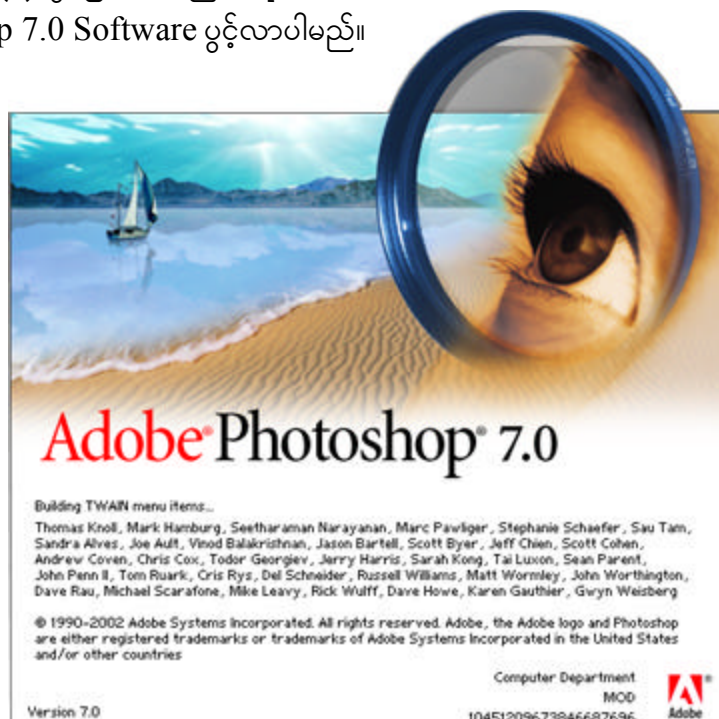


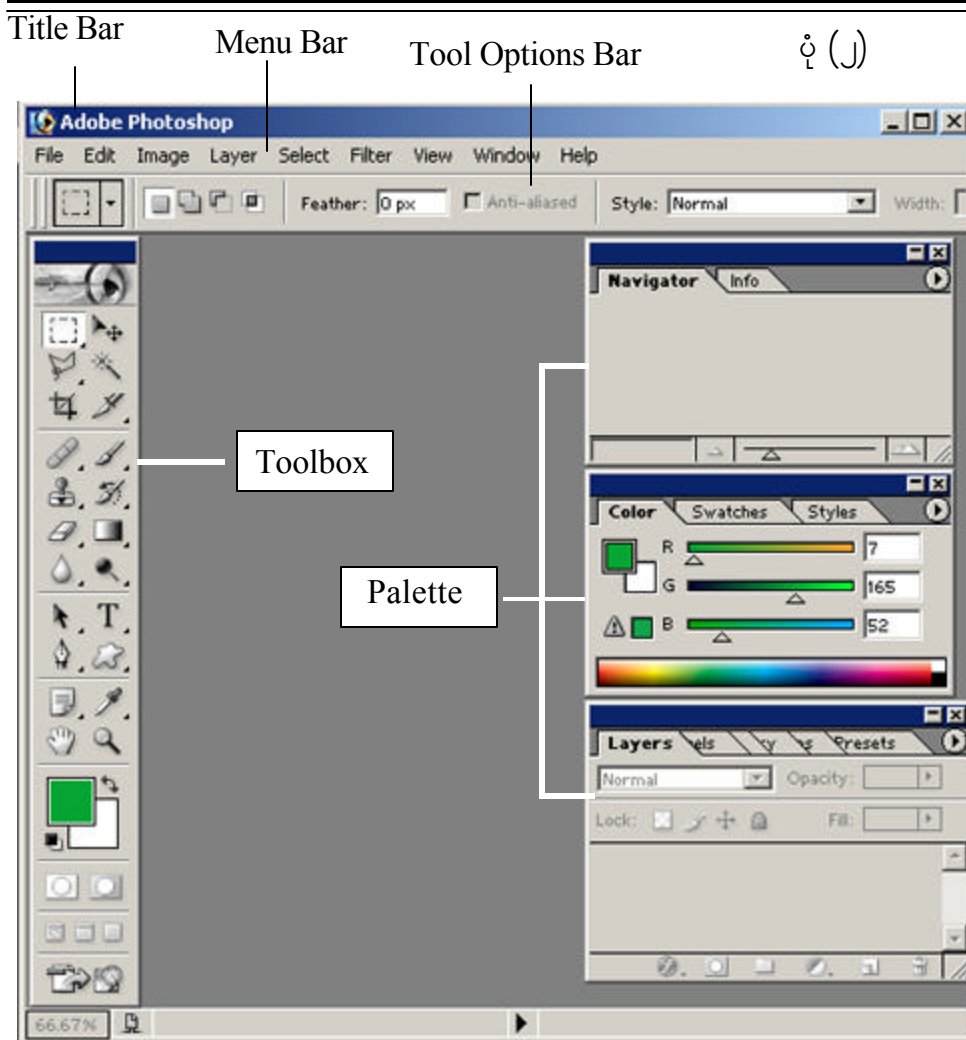
Chapter (1) Looking at Work Area

Getting Start

၁။ Adobe Photoshop 7.0 သည် ပုံများကိုပြုပြင်ဖန်တီးရာတွင် ပိုမိုကောင်းမွန်သော Tool များကို ထည့်သွင်းထားပါသည်။ File Browser တွင် Hard Disk Drives၊ External Drives၊ CD နှင့် Floppy Drives များမှပိုင်များကို ကြည့်ရှုခြင်း၊ အမည်ပြောင်းခြင်း၊ ဖျက်ခြင်း၊ Folder အသစ်ဖန်တီးခြင်း၊ ပုံများကိုလှည့်ခြင်း စသည်တို့ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Healing Brush Tool သည် ပုံတွင်ပါသော အစင်းနှင့် အပြစ်အနာအဆာတို့ကို လွယ်ကူစွာ ဖယ်ရှားနိုင်ပါသည်။ ထူးခြား ဆန်းသစ်သည့် ပြုပြင်မှုများပြုလုပ်နိုင်သည့် Pattern Maker နှင့် Liquify တို့ကိုလည်း ထည့်သွင်း ပေးထားပါသည်။ ထို့အပြင် မိမိအလိုရှိသည့် Pallete များဖွင့်ထားပြီး၊ ၎င်း Setting ကို သိမ်း ဆည်းထားနိုင်သည့် Work Spaces Command ကိုလည်း ထည့်သွင်းထားပါသည်။ Adobe Photoshop 7.0 ကိုစတင်အသုံးပြုရန်အတွက် ကွန်ပျူတာဖန်သားပြင်၏ အောက်ခြေတွင် ရှိသည့် Start ကို Click လုပ်ပါ။ Program မှ Adobe Photoshop 7.0 ကို Click လုပ်ပါက ပုံ(၁)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Adobe Photoshop 7.0 Logo ပေါ်လာပြီး Adobe Photoshop 7.0 Software ပွင့်လာပါမည်။



ပုံ (၁)

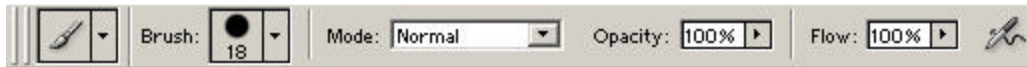


Looking at the Work Area

၂။ Work Area တွင် ပုံများကို ဖန်တီးပြုပြင်ရာတွင် ပိုမိုအဆင်ပြေစေရန် Menu bar, Tool Options bar, Toolbox နှင့် Palette များ ပါဝင်ပါသည်။ ပုံ(၂)

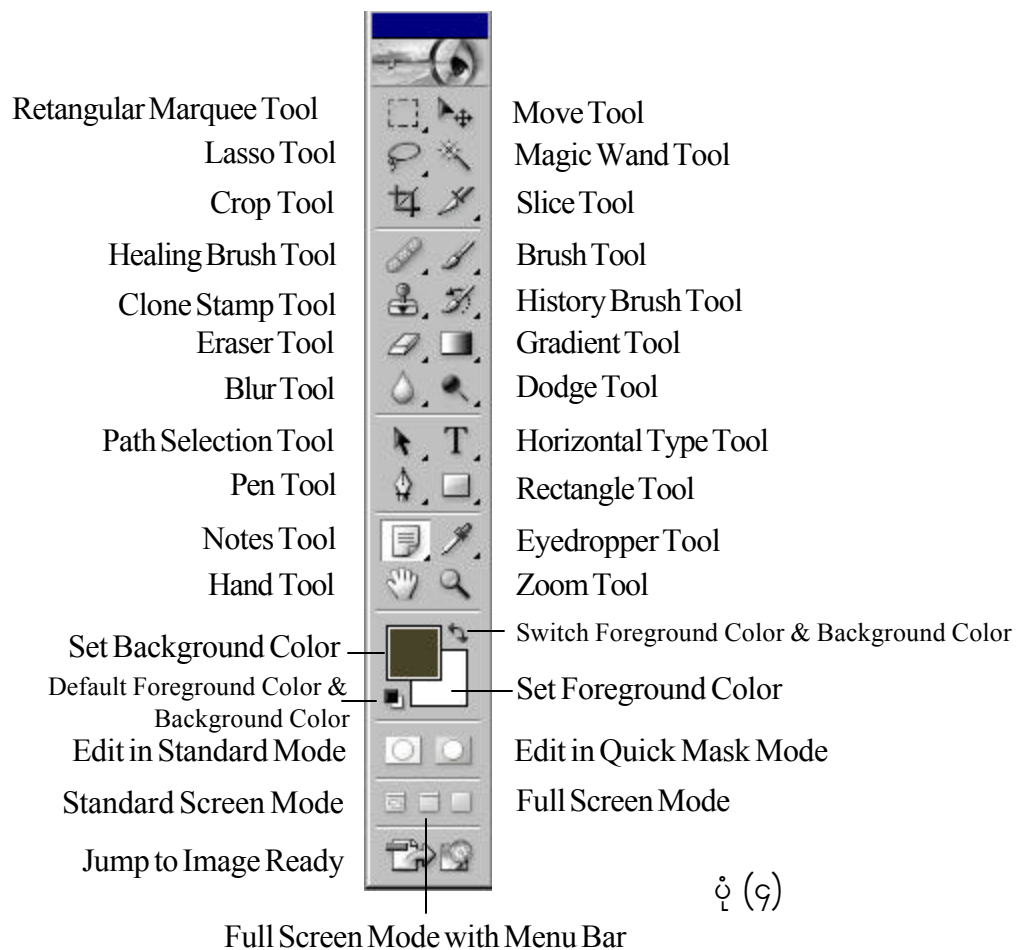
- (က) **Menu Bar** ။ Photoshop တွင် ပြုလုပ်နိုင်သည့် အမိန့်များကို အုပ်စုအလိုက် ခေါင်းစဉ် ခွဲခြားထားပါသည်။ (ဥပမာ- Layer Menu တွင် Layer ကို ဖန်တီးပြုပြင်နိုင်သည့် အမိန့်များ ပါဝင်ပါသည်) ၎င်းတို့မှာ File၊ Edit၊ Image၊ Layer၊ Select၊ Filter၊ View၊ Window၊ Help တို့ဖြစ်ပါသည်။
- (ခ) **Tool Options Bar** ။ ပုံမှန်အားဖြင့် Menu Bar ၏အောက်တွင် ပါရှိ

သော်လည်း မိမိအလိုရှိသည့်နေရာသို့ ပြောင်းရွှေ့နိုင်ပါသည်။ Window Menu မှ Options ကို Click လုပ်ခြင်းဖြင့် Tool Options Bar ကို ပေါ်နိုင်/ဖျောက်နိုင်ပါသည်။ Tool Box မှ Tool တစ်ခုကိုရွေးချယ်လျှင် ၎င်း Tool နှင့် သက်ဆိုင်သော Setting များကို ဖော်ပြပေးပါသည်။ ပုံ(၃)တွင် Brush Tool ကို ရွေးချယ်ထားခြင်းဖြင့် Tool Options Bar တွင် Brush Size၊ Mode၊ Opacity စသည်တို့ကို မြင်တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၃)

(ဝ) **Tool Box**။ Window Menu မှ Toolbox ကို Click လုပ်ခြင်းဖြင့် Toolbox



ပုံ (၄)

(ပုံ-၄)ကို ပေါ်နိုင်/ ဖျောက်နိုင်ပါသည်။ Toolbox မှ မိမိအလိုရှိသည့် Tool များကို Click လုပ်ပြီး အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ အချို့ Tool များတွင် ၎င်း၏ အောက်ခြေညာထောင့်မှ တြိဂံလေးအား Click လုပ်ပြီး ဖျောက်ထားသည့် Tool များကို ရွေးချယ်အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Toolbox ၏ Tool များကို Mouse Pointer တင်ပါက Tool အမည်နှင့် Shortcut Key ကို ဖော်ပြပေးပါသည်။ Toolbox မှ Tool များကို အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-



- (ခ) **Marquee Tool** ။ ပုံ၏အစိတ်အပိုင်းများကို ရွေးချယ်ရာတွင် အသုံးပြုပြီး၊ ၎င်းတွင် Rectangular Marquee၊ Elliptical Marquee၊ Single Row Marquee၊ Single Column Marquee တို့ပါဝင်ပါသည်။



- (ည) **Move Tool** ။ ရွေးချယ်ထားသည့် ပုံ၏အစိတ်အပိုင်းများ၊ Layers များ၊ Guides များကို ရွှေ့ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



- (ဋ) **Lasso Tool** ။ ပုံ၏အစိတ်အပိုင်းများကို ရွေးချယ်ရာတွင် အသုံးပြုပြီး၊ ၎င်းတွင် Lasso၊ Polygon Lasso၊ Magnetic Lasso တို့ပါဝင်ပါသည်။



- (ဌ) **Magic Wand** ။ ပုံ၏အစိတ်အပိုင်းများကို ရွေးချယ်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ အရောင်တန်ဖိုး တစ်သမတ်တည်း သတ်မှတ်ထားသည့် နေရာများကို ရွေးချယ်ရာတွင် လျင်မြန်စွာ ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။



- (ဍ) **Crop Tool** ။ ပုံမှ အလိုရှိသည့် အစိတ်အပိုင်းကို ဖြတ်တောက်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



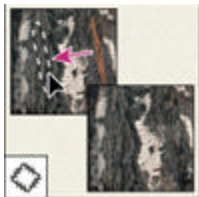
(၆) **Slice Tool** ။ ပုံတွင် လိုအပ်သည့် အစိတ်အပိုင်းများ သတ်မှတ်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ (ဥပမာ- Web Site အတွက် ပုံများ ထည့်သွင်းရာတွင် File Size လျော့ရန် ပုံအား အစိတ်အပိုင်းများ ခွဲခြားပြီး၊ Image နှင့် HTML များအဖြစ် သိမ်းဆည်း နိုင်ပါသည်။



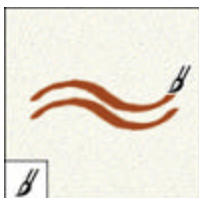
(၇) **Slice Selection Tool** ။ Slice များကို ရွေးချယ်ပြီး လိုအပ်သလို ရွှေ့ပြောင်းနိုင်ပါသည်။



(၈) **Healing Brush Tool** ။ ပုံ၏ ပျက်စီးနေသော အစိတ်အပိုင်းများကို ပြုပြင်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



(၉) **Patch Tool** ။ ပုံ၏ မိမိရွေးချယ်ထားသော နေရာအား အခြားအစိတ်အပိုင်းပုံစံမျိုး (သို့မဟုတ်) Photoshop တွင်ပေးထားသော Pattern ပုံစံများဖြင့် အစားထိုးပေးနိုင်ပါသည်။



(၁၀) **Brush Tool** ။ စုတ်တံဖြင့် လိုအပ်သည့်ပုံများကို ရေးဆွဲဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Photoshop တွင်အသင့်ပါဝင်သည့် Brush များဖြင့် လှပသည့်ဒီဇိုင်းများကို အလွယ်တကူ ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ (ဥပမာ- မြက်ပင်များ၊ ပန်းပွင့်များ၊ လိပ်ပြာများ စသည်တို့ကိုရွေးချယ်ပြီး Mouse ဖြင့် Drag လုပ်ပြီး ဖန်တီးနိုင်ပါသည်)



(၁၁) **Pencil Tool** ။ တိကျသည့် အနားစောင်းဖြင့် စုတ်ချက်များကို ရေးဆွဲရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



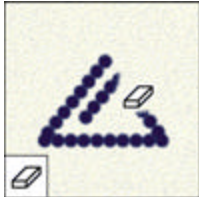
(၁၂) **Clone Stamp Tool** ။ Image File တစ်ခုတည်းတွင်ဖြစ်စေ၊ အခြား Image File တွင်ဖြစ်စေ နမူနာယူထားသည့်ပုံအတိုင်း ပွားရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



(၁၃) **Pattern Stamp Tool** ။ ပုံ၏အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအား နမူနာပုံစံ သတ်မှတ်၍ဖြစ်စေ၊ Photoshop မှပေးထားသည့် ပုံစံများဖြင့် ဖြစ်စေ ရေးဆွဲရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



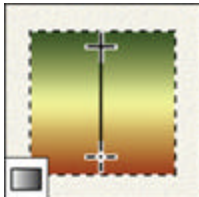
(၁၄) **Magic Eraser Tool** ။ အရောင်တန်ဖိုး တူညီစွာရှိသော ဧရိယာတွင် Click တစ်ချက်နှိပ်လျှင် ထိုအရောင်ပျက်ပြီး၊ အရောင် မဲ့ ဖြစ်သွားစေပါသည်။



(၁၅) **Eraser Tool** ။ Pixel များကို ဖျက်လိုလျှင် အသုံးပြုပါသည်။



(၁၆) **Background Eraser Tool** ။ Mouse ဖြင့် Drag လုပ်သည့် နေရာများတွင် မူရင်းအရောင်ပျက်ပြီး၊ အရောင်မဲ့ဖြစ်သွားစေ ပါသည်။



(၁၇) **Gradient Tool** ။ အရောင်အနုအရင့်များ ရောစပ်ထားသည့် အရောင်ပြေးပုံစံများ ရေးခြယ်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



(၁၈) **Paint Bucket Tool** ။ Foreground အရောင် (သို့မဟုတ်) Pattern များဖြင့် ရေးခြယ်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



(၁၉) **Blur Tool** ။ ပြတ်သားထင်ရှားသည့် နေရာများအား မှန်ဝါး သွားစေရန် အသုံးပြုပါသည်။



(၂၀) **Sharpen Tool** ။ မှန်ဝါးနေသည့်နေရာများအား ပိုမိုထင်ရှားစေရန် အသုံးပြုပါသည်။



(၂၁) **Smudge Tool** ။ မူရင်းပုံအား ပျက်ယွင်းသွားစေပြီး၊ Mouse ဆွဲယူသွားသည့်နေရာများသို့ ဆေးများပြန့်သွားစေပါသည်။



(၂၂) **Dodge Tool** ။ အရောင်ဖျော့သွားစေရန်အသုံးပြုပါသည်။



(၂၃) **Burn Tool** ။ အရောင်ရင့်သွားစေရန် အသုံးပြုပါသည်။



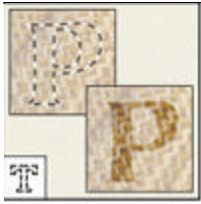
(၂၄) **Sponge Tool** ။ အရောင်စိုပြေမှုကို ပြောင်းလဲစေပါသည်။



(၂၅) **Path Selection Tool** ။ Path (မျဉ်းပုံစံ)တွင် ပါဝင်သည့် အမှတ်များ၊ မျဉ်းအပိုင်းများပေါ်လာစေရန် မျဉ်းပုံစံကို ရွေးချယ်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



(၂၆) **Type Tool** ။ စာလုံးများ ဖန်တီးရန် အသုံးပြုပါသည်။ ၎င်းတွင် Horizontal Type Tool နှင့် Vertical Type Tool တို့ ပါဝင်သည်။



(၂၇) **Type Mask Tool** ။ စာလုံးပုံစံ Selection Area (မျဉ်းပြတ်များဖြင့် ရွေးချယ်ထားသည့်နေရာ) ရရှိစေရန် အသုံးပြုပါသည်။ ၎င်းတွင် Horizontal Type Mask Tool နှင့် Vertical Type Mask Tool တို့ ပါရှိပါသည်။



(၂၈) **Pen Tool** ။ Path (မျဉ်းပုံစံ)များ ဖန်တီးရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ ၎င်း တွင် Pen Tool၊ Freeform Pen Tool၊ Add Anchor Point Tool၊ Delete Anchor Point Tool၊ Convert Point Tool တို့ ပါဝင် ပါသည်။



(၂၉) **Custom Shape Tool** ။ Photoshop တွင် အသင့်ပါသည့် ပုံစံများဖြင့် လိုအပ်သည့်ပုံကို ရေးဆွဲနိုင်ပါသည်။



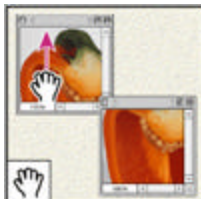
(၃၀) **Annotations Tool** ။ ပုံထဲတွင် မှတ်စုများ၊ အသံများထည့်ပြီး မှတ်စု ရေးသွင်းထားနိုင်ပါသည်။



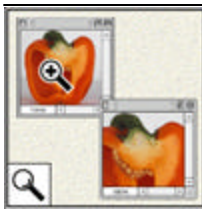
(၃၁) **Eyedropper Tool** ။ ပုံထဲမှ မိမိအလိုရှိသည့်အရောင်အား နမူနာ အရောင်အဖြစ် ရရှိစေရန် အသုံးပြုပါသည်။



(၃၂) **Measure Tool** ။ ပုံအတွင်းမှ အစိတ်အပိုင်း တစ်ခုနှင့်တစ်ခု၏ အကွာအဝေးနှင့် ထောင့်များကို တိုင်းတာရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



(၃၃) **Hand Tool** ။ ပုံတစ်ခုလုံးကို မဖော်ပြသည့်ပုံများတွင် မြင်ကွင်းအား လိုအပ်သလိုရွှေ့ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။

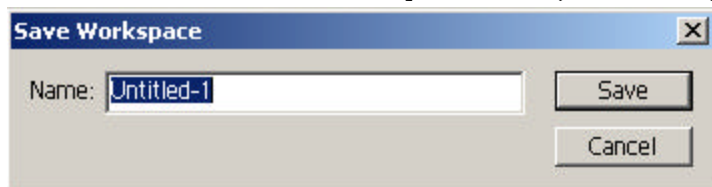


(၃၄) **Zoom Tool** ။ ပုံ၏မြင်ကွင်းအား ချဲ့ရန်၊ ချုံ့ရန် အသုံးပြုပါသည်။

- (ဃ) **Palette** ။ Adobe Photoshop တွင် ပုံများကိုပြုပြင်ဖန်တီးရန်အတွက် Navigation၊ Info၊ Color၊ Swatches၊ Styles၊ History၊ Actions၊ Tool Presets၊ Layers၊ Channels၊ Paths၊ Brushes၊ Character Paragraph၊ Palette များ ပါရှိပါသည်။ မိမိအလိုရှိသည့် Palette အား Window Menu အောက်တွင် Click လုပ်ပြီး ဖွင့်နိုင်ပါသည်။ ဖွင့်ပြီး Palette များအား Shift+Tab ခလုန်နှိပ်ခြင်းဖြင့် ဖျောက်ခြင်း၊ ပေါ်ခြင်းတို့အား ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။

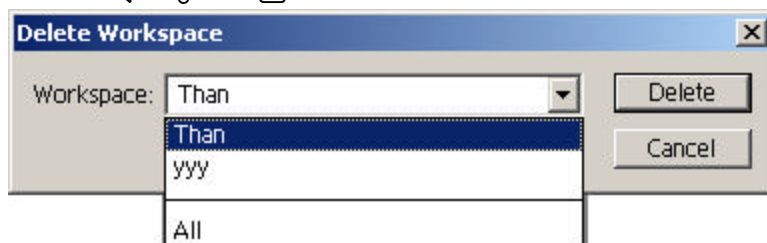
Customizing Workspace

၃။ Work Area တွင် Toolbox, Tool Options Bar နှင့် Palette များကိုဖွင့်၍ မိမိထားလိုသည့် နေရာများတွင် ရွှေ့ပြောင်းထားပါ။ ပြီးလျှင် ထိုအစီအစဉ်အား Window Menu ၏ Workspace မှ Save Workspace ကို Click လုပ်ပါ။ Save Workspace Dialogbox (ပုံ-၅) ပေါ်လာပါမည်။ Name Box တွင် အမည်ရိုက်ထည့်ပြီး၊ Save ကိုနှိပ်ပါ။ မိမိအလိုရှိသည့် အခါတွင် မိမိ၏ Toolbox, Tool Options Bar နှင့် Palette များ၏အစီအစဉ်ပေါ်လာပါမည်။



ပုံ (၅)

Window Menu ၏ Workspace မှ Reset Palette Location ကိုနှိပ်ပါက Photoshop ၏ မူရင်းအစီအစဉ် ပြန်ပေါ်လာပါမည်။ Window Menu ၏ Workspace မှ Delete Workspace ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ Delete Workspace Dialogbox (ပုံ-၆)ပေါ်လာမည်။ မိမိဖျက်လိုသည့် Workspace အမည်ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ Delete ကိုနှိပ်ပါက သိမ်းထားသည့် Workspace ဖျက်သွားပါမည်။



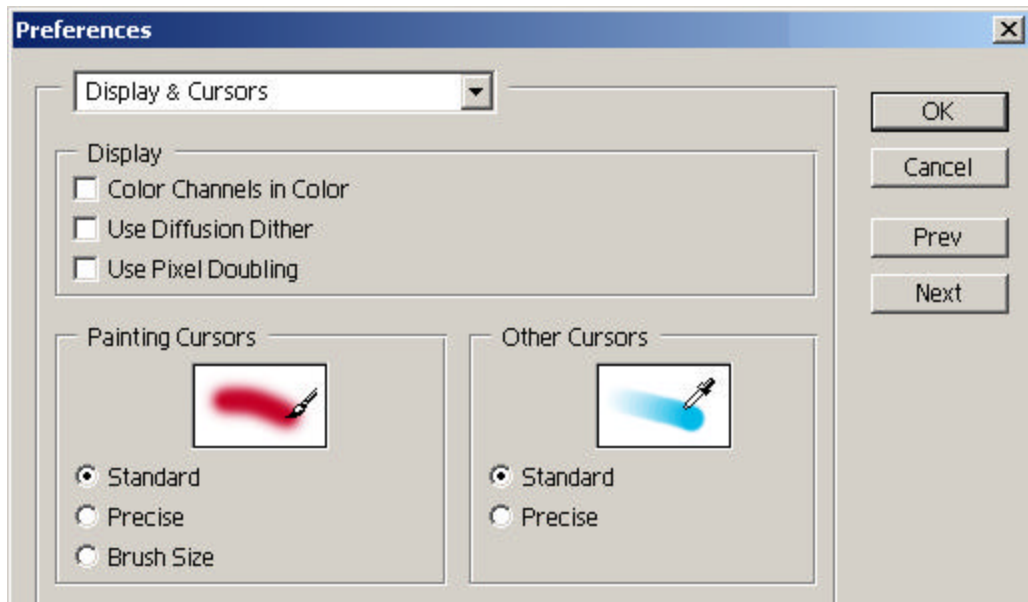
ပုံ (၆)

Changing the Screen Display Mode

၄။ Toolbox ၏အောက်ခြေတွင်ရှိသော Standard Screen Mode(☐)ကိုနှိပ်လျှင် Menu Bar နှင့် Scroll Bar တို့ပါဝင်သော Photoshop ၏ Default View ကို တွေ့မြင်ရပါမည်။ Full Screen Mode with Menu Bar(☐) ကိုနှိပ်လျှင် Title Bar နှင့် Scroll Bar တို့ မပါဝင်သည့် မြင်ကွင်းဖြင့် ပြပေးပါလိမ့်မည်။ Full Screen Mode(■)ကိုနှိပ်လျှင် Title Bar၊ Menu Bar နှင့် Scroll Bar တို့မပါဝင်သည့် မြင်ကွင်းကို ပြပေးပါမည်။

Tool Pointer အသုံးပြုခြင်း

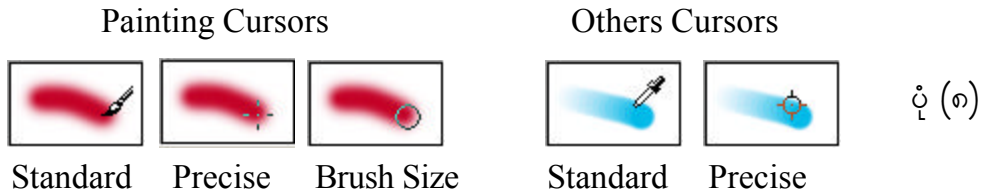
၅။ မိမိရွေးချယ်ထားသော Tool အပေါ်မူတည်ပြီး Pointer ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ (ဥပမာ- Marquee Tool များကို ရွေးချယ်ထားလျှင် Pointer သည် အပေါင်းလက္ခဏာ၊ Type Tool ရွေးလျှင် I-beam နှင့် Painting Tool ရွေးထားလျှင် စုတ်တံပုံ ဖြစ်နေပါမည်) Default Tool Pointer အား ပြောင်းလဲလိုပါက Edit Menu ၏ Preferences မှ Display & Cursors ကိုနှိပ်ပါက Preferences Dialogbox(ပုံ-၇)ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် ရွေးချယ်ရန် Painting



ပုံ (၇)

Cursors နှင့် Other Cursors နှစ်မျိုးပါရှိပါသည်။ Painting Curosr မှ Standard Precise၊ Brush Size နှင့် Other Cursors မှ Standard Precise တို့ရွေးချယ်လျှင် ဖြစ်ပေါ်လာမည့်


Pointer ပုံစံအား ပုံ (၈)တွင်ဖော်ပြထားပါသည်။ မိမိအလိုရှိရာ Cursors ပုံစံ ရွေးချယ်ပြီးလျှင် OK Button ကိုနှိပ်ပါ။



Status Bar အသုံးပြုခြင်း

၆။ Window Menu မှ Status Bar ကို ရွေးချယ်ထားပါက Photoshop Window အောက်ခြေတွင် Status Bar ပေါ်နေပါမည်။ Status Bar တွင် မြင်ကွင်းရာခိုင်နှုန်း၊ ဖိုင်အရွယ်အစားနှင့် အသုံးပြုနေသော Tool အတွက် ညွှန်ကြားချက်များကို ဖော်ပြပေးပါမည်။ Status Bar ကိုဖျောက်လိုပါက Window Menu မှ Status Bar ကိုနှိပ်ပြီး ဖျောက်နိုင်ပါသည်။

Image Ready သို့ ကူးပြောင်းခြင်း

၇။ Toolbox အောက်ခြေမှ Jump to Image Ready ()ကို နှိပ်ပါက လက်ရှိအသုံးပြုနေသော ဖိုင်ဖြင့် Image Ready Software သို့ကူးပြောင်းသွားပါမည်။ ထို့အတူ Image Ready မှ လက်ရှိအသုံးပြုနေသော ဖိုင်ဖြင့် Jump to Photoshop ကိုနှိပ်ပြီး Photoshop သို့ ကူးပြောင်းနိုင်ပါသည်။

Duplicating Image အသုံးပြုခြင်း

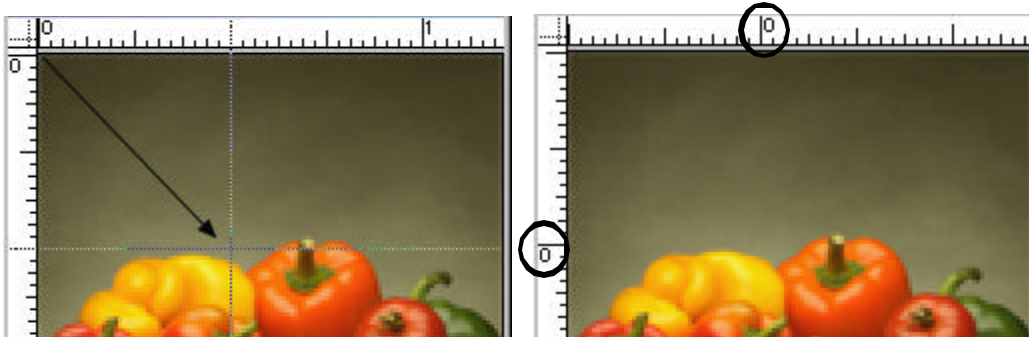
၈။ လက်ရှိအသုံးပြုနေသော ဖိုင်အား နောက်ထပ်အမျိုးအစားတူ ဖိုင်တစ်ဖိုင်အဖြစ် မိတ္တူပွားယူနိုင်ပါသည်။ ၎င်းဖိုင်တွင် Layer များ၊ Masks များနှင့် Channel များပါဝင်ပါသည်။ Image Menu မှ Duplicate ကိုနှိပ်ခြင်းဖြင့် ပုံ (၉)အတိုင်း Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် ဖိုင်အသစ်အမည်ကို ရိုက်ထည့်ပါက Photoshop မှ Memory ထဲတွင် ဖိုင်အသစ်ကို ဖွင့်ပေးပါမည်။ ၎င်းဖိုင်ကိုပိတ်လျှင် ဖိုင်ကို အလိုရှိသည့်နေရာတွင် သိမ်းဆည်းနိုင်ပါသည်။



Rulers၊ Columns၊ Measure Tool Guides နှင့် Grid အသုံးပြုခြင်း

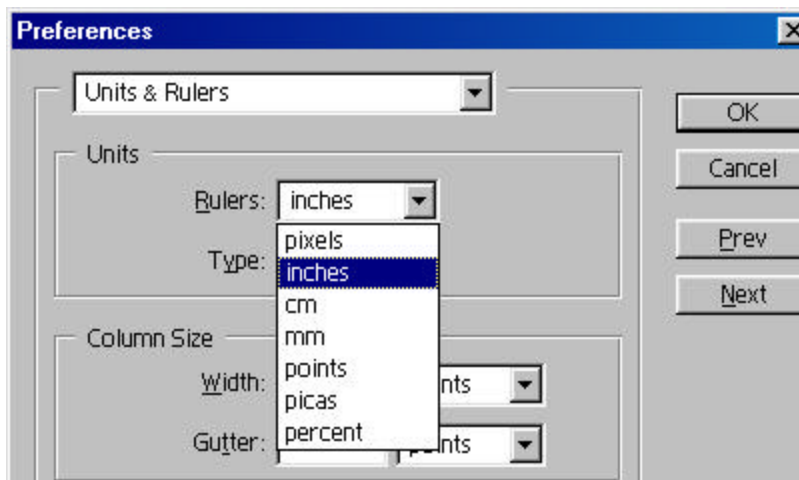
၉။ Photoshop တွင် ရုပ်ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုနှင့် တစ်ခုအကွာအဝေးများကို တိကျစွာ အသုံးပြုလိုပါက Rulers၊ Measure Tool၊ Guides နှင့် Grid တို့ကို အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြု နိုင်ပါသည်-

- (က) **Rulers**။ ပေတံကို ပေါ်လိုလျှင် (သို့မဟုတ်) ဖျောက်လိုလျှင် View Menu မှ Rulers ကို Click လုပ်ရပါမည်။ Vertical Ruler နှင့် Horizontal Ruler တို့ဆုံသည့် Zero Mark ၏အနေအထားကို ပြုပြင်လိုပါက ပေတံ နှစ်ခုဆုံမှတ်အား Drag လုပ်ပြီး ရွှေ့လိုသည့်နေရာရောက်လျှင် Mouse ခလုတ်ကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၁၀) ဒုတိယပုံတွင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း



ပုံ (၁၀)

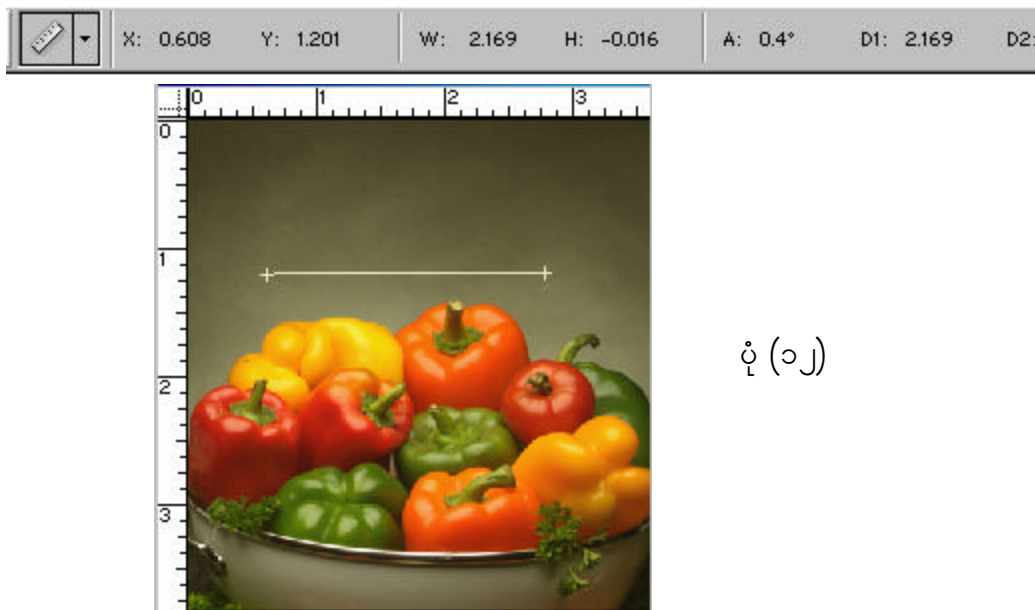
သည်မှတ်များ ပြောင်းလဲသွားပါလိမ့်မည်။ ပေတံ၏ အတိုင်းအတာများကို ပြုပြင် လိုလျှင် Edit Menu ၏ Preferences မှ Units & Rulers ကိုနှိပ်ပါက ပုံ(၁၁)တွင် တွေ့ရသည့်အတိုင်း Preference Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။



ပုံ (၁၁)

၎င်း၏ Rulers Box ၏ညာအစွန်တွင်ရှိသည့် ကြိတ်ကိုနှိပ်ပါက အတိုင်းအတာ စာရင်းထွက်ပေါ်လာပါမည်။ ၎င်းတို့မှ မိမိအလိုရှိသည့် အတိုင်းအတာကို ရွေးချယ်ပြီး၊ OK ကိုနှိပ်ပါ။

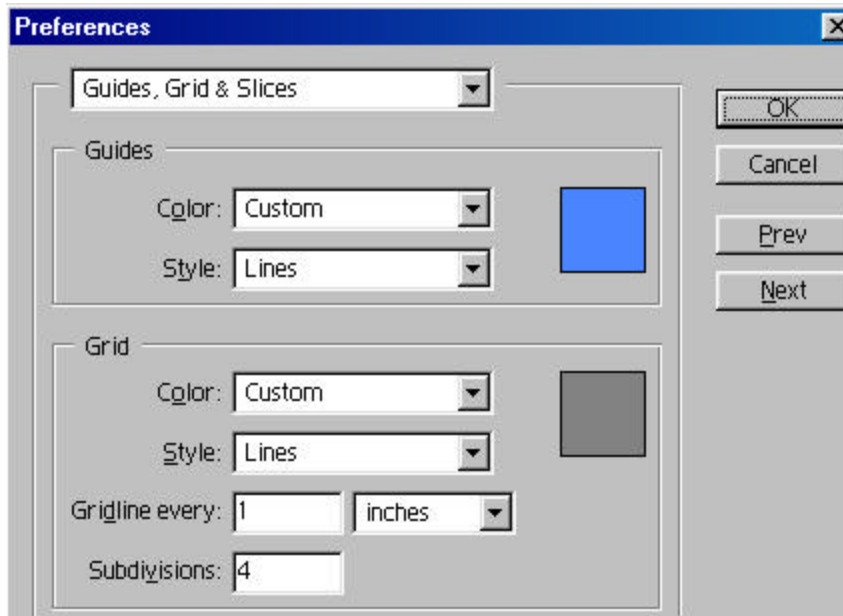
- (ခ) **Measure Tool**။ Measure Tool သည် ရုပ်ပုံများအတွင်းတွင် အကွာအဝေး၊ ထောင့်၊ စမှတ်တို့ကို အတိအကျ တိုင်းတာရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ Tool Box မှ Measure ကို Click လုပ်ပါ။ ပထမအမှတ်ကို Click လုပ်ပြီး တိုင်းတာ လိုသည့်နေရာအထိ Drag လုပ်ပါ။ အလိုရှိသည့် နေရာသို့ရောက်လျှင် Mouse ခလုတ်ကိုလွှတ်လိုက်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၁၂)အတိုင်း Options Bar တွင် ပထမ အမှတ် (X)၊ ဒုတိယအမှတ် (Y)နှင့် အမှတ်နှစ်ခုအကွာအဝေး (W)တို့ကို ပြသ ပေးပါမည်။ ထို့ပြင် အမှတ်များကိုရွှေ့ပြီး ရေပြင်ညီနှင့် စောင်းနေသည့် ထောင့် တန်ဖိုးများကို (A)တွင် ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၂)

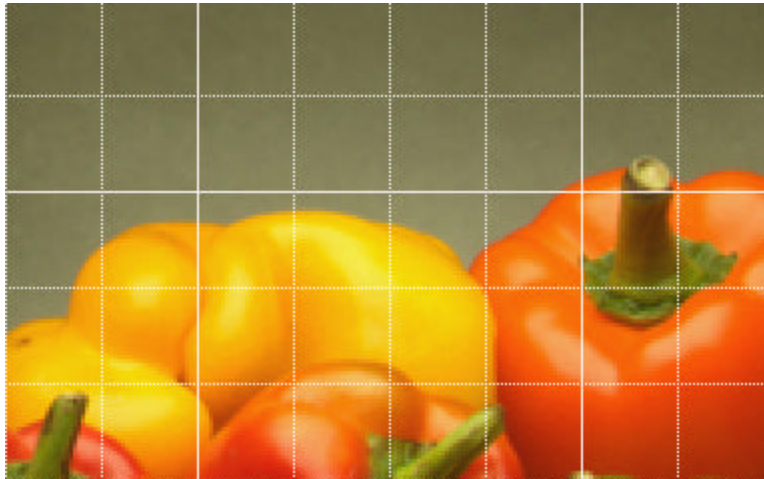
- (ဂ) **Guide Lines**။ ရုပ်ပုံများအတွင်းတွင် လိုင်းများသတ်မှတ်ပြီး၊ ပုံများကို ပြုပြင် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Vertical နှင့် Horizontal ပေတံပေါ်မှ Drag လုပ်ပြီး အလိုရှိသည့်နေရာရောက်လျှင် Mouse ကိုလွှတ်လိုက်ပါက Guide Line ကို ရရှိပါလိမ့်မည်။ မျဉ်းများကို အလိုရှိသလောက် ဆွဲယူနိုင်ပါသည်။ မျဉ်းများကို ပြန်လည်ဖျောက်လိုပါက Move Tool ဖြင့် ၎င်းမျဉ်းများကို ဆွဲယူပြီး ပေတံ ပေါ်သို့ ပြန်တင်ခြင်း (သို့မဟုတ်) View Menu မှ Clear Guide ကိုနှိပ်ခြင်း

တို့ဖြင့် ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Guide Line များကို မရွေးလျားလိုလျှင် View Menu မှ Lock Guide ကိုနှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Guide Line များအား ပြုပြင်လိုပါက Edit Menu ၏ Preference မှ Guide၊ Grid & Slices ကိုနှိပ်ပါ။ ပုံ (၁၃)အတိုင်း Preference Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် အရောင်ပြောင်းလဲခြင်းနှင့် မျဉ်းပုံစံပြောင်းလဲခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၃)

(ဃ) **Grids**။ View Menu ၏ Show မှ Grids ကိုနှိပ်ခြင်းဖြင့် ပုံ (၁၄)တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း စကေးကွက်များ ပေါ်လာပါမည်။ ထိုစကေးကွက်များအား



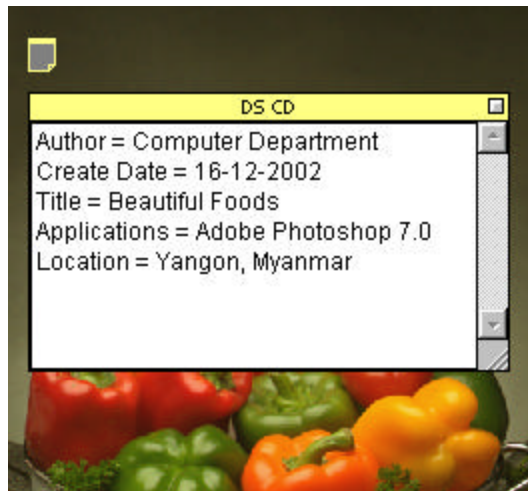
ပုံ (၁၄)

Guide Line ပြုလုပ်သည့်အတိုင်း ပုံ (၁၃)၏ Dialogbox တွင် ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။ Subdivisions တွင် ခွဲလိုသည့်အကွက် (အလျားအကွက်နှင့် အနံအကွက်ပေါင်း) အရေအတွက်ကို ရိုက်ထည့်ရပါမည်။ ဥပမာ- (၈)ရိုက်ထည့်ပါက အလျားတွင် တစ်လက်မအတွင်း (၄)ကွက်နှင့် အနံတွင် တစ်လက်မအတွင်း (၄)ကွက် ခွဲပေးပါမည်။

Notes နှင့် Audio Annotations အသုံးပြုခြင်း

၁၀။ ရုပ်ပုံတစ်ခုအတွင်းတွင် မိမိဖော်ပြလိုသည့် အကြောင်းအရာများကို မှတ်စု (ဥပမာ- ဒီဇိုင်းရေး ဆွဲသူ၊ ဖန်တီးသည့်နေ့ရက်၊ တည်နေရာ . . .) ထည့်သွင်းထားနိုင်ပါသည်။ ထည့်သွင်းသည့်အခါ စာသားနှင့် အသံတို့ကို အောက်ပါအတိုင်း ထည့်သွင်းနိုင်ပါသည်-

- (က) **Notes** Toolbox မှ Notes Tool (📝) ကိုရွေးပြီး ပုံထဲတွင် Click ပြုလုပ်ပါ။ ထိုအခါ စာရိုက်ရန်အတွက် Window တစ်ခုဖွင့်ပေးပါမည်။ ၎င်းတွင် ပုံ၏ အကြောင်းအရာများကို ရိုက်ထည့်ပါ။ ပြီးလျှင် Window ထိပ်ညာထောင့်ရှိ Close Button ကိုနှိပ်ပြီး ပိတ်နိုင်ပါသည်။ ပုံထဲရှိ စာရွက်ပုံအား Double Click လုပ်ပြီး ဖွင့်နိုင်ပါသည်။ (ပုံ ၁၅)



ပုံ (၁၅)

- (ခ) **Audio Annotation**။ မှတ်စု ထည့်သွင်းရာတွင် စာသားဖြင့်မဟုတ်ဘဲ၊ အသံဖြင့်လည်း ထည့်သွင်းနိုင်ပါသည်။ Toolbox မှ Audio Annotation Tool (🔊) ကို ရွေးချယ်ပါ။ ပုံထဲတွင် Click လုပ်ခြင်းဖြင့် Audio Annotation Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ (ပုံ ၁၆) Start Button ကိုနှိပ်ပြီး၊ သွင်းလိုသည့်

အသံများကို Microphone မှ အသံသွင်းရပါမည်။ ပြီးလျှင် Stop Button ကိုနှိပ်ပါ။ ပုံထဲတွင် Annotation Icon (🔊) ပေါ်နေပါမည်။ ၎င်းကို Double Click လုပ်ခြင်းဖြင့် သွင်းထားသည့်အသံများကို ပြန်လည်ဖွင့်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၆)

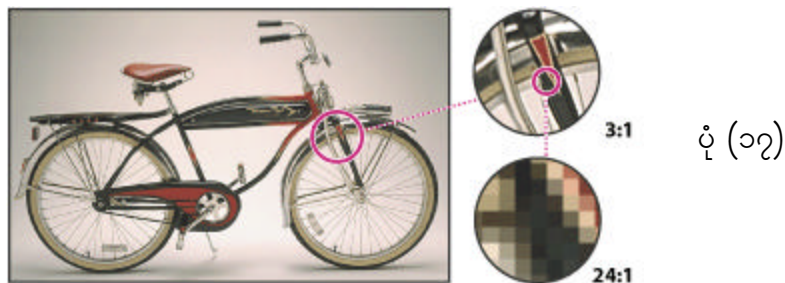
Chapter (2)

Getting Image into Photoshop

Computer Graphics များဖန်တီးရာတွင် Bitmap Image နှင့် Vector Graphic ဟူ၍ နှစ်မျိုးခွဲခြားနိုင်ပါသည်။ Photoshop တွင် ပုံများဖန်တီးခြင်း၊ ပြုပြင်ခြင်းနှင့် အခြား Application များမှဖိုင်များ Photoshop ထဲသို့ကူးယူရာတွင် Bitmap နှင့် Vector တို့ကို နားလည်ထားရပါမည်။

Bitmap Images

၁၁။ Bitmap Images အား Raster Images ဟုလည်း ခေါ်ဆိုကြပါသည်။ Bitmap Images သည် ပုံအား Pixel ဟုခေါ်သော အကွက်ငယ်ကလေးများဖြင့် ပုံဖော်ထားခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ Pixel တိုင်းတွင် တိကျသောနေရာနှင့် အရောင်တန်ဖိုးရှိကြပါသည်။ ဥပမာ- ပုံ(၁၇)တွင် စက်ဘီးအစိတ်အပိုင်းအား ပုံကြီးချဲ့ပြထားပါသည်။ ၎င်းတွင် အရောင်တန်ဖိုးမတူသည့် Pixel များသည် တစ်ခုနှင့်တစ်ခု ထိစပ်ပြီး တည်ရှိနေသည်ကို တွေ့နိုင်ပါသည်။ Pixel များသည် Resolution (ပုံဖော်နှုန်း)ပေါ်တွင် မူတည်နေပါသည်။ ရုပ်ပုံတစ်ခုတွင် တိကျသော Pixel အရေအတွက်ပါရှိပါသည်။ Bitmap ပုံတစ်ခုအား ပုံကြီးချဲ့ကြည့်ခြင်းနှင့် Resolution လျှော့၍ ပုံနှိပ်လျှင် ပုံ၏မူရင်းသဏ္ဌာန်မှ ပျက်စီးခြင်း၊ ရွဲ့စောင်းခြင်းများ ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပုံ၏ Resolution များလျှင် ပါဝင်သည့် Pixel များပြီး ပုံသည် အသေးစိတ်ပေါ်လွင်နေပါမည်။ Resolution နည်းလျှင် Pixel နည်းပြီး ပုံသည် ကြမ်းနေပါမည်။



Vector Graphics

၁၂။ Vector Graphics သည် သင်္ချာနည်းဖြင့် တွက်ချက်ထားသော မျဉ်းများဖြင့် ပုံဖော်သည့် ပုံများ ဖြစ်ပါသည်။ Vector Graphics များသည် ရွှေ့ပြောင်းခြင်း၊ အရွယ်အစားပြောင်းခြင်း

တို့ကြောင့် ပုံပျက်စီးခြင်းမဖြစ်ပါ။ ပုံ(၁၈)တွင် Vector Graphics ဖြစ်သော စက်ဘီး၏ အစိတ်အပိုင်းအား ပုံကြီးချဲ့၍ပြထားပါသည်။

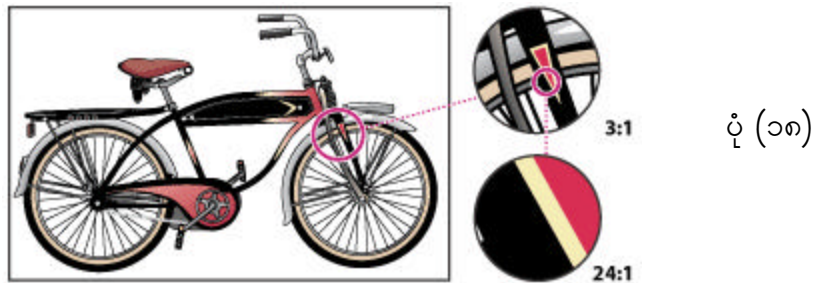
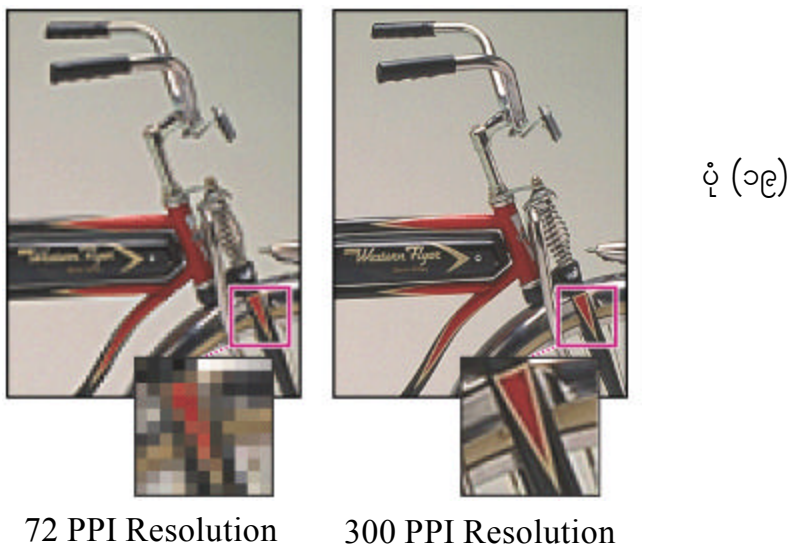


Image Resolution (ပုံဖော်နှုန်း)

၁၃။ ပုံတစ်ခု၏ Resolution အား တစ်လက်မတွင်ပါဝင်သော Pixel အရေအတွက် (Pixel Per Inch-PPI)ဖြင့် တိုင်းတာပါသည်။ High Resolution ပုံတစ်ခုသည် Low Resolution ပုံထက် Pixel အရေအတွက်များပြီး File Size ကြီးမားသည်။ သို့သော် High Resolution ပုံသည် ပုံ၏အသေးစိတ်လက္ခဏာများ ပေါ်လွင်ပါသည်။ ပုံ(၁၉)တွင် 72 PPI Resolution ရှိသောပုံနှင့် 300 PPI Resolution ပုံကို ပုံကြီးချဲ့၍ နှိုင်းယှဉ်ပြထားပါသည်။ 72 PPI Resolution ရှိ တစ်လက်မပုံတွင် 5184 Pixels (72 pixels wide x 72 pixels high = 5184) ပါဝင်ပါသည်။ 300 PPI Resolution ရှိ တစ်လက်မပုံတွင် 90000 Pixels ပါဝင်ပါသည်။



Printer Resolution

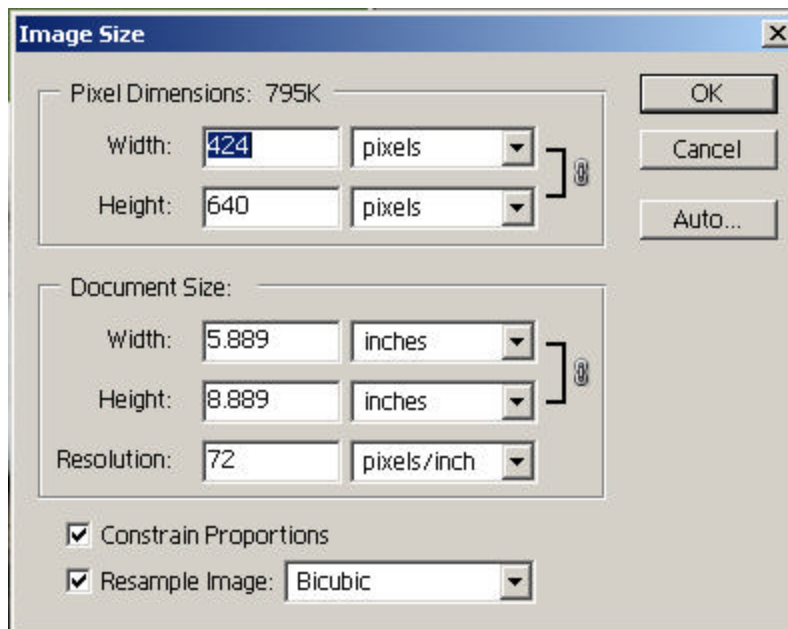
၁၄။ Printer များ၏ ပုံနှိပ်ဖော်ပြနိုင်မှုအား တစ်လက်မတွင်ပါဝင်သော မင်စက်အရေအတွက် (Dot Per Inch-DPI)ဖြင့် တိုင်းတာပါသည်။ ပုံနှိပ်ရာတွင် DPI များလျှင် ပုံအရည်အသွေး ပို၍ ကောင်းပါသည်။ Printer များသည် အမျိုးအစားအလိုက် 600 DPI၊ 1200 DPI နှင့်အထက် ပုံနှိပ်ဖော်ပြနိုင်မှု ရှိကြပါသည်။ သို့ရာတွင် မိမိတွင်ရှိသည့် Printer အမျိုးအစားအပေါ် မူတည်ပြီး အမြင့်ဆုံး ပုံနှိပ်ဖော်ပြနိုင်သည့် Resolution အတိုင်း ပုံများကို ဖန်တီးနိုင်ကြပါသည်။



ပုံ (၂၀)

ဖိုင်အရွယ်အစား

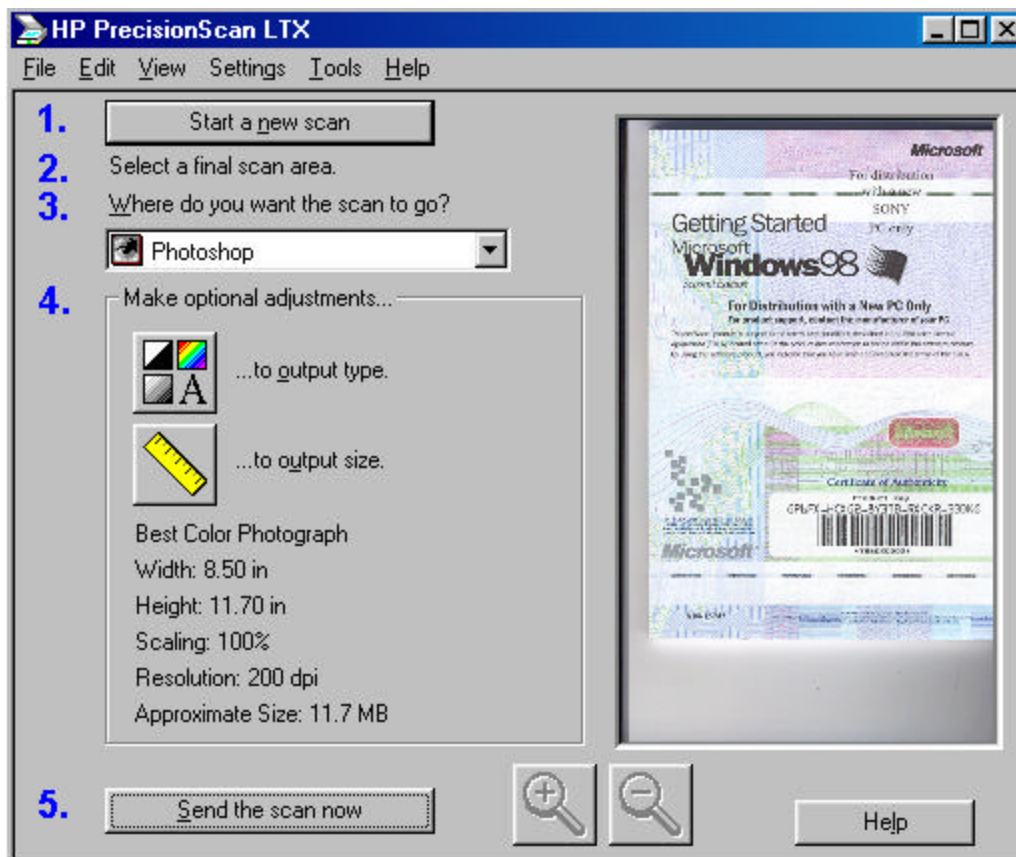
၁၅။ ဖိုင်အရွယ်အစားသည် ပုံ၏ Pixel Dimension [(ပုံအလျားတွင်ပါဝင်သော Pixel) x (အနံတွင်ပါဝင်သော Pixel)]ပေါ်တွင် မူတည်ပါသည်။ Pixel Dimension များပါက ဖိုင်အရွယ်အစားကြီးမည်ဖြစ်ပါသည်။ Photoshop တွင် 2 GB ရှိသော ဖိုင်အရွယ်အစားနှင့် Pixel Dimension 30,000 x 30,000 pixel ရှိသောပုံများအထိ ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ဖိုင်အရွယ်အစား သိရှိနိုင်ရန် Alt ခလုတ်ကိုဖိပြီး ပုံ၏အောက်ခြေတွင်ရှိသော File Information Box ပေါ်တွင် Click တစ်ချက်နှိပ်ပါက ပုံ(၂၀)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း ဖော်ပြပေးပါမည်။



ပုံ (၂၁)

ပုံတစ်ပုံ၏ **Pixel Dimension** ပြောင်းလဲခြင်း

၁၆။ ပုံတစ်ပုံ၏ အရွယ်အစား (သို့မဟုတ်) Resolution ပြောင်းလဲလိုပါက Image Menu မှ Image Size ကိုနှိပ်ပါ။ Image Size Dialogbox ပုံ(၂၁)ပွင့်လာပါမည်။ Constrain Proportions အား ရွေးချယ်ထားပါက Pixel Dimension နှင့် Document Size တို့၏ Width နှင့် Height တို့သည် အပြန်အလှန်ဆက်သွယ်နေပါမည်။ ထို့ကြောင့် Width ကို ပြင်ဆင်ပါက Height သည် Width နှင့်အချိုးညီစွာ အလိုအလျောက် ပြောင်းလဲပါမည်။ ထို့အတူ Height ကိုပြင်ဆင်လိုက်ပါက Width သည်လည်း အချိုးညီစွာ အလိုအလျောက် ပြောင်းလဲပါမည်။ ပြောင်းလဲလိုသည့် အတိုင်းအတာအား ရိုက်ထည့်ပါ။ Width နှင့် Height တို့၏ Unit Box များတွင် ရွေးချယ်ရန် Unit များနှင့် Percent ပါရှိပါသည်။ Percent ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ မိမိအလိုရှိသည့် ရာခိုင်နှုန်းရိုက်ထည့်ပါ။ ထိုအခါ လက်ရှိပုံ၏အရွယ်အစားအား ရိုက်ထည့်သည့် ရာခိုင်နှုန်းအတိုင်း ပြောင်းလဲပေးပါမည်။

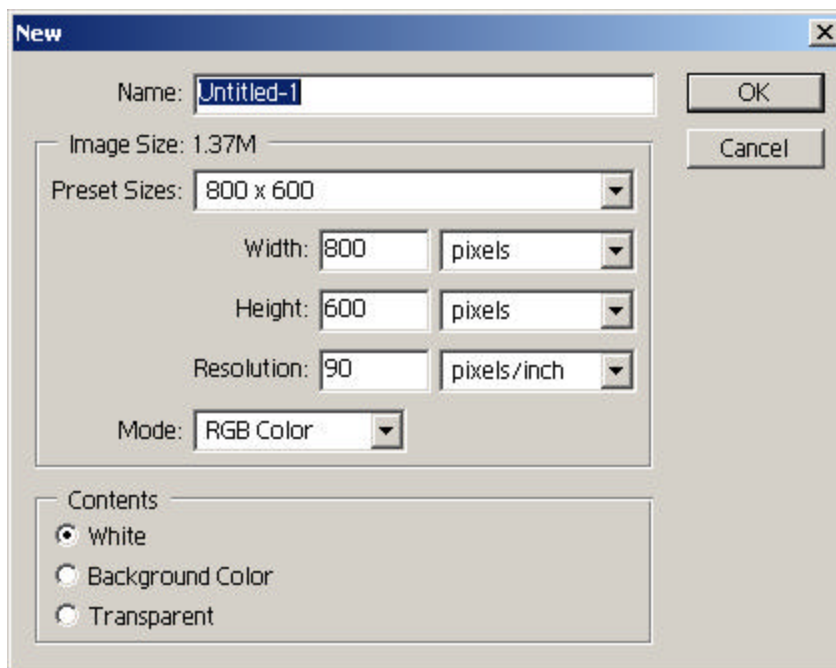


Scanning Images

၁၇။ မိမိစက်တွင် Install လုပ်ထားသော Scanner အား Photoshop မှ တိုက်ရိုက် အသုံးပြုပြီး၊ ပုံများကို ကူးယူနိုင်ပါသည်။ File Menu ၏ Import မှ Scanner အမည်ကို နှိပ်ပါက ပုံ (၂၂)အတိုင်း Scanner Software တက်လာပါမည်။ ၎င်း Software တွင် လိုအပ်သည့် ပုံများ ဖြတ်တောက်ခြင်း၊ Resolution ပြင်ဆင်ခြင်းများ၊ အရောင်ပြင်ဆင်ခြင်းများ စသည်တို့ကို ရွေးချယ်ပြီး၊ ပုံများကို ဖတ်ယူနိုင်ပါသည်။ ပြီးလျှင် Send the Scan Now Button ကိုနှိပ်ပါက Photoshop ထဲသို့ပြန်လည်ရောက်ရှိပါမည်။ Scanner ဖြင့် ဖတ်ထားသည့်ပုံသည် Photoshop တွင် Background Layer တွင် ရောက်ရှိပါမည်။

ဖိုင်အသစ်ဖန်တီးခြင်း

၁၈။ Photoshop တွင် ဖိုင်အသစ်ဖန်တီးရန်အတွက် File Menu မှ New ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၃)တွင် မြင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း New Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Name Box တွင် မိမိပေးလိုသည့် ဖိုင်အမည်ကို ရိုက်ထည့်ပါ။ Width၊ Height၊ Resolution၊ Color Mode နှင့် Contents တို့သည် နောက်ဆုံးဖွင့်ခဲ့သည့် ဖိုင်(အသစ်)အတိုင်း ယခုဖန်တီးသည့်ဖိုင်အသစ်တွင် ဖြစ်ပေါ်နေပါမည်။ Width နှင့် Height တို့တွင် မိမိအသုံးပြုလိုသည့် တိုင်းတာမှုစနစ်အား ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပြီးလျှင် Width၊ Height နှင့် Resolution တို့တွင် အလိုရှိသည့်ကိန်းများကို

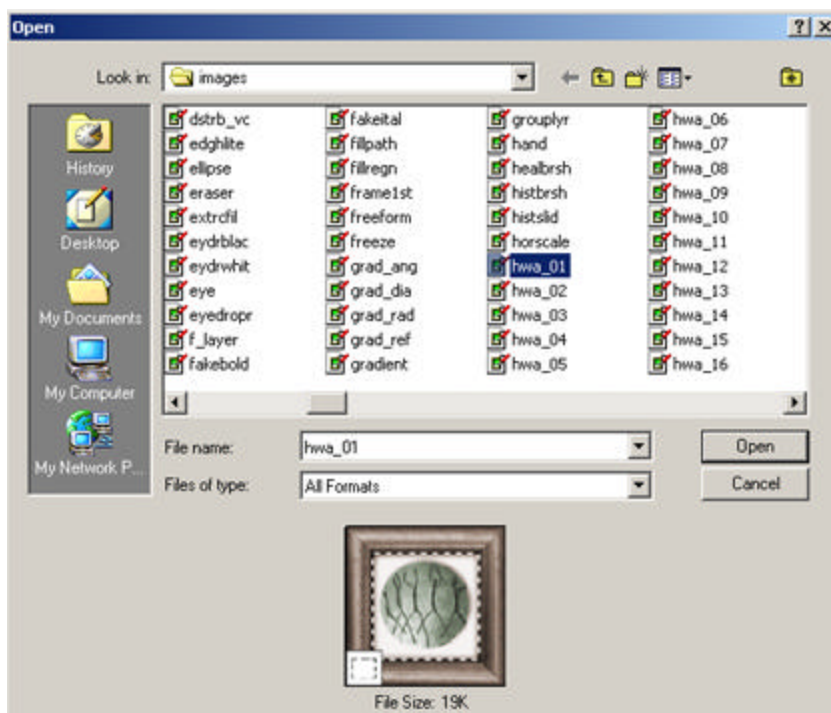


ပုံ (၂၃)

ရိုက်ထည့်ပါ။ Contents တွင် ရုပ်ပုံ၏အောက်ခံအတွက် ရွေးချယ်ရပါမည်။ ၎င်းတွင် white (အဖြူ)၊ Background Color (Color Box တွင်ရှိသည့် နောက်ခံအရောင်)နှင့် Transparent (အရောင်မဲ့)တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပြီးလျှင် OK ကိုနှိပ်ပါက မိမိအလိုရှိသည့် အတိုင်း အတာများအတိုင်း ဖိုင်အသစ်ပွင့်လာပါမည်။

ဖိုင်ဖွင့်ခြင်း

၁၉။ File Menu မှ Open ကိုနှိပ်ပါက ပုံ(၂၄)အတိုင်း Open Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Look in Box တွင် မိမိဖွင့်လိုသည့်ဖိုင်တည်ရှိရာ Folder ကို ရွေးချယ်ပေးရပါမည်။ ထို့နောက် ဖွင့်လိုသည့်ဖိုင်ကိုရွေးချယ်ပါက Dialogbox အောက်ခြေတွင် ရွေးချယ်ထားသည့်ပုံ၏ Preview နှင့် ဖိုင်အရွယ်အစားကို ဖော်ပြပေးပါမည်။ Open ကိုနှိပ်ပါက မိမိဖွင့်လိုသည့်ဖိုင် ပွင့်လာပါမည်။ File Menu မှ Open Recent တွင် နောက်ဆုံးဖွင့်ခဲ့သည့် ဖိုင်(၁၀)ဖိုင်မှလည်း ပြန်လည် ဖွင့်နိုင်ပါသည်။

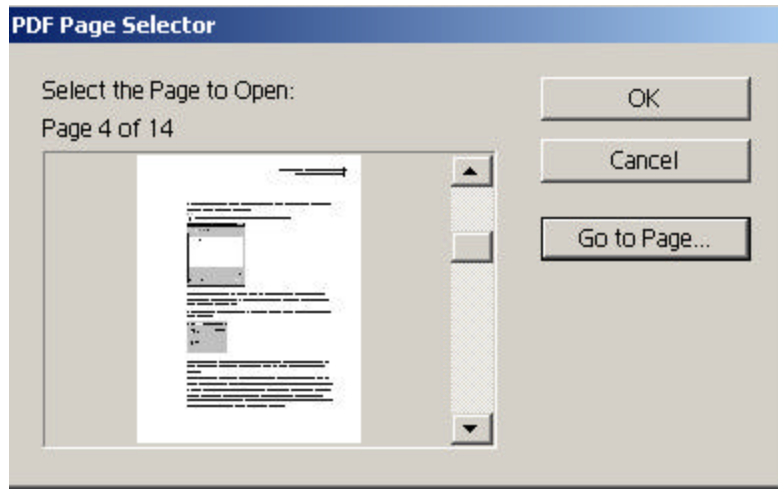


ပုံ (၂၄)

PDF File ဖွင့်ခြင်းနှင့် ထည့်သွင်းခြင်း

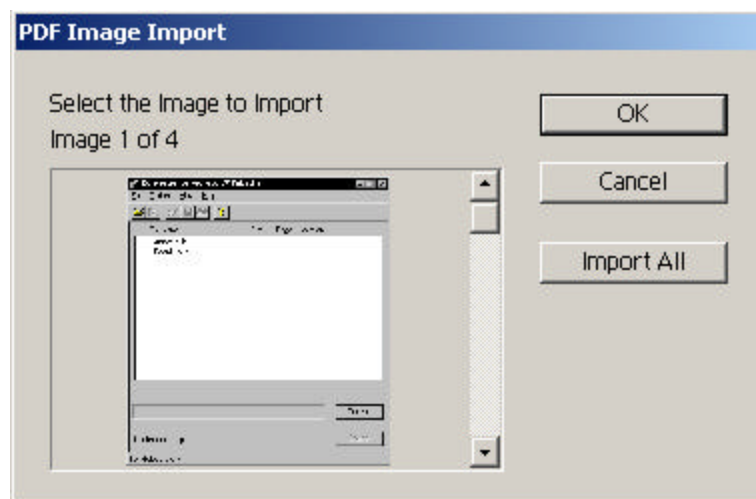
၂၀။ Photoshop တွင် Vector နှင့် Bitmap နှစ်မျိုးစလုံးပါဝင်သည့် Portable Document Format (PDF) ဖိုင်များကိုလည်း ဖွင့်နိုင်ပါသည်။ File Menu မှ Open နှိပ်ပြီး၊ Open

