



Photoshop Cs Tools

မျိုးဆက် (Mr.Photo)

TOOL များရဲ့အသံပြန်လုံး

လျှို့ဝှက်ချက်

Photoshop Cs, Cs2, Cs3, Cs4, Cs5 မှာသုံးတဲ့

Tools ထွေရဲ့ အသံပြုပုံအသေးစိတ်ကို အလွယ်တကူနားလည်အောင် နှုန်းပုံတွေနဲ့အတူ အရှိုးရှင်းဆုံး တင်ပြထားပါတယ်။

MyoSat(Mr.Photo)

© 2008 MyoSat

Selection, Cropping and Measuring Tool Gallery

<i>Introduce to Tools</i>	1
<i>Move Tool</i>	6
<i>Rectangular Marquee Tool</i>	11
<i>Elliptical Marquee Tool</i>	17
<i>Single Row Marqueu Tool</i>	
<i>Single Column Marquee Tool</i>	
<i>Lasso Tool</i>	21
<i>Polygonal Lasso Tool</i>	22
<i>Magnetic Lasso Tool</i>	23
<i>Quick Selection Tool</i>	26
<i>Magic Wand Tool</i>	29
<i>Crop Tool</i>	33
<i>Slice Tool</i>	46
<i>Slice Selection Tool</i>	
<i>Eye Dropper Tool</i>	51
<i>Color Sampler Tool</i>	53
<i>Ruler Tool</i>	54
<i>Note Tool</i>	56
<i>Count Tool</i>	58

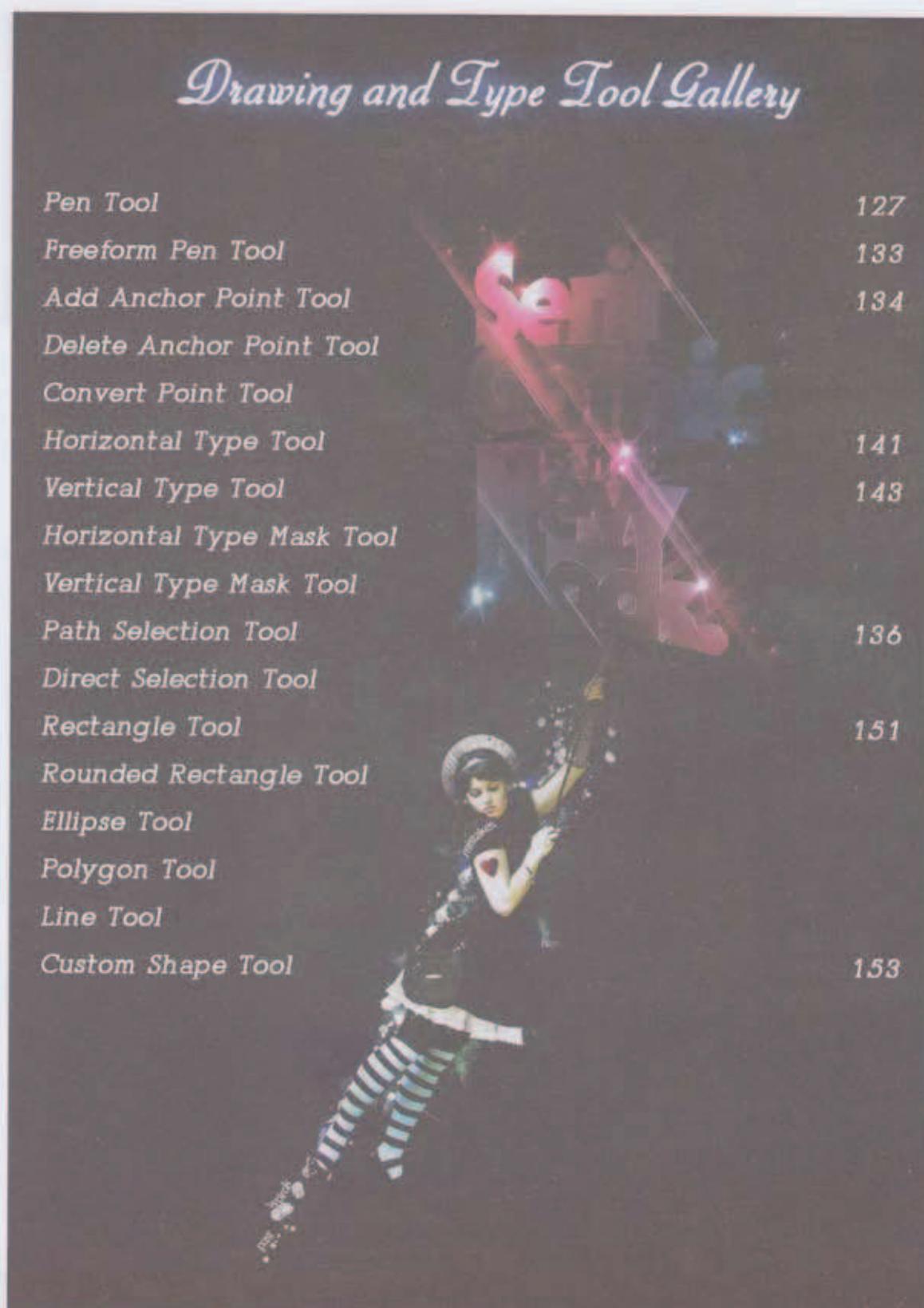


Retouching and Painting Tool Gallery

<i>Spot Healing Brush Tool</i>	62
<i>Healing Brush Tool</i>	64
<i>Patch Tool</i>	68
<i>Red Eye Tool</i>	71
<i>Brush Tool</i>	72
<i>Pencil Tool</i>	73
<i>Color Replacement Tool</i>	83
<i>Mixer Brush Tool</i>	85
<i>Clone Stamp Tool</i>	87
<i>Pattern Stamp Tool</i>	90
<i>History Brush Tool</i>	94
<i>Art History Brush Tool</i>	96
<i>Eraser Tool</i>	99
<i>Background Eraser Tool</i>	104
<i>Magic Eraser Tool</i>	107
<i>Gradient Tool</i>	109
<i>Paint Bucket Tool</i>	116
<i>Blur Tool</i>	117
<i>Sharpen Tool</i>	118
<i>Smudge Tool</i>	119
<i>Dodge Tool</i>	122
<i>Burn Tool</i>	124
<i>Sponge Tool</i>	125

Drawing and Type Tool Gallery

<i>Pen Tool</i>	127
<i>Freeform Pen Tool</i>	133
<i>Add Anchor Point Tool</i>	134
<i>Delete Anchor Point Tool</i>	
<i>Convert Point Tool</i>	
<i>Horizontal Type Tool</i>	141
<i>Vertical Type Tool</i>	143
<i>Horizontal Type Mask Tool</i>	
<i>Vertical Type Mask Tool</i>	
<i>Path Selection Tool</i>	136
<i>Direct Selection Tool</i>	
<i>Rectangle Tool</i>	151
<i>Rounded Rectangle Tool</i>	
<i>Ellipse Tool</i>	
<i>Polygon Tool</i>	
<i>Line Tool</i>	
<i>Custom Shape Tool</i>	153



3D and Navigation Tool

3D Object Rotate Tool

157

3D Object Rool Tool

3D Object Pen Tool

3D Slide Tool

158

3D Scale Tool

3D Rotate Camera Tool

3D Rool Camera Tool

3D Pen Camera Tool

3D Walk Camera Tool

3D Zoom Camera Tool

Hand Tool

159

Rotate View Tool

Zoom Tool

160



Photoshop ရဲ့လျှို့ဝှက်ချက်မှာ Tool တွေကိုသင့်တော်ရာအလိုက်ရွေးချယ်အသုံးပြုတက်ခြင်းဟာ အဓိကကျပါတယ်။ ဒီလိုရွေးချယ်အသုံးပြုတက်ဖို့အတွက် Tool တိုင်းကိုကျမ်းကျင်စွာအသုံးပြုတက်ဖို့လိုအပ်ပါတယ်။

Tool တွေကိုအသုံးပြုတဲ့ခါမှာ Tool Option ကိုလည်းချုန်ထားလို့မရပါဘူး။ Tool နဲ့ Tool Option တို့စနစ်တကျ တွဲဖက်အသုံး အသုံးချုတက်ဖို့လိုအပ်ပါတယ်။

ဒါမှုလည်း ပိုမိုကောင်းမွန်တဲ့ လုပ်ဆောင်ချက်တွေကိုဖန်တီးနိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။



Tools တွေကိုသက်ဆိုင်ရာအလိုက် အုပ်စုလေးတွေကို အောက်ပါအတိုင်း ခွဲခြားထားပါတယ်။

Selection,Cropping and Measuring Tools Gallery

▶+ Move Tool(V)	⋮ Single Column Marquee Tool
□ Rectangular Marquee Tool(M)	○ Lasso Tool(L)
○ Elliptical Tool(M)	▽ Polygonal Lasso Tool(L)
··· Single Row Marquee Tool	↶ Magnetic Lasso Tool(L)

 Crop Tool(C)	 Slice Selection Tool(C)
 Slice Tool(C)	 Note Tool(I)
 Eye Dropper Tool(I)	 Count Tool(I)
 Color Sampler Tool(I)	
 Ruler Tool(I)	

Retouching and Painting Tools Gallery

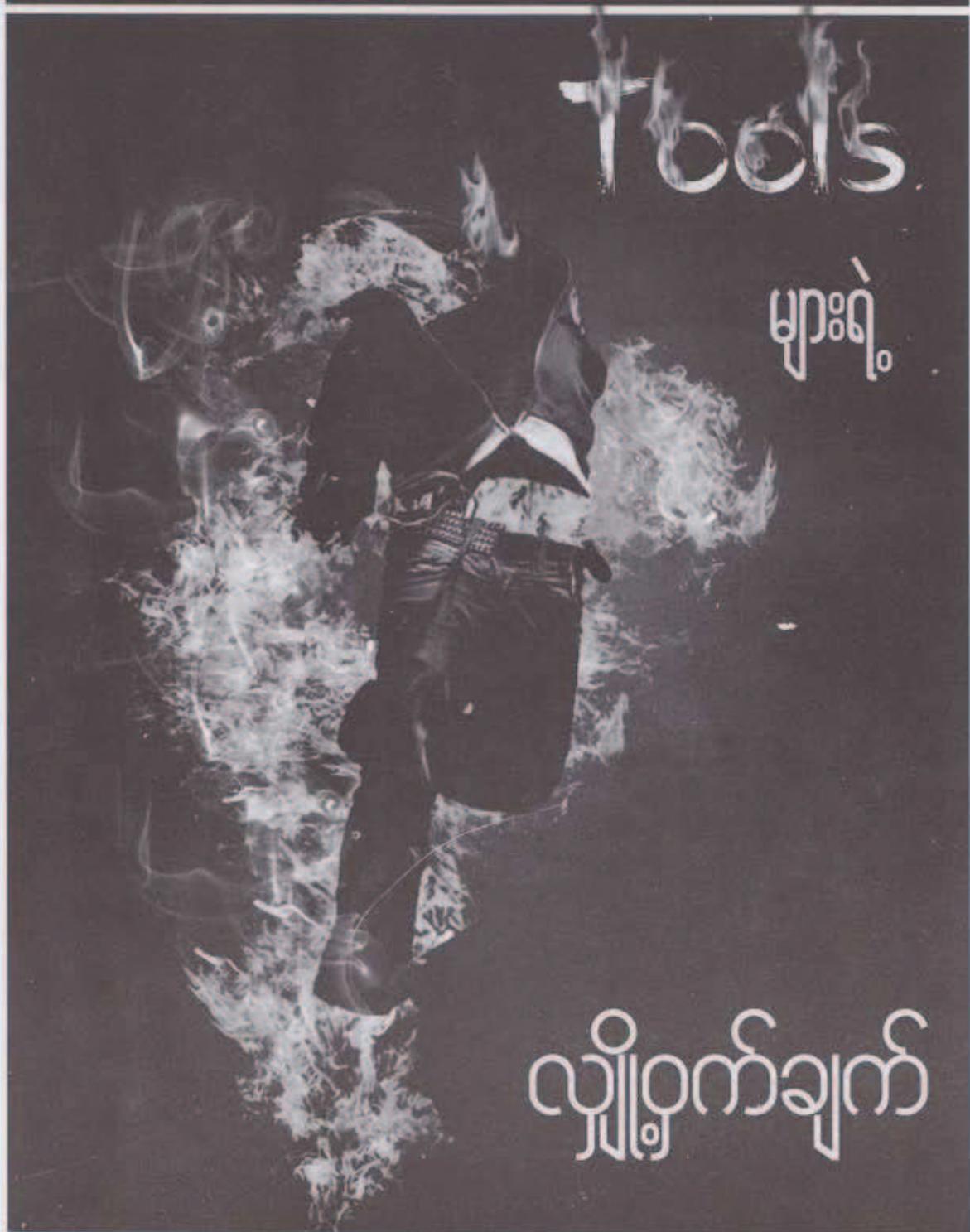
 Spot Healing Brush Tool(J)	 Magic Eraser Tool(E)
 Healing Brush Tool(J)	 Blur Tool
 Patch Tool(J)	 Sharpen Tool
 Red Eye Tool(J)	 Smudge Tool
 Clone Tool(S)	 Dodge Tool(O)
 Pattern Stamp Tool(S)	 Burn Tool(O)
 Eraser Tool(E)	 Sponge Tool(O)
 Background Eraser Tool(E)	
 Brush Tool(B)	 Mixer Brush Tool(B)
 Pencil Tool(B)	 Gradient Tool(G)
 Color Replacement Tool(B)	 Paint Bucket Tool(G)
 History Brush Tool(Y)	 Art History Brush Tool(Y)

Drawing And Type Tools Gallery

Pen Tool(P)	Ellipse Tool(U)
Free From Pen Tool(P)	Polygon Tool(U)
Add Anchor Point Tool(P)	Line Tool(U)
Delete Anchor Point Tool(P)	Custom Shape Tool(U)
Convert Point Tool(S)	Horizontal Type Tool(T)
Path Selection Tool	Vertical Type Tool(O)
Direct Selection Tool	Horizontal Type Mask Tool(O)
Rectangle Tool(U)	Vertical Type Mask Tool(O)
Rounded Rectangle Tool(U)	

3D and Navigation Tools Gallery

3D Object Rotate Tool(K)	3D Rotate Camera Tool(K)
3D Object Roll Tool(K)	3D Roll Camera Tool(K)
3D Object Pan Tool(K)	3D Pan Camera Tool(K)
3D Object Slice Tool(K)	3D Walk Camera Tool(K)
3D Object Scale Tool(K)	3D Zoon Camera Tool(K)
Hand Tool (H)	Rotate View Tool
Zoom Tool (Z)	



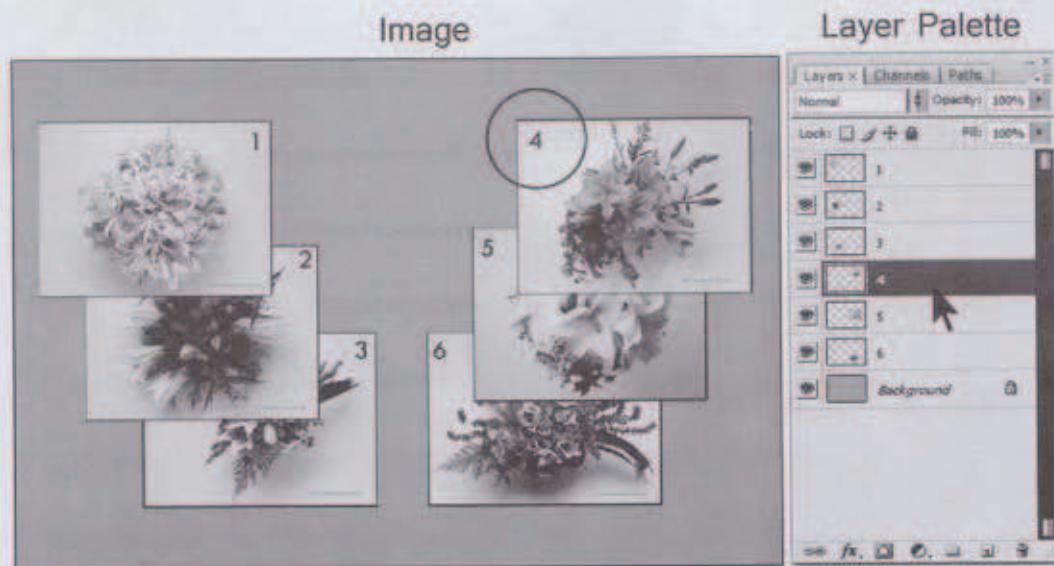
SELECTION TOOL GALLERY



Move Tool ကတေသာ Selection Tool တစ်ခုပြစ်ပါတယ်၊ Image တစ်ခုအတွင်းမှာရှိတဲ့ Layer တွေကို နေရာအထားအသိချေပြောင်းဖို့နဲ့ ရွေးချယ်ဖို့အတွက် အသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။

ပုံမှန်အားဖြင့်တေသာ Image ထဲက ကိုယ်ပြုပြင်လိုတဲ့ Layer ကို Layer Palette မှာ တလစ်နှုင်ပြီး ရွေးချယ်ပေးရမှာပြစ်ပါတယ်။

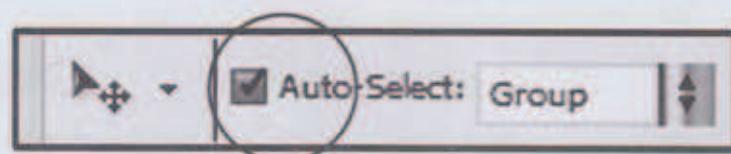
ပြုပြင်ပြောင်းလည်းမူတိုင်းဟာ ကိုယ်ရွေးချယ်ထားတဲ့ Layer ပေါ်မှာပဲသက်ရောက်ဖူးရှိမှာပြစ်ပါတယ်။



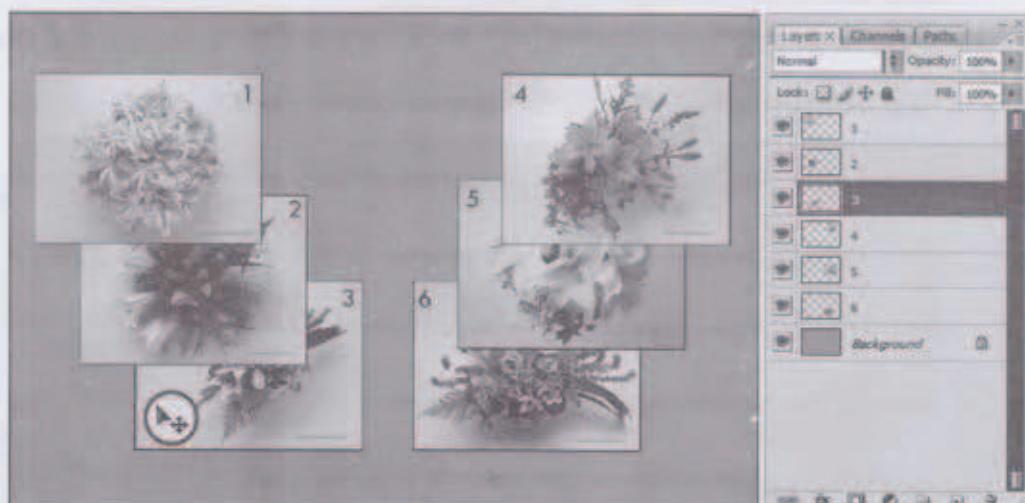
Layer Palette ကိုအသုံးမပြုဘဲ Move Tool နဲ့ Image ထဲမှာရှိနေတဲ့ Layer တွေကို လွယ်ကူစွာရွှေ့ချယ်နိုင်ပါတယ်။

Tool Box က Move Tool ကို ရွှေ့ချယ်လိုက်ပါ ပြီးရင် Tool Option Bar မှာ Auto Select ဆိုတဲ့ဘေးက လေးလယာင့်ကွက်လေးမှာ ကလစ်တစ်ချက်ထောက်ပြီး အမှန်ခြစ်ကလေးပေးလိုက်ပါ။

Tool Option Bar

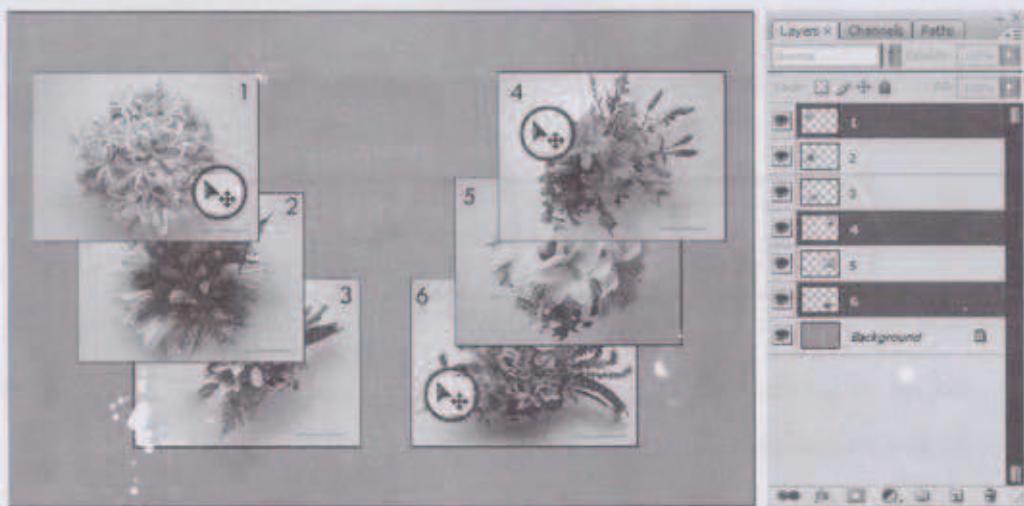


ဒါဆိုရင် Image ထဲက ကိုပြပြင်လိုတဲ့ Layer တိုင်းကို ကလစ်တစ်ချက်နှင့်ပြီး အလွယ်တကူနိုင်ပါတယ် ဒါဟာ Layer တစ်ခုခြင်းရွှေ့ချယ်တာဖြစ်ပါတယ်။

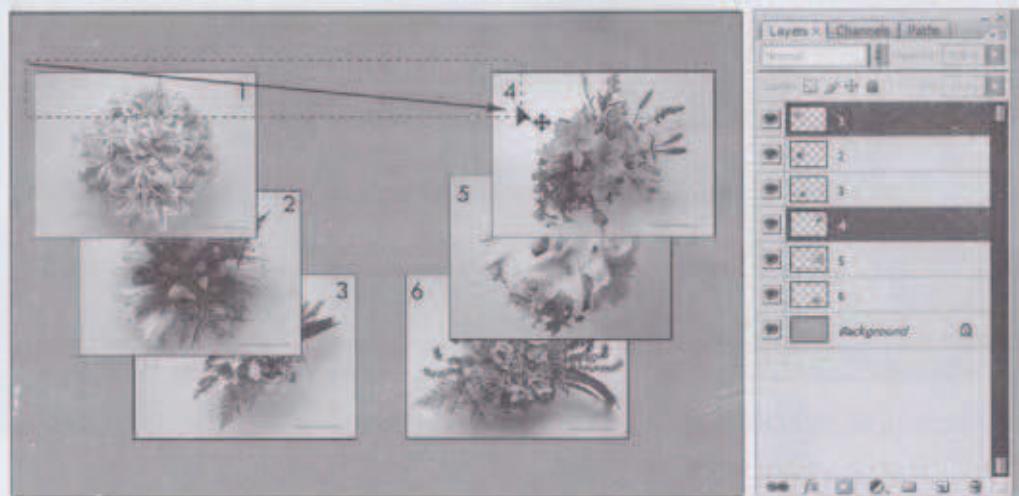


Layer တစ်ခုထက်ပိုပြီး ရွှေးချယ်ချင်ရင် ကိုဘုတ်က Shift ကိုစိတားပြီး ကိုယ်ရွှေးချယ်လိုတဲ့ Layer တွေကို ကလစ်လိုက်ထောက်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

