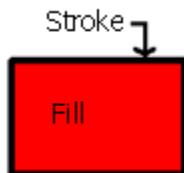


ပုဂ္ဂနယ်များရဲဖွံ့ဖည်းပုံသဘာဝ

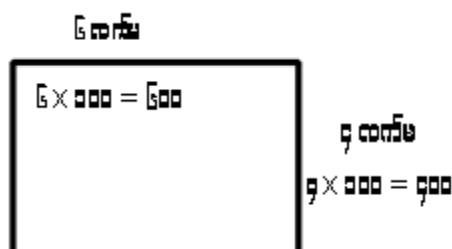
Graphics ပုဂ္ဂိုလ်များကိုအမိန့်အပိုင်းနည်ပိုင်းအနေဖြင့်ခြားနိုင်ပါတယ်။

၁) Vector Graphics မှာ ပုံတွေကို Line , Arc တွေနဲ့အရင်ဆုံးဘောင်လိုင်းလေးတွေကိုစခွဲပါတယ်။ ဒီလိုဘောင်လိုင်းလေးတွေကို Stroke လိုပေါ်ပါတယ်။ ပြီးရင်အတွင်းပိုင်းကို အရောင်ခြယ်တဲ့အခါ Fill Algorithm တစ်ခုရသုံးပါတယ်။ ဒီ process ကိုလည်း Fill လိုပေါ်ပါတယ်။ ဥပမာအနီရောင် rectangle တစ်ခုကိုဘောင်အနက်ရောင်သုံးရင်ဖို့မြင်ရမှာပါ။ ပုံကို ကြည့်ပါ။ Vector Graphics တွေကတော့ ဥပမာ AutoCAD file တွေ Illustrator, Corel Draw file တွေပါပဲ။ သူတို့တွေရဲ့အားသာချက်က zoom အကျယ်ကြီးချွဲလဲ ပုံဟာကြည်လင်ပြတ်သား နေမှာပါ။



J) Raster Graphics ကတော့ Pixel (Picture Element) လိုခံော်တဲ့ အမှန်လေးတွေနဲ့စည်းထားတာပါ။ အဲဒီတော့ပုံတစ်ပုံမှာပါဝင်တဲ့ pixel အရေအတွက်များလေ quality ကောင်းလေ zoom အကျယ်ကြီးခဲ့ကြည့်နိုင်လေပါပဲ။ အဲဒီ pixel တွေဟာတစ်လက်မအတွင်းမှာဘယ်လောက် အရေအတွက်ပါလဲဆိတာကိုတော့ Resolution လို့ခံော်ပါတယ်။ ဥပမာ ပုံတစ်ပုံရဲတစ်လက်မအတွင်းမှာရှိတဲ့ pixel တွေဟာ ၁၀၀ ရှိတယ်ဆိုရင် Resolution 100 dpi / ppi (dot per inch) or (pixel per inch) ရှိတယ်လိုခံော်နိုင်ပါတယ်။ JPEG ,GIF , BMP စသည်ဖြင့် file name တွေနဲ့ရှိ တာတွေအားလုံးဟာ Raster အမျိုးအစားတွေပါပဲ။

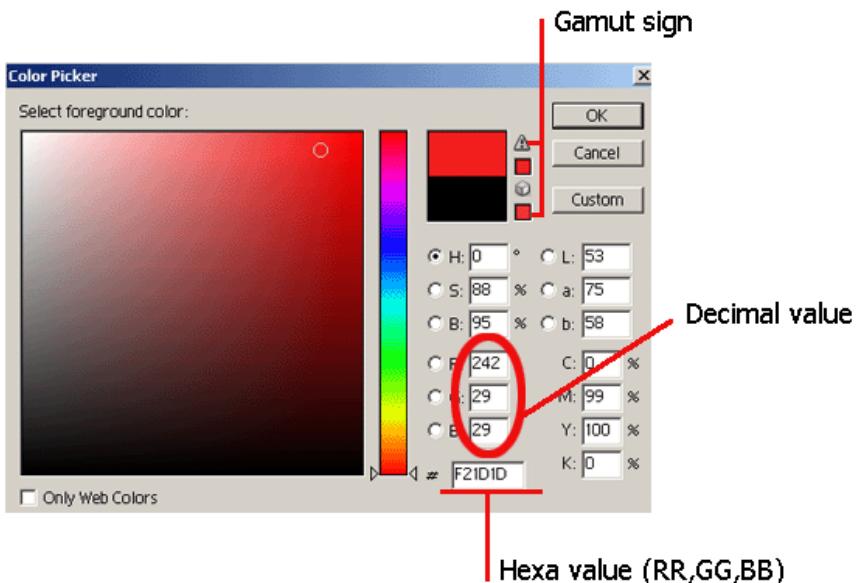
Photoshop software-ဟာအစိတ်အသားဖြင့် raster editing software-အမျိုးအစားပါပုံရှင်တွေကို pixel များအသွေးဖြင့်အလုပ်လုပ်ပေးတာပါ။ ဒါကြောင့် file new ခေါ်ပြီးအသစ်စလုပ်တဲ့အခါမှာ resolution ဘယ်လောက်လဲ ဘယ်နှစ်လက်မယူမှာလဲဟာအရေးကြီးပါတယ်။ တကယ်လို့ ၆ လက်မ ၄ လက်မ file တစ်ခုကို resolution 100 နဲ့အလုပ်လုပ်မယ်ဆိုရင် pixel အရေအတွက်ဟာ အလျားလိုက် ၆၀၀ နဲ့အောင်လိုက် ၄၀၀ ရီမှာပေါ့။



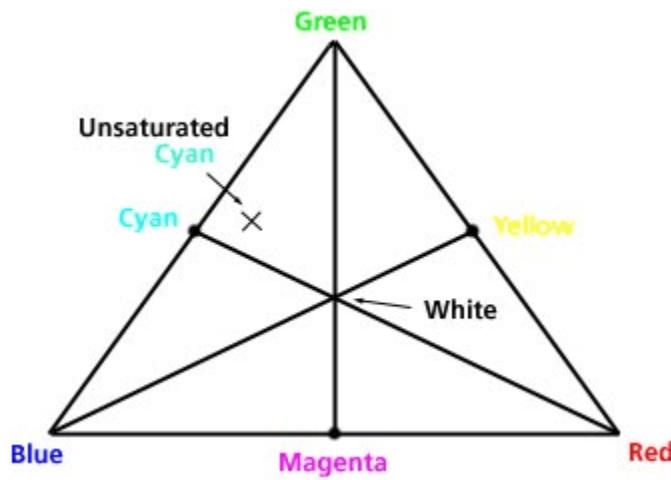
အရောင်များ

Photoshop တွင်အရောင်များကိုစနစ်အမျိုးမျိုးဖြင့်အသုံးပြုနိုင်သည်။ အများဆုံးသုံးသောစနစ်များမှာ RGB (Red, Green, Blue) နှင့် CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) တို့ဖြစ်ပါတယ်။ Tools Box ထဲက foreground color နဲ့ background color တိုကို click နိုင်တာနဲ့ Color Picker မှာအရောင်များကိုရွေးချယ်နိုင်ပါတယ်။ မျက်စိအမြင်နဲ့ဖြစ်စေ တန်ဖိုးနဲ့ဖြစ်စေရွေးချယ်နိုင်ပါတယ်။

အရောင်များကိုတန်ဖိုးနဲ့ရွေးချယ်ရာမှာတော့ Decimal value (0 မှ 255 ထိ) နဲ့ဖြစ်စေ Hex value (00 မှ FFထိ) နဲ့ဖြစ်စေရွေးယူ နိုင်ပါတယ်။ ဥပမာ RGB စနစ်မှာအနီရောင်စစ်စစ်ကိုရယူလိုလျှင် Decimal value တွင် (255,0,0) သို့မဟုတ် Hex value တွင် (FF,00,00) ဟုရှိက်ရပါမည်။



အရောင်စနစ်များတွင် မူလရောင် (ဥပမာ RGB စနစ်တွင်မူလရောင်သည် Red, Green and Blue , CMYK စနစ်တွင်မူလရောင်သည် Cyan, Magenta, Yellow, Black) များကိုပေါင်းစပ်ခြင်းဖြင့် တစ်ဆင့်ရောင်နှင့် အခြားအရောင်များကိုရရှိပါသည်။သို့ဖြင့် RGBစနစ်တွင် အဂါ ရောင်ရလိုပါက Red နှင့် Green တိုကိုတန်ဖိုးအများဆုံး (255,255,0) ပေးကာရောပေးရပါမည်။ အလားတူအခြားအရောင်များကိုလဲ ပေါင်းစပ် ရယူနိုင်ပါသည်။ အကယ်၍သင်ရွေးလိုက်သောအရောင်ဟာ print ထုပ်လိုမရနိုင်ရင် out of gamut for printing sign လေးပေါ်လာ ပါလိမ့်မယ် ဒါမှမဟုတ် web page တွေမှာမပြနိုင်ဘူးဆိုရင် not a web safe color sign လေးပေါ်လာပါလိမ့်မယ်။ အဲဒီ sign လေးကို mouse နဲ့ click နိုင်ပေးလိုက်တာနဲ့ နီးစပ်တဲ့တော်ခြားအရောင်တစ်ခု ကို photoshop ကရွေးချယ်ပေးပါလိမ့်မယ်။



RGB စနစ်ကို monitor, photo printing services နှင့်အခြားသောလုပ်ငန်းများတွင်သုံးပြီး CMYK ကိုတော့ပုံနှိပ် offset နှင့် vinyl printing ကဲ့သို့သောလုပ်ငန်းများတွင်သုံးပါတယ်။ ပုံတစ်ခုတွင် RGB စနစ်မှ CMYK စနစ်သို့ဖြစ်စေ CMYK စနစ်မှ RGB စနစ်သို့ဖြစ်စေ ပြောင်းလဲခြင်းသည် အသုံးပြုထားသောအရောင်များကိုပြောင်းလဲသွားစေနိုင်ပါတယ်။ ထိုကြောင်းမိမိအသုံးပြုလိုသော အကြောင်းအရာ ကိုမှတ်ည်၍ အရောင်စနစ် ကိုဦးစွာရွေးချယ်သင့်ပါတယ်။

PC Monitor ကို RGB color ဟုယူဆပြီး ပုံနှိပ်မည့်စတ္တာမြောက် ကို CMYK ဟုယူဆလျင်မှတ်ရလွယ်ကူပါလိမည်။ သဘော သဘာဝခြင်းလည်း ဆင်တုပါသည်။

အဖြူရောင်ကိုရရှိရန် RGB တွင် (255,255,255) အရောင်သုံးခုစွဲလုံးကိုအများဆုံးတန်ဖိုးပေးရပါတယ်။ ဒါကြောင့် RGB color များကို Additive color လိုက်ပါတယ်။ CMYK မှာတော့ပုံနှိပ်လုပ်ငန်းနဲ့ဆိုပါ ရင်းပါတယ် စတ္တာ။ အဖြူပေါ်မှာ အဖြူရောင်ရနိုဘေးမှုမလိုပါဘူး။ ဒါကြောင့် (0,0,0,0) ထိုချေပေးရမှာပါ။ အဲဒါအတွက်ကြောင့် CMYK color များကို Subtractive color လိုက်ပါတယ်။

► အရောင်များအကြောင်းကြုံလိပ်စာတွင်ဆက်လက်လေ့လာပါရန်

Photoshop's File Formats များအကြောင်း

Photoshop ဟာ file format များစွာကိုsupport ပေးထားပါတယ်။ အခုပြာမှာက အသုံးများတဲ့ format တရှိပါ။

Photoshop (*.PSD)

ဒီအပိုးအစားဟာ Photoshop ရဲ့ default format ပါ။ file ကိုပြုပြင်စရာတွေရှိသေးတယ် (ဥပမာ text တွေ layer အရွှေ့အပြောင်းတွေ) ဆိုရင်ဒီ format နဲ့ save ထားဖိုလိုပါတယ်။ ဒါမှပြန် edit လုပ်ရတာလွယ်မှာပါ။

အရင် Photoshop 7.0 မှာ file size ဟာ 30,000 pixel by 30,000 pixel ထိရပါတယ်။ အခု Photoshop အသစ်ဖြစ်တဲ့ CS or CS2 မှာတော့ file size ဟာ 300,000 x 300,000 pixels ထိလုပ်ဆောင်နိုင်ပါပြီ။ file type ကတော့ (*.PSB) ပါ။

JPEG

Joint Photographic Experts Group ဆိုတဲ့အဖွဲ့တစ်ခုရဲ့ file compression algorithum ကိုခေါ်ထားတာပါ။ file format မဟုတ်ပါဘူး။ တကယ့် file format အမျန်က JFIF (JPEG File Interchange Format) ပါ။ ဒါပေမယ့် JPEG ဆိုတဲ့ နံပါတ်ပဲတွင် ကျယ်လာခဲ့ပါတယ်။ အရောင်စနစ်အနေနဲ့ RGB,CMYK,Grayscale တွေသုံးလို့ရပါတယ်။ ဒါပေမယ့် သူက transparency ကိုတော့ support မလုပ်ပါဘူး။ File တစ်ခုကို JPEG format နဲ့ပြောင်းချင်ရင် အဲဒီ file ကိုဖွင့်ပြီး Save As လုပ်ပေးလိုက်ရှုပါပဲ။ file type မှာတော့ JPG ပေးလိုက်ပေါ့။



JPEG Option dialog box မှာ file တို့ ဘယ်လို quality လိုချင်တယ်ဆိုတာလဲစိတ်ကြိုက်ပေးနိုင်ပါတယ်။ 0 က quality အနိမ့်ဆုံးနဲ့ file size အသေးဆုံးပါပဲ။ 12 ကတော့ quality အကောင်းဆုံးနဲ့ file size အကြီးဆုံးပါပဲ။ File တစ်ခုကို size လျှော့ချင်တဲ့အခါမှာ ဒီလိုလုပ်လို့ရပါတယ်။ ဒါပေမယ့် JPEG file တစ်ခုကို JPEG file အဖြစ်ထပ် save as လုပ်တာဟာ quality ကိုထပ်ကျစေပါတယ်။

JPEG 2000 (*.JP2)

ဒါက JPEG ရဲနည်းပညာနောက်ဆက်တွဲတစ်ခုပါ။ သူ့ကို Acrobat Reader မှာလဲဖွင့်ကြည့်လို့ရလာပါတယ်။ Acrobat file တွေဟာ cross-platform format ပါ။ operation system အများစုံအဆင်ပြောပါတယ်။

CompuServer GIF

GIF (Graphics Interchange Format) ဟာ web page တွေအတွက်အသုံးများပါတယ်။ transparency support လုပ်ပါတယ် အရောင်ကတော့ RBG, Index mode တွေပါ ၅၆ ရောင်ထိပဲကန့်သတ်ထားပါသေးတယ်။ Animation ပုံလေးတွေလဲဖြစ်နိုင်ပါတယ်။ Animated GIF ကိုတော့ Image Ready နဲ့ပြုလုပ်ရတာပါ။

TIFF (*.TIF)

Tagged Image File Format (TIFF) ဟာဆိုရင် digital printing services အများစုကလက်ခံနိုင်တဲ့ format ပါ။ scanner နဲ့ digital camera များမှာလဲသုံးပါတယ်။ အရောင်အနေနဲ့တော့ CMYK, RGB, Lab, Indexed color, Grayscale, နဲ့ Bitmap တွေအသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။

Photoshop EPS

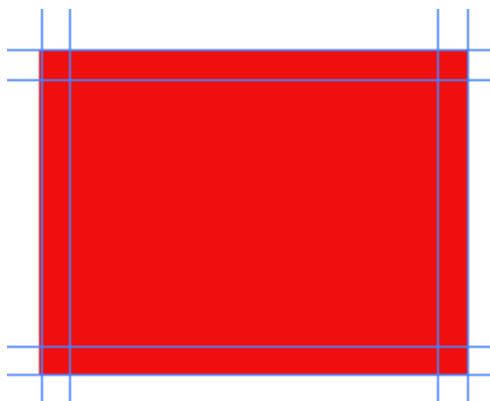
Adobe ရဲနည်းပညာတစ်ခုဖြစ်တဲ့ Post script ကဆင်းသက်လာတာပါ။ Encapsulated Postscript (EPS) ပါ။ text , graphics တွေရော်ပြီးပါဝင်နိုင်ပါတယ်။

အလင်းအမျှင်ကိုသုံး၍ထုပ္ပါယား ဖန်တီးခြင်း

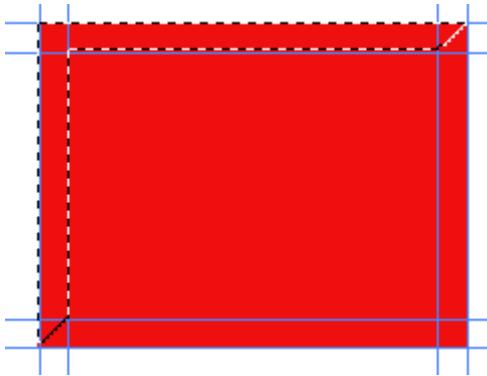
Tint and Shade

အရာဝတ္ထုများဟာ အလင်းကြောင့်သာ ထုသဘောကိုမြင်ရတာပါ၊ နောက်တစ်ခုက အလင်းရဲ ဆန့်ကျင်သာက်မှာ အမျှင်သဘော ရှိနေပါတယ်။ ဒီအလင်းနဲ့အမျှင်ရှိမှုသာအရာဝတ္ထုတွေကို ထုသဘောရအောင်ဖန်တီးနိုင်မှာပါ။ Photoshop မှာလည်းဒီသဘောသဘာဝကို အသုံးပြုပါတယ်။ အရာဝတ္ထုတိုင်းမှာ ကိုယ်ပိုင်အရောင် (local color) များရှိကြပါတယ်။ ဥပမာ ငါက်ပျောသီးတစ်လုံးရဲ့ local color ပြောပါဆိုရင် အတိရောင်ပါ။ အဲဒီအရောင်များပေါ်ကိုအလင်းထိရောက်တဲ့အခါ အရောင်ကဖွေးဖြူလာပါတယ်၊ အလင်းမသက်ရောက်နိုင်တဲ့အမျှင်သာက်မှာ တော့ အမဲရောင်သန်းလာပါတယ်။ ဒီအချင်းအရာကို Tint and shade ကိုအသုံးပြုပြီးဖန်တီးနိုင်ပါတယ်။ အရောင်တစ်ခုကို အဖြူရောင်နဲ့ ရောစပ်လိုက်ရင် Tint လိုခေါ်ပြီး အမဲရောင်နဲ့ ရောစပ်လိုက်ရင်တော့ shade effect ကိုရရှိမှာပါ၊ လက်တွေ့လုပ်ကြည့်ရအောင်။

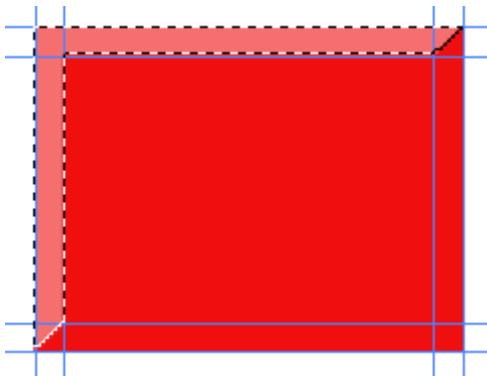
Photoshop မှာသင့်တော်မယ်အရွယ်နဲ့ new document တစ်ခုခေါ်ပါ၊ ပြီးရင်ပုံမှာမြင်ရတဲ့အတိုင်း guide line ရှစ်ခုကိုဆွဲပါ Ruler bar (if necessary press Ctrl+r) မှာ click and drag လုပ်ပြီးလိုချင်တဲ့နေရာမှာ drop လုပ်ပါ။ ဒါမှမဟုတ်အတိအကျလိုချင်ရင်တော့ New Guide မှာ amount ရှိက်ထည့်ပေးပါ (View>New Guide...)။ ပြီးရင်အပြင်သောင်လိုင်းလေးအတိုင်း Rectangular Marquee သုံးပြီး selection လုပ်ပါ။ အရောင်တစ်ခုခဲ့ဖို့ လုပ်ပါ။ ဒါဆိုရင်ဒီပုံအတိုင်းမြင်နေရပါပြီ။



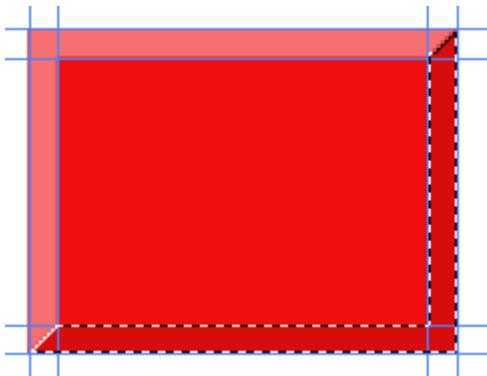
ပြီးရင် Polygon Lasso tool ကိုသုံးပြီးအောင့်လေးကိုပုံမှာမြင်ရတဲ့အတိုင်း select လုပ်ပါ



Edit>fill...ကိုနှိပ်ပါ။ Contents မှာတော့ white ကိုရွေးပြီး Opacity မှာ 40 % လောက်ထားပြီး OK နှိပ်ပါ။ ပုံကြိုးလိုအပ်ပါ။



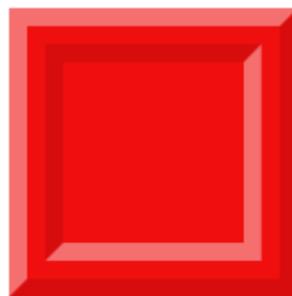
Deselect လုပ်ပါ (Select>Deselect) ပြီးရင် အောက်ဘက်အခြမ်းကိုလည်းအတိုင်းလုပ်ပါ။ Fill လုပ်တဲ့အခါမှာတော့ Contacts မှာ Black ရွေးပြီး Opacity ကိုတော့ 10 % ပဲထားပါ။ အနက်ရောင်က စွန်းထင်းလွယ်လိုကျော်လိုက်ရတာပါ။ အခုခံရင် ပုံဟာအိမ်မျိုးဖြစ် လာပါ၏



Deselect လုပ်ပြီး Guide line တွေကို hide လုပ်လိုက်ရင် (press Ctrl+;) ဒီလိုပုံစံမျိုးမြင်ရပါပြီးအောက်ကပုံကိုကြည့်ပါ။

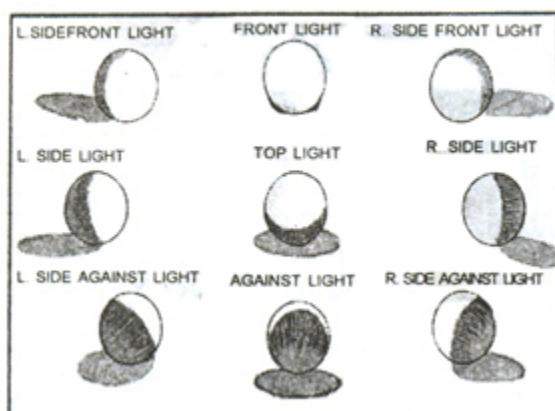


ဒီနည်းဟာအလွယ်ဆုံးနဲ့ အသုံးအဝင်ဆုံးပါပဲ၊ သဘာဝနဲ့လဲနဲ့စပ်ပါတယ်။
ဒီနည်းကိုအသုံးပြုပြီးအောက်မှာပါတဲ့ပုံလေးကို လေ့ကျင့်ခန်း လုပ်ကြည့်ပါညီး၊ လွယ်ပါတယ်၊
အချိန်သိပ်မကြာလောက်ပါဘူး။



နောက်တစ်ခုပြောစရာရှိတာက အလင်းရဲလားရာ၌ တည်ဘက်ပါ၊ အလင်းသီအိရိတစ်ခုမှာက အလင်းသည်
လင်းရာမှ မောင်ရာသို့၊ မိမိအင်းအားရှိသူ့ အရိုင်ဖြင့် တရွေ့ရွှေ့သွားပြီး အနိပ်တွင်ဆုံးသည် လိုဖော်ပြထားပါတယ်။
အပေါ်က ဥပမာတွေမှာအလင်းရဲ ဦးတည် ဘက်ကိုမေးရင် 135 ဒီဂရီမှ -45 ဒီဂရီ သို့မဟုတ် Top & Right side
Light လိုပြောရပါမယ်၊ (အလင်းသက်ရောက်ပုံကိုပြောရတွင် အရာဝတ္ထု ဘက် က ပြောပါသည်)
မိမိဘက်မှကြည့်ပြောခြင်းမဟုတ်ပါ)။ အလင်းဟာ ထုထည်တစ်ခုကို ပတ်လည်ဖြစ်ပေါ်စေနိုင်မှုပေးနိုင် ပါတယ်။
အရာဝတ္ထု တစ်ခု အပေါ်အလင်းကျရောက်မှုကိုကြည့်လျှက် အလင်းရဲတည်နေရာကိုသိနိုင်ပါတယ်။
အလင်းသက်ရောက်ပုံများကိုအောက်ပါပုံတွင် လေ့လာ ကြည့်ပါ

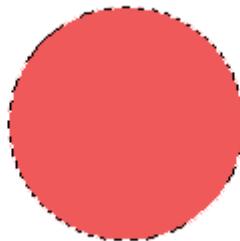
POSITION OF LIGHT



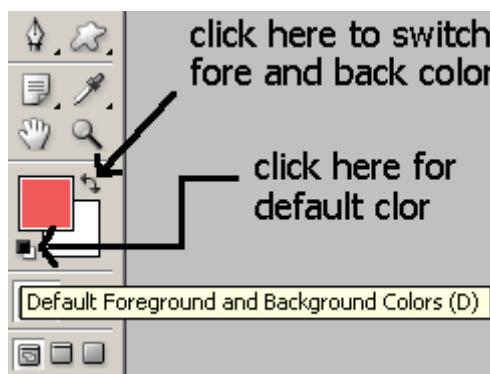
Gradient

Tint and shade များအကြောင်းအပြီးမှာ နောက်ထပ်ပြောစရာရှိသေးတာက အလင်းကြောင့် ဖြစ်ပေါ်လာရသော အရောင်အသွေး ပြောင်းလဲခြင်းများပါ။ သူက tint and shade လိုလုံးကျတ်တရက်ပြောင်းလဲခြင်းမျိုးမဟုတ်ဘဲ တဖြေားဖြေား ပြောင်းလဲခြင်းမျိုးပါ။ ဥပမာ sphere တစ်လုံးကိုအလင်းပေးလိုက်တဲ့အခါမှာမြင်ရတဲ့ တစ်ခြမ်းလင်းတစ်ခြမ်းမောင်ပုံစံမျိုးပါ၊ ရှုတ်တရက်လင်းခြင်းမောင်ခြင်းမျိုးမဟုတ်ဘဲ လင်းရာမှတဖြေားဖြေားမောင်သွားခြင်းကိုဆိုလိုတာပါ။ ဒီလိုပုံစံရအောင်ဆိုရင် Photoshop မှာ Gradient tool ကိုအသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။

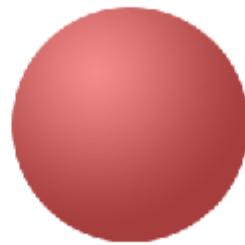
Photoshop မှာသင့်တော်မယ်အချေပါနဲ့ new document တစ်ခုခေါ်ပါ၊ ပြီးရင်ပုံမှာမြင်ရတဲ့အတိုင်း circle တစ်ခုကို elliptical marquee too သုံးပြီးဆွဲပါ၊ elliptical marquee too ကိုရွေးပြီး drawing area မှာ click and drag လုပ်တဲ့အချိန်မှာ Shift key နှင့်ထားရင် circle ရလာပါတယ်။ အရောင် Fill ထားပါ။ circle ဆွဲပြီးပြီးချင်း Deselect မလုပ်ပါနဲ့ပါး။



