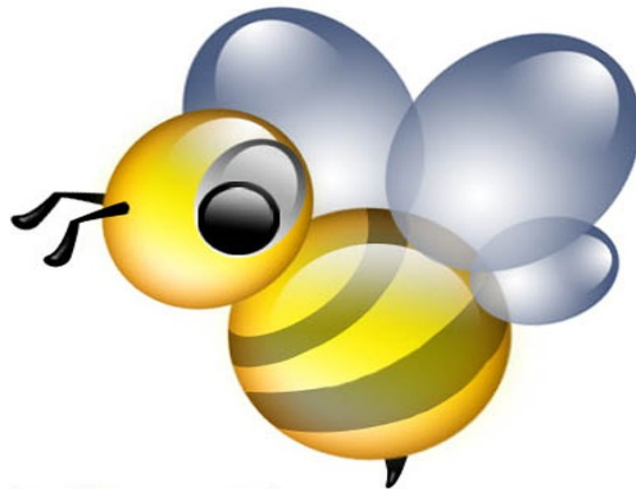


# GIÁO ÁN PHOTOSHOP

Version Cs 8.0

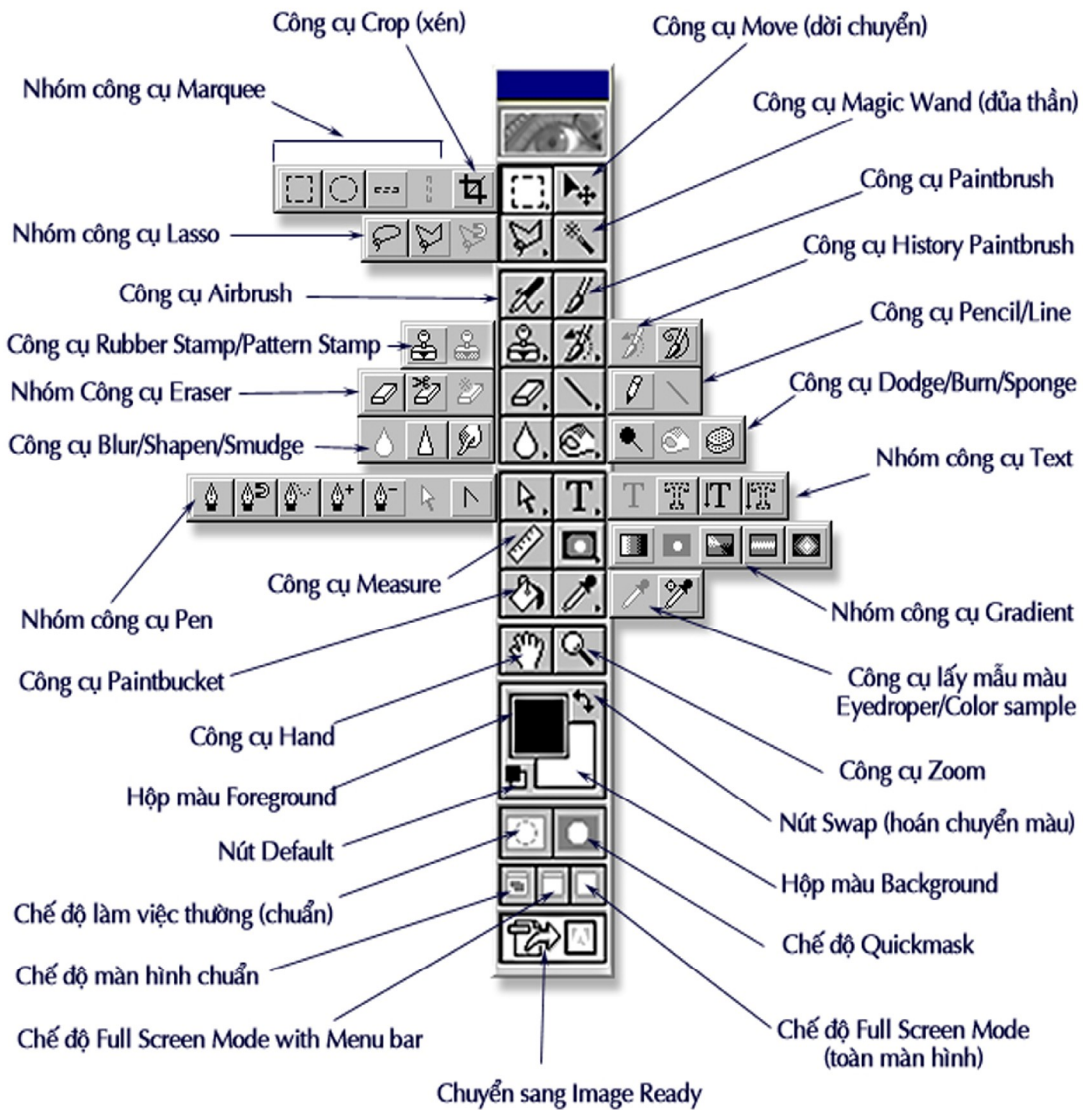


Hà nội, ngày 14 tháng 2 năm 2005

---

*Người viết : Lưu Hoàng Ly*

TOOL BOX



---

# GIÁO ÁN SỐ 1

*Số tiết giảng* :.....

*Ngày* : ... / ... / 200

*Thực hiện tại* : .....

\* **Mục đích bài giảng** : Giúp học viên nắm bắt được các khái niệm cơ bản và làm quen với môi trường làm việc của Photoshop .

## BÀI 01 LÀM QUEN VỚI MÔI TRƯỜNG LÀM VIỆC CỦA PHOTOSHOP

### I – CÁC KHÁI NIỆM CƠ BẢN TRONG PHOTOSHOP :

#### 1. Điểm ảnh (pixel – px) :

Là những hình vuông cấu tạo nên file ảnh. Hay nói cách khác, 1 file ảnh là tập hợp của nhiều điểm ảnh. Số lượng và độ lớn của các điểm ảnh trong 1 file ảnh phụ thuộc vào độ phân giải của nó.

#### 2. Độ phân giải ( Resolution – Pixel/inch, dpi) :

Là lượng điểm ảnh trên một đơn vị dài ( thường là inch ). Nếu nói: độ phân giải của ảnh bằng 72, tức là có 72 điểm ảnh trên một inch dài. Nếu độ phân giải thấp thì lượng điểm ảnh ít, khi đó diện tích của 1 pixel lớn dẫn đến ảnh sẽ không rõ nét. Tuy nhiên, nếu cho độ phân giải quá cao thì dung lượng của file ảnh sẽ tăng cao.

#### 3. Vùng chọn ( Selection) :

Là miền được giới hạn bằng đường biên có nét đứt, được dùng để quy vùng xử lý riêng. Mọi thao tác xử lý hình ảnh chỉ có tác dụng bên trong vùng chọn. Vùng chọn được tạo ra bằng các công cụ tạo vùng chọn hoặc một số lệnh tạo vùng chọn khác.

#### 4. Layer ( Lớp ảnh) :

Là lớp ảnh, trong một layer chứa các vùng chọn có điểm ảnh và không có điểm ảnh. Vùng không có điểm ảnh gọi là vùng trong suốt (Transparent).

#### 5. Màu tiền cảnh (Foreground), màu hậu cảnh (Background) :

Là 2 hộp màu cơ bản của Photoshop nằm trên hộp công cụ. Biểu tượng của 2 công cụ này là 2 hình vuông chồng lên nhau nằm ở gần cuối hộp công cụ.

Màu tiền cảnh : là màu sẽ được tô vào ảnh

Màu hậu cảnh : là màu sẽ được tô vào giấy

Mặc định màu của tiền cảnh là màu đen, còn màu hậu cảnh là màu trắng. Để thay đổi màu mặc định, ta kích chuột vào từng ô màu để thay đổi . Muốn trở về màu mặc định, nhấn phím D và để thay đổi qua lại giữa 2 màu, nhấn phím X .

# GIÁO ÁN PHOTOSHOP

--- VERSION CS 8.0 ---

## II – MÔI TRƯỜNG LÀM VIỆC CỦA PHOTOSHOP :

### 1. Phần mềm Photoshop :

Là phần mềm chuyên dụng cho công việc chỉnh sửa ảnh trên máy tính. Được thiết kế bởi công ty Adobe ( công ty chuyên thiết kế về các phần mềm đồ họa: Photoshop, Adobe In Design, Illustrator...).

Các phiên bản của Photoshop: 1.0, 2.0, 3.0, ... CS9.0 ...

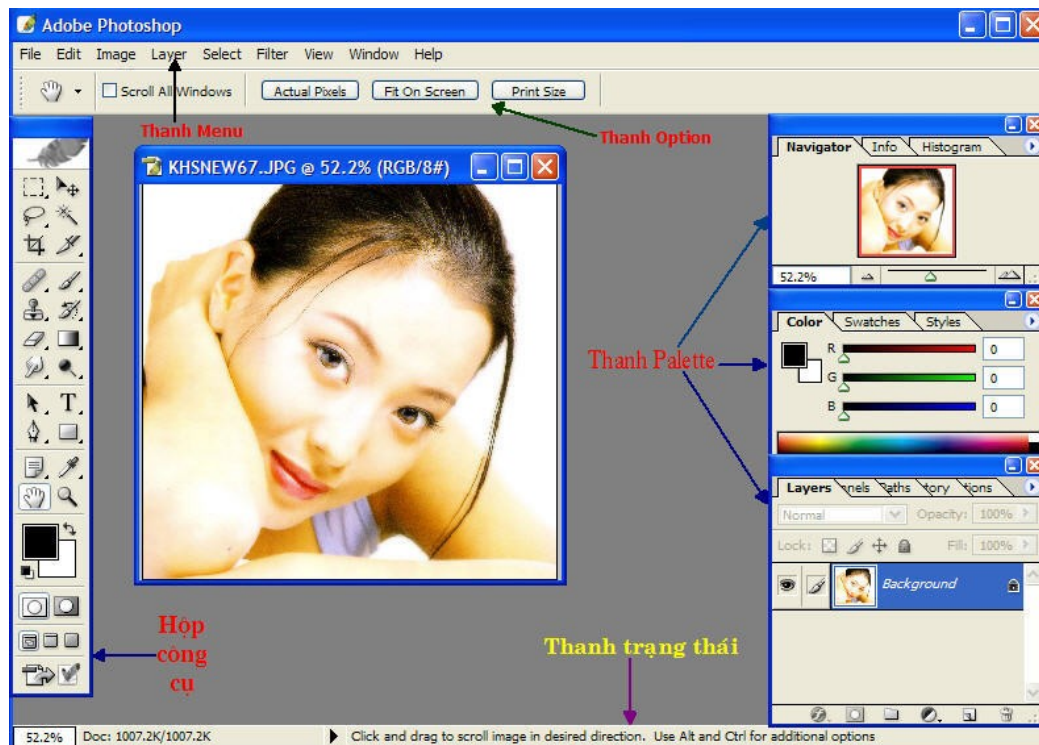
Phiên bản mới nhất hiện nay là Photoshop CS 9.0 .

### 2. Môi trường làm việc :

Môi trường làm việc của Photoshop bao gồm 5 thành phần cơ bản là :

Thanh menu, thanh option, thanh trạng thái, hộp công cụ và các Palettes.

Giao diện của Photoshop CS 8.0 cơ bản như sau :



Hình 1.1. Giao diện Photoshop Cs 8.0

#### a. Thanh Menu :

Bao gồm 9 menu phụ : File, Edit, Image, Select, Layer, Filter, View, Window và Help.

- Menu File : Chứa các lệnh về đóng/ mở, tạo mới ảnh hay các lệnh nhập xuất ảnh...
- Menu Edit : Chứa các lệnh về Copy, Cut, Paste, tô màu hay xoay ảnh
- Menu Image : Chứa các lệnh để thay đổi thuộc tính hay chỉnh sửa ảnh...
- Menu Layer : Chứa các lệnh thao tác với Layer.
- Menu Select : Chứa các thao tác với vùng chọn: lưu, huỷ chọn hay làm mới..
- Menu Filter : Chứa các nhóm bộ lọc của Photoshop.
- Menu View: Chứa các lệnh về xem ảnh.
- Menu Window : Bật/ tắt các Palettes.

**GIÁO ÁN PHOTOSHOP**  
**--- VERSION CS 8.0 ---**

---

- Menu Help : Trợ giúp
- b. Thanh Option ( Thanh tùy chọn ) :*  
Nằm dưới thanh menu. Là nơi trình bày các tùy chọn và các thuộc tính của các công cụ.
- c. Thanh trạng thái :*  
Nằm dưới cùng của màn hình làm việc. Thể hiện các thông tin về file ảnh khi đang thao tác với file ảnh đó như độ phóng đại, kích cỡ của tài liệu...
- d. Hộp công cụ ( Tool Box ) :*  
Hộp công cụ là nơi chứa các công cụ của Photoshop . các công cụ được chia làm 3 nhóm :
  - + Nhóm công cụ tạo vùng chọn , di chuyển và cắt ảnh.
  - + Nhóm công cụ vẽ .
  - + Nhóm công cụ tạo Path, chỉnh sửa Path và gõ Text.Ngoài các công cụ, Toolbox còn chứa các phím chuyển đổi qua lại giữa các chế độ làm việc và 2 ô màu tiền cảnh và hậu cảnh .
- e. Các nhóm bảng ( Palettes ) :*  
Các nhóm bảng này dùng để quản lý hình ảnh và các tính chất khác của file ảnh .  
Gồm các nhóm bảng sau :
  - Nhóm 1 :
    - + Bảng Navigator : Quản lý việc xem ảnh
    - + Bảng Info : Thông tin về màu sắc và toạ độ của địa điểm mà con trỏ đặt tới .
  - Nhóm 2 :
    - + Bảng Color : Quản lý về màu sắc.
    - + Bảng Swatches : Quản lý những màu cho sẵn .
    - + Bảng Styles : Quản lý những hiệu ứng cho sẵn.
  - Nhóm 3 :
    - + Bảng Layer : Quản lý về lớp.
    - + Bảng Channel : Quản lý về kênh .
    - + Bảng Path : Quản lý về Path.
    - + Bảng History : Quản lý về các thao tác đã làm đối với file ảnh.
    - + Bảng Action : Quản lý về các thao tác tự động .

# GIÁO ÁN SỐ 2

Số tiết giảng : .....

Ngày : ... / ... / 200

Thực hiện tại : .....

\* **Mục đích bài giảng :** Giúp cho học viên hiện công dụng và thực hiện thành thạo các công cụ tạo vùng chọn, di chuyển, cắt xén ảnh trong photoshop .

## BÀI 2

### CÁC CÔNG CỤ TẠO VÙNG CHỌN, DI CHUYỂN CẮT XÉN VÀ XEM ẢNH

#### I - CÁC LỆNH XEM ẢNH:

##### 1. Mở file ảnh:

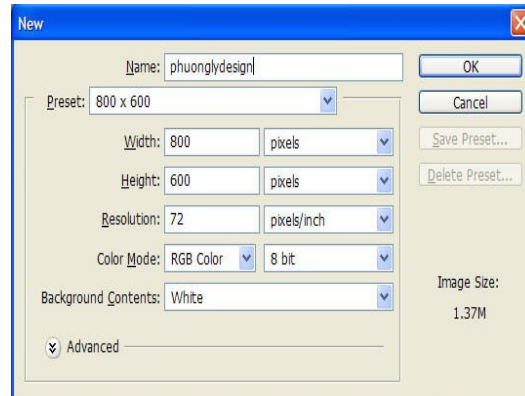
- Đường dẫn: Menu file/ Open  
hoặc gõ tổ hợp phím Ctrl + O, bảng thoại xuất hiện và chọn file cần tìm trong thư mục cất file đó. Hoặc kích đúp vào chỗ trống trên nền màn hình để gọi bảng open

##### 2. Tạo file mới:

- Đường dẫn: Menu file/New  
hoặc gõ tổ hợp phím tắt ctrl+N, xuất hiện hộp thoại New

- Bảng thoại New gồm các thông số sau:

- + Mục Name: Đặt tên cho file mới
- + Mục Width: Nhập kích thước cho chiều ngang
- + Mục Height: Nhập kích thước chiều dọc
- + Mục Resolution: Nhập độ phân giải (mặc định: 72)
- + Mục Mode: Chọn chế độ màu (thường là RGB)



Hình 2.1. Hộp thoại New

- + Mục Contents: chọn thuộc tính màu nền cho Layer:
  - White: Chọn màu nền là màu trắng
  - Background color: Chọn màu nền là màu Background
  - Transparent: Chọn màu nền là trong suốt (không màu)

##### 3. Các lệnh thu, phóng ảnh : (zoom)

- Phóng ảnh: Kích chuột vào biểu tượng kính lúp trên hộp công cụ, sau đó nhấn chuột vào file ảnh cần phóng to hoặc giữ và kéo chuột đến vị trí cần phóng to

- Thu nhỏ: Làm tương tự như phóng to nhưng khi nhấn chuột phải giữ phím Alt

- Các phím tắt:
  - + Ctrl + ( + ) : phóng to (zoom in)

- + Ctrl + ( - ) : Thu nhỏ (zoom out)
- + Ctrl + Alt + ( + ) : Phóng to ảnh đồng thời phóng to cửa sổ file ảnh
- + Ctrl + Alt + ( - ) : Thu nhỏ ảnh đồng thời phóng to cửa sổ file ảnh
- + Ctrl + 0: Thu ảnh về mức độ vừa phải
- + Ctrl+ Alt + 0: Thu về 100%

#### **4. Lệnh cuộn ảnh: (pan)**

Khi phóng file ảnh lớn, muốn xem ảnh ở khu vực khác có thể dùng 2 thanh cuộn trên 2 cạnh ngang và dọc của file ảnh, hoặc có thể mượn công cụ Hand trong khi sử dụng một công cụ nào đó.

Bằng cách giữ phím Spacebar (phím cách) trên bàn phím, xuất hiện biểu tượng hình bàn tay của công cụ Hand và dùng nó để dịch chuyển cửa sổ làm việc sang khu vực khác. Sau khi thả phím Space ra, công cụ Hand biến mất, trả lại công cụ hiện hành.

## **II – CÁC CÔNG CỤ TẠO VÙNG CHỌN, DI CHUYỂN, CẮT XÉN ẢNH:**

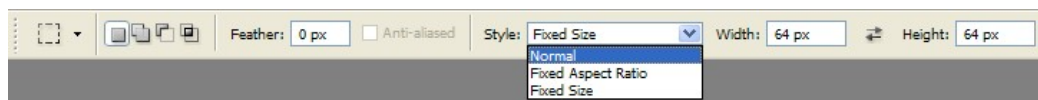
(Trong phần này, chúng ta sẽ tìm hiểu tất cả những công cụ tạo vùng chọn trong Photoshop. Những công cụ lựa chọn bao gồm Marquee tool, Lasso tool và Magic wand)

### **1. Bộ công cụ marquee: (phím tắt: M)**

- Công cụ Rectangular Marquee: Tạo vùng chọn hình chữ nhật hoặc hình vuông
- Công cụ Elip Marquee: Tạo vùng chọn là hình elíp hoặc hình tròn
- \* **Chú ý:** Với công cụ này, để tạo vùng chọn là hình vuông hoặc hình tròn, giữ phím Shift khi kéo chuột
- Trên thanh tùy chọn (Option) của 2 công cụ :
  - + Hộp Feather: Nhập độ Feather cho vùng chọn ( Độ Feather là độ mờ dần ra, tính từ biên vùng chọn một lượng ảnh bằng giá trị nhập vào hộp Feather )
  - + Hộp style: Định dạng cho vùng chọn, có 3 định dạng :
    - Normal: Cho phép vẽ vùng chọn có kích thước tùy ý
    - Constrained aspect radio: Thiết lập tỷ lệ giữa chiều ngang và chiều dọc của vùng chọn
    - Fixed Size: Thiết lập chính xác kích thước cho vùng chọn
- Hai công cụ Single row Marquee và Single Column Marquee ( không có phím tắt ), dùng để tạo vùng chọn có bề dày là 1 pixel và có bề dày chạy suốt chiều dài hoặc chiều ngang của file ảnh.

