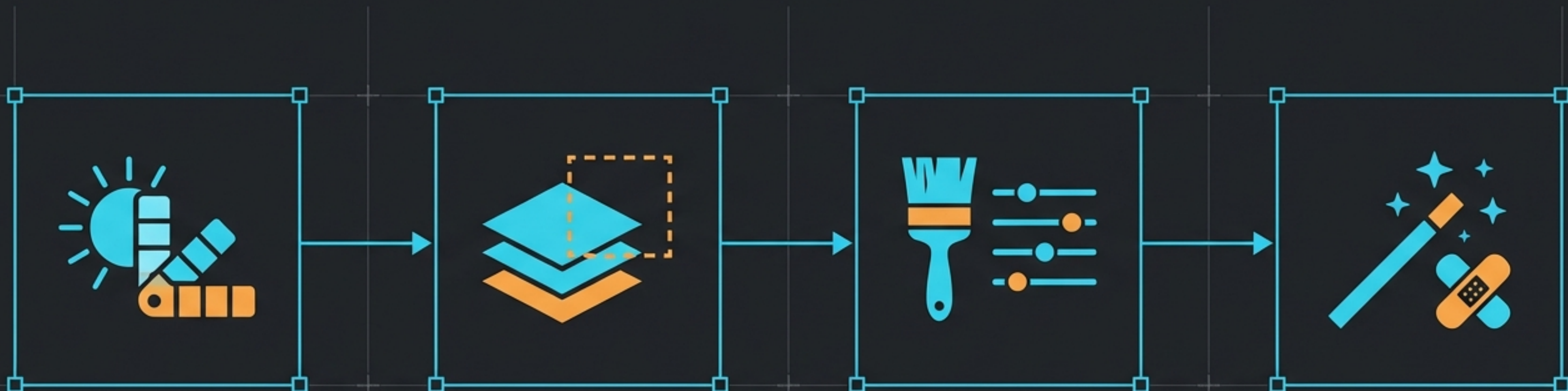




GIÁO TRÌNH THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

TỪ NGUYÊN LÝ MÀU SẮC ĐẾN BẬC THẦY HẬU KỲ PHOTOSHOP

BẢN ĐỒ QUY TRÌNH THIẾT KẾ (THE WORKFLOW ARC)



1. TƯ DUY NỀN TẢNG

(Từ ánh sáng đến giao diện).
Bao gồm: Lý thuyết màu sắc,
Phối màu, Workspace.

2. KHÔNG GIAN & BÓC TÁCH

(Thiết lập cấu trúc).
Bao gồm: Tổ chức Layer,
Công cụ Vùng chọn.

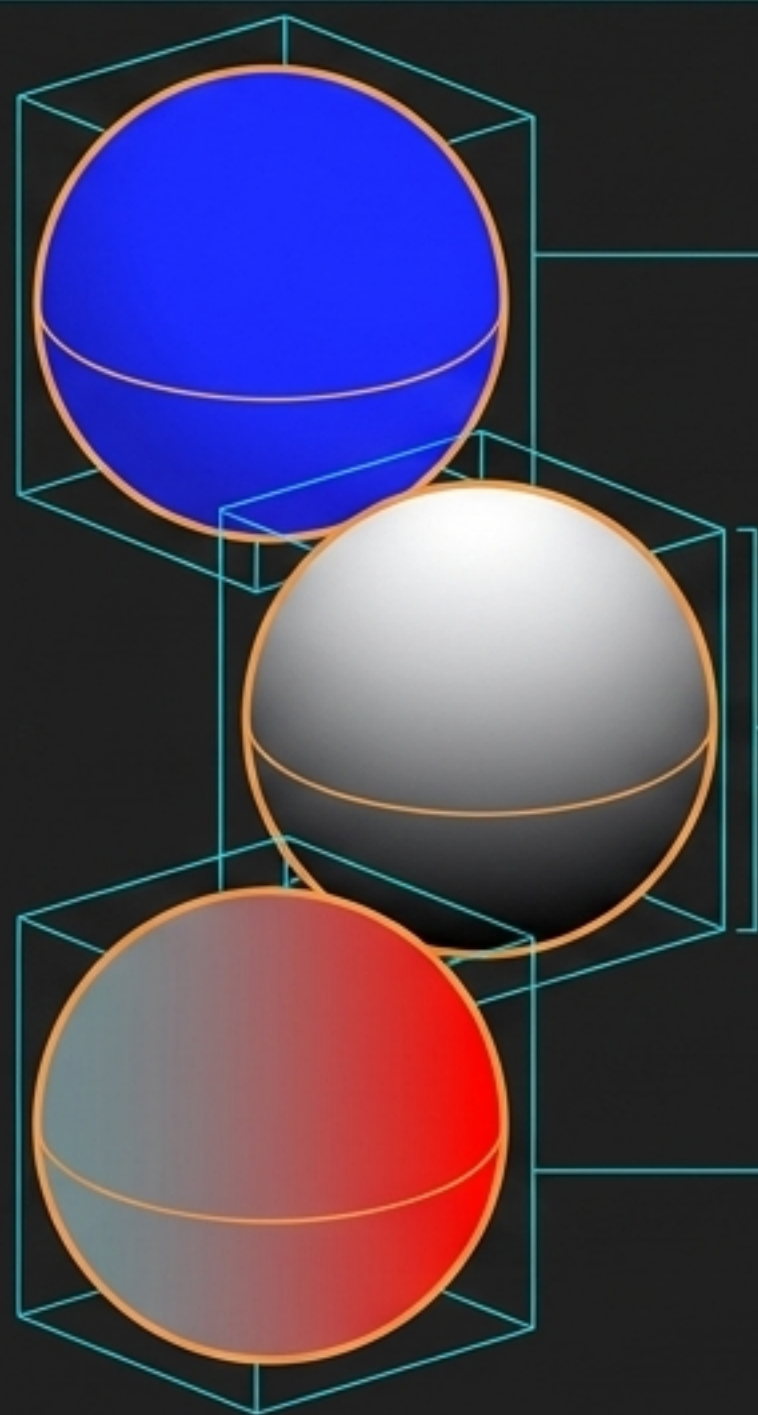
3. TÁI TẠO & HIỆU CHỈNH

(Thay đổi điểm ảnh).
Bao gồm: Xử lý kích thước,
Tô màu, Chỉnh tông màu.

4. PHÉP THUẬT HẬU KỲ

(Kỹ xảo nâng cao).
Bao gồm: Xóa mụn/vật thể,
Kỹ thuật Mask, Channel.