Dialogbox တွင် မိမိဖွင့်လိုသည့် PDF ဖိုင်ကိုရွေးချယ်၍ ဖွင့်နိုင်ပါသည်။ ထိုအခါ ပုံ(၂၅)တွင် မြင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း PDF Page Selector Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ PDF ဖိုင်တွင် ပါဝင်သည့် ပုံနှင့် စာပါဝင်သောစာရွက်များကို ဖွင့်နိုင်ပါသည်။ မိမိအလိုရှိရာစာမျက်နှာကို Page Preview ၏ Scrollbar တွင်ရွေးချယ်ပြီး OK ကိုနှိပ်ပါ။ (သို့မဟုတ်) Go to Page Button ကိုနှိပ်ပြီး မိမိဖွင့်လိုသည့် စာမျက်နှာနံပါတ်ကို ရိုက်ထည့်၍ဖွင့်နိုင်ပါသည်။ PDF ဖိုင်တွင်



ပုံ (၂၅)

ပါဝင်သည့်ပုံများကိုသာ Photoshop တွင်ထည့်သွင်းလိုပါက File Menu ၏ Import ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ(၂၆)တွင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း PDF Image Import Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် PDF ဖိုင်တွင်ပါဝင်သည့်စာများ မပါဝင်တော့ဘဲ ပုံများကိုသာ ပြသပါလိမ့်မည်။ Preview Box တွင် ပါဝင်သည့် ပုံများကိုအလိုရှိရာကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။ OK ကိုနှိပ်လျှင် လက်ရှိ ရောက်

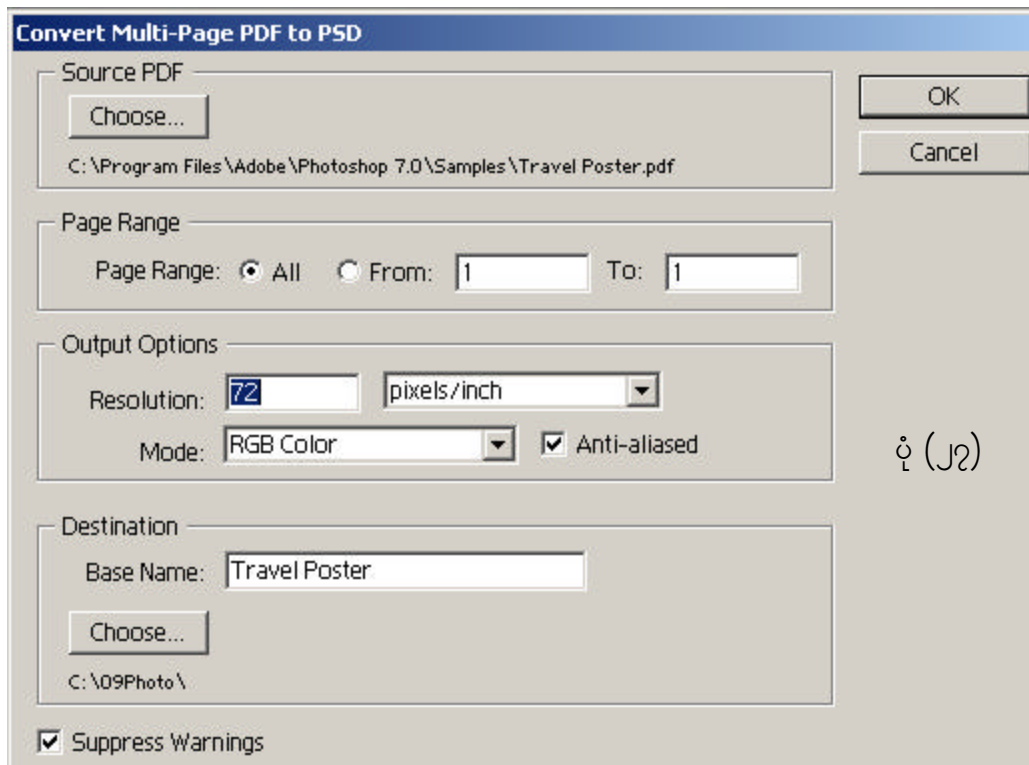


ပုံ (၂၆)

နေသည့်ပုံကို Photoshop တွင်ဖွင့်ပြပါလိမ့်မည်။ Import All ကိုနှိပ်ပါက PDF ဖိုင်တွင် ပါဝင်သည့်ပုံများကို တစ်ပုံစီထည့်သွင်းပါလိမ့်မည်။

PDF File မှ Photoshop File အဖြစ်ပြောင်းလဲခြင်း

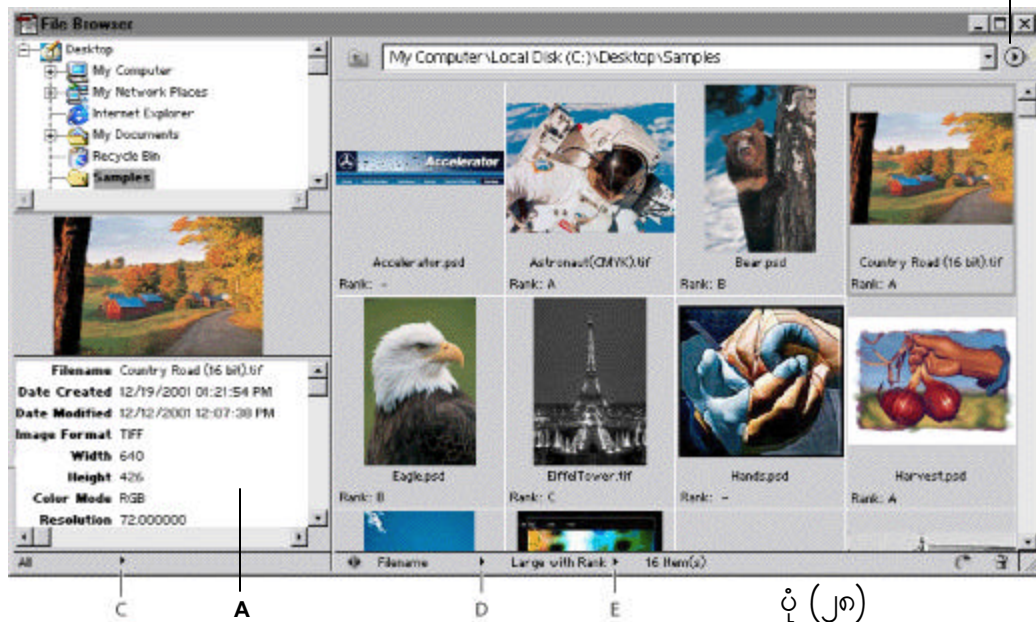
၂၁။ အသင့်ရှိပြီး PDF ဖိုင်မှ Photoshop ဖိုင်များအဖြစ်ပြောင်းလဲရန် File Menu ၏ Automate မှ Multi-Page PDF to PSD ကိုနှိပ်ပါက ပုံ(၂၇)တွင် တွေ့ရသည့်အတိုင်း Convert Multi-Page PDF to PSD Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Source PDF ၏ Choose ကိုနှိပ်ပြီး မူရင်း PDF ဖိုင်ကိုရွေးချယ်ပါ။ Page Range တွင် ဖွင့်လိုသည့် စာမျက်နှာ များကို ရွေးချယ်ပါ။ Output Options တွင် Resolution နှင့် Color Mode တို့ကိုရွေးချယ်ပါ။ Destination ၏ Choose ကိုနှိပ်ပြီး Photoshop ဖိုင်အဖြစ် ပြောင်းလဲဖွင့်မည့် Folder ကို ရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် OK ကိုနှိပ်ပါက မိမိအလိုရှိသောဖိုင်အတိုင်း Photoshop ဖိုင်များကို ပြောင်းလဲပေးပါမည်။



File Browser အသုံးပြုခြင်း

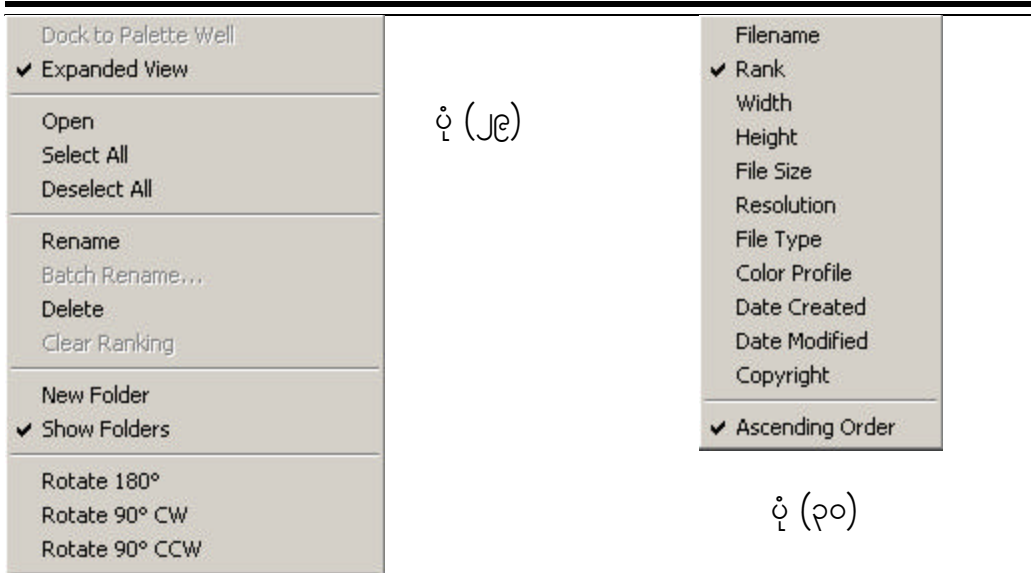
၂၂။ Photoshop 7.0 တွင် Window တွင်ပါရှိသော Explore ကဲ့သို့ ဖိုင်များကို ထိန်းချုပ်

ပြင်ဆင်နိုင်သည့် စနစ်တစ်ခုထည့်သွင်းထားပါသည်။ ၎င်းမှာ File Browser ဖြစ်ပါသည်။ File Browser တွင် Folder အသစ်ဖန်တီးခြင်း၊ ဖိုင်များအား အမည်ပြောင်းခြင်း၊ ရွှေ့ခြင်း၊ ဖျက်ခြင်း၊ ပုံများအား လှည့်ခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ File Menu မှ Browse (သို့မဟုတ်) Window Menu မှ File Browser ကိုနှိပ်လျှင် ပုံ (၂၈) တွင် တွေ့ရသည့်အတိုင်း File Browser Window ပွင့်လာပါမည်။ ဘယ်ဘက်အပေါ်ခြမ်းတွင် Disks၊ Folder များ၊ ညာဘက်ခြမ်းတွင် ရွေးချယ်ထားသည့် Disks၊ Folder တွင်ရှိ ပုံဖိုင်များ၊ ဘယ်အောက်ခြမ်းတွင် ရွေးထားသည့် ပုံဖိုင်နှင့် ၎င်း၏ အချက်အလက်တို့ကို ပါရှိပါသည်။ Browser Window တွင် အောက်ပါတို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-



A. File information B. File Browser palette menu C. File information pop-up menu
D. Sort By pop-up menu E. View By pop-up menu

- (က) **View By**။ File Browser Window ၏ညာဘက်ခြမ်းတွင်ပြသော ပုံဖိုင်များအား ဖော်ပြမှုကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ ပြောင်းလဲရန်အတွက် Window ၏အောက်ခြေတွင်ရှိသော View By Pop-up Menu အားနှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Menu မှ Small၊ Medium၊ Large၊ Large with Rank၊ Detail တို့ကို ရွေးချယ်ပြီး နမူနာပုံများ၏ ဖော်ပြမှုကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။
- (ခ) **File Browser Palette Menu**။ Window အပေါ်ညာဘက်ထောင့်ရှိ တြိဂံကလေးကိုနှိပ်ပါက File Browser Palette Menu (ပုံ-၂၉)ပေါ်လာ



ပါမည်။ ၎င်းတွင် Rename (ရွေးချယ်ထားသည့်ဖိုင်အား အမည်ပြောင်းခြင်း)၊ Delete (ဖိုင်ဖျက်ရန်)၊ New Folder (Folder အသစ်ပြုလုပ်ရန်)၊ Rotate 180° (၁၈၀° ဖြင့်လှည့်ရန်)၊ Rotate 90° CW (နာရီလက်တံအတိုင်း ၉၀° လှည့်ရန်)၊ Rotate 90° CCW (နာရီလက်တံကိုဆန့်ကျင်ပြီး ၉၀° လှည့်ရန်) တို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

- (ဂ) **Sort By Pop-up Menu**။ Sort By Pop-up Menu Button ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၃၀)အတိုင်း Menu ထွက်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် ဖိုင်များအား စီရန်အတွက် Option များကို လိုအပ်သလို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။
- (ဃ) ဖိုင်ရွှေ့ပြောင်းခြင်းနှင့် ဖိုင်ကူးခြင်း ။ ဖိုင်တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီး ဆွဲယူကာ အခြား Folder ထဲသို့ ထည့်ခြင်းအားဖြင့် ဖိုင်ကို ရွှေ့ပြောင်းနိုင်ပါသည်။ Alt Key ကိုဖိထားပြီး အခြား Folder ထဲသို့ထည့်လျှင် ရွေးထားသည့် ဖိုင်မိတ္တူတစ်ခုကို ကူးယူပေးပါမည်။

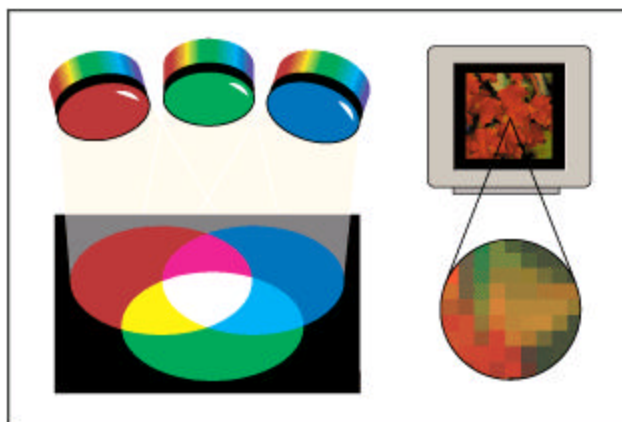
Chapter (3)

Working Color and Tonal Adjustments

Adobe Photoshop တွင် ရုပ်ပုံများကို Screen တွင်ဖော်ပြရန်နှင့် ပုံနှိပ်ထုတ်ရန်အတွက် အရောင်စနစ်များ ပြောင်းလဲအသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ အရောင်စနစ်များမှာ RGB၊ CMYK၊ Lab၊ Grayscale၊ Indexed၊ Bitmap၊ Doutone Color Mode များအဖြစ် ပြောင်းလဲ သုံးစွဲနိုင်ပါသည်။

RGB အရောင်စနစ်

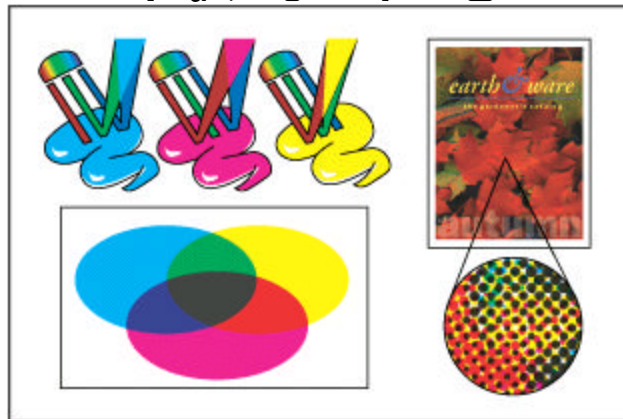
၂၃။ RGB အရောင်စနစ်သည် Red၊ Green၊ Blue အရောင်သုံးမျိုးကိုပေါင်းစပ်ပြီး၊ အရောင်အမျိုးမျိုးဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ (ပုံ ၃၁) Red၊ Green၊ Blue အရောင်တန်ဖိုးများ မြင့်တက်လာပါက အဖြူရောင်ဘက်သို့ ပိုမိုနီးစပ်လာပါသည်။ RGB အရောင်စနစ်အား Additive Color ဟု ခေါ်ဆိုကြပါသည်။ RGB Mode ရုပ်ပုံများတွင် အရောင်များသည် Red၊ Green၊ Blue တို့၏တန်ဖိုး (0 မှ 255 အတွင်း)အသီးသီးရှိပါသည်။ သန့်စင်သော အဖြူရောင်တွင် R တန်ဖိုး 255၊ G တန်ဖိုး 255၊ B တန်ဖိုး 255 တို့ ပေါင်းစပ်ထားခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ သန့်စင်သော အမည်းရောင်တွင် RGB တန်ဖိုးအသီးသီးမှာ 0 ဖြစ်ပါသည်။ တောက်ပသော အနီရောင်တွင် R တန်ဖိုး 246၊ G တန်ဖိုး 20 နှင့် B တန်ဖိုး 50 ရှိပါသည်။ RGB အရောင်စနစ်သည် Red၊ Green၊ Blue အရောင်တို့ပေါင်းစပ်ပြီး 16.7 သန်းထက်ပိုသော အရောင်များကို ဖန်တီးပေးပါသည်။ ကွန်ပျူတာမော်နီတာပေါ်တွင် ဖော်ပြရန်အတွက် RGB အရောင်စနစ်ကို အသုံးပြုပါသည်။ Photoshop တွင် ဖိုင်အသစ်ဖွင့်ပါက RGB Mode သည် Default Mode ဖြစ်ပါသည်။



ပုံ (၃၁)

CMYK အရောင်စနစ်

၂၄။ CMYK အရောင်စနစ်သည် Cyan၊ Magenta၊ Yellow တို့ကိုပေါင်းစပ်ပြီး အမည်းရောင်ကို ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ (ပုံ ၃၂) ၎င်းတို့ပေါင်းစပ်ကာ အဖြူရောင်ကိုနုတ်ယူပြီး အမည်းရောင်ကို ဖြစ်ပေါ်စေသဖြင့် Subtractive Color ဟုခေါ်ဆိုကြပါသည်။ Cyan၊ Magenta၊ Yellow အရောင်မင်များကို ပေါင်းစပ်သည့်အခါ မသန့်ရှင်းသည့်မင်များကြောင့် အညိုရောင်ကိုသာ ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ထို့ကြောင့် အမည်းရောင်စစ်စစ်ရရှိစေရန် Black (K) ပေါင်းစပ်ပါသည်။ (Blue အား B သတ်မှတ်ပြီး၍ Black အား K ဖြင့်သတ်မှတ်ခြင်းဖြစ်သည်) ထိုမင်အရောင်လေးမျိုး ပေါင်းစပ်ခြင်းဖြင့် ရရှိသော CMYK အရောင်စနစ်အား Four-color Process Printing ဟု ခေါ်ဆိုကြပါသည်။ CMYK အရောင်စနစ်ပုံတွင်ရှိသော Pixel တိုင်းသည် အထက်ပါ အရောင်လေးမျိုးတန်ဖိုးများ ရှိနေပါသည်။ တောက်ပသောအနီရောင်ရရန် Cyan 2%၊ Magenta 93%၊ Yellow 90% နှင့် Black 0% တို့ရွေးချယ်ရမည်။ CMYK အရောင်စနစ်အား ပုံနှိပ်ရာတွင် အသုံးပြုကြပါသည်။ အခြားအရောင်စနစ်ပုံများကို CMYK အရောင်စနစ်သို့ပြောင်းလဲပြီးမှ Color Separation ပြုလုပ်ကြပါသည်။ Image Menu ၏ Mode မှ CMYK Color ကို ရွေးချယ်ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။



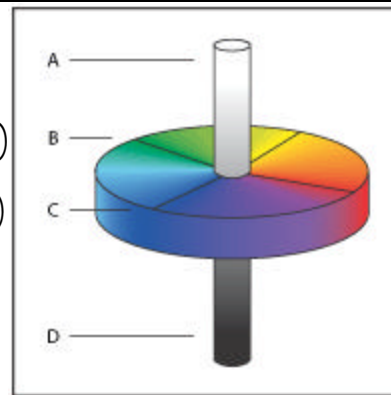
ပုံ (၃၂)

Lab အရောင်စနစ်

၂၅။ Lab အရောင်စနစ်သည် အပြည်ပြည်ဆိုင်ရာ စံချိန်စံညွှန်းများအဖွဲ့ (Commission International d'Eclairage (CIE) မှ အသိအမှတ်ပြုထားသောစနစ်ဖြစ်ပါသည်။ Lab အရောင်စနစ်တွင် L သည် အလင်းအမှောင်တန်ဖိုး (Lightness) ဖြစ်ပြီး၊ 0 သည် အမည်းနှင့် 100 သည် အဖြူတို့ဖြစ်ပါသည်။ a သည် အစိမ်းမှအနီအရောင်ဝင်ရိုးရှိ တန်ဖိုးဖြစ်ပြီး၊ -120 သည် အစိမ်းနှင့် 120 သည် အနီရောင်ဖြစ်ပါသည်။ b သည် အပြာမှအဝါအရောင်ဝင်ရိုးရှိ တန်ဖိုးဖြစ်ပြီး၊ -120 သည် အပြာနှင့် 120 သည် အဝါရောင်ဖြစ်ပါသည်။ (ပုံ ၃၃) Edit Menu ၏ Mode မှ Lab Color ရွေးချယ်ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။

- A. Luminance (အလင်းအမှောင်တန်ဖိုး) = 100 (White)
 B. Green to Red Component (အစိမ်းမှအနီရောင်ဝင်ရိုး)
 C. Blue to Yellow Component (အပြာမှအဝါရောင်ဝင်ရိုး)
 D. Luminance (အလင်းအမှောင်တန်ဖိုး) = 0 (Black)

ပုံ (၃၃)

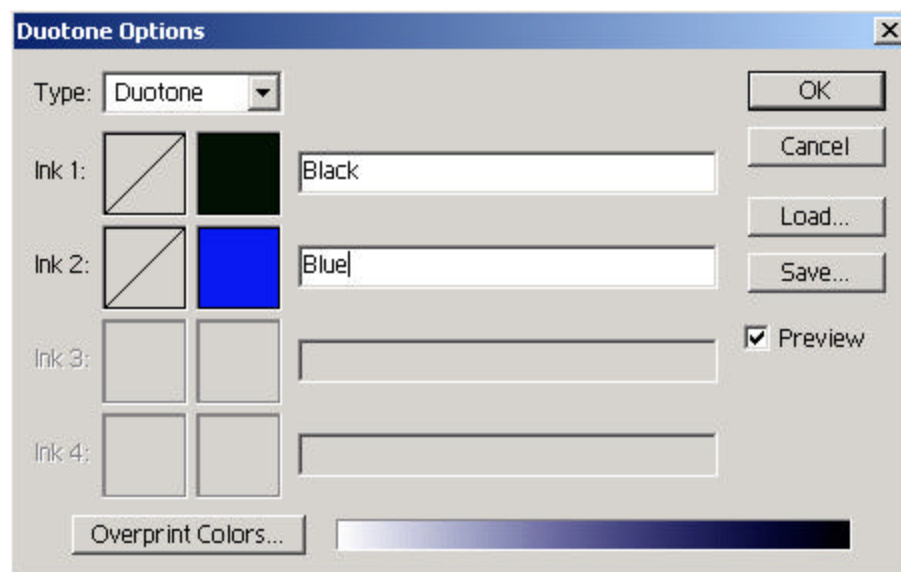


Bitmap အရောင်စနစ်

၂၆။ Bitmap အရောင်စနစ်ပုံများတွင် Pixel တိုင်းသည် အဖြူ (သို့မဟုတ်) အမည်းများဖြင့် ဖော်ပြထားသည့်ပုံများဖြစ်သည်။ ရုပ်ပုံများကို Grayscale အရောင်စနစ်သို့ပြောင်းလဲပြီးမှ Bitmap သို့ ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။

Grayscale အရောင်စနစ်

၂၇။ Grayscale အရောင်စနစ်ပုံများသည် မီးခိုးရောင်အနုအရင့် 256 မျိုးဖြင့် ပုံဖော်ထားပါသည်။ Grayscale တန်ဖိုးအား အမည်းရောင်ပါဝင်မှုရာခိုင်နှုန်းဖြင့် ဖော်ပြပါသည်။ 0% သည် အဖြူရောင်ဖြစ်ပြီး၊ 100% သည် အမည်းရောင်ဖြစ်ပါသည်။ Edit Menu ၏ Mode မှ Grayscale ရွေးချယ်ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။



ပုံ (၃၄)

Duotone အရောင်စနစ်


၂၈။ ရုပ်ပုံများကို Grayscale အရောင်စနစ်သို့ပြောင်းလဲပြီးမှ Duotone သို့ ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ ပြောင်းလဲပြီးလျှင် Grayscale ပုံများကို အလိုရှိသည့်အရောင်များဖြင့် Duotone (နှစ်ရောင်)၊ Tritone (သုံးရောင်)၊ Quadtone (လေးရောင်) အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Edit Menu ၏ Mode မှ Duotone နှိပ်လျှင် ပုံ (၃၄) အတိုင်း Duotone Options Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Type တွင် Monotone၊ Duotone၊ Tritone နှင့် Quadtone တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Ink Box များကို Click လုပ်ပြီး အလိုရှိသည့်အရောင်များကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။

Indexed အရောင်စနစ်

၂၉။ Indexed အရောင်စနစ်ပုံများသည် အရောင် (၂၅၆)ရောင်ဖြင့် ဖော်ပြပေးသဖြင့် ဖိုင်အရွယ်အစားသေးငယ်စေသော်လည်း၊ ပုံ၏တိကျမှုများကို ဆုံးရှုံးတတ်ပါသည်။ ထို့ပြင် Layer များကိုလည်း တစ်ခုတည်းဖြစ်အောင် ပေါင်းစပ်သွားပါမည်။ သို့သော် ဖိုင်အရွယ်အစားသေးလျှင် ပိုမိုကောင်းမွန်သည့် Web Page များဖန်တီးရာတွင် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

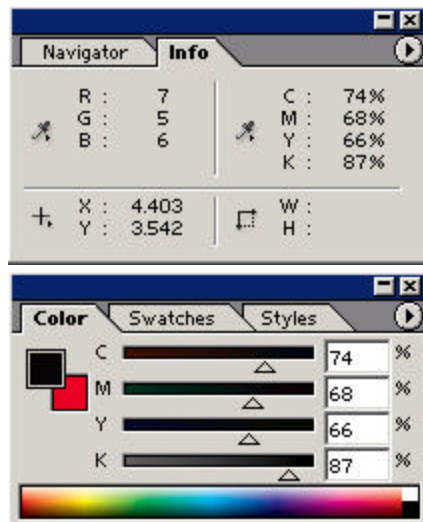
Pixel များ၏ အရောင်တန်ဖိုးစစ်ဆေးခြင်း

၃၀။ အရောင်တန်ဖိုးများ စစ်ဆေးရန် အောက်ပါအတိုင်းအသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- (က) **Eyedropper Tool** ။ Eyedropper Tool () ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ ရုပ်ပုံထဲရှိ အရောင်တန်ဖိုးကြည့်လိုသည့်နေရာကို Pointer တင်ပါက Info Palette တွင် အရောင်တန်ဖိုး ပြသပေးပါသည်။ Pointer ရွေ့လျားသည့်နေရာ၏ အရောင်တန်ဖိုးသည် Info Palette တွင်ပြောင်းလဲနေပါမည်။ သို့မဟုတ်

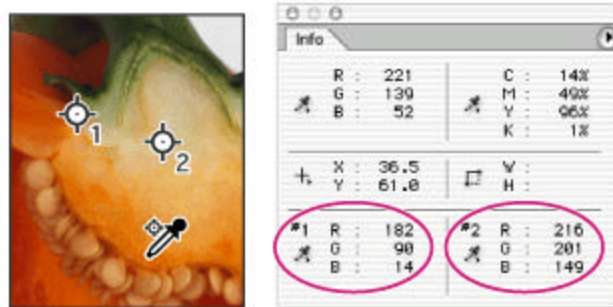


ပုံ (၃၅)

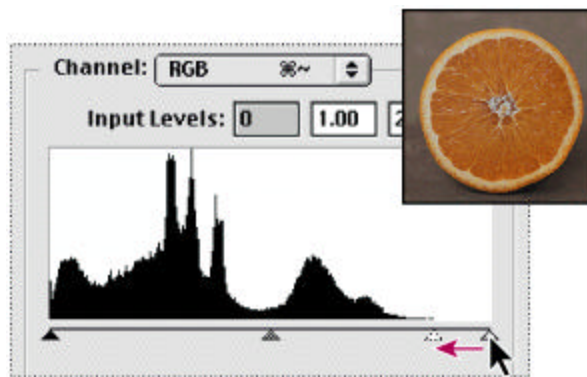


အရောင်စစ်ဆေးလိုသည့်နေရာကို Click လုပ်ပြီး Color Palette တွင် ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၃၅)တွင် ပန်းပွင့်၏ဝတ်ဆံနေရာ (အမည်းရောင်)အား Click လုပ်ခြင်းဖြင့် Color Palette တွင် အရောင်တန်ဖိုးကို တွေ့နိုင်ပါသည်။

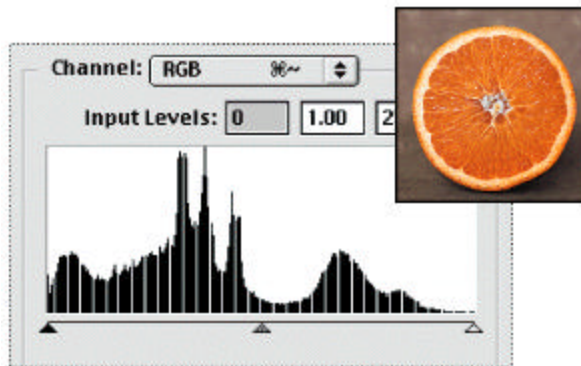
- (ခ) **Color Sampler Tool** ။ Color Sampler Tool (🔍)ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ ရုပ်ပုံထဲတွင် Click လုပ်ပေးခြင်းဖြင့် အမှတ်များ ရရှိပါမည်။ ထိုအမှတ်များ၏ အရောင်တန်ဖိုးကို Info Palette တွင် ဖော်ပြပေးပါမည်။ ထိုကဲ့သို့ အမှတ် (၄)ခု သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၃၆)တွင် အမှတ်(၁)နှင့် အမှတ်(၂)တို့၏



ပုံ (၃၆)



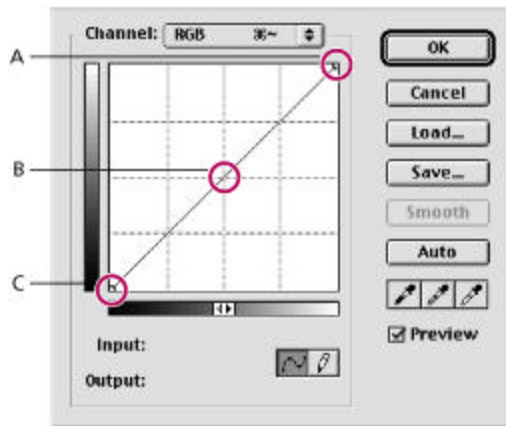
ပုံ (၃၇)



အရောင်တန်ဖိုးများကို Info Palette တွင် RGB တန်ဖိုးဖြင့် ဖော်ပြထားသည်ကို တွေ့နိုင်ပါသည်။

Levels အသုံးပြုခြင်း

၃၁။ ပုံရိပ်တစ်ခု၏ အလင်းအမှောင်အား Levels ဖြင့် ချိန်နိုင်ပါသည်။ Image Menu ၏ Adjustments မှ Levels ကို Click လုပ်ပါက Levels Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ပုံ (၃၇) ပထမပုံတွင်ရှိသည့် လိမ္မော်ခြမ်းသည် အမှောင်များနေပါသည်။ Histogram မှ Slider တွင် အဖြူရောင်တြိဂံကို အတွင်းဘက်သို့ ရွှေ့ထားပါက ဒုတိယပုံတွင်ပြထားသည့်အတိုင်း လိမ္မော်ခြမ်းသည် ယခင်ကထက် လင်းလာပါလိမ့်မည်။ Slider မှ အမည်းရောင်တြိဂံ၊ မီးခိုးရောင်တြိဂံ၊ အဖြူရောင်တြိဂံတို့ကို ဆွဲရွှေ့ခြင်း၊ Input Levels Box များတွင် တန်ဖိုးရိုက်ထည့်ခြင်းတို့ဖြင့် ပုံ၏ အလင်းအမှောင်ကို ချိန်ယူနိုင်ပါသည်။



A. Highlights

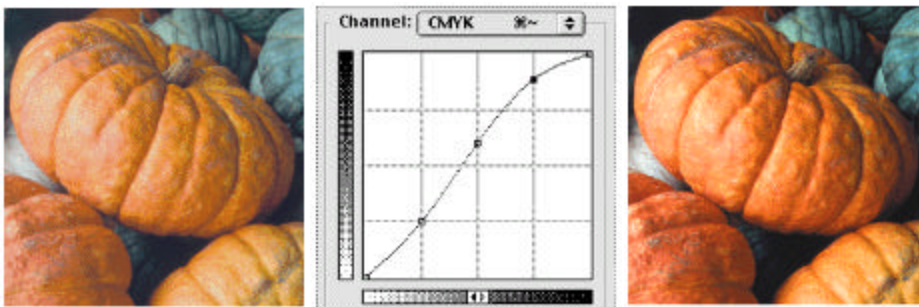
B. Midtones

C. Shadows

ပုံ (၃၈)

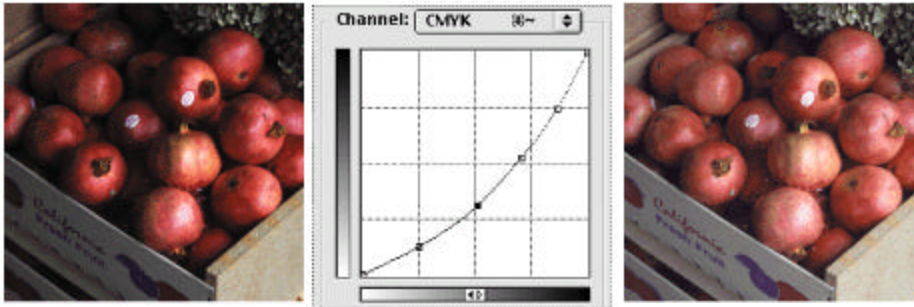
Curves Dialogbox အသုံးပြုခြင်း

၃၂။ Curves Dialogbox အသုံးပြုပြီး ပုံတစ်ခု၏ အရောင်အနုအရင့်ကို ချိန်ယူနိုင်ပါသည်။ ၎င်းတွင် Highlights, Midtones, Shadowsတို့ကို လိုသလိုချိန်ယူနိုင်ပါသည်။ Image Menu ၏ Adjustments မှ Curves ကို Click လုပ်ပါက ပုံ (၃၈)အတိုင်း Curves Dialogbox ပွင့်



ပုံ (၃၉)

လာပါမည်။ ၎င်းတွင်ရှိသည့် ထောင့်ဖြတ်မျဉ်းပေါ်တွင် အမှတ်များအား Click လုပ်ပြီးသတ်မှတ်ပါ။ ပြီးလျှင် ထိုအမှတ်များကို လိုသလိုဆွဲယူရွှေ့နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၃၉)ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ရွှေဖရုံသီးများသည် အလင်းရောင်များနေသဖြင့် ဖြူဖျော့ဖျော့ဖြစ်နေပါသည်။ ထောင့်ဖြတ်မျဉ်းအား အမှတ် (၃)ခုဖြင့် အလယ်ပုံအတိုင်း Curves ဆွဲပါ။ ထိုအခါ တတိယပုံတွင် တွေ့ရသည့်အတိုင်း ရွှေဖရုံသီးများသည် အလင်းအမှောင်မှန်ကန်လာသည်ကို တွေ့နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၄၀)ပထမပုံသည် အမှောင်



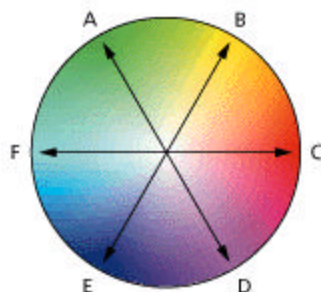
ပုံ (၄၀)

များနေသဖြင့် ပန်းသီးနှင့် စက္ကူပုံးတို့သည် ပေါ်လွင်မှုမရှိပါ။ ထို့ကြောင့် Curves အား အလယ်ပုံအတိုင်း အမှတ်(၄)ခုဖြင့် ဆွဲလိုက်သည့်အခါ တတိယပုံတွင် အလင်းအမှောင် မှန်ကန်လာသည်ကိုတွေ့ရပါမည်။ ထို့ကြောင့် ပန်းသီးနှင့် စက္ကူပုံးတို့သည် ပိုမိုပေါ်လွင်လာပါသည်။

Color Balance အသုံးပြုခြင်း

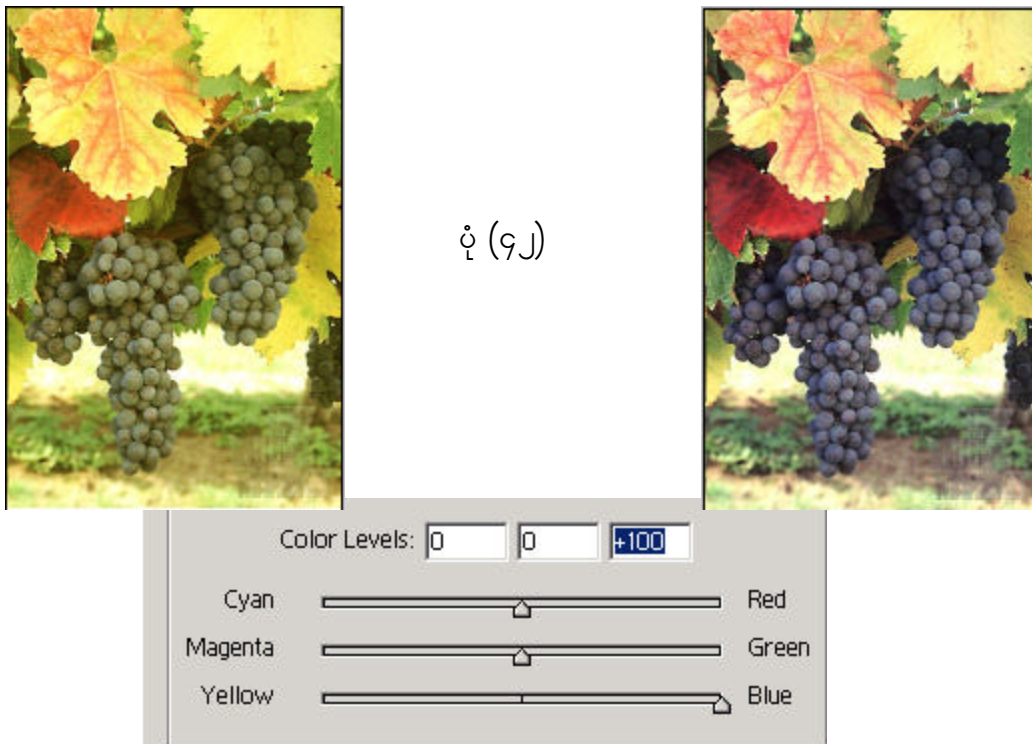
၃၃။ Color Wheel တွင် ဆန့်ကျင်ဘက်အရောင်များကို ပုံ (၄၁)တွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။ Green နှင့် Magenta၊ Yellow နှင့် Blue၊ Red နှင့် Cyan တို့ဖြစ်ပါသည်။ ထိုအရောင်တွဲများသည် တစ်ခုကအရောင်များလျှင် တွဲဖက်အရောင်ပါဝင်မှု နည်းသွားပါမည်။ ဥပမာ- အပြာရောင် တန်ဖိုးများလျှင် အစိမ်းရောင်ပါဝင်မှု နည်းသွားပါလိမ့်မည်။ Color Balance ဖြင့် ထိုတွဲဖက် အရောင်များပါဝင်မှု အနည်းအများကို ချိန်ယူနိုင်ပါသည်။ Image Menu ၏ Adjustments မှ Color Balance ကို Click လုပ်ပါက Color Balance Dialogbox

ပုံ (၄၁)



- A. Green
- B. Yellow
- C. Red
- D. Magenta
- E. Blue
- F. Cyan

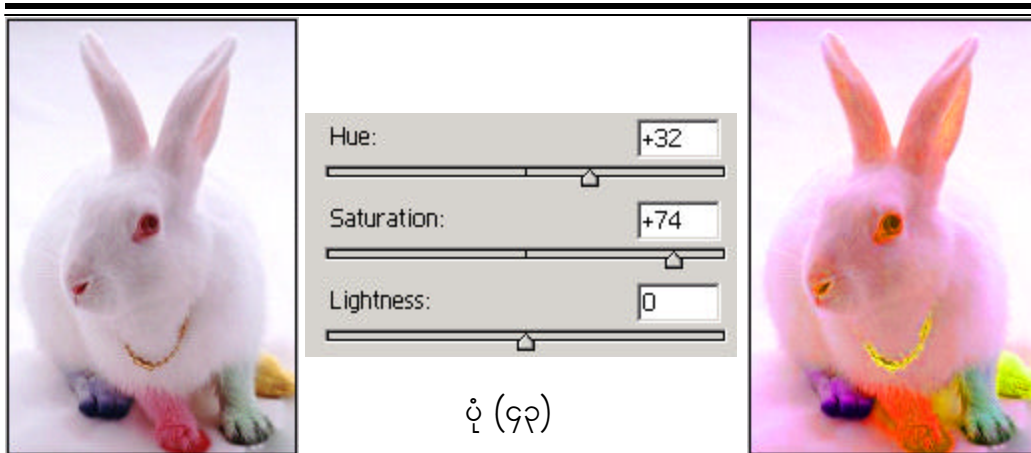
ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် တွဲဖက်အရောင်များ၏ Slider (၃)ခုတွင် အရောင်အတိုးအလျှော့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ သို့မဟုတ် Color Levels Box များတွင် -100 မှ 100 အတွင်း တန်ဖိုးရိုက်ထည့်နိုင်ပါသည်။ Slider များ၏ ဘယ်ဘက်မှ အရောင်များသည် အနုတ်ကိန်းဖြစ်ပြီး၊ ညာဘက်မှ အရောင်များသည် အပေါင်းကိန်းဖြစ်ပါသည်။ ပုံ (၄၂)၏ ဘယ်အစွန်မှပုံသည် အဝါရောင်လွန်ကဲနေပါသည်။ ထို့ကြောင့် Color Balance မှ Yellow-Blue Slider အား အလယ်ပုံအတိုင်း ညာအစွန်သို့ ဆွဲယူလိုက်ပါသည်။ ထိုအခါ ပုံအတွင်းရှိ စပျစ်သီးများသည် သဘာဝအရောင်အတိုင်း ဖြစ်ပေါ်လာသည်ကို ညာအစွန်ပုံတွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၄၂)

Hue/ Saturation အသုံးပြုခြင်း

၃၄။ Image Menu ၏ Adjustment မှ Hue/ Saturation ကို Click လုပ်ပါက Hue/ Saturation Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် Hue၊ Saturation၊ Lightness Slider များကို ရွှေ့ပြီး၊ ပုံများကို အရောင်ပြောင်းလဲခြင်း၊ အရောင်စိုပြေမှုနှင့် အလင်းအမှောင်တို့ကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၄၃) ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ယုန်ကလေးအား Hue/ Saturation Dialogbox တွင် Hue +32၊ Saturation +74 ပေးလိုက်သည့်အခါ တတိယပုံတွင်တွေ့ရသည့် အတိုင်း အနီရောင်သန်းနေသည့် ယုန်ကလေးဖြစ်သွားပါသည်။



ပုံ (၄၇)

Replace Color အသုံးပြုခြင်း

၃၅။ Replace Color ဖြင့် ပုံအတွင်း အလိုရှိသည့်ဧရိယာများကို ရွေးချယ်ပြီး အရောင်ပြောင်းလဲခြင်းများ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၄၇)ပထမပုံသည် Grayscale ပုံဖြစ်ပြီး၊ လက်ချောင်းကလေးများဘေးရှိ ဧရိယာသည် အမည်းရောင်ဖြစ်ပါသည်။ Image Menu ၏ Adjustments



ပုံ (၄၈)

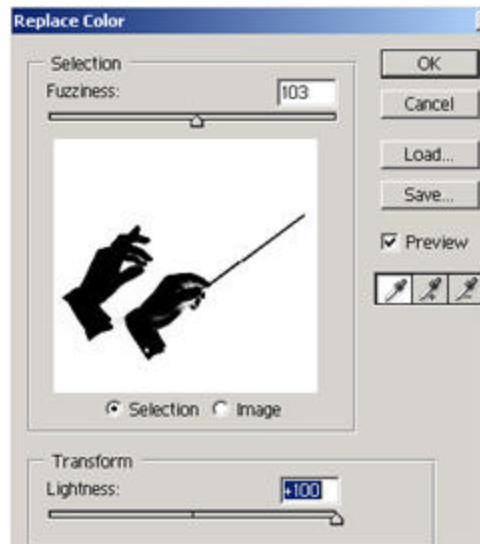


မှ Replace Color ကို Click လုပ်ပါ။ ဒုတိယပုံအတိုင်း Replace Color Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင်ပါသည့် Eyedropper Button () ဖြင့် လက်ချောင်းများ အပြင်ဘက်ရှိ ဧရိယာအား Click လုပ်ပြီး ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ ပုံ (၄၈)ဒုတိယပုံအတိုင်း လက်ချောင်းများမှလွဲပြီး ကျန်သည့်ဧရိယာသည် အဖြူရောင်ဖြစ်သွားပါမည်။ ထို့နောက် Lightness အား +100 ရသည် အထိ ဆွဲရွှေ့လိုက်သည့်အခါ ပုံ (၄၈)ပထမပုံအတိုင်း အမည်းရောင်နောက်ခံသည် အဖြူရောင်သို့

ပြောင်းလဲသွားသည်ကို တွေ့ရပါမည်။ Replace Color အား အခြားအရောင်ပါရှိသည့် Color Mode များတွင်လည်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံအတွင်း ဧရိယာရွေးချယ်ပြီး၊ ထပ်မံပေါင်းထည့်လိုလျှင် Eyedropper + Button (🔍) ဖြင့်လည်းကောင်း၊ နုတ်လိုလျှင် Eyedropper - Button (🔍) ဖြင့်လည်းကောင်း ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ အရောင်ရှိသည့်ပုံများတွင် Hue၊ Saturation၊ Lightness Slider များတွင် -100 မှ +100 အတွင်း အလိုရှိသလို ချိန်ယူနိုင်ပါသည်။ ပြောင်းလဲမည့်အရောင်အား Sample Box တွင် ပြပေးပါမည်။

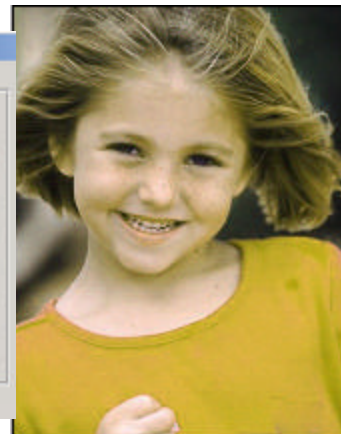
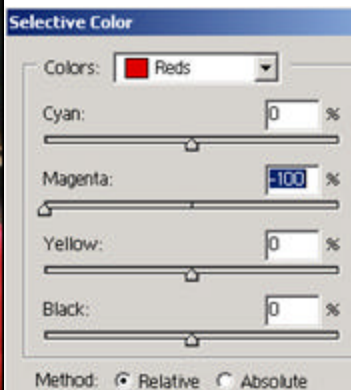


ပုံ (၄၅)



Selective Color အသုံးပြုခြင်း

၃၆။ Selective Color ဖြင့် ပုံအတွင်းပါဝင်သည့် Reds၊ Yellows၊ Cyans၊ Greens၊

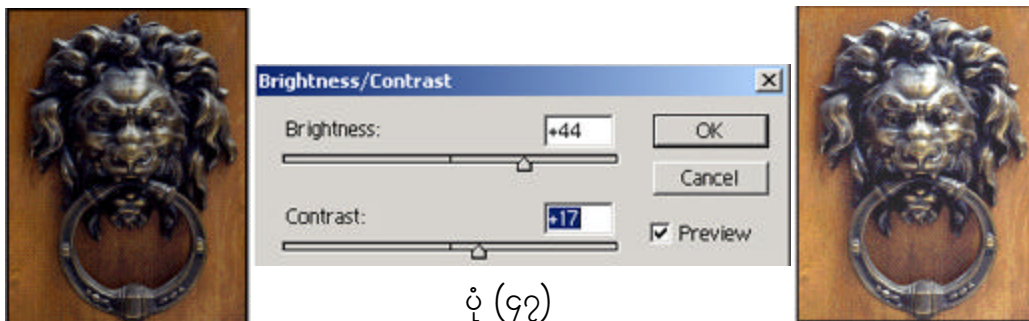


ပုံ (၄၆)

Blues၊ Magentas၊ Whites၊ Blacks များ၏ နေရာတွင် အရောင်ပြောင်းလဲခြင်းများ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၄၆)ပထမပုံတွင် မိန်းကလေး၏ အင်္ကျီသည် အနီရောင်ဖြစ်ပါသည်။ Image Menu ၏ Adjustments မှ Selective Color ကို Click လုပ်ပါက Selective Color Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်း၏ Color Pop-up Menu တွင် အနီရောင်ကို ရွေးချယ်ပြီး၊ Magenta အား -100% သို့ရွှေ့ထားပါသည်။ ထိုအခါ အင်္ကျီအရောင်သည် အဝါရောင်သို့ ပြောင်းလဲသွားသည်ကို တတိယပုံတွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။ ထို့ပြင် မျက်နှာပြင်၏ အနီရောင်သန်းနေသည့်အပိုင်းများသည် အဝါရောင်သို့ ပြောင်းလဲသွားပါသည်။

Brightness/ Contrast အသုံးပြုခြင်း

၃၇။ Brightness/ Contrast ဖြင့် ပုံတစ်ခုလုံးအား အလင်းအမှောင်တောက်ပမှုနှင့် ပြတ်သားမှုတို့ကို ချိန်ယူနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၄၇)ပထမပုံသည် အမှောင်များလွန်းနေပြီး၊ ပြတ်သားမှုမရှိပါ။ Image Menu ၏ Adjustments မှ Brightness/ Contrast ကို Click လုပ်ပါက Brightness/ Contrast Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် Brightness တွင် +44 နှင့် Contrast တွင် +17 သို့ဆွဲရွှေ့ထားပါသည်။ ထိုအခါ တတိယပုံတွင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း အလင်းအမှောင်မျှတပြီး၊ ပြတ်သားသည့်ပုံကို ရရှိပါမည်။



ပုံ (၄၇)

Unsharp Mask အသုံးပြုခြင်း

၃၈။ မှန်ဝါးပြီး ပြတ်သားမှုမရှိသည့်ပုံများအား ထင်ရှားပြတ်သားစေရန် Unsharp Mask ဖြင့် ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၄၈)ပထမပုံသည် မှန်ဝါးနေသဖြင့် Filter Menu ၏ Sharpen မှ Unsharp Mask ကို Click လုပ်ရပါမည်။ ထို့နောက် ပေါ်လာသည့် Unsharp Mask Dialogbox တွင် Amount 112% နှင့် Radius 5.2 Pixels ထားပြီး၊ OK ကိုနှိပ်ရမည်။ ထိုအခါ Dialogbox ထဲတွင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း ပုံသည် ထင်ရှားပြတ်သားလာပါမည်။

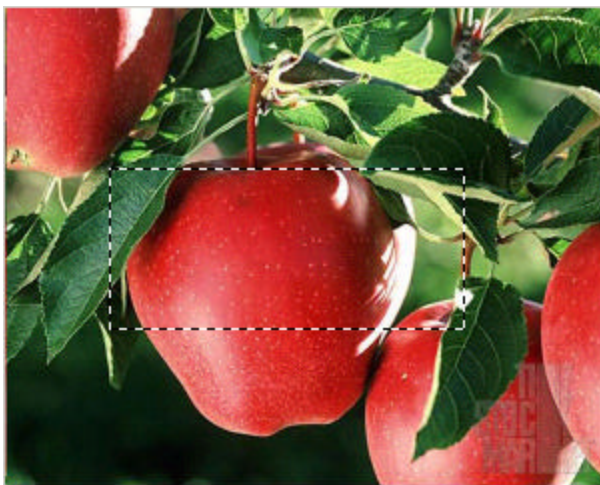


ပုံ (၄၈)



Variations အသုံးပြုခြင်း

၃၉။ ပုံတစ်ပုံ (သို့မဟုတ်) Selection Area တစ်ခုအား အရောင်ပြောင်းလဲစေခြင်း၊ အလင်းအမှောင်ချိန်ခြင်းနှင့် ဆေးသားအနုအရင့်တို့ကို ချိန်ယူနိုင်ပါသည်။ ၎င်းတွင် More Green၊ More Yellow၊ More Cyan၊ More Red၊ More Blue၊ More Magenta၊ Lighter နှင့် Darker တို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၄၉)တွင် အနီရောင်ပန်းသီး နှင့် အစိမ်းရောင်သစ်ရွက်များပါသည့် Selection Area တစ်ခု ရွေးချယ်ထားပါသည်။ Image Menu ၏ Adjustment မှ



ပုံ (၄၉)



ပုံ(၅၀)

Variations ကို Click လုပ်ပါက Variations Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ပုံ (၅၀)အတိုင်း More Yellow ကိုအကြိမ်များစွာနှိပ်ပြီး အဝါရောင်ကဲသည့်ပုံတစ်ပုံဖြစ်စေပါသည်။ ထို့နောက် OK ကိုနှိပ်လိုက်ပါက ပုံ (၅၁)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း ရွေးချယ်ထားသည့်နေရာသည် ကျန်ရှိသည့် နေရာများနှင့် အရောင်ကွဲပြားသွားသည်ကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၅၁)

Invert အသုံးပြုခြင်း

၄၀။ ပုံတစ်ပုံ (သို့မဟုတ်) Selection Area တစ်ခု၏ အရောင်များအား ဆန့်ကျင်ဘက် အရောင်များအဖြစ်သို့ ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ (ဥပမာ- အမည်းရောင်မှ အဖြူရောင်သို့ ပြောင်း

လဲခြင်း) ၂၅၆-ခုရှိသည့် အရောင်တန်ဖိုးစကေးအရ 255 White မှ 0 Black သို့ ပြောင်းလဲခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ ပုံ (၅၂) ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ကလေးငယ်ရောင်စုံပုံအား Image Menu ၏ Adjustment မှ Invert ကို Click လုပ်ထားပါသည်။ ထိုအခါ ဒုတိယပုံအတိုင်း အရောင်ပြောင်းလဲမှုများဖြစ်ပေါ်လာသည်ကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၅၂)



Equalize အသုံးပြုခြင်း

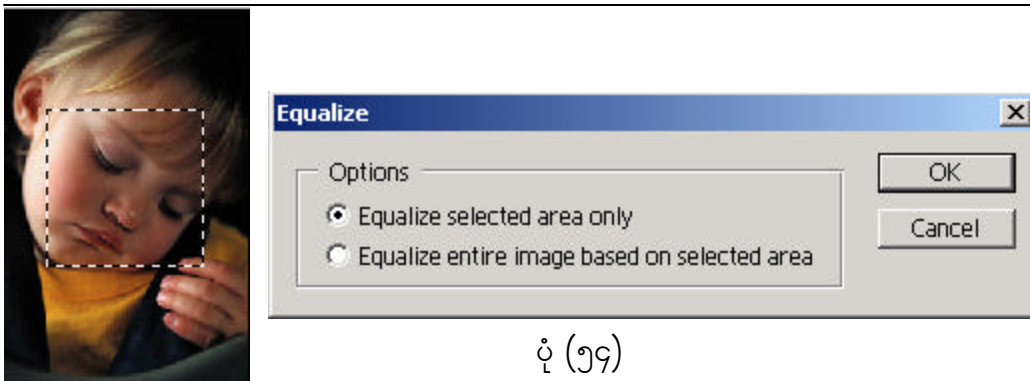
၄၁။ ပုံများတွင်ရှိသည့် Pixels များ ပိုမိုလင်းလက် တောက်ပလာစေရန် Equalize အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၅၃) ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ကလေးငယ်အား Image Menu ၏ Adjustment



ပုံ (၅၃)



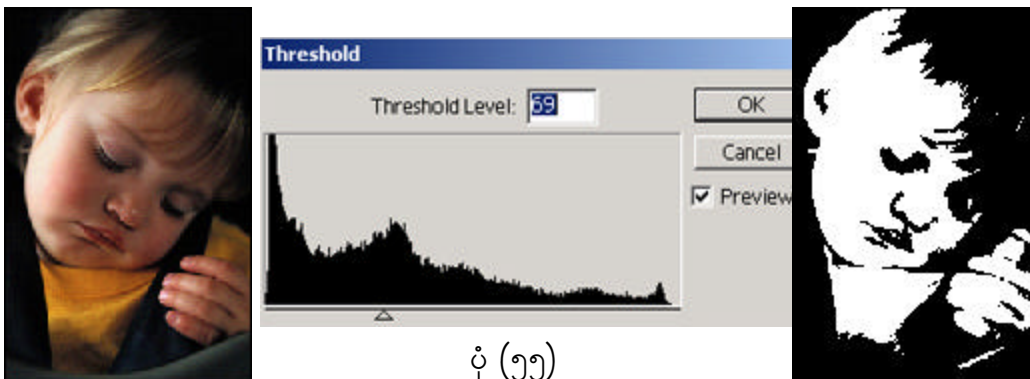
မှ Equalize ကို Click လုပ်ခြင်းဖြင့် ဒုတိယပုံတွင် ပိုမိုလင်းလက် တောက်ပလာသည်ကို တွေ့နိုင်ပါသည်။ ထို့ပြင် ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအား Select လုပ်ပြီး၊ Equalize ကို Click လုပ်ပါက ပုံ(၅၄)အတိုင်း Equalize Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Equalize Selected Area Only ကို ရွေးချယ်လျှင် ပုံအတွင်းမှ ရွေးချယ်ထားသည့်နေရာသာ ပိုမိုတောက်ပလာပါမည်။ Equalize Entire Image Based on Selected Area ကိုရွေးချယ်လျှင် တစ်ပုံလုံး တောက်ပပါလိမ့်မည်။



ပုံ (၅၄)

Threshold အသုံးပြုခြင်း

၄၂။ ပုံတစ်ပုံ (သို့မဟုတ်) Selection Area တစ်ခု၏ အရောင်များအား Grayscale အဖြစ်၊ အဖြူအမည်းပုံများအဖြစ်သို့ပြောင်းလဲလိုလျှင် Threshold ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ(၅၅)ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ကလေးငယ်ပုံအား Image Menu ၏ Adjustment မှ Threshold အား Click လုပ်လျှင် Threshold Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ Threshold Level တွင် တန်ဖိုးရိုက်ထည့်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Slider တွင် ရွှေ့ခြင်းဖြင့် ချိန်ယူနိုင်ပါသည်။ ပြီးလျှင် OK ကိုနှိပ်ပါက ပုံ၏လင်းလက်တောက်ပသော အပိုင်းအား အဖြူရောင်အဖြစ်နှင့် အမှောင်များသောအပိုင်းအား အမည်းရောင်အဖြစ် ဒုတိယပုံအတိုင်း ပြောင်းလဲပေးပါမည်။







ပုံ (၅၅)





Chapter (4)

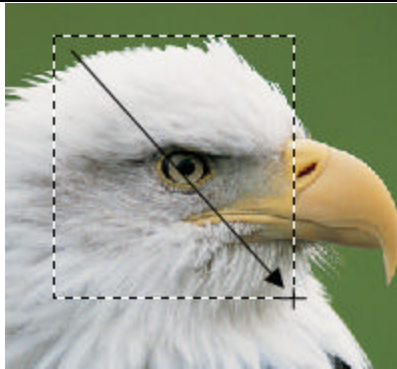
Selecting

Adobe Photoshop 7.0 တွင် ပုံ၏အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအား ပြုပြင်ပြောင်းရွှေ့လိုပါက ၎င်းအစိတ်အပိုင်းအား ရွေးချယ်ခြင်း (Selecting) ပြုလုပ်ရပါမည်။ Selecting ပြုလုပ်ထားသော အစိတ်အပိုင်းအား Dotted Line ဖြင့် ဘောင်ခတ်ပြီး ပြသပေးပါသည်။ ၎င်းကို Selection Border ဟုခေါ်ပြီး၊ ရွေးချယ်ထားသည့်ဧရိယာအား Selection Area ဟုခေါ်ပါသည်။ Selecting ပြုလုပ်ခြင်းသည် Pixel များကိုသာ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Pen Tool ဖြင့် ဖန်တီးထားသော Path များသည် Pixel များပါဝင်ခြင်း မရှိပါ။ သို့သော် Path မှ Selection ပြောင်းခြင်း (သို့မဟုတ်) Selection မှ Path ပြောင်းခြင်းတို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Pixel များကိုရွေးချယ်ရန် အတွက် Marquee Tool၊ Lasso Tool၊ Magic Wand Tool နှင့် Color Range Command တို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

Marquee Tool အသုံးပြုခြင်း

၄၃။ Marquee Tool တွင် လေးမျိုးခွဲခြားနိုင်ပါသည်။ ၎င်းတို့မှာ Rectangular Marquee () (လေးဘေးရှိပုံ Selection Border ပြုလုပ်ခြင်း)၊ Elliptical Marquee () (အဝိုင်းပုံ Selection Border ပြုလုပ်ခြင်း)၊ Single Row Marquee () (One Pixel အကျယ်ရှိသော Row Selection Border ပြုလုပ်ခြင်း) နှင့် Single Column Marquee () (One Pixel အကျယ်ရှိသော Column Selection Border ပြုလုပ်ခြင်း)တို့ ဖြစ်ပါသည်။ ၎င်းတို့ကို အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- (က) Rectangular (သို့မဟုတ်) Elliptical Marquee တစ်ခုကိုရွေးချယ်ပါ။ Mouse ဘယ်ဘက်ခလုန်ကိုဖိ၍ Selecting ပြုလုပ်လိုသည့် ဧရိယာကို ထောင့်ဖြတ်ဆွဲပါ။ (ပုံ-၅၆) အလိုရှိသည့် ဧရိယာရလျှင် Mouse ခလုန်ကို လွှတ်လိုက်ပါ။
- (ခ) Selecting ပြုလုပ်လျှင် Option Bar တွင် New Selection () (ရွေးချယ်မှုအသစ်ပြုလုပ်ခြင်း)၊ Add to Selection () (ရွေးချယ်ထားသည့်ဧရိယာတွင် ထပ်မံပေါင်းထည့်ခြင်း)၊ Subtract from Selection () (ရွေးချယ်ထားသည့်ဧရိယာမှ ပြန်လည်နုတ်ခြင်း)၊ Intersect with Selection () (ပထမရွေးသည့်ဧရိယာနှင့် ထပ်မံရွေးသည့်ဧရိယာတို့၏ ဆက်စပ်မှုဧရိယာ)တို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။



ပုံ (၅၆)

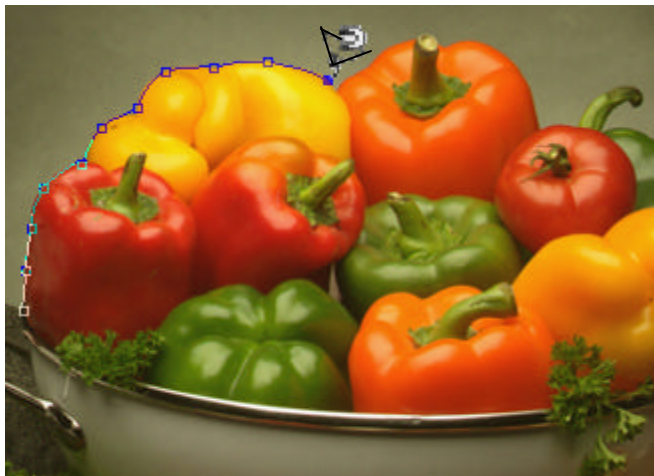
- (ဂ) Option Bar ၏ Feather Box တွင် 250 Pixel အထိ ထည့်သွင်းအသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Feather သည် အနားစွန်းများကို ချောမွေ့စေသဖြင့် တိကျစွာ ရွေးချယ်ထားသည့်ဧရိယာအချို့ ပျောက်ဆုံးနိုင်ပါသည်။ Feather တန်ဖိုးများလေ ပျောက်ဆုံးသည့်ဧရိယာများလေဖြစ်ပါသည်။
- (ဃ) Option Bar ၏ Style တွင် Normal၊ Fixed Aspect Ratio၊ Fix Size တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Normal သည် ပုံမှန်ရွေးချယ်သည့်အတိုင်း Selection Area ရရှိပါမည်။ Fixed Aspect Ratio ရွေးချယ်လျှင် Width နှင့် Height တို့၏တန်ဖိုးကို ရိုက်ထည့်ရပါမည်။ Selecting ပြုလုပ်သည့်အခါ ထိုတန်ဖိုးတို့၏အချိုးအတိုင်း Selection Area ရရှိပါမည်။ Fix Size ရွေးချယ်လျှင် Width နှင့် Height တို့၏ တန်ဖိုးကို အတိုင်းအတာနှင့်တွဲ၍ ရိုက်ထည့်ရပါမည်။ (ဥပမာ- 20 in၊ 100 px) Selecting ပြုလုပ်သည့်အခါ ထိုအတိုင်းအတာဖြင့် Selection Area တိကျစွာရရှိပါမည်။
- (င) Rectangular နှင့် Elliptical တို့တွင် Shift Key ကိုဖိ၍ Selecting ပြုလုပ်ပါက စတုရန်းနှင့် စက်ဝိုင်းဧရိယာတို့ကို ရရှိပါမည်။ Alt Key ကိုဖိ၍ ဆွဲပါက လေးထောင့်နှင့် အဝိုင်းတို့၏ဗဟိုမှ တဖြည်းဖြည်းကြီးလာသည့် Selection Border ကိုရရှိပါမည်။
- (စ) Selecting ပြုလုပ်ရာတွင် အလိုရှိသည့်ဧရိယာနှင့် ရွေးချယ်မှုတို့ ထပ်တူမကျသေးပါက Mouse ခလုတ်ကိုမလွှတ်ဘဲ Space Bar ကိုဖိပြီး Selection Border ကို ရွှေ့နိုင်ပါသည်။

Lasso Tool အသုံးပြုခြင်း

၄၄။ Lasso Tool သည် Marquee Tool ဖြင့် ရွေးချယ်ရန်ခက်ခဲသည့်ပုံများကို Selecting ပြုလုပ်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ Lasso Tool တွင် (၃)မျိုးပါရှိပါသည်။ ၎င်းတို့ကို အောက်ပါ

အတိုင်းအသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

- (က) **Lasso Tool** (🖱️) Selecting ပြုလုပ်ရန် Mouse ဘယ်ဘက်ခလုတ်ဖိလျက် မိမိရွေးချယ်လိုသည့်ဧရိယာ အနားပတ်လည်အတိုင်း ဆွဲသွားပါ။ အစအမှတ် သို့ပြန်ရောက်လျှင် Mouse ခလုတ်ကို လွှတ်လိုက်ပါ။ Alt Key ဖိပြီး Click တစ်ချက်နှိပ်ပါက Lasso Tool ၏ Pointer သည် Polygon Lasso Tool ဖြစ်သွားပါမည်။
- (ခ) **Polygon Lasso Tool** (🖱️) Selecting လုပ်လိုသည့် ပုံအစိတ်အပိုင်း တစ်နေရာတွင် ပထမအမှတ်ကို Click လုပ်ပြီး သတ်မှတ်ပါ။ ပြီးလျှင် ရွေးချယ် လိုသည့် ဧရိယာအနားတွင် ဒုတိယအမှတ်ကို Click လုပ်ပါ။ ထိုအခါ ပထမ နေရာနှင့် ဒုတိယနေရာကို မျဉ်းဖြောင့်ဖြင့် ဆက်သွယ်ပေးပါမည်။ ထိုနည်းအတိုင်း ကျန် အမှတ်များကို Click လုပ်ခြင်းဖြင့် ပထမအမှတ်သို့ရောက်လျှင် အမှတ်များ ပေးထားသည့်အတိုင်း Selection Border ကို ရရှိပါလိမ့်မည်။ ရွေးချယ်မည့် အစိတ်အပိုင်းသည် မျဉ်းဖြောင့်များဖြင့် ဖန်တီးထားသော အစိတ်အပိုင်းဖြစ်လျှင် ရွေးချယ်ရသည့်အမှတ်နည်းပါလိမ့်မည်။ အကွေ့အကောက် မျဉ်းကွေးများလျှင် ရွေးချယ်ရသည့် အမှတ်အရေအတွက် များပါလိမ့်မည်။
- (ဂ) **Magnetic Lasso Tool** (🖱️) ပထမအမှတ်ကို Click လုပ်ပြီးသတ်မှတ်ပါ။ ပြီးလျှင် ရွေးချယ်လိုသည့် အနားတစ်လျှောက် Pointer တင်ပြီး ရွှေ့ပါ။ အလိုအလျောက် Selecting Point များရရှိပါမည်။ (ပုံ-၅၇) အဆုံးရောက်လျှင် Double Click လုပ်ပါက ပထမအမှတ်နှင့် အဆုံးမှတ်ဆက်ပေးပြီး Selection Border ရရှိ ပါလိမ့်မည်။

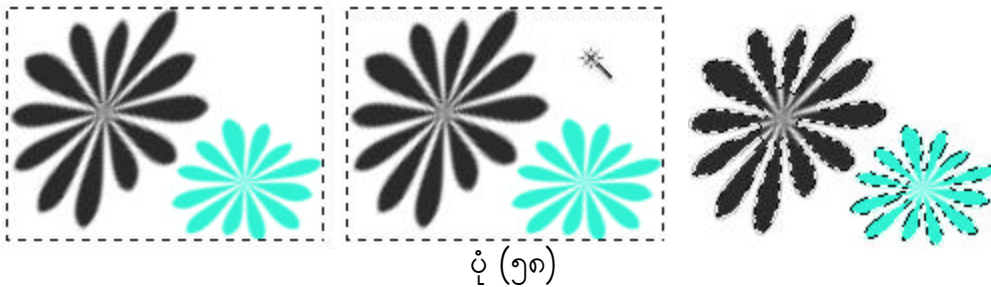


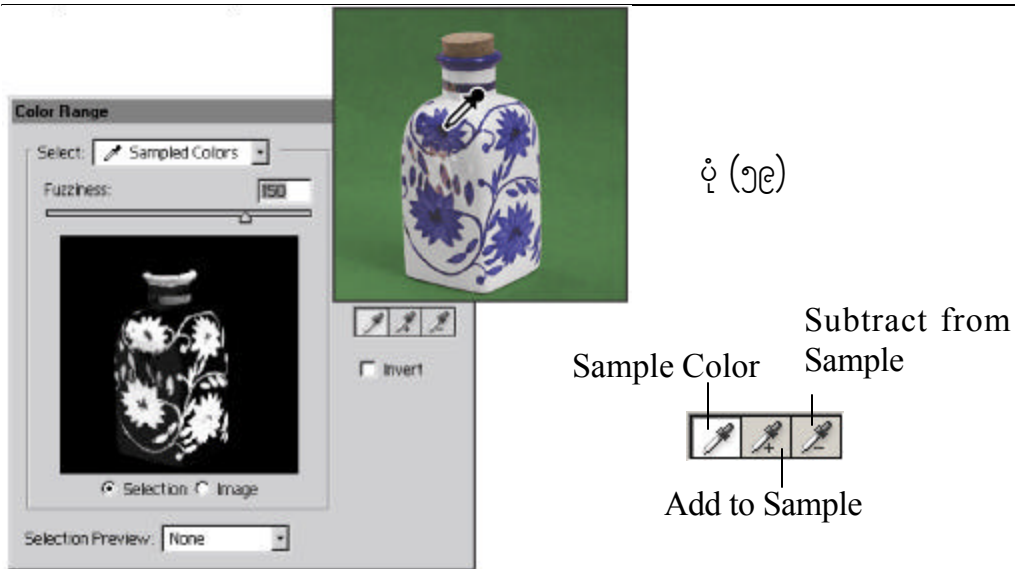
ပုံ (၅၇)