( Ngoài ra còn một vài thuộc tính như :

- + Giữ phím Shift và kéo một vùng lựa chọn khác đang hiển thị, thì nó sẽ “thêm” vào vùng lựa chọn.
- + Giữ phím Alt và kéo Selection Marquee khi một vùng lựa chọn khác đang hiển thị, thì nó sẽ “bớt” đi ở vùng lựa chọn. )
- Để huỷ chọn vào menu Select / Deselect hoặc nhấn Ctrl + D.



*Hình 2.2. Option của công cụ Marquee*

## **2. Bộ công cụ Lasso Tool ( Phím tắt : L )**

< Trong phần này chúng ta sẽ học cách sử dụng 3 công cụ Lasso Tool. Lệnh của công cụ này là phím L và nhấn Shift + L để thay đổi giữa các công cụ Lasso. Công cụ Lasso Tool bình thường cho phép bạn tạo vùng lựa chọn “bằng tay”, các bạn chỉ việc nhấp và kéo để vẽ vùng lựa chọn. Khi bạn buông chuột vùng lựa chọn sẽ tự động đóng lại, tạo ra một đường thẳng nối điểm đầu và điểm cuối với nhau. Lệnh tắt để “thêm”, “bớt” vùng chọn giống như Marquee Tool >.

- Có 3 công cụ :

+ Công cụ Lasso : Dùng để tạo vùng chọn có hình bất kỳ.

+ Công cụ Polygonal Lasso Tool : Dùng để tạo ra vùng chọn có hình đa giác ( chỉ vẽ được đường thẳng ).

+ Công cụ Magnetic Lasso : Tạo vùng lựa chọn dựa trên biên của 2 vùng màu tách biệt. Công cụ này sẽ tự động nhận biết được đường biên của sự tách biệt màu.

\* **Chú ý :** Khi tạo vùng lựa chọn bằng công cụ Polygonal Lasso và Magnetic Lasso, để xoá đi nét vẽ cuối cùng khi đang vẽ, nhấn phím Delete trên bàn phím. ( Muốn xoá bao nhiêu nét vẽ , chỉ việc nhấn từng đấylần Delete ).



*Hình 2.3. Option của công cụ Lasso*

## **3. Công cụ Magic Wand ( Phím tắt: W )**

- Công dụng : Tạo ra vùng lựa chọn dựa trên những vùng màu tương đồng với màu nơi công cụ gõ vào.

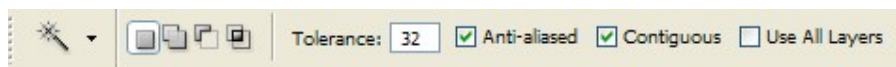
- Tùy chọn :

+ Hộp nhập Tolerance : Chỉ số trong hộp Tolerance quyết định tới mức độ nhận biết màu tương đồng của công cụ , chỉ số càng lớn công cụ sẽ nhận mức độ tương đồng màu rộng hơn .

+ Anti – Aliased : Làm biên vùng chọn mềm mại hơn.

+ Contiguous : Tùy chọn này chỉ cho phép chọn những vùng màu liên tục.

+ Use All Layer : Cho phép làm việc với mọi lớp.



*Hình 2.4. Option của công cụ Lasso*

## **4. Công cụ Crop ( Phím tắt C ) :**

- Công dụng : Dùng để cắt ( xén ) ảnh.

- Thao tác : Dùng công cụ Crop để vẽ ra 1 vùng chọn có dạng 1 khung hộp bao quanh khu vực ảnh cần giữ lại (khung hộp này có 8 nút điều khiển ở 4 cạnh và 4 góc, có thể điều chỉnh lại vùng chọn bằng các nút điều khiển này) Phần ảnh không nằm trong khung hộp này sẽ bị loại bỏ và file ảnh sẽ có kích thước mới bằng kích thước của khung hộp này.

Tùy chọn :

+ Width : Nhập độ rộng của khung cần cắt .

+ Height : Nhập chiều cao của khung cần cắt .



- + Resolution : Nhập độ phân giải cho ảnh sau khi cắt
- + Nút Front Image : Lấy kích thước căn cắt bằng kích thước của file ảnh .
- \* **Lưu ý** : Muốn chọn các công cụ có cùng phím tắt bằng bàn phím thì ta giữ phím Shift + phím tắt.

Ví dụ : Bộ công cụ Lasso có phím tắt là L, do vậy để chuyển đổi giữa các công cụ bằng bàn phím thì ta giữ phím Shift và nhấn L để chuyển tới công cụ cần chọn.

### **III – LỆNH FREE TRANSFORM VÀ CÁC LỆNH TRANSFORM KHÁC**

#### **1. Lệnh Free Transform :**

- Đường dẫn : menu Edit/ Free Transform
- hoặc gõ tổ hợp phím Ctrl + T
- Công dụng : Dùng biến đổi hình dạng hình ảnh bên trong vùng chọn hoặc của 1 lớp ảnh. ( VD: Thu, phóng, co, kéo hoặc xoay ảnh ).
  - Thao tác : Sau khi vẽ ra lệnh Free Transform , quanh khu vực của vùng chọn ( hay của lớp hiện hành ) xuất hiện 1 khung hộp với 8 nút điều khiển ( giống như khung hộp của công cụ Crop ). Có thể sử dụng 8 nút điều khiển này để biến đổi hình dạng của các điểm ảnh bên trong hoặc xoay ảnh .

#### **2. Các lệnh Transform khác :**

- Đường dẫn : menu Edit/ Transform
- hoặc trong khi sử dụng Free Transform, kích chuột phải để gọi bảng các lệnh Transform.
- Các lệnh trong bảng lệnh Transform :
    - + Lệnh Scale : Chỉ cho phép thu, phóng hoặc co kéo hình ảnh.
    - + Lệnh Rotate : Chỉ cho phép xoay (tự do) .
    - + Lệnh Skew : Kéo xiên.
    - + Lệnh Distort : Biến dạng (bóp méo)
    - + Lệnh Perspective : Biến dạng theo phối cảnh
    - + Lệnh Rotate 180<sup>0</sup> : Xoay 180<sup>0</sup>
    - + Lệnh Rotate 90<sup>0</sup> CW: Xoay 90<sup>0</sup> thuận chiều kim đồng hồ.
    - + Lệnh Rotate 90<sup>0</sup> CCW: Xoay 90<sup>0</sup> ngược chiều kim đồng hồ.
    - + Lệnh Flip Horizontal : Lật ngang
    - + Lệnh Flip Vertical : Lật dọc

---

# GIÁO ÁN SỐ 3

*Số tiết giảng* :.....

*Ngày* : ... / ... / 200

*Thực hiện tại* : .....

\* **Mục đích bài giảng** : Giảng cho học viên hiểu rõ chức năng và công dụng của từng công cụ xử lý vùng chọn và xem ảnh trong Photoshop. Yêu cầu học viên phải thực hiện nhiều trên máy tính để nắm bắt rõ về lý thuyết .

## BÀI 3

### MỘT SỐ LỆNH XỬ LÝ VÙNG CHỌN VÀ XEM ẢNH

#### I. MỘT SỐ LỆNH XỬ LÝ VÙNG CHỌN

##### 1. **Vẽ thêm vùng chọn:**

Khi đã có 1 vùng chọn, nếu vẽ thêm vùng chọn thứ 2, vùng chọn thứ nhất sẽ biến mất

Để có thể thêm nhiều vùng chọn mới mà vẫn giữ lại vùng chọn ban đầu, ta giữ phím Shift vẽ ra những vùng chọn mới.

##### 2. **Loại trừ bớt vùng chọn:**

Để loại bớt vùng chọn không cần thiết, ta giữ phím Alt, và vẽ vùng chọn trùm lên vùng chọn cần loại bỏ .

##### 3. **Giữ lại phần giao nhau của 2 vùng chọn:**

Trong khi vẽ ra vùng chọn mới, ta giữ 2 phím Alt + Shift, thì chỉ cần phần diện tích giao nhau của vùng chọn này được giữ lại .

##### 4. **Lệnh Select All (chọn tất cả):**

- Đường dẫn: Menu Select/All hoặc Ctrl+A

- Công dụng: Lệnh Select sẽ tạo ra vùng chọn cho toàn bộ File ảnh, kể cả vùng trong suốt

##### 5. **Lệnh Inverse Selection (đảo ngược vùng chọn)**

- Đường dẫn: Menu Select/Reselect hoặc gõ tổ hợp phím Ctrl + Shift + I

- Công dụng: Lệnh Inverse Selection có tác dụng đảo ngược vùng chọn.

Vùng chọn sẽ là vùng trước đó không được chọn còn vùng được chọn hiện tại sẽ trở thành vùng không được chọn .

##### 6. **Lệnh Deselect (huỷ vùng chọn):**

- Đường dẫn: menu Select/Deselect hoặc Ctrl + Shift + D

- Công dụng: Huỷ bỏ vùng chọn hiện hành.

##### 7. **Lệnh Reselect:**

- Đường dẫn: Menu Select/ Reselect hoặc Ctrl + Shift + D

- Công dụng: Gọi lại vùng chọn đã huỷ

##### 8. **Di chuyển vùng chọn:**

a. *Di chuyển vùng chọn sau khi vẽ:*

Dùng công cụ tạo vùng chọn, đặt con trỏ vào bên trong vùng chọn và rê vùng chọn sang vị trí khác.

b. *Di chuyển vùng chọn trong khi vẽ:*

Trong khi vẽ vùng chọn bằng công cụ Marquee, giữ phím cách (Spacebar) trong khi vẫn giữ phím chuột, dịch chuyển vùng chọn đến vị trí mới, thả Spacebar (vẫn giữ phím chuột) và tiếp tục vẽ .

**9. Sao chép (copy) những điểm ảnh trong vùng chọn:**

**a. Lệnh copy:**

- Đường dẫn: menu Edit/ Copy hoặc gõ tổ hợp phím Ctrl + C
- Công dụng: Sao chép tất cả các điểm ảnh nằm trong vùng chọn của lớp hiện hành.

**b. Lệnh Copy Merged:**

- Đường dẫn: Menu Edit/ Copy Merged hoặc Ctrl + Shift + C
- Công dụng : Sao chép tất cả các điểm ảnh trong vùng chọn của tất cả các lớp đang hiển thị

\* Sử dụng các biểu tượng tắt trên thanh Properties để thêm bớt vùng chọn mà không phải nhấn giữ phím Shift hoặc Alt .

**10. Dán những điểm ảnh đã được sao chép vào File hiện hành (Paste):**

**a. Lệnh Paste**

- Đường dẫn: Menu Edit/ Paste hoặc gõ tổ hợp phím: Ctrl + E
- Công dụng: Dán những điểm ảnh đã được copy từ một vùng chọn vào File hiện hành, sau khi paste ở file này sẽ tạo ra 1 lớp mới cho các điểm ảnh vừa paste

**b. Lệnh paste Into**

- Đường dẫn: Menu Edit/ PasteInto hoặc: Ctrl + Shift + E
- Công dụng: Dán những điểm ảnh đã được copy vào trong 1 vùng chọn

**11. Chọn toàn bộ các điểm ảnh trên 1 Layer:**

Giữ phím Ctrl, kích chuột vào tên lớp cần chọn

**12. Xoá toàn bộ điểm ảnh trên vùng chọn:**

Để xoá ảnh bên trong vùng chọn, ta chỉ cần gõ phím Delete trên bàn phím. Phần ảnh bị xoá chỉ còn lại vùng trong suốt.

\* Lưu ý: Muốn xoá các điểm ảnh thuộc Layer background, ta phải đổi tên Layer này bằng cách kích đúp vào tên Layer .

**II. MỘT SỐ LỆNH TÔ MÀU**

Các lệnh này dùng để tô màu phẳng cho vùng. Nếu không có vùng chọn, thì sẽ tô màu cho toàn bộ Layer hiện hành .

**1. Lệnh tô màu tiền cảnh (Foreground Color):**

- Alt + Delete
- Alt + Backspace

**2. Lệnh tô màu hậu cảnh ( Background Color):**

- Ctrl + Delete
- Ctrl +Backspace

**3. Lệnh Fill:**

- Đường dẫn: Menu Edit/ Fill hoặc: Shift + F5 hoặc Shift + Backspace

- Công dụng: Tô màu phẳng nhưng có thiết lập các thuộc tính cho màu được tô .

- Bảng thoại Fill: Bảng này có các mục:

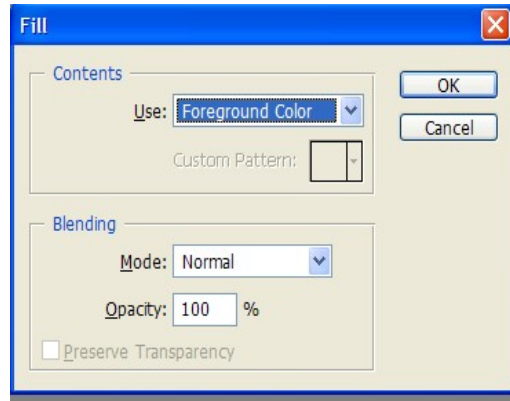
+ Use: Lựa chọn hộp màu dùng để tô

+ Pattern: Là hộp chứa những pattern (mẫu hình). Mục này sẽ xuất hiện khi lựa chọn hộp màu Pattern ở mục Use.

+ Mode: Chế độ hoà trộn (sẽ nói kỹ ở phần sau)

+ Opacity: Độ mờ đục. (sẽ nói kỹ ở phần sau)

- Tuỳ chọn Preserve Transparency: Bảo toàn tính trong suốt của lớp (chỉ tô vào khu vực có điểm ảnh)



Hình 3.1. Hộp thoại Fill

- Cách nhập 1 mẫu Pattern mới: Dùng công cụ Rectangular Marquee tạo vùng chọn trên khu vực cần lấy mẫu rồi vào menu Edit/ Define Pattern.

\* Lưu ý: Sau khi tạo xong 1 Pattern mới, nó sẽ được lưu vào 1 thư viện Pattern của Photoshop 6, ta có thể dùng đi dùng lại được,

Đối với phiên bản Photoshop dưới 6.0, muốn dùng lại 1 Pattern, sau khi lựa chọn 1 vùng chọn, nhấn Ctrl + C, Ctrl + N, Ctrl + I, Ctrl + S để lưu vùng chọn thành 1 tài liệu mẫu để có thể tạo Pattern cho lần sau vì các phiên bản dưới 6.0 không có thư viện Pattern .

#### 4. Lệnh Stroke:

- Đường dẫn: menu Edit/ Stoke

- Công dụng: Tô màu cho đường viền của vùng chọn.

- Bảng thoại Stoke:

+ Stoke: Tính chất của đường viền  
Mục With: Nhập giá trị bề dày cho đường viền.

Mục Color: Chọn màu cho đường viền

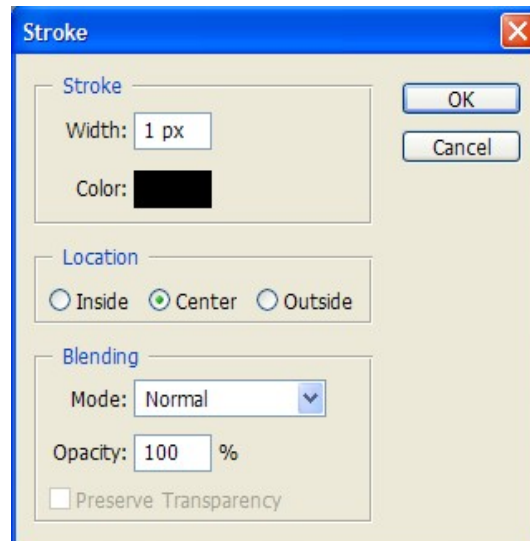
+ Location: Vị trí của đường viền so với biên vùng chọn

Inside: Bên trong

Center: Bên trong

Outside: Bên ngoài

+ Blending: Lựa chọn chế độ hoà trộn và mờ đục.



Hình 3.1. Hộp thoại Stroke

# GIÁO ÁN SỐ 4

Số tiết giảng :.....

Ngày : ... / ... / 200

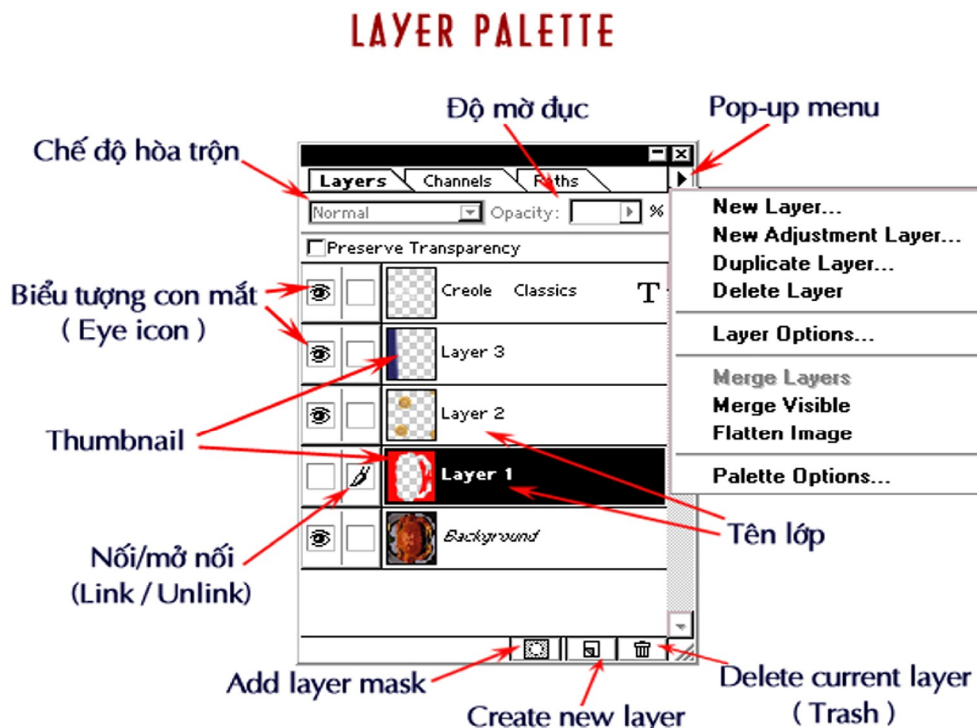
Thực hiện tại : .....

\* **Mục đích bài giảng** : Layer là một khái niệm hơi trừu tượng đối với người mới học Shop. Do vậy phải giảng giải và phân tích rõ chức năng của Layer trong Shop, giúp học viên nắm bắt một cách tổng quát về Layer.

## BÀI 4 CƠ BẢN VỀ LAYER VÀ CHẾ ĐỘ HOÀ TRỘN

### I- CƠ BẢN VỀ LAYER

Các layer được quản lý bởi bảng layer (Layer Palette). Một file ảnh, ban đầu chỉ có layer Background, sau quá trình xử lý bằng Photoshop, file ảnh có thể sẽ có thêm nhiều layer khác, Các layer này có được qua việc copy những điểm ảnh trong 1 vùng chọn của file ảnh nào đó, rồi paste vào file cần dùng.