GIẢI PHẪU TRÁI TIM CỦA THỊ GIÁC (COLOR THEORY 101)



HUE (Màu Nguyên Sắc).
Tên gọi của màu trên
vòng thuần sắc (0°-360°).

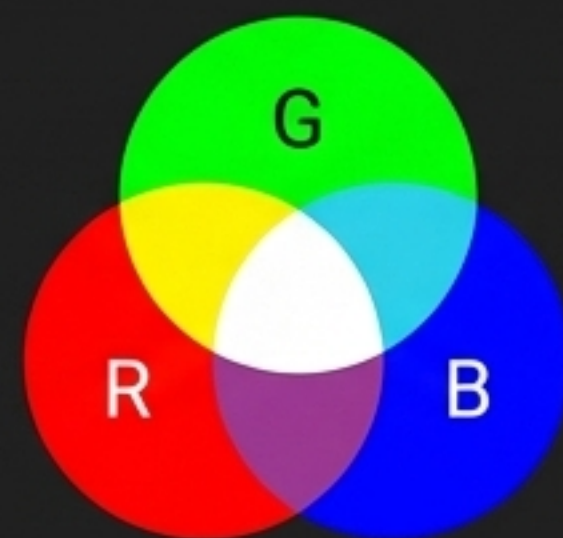
VALUE (Quang Độ).
Độ sáng/tối khi pha với
Trắng/Đen (Tint, Tone,
Shade).

INTENSITY (Cường Độ).
Mức độ tươi, rực hay xỉn
của màu.

RGB vs. CMYK

MÔ HÌNH CỘNG
(Màn hình).

Đỏ (R) - Lục (G) - Lam (B).
Kết hợp 1:1:1 = Trắng.
Dùng cho Digital, Web.

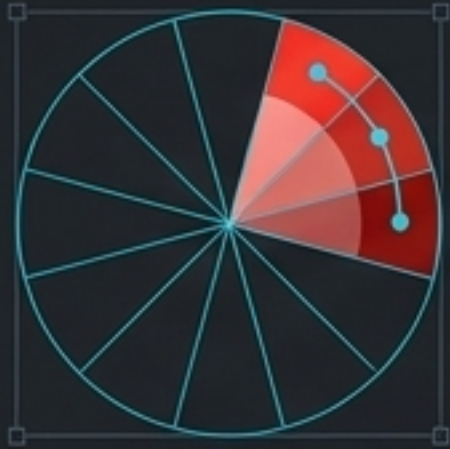


MÔ HÌNH TRỪ
(In ấn).

Cyan (C) - Magenta (M)
- Yellow (Y) - Black (K).
Kết hợp = Đen.
Dùng cho In ấn.



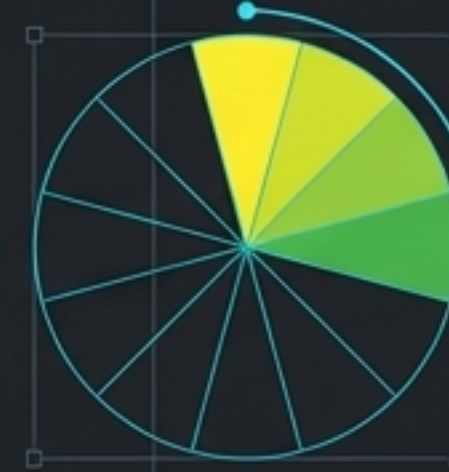
NGHỆ THUẬT PHỐI MÀU & TÂM LÝ HỌC (HARMONY & PSYCHOLOGY)



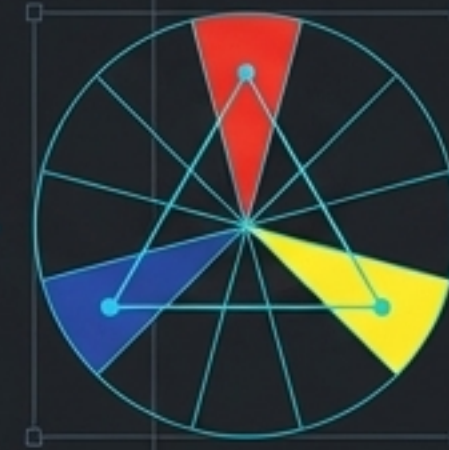
ĐƠN SẮC (Monochromatic):
Đổi sắc thái (Tint/Shade)
trên cùng 1 màu.



BỔ SUNG (Complementary):
2 màu đối diện tạo sự
tương phản mạnh.



TƯƠNG ĐỒNG (Analogous):
3 màu nằm cạnh nhau.



TAM GIÁC (Triadic):
3 màu đối xứng đều.

Đỏ: Năng lượng,
Quyền lực, Cảnh báo.

Xanh Lam: Tin cậy,
Yên bình, Trí tuệ.

Xanh Lục: Thiên nhiên,
Phát triển, Sức khỏe.

Vàng: Lạc quan,
Sáng tạo, Ấm áp.

Đen/Trắng: Sang trọng,
Tinh khiết, Tối giản.



KHÔNG GIAN SÁNG TẠO (THE WORKSPACE ANATOMY)

OPTIONS BAR (Thanh tùy biến)

Hiển thị các thông số chi tiết thay đổi theo từng công cụ đang chọn.

TOOLBOX (Hộp công cụ)

Chứa các nhóm lệnh:
Chọn/Di chuyển,
Vẽ/Chỉnh sửa,
Vector/Text.