- (ဃ) Lasso Tool အားလုံးဖြင့် Selecting ပြုလုပ်လျှင် Options Bar တွင် New Selection(■)(ရွေးချယ်မှု အသစ်ပြုလုပ်ခြင်း)၊ Add to Selection(■) (ရွေးချယ်ထားသည့် ဧရိယာတွင် ထပ်မံပေါင်းထည့်ခြင်း)၊ Subtract from Selection (■)(ရွေးချယ်ထားသည့် ဧရိယာမှ ပြန်လည်နုတ်ခြင်း)၊ Intersect with Selection (■)(ပထမ ရွေးသည့်ဧရိယာနှင့် ထပ်မံရွေးသည့်ဧရိယာ တို့၏ ဆက်စပ်မှုဧရိယာကိုရွေးခြင်း)တို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Options Bar ၏ Feather Box တွင် 250 Pixels အထိ ထည့်သွင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Feather သည် အနားစွန်းများကို ချောမွေ့စေသဖြင့် တိကျစွာ ရွေးချယ် ထားသည့် ဧရိယာအချို့ ပျောက်ဆုံးနိုင်ပါသည်။ Feather တန်ဖိုးများလေ ပျောက်ဆုံးသည့်ဧရိယာ များလေဖြစ်ပါသည်။

Magic Wand Tool အသုံးပြုခြင်း

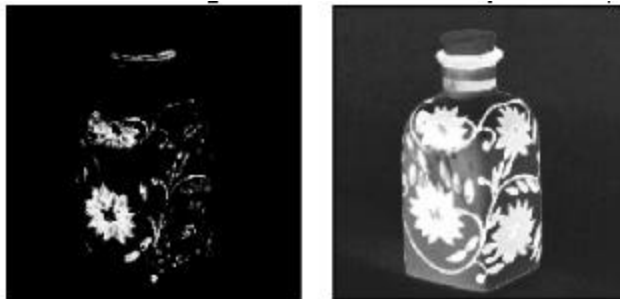
၄၅။ Magic Wand Tool (✳)သည် အရောင်တန်ဖိုး ပြောင်းလဲမှုမရှိသည့် ဆေးရောင် တစ်ရောင် တည်းဖြင့် ဖန်တီးထားသော အစိတ်အပိုင်းများအား ရွေးချယ်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ Selecting ပြုလုပ်လိုသည့် ဧရိယာထဲတွင် Click တစ်ချက် နှိပ်ပါက Selection Border ရရှိပါမည်။ Selecting ပြုလုပ်လျှင် Options Bar တွင် New Selection(■)(ရွေးချယ်မှု အသစ်ပြုလုပ်ခြင်း)၊ Add to Selection(■) (ရွေးချယ်ထားသည့် ဧရိယာတွင် ထပ်မံပေါင်း ထည့်ခြင်း)၊ Subtract from Selection (■)(ရွေးချယ်ထားသည့် ဧရိယာမှ ပြန်လည်နုတ်ခြင်း)၊ Intersect with Selection (■)(ပထမ ရွေးသည့်ဧရိယာနှင့် ထပ်မံရွေးသည့်ဧရိယာတို့၏ ဆက်စပ်မှု ဧရိယာရွေးချယ်ခြင်း)တို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ အရောင်များစွာနှင့် မျဉ်းကွေး မျဉ်းကောက်များစွာပါဝင်သည့် ပုံများကို Select ပြုလုပ်ရာတွင် Magic Wand Tool ဖြင့် လျှင်မြန်စွာ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ပန်းပွင့်(၂)ပွင့်အား ပုံ(၅၈) ပထမပုံအတိုင်း Rectangular Marquee Tool ဖြင့် Select ပြုလုပ်ပါ။ Magic Wand Tool ဖြင့် Alt Key ဖိပြီး၊ ဒုတိယ ပုံအတိုင်း အဖြူရောင်နေရာကို Click လုပ်ပါ။ ထိုအခါ တတိယပုံအတိုင်း ပန်းပွင့်(၂)ပွင့်အား ရွေးချယ်ပြီး ဖြစ်နေပါမည်။





Color Range အသုံးပြုခြင်း

၄၆။ Color Range Command သည် ပုံထဲမှ အထူးပြု ရွေးချယ်လိုသည့် အရောင် (သို့မဟုတ်) အရောင်တူသည့် အစိတ်အပိုင်းများ ခွဲထုတ်ရွေးချယ်သည့်အခါတွင် အသုံးပြုပါသည်။ ပုံထဲတွင် နေရာတစ်ခုအား ရွေးချယ်ထားလျှင် Color Range အသုံးပြု၍ မရပါ။ Select Menu မှ Color Range ကိုနှိပ်ပါက Color Range Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ (ပုံ-၅၉) ၎င်းမှ Sample Color Tool ကိုရွေးပြီး Preview Box ထဲမှ မိမိရွေးချယ်လိုသည့် အစိတ်အပိုင်းကို Click လုပ်ပါ။ ရွေးချယ်လိုက်သည့် အရောင်တူနေရာများသည် အဖြူရောင်ဖြစ်သွားပါမည်။ Add to Sample Tool ဖြင့် အခြားအရောင်များကို ပေါင်းထည့်နိုင်ပါသည်။ ပေါင်းထည့် ထားသည့် အရောင်များကိုလည်း Subtract from Sample ဖြင့် ပြန်လည်နုတ်ယူနိုင်ပါသည်။ OK ကို



Fuzziness အနည်းဖြင့်
ရွေးချယ်ထားမှု

Fuzziness အများဖြင့်
ရွေးချယ်ထားမှု

ပုံ (၆၀)

နှိပ်ပါက Color Range တွင်ရွေးချယ်လိုက်သည့်နေရာများအား Selecting ပြုလုပ်ပြီး ဖြစ်နေပါမည်။ Fuzziness Slider သည် အရောင်တန်ဖိုးအနည်းအများကို ထိန်းချုပ်ပေးပါသည်။ Fuzziness တန်ဖိုးနည်းလျှင် ရွေးချယ်မှုတန်ဖိုးနည်းပြီး Fuzziness တန်ဖိုးများလျှင် ရွေးချယ်မှုတန်ဖိုး များပါမည်။ ပုံ (၆၀)တွင် Fuzziness တန်ဖိုးအနည်းနှင့် အများ ရွေးချယ်မှုအား ဖော်ပြထားပါသည်။

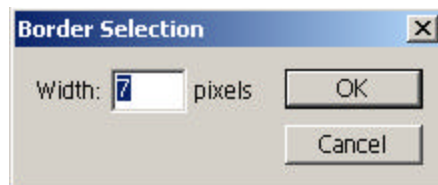
Moving & Inverting a Selection

၄၇။ Selection Area တစ်ခုအား Moving (နေရာရွှေ့ခြင်း)နှင့် Inverting (ရွေးချယ်ထားသည့်ဧရိယာမှလွှဲပြီး ကျန်သည့်နေရာရွေးချယ်ခြင်း)တို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Option Bar တွင် New Selection ကိုရွေးချယ်ထားသည့်အခါတွင် Selection Tool တစ်ခုဖြင့် ရွေးချယ်မှုပြုပါ။ ထိုရွေးချယ်ထားသည့်နေရာပေါ်သို့ Pointer တင်လျှင် အဖြူရောင်မြားခေါင်းနှင့် လေးထောင့်ကွက်ပုံစံ ဖြစ်ပေါ်နေပါမည်။ Selection Border ကို ရွှေ့လိုသည့် နေရာသို့ ဆွဲယူပါ။ Keyboard မှ Arrow Key ဖြင့်ရွှေ့လျှင် 1 Pixel ရွှေ့ပြီး၊ Shift+Arrow Key ဖြင့်ရွှေ့ပါက 10 Pixels ရွှေ့ပါမည်။ အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအား ရွေးချယ်ပြီးလျှင် Select Menu မှ Inverse ကိုနှိပ်လျှင် ရွေးချယ်မထားသည့်နေရာများကို ရွေးချယ်ပြီး၊ ပထမရွေးချယ်ထားသည့်နေရာများကို ချန်ထားပါလိမ့်မည်။

Selection Border အား Command ဖြင့် ပြုပြင်ခြင်း

၄၈။ Selection Tool များဖြင့် ရွေးချယ်ထားသည့် Selection Border အား Select Menu မှ Modify Command ဖြင့် အောက်ပါအတိုင်း ပြုပြင်နိုင်ပါသည်-

- (က) **Border**။ Selection Border တစ်ခု၏အပြင်ဘက်တွင် အခြား Selection Border တစ်ခုဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Selection Border တစ်ခုပြုလုပ်ပြီး Select Menu ၏ Modify မှ Border ကိုနှိပ်ပါက Border Selection



ပုံ (၆၁)

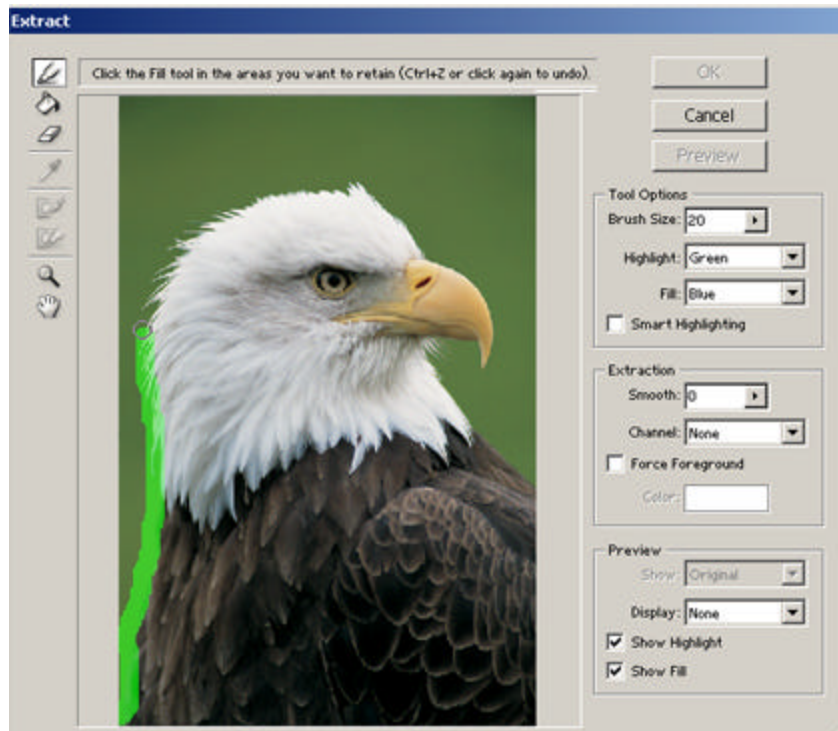


Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Border Width တန်ဖိုးအား 200 Pixels အထိ ရိုက်ထည့်နိုင်ပါသည်။ ပြီးလျှင် OK ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၆၁)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Selection Border နှစ်ခု ရွေးချယ်ပေးပါလိမ့်မည်။

- (ခ) **Expand/ Contract**။ Selection Border အား Expand (ချဲ့ခြင်း)၊ Contract (ချုံ့ခြင်း)တို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ချဲ့လိုပါက Select Menu ၏ Modify မှ Expand ကိုနှိပ်လျှင် Expand Selection Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Expand By Box တွင် 100 Pixels အထိရိုက်ထည့်နိုင်ပြီး OK ကို နှိပ်ပါက Pixels တန်ဖိုးအတိုင်း ချဲ့ပေးပါမည်။ ထို့အတူ Select Menu ၏ Modify မှ Contract ကိုနှိပ်ပြီး Selection Border အား ချုံ့နိုင်ပါသည်။





Extracting Object From Background

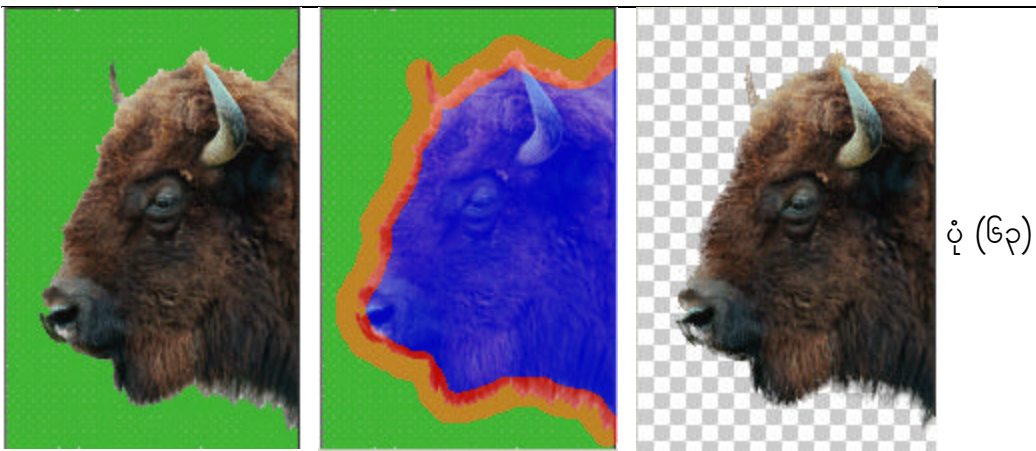
၄၉။ Extracting Command သည် ရုပ်ပုံတစ်ခုမှ နောက်ခံ Background အားဖျက်ပြီး၊ မိမိအလိုရှိသော ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုတည်း ကျန်ရှိစေနိုင်ပါသည်။ ပုံ၏ အလိုရှိသောအပိုင်းတို့ ကိုသာကျန်စေပြီး၊ မလိုအပ်သည့်အပိုင်းတို့ကို ဖျက်ပစ်နိုင်သည့် Command တစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ Filter Menu မှ Extract ကို Click လုပ်ပါက Extract Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ (ပုံ-၆၂)



ပုံ (၆၂)

၎င်းတွင် အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- (က) **Tool Options** ။ Edge Highlighter Tool၊ Eraser Tool၊ Cleanup Tool၊ Edge Touchup Toolတို့ အသုံးပြုရာတွင် စုတ်တံအရွယ်အစားအတွက် Brush Size ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Brush Size Box တွင် စုတ်တံအရွယ်အစား ရိုက်ထည့်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Brush Size Box ၏တြိဂံကိုနှိပ်၍ ပေါ်လာသည့် Slider တွင် ရွှေ့ခြင်းတို့ဖြင့် စုတ်တံအရွယ်အစားကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Highlighter Box တွင် Red၊ Green၊ Blue နှင့် Other တို့ဖြင့် Highlight အရောင်အား ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Other ကိုနှိပ်ပါက Color Picker Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် မိမိအလိုရှိသည့်အရောင်ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ထို့အတူ Fill Box တွင်လည်း ဆေးချယ်လျှင် ဖြစ်ပေါ်လာမည့်အရောင်ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Highlight ရေးဆွဲရာတွင် တိကျကောင်းမွန်သည့်အနားများရရန်အတွက် Smart Highlighting ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ထိုသို့ရွေးချယ်ထားလျှင် Highlight သည် တိကျပြတ်သားစွာ ရရှိပြီး၊ မရွေးချယ်ထားလျှင် လက်ရှိစုတ်တံအရွယ်အစားအတိုင်း ဖြစ်ပေါ်နေပါမည်။
- (ခ) **Zoom Tool** () ။ Extract Dialogbox တွင် မြင်တွေ့ရသည့်ပုံအား ပုံကြီးချဲ့လျှင် Zoom Tool ဖြင့် Click လုပ်လျှင် မြင်ကွင်းကိုချဲ့ပေးပါမည်။ မြင်ကွင်းကို ချုံ့လိုပါက Alt Key ဖိပြီး Click လုပ်ပါ။
- (ဂ) **Edge Highlighter Tool** () ။ ပုံထဲမှ ခွဲထုတ်လိုသည့် အစိတ်အပိုင်း၏ အနားများရေးဆွဲရန်အတွက် အသုံးပြုပါသည်။ ပုံ(၆၂)တွင် သိမ်းငှက်နှင့် နောက်ခံ တို့၏ ဆက်စပ်နေသည့်နေရာများကို စုတ်တံဖြင့် ရေးဆွဲထားသည်ကို တွေ့နိုင်ပါသည်။ ၎င်းတွင် Smart Highlighting ကို ရွေးချယ်ထားသဖြင့် စုတ်တံ အရွယ်အစားအတိုင်း Highlight ကို တွေ့ရပါမည်။
- (ဃ) **Eraser Tool** () ။ ရေးဆွဲထားသည့် Highlight ကို ပြန်လည်ဖျက်လိုလျှင် Eraser Tool ကိုရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် ဖျက်လိုသည့်အစိတ်အပိုင်းတွင် Drag လုပ်ပြီး ဖျက်နိုင်ပါသည်။ Alt Key ကိုဖိပြီး Back Space Key ကိုနှိပ်ပါက Highlight အကုန် ပျက်သွားပါမည်။
- (င) **Fill Tool** () ။ အနားဆွဲထားသည့် Highlight နေရာများ မပါဝင်ဘဲ ကျန်သည့် နေရာများကို ရွေးချယ်ရန်အသုံးပြုပါသည်။ ပုံ(၆၃)၏ ဒုတိယပုံသည် Highlight အနီရောင်ဖြင့် ရေးဆွဲထားပြီး၊ နောက်ခံဖြင့် ခွဲထုတ်လိုသည့် နွား



ပုံ (၆၃)

ပုံအား အပြာရောင်ဖြင့် ဆေးရောင်ဖြည့်ထားပါသည်။ ဆေးဖြည့်လိုသည့် နေရာအား Click ပြုလုပ်ရပါမည်။ ၎င်းနေရာအား ထပ်မံ၍ Click လုပ်ပါက ဆေးဖြည့်ထားသည်များ ပြန်လည်ပျက်ပြယ်သွားပါမည်။

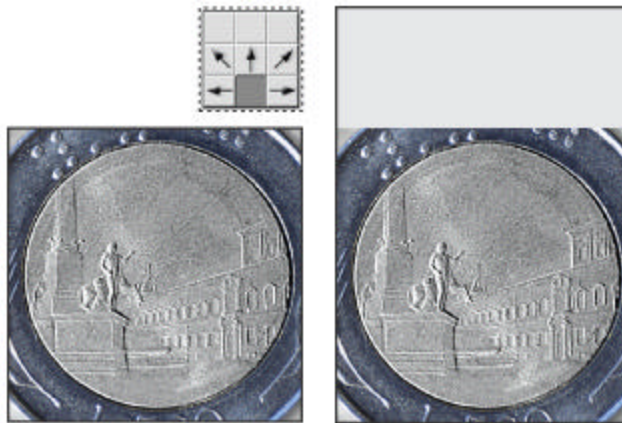
- (စ) **Preview Button**။ Highlight ပြုလုပ်ခြင်းနှင့် ခွဲထုတ်လိုသည့် နေရာအား ဆေးဖြည့်ခြင်းများပြုလုပ်ပြီးပါက Preview Button သည် မှိန်နေရာမှ လင်းလာပါမည်။ Preview Button ကိုနှိပ်လျှင် နောက်ခံနှင့် ခွဲထုတ်လိုသည့်ပုံအား ခွဲထုတ်ပေးပါမည်။ (ပုံ-၆၃ ၏ တတိယပုံ) ခွဲထုတ်လိုသည့်ပုံမှတစ်ပါး ကျန်သည့် နေရာများသည် Transperant (အရောင်မဲ့)ဖြစ်သွားပါသည်။
- (ဆ) **Cleanup Tool** ()။ Preview ကြည့်ရှုပြီး ခွဲထုတ်ထားသည့် ပုံအစိတ်အပိုင်းတွင် နောက်ခံများ ကျန်ရှိနေပါက Cleanup Tool ကိုသုံး၍ ဖယ်ရှားနိုင်ပါသည်။ Alt Key ဖိပြီး Cleanup Tool ဖြင့် Drag လုပ်ပါက ထိုနေရာတွင် ပုံ၏မူရင်းအတိုင်း (နောက်ခံအပါအဝင်)ပြန်ပေါ်စေပါသည်။
- (ဇ) **Touchup Tool** ()။ ခွဲထုတ်ထားသည့် ပုံအစိတ်အပိုင်း၏ အနားစွန်းများကို ပြုပြင်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။

Chapter (5)

Transforming and Retouching

Canvas အရွယ်အစားပြောင်းလဲခြင်း

၅၀။ လက်ရှိဖွင့်ထားသော ဖိုင်၏ရုပ်ပုံပတ်ပတ်လည်တွင် အလိုရှိသော ဧရိယာများ ထပ်မံ ထည့်သွင်းနိုင်ပါသည်။ Image Menu မှ Canvas Size ကို Click လုပ်ပါက Canvas Size Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ New Size ၏ Width နှင့် Height တို့တွင် အသစ်ဖြစ်ပေါ်လိုသည့် အတိုင်းအတာကို ရိုက်ထည့်ပါ။ Anchor တွင် ပုံအစိတ်အပိုင်းထားရှိမည့်နေရာကို ရွေးချယ် ရပါမည်။ (ဥပမာ- အမြင့်ပြောင်းလဲသည့်ပုံအား Anchor အောက်ခြေကိုရွေးလျှင် အသစ်ထည့် သော Canvas အလွတ်သည် ပုံ၏ အပေါ်ဘက်တွင် ထည့်သွင်းပါမည်) (ပုံ-၆၄) ပြီးလျှင် OK ကိုနှိပ်ပါ။



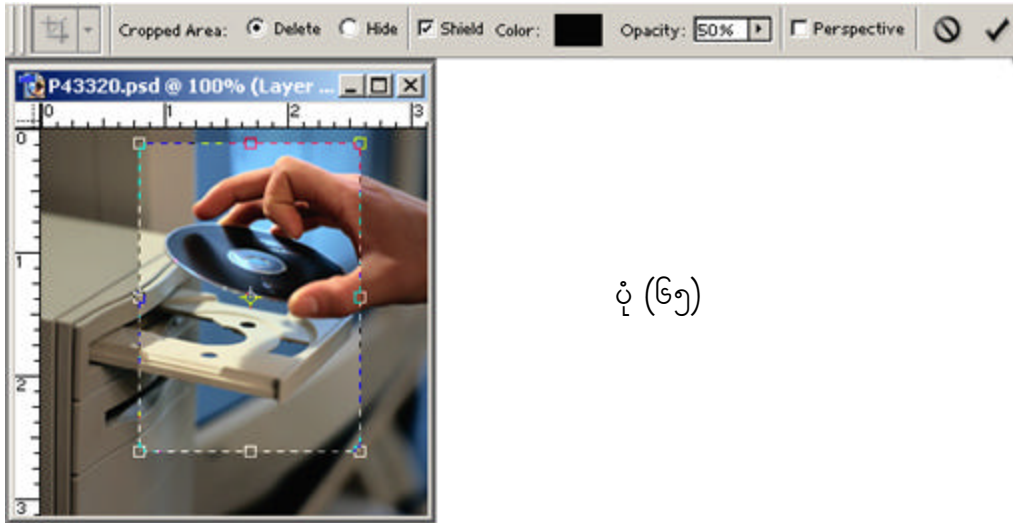
ပုံ (၆၄)

Rotate and Flip ပြုလုပ်ခြင်း

၅၁။ ရုပ်ပုံတစ်ခုလုံးအား လိုသလိုလှည့်ခြင်းနှင့် ပြောင်းပြန်လှန်သည့်ပုံစံများ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Image Menu မှ Rotate Canvas ကို Pointer တင်ပါက Pullout Menu ထွက်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် 180° (ရုပ်ပုံအား ၁၈၀° လှည့်ခြင်း)၊ 90° CW (နာရီလက်တံအတိုင်း ၉၀° လှည့်ခြင်း)၊ 90° CCW (နာရီလက်တံကို ဆန့်ကျင်လည်သည့်အတိုင်း ၉၀° လှည့်ခြင်း)၊ Arbitrary (ပေါ်လာ သည့် Dialogbox တွင် လှည့်လိုသည့်အတိုင်းအတာဒီဂရီကို ရိုက်ထည့်ပြီး လားရာကို ရွေးချယ်၍ လှည့်ခြင်း)၊ Flip Canvas Horizontal (ရုပ်ပုံအား ရေပြင်ညီအတိုင်း ပြောင်းပြန်လှန်ခြင်း)၊ Flip Canvas Vertical (အထက်အောက် ပြောင်းပြန်လှန်ခြင်း)တို့ကို ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။

Cropping ပြုလုပ်ခြင်း

၅၂။ ရုပ်ပုံ၏ လိုအပ်သည့် အစိတ်အပိုင်းကိုသာ ဖြတ်ထုတ်ရန်အတွက် အသုံးပြုပါသည်။ ပုံကို ဖြတ်တောက်ရန်အတွက် Toolbox မှ Crop Tool()ကို ရွေးချယ်ပြီး၊ အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-



ပုံ (၆၅)

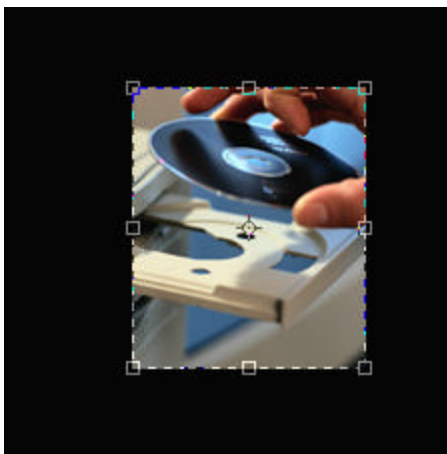
- (က) ရုပ်ပုံထဲတွင် ဖြတ်လိုသည့်အပိုင်းကို Drag လုပ်ပြီး သတ်မှတ်ပါက မျဉ်းပြတ်များဖြင့် ဖော်ပြသည့် Cropping Marquee ကိုရရှိပါမည်။ (ပုံ-၆၅)
- (ခ) Cropping Marquee ပေါ်တွင် Pointer တင်ပါက မြားခေါင်းအမည်းပုံ () ပေါ်လာပါမည်။ Drag လုပ်ပြီး Cropping Marquee ကို ရွှေ့နိုင်ပါသည်။ Cropping Marquee ၏ Handle (သို့) အနားမျဉ်းများပေါ်တွင် Pointer တင်ပါက မြားခေါင်းနှစ်ဘက်ဖြစ်နေသည့်အချိန်တွင် Cropping Marquee ကို ချဲ့နိုင် (သို့မဟုတ်) ချုံ့နိုင်ပါသည်။ Cropping Marquee အနီးတွင် Pointer ထားပါက မျဉ်းကွေးတွင်မြားခေါင်းနှစ်ဘက်ပုံ () ပေါ်လာပါမည်။ Drag လုပ်ပြီး Cropping Marquee ကို လှည့်နိုင်ပါသည်။
- (ဂ) Option Bar ၏ Crop Area တွင် Delete ကိုရွေးချယ်လျှင် Cropping Marquee ၏ အပြင်ဘက်မှ နေရာများကို ဖျက်ထုတ်ပစ်ပါမည်။ Hide ကို ရွေးချယ်ပါက Cropping Marquee ၏အပြင်ဘက်မှနေရာများကို မဖျက်ပါ။ ဥပမာ- ပုံ(၆၆)၏ ပထမပုံသည် Crop Area တွင် Hide ဖြင့် ဖြတ်တောက်ထားသောပုံဖြစ်ပါသည်။ ဒုတိယပုံနှင့် တတိယပုံတို့သည် ထိုဖြတ်ပြီးပုံတွင် Move



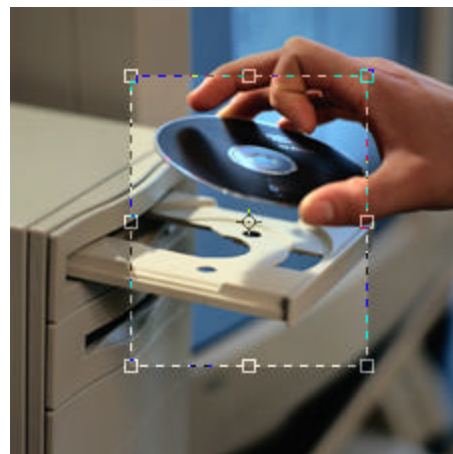
ပုံ (၆၆)

Tool ဖြင့် Drag လုပ်ပြီး၊ ဖုံးကွယ်ထားသည့်အပိုင်းများကို ရွေးယူထားခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ ထို့ကြောင့် Crop Area တွင် Hide ရွေးချယ်ထားလျှင် ပုံကို ဖြတ်တောက်သော်လည်း ကျန်သည့်အပိုင်းများ မဆုံးရှုံးနိုင်ပေ။ သို့သော် Crop Area တွင် Hide နှင့် Delete ရွေးချယ်ခြင်းသည် Background Layer တွင် မပြုလုပ်နိုင်ပါ။

- (ဃ) Options Bar မှ Shield ကိုရွေးချယ်ထားလျှင် Crop Area အပြင်ဘက်မှ နေရာများကို အရောင်ဖုံးကွယ် ပေးပါမည်။ Color Box ကိုနှိပ်ပြီး ပေါ်လာသည့် Color Picker Dialogbox တွင် အရောင်ရွေးချယ်နိုင်ပြီး၊ Opacity တွင် အရောင်၏ အလင်းပိတ်စွမ်းအား ရာခိုင်နှုန်းကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ(၆၇) ပထမပုံတွင် အမည်းရောင်နှင့် Opacity 100% တို့ဖြင့် ရွေးချယ်ထားသော Cropping Marquee ပုံဖြစ်ပါသည်။ ဒုတိယပုံသည် အမည်းရောင်နှင့် Opacity 40% ဖြင့် ရွေးချယ်ထားသောပုံဖြစ်ပါသည်။
- (င) ရွေးချယ်ထားသည့် Cropping Marquee အား ပြန်လည်ပယ်ဖျက်လိုပါက Options Bar ၏ Cancel Button(☒) ကိုနှိပ်ပါ။ Crop ပြုလုပ်မည်ဆိုပါက



ပုံ (၆၇)

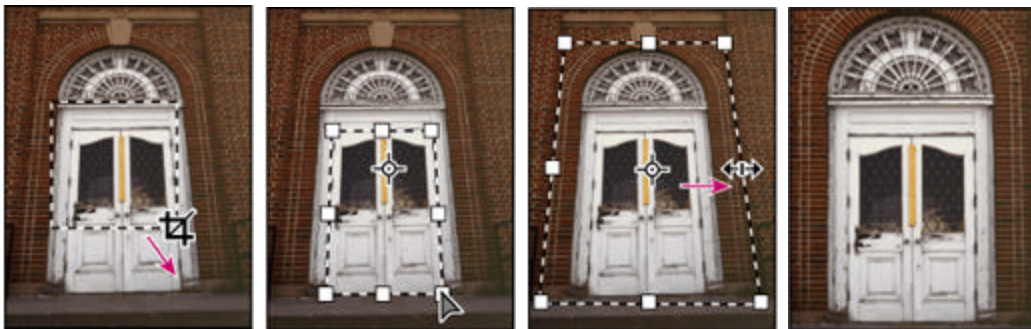


Commit Button (✓)ကိုနှိပ်ပါ။

- (စ) Selecting Tool တစ်ခုဖြင့် ထောင့်မှန်စတုရန်းပုံရွေးချယ်ပြီး၊ Image Menu မှ Crop ကိုနှိပ်ပါက ပုံ၏ ရွေးချယ်ထားသည့်နေရာသာ ကျန်ခဲ့ပါမည်။

Perspective မြင်ကွင်းပုံအား Cropping ပြုလုပ်ခြင်း

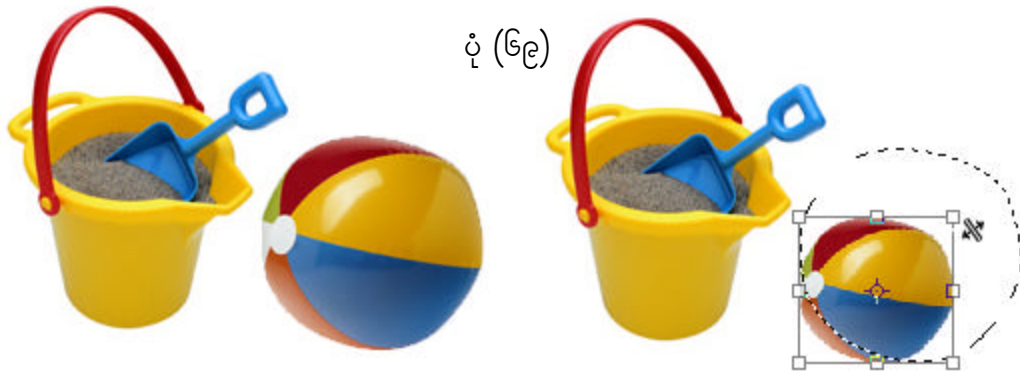
၅၃။ အချို့ရုပ်ပုံတို့တွင် မြင်ကွင်းအနေအထားအရ ပုံ၏ ဖွဲ့စည်းမှုသည် ပြောင်းလဲနေတတ်ပါသည်။ (ဥပမာ- ဓါတ်ပုံတစ်ပုံတွင် ကင်မရာနှင့် နီးသည့်အပိုင်းသည် ကြီးနေပြီး၊ ကင်မရာ နှင့် ဝေးသည့်အပိုင်းသည် သေးနေပါသည်) အနီးတွင်ရှိသည့်အပိုင်းသည် ကြီးနေပြီး အဝေးတွင် ရှိသည့်အပိုင်းသည် သေးနေခြင်းကို Perspective မြင်ကွင်းဟု ခေါ်ဆိုပါသည်။ ထိုသို့ ဖြစ်ပေါ်နေသည့် ပုံများတွင် လိုအပ်သည့်အပိုင်းကို ဖြတ်ထုတ်ပြီး ရိုးရိုးမြင်နေရသည့်မြင်ကွင်းသို့ ပြောင်းလဲပေးနိုင်ပါသည်။ ပုံ(၆၈)၏ ပထမဆုံးပုံတွင် ပုံ၏အောက်ခြေကြီးပြီး၊ အပေါ်ပိုင်းသို့ သေးသွားပါသည်။ Cropping Tool ရွေးချယ်ပြီး ဖြတ်ထုတ်လိုသည့်အပိုင်းကို ရွေးချယ်ထားပါသည်။ ပြီးလျှင် Option Bar မှ Perspective ကို ရွေးချယ်ထားပါသည်။ ဒုတိယပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Handle များကို လိုအပ်သလိုရွှေ့နိုင်ပါသည်။ Cropping Marquee အား အောက်ပိုင်းတွင်ချဲ့ပြီး၊ အပေါ်ပိုင်းတွင် ချုံထားပါသည်။ တတိယပုံတွင် ပြထားသည့် အတိုင်း အနားများကို လိုအပ်သလို ရွှေ့ပါ။ Enter Key နှိပ်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Commit Button ကို နှိပ်ပါက စတုရန်းပုံအတိုင်း ပုံမှန်မြင်ကွင်းပုံစံ ရရှိပါမည်။



ပုံ (၆၈)

Transform ပြုလုပ်ခြင်း

၅၄။ Layer များ၊ Path များ၊ Mask များ၊ Selection Border များ၊ Shape များတို့တွင် Scale (အရွယ်အစားပြောင်းလဲခြင်း)၊ Rotate (အလိုရှိသည့်ထောင့်နှင့် လားရာအတိုင်း လှည့်ခြင်း)၊ Skew (စောင်းခြင်း)၊ Distort (အနားများ ထောင့်စွန်းများကို လိုသလိုရွှေ့ခြင်း)နှင့် Perspective (အနီးအဝေးမြင်ကွင်းပုံစံပြောင်းခြင်း)တို့ကို အောက်ပါအတိုင်း ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၆၉)

- (က) **Scale** ။ အရွယ်အစားပြုပြင်ရန် Selection Border ၏ ထောင့်စွန်းအမှတ်ကလေးများကို ဆွဲ၍ ကျဉ်းနိုင် (သို့မဟုတ်) ကျယ်နိုင်ပါသည်။ ၎င်းအချိန်တွင် Pointer သည် Two-sided Arrow ပုံစံ (↔) ဖြစ်နေပါမည်။ ပုံ(၆၉)ပထမပုံသည် မူရင်းပုံဖြစ်ပါသည်။ ဒုတိယပုံတွင် ဘောလုံးအား ရွေးချယ်ထားပြီး Edit ၏ Transform မှ Scale ကိုနှိပ်ပြီး ထောင့်စွန်းအမှတ်မှ ဆွဲကျဉ်းထားခြင်းဖြစ်ပါသည်။ Shift Key ကိုဖိပြီးဆွဲပါက အချိုးကျ ကျဉ်းနိုင်၊ ကျယ်နိုင်ပါသည်။
- (ခ) **Rotate** ။ ပုံကိုလှည့်ရန်အတွက် Edit ၏ Transform မှ Rotate ကိုနှိပ်ပါ။ Pointer အား Selection Border အပြင်ဘက်တွင်ထားပါက မြားခေါင်းနှစ်ဘက်နှင့် မျဉ်းကွေးပုံ (↻) ပြုနေပါမည်။ လှည့်လိုသည့်ဘက်သို့ ဆွဲ၍ လှည့်နိုင်ပါသည်။ Shift Key ကိုဖိပြီးလှည့်လျှင် 15° စီတိုးပြီးလှည့်နိုင်ပါသည်။ (ပုံ-၇၀)



ပုံ (၇၀)

- (ဂ) **Skew** ။ Selection Border များကို ရေပြင်ညီဖြစ်ပါက ဘယ်ညာရွေ့လျားခြင်းနှင့် ထောင်လိုက်ဖြစ်ပါက အထက်အောက် ရွေ့လျားခြင်းများ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Selection Border များပေါ်တွင် Pointer တင်ပါက မြားခေါင်းနှင့် ၎င်းအောက်မှ မြားခေါင်းနှစ်ခုပါသည့်မျဉ်းပုံစံ (↗) သို့ ပြောင်းလဲသွားပါမည်။ လိုအပ်သလို ဆွဲ၍ရွှေ့နိုင်ပါသည်။ (ပုံ-၇၁)



ပုံ (၇၁)

- (ဃ) **Distort**။ အနားများတွင်ရှိသည့် Handle များအား အတွင်း/အပြင်သို့ ရွှေ့ပြောင်းနိုင်ပါသည်။ (ပုံ-၇၂)



ပုံ (၇၂)

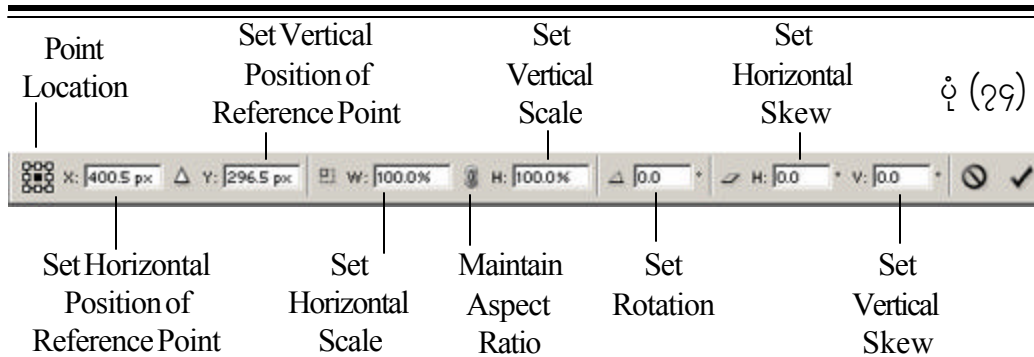
- (င) **Perspective**။ Selection Border အား အနီးအဝေးမြင်ကွင်းပုံစံ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ထောင့်စွန်းတွင်ရှိသည့် Handle အား အတွင်းသို့ရွှေ့လျှင် မျက်နှာချင်းဆိုင်တွင်ရှိသည့် ထောင့်စွန်း Handle သည်လည်း အတွင်းသို့ ရွှေ့လာပါမည်။ အပြင်သို့ရွှေ့လျှင်လည်း မျက်နှာချင်းဆိုင် Handle သည် အပြင်သို့ရွှေ့ပါမည်။ (ပုံ-၇၃)



ပုံ (၇၃)

Transform Options Bar အသုံးပြုခြင်း

၅၅။ Edit Menu ၏ Transform မှ Scale၊ Rotate၊ Skew၊ Distort၊ Perspective တို့မှ တစ်ခုခုကိုနှိပ်ပါက Options Bar သည် ပုံ(၇၄) အတိုင်း ဖြစ်ပေါ်နေပါမည်။ Transform အား Mouse ဖြင့်မပြုလုပ်ဘဲ Options Bar တွင် အောက်ပါအတိုင်း ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်-



- (က) **Point Location**။ ၎င်းတွင် Handle () များကို ဖော်ပြပေးထားပါသည်။ အနားပတ်ပတ်လည်တွင်ရှိသော Handle တစ်ခုကိုနှိပ်ပါက အဖြူရောင်မှ အမည်းရောင်သို့ပြောင်းသွားပါမည်။ ထိုအခါ Set Horizontal Position of Reference Point (X ဝင်ရိုးတန်ဖိုး) နှင့် Set Vertical Position of Reference Point (Y ဝင်ရိုးတန်ဖိုး) တို့တွင် တန်ဖိုးပြောင်းလဲသွားပါမည်။ ပြောင်းရွှေ့လိုသည့် X တန်ဖိုး၊ Y တန်ဖိုးတို့ကို ရိုက်ထည့်ပြီး ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ ထို့အတူ အလိုရှိသည့် Handle များကိုရွေးချယ်ပြီး ပုံအား နေရာရွှေ့ပြောင်းနိုင်ပါသည်။
- (ခ) **Set Horizontal Scale & Set Vertical Scale**။ ၎င်းတို့တွင် ပြောင်းလဲလိုသည့် အလျားနှင့် အမြင့်ရာခိုင်နှုန်းများကို ရိုက်ထည့်ပြီး ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Maintain Aspect Ratio ကိုရွေးချယ်ထားလျှင် အလျား (သို့မဟုတ်) အမြင့်တန်ဖိုးတစ်ခုရိုက်ထည့်ပါက ကျန်သည့်တန်ဖိုးသည် အလိုအလျောက် အချိုးကျ ပြောင်းလဲသွားပါမည်။
- (ဂ) **Set Rotation**။ လှည့်လိုသည့် ထောင့်တန်ဖိုးကိုရိုက်ထည့်ပြီး ပုံများအား လိုအပ်သည့်ထောင့်နှင့် လားရာအတိုင်း လှည့်နိုင်ပါသည်။
- (ဃ) **Set Horizontal Skew & Set Vertical Skew**။ ၎င်းတို့တွင် ထောင့်တန်ဖိုးရိုက်ထည့်ပြီး ရေပြင်ညီအတိုင်းစောင်းခြင်းနှင့် ထောင်လိုက်စောင်းခြင်းတို့ကို လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်။

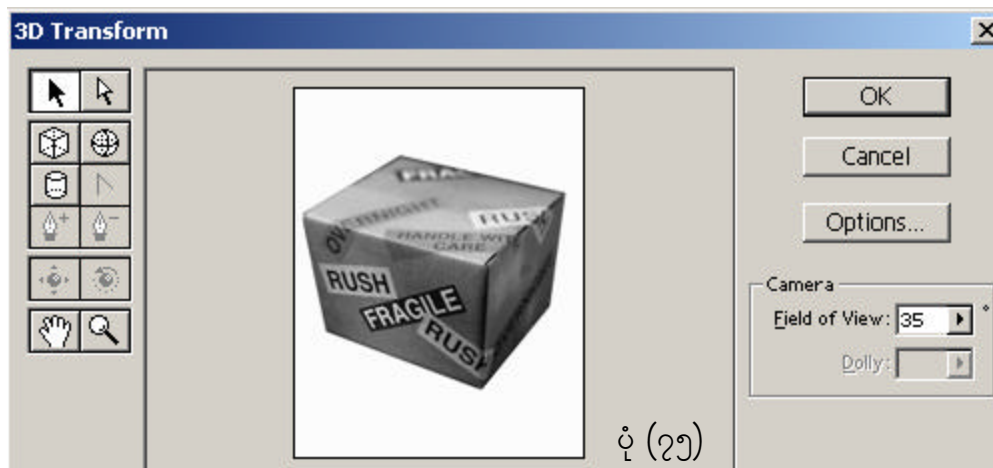
Free Transform အသုံးပြုခြင်း

၅၆။ Edit Menu မှ Free Transform ရွေးချယ်လာက Selection Border တွင် Handle များပေါ်လာပါမည်။ Handle နှင့် အနားများကို ဆွဲရွှေ့ပြီး Scale ပြောင်းလဲခြင်းများ ပြုလုပ်

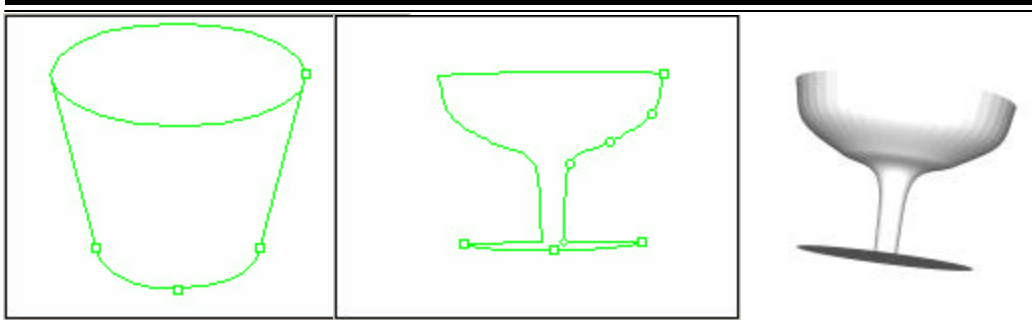
နိုင်ပါသည်။ အနားများအနီးတွင် Pointer ထားပါက မြားခေါင်း နှစ်ဘက်နှင့် မျဉ်းကွေးပုံ (↔) ပြနေပါမည်။ လှည့်လိုသည့်ဘက်သို့ ဆွဲ၍ လှည့်နိုင်ပါသည်။ Ctrl Key ဖိထားပြီး Handle ပေါ်တွင် Pointer တင်ပါက Pointer သည် မြားခေါင်း (↗)ပုံစံ ဖြစ်သွားပါမည်။ ၎င်းအချိန်တွင် Distort ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Ctrl+Shift Key ဖိထားပြီး အနားပေါ်တွင် Pointer တင်ပါက Pointer သည် မြားခေါင်းနှင့် ၎င်းအောက်မှ မြားခေါင်းနှစ်ခုပါသည့်မျဉ်းပုံစံ (↗↘)သို့ ပြောင်းလဲသွားပါမည်။ ၎င်းအချိန်တွင် Skew ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Ctrl+Shift Key ဖိထားပြီး Handle များကိုဆွဲ၍ Perspective ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။

3D Transform အသုံးပြုခြင်း

၅၇။ ရိုးရိုးမြင်တွေ့နေရသည့်ရုပ်ပုံ (2 Dimension) များအား ရုပ်ကြွ သုံးဘက်မြင်ပုံစံ (3Dimension) အဖြစ်သို့ ပြောင်းလဲခြင်းနှင့် 3 Dimension ပုံများကို ပြုပြင်ခြင်းတို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Filter Menu ရှိ Render မှ 3D Transform ကိုနှိပ်ပါက 3D Transform Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ (ပုံ-၇၅) ၎င်းတွင် အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-



- (က) Cube Tool (📦)သည် အံစာတုံးပုံနှင့် Sphere Tool (🌐)သည် စက်လုံးပုံတို့အတွက် အသုံးပြုပါသည်။
- (ခ) Cylinder Tool (📱)သည် ဆလင်ဒါပုံများအတွက် သုံးပါသည်။ Add Anchor Point Tool (📍+)၊ Delete Anchor Point Tool (📍-)နှင့် Convert Anchor Point Tool (📍↔)တို့သည် ဆလင်ဒါပုံ၏ ညာဘက်အနားများတွင် Point များ ထပ်ထည့်ရန်၊ ဖျက်ရန်နှင့် ရွှေ့ရန်အတွက် သုံးပါသည်။ ပုံ(၇၆) ပထမပုံသည် 3D Transform Dialogbox တွင် Cylinder Tool

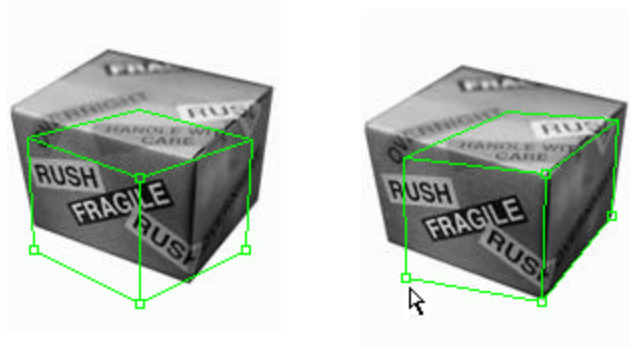


ပုံ (၇၆)

ဖြင့် ဆလင်ဒါ တစ်ခုရေးဆွဲပြီး Direct Select Tool (A) ဖြင့် ဆလင်ဒါ အဝအား ချဲ့ထားပါသည်။ ဒုတိယပုံတွင် Add Anchor Point Tool ဖြင့် ညာဘက်အနားတွင် Point များ ထပ်ဖြည့်ထားပြီး၊ ၎င်းတို့ကို Convert Anchor Point Tool ဖြင့် အမှတ်များကို ချောမွေ့စေရန် ပြုပြင်ထားပါသည်။ ညာဘက်မှ Point များကို ရွှေ့ခြင်းကြောင့် ညာဘက်အနားများ အတွင်း (သို့မဟုတ်) အပြင်သို့ ရွှေ့ပါက ဘယ်ဘက်မှ အနားသည်လည်း ထိုအတိုင်း လိုက်လံ ရွှေ့ပါမည်။ တတိယပုံသည် Trackball Tool ဖြင့် ဆွဲလှည့်ထားခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ သုံးဘက်မြင် ဖန်ကလပ်တစ်ခုအား အသစ် ဖန်တီးလိုက်ခြင်း ဖြစ်ပါသည်။

3 Dimension ပုံတစ်ခုအား ပြုပြင်ခြင်း

၅၈။ အသင့်ရှိသော 3 Dimension ပုံတစ်ခုအား ပြုပြင်ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ 3 D Transform Dialogbox ကိုဖွင့်ပြီး၊ Cube Tool ဖြင့် Wire Frame တစ်ခုအား ပုံ(၇၇)၏ ပထမပုံ အတိုင်း ဆွဲလိုက်ပါ။ ပြီးလျှင် Point များကို Direct Select Tool ဖြင့် ဒုတိယပုံတွင်ပြထား သည့်အတိုင်း စက္ကူသေတ္တာအတိုင်းရရှိအောင် ဆွဲရွှေ့ပါ။ Camera ၏ Field of View တွင် Slider ရွှေ့ပြီး Wire Frame အနေအထားကို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။ Wire Frame နှင့် စက္ကူသေတ္တာ



ပုံ (၇၇)

ထပ်တူကျပါက Track Ball Tool ဖြင့် အလိုရှိသည့် အနေအထားသို့ ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။
ပုံ(၇၈)တွင် မူလအနေအထားနှင့် Transform ပြုလုပ်ပြီး အနေအထားများကို ဖော်ပြထားပါသည်။



ပုံ (၇၈)

မူလအနေအထား

3D Transform ပြုလုပ်ပြီး အနေအထား

Clone Stamp Tool အသုံးပြုခြင်း

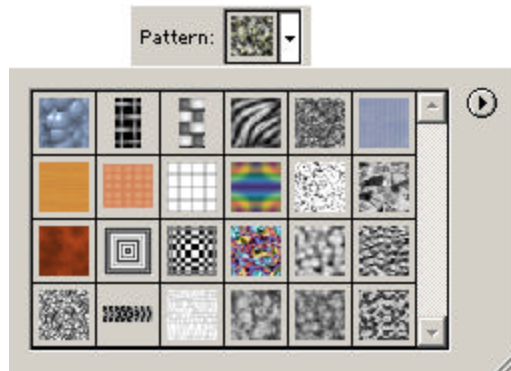
၅၉။ Clone Stamp Tool (🖌️) သည် အခြားရုပ်ပုံဖိုင်တစ်ခု၏ ပုံအစိတ်အပိုင်း (သို့မဟုတ်) လက်ရှိ ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအား ပုံတူဖန်တီးပေးနိုင်ပါသည်။ Toolbox မှ Clone Stamp Tool ကိုရွေးချယ်ပါ။ Alt Key ဖိပြီး ပုံတူပွားလိုသည့် ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုခုတွင် Click လုပ်ပါ။ ပုံတူဖန်တီးလိုသည့်နေရာတွင် Drag လုပ်ပါက မူရင်းပုံအတိုင်း ဖန်တီးပေးပါမည်။ ပုံ(၇၉) ပထမပုံတွင် နေကြာပင်အား Clone Stamp Tool ဖြင့် Drag လုပ်သည်ကို ဖော်ပြထားပါသည်။ ပုံတွင် (+) နေရာမှပုံအား Drag လုပ်သည့်နေရာများတွင် ဖန်တီးပေးခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ (+) သည် Drag လုပ်သွားသည့်အခါ လိုက်လံရွေ့နေပါမည်။ ဒုတိယပုံသည် ပုံတူဖန်တီးပြီးစီးသည့်ပုံ ဖြစ်ပါသည်။ Options Bar တွင်ရှိသည့် Color Mode နှင့် Color Opacity တို့ဖြင့် အသစ် ပေါ်လာမည့် ပုံတူ၏ အရောင်ပြောင်းလဲမှုများ၊ အရောင်အနုအရင့်များ ဖြစ်ပေါ်နိုင်ပါသည်။ Aligned ကိုရွေးချယ်ထားလျှင် ပထမ Drag လုပ်ပြီး နောက်ထပ် Drag လုပ်လျှင် ပထမပုံတူအား ဆက်လက်ရေးဆွဲပေးပါမည်။ မရွေးချယ်လျှင် Drag လုပ်တိုင်း ပုံတူအသစ်များကို ဖန်တီးပေး ပါလိမ့်မည်။ Use All Layer ကို ရွေးချယ်ထားလျှင် ဖွင့်ထားသည့် Layer ၏ နမူနာ ယူသည့် နေရာရှိ ပုံအစိတ်အပိုင်းများကို ပုံတူ ဖန်တီးပေးပါလိမ့်မည်။



ပုံ (၇၉)

Pattern Stamp Tool အသုံးပြုခြင်း

၆၀။ Pattern Libraries မှ Pattern (သို့မဟုတ်) မိမိကိုယ်ပိုင်ဖန်တီးထားသော Pattern များဖြင့် ပုံစံတူပုံများကို ရေးဆွဲနိုင်ပါသည်။ Toolbox မှ Pattern Stamp Tool ကိုရွေးချယ်ပါ။ Options Bar မှ Pattern Box ၏တြိဂံကိုနှိပ်ပါက ပုံ(၈၀)အတိုင်း Pull Down Menu ပေါ်လာပါမည်။ ၎င်းတွင်ဖော်ပြထားသည့် Pattern တစ်ခုကိုရွေးပြီး ရုပ်ပုံထဲတွင် Drag လုပ်ပါက ထို



ပုံ (၈၀)

Pattern အတိုင်း ပုံထဲတွင် ပေါ်လာပါမည်။ Pull Down Menu မှ တြိဂံ (☐) ကို နှိပ်ပြီး ပေါ်လာသည့် Menu မှ Artist Surfaces၊ Nature Pattern၊ Pattern၊ Pattern 2၊ Rock Pattern၊ Texture Fill၊ Texture Fill2 တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ထိုအုပ်စုများထဲတွင် Pattern များပါရှိပါသည်။ ပုံ(၈၁)တွင် Pattern အချို့ဖြင့် ရေးခြယ်ထားသည့် ပုံများကို ဖော်ပြထားပါသည်။

Leaves



Blue Daisies



Zebra



Stones



ပုံ (၈၁)



ပုံ (၈၂)

Pattern အသစ်ဖန်တီးခြင်း

၆၁။ Photoshop တွင်ရှိသော Pattern Libraries ထဲသို့ Pattern အသစ်များ ထပ်မံ ထည့်သွင်းနိုင်ပါသည်။ ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုကို Select လုပ်ပြီး၊ Edit Menu မှ Define Pattern ကိုနှိပ်ပါ။ ပုံ (၈၂) တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Pattern Name Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Name Box တွင် ပေးလိုသည့်အမည်ကို ရိုက်ထည့်ပြီး OK ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ မိမိပေးထားသည့် အမည်ဖြင့် Pattern အသစ်တစ်ခု ရရှိပါမည်။ ထို့နောက် Pattern ၏ Pull Down Menu ထဲမှ ကြိတ် (▼) ကိုနှိပ်ပြီး၊ ပေါ်လာသည့် Menu မှ Save Pattern ကို နှိပ်ပါ။ Save Dialogbox တွင် ဖိုင်အမည်ရိုက်ထည့်ပါ။ Photoshop ၏ Pattern Folder ထဲတွင် Pattern File (*.PAT) ဖြင့် ရောက်ရှိသွားပါမည်။ ထို Pattern ကိုသုံးလိုပါက Pattern ၏ Pull Down Menu ထဲမှ ရွေးချယ် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Pull Down Menu ထဲတွင် မရှိပါက Pattern ၏ Pull Down Menu ထဲမှ ကြိတ် (▼) ကိုနှိပ်၍ Load Pattern ဖြင့် ပြန်လည် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၈၃) တွင် အသစ်ဖန်တီးထားသည့် Tiger Pattern ဖြင့် ဖန်တီးထားသည့် ပုံကို ဖော်ပြထားပါသည်။



ပုံ (၈၃)

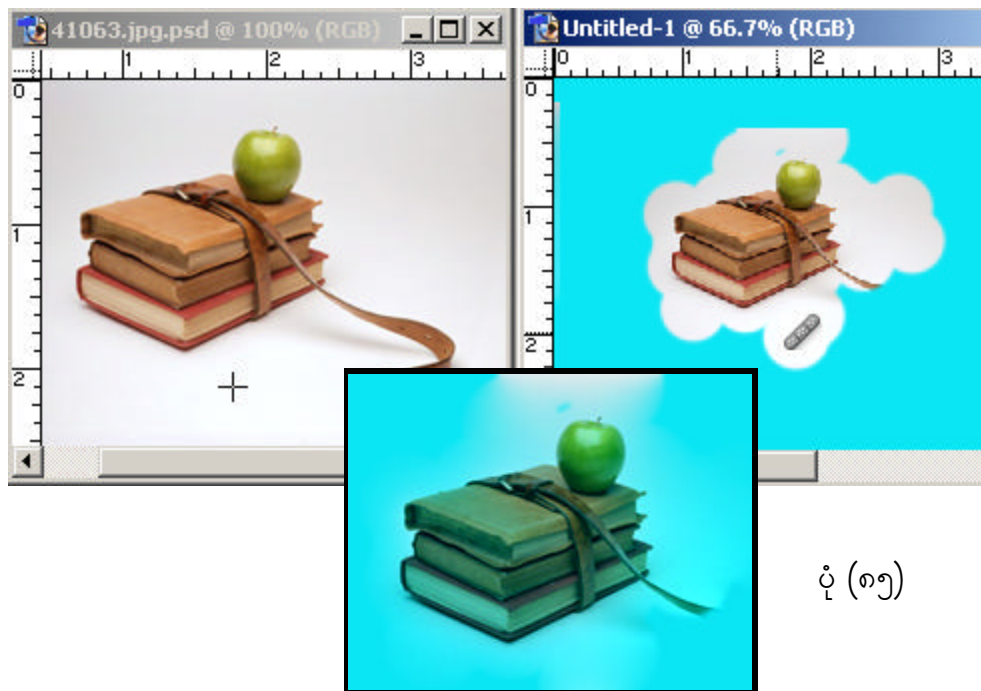
Healing Brush Tool အသုံးပြုခြင်း

၆၂။ Healing Brush Tool အသုံးပြုပြီး ရုပ်ပုံများကို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။ Healing Brush Tool သည် နမူနာ Pixel တွင်ရှိသော ဆေးသားအနုအရင့်၊ အလင်းအမှောင်အတိုင်း ပြုပြင်



ပုံ (၈၄)

ပေးပါမည်။ Healing Brush Tool သည် Clone Stamp Tool ကဲ့သို့ နမူနာပုံနှင့် ပုံစံတူ ဖန်တီးခြင်းမျိုးမဟုတ်ပေ။ Toolbox မှ Healing Brush Tool ကိုရွေးပါ။ Alt Key ဖိပြီး၊ နမူနာ ယူလိုသည့်နေရာ Click လုပ်ပါ။ ထို့နောက် ပြုပြင်လိုသည့် နေရာများတွင် Drag လုပ်ပါက နမူနာ Pixel နေရာမှ (+)လက္ခဏာသည် လိုက်ပါရွေ့လျား နေပါမည်။ ပုံ(၈၄)တွင် မျက်နှာမှ အမည်းရောင်ဆေးသားများအား Healing Brush Tool ဖြင့် ပြုပြင်ထားသည့်ပုံကို တွေ့နိုင် ပါသည်။ ပုံ(၈၅)တွင် ပထမပုံဖိုင်တွင် စာအုပ်နှင့်ပန်းသီးရှိပြီး၊ ဒုတိယပုံဖိုင်တွင် အပြာရောင်အပြည့် ဆေးချယ်ထားပါသည်။ စာအုပ်ပုံတွင် Healing Brush Tool ဖြင့် နမူနာယူထားပါသည်။ ပြီးလျှင် အပြာရောင်ပုံထဲတွင် Drag ပြုလုပ်ပါသည်။ Mouse ခလုပ် လွှတ်လိုက်သည့်အခါ တတိယပုံ အတိုင်း အပြာရောင်ထဲတွင် စာအုပ်နှင့်ပန်းသီးပုံ ဖန်တီးပေးသည်ကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၈၅)

Patch Tool အသုံးပြုခြင်း

၆၃။ ရွေးချယ်ထားသော နေရာတစ်ခုမှ Pixel များအား အခြားနေရာတစ်ခု (သို့မဟုတ်) Pattern တစ်ခုမှ Pixel များဖြင့် ပြုပြင်အစားထိုးနိုင်ပါသည်။ Patch Tool သည် Healing Brush Tool ကဲ့သို့ နမူနာ Pixel တွင်ရှိသော ဆေးသားအနုအရင့်၊ အလင်းအမှောင်အတိုင်း ပြုပြင်ပေးပါမည်။ သို့သော် Healing Brush Tool ကဲ့သို့ နမူနာပုံစံကူးယူပြီး Drag လုပ်ရန် မလိုအပ်ပေ။ Patch Tool သည် ပြုပြင်လိုသည့်နေရာကို ရွေးချယ်ပြီး၊ ထိုနေရာအား အခြား နမူနာယူလိုသည့်နေရာသို့ ဆွဲရွှေ့ပေးရပါမည်။ Toolbox မှ Patch Tool ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ ပုံ(၈၆) ပထမပုံအတိုင်း ပြုပြင်လိုသည့်နေရာအား Drag လုပ်ပါ။ ထို့နောက် ရွေးချယ်ထားသည့် Selection Border အား ဒုတိယပုံတွင်ပြထားသည့်အတိုင်း နမူနာယူလိုသည့်နေရာသို့ ဆွဲရွှေ့ပါ။ ထိုအခါ တတိယပုံတွင်ပြထားသည့်အတိုင်း ပြုပြင်ပေးပါလိမ့်မည်။ ပြုပြင်လိုသည့်နေရာ ရွေးချယ်ရာတွင် Selecting Area အား ထပ်မံဖြည့်စွက်လိုပါက Shift Key ဖိပြီး ပေါင်းထည့်လိုသည့် နေရာအား ရွေးချယ်ရပါမည်။ Selecting Area မှ ထုတ်ပယ်လိုလျှင် Alt Key ဖိပြီး၊ ထုတ်ပယ်လိုသည့်နေရာကို ရွေးချယ်ရပါမည်။ ပထမနေရာတစ်ခုအား ရွေးချယ်ပြီးလျှင် Alt+Shift Key ဖိပြီး ပထမနေရာနှင့်ဆက်စပ်နေသည့် ဒုတိယနေရာတစ်ခုရွေးချယ်ပါက ပထမနှင့် ဒုတိယနေရာ ဆက်စပ်သည့်နေရာသာ Selecting Area အဖြစ် ရရှိပါမည်။ ပြုပြင်လိုသည့်နေရာအား Patch Tool ဖြင့် ရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် Options Bar ရှိ Pattern Menu တွင် အလိုရှိသည့် Pattern ကို ရွေးချယ်ပါ။ Options Bar တွင်ရှိသည့် Use Pattern Button ကိုနှိပ်ပါက Pattern ပုံစံ ကဲ့သို့ ဆေးသားအနုအရင့်၊ အလင်းအမှောင်အတိုင်း ပြုပြင်ပေးပါမည်။ သို့ရာတွင် နမူနာနေရာမှ အရောင်အတိုင်း မဟုတ်ဘဲ၊ လက်ရှိနေရာ၏ အရောင်အတိုင်းသာ ပြုပြင်ခြင်း ဖြစ်ပါသည်။

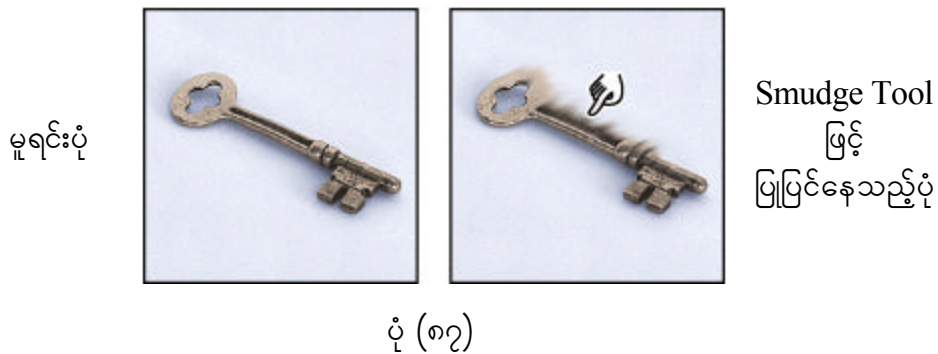


ပုံ (၈၆)

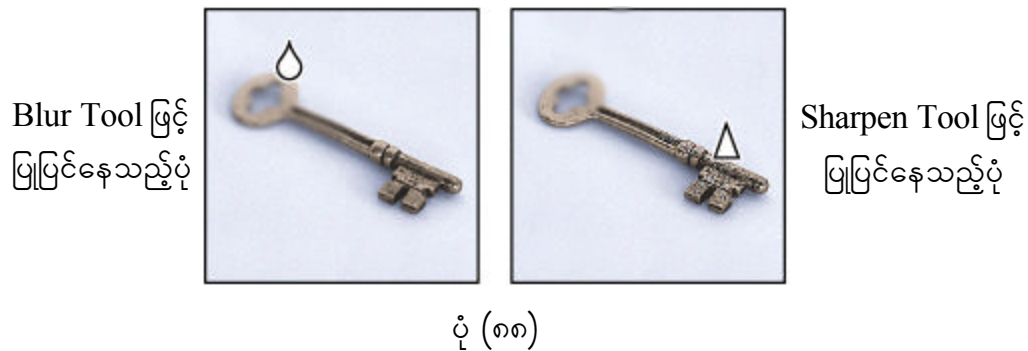


Smudge Tool အသုံးပြုခြင်း

၆၄။ Smudge Tool (🖌️) သည် ရေစိုနေသဖြင့် ဆေးများ ပြန့်သွားသည်ပုံစံမျိုးဖြစ်ပေါ်စေရန် ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Toolbox မှ Smudge Tool ကိုရွေးချယ်ပါက Pointer သည် လက်ညှိုးပုံစံ ပြောင်းလဲသွားပါမည်။ ဆေးရောင်ပြန့်လိုသည့်နေရာများတွင် Drag လုပ်ပါ။ Options Bar တွင် Brush အရွယ်အစား၊ Color Mode နှင့် ဆေးရောင်ပြန့်မည့် ရာခိုင်နှုန်း Strength တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Use All Layer ကို ရွေးချယ်ထားပါက Layer အားလုံး (ဖျောက်ထားသည့် Layer မပါ) တွင် ရှိသည့် Pixel များ ဆေးရောင်ပြန့်ပါမည်။ မရွေးချယ်ပါက လက်ရှိ Layer တွင်သာ ဆေးရောင်ပြန့်မှု ဖြစ်ပေါ်စေပါမည်။ Finger Painting ကို ရွေးချယ် ထားပါက လက်ညှိုးဖြင့် စတင်ထိသည့်နေရာတွင် ဆေးစက်ရေးချယ်ပြီးမှ ဆေးရောင်ပြန့်ပါမည်။ Color Palette တွင် ဖော်ပြထားသည့် Foreground အရောင်ဖြင့် ဆေးစက်ရေးချယ်ပြီးမှ ဆေးပြန့်ပါမည်။ (ပုံ ၈၇)

**Focus Tool အသုံးပြုခြင်း**

၆၅။ Focus Tool တွင် Blur Tool (💧) နှင့် Sharpen Tool (🔍) တို့ ပါဝင်ပါသည်။ Blur Tool သည် တိကျပြတ်သားမှုနှင့် အသေးစိတ်ဖော်ပြမှုတို့ကို လျော့ချပြီး မှေးမှိန်သွားစေပါသည်။ Sharpen Tool သည် မှေးမှိန်နေသည့်အစိတ်အပိုင်းများကို တိကျပြတ်သားစေပါသည်။ Options



Bar မှ Brush အရွယ်အစား၊ Color Mode နှင့် Strength (မှုန်ဝါးနိုင်မှုနှင့် ပြတ်သားနိုင်မှု တို့အတွက်)တို့ကို လိုအပ်သလို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Use All Layer ကို ရွေးချယ်ထားပါက ဖွင့်ထားသည့် Layer (ဖျောက်ထားသည့် Layer မပါ)တို့တွင် မှေးမှိန်မှုနှင့် တိကျပြတ်သားမှုတို့ ဖြစ်ပေါ်စေပါမည်။ (ပုံ-၈၈)

Toning Tool အသုံးပြုခြင်း

၆၆။ Toning Tool တွင် Dodge Tool (●) နှင့် Burn Tool (●) တို့ ပါဝင်ပါသည်။ Dodge Tool သည် ပုံအစိတ်အပိုင်းများကို အရောင်ဖျော့ပြီး တောက်ပလာစေရန် နှင့် Burn Tool သည် အရောင်ရင့်ပြီး အမှောင်ရိပ်ဖြစ်ပေါ်စေရန်အတွက် အသုံးပြုပါသည်။ ပုံ(၈၉)တွင် Dodge Tool ဖြင့် သော့တံအဖျားပိုင်း အရောင်ဖျော့သွားစေပြီး၊ Burn Tool ကြောင့် သော့တံအရင်း ပိုင်းတွင် အရောင်ရင့်လာသည်ကို တွေ့မြင်နိုင်ပါသည်။ ပုံ၏ အရောင်အနုအရင့်ဖြစ်ပေါ်စေလိုသည့် အစိတ်အပိုင်းပေါ်တွင် Drag လုပ်ရပါမည်။

Burn Tool ဖြင့်
ပြန်လည်ပြုပြင်နေပုံ



Dodge Tool ဖြင့်
ပြန်လည်ပြုပြင်နေပုံ

ပုံ (၈၉)

Sponge Tool အသုံးပြုခြင်း

၆၇။ Sponge Tool (●) သည် အရောင်စိုပြေခြင်းနှင့် အရောင်မှိုင်းခြင်းတို့ပြုလုပ်ရန် အသုံးပြုပါသည်။ Sponge Tool ဖြင့် ပုံအား Drag လုပ်ရာတွင် Options Bar မှ Brush အရွယ်အစား ရွေးချယ်ခြင်း၊ အရောင်စိုပြေစေရန်အတွက် Mode မှ Saturate ရွေးချယ်ခြင်း၊ အရောင်မှိုင်းစေရန်အတွက် Desaturate ရွေးချယ်ခြင်း၊ အရောင်စိုပြေခြင်းနှင့် အရောင်မှိုင်း



ပုံ (၉၀)

ခြင်းတို့ဖြစ်ပေါ်ရာတွင် လျှင်မြန်မှုအတွက် Flow တွင် ရာခိုင်နှုန်းရွေးချယ်ခြင်းတို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ(၉၀)တွင် မူရင်းပုံနှင့် Sponge Tool သုံးပြီး အရောင်စိုပြေလာသော သော့တံ တို့ကို တွေ့နိုင်ပါသည်။

