

Photoshop

Toàn Tập

---Chương 10---

Nội dung của trang này thuộc bản quyền của © **Bá tước Monte Cristo - Final Fantasy** và www.vietphotoshop.com. Những bài viết trong này có thể được in ra để dùng với mục đích cá nhân và phi thương mại. Nếu bạn muốn phát hành lại trong trang web của bạn làm ơn liên lạc với tôi hoặc ít nhất phải trích dẫn lại nguồn là: **Bá tước Monte Cristo - Final Fantasy** và www.vietphotoshop.com



Không giống như các ảnh bitmap, ảnh vector vẫn giữ được chính xác các cạnh cho dù được mở rộng đến mức nào đi nữa. Bạn có thể vẽ các vector shapes và paths trong photoshop images và thêm các vector mask để quản lý những gì hiển thị trên ảnh. Bài học này sẽ giới thiệu với bạn những cách sử dụng nâng cao với vector shapes và vector masks.

Trong bài này các bạn sẽ được học cách thực hiện những công việc sau:

- Phân biệt được sự khác nhau giữa bitmap và vector graphics.
- Vẽ và hiệu chỉnh Layer shapes và Path Layers.
- Hiểu và sử dụng các hình biểu tượng thu nhỏ (thumbnail) và biểu tượng liên kết cho shape layer.
- Tạo ra các Shape Layer phức tạp bằng cách kết hợp hoặc loại trừ những Shape khác nhau.
- Kết hợp các Vector Paths để tạo ra Shape.
- Sử dụng chế độ soạn thảo văn bản để thêm và hiệu chỉnh layer chữ.
- Sử dụng Layer chữ để tạo ra Work Path.
- Sử dụng Work Path để tạo ra Vector Mask.
- Load và ứng dụng Custom Shape Layer.

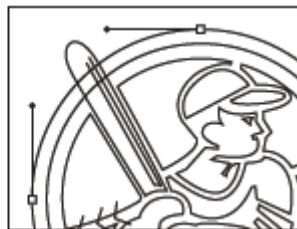
Bài học này sẽ kéo dài khoảng một hoặc một tiếng rưỡi. Bài này được thiết kế để dùng trong Adobe Photoshop, nhưng thông tin về cách sử dụng những chức năng tương tự trong Adobe ImageReady sẽ được nhắc tới nếu thích hợp.

Hình Bitmap và đồ hoạ Vector

Trước khi làm việc với vector shapes và hình đồ hoạ vector, bạn cần phải phân biệt được sự khác nhau cơ bản giữa bitmap images và vector images. Bạn có thể dùng Photoshop hay ImageReady để làm việc với cả hai loại này., hơn nữa, trong Photoshop bạn có thể sử dụng kết hợp cả bitmap và vector data trong cùng một file Photoshop image cá nhân .

Bitmap image, tên kỹ thuật gọi là Raster Image (ảnh màn hình), được dựa trên một mạng lưới màu sắc được biết đến như các đơn vị Pixel. Mỗi Pixel được phân phối ở một vị trí đặc biệt và mang một giá trị màu. Khi làm việc với bitmap images, bạn hiệu chỉnh nhiều nhóm pixel hơn là các đối tượng hay hình ảnh. Bởi vì hình bitmap có thể miêu tả tinh tế sự thay đổi dần màu sắc của bóng và màu, chúng thích hợp với những hình ảnh có tông màu liên tục như ảnh chụp hay tác phẩm được thể hiện bằng các chương trình đồ hoạ. Một điều bất lợi của hình bitmap là chúng chỉ chứa một số cố định các đơn vị pixel và do đó có thể mất đi chi tiết và xuất hiện nét răng cưa khi tăng tỷ lệ màn hình hay được in ra với độ phân giải thấp hơn là khi nó được tạo.

Hình vector được vẽ bằng các đường thẳng và cong được xác định bằng đơn vị toán học gọi là vector. Những ảnh này vẫn giữ được độ nét khi được di chuyển, thay đổi kích thước hoặc màu sắc. Hình vector thích hợp với tranh minh hoạ, chữ in hay hình logo mà có thể thay đổi kích thước.



Logo vẽ bằng Vector



Logo rasterize thành hình bitmap

Bắt đầu

Trong bài trước bạn đã học cách sử dụng công cụ Pen để tạo ra các shape và Path đơn giản. Trong bài này bạn sẽ học cách sử dụng nâng cao của Path và Vector Mask để tạo ra một áp phích cho một giải đấu golf tưởng tượng. Bạn sẽ học cách thêm chữ có liên quan đến thông tin giải đấu vào hình.

Bạn sẽ bắt đầu bài học bằng cách xem qua tám áp phích hoàn chỉnh về một giải đấu golf đầu mùa thu.

1. Khởi động Photoshop, giữ phím ctr+alt+shift (Window) hoặc command +Option+shift (Mac OS) để trở về thiết lập mặc định. Khi xuất hiện thông báo thì nhấn yes để lập lại thiết lập, đóng welcome screen

2. Trên thanh tùy biến công cụ chọn File Browser  để mở File Browser.

3. Trong File Browser Folder Palette vào Lesson10.

4. Nhấp vào biểu tượng hình thu nhỏ của 10Start.psd và nhấn Shift-Click để chọn file 10End.psd.

5. Trên thanh menu của File Browser, chọn File > Open để mở cả hai file trong Photoshop. Nếu một thông báo hỏi bạn có muốn Update layer chữ không? nhấn Update.

Chú ý: Thông báo "Update Text Layer" có thể xảy ra khi bạn gửi file qua lại giữa hai máy tính khác nhau và đặc biệt là giữa hai hệ điều hành Windows và Mac OS.

6. Chọn từng file một và quang sát trong cửa sổ hình ảnh và trên danh sách của Layer Palette. Nếu bạn muốn làm vậy, bạn có thể nhấn vào nút thu nhỏ của tài liệu 10End.psd.



7. Đóng File Browser lại.

Bây giờ bạn sẽ bắt đầu bài học bằng cách tạo một tài liệu mới cho tấm áp phích mà chúng ta sẽ làm dưới đây.

Tạo hình nền cho áp phích

Nhiều áp phích được thiết kế để có thể thay đổi được tỷ lệ lên hoặc xuống mà vẫn giữ được độ nét của hình. Bạn sẽ tạo ra Shape với Path và dùng Mask để điều chỉnh những gì diễn ra trên tấm áp phích.


Thêm một Shape mang màu sắc cho hình

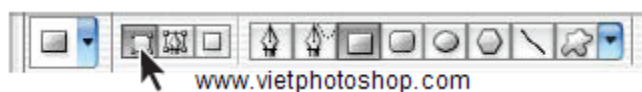
Bạn sẽ bắt đầu bằng cách tạo hình nền cho poster

1. Mở file 10Start.psd nếu bạn chưa mở nó.

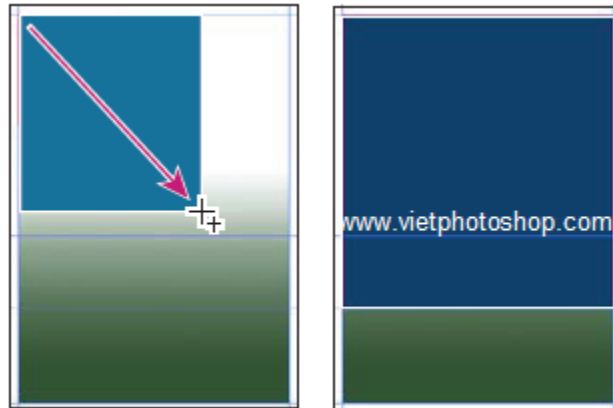


Một số thứ đã được chuẩn bị sẵn cho bạn, tấm hình đã có một Layer Background được tô bởi Gradient màu xanh lá cây và một số đường Guideline dọc và ngang. (Nếu bạn không thấy những đường này bạn có thể vào View > Show để mở menu phụ và đánh dấu chọn lệnh Guide)



2. Chọn View > Ruler để hiện thị thước kẻ dọc và ngang tài liệu.
3. Trong nhóm Layer Palette, kéo thẻ Path Palette ra khỏi nhóm của nó để dùng riêng cho tiện vì bài này bạn cần sử dụng chúng khá thường xuyên.
4. Trong Color palette chọn nền trước là màu xanh đậm có giá trị R=0, G=80, B=126.
5. Trên hộp công cụ chọn Rectangle Tool  và nhớ chọn Shape Layer trên thanh tùy biến công cụ.