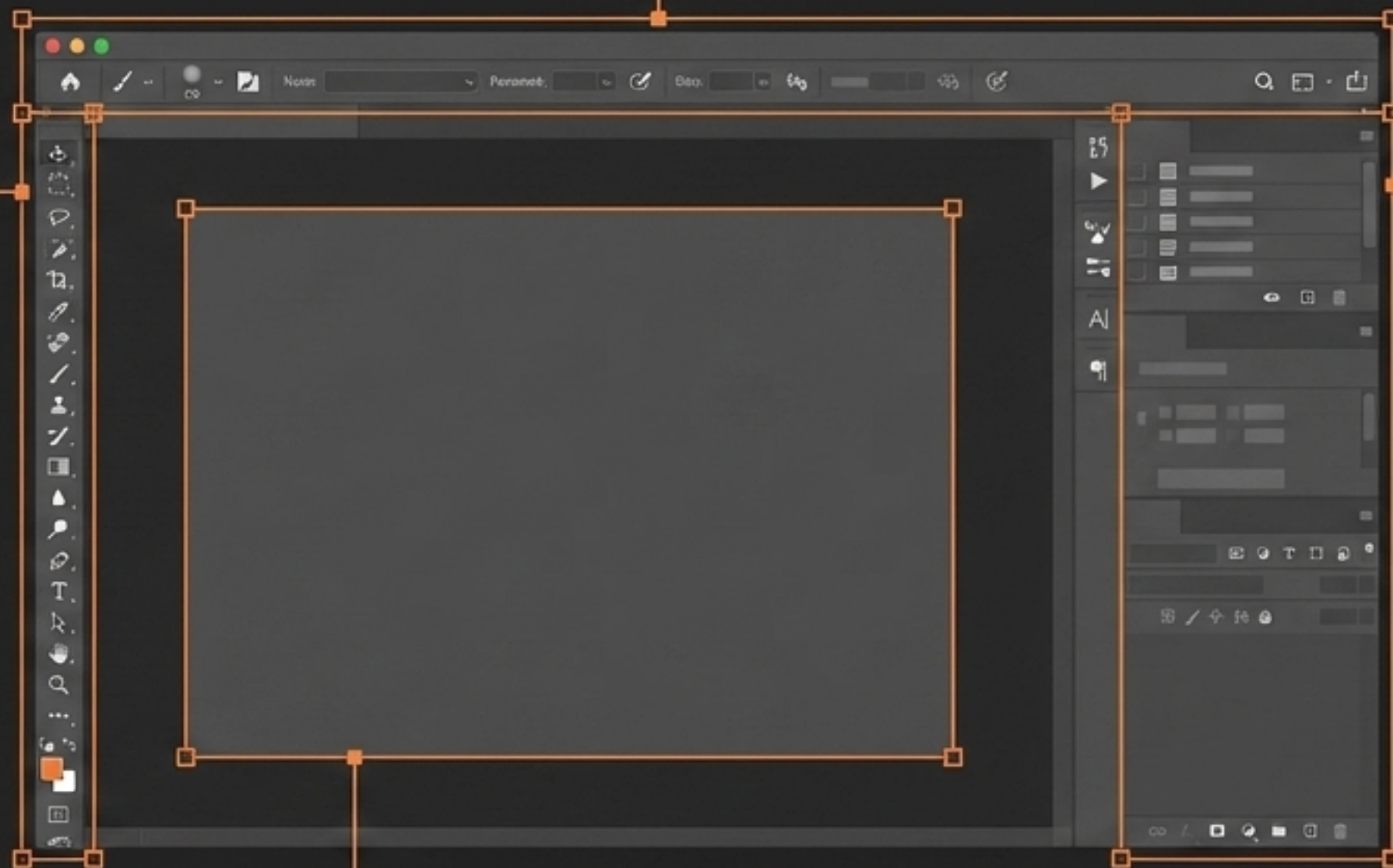
Chứa hộp màu
Foreground/Background.

PANELS (Bảng điều khiển).

- **Layer:** Quản lý các lớp ảnh chồng lên nhau (F7).
- **History:** Ghi nhớ và quay lại các trạng thái thao tác.
- **Channel:** Quản lý các kênh màu (Red, Green, Blue, Alpha).

CANVAS (Vùng thiết kế).

Khung chứa hình ảnh thực tế.
(Phím tắt View: Phóng to [Ctrl + Space],
Thu nhỏ [Alt + Space]).



MA TRẬN VÙNG CHỌN (THE SELECTION MATRIX)

		Hình dáng:	
		Cố định	Tự do
Cơ chế:	Thủ công	 <p>MARQUEE TOOL Tạo vùng chọn cơ bản (Vuông, Tròn). Mẹo: Giữ Shift để tạo hình tỷ lệ 1:1, giữ Alt để vẽ từ tâm.</p>	 <p>LASSO TOOL Vẽ vùng chọn tự do. (Polygonal: Cạnh thẳng / Magnetic: Bám dính cạnh cong).</p>
	Tự động (AI)	 <p>QUICK SELECTION Kéo rê chuột, AI tự động dò tìm hình dáng.</p>	 <p>MAGIC WAND Chọn vùng đồng nhất màu. Thông số cốt lõi: Tolerance (0-255) kiểm soát độ mở rộng màu.</p>

THAO TÁC CỐT LÕI:

Nghịch đảo: Ctrl + Shift + I.

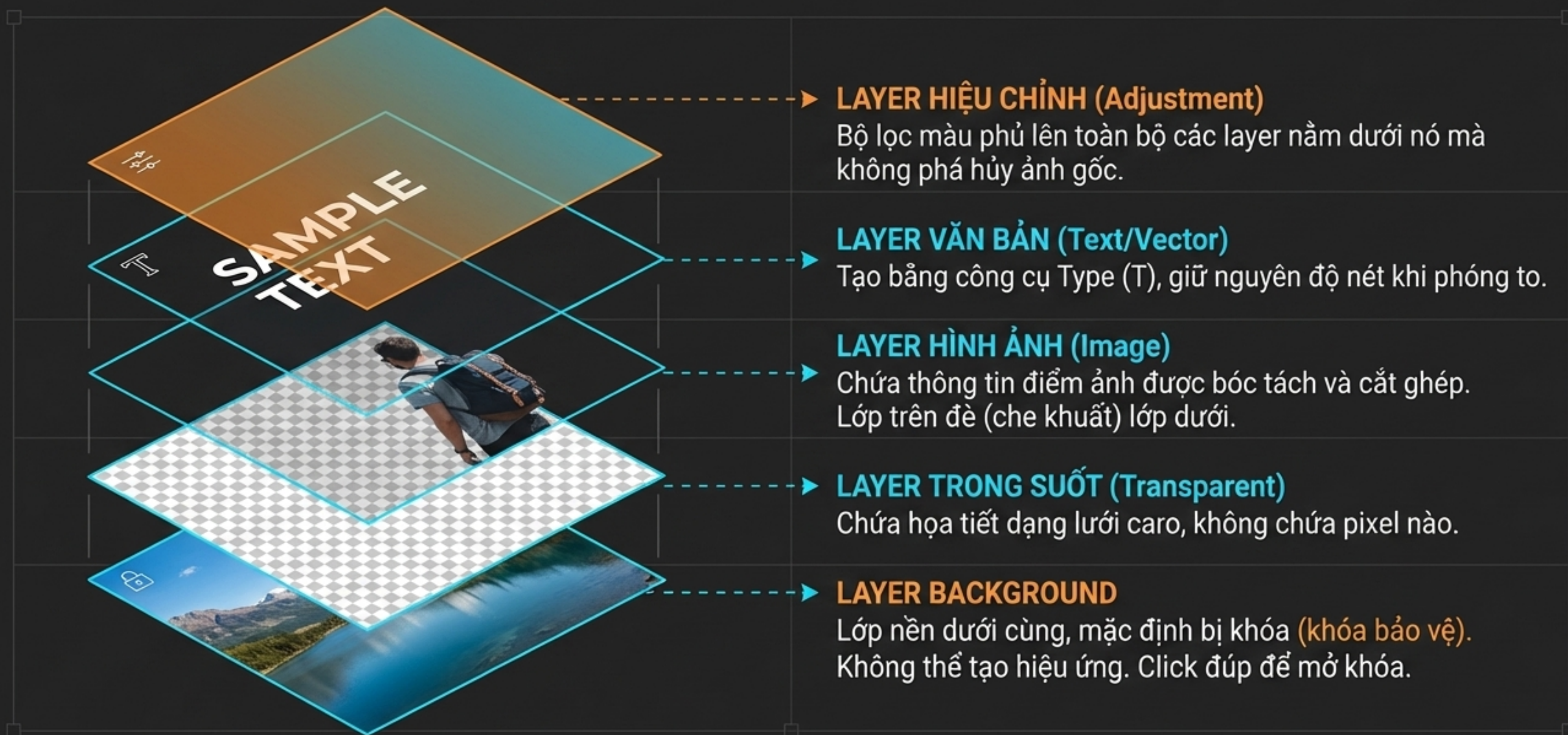
Feather (Shift+F6):