Liquify Command အသုံးပြုခြင်း

၆၈။ Liquify Command ဖြင့် ပုံ၏အစိတ်အပိုင်းများကို တွန့်ရှုံ့ခြင်း၊ ဖေါင်းပွခြင်း၊ Pixels များအား လှည့်ပတ်ခြင်း၊ အရည် ပျော်ကျသည့်ပုံစံမျိုး ဖန်တီးခြင်း၊ တွန်းခြင်း၊ ဆွဲထုတ်ခြင်းတို့ဖြင့်



မူရင်းပုံသဏ္ဌာန်မှ ပျက်ယွင်းသွားစေရန် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Filter Menu မှ Liquify ကို နှိပ်ပါက ပုံ (၉၁)အတိုင်း Liquify Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြု နိုင်ပါသည်-

- (က) **Warp Tool**။ Warp Tool (🖱️)သည် Pixels များအား Drag လုပ်သည့် လားရာအတိုင်း ရွေ့သွားစေနိုင်ပါသည်။ ပုံ(၉၂)တွင် မူရင်းပုံနှင့် Warp Tool ဖြင့် ဖန်ခွက်ဘေးများအား အတွင်းသို့ တွန်းထားသည့်ပုံတို့ကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၉၂)



- (ခ) **Turbulence Tool**။ Turbulence Tool (🌊)သည် ပုံများကို တွန့်လိမ်ခြင်း ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ (ဥပမာ- လှိုင်းလေထန်သဖြင့် ရေများလှိုင်းထခြင်း၊ အရာ ဝတ္ထုများအား မီးလောင်သဖြင့် တွန့်လိမ်ခြင်း၊ တိမ်များဖန်တီးခြင်း စသည်တို့တွင် အသုံးပြုနိုင်သည်) ပုံ (၉၃)ပထမပုံသည် မူရင်းပုံဖြစ်ပြီး၊ ဒုတိယပုံတွင် မီးတောက် များအား Layer တစ်ခုတွင် ထည့်သွင်းထားပါသည်။ စာအုပ်များအား Turbulence Tool ဖြင့် တွန့်ခေါက်စေရန် ဖန်တီးထားပါသည်။



ပုံ (၉၃)



(ဝ) **Twirl Clockwise Tool & Twirl Counterclockwise Tool**

Twirl Clockwise Tool(🌀)နှင့် Twirl Counterclockwise Tool(🌀)
တို့သည် Pixels များအား နာရီလက်တံအတိုင်း လှည့်ပတ်ခြင်းနှင့် နာရီလက်တံ
ဆန့်ကျင်လည်သည့်အတိုင်း လှည့်ပတ်သည့်နေရာများတွင် အသုံးပြုပါသည်။
ပုံ (၉၄)တွင် မူရင်းပုံနှင့် Twirl Clockwise Tool ဖြင့် အထက်အောက်ဆွဲ
ထားသည့်ပုံတို့ကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၉၄)




(ဃ) **Pucker Tool** Pucker Tool (👉)သည် Pointer ဖြင့် Drag လုပ်သည့်
နေရာ (သို့မဟုတ်) Click လုပ်သည့်နေရာ၏ အလယ်ဗဟိုသို့ Pixels များ
ရွေ့လျားသွားစေနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၉၅)တွင် ဒုတိယပုံသည် Pucker Tool ဖြင့်
သိမ်းငှက်၏ မျက်လုံးနေရာတွင် Pointer ထားပြီး Mouse ခလုတ်ဖိထားသဖြင့်
Pixel များ ရွေ့လာပါသည်။ ထို့ကြောင့် မျက်လုံးနေရာတွင် တွန့်ရှုံ့ခြင်းဖြစ်
ပေါ်လာသဖြင့် ငှက်မျက်လုံးသည် သေးငယ်ပြီး အတွင်းသို့ ချိတ်ဝင်နေသည့်
သဏ္ဍန် ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။



ပုံ (၉၅)




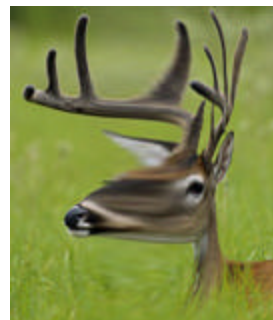
- (င) **Bloat Tool**။ Bloat Tool ()သည် Pucker Tool နှင့် ဆန့်ကျင်ဘက် ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် Pixels များသည် Brush ၏အလယ်ဗဟိုမှ ဝေးရာသို့ Pixels များ ရွေ့လျားသွားပါသည်။ ပုံအစိတ်အပိုင်းတွင် ဖေါင်းပွမှုပုံသဏ္ဌာန် ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပုံ(၉၆)တွင် မူရင်းပုံနှင့် Bloat Tool ဖြင့် ပြုပြင်ထားသည့် ပုံကို တွေ့နိုင်ပါသည်။




ပုံ (၉၆)



- (စ) **Shift Pixel Tool**။ Shift Pixel Tool ()သည် Drag လုပ်သည့် Pointer လားရာနှင့် ထောင့်မတ်ကျသည့်ဘက်သို့ Pixels များ ရွေ့လျားစေရန် အသုံးပြုပါသည်။ Pointer အား အထက်မှ အောက်သို့ Drag လုပ်ပါက Pixels များသည် ဘယ်ညာသို့ ရွေ့လျားပါမည်။ ပုံ(၉၇)၏ ပထမပုံသည် မူရင်းပုံ ဖြစ်ပါသည်။ ၎င်းပုံအား Shift Pixel Tool ဖြင့် အောက်မှ အထက်သို့ Drag လုပ်ပါက Pixels များသည် Drag လုပ်သည့်လားရာ၏ ဘယ်ဘက်သို့ ရွေ့လျား သွားသည်ကို ဒုတိယပုံတွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။ Alt Key ဖိပြီး Shift Pixel Tool ဖြင့် အောက်မှ အထက်သို့ Drag လုပ်ပါက Pixels များသည် Drag လုပ်သည့်လားရာ၏ ညာဘက်သို့ ရွေ့လျားသွားသည်ကို တတိယပုံတွင် တွေ့နိုင် ပါသည်။



ပုံ (၉၇)

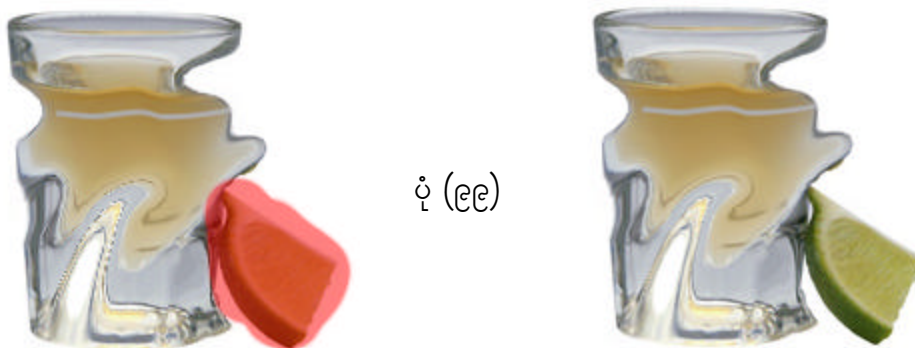
- (ဆ) **Reflection Tool**။ Reflection Tool ()သည် Pointer ဖြတ်သန်းရာ နေရာတွင်ရှိသော Pixels များကို ကူးယူပြီး Drag လုပ်သည့်လားရာ၏

ဘယ်ဘက် ထောင့်မတ်ကျသည့်နေရာများတွင် ရောင်ပြန်ပုံစံမျိုး ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပုံ(၉၈)၏ ပထမပုံသည် မူရင်းပုံဖြစ်ပါသည်။ Reflection Tool ဖြင့် ပုံ၏အောက်ခြေတွင် ညာဘက်မှ ဘယ်ဘက်သို့သာ Drag လုပ်ပါ။ Pixels များသည် Drag လုပ်သည့်လားရာ၏ ဘယ်ဘက်ဖြစ်သော ပုံ၏အောက်ဘက်တွင် ရောင်ပြန်အဖြစ်ဖော်ပြခြင်းကို ဒုတိယပုံတွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။






ပုံ (၉၈)

- (ဇ) **Reconstruct Tool**။ Reconstruct Tool ()သည် အထက်တွင် ဖော်ပြခဲ့သော Tool များဖြင့် ပုံပြုပြင်ထားသည်များကို မူရင်းအနေအထားသို့ ပြန်လည် ရရှိစေရန် အသုံးပြုပါသည်။
- (ဈ) **Freeze Tool**။ Freeze Tool ()သည် Liquify Command ဖြင့် ပုံများကို ပြုပြင်ရာတွင် ပုံအစိတ်အပိုင်းများကို ကာကွယ်ရာ၌ အသုံးပြုပါသည်။ ပုံ(၉၉)ပထမပုံတွင် သံပုရာသီးစိတ်အား Freeze Tool ဖြင့် အနီရောင်ချယ်၍ ဖုံးပြီး၊ Liquify Tool များဖြင့် ပုံပြုပြင်ထားပါသည်။ သို့သော် Freeze Tool ဖြင့် ကာကွယ်ထားသည့် ပုံအစိတ်အပိုင်းသည် မူရင်းအတိုင်းရှိနေသည်ကို ဒုတိယပုံတွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၉၉)

-
- (ည) **Thaw Tool**။ Thaw Tool () သည် Freeze Tool ဖြင့် ဖုံးကွယ်ထားသည့် နေရာများကို ပြုပြင်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ ပုံအစိတ်အပိုင်းတွင် Freeze Tool ဖြင့် ဆေးချယ်ကာကွယ်ထားသည့် နေရာများအား ပြန်လည်ဖျက်ထုတ်သည့်အခါတွင် အသုံးပြုပါသည်။
- (ဋ) **Zoom Tool**။ Zoom Tool () သည် Liquify Dialogbox ထဲတွင် ပါရှိသည့် မြင်ကွင်းပြောင်းလဲရန်အသုံးပြုပါသည်။ Zoom Tool ဖြင့် View Box ထဲတွင် Click လုပ်ပါက မြင်ကွင်းချဲ့ပေးပါမည်။ Alt Key ဖိပြီး Click လုပ်ပါက မြင်ကွင်းချုံ့ပေးပါမည်။
- (ဌ) **Hand Tool**။ Hand Tool () သည် View Box ဧရိယာတွင် ပုံတစ်ခုလုံး မဖော်ပြနိုင်သည့် မြင်ကွင်းများတွင် လိုအပ်သည့်အပိုင်းကို ရွှေ့ပြီး မြင်ကွင်းတွင် ပေါ်စေရန်အသုံးပြုပါသည်။
- (ဍ) **Tool Options**။ Tool Options တွင် Liquify Tool များအသုံးပြု ရာတွင် စုတ်တံအရွယ်အစားအား Brush Size Box တွင် တန်ဘိုးရိုက်ထည့်ခြင်းနှင့် Slider တွင်ရွှေ့ခြင်းတို့ဖြင့် ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ ပုံများအား ပြုပြင်ရာတွင် Brush Pressure များပါက ထိရောက်မှုများပြီး၊ နည်းပါက ထိရောက်မှုနည်းပါလိမ့်မည်။
- (ဎ) **Reconstruction Options**။ Reconstruct Button သည် ပုံပြုပြင်ထားခြင်းကို မူရင်းအနေအထားသို့ တဖြည်းဖြည်းချင်း ပြန်လည်ပြုလုပ်ပေးပါသည်။ Revert Button သည် မူရင်းအနေအထားသို့ ချက်ခြင်းပြောင်းလဲပေးပါသည်။
- (ဏ) **Freeze Area Options**။ Freeze Tool ဖြင့် ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအား Freeze Area သတ်မှတ်ပြီး၊ Invert Button ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ ပထမသတ်မှတ်ထားသည့် Freeze Area ကိုပယ်ဖျက်ပြီး၊ ကျန်သည့်နေရာအားလုံးကို Freeze Area အဖြစ် သတ်မှတ်ပါလိမ့်မည်။ Thaw All Button ကိုနှိပ်ပါက Freeze Area နေရာအားလုံး ပယ်ဖျက်ပေးပါလိမ့်မည်။
- (တ) **View Options**။ Mesh ကိုရွှေ့ချယ်ပါက View Box တွင် Grid ကွက်များ ဖော်ပြပေးပါလိမ့်မည်။ Mesh Size တွင် Grid အရွယ်အစားနှင့် Mesh Color တွင် Grid အရောင်တို့ကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Freeze Color တွင် Freeze Area သတ်မှတ်မည့် အရောင်ကိုလည်း ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Backdrop Box ကိုရွှေ့ချယ်ထားပါက Liquify Tool များဖြင့် ပုံကိုပြုပြင်သောအခါ မူရင်းပုံနှင့် ပြုပြင်ပြီးပုံတို့ကို ခွဲခြားမြင်နိုင်ပါသည်။ ထိုသို့ မြင်ရခြင်းမှာ



ပုံ (၁၀၀)

Liquify Dialogbox ထဲတွင်သာ မြင်တွေ့ရခြင်းဖြစ်ပါသည်။ မူရင်းပုံနှင့် ပြုပြင်ပြီးပုံတို့ကို ခွဲခြားမြင်တွေ့ရမှုသည် Opacity တန်ဖိုးပေါ်တွင် မူတည်နေပါသည်။ Opacity တန်ဖိုးများလျှင် မူရင်းပုံနှင့် ပြုပြင်ပြီးပုံတို့ ပိုမိုကွဲပြားစွာ မြင်တွေ့ရပါမည်။ ပုံ(၁၀၀)တွင် Opacity 97 ဖြင့် ပြုပြင်ထားသည့်ပုံကို မြင်တွေ့နိုင်ပါသည်။ ပုံတွင် ပြုပြင်ထားသည့် ဖန်ခွက်ဘေးနားများနှင့် မူရင်းအနားများကို ခွဲခြားပြီး မြင်တွေ့နိုင်ပါသည်။

Chapter (6)

Drawing

ကွန်ပျူတာပုံများဖန်တီးရာတွင် Bitmap Images နှင့် Vector Graphics ဟူ၍ နှစ်မျိုး သတ်မှတ်ထားပါသည်။ Adobe Photoshop တွင် ထိုနှစ်မျိုးစလုံးဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ သင်္ချာနည်း အရ တွက်ချက်ဖန်တီးထားသော မျဉ်းများဖြင့် ပုံဖော်ထားသည့် Vector Graphics များကို Drawing Tools များဖြင့် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။

Drawing Tools အသုံးပြုခြင်း

၆၉။ Drawing Tools များဖြစ်သော Rectangle Tool (■)၊ Rounded Rectangle Tool (▩)၊ Ellipse Tool (●)၊ Line Tool (—)၊ Pen Tool (✎)၊ Freepen Tool (✍)၊ Polygon Tool (⬡)၊ Custom Shapes Tool (🍌)၊ Add Anchor Point Tool (➕)၊ Delete Anchor Point Tool (➖)၊ Convert Point Tool (↶) တို့ဖြင့် Vector များဖြစ်သော Shapes Layer များ၊ Path များနှင့် Vector မဟုတ်သော Shapes များကို ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။

Shapes Layer ဖန်တီးခြင်း

၇၀။ Rectangle Tool၊ Rounded Rectangle Tool၊ Ellipse Tool၊ Line Tool၊ Pen Tool၊ Freepen Tool၊ Custom Shapes Tool တို့ဖြင့် Shapes Layer ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Shapes ဖန်တီးသည့်အခါ Foreground အရောင်ဖြင့် အလိုအလျောက်ဖြည့်ပေးပါမည်။ ၎င်း အရောင်ကို အခြားအရောင်များ၊ ရောင်ပြေးများနှင့် နမူနာပေးထားသော ပုံစံများတို့ဖြင့် အလွယ် တကူ ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ အထက်ပါ Tool တစ်ခုကိုရွေးချယ်ပြီး၊ Options Bar မှ Shapes Layers Button (🍌) ကိုနှိပ်ပါ။ ပြီးလျှင် Shapes ဖန်တီးပါက Options Bar မှ ရွေးချယ် ထားသော Style (သို့မဟုတ်) Style မရွေးလျှင် Foreground အရောင်တို့ဖြင့် ဖြည့်ပေးပါမည်။ ပုံ (၁၀၀) တွင် Shapes ပုံစံအမျိုးမျိုးအား Style အမျိုးမျိုးဖြင့် ဖော်ပြထားပါသည်။ Shapes ၏



ပုံ (၁၀၀)

မျဉ်းများအား Vector Mask အဖြစ် Layer ထဲတွင် သိမ်းဆည်းပေးထားပါသည်။ Shapes များအား Options Bar မှ Add to Shape Area Button (📐) ဖြင့် Shape Area ပေါင်းထည့်ခြင်း၊ Subtract from Shape Area Button (⊖) ဖြင့် Shape Area နုတ်ခြင်း၊ Intersect Shape Areas Button (📐) ဖြင့် မူရင်း Shape နှင့် ထပ်မံရေးဆွဲသည့် Shape တို့၏ ဆက်စပ်ဧရိယာ Shape ဖန်တီးခြင်း၊ Exclude Overlapping Shape Areas Button (📐) ဖြင့် မူရင်း Shape နှင့် ထပ်မံရေးဆွဲသည့် Shape တို့၏ ဆက်စပ်ဧရိယာမပါသည့် Shape ဖန်တီးခြင်းတို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။

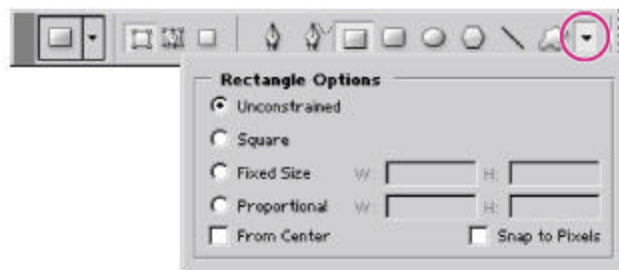
Rasterized Shapes ဖန်တီးခြင်း

၇၁။ Vector Object မဟုတ်သည့် Rasterized Shapes များကိုလည်း ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Rasterized Shapes များကို Vector Object ကဲ့သို့ ပြန်လည်ပြုပြင်ရန် မလွယ်ကူပေ။ Rasterized Shapes များသည် Selecting Tool တစ်ခုခုဖြင့် ရွေးချယ်ထားသည့် နေရာအား ဆေးဖြည့်ထားခြင်းနှင့် တူညီပါသည်။ Rasterized Shapes များအား Shapes Layer နှင့် Type Layer တို့တွင် မဖန်တီးနိုင်ပေ။ ထို့ကြောင့် ရိုးရိုး Layer တွင် Shape Tool တစ်ခုခုကို ရွေးချယ်ပြီး Options Bar မှ Fill Pixels Button (📐) ကိုနှိပ်ပါ။ ပြီးလျှင် Rasterized Shape ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။

Shape Tool Options အသုံးပြုခြင်း

၇၂။ Shape Tool အချို့တွင် သီးခြား Options များကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ဥပမာအားဖြင့် Rectangle များ ရေးဆွဲရာတွင် အလျားအနံအား ပုံသေပေးထားခြင်းနှင့် မျဉ်းများရေးဆွဲရာတွင် မြားခေါင်းများ ထည့်သွင်းခြင်းတို့ဖြစ်သည်။ Custom Shape Tool ၏ Inverted Arrow အား နှိပ်ပြီး Options ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ (ပုံ ၁၀၂) ၎င်းတွင် အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

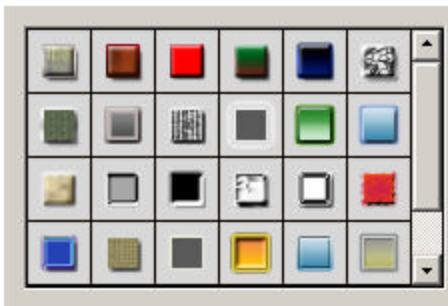
- (က) **Arrowheads** အသုံးပြုခြင်း ။ Line Tool ဖြင့် မျဉ်းများရေးဆွဲရာတွင် မြားခေါင်းအား မျဉ်းအစနှင့် အဆုံးတို့တွင် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ မျဉ်းအစတွင်



ပုံ (၁၀၂)

မြားခေါင်းထည့်ရန် Start နှင့် မျဉ်းအဆုံးတွင် မြားခေါင်းထည့်ရန် End တို့ကို ရွေးချယ်ရမည်။ ဖန်တီးမည့်မြားခေါင်း၏ အလျားနှင့် အကျယ်တို့သည် မျဉ်း အရှည်နှင့် ရာခိုင်နှုန်းအလိုက် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ မြားအလျားသည် 10% မှ 5000% နှင့် မြားအကျယ်သည် 10% မှ 1000% အထိ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Concavity တွင် -50% နှင့် 50% အတွင်း ပြောင်းလဲခြင်းဖြင့် မြားခေါင်း နောက်ဘက်အနားကို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။ Weight တွင် မျဉ်း၏အကျယ်ကို 0.01 လက်မမှ 13.89 လက်မအထိ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

- (ခ) Rectangle တွင် Square နှင့် Ellipse တွင် Circle ရွေးချယ်ခြင်းများ ပြုလုပ် နိုင်ပါသည်။ Fixed Size တွင် Width နှင့် Height တို့တွင် လက်မတန်တိုးများ ရိုက်ထည့်ပြီး ပုံသေ Shape များ ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Proportional တွင် Width နှင့် Height တန်တိုးများထည့်သွင်းပြီး၊ ၎င်းတန်တိုးအချိုးအတိုင်း Shapes များ ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ From Center ရွေးချယ်ထားခြင်းဖြင့် စတုရံ၊ အဝိုင်းနှင့် Custom Shape များတွင် အလယ်မှ စတင်ရေးဆွဲပေးပါမည်။
- (ဂ) **Polygon** ရေးဆွဲခြင်း ။ Sides တွင် 3 မှ 100 အထိ အနားတန်တိုးများကို ရိုက်ထည့်နိုင်ပါသည်။ Star ကိုရွေးချယ်ထားလျှင် အနားသည် အတွင်းသို့



Text Effects2

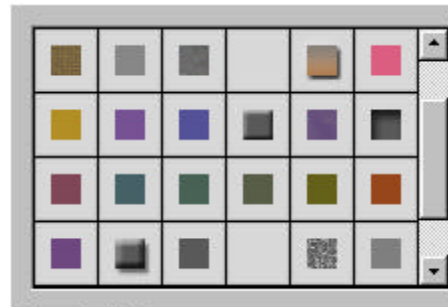


Button Effects

ပုံ (၁၀၃)



Glass Button Effect



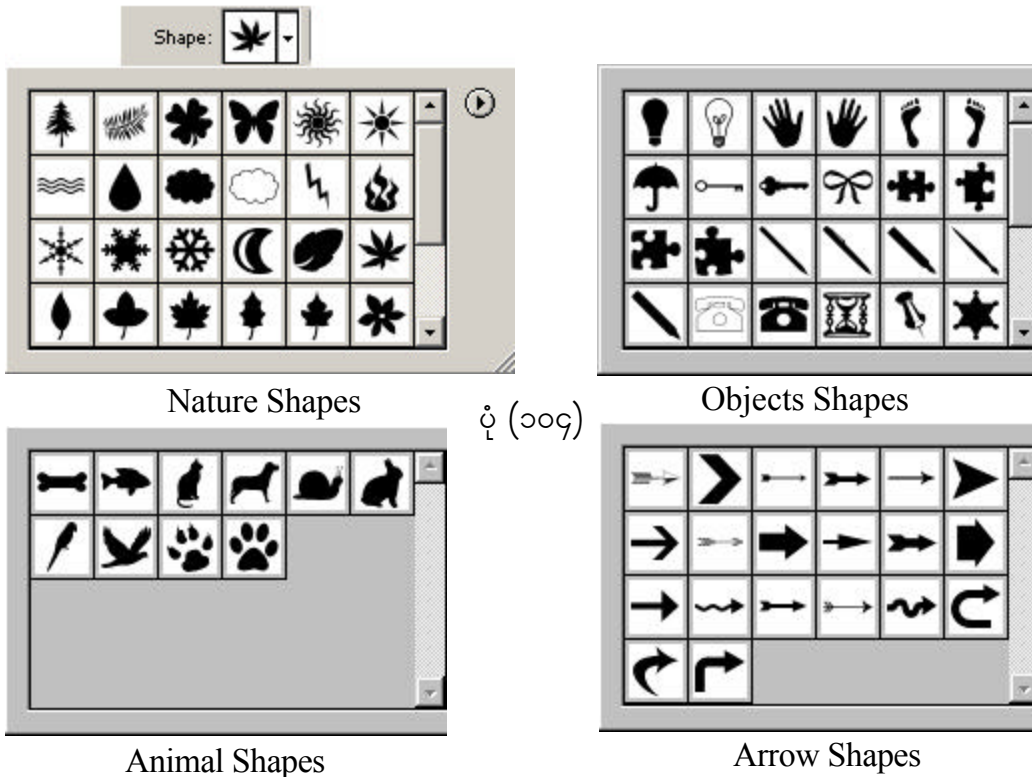
Photographic Effect

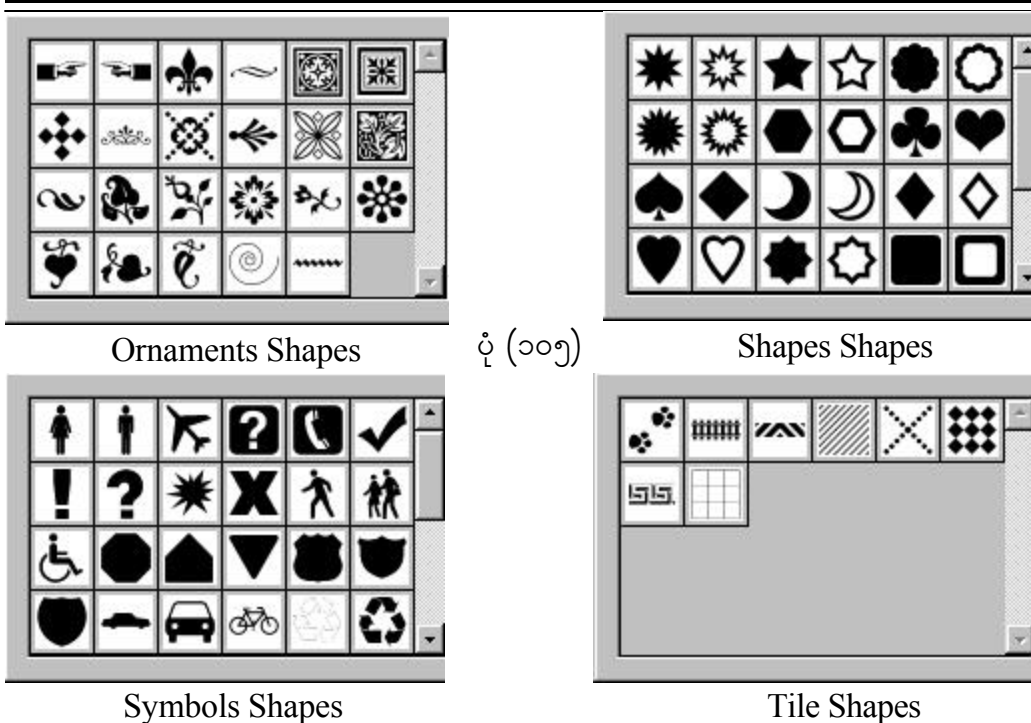
ချိုင့်ဝင်နေပါမည်။ Indent Sides By တွင် ချိုင့်ဝင်မှုရာခိုင်နှုန်းအား 99% အထိ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Smooth Indent ကိုရွေးချယ်ထားပါက ချိုင့်ဝင်သည့်အနားသည် ထောင့်ချိုးမဟုတ်ဘဲ အဝိုင်းပုံဖြစ်ပေါ်နေပါမည်။

- (ဃ) **Style** အသုံးပြုခြင်း ။ Shapes ဧရိယာများတွင် Photoshop တွင် အသင့်ပါလာသော ဒီဇိုင်းပုံစံများ အသုံးပြုဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Style Box ၏ Inverted Arrow ကိုနှိပ်ပါက Style Palette ပေါ်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် Style များကို တွေ့မြင်ရပါမည်။ Palette ၏ Traingle ကိုနှိပ်ပြီး၊ Abstract Styles၊ Buttons၊ Glass Buttons၊ Image Effects၊ Photographic Effects၊ Text Effects၊ Text Effects2၊ Textures စသည့် Styles အုပ်စုများကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၀၃)တွင် Effects အချို့ကို ဖော်ပြထားပါသည်။

Custom Shape Tool အသုံးပြုခြင်း

၇၃။ Custom Shape Tool တွင် အသင့်ပါရှိသော Shape များအပြင် မိမိကိုယ်တိုင်ဖန်တီးထားသည့် Shape များကိုလည်း သိမ်းဆည်းထားနိုင်ပါသည်။ Custom Shape Tool ရွေးချယ်ပြီး



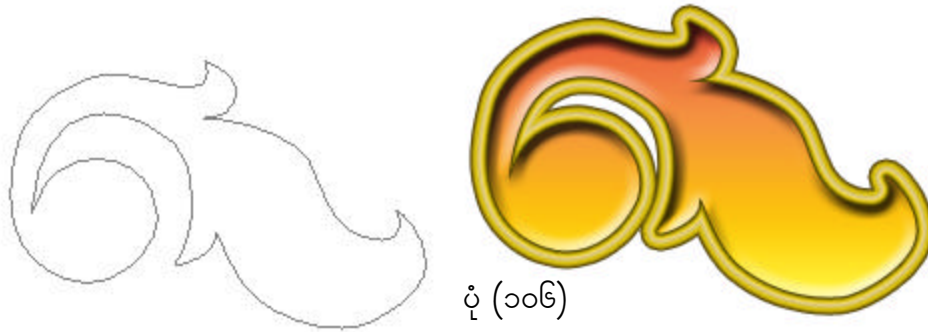


ပုံ (၁၀၅)

Shape Box ၏ Inverted Arrow Button ကိုနှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Shape Pop-up Palette တွင် Shape များစွာပါရှိပါသည်။ Palette ၏ Traingle (▶) ကိုနှိပ်ပြီး Shapes အုပ်စုများ ဖြစ်သော Animals၊ Arrows၊ Banners၊ Frames၊ Music၊ Nature၊ Objects၊ Ornaments၊ Shapes၊ Symbols၊ Talkbubbles၊ Tiles တို့ကို ခေါ်ယူအသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ(၁၀၄)နှင့် (၁၀၅)တွင် Shapes အချို့ကိုဖော်ပြထားပါသည်။

Shape အသစ် ဖန်တီးခြင်း

၇၄။ မိမိကိုယ်တိုင် ဖန်တီးထားသည့် Shape များကို သိမ်းဆည်းထားပြီး၊ အလိုရှိသည့် အခါတွင် ခေါ်ယူအသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Pen Tool ဖြင့် Path ဖန်တီးပြီး၊ Edit Menu မှ Define Custom Shape ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ Shape Name Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ Shape အမည် ရိုက်ထည့်ပြီး၊ OK ကိုနှိပ်ပါက လက်ရှိဖွင့်ထားသော Custom Shape အုပ်စုတွင် မိမိဖန်တီး ထားသော Shape ရောက်ရှိသွားပါမည်။ Shape Palette ထဲမှ Shape ကို Right Click လုပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Menu မှ Delete Shape ကိုနှိပ်ပြီး မိမိဖန်တီးထားသည့် Shape ကို ဖျက်ထုတ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၀၆)ပထမပုံတွင် Pen Tool ဖြင့် ဖန်တီးထားသော Shape ဖြစ်ပြီး၊ ဒုတိယပုံသည် ထို Shape ကိုခေါ်ယူကာ Yellow Gold Bevel Indent Style အသုံးပြုထား သည့်ပုံဖြစ်ပါသည်။



Work Path ဖန်တီးခြင်း

၇၅။ Work Path သည် Path Palette တွင်ရောက်ရှိနေသော Shape များ၏ မျဉ်းများ ဖြစ်ပါသည်။ Path တစ်ခုမှ Selection အဖြစ်ပြောင်းလဲခြင်း၊ Path ၏အနားများတွင် ဆေးချယ် ခြင်း၊ Path ဧရိယာအား ဆေးဖြည့်ခြင်း၊ Path များအား ပြုပြင်ခြင်းများ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Shape Tool နှင့် Pen Tool တစ်ခုခုကိုရွေးချယ်ပြီး Options Bar မှ Paths Button (📄) ကို နှိပ်ပါ။ ပြီးလျှင် အလိုရှိသည့် Paths များကို ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ၎င်း Paths ကို Windows Menu ရှိ Paths ကိုနှိပ်ပြီး ပေါ်လာသည့် Paths Palette တွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။ Paths များအား Options Bar မှ Add to Path Area Button (📄) ဖြင့် Path Area ပေါင်းထည့်ခြင်း၊ Subtract from Path Area Button (📄) ဖြင့် Path Area နုတ်ခြင်း၊ Intersect Path Areas Button (📄) ဖြင့် မူရင်း Path နှင့် ထပ်မံရေးဆွဲသည့် Path တို့၏ ဆက်စပ်ဧရိယာ Path ဖန်တီးခြင်း၊ Exclude Overlapping Path Areas Button (📄) ဖြင့် မူရင်း Path နှင့် ထပ်မံရေးဆွဲသည့် Path တို့၏ ဆက်စပ်ဧရိယာမပါသည့် Path ဖန်တီးခြင်းတို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။

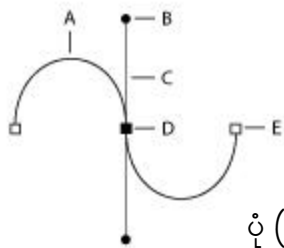
Pen Tool အသုံးပြုခြင်း

၇၆။ Pen Tool ဖြင့် မျဉ်းဖြောင့်များ၊ ချောမွေ့သည့် မျဉ်းကွေးများကို ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Path များကိုရေးဆွဲပြီး ပြုပြင်ရမည်ဆိုပါက Pen Tool ဖြင့် ရေးဆွဲခြင်းဖြင့် ပိုမိုတိကျသည့် Path များကို ရရှိနိုင်ပါသည်။ Shape Tool ဖြင့်ဖန်တီးထားသော Vector Objects များအား Pen Tool ဖြင့် Anchor Points၊ Direction Lines နှင့် Direction Points များကို ပြုပြင် နိုင်ပါသည်။

Anchor Points၊ Direction Lines နှင့် Direction Points

၇၇။ Path များတွင် တစ်ခုထက်များသော မျဉ်းဖြောင့်နှင့် မျဉ်းကွေးအပိုင်းများ ပါဝင်ကြပါ သည်။ Anchor Points အမှတ်အသားသည် Path တွင် ပါဝင်သည့် Segment(အပိုင်း)များ၏

အဆုံးအမှတ်များ ဖြစ်ပါသည်။ Curved Line Segment (မျဉ်းကွေးအပိုင်း)များတွင် ရွေးချယ်ထားသည့် အမှတ်သည် Direction Line (လားရာမျဉ်း) တစ်ခု (သို့မဟုတ်) နှစ်ခု ဖော်ပြပေးပါသည်။ Direction Line ၏ အရွယ်အစားနှင့် လားရာကို လိုက်ပြီး Curved Line Segment ဖြစ်ပေါ်ပါသည်။ Anchor Point များကို ရွှေ့ခြင်းဖြင့် Path ၏ ပုံစံသည်လည်း ပြောင်းလဲသွားပါသည်။ ပုံ (၁၀၇)တွင် Anchor Point၊ Direction Point နှင့် Curved Line Segment တို့ကို ဖော်ပြထားပါသည်။



A. Curved Line Segment B. Direction Point

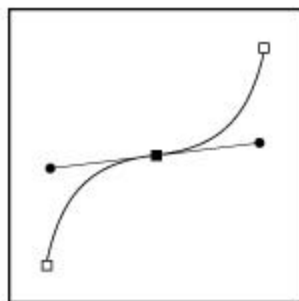
C. Direction Line D. Selected Anchor Point

E. Unselected Anchor Point

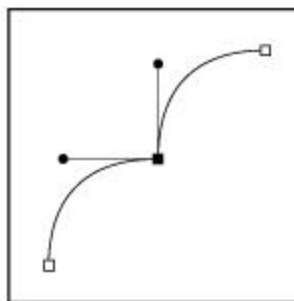
ပုံ (၁၀၇)

Point များ ပြုပြင်ခြင်း

၇၈။ Path တစ်ခုသည် အစမှတ်နှင့် အဆုံးမှတ်မရှိဘဲ ပိတ်နေခြင်း(ဥပမာ-စက်ဝိုင်းတစ်ခု)၊ ပွင့်နေပြီး အစမှတ်နှင့် အဆုံးမှတ်သည် တူညီသည့် အကွာအဝေးဖြစ်နေခြင်း(ဥပမာ-လှိုင်းပုံစံ)တို့ ဖြစ်နိုင်ပါသည်။ Anchor Point များကို ဆက်သွယ်ခြင်းဖြင့် ချောမွေ့သည့် မျဉ်းကွေးအပိုင်းများကို ဖြစ်ပေါ်စေလျှင် ထိုအမှတ်ကို Smooth Point ဟုခေါ်ပါသည်။ ပုံ (၁၀၈)တွင် ပြထားသကဲ့သို့ ချွန်နေသော မျဉ်းကွေးအပိုင်းများကို Corner Point ဖြင့် တည်ဆောက်ထားပါသည်။ Smooth Point ၏ Direction Line အားရွှေ့ပါက ဘေးတစ်ဖက်တစ်ချက်တွင်ရှိသော Segment များ သည်လည်း ပုံ(၁၀၉)ပထမပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်းတစ်ပြိုင်တည်း ပြောင်းလဲမှု ဖြစ်ပေါ်ပါသည်။ Corner Point တွင်မူ ဒုတိယပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Point နှင့် တစ်ဖက်တည်းရှိသည့် Segment သာ ပြောင်းလဲပါသည်။ Smooth Point များအား Alt Key ဖိပြီး ဆွဲရွှေ့ခြင်းဖြင့် Corner Point များအဖြစ်သို့ ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။

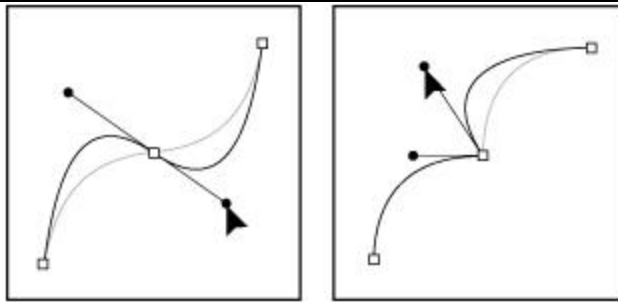


Smooth Points



Corner Points

ပုံ (၁၀၈)

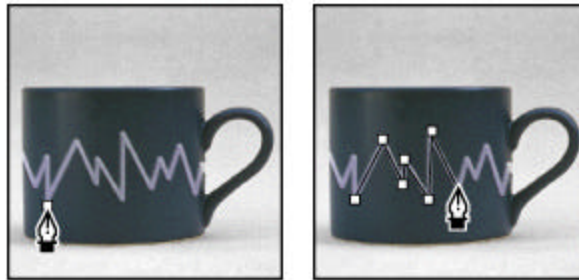


ပုံ (၁၀၉)

Straight Line Path ရေးဆွဲခြင်း

၇၉။ ရိုးရှင်းသော မျဉ်းပြောင်းများပါဝင်သည့် Path များကို Pen Tool ဖြင့် Anchor Points များ သတ်မှတ်ပြီး ရေးဆွဲနိုင်ပါသည်။ Pen Tool ကို ရွေးချယ်ပြီး အောက်ပါအတိုင်းပြုလုပ်ပါ-

- (က) Pen Tool ၏ Pointer ဖြင့် စမှတ်နေရာတွင် Click လုပ်လိုက်ပါ။ ပြီးလျှင် ပုံ(၁၁၀) တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း ကျန်သည့်အမှတ်များကို Click လုပ်ပြီး Anchor Point များ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၁၀)

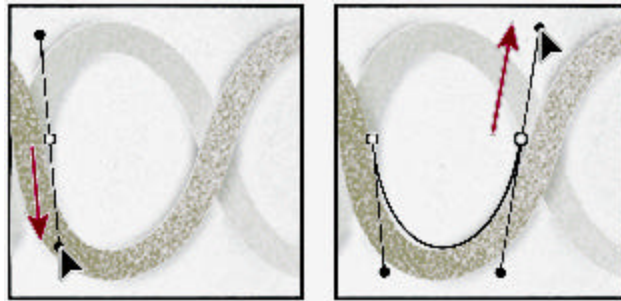
- (ခ) Shift Key ကို ဖိပြီး ရေးဆွဲလျှင် မျဉ်းပြောင်းနှင့် (၄၅) ဒီဂရီမျဉ်းစောင်းများကို ရေးဆွဲသတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။
- (ဂ) Open Path တွင် အဆုံးမှတ်ရောက်လျှင် Ctrl Key ဖိပြီး Click လုပ်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Tool Box မှ Pen Tool ကို Click လုပ်ခြင်းဖြင့် အဆုံးသတ်နိုင်ပါသည်။
- (ဃ) Close Path ၌ အစမှတ်ပေါ်တွင် Click လုပ်ပြီး အဆုံးသတ်နိုင်ပါသည်။

Curved Path ရေးဆွဲခြင်း

၈၀။ Pen Tool ဖြင့် မျဉ်းကွေးများ၏ လားရာသို့ Direction Point ကို Drag လုပ်ပြီး မျဉ်းကွေးများကို အောက်ပါအတိုင်း ရေးဆွဲနိုင်ပါသည်-

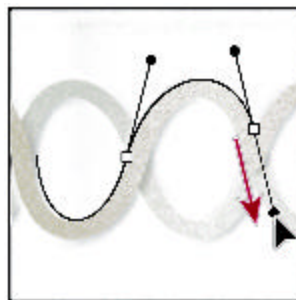
- (က) Pointer ဖြင့် မျဉ်းကွေးစလို့သည့် နေရာသို့သွားပါ။ အစမှတ်ကို Click လုပ်ပြီး

Mouse ခလုန်ကို ဖိပြီး Dragလုပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ(၁၁၁)ပထမပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Direction Pointကို Dragလုပ်နေသည့် မြားခေါင်းပုံစံသို့ ပြောင်းသွားပါမည်။ အလိုရှိသည့် Direction Line အရှည်ရသည်အထိဆွဲပြီး Mouse ခလုန်ကို လွှတ်လိုက်ပါ။



ပုံ (၁၁၁)

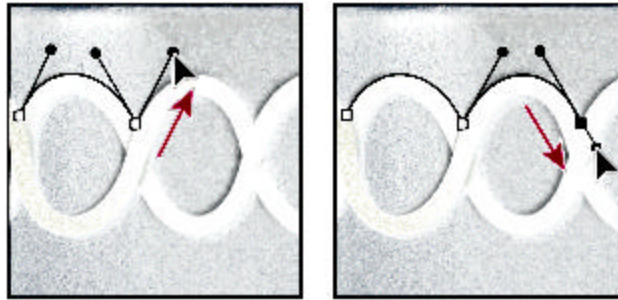
- (ခ) ထို့နောက် ဒုတိယအမှတ်သတ်မှတ်ရန် အလိုရှိသည့်နေရာသို့သွားပါ။ ဒုတိယအမှတ်ကို Click လုပ်ပြီး ဒုတိယပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း မျဉ်းကွေးကို ရရန် Direction Lineကို ဆွဲပါ။ ပုံရိပ်နှင့် မျဉ်းကွေးကွက်တိဖြစ်လျှင် Mouse ခလုန်ကို လွှတ်လိုက်ပါ။
- (ဂ) တတိယအမှတ်သတ်မှတ်သည့်နေရာသို့ သွားပါ။ အမှတ်တစ်မှတ်နှင့် တစ်မှတ် ကူးပြောင်းသည့်အခါ Pointerသည် Pen Toolဖြစ်သွားပြီး၊ Pointer သွားသည့်နေရာအထိ မျဉ်းကြောင်းတစ်ကြောင်း လိုက်လာပါမည်။ ပုံ(၁၁၂)တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း တတိယအမှတ်ကို Clickလုပ်ပြီး Mouseခလုန်ဖိကာ မျဉ်းကွေးနှင့် ဝေးသည့်ဘက်သို့ ဆွဲပါ။



ပုံ (၁၁၂)

- (ဃ) မိမိသတ်မှတ်လိုသည့် Anchor Pointများသည် Smooth Point မဟုတ်ဘဲ ပုံ (၁၁၃) ဒုတိယပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Corner Point များဖြစ်နေလျှင် Direction Line များ၏ လားရာကို ပြောင်းလဲရပါမည်။ ပထမအမှတ်ကို

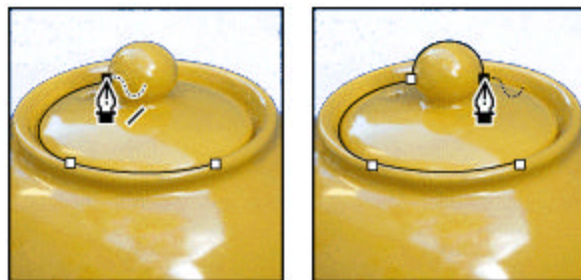
ရေးဆွဲပြီး ဒုတိယအမှတ်ကို Click လုပ်ပြီး Mouse ခလုန်ကို ဖိကာ မျဉ်းကွေး ရအောင် Direction Line ကို ဆွဲပါ။ ပြီးလျှင် Mouse ခလုန်ကို လွှတ်၍ တတိယအမှတ်သတ်မှတ်ရပါမည်။ တတိယအမှတ်မသတ်မှတ်မီ Alt Key ဖိပြီး Direction Point ကို ဆွဲပါ။ ထို့နောက် Direction Line အား ပုံ(၁၁၃)တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း လားရာပြောင်းရပါမည်။ အလိုရှိသည့် လားရာအတိုင်း ရလျှင် Alt Key ကိုလွှတ်ပြီး တတိယအမှတ်ကို Click လုပ်ပါ။ Mouse ခလုန်ကို ဖိပြီး Direction Line ရအောင်ဆွဲပါ။ Path ပြီးလျှင် Ctrl Key ဖိပြီး အခြားနေရာကို Click လုပ်ပါ။



ပုံ (၁၁၃)

Freehand Pen Tool အသုံးပြုခြင်း

၈၁။ Freehand Pen Tool သည် စာရွက်ပေါ်တွင် ခဲတံဖြင့်ရေးဆွဲသကဲ့သို့ Paths များကို ရေးဆွဲနိုင်ပါသည်။ (ပုံ ၁၁၄) Options Bar မှ Geometry Options Button ကိုနှိပ်ပြီး Curve Fit တန်ဖိုးအား 0.5 Pixel မှ 10 Pixels အထိ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ Curve Fit တန်ဖိုးများများပေးပါက Path ဖန်တီးရာတွင် Anchor Point အမှတ် နည်းမည်ဖြစ်သည်။ ရေးဆွဲသွားသည့် လမ်းကြောင်းတွင် Anchor Points များကို ထည့်ပေးပါမည်။ ထို့အပြင် Anchor Points သတ်မှတ်လိုသည့်နေရာတွင် Mouse ခလုန်လွှတ်ပြီး၊ ခလုန်ပြန်ဖိကာ ဆက်လက် ရေးဆွဲနိုင်ပါသည်။ သို့ရာတွင် Freehand Pen Tool သည် Mouse ကောင်းမွန်ရန်နှင့် လက် တည်ငြိမ်စွာဖြင့် ရေးဆွဲနိုင်မှသာ ချောမွေ့သည့် Paths ကို ရရှိပါမည်။

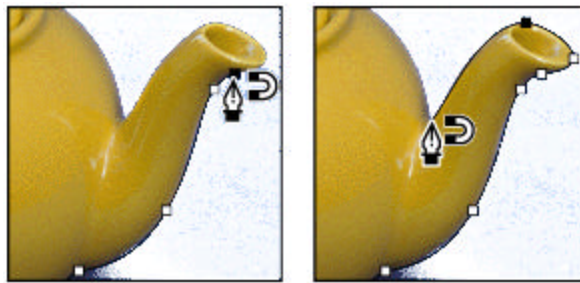


ပုံ (၁၁၄)

Magnetic Pen Tool အသုံးပြုခြင်း

၈၂။ Freehand Pen Tool အားရွေးချယ်ပြီး၊ Options Bar မှ Magnetic Checkbox အား ရွေးချယ်ပါ။ Magnetic Pen Tool အား အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

- (က) Options Bar မှ Geometry Options Button ကိုနှိပ်ပြီး၊ Width တန်ဖိုး အား 1 မှ 256 Pixels အထိပေးနိုင်ပါသည်။ Width တန်ဖိုးသည် Drag လုပ်ရာတွင် Pointer နှင့်ပုံ၏အနားစွန်း အကွာအဝေးကို ထိန်းချုပ်ပါသည်။ Contrast တန်ဖိုးတွင် 1 မှ 100% အထိ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Contrast တန်ဖိုးနည်းသည့်ပုံများအား Paths ရွေးချယ်လျှင် Contrast ရာခိုင်နှုန်း များများ အသုံးပြုရပါမည်။ Frequency တန်ဖိုးအား 5 မှ 40 အထိ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ Frequency တန်ဖိုးများလျှင် Anchor Points နည်းပြီး၊ Frequency တန်ဖိုးနည်းလျှင် Anchor Points များပါမည်။



ပုံ (၁၁၅)

- (ခ) Path ဖန်တီးလိုသည့် ပုံထဲတွင် ပထမအမှတ်ကို Click လုပ်ပြီး သတ်မှတ်ပါ။ ပြီးလျှင် ဖန်တီးလိုသည့် လမ်းကြောင်းအတိုင်း Pointer ကို Drag လုပ်သွားပါ။ (ပုံ-၁၁၅) ထိုသို့ Drag လုပ်ရာတွင် Mouse ခလုန်ကို ဖိထားစရာမလိုပါ။ အဆုံးမှတ်ရောက်လျှင် Double Click လုပ်ပါက အစမှတ်နှင့် အဆုံးမှတ်ကို ဆက်ပေး ပါမည်။ သို့မဟုတ် အဆုံးမှတ်ရောက်လျှင် Enter Key ကို နှိပ် လျှင်လည်း ရပါသည်။ Magnetic Pen Tool ကို သုံးနေစဉ် Alt Key ဖိပြီး အမှတ်တစ်မှတ် သတ်မှတ်ပါက Pointer သည် Freehand Pen Tool ဖြစ်သွားပါမည်။ Alt Key လွှတ်ပြီး အမှတ်တစ်မှတ်ကို Click လုပ်မှသာ Magnetic Pen Tool ပြန်ဖြစ်ပါမည်။

Path Segments များအားပြုပြင်ခြင်း

၈၃။ Path ၏ ပုံသဏ္ဌာန်ကို ပြုပြင်လိုပါက Window Menu မှ Paths ကိုနှိပ်ပြီး Paths Palette ကိုဖွင့်ပါ။ ပြုပြင်လိုသည့် Path အမည်ကို ရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် Tool Box မှ Direct

Selection Tool ကို ရွေးချယ်ပါ။ Alt Key ဖိ၍ Path ၏ မျဉ်းအပိုင်းကို Click လုပ်ပါက Path တစ်ခုလုံးနှင့် Anchor Point များကို ရွေးချယ်ပြီးဖြစ်ပါသည်။ အလိုရှိသည့်နေရာသို့ ရွှေ့နိုင်ပါသည်။ Direct Selection Tool ဖြင့် ပုံ(၁၁၆)ပထမပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Mouse ခလုတ်ကို ဖိ၍ ဆွဲပါ။ ဒုတိယပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Select လုပ်ထားသည့် ဧရိယာအတွင်းရှိ Anchor Point များကို ရွေးချယ်ပြီး ဖြစ်နေပါမည်။ ကျန်သည့်အမှတ်များကို ထပ်မံပေါင်းထည့် လိုပါက Shift Key ဖိ၍ ပထမပုံတွင် Select လုပ်ထားသည့်အတိုင်း ကျန်သည့်အမှတ်များကို ရွေးချယ်ပါ။

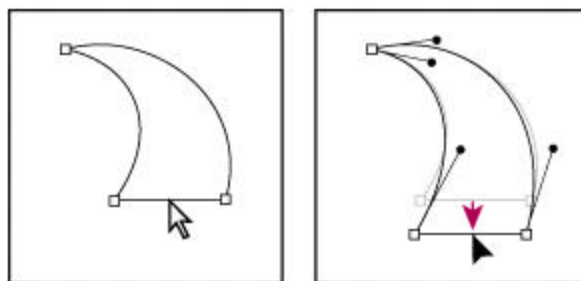


ပုံ (၁၁၆)

Path အပိုင်းများကို ရွှေ့ခြင်း၊ ပြုပြင်ခြင်းနှင့် ဖျက်ခြင်း

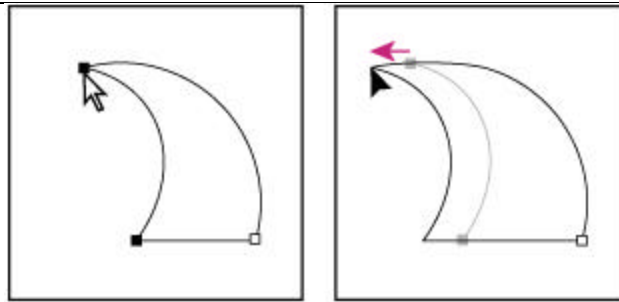
၈၄။ Direct Selection Tool ဖြင့် Path များကို ရွှေ့ခြင်း၊ ပြုပြင်ခြင်းနှင့် ဖျက်ခြင်းတို့ကို အောက်ပါအတိုင်းလုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်-

- (က) **Path** ၏မျဉ်းဖြောင့်ပိုင်းကိုရွှေ့ခြင်း။ Direct Selection Tool ဖြင့် ရွှေ့လို သည့် အပိုင်းကို ရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် ရွေးချယ်ထားသည့်အပိုင်းကို နေရာ အသစ်သို့ ပုံ (၁၁၇)တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း ရွှေ့ပါ။



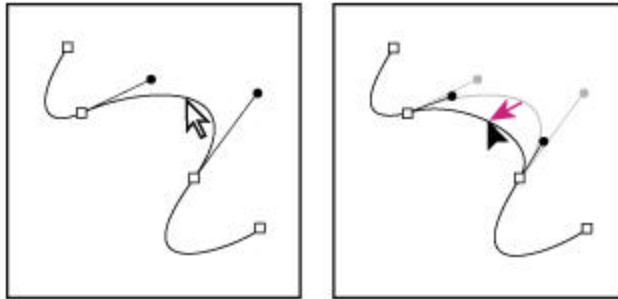
ပုံ (၁၁၇)

- (ခ) **Path** ၏ မျဉ်းကွေးအပိုင်းကို ရွှေ့ခြင်း။ Direct Selection Tool ဖြင့် မျဉ်းကွေးအပိုင်းကို ထိန်းချုပ်သည့် Anchor Point ကို ရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် ပုံ(၁၁၈)တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း ရွှေ့ပါက မျဉ်းကွေးပိုင်းသည် ရွှေ့သွားပါမည်။



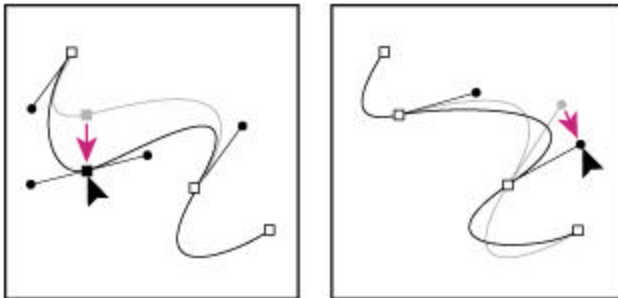
ပုံ (၁၁၈)

- (ဂ) **Path** ၏ မျဉ်းကွေးပိုင်းကို ပြုပြင်ခြင်း။ Direct Selection Tool ဖြင့် ပြုပြင်လိုသည့် မျဉ်းကွေးပိုင်းကို ပုံ (၁၁၉) ပထမပုံအတိုင်း ရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် ဒုတိယပုံအတိုင်း အလိုရှိသည့် နေရာသစ်သို့ တိုက်ရိုက်ရွှေ့ယူနိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၁၉)

- (သို့မဟုတ်) Direct Selection Tool ဖြင့် ပုံ(၁၂၀)ပထမပုံအတိုင်း Anchor Point ကို ရွေးခြင်း၊ ဒုတိယပုံအတိုင်း Direction Point များကို ရွေးခြင်း တို့ဖြင့် ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။



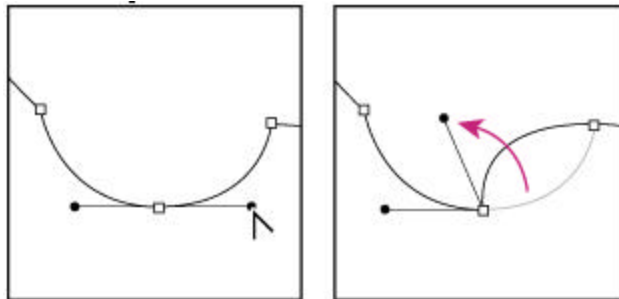
ပုံ (၁၂၀)

- (ဃ) **Path** ၏ မျဉ်းပိုင်းများကို ဖျက်ခြင်း။ Direct Selection Tool ဖြင့် ဖျက်လိုသည့် Anchor Point များကို ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ ပြီးလျှင် Keyboard မှ Back Space (သို့မဟုတ်) Delete Key ကို နှိပ်ပါက ရွေးချယ်ထားသည့် Path ၏ မျဉ်းပိုင်း ပျက်သွားပါမည်။

Anchor Point များ ပေါင်းထည့်ခြင်း၊ ဖျက်ခြင်းနှင့် လားရာပြောင်းလဲခြင်း

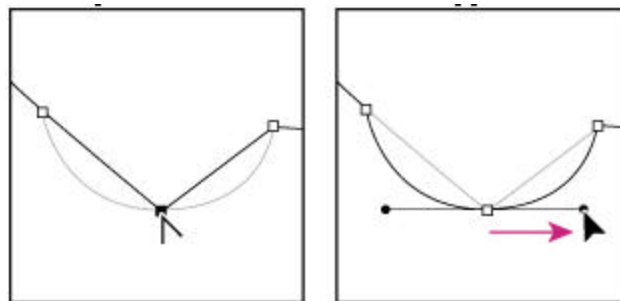
၈၅။ Add Anchor Point Tool (✚) ဖြင့် ပေါင်းထည့်ခြင်း၊ Delete Anchor Point Tool (✚) ဖြင့် ဖျက်ခြင်းနှင့် Convert Anchor Point Tool (↶) ဖြင့် Direction Line တို့၏ လားရာကို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။ ၎င်းတို့ကို အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- (က) **Anchor Point** ပေါင်းထည့်ခြင်း ။ Add Anchor Point Tool ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ Path ၏မျဉ်းပေါ်တွင် Click လုပ်ပါ။ Anchor Point တစ်ခု တိုးလာသော်လည်း Path ၏ ပုံသဏ္ဌာန် မပြောင်းလဲပါ။
- (ခ) **Anchor Point** ဖျက်ခြင်း ။ Delete Anchor Point Tool ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ ဖျက်လိုသည့် Anchor Point ကို Click လုပ်ပါ။ ထိုအမှတ် ဖျက်သွားသဖြင့် ကျန်သည့်အမှတ်များနှင့် ဆက်သွယ်ပေးပါမည်။ သို့သော် Path ပုံသဏ္ဌာန်သည် ပြောင်းလဲသွားပါမည်။
- (ဂ) **Direction Line** ၏လားရာ ပြောင်းလဲခြင်း ။ Convert Anchor Point Tool ရွေးချယ်ပြီး၊ Path ကို Click လုပ်ပါ။ Direction Point ကို ပုံ (၁၂၁) တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း အလိုရှိသည့်လားရာသို့ ရွှေ့နိုင်ပါသည်။ ထိုအခါ Path



ပုံ (၁၂၁)

၏ ပုံသဏ္ဌာန်သည်လည်း ပြောင်းလဲသွားပါလိမ့်မည်။ (သို့မဟုတ်) ပုံ (၁၂၂) အတိုင်း Anchor Point ကို Drag လုပ်ပြီး၊ Direction Line ကို လိုသလို ဆွဲယူနိုင်ပါသည်။

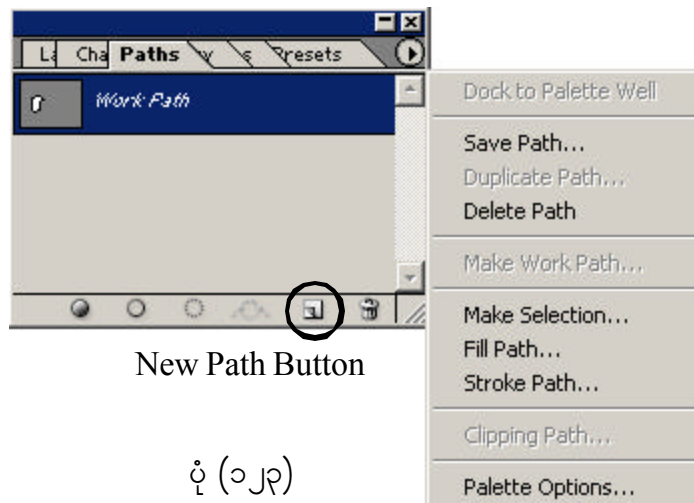


ပုံ (၁၂၂)

Path အသစ်ဖန်တီးခြင်း၊ သိမ်းခြင်းနှင့် ဖျက်ခြင်း

၈၆။ Path များကို အသစ်ဖန်တီးခြင်း၊ သိမ်းဆည်းခြင်းနှင့် ဖျက်ခြင်းတို့ကို အောက်ပါအတိုင်း လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်-



- (က) **Creating Path**။ Pathအား ရေးဆွဲပြီးမှ သိမ်းသောနည်းနှင့် New Path button ဖြင့် Path အသစ်ဖန်တီးပြီးမှ ရေးဆွဲသောနည်း (၂)မျိုးရှိပါသည်။ Photoshop၊ JPEG၊ DCS၊ EPS၊ PDFနှင့် TIFF Format ဖိုင်များတွင် Path များကို သိမ်းနိုင်ပါသည်။
- (ခ) **Saving Path**။ Path အားရေးဆွဲပြီးမှ Paths Palette ညာဘေးရှိ ကြိတ် (☐)ကို နှိပ်ပြီး ပေါ်လာသည့် Pullout Menu (ပုံ-၁၂၃)မှ Save Pathကို နှိပ်ပါက Save Path Dialog box ပေါ်လာပါမည်။ မိမိ ပေးလိုသည့် အမည်ကို ရိုက်ထည့်ပြီး OKကို နှိပ်ပါ။ New Path Button ကို နှိပ်ပါက Path 1 အမည်ဖြင့် အသစ်ဖန်တီးပေးပါသည်။



- (ဂ) **Deleting Path**။ Path အား Dragလုပ်ပြီး Path Paletteအောက်ခြေတွင် ရှိသော အမှိုက်ပုံးထဲသို့ ထည့်၍ ဖျက်နိုင်ပါသည်။ သို့မဟုတ် Pathအား ရွေးချယ်ပြီး Trash Button အား Clickလုပ်ပါက Pathကို ဖျက်မည့် Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ Yes ကို နှိပ်ပါက ပျက်ပါမည်။ (သို့မဟုတ်) Paths Palette ဘေးရှိ ကြိတ်ကိုနှိပ်ပြီး ပေါ်လာသည့် Menuမှ Delete Pathကို Click လုပ်ပါ။


Path နှင့် Selection Border အပြန်အလှန် ပြောင်းလဲခြင်း

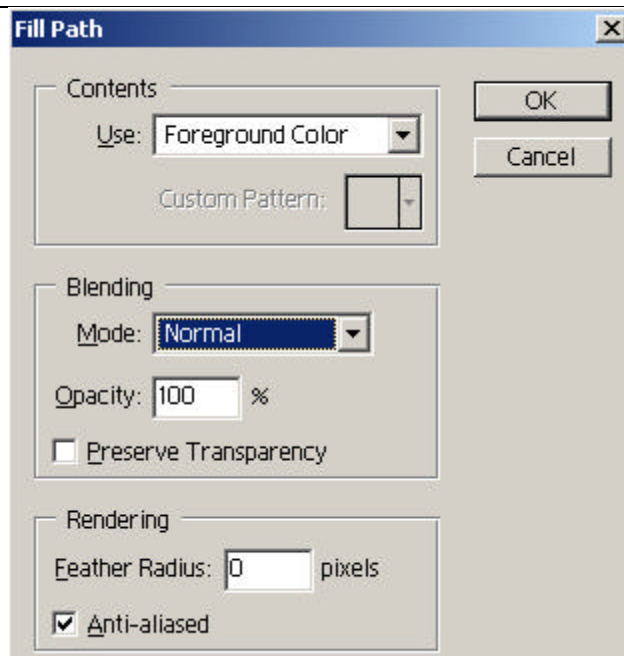
၈၇။ Adobe Photoshop တွင် Path မှ Selection Border (သို့မဟုတ်) Selection Border မှ Path သို့ အောက်ပါအတိုင်း ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်-

- (က) **Path မှ Selection Boder** ပြုလုပ်ခြင်း ။ Path တစ်ခုလုံးရွေးချယ်ပြီး Paths Palette အောက်ခြေရှိ Make Selection Button ()ကို Click လုပ်ပြီး Selection Boder ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ (သို့မဟုတ်) Alt Key ဖိ၍ Make Selection Button ကို Click လုပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Make Selection Dialogbox တွင် အနားမျဉ်းအတွက် Feather Radius ရွေးချယ်ခြင်း၊ New Selection (Selection အသစ်)ပြုလုပ်ခြင်း၊ မူရင်း Selection တွင် ပေါင်း ထည့်ခြင်းနှင့် ဖယ်ထုတ်ခြင်းများကို အလိုရှိသလိုဖန်တီးနိုင်ပါသည်။
- (ခ) **Selection Boder မှ Path** ပြုလုပ်ခြင်း ။ Selection Boder ပြုလုပ်ပြီး Paths Palette အောက်ခြေရှိ Make Work Path Button ()ကိုနှိပ်ပြီး Path အဖြစ်ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ (သို့မဟုတ်)Alt Key ဖိ၍ Make Work Path Button ကို Click လုပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Make Work Path Dialogbox တွင် Tolerance တန်ဖိုး 0.5 မှ 10 အထိ ထည့်ပြီး OK ကိုနှိပ်ပါ။ Tolerance တန်ဖိုးများပါက Anchor Points နည်းပြီး တန်ဖိုးနည်းပါက Anchor Point များပါလိမ့်မည်။

Path တွင် အရောင်ဖြည့်ခြင်းနှင့် အနားမျဉ်းရေးဆွဲခြင်း

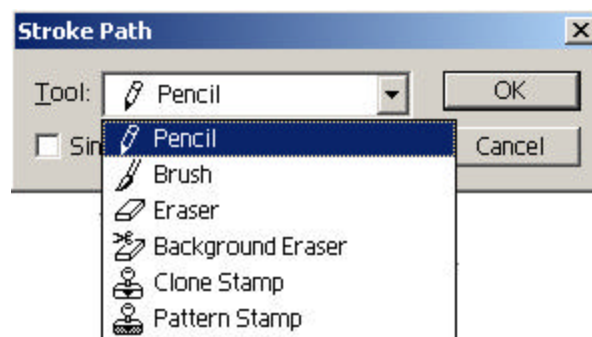
၈၈။ Path တွင် အရောင်ဖြည့်ခြင်းနှင့် အနားမျဉ်းရေးဆွဲခြင်းအား အောက်ပါအတိုင်း ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်-

- (က) Direct Selection Tool ဖြင့် Path အားရွေးချယ်ပြီး၊ Paths Palette အောက်ခြေရှိ Fill Path Button ()အား Click လုပ်ပါ။ Foreground အရောင်ဖြင့် Path အား ဖြည့်ပေးပါလိမ့်မည်။ Alt Key ဖိပြီး Fill Path Button ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၁၂၄)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Fill Path Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ အရောင်ရွေးချယ်ခြင်း၊ Opacity တွင် အရောင်ပိတ်မှု ရာခိုင်နှုန်း အား ၁၀၀ အတွင်း ပြောင်းလဲခြင်း၊ Blending Mode တွင် အရောင်ပုံစံ ရွေးချယ်ခြင်း၊ Feather Radius တွင် အရောင်မှုန်ဝါးသည့်ပုံစံဖြစ်ပေါ်စေရန် 250 Pixels အထိ ပြောင်းလဲခြင်းများကို ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ပြီးလျှင် OK ကိုနှိပ်ပါ။



ပုံ (၁၂၄)

- (ခ) Paths Palette ၏အောက်ခြေရှိ Stroke Path Button (○)အား Click လုပ်ပါက Foreground အရောင်ဖြင့် အနားမျဉ်းရေးဆွဲပေးပါမည်။ Alt Key ဖိပြီး Stroke Path Button ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၁၂၅)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Stroke Path Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Tool တွင် အနားမျဉ်း ရေးဆွဲ လိုသည့် Tool ကို ရွေးချယ်ပြီး၊ OK ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ ထို Tool ၏ နောက်ဆုံး အသုံးပြုခဲ့သည့် Brush အရွယ်အစားဖြင့် အနားမျဉ်း ရေးဆွဲပေးပါမည်။



ပုံ (၁၂၅)

Chapter (7)

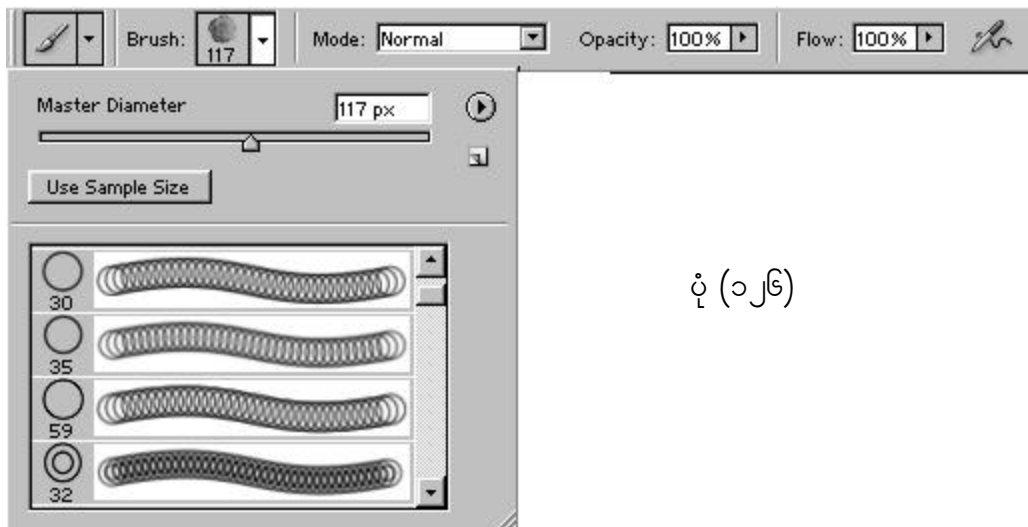
Painting

Pixels များပါဝင်သော Bitmap Objects များကို ဖန်တီးရန်အတွက် Painting Tools များကို အသုံးပြုကြပါသည်။