Tool box မှာ Default Foreground and Background color ဆိုတဲ့နေရာကို click လုပ်ပါ (သို့မဟုတ် d ကိုနိပ်ပါ)။ ဒါဆိုရင် foreground မှာ အနက်ရောင်နဲ့ background မှာ အဖြူရောင်ဖြစ်သွားပါပြီ။ ပြီးရင် X ကို နိပ်ပါ foreground နဲ့ background ကိုအရောင်လဲ လိုက်တာပါ။ အခုဆိုရင် foreground မှာ အဖြူနဲ့ background မှာ အနက်ရောင်ဖြစ်သွားပါပြီ။



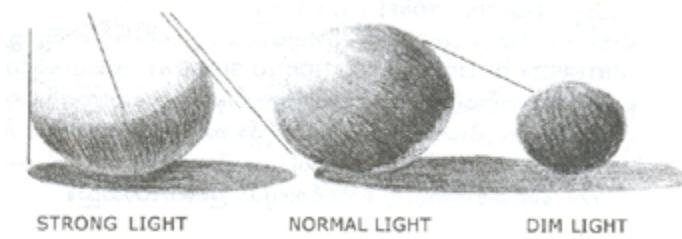
Gradient Tool ကိုရွေးပါ။ tool option bar မှာ Radial gradient ကိုရွေးပြီး Opacity ကို 30 % လောက်ထားပြီး စက်ပိုင်းရဲ့ အပေါ်ဘယ် ဘက်ထောင့်ကနေ အောက်ညာဘက်ထောင့်ကိုဆွဲပါ။ Deselect လုပ်လိုက်ရင်ဒီလိုပုံရလာပါပြီ။



Foreground နဲ့ background အရောင်များကိုတွေားအရောင်များသုံးပြီးတော့လည်း စမ်းကြည့်ပါဉိုး။ အခုလုပ်ထားတာကအရောင်တစ်ခု အပေါ်ကိုအဖြူနဲ့အနက်ရောင်အုပ်လိုက်ပြီး sphere ပုံစံဖြစ်အောင်လုပ်တာပါ။ အလင်းအမောင်ပြောင်းလဲချင်ရင် foreground က အဖြူရောင်းကို တဖြည်းဖြည်းအနက်ဘက်သို့ချဉ်းကပ်ခြင်းဖြင့် လည်းကောင်း Opacity ပြောင်းလဲ၍ လည်းကောင်း အလင်းအားလုံးလာပုံ များလာပုံကိုရမှာပါ။

အလင်းအင်အား(lighting power) နှင့်ပတ်သက်၍

အလင်းအားပြင်းလျှင်(strong light) အလင်းအားတောက်ပြီး အမောင်အားပြင်းကာ အရိပ်လဲထင်းပါတယ်။ Contract များပါတယ်။ သာမန်အလင်း(normal light)လောက်ဆိုရင် အလင်းအမောင်အားဟာ အရာဝတ္ထုရဲထုတို့မှာကြုံဖော်ပေါ်လွင်စေမည်မဟုတ်ပါ။ ဒီအောက်မှာပါတဲ့ပုံလေးတွေကိုနှုန်းထားပြီး Photoshop နဲ့ ဆွဲကြည့်ပါဉိုးလား။

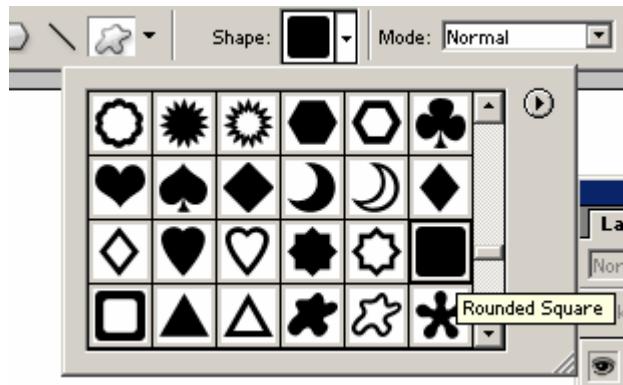


ဖန်ပြားပုံသဏ္ဌာန် များ ဖန်တီးခြင်း

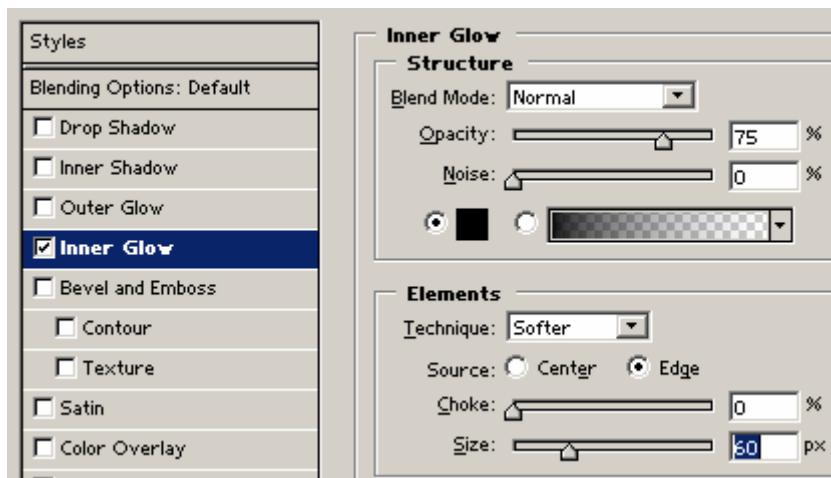
ယနေ့အင်တာနက်ပေါ်တွင် အသုံးပြုများနေသော ဖန်ပြားပုံသဏ္ဌာန် Glassy Button များကိုသင်တွေ့ဖူးပါလိမ့်မည်။ လက်တွေ့တွင် ဖန်မှန်စတီး စသောအရာများ၏ကွဲပြားချက်မှာ အရောင်နှင့်

အလင်းအမှာင် ကွာခြားချက်ပေါ်တွင် အစိကအခြေခံပါသည်။ ထိုကြောင့် ရိုးရိုးသာမန် ဖန်ပြားတစ်ခုပြုလုပ်သောအခြေခံ Idea လေးကိုသိရှိစေရန်ပြောပြုမည်။

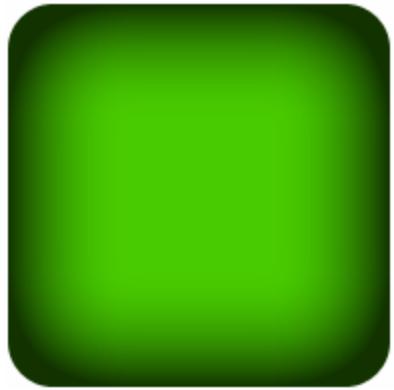
c) New File တစ်ခုယူပြီး New Layer တစ်ခုခေါ်ထားပါ။ ထို Layer ပေါ်တွင် Tool Box ထဲမှ Custom Shape Tool (U) ကိုရွေးပါ။ ပြီးလျှင် Shade ထဲမှ Rounded Square Shape ကိုလိုအပ်သော Color ကိုရွေးပြီးဆွဲပါ။ ပုံမှန်လေးထောင့်ကွက် တစ်ခုကို အသုံးပြုလျှင်လည်းရပါသည်။



d) ထို Layer ၏ Layer Style ကို Inner Glow ယူပါ (Layer Palette တွင် Layer name နောက်မှနေရာလွတ်အား Double click နိုင်လျှင် Layer Style Dialog box ပေါ်လာပါသည်။ ငါး Box မှုပုံတွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Inner Glow နေရာကို Click လုပ်ပါ)



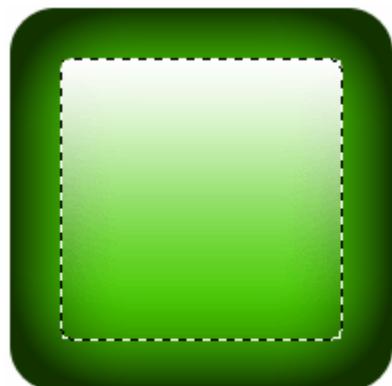
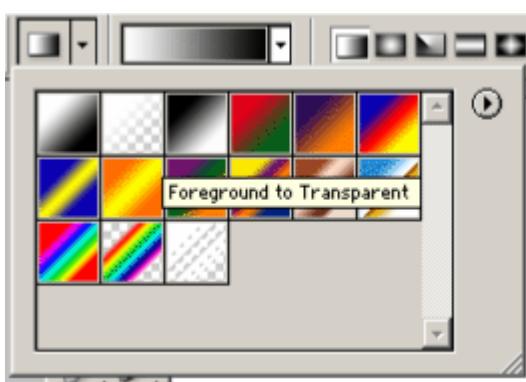
ပုံတွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Color ကို အမည်းရောင်ပြောင်းပြီး Blending Mode ကို Normal သို့ပြောင်းပါ။ Element Size မှာ ပုံ၏ Resolution ကိုလိုက်ပြီးအပြောင်းအလဲရှိနိုင်ပါသည်။ ပြီးလျှင်ပုံအတိုင်းတွေ့ရမည်။



၃) Layer Palette တွင်ထိ Layer ပေါ်တွင် Ctrl ကိုဖြေး Click လုပ်ပါ။ Layer ၏ Boundary အတိုင်း Marquee Selection တစ်ခုရပါမည်။ ပြီးလျှင် (Select>Modify>Contract) ကိုရွေးပါ။ ဒီပုံမှာတော့ Selection ကို 25 pixels ဖြင့် Contract လုပ်ထားပါသည်။ ပုံ၏ Resolution ကိုလိုက်ပြီး Pixel အပြောင်းအလဲရှိနိုင်ပါသည်။



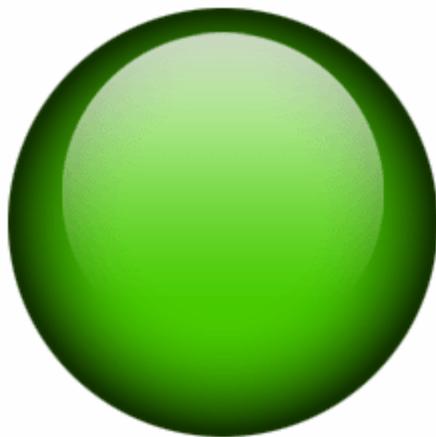
၄) ပြီးလျှင် (Layer>New>Layer) သို့မဟုတ် (Shift+Ctrl+N) ဖြင့် New Layer တစ်ခုခေါ်ပါ။ Foreground Color အား white ပြောင်းပြီးထိ Layer ကို Foreground to Transparent ဖြင့် Gradient Fill လုပ်ပါ။ ပုံအတိုင်းတွောရမည်။



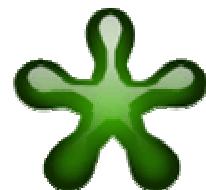
၅) ထိ Marquee Selection ကို Deselect လုပ်ပါ။ ပြီးလျှင်ထိ Layer ကို Opacity 75% မှာထားပြီးအပေါ်ဘက်သို့အနည်းငယ်ရွေ့ပါ။ ပုံအတိုင်း Glassy Button ကိုတွောရမည်ဖြစ်သည်။



Circular Shape တစ်ခုကိုအထက်မှာဖော်ပြုခဲ့သော အဆင့် J မှ ၅ အတိုင်း စနစ်တကျပြုလုပ်လျှင်အောက်ပါ Glassy Button ကိုရရှိမည် ဖြစ်သည်။



ထိန်ည်းတူ အခြားသော Shape များကိုလည်း Glassy Object များအဖြစ်သို့အလွယ်တက္ကပြောင်းလဲနိုင်ပါတယ်။
ထိုသို့ပြုလုပ်ရာတွင် ပုံ၏ Resolution အပြင် သက်ဆိုင်ရာ Layer ၏ Size ကိုလိုက်၌ အဆင့် (J) Inner Glow တွင် Pixel အပြောင်းအလဲကို ညိုပေးရန်လိုအပ်ပါသည်။



Text များကို Glassy object များအဖြစ်အလွယ်တကူဖန်တီးနိုင်ပါသေးတယ်။ အောက်မှာဖော်ပြထားတဲ့ ပုံလေးတွေကို လေ့ကျင့်ခန်းအဖြစ် လုပ်ကြည့်ပါဉိုး။

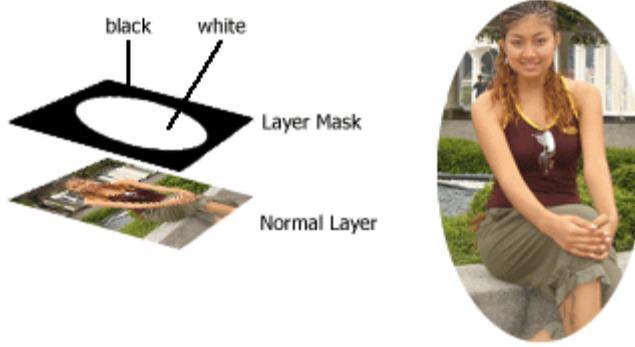
MMPHOTOSHOP

MMPHOTOSHOP

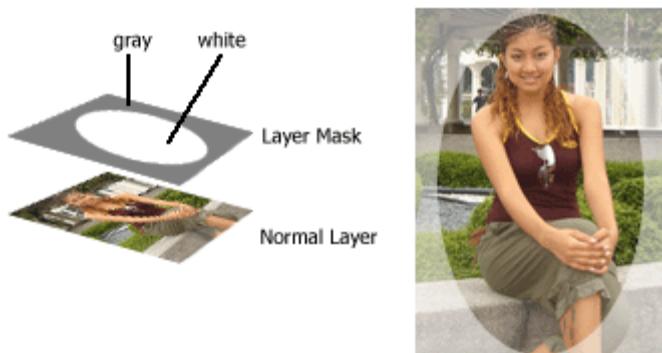
MMPHOTOSHOP

Layer Mask များအကြောင်း

Layer Mask ဟာ Photoshop မှာအလွန်အရေးပါပြီးအသုံးပေါင်မှုအလဲအများကြီးပါပဲ။ အသုံးများရတဲ့အဓိကအကြောင်းအရှင်းက သူဟာ Layer တစ်ခုကို Non Destructive Editing အဖြစ်ရအောင်ဖန်တီးပေးနိုင်လိုပါ။ ဥပမာ ကျွန်ုတ်တို့ Layer တစ်ခုကို Selection ပေးပြီး Delete လုပ်လိုက်ရင် အဲဒီ Layer ရဲ့ Pixel area တွေဟာတကယ်ပျက်ဆီးသွားပါတယ်။ တကယ်လိုများ သင်ဟာအဲဒီ Layer တွေရဲ့ အစိတ် အပိုင်းတွေကိုပြင်ချင်သလိုပြင်ဖျက်ချင်သလိုဖျက်ပြီး နို့အတိုင်းပြန်ဖြစ်ချင်ရင်ဘယ်လိုလုပ်မလဲ။ အဖြေကတော့ Layer Mask တွေကို အသုံး ပြုခြင်းဖြင့်ဖြေဖြတ်နိုင်ပါတယ်။ Layer Mask တွေဟာ Layer တွေကိုနှင့် Pixel တွေပျက်ဆီးမသွားပဲနဲ့အမြင်မှာပြောင်းချင်သလိုပြောင်း ပြင်ချင် သလိုပြင်ခွင့်ပေးပါတယ်။ Layer တွေကိုမျက်နှာဖုံးလေးတွေအုပ်ပြီးအပေါ်ကနေ Edit လုပ်တယ်လိုယူဆနိုင်ပါတယ်။ Layer တစ်ခုအပေါ်ကို Layer Mask တစ်ခုအုပ်လိုက်ပြေဆိုပါစို့။ အဲဒီ Layer Mask ရဲ့အရောင်အတိုင်း Layer ရဲ့ result ထွက်လာပါတယ်။ Layer Mask ဟာ gray scale ပါ။ အနက်ကနေအဖြူကိုသွားတဲ့ Tone အတိုင်းပဲအရောင်တွေရှိမှာပါ။ အဖြူရောင်ဟာ Pixel တွေကိုမြင်ရစေပြီး အနက်ရောင်ဟာ Pixel တွေကိုပျောက်သွားစေပါတယ်။ အောက်ကယ်လုပ်လေးကိုကြည့်ပါ။ ဘယ်ဘက်အခြမ်းဟာ Layer Mask နှင့် Layer ကိုပြထားပြီး ညာဘက်ကတော့ သူတို့နှစ်ခုပေါင်းလိုရလာတဲ့ Result ပါ။



အဖြူရောင်ဟာ Pixel တွေကို show လုပ်ပေးပြီး အနက်ရောင်ဟာ Pixel တွေကို hide လုပ်ပေးတာကိုအမြဲသတိရပါ။ ဒါဆိုရင်မီးခိုးရောင်ဟာ semi transparent ဖြစ်လာမှာပေါ့။ တစက်မြှင်ရပြီးကျွန်တယ်ကတော့အောက်မှာရှိတဲ့ Layer ရဲ့ area ပေါ့။ အခုံဖို့မှာ ဆိုရင်နောက်ခံကအဖြူရောင်ပဲရှိတယ်လို့မှတ်ယူပါ။



လက်တွေအသုံးပြုပုံများကတော့အောက်ပါအတိုင်းပါပဲ

i) Layer Mask တစ်ခုဖော်တိုးပုံ (all visible)

လွယ်ကူပါတယ် Layer Palette အောက်ခြေက New Mask icon ကိုနှိပ်လိုက်ရင်ရပါပြီ။ ဒါမှမဟုတ်ရင် Layer>Add Layer Mask>Reveal All ကိုclick လို့ရပါတယ်။ Layer ရဲ့ဘေးမှာ Layer Mask ဆိုပြီးပေါ်လာပါတယ်။ ပုံမှာကြည့်ပါ။ Reveal All (Show All) ဆိုတဲ့အတွက် Layer Mask တစ်ခုလုံးကိုအဖြူရောင်အုပ်သွားတာပါ။ ပုံမှာဆိုရင် အနက်ရောင် Layer ရဲ့ဘေးမှာအဖြူရောင်လေးဟာ Layer Mask ပါ။



j) Layer Mask တစ်ခုဖော်တိုးပုံ (all hidden)

Layer Palette မှာ New Mask icon ကို Alt key နဲ့တွဲနှိပ်ပါ။ ဒါမှမဟုတ် Layer>Add Layer Mask>Hide All

ဆိုလည်းရပါတယ်။ ဒါဆိုရင် Layer တစ်ခုလုံးကို Layer Mask က အနက်ရောင်အပ်လိုက်တော့ Layer တစ်ခုလုံးပျောက်သွားမှာပါ။

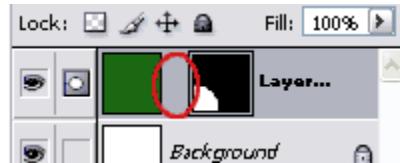
၃) Layer Mask တစ်ခုကို Active ပေးပုံ

အခြေခံဖော်တိုးထားတဲ့ Layer Mask ဟာ Layer နဲ့သေားချင်းယဉ်ပြီး Layer Palette မှာတွေရမှာပါ။ ဒါကြောင့် Active ဖြစ်နေတာ Layer လား Layer Mask လားဆိုတာအရေးကိုပါတယ်။ Layer Mask Active ဖြစ်နေချိန်မှာ Layer ရဲ့ရောက icon က လေးထောင့်မှာ အပိုင်းဖောက်ထား တဲ့ပုံလေးဖြစ်နေပါတယ်။ Active က Layer ဆိုရင်တော့ brush icon ကို layer ရဲ့ရောမှာတွေရမှာပါ။ Active ပေးချင်ရင်တော့ Layer ဖြစ်စေ Layer Mask ဖြစ်စေ သူတို့ရဲ့ Thumbnail ပေါ်မှာ mouse နဲ့ click လုပ်လိုက်ရှုပါပဲ။



၄) Layer နှင့် Layer Mask အား Link/unlink ပြုလုပ်ခြင်း

သာမန်အားဖြင့်တော့ Layer နဲ့ Layer Mask တို့ဟာ Link ချိတ်ပြီးသားပါ။ ဒါမှ Layer ကိုဖြစ်စေ Layer Mask ကိုဖြစ်စေ move လုပ်တာနဲ့ နှစ်ခုစလုံး ရွေ့လာရမှာပါ။ သူတို့နှစ်ခုကြားက chain icon လေးက link ဖြစ်နေတာကို ကိုယ်တားပြုတာပါ။ အဲဒေါ်ရာလေးကို mouse နဲ့ click လုပ်လိုက်တာနဲ့ unlink ဖြစ်သွားပြီး။ နောက်တစ်ခါ ထပ် click လုပ်တာနဲ့ link ပြန်ဖြစ်လာမှာပါ။



၅) Layer Mask အား Disable/ Enable ပြုလုပ်ပုံ

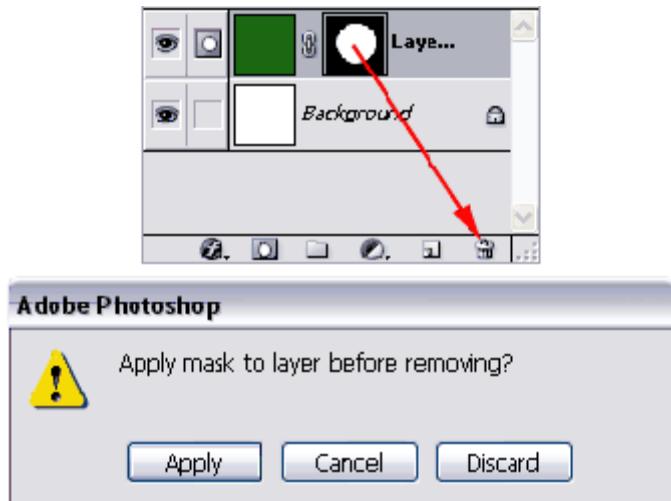
Layer Mask ပေါ်မှာ Shift key နဲ့တွေ့ပြီး click လုပ်ပေးခြင်းဖြစ် Disable / Enable ဖြစ်ပေါ်တယ်။ Disable ဆိုရင် Layer Mask ဟာအလုပ် မလုပ်တော့ပဲ သူ့အောက်က Layer ရဲ့ နိုင် pixel အတိုင်းမြင်ရမှာပါ။ Layer Mask Disable ဖြစ်နေချိန်မှာ အနီရောင်ကြက်ခြေခတ်လေးနဲ့ ပြပါတယ်။



၆) Layer Mask အား Delete လုပ်ခြင်း

Layer>Remove Layer Mask>...(Apply လား Discard) လားရွေးပေးပါ။ Layer

မှာဖြစ်နေသောအနေအထားအတိုင်း လိုချင်ရင် Apply ကိုရွေးပြီး Layer ရဲ့ နိုင်အတိုင်းလိုချင်ပါက Discard ရွေးရန်သာဖြစ်ပါတယ်။ နောက်တစ်နည်းကတော့ Layer Mask ကို Layer Palette အောက်ခြေက Trash icon ပေါ်သို့ Drag ဆွဲသွားခြင်းပဲဖြစ်ပါတယ်။



ဂ) Layer Mask အား Document window တွင် edit ပြုလုပ်လိုလျှင်

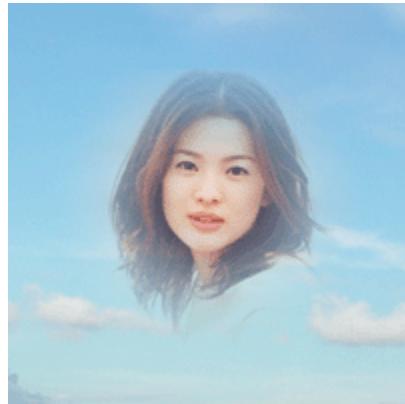
Layer Palette က Layer mask ပေါ်တွင် Alt key နှင့် click လုပ်လျှင်ရပါတယ်။ ပြန်ဖောက်ထားချင်ရင်လဲ Alt key နဲ့ click ပါပဲ။ Layer Mask ကို Document window တွင်ပေါ်ယူပြီးလျှင် သင်ကြိုက်နှစ်သက်ရာ အဖြူမှုအနက်သို့ (tone value) များသုံးပြီး Layer ရဲ့ area တွေကို ဖောက်မလား ပေါ်စေမလား သင့်စိတ်ကူးအတိုင်းပါပဲ။ edit and paint လုပ်တာကတော့ Select and fill နည်းဖြင့်ဖြစ်စေ၊ Brush or Pencil tools များသုံးပြီးဖြစ်စေဆောင်ရွက်နိုင်ပါတယ်။

ဂ) Gradient နှင့် Layer Mask

အထက်မှာဖော်ပြုခဲ့တဲ့အတိုင်း gray ဟာ semi transparent ကိုရစေလျှင် Layer တစ်ခုကို အပေါ်မှတောက်သို့အဖြေးဖြေးဖြေးပောက်သွားတဲ့ပုံစံလေးလိုချင်ရင်တော့ အဲဒ္ဓါဘ် Layer ပေါ်မှာ Layer Mask တစ်ခုပေါ်ပြီး Layer Mask Active ဖြစ်နေချိန်မှာ Default Color (D ကိုနှိပ်ပါ) သုံးပြီး Gradient tool နဲ့ Fill လိုက်ရင်ရပြီးပေါ့ (gradient tool ရဲ့ preset ကတော့ Foreground to Background ပါ)။ အဖြူရောင်မှာ Pixel area အကုန်ပေါ်ပြီး အနက်မှာပောက်လို့ မိုးနီးရောင်မှာတော့ တောက်ပေါ်တောက်ပောက် ဖြစ်နေမယော်။ အောက်မှာပါတဲ့ပုံလေးတွေကို ကြည့်ပါဉိုး။



Layer Mask ကိုအသုံးပြုကာစိတ်ကူးပေါ်မှုတည်ပြီး စိတ်ကြိုက်ပုံလှလှလေးများဖန်တီးကြည့်ကြပါပြီး။ Special Effect အပိုင်းတွင်ပါဝင်သော ဘယ်ဘယ်ချိရေးလို့မမိ သင်ခန်းစာမှာလည်း Layer Mask ကိုအသုံးပြုထားပါတယ်။

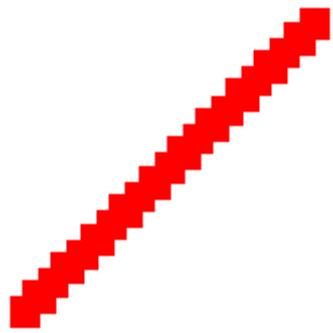


Anti-aliasing

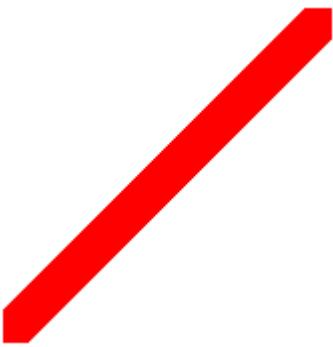
ပုံရိပ်များရဲ့စွဲစည်းပုံသဘာဝသင်ခန်းစာများ Raster Graphics တွေဟာ Pixel တွေကိုအခြေခံတယ်လို့ပြောခဲ့ပါတယ်။ အဲဒီ Pixel တွေကိုလဲ လေးထောင့်ပုံရှိတယ်လို့လဲယူဆလိုက်ပါ၏။ ဒါဆိုရင် Vertical Line တစ်ခုရဖို့ဆိုရင် လေးထောင့်ပုံရှိတဲ့ Pixel လေးတွေကိုတစ်ခုပေါ် တစ်ခု ဆင့်သွားရမှာပေါ့။ ပုံမှာကြည့်ပါ။ Horizontal Line ဆိုရင်လဲဒီအတိုင်းပါပဲ လေးထောင့်ပုံရှိတဲ့ Pixel လေးတွေကို ဘေးပိုက်ဆက်သွားရမှာပေါ့။