Làm mềm biên vùng chọn mờ dần.

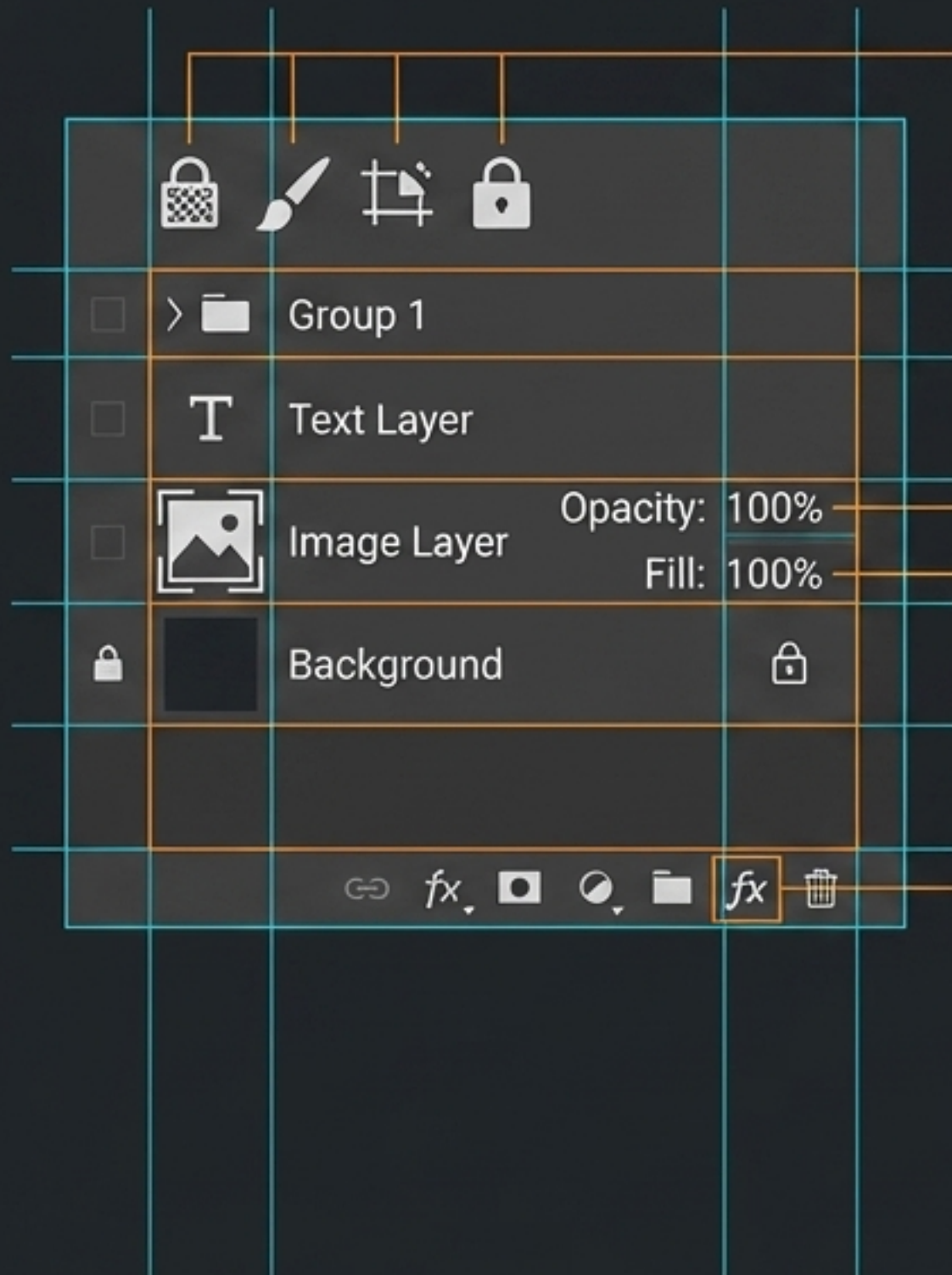
Cộng/Trừ vùng:

Giữ Shift (+) / Giữ Alt (-).

QUYỀN NĂNG CỦA LAYER (THE POWER OF STACKING)



THUỘC TÍNH & HÒA TRỘN (LAYER PROPERTIES & STYLES)



KHÓA LAYER

Khóa vùng trong suốt, khóa pixel, khóa di chuyển, hoặc khóa toàn bộ.