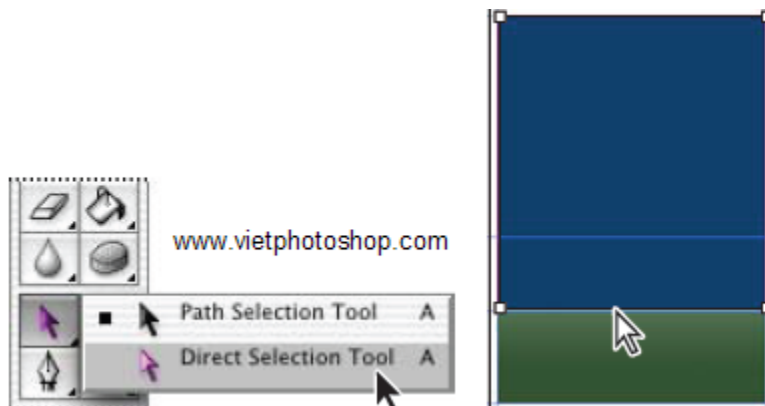


6. Kéo một hình vuông từ chỗ giao nhau của đường guideline trên cùng và bên trái xuống đến vùng giao nhau của của đường ở giữa và đường bên phải. Khoảng 3/4 của tấm hình, ở ngay dưới dấu 5 inch)



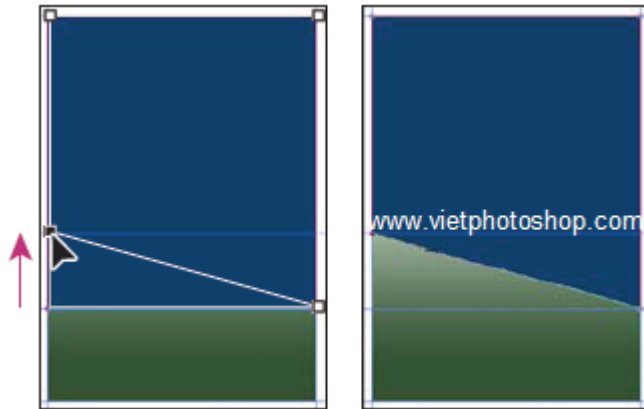
Bạn đã tạo ra được một hình vuông với màu xanh đậm và thêm đường viền trắng (Nếu bạn không có kết quả như ví dụ, thì bạn phải kiểm tra lại xem bạn đã chọn đúng công cụ Rectangular Shape chưa! và nên nhớ đây là công cụ Rectangle phía dưới công cụ Type trong hộp công cụ chứ không phải Rectangular Marquee. Hơn nữa, trên thanh tùy biến công cụ bạn phải chọn lựa chọn Shape Layer)

7. Trong hộp công cụ chọn công cụ Direct Selection  được ẩn dưới công cụ Path Selection  rồi chọn vị trí bất kì trên một cạnh của hình vuông xanh đậm, việc chọn này sẽ làm xuất hiện 4 góc trên hình vuông.



8. Chọn điểm nút ở góc trái của hình xanh đậm, bạn nên cẩn thận chỉ chọn điểm nút thôi, chứ không bao gồm toàn bộ phần Path.

9. Shift - kéo điểm nú lên phía trên đến đường guideline kế tiếp (khoảng 4 inch trên thước kẻ) và thả chuột khi điểm nú dính vào đường guide.



Bây giờ ở cạnh dưới của hình màu xanh thành một đường chéo xuống phía dưới.

10. Chọn View > Show > Guides để ẩn đường guide đi, bởi vì bạn không còn sử dụng đến nó nữa trong bài học này. Nhưng bạn vẫn sẽ dùng đến thước kẻ, do vậy đừng ẩn nó đi vội.

11. Nhấp chuột vào bất cứ vị trí nào trong hay ngoài hình vuông xanh đậm để để bỏ chọn và ẩn các điểm nú.

Bạn có thể nhận ra là đường biên ở chỗ đoạn giao nhau giữa hình màu xanh và nền xanh lá cây hơi bị gãy Pixel và không được mịn cho lắm. Nhưng thực chất những gì bạn nhìn thấy chỉ là đường shape và nó là thành phần không được in ra khi in ấn, nó chỉ ở đó để chỉ cho bạn biết rằng đường Shape 1 Layer vẫn đang được chọn.

Về Shape Layers

Các lớp hình dạng có 2 thành phần là : fill và shape. Thuộc tính tô (fill) xác định màu, các mẫu và độ mờ đục của lớp. Hình dạng là một lớp mặt nạ nó xác định vùng nào trên hình được tô màu và vùng nào phải ẩn đi.

Trong layer màu xanh bạn vừa tạo, thuộc tính Fill là màu xanh đậm. Màu của hình có thể nhìn thấy được ở phần bên trên nằm trong Shape mà bạn vẽ và được khoá lại ở phần dưới vì vậy bạn có thể nhìn được Gradient Xanh lá cây ở dưới nó.

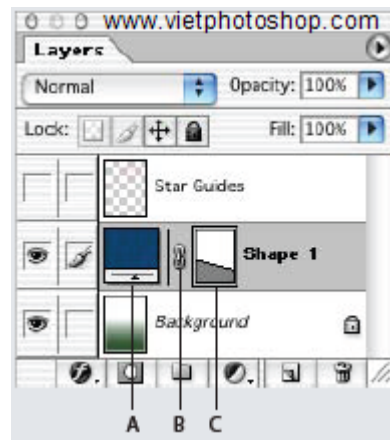
Trong Layer Palette của hình áp phích, bạn sẽ thấy một layer mới, tên là Shape 1, nằm trên layer Background. Tổng cộng có 3 biểu tượng được hiển thị cùng với tên của layer: hai hình biểu tượng thu

nhỏ của hình ảnh và một biểu tượng mắt xích nhỏ nằm ở giữa.

Hình biểu tượng thu nhỏ bên trái cho biết toàn bộ layer được tô với một màu xanh đậm của nền trước. Thanh trượt nhỏ ở dưới hình nhỏ này không có chức năng kéo, nhưng nó thể hiện rằng layer này có thể chỉnh sửa được.

Hình biểu tượng thu nhỏ ở bên phải cho bạn thấy Vector Mask của layer đó. Trong hình biểu tượng này, phần màu trắng có nghĩa là hình ảnh được hiển thị ở đó và phần màu đen chỉ ra rằng nơi đó hình bị khoá lại và không được hiển thị.

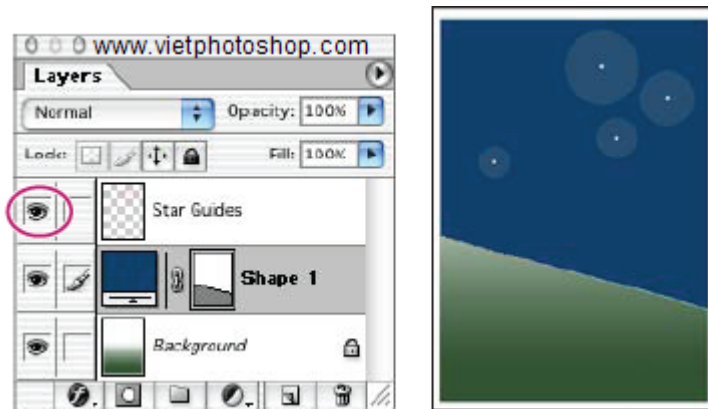
Hình mắt xích cho bạn biết là Layer đó được liên kết với Vector Mask của nó.



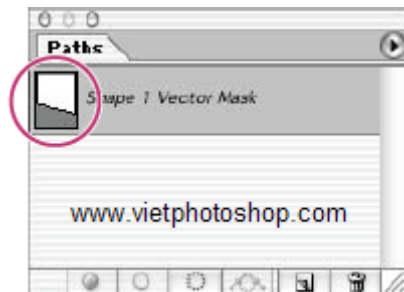
Loại bớt shape từ shape layer

Sau khi bạn đã tạo được Shape Layer, bạn có thể thiết lập tùy chọn thành loại bỏ các vùng Shape mới từ một hình vector. Bạn cũng có thể sử dụng công cụ Path Selection và công cụ Direct Selection để di chuyển, thay đổi kích thước và soạn thảo các hình dạng. Bạn sẽ thêm một vài ngôi sao vào trong “bầu trời” (hình chữ nhật màu xanh mà bạn đã tạo) bằng cách loại bỏ một số ngôi sao từ hình dạng màu xanh. Để giúp bạn định vị các ngôi sao, bạn sẽ dùng layer Stars Guides, mà đã được tạo sẵn cho bạn. Bây giờ layer đó đang ẩn.

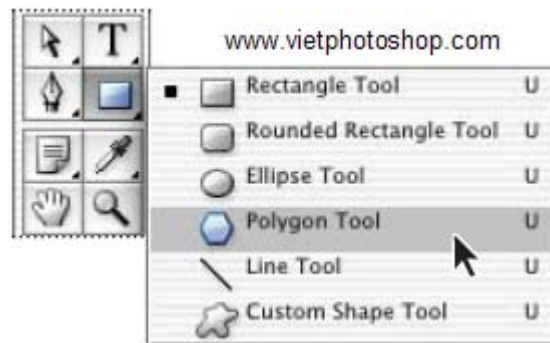
1. Trong Layer Palette, nhấn vào ô vuông bên trái của layer Stars Guides để hiển thị biểu tượng con mắt của layer (nhưng Shape Layer 1 vẫn được chọn). Layer Stars Guides bây giờ đã hiện lên trong cửa sổ màn hình.