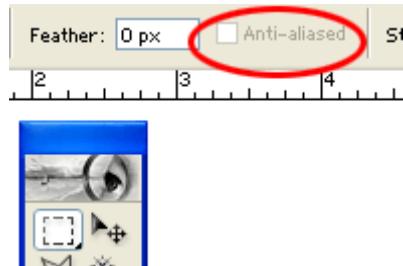
အဲဒီအတိကတ္တာအဆင်ပြေတုန်းပါပဲ၊ ဒါပေမယ့် မျဉ်းတောင်း 45 degree Line ဆိုရင် ဒီလိုပုံဖြစ်သွားမှာပေါ့။



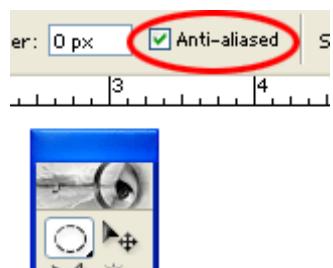
အတွန်အတွန်လေးတွေဟာ Line ဘေးတစ်လျှောက်မြင်နေရမှာပါ။ ဒါကို Aliasing လိုခံပါတယ်။ အဲဒီ Aliasing ကိုပြောလည်ဖို့ဘယ်လိုလုပ်ကြ သလဲဆိုတော့ အဲဒီမျဉ်းရဲ့ဘေးတစ်ဖက်တစ်ချက်ကထောင့်ကွက်ဖြစ်နေတဲ့နေရာတွေကို Pixel သို့ အရောင်ပါးပါးလေးတွေ လိုက်ဖြည့်လိုက် ပါတယ်။ ဒါဆိုရင်ပုံကအခုလိုဖြစ်သွားပါတယ်။



Aliasing ကိုပြောလည်စေလို့ Anti-aliasing လိုခံပါတယ်။ Photoshop ရဲ့ Tools ထဲမှာတင် Rectangular Marquee tool နဲ့ Elliptical Marquee tool ကိုပဲကြည့်ပါ Group တစ်ခုတဲ့မှာရှိပေါ်မယ့် Rectangular Selection လုပ်ဖို့အတွက်က Anti-aliased ဖြစ်ဖို့မလိုဘူးလော့ ဒါကြောင့် Rectangular Marquee ကိုရွေးထားချိန်မှာ Tool Option box ကိုကြည့်ရင် Anti-aliased ဆိုတဲ့ Option လေးဟာ Disable ဖြစ်နေပါလိမ့်မယ်။



ဒါပေါ်မယ့် Elliptical Selection ဆိုရင်တော့ Anti-aliased ဆိုတဲ့ Option ဘာ Enable ဖြစ်လာပါတယ်။



အလျားလိုက် သို့မဟုတ် ထောင်လိုက် Selection ကလွှဲရင်ကျန်တာတွေဟာ Anti-aliased ဖြစ်မှပုံဟာ Smooth ဖြစ်နေမှာပါ။ Magic wand နဲ့ Lasso Tools တွေမှာလဲ Anti-aliased Option ဟာ Enabled ဖြစ်နေမှာပါ။ မိမိလိုချင်ရင် Check လုပ်ခဲ့ပြီး မလိုအပ်ရင် Uncheck လုပ်ခဲ့ရှုပါပဲ။ Polygon Lasso Tool နဲ့ 45 degree မျဉ်းစောင်း Selection တစ်ခုကို Anti-aliased Option ကို Check လုပ်ပြီးဆွဲထားတာနဲ့ Uncheck နဲ့ဆွဲတာကို Fill လုပ်ပြီးယူ၍ကြည့်ပါပြီး။ ပိုပြီးသဘောပေါက်လာမှာပါ။

Ant-aliasing ကို Photoshop

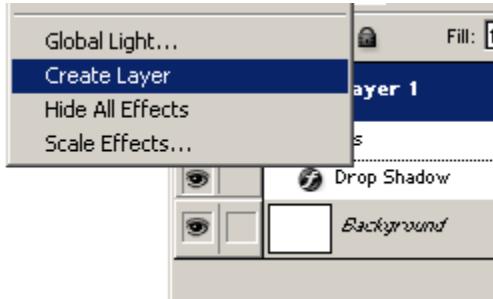
မှာတင်မြင်ရတာမဟုတ်ပါဘူး အခြား Graphics Software တွေမှာလဲမြင်တွေ့ရမှာပါ။ ဥပမာ Illustrator နဲ့ဆွဲထားတဲ့ ပုံတစ်ခုကို Raster format တစ်ခုခုကို Export လုပ်တယ်ဆိုပါစို့။ Export Option မှာလဲ Anti-aliasing ယူမလားလို့လာပေးမှာပါ။ အထူးသဖြင့် Vector graphics ကနေ Raster image ဖြောင်းတဲ့အခါမျိုးမှာ ဒီ Option လေးဖွင့်ခဲ့ဖို့ပေမေါ်ပါနဲ့။

အို..... အရိပ်လေးရယ်

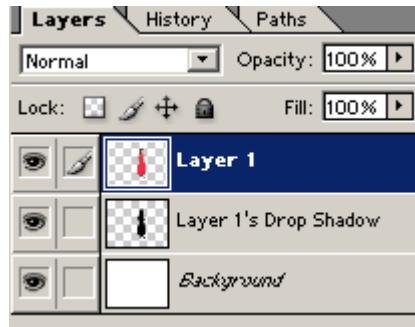
အလင်းတန်းတွေဟာ မျဉ်းဖြောင့်အတိုင်းသွားလာကြပြီး အရာဝတ္ထုများနှင့် ထိဆုံးမြိုက်ပါတယ်။ ဤကဲ့သို့အရာဝတ္ထုနဲ့အလင်းဆုံးတဲ့ နေရာမှာ Tint အခြင်းအရာဖြစ်ပြီး အလင်းနဲ့ဆန့်ကျင်ရာဘက်မှာ Shade အချင်းအရာဖြစ်ပေါ်ကြောင်းဖော်ပြုခဲ့ပြီးပါပြီ။ အခြားမြိုက်ပါတယ်။ အခြားမြိုက်ပါတယ်။ အခြားမြိုက်ပါတယ်။ အရိပ်လိုဂွယ်လွယ်ပြောနေပေမယ့် သေခြားစွာခြားကြည့်ရင် အရာဝတ္ထုရဲ့ အရိပ်သည် ထိုအရာဝတ္ထုအပေါ် တွင်သာသက်ရောက်လျှင် Shade လို့ခေါ်ပြီး ငြင်းအရာဝတ္ထု၏အရိပ်သည် အခြားအရာဝတ္ထုအပေါ်မှာ သက်ရောက်မယ် ဆိုရင်တော့ Shadow လို့ခေါ်ရပါမယ်။ ဒီ Tutorial မှာပြောချင်တာက Shadow ပါ။

လက်တွေအနေနဲ့ ပုံလေးတစ်ပုံကိုသူ့သေးနားကနေ အရိပ်လေးတစ်ခုကြည့်ရအောင်။ အရိပ်ကိုပုံလေးခဲ့ဘာဘက်ကနေထွက်တဲ့ ပုံစံမျိုးပါ။ Layer တွေမှာ အရိပ်ကို Drop Shadow ဆိုတဲ့ Layer Style ကိုသုံးပြီးအရိပ်ချတာကို သိမြို့ဗြို့မှာပါ။ အဲဒီ Layer Style ကိုပဲအခါ အသုံးပြုပါမယ်။ အခုပြုထားတဲ့ပုံမှာ လူပဲ Layer1 ရယ် Background ရယ် Layer နစ်ခုရှိပါတယ်။

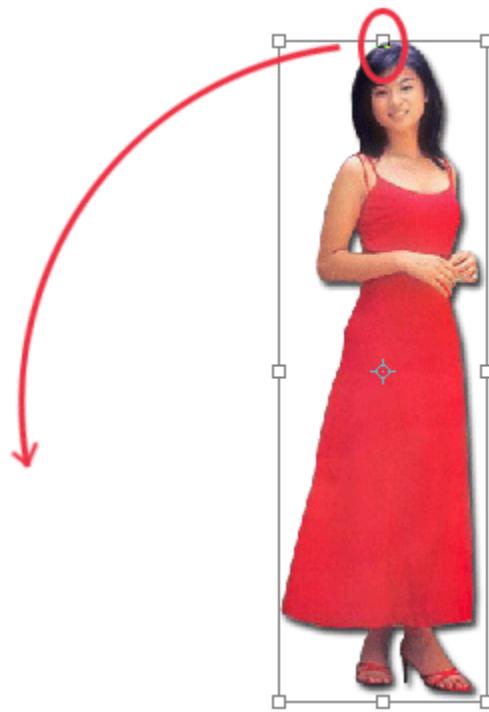
ပထမအဆင့်အနေနဲ့ Layer1 ကို Drop Shadow လုပ်ပါမယ်။ Setting တွေကိုတော့ Default အတိုင်းပဲထားပါ။ Drop Shadow ပြီးသွား ရင်တော့ Layer1 ရဲ့အောက်ခြေ နားမှာ Drop Shadow ဆိုတဲ့ စာသားလေးမှာ Right Click လုပ်ပါမယ်။ အဲဒီနောက်ပေါ်လာတဲ့ Menu ကနေ Create Layer ကိုရွှေးပါ။



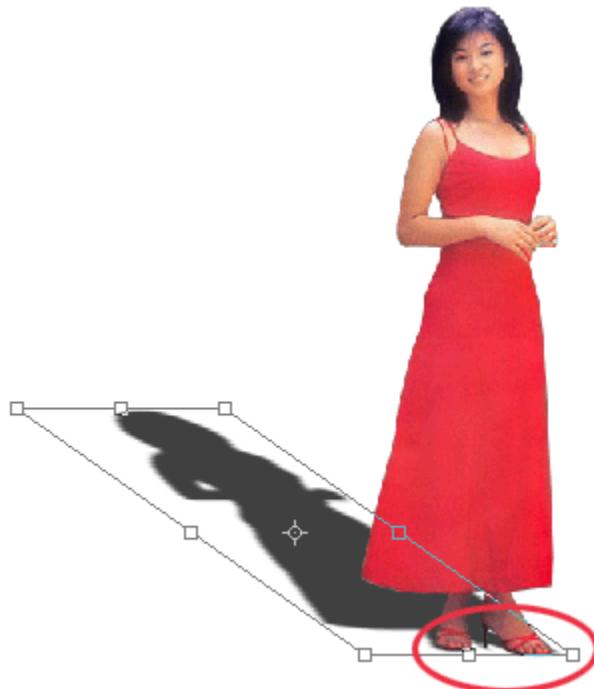
"Some aspects of the effects cannot be reproduced with layers!" လို့ပြောရင် OK ပဲရွေးပါ။ အခုပြုရင် Layer1 ကတစ်ခု Layer1's Drop Shadow ဆိုတဲ့အရိပ် Layer ကတစ်ခု သက်သက်ဆီဖြစ်သွားပါပြီ။



ဆက်ပြီးတော့ အရိပ် Layer ဖြစ်တဲ့ Layer1's Drop Shadow ကို Free Transform လုပ်ရအောင် (Ctrl + T)။ ပေါ်လာတဲ့ Bounding Box ကနေ အပေါ်ဘက်က အလယ် Node ကို Ctrl key နှိပ်ပြီးများပြထားတဲ့နေရာကိုရောက်အောင်ရွေ့ပါ။ (Control key နဲ့တွဲနှိပ်ခြင်းဟာ Transformation ကို Distortion လို့ပြောလိုက်တာပါ)



Transform ကိခိန်ညီပြီး Enter မခေါက်ခင် သို့ (Commit) မလုပ်ခင်
အရိပ်ကိုခြေထောက်နားကာနေစတွက်အောင်လဲ သတိထားပါ။ Keyboard ရဲ Arrow Key လေးတွေနဲ့ အပေါ်အောက်
ဘယ်ညာ ချိန်လိုပါတယ်။



ပြီးရင် အရိပ် Layer (Layer1's Drop Shadow) ရဲ Opacity ကိုလဲ 40% လောက်ထားလိုက်ရင်
ပုံလေးကိုဖို့မြင်ရမှာပါ။



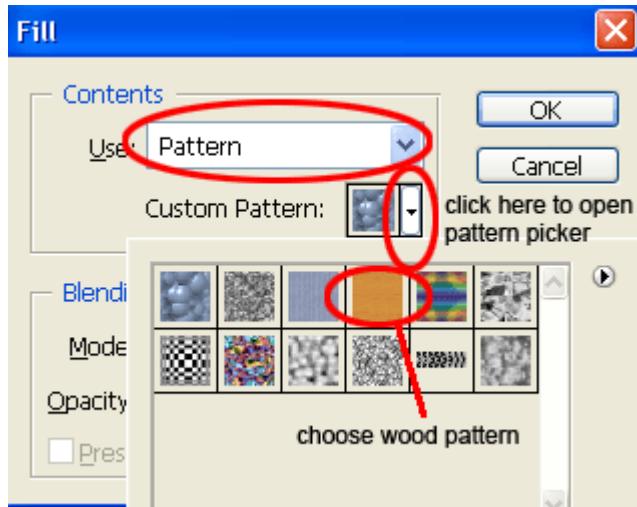
အရိပ်ပြုလုပ်တဲ့ တွေ့စားနည်းလမ်းတွေလည်း ရှိဖိုသေးတယ်၊ ဒီနည်းဟာပိုလွယ်ကူပါတယ်။ နှဲနဲလေးစိတ်ကူးကွန်ပြီး တွေ့စားသောပုံစံလေး တွေ့လဲ လုပ်ကြည့်ပါဉီးလား။ ဥပမာ လူပုံဟာသေးပြီးအရိပ်ကို Distortion များများနဲ့ ပိုးခေါင်းပိုင်းမှာ ကားသွားတဲ့ပုံမျိုးပေါ့။ အဲဒီပုံမျိုးလိုချင်ရင် Free Transform လုပ်တုန်းက Node တွေကိုသေးသေး ပဲယာ လိုသလိုတိုးလိုက်ရဲ့ပါပဲ။

မှတ်ချက်။ Guest Book တွင်ရေးသားခဲ့သော မေးခွန်းတစ်ခြေစာညွှန်တွင် how can i do the shadow of image ? ကိုဖြေဆိုထားခြင်းပါ။ Reply နောက်ကျနေခြင်းကိုခွင့်လွတ်ပေးပါရန်နှင့် နှစ်သက်ကျော်နှင့်နိမ်မည်ဟုမျှော်လင့်ပါသည်။

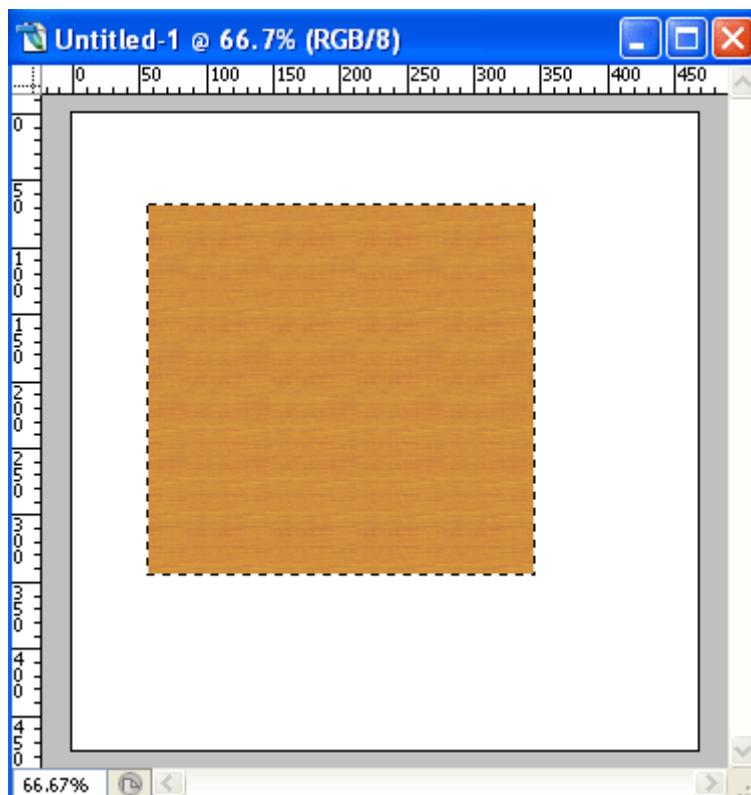
The art of Pattern (PART 1)

Photoshop ဟာ အလုပ်လုပ်ရာမှာပိုမို အဆင်ပြေဖေစီ Preset တွေကိုဖန်တီးခဲ့သူများမှာ ပေးထားတဲ့အပြင် Ready made preset တွေကို လည်းထည့်သွင်းပေးထားပါတယ်။ Preset တွေထဲမှာ Pattern တွေအပြင် Gradients, Styles, brushes စသောတာမြေားအပ်စုတွေ လဲပါဝင်ပါ တယ်။ အခုန် Photoshop ရဲ့ Pattern တွေအကြောင်းလေ့လာ ကြည့်ရအောင်ပါ။ Pattern တွေဟာ အရောင်တွေချယ်သလိုပဲ အမြဲလိုလိုအသုံးပြု နေရပါတယ်။ ပထမဆုံးအနေနဲ့ အသုံးပြုပုံကို အရင်ကြည့်ရအောင်။

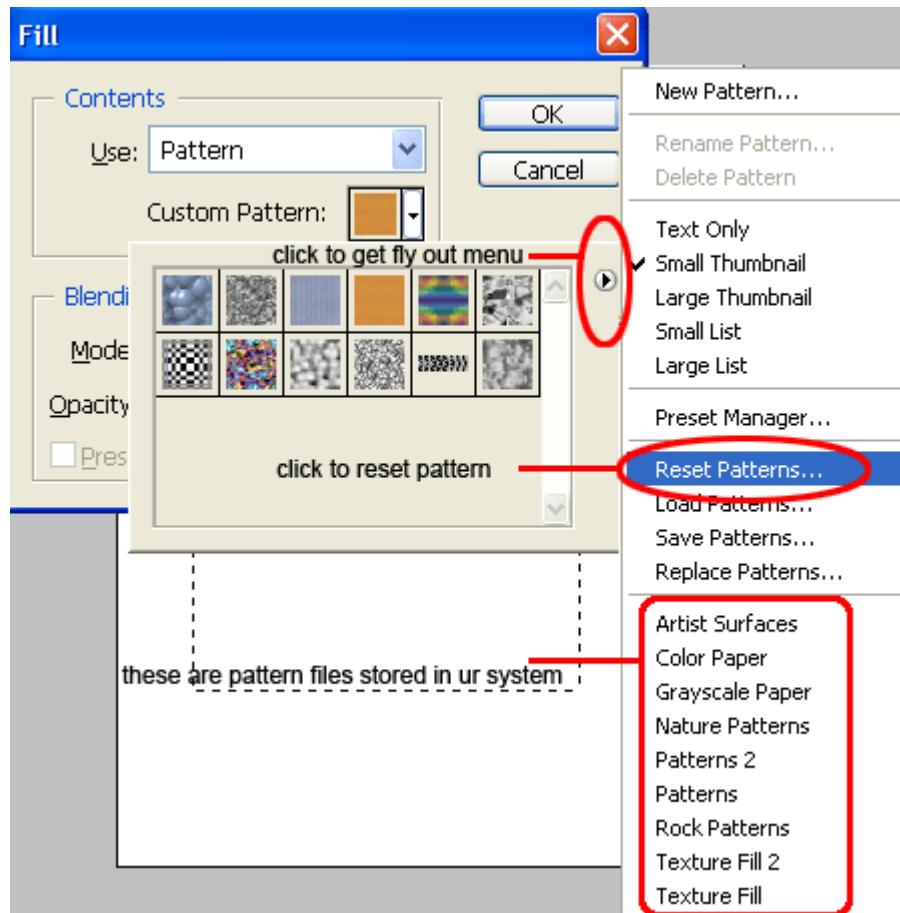
New document တစ်ခုကိုယူပါ Rectangular Marquee ဖြင့် Selection တစ်ခုပြုလုပ်ပါ။ ဤဗုံးရင် Edit>Fill (Shift + F5) နှင့်ပါ။ Fill dialog box ပေါ်လာတဲ့အခါမှာ Contents: Use နေရာမှာ Pattern ကိရွေးပေးလိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် Custom Pattern မှာ Pattern picker box ကိုပေါ်ရမှာပါ။ အဲဒီကမှ Wood pattern ကိရွေးလိုက်ပါ။ Opacity ကိုတော့ 100 % ပဲထားပါ၏။



OK ကိန်ပိုက်ပါ။ Rectangular marquee selection ထဲမှာ သတ်သား Pattern စေး Fill လုပ်ထားတာကိုတွေ့ရမှာပါ။

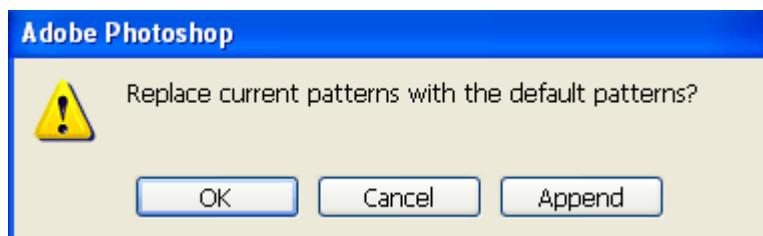


အကယ်၍ Fill dialog box မှာပုံပါအတိုင်းမတွေ့ရရင်တော့၊ Pattern ကို Default pattern တွေရဖို့ Reset လုပ်ဖို့လိုအပ် ပါလိမ့်မယ်၊ (Default pattern တွေဟာ စက်တိုင်းမှာရှိပါတယ်) Pattern ကို reset လုပ်ဖို့အတွက်တော့ Pattern fly out menu ကိုရွေးရပါမယ်၊ ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်း အနီရောင်အရိုင်းလေးထဲက တို့လေးကိုနိုင်ပါ။



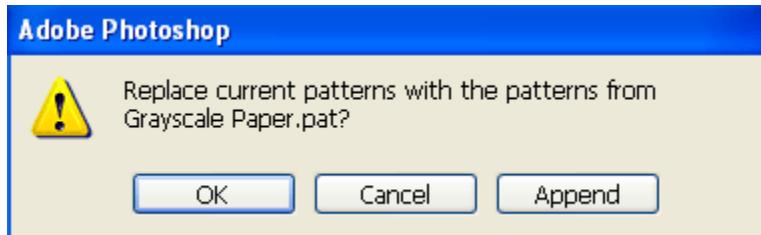
ရှေ့မဆက်ခင် အပေါ်ကပုံမှာပြထားတဲ့ Menu အချို့အကြောင်းပြောချင်ပါတယ်၊ အခုအသုံးပြုမယ့် Wood pattern ဟာ Photoshop ရဲ့ Default pattern ထဲမှာပါကြပါတယ်။ ဒါကြောင့် Reset Patterns menu ကိန္ဒိပ်ရတာပါ။ Pattern file တစ်ခုမှာ pattern များစွာပါဝင်နိုင်ပါတယ်။ အခု Default pattern မှာတင် pattern ၁၂ ခုပါဝင်နေတာ သတိပြုမိမှာပါ။ ပုံရဲအောက်ကအနီးလေးထောင့်ထဲမှာတော့ သင့်ရဲ့စက်ထဲမှာရှိတဲ့ Pattern file တွေကိုပြသထားတာပါ။ အဲဒီ file တွေတစ်ခုချင်းစီမှာလဲ pattern များစွာပါဝင်နိုင်ပါသေးတယ်။

ကဲ Reset pattern ကိုဆက်ရအောင်၊ အဲဒီ Menu ကိန္ဒိပ်လိုက်ရင် Photoshop ကသင့်ရဲ့ current pattern တွေကို Default pattern တွေနဲ့အစားထိုးမှာလား၊ နောက်မှာဆက်ပေါင်းထည့်သွားမှာလား မေးပါလိမ့်မယ်။

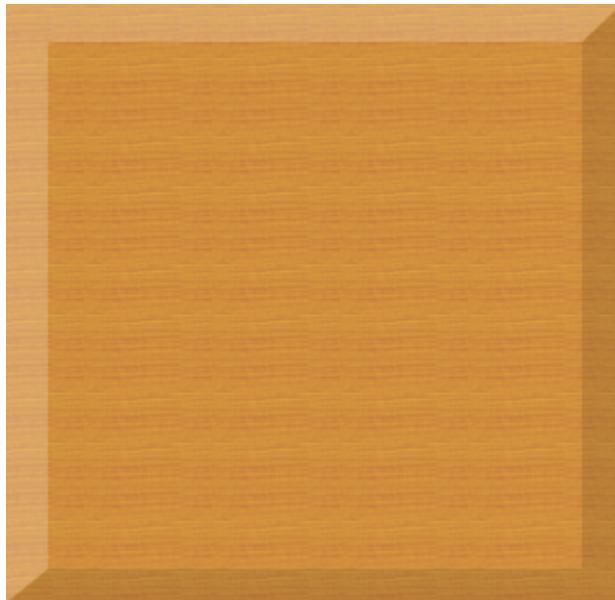


Ok ကိန္ဒိပ်ရင် လက်ရှိ pattern အစား default pattern တွေကိုအစားထိုးမှာဖြစ်ပြီး၊ Append ကိန္ဒိပ်ရင်တော့ ယခုလက်ရှိအသုံးပြုနေတဲ့ pattern တွေကိုမပေါ်ကျယ်စေပဲ သူတို့ရဲ့နောက်မှာ default pattern တွေကိုထပ်ပေါင်းထည့်ပေးသွားပါတယ်။

အကယ်၍ တွေးသော pattern file များကိုအသုံးပြုချင်ရင်တော့ Pattern fly out men ရဲ့ အောက်ဆုံး group ထဲမှာရှိတဲ့ menu တွေကို click လုပ်ရုပါပဲ (ဥပမာ Grayscale Paper)။ ထို menu ထစ်ချင်းပီဟာ သင့်စက်ထဲမှာရှိနေတဲ့ pattern file တစ်ခုကို ကိုယ်စားပြုပါတယ်။ အဲဒီလို click လုပ်လိုက်ရင်တော့ Replace လား Append လားမေးဦးမှာပါ။



အခုတစ်ခု Wood Pattern ကို Fill လုပ်ထားတဲ့ New Document ကို Basic Concept အပိုင်းမှ အလင်းအမောင်ကိုသုံး၍ထဲများဖန်တီးခြင်း သင်ခန်းစာများဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်းပြုလုပ်ရင် အခုလို သစ်သားတုံးလေးတစ်ခုကိုရလာမှာပါ။