OPACITY vs FILL

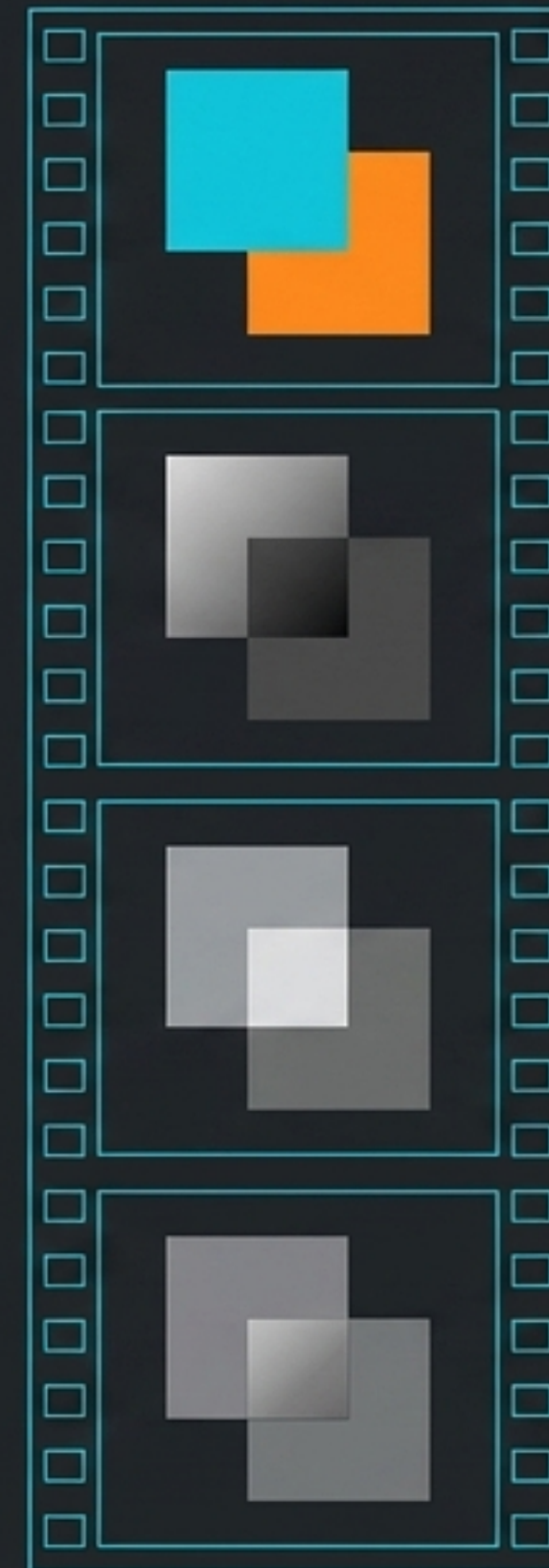
Opacity: Làm mờ toàn bộ layer (cả ảnh lẫn hiệu ứng).

Fill: Chỉ làm mờ điểm ảnh, giữ nguyên hiệu ứng (Layer Style).

LAYER STYLE (fx)

Áp dụng hiệu ứng động: Stroke (Viền), Drop Shadow (Đổ bóng), Bevel & Emboss (Nổi khối).

BLENDING MODES (Chế độ hòa trộn)



Normal: Lớp trên che hoàn toàn lớp dưới.

Multiply (Nhóm Darken): Lọc bỏ màu trắng, giữ lại màu tối.

Screen (Nhóm Lighten): Lọc bỏ màu đen, làm sáng ảnh.

Overlay (Nhóm Contrast): Tăng cường độ tương phản hòa trộn.

KIẾN TRÚC KHUNG HÌNH (CANVAS & TRANSFORM)

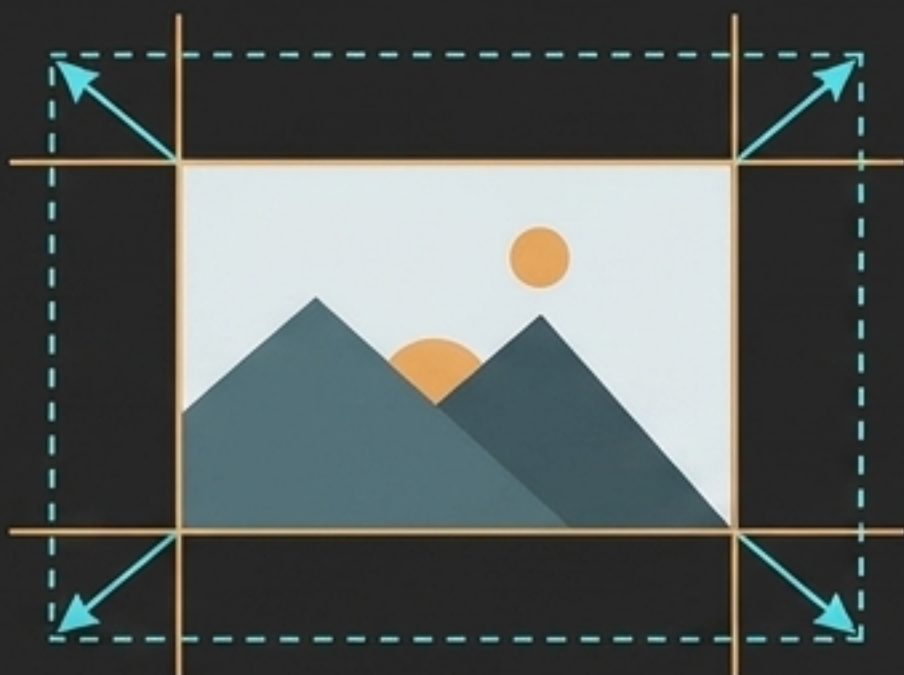
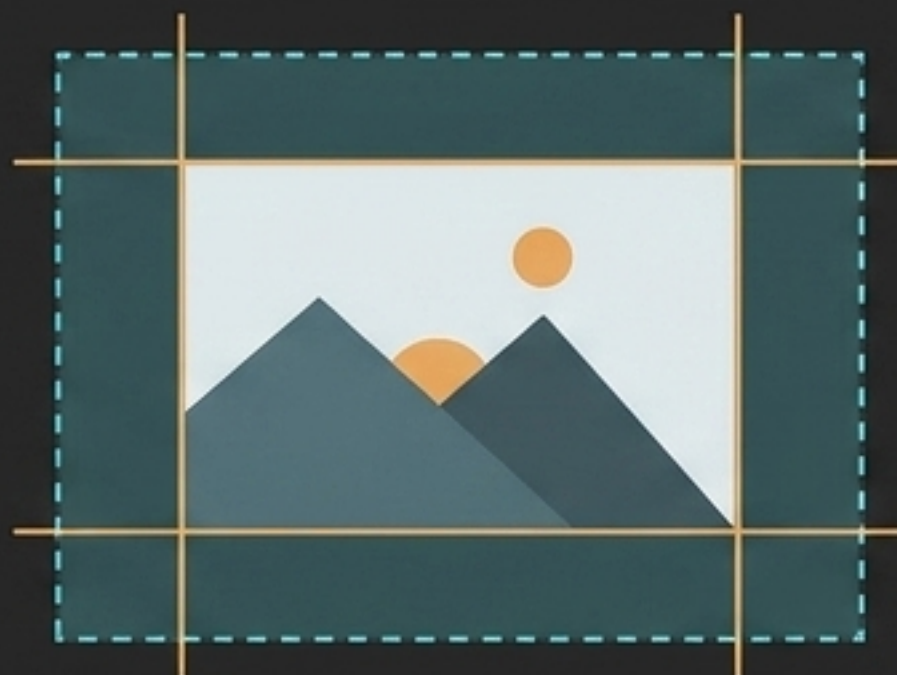