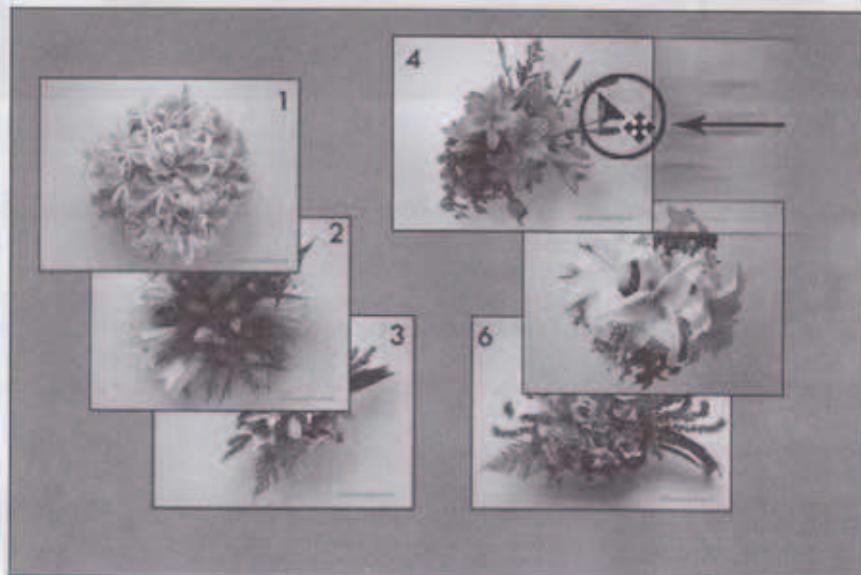
ရွှေးချယ်ထားတဲ့ထဲမှာ မလိုအပ်တဲ့ Layer တွေပါလာခဲ့ရင် ကိုဘုက်က Shift+Alt ကိုစိတားပြီး မလိုအပ်တဲ့ Layer ပေါ်မှာ ကလစ်ထောက်ပြီး ပြန်ဖြတ်နိုင်ပါတယ်။



နောက်ပြီး Image နှဲလွှတ်တဲ့နေရာကနေ(သို့) Background ပေါ်ကနေ Move Tool နဲ့ Drag ဆွဲပြီးတော့လည်း တစ်ခုထက်ပိုတဲ့ Layer တွေကို ရွှေးချယ်နိုင်ပါသေးတယ်။



နောက်ပြီး: Move Tool က Image ထဲမှာရှိတဲ့ Layer တွေကိုရွှေ့လှားစေနိုင်ပါတယ်၊ ရွှေ့ပြောင်းလိုတဲ့ Layer တို့ Move Tool နဲ့ ကလစ်ပိပြီး အလိုရှိရာနေရာကို ရွှေ့ပြောင်းနိုင်ပါတယ်။



အခြား Tool တစ်ခုခုသုံးနေရင်းနဲ့ Ctrl Key ကို ပိုးထားရင် Move Tool အဖြစ်ကို ခကာပြောင်းလွှားမှာဖြစ်ပြီး Move Tool ခဲ့လုပ်ဆောင်ချက်တွေအားလုံးကို လုပ်ဆောင်နိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

Ctrl Key တို့ပြန်လွှတ်လိုက်ရင်တော့ Move Tool ပျောက်သွားပြီး လက်ရှိအသုံးပြုနေတဲ့ Tool ကို ဆက်လက် အသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။

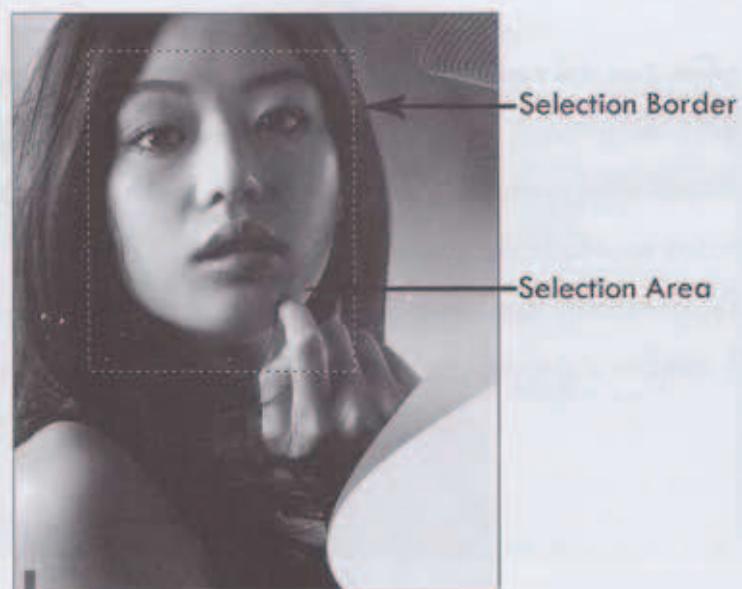
ဒီနည်းကလေးက အရမ်းအဆင်ပြေပြီး လုပ်ဆောင်ချက်တွေကို လွယ်ကူ မြန်ဆန်စေပါတယ်။ မူးကြောင့် အရင်က မသုံးခွဲဖူးသေးရင် စမ်းသပ်ပြီး သုံးခွဲကြည့်စေချင်ပါတယ်။



Image တစ်ခုရဲ့ လိုအပ်တဲ့အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုကိုသာ ရွှေးချယ်ပြုပြင်နိုင်ဖို့အတွက် Selection လိုခေါ်တဲ့ ရွှေးချယ်ခြင်းကို မဖြစ်မနေလုပ်ဆောင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Marquee Tool ဟာ Selection Tool တစ်ခုပဲဖြစ်ပါတယ်။ Image ရဲ့ ပြုပြင်လိုတဲ့အစိတ်အပိုင်း ကို Marquee Tool နဲ့ရွှေးချယ်မယ်ဆိုရင် ရွှေးချယ်ထားတဲ့ ဒရီယာကို Dotted Line နဲ့ဘောင်ခက်ပြီးပြသပေးမှု့ဖြစ်ပါတယ်။

Dotted Line ကို Selection Border လိုခေါ်ပြီးတော့ ရွှေးချယ်ထားတဲ့ ဒရီယာကိုတော့ Selection ဒရီယာလိုခေါ်ပါတယ်။



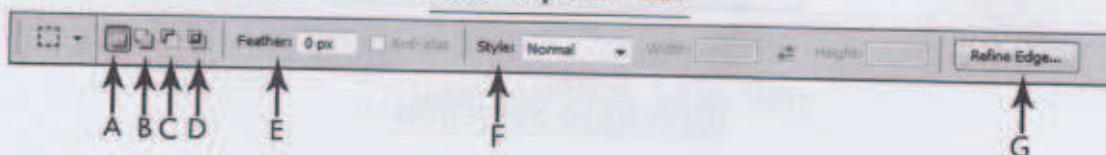
Marquee Tool တိအောက်ပါအတိုင်း (၄)မျိုး ခွဲခြားသက်မှတ်ထားပါတယ်။

- (1)Rectangular Marquee Tool (စတုရန်း၊ ထောင့်မှန်စတုဂံး Selection သက်မှတ်ခြင်း)
 - (2)Elliptical Marquee Tool (စက်ဝိုင်းပုံ၊ ဘဲဥပ္ပါ Selection သက်မှတ်ခြင်း)
 - (3)Single Row Marquee Tool (1 Pixel အကျယ်ရှိ အလျားလိုက် Selection သက်မှတ်ခြင်း)
 - (4)Single Column Marquee Tool (1Pixel အကျယ်ရှိ ဒေါင်လိုက် Selection သက်မှတ်ခြင်း)
- တို့ပဲဖြစ်ပါတယ်။

RECTANGULAR MARQUEE TOOL (M)

Tool Box တ Rectengular Marquee Tool တိယူလိုက်ပါ ပြီးရင် Tool Option Bar တိကြည့်လိုက်ပါ။ အောက်ပါအတိုင်းတွေရပါမယ်။

Tool Option Bar

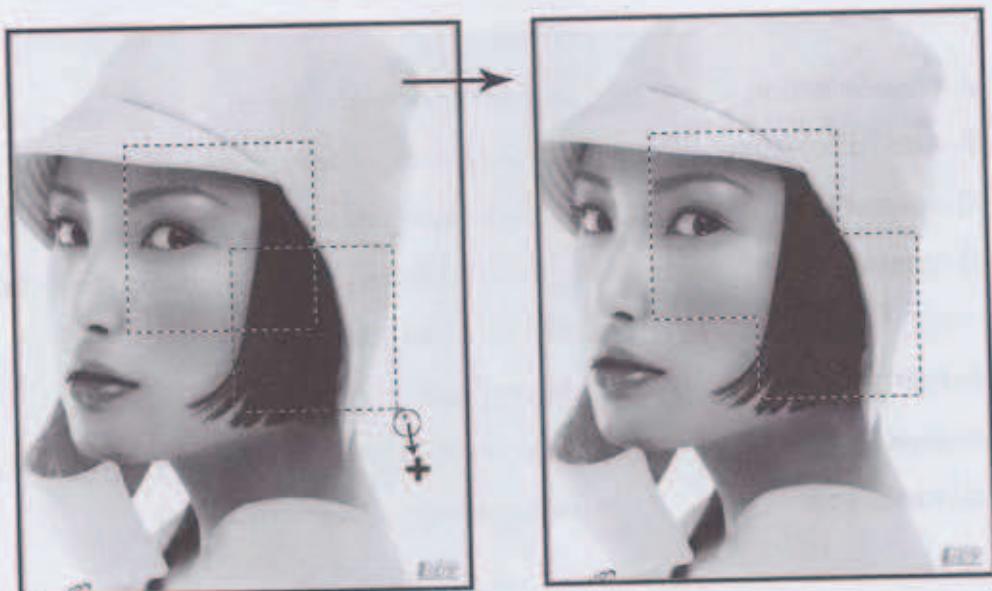


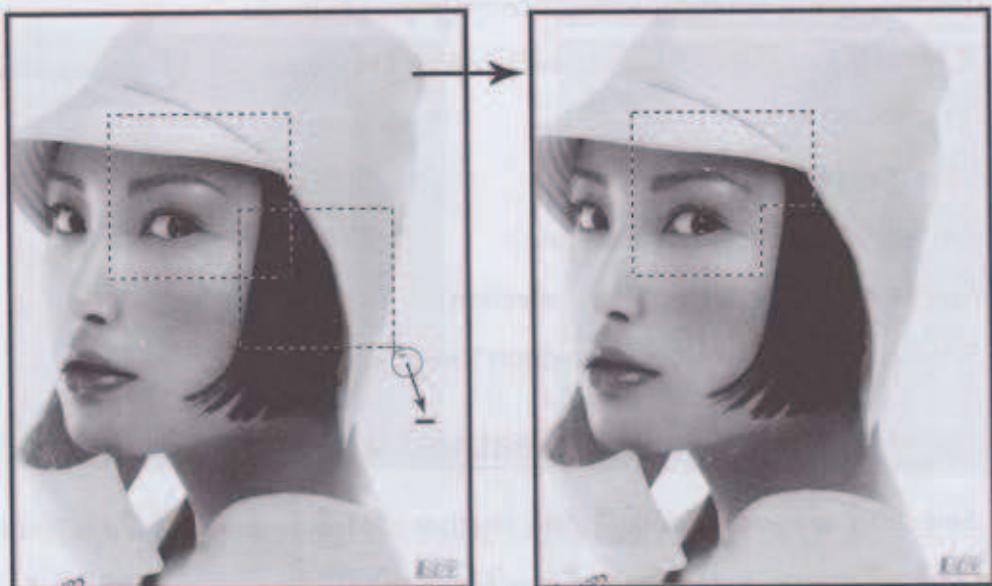
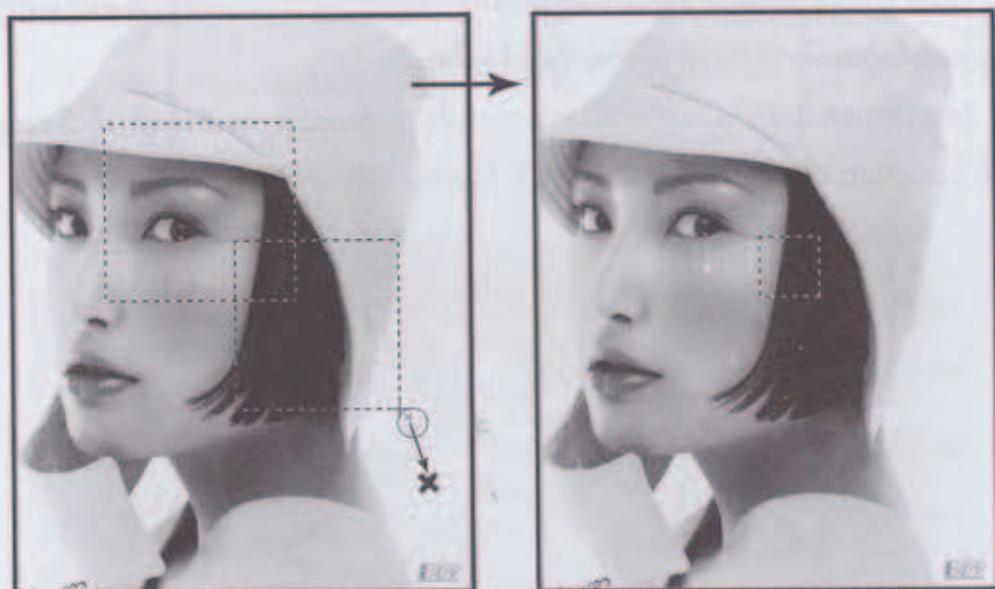
- | | |
|-----------------------------|--|
| A- New Selection | (ဧွေးချယ်မှ အသစ်ပြုလုပ်ခြင်း) |
| B- Add To Selection | (ဧွေးချယ်ထားတဲ့ ဧရိယာမှာထပ်မပေါင်းထည့်ခြင်း) |
| C- Subtract From Selection | (ဧွေးချယ်ထားတဲ့ ဧရိယာမှ ပြန်လည်နိုးခြင်း) |
| D- Intersect With Selection | (မူလ Selection နှင့် ထပ်မံဧွေးချယ်သည့် Selection နှစ်ခု ဆက်ပေါင်ရှိယာကိုယူခြင်း) |
| E- Feather | (အနားစွမ်းများကို ဝေဝါးစေခြင်း) |
| F- Style | (Selection အမျိုးအစား ဧွေးချယ်သက်မှတ်ခြင်း) |
| G- Refine Edge | (အနားစွမ်းချောမ္မာမှုပုံစံ ဧွေးချယ်ခြင်း) |

(A) New Selection



(B) Add To Selection



(C) Subtract From Selection(D) Intersect With Selection

Selection တွေကို ပေါင်းထည့်တဲ့အခါ ဒါမှုမဟုတ် နှင်ယူတဲ့အခါ Tool Optionမှာ သွားပြီး ရွှေးချယ်နိုင်သလို Keyboard ကလည်းအလွယ်တက္ကဇွဲးချယ်နိုင်ပါတယ်။

Selection Tool တစ်ခုခုသုံးနေရင်း ဖော်ပြထားတဲ့ Key လေးတွေကို ပိုပြီးပြုလုပ်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Shift Key (Add To Selection)

Alt Key (Subtract From Selection)

Shift + Alt Key (Intersect With Selection)

Selection အပေါင်း၊ အနှစ်ဟာ Selection Tool အားလုံးနဲ့ သက်ဆိုင်ပါတယ်။

(E)Feather

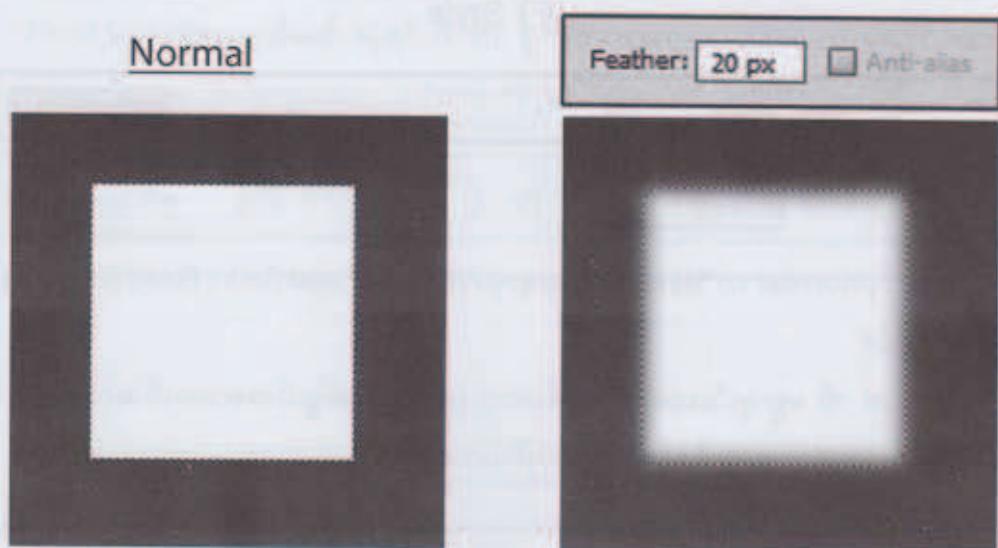
Selection တစ်ခုခုကို အသုံးပြုပြီးဆိုရင် Feather ကိုလည်းမေ့ထားလို့မရပါဘူး၊ Feather ရဲလုပ်ဆောင်ချက်ကတော့ အနားစွမ်းတွေကို ဝေဝါးစေတာပါ။

တစ်နည်းအားဖြင့် အနားစွမ်းတွေရဲ့ ပြတ်သားမှုကို ဆုံးချုံးစေတာပါ၊ Feather ရဲတန်ဘိုးများ လေ ဝေဝါးလေပါပဲ။

Layer တစ်ခုနဲ့ တစ်ခု ရောထွေးစေချင်တဲ့အခါ ဒါမှုမဟုတ် ကြမ်းတမ်းတဲ့အနားစွမ်းတွေကို ချောမွှေ့စေချင်တဲ့အခါမှာ Feather ကို အသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။

Tool Option Bar က Feather မှာတန်းဘိုးတစ်ခု ရှိက်ထည့်ထားမယ်ဆိုရင် ကိုယ်ရွှေးချယ် လိုက်တဲ့ Selection တိုင်းမှာ အဲဒီ Feather တန်ဘိုးတစ်ခု အမြဲပါဝင်နေမှာဖြစ်ပါတယ်။





Feather တို့ ပုံသေပေးမထားဘဲ လိုအပ်တဲ့အခါမှ Tool Option မှာ လိုအပ်တဲ့တန်ဘိုးပေးပြီး အသုံးပြုနိုင်သလို့ Ctrl + Alt + D တိုနိုင်ပြီးတော့ ပေါ်လာတဲ့ Feather Option မှာ လိုအပ်တဲ့ တန်ဘိုးကို ရုံက်ထည့်ပြီး အလွယ်တစ်ကူ အသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။

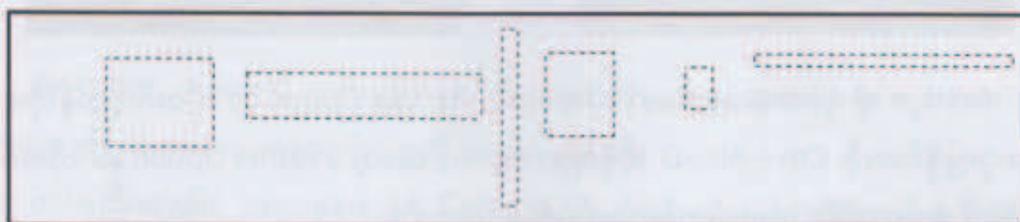


(F) Style

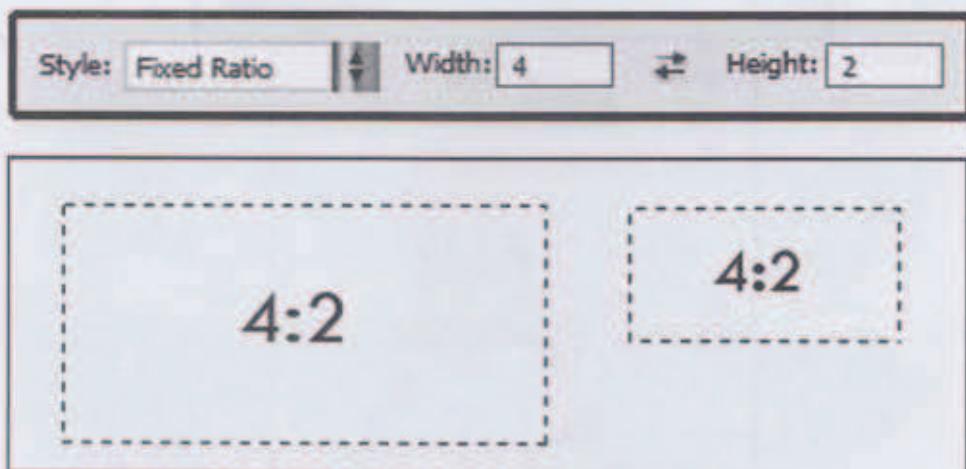


Tool Option Bar ၏ Style ဆိုတဲ့နေရာမှာ Normal, Fixed Ratio, Fixed Size ဆိုပြီး ရွေးချယ်နိုင်ပါတယ်။

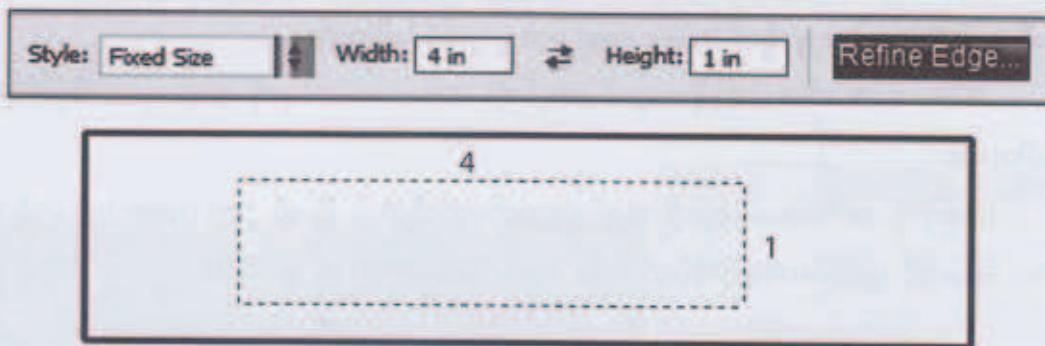
Normal ကို ရွေးချယ်ထားမယ်ဆိုရင်တော့ ပုံသဏ္ဌာန် အရွယ်အစားအတိအကျမရှိတဲ့ ပုံမှန်လေးထောင့် Selection တွေကိုဖုန်တီးနိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။



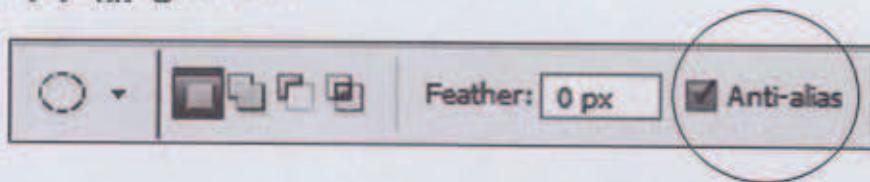
Fixed Ratio ကိုရွေးချယ်ထားမယ်ဆိုရင် Width နဲ့ Height တို့မှာ ကိုယ်ပြုလုပ်လိုတဲ့ Ratio ကို ရိုက်ထည့်ပေးရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါဆိုရင် ပြုလုပ်လိုက်တဲ့ Selection တိုင်းဟာ ကိုယ်သက်မှတ်ထားတဲ့ အခါးအတိုင်း ရရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။