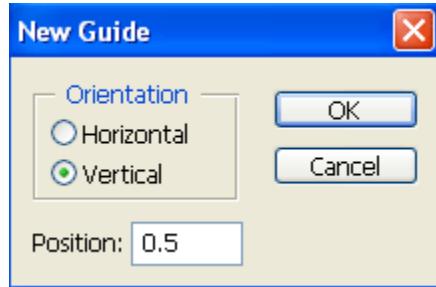
သယ် Pattern File တွေမှာ ဘယ်လို Pattern တွေပါဝင်တယ်ဆိုတော့ မိမိဘာဘာ စမ်းကြည့်ပါဉိုး။ မိမိ ကိုယ်ပိုင် Pattern File ပြုလုပ်ပုံ ကိုလည်း PART 2 မှာဆက်လက်ရေးသား ပေးပါဉိုးမည်။ အသုံးပြုပုံတရီးကိုတော့ Applied Section မှာဆက်လက်ဖော်ပြပေးပါမယ်။

The art of Pattern (PART 2)

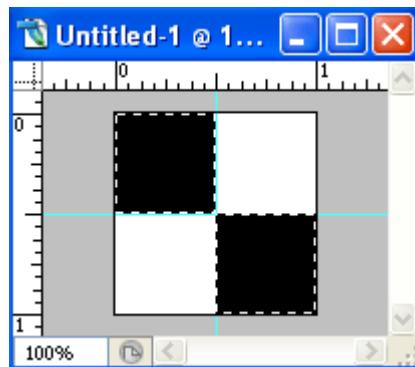
ကိုယ်ပိုင် Pattern File တစ်ခုကိုပြုလုပ်မယ်ဆိုရင် ဦးစွာသတိပြုရမှာက အသုံးပြုမယ့် Document အရွယ်အစားပါ၊ အဲဒီ Document ထဲမှာ မိမိပြုလုပ်မယ့် Pattern ကိုသယ်လိုအရွယ်အစား မျိုးနှင့်ပေါ်ချင်သလဲဆိုတာ တွက်ချက်ရပါမယ်။ ဥပမာ Document က ၆ လက်မပတ်လည် ကို Resolution က ၁၀၀ နှုန်းပါတဲ့ (Pixel

Dimension = ၆၀၀ by ၆၀၀) အဲဒီ Document တစ်ခုလုံးကို ကျားကွက်ပုံ တွေကိုနေရာအနဲ့ Fill ချင်တယ်ဆိုပါတော့။ အကွက်ပေါင်းကို အလျား ရော အနဲ့ပါ ၁၂ ကွက်လိုချင်ရင် $600 / 12 = 50$ Pixel ရမှာပါ။

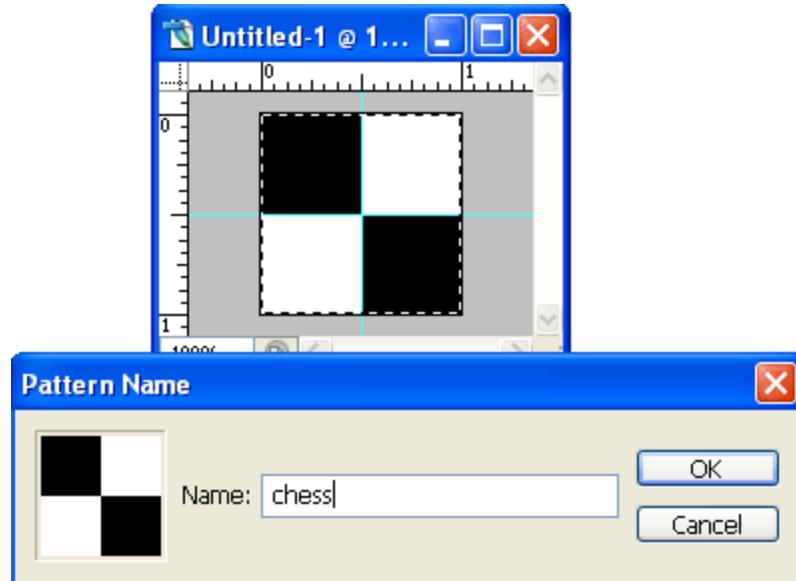
New Document တစ်ခုကို ၁ လက်မပတ်လည်နဲ့ Resolution ကို 100 နဲ့ ယူပါ။ ဒါဆိုရင် Pixel Dimension အရဆိုရင် 100 by 100 pixel ရှိပါတယ်။ ကျားကွက်ကိုအဖြူနဲ့အနက်ရောင်ကွက်တွေ ပြုလုပ်ပါမယ်၊ အကွက်တစ်ကွက်ကို 50 pixel ယူလိုက်ရအောင်။ Ruler Bar ကိုခေါ်ထားပါဉိုး (Ctrl + R)။ ပြီးရင် View>New Guide menu ကိုရွေးပါ။ New Guide option မှာ Orientation ကို Vertical ထားပြီး Position ကို 0.5 in ထားပြီး OK နိုင်ပါ။



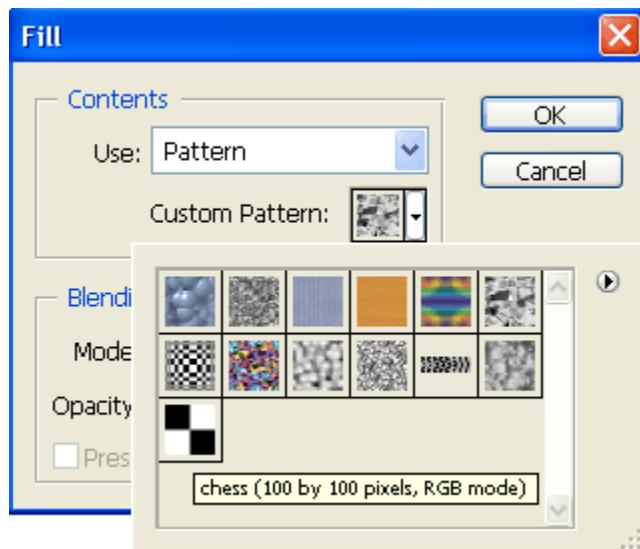
တစ်ခါ Orientation ကို Horizontal နဲ့ Position ကို 0.5 in နဲ့ပဲနောက်ထပ် Guide တစ်ခုပြုလုပ်ပါဉိုး။ အခုခံရင် Document မှာ Guide လိုင်းနှစ်ခရှိနေပါပြီ။ အဲဒီ Guide နှစ်ခုကို အသုံးပြုပြီး Rectangular Marquee tool နဲ့ လေးထောင့် Selection နှစ်ခုကိုပုံပါအတိုင်း ဖန်တီးပြီး အနက်ရောင် Fill လုပ်လိုက်ပါ။ ပုံကိုကြည့်ပါ။ အဖြူနှစ်ကွက် အနက်ရောင်နှစ်ကွက် ရှိနေပါတယ်။ တစ်ကွက်စီဆိုရင် ၅၀ Pixel ရှိပါတယ်၊ သတိပြုပါ။



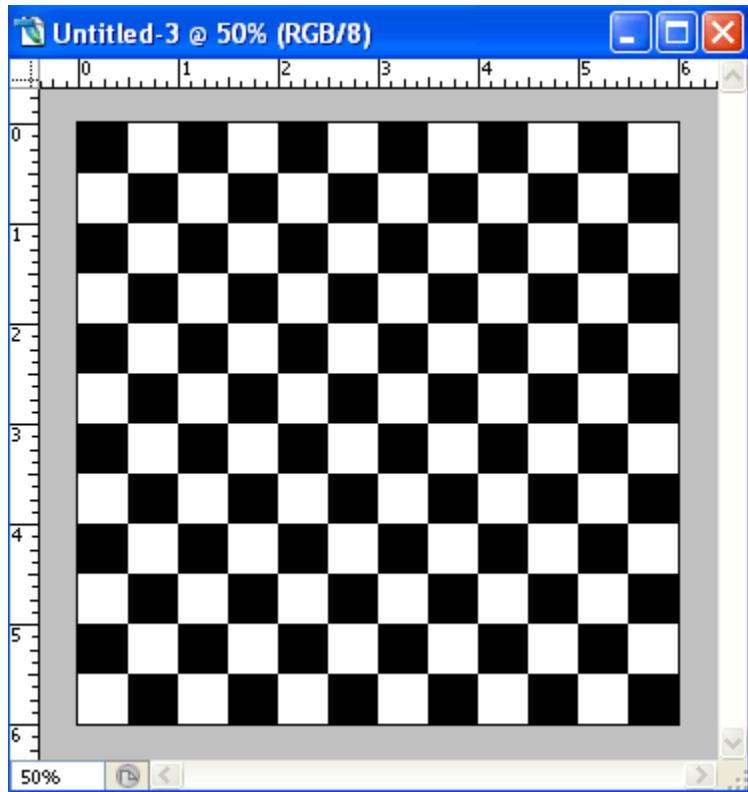
အဲဒီနောက် Deselect လုပ်ပါ။ ပြီးမှ Document တစ်ခုလုံးကို Select (Ctrl + A) လုပ်ပါ။ Edit>Define Pattern menu ကိုရွေးပါ။ Define Dialog box မှာ Preview လေးတစ်ခုပါမြင်နေရမှာပါ။ Name နေရာမှာ chess လိုရှိက်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် OK နိုင်ပါ။ ပုံကိုကြည့်ပါ။



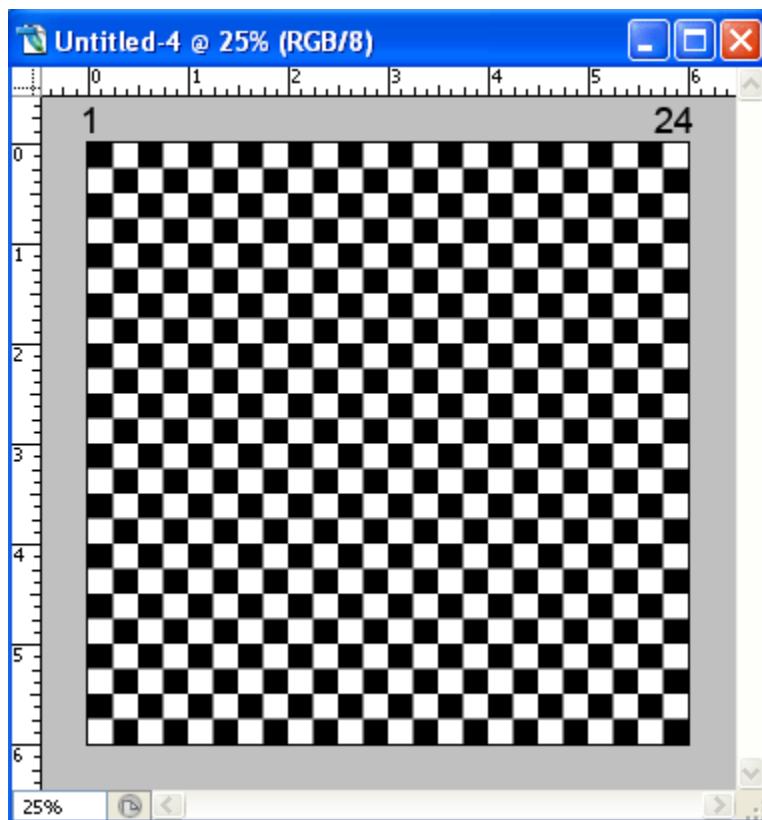
အခုနိရင် chess ဆိုတဲ့ Pattern တစ်ခကို သင်ဖန်တီးပြီးသွားပါပြီ။ အသုံးပြုကြည့်ရအောင် New Document ကိုအထက်မှာပြောနဲ့တဲ့အတိုင်း ၆ လက်မပတ်လည်ကို Resolution 100 နဲ့ Create လုပ်ပါ။ ပြီးရင် Edit>Fill မှ Pattern type ကိုရွေးပါ။ Pattern Picker ရဲ့ နောက်ဆုံးမှာ သင် Create လုပ်ထားတဲ့ Pattern လေးကိုမြင်ရမှာပါ။



အဲဒီ Pattern ပေါ်ကို Mouse တင်လိုက်တာနဲ့ chess ဆိုတဲ့ Pattern name နဲ့အတူ 100 by 100 pixels, RGB mode ဆိုတဲ့စာသားလေးကို မြင်ရမှာပါ။ အဲဒီတွေကတော့ သင်Create လုပ်ထားတဲ့ အရွယ်အစားနဲ့ Color mode ကိုပြောပြတာပါ။ အဲဒီ Pattern ကို Click လုပ်ပါ။ ပြီးရင် OK ကို Click လုပ်ပြီးတာနဲ့ Document တစ်ခုလုံးမှာ ကျားကွက် အလျားရောအနံပါ ၁၂ ကွက်စီရှိနေတာတွေရမှာပါ။ ($600 / 50 = 12$)

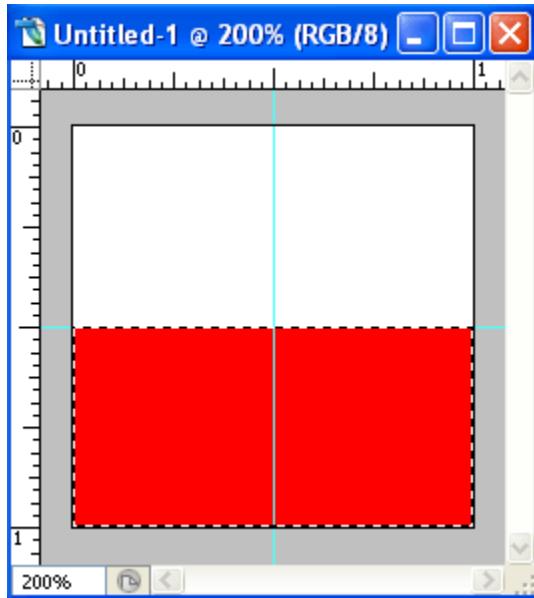


အကယ်၍များ သင် New Document တစ်ခက် ၆ လက်မ ပတ်လည် Resolution ကိုတော့ ၂၀၀ ယူလိုက်တယ်ဆိုပါတော့။ အဲဒီ Document ထဲမှာ chess pattern လေးကိုပဲ Fill လုပ်ကြည့်ရင် ကျားကွက်လေးပေါင်း ၂၄ ကွက်ဖြစ်လာမှာပါ။ ($1200 / 50 = 24$)

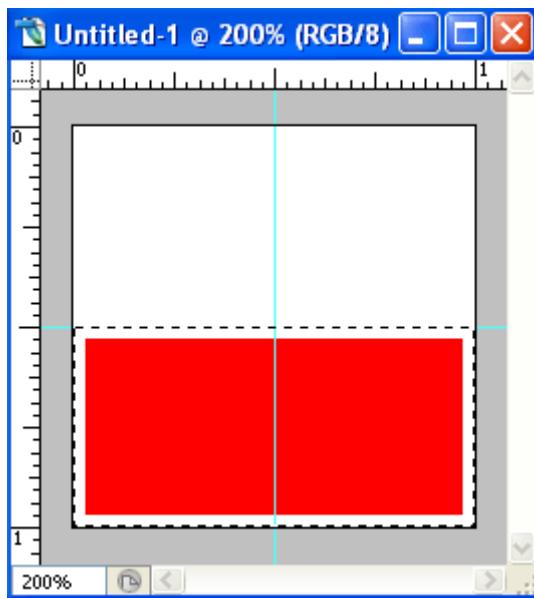


အကယ်၍ Fill မည့် Document က ပြောင်မပတ်လည်ကိုပဲ ရှာ Pixel Resolution နဲ့ဆိုရင် chess ကွက်တွေဟာ ၆ ကွက်ထဲပေါ်လာမှပါ။

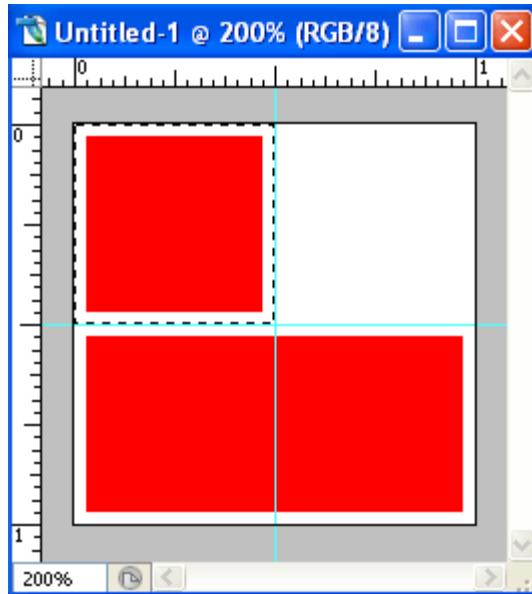
အချိန်အကိုင်တစ် Pattern တစ်ခုကိုထပ်လုပ်ကြည့်ရအောင်။ New Document တစ်ခုကိုအရင်အတိုင်းပဲ ၁ လက်မပတ်လည်နဲ့ Resolution ကို 100 နဲ့ပဲယူပါ။ ပြီးရင်အရင်အတိုင်းပဲ Guide လိုင်းနှစ်ခုကို အလျားလိုက်ရော ထောင်လိုက်ပါပြုလုပ်ပါ။ ပုံပါအတိုင်းအောက်ဘက် နှစ်ကွက်ကို အနီးရောင် Fill လိုက်ပါ။



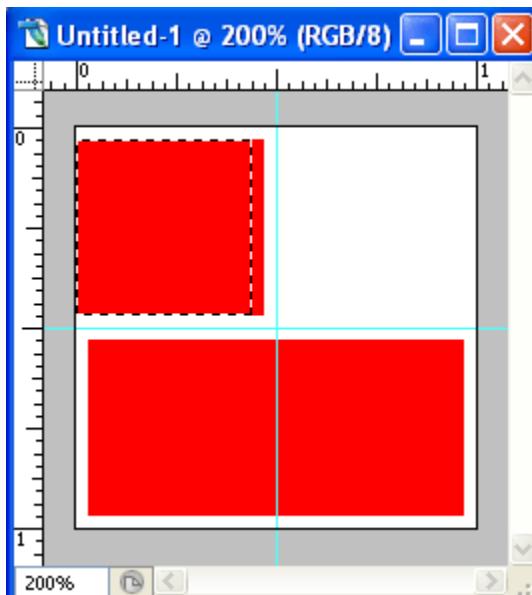
အဲဒီနောက် Edit>Stroke ကို Color မှာအဖြူရောင် Location မှာInside နဲ့ Width ကတေသ့ 3 pixel နဲ့လုပ်ပါမယ်။ ပုံကိုအခုလိုမြင်ရပါပြီ။



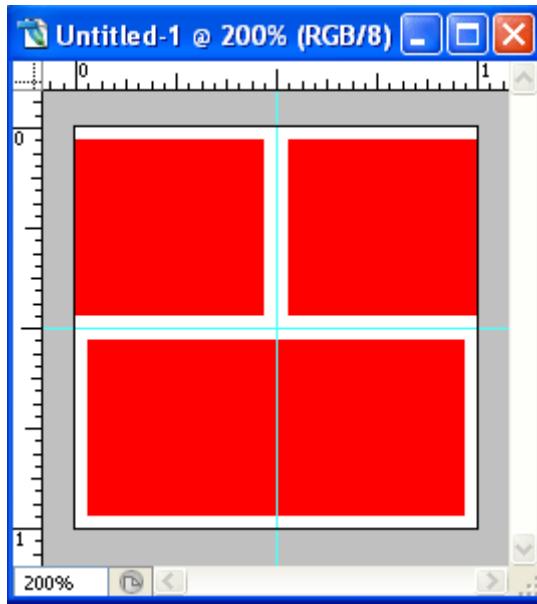
ပြီးနောက် ဘယ်ဘက်အစွန်အပေါ်ကအကွက်ကိုအနီးရောင် Fill လိုက်ပါမယ်။ ပြီးရင် Edit>Stroke ကို Color မှာအဖြူရောင် Location မှာInside နဲ့ Width ကတေသ့ 3 pixel နဲ့လုပ်ပါမယ်။



အဲဒီနောက်မှာတော့ Deselect လုပ်ပါမယ်။ Magic Wand ကိုရွေးပြီး နောက်ဆုံးလုပ်ခဲ့တဲ့ အပေါ်ကလေးထောင့်ကွက်ကို Select လုပ်ပါ။ ပြီးရင် ထိ Selection ကိုဘယ်ဘက်သို့ Left Arrow Key ကိုနှိပ်ခြင်းဖြင့်ရွေပါ။ ပြီးရင်အနီးရောင်ပုန် Fill ပါမယ်။ ပုံကိုကြည့်ပါ။

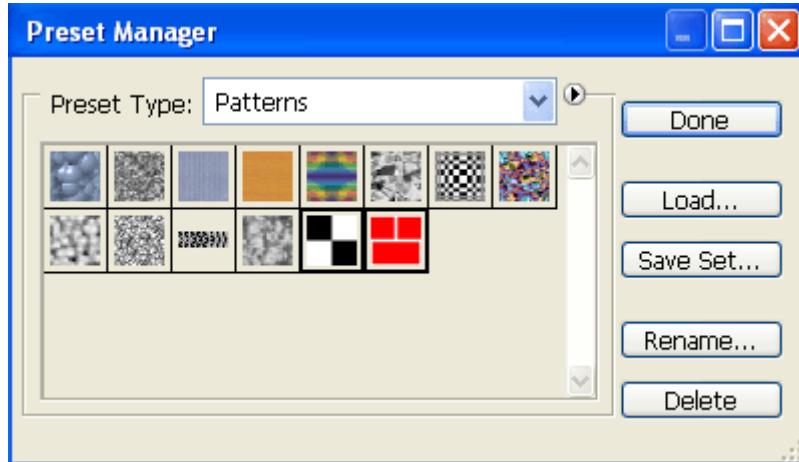


ညာဘက်ကအကွက်ကိုလဲ ဒီအတိုင်းပဲပြုလုပ်လိုက်ရင် ဒီလိုပုံရလာမှာပါ။ Magic Wand နဲ့ Select လုပ်ပြီးရင်တော့ Selection ကိုရွေ့တဲ့အခါမှာ ညာဘက်ကို ရွေ့ရမှာနော်။

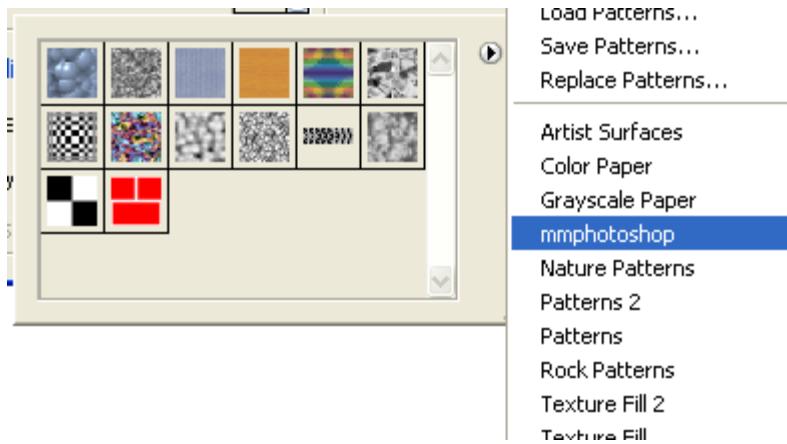


Select All (Ctrl + A) လုပ်ပါ။ ပြီးရင်တော့ Edit>Define Pattern ကို နှိပ်ပြီး Pattern တစ်ခုလုပ်လိုက်ရှုပါပဲ။ Pattern Name ကိုတော့ brick လိုပေးထားပါဉား။ ဒါဆိုရင် သင် Pattern နှစ်ခုပြီးလုပ်ပြီးပါပြီ။ New Document တစ်ခုယူပြီး ဒါ Pattern ကို Fill လုပ်ကြည့်ရင် အုတ်ကွဲက်ပုံလေး တွေ တွေ့ရမှာပါ။ စမ်းကြည့်ပါ။

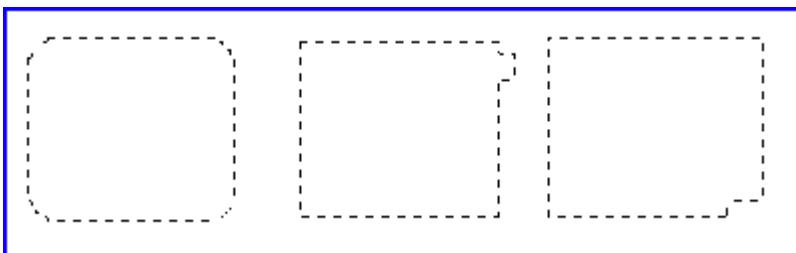
နောက်တစ်ဆင့်က အဲဒီ Pattern နှစ်ခုကို File တစ်ခုအနေနဲ့ Save ထားဖိုပါပဲ။ အဲဒီအတွက်တော့ Edit>Preset Manager ကိုသွားပါ။



Preset type မှာ Patterns ကိုရွေးပါ။ Pattern Picker ရဲနောက်ဆုံးမှာသင်ပြုလုပ်ခဲ့တဲ့ Pattern နှစ်ခုရှိနေပါတယ်။ chess ကို Click လုပ်ပါ။ ပြီးရင်တော့ brick ကို Shift Key ပါတွဲနှိပ်ပြီး Click လုပ်ပါ (Selection ထဲပေါင်းထည့်တဲ့သဘောပါ)။ Pattern နှစ်ခုစလုံး Select ဖြစ်နေ တော့မှ Save Set ဆိုတဲ့ Button ကို Click လုပ်ပါ။ File Save ဖို့နာမည် တောင်းတဲ့အခါ မိမိကြိုက်နှစ်သက်ရာပေးလိုက်ပါ။ အခုတော့ mmphotoshop ဆိုတဲ့ နံမည်ကိုပေးလိုက်ပါတယ်။ ပြီးရင် Preset Manager ကိုပိတ်လိုက်ပါ။ သင့်ကိုယ်ပိုင် Pattern file တစ်ခုတည်ဆောက်ပြီးသွားပါပြီ။ သင်ပြုလုပ်ထားသော Pattern ကို Pattern Fly Out menu မှ Load Pattern menu ဖြစ်စေ Replace Pattern menu ဖြစ်ဖြစ်စေ ခေါ်ယူအသုံးပြန်ပါတယ်။ Pattern file List အဖြစ် Fly Out menu တွင် ပေါ်စေလိုပါက PhotoShop ကို Reset လုပ်ပေးလိုက်ရှုပါပဲ။



ဒီနည်းအတိုင်းပဲ သင်လိုချင်သော Pattern File များကိုတည်ဆောက်ထားနိုင်ပါတယ်။ တစ်ခုပြောစရာရှိသေးတာက Edit>Define Pattern menu ဟာ Selection လုံးမရှိလဲပေါ်ပါတယ်၊ အဲဒီအခါမှာ Pattern area ဟာ Document တစ်ခုလုံးလို့ဆိုလိုတာပါ။ နောက်အခြေအနေတစ်ခု က Selection ဟာ လုံးစလေးတောင့်ဖြစ်နေရပါမယ်။ အောက်မှာပြထားတဲ့ Selection တွေဟာဆိုရင် Define Pattern menu ကိုပေါ်လာစေမှာ မဟုတ်ပါဘူး။ သေသေချာချာသတိထားရမှာပါ။



The art of Pattern (PART 3)

Photoshop မှာ Default ထည့်ပေးထားတဲ့ Pattern တွေကတော့ Continuous ဖြစ်အောင် ဖို့ပြီးဖြစ်ပါတယ်။ Continuous pattern ဆိုတာကတော့ Indefinitely Fill လုပ်နိုင်ပြီး တစ်ခုနဲ့တစ်ခုကြားထဲမှာ ဆက်ရာရှာမရတဲ့ Pattern တွေကို ဆိုလိုတာပါ။