2. Trong Path Palettes chắc chắn rằng Shape 1 Vector Mask đã được chọn.

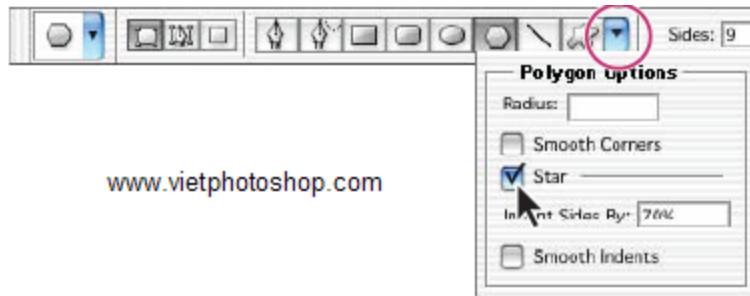



3. Trong hộp công cụ chọn công cụ Polygon, ấn dưới công cụ Rectangle.



4. Trong thanh tùy biến công cụ, chọn theo hướng dẫn sau:

- Trong hộp Sides gõ giá trị 9 và ấn Enter.
- Ấn vào mũi tên chọn lựa (ở bên trái của hộp Slides) để mở ra Polygon Options. Đánh dấu vào chọn lựa Star và gõ 70% vào ô Indent Sides By, sau đó ấn bất kì chỗ nào bên ngoài Polygon Options để đóng nó.



- Chọn tùy chọn Subtract From Shape Area  hoặc ấn dấu nổi hoặc trừ để lựa chọn nó với phím tắt của bàn phím. Con trỏ của công cụ polygon xuất hiện bây giờ như một dấu cộng với một dấu trừ nhỏ ở dưới.



5. Di chuyển con trỏ của công cụ Polygon qua vùng giữa của các điểm màu trắng và kéo ra ngoài cho đến khi đỉnh của viền tia sáng mờ dần.

Chú ý: Trong khi bạn kéo, bạn có thể xoay ngôi sao bằng cách kéo con trỏ xoay vòng theo hướng bạn muốn xoay.

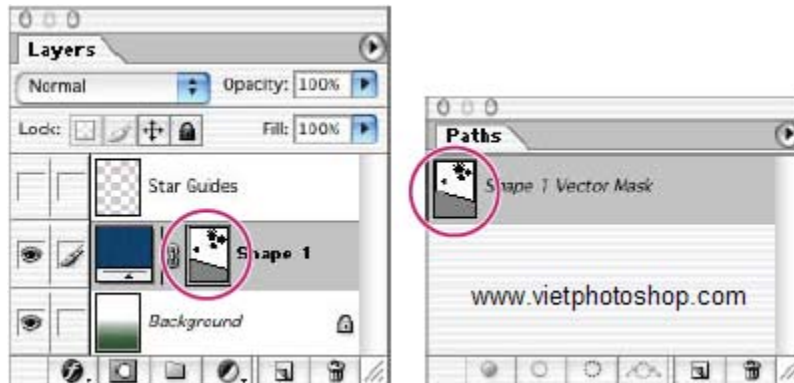


Khi bạn thả chuột ra, hình dạng ngôi sao sẽ xuất hiện với màu trắng. Tuy nhiên đây không phải là tô màu và màu trắng bạn nhìn thấy là màu nền của lớp phía dưới nó. Nếu lớp nền có một ảnh khác, pattern, hoặc màu thì bạn sẽ không nhìn thấy phía trong của ngôi sao.

6. Lặp lại bước 5 cho ba điểm trắng còn lại trên hình để có tổng cộng là bốn ngôi sao.



Chú ý là tất cả cá ngôi sao đều có đường viền không được mịn, có nghĩa rằng các hình này đang được chọn. Một biểu hiện khác để biết Shape đang được chọn là biểu tượng mặt nạ vector Shape 1 sáng lên trong Layer Palette.


7. Trong Layer Palette, chọn biểu tượng con mắt của layer Stars Guides để ẩn nó. Chú ý đến các biểu tượng thu nhỏ được thay đổi như thế nào trong palette. Trong Layer Palette các biểu tượng thu nhỏ bên trái không có gì thay đổi, nhưng biểu tượng mặt nạ vector trong cả Layer Palette và Path Palette hiện ra hình ngôi sao.

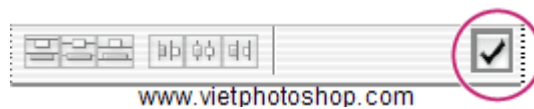


Bỏ chọn Path

Bỏ chọn Path thông thường là cần thiết để bạn nhìn thấy thanh tùy biến công cụ khi bạn chọn một công cụ vector. Việc này cũng giúp bạn nhìn thấy một vài hiệu ứng cụ thể mà nó có thể không rõ ràng nếu một đường dẫn đang sáng. Trước khi làm mục tiếp theo trong bài học bạn phải bỏ chọn tất cả các Path.

1.Chọn công cụ Path Selection , thường được ẩn dưới công cụ Direct Selection .

2.Trong thanh tùy biến công cụ, ấn vào nút Dismiss Target path .




Chú ý: một cách khác để bỏ chọn Path là nhấp chuột vào một vùng trống bất kỳ trong Path Palette.

Đường path của bạn bây giờ đã được bỏ chọn và đường "gân guốc" kia cũng đã biết mất và để lại một tấm hình có cạnh sắc nét và rõ ràng nằm giữa màu xanh và màu xanh lá. Và Shape 1 Vector Mask không còn được tô xanh trên Path Palette nữa.



Vẽ các đường path


Tiếp theo, bạn sẽ thêm nhiều thành phần khác vào trong áp phích, nhưng bạn sẽ làm việc với chúng trên các layer khác nhau. Xuyên suốt bài học này, bạn sẽ tạo layer mới để có thể vẽ, thêm chữ, dán và

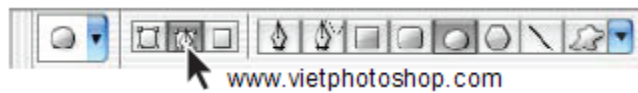
tái định vị vị trí của các thành phần trên một layer mà không ảnh hưởng tới các layer khác.

1. Trong Layer Palette chọn New Layer  ở phía dưới của palette để tạo một layer mới.

Một layer mới có tên là Layer 1, xuất hiện bên trên của Shape Layer 1 trong Layer Palette và tự động được chọn.

2. Chọn công cụ Ellipse  nằm ẩn dưới công cụ Polygon .

3. Trong thanh tùy biến công cụ, chọn tùy chọn Paths .





4. Bắt đầu kéo công cụ ellip từ khu vực phía trên bên trái của tấm áp phích sau đó giữ Shift để tiếp tục kéo. Nhả chuột khi hình tròn gần tới viền dưới của hình màu xanh.

5. Giữ Shift và vẽ hình tròn thứ hai trong hình tròn thứ nhất.



6. So sánh kích thước và vị trí của các hình tròn mới vẽ với file 10End.psd và chắc chắn những thay đổi cần thiết:

- Để di chuyển hình tròn, chọn nó bằng công cụ Path Selection  và kéo hình tròn tới vị trí khác (Nếu cần chọn View > Snap To > Guides để có thể di chuyển hình tròn chính xác tới nơi bạn muốn).

- Để thay đổi kích thước hình tròn, chọn nó bằng công cụ Path Selection  và chọn Edit > Free Transform Path, sau đó giữ Shift và kéo một nút ở góc để thay đổi kích thước mà không bóp méo nó. Khi kết thúc, bạn ấn Enter để áp dụng sự biến đổi.

Chú ý: Trong Path Palette chỉ có Work Path mới xuất hiện vào lúc này. Mặt nạ vector Shape 1 được tạo với Shape Layer 1. Vì bây giờ bạn không làm việc trên Shape Layer 1, mặt nạ vector sẽ không xuất hiện trong Path Palette. Trong Path Palette, biểu tượng thu nhỏ hiện ra hai đường dẫn con với vùng màu trắng giữa chúng.



Những điều nên biết thêm về Work Path

Khi bạn vẽ một Shape trong Photoshop, Shape đó thực chất là một mặt nạ vector nó xác định những vùng nằm trong nó sẽ là màu của nền trước. Đó là lý do vì sao bạn lại thấy có hai thumbnail xuất hiện trong Layer Palette cho mỗi một Shape Layer: Một cái cho màu của layer đó và cái còn lại cho chính hình Shape (được xác định bởi Layer Mask).

Work Path hiểu nôm na là dạng "shape cho thuê" nó hoạt động độc lập và có tính năng cơ bản như một Vector Mask trên layer. Bạn có thể sử dụng work path nhiều lần để áp dụng cho một vài layer khác nhau.

Nguyên lý này khác biệt với nhiều ứng dụng đồ họa có sử dụng hình vector khác như là Adobe Illustrator, cho nên nếu bạn quen dùng những phần mềm đồ họa này, bạn sẽ phải mất chút xíu thời gian để làm quen với nó. Nhưng thực ra bạn có thể dễ dàng hiểu được nguyên lý này nếu bạn cứ quan niệm rằng trong Photoshop nguyên lý của nó gần giống như những kỹ thuật xử lý ảnh cổ điển có trong thực tế vậy. Khi ánh sáng chiếu qua lăng kính của máy ảnh, nó sẽ xác định hình dạng, màu sắc và độ rõ mờ của phim âm bản, và sau đó trong phòng tối phim âm bản sẽ lại xác định những vùng nào của giấy in ảnh sẽ được rửa ra với màu sắc và độ sáng tối khác nhau.