Painting Tools အသုံးပြုခြင်း

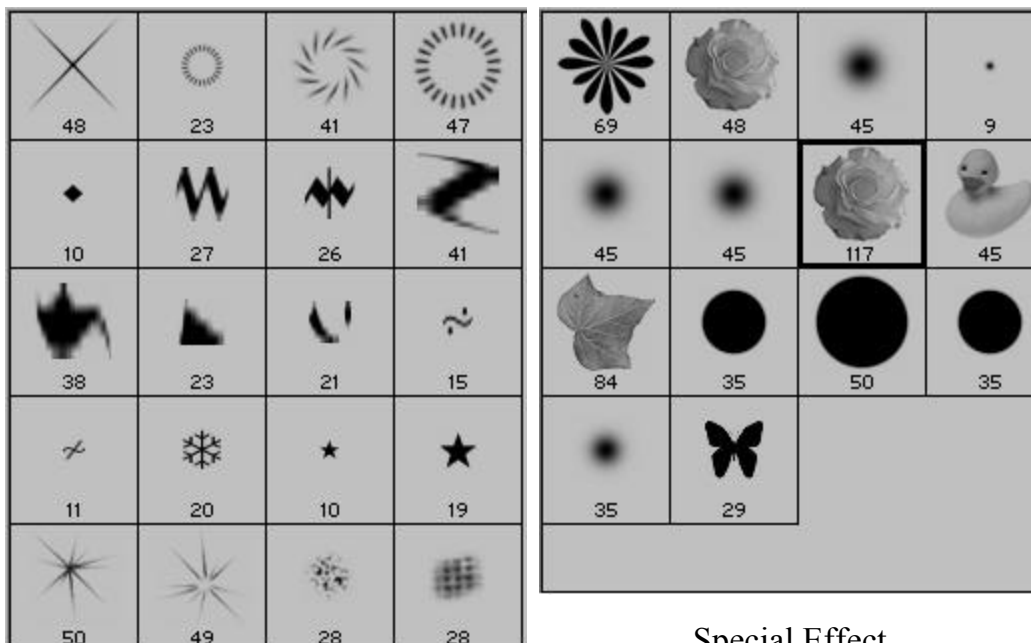
၈၉။ Brush Tool (🖌️) နှင့် Pencil Tool (🖋️) တို့သည် လက်ရှိ Foreground အရောင်ဖြင့် ရေးချယ်ပေးကြပါသည်။ ပုံမှန်အားဖြင့် Brush Tool ဖြင့် ဖန်တီးထားသည့် အရာဝတ္ထုများပါ အရောင်၏အနားစွန်းများသည် တိကျပြတ်သားမှုနည်းပြီး၊ Pencil Tool ဖြင့်ဖန်တီးထားသည့် ပုံများတွင် တိကျပြတ်သားသည့် အနားစွန်းများကို ရရှိပါမည်။ သို့သော် Tool နှစ်ခုစလုံးဖြင့် အလိုရှိသည့်မျဉ်းများကို လိုသလိုဆွဲယူဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Brush Tool နှင့် Pencil Tool အသုံးပြုရန် အောက်ပါအတိုင်းလုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်-

- (က) Foreground အရောင်ကို ရွေးချယ်ပြီး၊ Toolbox မှ Brush Tool (သို့မဟုတ်) Pencil Tool တစ်ခုရွေးချယ်ပါ။
- (ခ) Options Bar တွင် Brush (စုတ်ချက် အမျိုးအစားနှင့် အရွယ်အစား ရွေးချယ်ခြင်း)၊ Mode (အရောင်ပုံစံရွေးချယ်ခြင်း)၊ Opacity (အလင်းပိတ်မှုနှုန်း ရွေးချယ်ခြင်း)၊ Flow (ဆေးချယ်နိုင်မှုနှုန်း)တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Brush



ပုံ (၁၂၆)

Box ၏တြိဂံ(▼)ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၁၂၆)အတိုင်း Menu ပေါ်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် စုတ်ချက်အမျိုးအစားနှင့် အရွယ်အစားကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ၎င်း Menu ၏အပေါ်ညာဘေးရှိ (▶)ကိုနှိပ်ပါက Pullout Menu ထွက်ပေါ်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် စုတ်ချက်အမျိုးအစားများကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၂၇)တွင် Assorted Brushes နှင့် Special Effect Brushes တို့ကို ဖော်ပြထားပါသည်။ Opacity နှင့် Flow တန်ဖိုးနည်းပါက စုတ်ချက်များသည် မှိန်ဖျော့ နေပြီး၊ တန်ဖိုးများပါက အရောင်ရင့်ပြီး ထင်ရှားပါမည်။ ဆေးဖျန်းသကဲ့သို့ အရောင် တန်ဖိုး တဖြည်းဖြည်းချင်း တက်လာလိုပါက Airbrush (✍)ကို ရွေးချယ် နိုင်ပါသည်။



Assorted Brushes

Special Effect
Brushes

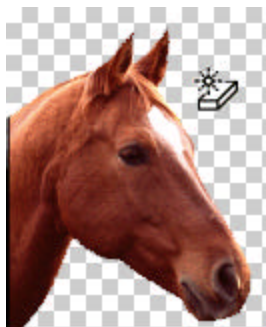
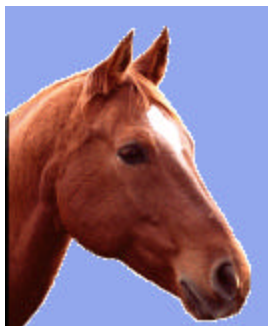
ပုံ (၁၂၇)

- (ဂ) ပုံထဲတွင် လိုအပ်သလို Drag လုပ်ပြီး ရေးချယ်နိုင်ပါသည်။ မျဉ်းဖြောင့် အလိုရှိလျှင် ပထမအမှတ်ကို Click လုပ်ပါ။ ပြီးလျှင် Shift Key ဖိပြီး ဒုတိယအမှတ်ကို Click လုပ်ပါက ပထမအမှတ်နှင့် ဒုတိယအမှတ်ကို ဆက်သွယ်ပေးပါလိမ့်မည်။ နောက်ထပ် အမှတ်များကို Click လုပ်ပါက နောက်ဆုံးအမှတ်နှင့် ဆက်သွယ်ပေးပါလိမ့်မည်။

Erasing

၉၀။ Eraser Tool နှင့် Magic Eraser Tool များသည် ပုံများအား အရောင်မဲ့ (သို့မဟုတ်) အောက်ခံအရောင်များ ဖြစ်သွားစေရန် ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Background Eraser Tool သည် အောက်ခံအရောင်အား အရောင်မဲ့ဖြစ်စေပါသည်။ Layer တွင်ရှိသော Lock Transparent Pixel (🔒) အား ရွေးချယ်ထားလျှင် အောက်ခံအရောင်ဖြစ်စေပါသည်။ Erasing ပြုလုပ်ရန် အောက်ပါအတိုင်း ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်-

- (က) **Eraser Tool** အသုံးပြုခြင်း ။ Eraser Tool (🧽) ဖြင့် ဖျက်လိုသည့်နေရာ များတွင် Drag လုပ်နိုင်ပါသည်။ Options Bar တွင် Brush အရွယ်အစား ရွေးချယ်ခြင်း၊ Mode တွင် ဖျက်မည့်ပုံစံ (Brush, Pencil, Block) ရွေး ချယ်ခြင်း၊ Opacity ရွေးချယ်ခြင်း၊ Flow ရွေးချယ်ခြင်းတို့ကို အသုံးပြုနိုင် ပါသည်။
- (ခ) **Magic Eraser Tool** အသုံးပြုခြင်း ။ Magic Eraser Tool (🧹) သည် ဖျက်လိုသည့် အရောင်တန်ဖိုးတူညီသော Pixels များတွင် Click တစ်ချက် နှိပ်ပြီး ဖျက်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၂၈) ပထမပုံတွင် မြင်းခေါင်းမှတစ်ပါး ကျန်သော နေရာများသည် အပြာရောင်ဖြစ်နေပါသည်။ Magic Eraser Tool ဖြင့် အပြာ ရောင်နေရာအား Click လုပ်ခြင်းဖြင့် ဒုတိယပုံကဲ့သို့ အပြာရောင်များအားလုံး ဖျက်ပြီးဖြစ်နေပါမည်။ Options Bar တွင် အရောင်တန်ဖိုးအတွက် Toler- ance တန်ဖိုးအား 255 အထိ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ Tolerance တန်ဖိုး နည်းပါက အရောင်တန်ဖိုးတူညီသော Pixels များကိုသာ ဖျက်ထုတ်မည် ဖြစ်သည်။ သို့သော် တန်ဖိုးများလာပါက အရောင်တန်ဖိုးမတူညီသော Pixels များကိုပါ ဖျက်ပါလိမ့်မည်။ Anti-aliased ကိုရွေးချယ်ထားခြင်းဖြင့် ဖျက်ထုတ် ရာတွင် ချောမွေ့သည့်အနားများကို ရရှိပါမည်။



ပုံ (၁၂၈)

Auto Erase Options အသုံးပြုခြင်း

၉၁။ Pencil Tool အသုံးပြုရာတွင် Foreground အရောင်ဖြင့် ရေးချယ်ပေးမည် ဖြစ်ပါသည်။ အောက်ခံအရောင်ဖြင့် ရေးချယ်လိုပါက Foreground အရောင်နှင့် Background အရောင်ကို ပြောင်းလဲပေးရမည်ဖြစ်ပါသည်။ သို့သော် အရောင်မပြောင်းလဲဘဲ Auto Erase Option သုံး၍ Foreground အရောင်နှင့် Background အရောင်တို့ဖြင့် ရေးဆွဲနိုင်ပါသည်။ မိမိအသုံးပြုလိုသည့် အရောင်နှစ်ရောင်အား Foreground နှင့် Background အရောင်အဖြစ် ရွေးချယ်ပါ။ Pencil Tool ဖြင့် ရေးဆွဲပြီး၊ Mouse ခလုတ်ကိုလွှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးလျှင် Foreground အရောင်ဖြင့် ရေးဆွဲထားသည့် ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုပေါ်တွင် Click လုပ်ပါ။ ထိုအခါ Pencil Tool ဖြင့် ရေးဆွဲမှုသည် Background အရောင်ဖြစ်သွားပါမည်။ Mouse ခလုတ်ကို မလွှတ်ဘဲ ဆက်လက်ရေးဆွဲပါ။ ထိုနည်းဖြင့် Pencil Tool ဖြင့် အရောင်မပြောင်းဘဲ အရောင်နှစ်ရောင်တစ်ဆက်တည်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

Art History Brush Tool အသုံးပြုခြင်း

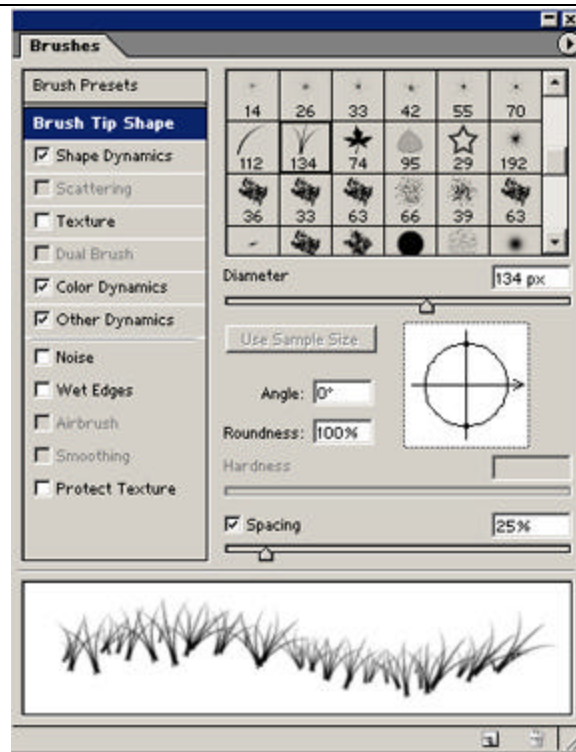
၉၂။ Art History Brush Tool သည် မူလရှိနေသည့်အရောင်များကို အခြေခံပြီး၊ စုတ်ချက်ပုံစံများဖြင့် ရေးဆွဲနိုင်ပါသည်။ မူရင်းပုံအား အထူးပြုလုပ်ချက်ပြုလုပ်ထားသည့် ပုံစံမျိုးဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပုံ (၁၂၉) ပထမပုံသည် မူရင်းပုံဖြစ်ပြီး၊ ဒုတိယပုံတွင် Brush အရွယ်အစားကြီးကြီးဖြင့် လည်းကောင်း၊ တတိယပုံတွင် Brush အရွယ်အစားသေးသေးဖြင့်လည်းကောင်း Art History Brush Tool အသုံးပြုထားပုံကို တွေ့မြင်နိုင်ပါသည်။ Options Bar တွင် Brush အရွယ်အစား၊ ဆေးအတွက် Mode နှင့် Opacity၊ စုတ်ချက်အတွက် Style၊ ဆေးချယ်မည့်ဧရိယာအတွက် Area၊ ပုံအတွင်း နေရာမရွေး ရေးချယ်နိုင်ရန် Tolerance တို့ကို လိုအပ်သလို ရွေးချယ်ပြီး၊ Effect ဖြစ်ပေါ်လိုသည့် နေရာများတွင် Drag လုပ်ရပါမည်။



ပုံ (၁၂၉)

Brushes Palette အသုံးပြုခြင်း

၉၃။ Photoshop တွင် အသင့်ထည့်ပေးထားသော Brushes (စုတ်ချက်များ) နှင့် မိမိကိုယ်တိုင် Brush များ ဖန်တီးရန်အတွက် Brushes Palette ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Window Menu



ပုံ (၁၃၀)

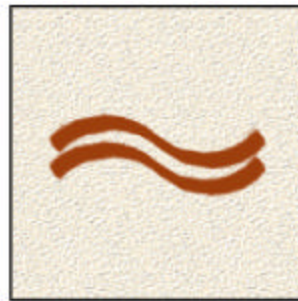
မှ Brushes ကိုနှိပ်ခြင်း၊ Options Bar မှ Toggle the Brushes Palette (📁) ကိုနှိပ်ခြင်းတို့ဖြင့် Brushes Palette (ပုံ-၁၃၀) ကို ခေါ်ယူနိုင်ပါသည်။ Brushes Palette အပေါ်ညာဘေးရှိ တြိဂံ(📁) ကို နှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Menu မှ Assorted Brushes၊ Calligraphic Brushes၊ Drop Shadow Brushes၊ Dry Media Brushes၊ Faux Finish Brushes၊ Natural Brushes၊ Natural Brushes2၊ Special Brushes၊ Square Brushes၊ Thick Heavy Brushes နှင့် Wet Media Brushes တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ၎င်းတို့တွင် စုတ်ချက် များပြားစွာ ပါရှိပါသည်။ စုတ်ချက်တို့ကို Palette ညာဘက်ခြမ်းတွင် ဖော်ပြခြင်းအား Text Only၊ Small Thumbnail၊ Large Thumbnail၊ Small List၊ Large List၊ Stroke Thumbnail တို့ဖြင့် ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Brushes Palette ကို အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- (က) **Brushes Presets**။ Brushes Presets ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ Palette ညာခြမ်းတွင်ရှိသည့် Brushes များကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ စုတ်ချက်အရွယ်အစားအား 1 Pixel မှ 2500 Pixels အထိ Master Diameter Box တွင် ရိုက်ထည့်ခြင်းနှင့် Slider တွင် ဆွဲရွှေ့ခြင်းတို့ဖြင့် ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၃၁) တွင် Diameter မတူသည့် စုတ်ချက်များကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၃၁)

- (ခ) **Brush Tip Shape**။ Brushes များ၏ ပုံသဏ္ဌာန်ကို ပြောင်းလဲရန် Option များကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Diameter ကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ စုတ်ချက်အား Angle တွင် ထောင့်တန်ဖိုးရိုက်ထည့်ခြင်းနှင့် Preview တွင် ပြထားသည့် ဝင်ရိုးကိုလှည့်ခြင်းတို့ဖြင့် လှည့်နိုင်ပါသည်။ ပုံ(၁၃၂)တွင် Angle



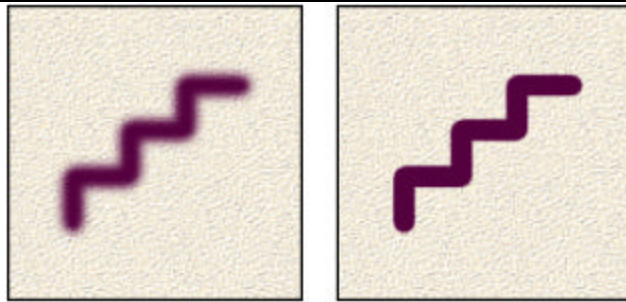
ပုံ (၁၃၂)

မတူသည့် စုတ်ချက်တို့ကို ဖော်ပြထားပါသည်။ Roundness တွင် အပြည့်အဝ ပုံဖော်နိုင်သည့် ရာခိုင်နှုန်းအား 100% အထိ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။တန်ဖိုး ပြောင်းလဲခြင်းဖြင့် စုတ်ချက်အပြည့်အဝပုံဖော်မှု မတူညီသည်ကို ပုံ (၁၃၃)တွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။ စုတ်ချက်များရေးဆွဲရာတွင် တိကျပြတ်သားမှု ဖြစ်ပေါ်စေရန်



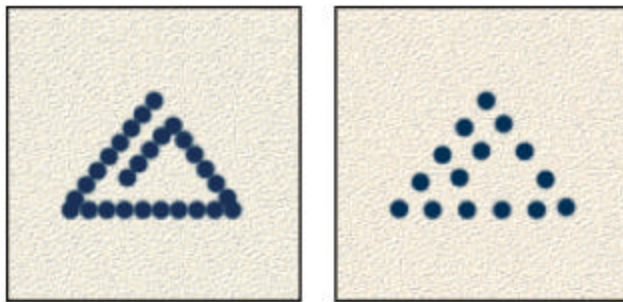
ပုံ (၁၃၃)

Hardness တွင် 100% အထိ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ Hardness မတူညီသည့် စုတ်ချက်တို့ကို ပုံ (၁၃၄)တွင် နှိုင်းယှဉ်ဖော်ပြထားပါသည်။ စုတ်ချက်ဖော်ပြရာတွင် တစ်ခုနှင့်တစ်ခု အကွာအဝေးကို Spacing တွင် ထိန်းချုပ်နိုင်ပါသည်။ တန်ဖိုး ရိုက်ထည့်ခြင်းနှင့် Slider ကိုရွှေ့ခြင်းတို့ဖြင့် 1000% အထိ သတ်မှတ်နိုင်



ပုံ (၁၃၄)

ပါသည်။ Spacing တန်ဖိုးမတူသည့်ပုံကို ပုံ (၁၃၅)တွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။



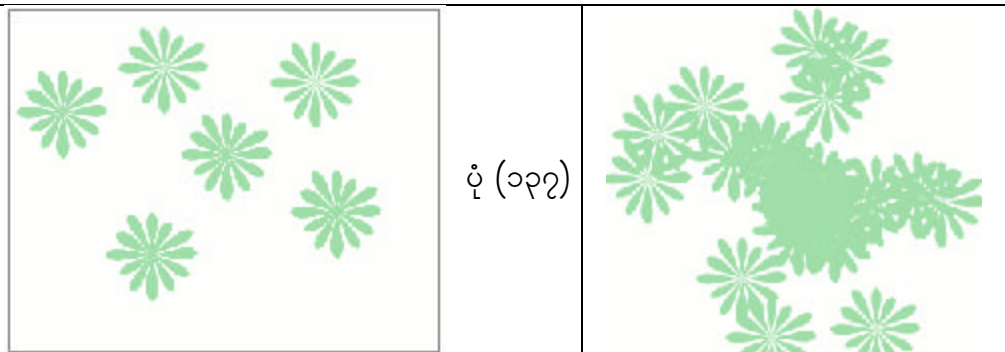
ပုံ (၁၃၅)

- (ဂ) **Shape Dynamics**။ Shape Dynamics ကိုရွေးချယ်ပြီး ကြမ်းတမ်းသည့် စုတ်ချက်တို့ကို ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Size Jitter၊ Minimum Diameter၊ Angle Jitter၊ Roundness Jitter တို့ကို 100% အထိသတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၃၆)တွင် Shape Dynamics မရွေးချယ်သည့်ပုံနှင့် ရွေးချယ်ထားသည့်ပုံကို နှိုင်းယှဉ်ပြထားပါသည်။



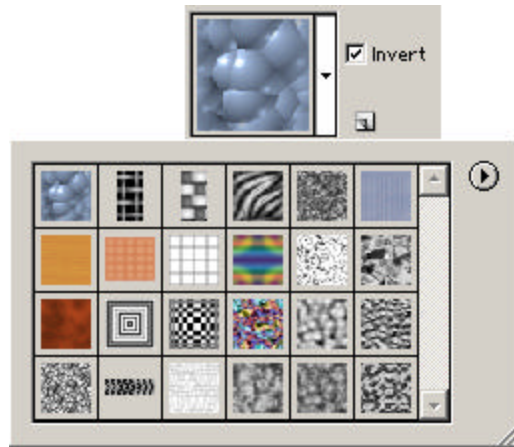
ပုံ (၁၃၆)

- (ဃ) **Scattering**။ စုတ်ချက်ပွားများ ဖန်တီးလိုသည့်အခါတွင် အသုံးပြုပါသည်။ Scatter တန်ဖိုးအား 1000% အထိ၊ Count တန်ဖိုးအား 16 အထိနှင့် Count Jitter အား 100% အထိသတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၃၇)ပထမပုံသည် Azalea စုတ်ချက်ဖြင့် Click (၆)ခါနှိပ်ပြီး ရေးဆွဲထားသောပုံဖြစ်ပါသည်။



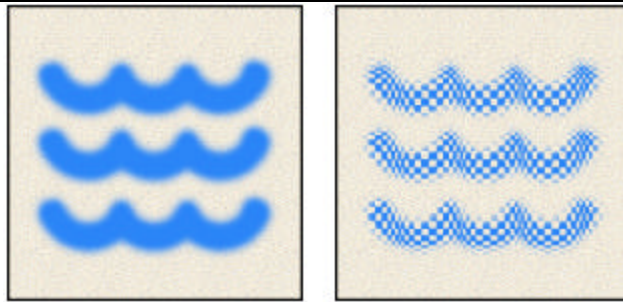
ဒုတိယပုံသည် Scatter 346% နှင့် Count 13 တို့ဖြင့် Click တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ရေးဆွဲထားသောပုံဖြစ်ပါသည်။

- (င) **Texture**။ Photoshop တွင် အသင့်ပေးထားသော ဒီဇိုင်းပုံစံများဖြင့် စုတ်ချက်များအား ဆန်းသစ်သည့်ပုံစံ ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Brushes Palette တွင် Texture ကိုရွေးချယ်ပြီး Sample Texture Box ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၁၃၈) တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Texture List ထွက်ပေါ်လာပါမည်။ Texture ၏



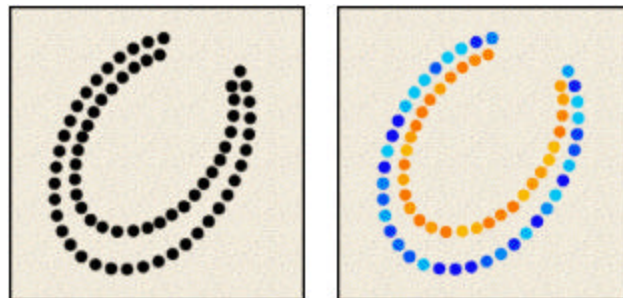
ပုံ (၁၃၈)

အပေါ်ညာဘေးရှိ တြိဂံ(▶)ကို နှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Menu မှ Artist Surfaces၊ Nature Patterns၊ Patterns၊ Patterns 2၊ Rock Patterns၊ Texture Fill နှင့် Texture Fill 2 စသည့် Texture အုပ်စုများကို ခေါ်ယူနိုင်ပါသည်။ ၎င်းတို့တွင် နမူနာ Texture များစွာပါရှိပါသည်။ စုတ်ချက်တွင် ဒီဇိုင်းပုံစံ ပြောင်းလဲရန်အတွက် Invert၊ Scale၊ Texture Each Tip၊ Mode၊ Depth တို့အား အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၃၉)တွင် Texture မပါသည့်ပုံနှင့် Texture ဖြင့် ဖန်တီးထားသည့်ပုံတို့ကို နှိုင်းယှဉ်ဖော်ပြထားပါသည်။



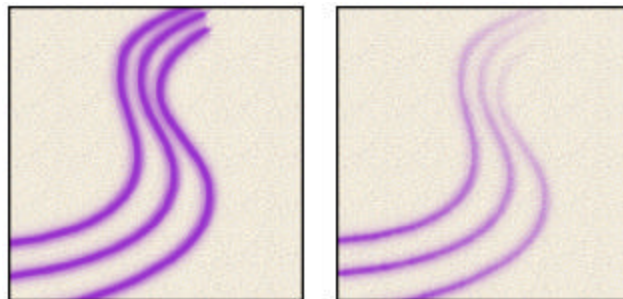
ပုံ (၁၃၉)

- (စ) **Dual Brush**။ Dual Brush သည် Brush Tip Shape ကဲ့သို့ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။
- (ဆ) **Color Dynamics**။ စုတ်ချက်များတွင် အရောင်စုံဖြင့် ဖန်တီးသည့်အခါတွင် အသုံးပြုပါသည်။ Foreground နှင့် Background အရောင်ဖြင့် စုတ်ချက်များ ရေးဆွဲသော်လည်း အရောင်စုံရရှိနိုင်ရန် Color Dynamics ဖြင့် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Color Dynamics တွင် Foreground/ Background Jitter၊ Hue Jitter၊ Saturation Jitter၊ Brightness Jitter၊ Purity တို့ကို 100% အထိ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၄၀)တွင် Color Dynamics မပါသည့် စုတ်ချက်နှင့် ပါဝင်သည့်စုတ်ချက်တို့ကို ဖော်ပြထားပါသည်။



ပုံ (၁၄၀)

- (ဇ) **Other Dynamics**။ Other Dynamics ရွေးချယ်ပြီး၊ ဆေးရောင်ပါဝင်မှုကို ထိန်းချုပ်နိုင်ပါသည်။ Opacity Jitter နှင့် Flow Jitter တို့တွင် 100%



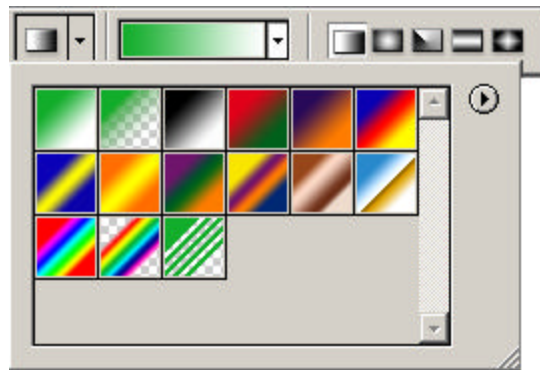
ပုံ (၁၄၁)

အထိ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ Noise၊ Wet Edges၊ Air Brush၊ Smoothing၊ Protect Texture တို့ကို ရွေးချယ်အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၄၁)တွင် Other Dynamics မပါသည့်စုတ်ချက်နှင့် ပါဝင်သည့်စုတ်ချက်တို့ကို ဖော်ပြထားပါသည်။

Gradient Toolအသုံးပြုခြင်း

၉၄။ Gradient Tool () ဖြင့် အရောင်များကို အနုအရင့်ရောထားသည့် ရောင်ပြေးပုံစံများ ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Gradient Tool ရွေးပြီး၊ စဖြစ်သလိုသည့်နေရာမှ Mouse ခလုပ်ကိုဖိပြီး Drag လုပ်ပါ။ အဆုံးသတ်လိုသည့်နေရာတွင် Mouse ခလုပ်ကို လွှတ်လိုက်ပါက ရောင်ပြေး ဖြည့်စွက်ပြီး ဖြစ်နေပါမည်။ Options Bar တွင် အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

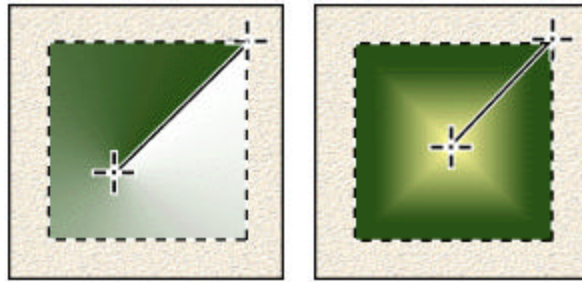
- (က) **Gradient Sample**။ Gradient Sample Box တွင်ရှိသော ကြိတ်ကိုနှိပ်ပြီး Gradient Picker (ပုံ-၁၄၂)ကို ခေါ်ယူနိုင်ပါသည်။ ၎င်းတွင် နမူနာရောင်ပြေး များကို ရွေးချယ်အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Gradient Picker အပေါ်ညာဘေးရှိ ကြိတ်()ကို နှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Menu မှ Color Harmonies1၊ Color Harmonies2၊ Metals၊ Noise Sample၊ Pastels၊ Simple၊ Special Effects၊ Spectrums တို့ကိုရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ၎င်းတို့တွင် Gradient နမူနာ များစွာပါရှိပါသည်။



ပုံ (၁၄၂)

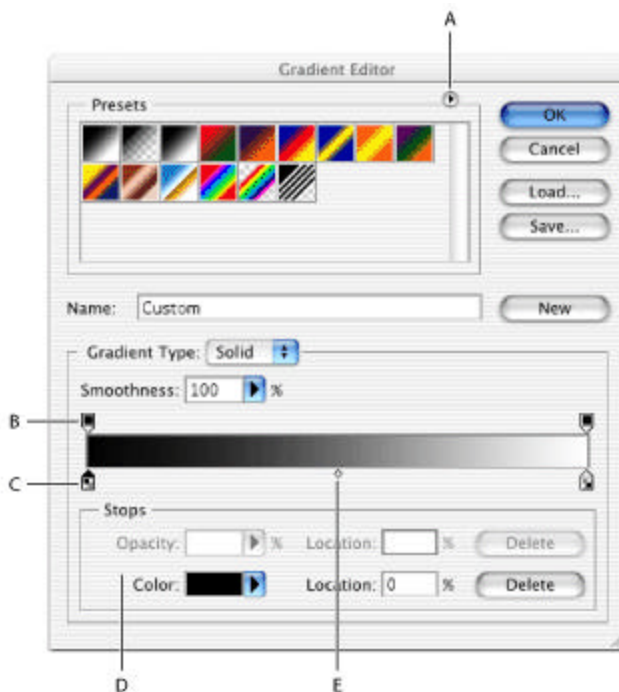
- (ခ) **Gradient** ပုံစံရွေးချယ်ခြင်း ။ Gradient တွင် Shade (အရောင်အနုအရင့် ရောယှက်ခြင်း)ပေါ် မူတည်ပြီး၊ Linear Gradient (မျဉ်းဖြောင့်ပုံစံ အတိုင်း ရောင်ပြေးဖြစ်ပေါ်ခြင်း)၊ Radial Gradient (စက်ဝိုင်းပုံစံအတိုင်း ရောင်ပြေးဖြစ်ပေါ်ခြင်း)၊ Angular Gradient (နာရီလက်တံလည်သည့် အတိုင်း ရောင်ပြေးဖြစ်ပေါ်ခြင်း)၊ Reflected Gradient (Linear

Gradient အား ရောင်ပြန်ပုံစံ ရောင်ပြေးဖြစ်ပေါ်ခြင်း၊ Diamond Gradient (စိန်ပွင့်ပုံသဏ္ဌာန် ရောင်ပြေးဖြစ်ပေါ်ခြင်း) ဟူ၍ ခွဲခြားနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၄၃) တွင် Angular Gradient နှင့် Diamond Gradient ပုံတို့ကို ဖော်ပြထားပါသည်။



ပုံ (၁၄၃)

- (ဂ) အရောင်ပုံစံအတွက် Blend Mode ရွေးချယ်ခြင်း၊ အလင်းပိတ်တန်ဘိုးအား Opacity ရွေးချယ်ခြင်း၊ ရောင်ပြေးပုံစံအား ပြောင်းပြန်ဖြစ်ပေါ်စေရန်အတွက် Reverse ရွေးချယ်ခြင်း၊ အရောင်မဲ့ပါသည့် ရောင်ပြေးများအတွက် Transparency ရွေးချယ်ခြင်းတို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။



A. Palette menu

B. Opacity stop

C. Color stop

D. Adjust values or delete the selected opacity or color stop

E. Midpoint

ပုံ (၁၄၄)

Gradient Editor အသုံးပြုခြင်း

၉၅။ Photoshop တွင် အသင့်ပါသော Gradient များအား ပြုပြင်ခြင်းနှင့် မိမိကိုယ်တိုင် Gradient များအား အသစ်ဖန်တီး သိမ်းဆည်းထားနိုင်ပါသည်။ Options Bar မှ Sample Gradient ကိုနှိပ်ပါက Gradient Editor Box (ပုံ-၁၄၄)ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် အောက်ပါအတိုင်း လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်-

- (က) **Gradient** ပြုပြင်ခြင်း ။ အရောင်များကိုပြုပြင်လိုပါက Color Stop များကို Click လုပ်ပါက Color Swatch တွင် လက်ရှိအရောင် ပြသပေးပါမည်။ ထို Color Swatch ကို Click လုပ်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Color Stop ကို Double Click လုပ်ခြင်းတို့ဖြင့် Color Picker Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် အရောင်များကိုရွေးချယ်နိုင်ပြီး OK ကိုနှိပ်ပါ။ အရောင်နှစ်ရောင် ရောယှက်မှု ဧရိယာများကို ပြုပြင်လိုပါက Midpoint ကိုဘယ်ဘက်(သို့) ညာဘက်သို့ Drag လုပ်ပြီး ညှိယူနိုင်ပါသည်။ Color Stop များကို ဆွဲရွှေ့ခြင်း (သို့မဟုတ်) Location Box တွင် တန်ဖိုးများ ရိုက်ထည့်ခြင်းတို့ဖြင့် ရွှေ့နိုင်ပါသည်။



Adding a color



Deleting a color

ပုံ (၁၄၅)

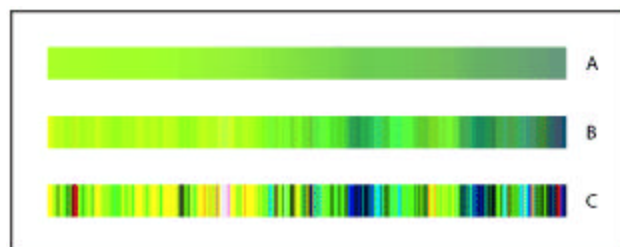
- (ခ) **Gradient** တွင် အရောင်ဖြည့်ခြင်းနှင့် ဖျက်ထုတ်ခြင်း ။ Gradient Bar အောက်တွင် Click လုပ်ပြီး Color Stop များ ထပ်ထည့်နိုင်ပါသည်။ Color Stop များအား ဖျက်ထုတ်လိုပါက Drag လုပ်ပြီး အောက်သို့ ဆွဲချရပါမည်။
ပုံ (၁၄၅)

- (ဂ) **Gradient Type**။ Gradient Type တွင် Solid နှင့် Noise ဟူ၍ နှစ်မျိုး ကွဲပြားပါသည်။ Solid Type တွင် Color Stop များဖြင့် အရောင်များ ပြုပြင်

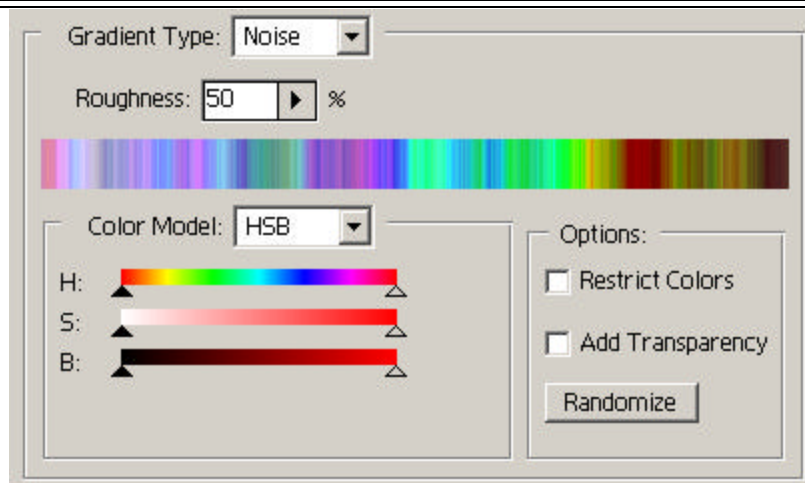
A. 10% noise

B. 50% noise

C. 90% noise



ပုံ (၁၄၆)



ပုံ (၁၄၇)

နိုင်ပါသည်။ Noise Type တွင် Roughness တန်ဖိုးပြောင်းလဲခြင်းဖြင့် အရောင်များစွာ ဖြစ်ပေါ်စေနိုင်ပါသည်။ Roughness Box တွင် တန်ဖိုး ရိုက်ထည့်ခြင်းနှင့် Slider တွင် ရွှေ့ခြင်းတို့ဖြင့် တန်ဖိုးပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Roughness တန်ဖိုးပြောင်းလဲခြင်းဖြင့် အရောင်ကွဲပြားခြင်းကို ပုံ (၁၄၆)တွင် ဖော်ပြထားပါသည်။ Gradient Type အား Solid သို့ ပြောင်းလဲလိုက်ပါက Gradient Bar သည် ပုံ (၁၄၇)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း ပြောင်းလဲသွားပါမည်။ Color Model Box တွင် RGB၊ HSB နှင့် LAB များ ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။

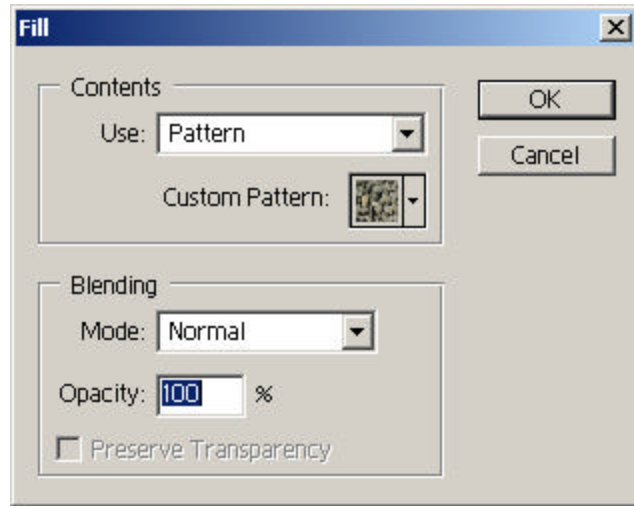
Paint Bucket Tool အသုံးပြုခြင်း

၉၆။ Paint Bucket Tool (🪄) ဖြင့် အရောင်တန်ဖိုးတူညီသည့် နေရာများတွင် Click တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ဆေးချယ်နိုင်ပါသည်။ သို့ရာတွင် Bitmap Mode ပုံများတွင် Paint Bucket Tool အသုံးမပြုနိုင်ပေ။ ပုံအစိတ်အပိုင်းများကို ဆေးချယ်ရန်အတွက် Options Bar တွင် အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- (က) **Fill Type** ။ Fill Type တွင် Foreground နှင့် Pattern တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Foreground တွင် ဖြည့်လိုသည့်အရောင်နှင့် Pattern တွင် ဖြည့်လိုသည့် Pattern တို့ကို ရွေးချယ်ပေးရပါမည်။
- (ခ) Blending Mode၊ Opacity၊ Tolerance၊ Contiguous၊ All Layer တို့ကို ရွေးချယ်အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

Fill Command အသုံးပြုခြင်း

၉၇။ Selection Area နှင့် Layer များတွင် Edit Menu မှ Fill ဖြင့် ဆေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Fill ကို Click လုပ်ပါက ပုံ (၁၄၈)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Fill Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။



ပုံ (၁၄၈)

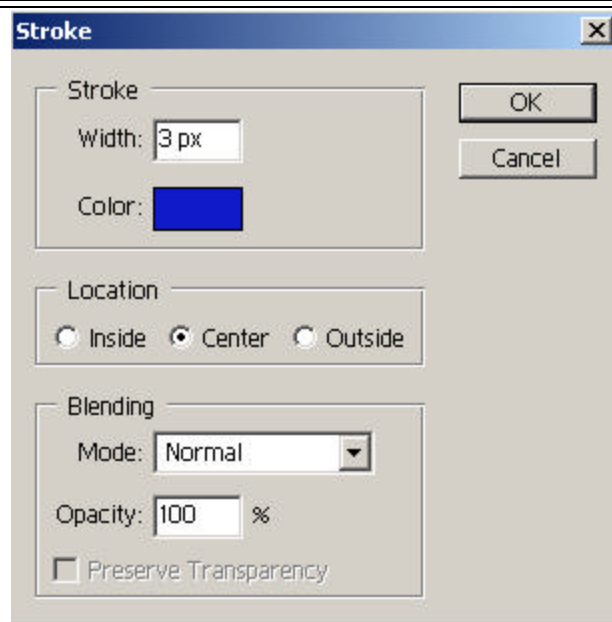
Use Box တွင် Foreground Color၊ Background Color၊ Black 50% Gray၊ White အရောင်တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Pattern ရွေးချယ်ပြီး၊ Custom Pattern တွင် များပြားလှသည့် Pattern များကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Blending Mode နှင့် Opacity တို့ကို ရွေးချယ်ပြီး OK နှိပ်ပါ။ Foreground အရောင်ဖြင့် ဆေးချယ်လိုပါက Alt + Shift Key ဖိပြီး Backspace Key နှိပ်ရပါမည်။

Stroke Command အသုံးပြုခြင်း

၉၈။ Selection Area တွင် အနားမျဉ်းများအား အရောင်ဖြည့်နိုင်ပါသည်။ Edit Menu မှ Stroke ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၁၄၉)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Stroke Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Stroke တွင် Width အား 250 Pixels အထိပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Color Box ကိုနှိပ်ပြီး ပေါ်လာသည့် Color Picker တွင် အလိုရှိသည့်အရောင်ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Location တွင် Selection Border ၏ Inside၊ Center၊ Outside တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Blending Mode နှင့် Opacity တို့ကိုလည်း ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။

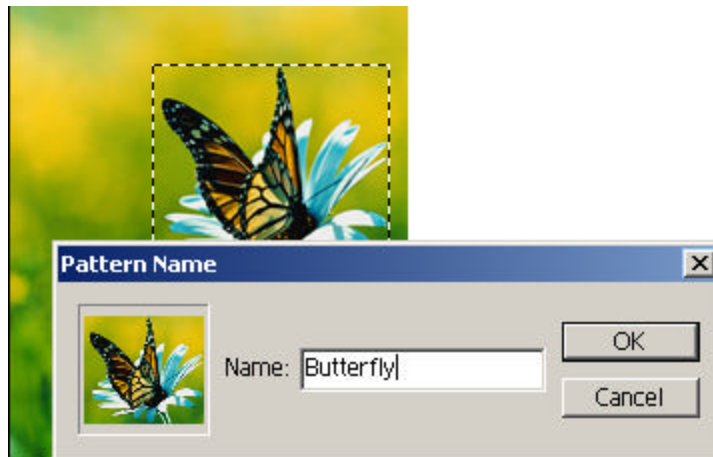
Pattern အသစ် ပြုလုပ်ခြင်း

၉၉။ ရုပ်ပုံဖိုင်များအတွင်းမှ ပုံအစိတ်အပိုင်းများကို Pattern အဖြစ် သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၄၉)

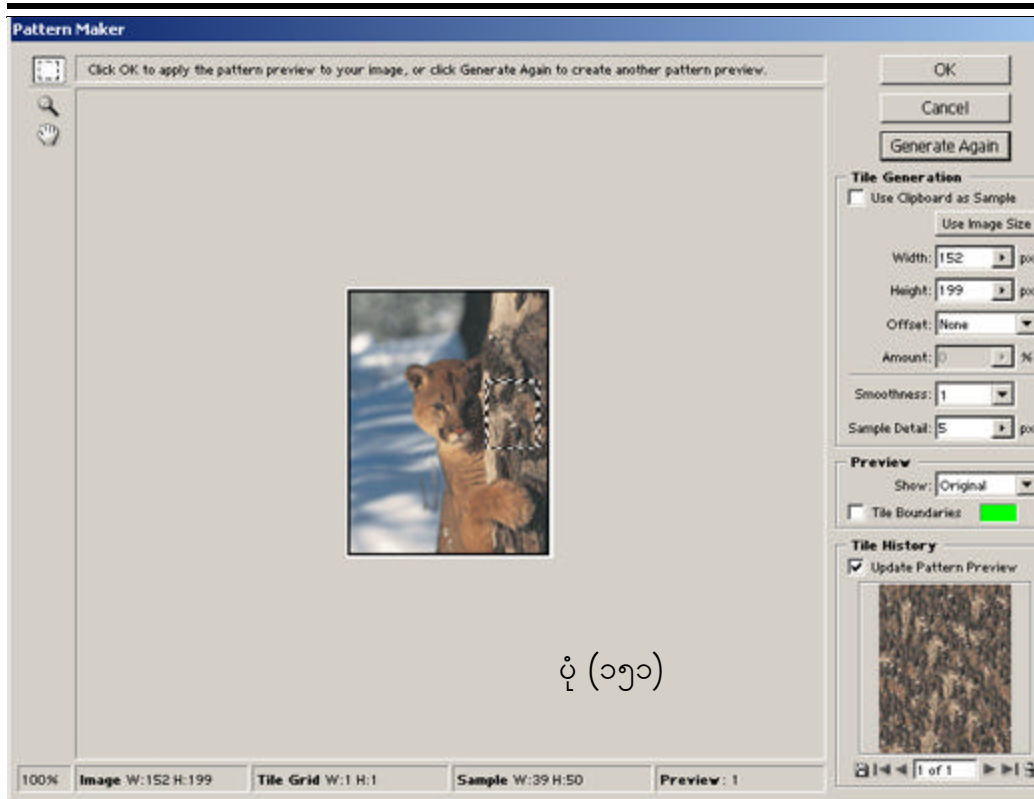
Rectangular Marquee Tool ဖြင့် ပုံအစိတ်အပိုင်းကို Select လုပ်ပြီး Edit Menu မှ Define Pattern ကိုနှိပ်ပါ။ ပုံ (၁၅၀) တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Pattern Name Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ပေးလိုသည့် Pattern အမည်ကိုရိုက်ထည့်ပြီး၊ OK ကိုနှိပ်ပါက Pattern အသစ် တစ်ခု ရရှိပါမည်။



ပုံ (၁၅၀)

Pattern Maker အသုံးပြုခြင်း

၁၀၀။ Pattern Maker ဖြင့် အဆမတန်များပြားသော Pattern တို့ကို Selection ပြုလုပ်ထားသော ပုံအစိတ်အပိုင်း (သို့မဟုတ်) Clip Board တွင်ရှိသော ပုံအစိတ်အပိုင်းတို့ကို အခြေခံပြီး



ပုံ (၁၅၁)

ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Pattern Maker သည် 8 Bits ပုံဖြစ်သော RGB Color၊ CMYK Color၊ Lab Color၊ Gray Scale Color Mode တို့တွင်သာ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Filter Menu မှ Pattern Maker ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၁၅၁)အတိုင်း Pattern Maker Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

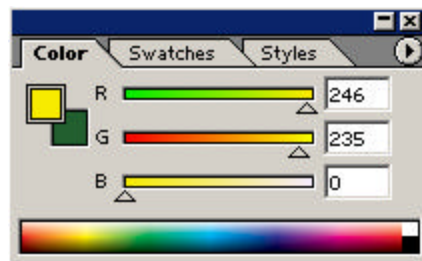
- (က) **Sample Area** ရွေးချယ်ခြင်း ။ Rectangular Marquee Tool ဖြင့် ပုံအစိတ်အပိုင်းကို Sample Area ရွေးချယ်ပါ။ သို့မဟုတ် ကွန်ပျူတာ၏ Clipboard တွင်ရှိသော ပုံကိုသုံးမည်ဆိုလျှင် Use Clipboard as Sample ကို ရွေးချယ်ပေးပါ။
- (ခ) **Tiles** ။ Tiles ၏အရွယ်အစားရွေးချယ်ရန် Width နှင့် Height တို့တွင် တန်ဖိုးရိုက်ထည့်ခြင်းနှင့် Slider တွင်ရွှေ့ခြင်းတို့ဖြင့် ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ (သို့မဟုတ်) Use Image Size Button ကိုနှိပ်ပြီး ပုံအရွယ်အစားအတိုင်း ရွေးချယ် နိုင်ပါသည်။ Offset တွင် Tiles ပေါ်မည့်လားရာ၊ Smoothness တွင် ချောမွေ့မှု၊ Sample Detail တွင် အသေးစိတ်ပေါ်လွင်စေမှုတို့ကို လိုအပ်သလို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။

- (ဂ) **Preview**။ Show တွင် Original နှင့် Generated တို့ကို ရွေးချယ်ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။ Tiles Boundaries ရွေးချယ်ပြီး Tiles ၏အနားမျဉ်းများကို ပေါ်လွင်စေနိုင်ပါသည်။
- (ဃ) **Tiles History**။ မိမိအလိုရှိသည့် အတိုင်းအတာများကို ပြောင်းလဲပြီး၊ Generate Button နှိပ်၍ Tiles များကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ ထိုသို့ ပြောင်းလဲပြီးခဲ့သည့် Tiles များကို Tiles History တွင် ပြန်လည် ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။ First Tile button ◀၊ Previous Tile button ◀၊ Next Tile button ▶၊ Last Tile button ▶ တို့ဖြင့် အစအဆုံး ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။

Foreground နှင့် Background Color ရွေးချယ်ခြင်း

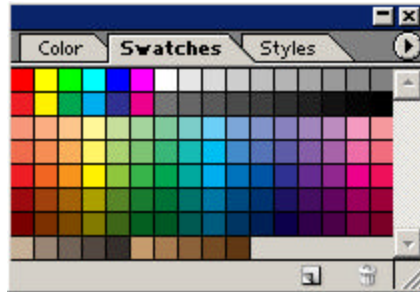
၁၀၁။ Foreground Color သည် ရေးဆွဲရန်၊ ဆေးဖြည့်ရန်နှင့် Selection Border များတွင် အနားမျဉ်းများရေးဆွဲရန် အသုံးပြုပါသည်။ Background Color သည် Gradient ဖြင့် ဆေးဖြည့်ခြင်းနှင့် ဖျက်ထုတ်သည့်နေရာများတွင် ဆေးဖြည့်ရန် အသုံးပြုပါသည်။ ၎င်းအရောင်နှစ်ခုအား အောက်ပါအတိုင်း ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်-

- (က) **Toolbox**။ Toolbox ၏ Foreground Color နှင့် Background Color Box တို့ကိုနှိပ်ပြီး၊ Color Picker တွင် အလိုရှိသည့်အရောင် ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Switch Color Icon (↔) နှိပ်ပြီး၊ အရောင်နှစ်ရောင်အား လဲလှယ်နိုင်ပါသည်။ Default Color Icon (■) နှိပ်ပြီး၊ ပုံသေအဖြူ အမည်းအရောင်သို့ ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။
- (ခ) **Eyedropper Tool**။ Eyedropper Tool ရွေးချယ်ပြီး၊ ပုံအတွင်းမှ အလိုရှိသောနေရာကို Click လုပ်ပါ။ ထိုနေရာရှိအရောင်သည် Foreground အရောင်သို့ ပြောင်းလဲသွားပါမည်။ Alt Key ဖိပြီး Click လုပ်ပါက Background အရောင်ဖြစ်လာပါမည်။ Painting Tool များကို အသုံးပြုနေစဉ်တွင် Alt Key ဖိထားပါက Eyedropper Tool အဖြစ် ယာယီပြောင်းပေးပါသည်။
- (ဂ) **Color Palette**။ Window Menu မှ Color ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၁၅၂)အတိုင်း



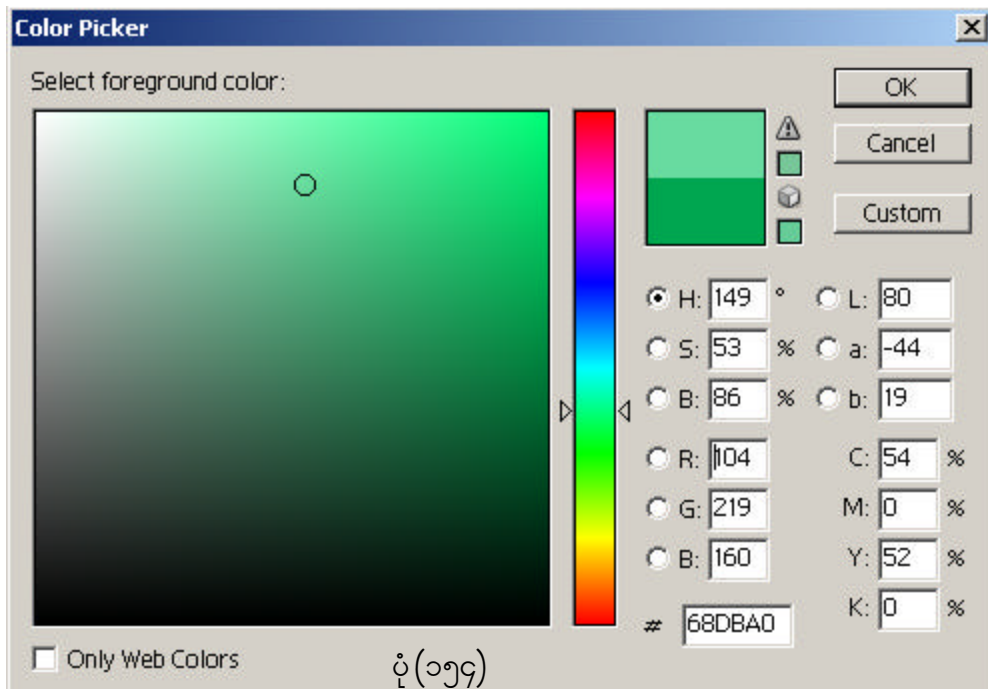
ပုံ (၁၅၂)

Color Palette ပေါ်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် Foreground နှင့် Background Color Box များကိုနှိပ်ပြီး၊ ပေါ်လာသည့် Color Picker တွင် အရောင် ရွေးခြင်း၊ သက်ဆိုင်ရာ Mode ၏ အရောင်တန်ဖိုးများ ရိုက်ထည့်ခြင်း၊ Slider တွင်ရွှေ့ခြင်း၊ Palette အောက်ခြေတွင်ရှိသော Color Slider တွင်ရွှေ့ခြင်း တို့ လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၅၃)

- (ဃ) **Swatches Palette**။ Window Menu မှ Swatches ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၁၅၃) အတိုင်း Swatches Palette ပေါ်လာပါမည်။ Swatches Palette အတွင်းမှ အလိုရှိသည့်အရောင်ကို Click လုပ်ပါက Foreground အရောင်အဖြစ် ပြောင်းလဲသွားပါမည်။ Ctrl Key ဖိပြီး Click လုပ်ပါက Background အရောင်ဖြစ်လာပါမည်။



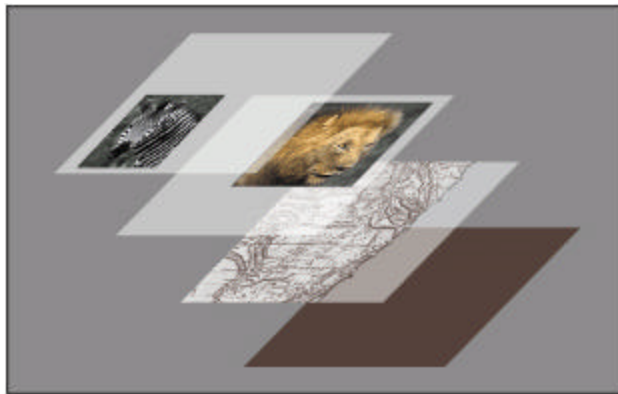
ပုံ (၁၅၄)

-
- (င) **Color Picker** ။ Toolbox နှင့် Color Palette တို့မှ Color Selection Box များကို Click လုပ်လျှင် Color Picker Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ (ပုံ ၁၅၄) ၎င်း၏ Color Field တွင် အရောင်ရွေးချယ်ခြင်းနှင့် Color Slider ရွေးခြင်းဖြင့် လိုအပ်သည့်အရောင် ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ HSB၊ Lab၊ RGB၊ CMYK Color Model များပေးထားပြီး၊ ၎င်းတို့တွင် သက်ဆိုင်ရာ တန်ဖိုးများ ရိုက်ထည့်ပြီး အရောင်ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ (ဥပမာ- RGB Model တွင် Red၊ Green၊ Blue တန်ဖိုးများသည် 255 အထိ သတ်မှတ် နိုင်ပြီး၊ CMYK တွင် Cyan၊ Magenta၊ Yellow၊ Black တို့အား 100% အထိ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်) RGB တွင် တန်ဖိုးအားလုံးသည် 0 ဖြစ်ပါက အမည်းရောင်စစ်စစ်ကို ရရှိပြီး၊ 255 ဖြစ်ပါက အဖြူရောင်စစ်စစ်ကို ရရှိပါမည်။ Custom Button နှိပ်ခြင်း၊ Only Web Colors ရွေးချယ်ခြင်းတို့ဖြင့် အခြား အရောင်စံနစ် တို့ကိုလည်း ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပြီးလျှင် OK Button နှိပ်ရပါမည်။ Edit Menu ၏ Preferences မှ General ကိုနှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Color Picker အား Windows နှင့် Adobe တို့ကို ရွေးချယ်ခြင်းဖြင့် Color Picker ပုံစံကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။

Chapter (8)

Using Layers

Photoshop တွင် ပုံများအား ပြုပြင်ရာတွင် လွယ်ကူစေရန် Layers (အလွှာများ) များခွဲခြားပြီး ပြုလုပ်ရပါမည်။ Layers များထဲမှ Objects များသည် အပေါ်စီးမှကြည့်သောအခါ ပုံတစ်ပုံတည်းအဖြစ် တွေ့မြင်ရခြင်းဖြစ်ပါသည်။ Layer တွင် Objects မရှိသည့်အပိုင်းသည် အကြည်လွှာပုံစံ ဖြစ်နေသဖြင့် အောက်တွင်ရှိသည့် Layers များမှ Objects များကို ထွင်းဖောက် မြင်နေရခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ Objects ရှိသည့် Layers အစိတ်အပိုင်းများကိုလည်း ပြုပြင်ခြင်းဖြင့် ထွင်းဖောက် မြင်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၅၅)တွင် မြင်းကျား၊ ခြင်္သေ့၊ မြေပုံပါသည့် Layer နှင့် Background Layer တို့ကို ခွဲခြားပြထားပါသည်။

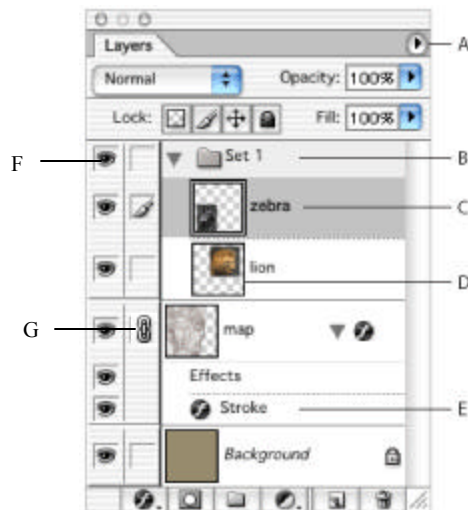


ပုံ (၁၅၅)

Layers Palette

၁၀၂။ Layers Palette တွင် ပုံအတွင်းရှိ Layer များ၊ Layer Set များနှင့် Layer Effects များ ပါဝင်ပါသည်။ Layer များအား အသစ်ဖန်တီးခြင်း၊ ဖုံးကွယ်ခြင်း၊ ဖော်ပြခြင်း၊ ကူးယူခြင်းနှင့် ဖျက်ထုတ်ခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Window Menu မှ Layers ကို နှိပ်ပါက ပုံ (၁၅၆) အတိုင်း Layers Palette ပွင့်လာပါမည်။ အပေါ်ညာထောင့်ရှိတြိဂံ (▶)ကိုနှိပ်ပြီး Layers Palette Menu ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ၎င်း၏ Layer Options မှ Layer Thumbnail Size ကို ပြုပြင်ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Layers များ၊ Layer Sets များနှင့် Layer Effects များကို Eye Icon (◉)နှိပ်ပြီး ဖုံးကွယ်ခြင်း၊ ဖော်ပြခြင်းများ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Layer နှင့် Layer Set တို့တွင် Link Icon (🔗)နှိပ်ပြီး တစ်ခုနှင့်တစ်ခု ချိတ်ဆက်ထားနိုင်ပါသည်။ Layer များ ချိတ်ဆက် ထားခြင်းဖြင့် Layer တစ်ခုရွေ့သည့်အခါ ကျန်သည့် Layer များပါ လိုက်လံ ရွေ့ပါမည်။ Lock Transparency (🔒)ကိုနှိပ်ထားခြင်းဖြင့် Transparent Area (အရောင်မဲ့

နေရာ)များတွင် ရေးဆွဲခြင်းကို တားမြစ်ပါမည်။ Lock Image (🔒)ကိုနှိပ်ထားခြင်းဖြင့် Painting Tool အသုံးပြုခြင်းကို တားမြစ်ပါမည်။ Lock Position (🔒)ကိုနှိပ်ထားခြင်းဖြင့် နေရာရွှေ့ခြင်းကို တားမြစ်ပါမည်။ Lock All (🔒)ကိုနှိပ်ခြင်းဖြင့် အထက်ပါတားမြစ်ချက်အကုန် တားမြစ်ပါမည်။ Layer အား Click လုပ်ပါက ထို Layer တွင် Paintbrush Icon (🖌) ပေါ်လာပြီး၊ ထို Layer အတွင်းရှိ ပုံများအား ပြုပြင်ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Layer များအား Drag လုပ်ပြီး အလိုရှိသည့်နေရာသို့ထားခြင်းဖြင့် Layer အစီအစဉ်ကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။



A. Layers palette menu

B. Layer set

C. Layer

D. Layer thumbnail

E. Layer effects

F. Eye Icon

G. Link Icon

ပုံ (၁၅၆)

Background Layer

၁၀၃။ Photoshop တွင် ပုံတစ်ပုံအသစ်ဖန်တီးသည့်အခါ Background Layer အား White, Background နှင့် Transparent အရောင်များဖြင့် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ပုံတစ်ပုံတွင် Background Layer တစ်ခုသာရှိပါသည်။ Background Layer သည် Layer အစီအစဉ်တွင် နေရာ ရွှေ့၍မရပါ။ Blending Mode နှင့် Opacity တို့ကို ပြောင်းလဲ၍မရပေ။ Background Layer အား Double Click ပြုလုပ်ခြင်း၊ Layer Menu ၏ New မှ Layer From Background ကိုနှိပ်ခြင်းတို့ဖြင့် ရိုးရိုး Layer အဖြစ်သို့ ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Layer တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီး Layer Menu ၏ New မှ Background From Layer ကိုနှိပ်၍ Background Layer အဖြစ်သို့ ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။

Layer နှင့် Layer Sets များ အသစ်ထည့်ခြင်း၊ ဖျက်ထုတ်ခြင်း

၁၀၄။ Layers Palette ၏ New Layer Button (📄)ကိုနှိပ်ခြင်း၊ Layer Menu ၏ New မှ Layer ကိုနှိပ်ခြင်းဖြင့် Layer အသစ်ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Layer တစ်ခုအတွင်းရှိ ပုံအစိတ်အပိုင်း

ကိုရွေးချယ်ပြီး Layer Menu ၏ New မှ Layer Via Copy နှင့် Layer Via Cut ကိုနှိပ်ခြင်းဖြင့် ထိုအစိတ်အပိုင်းပါသည့် Layer အသစ်တစ်ခု ဖန်တီးပေးပါမည်။ Layer Via Cut သည် မူရင်း Layer တွင် ထိုအစိတ်အပိုင်း ဖြတ်ထုတ်ပါမည်။ Layer Menu မှ Duplicate Layer ကိုနှိပ်ခြင်း၊ Layer ကို Drag လုပ်ပြီး New Layer Button ပေါ်သို့တင်ခြင်းတို့ဖြင့် ပုံစံတူ Layer အသစ်တစ်ခု ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ New Layer Set Button (📁) ကိုနှိပ်ခြင်း၊ Layer Menu ၏ New မှ Layer Set ကိုနှိပ်ခြင်းတို့ဖြင့် Layer Set အသစ် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Layer Set တွင် သီးခြား Layer များအား အုပ်စုဖွဲ့ထားခြင်းဖြင့် ထိန်းချုပ်ပြုပြင်ရာတွင် ပိုမို လွယ်ကူစေပါသည်။ Layer နှင့် Layer Set များအား Drag လုပ်ပြီး Trash Button ပေါ်သို့ တင်ခြင်း၊ Layer နှင့် Layer Set များကို ရွေးချယ်ပြီး Layer Menu မှ Layer Layer Set တို့ကိုနှိပ်ပြီး ဖျက်ထုတ် နိုင်ပါသည်။

ပုံစံတူ **Layer** အသစ်ဖန်တီးခြင်း

၁၀၅။ Layer Menu မှ Duplicate Layer ကိုနှိပ်ခြင်း၊ Layer ကို Drag လုပ်ပြီး New Layer Button ပေါ်သို့တင်ခြင်းတို့ဖြင့် ပုံစံတူ Layer အသစ်တစ်ခု ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ပုံစံတူ Layer အား ပုံဖိုင်တစ်ခုမှ အခြားပုံဖိုင်တစ်ခုတွင် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ပုံဖိုင်တစ်ခုမှ Layer တစ်ခုအား Move Tool (🖱️) ဖြင့် ဆွဲယူပြီး၊ အခြားပုံဖိုင်တစ်ခုထဲသို့ ထည့်ပါ။ ထိုအခါ အခြား ပုံဖိုင်ထဲတွင် ပထမပုံဖိုင်မှ ပုံစံတူ Layer ရောက်ရှိနေပါမည်။ ပုံဖိုင်တစ်ခု၏ Layer အားရွေး ချယ်ပြီး Select Menu မှ All ကိုနှိပ်ခြင်း၊ Ctrl+A နှိပ်ခြင်းတို့ဖြင့် ရွေးချယ်လိုက်ပြီး Edit Menu မှ Copy နှိပ်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Ctrl+C နှိပ်ပါ။ ပြီးလျှင် မူရင်းပိုင် (သို့မဟုတ်) အခြားပိုင်တွင် Edit Menu မှ Paste (သို့မဟုတ်) Ctrl+V နှိပ်ပါက ပုံစံတူ Layer တစ်ခု ရရှိပါမည်။

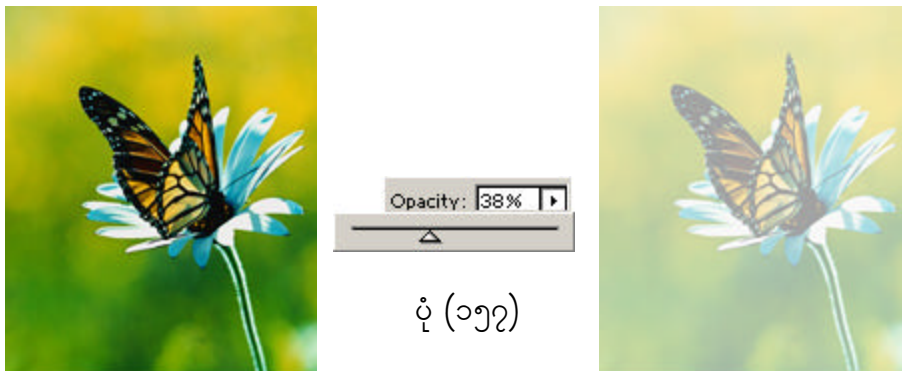
Merging နှင့် Flattening Layer ပြုလုပ်ခြင်း

၁၀၆။ Layer နှစ်ခုအား ပေါင်းစပ်ခြင်းနှင့် Layer Set အတွင်းတွင် ပေါင်းစပ်ခြင်းတို့ကို Merging ဟုခေါ်ပါသည်။ Layer တစ်ခုအားရွေးချယ်၍ Layer Menu မှ Merge Down နှိပ်ပြီး၊ လက်ရှိ Layer နှင့် အောက်မှ Layer တို့ကို ပေါင်းစပ်နိုင်ပါသည်။ Merge Layer Set ကိုနှိပ်ခြင်းဖြင့် Layer Set အတွင်းရှိ Layer များကို ပေါင်းစပ်နိုင်ပါသည်။ Merge Visible နှိပ်ပါက Hiding လုပ်ထားသည့် Layer မှလွဲ၍ ကျန်သည့် Layer များနှင့် Layer Set များကို ပေါင်းစပ်ပေးပါမည်။ Alt Key ဖိထားပြီး Merge Visible ကိုနှိပ်ပါက လက်ရှိ Layer ထဲတွင် Hiding လုပ်ထားသည့် Layer မှလွဲ၍ ကျန်သည့်ပုံများ လာရောက်ပေါင်းစပ်ပါမည်။ သို့သော် မူရင်း Layer များသည် ပေါင်းစပ်ခြင်းမရှိဘဲ မူရင်းအတိုင်း ရှိနေပါမည်။ Layer Menu မှ

Flatten Image ကိုနှိပ်ပါက Hiding လုပ်ထားသည့် Layer မှလွဲ၍ ကျန်သည့် Layer များသည် Background Layer တွင် လာရောက်ပေါင်းစပ်ပေးပါမည်။ သို့သော် Hiding Layer များလည်း ပျောက်သွားပါလိမ့်မည်။

Layer Opacity အသုံးပြုခြင်း

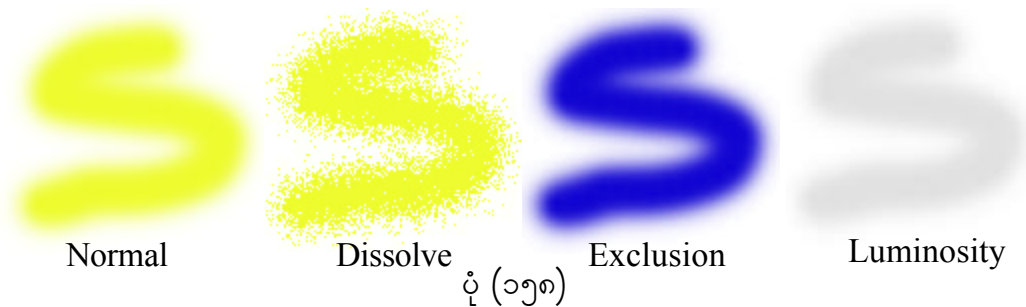
၁၀၇။ Layer Opacity ကိုအသုံးပြုခြင်းဖြင့် Layer တစ်ခု (သို့မဟုတ်) Layer Set တစ်ခု၏ အလင်းပိတ်စွမ်းအားကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Layer (သို့မဟုတ်) Layer Set တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီး Layers Palette အပေါ်ဘက်တွင်ရှိသည့် Opacity Box တွင် တန်ဖိုးရိုက်ထည့်ခြင်း၊ Slider တွင်ရွှေ့ခြင်းတို့ဖြင့် Opacity တန်ဖိုးကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Opacity တန်ဖိုး 100% ရှိသည့် မူရင်းပုံအား Opacity တန်ဖိုး 38% သို့ ပြောင်းလဲလိုက်ခြင်းဖြင့် အရောင်မှိန်ဖျော့သွားသည်ကို ပုံ (၁၅၇)တွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၅၇)

Blending Mode အသုံးပြုခြင်း

၁၀၈။ Blending Mode ပြောင်းလဲခြင်းဖြင့် Pixel များ၏ အရောင်အသွေးသည် ပြောင်းလဲသွားစေပါသည်။ Layer ၏ Blending Mode ပြောင်းလဲပေးခြင်းဖြင့် ထူးခြားသည့် ဒီဇိုင်းပုံစံများကို ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Layers Palette ၏ အပေါ်ဘက်ဘက်တွင်ရှိသည့် Blendind



Normal

Dissolve

Exclusion

Luminosity

ပုံ (၁၅၈)

Mode တွင် Normal၊ Dissolve၊ Darken၊ Multiply၊ Color Burn၊ Linear Burn၊ Lighten၊ Color Dodge၊ Linear Dodge၊ Overlay၊ Soft Light၊ Hard Light၊ Vivid Light၊ Linear Light၊ Pin Light၊ Difference၊ Exclusion၊ Hue၊ Saturation၊ Color၊ Luminosity တို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၅၈)တွင် Normal ဖြင့် ရေးဆွဲထားသည့် အဝါရောင်စုတ် ချက်အား Dissolve တွင် အစက်အပြောက်ပုံစံ၊ Exclusion တွင် အပြာရောင်၊ Luminosity တွင် မီးခိုးရောင်တို့ ပြောင်းလဲပုံကို ဖော်ပြထားပါသည်။

Knockout Options အသုံးပြုခြင်း

၁၀၉။ Knockout Options အသုံးပြုခြင်းဖြင့် လက်ရှိ Layer ကိုဖောက်ထုတ်ပြီး၊ အခြား Layer တွင်ရှိသော Objects များကို ပေါ်လွင်စေရန် အသုံးပြုပါသည်။ လက်ရှိ Layer တွင် အရောင်မဲ့ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပုံ (၁၅၉)တွင် Africa စာသားပါရှိသည့် Layer အား Double Click လုပ်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Layer Menu ၏ Layer Style မှ Blend Options ကိုနှိပ်ခြင်း တို့ဖြင့် Layer Style Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်း၏ Advanced Blending တွင် Fill Opacity အား ရာခိုင်နှုန်းလျော့ခြင်းနှင့် Shallow Knock ပေးခြင်းတို့ပြုလုပ်ပါသည်။ ထိုအခါ ပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Africa စာသားသည် အရောင်မဲ့ဖြစ်သွားပြီး၊ အောက်တွင်ရှိသော Lion Layer ကိုမြင်တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၅၉)