ဒီတစ်ခေါက် Tutorial ကတော့ အဲလို Continuous pattern များကို ဖန်တီးခြင်းဖြစ်ပါတယ်။ ဒီလိုဖန်တီးထားတဲ့ Pattern တွေကို Jpeg အနေနဲ့ Save လုပ်ပြီး အခြားသော AutoCAD, 3D Studio Max အစရှိတဲ့ Software တွေမှာ Plug-in အနေနဲ့လည်း အသုံးပြန်ပါသေးတယ်။

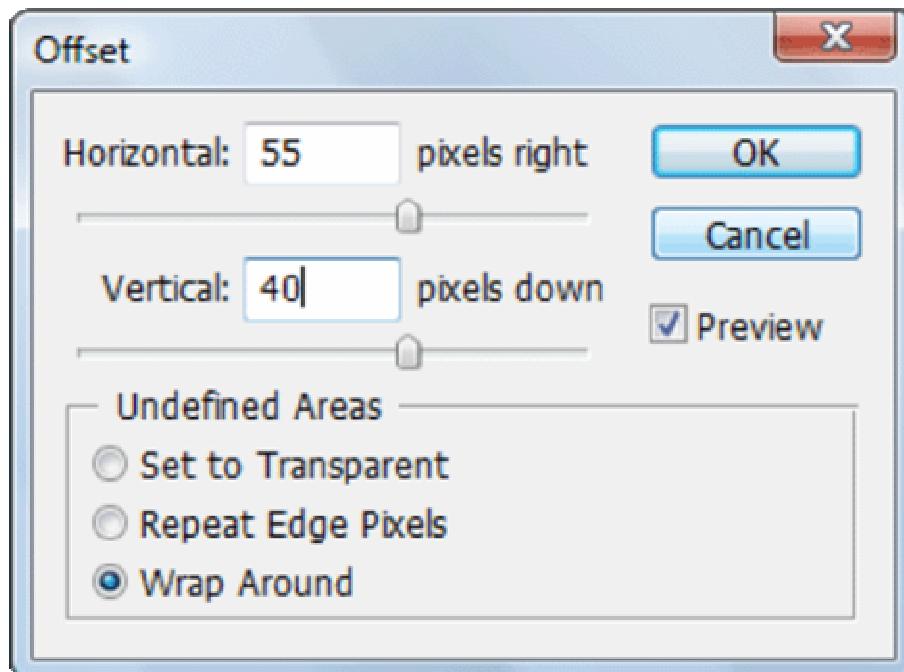
၁) ပထမဌီးဆုံး New File (110 pix - 80 pix) တစ်ခု ဖွင့်ပါ။ ပုံမှန်အားဖြင့် Square pattern များကို ဖန်တီးကြပါသည်။ ဒီ Tutorial မှာတော့ ပိုရှင်းသွားအောင် Rectangular Pattern လုပ်ပြခြင်းဖြစ်ပါသည်။

ပြီးရင် (Filter > Render > Fiber) ဖြင့် အလွယ်ဆုံး Pattern တစ်ခုကို Fill လုပ်လိုက်ပါ။ Pattern နဲ့ ပိုတူသွားအောင် အဲဒီအပေါ်မှာ ခပ်ရှုပ်ရှုပ် Line တွေကို Brush Tool ဖြင့် ဆွဲလိုက်ပါတယ်။

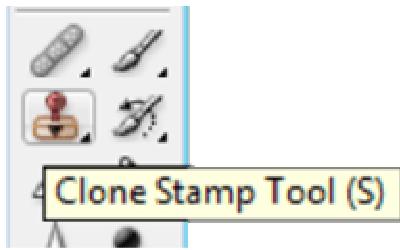


အဲဒီ ပုံကို Continuous Pattern အဖြစ် ပြောင်းပါမယ်။

j) Filter > Other > Offset သို့ဝင်ပါ။ Offset တန်ဖိုးများအဖြစ် Horizontal = 55 pix နဲ့ Vertical = 40 pix အသိသီးထားပါမယ်။ မူလပုံတစ်ခုလုံး Pixel တန်ဖိုးများရဲ့ တစ်ဂက်ဆီဖြစ်ပါတယ်။ ဒါဆိုရင် အောက်ကအတိုင်းတွေ့ရမှာပါ။



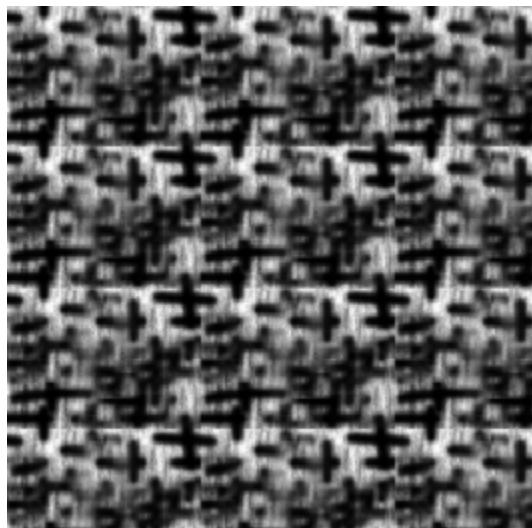
၃) Clone Stamp Tool ကို အသုံးပြု၍ အလယ်မှ ဆက်ရာကဲ့သို့ဖြစ်နေသော နေရာများကို အတော်ပါ။ Brush ကတော့ Soft rounded brush ပဲဖြစ်ပါတယ်။ ဒီနေရာမှာ သတိထားရမှာက ပုံရဲ့ အနားစွန်းများကို မတိမိစေရန် ရရှိကြပါ။



ပြီးလျှင်တော့ ပုံအတိုင်းတွေကဲပါမည်။

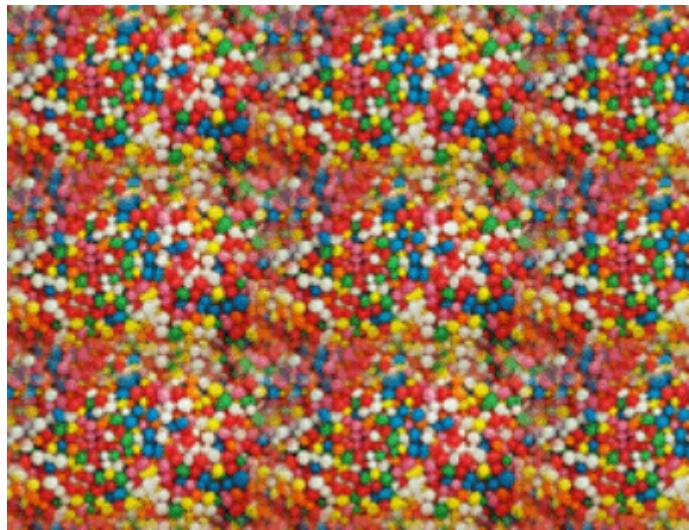
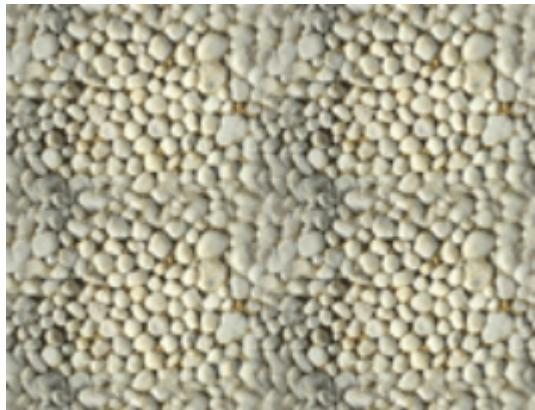


၄) ဒီပုံကို (Edit > Define Pattern) ဖြင့် Save လုပ်ပြီး Paint Bucket Tool, Pattern ဖြင့် Fill လုပ်ပြီး အသုံးပြန်စိတ်ပါပြီ။



အခုန်မှုနာလုပ်ပြထားတဲ့ Pattern က နားလည်လွယ်အောင် အဖြူအမည်းနဲ့ လုပ်ပြထားခြင်းဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးတော့ အဆင့် (၁) Clone Stamp လုပ်တဲ့နေရာမှာ ပုံရဲ့ အနားစွန်းတွေကို ထိနိုက်မိတဲ့အတွက် Continuous pattern စစ်စစ်မဖြစ်သေးပါဘူး။ Fill လုပ်တဲ့ ကြားထဲမှာ ဆက်ရေတွေ ပေါ်နေသေးတာကို တွေ့နိုင်ပါတယ်။ အဲသလိုဆိုရင် အဆင့် (၂) ဖြစ်တဲ့ Offset Filter ကို တစ်ခေါက်ပြန်ဝင်ပြီး Clone Stamp ကို ပြန်လုပ်ရပါလိမ့်မယ်။ အကယ်၍ Clone အလုပ်များသွားပြန်ရင်လည်း ပုံက ဝါးသွားတတ်ပါတယ်။ ဒါကိုတော့ လိုအပ်သလို ချိန်ဆရမှာဖြစ်ပါတယ်နော်...။

တကယ်တမ်းပြောရရင် ဒီနည်းကို အသုံးပြုခြင်းဖြင့် မိမိကိုယ်တိုင် ဓာတ်ပုံရှိက်ထားတဲ့ (ဒါမှမဟုတ်) Photo Blog တွေမှာ အလွယ်တကူရနိုင်တဲ့ Sand, Granite, Gravel, Fiber အစရိုသော Pattern များကို Continuous pattern များအဖြစ် အလွယ်တကူပြုလုပ်နိုင်ပါတယ်။

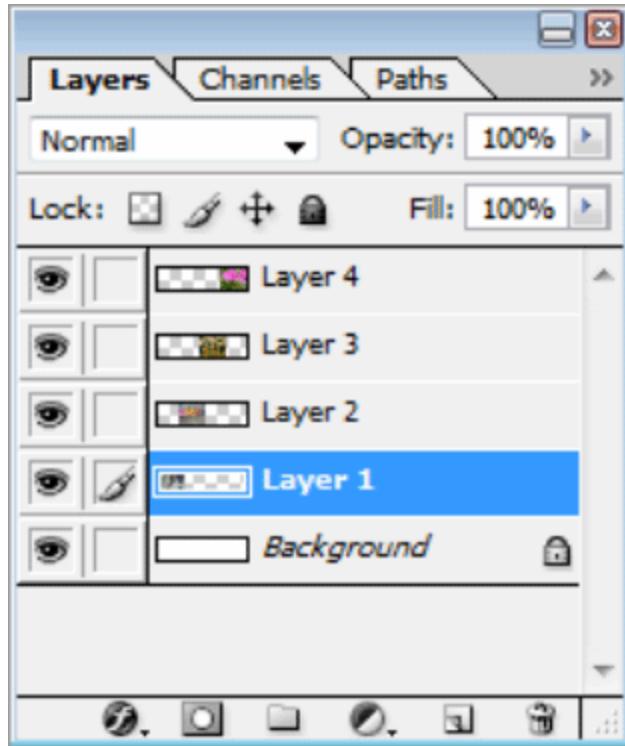


အခြားသော Brick, Tile, Grill အစရိတာတွေကို Continuous ပြလုပ်တာကတော့ ဒီ Tutorial အတိုင်းဖြစ်ပေမယ့် အနည်းငယ်ပို လက်ငင်ပြီး စိတ်ရှည်ရပါတယ်။ နောင် Tutorial တွေမှာ အလျဉ်းသင့်ရင် ပြောပြပေးသွားပါမယ်။

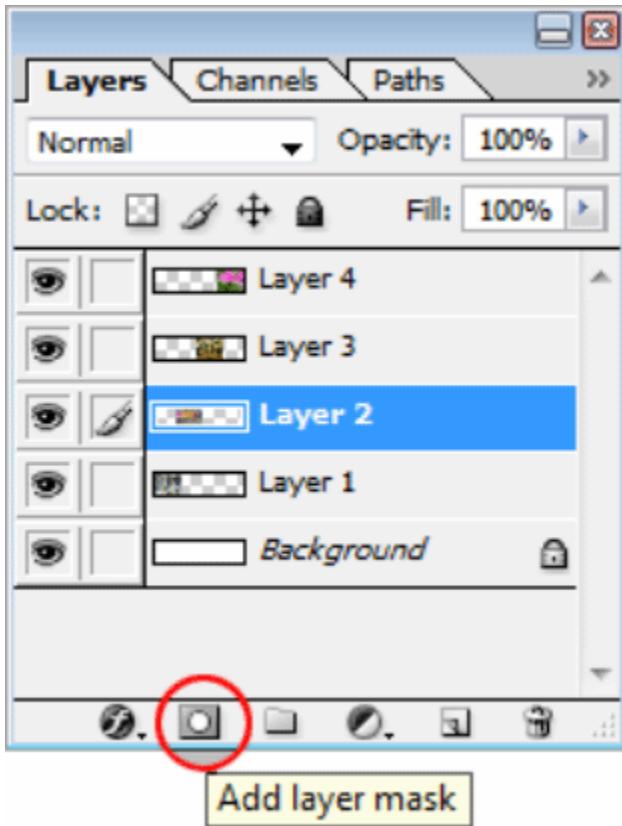
Layer Mask Blending

Layer mask blending (ဒဲမဗဟို) Layer mask fusion ဆိုတာ Photoshop နဲ့ Design ဖန်တီးသူတွေ မသိမဖြစ်တဲ့အရာတစ်ခုတဲ့မှာ အပါအဝင်ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီနည်းကို Web site banner ဆွဲတဲ့နေရာတွေမှာ အသုံးပြုကြတာများပါတယ်။ File တစ်ခုတည်းမှာ လိုအပ်တဲ့ message ကိုပေးနိုင်တဲ့အတိ ပုံပေါင်းများစွာကို ညင်သာစွာ ကူးပြောင်း blend လုပ်သွားနိုင်သောကြောင့်ဖြစ်ပါတယ်။

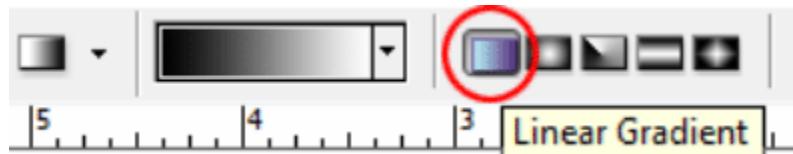
၁) ထိုအတွက် လိုအပ်သော ပုံကိုဖွင့်ပါတယ်။ အခန်းမှန်ပုံမှာ Blend လုပ်မယ့် Image လေးခုပါပြီး တစ်ခုနဲ့တစ်ခု Overlap ဖြစ်နေပါတယ်။



၂) အောက်ဆုံး Layer ရဲ့အပေါ်မှာရှိတဲ့ Layer 2 ကို Layer Mask တစ်ခု ပေါင်းပါမယ်။



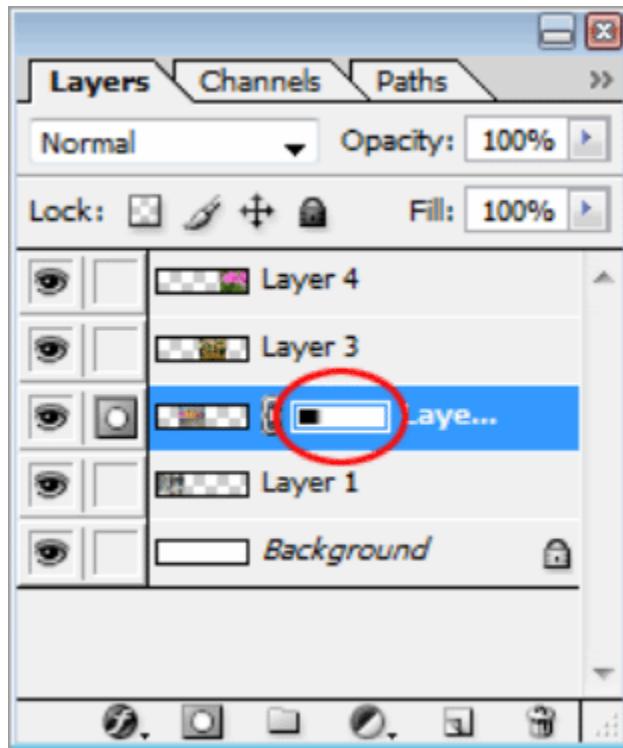
၃) ပြီးရင် Linear Gradient Fill ဖြင့် ထိ Layer 2 ရှိ ပုံ၏အစပိုင်းနေရာလောက်မှစ၍ ဘယ်ဘက်မှ ညာဘက်သို့ဆွဲပါ။ (Gradient အရောင်ကတော့ အဖြူနဲ့ အနက်ပဲဖြစ်ပါတယ်၊ Layer Mask များအကြောင်း သင်ခန်းစာများအသေးစိတ် ဖော်ပြထားပါတယ်)



ဒါလိုရင် Layer 1 နဲ့ 2 ကြားမှာ သိမ်သိမ်မွေ့မွေ့လေး ကူးသွားတာကို ပုံအတိုင်း တွေ့ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Layer တွေရဲ့ overlap ဖြစ်တဲ့အနေအထားကို လိုက်ပြီး အနည်းငယ် ချိန်ဆရမှာဖြစ်ပါတယ်။ ဒီနေရာမှာ သတိထားရမို့က Gradient Fill လုပ်တဲ့အခါမှာ သက်ဆိုင်ရာ Layer ရဲ့ Layer Mask ကို Select လုပ်ထားဖို့ဖြစ်ပါတယ်။



ဒီအတိုင်း ကျွန်တဲ့ Layer 3 နဲ့ 4 ကို Layer Mask နဲ့ blend လုပ်သွားမယ်ဆိုရင်တော့ အောက်က ပုံအတိုင်း တွေ့ရမှာပါ။

Layer Mask အသုံးပြုသွားတာကိုတော့ Layer palette မှာ အောက်ပါအတိုင်းတွေ့ရပါမယ်။

အောက်မှာနမူနာပြထားတဲ့ ပုံနှံ website banner တစ်ခါာ ဒီ Layer Mask Blending နည်းကို အသုံးပြုထားတာပါ။ အဲဒီလိုဖန်တီးတဲ့နေရာမှာ Gradient Fill ကို Linear အပြင် တွေး Radial, Angle Gradient စတာတွေနဲ့လည်း ပေါင်းစပ်ဖန်တီးလိုပါတယ်။



တစ်စွဲနှင့်ပဲလိုတယ် (သို့) Actions

Photoshop မှာ ထပ်ခါထပ်ခါလုပ်ရတဲ့ အလုပ်တွေကို တစ်ခါသာလုပ်ထားပြီး နောင်တစ်ချိန်မှာ ပြန်သုံးလို့ရအောင် ဖန်တီးပေးထား ပါတယ်။ ဥပမာ သင့်မှာခါတ်ပုံတွေ အများကြီးကို ပန်းချိပုံပုံမျိုး ပြောင်းလဲချင်တယ်ဆိုပါစို့။ ခါတ်ပုံတစ်ပုံကိုပဲသင်ပြုလုပ်ချင်တဲ့ Step တွေကိုသာ Photoshop ကိုမှတ်သားထားနိုင်းပြီး နောက်ထပ်ပုံတွေကိုတော့ Command တစ်ခု (သို့) Click တစ်ချက်ထဲနဲ့ အဆင်ပြေသွားမှာပါ။ အဲဒါတွေကို Actions လို့ခေါ်ပါတယ်။

ကဲနမူနာတစ်ခုလောက်လုပ်ကြည့်ရအောင်၊ ပထမဆုံးအနေနဲ့ ပုံတစ်ခုကိုဖွံ့ဖြိုက်ပါမယ်။

အဲဒီပုံကိုအထက်မှာပြောခဲ့သလို ပန်းချိပုံမျိုးဖြစ်အောင်ပြောင်းပါမယ်။ သင်ပြုလုပ်လိုက်တဲ့ Step တွေကိုမှတ်ထားနိုင်းဖို့တော့ Actions palette ကိုခေါ်ပါမယ် (Windows>Actions) အဲဒီ Actions Palette အောက်ခြေက Create new set ဆိုတဲ့ Button ကိုနိပ်ပါမယ်။

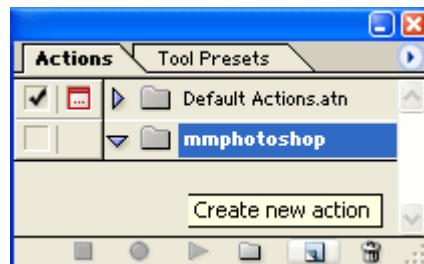
New set အတွက် နံမည်ပေးဖို့ လာတောင်းတဲ့အခါ mmphotoshop လိုပေးလိုက်ပါမယ်။ OK ကိုနိပ်ပါမယ်။



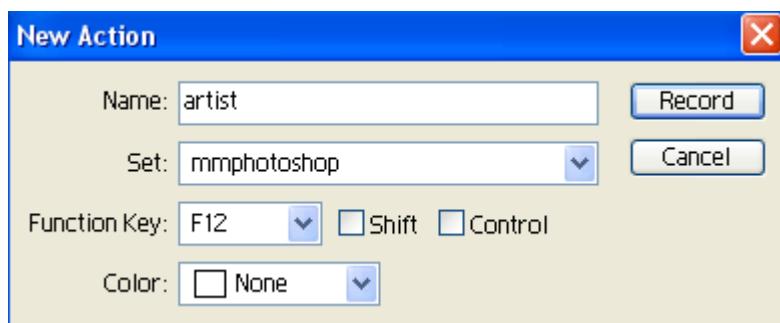
Actions Palette မှာကြည့်ရင် mmphotoshop နံမည်နဲ့ Folder icon လေးတစ်ခုကိုတွေ့ရပါမယ်။



အဲဒီနောက်မှာတော့ Action Palette ကပဲ Create new action button ကိုနိပ်ပါ။



Name မှာ artist လိုပေးပြီး Set မှာတော့ mmphotoshop ကိုရွေးထားပါတယ်(အခုပြုလုပ်မည့် Action ကို mmphotoshop ဆိုတဲ့ Action set ထဲမှာသွားထားမယ်လို့ဆိုလိုတာပါ)။ Function Key မှာတော့ F12 ကိုရွေးပေးပါ (အဲဒီက ဒါ Action ရဲ့ Shortcut ပါ)။ ပြီးရင် Record button ကိုနိပ်ပါ။

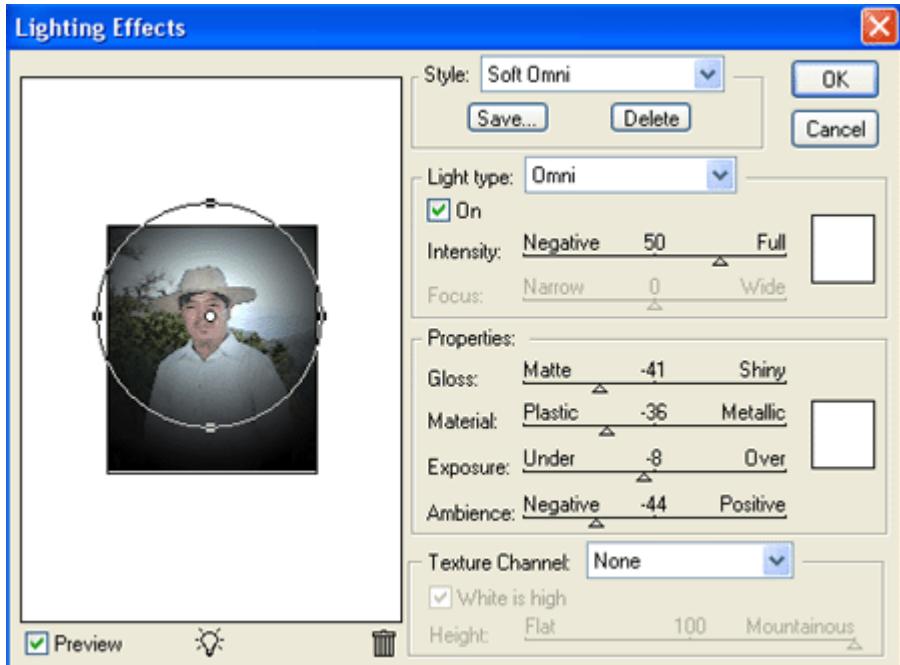


အခုအချိန်ကစပြီး သင်ပြုလုပ်သမျှကို Photoshop က artist ဆိုတဲ့ Action အဖြစ်နဲ့ စပြီးမှတ်သားထားနေပါပြီ။ အခုအချိန်မှာ Actions Palette ကို သတိထားကြည့်လိုက်ရင် mmphotoshop အောက်မှာ artist ဆိုတဲ့စာသားလေးကိုတွေ့ရမှာပါ။



mmphotoshop က Action တွေကိစ္စည်းထားတာဖြစ်ပြီး သူမှာ Action ပေါင်းများစွာ သိမ်းထားနိုင်ပါတယ်။ အခု artist ဆိုတဲ့ Action ကိစ္စတင် record လုပ်နေပါပြီ။

အခုတဖန် Filter>Artistic>Watercolor ကိရွေးလိုက်ပါပြီ။ Setting တွေကိတော့ သင်စိတ်ကြိုက်တာရွေးပါ။ ပုံလေးဟာပန်းချိုပုံပြောင်း လဲသွားပါပြီ။ အဲဒီနောက် Filer>Render>Lighting Effects ကိရွေးပါ။ Lighting effect setting box မှာတော့ Style နေရာမှာ Soft Omni ကိရွေးပါမယ်၊ ပုံမှာကြည့်ပါ Omni Light တစ်ခုပေါ်လာပါတယ်၊ သူရဲ့ Center အမှတ်ကို mouse နဲ့ Click and Drag လုပ်ပြီးလိုချင်တဲ့ နေရာမှာထားလို့ ရပါတယ် အခုနှစ်မှာမှာတော့ ဒီပုံအတိုင်းထားလိုက်ပါတယ်။ ပြီးတော့ Ok ကိန်းပါမယ်။



အဲဒီနောက်မှာတော့ Edit>Fade Lighting Effect ကိရွေးပါ။ Opacity ကိတော့ 50% ထားပေးပါမယ်။ ဒါဆိုရင်သင်ပန်းချိုကားချပ်အသွင် ပုံတစ်ခုကိုဖန်တီးပြီးသွားပါပြီ။



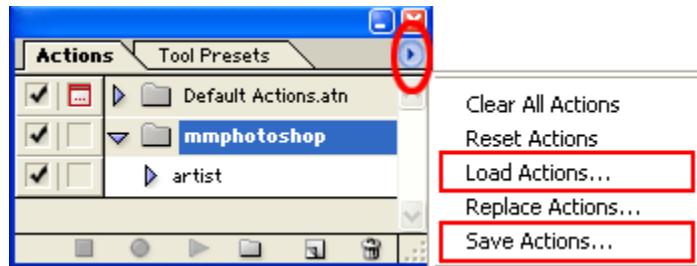
Actions Palette အောက်ပြုက Stop playing/recording ကိုနိုင်ပါ။ အခုစိုရင် သာမန်ရှိုးရှိုးပုံတစ်ခုကိုပန်းချိပုံးပြုပေးသော Action တစ်ခုကို သင် Create လုပ်ပြီးသွားပါပြီ။



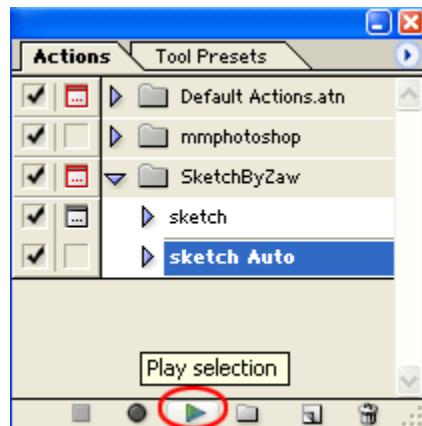
ထို Action ကိုပြန်လည်အသုံးပြုကြည့်ရအောင်၊ နောက်ထပ်ပုံတစ်ပုံကိုဖွင့်ပါ။ စော့စောကြပ်ခဲ့တဲ့ artist action ကို Actions Palette မှာ Select လုပ်ထားပြီး။ Actions Palette အောက်ပြုမှာပဲရှိတဲ့ Play selection button ကိုနိုင်လိုက်ရှုံးနှင့်ပဲ အလိုလို ပန်းချိပုံအဖြစ်ပြောင်းလဲ သွားမှာပါ။ ဒါမှမဟုတ်လဲရမှတယ်။