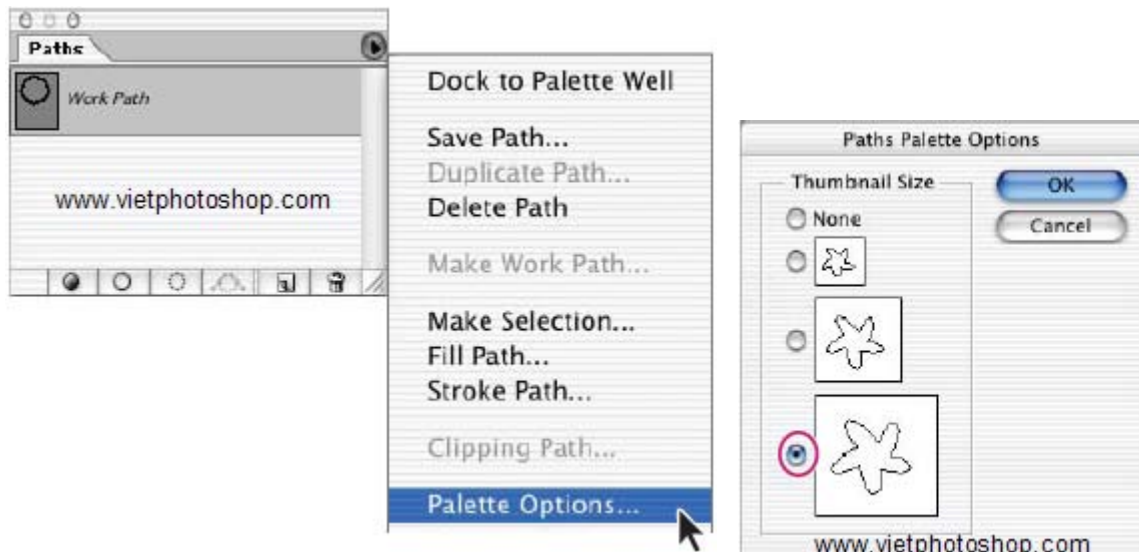
Path Palette chỉ hiển thị hai loại Path: loại thứ nhất bao gồm tất cả những Vector Path có liên quan đến layer đang được chọn, còn loại thứ hai là Work Path - nếu tồn tại - thì nó có thể được áp dụng cho bất cứ layer nào bởi vì Vector Path được tự động link đến layer khi bạn tạo ra nó, nó sẽ Transform hoặc layer hay Vector Path (như là định lại kích cỡ hoặc bóp hình) vì cả hai layer và Vector path đều thay đổi. Không giống như Vector Path, Work Path không được liên kết với một layer cụ thể nào, cho nên nó xuất hiện trong Path Palette của layer nào mà nó đang được chọn

7. Sử dụng công cụ Path Selection , chọn vòng tròn thứ hai (nằm trong) và sau đó chọn lựa chọn Exclude Overlapping Path Areas  trên thanh tùy biến công cụ.




Trong Path Palette, hình biểu tượng thu nhỏ chỉ hiển thị một vùng màu trắng nhỏ nằm giữa hai Subpath.

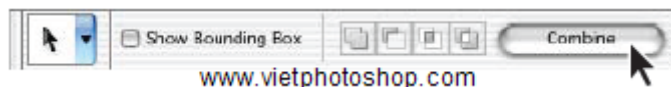
Chú ý: Có thể rất khó nhìn nếu các biểu tượng thu nhỏ quá nhỏ. Để mở rộng chúng, chọn Palette Option trên Menu Path Palette và chọn cỡ biểu tượng lớn hơn.




Kết hợp đường Path vào filled shapes

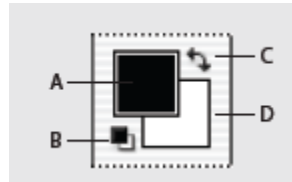
Nhiệm vụ kế tiếp của bạn là định dạng hai đường tròn thành các phần tử riêng lẻ, bởi vậy bạn có thể thêm màu sắc cho chúng.

1. Dùng công cụ Path Selection , chọn một đường tròn sau đó giữ phím Shift và chọn đường tròn thứ 2. Cả hai vùng chọn đường dẫn đã được chọn.
2. Trong thanh tùy biến công cụ, ấn vào nút Combine.




Nút Combine bây giờ mờ đi vì có hai đường dẫn được xử lý trên một shape.

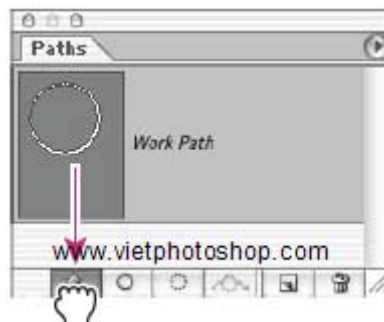
3. Trên hộp công cụ, ấn nút Default Foreground and Background Colors  ở phía trái bên dưới của hai biểu tượng màu lớn và thay đổi chúng thành đen và trắng.



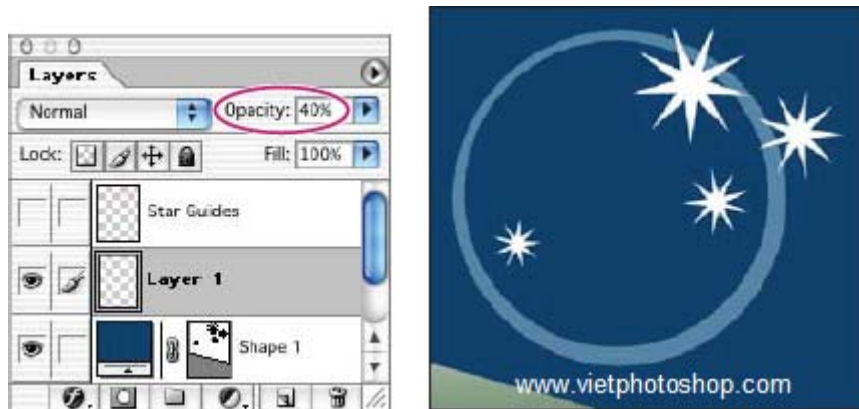
- A: Nút đổi màu nền trước
- B: Nút màu mặc định của nền trước và nền sau
- C: Hoán đổi vị trí màu mặc định nền trước nền sau
- D: Nút đổi màu nền sau

4. Cũng trong hộp công cụ, ấn nút Switch Foreground and Background Colors , để chuyển màu nền trước thành màu trắng và màu phía sau thành màu đen.

5. Trong Path Palette kéo work path tới nút Fill Path With Foreground Color  ở phía dưới của palette.



6. Trong Layer Palette, thay đổi Opacity thành 40%, bằng cách gõ giá trị hoặc ấn vào mũi tên để mở một cửa sổ với con trượt và di chuyển nó. Bạn có thể thử thay đổi giá trị Opacity thành một giá trị bất kỳ để so sánh kết quả.



7. Nếu như hình tròn vẫn được chọn, ấn nút Dismiss Target Path trong thanh tùy biến công cụ, sau đó chọn File > Save.

Không giống như hình dạng ngôi sao được cắt ra từ Shape 1 Layer, khu vực giữa hai hình tròn trên Layer 1 sẽ được tô màu trắng. Nếu không bạn không thể thay đổi độ mức Opacity của vùng màu trắng. Ví dụ, nếu bạn thử giảm mức Opacity cho Shape Layer 1, hình dạng màu xanh sẽ dần trở nên trong suốt, nhưng ngôi sao vẫn là màu trắng vì màu của nó trên Layer 1 nằm ở phía dưới.

Làm việc với công cụ Type


Trong Adobe Photoshop, bạn có thể tạo hoặc chỉnh sửa chữ trực tiếp trên màn hình (chứ không phải trong hộp thoại) và thay đổi nhanh chóng font chữ, kiểu chữ, cỡ chữ và màu của nó. Bạn có thể áp dụng thay đổi từng kí tự riêng và đặt định dạng cho toàn bộ đoạn. Trong phần này của bài học này, bạn sẽ học cách để gõ chữ bằng cách thêm chữ vào logo của bạn.

Khi bạn nhấp vào ảnh bằng công cụ Type để chèn vào một điểm thì công cụ Type đang ở chế độ soạn thảo. Sau đó bạn có thể thêm chữ và soạn thảo lại các kí tự trên Layer hiện thời. Trước khi bạn muốn sử dụng công cụ và tiến hành một tác vụ khác, bạn phải chấp nhận những sửa đổi trên layer hoặc huỷ bỏ nó.