Hình 4.1. Bảng thoại Layer Palette

#### 1. Chọn layer làm việc:

Nhấp vào tên lớp hoặc ảnh thu nhỏ của lớp trong bảng layer. hoặc dùng công cụ Move, kích chuột phải lên file ảnh, xuất hiện danh mục của lớp, chọn tên lớp cần làm việc

## **2. Tạo lớp mới:**

Cách 1: Nhấp vào nút Create new layer dưới đáy bảng layer

Cách 2: Vào menu con (pop-up menu) của bảng layer, chọn new Layer

Cách 3: Gõ tổ hợp phím Ctrl + shift + N (Ctrl + Shift + Alt + N thì tạo luôn không đặt tên)

## **3. Xoá bỏ lớp:**

- Cách 1: Nhấp chọn lớp cần copy, vào menu con của bảng Layer, chọn lệnh Delete Layer

- Cách 2: Nhấp và kéo rê (drag) lớp cần xoá xuống biểu tượng thùng rác (trash) dưới đáy bảng

- Cách 3: Nhấp chuột phải vào lớp cần xoá để gọi 1 bảng lệnh, chọn lệnh Delete Layer

## **4. Copy 1 lớp:**

- Cách 1: Nhấp chọn lớp cần copy, vào menu con của Layer, chọn lệnh Duplicate Layer.

- Cách 2: Nhấp và kéo rê (drag) lớp cần copy xuống nút Creat new Layer dưới đáy bảng .

- Cách 3: Nhấp chuột phải vào lớp cần copy để gọi 1 bảng lệnh, chọn lệnh Duplicate Layer

- Cách 4: Trỏ vào lớp cần nhân bản bằng Move Tool, kéo lớp trong lúc nhấp giữ phím Alt .

## **5. Thay đổi trật tự lớp :**

Nhấp và kéo rê đến vị trí mới (trong phạm vi bảng Layer) rồi thả chuột

Lưu ý: Đối với lớp Background không thể di chuyển được trừ khi ta đổi tên khác cho nó (ntn?) .

## **6. Ẩn (hide) hiện (show) các lớp.**

Muốn ẩn lớp nào , ta nhấp vào ô vuông có biểu tượng con mắt (eye icon) của lớp đó. Sau đó , muốn hiển thị lớp cần ẩn, ta lại nhấp vào vị trí của biểu tượng con mắt của lớp đó .

## **7. Nối (link)/ mở nối (unlik) các lớp:**

- Các chế độ hoà trộn (blending Mode): Sẽ nói kỹ phần sau
- Độ mờ đục của lớp (Opaccity): Sẽ nói kỹ phần sau
- Bảo toàn vùng trong suốt của lớp
- Không cho phép tô vẽ trên lớp
- Không cho phép di chuyển lớp
- Không cho phép làm việc với lớp

## **8. Các lệnh (dán) lớp:**

Để dán các lớp lại với nhau, ta vào menu con của bảng Layer chọn các lệnh sau:

*a. Merge Down (hoặc gõ tổ hợp phím Ctrl + E):*

Dán lớp đang chọn xuống lớp ngay dưới nó. Nếu có các lớp đang được nối (link) với nhau, lệnh Merge Down trở thành lệnh Merge Link (Dán các lớp đang chọn link lại với nhau thành 1 lớp) .

*b. Merge Visible (hoặc gõ tổ hợp phím Ctrl + Shift + E)*  
Dán tất cả những lớp đang hiển thị lại thành 1 lớp, và vẫn giữ nguyên lớp ẩn

*c. Flatten Image:* Làm phẳng hình ảnh (Dán tất cả các lớp và huỷ lớp ẩn (nếu có) .

## **VII - BLENDING MODE VÀ OPACITY**

### **1. Blending mode (Chế độ hoà trộn):**

Thực chất là các cách thức phối trộn màu sắc giữa màu được tô vào và màu sẵn có của file ảnh (tạm gọi là màu nền) Photoshop Cs 8.0 có 18 cách thức sau:

*Normal:* Chế độ trường, màu tô vào thay thế màu nền

*Behind:* Cho phép vẽ từ mặt sau của 1 lớp (chỉ có vùng trong suốt được tô màu)

*Dissolve:* Cho hiệu ứng bút vẽ khỏ (chỉ có 1 số pixel ngẫu nhiên được hoà trộn)

*Multiply:* Trộn lẫn màu nền với màu được tô vào

*Screen:* Trộn màu nền với màu đối lập của màu tô vào

*Overlay:* Hoà trộn có bảo lưu các vùng sáng tối của màu nền

*Softlight:* Hiệu ứng đèn pha khuếch tán

*Hardlight:* Hiệu ứng đèn pha mạnh

*Color Dodge:* Làm sáng màu nền để phản ánh màu được tô

*Color Burn:* Làm tối màu nền để phản ánh màu được tô

*Darken:* Lựa chọn những màu tối để hoà trộn

*Lighten:* Lựa chọn những màu sáng để hoà trộn

*Difference:* So sánh các giá trị độ sáng và cường độ của màu nền với sắc độ của màu tô được vào

*Exclusion:* tương tự chế độ Difference nhưng hiệu quả dịu hơn

*Hue:* Phối hợp độ sáng và cường độ của màu nền với sắc độ của màu tô vào

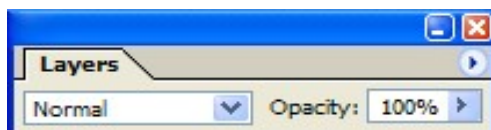
*Saturation:* Kết hợp độ xán và sắc độ của màu tô vào với màu nền

*Color:* Hoà trộn có bảo lưu sắc độ của màu nền

*Luminosity:* Kết hợp sắc độ và cường độ của màu nền với độ sáng của màu tô vào

### **2. Opacity:**

Các hộp thoại Opacity quyết định đến chế độ của lớp hay của màu được tô vào. Cùng với hộp thoại Blending Mode, hộp thoại Opacity có mặt ở trên bảng hay trên option của các công cụ tô vẽ .



Hình 4.2. Bảng thoại Blending Mode và Opacity

# GIÁO ÁN SỐ 5

Số tiết giảng : .....

Ngày : ... / ... / 200

Thực hiện tại : .....

\* **Mục đích bài giảng :** Giúp học viên nắm bắt tác dụng cơ bản của các công cụ tô vẽ trong Photoshop .

## BÀI 5

### CÁC CÔNG CỤ TÔ VẼ TRONG PHOTOSHOP

#### I. CÁC CÔNG CỤ TÔ VẼ

Trên thanh option của hầu hết các công cụ tô vẽ đều có bảng brush (trừ công cụ Gradient) là nơi chứa các cỡ bút và các kiểu bút. Trong các phiên bản trước Photoshop 6.0 bảng Brush là 1 bảng riêng

#### 1. Bộ công cụ tô sửa: ( phím tắt J )

##### a. Công cụ Healing Brush :

- Công dụng : Lấy mẫu hình ảnh ở nơi này sang tô ở nơi khác

- Tùy chọn :

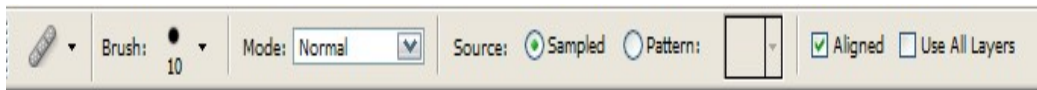
+ Source : Chọn điểm lấy mẫu tô

Sample : Lấy điểm tô là mẫu trên ảnh

Pattern : Lấy điểm tô là mẫu Pattern

+ Aligned : Cho phép tô hình ảnh một cách liên tục

+ Use All Layers : Cho phép làm việc với mọi lớp



Hình 5.1. Option của công cụ Healing Tool

##### b. Công cụ Patch Tool :

- Công dụng : Lấy mẫu hình ảnh từ nơi khác tô vào nơi đã chọn

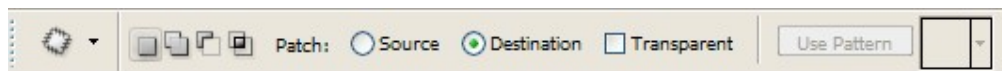
- Thao tác : Dùng công cụ Patch để tạo ra một vùng chọn trên hình ảnh, sau đó kéo vùng chọn đến điểm muốn lấy mẫu .

- Tùy chọn :

+ Source : Chọn nơi lấy mẫu

Destination : Lấy mẫu từ vùng chọn để tô cho nơi khác

Use pattern : Sử dụng mẫu Pattern để tô cho vùng chọn



Hình 5.2. Option của công cụ Patch Tool

##### c. Công cụ Color Replacement :

- Công dụng : Tô hình ảnh bằng màu tiền cảnh .



## **2. Bộ công cụ tô vẽ : ( *Phím tắt: B* )**

### **a. Công cụ Brush Tool :**

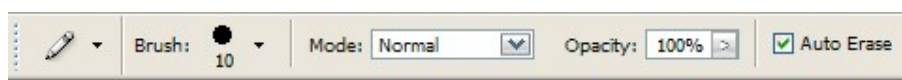
- Công dụng : Tô màu tiền cảnh
- Tùy chọn :
- + Brush : Kích thước của bút vẽ
- + Mode : Chế độ hoà trộn
- + Opacity : Độ mờ đục



*Hình 5.3. Option của công cụ Brush*

### **b. Công cụ Pencil :**

- Công dụng : Tô màu tiền cảnh bằng các loại bút cứng

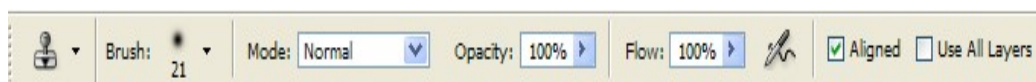


*Hình 5.4. Option của công cụ Pencil*

## **3. Bộ công cụ Stamp (phím tắt S):**

### **a. Công cụ Clone Stamp:**

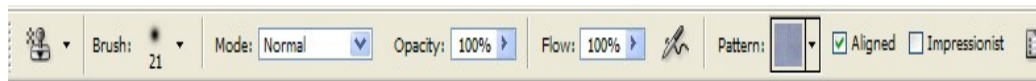
- Công dụng: Nhại mẫu hình ảnh 1 khu vực để đem sang tô ở khu vực khác (hoặc sang 1 tài liệu khác cũng đang mở)
- Thao tác :
- + Giữ phím Alt và nhấp chuột vào chỗ cần sao chép hình ảnh
- + Thả phím Alt rồi đưa trở công cụ đến vẽ tại nơi muốn tạo bản sao
- Tùy chọn Aligned: Cho phép sao chép hình ảnh 1 cách liên tục



*Hình 5.5. Option của công cụ clone stamp*

### **b. Công cụ Pattern Stamp:**

- Công cụ: Tô vẽ bằng mẫu pattern.
- Thao tác: Chọn công cụ ,sau đó chọn mẫu pattern trong hộp pattern trên thanh Option để tô vẽ
- Cách nhập một mẫu Pattern mới: Dùng công cụ Rectangular Marquee (với độ feather = 0) tạo vùng chọn trên khu vực cần lấy mẫu rồi vào menu Edit/ Define Pattern .



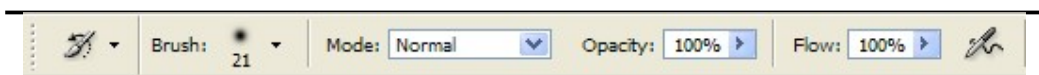
*Hình 5.6. Option của công cụ Pattern Stamp*

## **4. Bộ công cụ history (phím tắt t)**

### **a. Công cụ History Brush**

- Công cụ : Xoá đi những thao tác đã làm trên file ảnh .

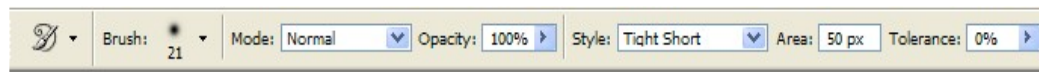
**GIÁO ÁN PHOTOSHOP**  
**--- VERSION CS 8.0 ---**



*Hình 5.7. Option của công cụ history brush*

*b. Công cụ Art History Brush*

- Công cụ làm nhòe các điểm ảnh theo một phương thức nhất định nào đó
- Tùy chọn
- + Styler: Lựa các phương thức làm nhòe
- + Fidelity: Mức độ trung thực sau khi làm nhòe



*Hình 5.8. Option của công cụ Art history brush*

**5. Bộ công cụ Ease - Tẩy (phím tắt E)**

*a. Công cụ Eraser:*

- Công dụng: Xoá bỏ hình ảnh và màu sắc, chỉ giữ lại màu hậu cảnh (Background Color)
- Tùy chọn:
- + Mode: Lựa chọn kiểu công cụ.
- + Erase to History: Xoá bỏ các thao tác đã làm việc với file ảnh

*b. Công cụ Background Eraser:*

- Công dụng : Xoá bỏ hình ảnh và màu Hậu cảnh (Background Color), chỉ để lại phần trong suốt.

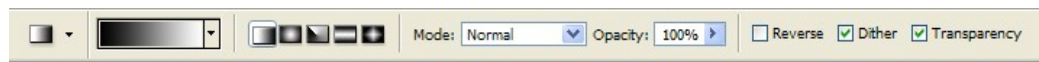
*c. Công cụ Magic Eraser: (Kết hợp giữa công cụ Magic Wand và phím Delete)*

- Công dụng: Xoá bỏ những hình ảnh có màu tương đồng.
- Tùy chọn: Giống công cụ Magic Wand

**6. Bộ công cụ Gradient/ Pain Bucket (Phím tắt G)**

*a. Công cụ Gradient:*

- Công dụng: Tô chuyển màu
- Tùy chọn:
- + Bảng Gradient Picker: Bảng này nằm tại vị trí bảng Brush của các công cụ tô vẽ khác trên thanh tùy chọn. Chứa các màu tô chuyển .
- + Tùy chọn Linear Gradient: Tô chuyển theo đường thẳng.
- + Tùy chọn Radial Gradient: Tô chuyển theo hình đồng tâm.
- + Tùy chọn Angle Gradient: Tô chuyển theo góc xoay.
- + Tùy chọn Reflected Gradient: Tô chuyển theo có tính phản quang.
- + Tùy chọn Diamond Gradient: Tô màu theo hình thoi.



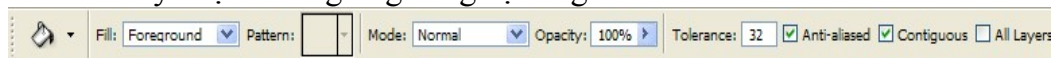
*Hình 5.9. Option của công cụ Gradient*

*b. Công cụ Paint Bucket:*

- Công dụng: Tô màu cho những vùng có màu tương đồng với nhau.
- Tùy chọn:

**GIÁO ÁN PHOTOSHOP**  
**--- VERSION CS 8.0 ---**

- + Fill: Lựa chọn màu foreground hay Pattern để tô.
  - + Pattern: Lựa chọn mẫu Pattern (Nếu mục Fill ta chọn hộp màu là pattern)
- Còn các tùy chọn khác giống công cụ Magic Erase .



*Hình 5.10. Opion của công cụ Paint Bucket*

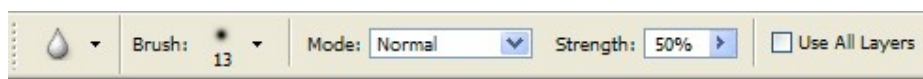
**7. Bộ công cụ Blur/ Sharpen/ Smudge (phím tắt R):**

**a. Công cụ Blur:**

- Công dụng: Làm lu mờ hình ảnh (Giảm độ sắc nét).

**b. Công cụ Sharpen:**

- Công dụng: Làm tăng độ sắc nét của hình ảnh.



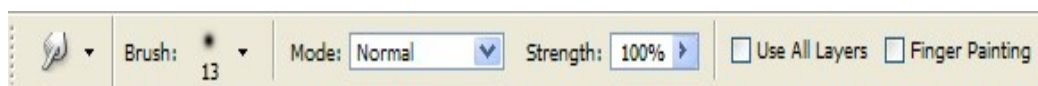
*Hình 5.11. Opion của công cụ Blur và Shapen*

**c. Công cụ Smudge:**

- Công dụng: Di nhòe màu sắc .

- Tùy chọn Finger Painting: Di nhòe có cộng thêm màu tiền cảnh

(Foroground Color) .



*Hình 5.12. Opion của công cụ Smudge*

**8. Bộ công cụ Dodge/ Burn/ Sponge (phím tắt O):**

**a. Công cụ Dodge:**

- Công dụng: Làm sáng ảnh

- Tùy chọn:

+ Range: Lựa chọn tông màu để điều chỉnh. Có 3 lựa chọn:

- Shadows: Tông màu tối.
- Midtones: Tông màu trung bình.
- Highlight: Tông màu sáng.

+ Exposure: Tương tự opacity của công cụ tô vẽ khác.

**b. Công cụ Burn:**

- Công dụng: Làm tối ảnh.

- Tùy chọn: Giống công cụ Dodge



*Hình 5.13. Opion của công cụ Dodge và Burn*

**c. Công cụ Sponge:**

- Công dụng: Thay đổi mức độ bão hoà màu.

- Tùy chọn:

+ Mode:

- Desaturate: Giảm độ bão hoà màu
- Saturate: tăng độ bão hoà màu



Hình 5.14. Opion của công cụ Sponge

## 9. Công cụ Eyedroper (phím tắt I)

Công cụ này không nằm trong nhóm các công cụ tô vẽ, nhưng có liên quan tới màu sắc nên được nói trước.

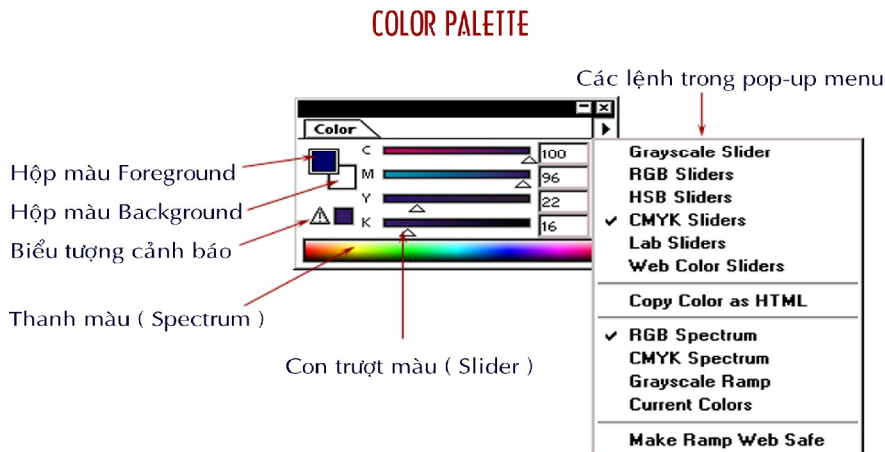
- Công dụng: Trích (phân tích) mẫu màu trên file ảnh cho hộp màu tiền cảnh
- Thao tác: Đưa con trỏ công cụ tới khu vực màu cần trích, kích phím chuột

Có thể gọi lại công cụ này khi đang dùng các công cụ tô vẽ bằng cách nhấn **Alt**, Con trỏ tạm thời sẽ biến thành công cụ Eyedroper, nhả **Alt** sẽ trả về như trạng thái trước.

## IX. BẢNG COLOR VÀ SWATCHES

### 1. Bảng Color:

- Có thể chọn nhanh màu cho 2 hộp màu tiền cảnh và hậu cảnh qua bảng này bằng cách chỉ định màu trên thanh màu ở dưới đáy bảng hoặc nhập chỉ số % các màu thành phần.
- Để thay đổi màu thành phần trên bảng (RGB, CMYK) ta vào menu con của bảng Color và chọn hệ màu cần sử dụng.
- Nếu thấy xuất hiện biểu tượng cảnh báo ở góc trên bên trái bảng, có nghĩa màu đang chọn vượt quá cung bậc màu.