Actions တွေရဲ့ရှုံးမှုမှာ Toggle dialog on/off ဆိုတဲ့ column လေးတစ်ခရှိပါသေးတယ်။ သူ့ကို On ထားရင် action ကို Play တဲ့အခါမှာ setting တွေကို လာမေးပါတယ် (ဥပမာ- Filter setting) Off ထားရင်တော့ ဘာမှလာမမေးတော့ပဲ default အတိုင်းအလုပ်လုပ်သွားမှာပါ။ နောက်တစ်ခု ကတော့ Action တွေကို တော့စက်တစ်ခုဆိုကိုကူးသွားချင်ရင် ကူးချင်တဲ့ Action Set ကိုနိုင်ထားပြီး Palette ရဲ့ Fly out menu ကနေ Save Actions ကိုနိုင်ပေးလိုက်ရင် file save dialog ပေါ်လာမှာပါ။ လိုချင်တဲ့နံမည်ပေးပြီး file တစ်ခုအနေနဲ့ Save ပြီးတစ်ခြားစက်တစ်ခုကို သယ်ဆောင် သွားလိုပါပြီ။ တော့စက်တစ်ခုမှာတော့ Actions Palette ရဲ့ Fly out menu

ကနေပဲ Load Actions ကိုရွေးပေးပြီး စောစောက ကူးလာတဲ့ Action file ရှိတဲ့နေရာကို ညွှန်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Load Button နှင်ပါ။ ဒါဆိုအဲဒီ စက်ထဲမှာ Action set တစ်ခုပေါ်လာမှာပါ။



အခု Sample file တစ်ခုပေးထားပါတယ် [Download](#) လုပ်ပြီး မိမိရဲ့ Photoshop ထဲမှာ Load Actions menu ကိုအသုံးပြုပြီး သင့်ရဲ့ Photoshop ထဲကိုထည့်ပါ။ အဲဒီအခါ SketchByZaw ဆိုတဲ့ Folder icon အောက်မှာ Sketch နဲ့ Sketch Auto ဆိုတဲ့ Action နှစ်ခု ရောက်လာပါလိမ့်မယ်။



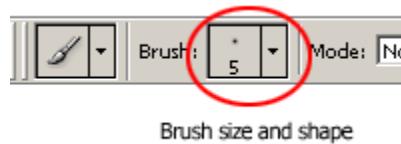
Sketch Auto ကို Select လုပ်ပြီး Action ကို Play ကြည့်ပါလား။ သင်သဘောကျမှာ သေချာပါတယ်။ ချစ်သူရဲ့ပုံကို Sketch ဆွဲချင်ပါသလား ဒီ Action လေးကိုသုံးပါ အချင့်အကြားကြံးမလိုပါဘူး တစ်စက္နဲ့ပဲလိုပါတယ်



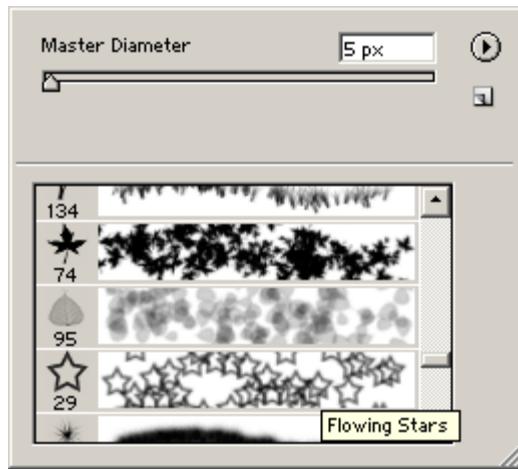
ဒီအတိုင်းပဲ သင်အမြဲဆောင်ရွက်နေရတဲ့ အလုပ်တွေကို Photoshop မှာ Action များအဖြစ်ပြောင်လဲကာ အလွယ်တကူလျှင်မြန်စွာ ပြန်လည် အသုံးပြန်စိတယ်။ နောက်တစ်ခုက Photoshop ထဲမှာပါဝင်တဲ့ Default Actions တွေကိုလည်းစမ်းကြည့်စေခဲ့ပါတယ်။

Photoshop Brushes

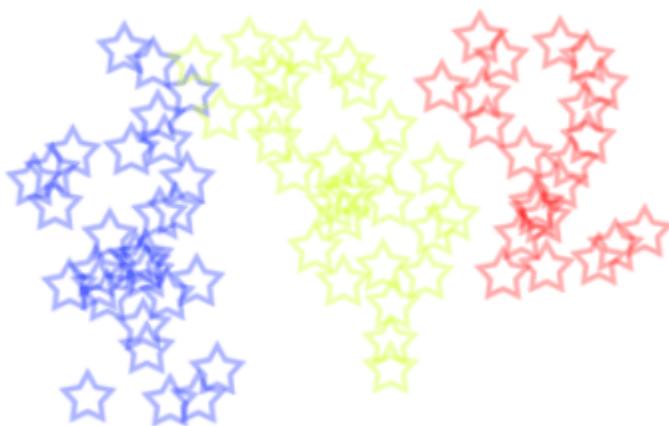
Photoshop ရဲ့ preset တွေအကြောင်းကို the art of pattern သင်ခန်းစာများမှာ ဖော်ပြခဲ့ ပြီးပါပြီ။ အခု Brush တွေဟာလဲ preset တစ်မျိုးပါပဲ။ Toolbox ကနေ Brush (B) ကိုရွေးလိုက်ပါမယ်။ Tool option bar မှာ Brush size and shape ကိုဒီလိုမြင်ရပါမယ်။



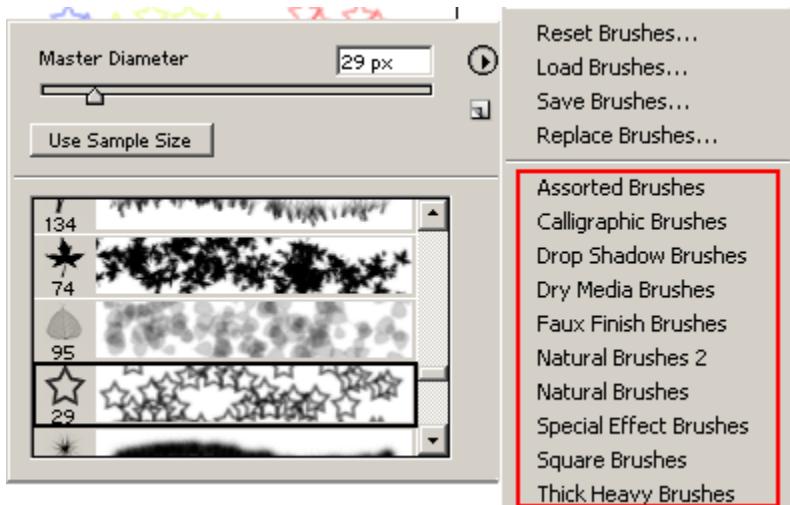
Brush size and shape မှ Drop down arrow လေးကိုနှိပ်ခြင်းဖြင့် (သို့) document window မှာ (brush tool ရွေးထားစဉ်) right click နှိပ်ခြင်းဖြင့် Brush preset picker ပေါ်လာပါလိမ့်မယ်။



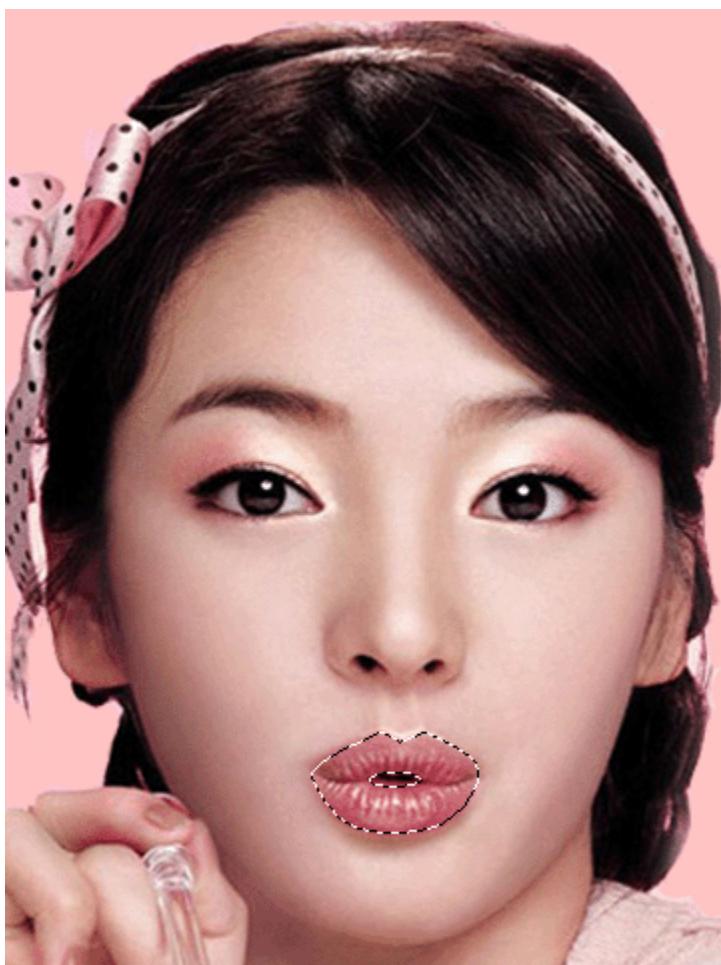
အခု Flowing Stars ဆိတဲ့ Brush ကိုရွေးလိုက်ပါတယ်။ အကယ်၍ Flowing Stars brush ကိုမတွေ့ရင်တော့ brush ကို Reset လုပ်ပါ (brush preset မှ အပေါ်ညာဘက်က Triangle လေးကိုနိပ်ပါ၊ ပေါ်လာသော submenu မှတာဆင့် Reset Brushes ကိုနိပ်ပါ)။ ပြီးရင် Document မှာ Mouse နဲ့ရေးခြစ် လိုက်ရုံပါပဲ။ Foreground မှာရှိတဲ့အရောင်အတိုင်း brush ခြစ်ရာတွေကို မြင်ရမှာပါ။ Brush အရွယ်အသေးအကြီးကိုတော့ ([or] key များဖြင့် အလွယ်တကူ ရွေးချယ်နိုင်ပါတယ်)



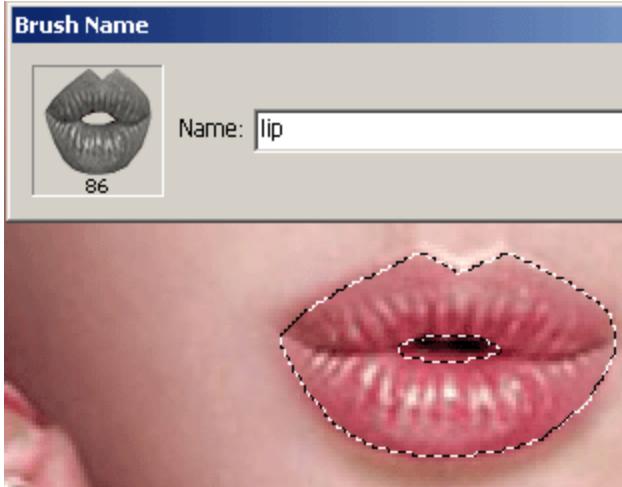
Brush popup menu မှတာဆင့် တွေားသော brush များကိုလည်းအသုံးပြန်ပါသေးတယ်။ Pattern သင်ခန်းစာမှာဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်းပါပဲ။ မခက်ခပါဘူး၊ စမ်းကြည့်ပါဉိုး။



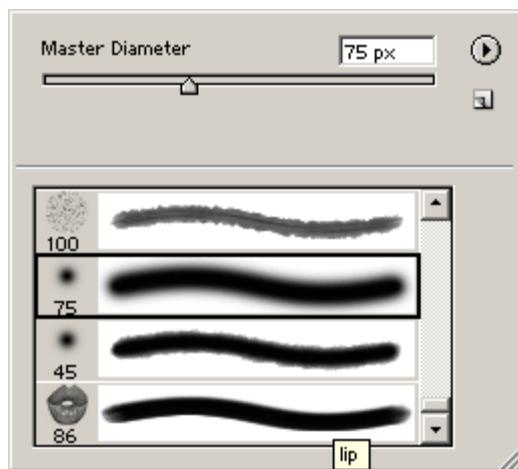
ဆက်ပြီး Brush တစ်ခုကို လက်တွေလုပ်ကြည့်ရအောင်ပါ၊ အခုံတစ်ပုံကိုဖွံ့ဖြိုး နှင့်ခမ်းလေးကို Select လုပ်လိုက်ပါတယ်။



ပြီးရင် Edit>Define Brush ကိုနိပ်ပါတယ်။ ဒါဆိုရင် Brush name လာတောင်းပါလိမ့်မယ် lip လိုပေးလိုက်ပါမယ်။ Brush preview နဲ့ အရွယ်အစားကိုပါ 86 လို့ လာပြပေးတာတွေရပါလိမ့်မယ်၊ ပုံမှာကြည့်ပါ။ ပြီးရင် Ok ကိုနိပ်လိုက်ရှုံပါပဲ၊ ဒါဆိုရင် Brush တစ်ခုကိုတည်ဆောက် ပြီးသွားပါပြီ။



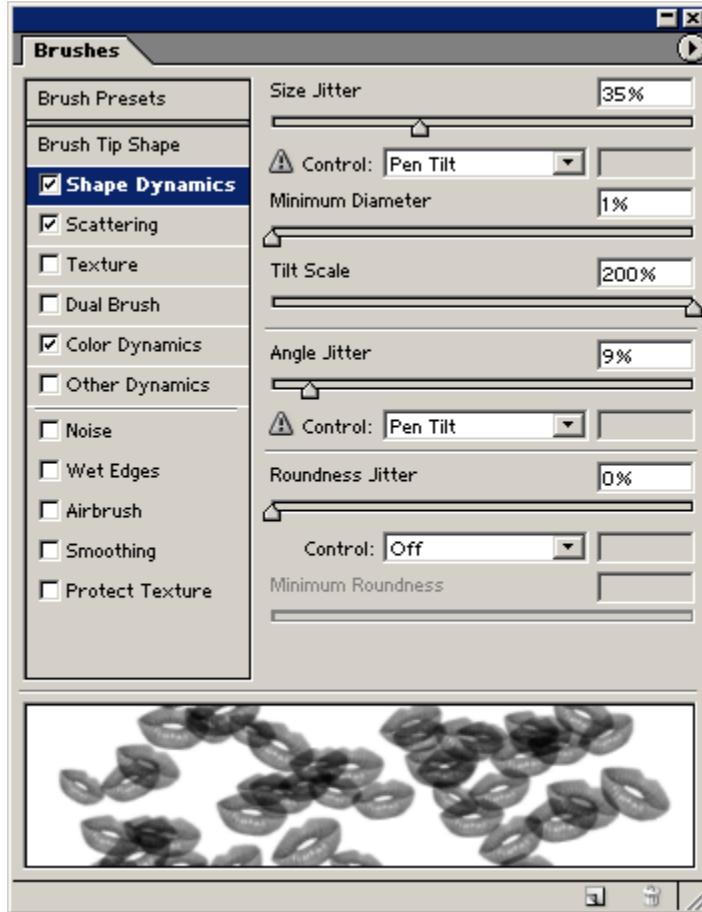
အခုအဲဒီ lip ဆိတ္တဲ့ brush ကိုပြန်သုံးကြည့်ရအောင်ပါ။ new document တစ်ချော်ပါမယ်။ ပြီးရင် brush tool ရွေးထားတဲ့အခိုန်မှာ Brush Preset Picker (right click on document) ကိုချော်ပြီး အောက်ဘက်ဆုံးအထိ Scroll bar ကိုဆွဲချက်လင် lip ဆိတ္တဲ့ Brush ကိုတွေ့ရမှာပါ။ သူကို Select လုပ်ပြီး Document မှာရေးခြယ်လို့ရပါပြီ။ tool option bar မှာ Opacity နဲ့ Flow ကိုလည်းကေားကြည့်ပါ။



အခုဆွဲသွားတဲ့ Brush က အတည့်ကြီးပဲသွားပါတယ်။ ပုံကိုကြည့်ပါ။ တစ်ချက်ထဲ click လုပ်ထားတာနဲ့ click and drag နှုန်းခြားပါတယ်။



အခါ lip brush ကို အရွယ်နှာနဲ့သေးလိုက်ပါမယ် ([key နှိပ်ပါ)။ ပြီးရင် brush palette ကိုခေါ်လိုက်ပါမယ် (Window>Brushes)။ ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်း Shape Dynamics, Scattering, Color Dynamics တို့ကို check လုပ်ပေးပါမယ်။

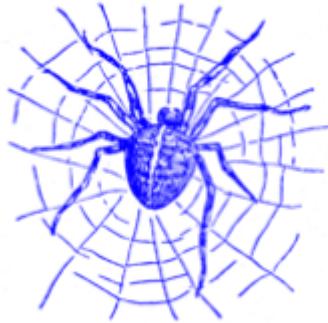


Effect တစ်ခုတိရဲ Value တွေကတော့ Shape Dynamics အတွက် Size Jitter= 35% (brush ရှုပုံစံပြောင်းလဲရန် အတွက်သုံး) Scattering အတွက် Scatter=412% (နှုတ်ခမ်းတစ်ခုနှင့်တစ်ခုကြား အကွာအအေးအတွက်သုံး) Color Dynamics အတွက် foreground/background jitter=19% (foreground နှင့် background ကြားအရောင်ပြောင်းလဲခြင်းအတွက်သုံး)ယူဖြေား အသုံးပြုလိုက်ပါတယ်။ အခု foreground ကအနီးရောင်နဲ့ background ကအပြာရောင်ယူထားပါတယ်။ ဒါလိုရင် နှုတ်ခမ်းပုံလေးတွေကို အခုလုပ်မြင်နေရပါဖြေား။



သင့်စိတ်ကူးရှိသလိုအသုံးပြန်စိတယ်နော်။ brush file တစ်ခုကိုတည်ဆောက်ပြီး သိမ်းထားချင်ရင်လဲ pattern အကြောင်းမှာရေးထားတဲ့အတိုင်း ပါပဲ၊ preset manager ကိုသွားပြီး Brush file (*.ABR) အဖြစ် save ရုံပါပဲ။

နောက်တစ်ခုကျော်သေးတာကတော့ တည်ဆောက်ပြီးသား brush file တစ်ခုကိုလည်း pattern မှာတုန်းက အတိုင်းပဲ load ပြန်ခေါ်ပြီးသုံးနိုင်ပါသေးတယ်။ အခု sample brush file တစ်ခုကို <http://www.brusheezy.com/brush/693-Animals-Vol-I> မှ download လုပ်ကြည့်ရအောင်။ zip file တစ်ခုပေးပါလိမ့်မယ်၊ extract လုပ်လိုက်ပါ။ Animal_1 ဆိုတဲ့ folder ထဲမှာ နောက်ထပ် folder နှစ်ခုတွေရပါမယ်၊ __MACOSX နဲ့ Animals 1 ပါ။ Animals 1 ဆိုတဲ့ folder ထဲမှာ Animal Brushes 1 ဆိုတဲ့ file ကိုတွေရပါမယ်။ အဲဒါကတော့ photoshop (windows version) အတွက်လိုအပ်တဲ့ brush file ပါပဲ။ အခု photoshop ထဲကိုပြန်သွားပါမယ်။ New document တစ်ခုယူပါ။ brush tool ကိုရွေးပြီး brush preset picker ကိုခေါ်ပါမယ်၊ အဲဒါကမှာ brush fly out menu မှ Load Brushes ကို click လုပ်ပါ။ ပြီးရင်ခုနက zip file ကို extract လုပ်ထားတဲ့ Animal Brushes 1.ABR ဆိုတဲ့ file ရှိရာကိုသွားပြီး Load button ကိုနိပ်ပေးလိုက်ပါ။ brush picker scroll bar ကိုအောက်ဆုံးနားသို့ ဆွဲလိုက်ပါ။ လုပသော Animal brushes များကိုသင်အသုံးပြန်စိတယ်ပါပြီ။

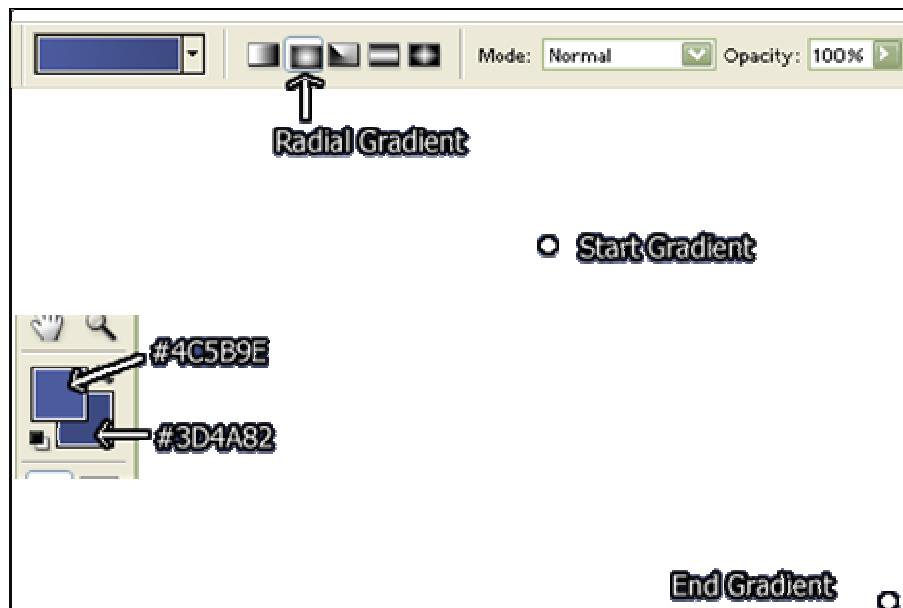


ထိ <http://www.brusheezy.com/brushes> တွင်အခြားသော brush များကိုလည်းအများအပြား download လုပ်နိုင်ပါသေးတယ်။ pattern များလဲ download လုပ်နိုင်ပါတယ်။ လေ့လာကြည့်ပါရီး။
မှတ်ချက်။ ၂၅၇ brush များသည် Photoshop CS မှစ၍အသုံးပြန်နိုင်သည်။ version 7.0 တွင်အသုံးပြ၍မရနိုင်ပါ။

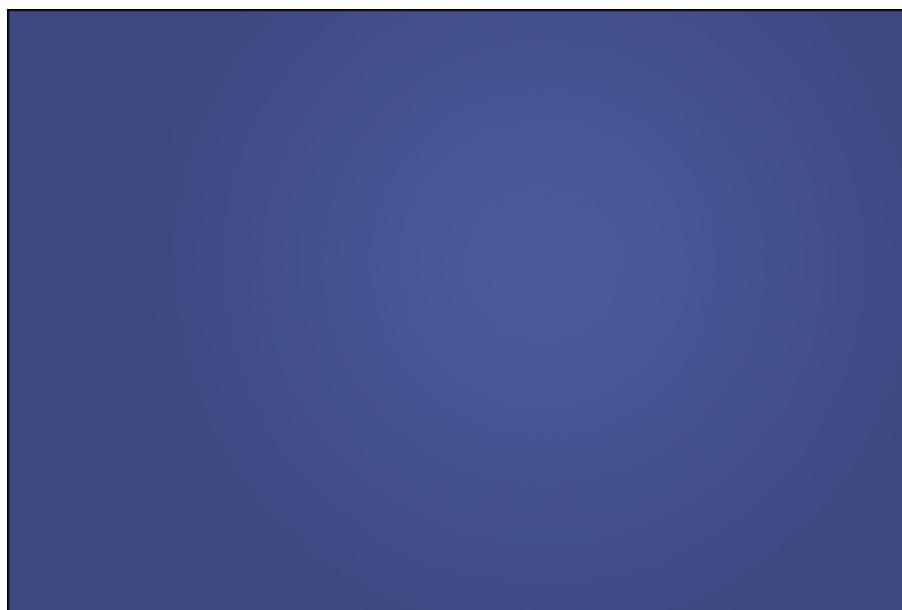
ညအခါ လသာသာ

ဒီ Tutorial ကတော့ ရိုးရိုး ရှင်းရှင်းလေးပါ၊ ထိုငယ်တုန်းက ကျောင်းသင်ခန်းစာများ "ညအခါ လသာသာ ကစားမလား နားမလား" ဆိုပြီးစာကျက်ခဲ့တာကို တွေးမိလို့၊ အဲဒီအတွေးစိတ်ကူးလေးကို အကောင်အထည်ဖော်မိတာပါ။ လဆန်းလဆုတ် တွေ့မရှိတော့ပါဘူး၊ သင်ကြည့်ချင်တဲ့အခါန်မှာလမ်းကြီးကို ပြည့်ပြည့်ပေါက်ခြင်း ကောင်းကင်မှာ သာနိုင်းပါမယ်။

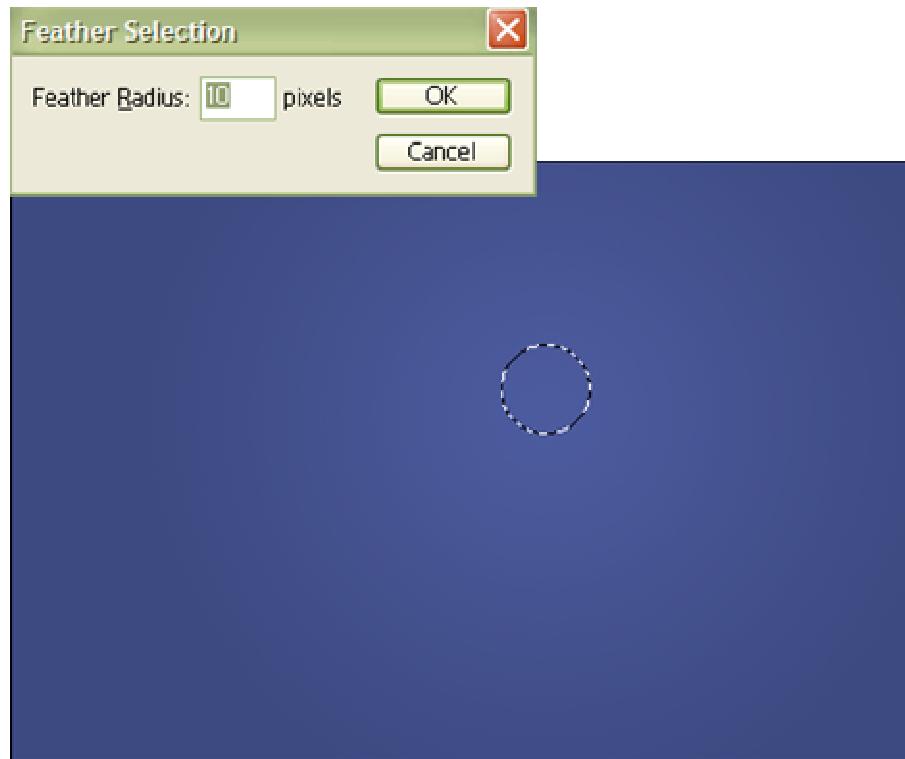
ကဲအခါ New Document (1024 x 768 pixel) တစ်ခုစယူပါမယ်၊ ဒါမှမဟုတ် သင်စိတ်ကြိုက်အရွယ်အစား သာယူပါ။
ပြီးရှင်တော့ Foreground color ကို #4C5B9E နဲ့ Background color ကို #3D4A82 မှာထားပါမယ်။ Gradient tool ကို select လုပ်ပါ Radial Gradient option မှာထားပြီးပုံမှာပြထားတဲ့ နေရာတွေအတိုင်း Start gradient ကနေ End gradient ကိုဆွဲသွားပါမယ်။ ပုံမှာကြည့်ပါ။