Nếu bạn chọn công cụ khác trong hộp công cụ, Photoshop sẽ tự động chấp nhận những thay đổi của bạn. Hoặc trên thanh tùy biến công cụ, bạn chọn nút Commit Any Current Edits để áp dụng văn bản đã được soạn thảo hoặc ấn Cancel Any Current Edits để huỷ bỏ chúng. Cả hai cách này đều giúp bạn thoát ra khỏi chế độ soạn thảo văn bản.

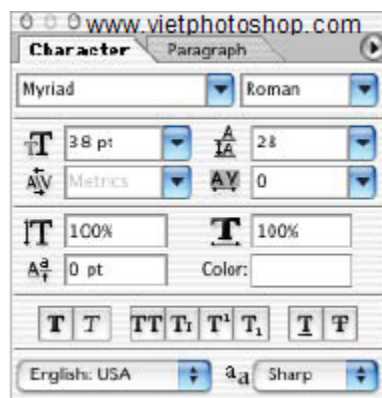
Thêm chữ vào ảnh trong chế độ soạn thảo

Nhiệm vụ đầu tiên của bạn là định dạng văn bản trong ảnh.

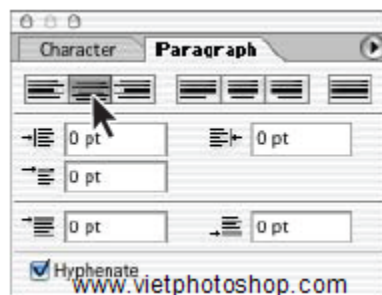
1. Chọn công cụ Type , sau đó chọn Window > Character để mở nhóm palette Character.

2. Trong palette Character chọn theo các tùy chọn sau:

- Chọn font Sans serif
- Kiểu font, chọn Roman (thỉnh thoảng được gọi là Plain hoặc Regular tùy theo nhóm font bạn sử dụng).
- Cỡ font để cỡ 38.
- Với leading để 28



3. Trong nhóm palette Character chọn tab Paragraph, sau đó chọn chế độ canh chỉnh là Center Text.



Chú ý là hầu hết các tùy chọn Character và Paragraph thường sẵn có trong thanh tùy biến công cụ. Với lựa chọn bạn vừa tạo chỉ có lựa chọn Leading không hiển thị.

4. Trong hộp công cụ chắc chắn rằng màu trước (foreground) là màu trắng.




Thử dùng phím tắt trên bàn phím để thiết lập màu mặc định; đầu tiên ấn D, thao tác này giống với nút Default Foreground and Background Colors trên hộp công cụ để thiết lập lại màu mặc định cho nền trước và nền sau lần lượt là đen và trắng. Sau đó ấn X, thao tác này giống nút Switch Foreground and Background Colors để chuyển màu mặc định từ đen và trắng thành trắng và đen.

5. Nhấp công cụ Type ở ngay dưới đường "chân trời" (nơi mà hình vuông màu xanh giao nhau với gradient xanh lá) và chéch về phía bên trái của tâm. Gõ những dòng chữ sau, nhấn Enter để xuống dòng:

**the full
moon
pro-am**

6. Nhấp đúp vào từ Moon để chọn nó và dùng thanh tùy biến công cụ hoặc nhóm palette Character để đặt cỡ font là 48.

Chú ý: Nếu bạn muốn điều chỉnh vị trí của layer chữ, chọn công cụ Move  và kéo nó, sau đó lại quay trở lại công cụ Type.

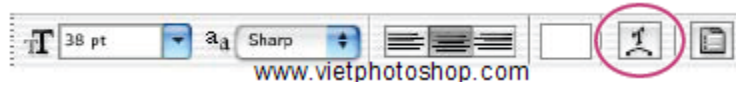
7. Chọn File > Save.



Thêm Style và wrapping text

Để tạo được hình cầu, bạn phải thay đổi hình dạng của dòng chữ để nó trở thành hình mặt trăng tròn. Sau khi bạn đã Wrap chữ lại rồi, bạn sẽ tiếp tục chỉnh sửa nó với công cụ Type nếu cần thiết. Trước khi bắt đầu hãy chọn layer "the full moon pro-am".

1. Với công cụ Type vẫn được chọn trong hộp công cụ, chọn nút Create Wrapped Text trên thanh tùy biến công cụ để mở hộp thoại Waped Text



2. Trong menu tự chọn Style, chọn Inflate và ấn OK để đóng hộp thoại với các tùy chọn khác để mặc định.

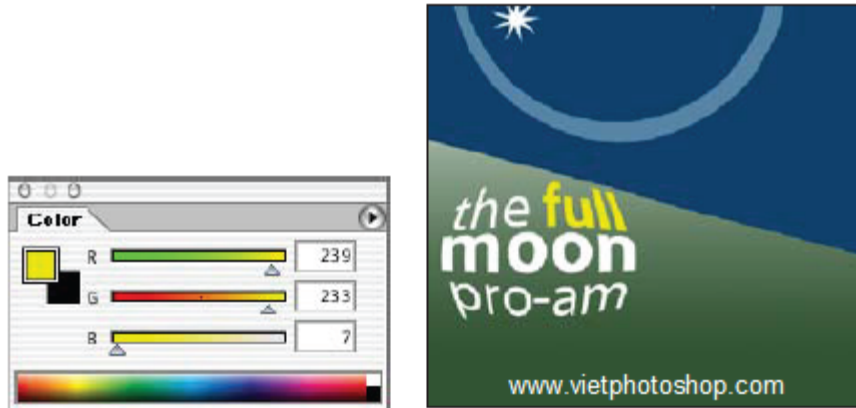


3. Kéo công cụ Type để chọn từ Moon và full.

4. Trong palette Character hoặc thanh tùy biến công cụ, chọn font chữ đậm.

5. Nháy đúp vào từ full để chọn nó (không chọn từ moon).

6. Trong palette Color, chọn màu vàng tươi bằng cách đặt các giá trị sau: R=239, G=233, B=7.



7. Trong thanh tùy biến công cụ, ấn nút Commit Any Current Edits để bỏ chọn văn bản mà bạn muốn xem kết quả.

8. Chọn File > Save.

Khi chọn nút Commit Any Current Edits, bạn bỏ chọn văn bản. Tuy nhiên không có nghĩa là bạn hoàn toàn kết thúc văn bản. Bạn vẫn có thể chọn lại nó bằng công cụ Type và chỉnh sửa nó.

Thêm một layer text mới

Bạn sẽ thực hành thêm với công cụ Type bằng cách thêm một từ khác vào áp phích.


1. Trong Layer Palette chọn Layer 1.

2. Với công cụ Type vẫn được chọn, ấn nút Default Foreground and Background Colors để thiết lập màu thành đen và trắng (hoặc ấn T và D để thực hiện chúng).

3. Trong palette Character, chọn font Sans serif, kiểu font là Roman, cỡ font là 36, leading là 28.

4. Ấn bất kì chỗ nào trên ở phía trên áp phích và gõ từ *invitational*.

Từ này sẽ xuất hiện với màu chữ là màu đen trên cửa sổ hình ảnh. Trong Layer Palette nó có tên là layer 2 và nằm trên Layer 1.

5. Chọn công cụ Move  và kéo từ **invitational** tới giữa phía dưới của cửa sổ màn hình, dưới khối văn bản **“the full moon pro-am”**.

Chú ý đổi tên layer từ layer 2 thành *invitational* trong Layer Palette.

6. Đóng nhóm Character Palette lại.

7. Chọn File > Save.




Tạo một Work Path từ layer chữ

Bây giờ, từ **invitational** xuất hiện trong Layer chữ, nó không phải là Work Path. Sau khi bạn sử dụng layer chữ để tạo Work Path bạn có thể lưu lại Work Path và vận dụng nó như bất kì một Work Path nào khác, vì nó là một đường dẫn vector chứ không phải là hình được Rasterize. Do vậy dù tăng hay giảm kích thước thì layer chữ vẫn rõ ràng mà không bị bể Pixel.

1. Trong Layer Palette chọn Layer **invitational**, sau đó vào Layer > Type > Create Work Path.

Trên Path Palette chú ý rằng một Work path mới đã xuất hiện bao gồm biểu tượng thu nhỏ của chữ "**invitational**".



2. Trong Layer Palette chọn layer *invitational* và kéo nó tới nút Delete Layer , ở phía dưới palette và chọn File > Save.

Bây giờ chỉ có đường viền bên ngoài từ **invitational**.



Tạo một Work Path từ layer chữ sẽ không ảnh hưởng đến văn bản gốc và nó vẫn hoàn toàn có thể chỉnh sửa được. Bạn vẫn có thể dùng công cụ Type để chọn và thay đổi nó. Tuy nhiên, bạn sẽ chỉ sử dụng Work Path để thay đổi hình dạng của layer chữ. Bạn sẽ không giữ lại layer chữ "Invitational" bởi vì nó sẽ xuất hiện trên tấm áp phích và tương phản lại với những gì bạn sẽ tạo từ Work Path.

Thay đổi sự xuất hiện của Work Path

Bây giờ bạn có thể bắt đầu làm việc với một Work Path mới như là Vector Shape. Bạn sẽ dùng công cụ Direct Selection, đây là công cụ có thể chỉnh sửa bất kì đường path nào.