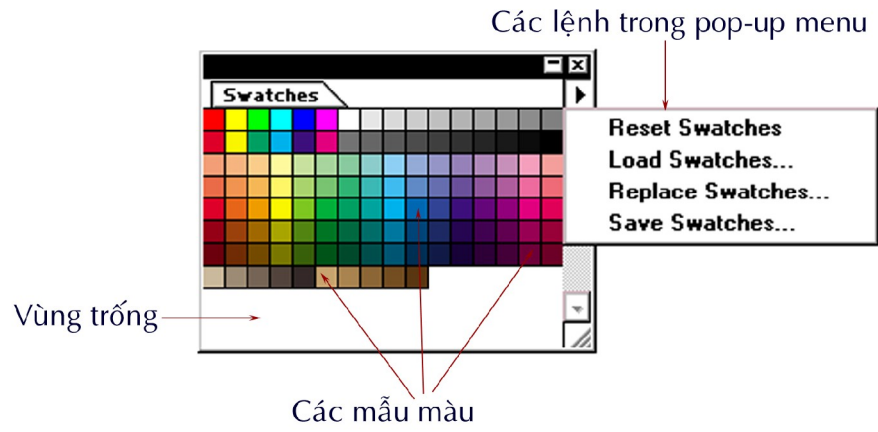
Hình 5.15. Bảng Color Palette

### 2. Bảng Swatches:

Bảng Swatches là tập hợp những màu được pha sẵn. Có thể chọn màu cho hộp màu tiền cảnh bằng cách kích phím chuột lên một ô màu trong bảng này.

Muốn bổ xung màu cho bảng này bằng màu tiền cảnh hiện hành, ta kích vào phím Create new Swatch of Foreground Color dưới đáy bảng.

## SWATCHES PALETTE



Hình 5.16. Bảng Swatches Palette

# GIÁO ÁN SỐ 6

Số tiết giảng :.....

Ngày : ... / ... / 200

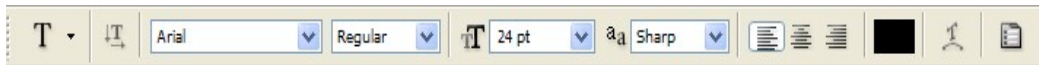
Thực hiện tại : .....

\* **Mục đích bài giảng** : Sử dụng tốt các công cụ tạo văn bản và chỉnh sửa Path trong Photoshop .

## BÀI 6 NHÓM CÔNG CỤ TẠO VĂN BẢN, CÔNG CỤ TẠO VÀ CHỈNH SỬA PATH

### 1. Công cụ Type (phím tắt T)

- Công cụ dùng để tạo văn bản cho file ảnh .
- Thao tác: Chọn công cụ, nhấp con trỏ công cụ vào khu vực cần tạo văn bản, xuất hiện dấu nhắc và gõ văn bản .
- Tùy chọn:
  - + Khi chưa bắt đầu gõ chữ, công cụ Type có các tùy chọn:
    - Horizontal Type Tool : Gõ chữ theo chiều ngang
    - Vertical Type Tool : Gõ chữ theo chiều dọc
    - Horizontal Type Mask Tool : Tạo vùng chọn có dạng văn bản theo chiều ngang
    - Vertical Type Mask Tool : Tạo vùng chọn có dạng văn bản theo chiều dọc
  - + Mục Set the text color: Chọn màu cho văn bản
  - + Nút Create warped text : Gọi bảng Warp text để có thể đưa dồn văn bản vào một khuôn cong, lượn .
- \* **Lưu ý**: muốn thoát khỏi công cụ Type ,ta phải dùng chuột click sang biểu tượng của công cụ khác trên hộp công cụ



Hình 6.1 Option của công cụ Type

### 2. Bộ công cụ Pen (phím tắt P) :

#### a. Công cụ Pen và công cụ Add Anchor Point:

- Công dụng: Các công cụ Pen dùng để tạo ra đường Path (công dụng của đường Path sẽ nói ở phần sau) .
- Tùy chọn :
  - + Shape layers : Tạo ra 1 layer mới có diện tích bằng diện tích của đường Path và tô màu tiền cảnh cho diện tích đó (ít dùng).
  - + Paths : Tạo ra đường Path mới.
- Thao tác :
  - + Bước 1: Dùng công cụ Pen tool tạo ra đường Path có hình đa giác quanh hình ảnh cần chọn.

**GIÁO ÁN PHOTOSHOP**  
**--- VERSION CS 8.0 ---**

+ Bước 2: Dùng công cụ Add Anchor Point tạo thêm các điểm neo vào vị trí cần uốn cong đường Path, thả phím chuột, con trỏ của công cụ biến thành hình mũi tên màu trắng, đặt con trỏ hình mũi tên này vào điểm neo mới tạo, kéo rê điểm neo tới độ cong cần thiết.



*Hình 6.2 Option của công cụ Pen*

*b. Các công cụ Pen khác :*

- Công cụ Freeform Pen : Vẽ ra đường Path có hình tự do.
- Công cụ Delete Anchor Point : Xoá điểm neo.
- Công cụ Convert Point : Chuyển điểm neo gãy thành điểm neo trơn và ngược lại.

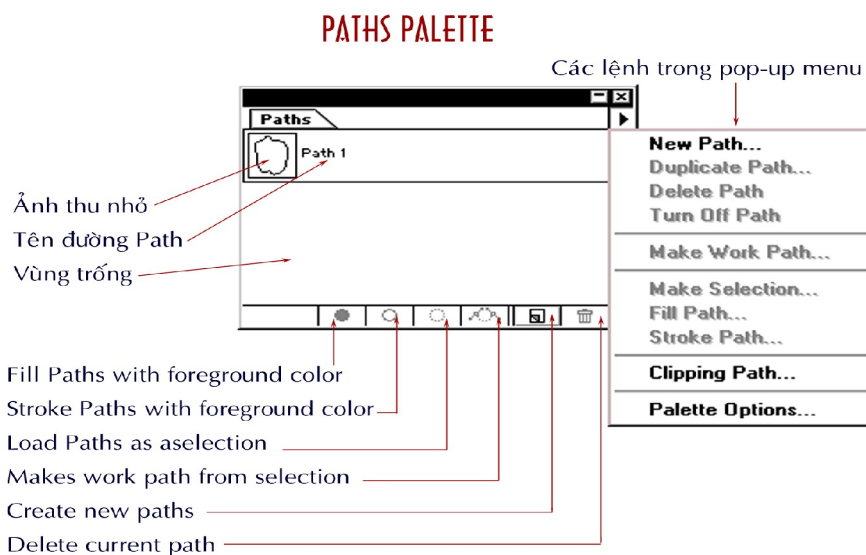
*\* Công dụng của đường Path :*

Đường Path được quản lý bằng bảng Path ( Path Palette) với các nhóm lệnh nằm trong menu cong của bảng Path và các phím lệnh dưới đáy bảng hoặc ta có thể kích phải chuột để gọi ra các lệnh này.

Các lệnh trong menu con của bảng Path.

- Save Path : Lưu giữ đường Path.
- Duplicate path : copy path hiện hành.
- Delete Path : Xoá bỏ Path hiện hành.
- Make Selection : Tạo vùng chọn từ đường Path.
- Fill Path : Tô màu cho miền bên trong của đường Path.
- Stroke path : Tô đường viền cho path bằng các công cụ tô vẽ với các tùy chọn hiện hành của chúng.
- Clipping Path : Cắt phần ảnh bên trong Path ( Nếu xuất file ảnh đã được Clipping dưới dạng PSD sang phần mềm đồ hoạ khác thì chỉ có phần ảnh bên trong đường Path được xuất sang ).

Các lệnh dưới đáy bảng Path có công dụng tương tự.



Hình 6.3 Path Palette

### 3. Bộ công cụ Path Component Selection/ Direct Selection ( Phím tắt A)

#### a. Công cụ Path Component Selection:

Công dụng: Chọn và dịch chuyển đường Path.

#### b. Công cụ Direct Selection :

Công dụng : Chọn và điều chỉnh các điểm neo.

### 4. Bộ công cụ Shape tool ( phím tắt U ) :

- Công dụng : Vẽ ra những hình có sẵn.

- Tùy chọn :

+ Shape Layers : Tạo ra 1 lớp mới với đường Path mới với đường Path là hình vừa vẽ, đồng thời tô màu tiền cảnh cho nó.

+ Paths : Tạo ra đường Path bằng hình vừa vẽ.

+ Fill Pixels : Vẽ và tô màu cho hình vừa vẽ ra lệnh layer hiện hành.

\* **Lưu ý** : Các tùy chọn này dùng cho tất cả các công cụ Shape và chỉ xuất hiện khi không có đường Path nào trên file ảnh.

#### a. Công cụ Rectangle :

- Công dụng : Vẽ hình chữ nhật.

#### b. Công cụ Rounded Rectangle :

- Công dụng : Vẽ hình chữ nhật có góc tròn.

- Tùy chọn :

Radius : Nhập bán kính của góc tròn.

#### c. Công cụ Ellipse :

- Công dụng : Vẽ hình Elip.

#### d. Công cụ Polygon :

- Công dụng : Vẽ hình đa giác

- Tùy chọn :

Sides : Nhập số cạnh cho hình đa giác.

#### e. Công cụ Line :

- Công dụng : Vẽ đường thẳng



- Tùy chọn :

Weight : Nhập bề dày cho đường Line.

*f. Công cụ Custom Shape :*

- Công dụng : Vẽ hình tự do khác nhau.

- Tùy chọn :

Shape : Lựa chọn những mẫu hình có sẵn.

# GIÁO ÁN SỐ 7

Số tiết giảng : .....

Ngày : ... / ... / 200

Thực hiện tại : .....

\* Mục đích bài giảng :

## BÀI 7 CÁC LỆNH QUẢN LÝ VÙNG CHỌN VÀ CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC TRONG PHOTOSHOP

### I – CÁC CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC CỦA MÀN HÌNH

1. **Standard Screen Mode** : Chế độ thông thường

2. **Full Screen Mode With Menu Bar** : Chế độ tràn màn hình có thanh Menu ( cửa sổ file ảnh được phóng to hết cỡ – Maximize ) .

3. **Full Screen Mode** : Chế độ tràn màn hình không có thanh Menu.

Muốn chuyển qua lại giữa các chế độ này, ta chỉ cần gõ phím F hoặc nhấp vào bộ phím chuyển đổi các chế độ màn hình trên thanh công cụ .

### II – MENU SELECT VÀ CÁC LỆNH QUẢN LÝ VÙNG CHỌN :

Một số lệnh trong menu Select đã được trình bày ở mục IV, ở đây chỉ giới thiệu những lệnh xử lý vùng chọn nâng cao.

#### 1. **Lệnh Color Range** :

- Công dụng: Tạo ra vùng chọn trên cơ sở những màu tương đồng. Ta có thể quy vùng để chọn riêng.

- Bảng thoại Color Range :

+ Mục Select : Chỉ định màu cần chọn. Thường dùng Sample Color để chỉ định màu cần chọn trên file ảnh .

+ Thanh trượt Fuzziness : Mức độ nhận biết Thao tông màu tương đồng.

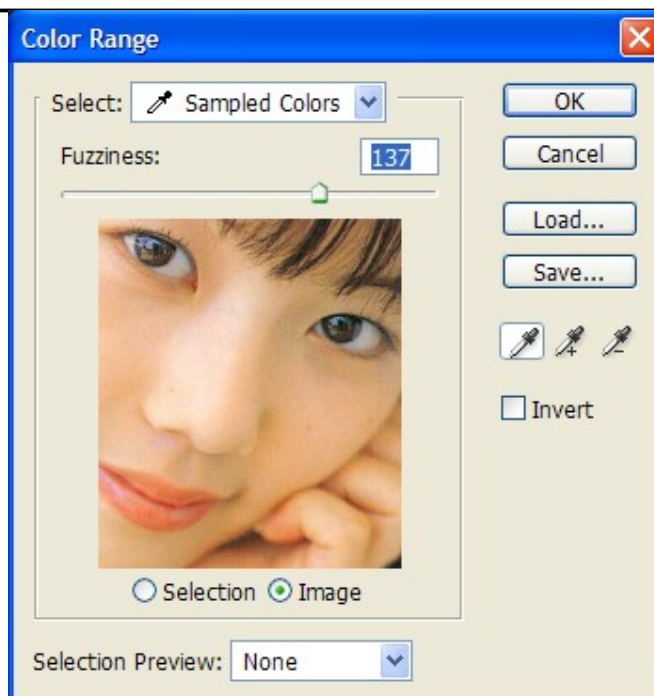
+ Công cụ Eyedroper : Chỉ định tông màu đầu tiên được chọn.

+ Công cụ Add to Sample : Chỉ định thêm tông màu cần chọn.

+ Công cụ Subtract from Sample : Loại bớt tông màu đã chọn.

+ Tuỳ chọn Invert : Cho phép đảo ngược vùng chọn

+ Mục Selection Preview : Cách hiển thị vùng chọn trên file ảnh, thường để None .



Hình 7.1 Hộp thoại Color Range

## 2. Các lệnh Modify :

- Công dụng : Sửa đổi vùng chọn
- Lệnh Border : Sửa đổi vùng chọn hiện hành thành vùng chọn có dạng khung viền.
- Lệnh Smooth : Làm mềm các góc nhọn của vùng chọn
- Lệnh Expand : Mở rộng diện tích vùng chọn
- Lệnh Contract : Thu hẹp diện tích vùng chọn

## 3. Lệnh Grow :

Công dụng : Mở rộng vùng chọn ra những vùng có màu tương đồng với màu của vùng chọn hiện hành .

## 4. Lệnh Similar :

Công dụng : Tương tự như lệnh Grow nhưng rộng hơn

## 5. Lệnh Transform Selection :

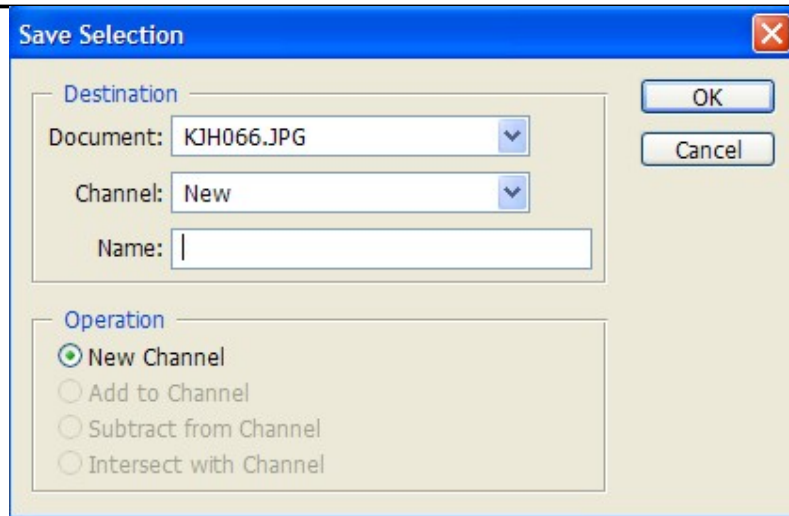
- Công dụng : Thay đổi hình dạng của vùng chọn, khác với lệnh Free Transform, lệnh Transform Selection không làm ảnh hưởng tới các điểm ảnh bên trong vùng chọn .

## 6. Lệnh Save Selection :

- Công dụng: Lưu giữ vùng chọn
- Thao tác :
  - + Chọn lệnh Save Selection, gọi bảng thoại Save Selection
  - + Chọn tên file hiện hành ở mục Document
  - + Chọn New ở mục Channel
  - + Đặt tên cho vùng chọn ở mục Name

Vùng chọn được lưu trữ dưới dạng 1 kênh Alpha (Channel Alpha) và được quản lý bởi bảng Channel .

**GIÁO ÁN PHOTOSHOP**  
**--- VERSION CS 8.0 ---**



*Hình 7.2 Hộp thoại Save Selection*

**7. Tải vùng chọn đã lưu :**

- *Cách 1* : menu Select/ Load Selection

+ Chọn tên file lưu giữ vùng chọn trong mục Document .

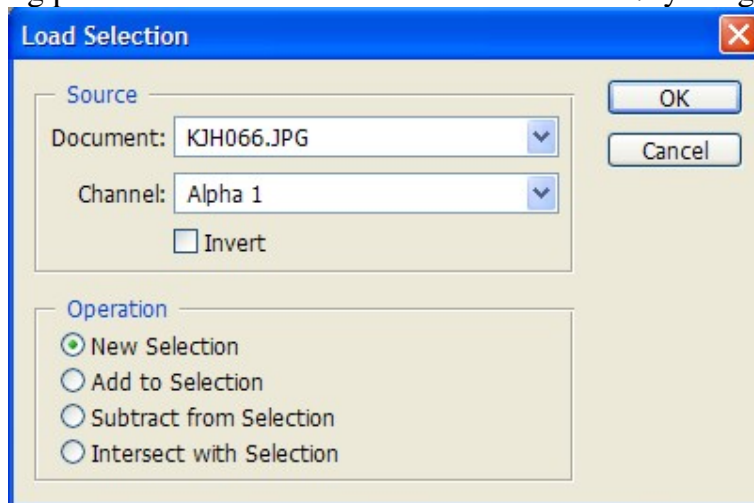
+ Chọn tên kênh lưu giữ vùng chọn trong mục Channel .

+ Tùy chọn Invert cho phép tải vùng chọn dưới dạng nghịch đảo .

+ Các tùy chọn trong bảng Operation cho phép kết hợp vùng chọn sắp tải ra với vùng chọn hiện có trên file ảnh .

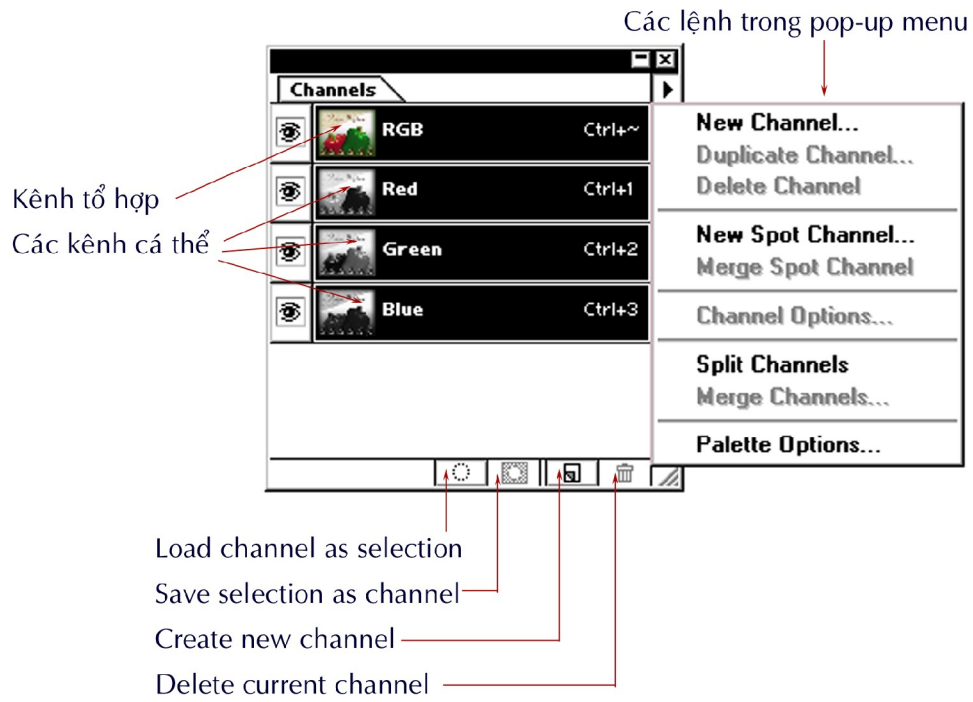
- *Cách 2* :

Mở bảng Channel, giữ chuột và kéo rê kênh Alpha có chứa vùng chọn cần tải thả xuống phím Load Channel as Selection nằm dưới đáy bảng Chanel .



*Hình 7.3 Hộp thoại Load Selection*

## CHANNELS PALETTE



Hình 7.4 Palette Channel

# GIÁO ÁN SỐ 8

Số tiết giảng : .....