Fixed Size ကိုရွေးချယ်မယ် ဆိုရင် Width & Height တို့မှာ တန်ဘိုးကို အတိုင်းအတာနဲ့ တွဲပြီး ရိုက်ထည့်ပေးရပါမယ်။ ဥပမား ၂၀ in, 20 px



ဒါဆိုရင် Selection ပြုလုပ်တဲ့အခါ ကိုယ်ပေးထားတဲ့ တန်ဘိုးအတိုင်း တိကျတဲ့ Selection Area တစ်ခုကို ရရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။



Elliptical Marquee Tool ကိုအသုံးပြုတဲ့အခါ Anti-alias မှာကလစ်ပေး၏ထားမယ် ဆိုရင် ချောမ္မာတဲ့အနားစွမ်းကိုရရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။

ကျော်တဲ့အသုံးပြုပုံတွေကတော့ အတူတူပါပဲ၊ Rectangular နဲ့ Elliptical နှစ်မျိုးကို အသုံးပြုတဲ့အခါ စတုရန်းပုံ(သို့)စက်ဝိုင်းပုံ တိတိကျကျ လိုချင်တဲ့အခါ Shift Key ကိုပို့ပြီး မောက်စိုး Drag ဆွဲရပါတယ်။

Shift+Alt ကိုပို့ပြီး Drag ဆွဲမယ်ဆိုရင်တော့ လေးထောင့်(သို့) စက်ဝိုင်းခဲ့အလယ်ကို ပတို့ပြုပြီးတော့ Selection ကိုချုပ်ပေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

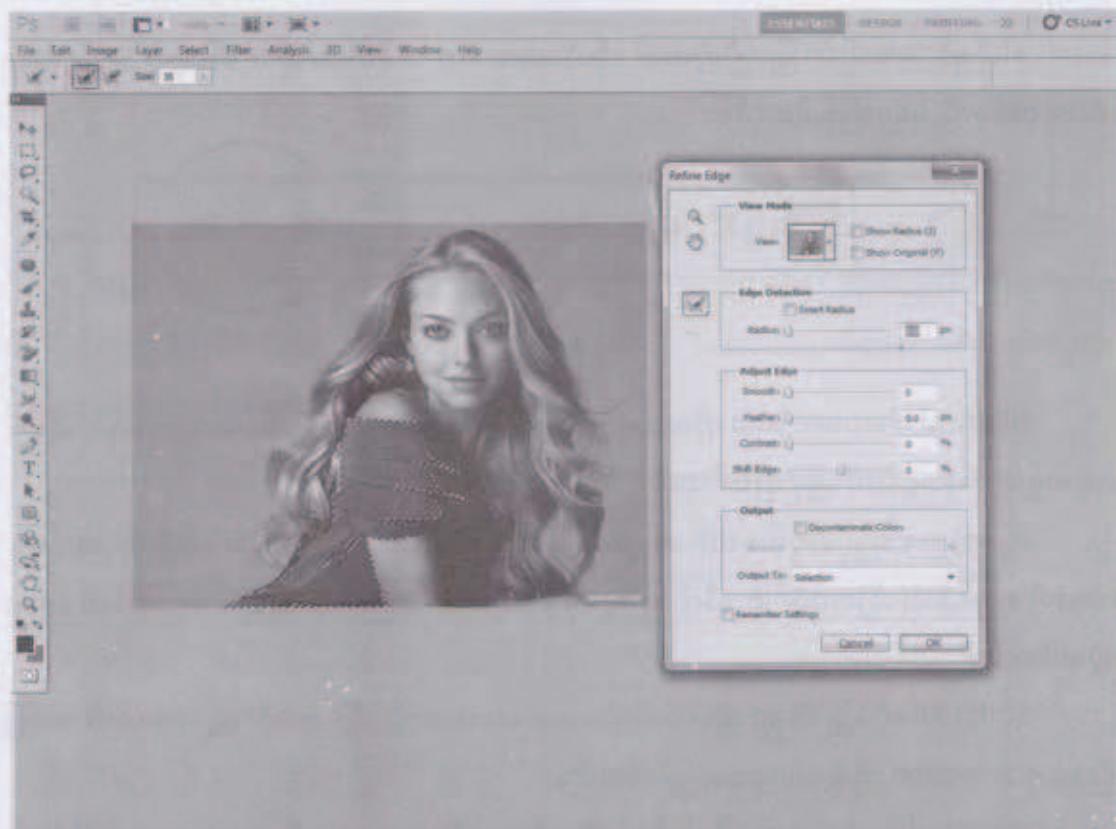
Selection ပြုလုပ်တဲ့အခါ ကိုယ်လိုချင်တဲ့ ဒရိယာနဲ့ Selection ထပ်တူမကျသေးရင် Mouse ကိုမလွှတ်သေးဘဲ Space Bar ကိုပို့ပြီး Selection Border ကိုရွှေ့နိုင်ပါတယ်။

Refine Edge

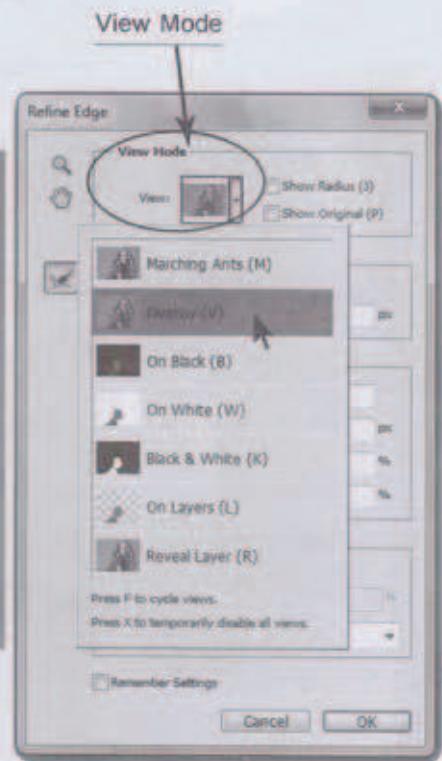
Selection Tool တွက်အသုံးပြုပြီ: Selection တွေပြုလုပ်တဲ့အခါ အနားစွမ်းတွေရဲ့ချောမ္မာ ပုံစံကို Tool Option Bar မှာရှိတဲ့ Refine Edge မှာဆွဲချည်ဖိုင်ပါတယ်။

Refine Edge ကိုအသုံးပြုဖို့အတွက် အရင်ဆုံး Selection တစ်ခုကို အရင်ဆုံးသက်မှတ်ရဟာ ဖြစ်ပါတယ်။

ခါးကြောင့် Selection တစ်ခုကို အရင်ဆုံးသက်မှတ်လိုက်ပါ၊ ပြီးရင် Tool Option Bar မှာရှိတဲ့ Refine Edge ကို ကလစ်တစ်ချက်နှင့်လိုက်ပါ။ အောက်ပါအတိုင်းတွေရပါမယ်။



ပေါ်လာတဲ့ Refine Edge Window ရဲ့အပေါ်ဆုံးမှာရှိတဲ့ View Mode မှာ ကိုယ်သက်မှတ်ထားတဲ့ Selection ရဲ့ခြောင်းလည်းပုံစံ ဖြည့်ရှုစိုးအတွက် မြင်ကွင်းပုံစံရွေးချယ်နှင့်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် View ဆိုတဲ့ အကွက်ကလေးမှာ ကလစ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အောက်ပါအတိုင်းတွေ ရှုံးချုပ်ပါတယ်။



အခုတွေ မြင်ရတာကတော့ View ထဲက Overlay ဆိုတဲ့ မြင်ကွင်းတို့ရွေးချယ်ထားတာဖြစ်ပါတယ်။ မြင်ကွင်းရွေးချယ်ရတာကတော့ အနားစွမ်းချောမွေ့မှုတွေကို လိုသလိုပြုမြင်တဲ့အခါ ဖြစ်ပေါ်လာတဲ့ ရလာဝ်တွေကို စိတ်တိုင်းကျတွေ မြင်နိုင်ဖို့ အတွက်ပဲဖြစ်ပါတယ်။

ဒါကြောင့် View ထဲက စိတ်ကြိုက်မြင်ကွင်းတစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီးတဲ့အခါ Edge Detection နဲ့ Adjust Edge တို့မှာ Selection ရဲ့ အနားစွမ်းချောမွေ့မှုပုံစံကို စိတ်တိုင်းကျ ချိတ်ညီနိုင်ပြုဖြစ်ပါတယ်။

Selection Tool တွေကို အသုံးပြုပြီး ဖန်တီးထားတဲ့ ပုံလေးတစ်ပုံကို နူးနာအဖြစ်ဖော်ပြုပေးလိုက်ပါတယ်။

SAMPLE



ပိုမ်းကလေး တစ်ယောက်ရဲ့ ပုံကို Marquee Tool နဲ့ Select မှတ်ပြုဗုံး Feather (50) ပေးလိုက်ပါတယ်၊ ပြီးတော့ Move Tool နဲ့ Drag ဆွဲယူပြီး အသင့်ရှိနေတဲ့ Album ပုံ Background လေးပေါ်မှာ သွားထားလိုက်ပါတယ်။

ပြီးမှ Transform (Ctrl+T) နဲ့ လိုအပ်သလို ချုံ/ချုံလုပ်ပြီး အလိုက်သင့်နေရာချယားတာဖြစ်ပါတယ်။



Marquee Tool နဲ့ရွေးချယ်ဖို့က်ခဲတဲ့ ပုံတွေကိုတော့ Lasso Tool နဲ့ရွေးချယ်နှင့်ပါတယ်။ Lasso Tool မှာ (၃) မျိုးရှိပါတယ်။

- (A) Lasso Tool
- (B) Polygon Lasso Tool
- (C) Magnetic Lasso Tool

(A) Lasso Tool



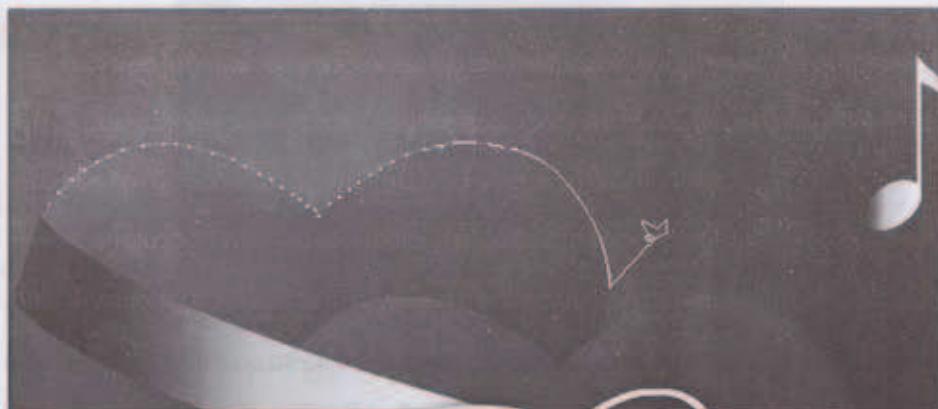
Selection ပြုလုပ်ဖို့အတွက် မောက်စ်ကို ဖိုးပြီး ကိုယ်ရွေးချယ်လိုတဲ့ အနားပတ်လည်အတိုင်း ဆွဲသွားရမှာဖြစ်ပါတယ်။ အစမှတ်ကိုပြန်ရောက်ပြီဆိုရင် မောက်စ်ကိုလွှတ်လိုက်ပါ လိုအပ်တဲ့ Selection တစ်ခုရရှိပွားဖြစ်ပါတယ်။

(B) Polygon Lasso Tool



Selection ပြည်းချင်တဲ့ ပထမနေရာကို ကလစ်ချက်ထောက်ပါ၊ ပြီးရင် ရွှေးချယ်ချင်တဲ့ ဧရိယာရဲ့ တစ်နေရာမှာ ခုတိယကလစ်ထောက်ပြီးမှတ်ပါ။ ဒါဆိုရင် ပထမအမှတ်နဲ့ ခုတိယအမှတ်ကို မျဉ်းဖြောင့်နဲ့ဆက်သွယ်ပေး မှာဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနည်းအတိုင်းကျေနှင့်နေရာတွေကို ကလစ်လုပ်သွားပြီး ပထမ အမှတ်နဲ့ ပြန်သုသွေးရင် လိုအပ်တဲ့ Selection Area ကိုရရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။

တစ်ခုသတိထားရမှာက အမှတ်တစ်ခုနဲ့ တစ်ခုကို မျဉ်းဖြောင့်နဲ့ ဆက်သွယ် ပေးတာဖြစ်တဲ့အတွက် ကျွေးညွတ်တဲ့ ဧရိယာကိုရွှေးချယ်မယ်ဆိုရင် အမှတ်တွေကို နေရာ စိတ်စိတ် ချပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။



(C) Magnetic Lasso Tool



Magnetic Lasso Tool ကတေသာ အရောင်တန်ဘိုးကွဲပြားတဲ့ နေရာတွေကို အလွယ်တကူ ရွှေးချယ်နိုင်ပါတယ်။

ရွှေးချယ်လိုတဲ့ စရိယာရဲ့အနားစွမ်းမှာ ကလစ်တစ်ချက်ထောက်ပါ ပြီးရင်ရွှေးချယ်လိုတဲ့ စရိယာတစ်လျှောက်ကို Pointer လေး အသာတင်ပြီး မောက်စိတိရွှေးသွားရှုပါပဲ။

အဓမ္မတ်ကို ပြန်ရောက်ရင် Click နိုင်လိုက်ပါ လိုအပ်တဲ့ Selection တစ်ခုရရှိဖြစ်ပါတယ်။

Magnetic Lasso Tool တို့ရွေးချယ်လိုက်တဲ့အခါ Tool Option Bar တို့ အောက်ပါအတိုင်းတွေ ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

ထူးခြားတဲ့ပြောင်းလည်းမှုမျိုးမဟုတ်ပေမဲ့ အနည်းငယ်တော့ အထောက်အကူ ပြနိုင်မှာပါ။ အခါကြောင့် လေ့လာကြည့်ကြရအောင်



Feather & Anti-alias အကြောင်းကတော့ Marquee Tool အခန်းမှာ ဖော်ပြခဲ့ပြီးဖြစ်ပါတယ်။



► Width မှာ Pixel တန်သိုးတို့ (1) ကနေ (256) ထိ ထားရှိနိုင်ပါတယ်။ အဲဒီတန်သိုးတွေက တော့ ရွေးချယ်တဲ့ ရေးယာရဲ့အနားစွမ်းနဲ့ Pointer ပဲ့အကွာဝေးကိုသာရည်ညွှန်းပါတယ်။

ဆိုလိုတာက တန်သိုးများရင် များသလောက် Pointer ဟာ အနားစွမ်းကနေ ကွာဝေးနိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။ ရှင်းသွားအောင် အောက်ကပုံလေးကိုကြည့်လိုက်ကြရအောင်



Contrast

► Contrast မှာတော့ ရာခိုင်နှစ်းကို (1) ကနေ (100) ထိထားရှိနိုင်ပါတယ်။ အလင်းအမြှောင် တောက်ပူဗျာနည်းတဲ့ ပုံရိပ်တွေကိုရွေးချယ်မယ်ဆိုင်ရင် ရာခိုင်နှစ်းများများနဲ့ ရွေးချယ်ပေးဖိုလိုအပ်ပါတယ်။

Frequency

► Frequency မှာ လည်းတန်ဘိုးကို (1) ကနေ (100) အထိထားရှိနိုင်ပါတယ်။ ပုံတစ်ပုံရဲ့ အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုကို ရွေးချယ်တဲ့အခါများ သက်မှတ်တဲ့ Points လေးတွေကိုရည်ညွှန်းပါတယ်။

တန်ဘိုးများရင် Point လေးတွေဟာ စိတ်လာမှာဖြစ်ပြီး ကိုယ်အလိုရှိရာကို ပိုမိုဖြစ်ဆန်စွာ ရွေးချယ်ပေးနိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။



Tablet Pressure to Change Pen Width

► Tablet Pressure To Change Pen Width ဆိုတဲ့ Icon လေးကို ကလစ်နှစ်ပြီး ရွေးချယ်ထားမယ်ဆိုရင် ကိုယ်ဆွဲနေတဲ့ Path လမ်းကြောင်း၊ ခဲ့ဖိအားကတိုးလာမှာဖြစ်ပြီး Path ရဲ့ရွေးချယ်နှင့်တဲ့ အကျယ်အဝန်းကတော့ ရောကျသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။



Quick Selection Tool ကတေသာ? ပုံတစ်ပုံရဲ့ လိုအပ်တဲ့အစိတ်အပိုင်းတွေကို ယျာဉ်မြန်စွာ ရွှေ့ချယ်နိုင်ပါတယ်။



Quick Selection Tool တို့ယူပြီး ပုံတစ်ပုံပေါ်က ကိုယ်ရွေးချယ်လိုတဲ့ နေရာတစ်လျှောက်ကို မောက်စ်ကလေးဖိဆွဲသွားရဲ့ပါပဲ။

Pointer လေးရဲ့အကြောင်း အသေးကို Tool Option Bar က စက်ဝိုင်းပုံကလေးမှာ ကလစ်တစ်ချက် နှင့်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ Slide ကလေးကိုရွှေ့ပြီးချိန်ညီနိုင်သလို Keyboard က ထောင့်ကွင်း အဖွင့်အပိတ် နဲ့လည်း ချိတ်ညီနိုင်ပါတယ်။

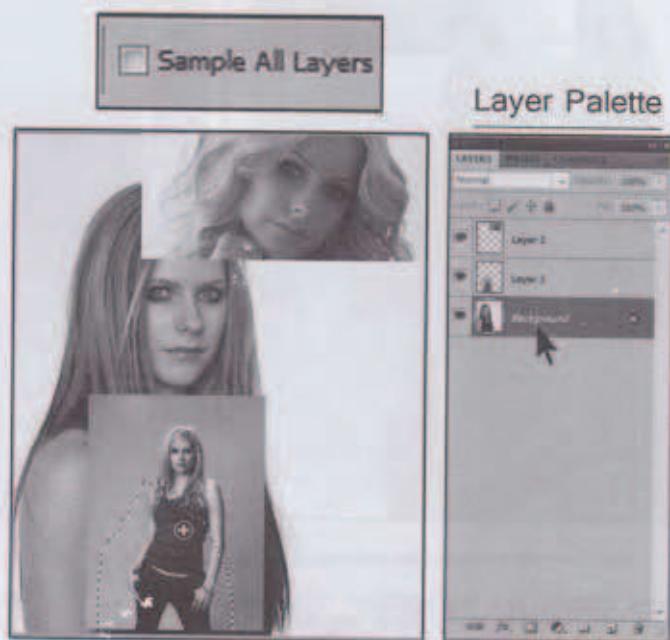
Tool Box က Quick Selection Tool ကိုရွေးချယ်လိုက်မယ်ဆိုရင် Tool Option Bar တို့အောက်ပါအတိုင်းတွေရမှာဖြစ်ပါတယ်။

ရှင်းပြပေးဖို့လိုအပ်တာကတော့ Sample All Layers နဲ့ Auto-Enhance ပဲဖြစ်ပါတယ်။



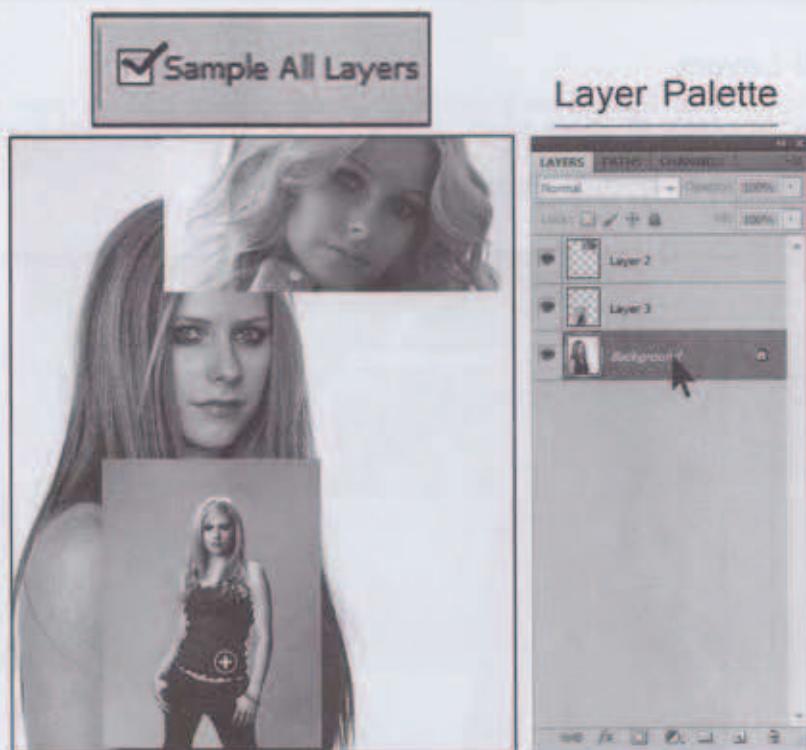
Simple All Layers

Sample All Layers တို့ Image ထဲမှာ Layer နှစ်ခုသုံးခဲ့လောက်ရှိတဲ့အခါမျိုးမှာ အသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။ နှေ့နာ အနေနဲ့အောက်က ပုံလေးတိုကြည့်လိုက်ပါ။



အခုတွေရတဲ့ပုံမှာ Background တစ်ခု Layer နှစ်ခုရှုပါတယ်။ Layer Palette မှာ Background ကိုရွေးချယ်ထားတဲ့အတွက် အပေါ်ပဲ (Layer 2) ရဲ့အကျိုကို Select မှတ်ပေါ့ တိုယ်မှတ်တဲ့အတိုင်း မရဘဲနဲ့ အောက်က Background ပုံရဲ့အနေအထားအတိုင်း Selection ဝင်နေတာကိုတွေရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Sample All Layers ရဲ့အသေးက လေးထောင့်ကွက်လေးမှာ အမှန်ခြစ်ကလေး ပေးထားမယ့်ဆိုရင် Layer Palette မှာ ဘယ် Layer ကိုပဲရွေးချယ်ထားထား Image ထဲမှာရှိနေတဲ့ Layers တွေထက်ကိုယ်လိုချင်တဲ့ Layer ပေါ်မှာ Selection ပြုလုပ်နိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။
ပိုမြို့ရှင်းသွားအောင် အောက်ကပုလေးကို တစ်ချက်လောက်လေ့လာကြည့်လိုက်ပါ။



အခု Layer Palette မှာ Background ကိုရွေးချယ်ထားပါတယ်။ ဒါပေမဲ့ Layer (3) ဖြစ်တဲ့ ကောင်မလေးရဲ့ အကျိုးကို Select မှတ်လို့ရပါတယ်။

ဘယ်လိုအခါမျိုးမှာ အသုံးပြုလဲဆိုတော့ . . .