Layer Effects နှင့် Style အသုံးပြုခြင်း

၁၁၀။ Layer Style အသုံးပြုခြင်းဖြင့် ထူးခြားဆန်းသစ်သည့် Layer Effects များကို လျှင်မြန်စွာ ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Layer Style အား Background Layer၊ Lock Layer နှင့်

Layer Set တို့တွင် မပြုလုပ်နိုင်ပါ။ Layer Menu မှ Layer Style တွင် Drop Shadow၊ Inner Shadow၊ Outer Glow၊ Inner Glow၊ Bevel & Emboss၊ Satin၊ Color Overlay၊ Gradient Overlay၊ Pattern Overlay၊ Stroke စသည့် Styles များကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ၎င်းတို့မှ Style တစ်ခုကိုရွေးချယ်ပါက Layer Style Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် သက်ဆိုင်ရာ Options များကို ရွေးချယ်ရပါမည်။ Layer တစ်ခုကို Style ပြုလုပ်ပြီးပါက Layers Palette ၏ Layer အမည်ဘေးတွင် "f" Icon (🔍) ပေါ်လာပါမည်။ Layer Style ကို ပြုပြင်လိုပါက (🔍) ကို Double Click လုပ်လျှင် Layer Style Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ပုံ(၁၆၀) တွင် Layer Style အချို့ကို ဖော်ပြထားပါသည်။



Drop Shadow



Bevel and Emboss



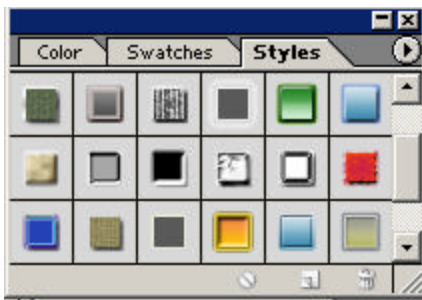
Satin

Pattern Overlay
& Stroke

ပုံ (၁၆၀)

Styles Palette အသုံးပြုခြင်း

၁၁၁။ Style သည် အသင့်ပြုလုပ်ပြီးသား Effects များပါဝင်ပါသည်။ Style များသည် Styles Palette Dialogbox တွင်ပါဝင်ပါသည်။ ထို့အပြင် Pen Tool နှင့် Shape Tool များ အသုံးပြုစဉ် Options Bar တွင်လည်း Style ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Window Menu မှ Styles ကိုနှိပ်ပါက Styles Palette Dialogbox (ပုံ ၁၆၁) ပွင့်လာပါမည်။ Styles Palette Dialogbox ၏ Traingle (▶) ကိုနှိပ်ပြီး Abstract Styles၊ Buttons၊ Glass Buttons၊ Image Effects၊ Photographic Effects၊ Text Effects၊ Text Effects2၊ Textures စသည့် Styles အုပ်စုများကို ခေါ်ယူအသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၆၁) ဒုတိယပုံတွင် Text Effects2 အုပ်စုမှ Gradient Blue Pillow Emboss Effect ဖြင့်ပြုလုပ်ထားသည့် Computer စာလုံးကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၆၁)

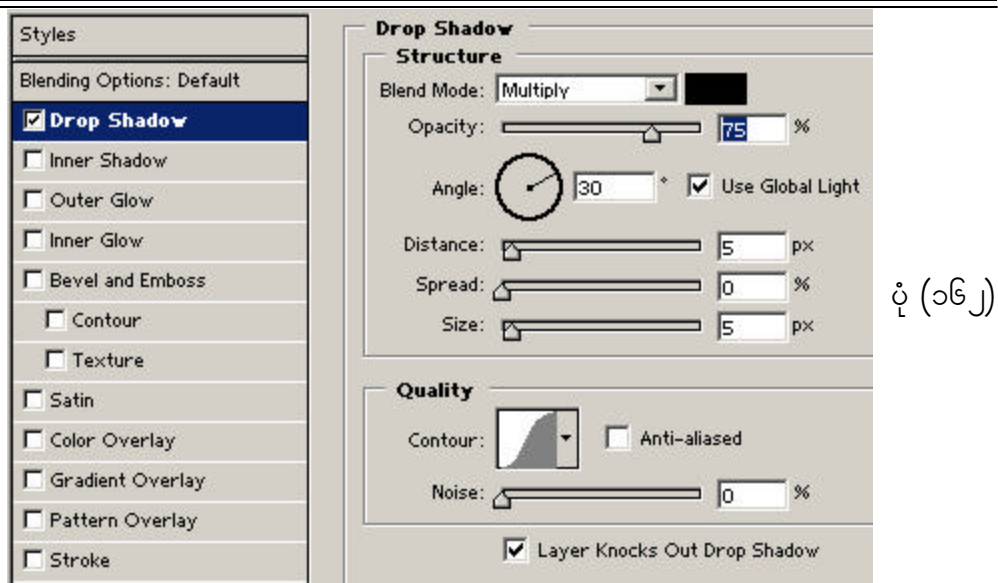


Gradient Blue Pillow
Emboss

Style များကို ပြုပြင်ခြင်း

၁၁၂။ Styles Palette မှ Effects ပေးထားသည့် Layer အား Double Click လုပ်ပါက Layer Style Dialogbox (ပုံ-၁၆၂) ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် ဘယ်ဘက်ခြမ်းမှ Styles တစ်ခုစီ ရွေးချယ်ပါက ညာဘက်ခြမ်းရှိ Style Options များ ပြောင်းလဲသွားပါမည်။ ၎င်းတို့ကို အောက်ပါ အတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- (က) **Angle**။ အရိပ်အတွက် အလင်းကျမည့်ထောင့်ကို Angle တွင်ရိုက်ထည့်ခြင်း (သို့မဟုတ်) ဆွဲရွေ့ခြင်းတို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။
- (ခ) **Choke**။ Inner Shadow နှင့် Inner Glow တို့တွင် Effects ၏အနား များအား မှန်ဝါးရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



- (ဂ) **Color**။ Shadow၊ Glow နှင့် Highlight တို့အတွက် အရောင်များ ရွေးချယ် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။
- (ဃ) **Contour**။ Drop Shadow၊ Inner Shadow၊ Inner Glow၊ Outer Glow၊ Bevel and Emboss နှင့် Satin Effects တို့တွင် ဖြစ်ပေါ်လာမည့် Shape ပုံစံတို့ကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Contour Editor Dialogbox ၏ Inverted Arrow (▼) ကိုနှိပ်ပါက Contour Pop-up Palette ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် Linear၊ Cone၊ Cone Inverted၊ Cove Deep၊ Cove Shallow၊ Gaussian၊ Half Round၊ Ring၊ Ring Double၊ Rolling Slope- Descending၊ Rounded Steps နှင့် Saw Tooth1 Contour တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၆၃) တွင် Drop Shadow Effects အား Contour အချို့ဖြင့် ပြောင်းလဲ ထားပုံကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



Linear



Cone

Cone
Inverted
ပုံ (၁၆၃)Ring
DoubleSaw
Tooth1

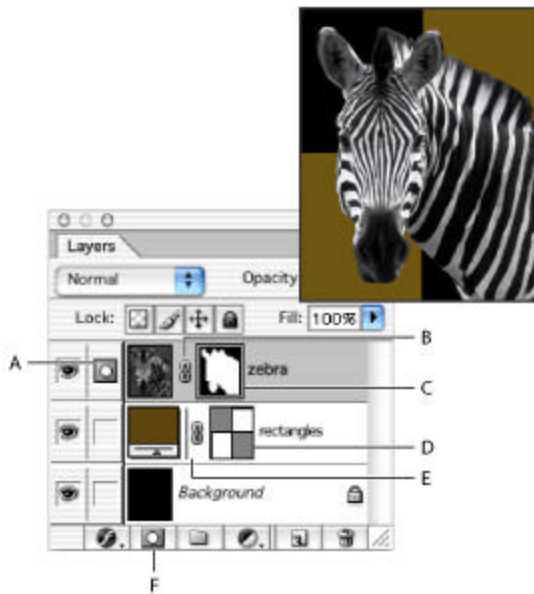
-
- (င) **Distance**။ Shadow နှင့် Satin Effects တို့တွင်ဖြစ်ပေါ်လာမည့် Effects နှင့် မူရင်းပုံတို့၏ အကွာအဝေးအတွက် 30000 Pixels အထိ ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။
 - (စ) **Depth**။ Bevel and Emboss Effects တွင် အနားစွန်းများအား သုံးဘက်မြင်ပုံဖြစ်ပေါ်စေရန် Shading အတွက် အသုံးပြုပါသည်။ 1 မှ 1000% အထိ ပြောင်းလဲ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။
 - (ဆ) **Gross Contour**။ Bevel and Emboss Effects တွင် Contour ပုံစံအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။
 - (ဇ) **Gradient**။ Outer Glow၊ Inner Glow နှင့် Gradient Overlay Effects တို့တွင် ရောင်ပြေးပုံစံအရောင်များအတွက် အသုံးပြုပါသည်။ Gradient ၏ Inverted Arrow ကိုနှိပ်ပြီး Gradient ရွေးချယ်ခြင်း၊ Gradient Box နှိပ်ပြီး Gradient Editor အသုံးပြုခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။
 - (စ) **Opacity**။ ဖြစ်ပေါ်လာမည့် Effects တို့၏ အလင်းပိတ်စွမ်းအား ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။ (ဥပမာ- Drop Shadow တွင် အရိပ်၏အရောင် အနုအရင့်ကို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်)
 - (ည) **Pattern**။ Pattern Overlay Effects တွင် အသင့်ပါသည့် ဒီဇိုင်းပုံစံတို့ကို အသုံးပြုပါသည်။ Pattern ၏ Inverted Arrow ကိုနှိပ်ပြီး Pattern များကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။
 - (ဋ) **Position**။ Stroke Effects တွင် ပုံ၏အနားများကို မျဉ်းဆွဲရာတွင် အနားစွန်း၏ အပြင်ဘက် (Outside)၊ အတွင်းဘက် (Inside)၊ အလယ် (Center) ဟူ၍ တည်နေရာပေးနိုင်ပါသည်။
 - (ဌ) **Range**။ Inner Glow နှင့် Outer Glow Effects တို့တွင် ဆေးရောင်များ ပြန့်ပြီးမှုန်သွားသည့် အတိုင်းအတာကို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။
 - (ဍ) **Size**။ Shadow နှင့် Blur (မှုန်ဝါးခြင်း)အရွယ်အစားကို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။
 - (ဎ) **Soften**။ Bevel and Emboss Effects တွင် Shading များကို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။
 - (ဏ) **Style**။ Bevel and Emboss Effects တွင် Inner Bevel၊ Outer Bevel၊ Emboss၊ Pillow Emboss နှင့် Stroke Emboss တို့ကို ရွေးချယ်သုံးခြင်းဖြင့် Shading ပုံစံများကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။

Layer Effects များကို ဖျက်ထုတ်ခြင်း

၁၁၃။ Layer Effects များကို ဖျက်ထုတ်လိုပါက Layer Palette တွင်ရှိသည့် Layer Effects များကို Layer Palette အောက်ခြေတွင်ရှိသည့် အမှိုက်ပုံးထဲသို့ ဆွဲထည့်ရပါမည်။ Layer Menu မှ Layer Style ၏ Clear Style ကိုနှိပ်ပါက Layer ရှိ Effects အားလုံး ပျက်သွားပါမည်။

Masking Layers

၁၁၄။ Layer တစ်ခုတွင် အလိုရှိသော ဧရိယာတစ်ခုကို ဖုံးကွယ်ခြင်း (သို့မဟုတ်) ကျန်သည့် ဧရိယာများကိုဖုံးကွယ်ပြီး ဖော်ပြခြင်းတို့ပြုလုပ်သည်ကို Layer Mask ဟု ခေါ်ပါသည်။ Mask တွင် နှစ်မျိုးခွဲခြားနိုင်ပါသည်။ Bitmap Image များတွင် Selection Tool၊ Painting Tool တို့ဖြင့် ဖန်တီးသော Layer Mask နှင့် Pen Tool၊ Shape Tool တို့ဖြင့် ဖန်တီးသော Vector Mask တို့ ဖြစ်ကြပါသည်။ Masks ပြုလုပ်ပြီးပါက Layer Palette တွင်ရှိသော Layer တွင် Layer Mask နှင့် Vector Mask ပုံများ ပေါ်လာပါသည်။ (ပုံ-၁၆၄)



- A. Layer mask selected
- B. Layer mask link icon
- C. Layer mask
- D. Vector mask
- E. Vector mask link icon
- F. New Layer Mask

ပုံ (၁၆၄)

Layer Mask ဖန်တီးခြင်းနှင့် ပြုပြင်ခြင်း

၁၁၅။ Layer Mask ဖန်တီးပြီး ၎င်းတွင် ပေါင်းထည့်ခြင်း၊ ထုတ်ပယ်ခြင်းတို့ကို ထပ်မံ ပြုလုပ် နိုင်ပါသည်။ Layer Mask အသစ်ဖန်တီးရန်၊ ပေါင်းထည့်ရန်၊ ထုတ်ပယ်ရန်နှင့် ပြုပြင်ရန် အောက်ပါအတိုင်းလုပ်ဆောင်ပါ-

(က) **Mask** အသစ်ဖန်တီးခြင်း ။ Layer တစ်ခုကိုရွေးချယ်ပြီး Layers Palette

အောက်ခြေရှိ New Layer Mask Button (🖼️)ကိုနှိပ်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Layer Menu ၏ Add Layer Mask မှ Reveal All ကိုရွေးချယ်ခြင်းတို့ဖြင့် Layer အတွင်းရှိ ဧရိယာအားလုံးကို ဖော်ပြနိုင်ပါသည်။ Alt Key ဖိပြီး New Layer Mask Button (🖼️)ကိုနှိပ်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Layer Menu ၏ Add Layer Mask မှ Hide All ကိုရွေးချယ်ခြင်းတို့ဖြင့် Layer အတွင်းရှိ ဧရိယာအားလုံးကို ဖုံးကွယ်နိုင်ပါသည်။ Selection Tool တစ်ခုခုဖြင့် ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီး New Layer Mask ကိုနှိပ်ခြင်း၊ Alt+ New Layer Mask ကို နှိပ်ခြင်း၊ Reveal Selection ရွေးချယ်ခြင်း၊ Hide Selection ရွေးချယ်ခြင်း တို့ပြုလုပ်ပါ။ ထိုအခါ ရွေးချယ်ထားသည့် အစိတ်အပိုင်းကို ဖော်ပြခြင်းနှင့် ဖုံးကွယ်ခြင်းတို့ ဖြစ်ပေါ်ပါမည်။

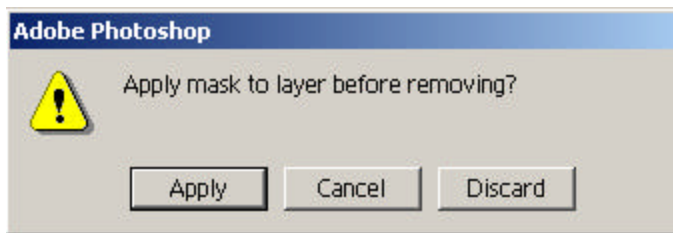
- (ခ) **Mask** ပြုပြင်ခြင်း ။ Layer Mask သည် Grayscale Image ဖြစ်ပါသည်။ ထို့ကြောင့် Mask Layer ကိုရွေးပါက Foreground Color နှင့် Background Color တို့သည် အဖြူနှင့် အမည်းသို့ ပြောင်းသွားပါသည်။ ဖုံးကွယ်လိုသည့်အပိုင်းကို Painting Tool တစ်ခုသုံး၍ အမည်းရောင်ဖြင့် ရေးဆွဲနိုင်ပြီး ထပ်ဖြည့်နိုင်ပါသည်။ ထို့အတူ ဖော်ပြလိုသည့်အပိုင်းကို အဖြူရောင်ဖြင့် ရေးဆွဲနိုင်ပါသည်။ ထို့ကြောင့် ပေါင်းထည့်ခြင်း၊ ထုတ်ပါယ်ခြင်းတို့ကို အဖြူရောင်၊ အမည်းရောင်စုတ်ချက်များဖြင့် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၆၅) ပထမပုံအား Mask



ပုံ (၁၆၅)



- Layer ဖြင့် Hide All ပြုလုပ်ထားပါသည်။ ထို့နောက် ၎င်း Mask Layer အား Gradient Tool ဖြင့် အဖြူအမည်းရောင်ပြေးဖြည့်ထားပါသည်။ ထိုအခါ ဒုတိယပုံတွင်ပြထားသည့်အတိုင်း ပုံအပေါ်ပိုင်း မှန်ဝါးသည့်ပုံစံကို ရရှိပါသည်။
- (ဂ) **Mask** ဖုံးကွယ်ခြင်းနှင့် ဖော်ပြခြင်း ။ Layer Menu မှ Disable Layer Mask ကိုနှိပ်ပါက Layer Mask ပျောက်သွားပါမည်။ ထို Layer တွင်ပြထား သည့် Layer Mask Thumbnail အား အနီရောင်ကြက်ခြေခတ်အမှတ်အသား ဖြင့် ဖုံးကွယ်ထားပါလိမ့်မည်။ ပြန်လည်ဖော်ပြလိုပါက Layer Menu မှ Enable Layer Mask ကိုနှိပ်ပါ။
- (ဃ) **Mask** အားဖျက်ခြင်း ။ Layer Mask အား Layer Palette ရှိ အမှိုက်ပုံး ထဲသို့ ဆွဲထည့်ပါက ပုံ (၁၆၆) တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Dialogbox ပေါ်လာ ပါမည်။ Apply ကိုနှိပ်ပါက Mask ပျက်သွားပြီး၊ ၎င်း Layer တွင် Mask ဧရိယာမှလွဲ၍ ကျန်သည့်နေရာများသည် အရောင်မဲ့ဖြစ်သွားပါမည်။ Discard နှိပ်လျှင် Mask ပျက်သွားပြီး၊ မူရင်း Layer အတိုင်း ရရှိပါမည်။



ပုံ (၁၆၆)

Vector Mask ဖန်တီးခြင်းနှင့် ပြုပြင်ခြင်း

၁၁၆။ Vector Mask သည် သေးငယ်သည့်မျဉ်းများဖြင့် ဖန်တီးထားသဖြင့် ပြန်လည်ပြုပြင် ရာတွင် ပိုမိုလွယ်ကူပြီး အသုံးဝင်ပါသည်။ Layer တစ်ခုကိုရွေးချယ်ပြီး Layer Menu ၏ Add Vector Mask မှ Reveal All ကိုနှိပ်ခြင်းဖြင့် Layer တစ်ခုလုံးဖော်ပြခြင်းနှင့် Hide All နှိပ်၍ Layer တစ်ခုလုံးဖုံးကွယ်ခြင်းများ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Layer Menu မှ Disable Vector Mask ကိုနှိပ်ပါက Vector Mask ပျောက်သွားပါမည်။ ထို Layer ရှိ Vector Mask Thumbnail အား အနီရောင်ကြက်ခြေခတ်အမှတ်အသားဖြင့် ဖုံးကွယ်ထားပါလိမ့်မည်။ ပြန်လည် ဖော်ပြလိုပါက Layer Menu မှ Enable Layer Mask ကိုနှိပ်ပါ။ Layer Menu မှ Delete Vector Mask ကိုနှိပ်ခြင်းနှင့် Layer ထဲမှ Vector Mask Thumbnail အား အမှိုက်ပုံးထဲသို့ ဆွဲထည့်ခြင်းတို့ဖြင့် Vector Mask အား ဖျက်နိုင်ပါသည်။ Vector Mask အား Layer Menu ၏ Rasterize မှ Vector Mask ကိုနှိပ်ပါက Layer Mask ဖြစ်သွားပါမည်။ ၎င်း Layer Mask အား Vector Mask သို့ ပြောင်းလဲခြင်း မပြုနိုင်ပါ။

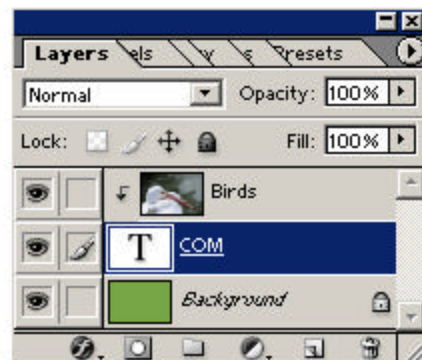
Clipping Groups အသုံးပြုခြင်း

၁၁၇။ Layers များကို Clipping Groups ပြုလုပ်ထားပါက Base Layer (အောက်ဆုံး Layer)တွင်ရှိသည့် Object အတိုင်း Mask ဖြစ်နေပါမည်။ Clipping Groups တွင်ရှိသည့် Layers များသည် Base Layer တွင်ရှိသည့် Opacity အတိုင်း Mask ဖြစ်နေပါမည်။ Clipping Group အား အောက်ပါနည်းများဖြင့် ဖန်တီးခြင်း၊ ဖျက်ထုတ်ခြင်းတို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။

- (က) ပုံ(၁၆၇) တွင် ဒုတိယ Layer ၌ COM စာလုံးနှင့် တတိယ Layer ၌ ငှက်ပုံ ရှိပါသည်။ Alt Key ဖိပြီး ဒုတိယ Layer နှင့် တတိယ Layer ကြားတွင် Pointer ထားပါက Two Overlapping Circles (☉) ဖြစ်နေပါမည်။ ထိုအချိန်တွင် Click လုပ်ပါက ငှက်ပုံသည် ဒုတိယ Layer မှ COM စာသားဖြင့် Mask ဖြစ်ပေါ်နေပါမည်။
- (ခ) ငှက်ပုံ Layer ကိုရွေးချယ်ပြီး Layer Menu မှ Group with Previous ကို နှိပ်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Ctrl+G နှိပ်ခြင်းတို့ဖြင့် Clipping Groups ရရှိပါမည်။
- (ဂ) Layer တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီး အခြား Layer တွင် Link ပြုလုပ်ထားပါ။ ပြီးလျှင် Layer Menu မှ Group Links ကိုနှိပ်ပါက Clipping Group ရရှိပါမည်။
- (ဃ) Clipping Groups ကို ပြန်ဖျက်လိုပါက Alt Key ဖိပြီး ၎င်း Layer များ ကြားတွင် Click လုပ်ခြင်း၊ Layer Menu မှ Ungroup နှိပ်ခြင်း၊ Ctrl+Shift+G နှိပ်ခြင်းတို့ဖြင့် ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၆၇)



Chapter (9)

Filter for the Special Effects

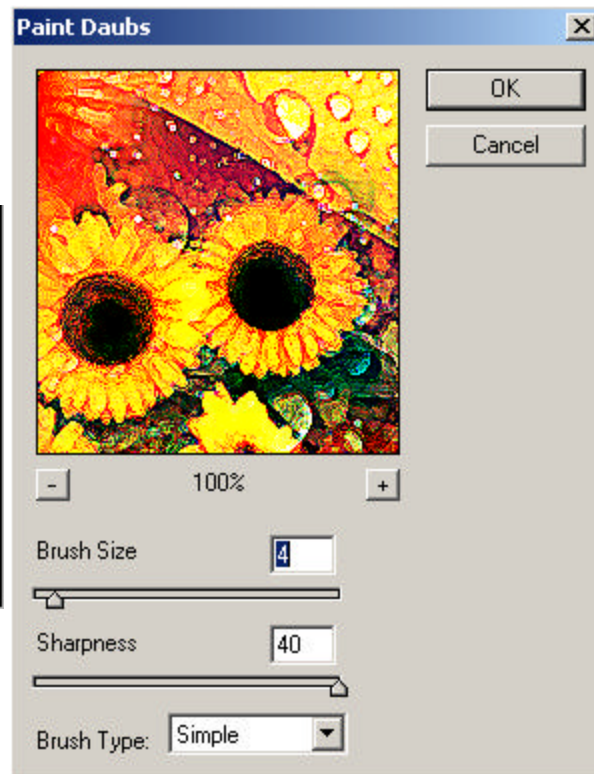
Photoshop ၏ Filter Menu တွင် Artistic၊ Blur၊ Brush Stroke၊ Distort၊ Noise၊ Pixelate၊ Render၊ sharpen၊ Sketch၊ Stylize၊ Texture၊ Video၊ Other ဟူ၍ အထူးပြုလုပ်ချက်ပြုလုပ်နိုင်သည့် Command Group များပါရှိပါသည်။ ၎င်းတို့တွင် Command များစွာ ပါရှိပါသည်။ ထို့ပြင် Photoshop ၏ Plug-in Folder တွင် Install ပြုလုပ် ထားသည့် Adobe Photoshop Plug-in Software များလည်း ပါရှိနိုင်ပါသည်။ Filter Effects များဖြင့် ပုံများကို ပြုပြင်ပြီး အထူးပြုလုပ်ချက်များကို ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ သို့သော် Bitmap Color Mode နှင့် Indexed Color Mode ပုံများတွင် Filter Effects များ မပြုလုပ်နိုင်ပါ။

Paint Daubs အသုံးပြုခြင်း

၁၁၈။ Filter Menu ၏ Artistic တွင် ပါရှိသော Command အချို့သည် ဓါတ်ပုံအား



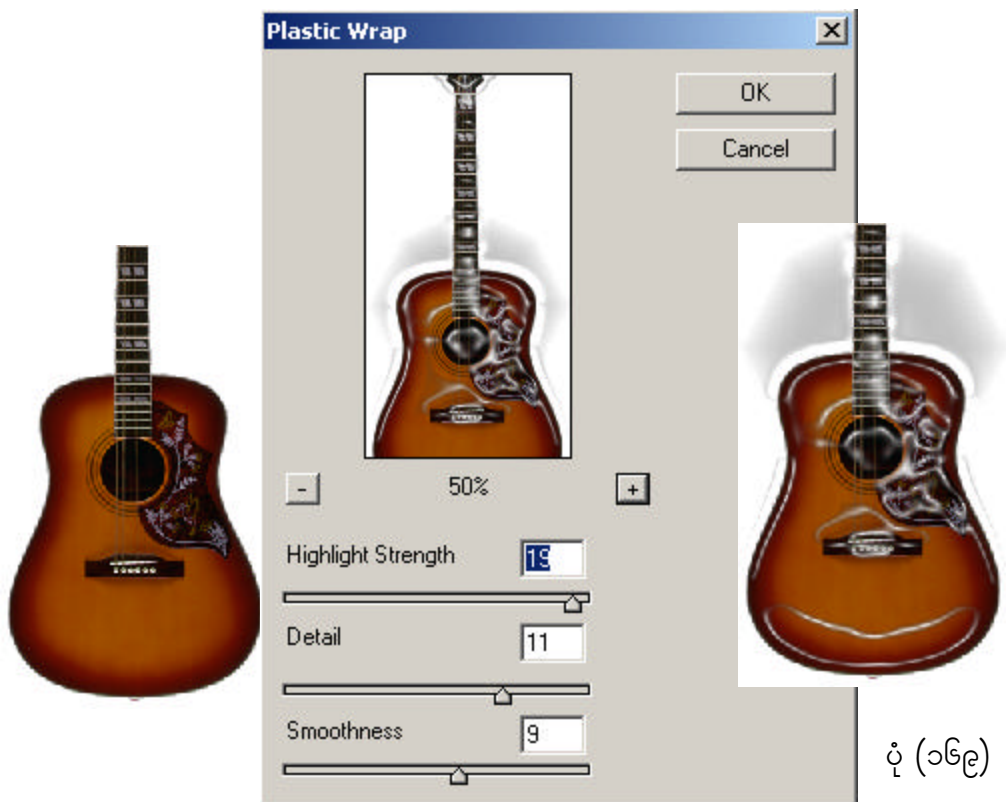
ပုံ (၁၆၈)



ပန်းချီရေးဆွဲ ဆေးချယ်ထားသကဲ့သို့ ပြုလုပ်ဖန်တီးပေးနိုင်ပါသည်။ Artistic မှ Paint Daubs ကိုနှိပ်ပါ။ ပုံ (၁၆၈)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Paint Daubs Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Brush Size၊ Sharpness နှင့် Brush Style တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၆၈)တွင် မူရင်းပုံနှင့် Paint Daubs Effects ပြုလုပ်ထားသည့်ပုံတို့ကို နှိုင်းယှဉ်ကြည့်နိုင်ပါသည်။

Plastic Wrap အသုံးပြုခြင်း

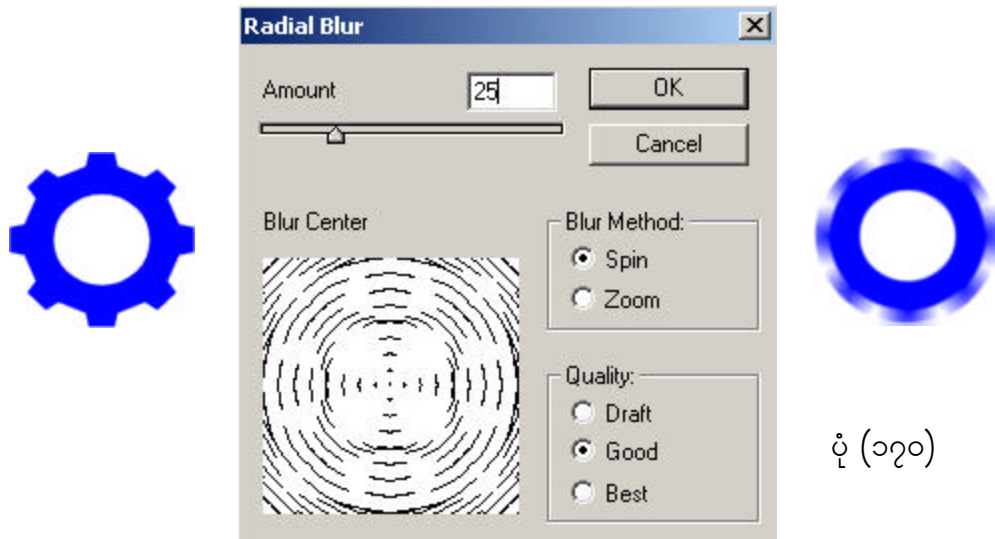
၁၁၉။ Filter Menu ၏ Artistic မှ Plastic Wrap Effects သည် ပုံပေါ်တွင် ပလပ်စတစ် အလွှာပါးကလေးဖုံးအုပ်ထားသည့် အထူးပြုလုပ်ချက်မျိုး ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၆၉)တွင် Highlight Strength 19၊ Detail 11 နှင့် Smoothness 9 ပေးထားသည့်ပုံနှင့် မူရင်းပုံတို့ကို နှိုင်းယှဉ် ကြည့်နိုင်ပါသည်။



Radial Blur အသုံးပြုခြင်း

၁၂၀။ Filter Menu ၏ Blur တွင် ပုံများကို မှန်ဝါးစေနိုင်သည့် Effects များပါရှိပါသည်။ ၎င်းတို့မှ Radial Blur Effects သည် ပုံအား စက်ဝိုင်းပုံ မှန်ဝါးစေသည့် အထူးပြုလုပ်ချက်မျိုး

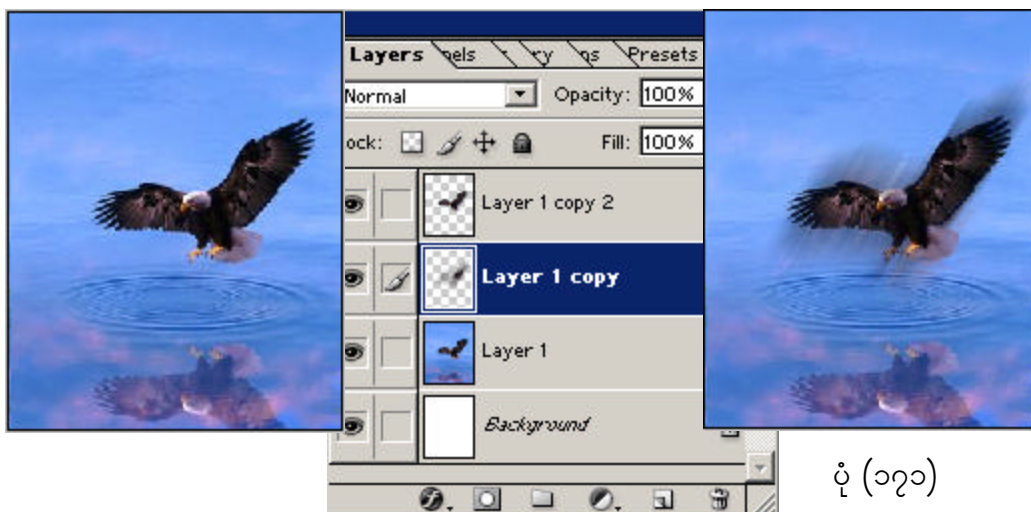
ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၇၀) ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ပင်နယ်အား Radial Blur တွင် Amount 25 ပေးလိုက်ပါက ညာအစွန်ပုံအတိုင်း ပင်နယ်သည် လည်ပတ်နေသည့်ပုံမျိုး ရရှိပါမည်။



ပုံ (၁၇၀)

Motion Blur အသုံးပြုခြင်း

၁၂၁။ Blur မှ Motion Blur သည် မျဉ်းဖြောင့်အတိုင်း ရွေ့ရှားမှုသဏ္ဌာန် အထူးပြုလုပ်ချက်မျိုး ဖန်တီးသည့်နေရာတွင် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၇၁)၏ ပထမပုံတွင်ရှိသည့် သိမ်းငှက်အား သီးခြား ကူးယူပြီး Layer နှစ်ခု ပွားထားပါသည်။ Layer 1 Copy တွင်ရှိသည့် သိမ်းငှက်အား Motion Effects ပေးရပါမည်။ Motion Blur dialogbox တွင် Angle 59 နှင့် Distance

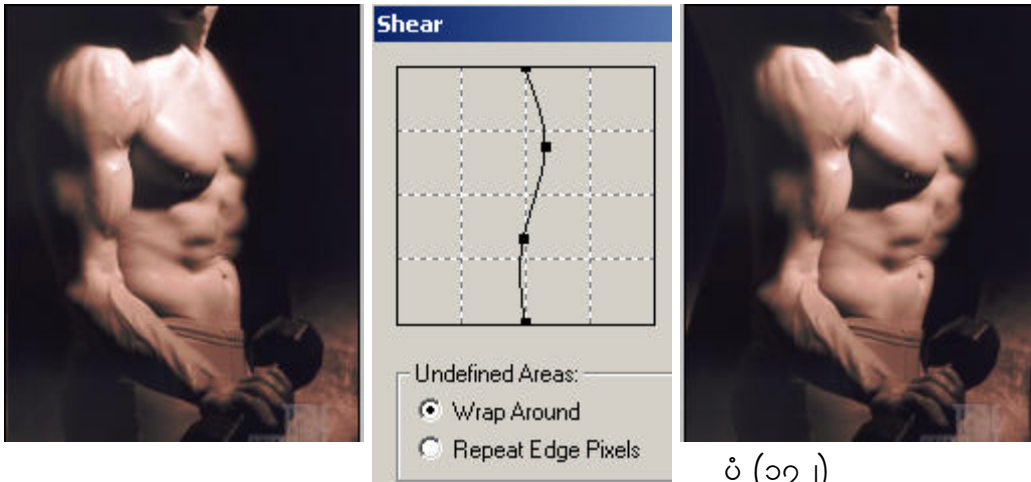


ပုံ (၁၇၁)

73 Pixels ပေးထားသဖြင့် သိမ်းငှက်သည် (၅၉)ဒီဂရီအတိုင်း မှန်ဝါးမှုကို ဖြစ်စေပါသည်။ ထို Layer ၏အပေါ်တွင် သိမ်းငှက်မူရင်းပုံဖြစ်သော Layer1 Copy 2 ကို ထပ်ထားပါသည်။ ထို့ကြောင့် သိမ်းငှက်သည် လှုပ်ရှားမှုပါဝင်သည့် အရှိန်နှင့်ပျံသန်းနေသည့်သဏ္ဌာန် မှန်ဝါးမှုကို ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။

Shear အသုံးပြုခြင်း

၁၂၂။ Distort Filter တွင် ပုံများကို ပုံသဏ္ဌာန်ပြောင်းလဲစေသည့် အထူးပြုလုပ်ချက်များ ပါဝင်ပါသည်။ ၎င်းတို့မှ Shear Effects သည် ပုံများကို ထောင်လိုက်မျဉ်းပုံစံအတိုင်း လိုသလို ကွေးကောက်စေနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၇၂)ပထမပုံတွင် အလေးမကစားနေသည့် အားကစားသမား အား Shear Effect ပေးလိုက်သည့်အခါ ဒုတိယပုံတွင် တွေ့ရသည့်အတိုင်း ရင်အုပ်ကြွက်သား များ ပို၍မို့မောက်လာစေပါသည်။ Shear Dialogbox ၏ Curve Box ထဲတွင် ရှိသည့် မျဉ်းဖြောင့်ပေါ်တွင် အမှတ်များကို Click လုပ်ပြီးသတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ ထို့နောက် Drag လုပ်ပြီး ဘယ်ညာများသို့ ဆွဲယူနိုင်ပါသည်။ ပုံတွင် အပေါ်ပိုင်းအား ညာဘက်သို့ ဆွဲယူထားပြီး၊ အောက် ပိုင်းအား ဘယ်ဘက်သို့ဆွဲယူထားပါသည်။ ထို့ကြောင့် အားကစားသမားသည် ခါးရှပ်ထားပြီး ရင်အုပ်ပိုင်း မို့မောက်နေသည့် အထူးပြုလုပ်ချက်ကို ရရှိစေပါသည်။ ထို့အတူ အဆောက်အဦများ၊ သစ်ပင်များ စသည်ဖြင့် ပုံများကို ထောင်လိုက်အနေအထား ပြုပြင်လိုလျှင် အလားတူ အသုံးပြု နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၇၂)

Pinch အသုံးပြုခြင်း

၁၂၃။ Distort Filter မှ Pinch Effects သည် ရွေးချယ်ထားသည့် ဧရိယာအား ဆွဲယူကျုံ့ခြင်း၊ ဆန့်ထုတ်ခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်ပေးပါသည်။ ၎င်း၏ Amount တွင် -100% မှ 100% အထိ အသုံးပြု

နိုင်ပါသည်။ အပေါင်းကိန်းရာခိုင်နှုန်းသည် ရွေးချယ်ထားသည့်ဧရိယာအား အလယ်သို့ ကျုံ့သွားစေနိုင်ပါသည်။ အနုတ်ကိန်းရာခိုင်နှုန်းသည် အပြင်သို့ဆန့်ထုတ်ပါသည်။ ပုံ (၁၇၃)ပထမပုံတွင် တွေ့ရသည့် ပန်းပွင့်အား Pinch Effects ပေးပြီး Amount တွင် 100% ပေးထားပါသည်။ ထိုအခါ ဒုတိယပုံတွင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း ပန်းပွင့်၏ဝတ်ဆံပိုင်းသည် အလယ်သို့ကျုံ့သွားပါသည်။ ပန်းပွင့်၏ပွင့်ဖတ်များသည် ပို၍ရှည်လျားလာစေပါသည်။ ထို့ကြောင့် ပုံများကို ကျုံ့စေခြင်း၊ ပြန့်ကားစေခြင်း အထူးပြုလုပ်ချက်များပြုလုပ်ရာတွင် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၇၃)



Len Flare အသုံးပြုခြင်း

၁၂၄။ Render Filter တွင် သုံးဘက်မြင်ပုံသဏ္ဌာန်များ၊ မိုးတိမ်ပုံစံများ၊ အလင်းရောင်ပြန်ဟပ်သည့်ပုံသဏ္ဌာန်များ၊ ပုံများကို အလင်းရောင်ကျရောက်စေခြင်း စသည်တို့ကို ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ၎င်းတို့မှ Len Flare Effects သည် ပုံထဲမှ တစ်နေရာတွင် အလင်းရောင် ပြန်ဟပ်နေသည့်ပုံစံမျိုး ဖန်တီးရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ ပုံ (၁၇၄)ပထမပုံတွင်တွေ့ရသည့် စိန်ပွင့်အား Len Flare Effects ပေးခြင်းဖြင့် ဒုတိယပုံတွင် အလင်းရောင်လက်နေသည့်ပုံစံမျိုးကို ရရှိစေပါသည်။ Len Flare Dialogbox တွင် အလင်းရောင်တောက်ပမှုအတွက် Brightness အား

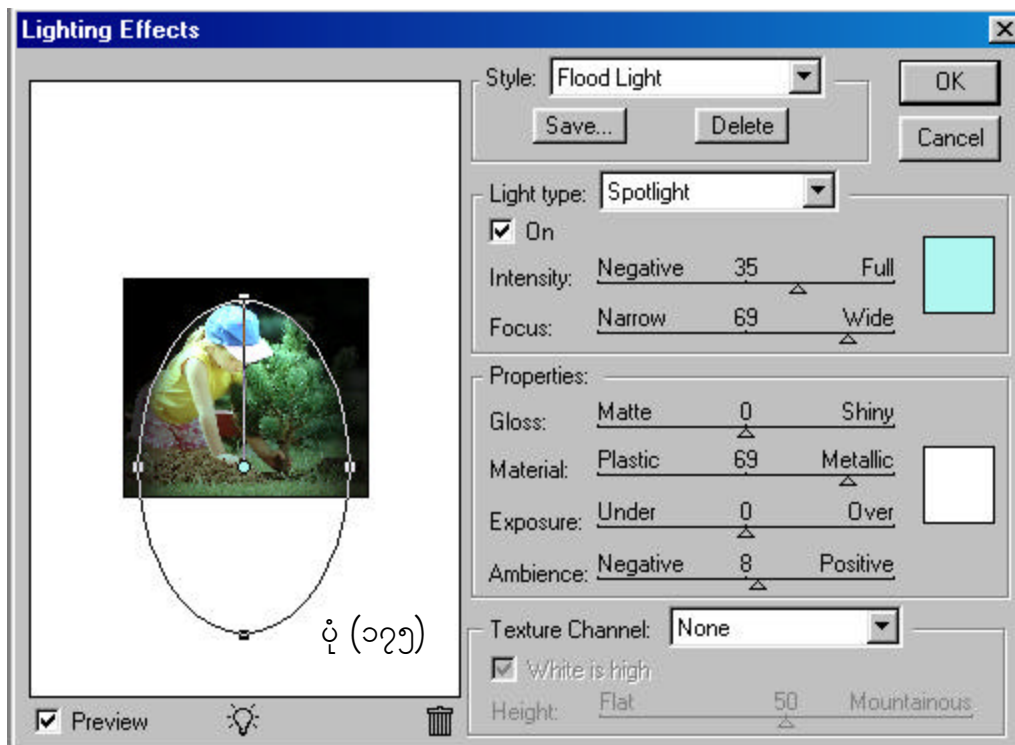


ပုံ (၁၇၄)

10% မှ 300% အထိ ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ အလင်းရောင်တောက်ပမည့်နေရာအတွက် Flare Center Box တွင် ပေးလိုသည့်နေရာအား Click လုပ်ပြီးရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Lens Type တွင် မှန်ဘီလူးအမျိုးအစားကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။

Lighting Effects အသုံးပြုခြင်း

၁၂၅။ Render Filter မှ Lighting Effects သည် RGB Color Mode ပုံများကို အလင်းရောင် အမျိုးမျိုး ကျရောက် နေသည့်ပုံစံမျိုး ဖန်တီးရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ Lighting Effects တွင် Light Style(၁၇)မျိုး၊ Light Type(၃)မျိုး၊ အလင်းရောင်ပြုပြင်ရန် Properties (၄)မျိုးနှင့် Texture များဖြစ်ပေါ်စေခြင်းတို့ဖြင့် အလင်းရောင်ပုံစံများကို ပြုပြင်ပြောင်းလဲ နိုင်ပါသည်။ Filter ၏ Render မှ Lighting Effects ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၁၇၅)အတိုင်း Lighting Effects Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Style Box တွင် အလင်းရောင်အမျိုးအစားများကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပုံတွင် Flood Light ကို ရွေးချယ်ထားပါသည်။ Light Type တွင် အလင်းပေး၊ မပေးအား On တွင်ရွေးချယ်ခြင်း၊ ရွေးချယ်ထားသည့် အလင်းရောင်၏ အလင်း ကျရောက်မည့်အနေအထားကို ရွေးချယ်ခြင်း၊ အလင်း၏ အရောင်ရွေးချယ်ခြင်း၊ အလင်း အနည်းအများကို Intensity Slider တွင် ရွှေ့ခြင်း၊ အလင်းကျရောက်မည့် ဧရိယာ စက်ဝန်းအား



Focus Slider တွင်ရွှေ့ခြင်းတို့ဖြင့် ပြုပြင်ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Properties ၏ Gloss တွင် အလင်းရောင်တောက်ပခြင်း၊ Material တွင် သတ္တုနှင့် ပလပ်စတစ်တို့မှ ရောင်ပြန်ထွက်ပေါ်သည့် အလင်းရောင်ပုံစံ ရွေးချယ်ခြင်း၊ Exposure နှင့် Ambience တို့တွင် အလင်းရောင်အနည်း အများတို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Texture Channel တွင် ပုံထဲတွင် Texture ပုံစံပါဝင်မှု ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ အားလုံးရွေးချယ်ပြီးလျှင် OK ကိုနှိပ်ပါ။ ပုံ (၁၇၆)တွင် မူရင်းပုံနှင့် Flood Light Style၊ Spotlight Type အပြာရောင်အလင်းအား ပုံ(၁၇၅)အတိုင်း ပေးထားသည့် ပုံတို့ကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၇၆)

Graphic Pen အသုံးပြုခြင်း

၁၂၆။ Sketch Filter သည် ပန်းချီဆရာမှ ရေးဆွဲထားသည့် ပန်းချီဆန်ဆန်ပုံမျိုးဖန်တီးရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ ၎င်း Filter သည် Foreground နှင့် Background အရောင်ကို အခြေခံပြီး ပြန်လည် ရေးဆွဲပေးပါလိမ့်မည်။ ၎င်းတို့မှ Graphic Pen Effect သည် မျဉ်းဖြောင့်သဏ္ဌာန်



ပုံ (၁၇၇)

စုတ်ချက်များဖြင့် မူရင်းပုံကို ပန်းချီပုံမျိုး ဖန်တီးပေးပါသည်။ စုတ်ချက်၏ အရွယ်အစား၊ လားရာနှင့် အလင်းအမှောင်ချိန်ခြင်းတို့ကို အလိုရှိသလို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။ ၎င်းတွင် Foreground အရောင်အား စုတ်ချက်အဖြစ်နှင့် Background အရောင်အား စက္ကူအဖြစ် ဖန်တီးရေးဆွဲပေးပါလိမ့်မည်။ ပုံ (၁၇၇)ပထမပုံတွင် ရှိနေသည့်ပုံအား Graphic Pen Effects ပေးခြင်းဖြင့် ခဲခြစ်ထားသည့် ပန်းချီပုံမျိုး ဒုတိယပုံအား ရရှိစေပါသည်။ Foreground နှင့် Background အရောင်အား အမည်းနှင့် အဖြူကို ရွေးချယ်ထားပါသည်။

Plaster Effects အသုံးပြုခြင်း

၁၂၇။ Sketch Filter မှ Plaster Effects သည် Foreground နှင့် Background အရောင် ပေါ်တွင်မူတည်ပြီး သုံးဘက်မြင်ပုံသဏ္ဌာန်မျိုးကို ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပလပ်စတာလောင်းထားသဖြင့် ဖေါင်းကြွနေသည့် အထူးပြုလုပ်ချက် ပြုလုပ်ရာတွင် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၇၈) ပထမပုံတွင် Computer စာသားအား Layer Style ပြုလုပ်ထားပါသည်။ Bevel and Emboss တွင် Pillow Emboss Style ကိုရွေးချယ်ထားပါသည်။ ထို့နောက် Type Layer အား Rasterize Layer အဖြစ် ပြောင်းလဲထားပါသည်။ ထို Layer အား Plaster Effects တွင် Image Balance 24၊ Smoothness 2 နှင့် Light Direction အား Top Left ပေးလိုက်ခြင်းဖြင့် ဒုတိယပုံအတိုင်း ဖေါင်းကြွနေသည့်စာသားအား ရရှိစေပါသည်။ Foreground နှင့် Background အရောင်အား အမည်းနှင့် အဖြူကို ရွေးချယ်ထားပါသည်။



ပုံ (၁၇၈)



Trace Contour Effects အသုံးပြုခြင်း

၁၂၈။ Trace Contour သည် ပုံများထဲတွင်ရှိသည့် Pixels များအား ဆေးသားနှင့် အရောင်ပြောင်းလဲမှုများကို ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပုံ (၁၇၉)ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ရှုခင်းပုံအား Stylize Menu မှ Trace Contour ကို Click လုပ်ပြီး၊ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Level 107 ပေးထားပါသည်။ ထိုအခါ ဒုတိယပုံတွင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း ထူးခြားဆန်းသစ်သည့် ရှုခင်းပုံကို ရရှိစေပါသည်။



ပုံ (၁၇၉)



Find Edges အသုံးပြုခြင်း

၁၂၉။ Stylize Filter သည် ပုံများထဲတွင်ရှိသည့် Pixels များ၏ အနားစွန်းများတွင် ဆေးသား



ပုံ (၁၈၀)



နှင့် အရောင်ပြောင်းလဲမှုများကို ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ထို့ကြောင့် ဆေးထပ်ချယ်သည့် အထူး ပြုလုပ်ချက်မျိုးကို ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပုံ (၁၈၀) ပထမပုံတွင်ရှိသည့် အမျိုးသမီးအား မျက်နှာမှလွဲပြီး Find Edges Effects ပေးလိုက်ပါသည်။ ထိုအခါ ဒုတိယပုံတွင် တွေ့ရသည့်အတိုင်း Pixels များ၏ ဆေးသားနှင့် အရောင်ပြောင်းလဲမှုဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ထို့ကြောင့် ထူးခြားဆန်းသစ်သည့် ပုံမျိုးကို ရရှိစေပါသည်။

Texturizer Effects အသုံးပြုခြင်း

၁၃၀။ Texturizer Effects သည် ပုံရိပ်များအား ဖိနှိပ်ထားသဖြင့် အရာထင်နေသည့် ပုံသဏ္ဌာန်မျိုး ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ (ဥပမာ- ဖိတ်စာများတွင် စက္ကူအားဖိနှိပ်၍ စာများနှင့် ပုံများ အရာထင်စေခြင်း) ၎င်း Filter မှ Texturizer Effects သည် မူရင်းပုံတွင် အခြားပုံဖိုင်တစ်ခုဖြင့် လာရောက်ထင်စေနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၈၁) ပထမပုံအား Texturizer Effects ပေးပြီး၊ Texturizer



ပုံ (၁၈၁)



Effects Dialogbox ၏ Texture တွင် Load Texture ကို နှိပ်ပြီး၊ ဒုတိယပုံ (ကလေးငယ် ဖုန်းပြောနေသည့်ပုံ)ကို ရွေးချယ်ထားပါသည်။ Scaling တွင် 78%၊ Relief တွင် 41 နှင့်



ပုံ (၁၈၂)

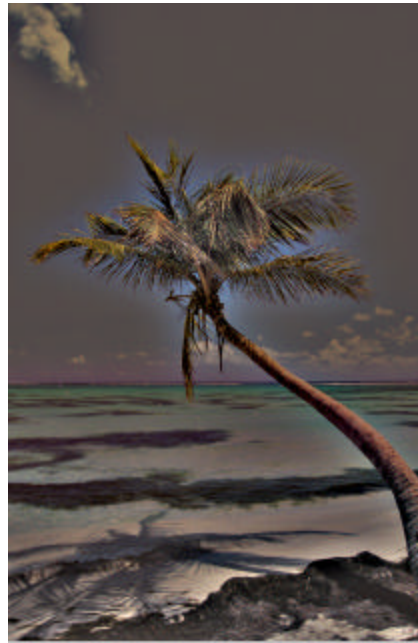
Light Direction တွင် Bottom ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ OK ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၁၈၂)အတိုင်း ဖုန်းပြောနေသည့် ကလေးပုံ လာရောက်ထင်နေစေပါသည်။

High Pass Effects အသုံးပြုခြင်း

၁၃၁။ Filter Menu ၏ Other မှ High Pass Effects သည် ပုံတွင်ပါရှိသည့် အရောင်များကို ပြောင်းလဲမှုဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပုံ (၁၈၃)ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ရှုခင်းပုံသည် နေ့အခါတွင် မြင်တွေ့ရသည့်ရှုခင်းဖြစ်ပါသည်။ ထိုပုံအား High Pass Effects ပေးလိုက်သည့်အခါ ဒုတိယပုံတွင် တွေ့ရသည့်အတိုင်း ညအခါတွင်မြင်တွေ့ရသည့် ရှုခင်းပုံမျိုးဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။



ပုံ (၁၈၃)

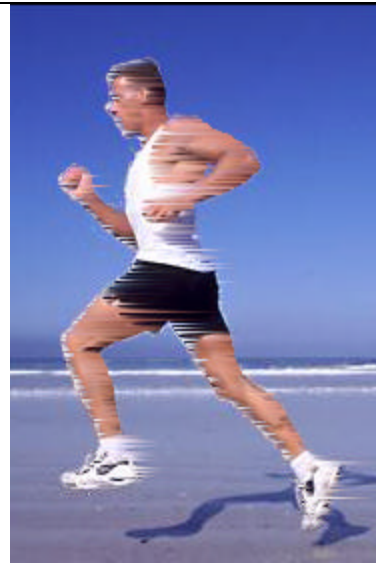


Wind Effects အသုံးပြုခြင်း

၁၃၂။ Filter Menu ၏ Stylize မှ Wind Effects သည် ပုံအစိတ်အပိုင်းများမှ သေးငယ်သော အလျားလိုက်မျဉ်းများကို ဖန်တီးပေးပါသည်။ ထို့ကြောင့် ပုံများသည် အရှိန်နှင့်ရွေ့လျားသည့်ပုံစံမျိုး ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပုံ (၁၈၄)ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ပြေးလွှားနေသည့်လူပုံနှင့် နောက်ခံရှုခင်းကို Layer တစ်ခုစီ ခွဲထုတ်လိုက်ပါသည်။ ပြီးလျှင် လူပုံပါသည့် Layer အား Wind Effects ကို Click လုပ်ပါသည်။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox မှ Wind နှင့် From the Left ကို ရွေးပြီး၊ OK ကိုနှိပ်ပါသည်။ ထိုအခါ လူပုံတွင် ဘယ်မှညာသို့ အလျားလိုက် မျဉ်းလေးများကို ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ (ပုံ-၁၈၄၊ ဒုတိယပုံ) နောက်ခံရှုခင်း Layer အား Filter Menu ၏ Blur မှ Motion



ပုံ (၁၈၄)



Blur Effects ကို Click လုပ်ပါသည်။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Angle 0 နှင့် Distance 61 Pixels ကို ပြောင်းလဲပြီး OK ကို နှိပ်ပါသည်။ ထိုအခါ ပုံ (၁၈၅)အတိုင်း လျင်မြန်စွာ ပြေးနေသည့်လူပုံနှင့် မှန်ဝါးနေသည့်နောက်ခံတို့ ဖြစ်ပေါ်လာပါသည်။ Effects များ ပေးပြီးသည့် ပုံသည် မူရင်းပုံထက် သက်ဝင်လှုပ်ရှားမှုကိုဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။



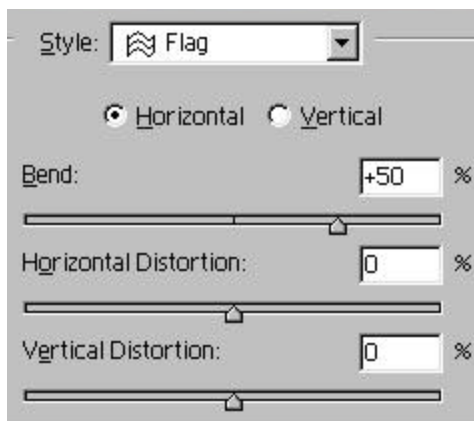
ပုံ (၁၈၅)

Stained Glass Effects နှင့် ပုံများကို ဖြတ်တောက်အသုံးပြုခြင်း
၁၃၃။ Adobe Photoshop သည် ပုံများကို အသစ်ရေးဆွဲဖန်တီးခြင်းထက် ရှိပြီးသားပုံများကို



ပုံ (၁၈၆)

လိုအပ်သလို ပြုပြင်အသုံးပြုလျှင် ပို၍အဆင်ပြေစေပါသည်။ သို့ဖြစ်၍ ပုံ (၁၈၆)တွင်ရှိသော လက်ချောင်းပုံမှ နာရီနေရာအား ဖြတ်ထုတ်ပြီး၊ လက်ချောင်းများကိုသာရရှိအောင် ဖန်တီးလိုက်ပါသည်။ ဖိုင်အသစ်တွင် Horizontal Type Tool ရွေးပြီး၊ Impact Font၊ 95 Points၊ အပြာရောင်ဖြင့် Photoshop စာသားကို ဖန်တီးပါသည်။ ၎င်းစာသားအား ပုံ (၁၈၇)တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Warp Text ရွေးချယ်လိုက်သည့်အခါ Photoshop စာသားသည် ရေလှိုင်း



ပုံ (၁၈၇)

ပုံစံ ဖြစ်ပေါ်လာပါမည်။ ပြီးလျှင် Edit Menu ၏ Transform မှ Rotate ဖြင့် စာသား၏ ဘယ်အစွန်းမှ အပေါ်သို့ အနည်းငယ်လှည့်လိုက်ပါ။ ထိုအခါ Photoshop စာသားသည် ပုံ(၁၈၇) နုတ်ယပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားပါမည်။ Move Tool ဖြင့် ၎င်းစာသားပါဝင်သည့် Layer အား လက်ချောင်းပုံထဲသို့ ဆွဲထည့်လိုက်ပါ။ ပုံ (၁၈၈)အတိုင်း Photoshop စာသားသည် လက်ချောင်းပေါ်သို့ ရောက်ရှိသွားပါမည်။ Photoshop စာသားမှ sho စာလုံးများကို ရွေးချယ်ပြီး၊ Transform မှ Scale ဖြင့် အရွယ်အစားကို အနည်းငယ်သေးလိုက်ပါ။ sho စာလုံးများသည် ပုံ(၁၈၉) ပထမပုံအတိုင်း လက်ချောင်းများဆုပ်ထားသည့် အတိုင်းအတာသို့ ရရှိသွားပါသည်။ ၎င်း Photoshop စာသားပါသည့် Layer အား Hide လုပ်ပြီး၊ လက်မထိပ်ပိုင်း၊ လက်ခလယ်၊



ပုံ (၁၈၈)

လက်သူကြွယ်နှင့် လက်သန်းတို့ကို Select လုပ်ပါ။ ထို့နောက် Photoshop စာသား Layer ကို ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ ထိုစာသား Layer တွင် Delete Key ကိုနှိပ်ပါက ဒုတိယပုံအတိုင်း ရရှိပါမည်။ ပုံ (၁၉၀)ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ကလေးငယ်များကစားနေသည့်ပုံမှ ထိပ်ဆုံး ကလေးငယ်အား Selection Tool တစ်ခုဖြင့် ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ Copy ကူးယူပြီး၊ မိုင်အသစ်တွင် Paste လုပ်ပါ။ Photoshop စာသားနှင့် အရွယ်အစားကိုက်ညီစေရန် Image Size ကို ပြုပြင်ရပါမည်။ ထို့နောက် Image Menu ၏ Rotate Canvas မှ Flip Canvas Horizontal ကို ရွေးချယ်ပြီး၊ ကလေးငယ်အား အလျားလိုက် ပြောင်းပြန်လှန်လိုက်ပါ။ အောက်သို့စိုက်ထားသည့် ကလေးငယ်၏ လက်ချောင်းများနှင့် ဖိနပ်အောက်ပိုင်း ပြတ်နေသဖြင့် Brush Tool ဖြင့် လက်အဖျားပိုင်းနှင့် ဖိနပ်အောက်ပိုင်းကို ဆွဲပေးထားပါသည်။ ၎င်းကလေးငယ်ပုံအား Photoshop စာသား မိုင်ထဲသို့ Move Tool ဖြင့် ဆွဲထည့်လိုက်ပါက ဒုတိယပုံအတိုင်းရရှိပါမည်။ Photoshop Layer



ပုံ (၁၈၉)





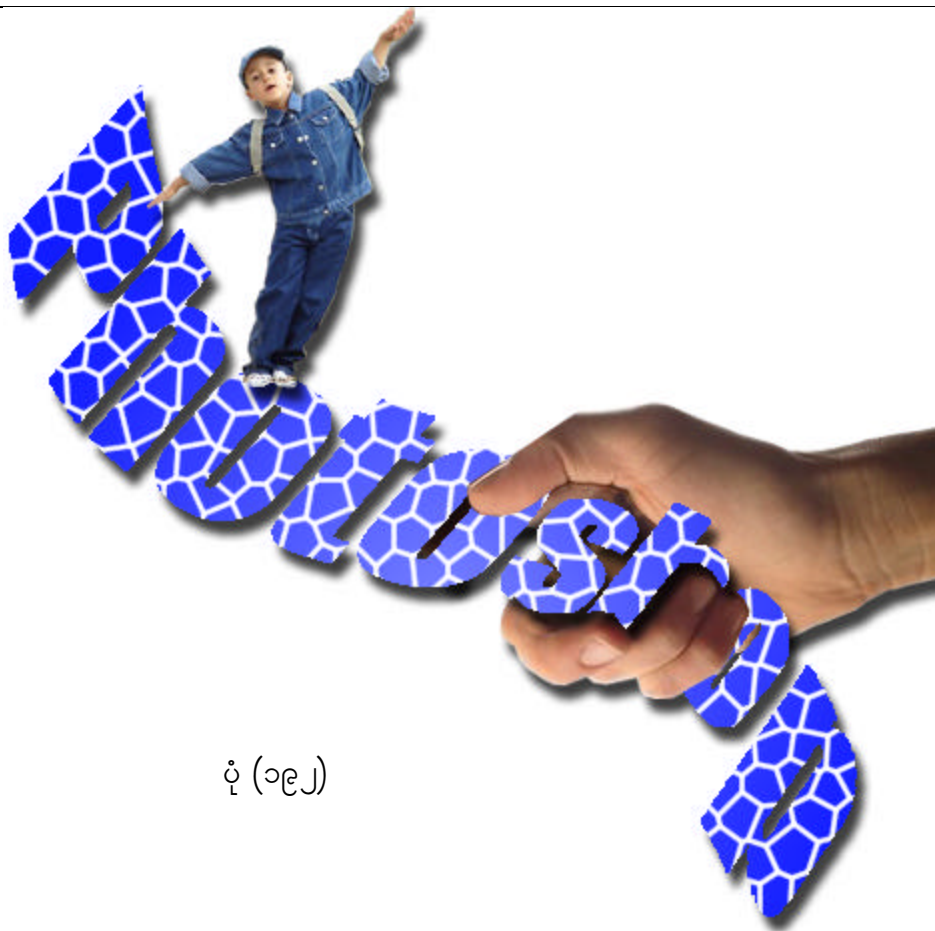
ပုံ (၁၉၀)

ကလေးငယ် Layer လက်ချောင်းပုံ Layer တို့ကို Layer Menu ၏ Layer Style မှ Drop Shadow ကို Click လုပ်ပါ။ ပုံ (၁၉၁)ပထမပုံအတိုင်း Drop Shadow ပေးလိုက်ပါ။ Layer အားလုံးတွင် အရိပ်များ ဖြစ်ပေါ်လာပါမည်။ သို့ရာတွင် လက်မထိပ်ပိုင်းတွင် ‘အို’စာလုံးမှ အရိပ်သည် ပုံ (၁၉၁) ညာအပေါ်ပုံအတိုင်း ကျရောက်နေပါမည်။ လက်မထိပ်ပိုင်းကိုရွေးချယ်ပြီး Copy လုပ်ပါ။ ထို့နောက် Layers Palette မှ Photoshop စာသားပါဝင်သည့် Layer အပေါ်တွင်



ပုံ (၁၉၁)





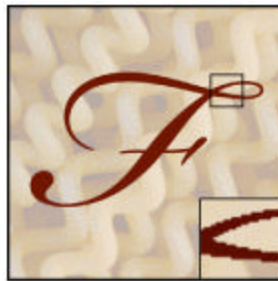
ပုံ (၁၉၂)

Paste ပြုပါ။ လက်မထိပ်ပိုင်းနှစ်ခု ထပ်တူညီအောင် ရွှေ့ပေးပါက ပုံ (၁၉၁)ညာအောက်ပုံအတိုင်း ရရှိပါမည်။ Toolbox မှ Foreground Color အား အဖြူရောင်နှင့် Background Color အား အပြာရောင်တို့ကို ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ Photoshop စာသား Layer အား Filter Menu ၏ Texture မှ Stained Glass Effects ကို Click လုပ်လိုက်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox မှ Cell Size 8၊ Border Thickness 4၊ Light Intensity 4 တို့ကိုရွေးချယ်ပြီး OK ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၁၉၂)အတိုင်း လှပဆန်းသစ်သည့် ဒီဇိုင်းကို ရရှိပါမည်။

Chapter (10)

Using Types

Photoshop သည် ပုံများထဲတွင် စာများ ဖန်တီးနိုင်ခွင့်ကိုလည်း ပေးထားပါသည်။ သို့သော် Pixels များဖြင့် ဖန်တီးထားသော Bitmap စာလုံးများကိုသာ ဖန်တီးပေးသဖြင့် အနားများသည် လွှဲသွားကဲ့သို့ ဖြစ်ပေါ်တတ်ပါသည်။ တိကျပြတ်သားသည့် စာလုံးများရရန် အရွယ်အစားနှင့် Resolution ပေါ်တွင် မူတည်ပါသည်။ Adobe Illustrator နှင့် Adobe Page Maker တို့တွင် Outline စာလုံးများကို ဖန်တီးပေးနိုင်ကြပါသည်။ ပုံ (၁၉၃)တွင် Bitmap Type နှင့် Outline Type တို့ကို အဆ (၃၀၀)ချဲ့ပြထားပါသည်။



Bitmap Type



Outline Type

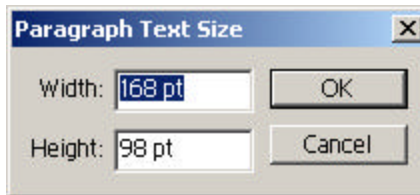
ပုံ (၁၉၃)

Type ဖန်တီးခြင်း

၁၃၄။ Type Tool အသုံးပြုပြီး၊ ပုံများထဲတွင် အလျားလိုက် စာသားများ၊ ထောင်လိုက် စာသားများကို ထည့်သွင်းနိုင်ပါသည်။ စာသားများ ဖန်တီးရန် Toolbox တွင် Horizontal Type Tool (T)၊ Vertical Type Tool (⇧T)၊ Horizontal Type Mask Tool (⌘T) နှင့် Vertical Type Mask Tool (⇧⌘T) တို့ပါဝင်ပါသည်။ စာသားများအား Point Type နှင့် Paragraph Type ဟူ၍ နှစ်မျိုးခွဲခြားနိုင်ပါသည်။ Point Type တွင် စာလုံးတစ်လုံး (သို့မဟုတ်) စာကြောင်းတစ်ကြောင်း ပါဝင်ပြီး၊ စာပိုဒ်တစ်ပိုဒ်နှင့်အထက် စာသားများအား Paragraph Type ဟု ခွဲခြားနိုင်ပါသည်။ Type Tool ဖြင့် စာသားများဖန်တီးပါက Layer Palette တွင် Type Layer ဖြစ်ပေါ်လာပါမည်။ သို့သော် Multichannel၊ Bitmap နှင့် Indexed Color Mode တို့တွင် Type Layer မဖြစ်ပေါ်နိုင်ပါ။ စာသားများအား အောက်ပါအတိုင်း ဖန်တီးနိုင်ပါသည်-

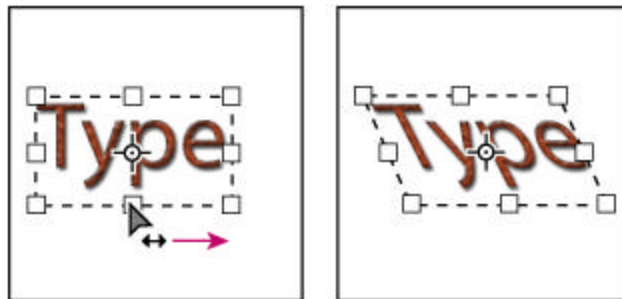
- (က) **Point Type**။ Horizontal Type Tool (T) (သို့မဟုတ်) Vertical Type Tool (⇧T) ကို ရွေးချယ်ပါ။ စာရိုက်လိုသည့်နေရာတွင် Click လုပ်ပြီး၊ Insertion Point ထားပြီး၊ အလိုရှိသည့်စာသားကို ရိုက်ထည့်နိုင်ပါသည်။

- (ခ) **Paragraph Type**။ Horizontal Type Tool (သို့မဟုတ်) Vertical Type Tool ကို ရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် ပုံထဲတွင် Mouse ကိုဖိ၍ Bounding Box ကို ထောင့်ဖြတ်ဆွဲပြီး ဖန်တီးပါ။ သို့မဟုတ် Alt Key ဖိပြီး Bounding Box ဆွဲပါက ပုံ (၁၉၄) တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Paragraph Text Size Box ပေါ်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် အလိုရှိသည့် Width နှင့် Height တို့ကို ရိုက်ထည့်ပြီး OK နှိပ်ပါ။ Bounding Box ၏ ထောင့်စွန်းအမှတ်များတွင် Pointer



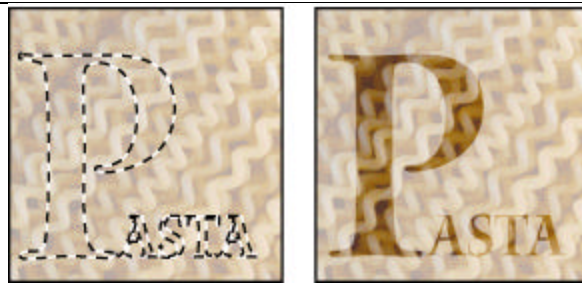
ပုံ (၁၉၄)

တင်ပါက Double Arrow (↔) ဖြစ်သွားပါမည်။ ထိုအချိန်တွင် Drag လုပ်ပြီး Bounding Box ကို ကျယ်နိုင်၊ ချုံ့နိုင်ပါသည်။ Bounding Box ၏ အနီးတွင် Pointer ထားပါက Curved Two-sided Arrow (↔) ဖြစ်သွားပါမည်။ အလိုရှိသည့်ဘက်သို့ လှည့်နိုင်ပါသည်။ Ctrl+Shift Key ဖိပြီး အနားများ၏ အလယ်အမှတ်တွင် Pointer ထားပါက Arrowhead with Small Double Arrow (↔) ဖြစ်သွားပါမည်။ Drag လုပ်ပြီး Bounding Box ကိုစောင်းနိုင်ပါသည်။ (ပုံ-၁၉၅)



ပုံ (၁၉၅)

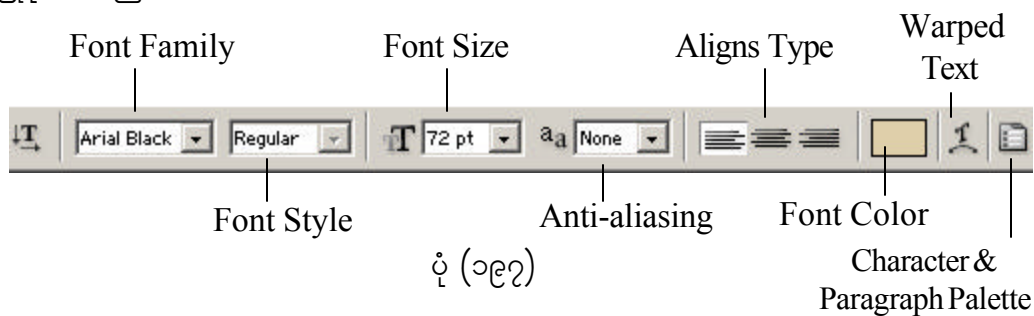
- (ဂ) **Type Selection Border**။ Horizontal Type Mask Tool (⌘) နှင့် Vertical Type Mask Tool (⌘) တို့ဖြင့် Type Selection ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ သို့ရာတွင် Type Selection သည် Type Layer မဖြစ်ပေါ်ဘဲ လက်ရှိ Layer တွင်သာ ဖြစ်ပေါ်ပါမည်။ Type Selection အား ရွှေ့ခြင်း၊ ဆေးဖြည့်ခြင်းနှင့် အနားများပြုပြင်ခြင်းတို့ကို အခြား Selection Border များကဲ့သို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၉၆) တွင် Type Selection Border နှင့် ဆေးဖြည့်ထားပုံကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၉၆)