1. Phóng to màn hình lên cỡ 200 hoặc 300% để bạn có thể nhìn thấy chi tiết chữ L trong từ **invitational** và tối thiểu là 1 inch Shape màu xanh bên trên nó.

2. Trong hộp công cụ chọn công cụ Direct Selection, thường ẩn dưới công cụ Path Selection.

3. Trong cửa sổ màn hình, ấn một phần chữ L trong vùng đường dẫn.

4. Chọn hai điểm trên đỉnh của chữ L bằng cách ấn vào một điểm sau đó giữ Shift và ấn vào điểm khác (điểm này khi được chọn nó sẽ là màu đen, và khi không được chọn nó sẽ là màu trắng).

5. Bắt đầu kéo hai điểm hướng lên và giữ Shift ép hướng di chuyển, dừng lại khi chữ L cao gần bằng cạnh dưới của hình tròn đã tạo. Chữ L bây giờ cao hơn 5 hoặc 6 lần chữ gốc.



6. Ấn vào bên ngoài Work Path để bỏ chọn nó, sau đó thay đổi kích thước một lần nữa để bạn có thể nhìn thấy toàn bộ tấm áp phích.



Để chuyển nhanh về chế độ xem 100%, nháy đúp vào biểu tượng công cụ Zoom trên hộp công cụ. Để thay đổi thành chế độ xem Fit On Screen nháy đúp vào biểu tượng Hand trên hộp công cụ.

7. Chọn File > Save.

Thêm một lớp Gradient

Bây giờ phần tử **invitational** chỉ đơn thuần là Work Path và sẽ không được in ra. Để cho nó xuất hiện trên tấm áp phích, bạn sẽ tạo một lớp gradient mà bạn có thể kết hợp nó với Work Path theo cách sau đây.

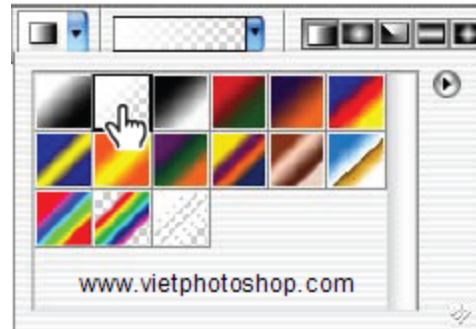
1. Trong Layer Palette, ấn nút New Layer để tạo một layer mới có tên là layer2.

2. Trong hộp công cụ, chọn công cụ Gradient .

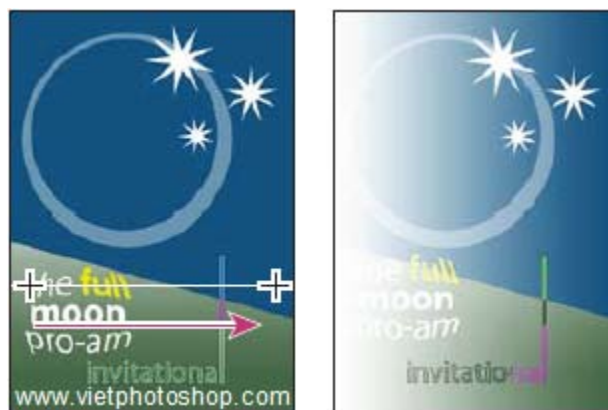
3. Thiết lập màu foreground thành màu trắng và background thành màu đen bằng cách ấn D để thiết lập về chế độ mặc định đen và trắng sau đó ấn X để chuyển màu foreground thành trắng và background thành đen.

4. Trong thanh tùy biến công cụ ấn mũi tên đổ xuống để mở ra hộp gradient.

5. Chọn gradient thứ hai trong dòng đầu tiên (Foreground To Transparent) và sau đó ấn Enter.



6. Kéo công cụ gradient từ trái qua phải của bức ảnh.



Gradient sẽ bao phủ toàn bộ bức ảnh, với lớp nằm dưới sẽ hiện ra các vùng trong suốt.

Áp dụng Work Path vào một Layer như là Vector Mask

Work Path “**invitational**” chưa được áp dụng cho bất kì layer nào. Bây giờ bạn sẽ dùng nó để tạo mặt nạ vector cho layer gradient, giới hạn vùng nhìn thấy được cho công cụ gradient tô vào bên trong cuat hình dạng văn bản.

1. Trong Path Palette chắc chắn rằng Work Path đang được chọn

2. Chọn Layer > Add Vector Mask > Current Path

Work Path trở thành một lớp mặt nạ mới, thể hiện bằng một biểu tượng thu nhỏ trên Layer 2 trong Layer Palette và trong Path Palette, nơi mà mặt nạ được thấy như “Layer 2 Vector Mask”. Mặt nạ bây giờ sẽ ẩn gradient trong tất cả các vùng ảnh trừ vùng bên trong hình dạng chữ của từ **invitational**.

3. Chọn công cụ Path Selection, ấn dưới công cụ Direct Selection và sau đó ấn nút Dismiss Target Path trong thanh tùy biến công cụ để bỏ chọn tất cả đường dẫn.



Chú ý: Bạn cũng có thể ẩn vào vùng trống phía dưới đường dẫn trong Path Palette để bỏ chọn tất cả đường dẫn.

4. Trong Layer Palette ấn vào biểu tượng liên kết trong Layer2 để không liên kết đường path từ layer gradient.

5. Chọn công cụ Move và kéo từ trái qua phải của bức ảnh để điều chỉnh vị trí của gradient trong layer mặt nạ. Khi bạn cảm thấy vừa ý, chọn File > Save.

Tạo hình lá cờ và thêm chữ

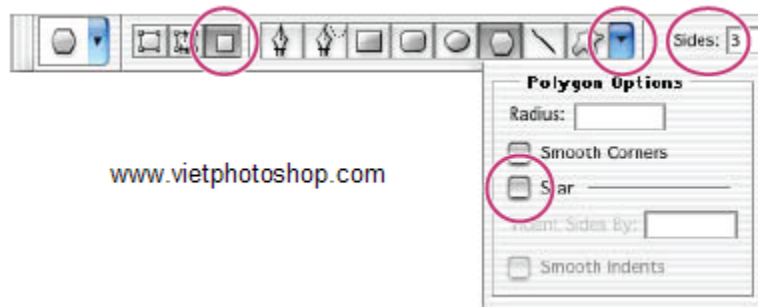
Trong mục này bạn sẽ tạo một hình tam giác màu đỏ tươi để làm một cái cờ trên một layer và văn bản trên một layer riêng biệt. Trước khi bắt đầu bạn chắc chắn rằng Layer 1 đang được chọn trong Layer Palette.

1. Trong Layer Palette, chọn layer2 và ấn nút New Layer, để tạo một layer khác là layer3.

2. Chọn công cụ Polygon, ấn dưới công cụ Ellipse.

3. Trong thanh tùy biến công cụ, làm theo hướng dẫn sau:

- Chọn Fill Pixel, nút thứ ba gần cuối bên trái của hộp công cụ.
- Ấn vào mũi tên (bên cạnh hộp Sides) để mở ra Polygon Options, bỏ đánh dấu tùy chọn Star và ấn Enter để đóng nó.
- Trong hộp Sides gõ giá trị là 3.



www.vietphotoshop.com

4. Trong palette Color, đặt màu foreground là màu hồng da cam, bằng cách cho R=244, G=128, B=118.

5. Giữ Shift và kéo công cụ Polygon để vẽ một hình tam giác. Chắc chắn rằng hình tam giác đủ to để có thể khít giữa từ invitational và rìa bên phải của bức ảnh và phía bên trái song song với chữ L.

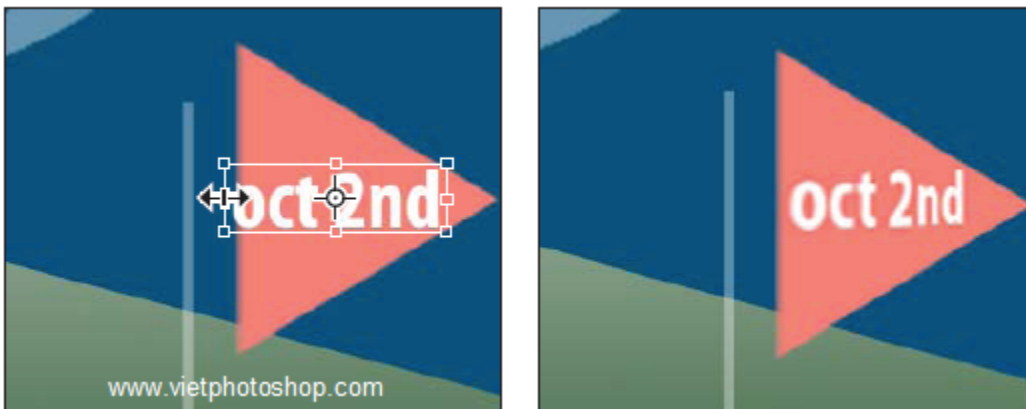


Bạn có thể xoay Polygon Shape bằng cách thay đổi góc của nó khi bạn kéo để tạo nó. Giữ phím shift để ép góc xoay là một góc 45 độ.