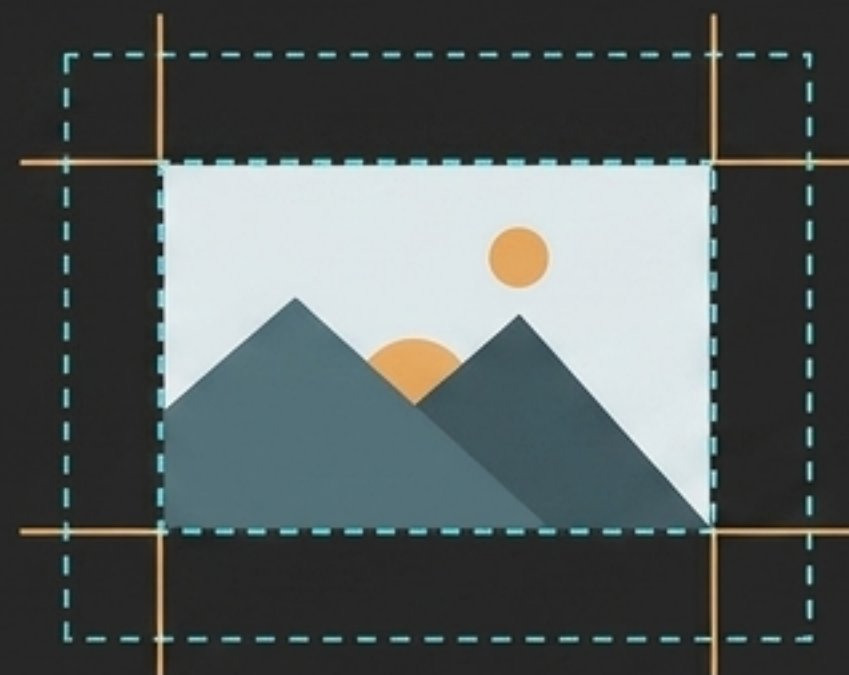
IMAGE SIZE (Ctrl+Alt+I)

Thay đổi độ phân giải (Pixel) và kích thước toàn bộ file ảnh. Ảnh bị co giãn.



CANVAS SIZE (Ctrl+Alt+C)

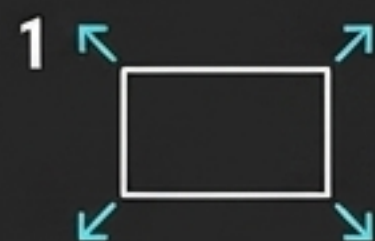
Thay đổi kích thước không gian làm việc. Tạo thêm viền xung quanh hoặc xén bớt mà không làm méo ảnh gốc.



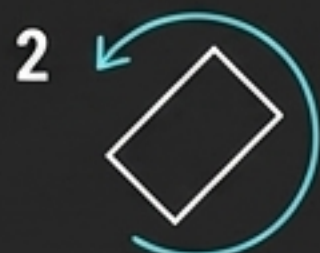
CROP (C)

Cắt bỏ cấu trúc thừa để tái tạo bố cục hài hòa. (Lệnh Trim: Cắt bỏ các pixel trong suốt).

FREE TRANSFORM (Ctrl+T):



1 Scale: Đổi kích thước



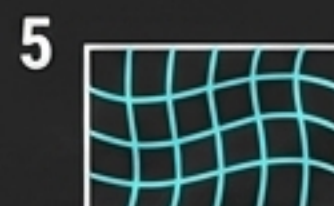
2 Rotate: Xoay



3 Skew: Xô nghiêng



4 Distort:
Biến dạng tự do 4 góc



5 Warp:
Uốn cong theo lưới

TÔ MÀU & ĐIỀN PHỦ (COLORING & PAINTING)



HỘP MÀU (FILL).

Foreground (Màu tiền cảnh):
Mặc định là Đen.
Tô màu: Alt + Delete.

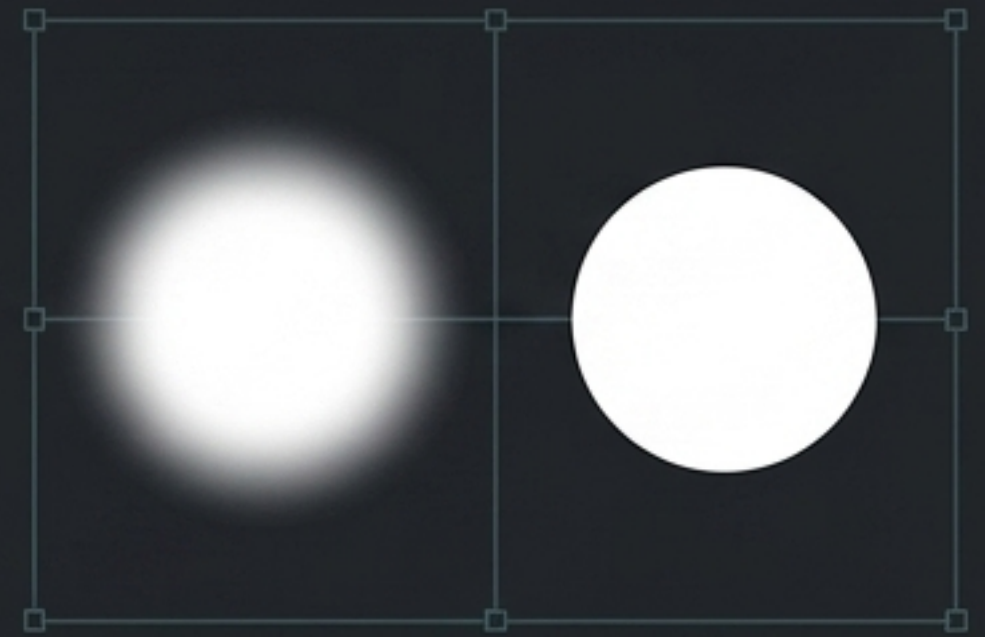
Background (Màu hậu cảnh):
Mặc định là Trắng.
Tô màu: Ctrl + Delete.

(Nhấn D để reset, nhấn X để đảo ngược).