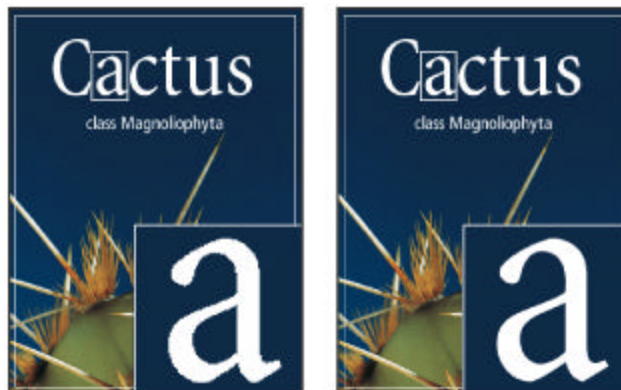
Type Options Bar အသုံးပြုခြင်း

၁၄၅။ စာသားများအား ဖန်တီးရာတွင် Options Bar (ပုံ-၁၉၇) အား အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-











ပုံ (၁၉၇)

- (က) **Font Family**။ Font Family တွင် စာလုံးအမျိုးအစား ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။
- (ခ) **Font Style**။ Font Style တွင် Regular (ပုံမှန်စာလုံး)၊ Bold (စာလုံးအမည်း)၊ Italic (စာလုံးအစောင်း)၊ Bold Italic တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။
- (ဂ) **Font Size**။ စာလုံးအရွယ်အစားအား 0.1 Point မှ 1296 Point အထိ ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။
- (ဃ) **Anti-aliasing**။ Anti-aliasing Method ကို အသုံးပြုပြီး၊ စာလုံးအနားစွန်း



ပုံ (၁၉၈)

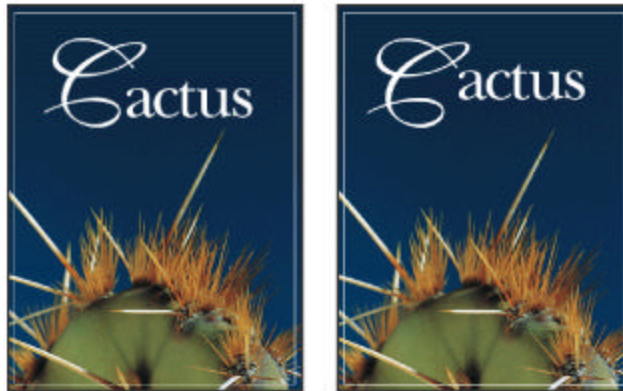
များကို ညီညာချောမွေ့စေနိုင်ပါသည်။ ၎င်းတွင် None၊ Sharp၊ Crisp၊ Strong၊ Smooth တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၉၈)၏ဘယ်ဘက်မှပုံသည် None သုံးထားပြီး၊ ညာဘက်မှပုံသည် Strong ကို အသုံးပြုထားခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ အနားစွန်းများကို နှိုင်းယှဉ်ကြည့်နိုင်ရန် ပုံကြီးချဲ့ထားပါသည်။

- (င) **Aligns Type**။ Horizontal Type တွင် Left Align () (ဘယ်ဘက် ချိန်ညှိခြင်း)၊ Center Align () (အလျားလိုက် အလယ်ချိန်ညှိခြင်း)၊ Right Align () (ညာဘက် ချိန်ညှိခြင်း)တို့ကို ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Vertical Type တွင် Top Align () (အပေါ် ချိန်ညှိခြင်း)၊ Center Align () (ထောင်လိုက် အလယ်ချိန်ညှိခြင်း)၊ Bottom Align () (အောက်ခြေ ချိန်ညှိခြင်း)တို့ကို ရွေးချယ် နိုင်ပါသည်။
- (စ) **Font Color**။ စာလုံးအရောင်သည် Foreground အရောင်ဖြင့် ဖန်တီးပေးပါသည်။ အရောင်ပြောင်းလိုပါက Font Color Box ကို Click လုပ်ပြီး၊ ပေါ်လာသည့် Color Picker တွင် အလိုရှိသည့်အရောင်ကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။
- (ဆ) **Character Tab**။ Options Bar မှ Character & Paragraph Toggle ကိုနှိပ်ပြီး၊ Character & Paragraph Palette (ပုံ-၁၉၉)ကို ပေါ်နိုင်၊ ဖျောက်နိုင်ပါသည်။ Character Tab တွင် Font၊ Font Style၊ Font Size တို့ကို ရွေးနိုင်ပါသည်။ Leading Menu () တွင် စာကြောင်းတစ်ကြောင်း နှင့် တစ်ကြောင်းအကွာအဝေးရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ စာလုံးနှစ်လုံးကြားတွင် Insertion Point ထားပြီး၊ ၎င်းတို့၏ အကွာအဝေးကို Kerning Menu () တွင် ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ စာသားများကို ရွေးချယ်ပြီး စာလုံးများ အကွာအဝေးကို



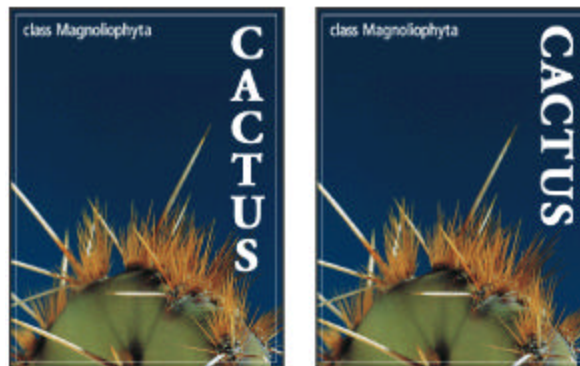
ပုံ (၁၉၉)

Tracking Menu (**AV**)တွင် ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။ စာလုံး၏ အလျားလိုက် အနေအထားကို Horizontal Scale (**IT**)နှင့် ထောင်လိုက်အနေအထားကို Vertical Scale (**IT**)တို့တွင် 1000% အထိ ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။ Baseline Shift (**A₊**)တွင် စာလုံးသည် အခြေခံမျဉ်းမှ အကွာ အဝေးအား -1296 Point မှ 1296 Points အတွင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၂၀၀)ပထမပုံတွင် Baseline Shift ပုံမှန်နှင့် ဒုတိယပုံတွင် Baseline Shift 10 Points ဖြင့် စာသားများကို တွေ့နိုင်ပါသည်။ All Cap Button (**TT**)၊ Small Cap Button (**Tr**)၊





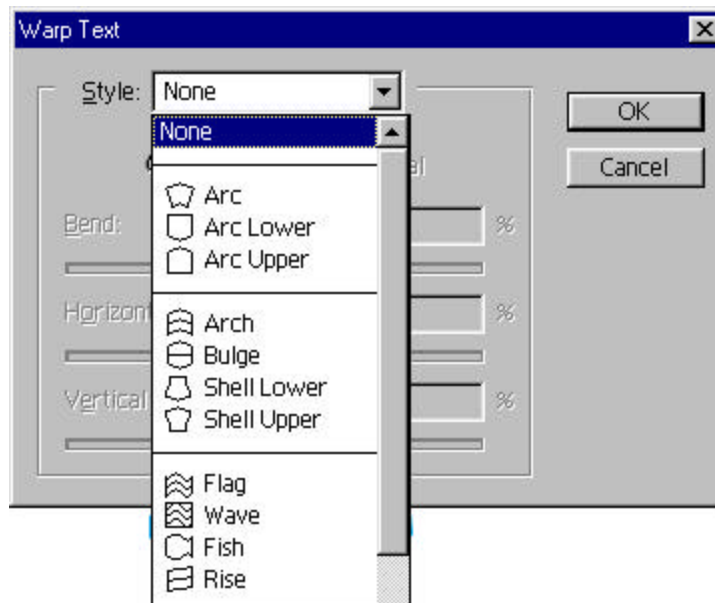
ပုံ (၂၀၀)

Superscript Button (**T⁺**)၊ Subscript Button (**T₁**)၊ Underline Button (**T_u**)၊ Strikethrough Button (**T_{AB}**)တို့ကို နှိပ်ပြီး စာလုံးပုံစံတို့ကို အသုံးပြု နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၂၀၁)ပထမပုံတွင် Vertical Type Tool ဖြင့် ရိုက်ထားသည့် ထောင်လိုက် CACTUS စာသားကို တွေ့နိုင်ပါသည်။ ၎င်းအား Character Palette အပေါ်ညာထောင့်တွင်ရှိသည့် ကြိတ်ကိုနှိပ်ပြီး ပေါ်လာသည့် Menu မှ Rotate Character ကိုရွေးချယ်ထားပါသည်။ ထိုအခါ ဒုတိယပုံအတိုင်း CACTUS စာသားသည် ပုံစံပြောင်းလဲသွားပါသည်။



ပုံ (၂၀၁)

- (၉) **Warped Text** ။ Warped Text ()ကိုအသုံးပြုပြီး ရိုးရိုးစာသားများကို ပုံသဏ္ဌာန် ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ စာသားများကိုဖန်တီးပြီး Warped Text ()ကိုနှိပ်ပါက ပုံ(၂၀၂)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Warp Text Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်း၏ Style Pop-up Menu တွင်ပါသည့် စာသားများအား



ပုံ (၂၀၂)

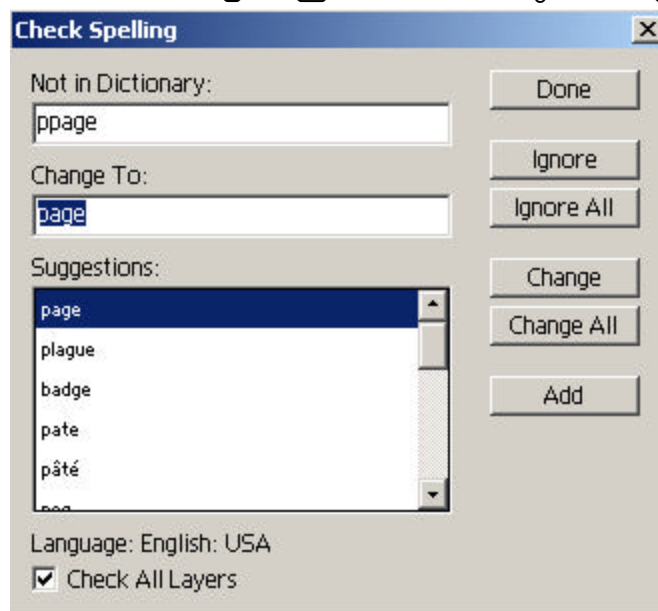
ပြောင်းလဲပေးမည့်ပုံသဏ္ဌာန်များပါရှိပါသည်။ ၎င်းတို့အနက်မှ တစ်ခုခုကို ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ ဖြစ်ပေါ်လာမည့် Warp Effect အား Horizontal နှင့် Vertical တို့တွင် ရွေးချယ်ပေးရပါမည်။ Bend (မျဉ်းကွေးမှု)အား -100 မှ +100 အထိပေးနိုင်ပါသည်။ Horizontal Distortion တွင် အလျားလိုက် ပုံသဏ္ဌာန်အကြီးအသေးဖြစ်ပေါ်စေရန် Slider တွင် -100 မှ +100 အထိ ရွှေ့ပြောင်းအသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Vertical Distortion တွင် ထောင်လိုက် အကြီးအသေးကို ထိုကဲ့သို့ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၂၀၃)ပထမပုံတွင် Flag Style, Horizontal, Bend +71 ဖြင့်ဖန်တီးထားသည့်ပုံဖြစ်ပြီး၊ ဒုတိယပုံသည် Bend -71 သို့ပြောင်းလဲထားပုံဖြစ်ပါသည်။

Distortion Distortion

ပုံ (၂၀၃)

Spelling စစ်ဆေးခြင်း

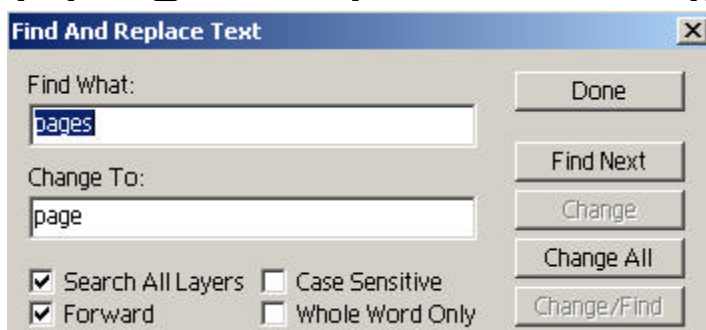
၁၃၆။ Photoshop တွင် စာသားများအား စာလုံးပေါင်းမှန်ကန်မှုရှိ မရှိအား ပြန်လည် စစ်ဆေးနိုင်ပါသည်။ Layers Palette မှ Type Layer ကိုရွေးချယ်ပြီး Edit Menu မှ Check Spelling ကိုနှိပ်ပါ။ ပုံ (၂၀၄)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Check Spelling Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Dictionary တွင် မရှိသည့်စာလုံးများ (ဥပမာ- စာလုံးပေါင်းမှားနေသည့်စာလုံးများ၊ အမည်များ) ကို Suggestions တွင် ဖြစ်နိုင်သည့် စာလုံးများပြသပေးပါမည်။ စာလုံးလဲလှယ်လိုသည့်စာလုံးကို ရွေးချယ်ပြီး Change Button ကိုနှိပ်ရပါမည်။ မလဲလိုလျှင် Ignore ကိုနှိပ်ပါ။ စာလုံးအားလုံး စစ်ဆေးပြီးလျှင် Spelling Check ပြီးစီးကြောင်း Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။



ပုံ (၂၀၄)

Find and Replace Text အသုံးပြုခြင်း

၁၃၇။ Type Layer များတွင်ရှိသည့် စာလုံးများအား ရှာဖွေပြီး၊ လဲလှယ်လိုသည့်စာလုံးများ အစားထိုးလဲလှယ်နိုင်ပါသည်။ Edit Menu မှ Find and Replace Text ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၀၅)



ပုံ (၂၀၅)

တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Find and Replace Text Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Find What တွင် Type Layer များတွင် ရှာလိုသည့်စာလုံးကို ရိုက်ထည့်ပါ။ Change To တွင် လဲလှယ်လိုသည့် စာလုံးကို ရိုက်ထည့်ပြီး၊ Change All Button ကိုနှိပ်ပါ။ စာလုံးများကိုလဲလှယ်ပေးပြီး၊ စာလုံး အရေအတွက် မည်မျှလဲလှယ်ကြောင်း Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Find and Replace Text Dialogbox တွင် Search All Layers ရွေးချယ်ပြီး Type Layer အားလုံးရှိစာလုံးများကို လဲလှယ်နိုင်ပါသည်။ Case Sensitive ကိုရွေးချယ်ထားလျှင် စာလုံးအကြီးအသေး မတူပါက လဲလှယ်ပေးမည်မဟုတ်ပါ။ (ဥပမာ- Page နှင့် page)

Paragraph Tab အသုံးပြုခြင်း

၁၃၈။ Paragraph Tab သည် Options Bar တွင်ပါဝင်သည့် Align Text များအပြင် စာပိုဒ် များကို ညှိယူနိုင်သည့် Justified Last Left (≡)(အဆုံးစာကြောင်း ဘယ်တွင်ထားခြင်း)၊ Justified Last Center (≡)(အဆုံးစာကြောင်း အလယ်တွင်ထားခြင်း)၊ Justified Last Right (≡)(အဆုံးစာကြောင်း ညာဘက်တွင်ထားခြင်း)၊ Justify All (≡)(စာကြောင်းအားလုံး ညှိခြင်း)၊ Justified Last Top (≡)(အဆုံးစာကြောင်း အပေါ်တွင် ထားခြင်း)၊ Justified Last Center (≡)(အဆုံးစာကြောင်း အလယ်တွင်ထားခြင်း)၊ Justified Last Bottom (≡)(အဆုံးစာကြောင်း အောက်ဘက်တွင်ထားခြင်း)တို့ ပါဝင်ပါသည်။ ထို့အပြင် Left Indent (≡)(စာပိုဒ်နှင့် ဘယ်ဘက်အနားအကွာအဝေး)၊ Right Indent (≡)(စာပိုဒ်နှင့် ညာဘက်အနားအကွာအဝေး)၊ First Line Indent (≡)(ပထမစာကြောင်းနှင့် ဘယ်ဘက်အနားအကွာအဝေး)၊ Space Before (≡)(စာပိုဒ်အပေါ် အကွာအဝေး)၊ Space After (≡)(စာပိုဒ်အောက် အကွာအဝေး)တို့ကိုလည်း 1296 Points အထိအသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

Type Layer အား ပြောင်းလဲခြင်း

၁၃၉။ Type Layer တွင် စာလုံးများကို ဖန်တီးပြီး၊ Shapes Layer အဖြစ်ပြောင်းလဲခြင်း၊ အလျားလိုက်နှင့် ထောင်လိုက် ပြောင်းလဲခြင်း၊ ရိုးရိုး Layer အဖြစ်ပြောင်းလဲခြင်း စသည်ဖြင့် အောက်ပါအတိုင်း ပြန်လည် ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။

- (က) Type Layer အား Layer Menu ၏ Type မှ Convert to Shape ကိုနှိပ်ပြီး၊ Shape Layer အဖြစ်ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။
- (ခ) အလျားလိုက်စာသားများပါဝင်သည့် Type Layer အား Layer Menu ၏ Type မှ Vertical ကို နှိပ်ပြီး၊ ထောင်လိုက်စာသားများအဖြစ် ပြောင်းလဲနိုင် ပါသည်။ ပုံ (၂၀၆)ပထမပုံမှ အလျားလိုက်စာသားများကို ဒုတိယပုံတွင် ထောင် လိုက်စာသားများအဖြစ် ပြောင်းလဲထားပါသည်။

Type Layer

ပုံ (၂၀၆)

Type Layer

- (ဂ) Filter Effects အချို့နှင့် Painting Tools များအသုံးပြုရန်အတွက် Type Layer အား ရိုးရိုး Layer အဖြစ် ပြောင်းလဲပေးရပါမည်။ Layer Menu ၏ Rasterize မှ Type ကိုနှိပ်ပြီး ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။

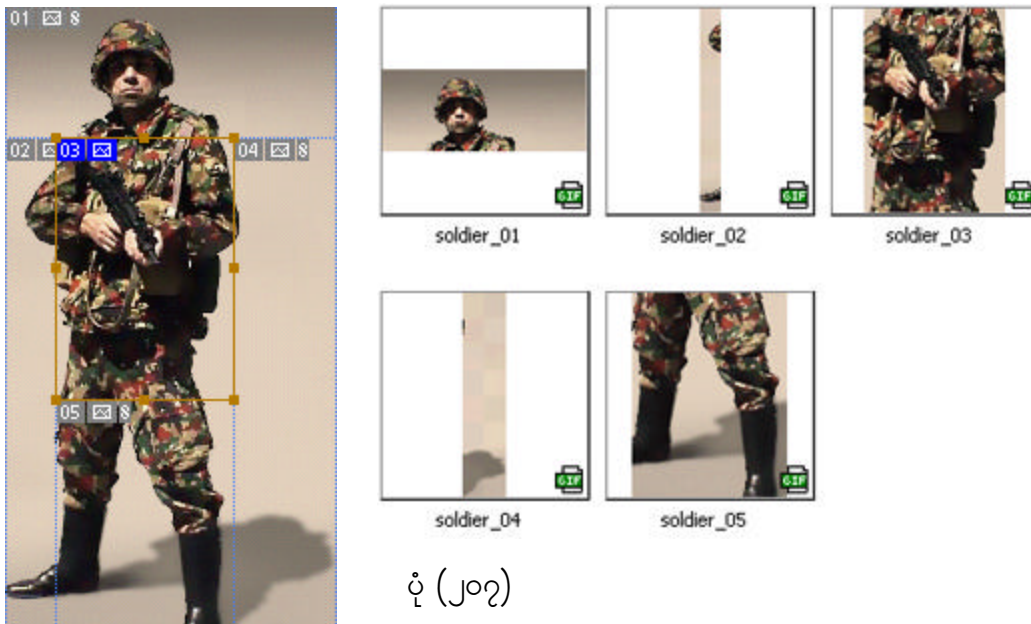
Chapter (11)

Preparing for the Web

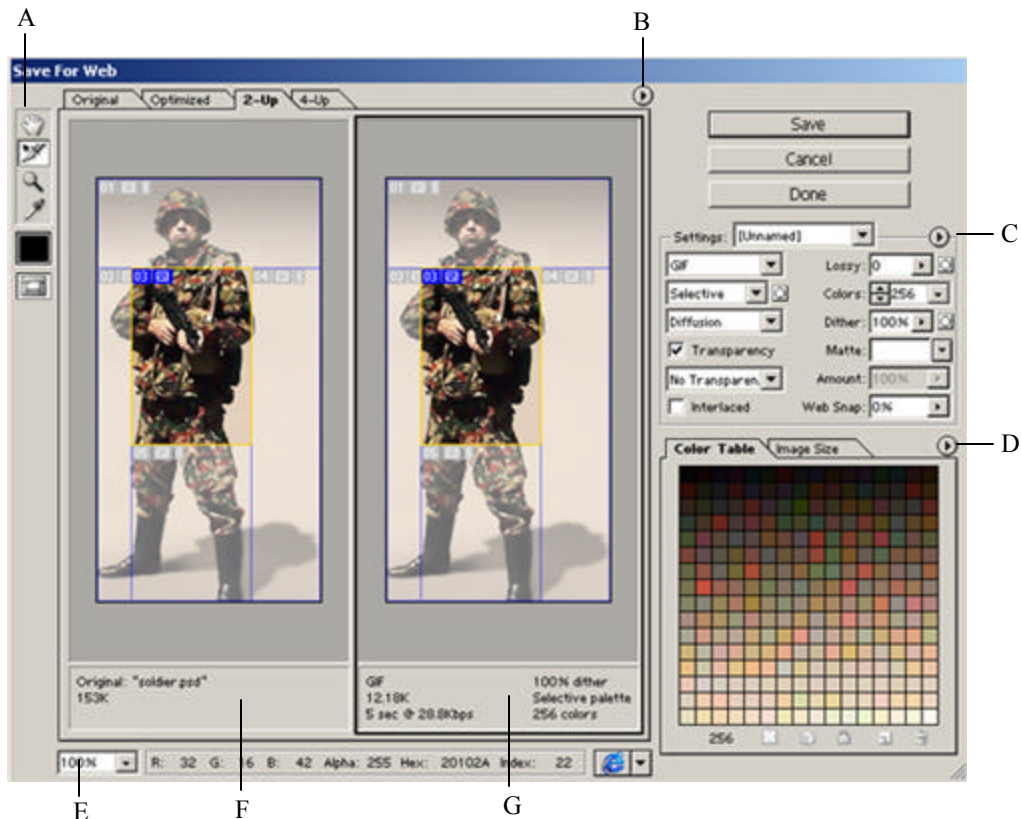
ကမ္ဘာပေါ်တွင် အင်တာနက်သုံးစွဲသူ တစ်နေ့ထက်တစ်နေ့ ပိုမို များပြားလာပါသည်။ ထို့ကြောင့် ကွန်ပျူတာ Software များသည်လည်း Web Pages ဖန်တီးနိုင်သည့် Command များကို ထည့်သွင်းလာပါသည်။ ထို့အတူ Photoshop 7.0 သည်လည်း Internet တွင် အသုံးပြုရန် Command များကို ထည့်သွင်းလာပါသည်။ Web Pages အတွက် ပုံများကို ဖြတ်တောက်သိမ်းဆည်းခြင်း၊ Web Pages (HTML File) များ ဖန်တီးပေးခြင်း၊ Web Photo Gallery များ ဖန်တီးခြင်းတို့ကို လွယ်ကူစွာ လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်။

Slice Tool အသုံးပြုခြင်း

၁၄၀။ Slice Tool သည် Internet တွင် ရုပ်ပုံဖိုင်များလွယ်ကူလျင်မြန်စွာ အသုံးပြုနိုင်ရန် အတွက် ပုံလေးများ ခွဲဝေဖြတ်တောက် သိမ်းဆည်းပေးပါသည်။ Web Pages တွင် ၎င်းပုံများအား ဇယားကွက်များအတွင်း ထည့်သွင်းပြီး အစီအစဉ်တကျ ပေါင်းစပ်ပေးခြင်းဖြင့် မူရင်းပုံအတိုင်း တွေ့မြင်ရပါမည်။ ပုံ (၂၀၇) တွင် မူရင်းပုံနှင့် ဖြတ်တောက်သိမ်းဆည်းထားသည့် ပုံများကို တွေ့ရပါမည်။ Slice Tool (✂) အသုံးပြုပြီး Slice များဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Toolbox မှ Slice



Tool ကိုရွေးပြီး၊ Options Bar ၏ Style တွင် Normal ကိုရွေးပါ။ ပြီးလျှင် Drag လုပ်ပြီး၊ စတုရံတစ်ခုကို ဆွဲပါ။ ထိုစတုရံအပြင် ကျန်သည့်အပိုင်းများကို Photoshop မှ Auto Slices များအဖြစ် ပိုင်းဖြတ်ပေးပါမည်။ ပုံ (၂၀၇)တွင် 03 Slice သည် User Slice ဖြစ်ပြီး၊ ကျန်သည့် Slices များသည် Auto Slices ဖြစ်ပါသည်။ Ruler များမှ ဆွဲယူဖန်တီးထားသည့် Guide Line များဖြင့်လည်း Slices များ ပြုလုပ်နိုင် ပါသည်။ Guide Line များပြုလုပ်ပြီး၊ Slice Tool ဖြင့် Options Bar မှ Slices from Guides Button ကိုနှိပ်ရပါမည်။ View Menu ၏ Show မှ Slices ကိုရွေးချယ်ခြင်းဖြင့် Slices များကို ပေါ်နိုင်၊ ဖျောက်နိုင်ပါသည်။ Slice တစ်ခုနှင့်တစ်ခုအား မျဉ်းများဖြင့် ခြားနားထားပါသည်။ Select Slice Tool (✂) ကို ရွေးချယ်ပြီး Slices များကို ဆွဲယူနေရာရွှေ့နိုင်ပါသည်။ User Slice ၏ အနားမျဉ်းများပေါ်တွင် Pointer တင်ပြီး၊ ကျဉ်းနိုင် ခဲ့နိုင်ပါသည်။



- A. Toolbox B. Preview pop-up menu C. Optimize pop-up menu
 D. Color Table pop-up menu E. Zoom text box F. Original image
 G. Optimized image

ပုံ (၂၀၈)

Save for Web အသုံးပြုခြင်း

၁၄၁။ Web Pages တွင် အသုံးပြုရန်၊ ဖိုင်၏ အရည်အသွေးနှင့် ဖိုင်၏ အရွယ်အစားတို့ကို ပြုပြင်ရန်နှင့် Slices များခွဲ၍သိမ်းဆည်းရန်တို့အတွက် Save for Web ကို အသုံးပြုရပါမည်။ File Menu မှ Save for Web ကိုနှိပ်လျှင် ပုံ (၂၀၈)တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Save for Web Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းအား အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

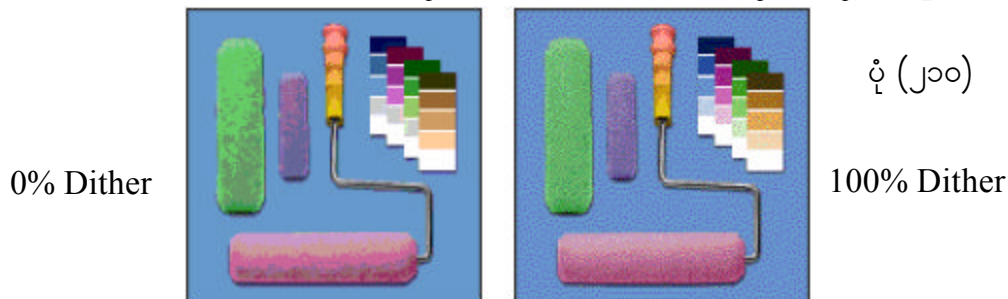
- (က) **Previewing Image**။ Save for Web Dialogbox တွင် ပုံဖော်ပြရန် အတွက် Original (မူရင်းပုံ)၊ Optimized (ပြုပြင်ပြီးသိမ်းမည့်ပုံ)၊ 2-Up (မူရင်းပုံနှင့် ပြုပြင်သိမ်းဆည်းမည့်ပုံ)၊ 4-Up (မူရင်းပုံနှင့် သိမ်းဆည်းမည့်ပုံ ၃-ပုံ)တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ မြင်ကွင်းပြောင်းလဲရန် Zoom Tool (🔍) နှင့် Hand Tool (🖱️)တို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Toggle Slices Visibility button (🖼️)ကိုနှိပ်ပြီး၊ Slices များကို ပေါ်နိုင်၊ ဖျောက်နိုင်ပါသည်။



- A. File format menu
B. Color Reduction Algorithm menu
C. Dither Algorithm menu
D. Transparency dithering menu
E. Optimize menu

ပုံ (၂၀၉)

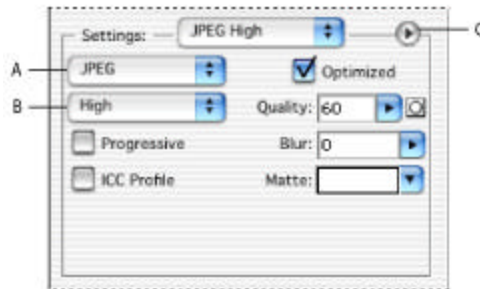
- (ခ) **GIF နှင့် PNG-8 Format Options**။ File Format Menu တွင် GIF နှင့် PNG-8 တို့ကို ရွေးချယ်ထားလျှင် Save for Web Dialogbox ၏ ညာဘက်အခြမ်းတွင် ပုံ (၂၀၉)အတိုင်းတွေ့ရပါမည်။ Color Reduction Algorithm Menu တွင် အရောင်ပြောင်းလဲခြင်းများ၊ Dither Algorithm Menu တွင် အရောင်ချောမွေ့မှုအတွက် ရွေးချယ်ခြင်းများ (ဥပမာ- ပုံ-၂၀၀တွင် Dither 0% နှင့် Dither 100% ပုံကိုနှိုင်းယှဉ် ပြထားပါသည်)၊ Transparency Dithering Menu တွင် အရောင်မဲ့နေရာများအတွက် ရွေးချယ်ခြင်းများ၊



ပုံ (၂၀၀)

Optimize Menu တွင် Output Setting ပြုပြင်ခြင်းများကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Output Setting တွင် HTML ရွေးချယ်ထားခြင်းဖြင့် Slices များကို Web Page တွင် ပြန်လည်ပေါင်းစပ် ဖော်ပြပေးပါမည်။

- (ဂ) **JPEG Format Options**။ File Format Menu တွင် JPEG ရွေးချယ်ထားလျှင် Save for Web Dialogbox ၏ ညာဘက်အခြမ်းတွင် ပုံ (၂၁၁) အတိုင်း တွေ့ရပါမည်။ Quality Level Menu တွင် Low၊ Medium၊ High တို့ကို ရွေးချယ်ခြင်းနှင့် Quality Text Box တွင် 100 အထိ ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ၎င်းတို့သည် ပုံအရည်အသွေးနှင့် ဖိုင်အရွယ်အစားကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ ပုံအား မှုန်ဝါးသွားစေရန် Blur Box တွင် ရွေးချယ် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။



A. File format menu

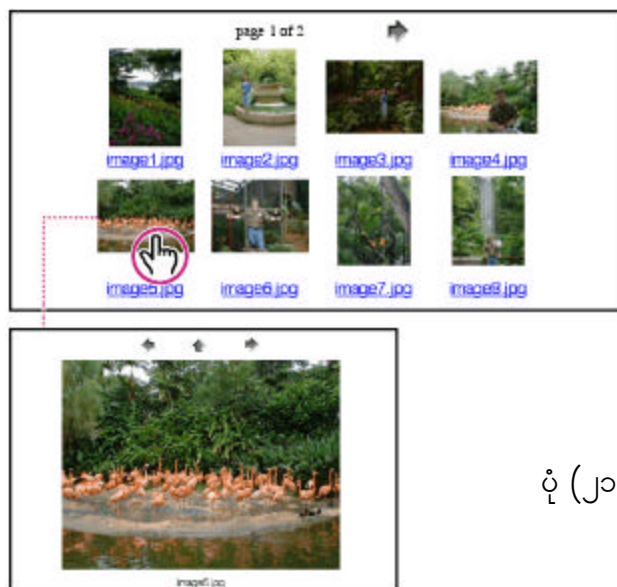
B. Quality Level menu

C. Optimize menu

ပုံ (၂၁၁)

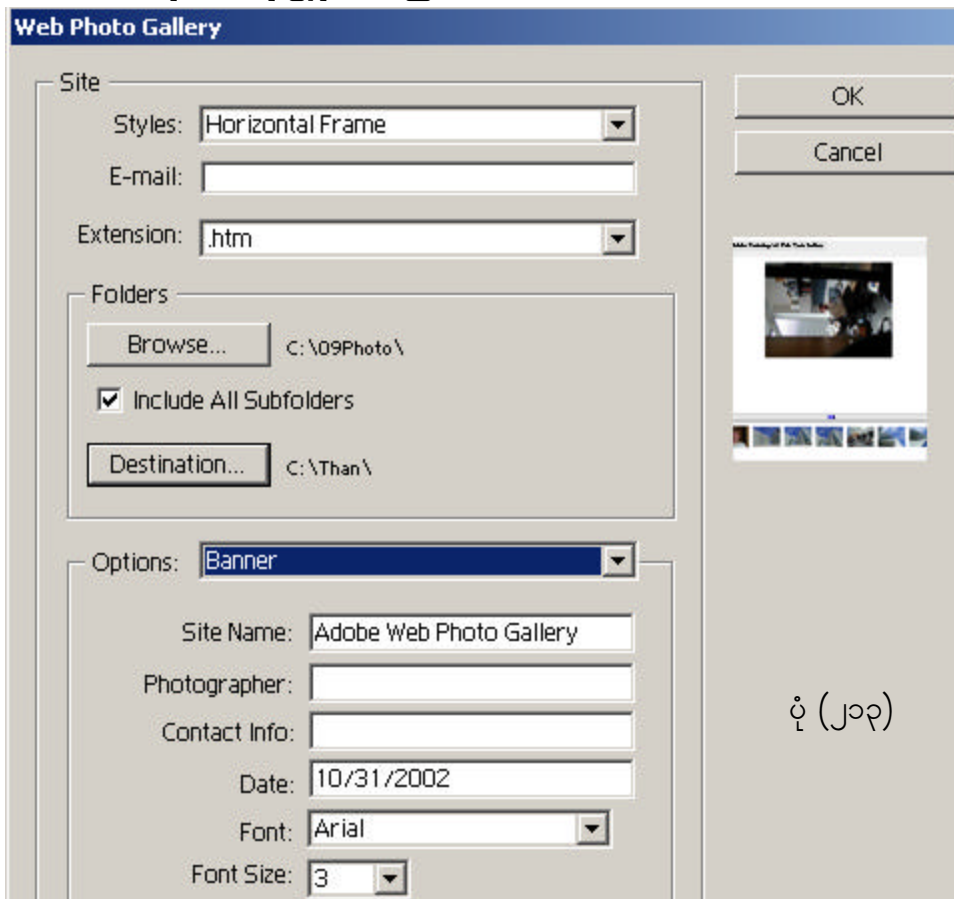
Web Photo Gallery ဖန်တီးခြင်း

၁၄၂။ ရုပ်ပုံဖိုင်များကို စုစည်းပြီး Web Site များတွင် အသုံးပြုရန် Web Photo Gallery



ပုံ (၂၁၂)

ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ထိုသို့ဖန်တီးရာတွင် မူရင်းပုံစံများအား အရွယ်အစားသေးငယ်သည့် နမူနာပုံစံများဖန်တီးခြင်း၊ Web Pages များတည်ဆောက်ခြင်း၊ နမူနာပုံနှင့် မူရင်းပုံတို့အား Link (ချိတ်ဆက်ခြင်း)တို့ကို Photoshop မှ လွယ်ကူလျင်မြန်စွာ ပြုလုပ်ပေးနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၂၁၂)တွင် Web Photo Gallery အတွင်းမှ နမူနာပုံအား Click လုပ်ခြင်းဖြင့် မူရင်းပုံပါသည့် Page အား ပြသပေးခြင်းကို တွေ့နိုင်ပါသည်။ File Menu ၏ Automate မှ Web Photo Gallery ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၁၃)အတိုင်း Web Photo Gallery Dialogbox ကို တွေ့ရပါမည်။ ၎င်းတွင် အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-



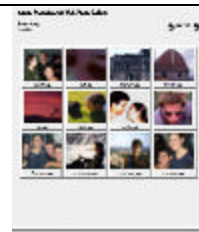
- (က) **Styles**။ Styles Pop-up Menu တွင် Gallery ပုံစံများကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၂၁၄)တွင် Style အချို့ကို ဖော်ပြထားပါသည်။ ၎င်းတို့မှ Vertical Slide Show 1 နှင့် Vertical Slide Show 2 တို့ကို အသုံးပြု၍ Power Point ကဲ့သို့ Internet Explore တွင် ရုပ်ပုံတစ်ခုချင်း အလိုအလျောက် ပြသပေးနိုင်ပါသည်။



Horizontal
Blue & Gray



Horizontal
Light



Table



Vertical
Frame

ပုံ (၂၁၄)

- (ခ) **File Extension**။ Extension Pop-up Menu တွင် ဖြစ်ပေါ်လာမည့် ဖိုင်နောက်ဆက်တွဲအား .HTM နှင့် .HTML Extension တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။
- (ဂ) **Folders**။ ၎င်း၏အောက်တွင် Browse နှင့် Destination Button များ ပါရှိပါသည်။ Browse Button ကိုနှိပ်ပြီး၊ Gallery ထဲတွင်ပါဝင်မည့် ပုံဖိုင်များ ရှိသည့် Folder ကိုရွေးချယ်ရပါမည်။ Destination Button ကိုနှိပ်ပြီး၊ Gallery အတွက် Web Pages ဖိုင်များ၊ နမူနာပုံအသေးဖိုင်များအတွက် Folder ကို ရွေးချယ်ပေးရပါမည်။ ၎င်းတွင် Folder အသစ်ကိုလည်း တည်ဆောက်ပေးနိုင်ပါသည်။
- (ဃ) **Options**။ Options Pop-up Menu မှ Banner ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ Site Name တွင် Gallery ၏ခေါင်းစဉ်အမည်၊ Photographer တွင် ရုပ်ပုံများ ဖန်တီးသည့် အဖွဲ့အစည်းအမည် (သို့မဟုတ်) ဓါတ်ပုံဆရာအမည်၊ Contact Info တွင် ဆက်သွယ်နိုင်သည့် ဖုန်းအမှတ် (သို့မဟုတ်) လုပ်ငန်းလိပ်စာ၊ Date တွင် Gallery ဖန်တီးသည့်ရက်စွဲ၊ Font နှင့် Font Size တွင် အထက်ပါစာများ အတွက် စာလုံးအမျိုးအစားနှင့် အရွယ်အစားတို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ရုပ်ပုံ တစ်ခုစီပေါ်မည့် Page တိုင်းတွင် ၎င်းစာသားများ ပါရှိမည်ဖြစ်ပါသည်။

Chapter (12)

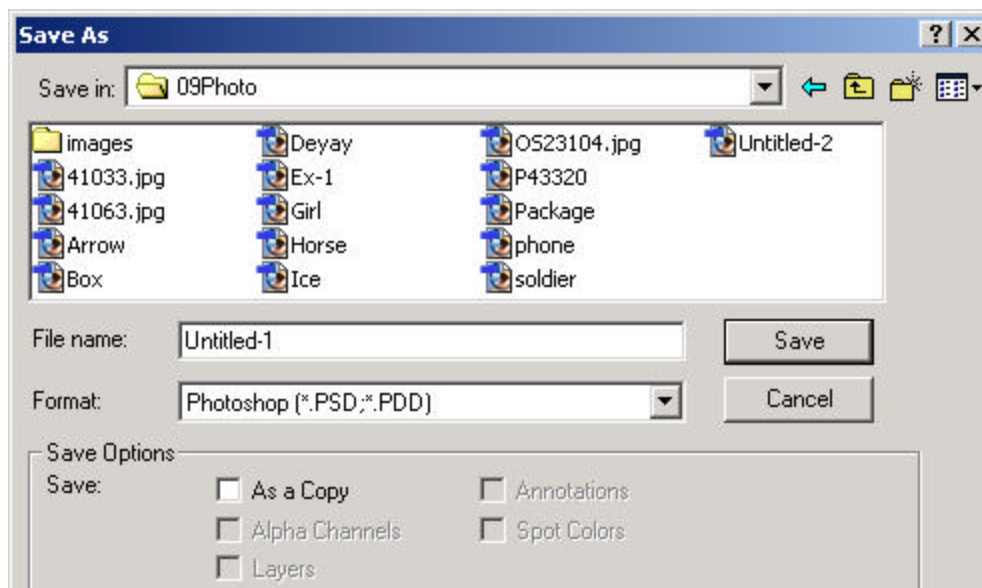
Saving Exporting and Printing

Adobe Photoshop သည် အခြား Applications များတွင် အသုံးပြုရန်အတွက် ဖိုင် အမျိုးအစားများစွာဖြင့် သိမ်းဆည်းနိုင်ပါသည်။ ထို့ပြင် Web Pages များဖြင့်သိမ်းဆည်းခြင်းနှင့် Web Pages များအတွက် ပုံများကို ဖိုင်အရွယ်အစားလျှော့ချ သိမ်းဆည်းနိုင်ပါသည်။

File သိမ်းဆည်းခြင်း

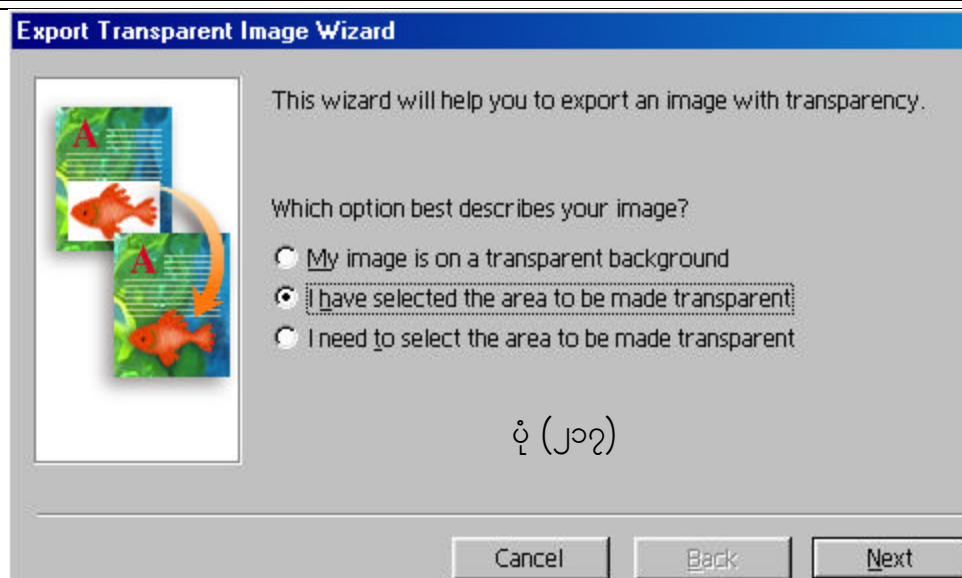
၁၄၃။ File သိမ်းဆည်းရန် File Menu မှ Save၊ Save As၊ Save for Web တို့ကို အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- (က) **Save**။ ဖိုင်အဟောင်းဖြစ်လျှင် လက်ရှိ Format အတိုင်း သိမ်းဆည်းပေးပါမည်။ ဖိုင်အသစ်ဖြစ်လျှင် Save As Dialogbox (ပုံ ၂၁၅)ပွင့်လာပါမည်။ Save in Box ၏ညာဘေးရှိတြိဂံ (▼)ကိုနှိပ်ပြီး၊ မိမိသိမ်းဆည်းလိုသည့် Folder ကို ရွေးချယ်ရပါမည်။ File Name Box တွင် ပေးလိုသည့် ဖိုင်အမည်ကို ရိုက်ထည့် ရပါမည်။ Format Box တွင် သိမ်းဆည်းလိုသည့် ဖိုင်အမျိုးအစားကို ညာဘေးရှိ တြိဂံကိုနှိပ်ပြီး ရွေးချယ်ရပါမည်။ ပြီးလျှင် Save Button ကိုနှိပ်ပါ။

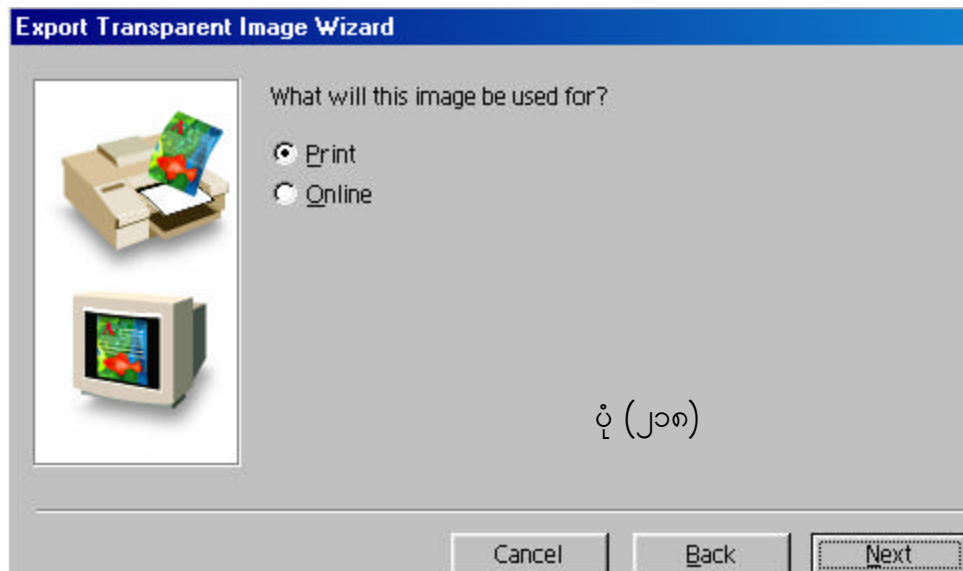


ပုံ (၂၁၅)

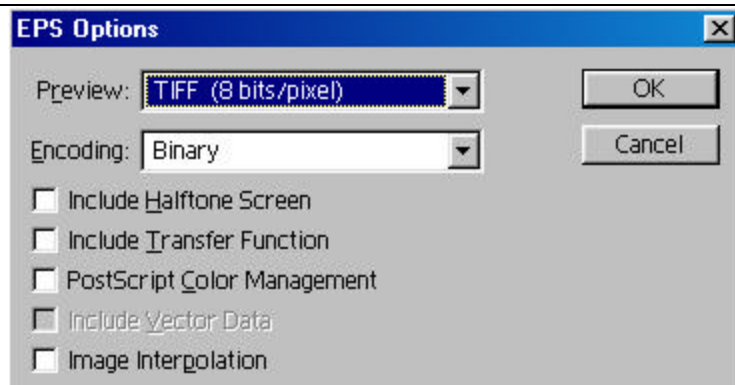
ပုံ၏ နောက်ခံအဖြူရောင်များသည် စာသားများကို ဖုံးကွယ်နေပါသည်။ Photoshop တွင် နောက်ခံ အဖြူရောင်များကို Select ပြုလုပ်ပါ။ ထို့နောက် Help Menu မှ Export Transparent Image ကို Click လုပ်ပါက ပုံ (၂၁၇)တွင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း Export Transparent Image Wizard Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ I have selected the area to be made transparent



ကို ရွေးချယ်ပြီး၊ Next Button ကိုနှိပ်ပါ။ ပုံ (၂၁၈)အတိုင်း Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် Print ကိုရွေးချယ်ပါ။ Save As Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် ဖိုင်အမည် ရိုက်ထည့်ပြီး၊ မိမိအလိုရှိသည့် ဖိုင်အမျိုးအစားကို ရွေးချယ်ပါ။ Save ကိုနှိပ်ပါက မိမိရွေးချယ်ထားသည့် ဖိုင်

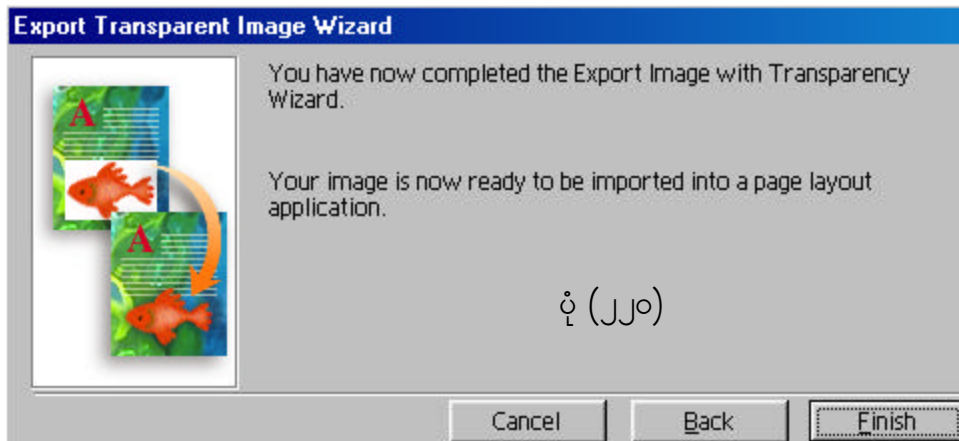


အမျိုးအစား၏ Options Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ပုံ (၂၁၉)တွင် EPS Options Dialogbox ကို ဖော်ပြထားပါသည်။ ၎င်း၏ Preview တွင် TIFF (8 bits/pixel) ကို



ပုံ (၂၁၉)

ရွေးချယ်ထားပါသည်။ ပြီးလျှင် OK ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၂၀)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် Transparent Wizard ပြီးဆုံးကြောင်း ဖော်ပြထား ပါသည်။ Finish Button ကိုနှိပ်ပါက မိမိ အလိုရှိသော အရောင်မဲ့နောက်ခံဖြင့် ရုပ်ပုံကို ရရှိ ပါသည်။ Pagemaker တွင် အသုံးပြုပါက ပုံ(၂၂၁)အတိုင်း နောက်ခံအရောင်မဲ့ဖြင့် တွေ့ရှိ ရပါမည်။ ထိုသို့ နောက်ခံ အရောင်များအား Transparent အဖြစ်ပြောင်းလဲပြီး၊ Export ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၂၂၀)

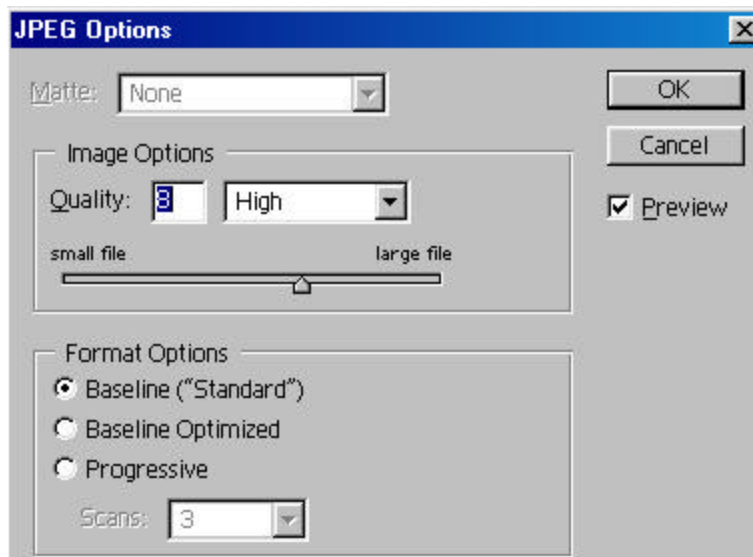
Option Bar ၏ Style တွင် Normal, Fixed Aspect Ratio, Fix S
 တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Normal သည် ပုံမန်ရွေးချယ်သည့်အတိုင်း
 lection A... Fixed Asp... နှစ်လျှင် Width
 Height... သည်...
 ထိုတစ်... Fix Size
 ချယ်လ... ht... အတောနှင့်...
 ရိုက်ထ... နှစ်လျှင်...
 ထိုအတို...
 Retan... ဖြင့်

ပုံ (၂၂၁)

File Format ရွေးချယ်ခြင်း

၁၄၅။ Photoshop တွင် ဖိုင်များအား သိမ်းဆည်းရာတွင် မိမိအသုံးပြုမည့် အနေအထားကို လိုက်၍ ဖိုင်များကို Format အမျိုးမျိုးဖြင့် သိမ်းဆည်းနိုင်ပါသည်။ ဥပမာ- အင်တာနက်အတွက် Web Page များတွင် အသုံးပြုမည့် ရုပ်ပုံများကို သိမ်းဆည်းမည်ဆိုလျှင် ဖိုင်အရွယ် အစားကို ချို့ပြီးသိမ်းရပါမည်။ သို့မှသာ အင်တာနက်မှ Web Page များကို ဆွဲယူကြည့်ရှုသည့်အခါ လျှင်မြန်စွာ ကြည့်ရှုနိုင်မည်ဖြစ်ပါသည်။ သို့ရာတွင် စာအုပ်မျက်နှာဖုံး၊ နံရံကပ်ပိုစတာ စသည့် ပုံနှိပ်လုပ်ငန်းများတွင် အသုံးပြုမည့်ရုပ်ပုံများကို ၎င်းကဲ့သို့ ချို့ပြီးသိမ်းဆည်း၍ မရပါ။ ဖိုင်အရွယ် အစားချို့၍ သိမ်းဆည်းခြင်းသည် အရောင် ဆုံးရှုံးမှုများ၊ ပုံ၏အသေးစိတ်လက္ခဏာများ ပျောက် ဆုံးခြင်းများ ဖြစ်ပေါ်ပါမည်။ ဖိုင်အမျိုးအစားအချို့ကို အောက်ပါအတိုင်း ခွဲခြား၍ သိမ်းဆည်း နိုင်ပါသည်-

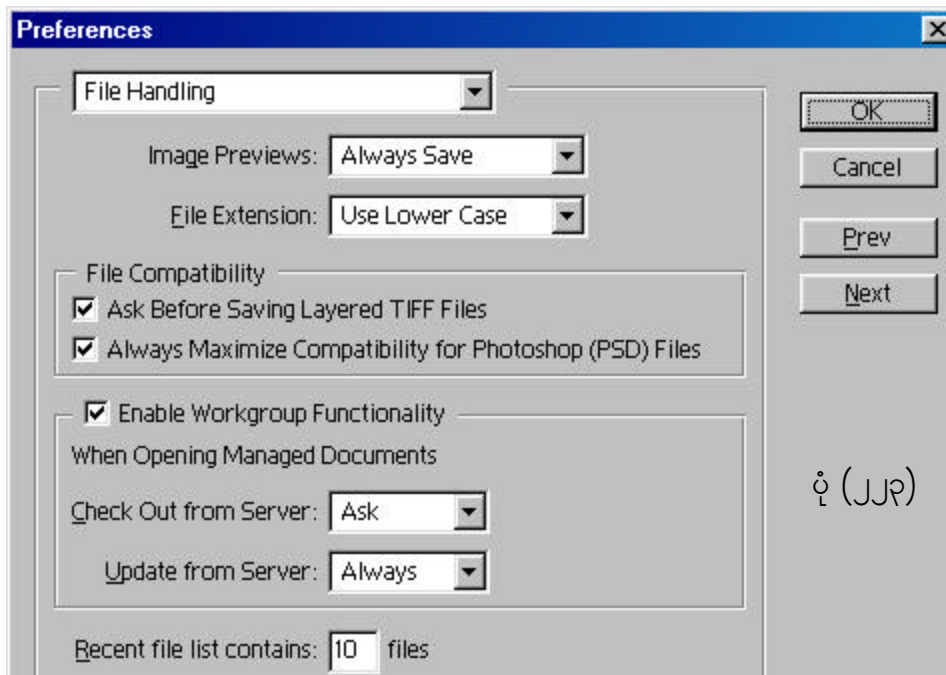
- (က) **Photoshop Format**။ ဖိုင်အသစ်ဖွင့်ပြီး သိမ်းဆည်းလျှင် ပုံမှန်အားဖြင့် Photoshop ဖိုင်အဖြစ် သိမ်းဆည်းပေးပါမည်။ Photoshop ဖိုင်အမျိုးအစား သည် Extension *.PSD ဖြင့် သိမ်းဆည်းပေးပါမည်။ ၎င်းဖိုင်သည် Image Mode အားလုံးကို ပြောင်းလဲနိုင်ခြင်း၊ Layerများ၊ Layer Effects များ၊ Guide နှင့် Channel များ ပျောက်ဆုံးခြင်းမရှိပါ။ ထို့ကြောင့် ပုံများကို ပြန်လည် ပြုပြင်မည်ဆိုပါက Photoshop ဖိုင်အမျိုးအစားဖြင့်သာ သိမ်းဆည်းထားသင့် ပါသည်။ သို့ရာတွင် Disk Space အနေဖြင့် နေရာယူမှု များနေပါမည်။
- (ခ) **GIF Format**။ Graphics Interchange Format (GIF) ဖိုင်အမျိုး



ပုံ (၂၂၂)

အစားသည် Hypertext Markup Language (HTML) ဖြင့်ရေးသားသည့် Web Page များတွင် အသုံးပြုပါသည်။ ဖိုင်အရွယ်အစားကို ချုံ့ပြီးသိမ်းဆည်းပေးသဖြင့် အင်တာနက်တွင် အသုံးပြုခြင်း၊ ကွန်ပျူတာတစ်လုံးမှ အခြားတစ်လုံးသို့သယ်ယူရာတွင် အသုံးပြုခြင်း ပြုလုပ်ကြပါသည်။

- (ဂ) **JPEG Format**။ Joint Photographic Experts Group (JPEG) ဖိုင်အမျိုးအစားသည် GIF Format ကဲ့သို့ Web Page များဖန်တီးရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ သို့သော် JPEG ဖိုင်သည် GIF ဖိုင်ထက် အရောင်တန်ဖိုး လျော့ချခြင်းနည်းပါးပါသည်။ JPEG ဖိုင်အဖြစ်သိမ်းဆည်းပါက ပုံ (၂၂၂) အတိုင်း Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် Image Quality တန်ဖိုးအား ရိုက်ထည့်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Slider တွင်ရွှေ့ခြင်းတို့ဖြင့် 1 မှ 12 အတွင်း ထားရှိနိုင်ပါသည်။ တန်ဖိုးနည်းလျှင် ဖိုင်အရွယ်အစားသေးပြီး၊ တန်ဖိုးကြီးလျှင် ဖိုင်အရွယ်အစား ကြီးပါမည်။ Format Options တွင် Baseline ("Standard") ရွေးခြင်းသည် Web Browser များတွင် သင့်တော်သည့် ရုပ်ပုံဖိုင်ဖြစ်သည်။
- (ဃ) **PCX Format**။ PCX ဖိုင်သည် IBM Compatible ကွန်ပျူတာများ၏ Application အတော်များများမှ လက်ခံအသုံးပြုနိုင်သော ဖိုင်အမျိုးအစား ဖြစ်ပါသည်။



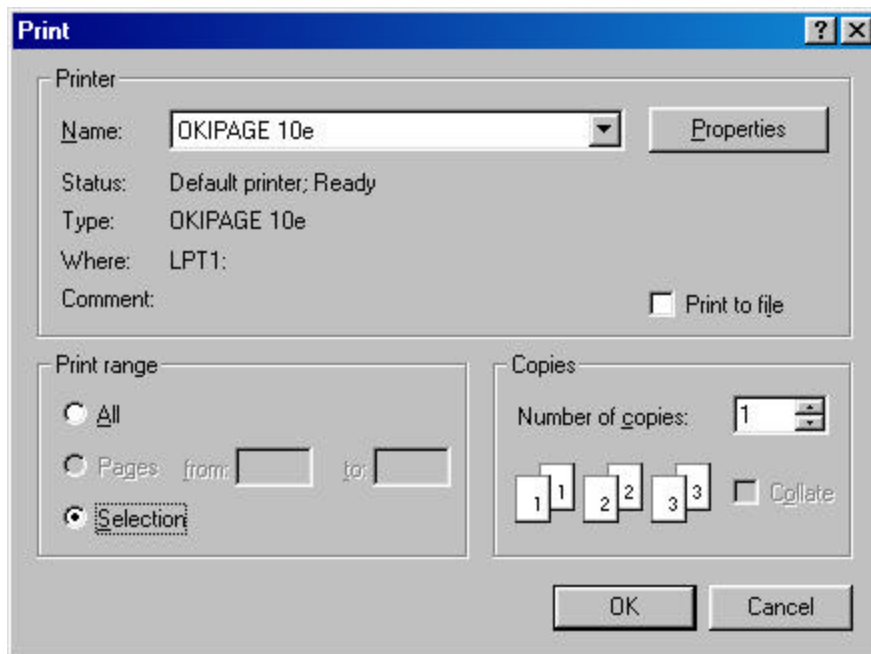
- (င) **TIFF Format**။ Tagged-Image File Format သည် Applications များတွင် အသုံးများသော ဖိုင်အမျိုးအစားဖြစ်ပါသည်။ TIFF ဖိုင်အမျိုးအစားသည် CMYK၊ RGB၊ LAB၊ Indexed-Color နှင့် Grayscale Color များကို ပြုပြင်ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Layer များပါဝင်သည့် ဖိုင်များကို Layer များအတိုင်း TIFF ဖိုင်အဖြစ် သိမ်းဆည်းနိုင်ပါသည်။

File Handling အသုံးပြုခြင်း

၁၄၆။ Photoshop တွင် ဖိုင်များ၏ ဖိုင်နောက်ဆက်တွဲအား စာလုံးအကြီး၊ အသေး ပြောင်းလဲခြင်း၊ Recent ဖိုင်အရေအတွက် ပြောင်းလဲခြင်း၊ TIFF ဖိုင် သိမ်းဆည်းရာတွင် မေးမြန်းခြင်းတို့ကို ပုံသေပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Edit Menu ၏ Preferences မှ File Handling ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၂၃)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် အသုံးပြုလိုသည့်အတိုင်း ရွေးချယ်ရပါမည်။

Printing ပြုလုပ်ခြင်း

၁၄၇။ ရုပ်ပုံများကို Print ပြုလုပ်ရာတွင် ရုပ်ပုံတစ်ခုလုံးဖြစ်စေ၊ လိုအပ်သည့်အစိတ်အပိုင်းကို ဖြစ်စေ ပုံနှိပ်ထုတ်ယူနိုင်ပါသည်။ ပုံနှိပ်ရာတွင်လည်း ရုပ်ပုံ၏ မူရင်းအရောင်အတိုင်းဖြစ်စေ၊ မူရင်းအရောင်အား ပြောင်းပြန်လှန်ပြီးဖြစ်စေ ထုတ်ယူနိုင်ပါသည်။ ပုံနှိပ်ထုတ်ယူရန်အတွက် File



ပုံ (၂၂၄)

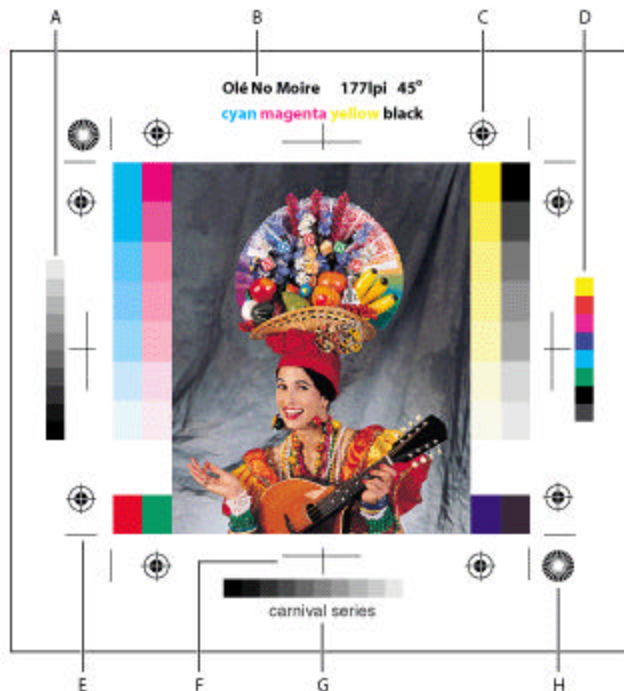
Menu မှ Print ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၂၄)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Print Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ ၎င်း၏ Printer တွင် ပုံနှိပ်ထုတ်ယူမည့် Printer အမျိုးအစားရွေးချယ်ခြင်း၊ Properties ကို နှိပ်ပြီး၊ စာရွက်အမျိုးအစား၊ Orientation နှင့် Resolution ရွေးချယ်ခြင်း၊ Print Range တွင် ပုံတစ်ခုလုံး (သို့မဟုတ်) Select ပြုလုပ်ထားသည့်အစိတ်အပိုင်း ရွေးချယ်ခြင်း၊ Copies တွင် ပုံနှိပ်မည့်အရေအတွက်ရွေးချယ်ခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်ရပါမည်။ ပြီးလျှင် OK ကိုနှိပ်ပါက မိမိ အလိုရှိသည့်အတိုင်း ပုံနှိပ်ပေးပါလိမ့်မည်။

Print With Preview အသုံးပြုခြင်း

၁၄၈။ ရုပ်ပုံများကို Print မပြုလုပ်မီ စစ်ဆေးနိုင်ရန် ကြိုတင်ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။ File Menu မှ Print With Preview ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၂၅)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် Show Bounding Box အား ရွေးချယ်ထားမည်ဆိုလျှင် Viewbox ထဲတွင် ရှိသော ရုပ်ပုံ၏ပတ်လည်တွင် အနားများဖြင့် ဖော်ပြပေးပါမည်။ ၎င်းအနားထောင့်စွန်းများတွင်



ရှိသော အမှတ်ကလေးများကို ဆွဲပြီး၊ ပုံကို လိုသလို ချဲ့နိုင်၊ ချုံ့နိုင်ပါသည်။ Dialogbox အောက်ခြေတွင် ရှိသည့် Registration Marks၊ Corner Crop Marks၊ Center Crop နှင့် Labels တို့ကို ရွေးချယ်ပေးခြင်းဖြင့် ပုံနှိပ်ထုတ်ယူနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၂၂၆)တွင် Color Printer ဖြင့် ပုံနှိပ်ထုတ်ယူ ထားသည့်ပုံအား တွေ့နိုင်ပါသည်။ ထို့ပြင် Negative ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ မူရင်းပုံ၏ Negative ပုံကို ထုတ်ယူနိုင်ပါသည်။ ပုံ၏မူရင်းအဖြူရောင်သည် အမည်းရောင်ဖြစ်ပြီး၊ မူရင်းအမည်းရောင်သည် အဖြူရောင်ဖြစ်နေပါမည်။ ထို့ပြင် ရုပ်ပုံတစ်ခုလုံးမှ အလိုရှိသည့် အစိတ်အပိုင်းကို ရွေးချယ်ပြီး၊ ပုံနှိပ်ထုတ်ယူနိုင်ပါသည်။ ပုံနှိပ်လုပ်ငန်းတွင် အရောင်တစ်ခုချင်းအတွက် ဖလင်တစ်ချပ်စီ သီးခြားပုံနှိပ်နိုင်ပါသည်။ ပုံနှိပ်လုပ်ငန်းများတွင် 4 Color Processing ဟု ခေါ်သည့် အရောင်လေးရောင်အသုံးပြုသည့် စနစ်ကိုအသုံးပြုကြပါသည်။ ထို့ကြောင့် Color Separation (အရောင်ခွဲထုတ်ခြင်း)ပြုလုပ်ရပါမည်။ အရောင်ခွဲထုတ်ခြင်းဖြင့် Photoshop မှ ရုပ်ပုံတွင်ပါရှိသည့် Cyan၊ Magenta၊ Yellow၊ Black အရောင်လေးရောင်အတွက် တစ်ခုစီ ပုံနှိပ်ထုတ်ပေးပါမည်။ အရောင်ပါဝင်မှုအနည်းအများအပေါ်မူတည်ပြီး၊ ပုံနှိပ်ထုတ်ပေးပါမည်။ ပုံနှိပ်ထုတ်ယူရာတွင် မိမိပုံ၏ Resolution (Dot Per Inch) နှင့် Printer မှထုတ်ပေးနိုင်သည့် အမြင့်ဆုံး Resolution (Pixel Per Inch) တို့ကို သတိပြုသင့်ပါသည်။ ထို့ပြင် မိမိရုပ်ပုံသည် Resolution နိမ့်နေလျှင် ပုံသည် ချောမွေ့မှုနည်းပြီး၊ ဆေးသားကြမ်းနေပါမည်။ Resolution အဆမတန်မြင့်မားနေလျှင်လည်း ဖိုင်အရွယ်အစားကြီးမားနေပါမည်။



- A. Gradient tint bar
- B. Label
- C. Registration marks
- D. Progressive color bar
- E. Corner crop mark
- F. Center crop mark
- G. Caption
- H. Star target

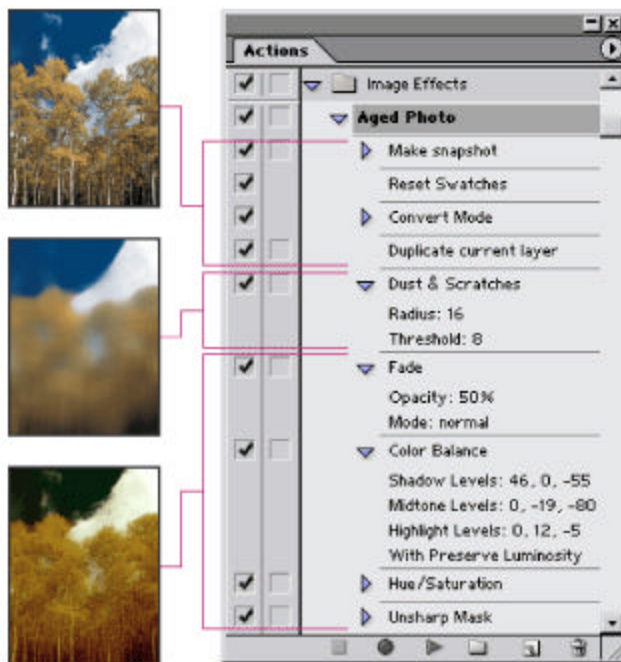
ပုံ (၂၂၆)

Chapter (13)

Automating Tasks

Actions

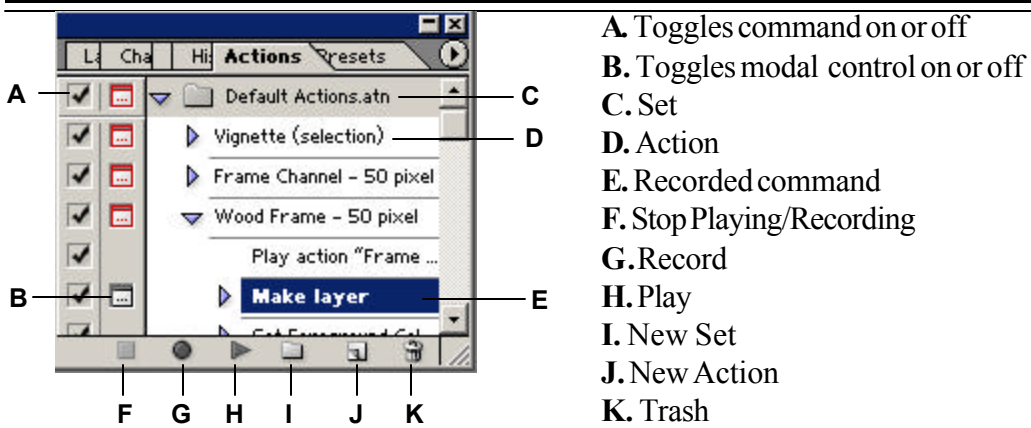
၁၄၉။ Action တစ်ခုသည် များပြားလှသော Command (အမိန့်)များကို စုစည်းထည့်သွင်းထားပြီး၊ ပြန်လည်ခေါ်ယူ၍ လုပ်ဆောင်ချက်များစွာကို လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်။ ဥပမာ- Image အရွယ်အစားပြောင်းခြင်း၊ Filter Effects ပြုလုပ်ခြင်း၊ Color Adjustment ပြုလုပ်ခြင်း၊ အခြားပိုင်အမျိုးအစားဖြင့် သိမ်းဆည်းခြင်း စသည်တို့ကို Action အသစ်တစ်ခုဖန်တီးပြီး၊ သိမ်းဆည်းထားနိုင်ပါသည်။ အလိုရှိသည့်အခါ ထို Action ဖြင့် အထက်ပါ Command များကို ပြန်လည်၍ အလိုအလျောက် လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်။ သို့သော် Action တွင် Painting Tool လုပ်ဆောင်မှုများကို မသိမ်းဆည်းနိုင်ပေ။ ပုံ (၂၂၇)တွင် Aged Photo Action ကို Play လုပ်ခြင်းဖြင့် အလိုအလျောက် လုပ်ဆောင်ခြင်းများကို ပုံနှိပ်တကွ ဖော်ပြထားပါသည်။