6. Chọn công cụ Type và đặt trên thanh option theo hướng dẫn như sau:

- Chọn font giống font sans serif mà bạn đã dùng với từ invitational.
- Kiểu font chọn là kiểu đậm.
- Cỡ font là 30.
- Nhấp chuột chọn Color Swatch và chọn màu trắng. Hoặc bạn có thể dùng palette Color hoặc dùng Foreground trên hộp công cụ để chọn màu trắng.

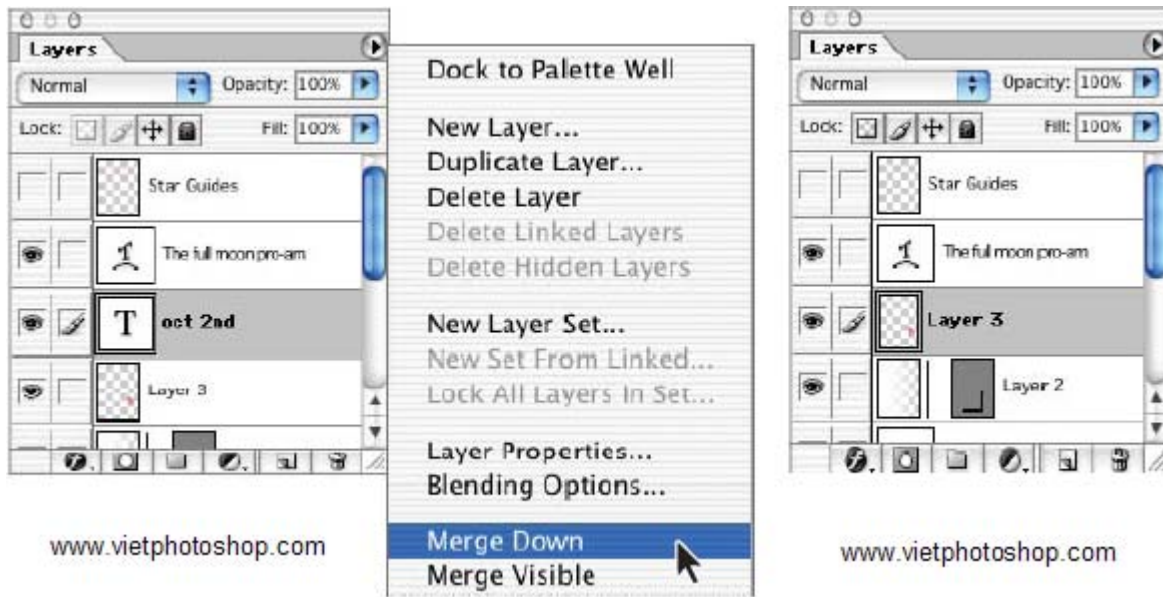
7. Gõ "oct 2nd" vào bất cứ chỗ nào của bức ảnh, nó sẽ tự động tạo ra một layer văn bản mới (layer4), sẽ xuất hiện ngay lập tức trên layer 3.
8. Chọn công cụ Move và di chuyển văn bản "oct 2nd" lên trên hình tam giác.
 Khi bạn chọn công cụ Move, layer4 sẽ tự động chuyển tên thành "oct 2nd" trong Layer Palette. Văn bản sẽ không khít trong khu vực hình tam giác, nhưng bạn sẽ chỉnh lại nó sau.
9. Với layer "oct 2nd" đang được chọn trong Layer Palette, chọn Edit > Free Transform. Các ô điều khiển sẽ xuất hiện xung quanh văn bản.
10. Kéo ô điều khiển giữa bên trái và giữa bên phải để điều chỉnh nó vào trong hình tam giác, sau đó ấn Enter.



Kết hợp giữa Merge và Distort layer

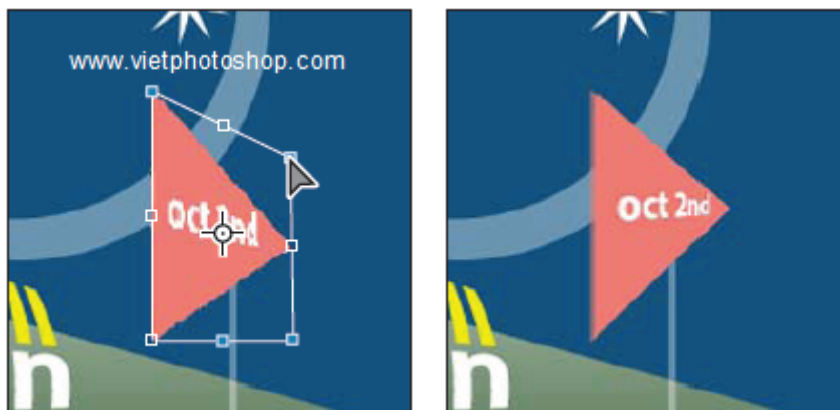
Nếu bạn hợp nhất các layer, Path Layer, các mặt nạ vector, các lớp liên kết hoặc Adjustment Layer lại với nhau, bạn có thể kết hợp một vài lớp thành một và giữ cho dung lượng của tài liệu có thể quản lý được. Thường thì bạn phải hài lòng với những thay đổi, những tùy chọn và vị trí của mọi thành phần trong tác phẩm trước khi bạn quyết định hợp nhất nó. Do vậy bạn thử xem lại đã vừa ý với hình lá cờ và chữ của bạn chưa trước khi tiếp tục phần kế tiếp.

1. Với Layer "oct 2nd" vẫn đang được chọn, mở menu Layer Palette và chọn Merge Down.
 Layer "oct 2nd" và Layer Polygon Shape được hợp lại thành một lớp, là layer3. Từ bây giờ trở đi bạn không thể dùng công cụ Type để chỉnh sửa chữ "oct 2nd" nữa.



2. Với layer 3 đang được chọn, vào Edit > Transform > Distort. Để vẽ rút gọn lại, kéo điểm nú ở giữa bên phải sang trái cho đến khi chiều rộng của lá cờ còn khoảng 1 inch.

3. Kéo ô điều khiển phía trên bên phải xuống dưới và ô điều khiển phía dưới bên phải nhẹ lên trên để nâng cao hiệu ứng của phối cảnh.



4. Ấn Enter (Window) hoặc Return (Mac OS) để áp dụng thay đổi.

5. Dùng công cụ Move và kéo hình tam giác gần phía trên của chữ L trong từ invitational.

6. Chọn File > Save.

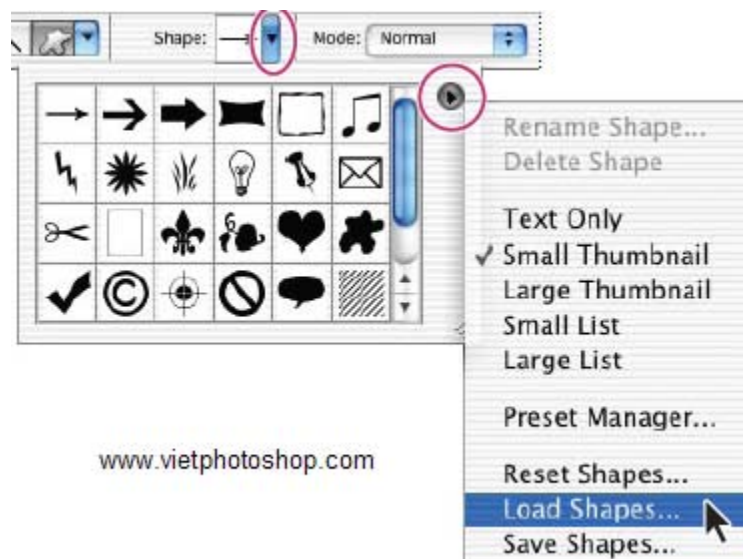
Làm việc với shape có sẵn trong Photoshop

Bất cứ khi nào bạn muốn tạo Shape, bạn có thể lưu nó lại như một custom shape. Bạn có thể load Shape đã được lưu lại từ trước vào trong hộp chọn Custom Shape và sử dụng nó trong vùng khác của ảnh hoặc thậm chí trong dự án Photoshop khác mà không phải vẽ lại shape đó. Cách này giúp bạn rất nhiều nếu như bạn có hình Logo cần được dùng đi dùng lại nhiều lần mà mỗi khi tạo nó phải mất rất nhiều bước.

Đặt vị trí một Custom Shape

Custom shape hình trái banh golf được đặt lên điểm xuất phát đã được tạo trước cho bạn. Trong phần này, khách hàng muốn sử dụng logo này cho nhiều mục đích như tiêu đề của thư gửi đi, form đăng ký, quảng cáo, thẻ tên, áo phông, dùng cho trang web v.v.. và có thể được in với kích thước và màu sắc khác nhau. Bạn sẽ Load shape của bạn vào bảng chọn Custom Shape và sử dụng nó cho áp phích về giải đấu Golf này.

1. Trong hộp công cụ, chọn công cụ Custom Shape, ẩn dưới công cụ Polygon.
2. Trong thanh tùy biến công cụ, chọn mũi tên thả xuống để chọn Shape. Sau đó ấn vào mũi tên bên phải của hộp thoại để mở menu palette và chọn Load Shapes.