Layer (3) က ကောင်မလေးရဲ့ အကျိုးပဲ Selection နမူနာကို အောက်က Background ပုံမှာ အသုံးပြုချင်တဲ့အခါ ဒီနည်းကိုသုံးနိုင်ပါတယ်။



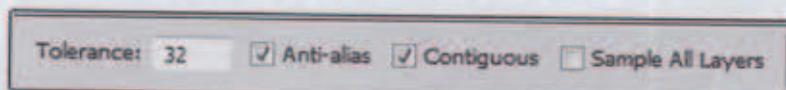
Magic Wand Tool နဲ့လည်း ပုံတစ်ပုံရဲ့လိုအပ်တဲ့အစိတ်အပိုင်းကို လျှင်မြန်စွာရွေးချယ်နှင့်ပါတယ်။ သူရဲ့လုပ်ဆောင်ချက်ကတော့ ကလစ်တစ်ချက်ထောက်ရဲ့နဲ့ အရောင်ဆင်တူတဲ့ နေရာတွေကို အလိုလျှောက်ရွေးချယ်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။



အခု ဘောလုံးပုံလေးပေါ်ကို Magic Wand Tool နဲ့ ကလစ်တစ်ချက်ထောက်လိုက်တော့ ထောက်လိုက်တဲ့ နေရာနဲ့ အရောင်ဆင်တူတဲ့နေရာတစ်ခု လုံးကို အလိုလျှောက်ရွေးချယ်ပေးတာကို တွေ့ရတာဖြစ်ပါတယ်။

ကျေနိတဲ့ အကွက်တွေကို ဆက်လက်ရွေးချယ်ချင်ရင် ကိုဘုတ်တဲ့ Shift Key ကိုဖို့ပြီး ရွေးချယ်လိုတဲ့နေရာ တိုင်းကို ကလစ်လိုက်လုပ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Tool Box က Magic Wand Tool ကိုရွေးချယ်လိုက်ရင် Tool Option Bar ကိုအောက်ပါအတိုင်း တွေ့ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



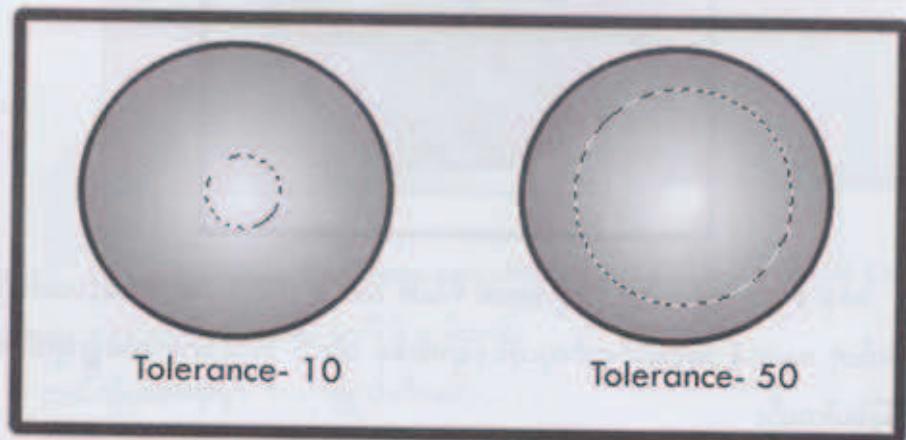
Tolerance နဲ့ Contiguous ကလွှာရင်ကျန်တာတွေကို ရွှေ့အောင်းတွေမှာရှင်းပြခဲ့ပြီးဖြစ်ပါတယ်။

Tolerance

Tolearnce ဆိုတာ ဒီအတိုင်းအဓိပါယ်ပြန်ရင်တော့ခွင့်ပြုတာပါ ဒီမှာတော့ ရွေးချယ်နိုင်မှုလို ပဲပြာရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Tolearnce မှာ တန်ဘိုးများရင် ရွေးချယ်နိုင်တဲ့ဒါယာ ကျယ်ပြန့်မှာဖြစ်ပြီး တန်ဘိုးနည်းရင် ရွေးချယ်နိုင်တဲ့ ဒါယာကျဉ်းမြောင်းမှာဖြစ်ပါတယ်။

ပိုပြီးရှင်းသွားအောင် အောက်ကပုံလေးကိုနှမူနာ ကြည့်လိုက်ရအောင်



Contiguous

Contiguous ဆိတာ ထိစပ်နေတာကို ဆိုလိုတာဖြစ်ပါတယ်။ Contiguous မှာကလစ်ပေးထားမယ်ဆိုရင် ထိစပ်နေတဲ့ ဓရိယာကိုသာရွေးချယ်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။ အောက်ကန့်မူနာပုံလေးကိုကြည့်လိုက်ပါ.....။



ပန်းပွင့်ပုံလေးမှာ ပွင့်ဖက်တွေဟာ တစ်ခုနဲ့တစ်ခု ပူးကပ်မနေပါဘူး၊ ခါကြောင့် ကလစ်တစ်ချက်ထောက်လိုက်တဲ့အခါ ပွင့်ဖက်တစ်ဖက်ထဲတို့ပဲ ရွေးချယ်ပေးတာဖြစ်ပါတယ်။

Contiguous မှာကလစ်ပေးမထားဘူးဆိုရင်တော့ Image တစ်ခုအတွင်းမှာရှိတဲ့ အရောင်တန်ဘိုးတူတဲ့ အခြားနေရာတွေကိုပါ ကလစ်တစ်ချက်ထောက်ရှုနဲ့ရွေးချယ်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။ အောက်ကပုံလေး ကိုကြည့်လိုက်ပါ.....။



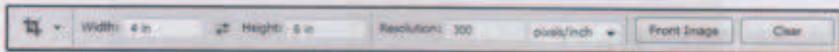
Cropping And Measuring Tools Gallery





Crop Tool ကတေသာ ပုံတစ်ပုံကို လိုချင်တဲ့အချေယ်အစားနဲ့ လိုချင်တဲ့နေရာကို ရွှေးချယ်ဖြတ်တောက်ဖို့အတွက် အသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။

Tool Box က Crop Tool ကိုရွှေးချယ်မယ်ဆိုရင် Tool Option Bar ကိုအောက်ပါအတိုင်းတွေ ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



ပုံကို ကိုယ်လိုချင်တဲ့အချေယ်အစားတစ်ခု ဖြတ်တောက်ယူနိုင်ဖို့အတွက် Tool Option Bar က Width နဲ့ Height မှာ ကိုယ်လိုချင်တဲ့အတိုင်းအတာတစ်ခုကို သက်မှတ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။



ပုံတစ်ပုံကို ဖွံ့ဖြိုက်ပါ ပြီးရင် Tool Box က Crop Tool ကို ယူလိုက်ပါ ပြီးရင် Tool Option Bar က Width ဆိုတဲ့အတော်က အကွက်လေးမှာ ကလစ်တစ်ချက်ထောက်လိုက်ပါ။

အပြာရောင်လေးချယ်သွားရင် Keyboard ကနေ (4) ကိုရှိက်ထည့်ပါ ပြီးရင် Keyboard က Tab ကိုနှိပ်ပါ Height ဆိုတဲ့နေရာမှာအပြာရောင်လေးချယ်သွားတာကို တွေ့ရပါမယ်။

ဒါဆိုရင် (6) ကိုရှိက်ထည့်ပါ ပြီးရင် Tab ကိုနှိပ်ပြီး Resolution ဆိုတဲ့နေရာမှာ (300) ကိုရှိက်ထည့်ပါ ဒါဆိုရင် ကိုယ်လိုချင်တဲ့ အတိုင်းအတာတစ်ခုကို ပြင်ဆင်သက်မှတ်လို့ ပြီးသွားပါပြီ။

လိုချင်တဲ့အတိုင်းအတာတစ်ခု Tool Option Bar မှာသက်မှတ်ပြီးသွားပြီ ဆိုရင် ပုံတစ်ပုံကို Cropping လုပ်ကြည့်ရအောင်.....!!



ပုံရဲအပေါ်အနားစွန်းလွှတ်တဲ့ နေရာကနေ မောက်စိကိုဖြိုး လိုချင်တဲ့နေရာအထိဆွဲချေမှာ ဖြစ်ပါတယ်၊ လိုချင်တဲ့နေရာရောက်ရင် မောက်စိထားတဲ့လက်ကို လွှတ်လိုက်ပါ ဒါဆိုရင် အခုမြင် နေရာတဲ့ပုံအတိုင်းတွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

လင်းနေတဲ့ ဒေါ်ယာက Crop ဒေါ်ယာဖြစ်ပြီး မူာ်နေတဲ့ဒေါ်ယာက ဖြတ်ထုတ်ပစ်မဲ့ ဒေါ်ယာ ဖြစ်ပါတယ်။

အဲဒီ အချိန်မှာ Pointer လို့ခေါ်တဲ့ မြားခေါင်းကလေးဟာ Crop ဒေါ်ယာရဲ့ အပြင်ဘက်မှာ မြားကွေးကလေးပဲစဲ ဖြစ်နေတာကိုတွေ့ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

အဲခိုလို မြားကွေးကလေးတွေရင် မောက်စိနိဖို့ပြီး အလိုချိရာဖက်ကို ဒေဝါယူလိုနိုင်ပါတယ်။

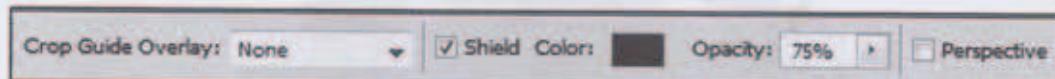


အဲခိုလို မြားကွေးကလေးတွေရင် မောက်စိနိဖို့ပြီး အလိုချိရာဖက်ကို ဒေဝါယူလိုနိုင်ပါတယ်။

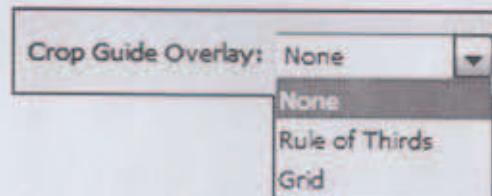
Crop Area ထဲမှာ Mouse Pointer လေးကိုထားရင် Move Tool ပုံစံကလေးပေါ်နေတာကိုတွေ့ရှုဗြိုင်ပါတယ်။ ဒါဆိုရင် မောက်စိနိဖို့ပြီး Crop Area တို့ အလိုချိရာနေရာ ရွှေ့ပြောင်းနိုင်ပါတယ်။



ပုံတစ်ပုံကို Crop ပြတ်ဖို့အတွက် မောက်စ်နဲ့ ဖို့ဆွဲပြီးတဲ့အခါမှာ Tool Option Bar တဲ့ အောက် ပါအတိုင်းတွေရယူဖြစ်ပါတယ်။

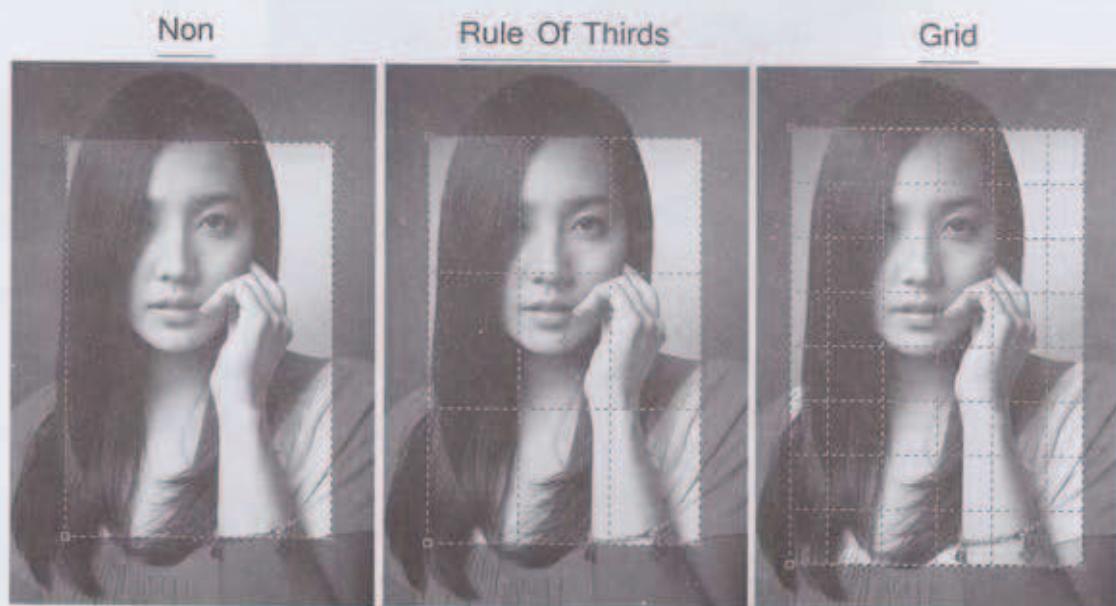


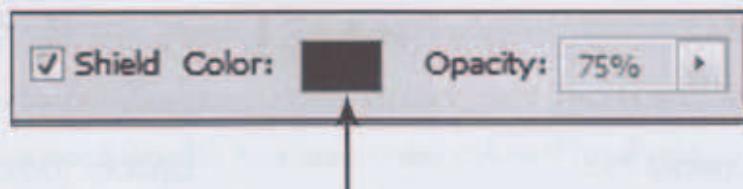
Crop Guide Overlay ဆိုတဲ့သေးက အကွက်ကလေးကို နှိပ်ရင် None, Rule Of Thirds, Grid ဆိုပြီး ဆက်လက်တွေရယူဖြစ်ပါတယ်။



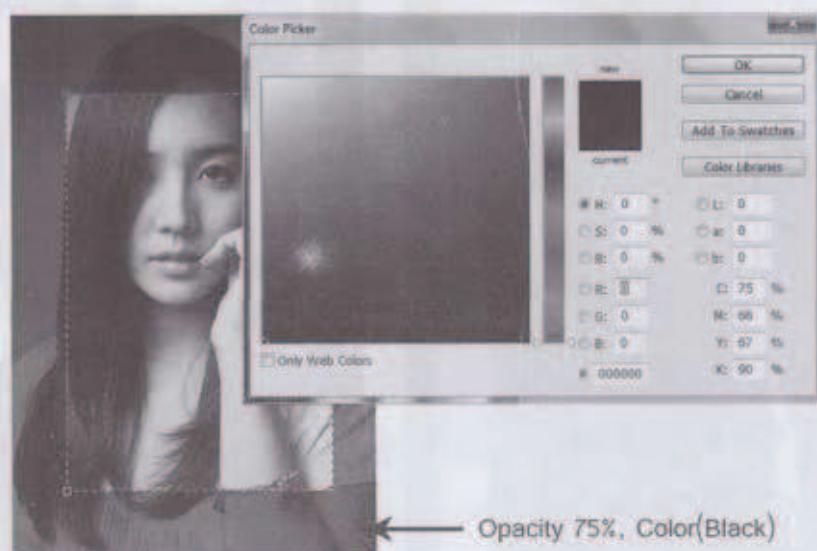
အဲဒါတွေကတော့ Crop Area ရဲမြင်ကွင်းကိုဖော်ပြပေးမှာဖြစ်ပါတယ်၊ အောက်မှာ တစ်ခုခြင်း စီရဲမြင်ကွင်းကိုဖော်ပြပေးလိုက်ပါတယ်။

ကိုယ့်ရဲ့လိုအပ်ချက်ပေါ်မှတည်ပြီး Crop Area ရဲမြင်ကွင်းကို ပြောင်းလည်းသက်မှတ်နိုင်ပါတယ်။





Shield Color ဆိုတဲ့စာတန်းကလေးရဲ့ ညာဖက်ဘေးက အကွက်ကလေးကို နှိပ်ရင် အောက်ပါ အတိုင်း Color Picker Box တစ်ခုတွေ၊ ရုံးမှာဖြစ်ပါတယ်။



ပုံကို Crop ဖြတ်ဖို့ မောက်စိန့် Drag ဆွဲတဲ့အခါ Crop Area က လင်းနေပြီး ဖြတ်ထုတ်ပစ်ပယ့် အပိုင်းကို အနက်ရောင် အလွှာပါးလေးနဲ့ ပုံးအုပ်ထားတာကိုတွေ့ရုံးပါ။

Color Picker မှာတော့ ဖုံးအုပ်ထားမဲ့ ကာလာကို စိတ်ကြိုက်ရွေးချယ်နိုင်ပါတယ်။ နောက်ပြီး ဖုံးဘုပ်ထားမဲ့ ကာလာရဲ့ အထူးအပါးကို Shield Color ရဲ့ဘေးက Opacity ဆိုတဲ့ နေရာမှာ စိတ်ကြိုက် ချိတ်ညိုနိုင်ပါတယ်။

ရာခိုင်နှုန်းများရင် အလင်းပိတ်နှုန်းများလာမှာဖြစ်ပါတယ်။ အပေါ်မှာပေါ်ပြထားတဲ့ ပုံကတော့ Opacity 75% ကာလာက အနက်ရောင်နဲ့ ဖုံးအုပ်ထားတာဖြစ်ပါတယ်။

တကယ်လို့ Opacity တို့ 100% ထားလိုက်မယ်ဆိုရင်တော့ ဖြတ်ထုပ်ပစ်မဲ့ ဒေါ်ယာကို လုံးဝမြင် ရေတော့မှာ မဟုတ်ပါဘူး။

နှိမ်နာ အနေနဲ့ ကာလာအပဲရောင်မှာ Opacity 75% နဲ့ Opacity 100% နှစ်ပုံကို နှိမ်းယူပြီး
လိုက်ပါတယ်။

Opacity 75%



Opacity 100%



ပုံမှန်အားဖြင့် ပုံတစ်ပုံကို Crop ဖြတ်မထိရင် Crop Area ရဲ့အပြင်ဖက်က အပိုင်းက ဆုံးရှုံး
သွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

ဒါပေမဲ့ ဆုံးရှုံးမသွားအောင်လည်းဖြတ်နိုင်ပါတယ်၊ Crop ဖြတ်ပြီးပေမဲ့ လိုအပ်ရင် Crop Area
ရဲ့အပြင်ဖက်က အပိုင်းကို Move Tool နဲ့ ပြန်လည်ဆွဲယူနိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

သေချာနားလည်သွားအောင် နောက်စာမျက်နှာမှာ ဆက်ပြီးရှင်းပြထားပါတယ်။

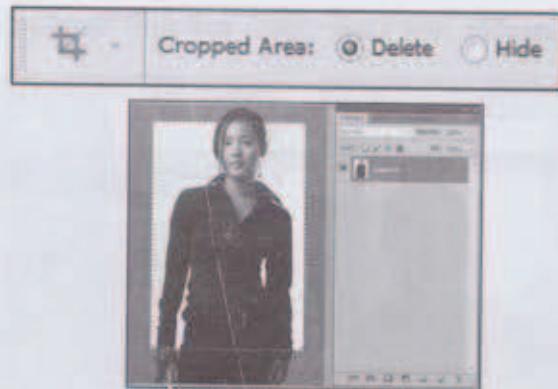
ပုံတစ်ပုံကို ဖွင့်ပြီး Crop Tool ကိုယူပါ။ ပြီးရင် Tool Option Bar မှာ လိုအပ်တဲ့ အတိုင်းအတာ ထွေ ပြင်ဆင်သက်မှတ်ပါ။ ပြီးရင် Layer Palette တဲ့ Background ဆိုတဲ့နေရာကို Double Click နိုင်ပါ။ ဒါဆိုရင် အောက်ပါအတိုင်း New Layer Option တစ်ခုပေါ်လာပါမယ်။



New Layer Option တဲ့ Name ဆိုတဲ့နေရာမှာ နှစ်သက်ရာအမည်တစ်ခုပေးနိုင်ပါတယ်။ မပေး ချင်ရင်လည်း Ok ကိုတမ်းနှိပ်လိုပါတယ်။ ဒါဆိုရင် Layer Palette တဲ့ Background ဆိုတဲ့နေရာမှာ သော့ကလေးပြုတဲ့သွားပြီး Layer (0) ဖြစ်သွားပါမယ်။



Layer (0) ဖြစ်သွားပြီးဆိုရင် ပုံတိ Crop Area တစ်ခုသက်မှတ်လိုက်ပါ ဒါဆိုရင် Tool Option ဘားကို အောက်ပါအတိုင်းတွေရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Tool Option ဘားက Cropped Area ဆိုတဲ့ သေးမှာ Delete နဲ့ Hide ပြီးတွေ့ရပါမယ်။ Delete ကိုရွေးချယ်ထားရင် ပုံကို Crop ဖြတ်တဲ့အခါ Crop ဒေါ်ယာရဲ့အပြင်ဖက်တိ ဆုံးရှုံးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် Hide ကို ကလစ်နှိပ်ပြီးရွေးချယ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင်တော့ Enter ကိုနှိပ်ပြီး Crop ဖြတ်ခြင်းကို အဆုံးသက်လိုက်ပါ။

ဒါဆိုရင် Hide ကိုရွေးချယ်ပြီး Crop ဖြတ်ထားတဲ့ပုံနဲ့ Crop Area ရဲ့အပြင်ဖက်ကအပိုင်းကို Move Tool နဲ့ ပြန်လည်ဆွဲယူထားတဲ့ပုံကို အောက်မှာ နှိပ်းယူဉ်ပြထားပါတယ်။



စာမျက်နှာ (38) ကအတိုင်း Layer (0) ဖြစ်သွားတဲ့အခါနမှာ Crop လုပ်ရင် Tool Option Bar မှာ Perspective ဆိုတာကိုတွေ့ရအုံးမှာဖြစ်ပါတယ်။

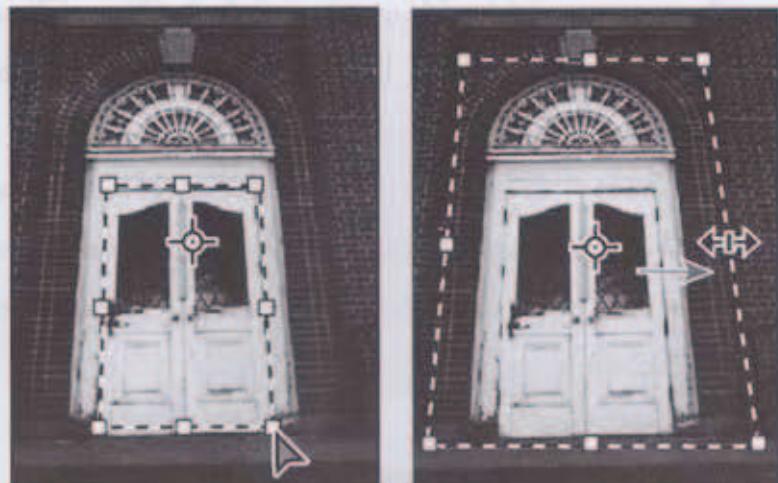
Perspective ဆိုတာကတော့ ပါတ်ပုံတစ်ပုံမှာ ကင်မရာနဲ့ နီးတဲ့အပိုင်းက ကြီးနေပြီး၊ ကင်မရာ နဲ့ဝေးတဲ့အပိုင်းက သေးနေတက်ပါတယ်။ အဲဒီလို နီးတဲ့နေရာကကြီးပြီး ဝေးတဲ့နေရာကသေးနေတာ ထို Perspective မြင်ကွင်းလိုခေါ်ပါတယ်။

Perspective မြင်ကွင်းတွေကို ရိုးရိုးမြင်ကွင်းအဖြစ် ပြောင်းလည်းနိုင်ပါတယ်။ နူးနာအနေနဲ့ အောက်ခြေကြီးပြီး အပေါ်ပိုင်းသေးနေတဲ့ တံခါးပုံလေးကို ပြောင်းလည်းပေးထားပါတယ်။

ပထမဆုံး ပုံကို Crop Area တစ်ခု သက်မှတ်လိုက်ပါ ပြီးရင် Tool Option Bar က Perspective ကို ကလစ်နှိပ်ပြီး ရွေးချယ်လိုက်ပါ။



ပြီးရင် Crop Area ရဲ့ထောင့်နဲ့ သေးကနေ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း ဆွဲပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်



ပုံရဲ့အနားစွန်းတွေကို လိုအပ်သလို ချွေပြီးပြ ဆိုရင် တော့ Enter တိန္ဒိတ်ပြီး လုပ်ဆောင်ချက် ကိုအဆုံးသက်နိုင်ပါတယ်။ ဒါဆိုရင် အောက်ပါအတိုင်း ပုံမှန်မြင်ကွင်းတစ်ခုကိုရရှိပြီးဖြစ်ပါတယ်။



Tool Box က Crop Tool ကိုယူတဲ့အခါ Tool Option Bar မှာ Front Image နဲ့ Clear ဆိုပြီး
တွေ့ရအုံမှာဖြစ်ပါတယ်။