Ngày : ... / ... / 200

Thực hiện tại : .....

\* Mục đích bài giảng :

## BÀI 8 CÁC LỆNH ĐIỀU CHỈNH MÀU

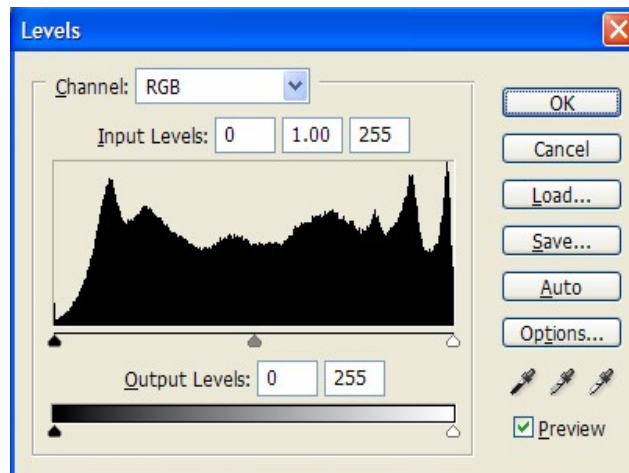
\* Các màu cơ bản trong Photoshop :

Có 6 màu cơ bản được sử dụng trong máy tính là : Red (đỏ cờ), Green (xanh lá cây), Blue (xanh lam), Cyan (lục lam), Magenta (đỏ sen), Yellow (vàng) và tăng cường thêm 2 màu Black (đen) và White (trắng) để pha trộn ra các màu khác .

- + Nếu trộn màu Red với màu Blue (tỷ lệ 1/1) ta được màu Magenta
- + Nếu trộn màu Red với màu Green (tỷ lệ 1/1) ta được màu Yellow
- + Nếu trộn màu Green với màu Blue (tỷ lệ 1/1) ta được màu Cyan
- + Nếu trộn màu Cyan với màu Magenta (tỷ lệ 1/1) ta được màu Blue
- + Nếu trộn màu Cyan với màu Yellow (tỷ lệ 1/1) ta được màu Green
- + Nếu trộn màu Yellow với màu Magenta (tỷ lệ 1/1) ta được màu Red .

**1. Lệnh Level :**

- Đường dẫn : menu Image/ Adjust/ Level hoặc gõ Ctrl + L
- Công dụng : Điều chỉnh mức độ sáng tối, đậm nhạt của màu sắc .
- Cách sử dụng :
  - + Kéo các con trượt để điều chỉnh giá trị sáng tối của màu sắc .
  - + Hoặc dùng các công cụ Set Black Point, Set White Point thiết lập các điểm đen trắng tuyệt đối để cải thiện độ sáng tối .
  - + Có thể chỉnh trên kênh tổ hợp hoặc các kênh cá thể bằng cách chọn tên kênh trong mục Channel .



Hình 8.1 Bảng chỉnh màu Level

**2. Lệnh Auto Level :**

- Đường dẫn : menu Image/ Adjust/ Auto Level hoặc gõ Ctrl + Shift + L

**GIÁO ÁN PHOTOSHOP**  
**--- VERSION CS 8.0 ---**

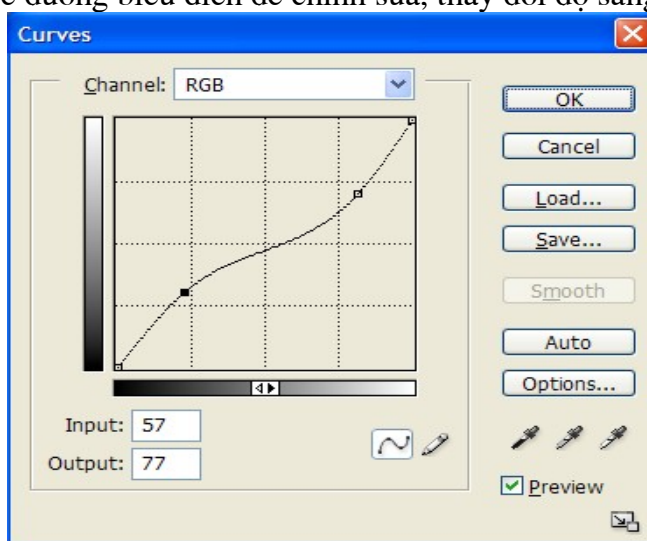
- Công dụng: Tự động điều chỉnh mức độ sáng tối của màu sắc .
- Cách sử dụng : Nhấp và kéo rê các con trượt trên đường thẳng bên dưới đồ thị biểu diễn .

**3. Lệnh Auto Contrast :**

- Đường dẫn : menu Image/ Adjust/ Auto Contrast  
hoặc gõ Ctrl + Alt + Shift + L
- Công dụng: Tự động điều chỉnh mức độ tương phản của màu sắc .

**4. Lệnh Curves :**

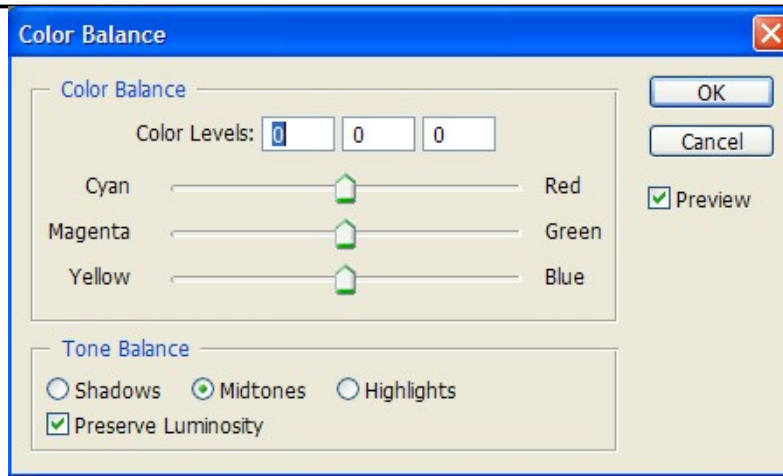
- Đường dẫn : menu Image/ Adjust/ Curves  
hoặc gõ Ctrl + M
- Công dụng: Tương tự lệnh Level, nhưng điều chỉnh trên 1 đường biểu diễn dạng đồ thị .
- Cách sử dụng :  
Nhấp và kéo rê đường biểu diễn để chỉnh sửa, thay đổi độ sáng tối .



*Hình 8.2 Bảng chỉnh màu Curves*

**5. Lệnh Color Balance :**

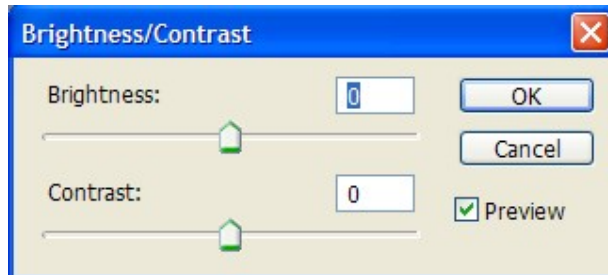
- Đường dẫn : menu Image/ Adjust/ Color Balance  
hoặc gõ Ctrl + B
- Công dụng: Điều chỉnh sự cân bằng màu sắc.
- Cách sử dụng :
  - + Tùy chọn Preserve Luminosity : Duy trì độ sáng tối .
  - + Các con trượt Cyan – Red, Magenta – Green, Yellow – Blue dùng cân chỉnh lại màu sắc, khi kéo con trượt về một phía thì màu ở phía đó được tăng lên và màu ở phía đối lập sẽ giảm đi .
  - + Các tùy chọn trong Tone Balance : Lựa chọn tông màu để điều chỉnh .



Hình 8.3 Bảng chỉnh màu Color Balance

#### 6. Lệnh **Brightness/ Contrast** :

- Đường dẫn : menu Image/ Adjust/ Brightness - Contrast
- Công dụng :
- + Điều chỉnh độ sáng tối của hình ảnh bằng thanh trượt Brightness
- + Điều chỉnh tương phản tối của hình ảnh bằng thanh trượt Contrast .



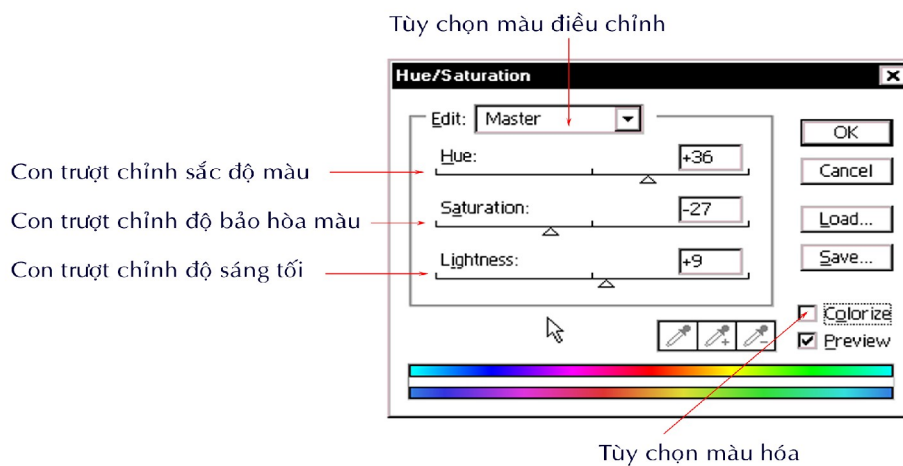
Hình 8.4 Bảng chỉnh màu Brightness/Contrast

#### 7. Lệnh **Hue/ Saturation** :

- Đường dẫn : menu Image/ Adjust/ Hue – Saturation hoặc gõ Ctrl + U
- Công dụng:
- + Điều chỉnh sắc màu trên thanh trượt Hue
- + Điều chỉnh độ bão hoà màu (cường độ màu) trên thanh trượt Saturation
- + Điều chỉnh độ sáng tối trên thanh trượt Lightness
- + Tùy chọn Colorize : Chuyển hình ảnh về dạng đơn sắc để điều chỉnh.



## BẢNG CHỈNH MÀU HUE/SATURATION



Hình 8.5 Bảng chỉnh màu Hue/ Saturation

### 8. Lệnh Desaturate :

- Đường dẫn : menu Image/ Adjust/ Desaturate

hoặc gõ Ctrl + Shift + U

- Công dụng: Huỷ bỏ độ bão hoà màu sắc, đưa ảnh về dạng đen trắng ( tức là ảnh có thay màu xám (Grayscale) ).

### 9. Lệnh Replace Color :

- Đường dẫn: menu Image/ Adjust/ Replace Color

- Công dụng: Điều chỉnh, thay thế màu sắc trong phạm vi tông màu được chọn .

- Cách sử dụng :

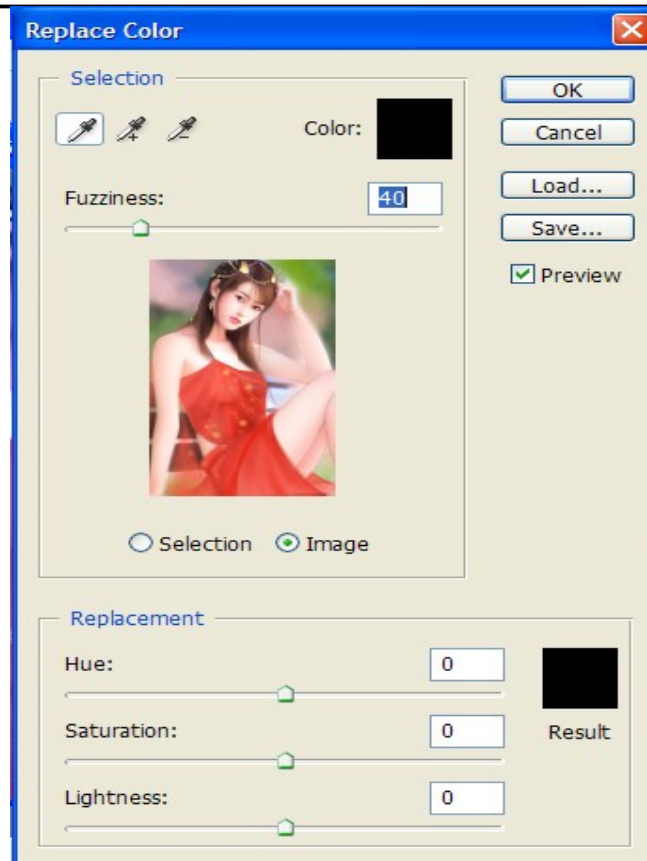
+ Con trượt Fuzziness : Điều chỉnh, thay thế màu sắc trong phạm vi tông màu được chọn.

+ Công cụ Eyedroper: Dùng chọn mẫu tông màu cần điều chỉnh

+ Công cụ Subtract from Sample : Trừ bớt mẫu màu đã chọn.

+ Các con trượt Hue, Saturation, Lightness : Điều chỉnh sắc màu, cường độ, độ sáng của màu sắc được chọn .

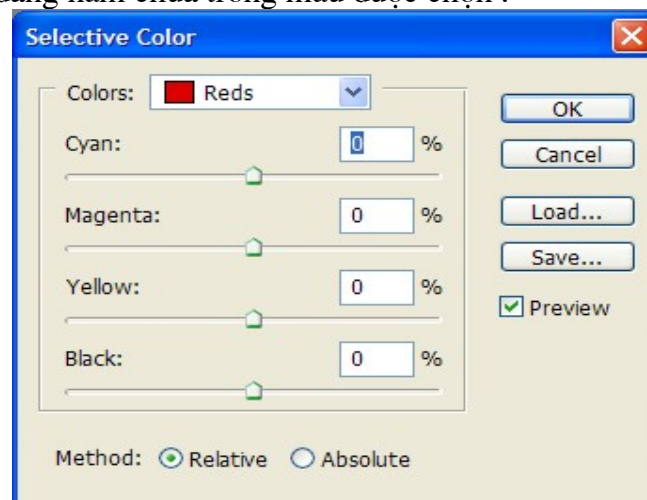
**GIÁO ÁN PHOTOSHOP**  
--- VERSION CS 8.0 ---



*Hình 8.6 Bảng chỉnh màu Replace Color*

**10. Lệnh Selective Color :**

- Đường dẫn: menu Image/ Adjust/ Selective Color
- Công dụng: Tinh chỉnh các thành phần màu hàm chứa trong một màu cơ bản .
- Cách sử dụng :
  - + Chọn màu cần điều chỉnh trong hộp Color
  - + Kéo các con trượt Cyan, Magenta, Yellow, Black để tăng (giảm) giá trị các màu này đang hàm chứa trong màu được chọn .



*Hình 8.7 Bảng chỉnh màu Selective Color*

**11. Lệnh Channel Mixer :**

- Đường dẫn: menu Image/ Adjust/ Channel Mixer
- Công dụng :  
Tương tự lệnh Selective Color nhưng điều chỉnh trên các kênh màu .

**12. Lệnh Gradient Map :**

- Đường dẫn: menu Image/ Adjust/ Gradient Map
- Công dụng :Sử dụng các mẫu màu Gradient để hiển thị hình ảnh .

**13. Lệnh Invert :**

- Đường dẫn: menu Image/ Adjust/ Invert
- Công dụng: Nghịch đảo màu sắc, tạo hiệu quả âm bản .

**14. Lệnh Equalize :**

- Đường dẫn: menu Image/ Adjust/ Equalize
- Công dụng: Phân phối lại các giá trị sáng tối làm hình ảnh có vẻ sáng hơn và tương phản hơn.

**15. Lệnh Threshold :**

- Đường dẫn: menu Image/ Adjust/ Threshold
- Công dụng: Chuyển đổi ảnh màu hoặc ảnh xám thành hình ảnh đen trắng tương phản cao.

Mức độ tương phản có thể điều chỉnh bằng con trượt trong bảng thoại

**16. Lệnh Posterize :**

- Đường dẫn: menu Image/ Adjust/ Posterize
- Công dụng: Làm thay đổi các mức xám của hình ảnh. Giá trị nhập vào hộp thoại Posterize quyết định đến mức độ trung thực của hình ảnh .

**17. Lệnh Variation :**

- Đường dẫn: menu Image/ Adjust/ Variation
- Công dụng: Điều chỉnh màu sắc bằng cách thêm vào ảnh 1 trong 6 màu cơ bản để làm giảm bớt màu đối lập với màu được thêm vào .
- Các tùy chọn :
  - + Current Pick : Phiên bản hiện hành của file ảnh.
  - + Con trượt Fine – Coarse : Điều chỉnh mức độ áp dụng của hiệu ứng.
  - + Show Clipping : Tùy chọn cho phép xuất hiện cảnh báo khi chỉnh quá đà .

GIÁO ÁN PHOTOSHOP  
--- VERSION CS 8.0 ---



*Hình 8.8 Bảng chỉnh màu Variations*

# GIÁO ÁN SỐ 9

Số tiết giảng : .....

Ngày : ... / ... / 200

Thực hiện tại : .....

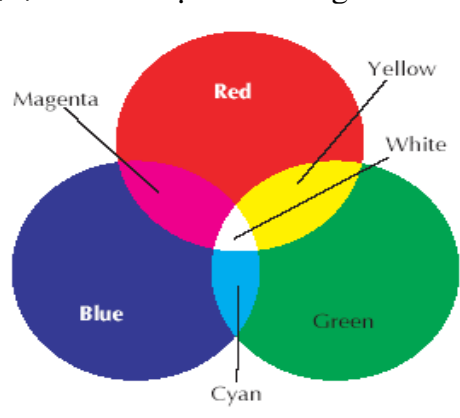
\* Mục đích bài giảng :

## BÀI 9 CÁC LỆNH QUẢN LÝ VÀ ĐIỀU CHỈNH HÌNH ẢNH

### I – CÁC CHẾ ĐỘ MÀU TRONG PHOTOSHOP

#### 1. Chế độ RGB :

Dựa trên 3 màu cơ sở là : Red, Green và Blue, nếu dùng 3 màu này trộn lại với nhau theo tỷ lệ 1/1/1 thì ta được màu trắng.

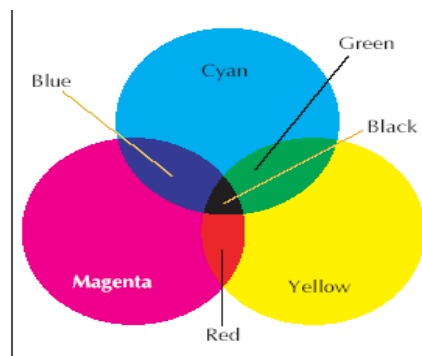


hình 1

Hình 9.1 Bảng màu RGB

#### 2. Chế độ CMYK :

Dựa trên 4 màu cơ sở là : Cyan, Magenta, Yellow và Black, nếu dùng 3 màu Cyan, Magenta, Yellow này trộn lại với nhau theo tỷ lệ 1/1/1 thì ta được màu đen (Black) .



hình 2

Hình 9.2 Bảng màu CMYK

### 3. Chế độ Bitmap :

Chỉ sử dụng 2 chế độ màu đen và trắng để hiển thị hình ảnh

### 4. Chế độ Grayscale :

Dùng thang độ xám (256 sắc độ từ đen đến trắng) để hiển thị hình ảnh. Đây còn là chế độ trung gian để chuyển từ các chế độ màu sang chế độ Bitmap và Doutone .

### 5. Chế độ Doutone :

Là chế độ Grayscale có tăng cường thêm 1 số màu khác (tối đa 4 màu) .

### 6. Chế độ Indexed Color :

Chỉ dùng tối đa 256 màu để hiển thị hình ảnh .

### 7. Chế độ Lab Color :

Chế độ này có cung màu lớn bao gồm cả 2 cung RGB và CMYK, thường được dùng cho các thiết bị chuyên dụng .