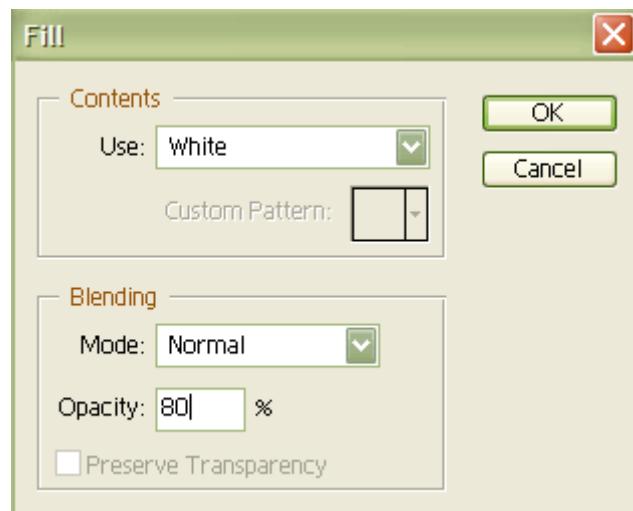
အိုကေ အခုဆိုရင် Document မှာအခုလိမ့်းလေးမြင်နေရပါပြီ။ အလည်ပဟိုမှာ အပြာရောင်လေးရှိပြီး ဘေးဘက်ကို အရောင်တဖည်းဖည်းရင့်သွားတာတွေရမှာပါ။



အဲဒီနောက်မှာတော့ Elliptical marquee tool ကိုသုံးပြီး စက်ထိုင်းလေးတစ်ခုကို selection လုပ်ပါမယ်၊ အဲဒီကလမင်းကြီးပေါ့။ ပြီးရင် အဲဒီ selection ကို Select>Feather သို့ (Ctrl+Alt+D) ကိုနှိပ်ပါမယ်။ ဒါဆိုရင် Feather radius amount လာတောင်းတဲ့အခါမှာ 10 ပေးလိုက်ပါမယ် (သင့် Document နှင့် selection အရွယ်အစားပေါ်မှတည်ပြီး အပြောင်းအလဲရှိနိုင်ပါတယ်) ပြီးရင် OK ကိုနှိပ်လိုက်ပါမယ်။ ပုံကိုကြည့်ပါ။



ပြီးရင်အဲဒီ Selection ကို အဖြူရောင် 80% လောက် Fill လုပ်လိုက်ပါမယ်။ Edit>Fill ကိုနိပ်ပါ။ Fill Dialog မှာ Use အတွက် White နဲ့ Opacity မှာ 80 လောက်ထားပေးပါ။



Fill လုပ်ပြီးသွားတဲ့အခါမှာတော့ လမ်းလေးလေးကို ဒီလိုမြင်ရမှာပါ။



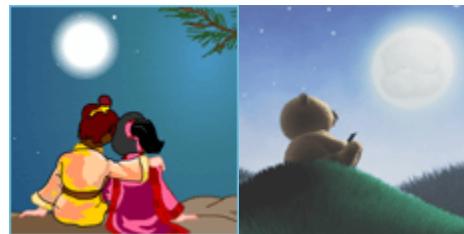
Selection အစွမ်းနားလေးတွေဟာ ထင်းထင်းကြီးဖြစ်မနေပါဘူး၊ အပြင်ကိုတဖည်းဖြည်း ဂါးပြီး ပျောက်သွားပါတယ်။ ဒါကို Feather တန်ဖိုးမှာအနည်းအများအလိုက် ပုံစံပြောင်းလဲနိုင်ပါတယ်။ အခုန်ကိုထပ်တိမ်နှီးလေးတွေကိုပြုလုပ်ရမှာပါ၊ အဲဒီအတွက် brush tool ကိုရွှေ့ပါမယ်။ Brush setting တွေက ဒီမှာပါ။ Foreground color ကိုတော့ အဖြူရောင်ရွေးထားပေးပါ။



Brush အချက်အစားကတော့ သင့်တော့မယ့်အချက်အစားလေးပေါ်အောင်ရေးခြုံလိုက်ပါတယ်။ ပြီးရင် တိမ်ပုံစံလေးပေါ်အောင်ရေးခြုံလိုက်ပါတယ်။ ဒီမှာပြောစရာကတော့ အခုပြထားတဲ့ပုံစံက တိမ်တွေနဲ့ သင်ဖန်တီးမည့်တိမ်တွေ တော့မတူနိုင်ပါဘူး၊ မိမိလိုချင်တဲ့အနေအထားကိုသာရေးခြုံပါ။ တိမ်ထုထည်ပိုများ စေချင်တဲ့နေရာကို brush tool နဲ့ထပ်ခါထပ်ခါရေးခြုံပါ၊ တိမ်ပါးပါးလေးဆိုရင်တော့ brush နဲ့ တစ်ခါန်စီပဲခြစ်ပါ။ စမ်းသပ်ကြည့်ပါရီး၊ တစ်ခါနဲ့အဆင်မပြောရင် နောက်တစ်ခါန်ကိုလုပ်ပါ။ အထပ်ထပ်အခါခါ ပြုလုပ်ပြီးရင်တော့ သင့်စိတ်ကြိုက်ရလာမှာပါ။ ကျွန်ုတ်ကိုယ်တိုင်လည်း တော်တော်လေးစိတ်ရှည်လက်ရည်နဲ့ တိမ်ပုံလေးကိုရေးခြစ်ထားပါတယ်။ ပုံမှာကြည့်ပါရီး။



ကဲအခုခံရင် လမင်းကြီးဟာ သင့်ရှေ့မှာပြည့်ပြည့်ဝကြီး သာနေပါပြီ၊ ကတားမလား နားမလား
ကတော့သင်ကိုယ်တိုင်ပဲ ဆုံးဖြတ်ပါလော့။



"I miss u whenever I behold the moon at the sky"

Grayscale and Monochrome

Image တွေမှာ အရောင်စနစ်အမျိုးမျိုး (color mode)ဖြင့်ဖွဲ့စည်းထားကြောင်းကို Basic Concept မှ အရောင်များ သင်ခန်းစားမှာ ဖော်ပြုခြုံပါပြီ။ အခုပြောချင်တာက အဲဒီအရောင်တွေထဲကပဲ အနက်ရောင် တစ်မျိုးထဲနဲ့ဖွဲ့စည်းထားတဲ့ Image တွေအကြောင်းကိုပြောပြခဲင် ပါတယ်။ အဖြူအမဲပုံတစ်ခုမှာ စနစ်နှစ်နှစ်မျိုးရှိနိုင်ပါတယ် Grayscale နဲ့ Monochromeပါ။ ဒီစနစ်နှစ်ခုကို အတူတူပဲလို့ ထင်မိကြပါတယ်။ တကေယာမတူညီပါဘူး Grayscale မှာက အနက်ရောင်ရဲ့ Tone အရင့်အနအတိုင်းရှိနေပါတယ်။ ဥပမာ အဖြူအမဲပါတယ်ပုံတစ်ပုံပါ။ သူ့မှာ အရောင်အနနဲ့ အနက်ရောင်ရဲ့ Tone (အရောင် အရင့်အန) ကိုမြင်ရမှာပါ။ Monochrome ဆိုတာကတော့ အရောင်တစ်ရောင်တည်းပဲလို့ ဆိုလိုချင်တာပါ။ အဲဒီပုံမှာ အနက်ရောင်တစ်ရောင်ထဲရှိတယ်လို့ ဆိုလိုချင်တာပါ။

အခုအရောင်စုံပုံတစ်ခုကို Photoshop မှာဖွင့်လိုက်ပါတယ်။ အရောင်စနစ်က RGB ပါ။



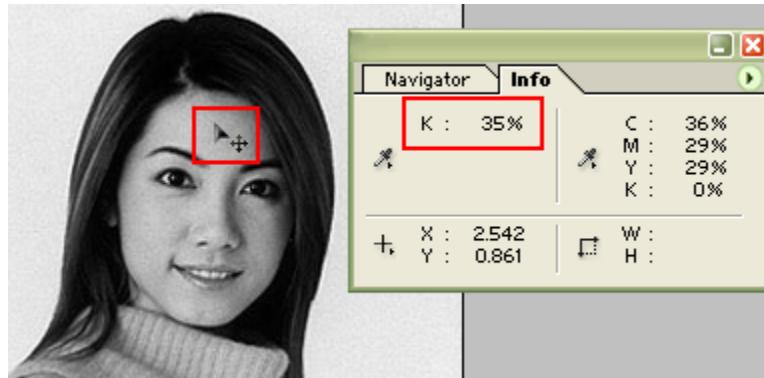
အခုအခြား Grayscale mode အဖြစ်သို့ပြောင်းလိုက်ပါမယ်၊ Image>Mode>Grayscale ကိုရွေးလိုက်ပါတယ်။ အဲဒီအခါမှ Color Information တွေ Lost ဖြစ်ပါလိမ့်မယ်လို့ လာပြောပါလိမ့်မပ်။ OK ပဲနိုင်လိုက်ပါ။



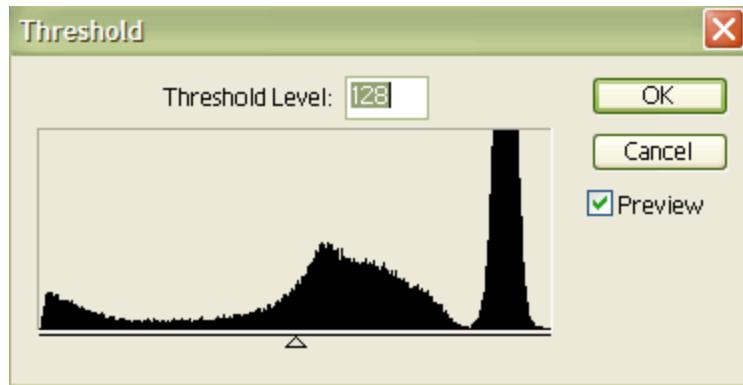
ဒါဆိုရင်တေတ္တက Color ပုံလေးဟာ အဖြူ။ အမဲပုံအဖြစ်ပြောင်းသွားပါတယ်။



ဒါဟာ Grayscale ပုံပါ။ အဲဒီပုံမှာဆိုရင် အနက်ရောင်ရွှေ Tone value တွေမြင်ရမှာပါ။ Window>Info ကိုနှင့်ပါ၊ Info palette က mouse cursor သွားတဲ့နေရာမှာရှိတဲ့ pixel အရောင် Value တွေကို Decimal တန်ဖိုးများဖြင့် လိုက်ပြပါလိမ့်မယ်။



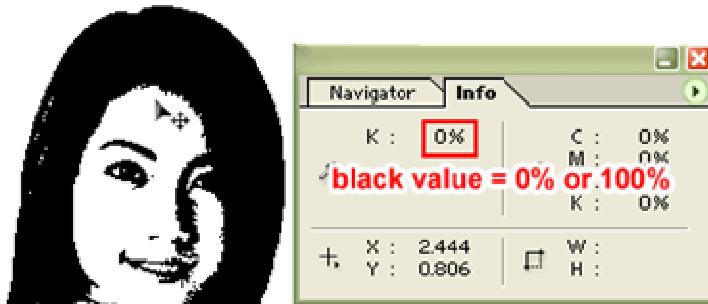
အခုပုံမှာ Mouse cursor ရှိနေတဲ့အရောင်မှာ K: 35% ကိုမြင်ရမှာပါ။ ဒါဟာ ဒီ cursor ရှိနေတဲ့နေရာမှာ အနက်ရောင်တန်ဖိုး 35% ရှိတယ်လို့ ဖော်ပြနေတာပါ။ အဲဒီပုံကိုပဲ အခု ဆက်ပြီး Monochrome ပုံအဖြစ်ပြောင်းကြည့်ရအောင်၊ menu ကနေ Image>Adjustments>Threshold ကိုချွေးလိုက်ပါ။



Threshold Level မှာ မိမိလိုချင်သလောက်ကို Threshold slider ကိုဘယ်ညာရွှေ့ပြီးပြင်လို့ရပါတယ်။ Threshold value ထက်လင်းတဲ့ pixel တွေဟာ အဖြူရောင် အဖြစ်ပြောင်းလဲသွားပြီး Threshold value ထက်မောင်တဲ့ pixel တွေကတော့ အနက်ရောင်အဖြစ်ပြောင်းလဲသွားမှာပါ။ ပြီးရင်တော့ OK ကိုနိပ်ပါ၊ ပုံလေးကိုဒီအတိုင်းမြင်ရပါမယ်။



အခုပုံဟာဆိုရင် Monochrome mode ပါ။ သူ့မှာ အနက်ရောင်တစ်ရောင်ထဲရှိနေပါတယ်။ Info palette မှာကြည့်ပါ၊ mouse cursor သွားတဲ့နေရာတိုင်းမှာ အနက်ရောင် တန်ဖိုးဟာ 0% သို့မဟုတ် 100% ပဲရှိနေပါလိမ့်မယ်။ ဒါဟာအနက်ရောင် 100% အပြည့်ရှိရင်ရှိမယ်၊ မရှိရင်တော့ လုံးဝမရှိပါဘူးလို့ပြောနေတာပါ။



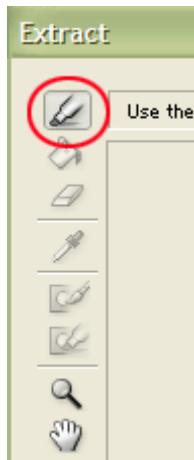
Grayscale နဲ့ Monochrome မှာကွားစြားချက်ကတိလေးပါပဲ။ Monochrome မှာအရောင်တစ်ရောင်ပဲရှိပါတယ် အရင့်အနဲ့ ပြောင်းလဲခြင်းတောင် မရှိပါဘူး။ ဒါပေမယ့် Grayscale မှာတော့အရောင်အရင့်အနဲာင်းလဲခြင်း Tone ရှိပါတယ်။

Hair Selection

Photoshop သုံးတဲ့အခါမှာအများဆုံးလုပ်ဖြစ်တဲ့အလုပ်တစ်ခုက Selection လုပ်တာပါပဲ။ အဲဒီလိုလုပ်တဲ့အခါမှာ ဆံပင်တွေဆိုရင် သာမန် Selection tool တွေနဲ့သိပ်အဆင်မပြနိုင်ပါဘူး။ တရာ့က Quick Mask mode ကနေလုပ်ကြပြီး တရာ့ကတော့ Channel Palette ကိုအသုံးပြု ကြပါတယ်။ အခုံပြောချင်တာကတော့ အလွယ်ဆုံးနည်းပါ။ Photoshop version 7.0 မှစပြီးတော့ Extract command ပါဝင်လာပါတယ်။ အဲဒီ Command ဟာ ဆံပင်တွေလိုမျိုး သေးပေါ်တဲ့အစိတ်အပိုင်းတွေကို Selection ပြုလုပ်ရာမှာအရမ်းအသုံးပါတယ်။ အခုံလေးတစ်ပုံကို ဖွင့်လိုက်ပါမယ်။



ဒီပုံကို နောက်ခံ Background တစ်ခုခုမှာ သွားထားချင်တယ်ဆိုပါတော့။ ဆံပင်တွေအပါအဝင် လူပုံတစ်ခုလုံးကိုထားခဲ့ပြီး မလိုချင်တဲ့နောက်ခံ Background ကိုဖယ်ထုတ်ရမှာပါ။ Menu ကနေ Filter>Extract ကိုရွေးလိုက်ပါမယ်။ Extract Dialog မှာ ပထမဆုံး ပြုလုပ်ရမှာက အနားသတ် Edge လေးတွေကို Edge Highlighter Tool အသုံးပြုပြီး Select လုပ်ပါမယ်။



ဆံပင်တွေရှိတဲ့နေရာကိုပဲ Click and drag လုပ်သွားတာပါ မျက်နှာနေရာတွေကိုထားခဲ့ပါတယ်၊ ပုံမှာသေသေချာချာကြည့်ပါ၊ အစိမ်းရောင် အနားသတ်ကိုတွေရမှာပါ။



အခုလိုအနားသတ် Edge ဆွဲပြီးသွားရင် Extract dialog ရဲ့ Tool တွေမှာ Fill Tool ဟာ Enable ဖြစ်လာပါပြီ။



အဲဒီ Fill Tool နဲ့ ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်း Fill လုပ်ပါမယ်။ Fill tool ကိုရွေးပြီး လူပုံရှိတဲ့ ဧရိယာထဲကို Click လုပ်ရုပါပဲ။



ပြီးရင် OK ကို Click လုပ်ရှုပါပဲ၊ အခုခုံရင် ပုံလေးမှာ ဆံပင်ရွှေနောက်က Background ကြီးဟာဖျက်ပြီးသား
ဖြစ်သွားပါ၍။



အခုတစ်ခါ လက်နဲ့ နောက်ကော်သာက်က ဧရိယာတွေကိုလဲ Select လုပ်လိုက်ပါဉီးမယ်၊ Polygon Lasso Tool ကိုသုံးပါမယ်၊ ပုံမှာကြည့်ပါ။



အဲဒီ Selection နေရာကို Keyboard ၏ Delete key ကိုနိပ်ပြီး ဖျက်လိုက်ပါမယ်။



ကဲအခုံရင် လူပုံရွှေနောက်ခံ Background ကိုဖယ်ပြီးသွားပါ၍၊ အနောက်မှာ Background တစ်ခုခုထားလိုက်ရင်အဆင်ပြေသွားပါပြီ။



ဆံပင်တွေကို Handle လုပ်ချင်ရင်ဒီနည်းက အလွယ်ဆုံးပါပဲ။ Extract command ဟာ pixel တွေ Contract ဖြစ်မှသာ ကောင်းကောင်းမွန်မွန် အလုပ်လုပ်ပေးနိုင်ပါတယ်။ ဆံပင်နဲ့ နောက်ခံ Background ရဲ့ Contract များလေလေ ပိုကောင်းတဲ့ Result ရလေလေပါပဲ။ စပါးခင်းတို့ သစ်ပင်အရွက်တို့ လိုပုံမျိုးကို Selection လိုချင်တဲ့အခါမှာလဲ ဒီ command ကိုအသုံးပြုနိုင်ပါသေးတယ်။

မှတ်ချက်။ ။ဆံပင်ကို Selection လုပ်ချင်သော Ko Tay Zar Winn
အခုလောက်ဆိုအဆင်ပြောလောက်ပြီးထင်ပါသည်၊ ဆွေးနွေးခြင်းအတွက် ကျေးဇူးတင်ပါသည်။

Layer ထွေကို အဖြောက်မယ်

Layer နှစ်ခုတစ်သားထဲကျအောင်ဘယ်လို လုပ်မလဲ ဥပမာ-နောက်ခံ Background ပြောင်းမယ်ဆိုရင် အရှေ့က လူ Layer နဲ့ အနောက် က ရှုခင်းပုံ Layer တို့ တစ်ခုနဲ့ တစ်ခု တစ်ထပ်ထဲ ကျအောင် ဘယ်လိုလုပ်မလဲဆိုလိုတာက သဘာဝကျသွားအောင်ပေါ့ Layer နှစ်ခုတွဲထားမှန်း မသိဘာအောင်ပေါ့။

ပန်းချီမှာ Background နဲ့ Foreground လို့ခေါ်တဲ့ Layer နှစ်ခုကို တစ်သားတည်းကျအောင် လုပ်ဖို့ဆိုတာ
သိပ်အခက်ကြီးမဟုတ်ပေမယ့်၊ အနုပညာဆန်ဖို့ သဘာဝကျဖို့တော့ လိုအပ်ပါတယ်။ အဲဒီအတွက်
အရေးပါတဲ့အချက်တွေကတော့...

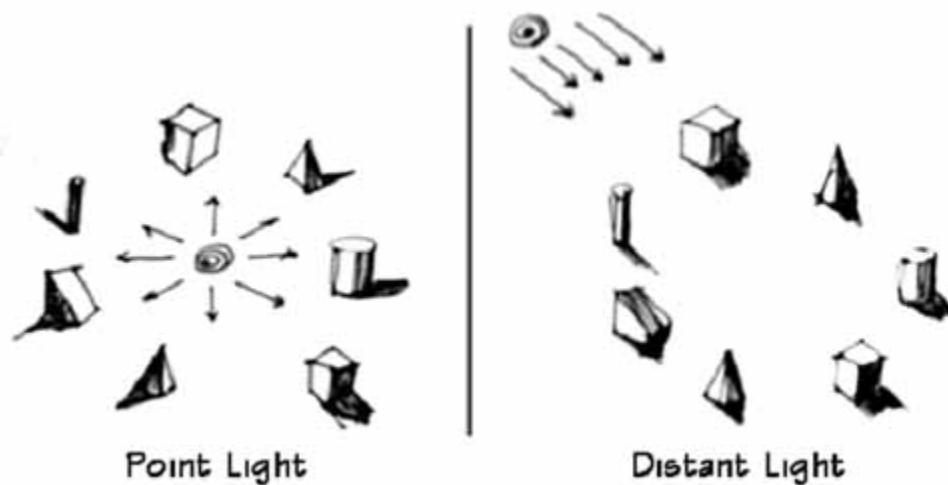
- ၁) အလင်းလာရာ (Light Direction)
- ၂) အလေးအနီးသဘော (Perspective)
- ၃) အရောင် (Color)
- ၄) ရိပ်မောင် (Shade and Shadow) စတာတွေပဲဖြစ်ပါတယ်။

ဒီအတွက် လိုအပ်တဲ့ ပုံတွေကို ဖွင့်ပါမယ်။





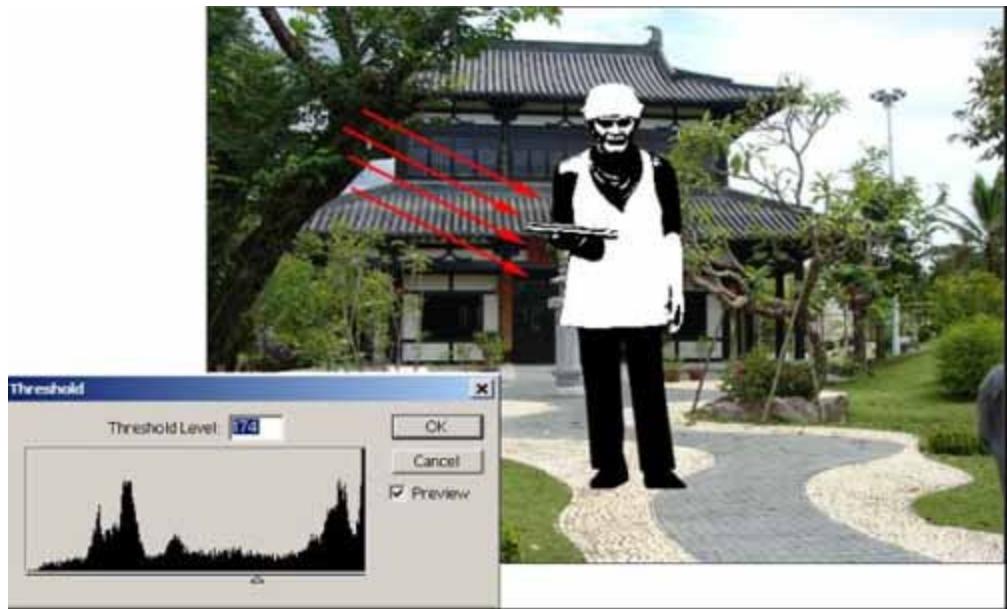
ပထမဦးဆုံး အလင်းအမှာင်နဲ့ ပတ်သက်ပြီး ကြည့်ကြရအောင်။ အလင်းထုတ်တဲ့ Light Source တွေမှာမတူညီတာတွေရှိပါတယ်။ အကြမ်းများ တော့ Point Light နဲ့ Distant Light ဆိုပြီး ၂ မျိုးခွဲနိုင်ပါတယ်။ Point Light ဆိုတာမီးလုံးတစ်လုံးကထုတ်တဲ့ အလင်းရောင်လိုပါပဲ အရပ်မျက်နှာ အမျိုးမျိုးကို ပုံးနှံပါတယ်။ Distant Light ဆိုတာက နေဆာကလာတဲ့ အလင်းရောင်မျိုးပါ။ နေရောင်ဟာ အင်မတန်ငေးတဲ့ အရပ်ကလာတဲ့အတွက် သူရဲ့ အလင်းတန်းတွေကို ပြုင်တယ်လို့ ယူဆထားပါတယ်။ အဲဒီတော့ နေရောင်အောက်မှာ ရှိတဲ့ အရာဝတ္ထာတွေရဲ့ အရိပ်တွေက ဦးတည်ရာ တစ်ခုတည်းကိုပဲ ကျနေနာပါမယ်။



၁) ပထမဦးဆုံး တင်လိုတဲ့ပုံးကို Marquee Selection ဖြင့်ရွေးပြီး တွဲလိုသော Background ပေါ်သို့တင်ပါ။



၂) ပုံနှစ်ခု၏ သက်ဆိုင်ရာ Light Source ကိုကြည့်ပါမည်။ Outdoor Picture ဖြစ်၍ Light Source တစ်ခုတည်းမှ လာရပည်ဖြစ်သည်။ ထိုသို့ ကြည့်ရန် Layer တစ်ခုချင်းဆီကိုပေါင်ပြီး (Image > Adjustment > Threshold) ကိုကြည့်ပါ။ Threshold Amount ကို တိုးကြည့်လိုက်လျှင် အရိပ်မောင် Shade ကျသောအခြမ်းကို တွေ့နိုင်ပြီး အလင်းရောင် မည်သည့်အရပ်ကလာသည်ကို အကြမ်းဖျင်း ဆန့်မှန်းနိုင်ပါသည်။ ပြီးလျှင် OK မလုပ်ဘဲ Cancel လုပ်ပြီး ပြန်ထွက်ပါမည်။



အလားတူပဲ နောက်ခံပုံ၏ အလင်းရောင်လာသော အခြမ်းကို ကြည့်ပါမည်။



၃) Background နှင့် Foreground Layer မှာ အလင်းရောင်လာသော Direction မတူသဖြင့် Layer တစ်ခုကိုတော့ Flip လုပ်ရပါမည်။ ဒါ Tutorial မှာတော့ ရှေ့က အရပ်ကို လုညွှာလိုက်ပါသည်။ (Edit > Transform > Flip Horizontal)



၄) Foreground ရှိအရပ်ကို မိမိထားလိုသော နေရာသို့ရွှေ့ပါမည်။ ထိုသို့ပြုလုပ်သောအခါ Perspective ဟုခေါ်သော အင်းအနီးကို တွက်ဆပြီး Scale ကို လိုအပ်သလို ချိန်ဆရပါမည်။