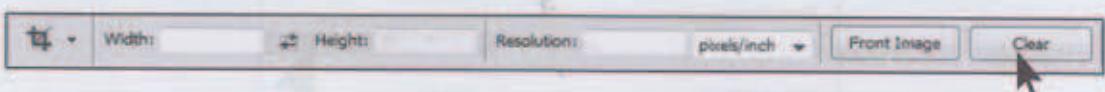
Front Image ကို ကလစ်တစ်ချက်နှင့်ရင် Tool Option Bar က Width, Height နဲ့ Resolution
ဆိုတဲ့နေရာ မှာ လက်ချိန်ထားတဲ့ပဲရဲ့ Width, Height နဲ့ Resolution တို့ ဖော်ပြုပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။



အခု Tool Option Bar က Front Image ကို ကလစ်နှင့်လိုက်တဲ့အတွက် လက်ချိန်နေရတဲ့
ပုံဟာ Width-2, Height-2.667, Resolution-300 ရှိတယ်လို့ ဖော်ပြထားတာဖြစ်ပါတယ်။



Front Image ရဲ့သေးက Clear ကို ကလစ်နှင့်ရင်တော့ Width, Height နဲ့ Resolution ဆိုတဲ့
နေရာမှာ ရှိနေတဲ့ အတိုင်းအတာတွေကို အကုန်ဖျက်ပစ်လိုက်ပြီး အတိုင်းအတာအသစ်ခုပြန်
ပြီးသက်မှတ်ပို့ အဆင်သင့်ရှိနေမှာဖြစ်ပါတယ်။

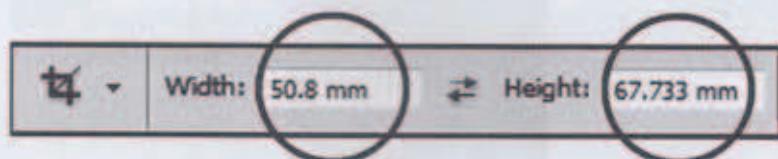


Cropping ပြလုပ်ဖို့အတွက် အတိုင်းအတာတွေ သက်မှတ်တဲ့အခါ ပုံမှန်အားဖြင့် အောက်ပါ အတိုင်းရှိရဟာဖြစ်ပါတယ်။



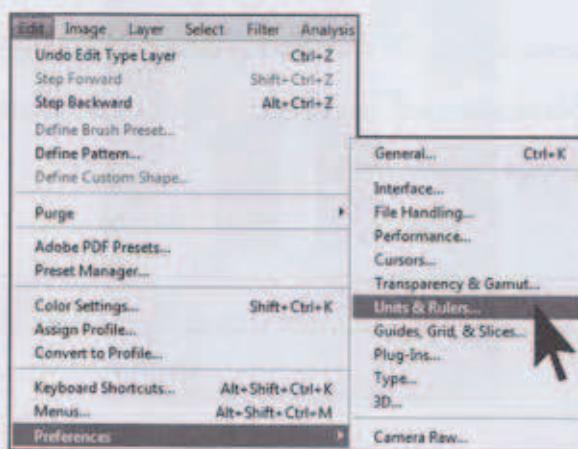
in ဆိုတာ Inches ကိုဖော်ပြတာဖြစ်ပါတယ်။ Photoshop မှာ များသောအားဖြင့် အတိုင်းအတာ Unit ကို Inches နဲ့ပေးအသုံးမှုားပါတယ်။ ဒါမှာလည်း မှန်းဆတွက်ချက်ရတာပို့လွယ်ကူမှာဖြစ်ပါတယ်။

ဒါပေမဲ့ တစ်ခါတစ်ခုမှာ အကြောင်းအမျိုးမျိုးကြောင့် cm, mm စသည်ဖြင့် ပြောင်းလည်းနေ တက်ပါတယ်။ အောက်ကပိုလေးကို ကြည့်ပါ။

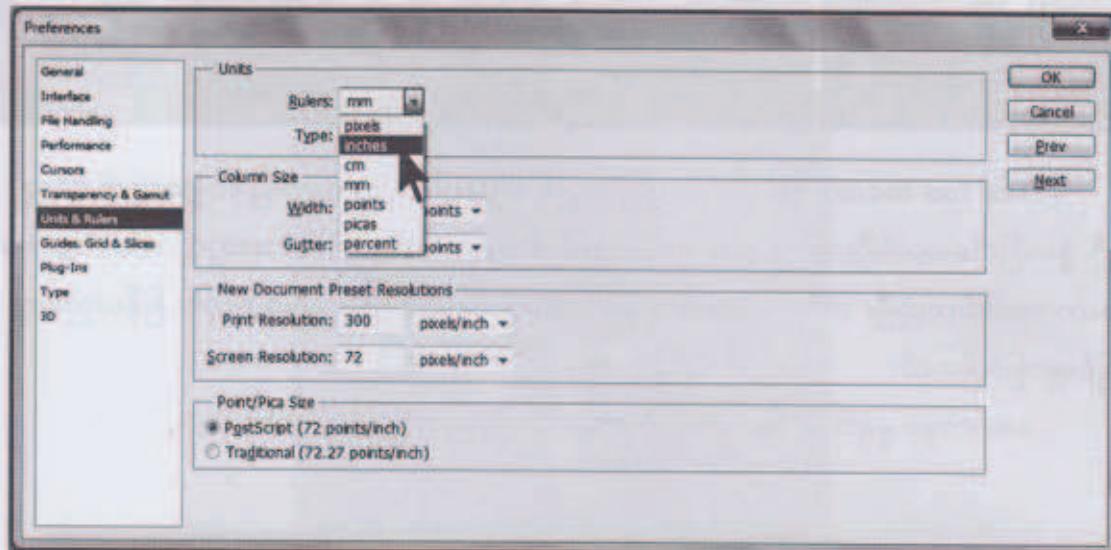


ဒီလိုဖြစ်နေရင်တော့ ပုံတစ်ပုံရဲ့ အရွယ်အစားကိုခန့်မှန်းရတာ အခက်အခဲရှိနိုင်ပါတယ်။

ဒါကြောင့် အတိုင်းအတာ Unit တွေကို ပြန်ပြီး ပြောင်းလည်းပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။ အတိုင်းအတာတွေကို ပြောင်းလည်းဖို့အတွက် Edit Menu > Preference > Unit& Ruler ဒါမှာမဟုတ်ရင် Keyboard ထဲ Ctrl+ K ကိုနှိပ်ရပါမယ်။



Edit > Preference > Unit& Ruler (သို့) Ctrl+K ကို နှိပ်ရင် Preference Dialog Box ကို အောက်ပါအတိုင်းတွေ ရှုံးဖြစ်ပါတယ်။



Preference Dialog Box ထဲက Unit& Ruler တို့ရွေ့ပါ ပြီးရင် Unit ထဲက Rulers ရဲ့ဘေးက အကွက်ကလေးကိုနှိပ်ပြီး Inches ကို ဆက်လက်ရွေးချယ်ရှုံးဖြစ်ပါတယ်။

ရွေးချယ်ပြီးပြီးဆိုရင် Ok ကိုနှိပ်ပြီးတော့ လုပ်ဆောင်ချက်ကို အဆုံးသက်လိုက်ပါ ဒါဆိုရင် Crop Tool နဲ့ အတိုင်းအတာတွေ သက်မှတ်တဲ့အခါ Inches နဲ့ ပြန်လည်ဖော်ပြပေးမှုံးဖြစ်ပါတယ်။



Slice Tool ကတေသာ Internet မှာ ရပ်ပုံတွေကို အလွယ်တစ်ကူ အသုံးပြနိုင်ဖို့အတွက် ပုံတွေကို ခွဲဝေဖြတ်တောက်ပြီးသိမ်းဆည်းပေးပါတယ်။ ဖြတ်တောက်ထားတဲ့ ပုံလေးတွေကို Web Page မှာ သေားကွက်ထဲထည့်ပြီး အစီအစဉ်အတိုင်း ပေါင်းစပ်လိုက်မယ်ဆိုရင် မူရင်းပုံအတိုင်း ပြန်လည်တွေ မြင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

အောက်မှာ မူရင်းပုံနဲ့ ဖြတ်တောက်ထားတဲ့ပုံ တိန်မူနာ ပြထားပေးပါတယ်။



လက်တွေ့ပြလုပ်ကြည့်ဖို့ ပုံတစ်ပုံကိုဖွင့်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Slice Tool ကိုယူပြီး Tool Option သားက Style မှာ Normal ကိုရွေ့ချယ်လိုက်ပါ။

ပြီးရင် ပုံရဲ့ကိုယ်အမိကရွေ့ချယ်လိုတဲ့နေရာကို မောက်စ်နဲ့ Drag ဆွဲပြီး သက်မှတ်ပါ။ ကျွန်တဲ့ နေရာတွေကို Photoshop က Auto Slice အဖြစ် ပိုင်းဖြတ်ဝေးမှာဖြစ်ပါတယ်။



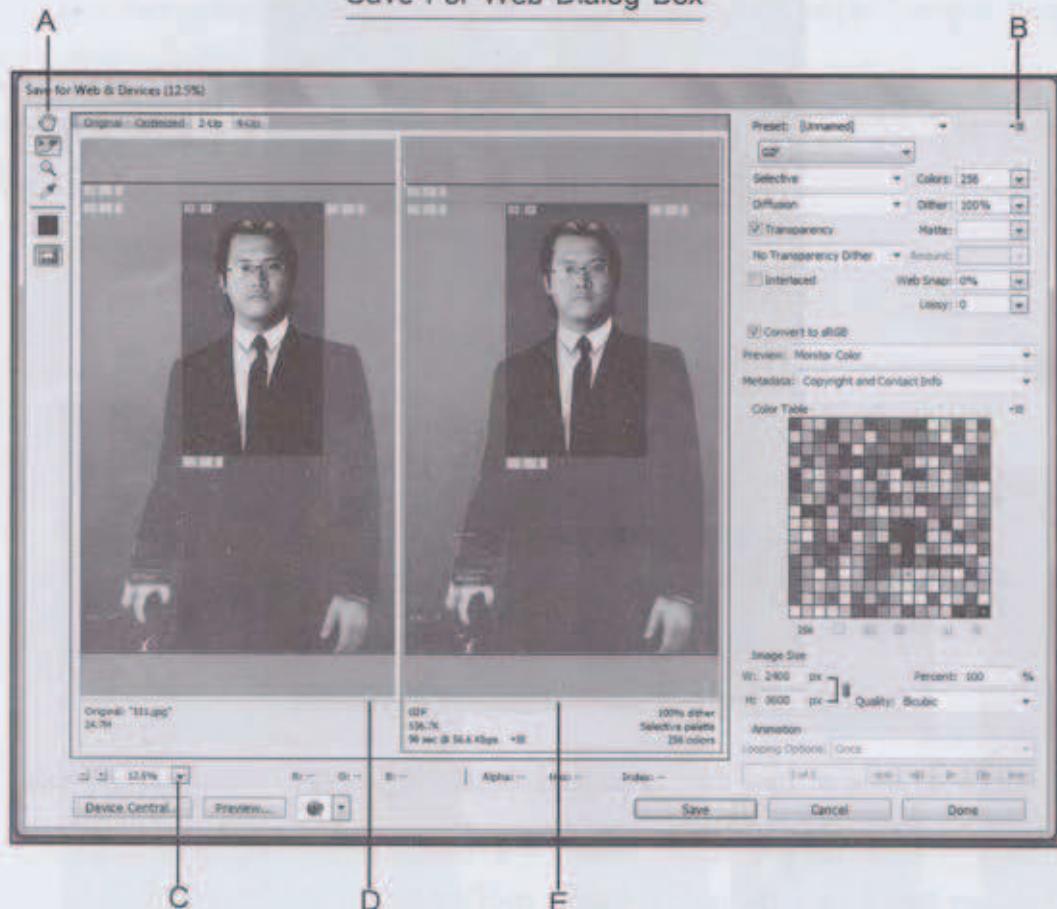
ပုံမှာ 03 Slice က User Slice ဖြစ်ပြီး ကျွန်တဲ့ Slice တွေက Auto Slice တွေဖြစ်ပါတယ်။
Slice Select Tool ကိုရွေ့ချယ်ပြီးတော့ Slices တွေကိုဆွဲယူရွေ့ပြောင်းနိုင်ပါတယ်။
User Slice ရဲ့ အနားမျဉ်းပေါ်မှာ Pointer တင်ပြီး ကျွန်းမိုင်၊ ချွဲမိုင်ပါတယ်။

Slice Tool နဲ့ ပုံကို စိတ်ကြောင်းခြားပြီးပြီဆိုရင် Slice ထွေကိုခဲ့ခြားသိမ်းဆည်းဖို့အတွက် Save For Web ကို အသုံးပြုရမှာဖြစ်ပါတယ်။

ဒါနောက် ပုံကို Slice လေးတွေ စိတ်ကြောင်းသက်မှတ်ပြီးပြီဆိုရင် File Menu က Save For Web ကိုချေားချယ်လိုက်ပါ။

ပါဆိုရင် Save For Web Dialog Box ကို အောက်ပါအတိုင်းတွေရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Save For Web Dialog Box



A. Tool Box

B. Optimize Menu

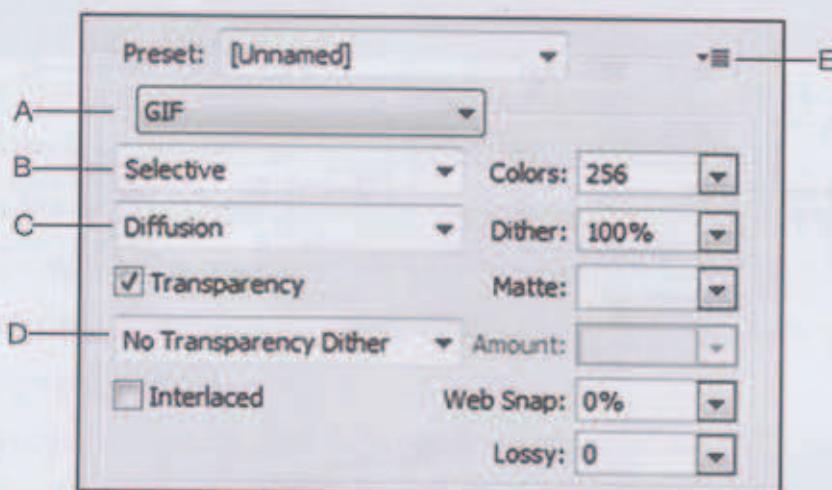
C. Zoom Level

D. Original Image

E. Optimize Image

Gif Format Option:

File Format Menu မှာ Gif Format ကိုရွေးချယ်ထားမယ်ဆိုရင် Save For Web Dialog Box ရဲ့
ညာဖက်စာမြို့မှာ အောက်ကပုအတိုင်းတွေဖြင့်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

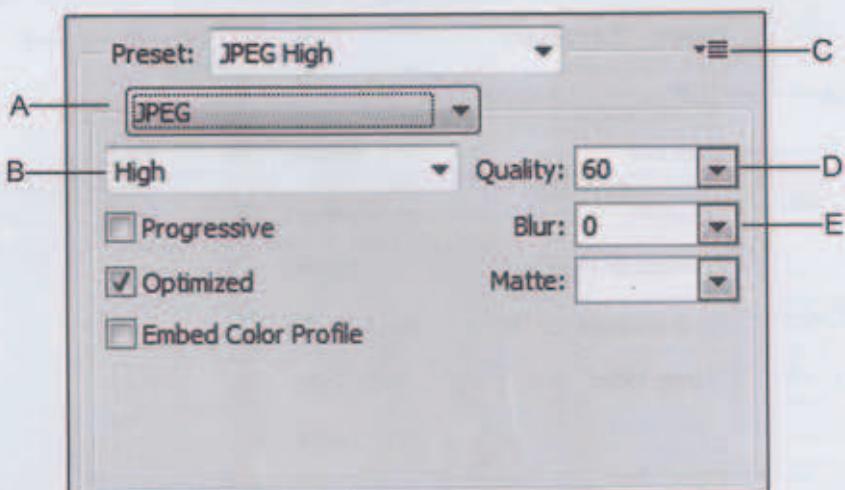


- A. File Format Menu: ပိုင်အမျိုးအစားရွေးချယ်ခြင်း
- B. Color Reduction Algorithm Menu: အရောင်ပြောင်းလည်းခြင်းများ
- C. Dither Algorithm Menu: အရောင်ချောမွှဲမှုအတွက်ရွေးချယ်ခြင်း
- D. Transparency Dithering Menu: အရောင်မဲ့နေရာအတွက်ရွေးချယ်ခြင်း
- E. Optimize Menu: Output Setting အတွက်ဖြုံးခြင်း တွေကိုရွေးချယ်နိုင်ပါတယ်။

Output Setting မှာ HTML ကိုရွေးချယ်ထားမယ်ဆိုရင် Web Page မှာ Slices တွေကို
ပြန်လည်ပေါင်းစည်းပေါ်ပြေားမှာဖြစ်ပါတယ်။

JPEG Format Option:

File Format Menu မှာ JPEG Format ကိုရွေးချယ်ထားမယ်ဆိုရင် Save For Web Dialog Box ရဲ့ ညာဖက်အခြမ်းမှာ အောက်ကပါအတိုင်းတွေပြင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



A. File Format Menu: ပိုင်အမျိုးအစားရွေးချယ်ခြင်း

B. Quality Level Menu: Quality ရွေးချယ်ခြင်း

Quality Level မှာ (Low, Medium, High) ကိုရွေးချယ်နိုင်

သလို Quality Text Box မှာ လည်း 100 အထိရွေးချယ်
နိုင်ပါတယ်။

C. Optimize Menu: Output Setting အတွက်ပြပြင်ခြင်း တွေကိုရွေးချယ်နိုင်ပါတယ်။

E. Blur Box: ပုံကိုမှန်ဝါးသွားစေဖို့အတွက် Blur Box မှာရွေးချယ်အသုံးပြနိုင်ပါတယ်။



Eye Dropper Tool ကတေသာ Image တစ်ခုမှာရှိတဲ့ အရောင်တွေကိုနူးဖုန်းထဲ အရောင်တန်ဘိုးစစ်ဆေးနိုင်ပါ။ အတွက် လုပ်ဆောင်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

Eye Dropper Tool တိုယူပြီး Image ထဲက အရောင်တန်ဘိုးစစ်ဆေးလိုတဲ့နေရာကို Pointer လေးတင်လိုက်ရင် Info Palete မှာ အရောင်တန်ဘိုးကိုဖော်ပြပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

Pointer ရွှေ့သွားရာတလျှောက်မှာရှိတဲ့ အရောင်တန်ဘိုးတွေကို Info Palette မှာ ပြောင်းလဲဖော်ပြပေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

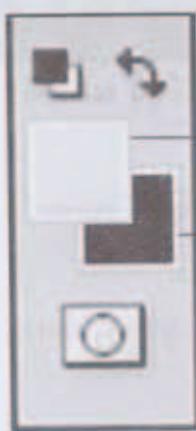
ဒါမုမဟုတ် အရောင်တန်ဘိုးသိလိုတဲ့နေရာကို ကလစ်တစ်ချက်ထောက်ပြီး Color Palette မှာ လည်းကြည့်ရှုလိုပါတယ်။



ဖော်ပြထားတဲ့ပုံကို ကြည့်ပါ ပုံထဲက နေရာတစ်ခုကို Eye Dropper Tool နဲ့ ကလစ်တစ်ချက်ထောက်လိုက်တဲ့အတွက် Info Palette နဲ့ Color Palette မှာ အရောင်တန်ဘိုးဖော်ပြပေးထားတာကို တွေ့ရှုဖြစ်ပါတယ်။

Info Palette နဲ့ Color Palette တို့လိုချင်ရင် Window Menu ထဲမှာဝင်ရောက်ရွေးချယ်နှင့်သလိုကီးဘုတ် အပေါ်ဆုံးတန်းက F6 > Color Palette , F8 > Info Palette နဲ့လည်း ခေါ်နိုင်ပါတယ်။

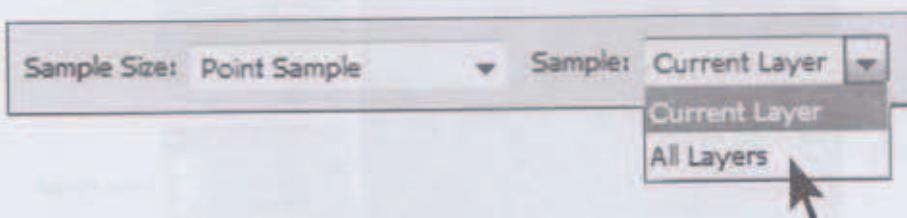
Eye Dropper Tool က အရောင်နမူနာ ရွှေးချယ်ပေးနိုင်ပါတယ်။ Image ထဲက အရောင်နမူနာ ယူလိုတဲ့နေရာကို Eye Dropper Tool နဲ့ ကလစ်တစ်ချက်ထောက်ရင် Foreground Color အဖြစ် ရွှေးချယ်ပေးမှာဖြစ်ပြီ။ Alt ပို့ပြီးကလစ်နှိပ်ရင် Background Color အဖြစ် ရွှေးချယ်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။



Foreground Color
Background Color



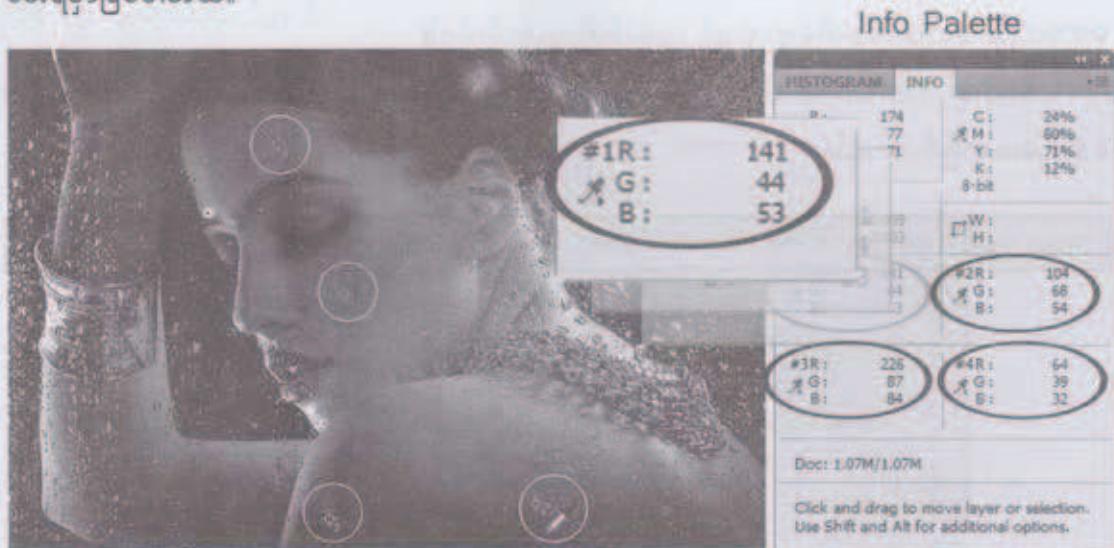
Eye Dropper Tool ကိုယူလိုက်ရင် Tool Option Bar အောက်ပါအတိုင်းတွေရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Sample Size မှာတော့ Eye Dropper Tool ရဲ့ Brush Size ကို ရွှေးချယ်နိုင်ပါတယ်။ Sample ဆိုတဲ့နေရာမှာတော့ All Layer ကိုပဲ ရွှေးချယ်ထားရမှာဖြစ်ပါတယ်။ တစ်ကယ်လို့ Current Layer ကို ရွှေးချယ်ထားမိရင် Layer Palette မှာရွှေးချယ်ထားတဲ့ Layer ရဲ့ ကာလာကိုသာ နမူနာယူပေးနိုင်မှာ ဖြစ်ပါတယ်။