### 8. Chế độ Multichannel :

Dùng màu của các kênh (channel) để hiển thị hình ảnh .

\* Để chuyển đổi qua lại giữa các chế độ màu :

Vào menu Image/ Mode, chọn chế độ màu cần chuyển tới .

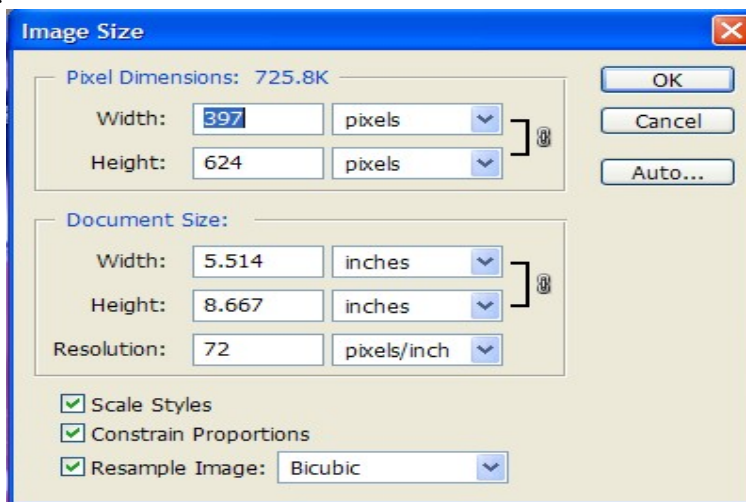
## XVII – CÁC LỆNH QUẢN LÝ VÀ ĐIỀU CHỈNH HÌNH ẢNH

### 1. Lệnh Duplicate :

- Đường dẫn : menu Image/ Duplicate
- Công dụng: Tạo bản sao của file ảnh hiện hành, nhưng chưa được lưu .

### 2. Lệnh Image Size :

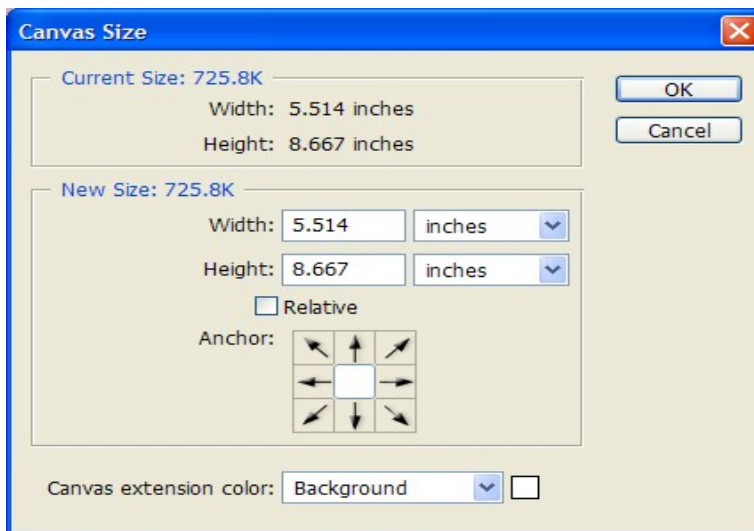
- Đường dẫn : menu Image/ Image Size
- Công dụng: Kiểm tra và điều chỉnh kích thước, độ phân giải của file ảnh .
- Bảng thoại Image Size :
  - + Mục Pixel Dimension : Kích thước của file ảnh tính bằng đơn vị Pixel và dung lượng chiếm dụng chiếm dụng bộ nhớ của file ảnh .
  - + Mục Document Size : Kích thước thực và độ phân giải của file ảnh.
  - + Tùy chọn Constrain Proportion : Duy trì tỷ lệ giữa chiều ngang và chiều dọc của file ảnh khi thay đổi giá trị của 1 chiều .
  - + Tùy chọn Resample Image : Duy trì mối tương quan giữa kích thước và độ phân giải .



Hình 9.3 Bảng thoại Image Size

### 3. **Lệnh Canvas Size :**

- Đường dẫn : menu Image/ Canvas Size
- Công dụng: Thay đổi kích thước trang vẽ của file ảnh mà không thay đổi kích thước của hình ảnh .
- Bảng thoại Canvas Size :
  - + Nhập kích thước mới cho file ảnh trong mục New Size
  - + Chọn hướng thay đổi và điểm mốc thay đổi kích thước file ảnh ở mục Anchor .



*Hình 9.4 Bảng thoại Canvas Size*

### 4. **Lệnh Rotate Canvas :**

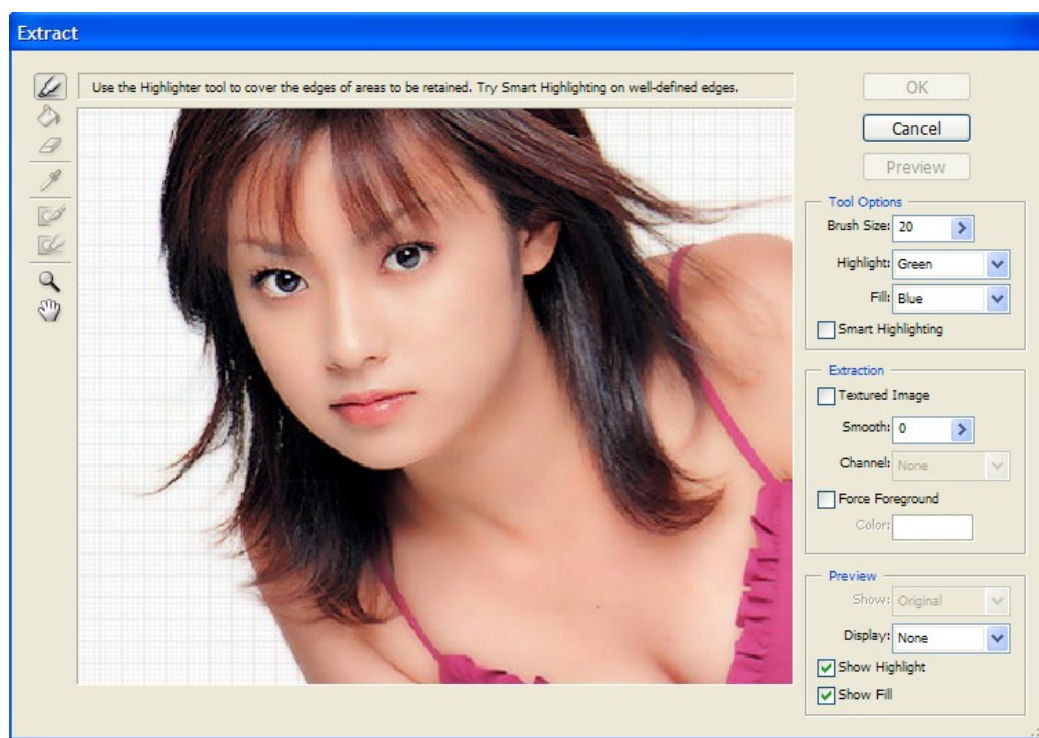
- Đường dẫn : menu Image/ Rotate Canvas
- Công dụng: Xoay hoặc lật toàn bộ hình ảnh .
- Các lệnh Rotate :
  - + 180<sup>0</sup> : Xoay 180<sup>0</sup>
  - + 90<sup>0</sup> CW: Xoay 90<sup>0</sup> thuận chiều kim đồng hồ
  - + 90<sup>0</sup> CCW: Xoay 90<sup>0</sup> ngược chiều kim đồng hồ
  - + Arbitrary : Nhập 1 góc độ xoay tùy ý
  - + Flip Horizontal : Lật ngang
  - + Flip Vertical : Lật dọc

### 5. **Lệnh Extract :**

- Đường dẫn : menu Filter/ Extract
- hoặc gõ : Ctrl + Alt + X
- Công dụng: Trích xuất những hình ảnh phức tạp có biên không rõ ràng bị xen kẽ với nền.
- Thao tác:
  - + Bảng Extract có các công cụ nằm bên lề trái và các tùy chọn nằm bên phải, ở giữa bảng là hình ảnh xem trước của file ảnh .
  - + Dùng công cụ Edge Hightlighter (phím tắt B) tô màu lên phần hình ảnh bị xen kẽ với nền .
  - + Dùng công cụ Fill (phím tắt G) để tô vào phần bên trong của hình ảnh (phần không bị xen kẽ với nền).
  - + Dùng công cụ Eraser (phím tắt E) để sửa lại những phần thi quá tay.

## GIÁO ÁN PHOTOSHOP --- VERSION CS 8.0 ---

+ Kích vào phím Preview để xem trước kết quả, sau đó kích OK .  
Sau khi kết thúc công việc, các phân ảnh nền sẽ bị xoá hết và trở thành trong suốt, chỉ còn lại hình ảnh cần trích xuất .



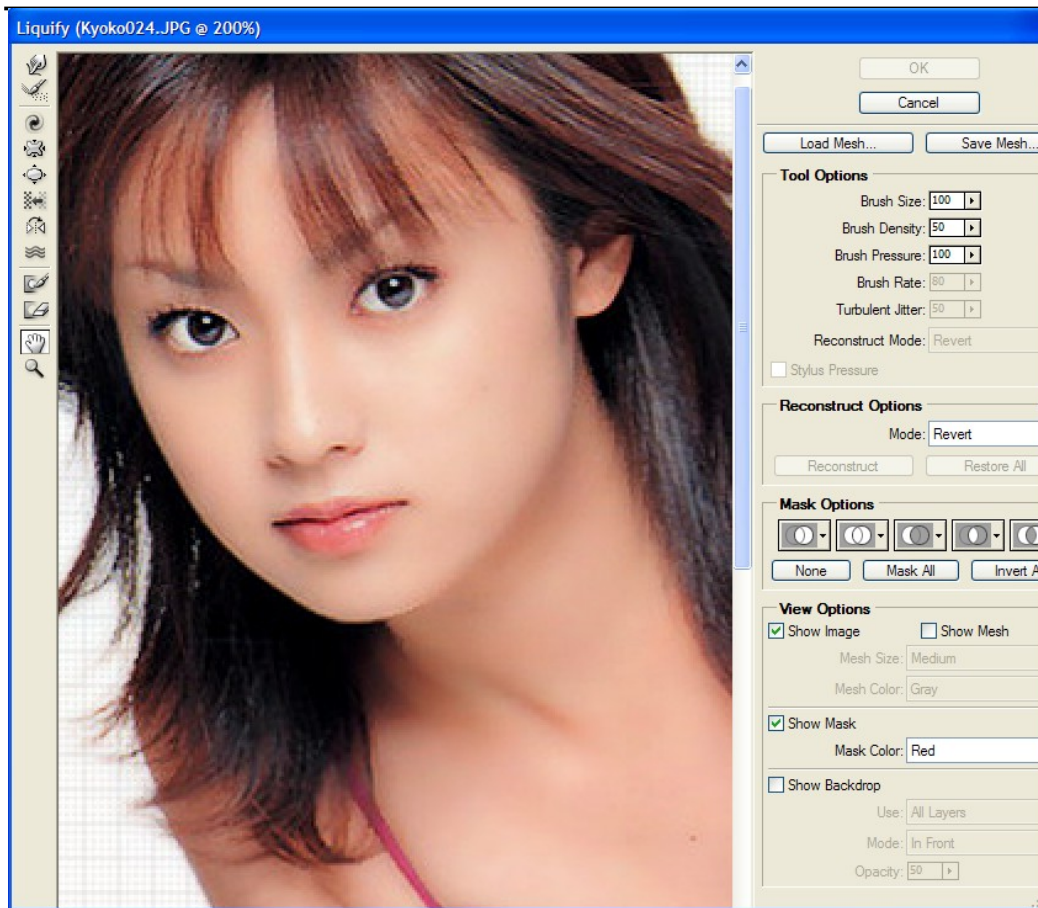
Hình 9.5 Bảng thoại Extract

### 6. Lệnh Liquify :

- Đường dẫn : menu Filter/ Liquify  
hoặc gõ Ctrl + Shift + X
- Công dụng : Làm biến dạng hình ảnh tùy theo tính năng từng công cụ của bảng .
- Tính năng của các công cụ:
  - + Warp (phím tắt W): Làm cong hình ảnh
  - + 2 công cụ Twirl (phím tắt R, L): Xoắn hình ảnh thuận và ngược chiều kim đồng hồ.
  - + Pucker (phím tắt P) : Làm dúm hình ảnh
  - + Bloat (phím tắt B) : Làm dãn nở hình ảnh.
  - + Shift Pixel (phím tắt S) : Dời chuyển hình ảnh .
  - + Reflection (phím tắt M): Phản hồi hình ảnh .
  - + Reconstruct (phím tắt E): Khôi phục lại hình ảnh ban đầu .
  - + Freeze (phím tắt F) : Tạo vùng bảo vệ hình ảnh khỏi sự biến dạng
  - + Thaw (phím tắt T) : Xoá bỏ vùng bảo vệ .



**GIÁO ÁN PHOTOSHOP**  
**--- VERSION CS 8.0 ---**



*Hình 9.6 Bảng thoại Liquify*

# GIÁO ÁN SỐ 10

*Số tiết giảng* : .....

*Ngày* : ... / ... / 200

*Thực hiện tại* : .....

\* *Mục đích bài giảng* :

## BÀI 10

### CÁC BỘ LỌC (FILTER) TRONG PHOTOSHOP

#### I. CÔNG DỤNG CỦA CÁC BỘ LỌC :

Các bộ lọc được dùng để tạo ra những hiệu ứng khác nhau cho hình ảnh. Hình ảnh đi qua bộ lọc sẽ bị biến đổi tùy theo tính chất của từng bộ lọc . Do có rất nhiều bộ lọc nên ở đây chỉ giới thiệu những bộ lọc cần thiết thường sử dụng. Còn lại, để tìm hiểu các bộ lọc khác ta cần phải dùng thử chúng để tìm ra những bộ lọc có ích cho công việc cụ thể của từng người .

#### II. CÁC BỘ LỌC THƯỜNG DÙNG :

##### 1. Bộ lọc *Artistic* (hiệu quả nghệ thuật) :

- Dry More : Tạo ra hiệu ứng giống như tranh vẽ sơn dầu với những mảng màu không được vồn tủa .

##### 2. Bộ lọc *Blur* (làm mờ hình ảnh) :

- Blur More : Làm giảm độ sắc nét của hình ảnh. Thường được sử dụng để làm mờ những nét gai của hình ảnh , đặc biệt là những hình ảnh được Scan từ bản gốc được in trên chất liệu giấy không mịn .

- Monitor Blur : Tạo hiệu ứng chuyển động thẳng cho hình ảnh , hiệu quả này sẽ tương tự hiệu quả của kĩ thuật lia máy trong nhiếp ảnh .

- Radial Blur : Tạo hiệu ứng chuyển động xoay (với tùy chọn Spin) và chuyển động hướng tâm (tùy chọn Zoom) .

##### 3. Bộ lọc *Brush Strokes* (hiệu quả của nét vẽ) :

- Crosshatch : Tạo ra hình ảnh giống như được vẽ bằng bút chì với những nét vẽ đan chéo nhau .

##### 4. Bộ lọc *Distort* (bóp méo hình ảnh) :

- Ocean Ripple : Bóp méo hình ảnh giống dạng bọt biển .

- Ripple : Bóp méo hình ảnh dưới dạng sóng nước .

- Wave : Bóp méo hình ảnh dưới dạng sóng .

- Zigzag : Bóp méo hình ảnh theo hình ngoằn ngoèo đồng tâm .

##### 5. Bộ lọc *Noise* :

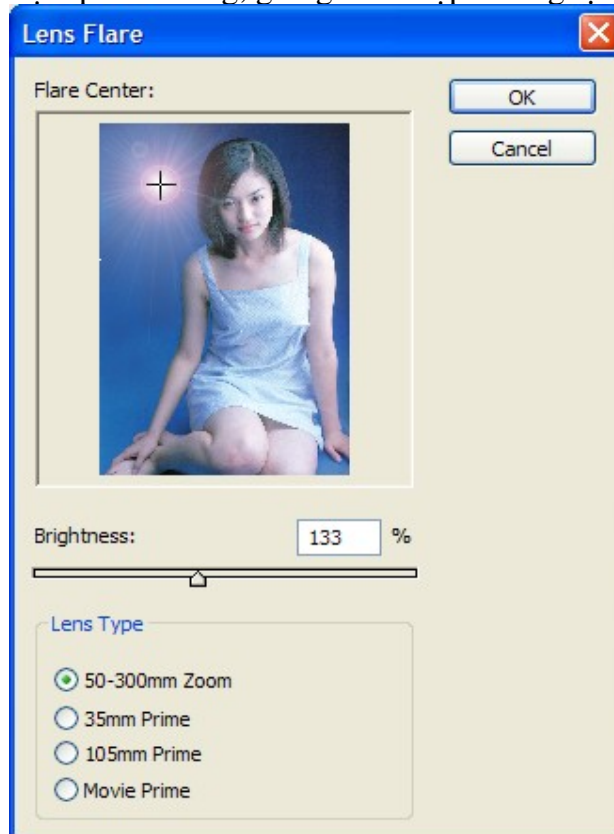
- Add Noise : Tăng độ nhiễu của hình ảnh bằng các hạt màu lấm tấm .

##### 6. Bộ lọc *Render* :

- 3D Transform : Diễn tả hình ảnh theo không gian 3 chiều dựa trên 3 khối cơ bản là : lập phương, trụ, cầu .

- Clouds: Hoà trộn một cách ngẫu nhiên màu tiền cảnh và màu hậu cảnh, thường được ứng dụng để tạo ra mây trời .

- Lens Flare : Hiệu quả loé sáng, giống như chụp ảnh ngược sáng .



Hình 10.1 Bảng thoại Lens Flare

- Lighting Effect : Hiệu ứng ánh sáng .

**7. Bộ lọc Sharpen (tăng độ sắc nét của hình ảnh) :**

- Unsharp Mask : Làm sắc nét các đường biên trong ảnh, sửa lại những chỗ mờ nhoè .

**8. Bộ lọc Stylize (Cách điệu hoá hình ảnh) :**

- Emboss : Tạo hiệu ứng dập nổi hình ảnh .

- Trace Contour : Tạo nét viền cho đường biên của sự chênh lệch sắc độ màu

**9. Bộ lọc Texture (Tạo kết cấu bề mặt cho hình ảnh) :**

- Mosaic Tile : Tạo 1 bề mặt giống như được khảm 1 lớp ngói .

- Texturizer : Tạo cho bề mặt hình ảnh 1 kết cấu giống kết cấu của các chất liệu : vải bạt, sa thạch ...

**\* Chú ý :**

- Hầu hết các bộ lọc không áp dụng với ảnh Bitmap, ảnh Indexed Color, ảnh có kênh 16 Bit.

- Một số bộ lọc chỉ áp dụng cho ảnh RGB .

- Muốn áp dụng lại bộ lọc được sử dụng gần nhất, ta vào menu Filter, bộ lọc được sử dụng gần nhất sẽ nằm trên đỉnh của menu hoặc gõ phím Ctrl + F .

# GIÁO ÁN SỐ 11

Số tiết giảng : .....

Ngày : ... / ... / 200

Thực hiện tại : .....