CHUYỂN SẮC (GRADIENT).

Kéo dải màu từ điểm A đến B.
5 hình dáng: Linear (Thẳng),
Radial (Tròn), Angle (Góc),
Reflected (Đối xứng), Diamond
(Kim cương).

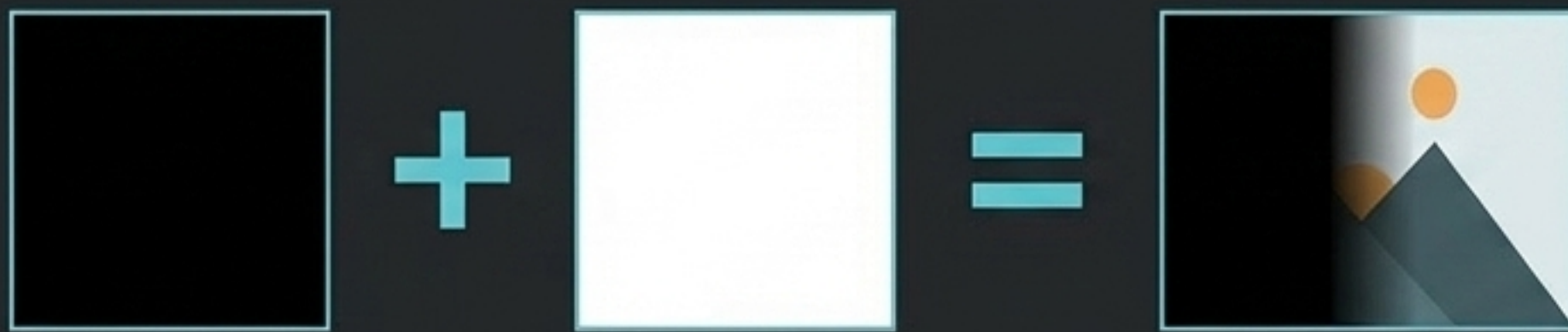


CỌ VẼ (BRUSH & PATTERN).

Dùng phím tắt 'B'.
Setting cốt lõi (F5): Kích thước
(Size) và Độ cứng (Hardness).

Pattern: Tô bằng họa tiết lặp lại
(Edit > Fill > Pattern).

KỸ THUẬT MẶT NẠ ĐỈNH CAO (THE MAGIC OF MASKS)



KHẨU QUYẾT: ĐEN CHE KHUẤT - TRẮNG HIỂN THỊ (Xám = Bán trong suốt)



LAYER MASK.

Mặt nạ pixel.

Dùng cọ Brush (đen/trắng) để bôi xóa các vùng ảnh một cách an toàn, có thể phục hồi bất cứ lúc nào.



VECTOR MASK.

Mặt nạ toán học.

Dùng đường Path (Pen tool) để cắt mép sắc nét, không bị vỡ hạt khi phóng to.



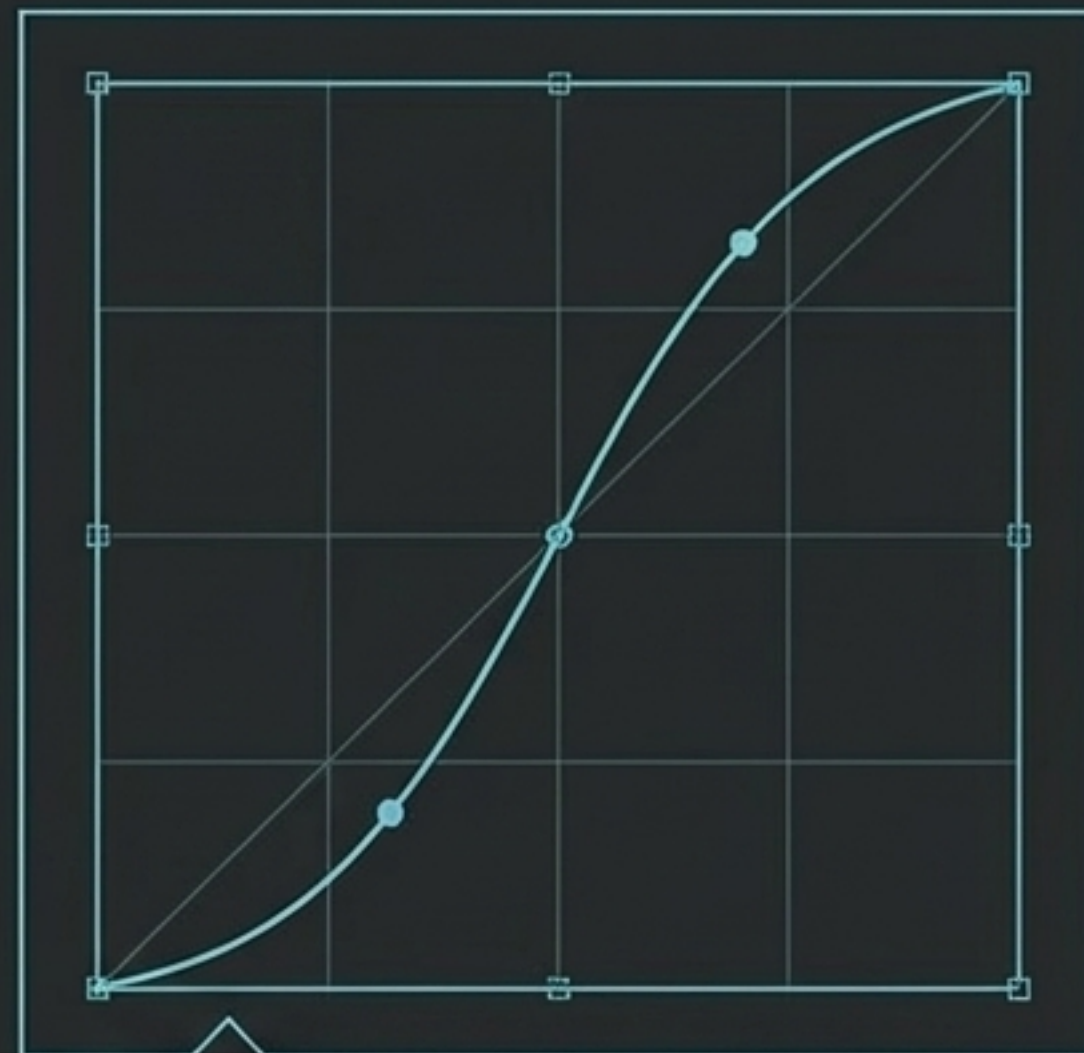
CLIPPING MASK (Ctrl+Alt+G).