Color Sampler Tool ကတေသာ အရောင်တွေကို နေရာ (၄) ခုအထိ နမူနာယူပေးနိုင်ပါတယ်။ Image ထဲက အရောင်နမူနာလိုချင်တဲ့ နေရာတွေကို Color Sampler Tool နဲ့ ကလစ်လိုက်ထောက်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။



ပုံစံ ကြည့်လိုက်ပါ Color Sampler Tool နဲ့ ကလစ်ထောက်လိုက်တဲ့ နေရာ တွေမှာ အမှတ်ကလေးတွေကိုတွေ့ရပါမယ်။ ကိုယ်မှတ်လိုက်တဲ့ နေရာရဲ့ အရောင်တစ်ဘီးကိုတော့ Info Palette မှာ RGB တစ်ဘီးနဲ့ ဖော်ပြပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။ ပထမအမှတ်ကို (1) လို့ သက်မှတ်ပြီး 2, 3, 4 အစဉ်လိုက် ဖော်ပြပေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

မှတ်ထားတာတွေကို ပြန်ဖျတ်ချင်ရင်တော့ Tool Option Bar က Clear ကိုနှစ်ပြီး ပြန်ဖျတ်နိုင်ပါတယ်။



Ruler Tool ကတေသာ့ Image တစ်ခုအတွင်းမှာရှိတဲ့ အကွာအဝေး၊ ထောင့် စတာတွေကို တိုင်းတာ တွက်ချက်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

Image ထဲက နေရာနှစ်ခုကို အကွာအဝေးတိုင်းတာလိုရင် ပထမအမှတ်မှာ ကလခံတစ်ချက် တောတ်ပြီး ဒုတိယအမှတ်ရောက်ရင် ကလခံကိုလွှာတ်လိုက်ပါ။

ဒါဆိုရင် Tool Option Bar မှာ ကိုယ်သက်မှတ်လိုက်တဲ့ အတိုင်းအတာ ကို အောက်ပါအတိုင်း ပေါ်ပြပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

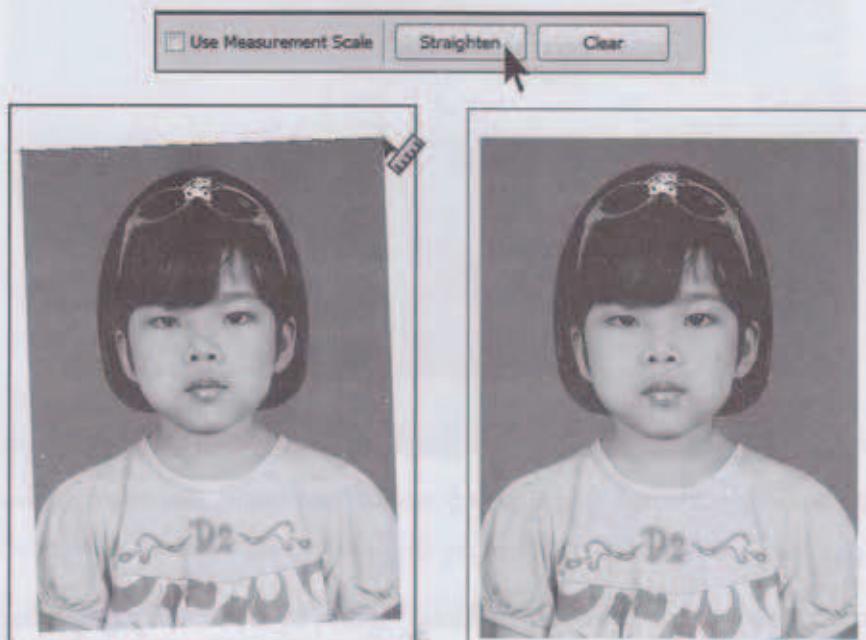


X နဲ့ Y က ပထမစမှတ်တဲ့ အမှတ်ရဲ့ ဆုံးချက်ဖြစ်ပါတယ်၊ W နဲ့ H ကတေသာ့ အမှတ်နှင့်မှတ်ရဲ့ ကြား အလျှေား နဲ့ အမြင့် အကွားအဝေးဖြစ်ပါတယ်။ A က တော့ ဝင်ရှိးကနေ ကွာဝေးတဲ့ ထောင့်ရဲ့ ဒီလိမ့်တန်ဘိုးပဲဖြစ်ပါတယ်၊ L1, L2 က Total-Lengths ရဲ့တန်ဘိုးဖြစ်ပါတယ်။

Use Measurement Scale မှာကလစ်ပေးထားရင် Ruler Tool ကတွက်ချက်ပေးထားတဲ့ အတိုင်း အတိုင်းအတာတွေကို ဖော်ပြပေးထားမှာဖြစ်ပါတယ်။

သက်မှတ်ထားတဲ့ နေရာကို မကြော်ရင် နောက်တစ်နေရာမှာ အသစ်မှတ်လိုက်တာနဲ့ ပထမ အမှတ်က အလိုလိုပျတ်သွားမှာဖြစ်ပါတယ်။ လုံးဝဖျက်ပစ်ချင်ရင်တော့ Tool Option Bar က Clear ကိုနှိပ်ပြီး ဖျက်ပစ်နိုင်ပါတယ်။

စောင်းနေတဲ့ ပုံတွေကို တန်ဘိုးအတိအကျနဲ့ တည့်နိုင်ဘိုး Straighten ကိုအသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။



ပုံပေါ်က စောင်းနေတဲ့ ထောင့်စွဲးလေးနှစ်ခု ကို Ruler Tool လေးနဲ့ မှတ်လိုက်ပြီးတော့ Straighten ကို ကလစ်နှိပ်လိုက်ရင် စောင်းနေတဲ့ ပုံလေးဟာ လုံးဝ တည့်မက်သွားမှာဖြစ်ပါတယ်။



Note Tool က ရုပ်ပုံတစ်ခုအတွင်းမှာ ကိုယ်ပေါ်ပြလိုတဲ့ အကြောင်းအရာတွေကို မှတ်စုံအဖြစ် ထည့်သွင်းထားနိုင်ပါတယ်။

ဥပမာ။ ။ကိုယ်ဖန်တီးထားတဲ့ ဒီဇိုင်းတစ်ခုနဲ့ပတ်သက်ပြီး ဒီဇိုင်းရေးဆွဲသူ၊ နေရက်အချိန်၊ နေရာ စသည်တို့ ဖြစ်ပါတယ်။



Tool Box က Note Tool ကိုယူလိုက်ပါ၊ ပြီးရင် ကိုယ်ပြုလုပ်ထားတဲ့ ဒီဇိုင်းပေါ်မှာ ကလစ် တစ်ချက်ထောက်လိုက်ပါ၊ ဒါဆိုရင် ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်း Text Dialog Box ကလေးတစ်ခု ကျလာ မှာဖြစ်ပါတယ်။

အဲဒီထဲက Text Box ဆိုတဲ့နေရာမှာ ကိုယ်ထည့်သွင်းလိုတဲ့ စာသားတွေကို ရှိက်ထည့်ပေးရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

Character ဆိုတဲ့အကွက်ထဲမှာတော့ စာလုံးပုံစံ၊ အမွှုံအစား၊ ကာလာ နဲ့ အခြား စာရိုက် ခြင်းနဲ့ပတ်သက်တာတွေ အားလုံး ပြုလုပ်နိုင်ပါတယ်။

ထည့်သွင်းလိုတဲ့ စာသားတွေကို ရိုက်ပြီးသွားပြီဆိုရင် Text Dialog Box ပျောပေါ် ညာဖက် ထောင့်က ကြက်ခြေခက်လေးကို ကလစ်နှိပ်ပြီးပါတယားလိုက်ပါ။

ဒါဆိုရင် ဒီနိုင်းပေါ်မှာ Note Tool Icon လေးပဲကျန်နေမှာဖြစ်ပါတယ်၊ ဒါဆိုရင် ဒိုင်ကိုသိမ်းဆည်းတဲ့ Photoshop Format နှဲသိမ်းဆည်းနိုင်အောင် အရင်ဆုံးသက်မှတ်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

Photoshop Format နှဲသိမ်းဆည်းမှသာ ကိုယ်ထည့်သွင်းထားတဲ့ Note တွေကို ပြန်လည်ပြီး ဖတ်ရှုနိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

သိမ်းဆည်းထားတဲ့ ဒိုင်ကိုပြန်ဖွင့်ရင် အောက်ပါအတိုင်းတွေရှုမှာဖြစ်ပါတယ်။



ကိုယ်ထည့်သွင်းထားတဲ့ Note တွေကိုပြန်ပြီးဖွင့်ကြည့်စိုးအတွက် ပုံချိုက်ဖက်ထောင့်မှာရှိတဲ့ Note Tool ပဲ့ဗူးကို Double Click နှိပ်ပြီး ဖွင့်ကြည့်နိုင်ပါတယ်။

ဖွင့်ကြည့်ပြီးတဲ့ အခါမှာ ထည့်ပြီးသား Note ကိုပြန်ဖျက်ခြင်း၊ အသစ်ပြန်ရေးခြင်းတွေ ပြည်နိုင်ပါတယ်။ တကယ်လို့ ပုံပေါ်တ Note ကို လုံးဝဖျက်ပစ်ချင်ရင်တော့ Note Tool Icon လေးပေါ်မှာ Right Click နှိပ်ပြီး Delete Note ကိုချွေးပြီးဖျက်ပစ်နိုင်ပါတယ်။



Count Tool ကတေသာ Image တစ်ခုအတွင်းမှာရှိတဲ့ Objects တွေကို ရော့တ်ပေးနိုင်ပါတယ်။ အပေါ်က နှမူနာ ပြထားတဲ့ပုံကိုကြည့်ပါ Image ထဲမှာရှိတဲ့ အသံပုံတွေကို Count Tool နဲ့ရော့တ်ထားတာဖြစ်ပါတယ်။

နောက်ပြီ: Save လုပ်တဲ့အခါမှာ Image ထဲမှာမှတ်သားတဲ့ Count တွေကိုပါ မှတ်သားသိမ်းဆည်းထားမှာဖြစ်ပါတယ်။

File ပြန်ဖွင့်ပြီ: အသံးပြုတဲ့အခါမှာ ကိုယ်မှတ်သားထားတဲ့ Count တွေကိုပြန်လည် တွေ့မြင်နိုင်မှာဖြစ်ပြီး ပြင်ဆင်ခြင်း၊ ဖြတ်ထုတ်ခြင်းတွေ ပြန်လည်ပြုလုပ်နိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

ပါဝေမဲ့ Print ထုတ်တဲ့အခါမှာတော့ မှတ်သားတဲ့ Count တွေ ပါလာမှာ မဟုတ်ပါဘူး။

Count Tool ကိုအသုံးပြုမယ်ဆိုရင် Tool Option Bar ကိုအောက်ပါအတိုင်းတွေရမှာဖြစ်ပါတယ်။



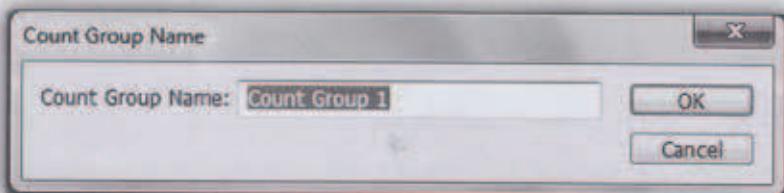
(A)Count : ရေတွက်မှု ဘယ်နှစ်ခု ပြုလုပ်ထားတယ်ဆိုတာ ဖော်ပြပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

(B)Count Group: ကိုယ်ရေတွက်လိုက်တဲ့ Count တွေတိ Count Group 1 အဖြစ်ဖော်ပြပေးမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

နောက်ပြီး Count Group 1 ဆိုတဲ့နေရာကို ကလစ်တစ်ချက်နှင့်လိုက်ရင် အောက်ပါအတိုင်း တွေရမှာဖြစ်ပါတယ်။



အဲဒီမှာ Rename တို့ရွေးချယ်လိုက်ရင် Count Group Name ဆိုတဲ့ Option လေးတစ်ခုထပ် ပေါ်လာမှာဖြစ်ပြီး ကိုယ်နှစ်သက်ရာ အမည်တစ်ခု ပြောင်းလည်းနိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

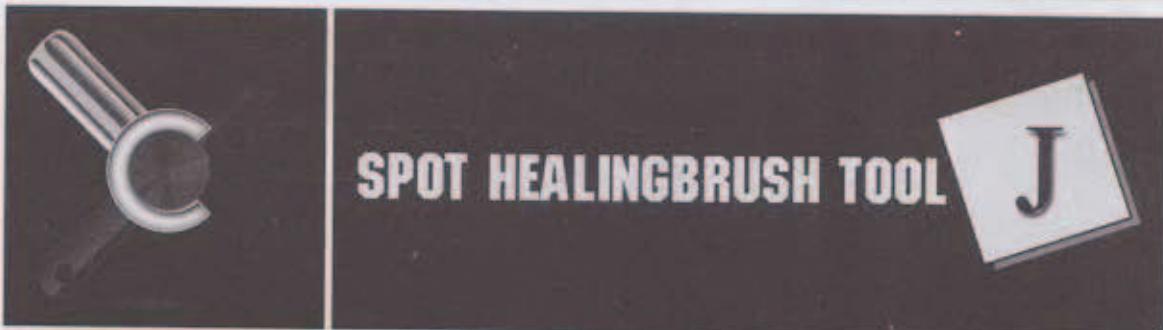


- (C) Toggle bisibility of count group : အဲဒီမှတ်လုံးပုံ Icon လေးကိုကလစ်နှုပ်ပြီး ရောက်ထားတဲ့ Count တွေကို Display (ဖော်ပြခြင်း) Hide (ဖျောက်ကွယ်ထားခြင်း)တို့ ပြလုပ်နိုင်ပါတယ်။
- (D) Create a new count group: ဒီ Icon လေးကိုနှုပ်ပြီး Count group အသစ်တစ်ခုပြလုပ်နိုင်ပါတယ်။
- (E) Clear : မှတ်သားထားတဲ့ Count တွေအားလုံးကို ဖျက်ပစ်ချင်ရင် Clear ကိုနှုပ်ပြီးဖျက်ပစ်နိုင်ပါတယ်။
- (F) Count group color : Count Tool ကိုအသုံးပြုမယ်ဆိုရင် အဲဒီ Icon လေးကိုနှုပ်ပြီး ကိုယ့်မှတ်မဲ့ Count group color ကို အရင်ဆုံးရွှေးချယ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။
Group တစ်ခုကို Count color တစ်မျိုးစီ ခွဲခြားထားနိုင်ပါတယ်။
- (G)Marker Size : Marker Size မှာတန်ဘိုးများရင် Count number ရဲ့အောက်က အစက်မှတ်လေးရဲ့ Sizeက ကြီးလာမှာဖြစ်ပါတယ်။
- (H) Label Size : Label Size မှာတန်ဘိုးများရင် Count number ရဲ့ Size က ကြီးလာမှာဖြစ်ပါတယ်။

Label Size —————— 1
Marker Size —————— ●

Retouching And Painting Tools Gallery





Spot Healing Brush Tool ဟာ ပုံရိပ်ထဲမှာရှိတဲ့ အစက်အပေါက်အစွန်းအထင်းတွေကို လျှင် မြန်စွာ ဖယ်ရှားပြုပြင်နိုင်ပါတယ်။

ပုံရိပ်ထဲက ကိုယ်ပြုပြင်လိုတဲ့ အစက်အပေါက်နေရာလေးတွေကို Spot Healing Brush Tool နဲ့ ကလစ်လိုက်လုပ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Spot Healing Brush Tool ကိုယဲလိုက်ရင် Tool ပုံစံအတိုင်းမတွေ့ရတဲ့ စက်ဝိုင်းပုံနဲ့ တွေ့မြင် ရမှာဖြစ်ပါတယ်။ အပေါ်မှာ မူရင်ပုံနဲ့ Spot Healing Brush Tool နဲ့ပြုပြင်ထားတဲ့ ပုံနှစ်ပုံကို နှိုင်းယူဉ် ဖော်ပြေပေးထားပါတယ်။

Spot Healing Brush Tool နဲ့ ပုံရိပ်ပေါ်က အစက်ပေါက်ကို ဖျောက်တဲ့အခါ ကိုယ်ရွေးချယ် ထားတဲ့ Brush Size ရဲ့အကျယ်အဝန်းမှာရှိတဲ့ အလင်းအမှာင်၊ အရောင်တောက်ပမှုအတိုင်း ပြုပြင် ပေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

Brush Size ကိုတော့ Keyboard က ထောင့်ကွင်း အဖွင့်၊ အပိတ် နဲ့ လိုအပ်သလိုချိန်ညီပေးရ မှာဖြစ်ပါတယ်။

Tool Box တဲ့ Spot Healing Brush Tool ကို ယူတဲ့အခါ Tool Option ကို အောက်ပါအတိုင်း
တွေမြင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Type: Proximity Match Create Texture Content-Aware Sample All Layers

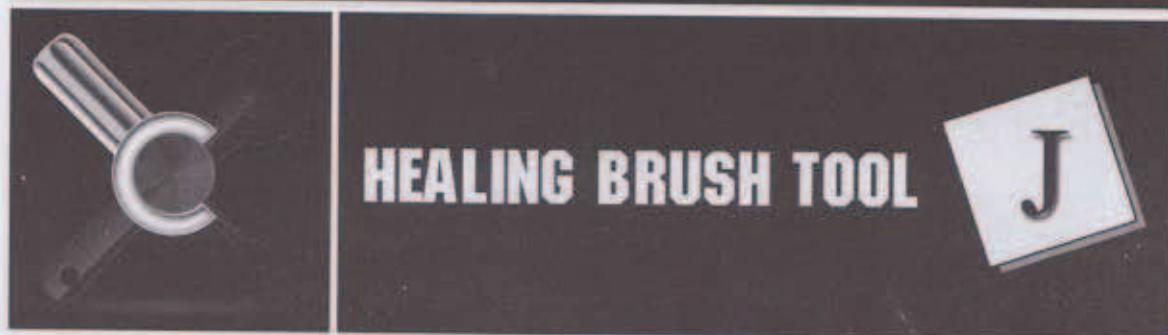
Proximity Match: ဒါကို ရွှေးချယ်ထားမယ်ဆိုရင် ပုံကိုပြပြင်တဲ့အခါ Brush Size အနားဖွဲ့
ပတ်လည်မှာရှိတဲ့ Pixel တွေကိုအသုံးပြုပြီး ပြပြင်ပေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

Create Texture: ဒါကိုရွှေးချယ်ထားမယ်ဆိုရင် အစက်အပေါက်တင်မဟုတ်ဘဲ Brush Size
အတွင်းမှာရှိတဲ့ နေရာတစ်ခုလုံးကို ပြပြင်ပေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

Content-Aware: ပုံမှန်အားဖြင့် ပုံကိုပြပြင်မယ်ဆိုရင် Content-Aware ကိုသာ ရွှေးချယ်ပေးရ^{မှာဖြစ်ပါတယ်။} ဒါက Brush Size အတွင်းမှာရှိတဲ့ Pixel အလင်းမောင်၊ ကာလာအတိုင်း ပြပြင်ပေး
တာဖြစ်ပါတယ်။

Sample All Layers: ဒီမှာကလစ်ပေးထားမယ်ဆိုရင် Image တစ်ခုအတွင်းမှာ မြင်တွေနေရတဲ့
Layer တွေအားလုံးက Pixel တွေကို နှမုနာယူပြီး ပြပြင်နိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

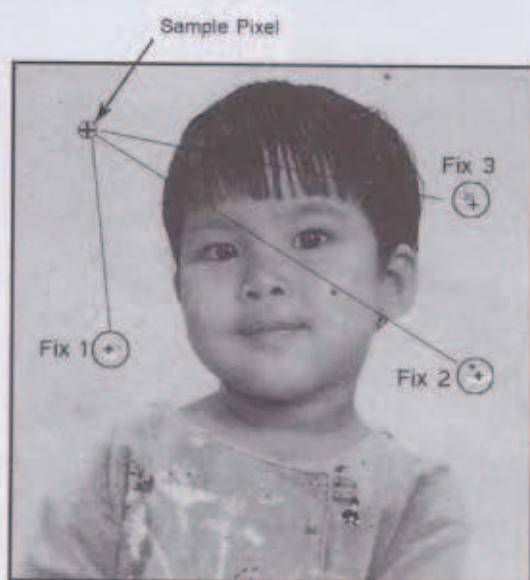
Sample All Layers ကိုတလစ်ဖြုတ်ထားမယ်ဆိုရင် (Current Layer) လတ်ရှိအသုံးပြုနေတဲ့ Layer
အတွင်းကသာ နှမုနာယူပြီး ပြပြင်နိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။



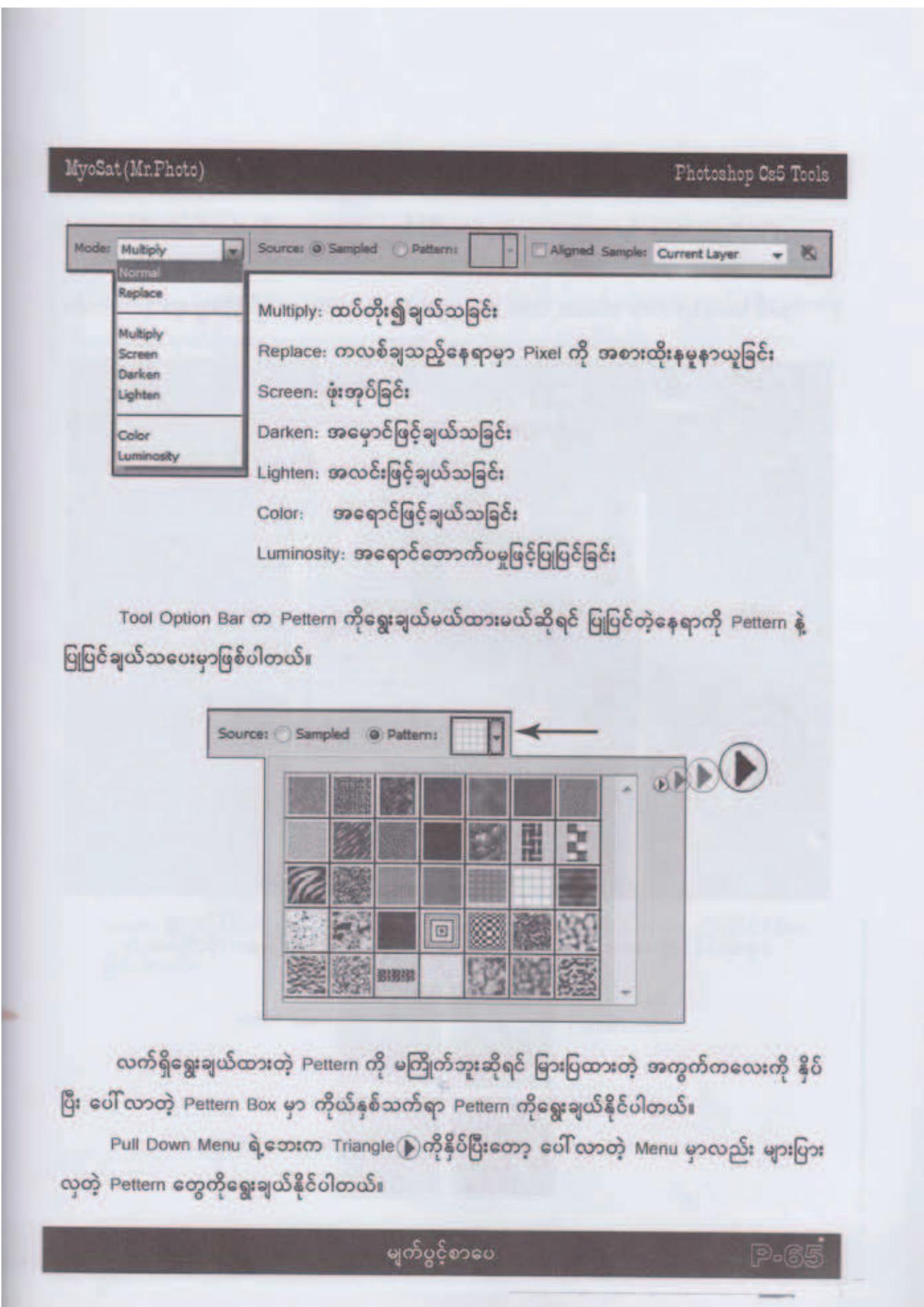
Healing Brush Tool က Spot Healing Brush Tool နဲ့ လုပ်ဆောင်ချက်ကတေသာ့ တူညီပါတယ်။ ကွဲပြားတာကတေသာ့ Healing Brush Tool က အမှုနာယူတဲ့နေရာ ကို Alt Key ဖို့ပြီး ကလစ်လုပ်ပေးရတာဖြစ်ပါတယ်။