\* Mục đích bài giảng :

## BÀI 11 CÁC KỸ THUẬT NÂNG CAO CHO LAYER

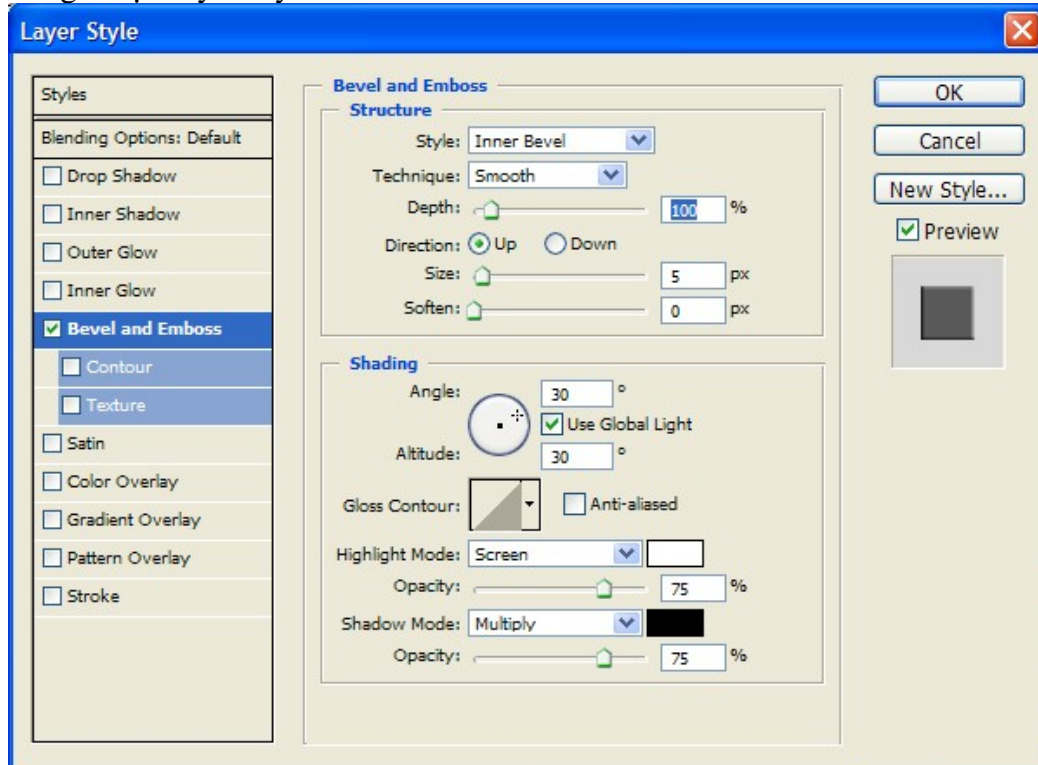
### 1. Sử dụng các Layer Style ( Hiệu ứng lớp ) :

Các Layer Style được sử dụng để nâng cao hiệu quả thẩm mỹ cho các lớp ảnh ( kể cả lớp chữ ). Các Layer Style liên kết trực tiếp với lớp được áp dụng .

Có thể mở bảng thoại Layer Style bằng các cách sau :

- Vào menu Layer/ Layer Style rồi chọn hiệu ứng cần áp dụng .
- Kích đúp (double click) vào tên lớp cần áp dụng hiệu ứng trong bảng Layer .
- Kích vào nút Layer Style dưới đáy bảng Layer và chọn hiệu ứng cần sử dụng .

Bảng thoại Layer Style :



Hình 11.1 Bảng thoại Layer Style

## GIÁO ÁN PHOTOSHOP

--- VERSION CS 8.0 ---

Phần rìa trái của bảng là danh mục các hiệu ứng .

Phần ở giữa là các tùy chọn của hiệu ứng đang sử dụng .

Layer Style gồm có các hiệu ứng sau :

- Drop Shadow : Tạo bóng đổ bên dưới phần ảnh của lớp .
- Inner Shadow : Tạo bóng đổ vấp bên trong phần ảnh của lớp .
- Outer Glow : Tạo bóng quang (toả sáng) ra bên ngoài phần ảnh của lớp .
- Inner Glow : Tạo bóng quang (toả sáng) vào bên trong phần ảnh của lớp .
- Bevel and Emboss : Hiệu ứng vát cạnh (chạm khắc) và rập nổi :
- + Outer Bevel : Vát cạnh ra bên ngoài phần ảnh của lớp
- + Inner Bevel : Vát cạnh vào bên trong phần ảnh của lớp
- + Emboss : Rập nổi hình ảnh của lớp .
- + Pillow Emboss : Khắc rãnh xung quanh phần ảnh của lớp .
- + Stroke Emboss : Rập nổi phần nét của lớp .

Các Style này có thể kết hợp với 2 tùy chọn :

- + Contour : Tạo hình thức đường viền cho hiệu ứng (các đường viền được tạo hiệu ứng).
- + Texture: Dùng các mẫu Texture (kết cấu bề mặt để tạo hiệu ứng).
- Satin : Tạo bóng phía bên trong phần ảnh của lớp .
- Color Gradient, Pattern Overlay : Che phủ (tô) cho phần ảnh của Layer bằng một màu phẳng, màu chuyển (Gradient) hoặc bằng mẫu Pattern .
- Stroke : Tạo đường viền bao quanh phần ảnh của lớp với các màu đơn, màu Gradient, Pattern .

\* *Tùy chọn của các Layer Style :*

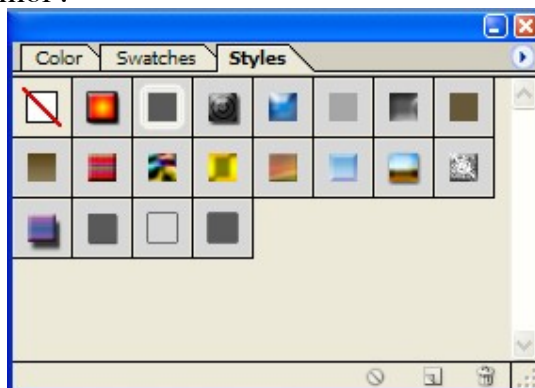
- + Distance : Khoảng cách giữa lớp ảnh và bóng đổ .
- + Spread (hoặc Choke) : Độ sắc nét của bóng .
- + Size : Độ lớn của bóng
- + Contour : Kích thước đường viền của bóng .
- + Noise : Độ nhiễu

\* *Đối với hiệu ứng Bevel Emboss :*

- + Depth : Độ cao của cạnh vát
- + Soften : Làm mềm cạnh vát .

Bảng Style :

Chứa các Layer Style có sẵn, muốn sử dụng các Style này ta chỉ việc nhấp vào ô biểu tượng của Style cần dùng. Ta có thể tải thêm các style có sẵn hoặc tự tạo ra các style mới .



Hình 11.2 Palette Style

## **2. Sử dụng Layer điều chỉnh, Layer tô màu :**

### **a. Layer điều chỉnh, Layer tô màu :**

- Công dụng : Layer điều chỉnh cho phép điều chỉnh màu sắc (bằng các lệnh trong menu Image/ Adjust ) của các Layer bên dưới mà không cần tác động trực tiếp lên màu sắc của các layer đó .

- Thao tác : Để tạo ra một layer điều chỉnh ta có nhưng cách sau :

+ Vào menu Layer/ New Adjustment Layer rồi chọn tên lệnh điều chỉnh cần sử dụng cho Layer này .

+ Kích vào phím Create new fill or Adjustment Layer dưới đáy bảng Layer.

### **b. Layer tô màu (Fill Layer) :**

- Công dụng: Tạo ra một Layer mới có màu tô là màu đơn, gradient hoặc Pattern .

- Thao tác : Tương tự thao tác với layer điều chỉnh .

## **3. Sử dụng mặt nạ lớp (Mask layer) :**

- Công dụng: Dùng che một phần hoặc toàn bộ hay làm mờ hình ảnh của 1 lớp để tạo ra các hiệu ứng cho hình ảnh (mặt nạ của 1 lớp chỉ có tác dụng với lớp đó) .

- Thao tác:

+ Chọn lớp cần tạo mặt nạ .

+ Kích vào phím Add Mask ở dưới đáy bảng Layer

+ Trên 1 mặt nạ lớp, nếu tô màu đen thì sẽ che dấu hình ảnh đi ( nhưng không hiển thị màu đen trên ảnh). Nếu tô màu trắng sẽ làm hiện lên những hình ảnh bị che phủ . Nếu tô màu đen với Opacity thấp, hoặc với công cụ Gradient ( chọn màu chuyển từ đen đến trắng ) thì sẽ làm mờ hình ảnh. Nếu trên lớp đó có vùng chọn thì mặt nạ lớp sẽ che giấu những vùng khác không thuộc vùng chọn .

## **4. Hiệu ứng Clipping Groups ( Đặt 1 hình ảnh vào hình ảnh khác ) :**

- Đường dẫn : menu Layer/ Group with Previous

hoặc gõ Ctrl + G

- Công dụng :Nhóm lớp hiện hành với lớp dưới nó và lồng hình ảnh của lớp này vào diện tích của lớp dưới (thường có diện tích phần ảnh nhỏ hơn lớp trên ), nếu lớp dưới có sử dụng các Layer Style thì hình ảnh kết quả cùng sẽ có các Style đó .

- Để tháo bỏ hiệu ứng này ta gõ lệnh Ctrl + Shift + G .

---

# GIÁO ÁN SỐ 12

*Số tiết giảng* :.....

*Ngày* : ... / ... / 200

*Thực hiện tại* : .....

\* *Mục đích bài giảng* :

## BÀI 12 MASK VÀ CHANNEL

### I – DÙNG CHẾ ĐỘ QUICK MASK ĐỂ TẠO VÙNG CHỌN :

- *Công dụng* : Quick Mask ( mặt nạ tạm thời ) dùng để tách và bảo vệ bức ảnh, nó chỉ hiện hữu tạm thời cho đến khi thoát ra khỏi chế độ Quick Mask, khi đó các vùng biên tập trên mặt nạ sẽ biến thành vùng chọn.

*Thao tác* :

- Nhấp vào nút Edit in Quick Mask Mode trên hộp công cụ hoặc ấn phím Q để vào làm việc trong chế độ Quick mask.
- Gõ tổ hợp phím Alt + Delete để tạo một mặt nạ màu hồng lên file ảnh
- Dùng công cụ Erase hoặc Brush, tẩy đi những vùng mặt nạ trên khu vực cần chọn
- Nhấp vào nút Edit in Standard Mode trên hộp công cụ hoặc ấn phím Q để thoát khỏi chế độ Quick Mask.
- Sau khi trở về chế độ Standard, những vùng mặt nạ bị tẩy đi trong chế độ Quick Mask sẽ trở thành vùng chọn.

\* *Chú ý* :

- + Nếu vẽ với màu trắng sẽ xoá vùng màu đỏ (mask) và mở rộng vùng được chọn .
- + Nếu vẽ với màu đen sẽ thêm vùng màu đỏ (mask) và giảm vùng được chọn .

### II. CHANNEL (KÊNH)

#### **1. Tương quan giữa chế độ màu và số kênh :**

Mỗi hình ảnh trong Photoshop có ít nhất từ một kênh trở lên, các kênh này chứa các thông tin màu cấu tạo nên file ảnh .

+ Hình ảnh Grayscale , Doutone, Bitmap và Indexd color : chỉ có 1 kênh.

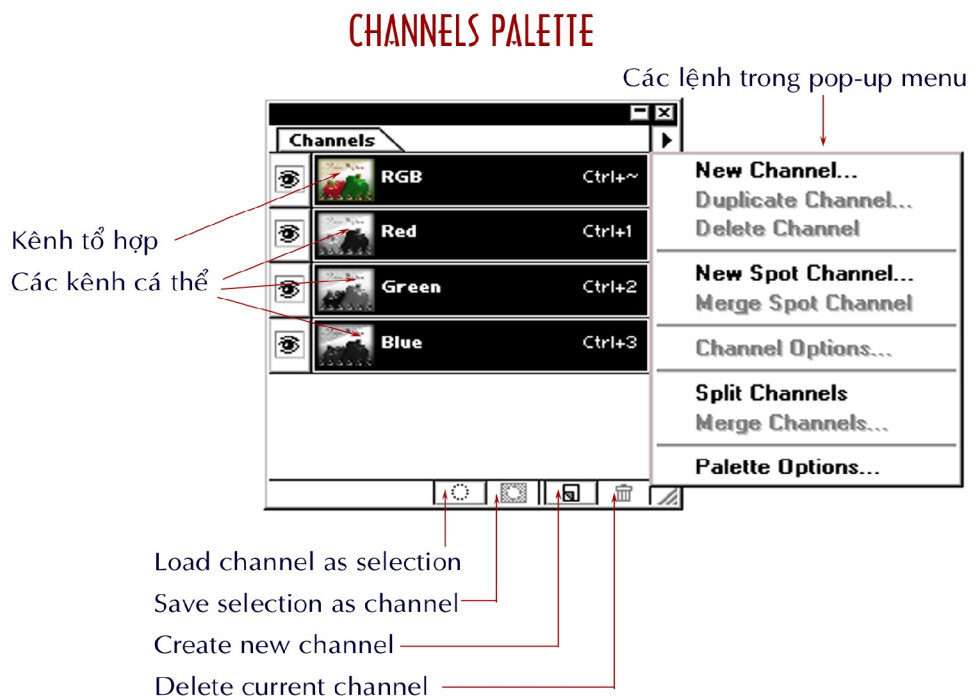
+ Hình ảnh GRB : Có 4 kênh ( R,G,B và kênh tổ hợp )

+ Hình ảnh CMYK : Có 5 kênh ( C,M,Y,K và kênh tổ hợp )

Lưu ý : Ngoài các kênh cá thể và kênh tổ hợp còn có các kênh khác được tạo ra trong quá trình xử lý ảnh được gọi là kênh Alpha .

#### **2. Channel Palette :**

Vào Window > Show Channel để hiện bảng Channel Palette.



Hình 12.1 Channel Palette

- Các nút lệnh dưới đáy bảng Channel Palette :

- + Load Channel as selection : Tải vùng chọn
- + Save select as Channel : Lưu vùng chọn
- + Create New Channel : Tạo kênh mới
- + Delete current Channel : Xoá bỏ kênh hiện hành

- Các lệnh trong menu con của Channel Palette :

Phần lớn các lệnh đều tương tự như các nút lệnh dưới đáy bảng Channel Palette trừ các lệnh sau :

- + Split Channels : Tách kênh ( dùng để in tách màu )

Lệnh này sẽ tách tập tin ảnh có nhiều kênh ra thành các tập tin tương ứng với số màu ban đầu .

Mỗi tập tin sẽ chứa 1 tập tin riêng rẽ ( ảnh đen trắng) .

- + Merge Channels : Trộn kênh

Lệnh này dùng để tái kết hợp các kênh riêng rẽ (trắng đen) để phục hồi lại hình ảnh (màu) ban đầu .

### 3. Các lệnh trộn kênh : ( Merge Channel)

- + Mở tất cả các tập tin chứa các kênh riêng rẽ định kết hợp rồi kích hoạt 1 trong những kênh hình ảnh đó.

- + Vào menu con của Channel Palette chọn lệnh Merge Channels

- + Trong cửa sổ Merge Channels chọn chế độ màu thích hợp rồi nhấn OK

- + Trong hộp Merge xác nhận các kênh màu tương ứng của tập tin rồi nhấn OK .



# GIÁO ÁN SỐ 13

*Số tiết giảng : .....*

*Ngày : ... / ... / 200*

*Thực hiện tại : .....*

\* *Mục đích bài giảng :*

## BÀI 13 XUẤT ẢNH VÀ IN ẤN TRONG PHOTOSHOP

I – XUẤT ẢNH VÀ IN ẤN :

### 1. Chuẩn hóa ( định chuẩn ) màn hình ( Monitor Calibration )

+ Sự khác biệt về màu sắc của hình ảnh hiển thị trên màn hình và hình ảnh được in ra có thể được khắc phục bằng cách chuẩn hóa màn hình.

+ Truy cập chương trình chuẩn hóa Adobe Gamma trong menu Control Panels ( hoặc vào hồ sơ Goodies ) nhấp đúp vào biểu tượng Adobe Gamma để chạy tiện ích Gamma. Sau đó cứ theo các chỉ dẫn mà thực hiện hết quá trình chuẩn hóa .

### 2. Chọn không gian màu RGB trong RGB Setup :

+ sRGB : Thích hợp cho công việc tạo đồ họa cho Web

+ Color Match RGB và SMPTE-240 là các tùy chọn thích hợp cho các hình ảnh để in ấn.

+ Tùy chọn Display Monitor Compensation : Photoshop sẽ diễn dịch không gian màu của màn

hình thành không gian làm việc RGB mà ta đã thiết đặt.

### 3. Xuất ảnh và in ấn :

- Dùng lệnh File -> Save As để đặt tên và chọn định dạng cho tập tin .

- Halftone dot kỹ thuật số : Là các ô được sắp xếp theo hệ thống trong quá trình in. Một Halftone dot bao gồm nhiều điểm ảnh (pixel). Các trạng thái tắt và bật của các pixel này xác định mức xám của halftone dot (chấm nửa tông) .

- Độ phân giải (Resolution) , tần số lưới (Screen) và loại giấy là các yếu tố chính quyết định chất lượng của hình ảnh được in ra. Thông thường để có hình ảnh chất lượng cao độ phân giải tập tin phải là từ 1,5 đến 2 lần tần số lưới và loại giấy lưới và loại giấy in phải phù hợp với mực in của máy in .

- Các tập tin xuất để in ở các cơ sở in chuyên nghiệp thường được định dạng EPS hoặc Tiff .

**GIÁO ÁN PHOTOSHOP**  
**--- VERSION CS 8.0 ---**

---

- Nếu có hiện tượng các khe trắng mảnh hoặc các quầng màu xuất hiện trên xung quanh những vùng tiếp giáp màu phớt ở hình ảnh khi in ra . Để khắc phục ta dùng lệnh Image > Trap cho hình ảnh CMYK trước khi in .
  - Hộp thoại Page Setup : Vào File > Page Setup để hiển thị hộp thoại này
  - + Calibration Bar : In các vạch màu (xám, Gradient, CMYK )
  - + Registration Marks : Các dấu đăng ký dùng để chỉnh thẳng hàng cho các bản tách màu in .
  - + Coner Crop Marks và Center Crop Marks : Các dấu xén, đánh dấu vị trí xén giấy .
  - + Labels : In tên kênh tài liệu và tên kênh
  - + Negative : In âm bản
  - + Emulsion Down: Tùy chọn nhũ ( lớp nhạy sáng của phim hoặc giấy) quay xuống hay lên.
  - + Interpolation : Tùy chọn cải thiện tập tin có độ phân giải thấp dành riêng cho máy in Postscript Level 2 (Máy in khác sẽ không có tác dụng )
  - Hộp thoại Print : Vào File -> Print để hiển thị hộp thoại Print
  - + Space : Tùy chọn cho phép chuyển đổi không gian màu khi in
  - + Selection : Tùy chọn này chỉ cho phép in hình ảnh trong vùng chọn
  - + Printer Color Management : Tùy chọn chuyển đổi tập tin sang không gian màu riêng của máy in.
  - In tách màu (Separation) :
    - + Muốn in tách màu thì hình ảnh in phải là ảnh màu CMYK
    - + Chọn tùy chọn Separation trong hộp Space
    - + Cần lưu ý là 4 bản tách in màu sẽ được in ra khi ta chọn Separation, 4 bản in này không phải là bản in màu mà là 4 phiên bản quay Grayscale của các thành phần C, M, Y và K của hình ảnh. Cơ sở in sẽ dùng 4 tấm phim này để dùng cho máy in công nghiệp 4 màu .

**II – CÁC ĐỊNH DẠNG FILES :**

**1. Định dạng JPEG ( Joint Photographic Experts Group ) :**

- + Thường được dùng để nén các tập tin trước khi xuất lên Web ( nén có tổn thất ).
- + Định dạng JPEG rút gọn đáng kể kích cỡ tập tin , giữ được các màu chuyển tiếp và hiển thị được nhiều triệu màu.
- + Ta có thể lưu trong định dạng JPEG bằng cách vào File > Save as hoặc Save a copy.
- + Muốn hình ảnh có chất lượng tốt nhất ta chọn Baseline Optimized trong hộp thoại JPEG .