3. Trong hộp thoại Load, vào thư mục Lessons/Lesson10 trên ổ cứng và chọn file Golfball.csh, sau đó ấn Load.
4. Chọn hình Golf-ball ở phía dưới của hộp thoại custom shape (bạn có thể kéo thanh cuộn của hộp thoại xuống dưới để có thể nhìn thấy Shape) và ấn Enter.



5. Trong thanh tùy biến công cụ, chọn tùy chọn Shape Layers, nút đầu tiên trong ba nút ở phía bên trái thanh tùy biến công cụ.



6. Chắc chắn rằng màu Foreground là màu trắng (hoặc bây giờ chọn màu trắng) giữ Shift và kéo theo đường chéo trong cửa sổ ảnh.



Một layer mới, Shape2 tự động được tạo ra.

7. Điều chỉnh shape golf-ball như sau:

- Để di chuyển shape, chọn công cụ Path Selection và kéo nó tới vị trí dưới của cây golf.
- Để thay đổi kích thước của shape, chọn Edit > Free Transform, giữ Shift và kéo một ô điều khiển ở góc. Quả golf có thể cao bằng một nửa chiều cao của áp phích.

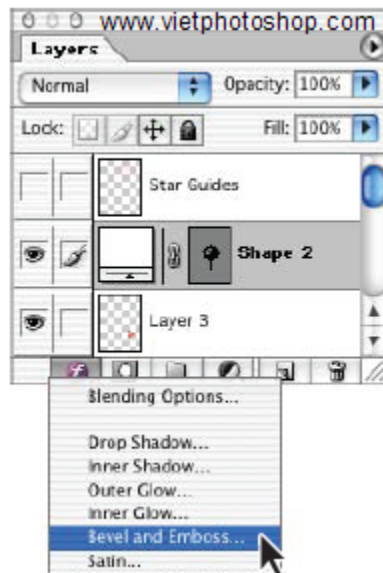
8. Khi bạn hài lòng với bức ảnh golf-ball, ấn Enter hoặc ấn nút Dismiss Target Path trên thanh tùy biến công cụ.

Thêm Layer style vào Shape

Bạn sắp kết thúc bài học này rồi, nhưng bây giờ hình dạng trái banh golf chỉ đơn giản là một hình phức hợp màu trắng không giống như khi bạn xem ví dụ ở file kết thúc. Bạn sẽ tạo một kết quả tương tự mà không mất nhiều công sức bằng cách áp dụng layer style cho custom shape.

1. Trên layer Palette, chắc chắn rằng Shape Layer2 đang được chọn.

2. Ấn vào nút Layer Style (f) ở phía dưới của layer palette, và chọn Bevel and Emboss trong menu mở ra.



3. Chắc chắn rằng đánh dấu Preview đang được chọn sau đó di chuyển hộp thoại Layer Style để bạn có thể nhìn thấy sự thay đổi của shape golf-ball.

4. Trong mục Structure của hộp thoại Layer Style, dùng thiết lập như sau:

- Đối với Style, dùng Inner Bevel.
- Đối với Technique, dùng Smooth.
- Đối với Depth, gỡ hoặc kéo thanh trượt tới giá trị 150%.
- Đối với Direction, dùng Up.
- Đối với Size, gỡ 5px.

- Đối với Soften, gõ hoặc kéo thanh trượt tới giá trị 6px.
- Đừng đóng hộp thoại vội.

5. Trong mục Shading của hộp thoại Layer Style, hãy chắc chắn các thuộc tính sau đã được chọn:

- Đối với Angle, dùng -41o.
- Đối với Alititude, dùng 28o.

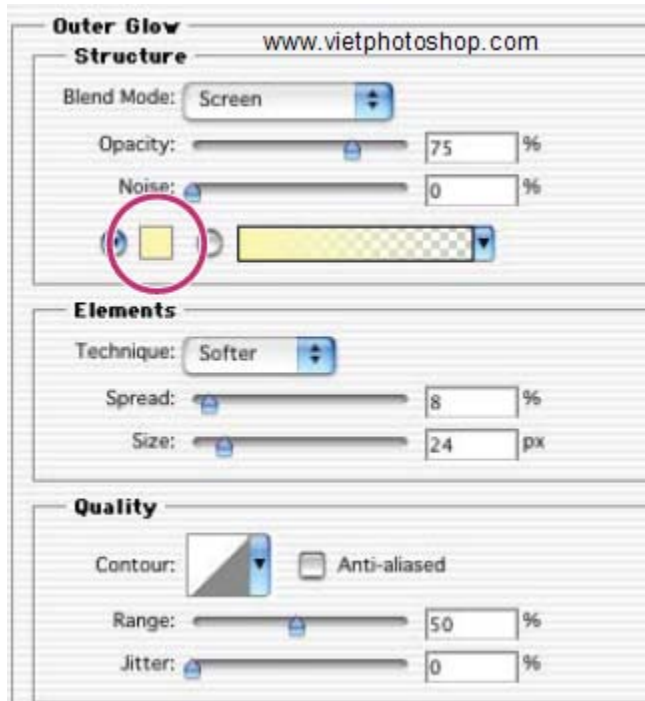


6. Trong danh sách Style ở phía trái của hộp thoại Layer Style, đánh dấu vào Gradient Overlay. Đừng ấn Ok vội.

7. Trong danh sách Style, ấn vào Outer Glow, nó sẽ tự động đánh dấu, sau đó chọn các thiết lập ở phía bên phải theo hướng dẫn sau:

- Trong mục Structure, ấn vào màu để mở ra hộp thoại Color Picker, sau đó chọn một màu vàng nhạt bằng các thông số sau : R=255, G=255, B=190, rồi ấn OK để đóng hộp thoại Color Picker.
- Trong mục Elements, đặt Technique bằng Softer, gõ 8% cho Speard, và gõ giá trị 27 cho mục Size.

8. Xem lại các thiết lập và ấn OK để đóng hộp thoại.



Mặc dù hộp thoại Layer Style được mở một lần, bạn đã áp dụng 3 kiểu layer style khác nhau : Bevel and Emboss, Gradient Overlay, Outer Glow.

9. Nếu cần, bạn ấn vào vùng trống trong Path Palette Shape2 Vector Mask và nhớ công việc của bạn lại.

Chúc mừng, bạn đã hoàn thành việc thiết kế một tấm áp phích quảng cáo.

Câu hỏi ôn tập

1. Sự khác nhau giữa ảnh bitmap và đồ hoạ vector là gì ?
2. Lớp hình dạng làm việc gì ?
3. Các công cụ dùng để di chuyển, thay đổi kích thước của đường dẫn và hình dạng là gì?
4. Công cụ Type có thể tạo hình dạng vector không?
5. Mục đích của các lớp trộn là gì?

Đáp án

1. Bitmap hoặc hình ảnh được thành lập lên bởi những mạng lưới các Pixel và nó thích hợp với những hình ảnh có tông màu liên tiếp như là hình ảnh hoặc những tác phẩm đồ hoạ được tạo bởi những phần mềm đồ hoạ khác. Đồ hoạ Vector được tạo lên bởi những dạng hình dựa trên những biểu thức toán học và thích hợp cho những tranh minh hoạ, văn bản và những hình vẽ đòi hỏi những đường nét rõ ràng và mịn màng.
2. Một Shape Layer lưu trữ những nét vẽ của một dạng hình trong Path palette. Bạn có thể thay đổi nét vẽ của hình bằng cách chỉnh sửa nó Path của nó.
3. Bạn có thể sử dụng cả hai công cụ lựa chọn và công cụ Direct-selection để di chuyển, định kích thước và chỉnh sửa Shape. Bạn cũng có thể chỉnh sửa và định lại kích thước của một Shape hoặc Path bằng cách chọn Edit > Free Transform Path
4. Không! công cụ Type thêm chữ nhưng không phải là hình vector, vào một tấm hình. Nếu bạn muốn làm việc với văn bản như là hình vector, bạn phải tạo một Work Path từ công cụ Type. Work Path có thể là Path tạm thời, nó xuất hiện trong Path Palette. Một khi bạn đã tạo được Work Path từ một layer chữ, bạn có thể lưu nó lại và chỉnh sửa nó như một path bình thường. Bạn không thể chỉnh sửa văn bản trong path như là chữ bình thường. Tuy nhiên, layer ban đầu bạn dùng để gõ chữ vẫn nguyên vẹn và có thể chỉnh sửa được.
5. Lệnh Merge gộp một vài layer vào thành một layer để giữ cho kích thước của tài liệu tương đối nhỏ hơn. Khi bạn đã hài lòng với vị trí và kích thước của văn bản, bạn có thể Merge một hoặc nhiều layer lại với nhau để tạo ra những phiên bản khác nhau của file hình của bạn.

© www.vietphotoshop.com - Dịch bởi Bá tước Monte Cristo

[\[Trang chủ\]](#) | [\[Photoshop CS\]](#) | [\[Chương 11\]](#)