ဒါဆိုရင် ပြုပြင်လိုက်တဲ့ နေရာတိုင်းကို မူလနမူနာယူထားတဲ့ Pixel အတိုင်းပြုပြင်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

ပြုပြင်တဲ့နေရာတွေပြောင်းသွားပေမဲ့ နမူနာယူတဲ့နေရာ ပြောင်းလည်းသွားမှာမဟုတ်ဘဲ မူလယူထားတဲ့နေရာမှာပဲရှိနေမှာဖြစ်ပါတယ်။

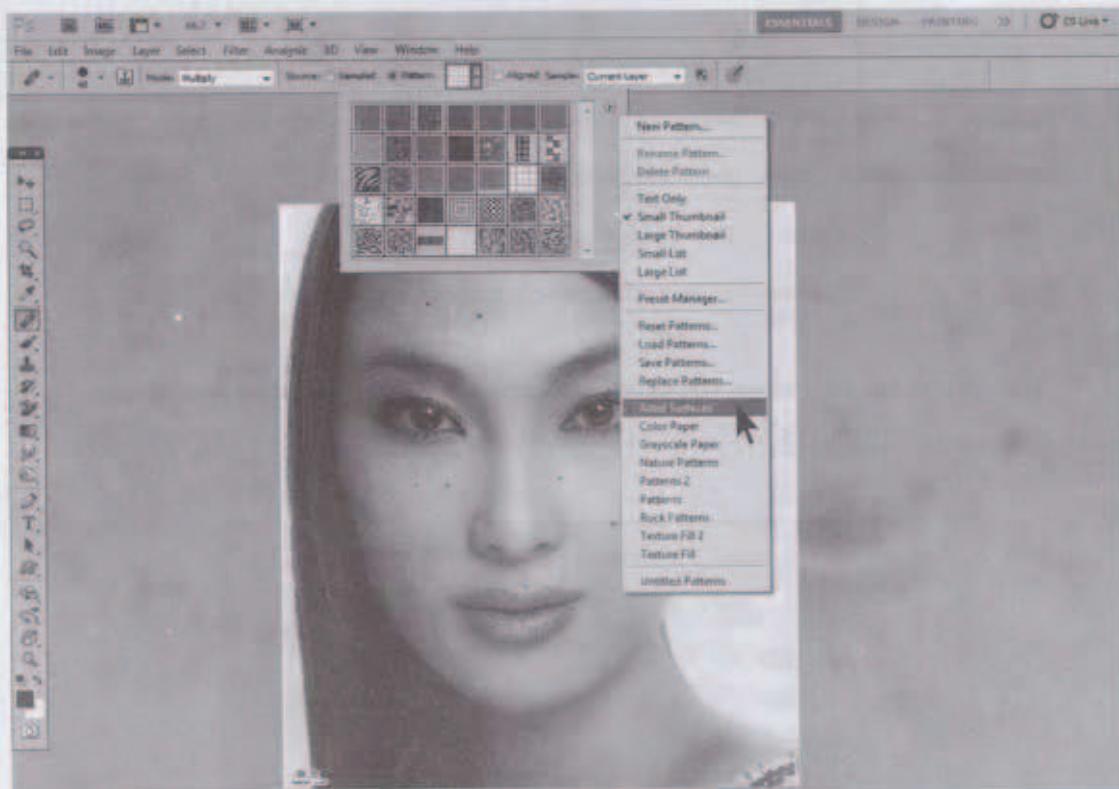


ပုံမှန်အတိုင်း ပြုပြင်ဖို့အတွက် Tool Option Bar က Mode မှာ Normal နဲ့ Source မှာ Sampled ကိုရွေးချယ်ပေးထားရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Pull Down Menu ပဲဘေးက Triangle လေးတို့မြင်ရင် Menu လေးကိုအောက်ပါအတိုင်းတွေရ မှာဖြစ်ပါတယ်။

အဲဒီ Menu မှ Artist Surface, Color Paper, Grayscale Paper စသည်ဖြင့်ရွေးချယ်နှင့်ပါတယ်။

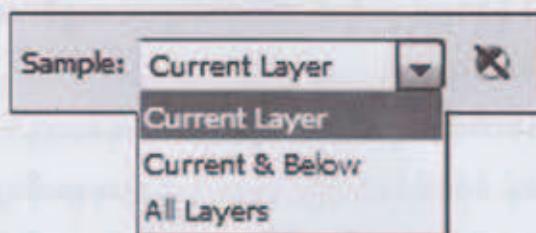


ရွေးချယ်နှင့်တဲ့ Menu ထဲက Pattern တစ်ခိုကို နှုန်းအပြစ်ပေါ်ပြပေးလိုက်ပါတယ်။



Aligned: မှာကလစ်ပေးထားမယ် ဆိုရင် Healing Brush Tool နဲ့ အစက်အပြောက်တွေဖျောက်တဲ့ အခါ Pixel Sample Point လေးဟာ Tool ရွှေ့လျှားရာတစ်လျှောက် လိုက်ပါနေမှာဖြစ်ပြီး Sample Point လေးရောက်ရှိရာနေရာ က Pixel တွေကို နမူနာယူပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

Sample: Sample ရဲဘေးက အကွက်ကလေးကို ကလစ်နှိပ်ရင် အောက်ပါအတိုင်းတွေမြင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Current layer: ရွှေ့ချယ်ထားတဲ့ Layer တစ်ခုထဲမှာပဲ နမူနာယူနိုင်၊ ပြုပြင်နိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

Current & Below: ရွှေ့ချယ်ထားတဲ့ Layer နဲ့ အောက် Layer တဲ့ Pixel တွေကိုနမူနာယူပြီး ပြုပြင်နိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

All Layer: Image ထဲမှာရှိတဲ့ Layer တွေအားလုံးကနေ Pixel နမူနာယူပြီး ပြုပြင်နိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

All Layer မှာကလစ်ပေးပြီး ဘေးက Turn on to Ignore adjustment all Iaayer when-healing ကိုနှိပ်ရင် နမူနာ Pixel ယူတဲ့ Layer ကလွှဲပြီး ကျေန်တဲ့ Layer တွေကိုပြုပြင်နိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။



Patch Tool နှဲလည်း ပုံရိပ်ပေါ်မှာရှိတဲ့ အစက်ပျောက်အစွမ်းအထင်းတွေကို လျှင်မြန်စွာ ဖယ်ရှားပြုပြင်နိုင်ပါတယ်။

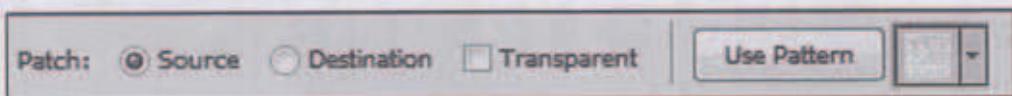
ဖယ်ရှားလိုတဲ့ အစက်အပျောက်ပေါ်ကို Patch Tool လေးနှဲအသာဝိုင်းပြီးတော့ ရလာတဲ့ Selection ချုံအတွင်းထဲကနေ မောက်စိနှိမ်ဆွဲပြီး နမူနာယူလိုတဲ့နေရာကိုခွဲပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

နမူနာယူတဲ့အခါမှာ နမူနာအရောင်အတိုင်း အစားထိုးမှာမဟုတ်ဘဲ အစက်ပျောက်နေရာမှာရှိတဲ့ အလင်းအမှာင် အနှုန်အတိုင်းအစားထိုးပြုပြင်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။



ပုံကိုကြည့်လိုက်ပါ ပထမပုံမှာ အစက်အပျောက်နေရာကို Patch Tool နှိမ်းပြီး နမူနာယူမဲ့နေရာကိုခွဲလိုက်တဲ့ အတွက် ဓါတ်ယပုံမှာမြင်ရတဲ့အတိုင်း ခွဲလိုက်တဲ့နေရာက Pixel တွေကိုစားထိုးပြီး ပြုပြင်ပေးတာဖြစ်ပါတယ်။

Tool Box က Patch Tool ကိုရွေးချယ်လိုက်မယ်ဆိုရင် Tool Option Bar ကိုအောက်ပါအတိုင်းတွေ ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



ပုံမှန်အတိုင်း အစက်အပျောက်တွေဖျောက်ဖို့အတွက်တော့ Source ကိုပဲရွေးချယ်ပေးထားရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Destination ကိုရွေးချယ်ထားမယ်ဆိုရင်တော့ အစက်အပျောက်က ပျောက်မသွားဘဲ Selection ရွှေ့လျှေားရာနေရာမှာ ထပ်ပါးလာမှာဖြစ်ပါတယ်။

အချို့နေရာတွေကိုတော့ Pettern နဲ့လည်းအစားထိုးပြုပြင်နိုင်ပါတယ်။ ပြုပြင်လိုတဲ့နေရာကို Patch Tool နဲ့ Selection သင်မှတ်လိုက်ပြီး Use Pettern ကို နှိပ်ရင် ရွေးချယ်ထားတဲ့ Pettern နဲ့အစားထိုးပြုပြင်သွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

ရွေးချယ်ထားတဲ့ Pettern ကိုမကြိုက်ရင် Pettern Picker မှာကလစ်တစ်ချက်ထောက်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ Pettern Box မှာ နှစ်သက်ရာ Pettern ကိုထပ်မံရွေးချယ်နိုင်ပါတယ်။



Selectin ထဲကို Pettern နဲဖြည့်မယ်ဆိုရင် မူလနေရာမှာ Pettern ကအစားထိုးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်၊ ဒါပေမဲ့ Transparent ကိုရွေးချယ်ထားမယ်ဆိုရင် မူလနေရာမပျက်အစားထိုး ပြုပြင်ပေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

နမူနာပုံလေးကိုကြည့်လိုက်ပါ။



Original

 Transparent Transparent



ပါတ်ပုံရှိက်တဲ့အခါ အလင်းပြန်မှုကြောင့် မျက်လုံးမှာအနီရောင်တွေထင်ဟတ်နေတက်ပါတယ်။ များသောအားဖြင့် အပျော်တမ်းကင်မရာတွေနဲ့ရှိက်တဲ့အခါမှာ အများဆုံးဖြစ်တက်ပါတယ်။

တစ်ချို့ အပျော်တမ်း ကင်မရာတွေမှာတော့ Red Eye Reduction ကို On ပေးထားရင်ကင်မရာ၏ Setting က တစ်ခါတည်းဖော်ရှားပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

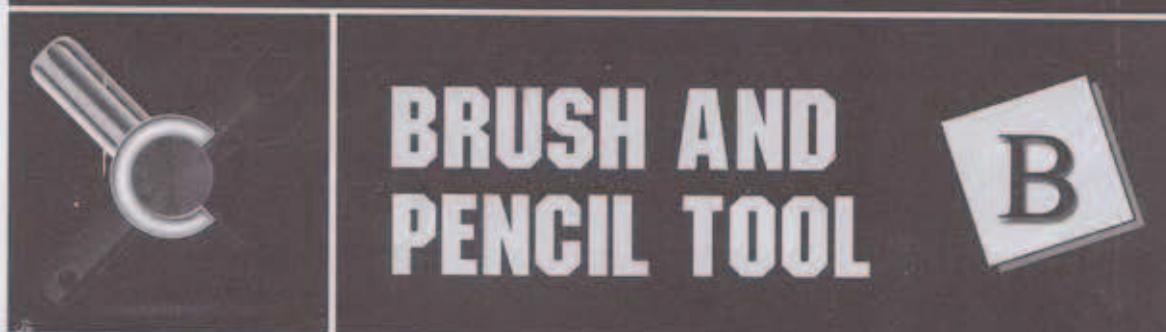
အခိုလိုမဟုတ်ခဲ့ရင်လည်း Photoshop ရဲ့ Red Eye Tool က ပါတ်ပုံရှိနေတဲ့ အနီရောင်မျက်လုံးတွေကို အလွယ်တကူဖော်ရှားပေးနိုင်ပါတယ်။



ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်း အနီရောင်ရှိနေတဲ့ မျက်လုံးပေါ်မှာ Red Eye Tool နဲ့ မောက်စိုးပဲ့ပေါ်မှာဖြစ်ပါတယ်။ တစ်ကြိမ်နဲ့ပရရင် နှစ်ကြိမ်၊ ထုံးကြိမ် စသည်ဖြင့်ပြည်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

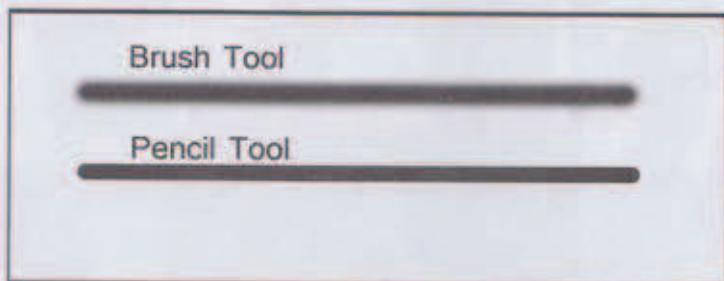
Pupil Size: မျက်လုံးရဲ့အလယ်က အနက်ရောင်ပုံပေါ်နိုင်မှုအကျယ် ရာခိုင်နှုန်းပဲဖြစ်ပါတယ်။

Darkness Amount: မျက်လုံးက အနီရောင်တွေကိုဖော်ရှားနိုင်တဲ့ ပမာနဖြစ်ပါတယ်။



Brush Tool နဲ့ Pencil Tool တေတာ့ Drawing Tool တွေပဲဖြစ်ကြပါတယ်။ ဒါ Tool နှင့်မျိုးလုံးကို အသုံးပြုပြီး ကိုယ်အလိုရှိရာ ပုံစွတ်ရေးဆွဲနိုင်ကြမှာဖြစ်ပါတယ်။

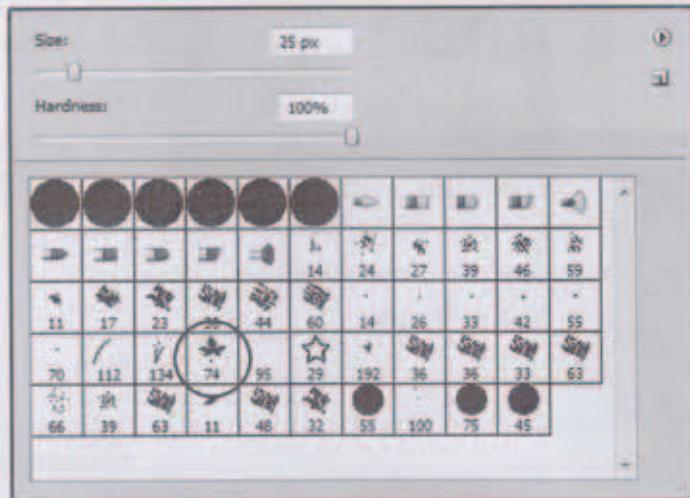
Brush Tool နဲ့ရေးဆွဲတဲ့အရာတွေရဲ့ အနားစွမ်းတွေဟာတိကျပြတ်သားမှုနည်းပြီး Pencil Tool နဲ့ရေးဆွဲတဲ့အရာတွေရဲ့ အနားစွမ်းတွေက တိကျပြတ်သားပါတယ်။



Brush, Pencil Tool ကိုအသုံးပြုပြီးရေးဆွဲရင် Foreground Color နဲ့ပဲရေးဆွဲပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် Tool Box က Tool တစ်ခုကိုယူပြီးပြုဆိုရင် Tool Box က Foreground Color မှာ ကိုယ်ရေးဆွဲလိုတဲ့ ကာလာတစ်ခု အရင်ရွေးချယ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Foreground Color မှာ ရွှေးချယ်ပြီးသွားပြီးဆိုရင် ကိုယ်ရေးဆွဲမယ့် Brush အမျိုးအစားကို ရွှေးချယ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် ကိုယ်ရေးဆွဲမယ့် Image ပေါ်မှာ Right Click လုပ်လိုက်ပါ။ ဒါဆိုရင် အောက်ပါအတိုင်း Brush Box တစ်ခုတွေ၊ ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



အခြေခံနေရတဲ့ Box ထဲက နှစ်သက်ရာ (Brush) စုတ်ချက်အမျိုးအစားကိုရွှေးချယ်နိုင်ပါတယ်။ နုတ္တနာအနေနဲ့ သစ်ချွက်ပုံ စုတ်ချက်လေးတစ်ခုကိုရေးဆွဲ ပြလိုက်ပါတယ်။

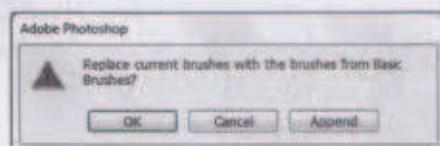


Image ပေါ်မှာ စိတ်တိုင်းတွေတဲ့ Brush တစ်ခုရေးချယ်နှင့်ဘို့ Tool Option Bar က Mode မှာ ဆေးရောင်ပုံစံ၊ Opacity - အလင်းပိတ်နှင့်၊ Flow - ဆေးချယ်နှင့်မှုဆိန်း တို့ကို ရွှေးချယ်နှင့်ပါတယ်။

Brush Box မှာဖော်ပြထားတဲ့ Brush တွေကိုမကြုံတဲ့ Brush Box ရဲ့ ညာဖက်အပေါ်နားက Triangle (▶) တလေးကိုနှိပ်ပြီး နှစ်သက်ရာ Brush တွေကိုဆက်လက်ရွှေးချယ်နှင့်ပါတယ်။



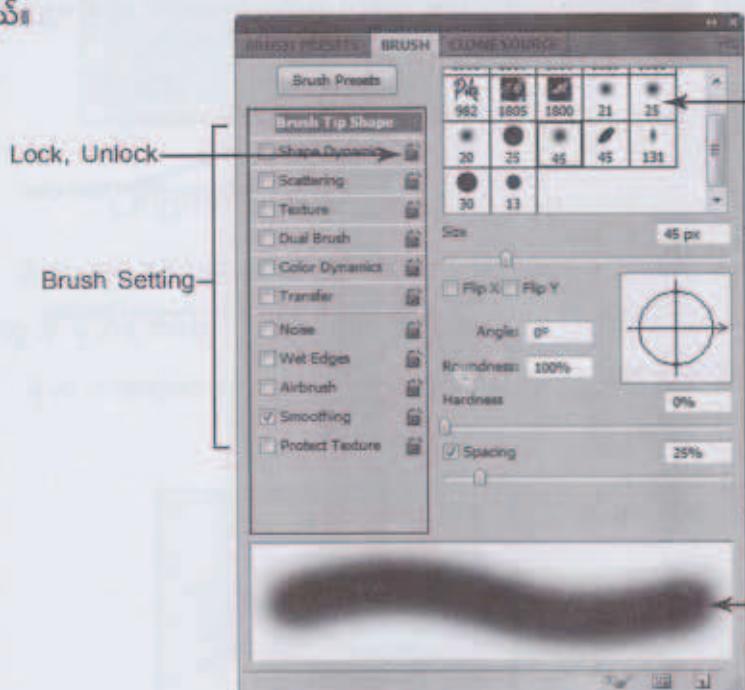
ကိုယ်က Brush တစ်ခုကိုရွှေးချယ်လိုက်တဲ့အခါ Option လေးတစ်ခုကိုအောက်ပါအတိုင်းတွေ ရုံးဖြစ်ပါတယ်။



Ok ကိုနှိပ်မယ်ဆိုရင် Brush Box က လက်ရှိဖော်ပြထားတဲ့ Brush တွေကိုပယ်ဖျတ်ပြီး ကိုယ် ရွှေးချယ်လိုက်တဲ့ Brushes ကိုအစားထိုးဖော်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

Append ကိုရွှေးချယ်မယ်ဆိုရင် Brush Box က လက်ရှိ Brushes တွေရဲ့အောက်မှာထပ်တိုးပြီး ဖော်ပေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

ကိုယ်အသုံးပြုပဲ Brush တွေကို စိတ်တိုင်းကျပ်ငါးဆင်ဖို့အတွက် Tool Option Bar မှာရှိနေတဲ့ Toggle Brush Pannel  ကိုနှိပ်ရင် အောက်ပါအတိုင်း Brush Palette တစ်ခုကိုတွေပြင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

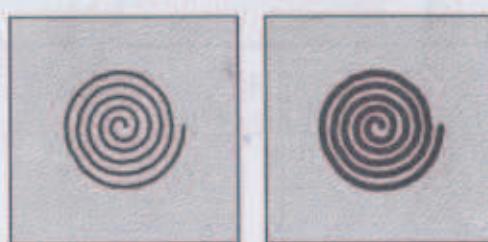


Brush Palette ကို အောက်ပါအတိုင်းအသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။

Brushes Presets : ကိုရွေးချယ်ပြီး Palette ညာဖက်ခြင်းမှာရှိတဲ့ Brushes တွေကိုစိတ်ကြိုက်ရွေးချယ်နိုင်ပါတယ်။

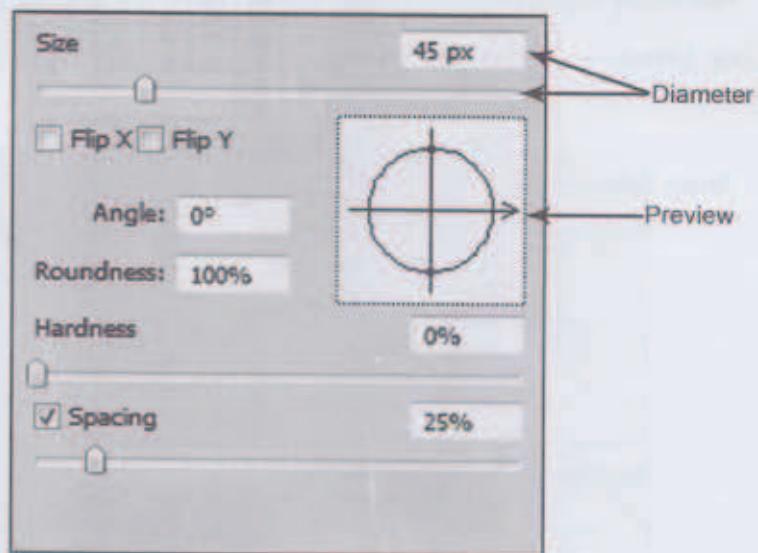
စုတ်ချက်အရွယ်အစားကို Master Diameter မှာ 1 Pixel ကနေ 2500 Pixel အထိ ရှိက်ထည့်နိုင်သလို Slider မှာဆွဲရွှေ့ပြီးတော့လည်းပြောင်းလည်းနိုင်ပါတယ်။