**2. Định dạng EPS ( Encapsulated Postscript ) :**

- + Thường được dùng rộng rãi trong các chương trình đồ họa , dàn trang và in ấn .
- + Trong hộp thoại EPS options :

## GIÁO ÁN PHOTOSHOP

--- VERSION CS 8.0 ---

---

- Tại mục preview : Tùy chọn 1bit / pixel cho ảnh xem trước là đen trắng và tùy chọn 8 bit/ pixel cho ảnh xem trước 256 màu hoặc grayscale.

- Tại mục Incoding : Cho phép chọn tập tin sẽ là Binary ( nhị phân ) hay ASCII hoặc được nén sử dụng định dạng JPEG. Định dạng Binary và ASCII không làm giảm chất lượng tập tin. Tập tin nhị phân gọn hơn nhiều so với ASCII. Photoshop cung cấp cả 2 định dạng này vì có 1 số ứng dụng không đọc được định dạng nhị phân.

+ Tùy chọn Postscript Color Management : ( chỉ sử dụng cho máy in Postscript ) Cho phép chuyển đổi tập tin sang không gian màu của máy in .

+ Tùy chọn Include Transfer Functions và Include Halftone Screen ta không nên sử dụng nếu không có yêu cầu của cơ sở in ấn.

Định dạng TIFF ( Tagged – Image File Format ) :

+ Thường được sử dụng trong hầu hết các chương trình dàn trang nhưng không được các chương trình vẽ chấp nhận.

+ Các kênh alpha cũng được lưu trong định dạng TIFF .

+ Trong hộp thoại TIFF options : Tùy chọn LZW Compression ( Lempel – Ziv – Welch ) cho phép nén tập tin không bị tổn thất.

---

# GIÁO ÁN SỐ 14

*Số tiết giảng :.....*

*Ngày : ... / ... / 200*

*Thực hiện tại : .....*

**\* Mục đích bài giảng :**

## BÀI 14 CÁC THỦ THUẬT TRONG PHOTOSHOP

### I - CÁC THỦ THUẬT TRONG PHOTOSHOP

#### **1. Biến nút Cancel thành Reset :**

Trong khi thay đổi các giá trị trong các hộp thoại mà các kết quả không đạt được như ý muốn và nếu muốn lấy lại giá trị ban đầu thì ta giữ phím Alt để biến nút Cancel thành nút Reset.

#### **2. Gia số bằng phím :**

Để tăng/ giảm giá trị trong ô thông số của hộp thoại ta có thể nhấn phím mũi tên để làm việc này. Mỗi lần nhấp sẽ làm thay đổi 1 đơn vị giá trị nhưng nếu giữ thêm phím Shift thì làm thay đổi 10 đơn vị.

#### **3. Cuộn từ bàn phím :**

Ta có thể cuộn để xem ảnh bằng cách nhấn các phím sau :

Nhấn phím Home : cuộn đến góc cao bên trái

Nhấn phím End : cuộn đến góc dưới bên phải

Nhấn phím Page Up : cuộn lên trên cùng ( giữ Shift để cuộn từ từ )

Nhấn phím Page Down: cuộn xuống dưới cùng (giữ Shift để cuộn từ từ)

#### **4. Zoom ảnh bằng bàn phím :**

Nhấn Ctrl và phím + để phóng lớn ảnh .

Nhấn Ctrl và dấu - để thu nhỏ ảnh  
Nhấn Ctrl+Alt và dấu + ( hoặc dấu - ) sẽ phóng to (hoặc thu nhỏ ) đồng thời cả ảnh và cửa sổ ảnh

Nhấn Ctrl+Alt và phím 0 ( số 0 ) để xem ảnh ở tỉ lệ 100%

#### **5. Chọn nhanh Layer :**

- Dùng công cụ Move và nhấp phím phải chuột lên ảnh để hiển thị 1 pop-up menu rồi chọn lớp trong menu đó .

- Nếu muốn chọn nhanh 1 lớp nào đó bỏ qua bước chọn lớp trong pop-menu ta nhấn Ctrl+Alt trong khi nhấp phím phải chuột ( bất kỳ đang sử dụng công cụ nào ).

**6. Thu gọn các Palette :**

Giữ Alt và nhấp vào nút Collapse hoặc nhấp đúp vào Tab của Palette để thu nhỏ nhất Palette đó

**7. Định vị cho Palette :**

- Giữ Shift và nhấp lên Title Bar của Palette để đưa Palette đó ra rìa màn hình gần nhất

- Giữ Shift trong khi di chuyển Palette sẽ làm cho Palette di chuyển dọc theo biên của màn hình

**8. Di chuyển đường Path :**

Dùng công cụ Direct Selection nhấp vào đường Path trong khi giữ phím Alt sẽ giúp chọn cả đường Path đó sau đó thả Alt và kéo rê để di chuyển nó

**9. Tô bằng phím Delete :**

- Nhấn Ctrl+Delete để tô màu Background cho vùng chọn

- Nhấn Ctr+Shift+Delete để tô màu Background cho những miền không trong suốt

**10. Tô bằng phím Back Space :**

+ Nhấn Ctrl+Back Space để tô màu Background

+ Nhấn Alt+Background để tô màu Foreground

**11. Tải vùng chọn trong suốt của 1 lớp :**

- Giữ phím Ctrl rồi nhấp lên tên lớp trong Layer Palette để tải vùng chọn trong suốt của lớp đó

- Muốn tải thêm nhiều vùng chọn khác thì giữ thêm phím Shift

**12. Nhập giá trị Opacity cho các công cụ tô vẽ bằng phím số :**

- Nhấn phím số 1 để nhập giá trị Opacity bằng 10% , số 2 cho 20% , ... số 9 cho 90% và số 0 cho 100%.

- Nếu nhấn 2 số liên tục tức là nhập cho Opacity một giá trị chính xác

**II – THỦ THUẬT VỚI CÔNG CỤ CỌ VẼ :**

**1. Cách tạo một cọ vẽ tùy biến :**

- Tạo 1 phông nền ( tốt nhất là màu trắng )

- Tạo hình dáng cho cọ vẽ tùy biến theo ý muốn ( tốt nhất là màu đen )

- Dùng công cụ Rectangular Marquee tạo vùng chọn hình chữ nhật bao quanh hình ảnh cọ vẽ tùy biến

- Vào menu con của Brush Palette nhấp chọn Define Brush, cọ vẽ vừa tạo sẽ xuất hiện trong Brush Palette.

\* **Lưu ý** : Ta cũng có thể tạo các dạng cọ vẽ tiêu chuẩn bằng cách nhấp vào vùng trống trong Brush Palette để hiển thị hộp thoại New Brush sau đó gán các giá trị thích hợp cho các tùy chọn rồi nhấp OK .

\* *Ý nghĩa của các tùy chọn* :

- + Diameter : Đường kính của cọ vẽ
- + Hardness : Độ nét của cọ vẽ
- + Spacing : Khoảng cách liên tục của cọ vẽ
- + Angle : Góc nghiêng của cọ vẽ
- + Roundness : Độ tròn của đầu cọ vẽ

## **2. Cách lưu và tải các cọ vẽ ( Brushes ) :**

- Cách lưu các cọ vẽ :

+ Sau khi tạo xong các cọ vẽ tùy biến ta vào menu con của Brushes Palette nhấp chọn lệnh Save Brushes .

+ Trong hộp thoại Save đặt tên và chọn thư mục để lưu rồi nhấp Save

- Cách tải các cọ vẽ đã lưu :

+ Vào menu con của Brushes Palette nhấp chọn lệnh Load Brushes

+ Chọn thư mục chứa cọ vẽ đã lưu rồi nhấp đúp vào tên của cọ vẽ để tải cọ vẽ này vào Brushes Palette .

*Hết*

## PHÍM TẮT TRONG PHOTOSHOP CS 8.0

### TOOLBOX

<b>Marquee tools</b>	Nhấn M
	Kết hợp với phím Alt để "bớt" vùng lựa chọn
	Kết hợp với phím Alt để "thêm" vùng lựa chọn
	Sử dụng Shift để tạo nhiều vùng lựa chọn trên cùng một tài liệu một lúc.
<b>Crop tool</b>	Nhấn C
<b>Move tool</b>	Nhấn V. Khi các công cụ khác thay vì Move tool đang được chọn, nhấn Ctrl để tạm thời chuyển sang công cụ Move Tool
<b>Lasso tool</b>	Nhấn L
<b>Magic Wand</b>	Nhấn W
<b>Airbrush</b>	Nhấn A
<b>Paintbrush</b>	Nhấn B
<b>Eraser</b>	Nhấn E (Nhấn Alt để dùng Magic Eraser tool)
<b>Pencil</b>	Nhấn Y
<b>Rubber Stamp</b>	Nhấn S
<b>Smudge tool</b>	Nhấn U
<b>Sharpen/Blur tools</b>	Nhấn R
<b>Sponge/Burn/Dodge</b>	Nhấn O
<b>Pen tool</b>	Nhấn P
<b>Text tool</b>	Nhấn T
<b>Line tool</b>	Nhấn N
<b>Gradient tool</b>	Nhấn G
<b>Paintbucket</b>	Nhấn K
<b>Eyedropper</b>	Nhấn I (Khi sử dụng công cụ vẽ, nhấn phím Alt để tạm thời đổi sang Eyedropper)
<b>Hand</b>	Nhấn H (Bạn có thể nhấn phím Spacebar khi các công cụ khác hơn là Handtool đang được chọn để tạm thời chuyển sang Hand tool)
<b>Zoom</b>	Nhấn Z (Thử với Ctrl - + (dấu cộng) Ctrl -- (dấu trừ) để zoom in và out)
<b>Toggling between foreground and background colors</b>	X
<b>Setting default colors</b>	D
<b>Edit in Standard Mode</b>	Q
<b>Edit in Quick Mask Mode</b>	Q
<b>Standard Screen Mode, Full Screen Mode with Menu bar, Full Screen Mode</b>	Chuyển giữa F

# GIÁO ÁN PHOTOSHOP

--- VERSION CS 8.0 ---

Files		Editing	
<b>New file</b>	Ctrl + N	<b>Undo/Redo</b>	Ctrl + Z
<b>Open file</b>	Ctrl + O	<b>Cut</b>	Ctrl + X
<b>Close file</b>	Ctrl + W	<b>Copy</b>	Ctrl + C
<b>Save file</b>	Ctrl + S	<b>Copy Merged</b>	Ctrl + Shift + C
<b>Save As</b>	Ctrl + Shift + S	<b>Paste</b>	Ctrl + V
<b>Save a Copy</b>	Ctrl + Alt + S	<b>Paste Into</b>	Ctrl + Shift + V
<b>Page Setup</b>	Ctrl + Shift + P	<b>Fill (background color)</b>	Ctrl + Backspace
<b>Print</b>	Ctrl + P	<b>Fill (background color, preserving transparency)</b>	Ctrl + Shift + Backspace
<b>Preferences</b>	Ctrl + K	<b>Fill (foreground color)</b>	Alt + Backspace
<b>Exit</b>	Ctrl + Q	<b>Fill (foreground color, preserving transparency)</b>	Alt + Shift + Backspace

Image		Layers	
<b>Levels</b>	Ctrl + L	<b>Group with Previous</b>	Ctrl + G
<b>Auto Levels</b>	Ctrl + Shift + L	<b>Ungroup</b>	Ctrl + Shift + G
<b>Curves</b>	Ctrl + M	<b>Free Transform</b>	Ctrl + T
<b>Color Balance</b>	Ctrl + B	<b>Merge Layers</b>	Ctrl + E
<b>Hue/Saturation</b>	Ctrl + U	<b>Merge Visible</b>	Ctrl + Shift + E
<b>Desaturation</b>	Ctrl + Shift + U		
<b>Invert</b>	Ctrl + I		

Select		Filters	
<b>All</b>	Ctrl + A	<b>Last Filter</b>	Ctrl + F
<b>None</b>	Ctrl + D	<b>Fade</b>	Ctrl + Shift + F
<b>Inverse</b>	Ctrl + Shift + I		
<b>Feather</b>	Ctrl + Shift + D		

View	
<b>CMYK Preview</b>	Ctrl + Y
<b>Gamut Warning</b>	Ctrl + Shift + Y
<b>Zoom In</b>	Ctrl + +
<b>Zoom Out</b>	Ctrl + -
<b>Fit On screen</b>	Ctrl + 0
<b>Actual Pixels</b>	Ctrl + Alt + 0
<b>Hide Edges</b>	Ctrl + H
<b>Hide Path</b>	Ctrl + Shift + H
<b>Show Rulers</b>	Ctrl + R
<b>Hide Guides</b>	Ctrl + ;
<b>Snap to Guides</b>	Ctrl + Shift + ;
<b>Lock Guides</b>	Ctrl + Alt + ;
<b>Show Grid</b>	Ctrl + "
<b>Snap to Grid</b>	Ctrl + Shift + "



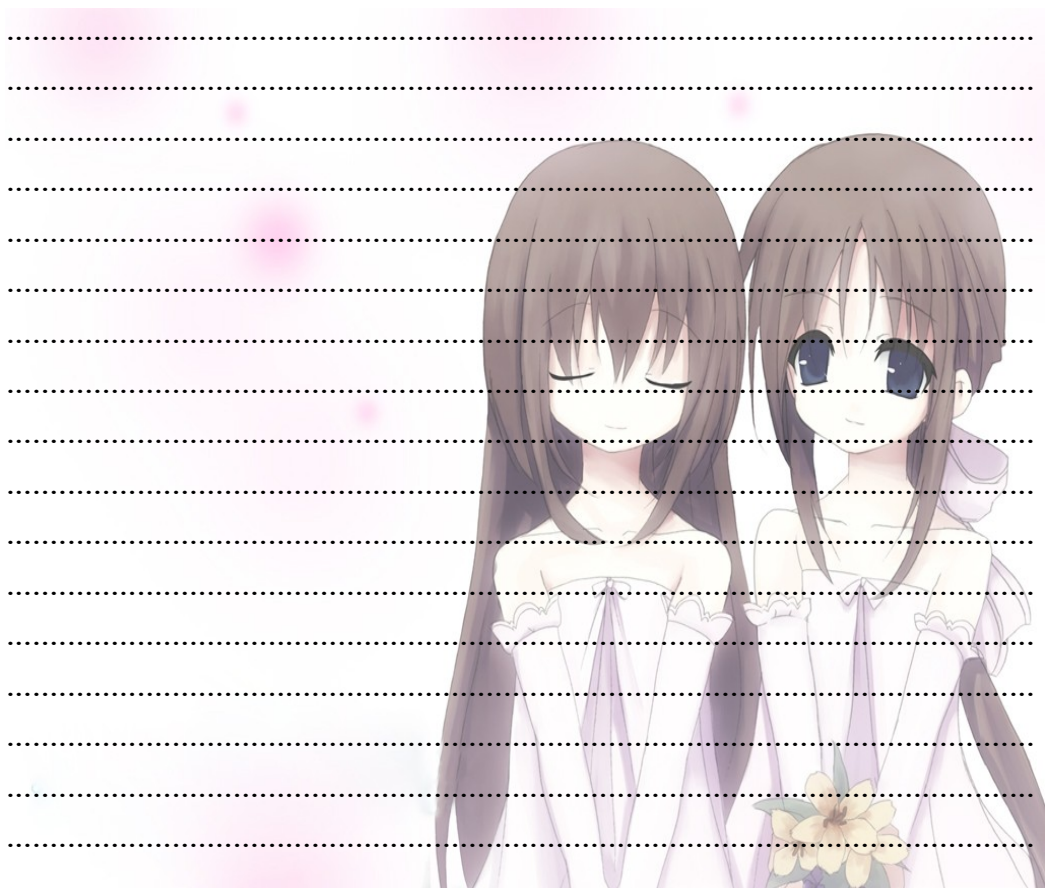
*Ghi chú*



GIÁO ÁN PHOTOSHOP  
--- VERSION CS 8.0 ---

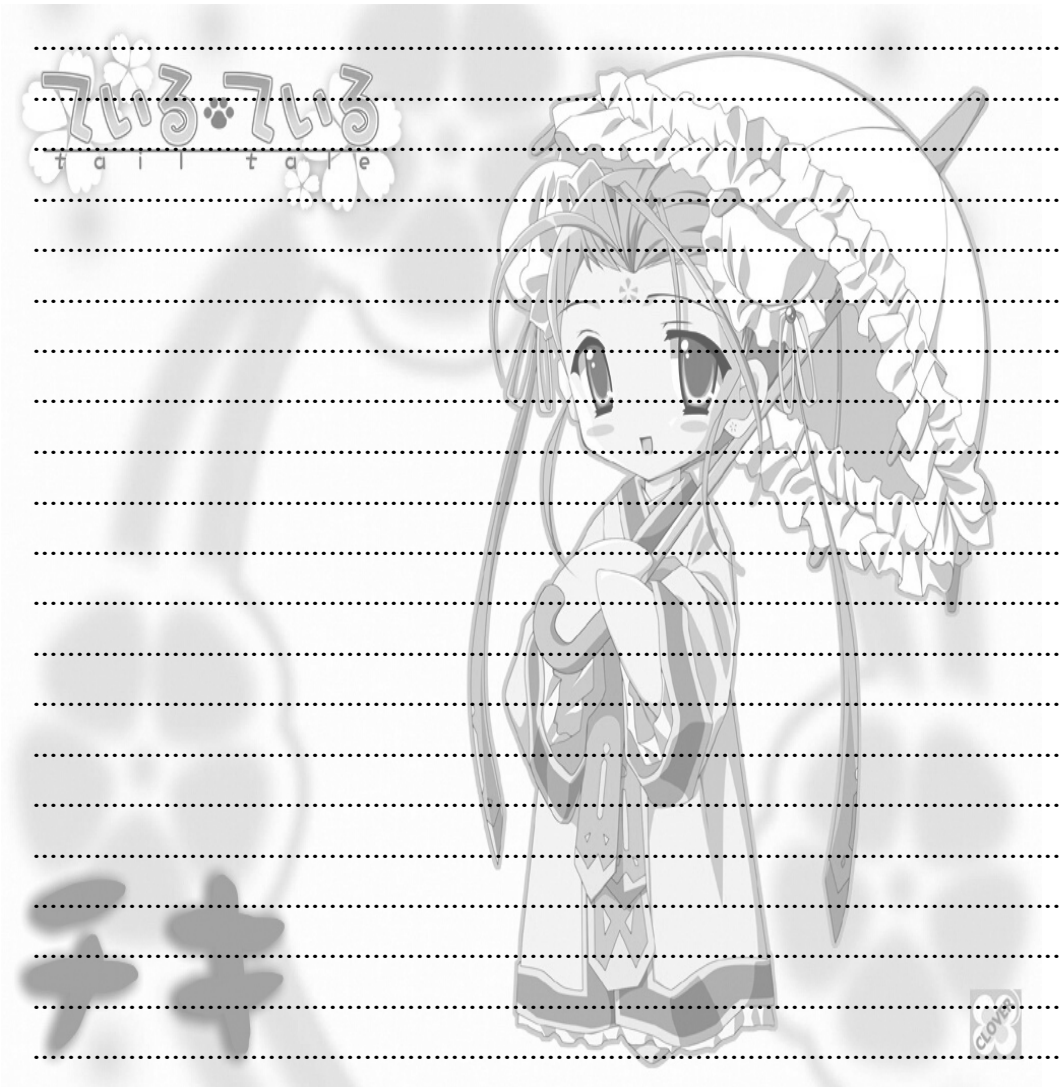


ALL RIGHTS RESERVED BY HITORI HITOYO ©2006



*Người viết : Lưu Hoàng Ly*

GIÁO ÁN PHOTOSHOP  
--- VERSION CS 8.0 ---



GIÁO ÁN PHOTOSHOP  
--- VERSION CS 8.0 ---



*Người viết : Lưu Hoàng Ly*