၅) လိုအပ်သော အလင်းအမောင်ကို ချိန်ဆမည်။ ထိုသို့သောအခါ ပတ်ဝန်းကျင်၏ Color Theme ကို သတိပြုရန်လိုအပ်သည်။ အယူဘက်သမ်းသလား၊ အအေးရောင်တွေများသလားကြည့်ပြီး ချိန်သိမ့်လိုအပ်ပါသည်။ အောက်ပါ Adjustment Tool များကို အဓိက သုံးပါသည်။

- Image > Adjustment > Hue/ Saturation
- Image > Adjustment > Color Balance
- Image > Adjustment > Brightness/ Contrast
- Image > Adjustment > Level



၆) အောက်ပါအချက်များကို လိုအပ်မှုသာသုံးရန်

က) Brightness/ Contrast ထဲမှ Contrast တို့ ခပ်မှိန်မိန်ဖျော့ဖျော့မျိုးလိုလျှင် လျှော့ချပစ်ပါမည်။ ဥပမာ။
ဟိုင်းဝေးလမ်းမကြီးမှာ လမ်းမီးတိုင် များကို Copy ပွားပြီး သင်အများကြီးစိတ်သောအခါ ဟိုးအဝေးက မီးတိုင်များသည် Perspective သဘောအရ ဝေးလျှင် Scale သေးသွားရမည့် အပြင် ခပ်မှိန်မိန်ဖျော့ဖျော့ အနေအထားမျိုးလည်း ဖြစ်နေရမည်ဖြစ်သည်။

ခ) Foreground Layer ၏ အနားစွန်းများကို အနားဖွားသော Soft Rounded Eraser ဖြင့် လိုအပ်ပါက ခပ်ပါးပါးလေး ဖျက်ပေးပါ။ ထိုသို့ပြုလုပ် ခြင်းဖြင့် Foreground Object ကို ပတ်ဝန်းကျင်ဖြင့် ခပ်ရောရောပြုလုပ်နိုင်သည်။

ဂ) သစ်ပင်အောက်၊ အမိုးအောက်စသည်ဖြင့် အခြားသောပတ်ဝန်းကျင်မှ အရာဝတ္ထာတစ်ခုခု၏ အရိပ်အောက်တွင်ရောက်နေပါက Brightness လျှော့ချခြင်း၊ Brush ခပ်ပါးပါးဖြင့် ရိုပ်မောင်ခြယ်ပေးခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်ပါ

ဃ) လိုအပ်သော Shade ကိုထည့်ပါမည်။ Basic Concept ထဲမှ သင်ခန်းစာ (၈) ဖြစ်သော 'အို... အရိပ်ကလေးရယ်' ဆိုသော သင်ခန်းစာတွင် အရိပ်ထည့်နည်းကို ကြည့်ပါ။

အထက်မှာ ပြောပြုသွားတာတွေအားလုံးက 'ဝါးသိုင်းများတော့ ဟင်းဟံ့ဌံး' ဆိုသလို အပူလုပ်လိုက် အအေးလုပ်လိုက် မဖြစ်အောင် ဖန်တီးပြုပြင် နိုင်တဲ့ နည်းလမ်းတွေပါပဲ။ အခြားတစ်နည်းပြောရရင် 'ရတနာရှိရာ ရတနာလာ' ဆိုတာမျိုးဖြစ်အောင် ဖန်တီးခြင်း လိုဘာ တင်စားလိုက်ပါရမော့။ အဲသလို စိတ်တိုင်းကျဖွန်တီးပြီးပြီးဆိုရင်တော့ သဘာကျတဲ့ အသက်ဝင်တဲ့ တွေစပ်မှုတွေရှိတဲ့ ဓာတ်ပုံတစ်ပုံကို သင်ရရှိမှာ သေချာပါတယ်။



ဒီအတိုင်းပါပဲ ကိုယ်စိတ်တိုင်းကျသလို စတ်ပုံတွေကို ကြိုက်နှစ်သက်ရာ Background တွေနဲ့တွေပြီး ဖုန်းပြုပြင်နိုင်ပါတယ်နော်။ Background တွေတင်မကပါဘူး ကြိုက်နှစ်သက်တဲ့ Popular body တွေနဲ့လည်း တွေစပ်နိုင်ပါသေးတယ်နော်။ Photoshop ဆိုတဲ့ မော်ကြိမ်လုံးရှိမှတော့ စေလိုရာ စေသင့်တာပေါ့နော်။





အနပညာဆိတာ Technique ဆိတ္တဲ့ နည်းလမ်းတွေနဲ့ပဲ ဖန်တီးထုတ်လှပ်နေတာ မဟုတ်ပါဘူး။ ခံစားချက်မရှိတဲ့ အနပညာဟာ ပုံစံခြက်ထဲက ထွက်လာတဲ့ ပလတ်စတစ်ရုပ်တွေလို အနှစ်မဲ့နေမှာ သေချာပါတယ်။ ရင်ဘတ်ထဲက ပေါက်ဖွားလာတဲ့ Mood ဆိတ္တဲ့ သက်ကင်လှပ်ရှား ခံစားမှု လေးတွေသာ ပါလာခဲ့ရင် သဘာဝကျိုး စစ်မှန်တဲ့အနပညာနဲ့ တစ်သားတည်း ဖြစ်သွားမယ်လို့ ပြောပါရစေ။

မှတ်ချက်။ အမေးအဖြတ်မျက်နှာမှ Layer နှစ်ခုကိုသေသေသပ်သပ် ထပ်လိုဘူး koala တစ်ယောက် နှစ်သက်ကျေနှပ်နိုင်ပါစေ။

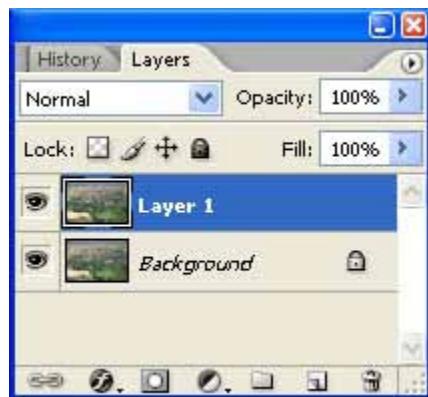
Top

Sharpen the image

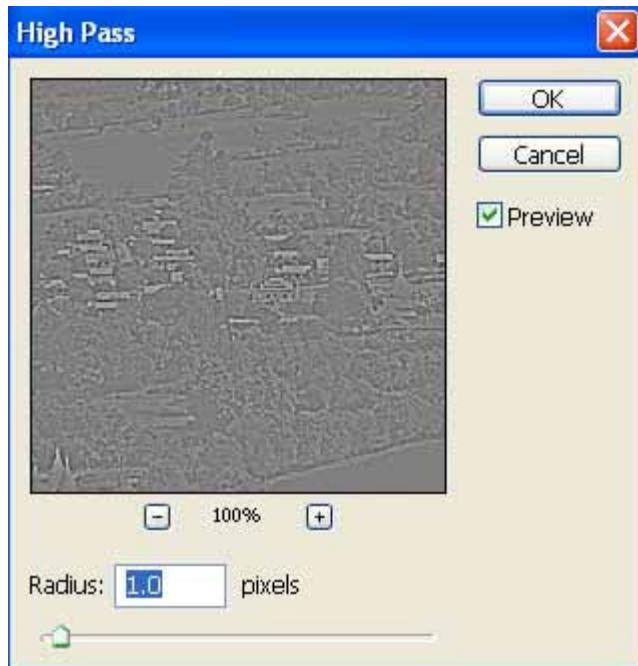
မိမိတို့ အသုံးပြုလိုတဲ့ ခါတ်ပုံတစ်ခုကို ပို့ပြီး Sharp ဖြစ်အောင်ဘယ်လိုလှပ်မလဲဆိတာလေးကို စဉ်းစားကြမှာပါ၊ တရာ့အနဲ့ယ် ဂါးနေ တဲ့ပုံတွေကို ဒီနည်းကိုအသုံးပြုပြီး ပို့မို့ကောင်းမွန်တဲ့ပုံတွေအဖြစ်ပြောင်းလဲစေမှာပါ။ တကယ်တော့ Photoshop မှာ Sharpen ဆိတ္တဲ့ Menu တစ်ခုကို Filter အောက်မှာထည့်သွင်းပေးထားပါတယ်။ ဒါ Menu ဟာသင်လိုချင်တဲ့ပုံရှင်တွေကို sharp ဖြစ်သွားစေမှာပါ။ ဒါပေမယ့် ဒီနည်းဟာ Layer ရဲ့ Pixel တွေကိုပြောင်းလဲပျက်ဆီးသွားစေပါတယ်။ ဒါကြောင့် နှင့် Pixel တွေမပြောင်းလဲပဲ ပို့ပြီး Sharp ဖြစ်စေတဲ့ဒီနည်းကိုလေ့လာ ရအောင်ပါ။ အခုံပုံတစ်ခုကိုဖွင့်လိုက်ပါမယ်။



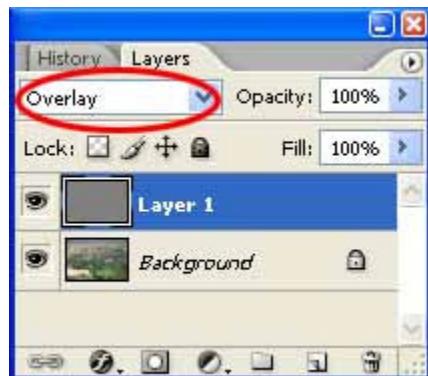
ပထမဆုံးအနေနဲ့ Background Layer ကို Copy ပွားလိုက်ပါမယ် (Ctrl + J)၊ ဒါဆိုရင် Background Layer အပေါ်မှာ Layer 1 ဆိုပြီး Layer နှစ်ခုဖြစ်သွားပါမယ်။



Layer 1 ကိုအခါ High Pass Filter ပေးလိုက်ပါမယ်၊ Filter>Other>High Pass ကိုရွေးလိုက်ပါမယ်။ High Pass ဘာ ပုံတစ်ခုရဲ့ Pixel အရောင် တစ်ခုနဲ့တစ်ခုကြားမှာရှိတဲ့ edge တွေကိုပဲ Sharp ဖြစ်ပေါ်တယ်။ ကျွန်ုတဲ့အရိယာတွေကို မီးခိုးရောင် (Neutral Gray) အဖြစ်ပြောင်းလဲ ပေးပါတယ်။ Radius ပောက်ကိုသင်အသုံးပြုတဲ့ Pixel dimension ပေါ်မှုတည်ပြီး အတိုးအလျှော့ကစားရပါမယ်။ အခုတေဘူး ပုံက Pixel နဲ့လေး ဖြစ်တဲ့အတွက် ဒီ Setting အတိုင်းထားပြီး OK ပေးလိုက်ပါမယ်။



အခုထပ်ပြုလုပ်ကြရမှာကတော့ High Pass ပေးထားတဲ့ Layer 1 ရဲ့ Blend Mode ကို Overlay သို့ပြောင်းပေးနိုပါ။ Layer Palette မှာကြည့်ပါ အပေါ်ဘယ်ဘက်အစွန်ဆုံးက Combo box မှာ Normal ကနေ Overlay ကိုပြောင်းလိုက်ပါမယ်။



အခုဆိုရင် နိုက် ပေါ်ဝါးလေးဖြစ်နေတဲ့ပုံလေးဟာ Sharp ဖြစ်လာပါပြီ၊ Sharp amount ကို High Pass ရဲ့ Radius amount နဲ့ Blend Mode တို့ကိုကာစားပေးခြင်းဖြင့်လည်းအတိုးအလျော့ဖြစ်လာမှာပါ။ ဥပမာ Layer 1 ရဲ့ Blend Mode ကို Soft Light သို့ ပြောင်းခြင်းဖြင့် Sharp amount နဲ့သွားပြီး Hard Light ကိုထားခြင်းဖြင့် ပိုတိုးလာစေမှာပါ။ Layer 1 ရဲ့ Opacity ကိုအတိုးအလျော့ လုပ်ခြင်းဟာလည်း Sharp amount ကိုပြောင်းလဲစေမှာပါ။ အခုနိုမူလုပုံနှင့် Sharp amount တင်ပြီးသားပုံနှစ်ခုကိန်းယုဉ်ကြည့်ပါပြီး။ ပြုပြင်ထားပြီးသားပုံဟာ နိုပုံထက်ပိုပြီးကြည့်ကောင်းတာကိုမြင်တွေ့ရမှာပါ။



သင်ရဲ့ဓါတ်ပုံတစ်ပုံကို Scanner နဲ့ဖတ်တယ်ဆိုပါတော့၊ သေချာတာတစ်ခုက
နုတိပုံလောက်ထင်ရှားပြတ်သားမှာမဟုတ်ပါဘူး၊ အဲဒီအခါမြန်ည်းကို အသုံးပြုကြည့်ပါလို့အကြံပေးလိုက်ပါရစေ။

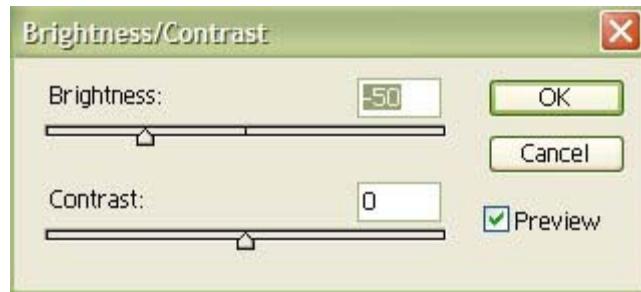
ပုံရိပ်တွင် Focus ဖန်တီးခြင်း

ဒါ Tutorial ကတော့ပုံတစ်ပုံရဲ့လိုချင်တဲ့ ရေးယာတွေကိုပိုမြို့မြင်သာအောင်
သယ်လိုပြုလုပ်ကြမလဲဆိုတာကိုပြောထားတာပါ။ ပုံရိပ်မှာ Focus ဖန်တီးဖို့ နည်းလမ်းအမျိုးမျိုးနဲ့

ဆောင်ရွက်နိုင်ကြပါတယ်၊ တရာ့ကမလိုချင်တဲ့အရိယာကို Blur လုပ်မယ်၊ တရာ့၏က Color ပြောင်းမယ် စသည်ဖြင့် အမျိုးမျိုး ဖြစ်နိုင်ပါတယ်။ အခု Tutorial မှာတော့ Brightness လျှော့လိုက်တဲ့နည်းကိုသုံးပါမယ်၊ ကဲလိုအပ်တဲ့ပုံကိုဖွင့်လိုက်ပါမယ်။



အဲဒီနောက်မှာတော့ Layer>New Adjustment Layer>Brightness / Contrast ကိုရွေးလိုက်ပါမယ်(Layer palette အောက်ခြေမှာ ရှိတဲ့ Create new fill or adjustment layer button ကို Click နိုင်ပြီး လိုအပ်သော Submenu ထပ်ရွေးလည်းရပါတယ်)။ အဲဒီကနေမှ Brightness amount ကိုအောက်မှာပြထားတဲ့အတိုင်း -50 အထိလျှော့ချလိုက်ပါမယ်။ ပုံဟာမှာင်သွားမှာပါ။



အခုခိုင် Layer Palette ကိုကြည့်ရင် Layer မရဖြစ်နေမှပါ၊ တစ်ခုက နှင့် Background Layer နောက်တစ်ခုက Adjustment Layer ပါ။ Adjustment Layer ခဲ့ညာသောက်မှာတော့ Layer Mask တစ်ခုပါဝင်တာကိုတွေ့မှာပါ။ ကဲဆက်ပြီး မျက်နှာနေ့ရာလေးကို Lasso Tool သုံးပြီးတော့ Select လုပ်ပါမယ်၊ ပြီးရင်တော့ အနက်ရောင် Fill လုပ်ပါမယ်။ ဒါဆိုရင် Document window မှာအခုလိုမြင်ရမှာပါ။ အနက်ရောင် Fill လိုက်တဲ့နေရာဟာအဂိုအတိုင်းပြန်လင်းလာတာတွေ့မှာပါ။ ဆိုလိုတာက Adjustment Layer မှာအနက်ရောင်စေရိယာဟာ Effect မဖြစ်ပါဘူး။



ပြီးရင် Deselect လုပ်လိုက်မယ်၊ အဲဒီနောက်မှာတော့ Filter>Gaussian Blur ကိုအသုံးပြုပါမယ်။ Setting တွေကိုပုံမှာကြည့်ပါ၊ ပုံရဲအရွယ် အစားအလိုက်အပြောင်းအလဲ ရှိနိုင်တာတော့သတိထားပါ၍ကြည့်ကောင်တဲ့ အနေအထားကိုယူလိုက်ပါမယ်။



အခုန်ရင်တော့ပုံလေးကိုဒီလိုမြင်နေရပါပြီ၊ မျက်နှာအနီးတစိုက်ကိုပဲအရောင်ပုံမှန်ထားပြီး ကျွန်တဲ့နေရာတွေဟာ ပိုန်သွားမှာပါ။



Gaussian Blur ကိုသုံးရတာကတော့ လင်းနေတဲ့မျက်နှာပြင်ကို ပုံစံခဲ့လုံးမှာကွက်ပြီးဖြစ်မနေစေပေါ်ပေါ်လေးဖြစ်လိုတာကြောင့်ပါ။ တစ်ခြားသော Adjustment Layer များကိုအသုံးပြုပြီးတော့လဲ Focus ပုံလိုသောနေရာတွေကိုထင်ရှားစေနိုင်မှာပါ၊ မိမိကိုယ်တိုင်စမ်းကြည့်ပါ၌း လိုပြောပါရတယ်။

Barcode maker

HTN: ဟောလူ ဘာတွေဖြစ်နေတဲ့နဲ့ မျက်နှာမသာမယာနဲ့

KZO: ဟာဆရာဟန်သစ်ငြိမ် လာဗျာ ဒီမှာသူငယ်ချင်းတစ်ယောက် အချလေးတင် ဦးနောက်လာစားသွားတာလေ သူလုပ်ငန်းအတွက်အိတ် Design လေးတစ်ခုဆွဲခိုင်းတယ်များ၊ ကျုပ်ကဆွဲပြီးတဲ့ပုံကိုပြတော့ သူကဘာပြောတယ်ထင်လဲ

HTN: ဆိပါဉီး

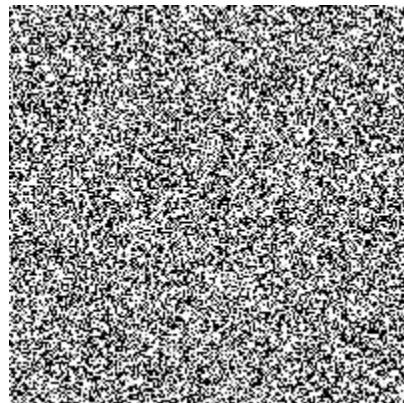
KZO: အခုတစ်လော Design တွေမှာ မျဉ်းကြောင်းလေးတွေကိန်ပါတ်လေးတွေနဲ့ လေးထောင့်ပုံလေးလုပ်ထည့်ကြတယ်တဲ့ အဲဒါမူခေတ်မိတာ၊ အဲဒါလေးထည့်ပေးပါတဲ့၊ သူဘာကိုဆိုလိုပါလိမ့်လို့ သေချာမေးကြည့်မှ သူက Barcode ကိုပြောနေတာဗျ။

HTN: အင်းကျိုပ်လဲသတိထားမိတယ်၊ တကယ် Barcode Scan ပြန်ဖတ်လို့ရမရတွေ့မသိဘူး ပုံတွေမှာပါနေတာပဲ

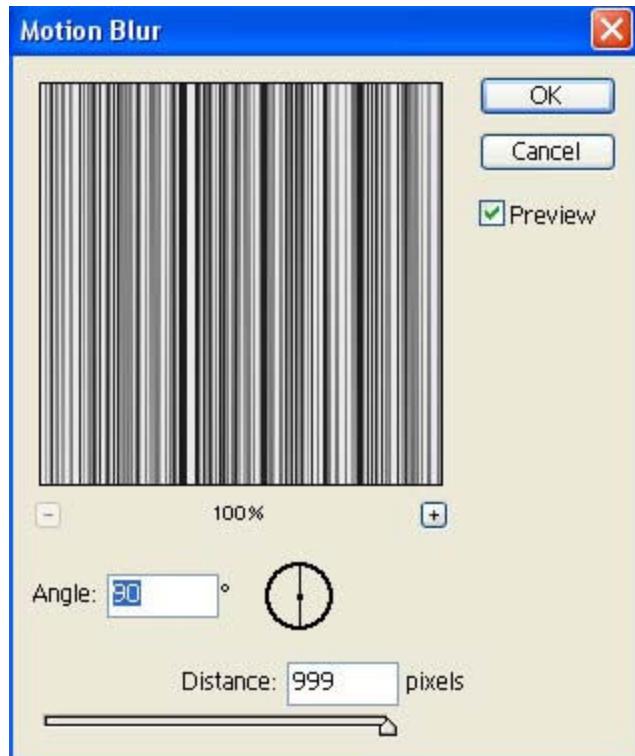
KZO: ဆရာသိတဲ့အတိုင်းပဲလေ Barcode ဆိုတာ ကိုယ့်ရဲ့ Product တစ်ခုနဲ့ဆိုင်တဲ့ Data တွေကို သက်တတစ်ခုလုပ်ပြီးမှတ်ထားတာလေ၊ ဒီအတိုင်းကြီးပေါက်ကရထည့်လို့မကောင်းဘူးပြောလဲနားမထောင်တော့ ကျိုပ်လဲစိတ်ထဲပေါ်လာတဲ့ Barcode တစ်ခုလုပ်ပေးလိုက်ရတယ်ဗျ။

HTN: ဘယ်လိုလုပ်လိုက်တုန်း ရှင်းပါဉီး

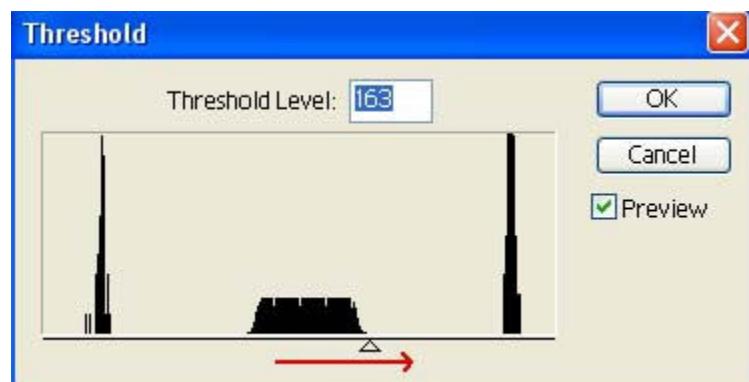
KZO: အရင်ဆုံး 200 pixel ပတ်လည်ရှိတဲ့ New document တစ်ခုယူပြီး Filter>Noise>Add Noise နဲ့ အစက်အစက်လေးတွေရအောင် ယူတယ်ဗျ။ Amount တွေကိုအများဆုံး 400 ထိတင်တယ်၊ Distribution မှာ Uniform နဲ့ Monochromatic တွေယူလိုက်တော့ ဒီလိုရလာတယ်ဗျ။



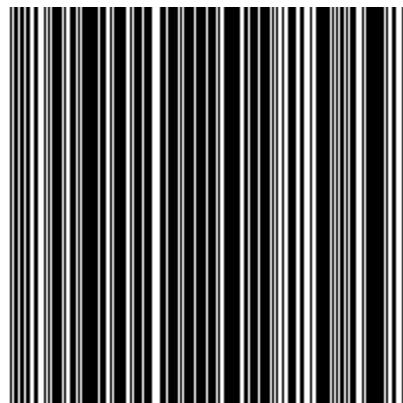
အဲဒီနောက်မှာတော့ Image>Adjustments>Threshold ယူလိုက်တယ် Level ကို 128 ပဲထားတယ်။ ပြီးတဲ့အခါမှ Filter>Blur>Motion Blur ကိုဒီ Setting တွေအတိုင်းယူလိုက်တယ်ဗျ။



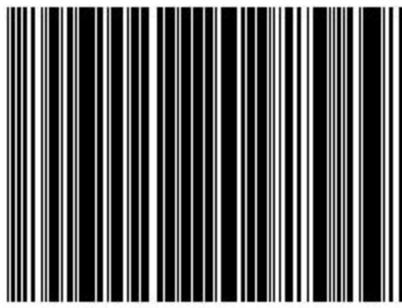
ဤမှ Image>Adjustments>Threshold နောက်တစ်ခါတင်ယူလိုက်တယ်၊ ဤတော့ Level ကို 163 ထိတိုးလိုက်တယ်



ပုံအရွယ်အစားအလိုက်တော့ Setting တွေကွာမှာပေါ့များ။ ဒါဆိုရင်ပုံကိုဖို့မြင်ရတာပဲပေါ့



ເປົ້າມູນຄົມບີຕົກລະບົບໃຫຍ່ໄດ້ວິທີ່ສຳເນົາ ເພື່ອສໍາເລັດໃຫຍ່ຂອງລົງຈາກ



0123456789

HTN: ፊዴሮች፡ ሠራውን ባለቤት የፍጥነት ስምምነት ተረጋግጧል፡፡

KZO: Barcode တွေဖန်တီးတဲ့ Software တွေရှိတယ်ပျါး၊ ဥပမာ Labelview ပေါ်ပေါ်၊ သူရဲ့ website မှာရှုကြည့် Trial version ပေးမယ် ထင်တယ်၊ အဲဒီလို Software တွေသုံးပြီး ဘယ်လို Barcode စနစ်ကိုသုံးမလဲရွေးပေးရဲ့ပဲ။ ဒီမှာအဲဒီစနစ်တွေရဲ့နမူနာပုံစံလေးတွေဆရာဟန်၊ Barcode အောက်ကန်ပါတ်လေးတွေကတော့ Human readable option တွေပျါး၊ အဲဒါကိုပိတ်လိုက်ရင် နံပါတ်တွေကို Barcode Scanner or Reader နဲ့ဖတ်မှုပဲရတော့မယ်၊ ဒီအတိုင်းဖတ်လို့မရတော့ဘူး။

BAR CODE	SAMPLE
CODE 39	
Interleaved 2 of 5	 123405783902
UPC-A	 5 55730 10872 9
UPC-E	 0 367280 2
EAN13	 4 678321 187210
EAN8	 6780 0018
EAN128	
CODABAR (NW-7)	 0002341784639232
CODE128	
POSTNET	
PDF417	 Accepts up to 1,800 Characters
QR CODE	
Micro QR Code	

KZO: အဲဒီကနေရလာတဲ့ Barcode ကိုကုန်ပစ္ည်းတွေမှာကပ်ပြီး၊ ပြန်ဖတ်ချင်တဲ့ အခါတော့ Barcode Scanner တွေနဲ့ဖတ်ရတာပေါ့၊ ကုန်တိုက်တွေမှာမြင်နေရမှာပါများ။

HTN: သော်ဒီလိုလား

KZO: ဟုတ်ပါ့၊ ကျပ်လဲဖြစ်နိုင်ရင်ဒီလိုပဲသုံးကြစေချင်တယ်များ။ ပေါက်ကရတွေလျှောက်မလုပ်စေချင်ဘူး။ အနည်းဆုံးတော့ ကိုယ့် Product ရဲ့ Product Code တစ်ခုလိုပေါ့၊ အဲဒီလေးကိုကြည့်ပြီး ဒါဘယ်တုန်းကထုတ်ခဲ့တာ အရေအတွက်ဘယ်လောက်ရှိခဲ့တယ်ပေါ့များ။

HTN: အဟားဟား ခင်ဗျားတော်တိတ်ရှုပ်သွားမှာပဲ လာများ Coffee တိုက်မယ် ဆိုင်ကိုသွားကြစိုး။