ပုံ (၂၂၇)

Actions Palette အသုံးပြုခြင်း

၁၅၀။ Window Menu မှ Actions ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၂၈)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Actions Palette ပွင့်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် အသင့်ပါရှိသည့် Actions များကို ပြန်လည်အသုံးပြုခြင်း၊

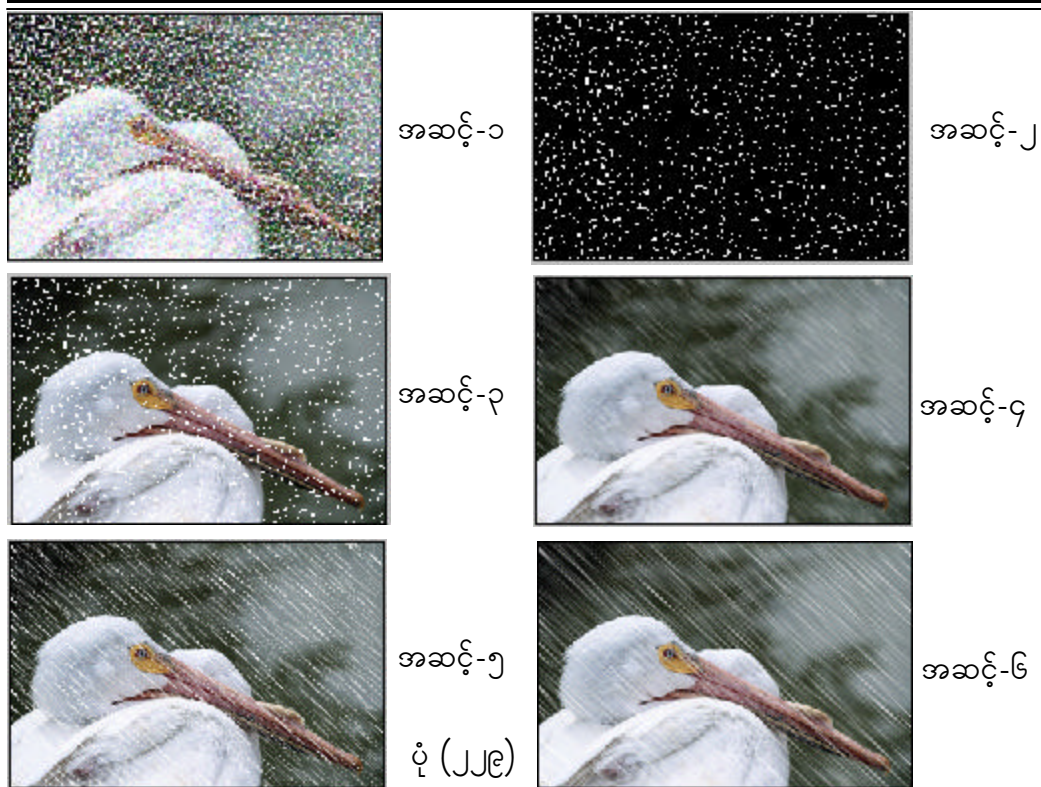


ပုံ (၂၂၈)


Action များကို အသစ်ဖန်တီးခြင်း၊ Action များကို အမည်ပြောင်းခြင်း၊ ဖျက်ထုတ်ခြင်း စသည်တို့ကို လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်။ ပုံမှန်အားဖြင့် Actions Palette တွင် Defaults Action ကိုသာ ဖော်ပြပေးပါလိမ့်မည်။ သို့သော် Layer Palette အပေါ်ညာဘက်တွင်ရှိသော Traingle (▶) ကို နှိပ်ပါက ပေါ်လာသော Menu မှ Commands၊ Frames၊ Image Effects၊ Production၊ Text Effects၊ Textures Sets များကို ခေါ်ယူနိုင်ပါသည်။ ၎င်းတို့တွင် Action များစွာ ပါဝင်ပါသည်။ Sets များနှင့် Actions များတွင် Traingle (▶) ကိုနှိပ်ပါက ၎င်းတို့တွင်ပါဝင်သော Actions များ၊ Command များကို ဖော်ပြပေးပါလိမ့်မည်။

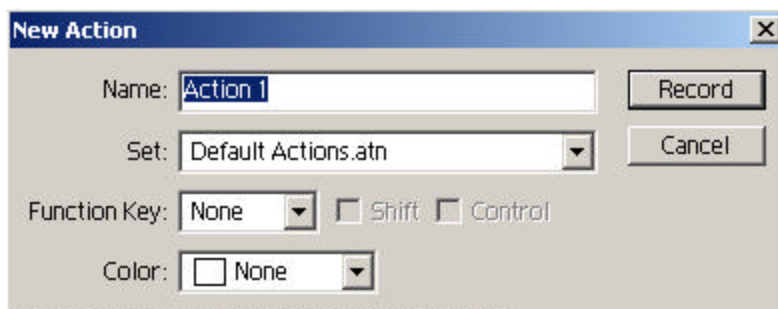
Action များကို အသုံးပြုခြင်း

၁၅၁။ Actions Palette ကိုဖွင့်ပြီး၊ Image Effects Set ကိုခေါ်ယူပါ။ ပြီးလျှင် Light Rain Action ကိုရွေးချယ်ပါ။ Actions Palette မှ Play Button ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ Duplicate Layer ပြုလုပ်ခြင်း၊ Filter Menu ၏ Pixelate မှ Pointillize (Cell 3) ပြုလုပ်ခြင်း၊ Image Menu ၏ Adjustment မှ Threshold (255 Level) ပြုလုပ်ခြင်း၊ Layer Mode အား Screen သို့ပြောင်းခြင်း၊ Filter Menu ၏ Blur မှ Motion Blur (Angle -45၊ Distance 15) ပြုလုပ်ခြင်း၊ Filter Menu ၏ Sharpen မှ Unsharp Mask (Amount 500၊ Radius 1၊ Threshold 0) ပြုလုပ်ခြင်း၊ Motion Blur (Angle -45၊ Distance 26) ပြုလုပ်ခြင်းတို့ကို အဆင့်ဆင့် အလိုအလျောက် ပြုလုပ်ပေးသွားပါမည်။ ပုံ (၂၂၉) တွင် Effects ဖြစ်ပေါ်ပုံ အဆင့်ဆင့်ကို ဖော်ပြထားပါသည်။ နောက်ဆုံးတွင် မိုးဖွဲကလေးများကျနေသည့် ပုံကို တွေ့ရပါမည်။ ထို Effects များသည် Layer အသစ်တစ်ခုတွင် ပြုလုပ်ပေးခြင်းဖြစ်ပါသည်။ အရောင်ပြုပြင်မှု အမိန့်ပါသည့် Action များအား Color Mode မတူသည့် ဖိုင်များတွင် အသုံးပြု၍ မရနိုင်ပါ။



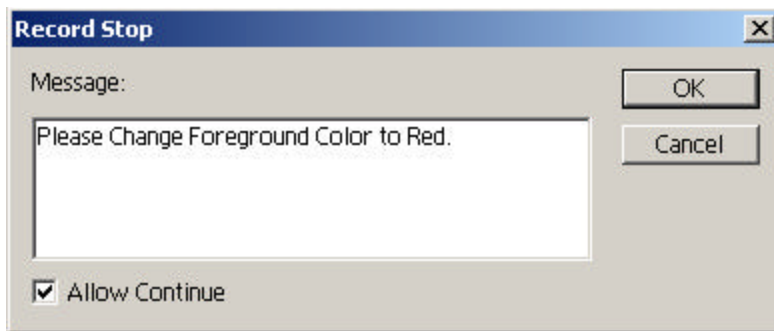
Action အသစ်ပြုလုပ်ခြင်း

၁၅၂။ Command များနှင့် Tool များ၏ လုပ်ဆောင်ချက်များအား Action အသစ်တစ်ခု ဖန်တီးပြီး သိမ်းဆည်းမှတ်တမ်းတင်ထားနိုင်ပါသည်။ ဖိုင်တစ်ခုကိုဖွင့်ထားပြီး၊ Action Palette မှ New Action Button () ကိုနှိပ်လိုက်ပါ။ ပုံ (၂၃၀) တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း New Action Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Name တွင် Action အမည်ရိုက်ထည့်ခြင်းနှင့် Set တွင် Action အုပ်စုရွေးချယ်ခြင်းတို့ ပြုလုပ်ပါ။ Function Key တွင် Function Key၊ Shift၊ Control ရွေးချယ်ခြင်းတို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ထိုရွေးချယ်ထားသည့် Function Key ကိုနှိပ်ပါက Action



ပုံ (၂၃၀)

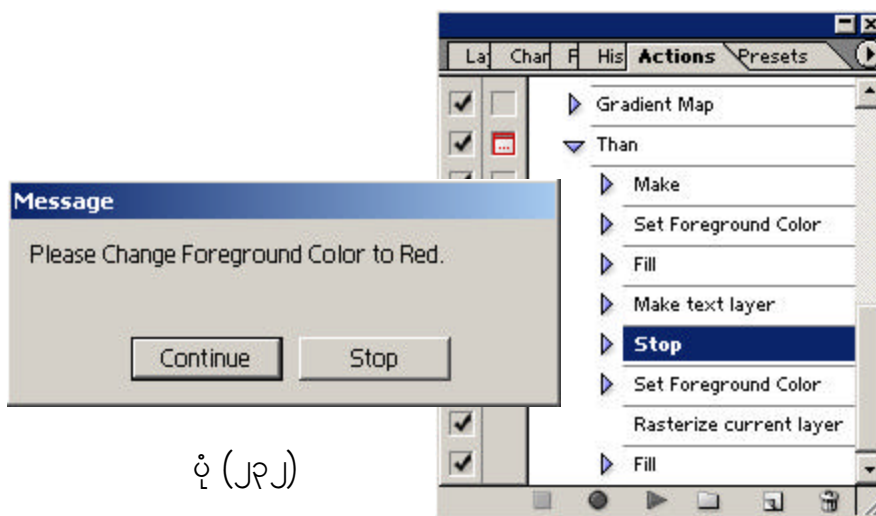
သည် Play Button နှိပ်စရာမလိုဘဲ အလုပ်လုပ်ပေးပါလိမ့်မည်။ ပြီးလျှင် Record Button ကိုနှိပ်ပါက Action Palette ရှိ Record Button သည် အနီရောင် (●) ဖြစ်သွားပါမည်။ အသုံးပြုလိုသည့် Command များ၊ Tool များအသုံးပြုပြီး၊ Action Palette မှ Stop Button ကို နှိပ်ပါ။ သို့ရာတွင် Paint Brush Tool၊ Pencil Tool၊ Eraser Tool လုပ်ဆောင်ချက်များသည် Action အသစ် မပြုလုပ်နိုင်ပါ။ သိမ်းဆည်းပြီး Action များတွင် Record Button နှိပ်ပြီး၊ Command များ၊ Tool လုပ်ဆောင်ချက်များကို ထပ်မံထည့်သွင်းနိုင်ပါသည်။



ပုံ (၂၃၁)

Action တွင် Stop ထည့်သွင်းခြင်း

၁၅၃။ Action တစ်ခုအား အသုံးပြုနေစဉ် ရပ်တန့်စေပြီး၊ User များအား Message ပေးနိုင်ပါသည်။ ဥပမာ- Action တစ်ခု၏ အလယ်တွင်ရှိသည့် Command တစ်ခုကိုရွေးပြီး၊ Action Palette အပေါ်ညာထောင့်မှ Traingle ကိုနှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Menu မှ Insert Stop ကို နှိပ်ပါက ပုံ (၂၃၁)အတိုင်း Record Stop Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ Message Box တွင် အလိုရှိသည်ကို ရိုက်ထည့်ပါ။ ပုံ (၂၃၂)တွင် Foreground အရောင်အား အနီရောင်သို့ ပြောင်းရန်

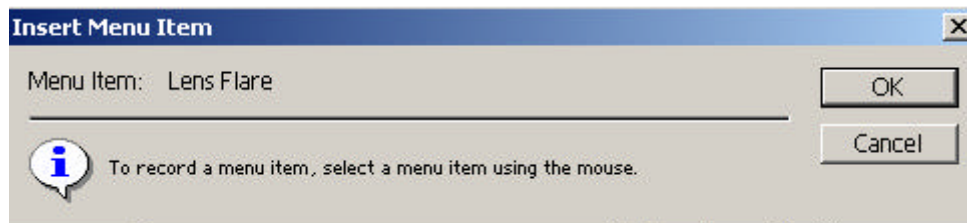


ပုံ (၂၃၂)

သတင်းပေးထားပါသည်။ ပြီးလျှင် OK ကိုနှိပ်ပါက ရွေးချယ်ထားသည့် Action ထဲတွင် Stop Command ရောက်ရှိသွားပါသည်။ ထို Action ကို အသုံးပြုလျှင် ပုံ (၂၃၁)အတိုင်း Message Box ပေါ်လာပါမည်။ Stop Button ကိုနှိပ်ပြီး အနီရောင်ရွေးပြီးမှ Action Palette ၏ Play Button ကိုနှိပ်ပါ။ သို့မှသာ Action ထဲတွင်ရှိသည့် လုပ်ဆောင်ချက်အားလုံး ပြုလုပ်ပေးပါမည်။

Action တွင် Menu Item ထည့်သွင်းခြင်း

၁၅၄။ Action တစ်ခုတွင် အစမှအဆုံး အလိုအလျောက် ပြုလုပ်ပေးသွားပါမည်။ သို့သော် Menu မှရွေးချယ်ပြီး ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် မိမိစိတ်ကြိုက် ရွေးချယ်လိုပါက လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်။ Action တစ်ခု၏ Command တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီး၊ Action Palette အပေါ်ညာထောင့်မှ Traingle ကိုနှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Menu မှ Insert Menu Item ကိုရွေးပါက Insert Menu Item Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Menu Bar မှ အလိုရှိသည့် Command ကို ရွေးချယ်ပါ။ ဥပမာ- ပုံ(၂၃၃) တွင် Filter Menu ၏ Render မှ Lens Flare ကို ရွေးချယ်ထားပါသည်။ ပြီးလျှင် OK Button ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ Action ထဲမှ ရွေးချယ်ထားသည့် Command ၏နောက်တွင် Lens Flare Command ရောက်ရှိနေပါမည်။ ထို Action ကို အသုံးပြုပါက Lens Flare Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ မိမိအလိုရှိသည့် Setting များကို ရွေးချယ် ပြီး OK နှိပ်ပါ။ ကျန်ရှိသည့် Command များကို ဆက်လက်လုပ်ဆောင်သွားပါမည်။



ပုံ (၂၃၃)

Action နှင့် Command များအား ဖျက်ထုတ်ခြင်း

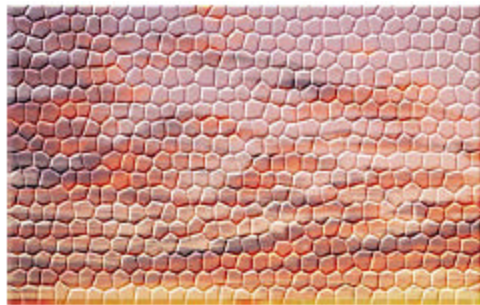
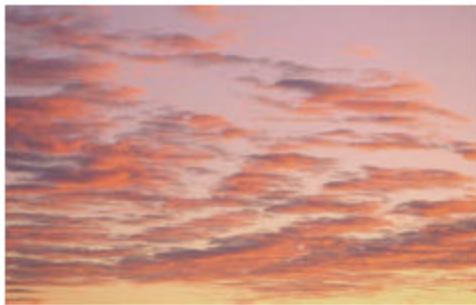
၁၅၅။ Action တစ်ခုကို ရွေးချယ်၍ Action Palette မှ Trash (🗑️) ကိုနှိပ်ပြီး OK ကို ရွေးချယ်ခြင်း၊ Alt+Trash နှိပ်ခြင်း၊ Action ကို Trash ထဲသို့ဆွဲထည့်ခြင်းတို့ဖြင့် Action များကို ဖျက်ထုတ်နိုင်ပါသည်။

Sample Actions

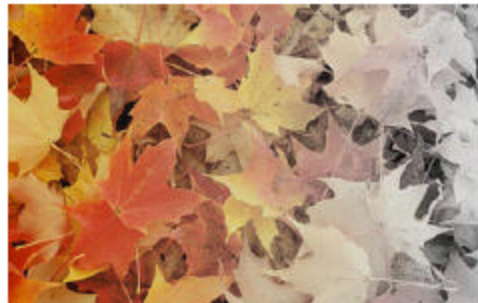
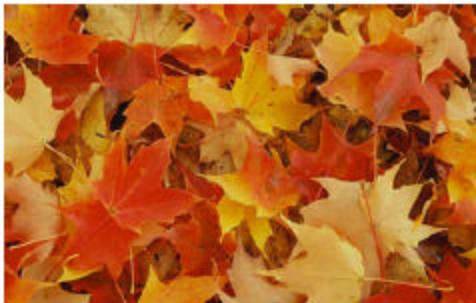
၁၅၆။ Action အချို့အား နမူနာအဖြစ် စာမျက်နှာ (၁၆၈) မှ စာမျက်နှာ (၁၇၂) အထိ ဖော်ပြထားပါသည်။



Blizzard



Lizard Skin



Horizontal Color Fade



Soft Flat Color



Bold Outline



Brushed Metal



Cast Shadow



Chrome



Clear Emboss



Sprayed Stencil



Text Panel



Water Reflection



Die Cut



Wavy



Wood Paneling



Frosted Glass



Spatter Frame



Strokes Frame



Waves Frame



Ripple Frame



Photo Corner
Frame



Wood Frame



Brushed Aluminium
Frame



Foreground Color
Frame



Wood Oak



Wood Rosewood-2



Bricks



Green Slime

Chapter (14)

လေ့ကျင့်ခန်းများ

လေ့ကျင့်ခန်း (၁)

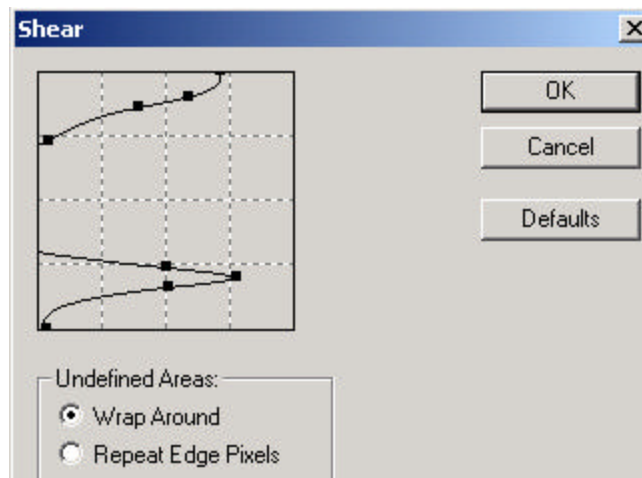
၁၅၇။ File အသစ်တစ်ခုဖွင့်ပြီး အောက်ပါအတိုင်း လုပ်ဆောင်ပါ-

- (က) Foreground Color အဖြူရောင်နှင့် Background Color အပြာရောင် (R 120, G 128, B 198)ရွေးချယ်ပါ။ Filter Menu ၏ Render မှ Cloud ကို Click လုပ်ပါက ပုံ (၂၃၄)အတိုင်း ဖြစ်ပေါ်လာပါလိမ့်မည်။

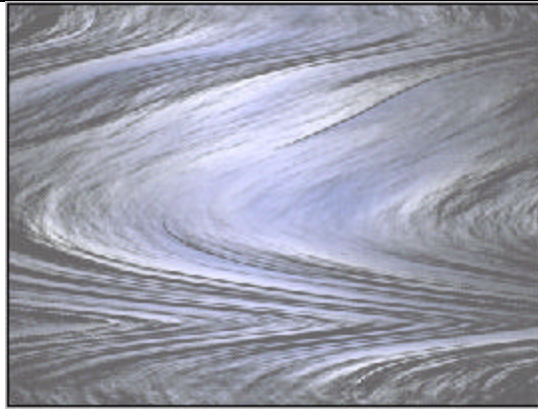


ပုံ (၂၃၄)

- (ခ) Filter Menu ၏ Distort မှ Shear ကို Click လုပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Shear Dialogbox တွင် Curve အားပုံ(၂၃၅)အတိုင်း အမှတ်များသတ်မှတ်ပြီး၊ မျဉ်းကွေးဖြစ်အောင် ဆွဲရွေ့ပါ။



ပုံ (၂၃၅)



ပုံ (၂၃၆)

- (ဂ) ၎င်း Layer တွင် Filter Menu ၏ Render မှ Lighting Effects ကို Click လုပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Style အား Soft Omni ၊ Light Type အား Omni နှင့် Texture Channel အား Green ရွေးချယ်ပြီး OK နှိပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၃၆)အတိုင်း ရွှံ့နှစ်ရောင်ရေလှိုင်းပုံဏ္ဍာန် ဖြစ်ပေါ်လာပါမည်။
- (ဃ) Impact Font၊ Size 200၊ အစိမ်းရင့်ရောင်ဖြင့် Graphics ဆိုသည့်စာသားကို ပုံ၏ အောက်ဆုံးတွင် ဖန်တီးလိုက်ပါ။ ၎င်း Type Layer အား Layer Menu ၏ Rasterize မှ Layer ကိုနှိပ်ပြီး၊ ရိုးရိုး Layer အဖြစ် ပြောင်းလဲလိုက်ပါ။



ပုံ (၂၃၇)

- (င) Rectangular Marquee Tool ဖြင့် ပုံ (၂၃၇)အတိုင်း Select လုပ်လိုက်ပါ။
- (စ) Edit Menu ၏ Transform မှ Perspective ကို Click လုပ်ပါ။ ပြီးလျှင် ပုံ(၂၃၈)အတိုင်း အပေါ်ပိုင်းကို အတွင်းဘက်သို့ ဆွဲရွှေ့ပါ။ ၎င်း Layer အား



ပုံ (၂၃၈)

Layer Menu ၏ Layer Style မှ Drop Shadow Effect ပေးပါ။

- (ဆ) Photoshop 7 ၏ Samples Folder မှ Morning Glass.PSD ဖိုင်ကို ဖွင့်ပြီး၊ လှေနှင့် လှေအရိပ်ကိုသာ Select လုပ်ပါ။ ပြီးလျှင် Layer အားလုံးမှ Copy ကူးယူနိုင်ရန် Copy Merged ကို နှိပ်ပါ။ ပြီးလျှင် မိမိမိုင်တွင် Layer အသစ်တွင် Paste ပြုလုပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၃၉)အတိုင်း ဆန်းသစ်သည့်ဒီဇိုင်းကို ရရှိပါမည်။



ပုံ (၂၃၉)

လေ့ကျင့်ခန်း (၂)

၁၅၈။ Photoshop 7 ၏ Samples Folder မှ Flower.PSD ဖိုင်ကိုဖွင့်ပြီး၊ အောက်ပါအတိုင်း လုပ်ဆောင်ပါ-

- (က) Flower Background Layer တွင် Select All လုပ်ပြီး၊ Copy ကူးယူပါ။ ထို့နောက် Ctrl+N နှိပ်ပြီး၊ ဖိုင်အသစ်ဖွင့်ပါ။ ပြီးလျှင် Paste ပြုလုပ်ပါ။ ပုံ (၂၄၀)အတိုင်း ပွင့်ဖတ်နှင့် ရေစက်များပါဝင်သည့်ပုံကို ရရှိပါမည်။ Image Menu ၏ Rotate Canvas မှ 90° CW ကိုနှိပ်ပြီး၊ ပုံကို ဒေါင်လိုက်ဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ပါ။
- (ခ) Samples Folder မှ Flower.PSD ဖိုင်ကိုဖွင့်ပြီး၊ ၎င်းဖိုင်ကို Move Tool ဖြင့် ပန်းပွင့်ပုံထဲသို့ ဆွဲထည့်ပါ။ ပြီးလျှင် Magic Wand Tool ဖြင့် နောက်ခံ Background အား Select လုပ်ပြီး ဖျက်ထုတ်လိုက်ပါ။ သိမ်းငှက်ပုံသာ ကျန်နေပါမည်။



ပုံ (၂၄၀)

- (ဂ) ၎င်း Layer တွင် နောက်ခံမပါသည့် သိမ်းငှက်ပုံအား Select ပြုလုပ်ပါ။ ပြီးလျှင် Layer Menu ၏ Add Layer Mask မှ Hide All ကို နှိပ်ပါ။ Gradient Tool ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ အဖြူနှင့်အမည်းရောင်ပြေးဖြင့် အပေါ်မှ အောက်သို့ ဆွဲချပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၄၁)အတိုင်း သိမ်းငှက်ပုံသည် အပေါ်ပိုင်းမှ အောက်သို့ တဖြည်းဖြည်း မှုန်ဝါးသွားသည့်ပုံကို ရရှိပါမည်။



ပုံ (၂၄၁)

- (ဃ) Impact Font၊ အရွယ်အစား 50၊ အမည်းရောင်ဖြင့် graphics စာသားကို ရိုက်ထည့်ပါ။ Window Menu မှ Actions Palette ဖွင့်ပြီး၊ Text Effects မှ Sprayed Stencil ကို ရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် Play Button ကိုနှိပ်ခြင်းဖြင့် ပုံ (၂၄၂)အတိုင်း နောက်ခံကို မြင်နေရသည့်စာသားကို ရရှိပါမည်။



ပုံ (၂၄၂)

- (င) Impact Font၊ အရွယ်အစား 400၊ အမည်းရောင်ဖြင့် G စာလုံးကို Type Layer အသစ်ဖန်တီးပါ။ ပြီးလျှင် Layer Menu ၏ Layer Style မှ Stroke ကိုနှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် အဖြူရောင်ကို ရွေးချယ်ပြီး၊ OK ကို နှိပ်ပါ။ အဖြူရောင်အနားကွပ်နှင့် G စာလုံးကို ရရှိပါမည်။ G စာလုံးအတွင်း ပိုင်းကို Magic Wand Tool ဖြင့် Select ပြုလုပ်ပါ။
- (စ) Samples Folder မှ Palm Tree ဖိုင်ကိုဖွင့်ပြီး Select All ပြုလုပ်၍ Copy ပြုလုပ်ပါ။ ထို့နောက် G စာလုံးအတွင်းပိုင်း Select လုပ်ထားသည့် Layer တွင် Edit Menu မှ Paste Into ကိုနှိပ်ပါ။ အုန်းပင်နှင့် ပင်လယ်ကမ်းစပ်သည် G စာလုံးအတွင်းသို့ ရောက်ရှိသွားပါမည်။ ပုံ (၂၄၃) အတိုင်းရရှိအောင်ချိန်ယူပါ။



ပုံ (၂၄၃)

လေ့ကျင့်ခန်း (၃)

၁၅၉။ Photoshop 7 ၏ Samples Folder မှ Waterfall(16 bits).TIF ဖိုင်ကိုဖွင့်ပြီး အောက်ပါအတိုင်း လုပ်ဆောင်ပါ-

- (က) Image Menu ၏ Mode မှ 8 Bits/Channel ကို Click လုပ်ပါ။ ပြီးလျှင် Retangular Marquee Tool ဖြင့် ပုံ (၂၄၄)အတိုင်း Select လုပ်ပါ။



ပုံ (၂၄၄)

- (ခ) Actions Palette ကိုဖွင့်ပြီး၊ Frame Set မှ Vignette ကိုရွေးချယ်ပါ။ ထို့နောက် Play Button ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၄၅)အတိုင်း ရရှိပါမည်။ Layer Menu ၏ Layer Style မှ Drop Shadow ကိုရွေးချယ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Angle 138၊ Distance 50 တို့ဖြင့် OK ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ ရေတံခွန်နှင့်သစ်တောပန်းချီကား၏ အရိပ်ကို ရရှိပါမည်။



ပုံ (၂၄၅)

- (ဂ) Layer အသစ်တစ်ခုဖန်တီးပြီး၊ Elliptical Marquee Tool ဖြင့် သင့်တော်သည့် စက်ဝိုင်းတစ်ခုကို Select ပြုလုပ်ပါ။ ထို့နောက် Gradient Tool ဖြင့် Options Bar မှ Radial Gradient ကိုရွေးချယ်ပါ။ အဖြူနှင့် အနီရောင်ပြေးကို ရွေးချယ်ပြီး၊ ပုံ (၂၄၆)တွင်ပြထားသည့်မြားအတိုင်း ထောင့်ဖြတ်ဆွဲပါ။ ထိုအခါ အပေါ်ဘယ်ထောင့်မှ အလင်းရောင်ကျနေသည့် အနီရောင်စက်လုံးကို ရရှိပါမည်။



ပုံ (၂၄၆)

- (ဃ) ပုံ (၂၄၇)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း စက်လုံး (၆)ခုရရှိအောင် ရေးဆွဲပါ။ စက်လုံး Layer အောက်တွင် Layer အသစ်တစ်ခု ဖန်တီးပါ။
- (င) Layer အသစ်တွင် Brush Tool ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ စက်လုံးများနှင့် အရွယ်တူညီသည့် Brush Size များကို ရွေးချယ်ရပါမည်။ (ဥပမာ- ပုံ ၂၄၇၏ အောက်ဆုံး စက်လုံးနှင့် အရွယ်တူညီသည့် Brush Size 63 ကို ရွေးချယ်ပါသည်) ထို့နောက်



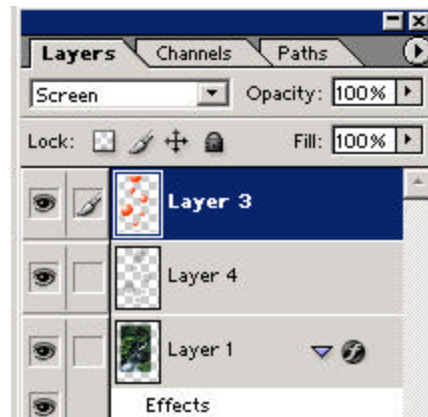
ပုံ (၂၄၇)

Foreground Color အား အမည်းရောင်ရွေးချယ်ပါ။ စက်လုံးများ အရိပ်ကျ နေသည့်သဏ္ဌာန်ရရှိရန် စက်လုံးအောက်ဘက်ညာထောင့်တွင် Click လုပ်ပါ။ ထိုအခါ အမည်းရောင်စက်ဝိုင်းကို ရရှိပါမည်။ စုတ်တံအရွယ်အစား ပြောင်းလဲပြီး စက်ဝိုင်း (၆)ခုဖန်တီးပါ။ Layer ၏ Opacity အား 50% သို့ပြောင်းရွှေ့ပါက အမည်းရောင်စက်ဝိုင်းများသည် အရောင်ဖျော့သွားပါမည်။

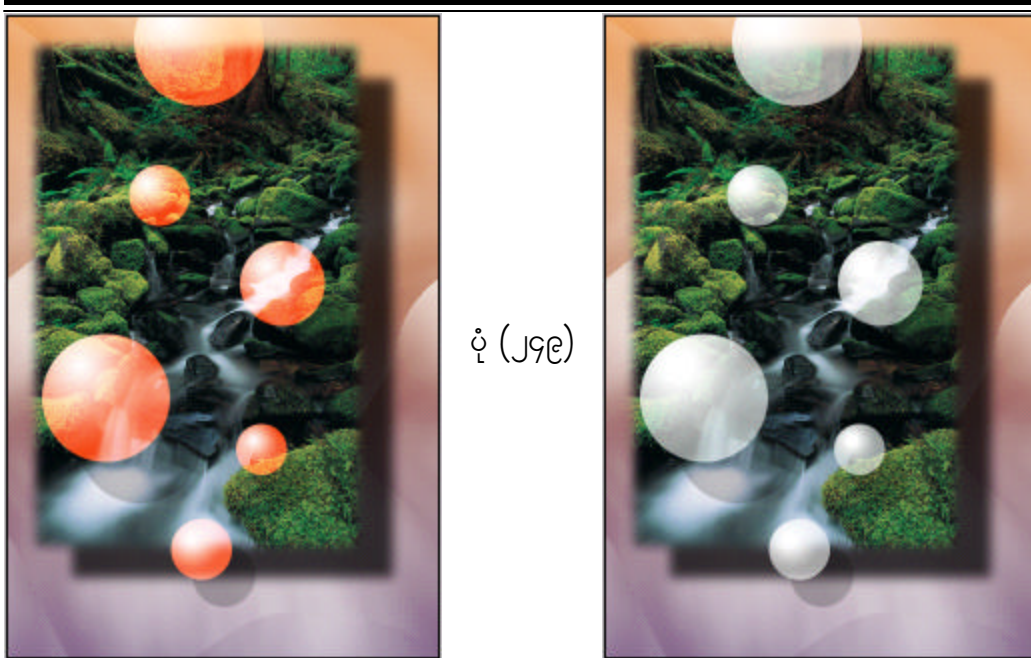
- (စ) အနီရောင်စက်လုံး Layer တွင် Color Mode အား Screen ရွေးချယ်ပါက အောက်မှ ရေတံခွန်နှင့်သစ်တောသည် စက်လုံးများတွင် ထွင်းဖောက် မြင်တွေ့ နေပါသည်။ သို့သော် စက်လုံးအရိပ်များသည်လည်း ပုံ (၂၄၈)အတိုင်း စက်လုံး ထဲတွင် ထင်ဟပ်နေပါသည်။ ထို့ကြောင့် Magic Wand Tool ဖြင့် စက်လုံး ဘေးဧရိယာအား Click လုပ်ပါ။ Select Menu မှ Inverse ကို နှိပ်ပါက စက်လုံးများကို ရွေးချယ်ပြီးဖြစ်နေပါမည်။



ပုံ (၂၄၈)

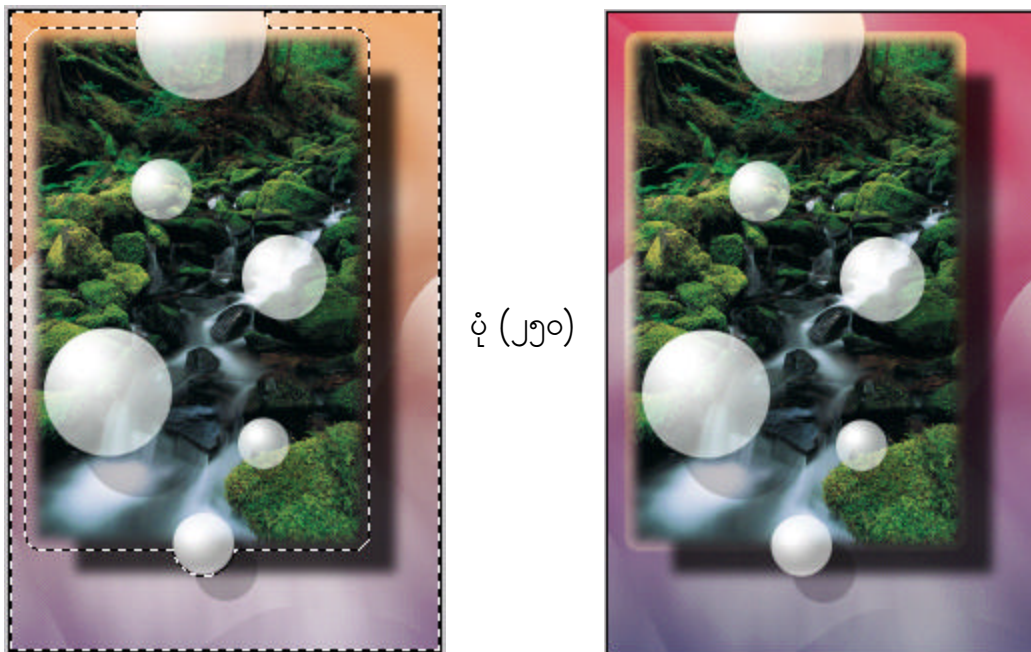


- (ဆ) အမည်းရောင်စက်ဝိုင်းများရေးဆွဲထားသည့် Layer ကိုရွေးချယ်ပြီး Delete Key နှိပ်ပါ။ ထိုအခါ အနီရောင်စက်လုံးအောက်တွင်ရှိနေသည့် အမည်းရောင် စက်ဝိုင်း အစိတ်အပိုင်းများ ပျက်သွားပါမည်။ ထို့ကြောင့် အနီရောင်စက်လုံး များတွင် အမည်းရောင်အရိပ် ထင်ဟပ်မှုများ ပျက်သွားပါမည်။
- (ဇ) ရေတံခွန်နှင့်သစ်တော Layer အောက်တွင် Layer အသစ်တစ်ခုဖန်တီးပြီး Actions Palette ကိုဖွင့်ပါ။ Texture Set မှ Marbled Glass ကို ရွေးပြီး Play Button ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၄၉)ပထမပုံအတိုင်း ရရှိပါမည်။
- (ဈ) ၎င်း Layer အား Image Menu ၏ Adjustment မှ Desaturate ကို Click လုပ်ပါက အနီရောင်စက်လုံးများသည် ပုံ (၂၄၉) ဒုတိယပုံအတိုင်း အဖြူရောင် များ ဖြစ်သွားပါမည်။



ပုံ (၂၇၉)

- (ည) သစ်တောနှင့် ရေတံခွန် Layer တွင် အပြင်ဘက်အဖြူသားနေရာကို Magic Wand Tool ဖြင့် Click လုပ်ပါ။ သစ်တောနှင့် ရေတံခွန်မပါသည့် ဧရိယာကို Select ပြုလုပ်ပြီး ဖြစ်နေပါလိမ့်မည်။ သစ်တောနှင့် ရေတံခွန်ပုံအနားအပြင်



ပုံ (၂၇၀)

- ဘက်သို့ ရောက်နေသော စက်လုံးဧရိယာများကို Elliptical Marquee Tool ဖြင့် နုတ်ပါက ပုံ (၂၅၀)ပထမပုံအတိုင်း ရရှိပါမည်။
- (င) Layer Menu မှ Flatten Image ကိုနှိပ်ပြီး Layer များအားလုံးကို တစ်ခုတည်း ပေါင်းစပ်လိုက်ပါ။ ပြီးလျှင် Image Menu ၏ Adjustment မှ Hue/ Saturation ကို Click လုပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Hue -43၊ Saturation 25 နှင့် Brightness -17 တို့ပေးပြီး၊ OK ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၅၀) ဒုတိယပုံအတိုင်း ထူးခြားဆန်းသစ်သည့်ဒီဇိုင်းကို ရရှိပါမည်။

လေ့ကျင့်ခန်း (၄)

၁၆၀။ ဖိုင်အသစ်တစ်ခုအား Width 5.5၊ Height 3.8၊ Resolution 96 ဖြင့် ဖွင့်ပြီး၊ အောက်ပါအတိုင်းလုပ်ဆောင်ပါ-

- (က) Background အဖြစ် မိုးတိမ်များပါဝင်သော မိုးကောင်းကင်တစ်ခု လိုအပ်ပါသည်။ ယခင် Photoshop 5 ၏ Training\Tutorial\Lesson3 Folder မှ Clouds ဖိုင်အား ဖွင့်ပါ။ (ပုံ ၂၅၁) Image Menu ၏ Image Size ကို Click လုပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Document Size ၏ Width အား 5.5 ထားပြီး၊ OK ကိုနှိပ်ပါ။ Move Tool ဖြင့် ဖိုင်အသစ်ထဲသို့ ဆွဲထည့်ပါ။



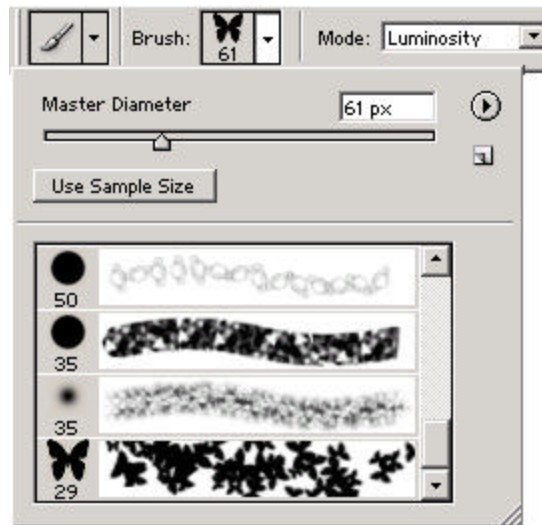
ပုံ (၂၅၁)

- (ခ) Photoshop 7 ၏ Samples Folder မှ Ranch House ဖိုင်ကိုဖွင့်ပြီး၊ တံခါးပေါက်ကို Rectangular Marquee Tool ဖြင့် Select လုပ်ပါ။ Copy လုပ်ပြီး ဖိုင်အသစ်တစ်ခုဖွင့်၍ Paste လုပ်ပါ။ ပြီးလျှင် Resolution 120 သို့ပြောင်း၍ မိုးတိမ်ရှိသည့်ဖိုင်ထဲသို့ဆွဲထည့်ပါ။ မိုးတိမ်များကြားတွင် တံခါးပေါက်ပုံ ရောက်ရှိသွားပါမည်။ သို့သော် တံခါးပေါက်သည် Grayscale ပုံဖြစ်နေသဖြင့် အရောင်ပြောင်းလဲပေးရပါမည်။



ပုံ (၂၅၂)

- (ဂ) Image Menu ၏ Adjustments မှ Variations ကို Click လုပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် More Yellow ကို (၁၀)ခါနှင့် More Red ကို (၅)ခါနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၅၂)အတိုင်း တံခါးပေါက်သည် အဝါရောင်နှင့် လိမ္မော်ရောင် ရောယှက်နေသည်ကို တွေ့ရပါမည်။



ပုံ (၂၅၃)

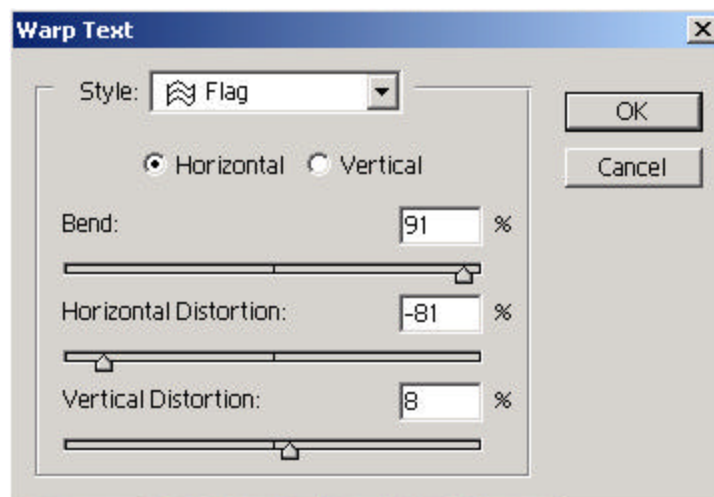
- (ဃ) Layer အသစ်တစ်ခုရွေးချယ်ပြီး၊ Foreground Color အား အပြာရောင်ကို ရွေးချယ်ပါ။ Brush Tool ရွေးချယ်ပြီး၊ Options Bar မှ Brush Box ၏ တြိဂံကို နှိပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၅၃)အတိုင်း Pull-out Box ပေါ်လာပါမည်။ ၎င်း Box ၏ အပေါ်ညာထောင့်မှ (🔍)ကိုနှိပ်ပြီး၊ Special Effect Brushes ကိုရွေးပါ။ Brushes များထဲမှ လိပ်ပြာပုံ စုတ်ချက်ကို ရွေးပြီး၊ Master Diameter အား 61 px ထားပါ။ ပြီးလျှင် ပုံ (၂၅၄)အတိုင်း ပုံထဲတွင် Drag လုပ်ပြီး၊ လိပ်ပြာပုံများရအောင်ဖန်တီးပါ။ လိပ်ပြာပုံများသည် ရောင်စုံ ဖြစ်ပေါ်



ပုံ (၂၅၄)

နေပါမည်။ Layer Palette မှ Opacity အား 60% သို့ထားပါက လိပ်ပြာများသည် အရောင်မှေးမှိန်သွားပါလိမ့်မည်။

- (င) VAG Rounded Font၊ Size 36 pt၊ အမည်းရောင်ဖြင့် Don't Touch Me... စာသားဖန်တီးပါ။ ပြီးလျှင် Options Bar မှ Warp Text Button ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၅၅)အတိုင်း Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ ၎င်းတွင် Flag Style ရွေးပြီး၊ Bend 91%၊ Horizontal Distortion -81% နှင့် Vertical Distortion 8% ဖြင့် OK နှိပ်ပါ။ Don't Touch Me... စာတန်းသည် လှိုင်းတွန့်ပုံသဏ္ဌာန် ဖြစ်သွားပါမည်။
- (စ) Foreground Color အား အမည်းရောင်ရွေးချယ်ပါ။ Actions Palette



ပုံ (၂၅၅)



ပုံ (၂၅၆)

- ဖွင့်ပြီး Text Effects Set မှ Sprayed Stencil Action ကိုရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် Play Button ကိုနှိပ်ပါ။ ပုံ (၂၅၆)အတိုင်း Don't Touch Me... စာသားသည် အလင်းပေါက်ဖြစ်သွားပြီး၊ စာသားဘေးတွင် အမည်းရောင် ဆေးမှုတ်ထားသည့် ပုံသဏ္ဌာန် ဖြစ်ပေါ်နေပါမည်။
- (ဆ) လိပ်ပြာများပါဝင်သည့် Layer နှင့် တံခါးပေါက် Layer တို့ကို တစ်ခုတည်း ပေါင်းစပ်လိုက်ပါ။ ပြီးလျှင် Layer Menu ၏ Layer Style မှ Drop Shadow ကို ရွေးချယ်ပါ။ Dialogbox တွင် Distance 22 ကို ပြောင်းလဲပါ။ ပြီးလျှင် Bevel and Emboss ကိုရွေးချယ်ပါ။ Style တွင် Emboss ကိုရွေးပြီး၊ OK ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၅၇)အတိုင်း လှပဆန်းသစ်သည့်ဒီဇိုင်းကို ရရှိပါမည်။



ပုံ (၂၅၇)

လေ့ကျင့်ခန်း (၅)

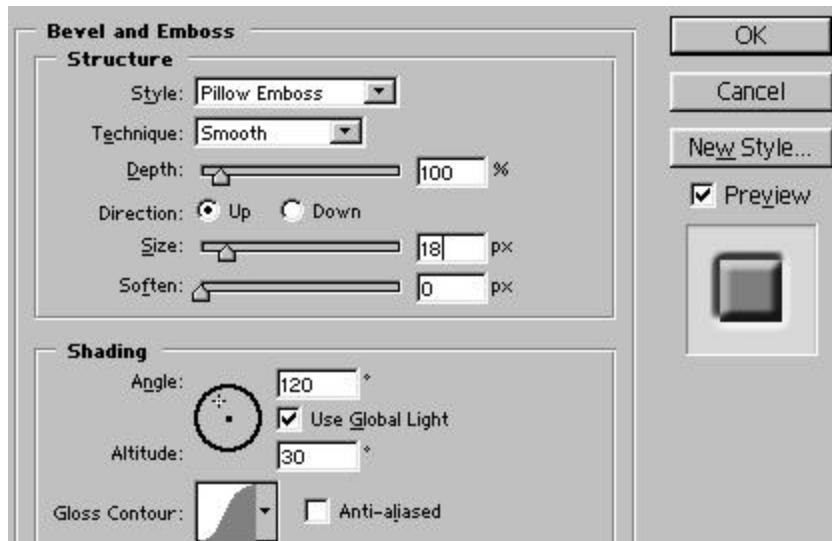
၁၆၁။ Photoshop 7.0 ၏ Samples Folder မှ Dune.Tif ဖိုင်ကိုဖွင့်ပြီး Duplicate ပြုလုပ်ပါ။ ထို့နောက် Image Size မှ Width အား 800 သို့ ပြောင်းလဲပြီး အောက်ပါအတိုင်း ပြုလုပ်ပါ-

- (က) Toolbox မှ Type Tool ကိုရွေးချယ်ပြီး Impact Font, Size 110၊ ခရမ်းရောင်တို့ဖြင့် Design စာသားကို ဖန်တီးလိုက်ပါ။ ထို့နောက် D စာလုံးအား Time New Roman၊ Size 500 သို့ပြောင်းလဲလိုက်ပါက ပုံ (၂၅၈)အတိုင်း ရရှိပါမည်။



ပုံ (၂၅၈)

- (ခ) ၎င်း Type Layer အား Layer Menu ၏ Layer Style မှ Bevel and Emboss ကိုနှိပ်ပြီး၊ Style၊ Size၊ Gloss Contour တို့ကို ပုံ (၂၅၉)အတိုင်း



ပုံ (၂၅၉)

- (ဂ) ရွေးချယ်၍ OK ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ Design စာသားသည် ဖောင်းကြွလာပါမည်။ Photoshop 7.0 ၏ Samples Folder မှ Waterfall (16 Bit).Tif ဖိုင်ကို ဖွင့်ပြီး၊ Image Menu ၏ Mode မှ 8 Bits/Channel ကို Click လုပ်ပါ။ ထို့နောက် Copy ကူးပြီး Design ဖိုင်ထဲတွင် Paste ပြုလုပ်ပါ။ ၎င်းရေတံခွန် Layer တွင် ပုံ (၂၆၀) အတိုင်း Select ပြုလုပ်ပါ။ Select Menu မှ Inverse ကိုနှိပ်ပြီး၊ Delete Key ကိုနှိပ်လိုက်ပါက Selection ဧရိယာအပြင်မှ အစိတ်အပိုင်းများ ပျက်သွားပါမည်။



ပုံ (၂၆၀)

- (ဃ) ရေတံခွန် Layer အား Design Layer အပေါ်သို့ ရွှေ့ပါ။ ထို့နောက် ၎င်း Layer နှစ်ခုစလုံးအား သဲသောင်ပုံ Layer ဘယ်ဘက်ထောင့်စွန်းသို့ ရွှေ့ပါ။
- (င) Photoshop 7.0 ၏ Samples Folder မှ Morning Glass ဖိုင်ကို ဖွင့်ပြီး၊ Select All လုပ်ပါ။ Edit Menu မှ Copy Merged ကိုနှိပ်ပြီး၊ Layer အားလုံးတွင်ရှိသည့် ပုံအစိတ်အပိုင်းများအားလုံးကို ကူးယူလိုက်ပါ။ ထို့နောက် Design ဖိုင်တွင် Paste လုပ်ပါ။ ၎င်း Layer အား Filter Menu မှ Extract ကိုနှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Edge Highlighter Tool ဖြင့် ပုံ (၂၆၁) အတိုင်း ရေးဆွဲပါ။ ပြီးလျှင် Fill Tool ဖြင့် ရေးဆွဲထားသည့် အနားစွန်းဧရိယာအတွင်း ဆေးဖြည့်ပြီး၊ OK ကိုနှိပ်ပါ။ လှေ၏အနားစွန်း



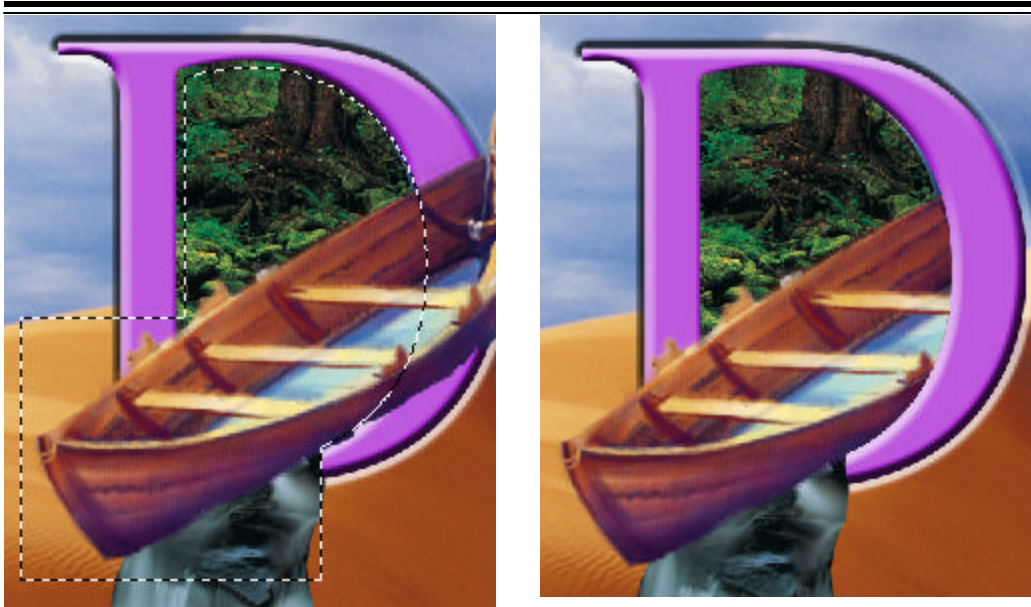
ပုံ (၂၆၁)

အပြင်တွင် ကျန်ရှိနေသည့်ဆေးများကို Eraser Tool ဖြင့် ဖျက်ပါ။ ၎င်းလှေအား Select လုပ်ပြီး၊ Edit Menu ၏ Transform မှ Flip Horizontal ကိုနှိပ်ပြီး၊ ရေပြင်ညီအတိုင်း ပြောင်းပြန်လှန်လိုက်ပါ။ ထို့နောက် Rotate ဖြင့် လှေဦးအား အောက်ဘက်သို့ အနည်းငယ်လှည့်လိုက်ပါ။ (ပုံ ၂၆၂)

- (စ) Design စာသား Layer တွင် Magic Wand Tool ဖြင့် D စာလုံး၏ အတွင်းဘက်အား Select လုပ်ပါ။ လှေပုံ Layer သို့ပြန်သွားပါ။ Shift Key ဖိပြီး၊ Rectangular Marquee Tool ဖြင့် လှေဦးထိပ်အား ရွေးချယ်ခြင်းဖြင့် ပုံ (၂၆၃) ပထမပုံအတိုင်း ရရှိပါမည်။ Select Menu မှ Inverse ကိုနှိပ်ပြီး၊ Delete Key ကိုနှိပ်ပါက ဒုတိယပုံအတိုင်း ရရှိပါမည်။

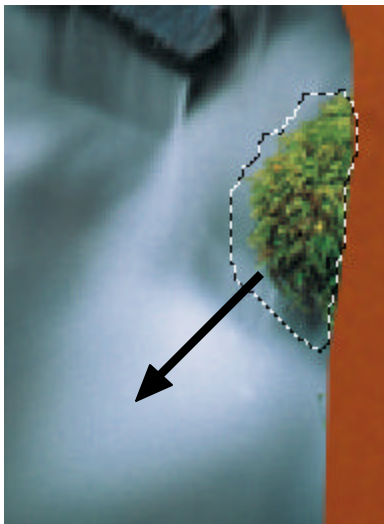


ပုံ (၂၆၂)

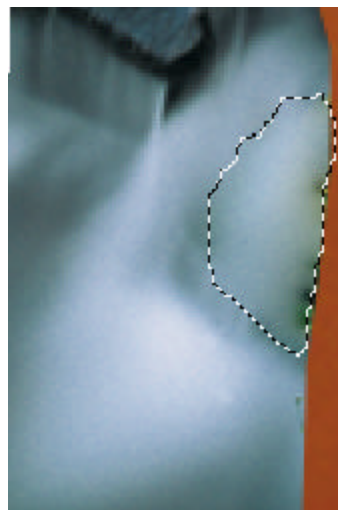


ပုံ (၂၆၃)

- (ဆ) ရေတံခွန် Layer ၏ ရေတံခွန်ညာဘက်အစွန်းတွင် သစ်ပင်များပါရှိနေသဖြင့် Toolbox မှ Patch Tool ဖြင့် သစ်ပင်များအား Select လုပ်လိုက်ပါ။ ပြီးလျှင် ပုံ (၂၆၄) ပထမပုံအတိုင်း ရေရှိရာသို့ Patch Tool ဖြင့် ဆွဲရွှေ့လိုက်ပါက သစ်ပင်များသည် ဒုတိယပုံအတိုင်း ရေများဖြစ်သွားပါမည်။ နောက်တစ်ကြိမ်ဆွဲရွှေ့ခြင်းဖြင့် ရေအရောင် ကြည်လင်လာပါမည်။



ပုံ (၂၆၄)



- (ဇ) Layer Menu မှ Flatten Image ကိုနှိပ်ပြီး၊ Layer အားလုံးကို တစ်ခုတည်း ဖြစ်အောင် ပေါင်းလိုက်ပါ။ Filter Menu ၏ Render မှ Lens Flare ကို နှိပ်ပြီး၊ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Brightness 125% နှင့် Lens Type အား 50-300 mm Zoom ကိုရွေး၍ OK ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၆၅) အတိုင်း သဲသောင်ပြင်တွင် D စာလုံးအတွင်းမှ ရေစီးထွက်နေပြီး၊ လှေငယ် ထွက်လာသည့် ဒီဇိုင်းကို ရရှိပါမည်။

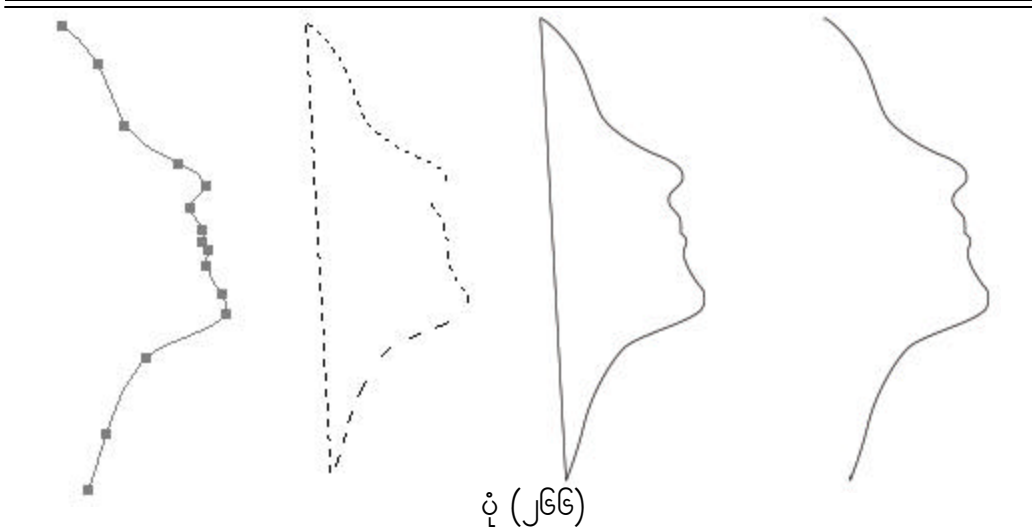


ပုံ (၂၆၅)

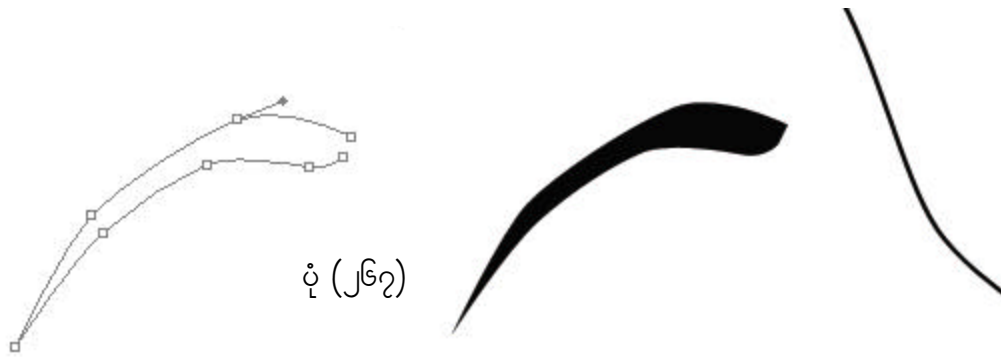
လေ့ကျင့်ခန်း (၆)

၁၆၂။ ဖိုင်အသစ်တစ်ခုဖွင့်လိုက်ပြီး၊ Toolbox မှ Pen Tool ဖြင့် ပုံ (၂၆၆) ပထမပုံအတိုင်း Path တစ်ခုကို ဖန်တီးလိုက်ပါ။ ၎င်း Path တွင် Node များ၏ Direction ကို လိုသလိုဆွဲပြီး၊ မျဉ်းကွေးများဖြင့် ဖန်တီးထားရပါမည်။ သို့မှသာ အမျိုးသမီး၏ မော့နေသည့် မျက်နှာပုံကို ရရှိပါမည်။

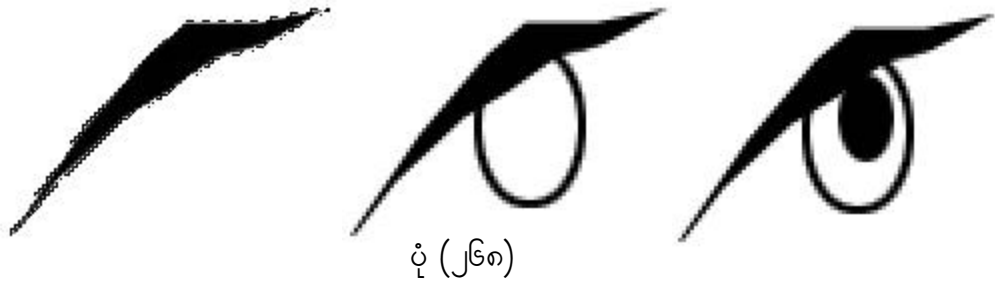
- (က) Paths Palette ၏အောက်ခြေရှိ Load Path as Selection Button ကိုနှိပ် လိုက်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၆၆) ဒုတိယပုံအတိုင်း Selection Border ကို ရရှိပါမည်။



- Edit Menu မှ Stroke ကို ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Width အား 2 Px နှင့် အမည်းရောင်တို့ကို ရွေးချယ်ပြီး၊ OK ကိုနှိပ်ပါ။ တတိယပုံအတိုင်း ရရှိပါမည်။ အပေါ်ဆုံးနှင့် အောက်ဆုံးအစွန်းတို့ကို ဆက်ထားသည့် မျဉ်းဖြောင့်ပိုင်းအား ဖျက်လိုက်ပါက စတုတ္ထပုံအတိုင်း ရရှိပါမည်။
- (ခ) Pen Tool ဖြင့် ပုံ (၂၆၇)ပထမပုံအတိုင်း Path တစ်ခုကို ရေးဆွဲပြီး၊ အမည်းရောင် ဖြည့်ထားပါ။ ထိုအခါ ဒုတိယပုံအတိုင်း လှပသည့်မျက်နှာကို ရရှိပါမည်။

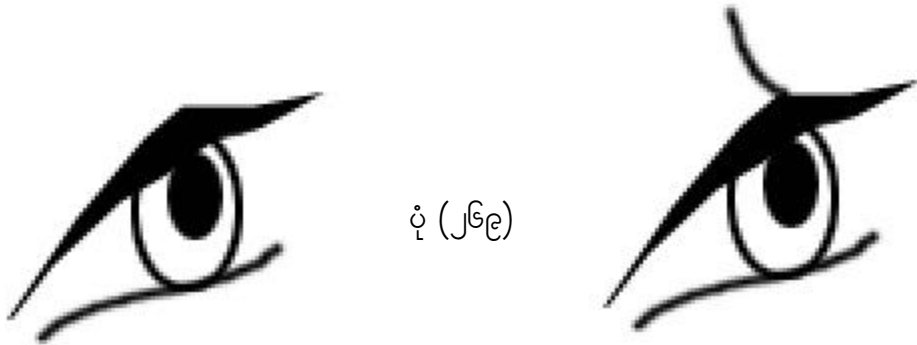


- (ဂ) Polygon Lasso Tool ဖြင့် ပုံ (၂၆၈)ပထမပုံအတိုင်း Select လုပ်ပြီး၊ အမည်းရောင်ဖြည့်လိုက်ပါ။ မျက်တောင်ကော့ကော့ ပုံစံဖြစ်ပေါ်လာပါမည်။ Elliptical Marquee Tool ဖြင့် ဒုတိယပုံတွင် ပါသည့်အတိုင်း ဘဲဥပုံစံ Select ပြုလုပ်လိုက်ပါ။ ပြီးလျှင် Stroke အား Width 2Px နှင့် အမည်းရောင်တို့ဖြင့်



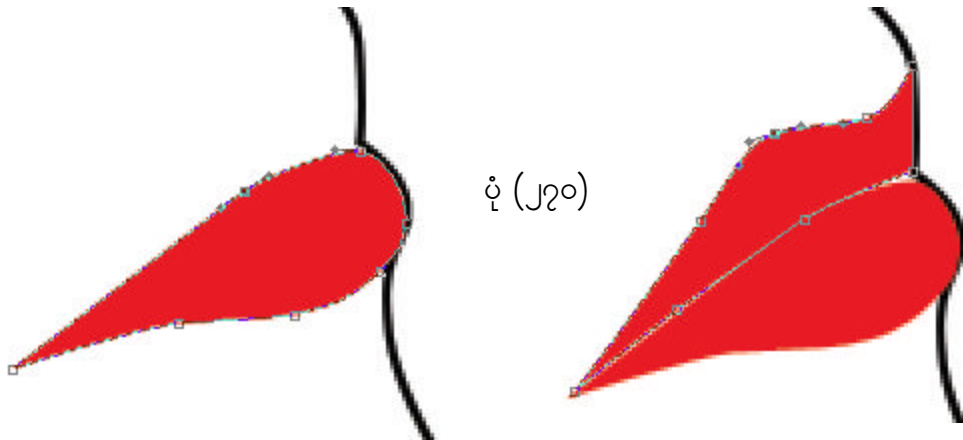
ပုံ (၂၆၈)

ဖန်တီးလိုက်ပါ။ တတိယပုံအတိုင်း ဘဲဥပုံ Select လုပ်ပြီး၊ အမည်းရောင်ဖြည့်လိုက်ပါ။ Brush Tool နှင့် အမည်းရောင်ရွေးပြီး ပုံ (၂၆၉)ပထမပုံအတိုင်း အောက်မျက်ခမ်းပုံစံ ရေးဆွဲလိုက်ပါ။ ဒုတိယပုံအတိုင်း ဆက်လက်ရေးဆွဲလျှင် အပေါ်မျက်ခွံပုံစံကို ရရှိပါမည်။



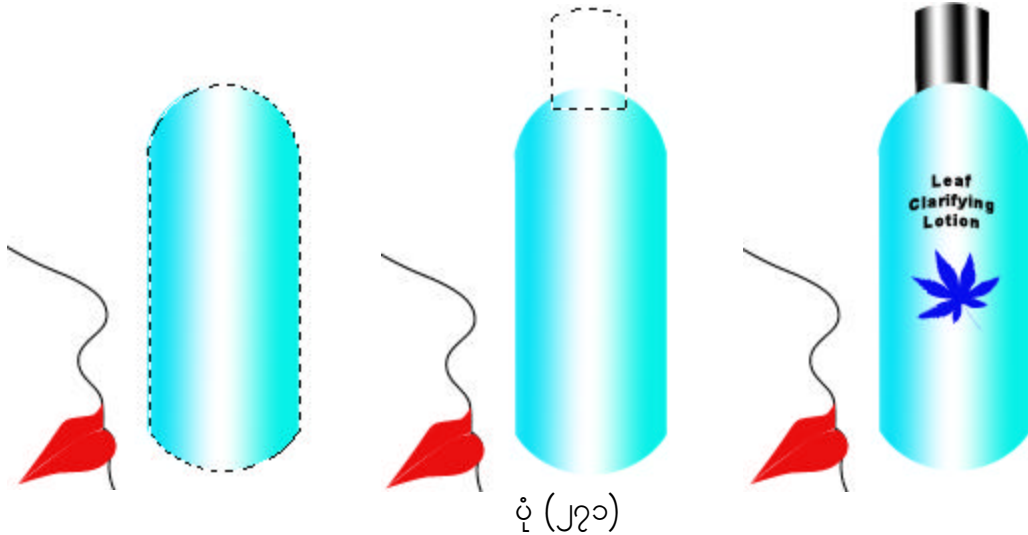
ပုံ (၂၆၉)

(ဃ) Pen Tool ဖြင့် ပုံ (၂၇၀)ပထမပုံအတိုင်း အောက်နှုတ်ခမ်းနှင့် ဒုတိယပုံအတိုင်း အထက်နှုတ်ခမ်းတို့ကိုဖန်တီးပြီး၊ အနီရောင်ဖြည့်လိုက်ပါ။



ပုံ (၂၇၀)

- (င) Selection Tool များဖြင့် ပုံ (၂၇၁) ပထမပုံအတိုင်း ရရှိစေရန် Select ပြုလုပ်လိုက်ပါ။ ထို့နောက် Gradient Tool ဖြင့် အပြာနုရောင်နှင့် အလယ်တွင် အဖြူရောင်ပါဝင်သည့် ရောင်ပြေးဖြည့်လိုက်ပါ။



- (စ) ၎င်း ပုလင်းပုံ Layer အောက်တွင် Layer တစ်ခုဖန်တီးပြီး၊ ပုံ (၂၇၁) ဒုတိယပုံအတိုင်း Select လုပ်ပါ။ ထို့နောက် အမည်း၊ အဖြူ၊ အမည်း၊ အဖြူ၊ အမည်း ရောင်ပြေးဖြင့် ပုလင်း အဖုံးရရှိစေရန် Gradient Tool ဖြင့် အရောင် ဖြည့်လိုက်ပါ။ Type Tool ဖြင့် Arial Font၊ 8 Pt နှင့် အမည်းရောင်တို့ဖြင့် Leaf Clarifying Lotion စာသားကို ဖန်တီးလိုက်ပါ။ ၎င်းစာသားအား Warped Text ဖြင့် Arch Style၊ Horizontal၊ Bend 17% တို့ဖြင့် အနည်းငယ်ခုံးလိုက်ပါ။ Custom Shape Tool ရွေးပြီး၊ သစ်ရွက်ပုံ Shape ၊ အပြာရောင်တို့ဖြင့် သစ်ရွက်ပုံတစ်ခု ဖန်တီးရပါမည်။ ထိုအခါ ပုံ (၂၇၁) တတိယပုံအတိုင်း လှပသည့် ပုလင်းပုံကို အမျိုးသမီး မျက်နှာရှေ့တွင် တွေ့ရပါမည်။
- (ဆ) အမျိုးသမီးမျက်နှာရှေ့ရှိ ဧရိယာအားလုံးကို အစိမ်းရင့်ရောင်ဖြင့် ဖြည့်လိုက်ပါက အမျိုးသမီးမျက်နှာပုံသည် ပေါ်လွင်ထင်ရှားလာပါမည်။ သို့သော် ပါးပြင်နှင့် လည်ပင်းနေရာများတွင် အဖြူရောင်ကွက်လပ် ဖြစ်နေပါမည်။ ပုံကို ကြည့်ရှုသူ များသည် ကွက်လပ်သို့သာ အကြည့်ရောက်တတ်ကြပါသည်။ ထို့ကြောင့် ၎င်းကို အကျိုးရှိစွာ အသုံးပြုနိုင်ရန်အတွက် မိမိကြော်ငြာလိုသည့် စာသားများကို ထိုနေရာတွင် ဖန်တီးရပါမည်။ Haettenschweiler Font ၊ အမည်းရောင်

တို့ဖြင့် Leaf Clarifying Lotion စာသားကို ပုံ၏ ဘယ်ဘက်အခြမ်းတွင် ဖန်တီးလိုက်ပါ။ ၎င်းစာသားအား မျက်နှာအနေအထား နှင့် အဆင်ပြေအောင် ရွှေ့ပေးပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၇၂)အတိုင်း ကြော်ငြာစာသားသည် ထင်ရှား ပေါ်လွင်၍ လူတိုင်း၏ အကြည့်အာရုံကို ရရှိစေပါမည်။



ပုံ (၂၇၂)