Mặt nạ cắt.

Ép hình ảnh của Layer trên lọt thỏm vào khuôn hình dáng của Layer dưới (VD: Lồng ảnh vào chữ).

BẢNG CHẨN ĐOÁN ÁNH SÁNG & TÔNG MÀU (TONAL DIAGNOSIS)

TRIỆU CHỨNG (Tình trạng ảnh)	ĐƠN THUỐC (Lệnh Adjustment Layer)
Ảnh mù mờ, thiếu độ chênh lệch sáng/tối.	LEVELS (Ctrl+L) / BRIGHTNESS & CONTRAST . Cân bằng lại điểm đen và điểm trắng.
Ảnh nhạt nhòa, thiếu sức sống.	HUE / SATURATION (Ctrl+U). Tăng Saturation (độ rực rỡ) hoặc đổi hoàn toàn Hue (Sắc màu áo/vật thể).
Ảnh bị ám màu (ám vàng, ám xanh).	COLOR BALANCE (Ctrl+B) / PHOTO FILTER . Cân bằng lại dải màu, bù trừ màu đối lập.
Ảnh mất chi tiết vùng tối/sáng gắt.	SHADOWS / HIGHLIGHTS . Phục hồi chi tiết bị cháy sáng hoặc chìm trong bóng râm.



CURVES (Ctrl+M).

Công cụ mạnh nhất: Kéo cung đường đặc tuyến để chỉnh chính xác từng vùng Shadows, Midtones, Highlights.

MA TRẬN PHỤC CHẾ ĐIỂM ẢNH (PIXEL HEALING)



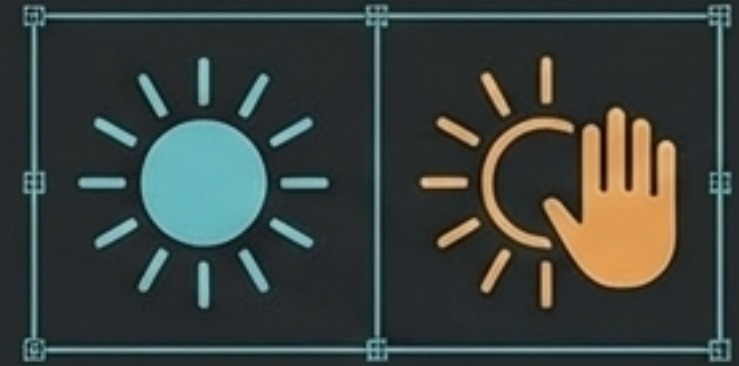
NHÓM NHÂN BẢN (STAMP)

- **Clone Stamp:** Copy y hệt 100% pixel từ vùng A đắp sang vùng B. (Phải giữ Alt để lấy mẫu).
- **Pattern Stamp:** Che phủ vùng ảnh bằng mẫu họa tiết tạo sẵn.



NHÓM HÒA TRỘN THÔNG MINH (HEALING)

- **Spot Healing Brush:** AI tự dò tìm pixel lân cận để xóa mụn/rác. (Không cần giữ Alt).
- **Healing Brush:** Lấy mẫu bằng Alt, nhưng tự động hòa trộn ánh sáng và sắc độ với vùng đích.
- **Patch Tool:** Khoanh vùng chọn rác và kéo sang vùng sạch để lấp đầy thông minh.



ÁNH SÁNG CỤC BỘ

- **Dodge Tool:** Quét cọ làm sáng điểm ảnh (Highlight).
- **Burn Tool:** Quét cọ làm tối điểm ảnh (Tạo khối shadow).

KỸ THUẬT BÓC TÁCH CHUYÊN SÂU (ADVANCED ISOLATION)

QUICK MASK (Q). Chế độ tạo vùng chọn bằng cọ vẽ. Vùng bôi cọ đỏ là vùng KHÔNG được chọn. Giúp chỉnh sửa vùng chọn chi tiết như vẽ tranh.

QUY TRÌNH CHANNEL (Alpha Mask) - Xử lý tóc/nền phức tạp:



1. TÌM TƯƠNG PHẢN

Mở Channel Panel. Xem từng kênh Red, Green, Blue.
Nhấn đôi kênh có độ tương phản Đen/Trắng rõ rệt nhất.



2. ÉP TÔNG MÀU

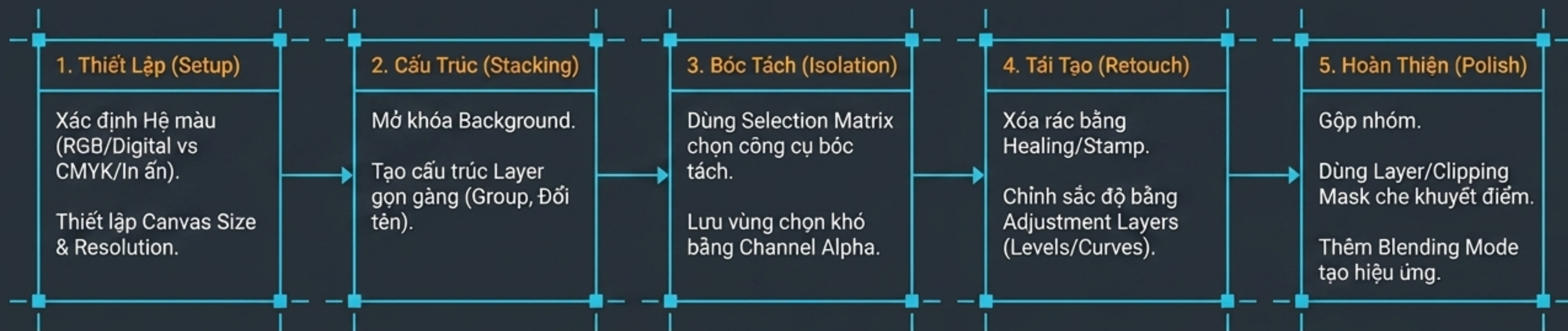
Dùng Levels (Ctrl+L) ép nền thành Trắng tinh, đối tượng thành Đen tuyền.
Dùng cọ đen bôi kín thân đối tượng.



3. XUẤT VÙNG CHỌN

Ctrl + Click vào kênh vừa tạo (Load Selection). Trở lại RGB và xuất kết quả hoàn hảo.

SƠ ĐỒ TƯ DUY TÍCH HỢP (THE ULTIMATE BLUEPRINT)



*Thiết kế không nằm ở sự phức tạp của công cụ phần mềm.
Nó nằm ở tư duy giải quyết vấn đề bằng hình ảnh.*