အောက်မှာ Diameter တန်ဘိုးမတူတဲ့ စုတ်ချက်နှစ်ခုကိုဖော်ပြပေးလိုက်ပါတယ်။

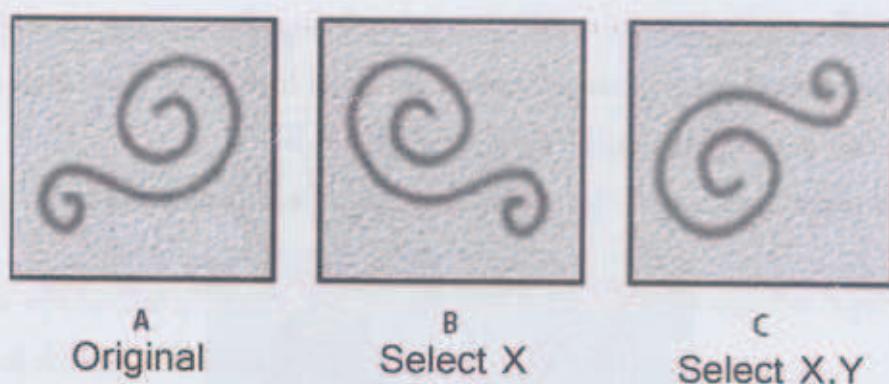


Brush Tip Shape : Brush တွေရဲပုစ်တွေတို့ ပြောင်းလည်းဖို့အတွက် Option တွေကိုပြောင်းလည်းနိုင်ပါတယ်။

Diameter မှာစုစုတိုက် အထူးအပါးအတွက် တန်ဘိုးရိုက်ထည့်ခြင်း၊ Slider ကိုဆွဲခြောင်းတို့နဲ့ ပြောင်းလည်းနိုင်ပါတယ်။



Brush ချုလားရာ (Direction) တို့ Flip X, Flip Y မှာ ရွေးချယ်ခြင်းနဲ့ပြောင်းလည်းနိုင်ပါတယ်။

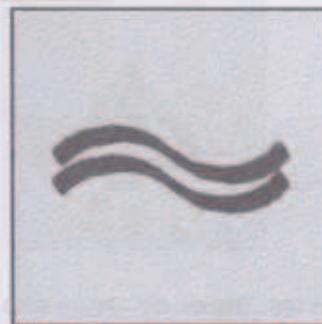


A
OriginalB
Select YC
Select Y,X

Angle မှာ ထောင့်တန်ဘိုးရိုက်ထည့်ခြင်း နဲ့ Preview က ဝင်ရှိကိုလှည့်ပေးခြင်းနဲ့ ထောင့်တန်ဘိုးမတူတဲ့ စုတ်ချက်တွေကို ဖန်တီးနိုင်ပါတယ်။

ပုံမှာ Angle(ထောင့်တန်ဘိုး)မတူတဲ့ စုတ်ချက်နှစ်ခုကိုနှင့်ယူဉ်ပြထားပါတယ်။

Different Angle



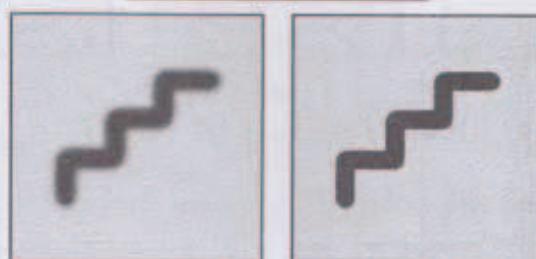
Roundness မှာ အပြည့်အဝပုံဖော်နိုင်တဲ့ ရာခိုင်နှုန်းကို 100% အထိသက်မှတ်နိုင်ပါတယ်။
တန်ဘိုးပြောင်းလည်းခြင်းနဲ့ ပုံဖော်ပေးမှုမတူညီတဲ့ ပုံနှစ်ပုံကို နှင့်ယူဉ်ဖော်ပြလိုက်ပါတယ်။

Different Roundness



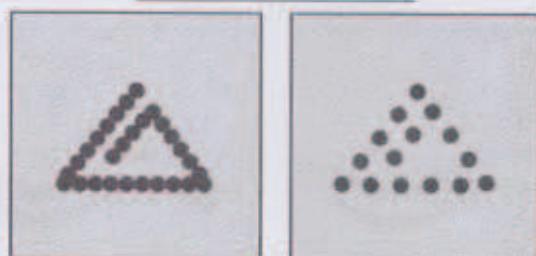
စုတ်ချက်တွေရေးဆွဲရာမှာ တိကျပြတ်သားမှုကို ရွှေးချယ်နှင့်ဘိုအတွက် Hardness မှာ ရာခိုင်နှုန်း 100% အထိသက်မှတ်နိုင်ပါတယ်

Different Hardness



စုတ်ချက်အတွက်အဝေးကိုတော့ Spacing နဲ့ထိန်းချုပ်နိုင်ပါတယ်။

Different Spacing



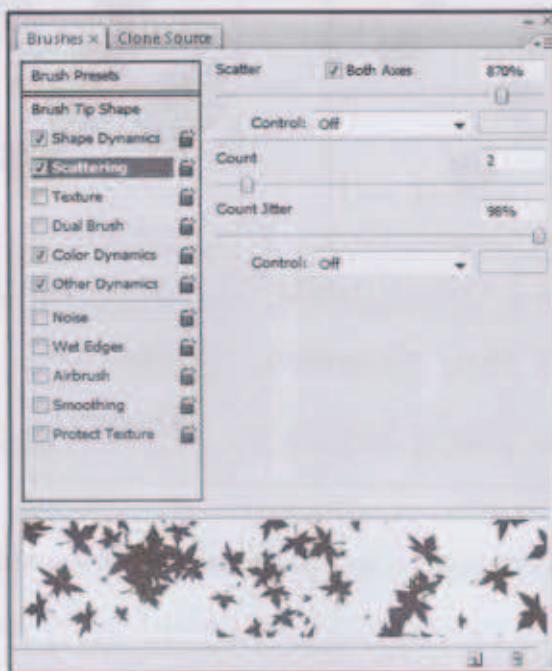
Shape Dynamics: Shape Dynamics တို့ရွှေးချယ်ပြီး ကြမ်းတမ်းတဲ့စုတ်ချက်တွေကိုဖန်တီးနိုင်ပါတယ်။

Size Jitter, Minimum Diameter, Angle Jitter, Roundness Jitter တို့တို့ 100% အထိသက်မှတ်နိုင်ပါတယ်။ Shape dynamics မရွှေးချယ်တဲ့ပုံနဲ့ ရွှေးချယ်တဲ့ပုံကို နှိုင်းယဉ်ပြထားပါတယ်။

Shape Dynamics



Scattering: စုတ်ချက်ပွဲးတွေဖန်တီးလိုတဲ့အခါမှာ Scattering ကိုအသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။ Scattering တန်ဘိုးတို့ 1000% အထိ၊ Count တန်ဘိုးတို့ 16% အထိနဲ့ Count Jitter တန်ဘိုးတို့ 100% အထိသက် မှတ်နိုင်ပါတယ်။



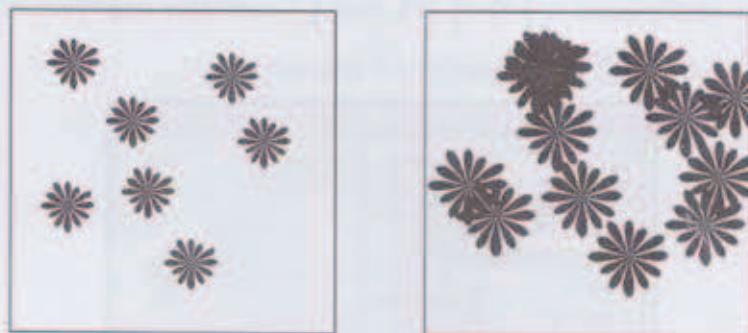
Both Axes မှာ ကလ်ပေးထားမယ်ဆိုရင် Scatter(စုတ်ချက်ပွဲး)တွေကို ရောင်ခြည့်ဖြာထွက် သလိုမျိုးဖန်တီးပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

Scatter အောက်က Control ကို Off လုပ်ထားမယ်ဆိုရင် အကွဲကွဲအပြားပြားဖြစ်နေတဲ့ စုတ်ချက်ပွဲးတွေကို မထိန်းချုပ်တော့ပါဘူး။

Control မှာ Fade စုတ်ချက်ပွဲးတွေရဲ့အမြင်ဆုံးပြန့်နှစ်မှုကိုထိန်းချုပ်နိုင်သလို၊ Pen pressure၊ Pen Tilt, Stylus Wheel, Rotation တို့နဲ့ စုတ်ချက်ပွဲးတွေရဲ့ပြန့်နှစ်မှု ပုံစံကိုထိန်းချုပ်နိုင်ပါတယ်။

Count Jitter အောက်က Control ကတော့ စုတ်ချက်ပွဲးတွေရဲ့ကွာဝေးမှုပုံစံကိုထိန်းချုပ်တာပဲ ဖြစ်ပါတယ်။

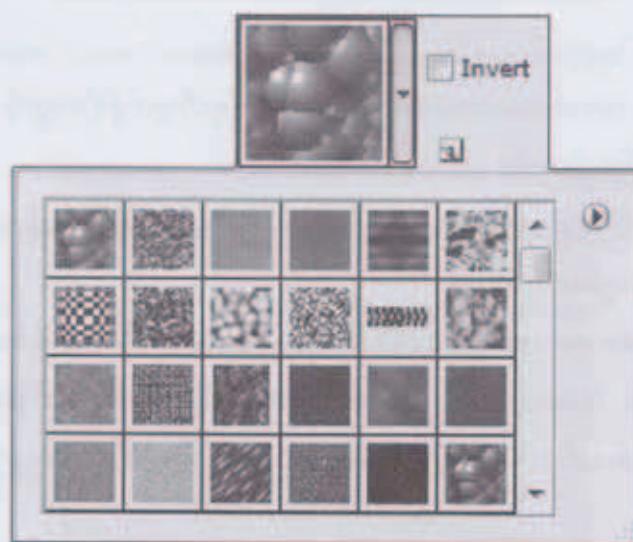
နုပ္ပနာအနေနဲ့ Scatter မပါတဲ့ပုံနဲ့ ပါတဲ့ပုံနဲ့ကိုစိုင်းယူဉ်ပြပေးလိုက်ပါတယ်။



ပထမပုံက Scatter မပါဘဲ ကလစ်(၃)ခါနိုင်ပြီးရေးဆွဲထားတာဖြစ်ပြီးဒုတိယပုံက Scatter 408, Count 13 တို့နဲ့ကလစ်တစ်ချက်နှင့်ပြီး ရေးဆွဲထားတဲ့ပုံဘဲဖြစ်ပါတယ်။

Texture: Photoshop မှာအသင့်ပေးထားတဲ့ ဒီအိုင်းပုံတွေနဲ့ဆန်းသစ်တဲ့ စုတ်ချက်တွေကိုဖန်တီးနိုင်ပါတယ်။

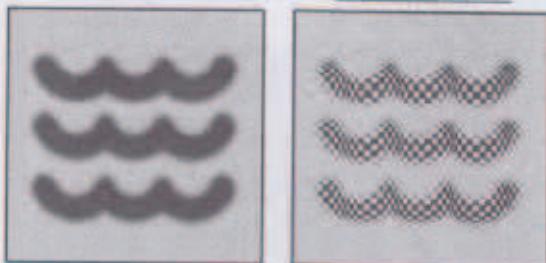
Brush Palette မှာ Texture တို့ရွေးချယ်ပြီး၊ Sample Texture Box ကိုနှိပ်ရင် Texture List တစ်ခုပေါ်လာပါမယ်။



Texture Lists အပေါ် ညာဖက်တေးမှာရှိတဲ့ဖြစ်ပဲ။ ကိုနှိပ်ပြီးတော့ ပေါ်လာတဲ့ Menu မှာ Artist Surfaces, Nature Pattern, Patterns, Patterns 2, Rock Patterns, Texture Fill, Texture Fill 2 စသည်ဖြင့် Texture အပ်စုတွေခေါ်ယူနိုင်ပါတယ်။

အဲဒီအပ်စုတွေထဲမှာ နမူနာ Texture တွေအများကြီးရှိပါတယ်။ စုတ်ချက် ဒီလိုင်းပုံစံပြောင်းလဲ ပို့အတွက် Invert, Scale, Texsture Each Tip, Mode, Depth တို့ကိုအသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။

Use Texture

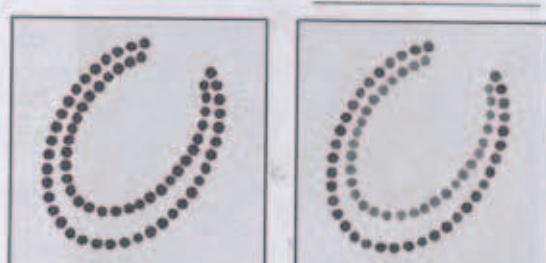


Dual Brush: Dual Brush ကိုတော့ Brush Tip Shape လိုပ်အသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။

Color Dynamics: ရောင်စုစုစုတ်ချက်လေးတွေဖန်တီးတဲ့အခါမှာ Color Dynamics ကိုအသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။ ကိုယ်က Foreground, Background အရောင်တွေနဲ့ဘဲ ရေးဆွဲပေမဲ့ Color Dynamics နဲ့ အရောင်စုလေးတွေဖန်တီးနိုင်ပါတယ်။

ပုံမှာ Color Dynamic မပါဝင်တဲ့စုတ်ချက်နဲ့ ပါဝင်တဲ့စုတ်ချက် ကိုနှိမ်းယဉ်ပြထားပါတယ်။

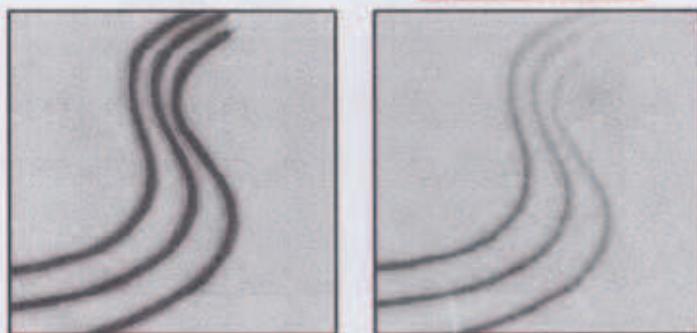
Color Dynamics



Other Dynamics: Other Dynamics ကိုရွေးချယ်ပြီး ဆေးရောင်ပါဝင်မှုကိုထိန်းချုပ်နိုင်ပါတယ်။ Opacity Jitter နဲ့ Fow Jitter တို့မှာ 100% အထိသက်မှတ်နိုင်ပါတယ်။

Noice(အစက်အပျောက်)ပုံစံ၊ Wet Edges(အနားစွမ်းစိုးစွာသည့်ပုံစံ)၊ Air Brush(ဆေးရောင်ပြန်နှုန်းသည့်ပုံစံ)၊ Smooting (အနားစွမ်းချောင့်သည့်ပုံစံ)၊ Protect Texture (Texture တာကွယ်ခြင်း) စသည်ဖြင့်ရွေးချယ်နိုင်ပါတယ်။

Other Dynamics



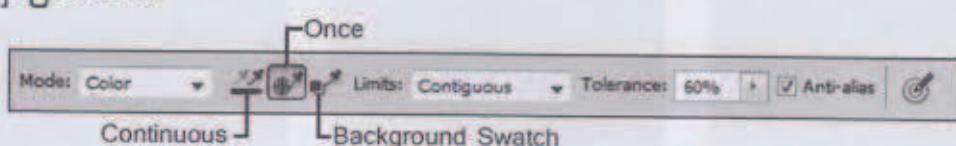
Brush Tool ကို အသုံးပြုပြီး
ဖန်တီးထားတဲ့ Background
လေးတစ်ခုနဲ့ အလှဆင်ထား
တဲ့ပုံလေးတစ်ပုံကိုဖော်ပြပေး
လိုက်ပါတယ်။



Color Replacement Tool တေတ္တာ၊ Image ထဲမှာရှိတဲ့ Color တွေကို ပြပြင်လိုတဲ့ ကာလာတွေ နဲ့ အစားထိုးပေးနိုင်ပါတယ်။



Tool Box က Color Replacement Tool ကို ယူလိုက်ရင် Tool Option Bar တို့အောက်ပါအတိုင်း တွေ ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

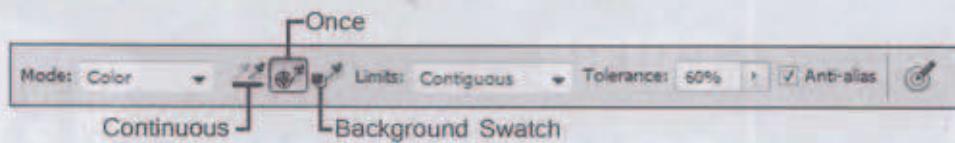


Mode : Mode မှာ ကိုယ်ရေးချယ်လိုတဲ့ ကာလာအမျိုးအစားကိုရွှေ့ချယ်နိုင်ပါတယ်။

Continuous : Continuous ကိုရွှေ့ချယ်ထားရင် Image ပေါ်က ကာလာတစ်ခုကိုအစားထိုးတဲ့ အခါ Pointer ရွှေ့လျှေားရာနောက်တိုင်းက ကာလာတွေကို အစားထိုးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

Once : Once ကိုရွှေ့ချယ်ထားရင်တော့ Pointer နဲ့ကလစ် စ ထောက်လိုက်တဲ့ ကာလာနေရာ တို့ပဲ ကလစ်ပြန်မလွတ်မချင်း အစားထိုးပေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

Background Swatch : Background Swatch တေတ္တာ၊ အစားထိုးမဲ့ ကာလာတို့ Background ရဲ့ ဆေးရောင်အနှစ်အရင်အတိုင်း အစားထိုးပေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။



Limits မှာတော့ Contiguous, Discontiguous နဲ့ Find Edges ဆိုပြီး (၃)မျိုးတွေရပါမယ်။

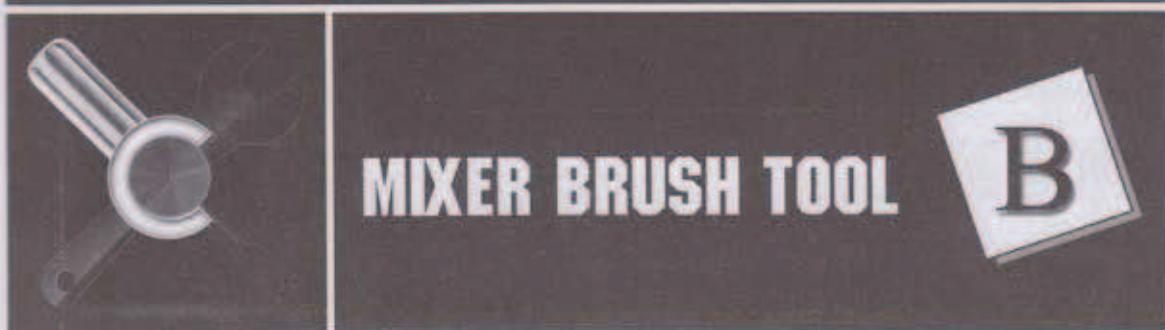
Contiguous : ကိုရွှေ့ချယ်ထားမယ်ဆိုရင် ထိစပ်နေတဲ့ ခရီယာကိုသာ အပြည့်အဝဆေးရောင် ချယ်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

Discontiguous : ကိုရွှေ့ချယ်ထားရင်တော့ Pointer ခရီယာတစ်ခုလုံးကို အပြည့်အဝဆေးရောင် ချယ်ပေးနိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

Find Edges : ကိုရွှေ့ချယ်ထားရင်တော့ အနားဖွံ့ဖြိုးတွေရဲ့ တစ်ဖတ်ခြမ်းကို အပြည့်အဝ ကာ တွေ့ယ်ပေးထားမှာဖြစ်ပါတယ်။ အောက်တာ နှမူနာလေးကိုဖြည့်လိုက်ပါ။



Tolerance : Tolerance တန်ဘိုးကို (0 to 255) ထိထားရှိနိုင်ပါတယ်။ တန်ဘိုးများရင် ဆေးရောင် ပါဝင်မှု မြင့်တက်လာမှာဖြစ်ပြီး တန်ဘိုးနည်းရင် ဆေးရောင်ပါဝင်မှု လျော့နည်းမှာဖြစ်ပါတယ်။



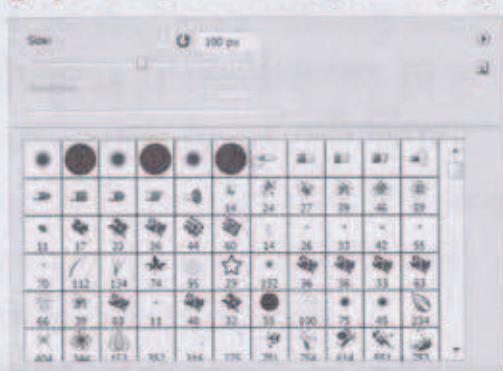
Mixer Brush Tool ကတေသာ့ Image မှာရှိတဲ့ Pixel တွေကိုရောဖွံ့ဖြိုးအတွက်အသုံးပြနိုင်ပါတယ်။ Mixer Brush Tool က ထူးခြားတဲ့စုတ်ချက်တွေနဲ့ ထူးခြားတဲ့ဒီဇိုင်းတွေကို ဖန်တီးလို့ရပါတယ်။



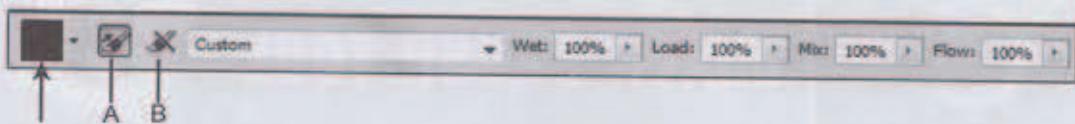
ပုံ(A) က မူရင်းပုံဖြစ်ပြီး ပုံ(B) က သစ်ရွက်ပုံ Brush နဲ့ Image ပေါ်မှာ Drag ဆွဲထားတာဖြစ်ပါတယ်။

Mixer Brush Tool ကိုအသုံးပြနိုးအတွက် Brush အမျိုးအစားတွေကိုစိတ်တိုင်းကျ ရွှေးချယ်နိုင်ပါတယ်။

Brush အမျိုးအစားရွှေးချယ်ဖိုးအတွက် Image ပေါ်မှာ Right Click ထောက်လိုက်ရင်အောက်ပါအတိုင်းတွေမြင်ရမှာဖြစ်ပြီး နှစ်သက်ရာ Brush အမျိုးအစားကို ရွှေးချယ်နိုင်ပါတယ်။



Tool Box က Mixer Tool ကိုရွေးချယ်လိုက်ရင် Tool Option Bar ကိုအောက်ပါအတိုင်း တွေ ဖြင့်ရှုံးဖြစ်ပါတယ်။



(A) Load the brush after each stroke : ကိုရွေးချယ်ပြီးရင် ဘေးကမြားပြထားတဲ့ အကွက်ကို နှိပ်ပြီး ရေးဆွဲလိုတဲ့ကာလာကိုရွေးချယ်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။ ဒါဆိုရင် ရေးဆွဲလိုက်တဲ့ Brush အချက်တိုင်းမှာ ကိုယ်ရွေးချယ်ထားတဲ့အရောင် ပါဝင်နေမှာဖြစ်ပါတယ်။

(B) Clean the brush after each stroke : ကို ရွေးချယ်ရင် မြားပြထားတဲ့အကွက်ကလေးမှာ အရောင်မှာဖြစ်နေမှာဖြစ်ပြီး Brush ဆွဲတဲ့အခါ Image မှာရှိတဲ့ အရောင်ကိုသာရောထွေးစေမှာဖြစ်ပါတယ်။

Custom : Custom မှာတော့ ရောထွေးမှုပုံစံအမျိုးမျိုးကို ရွေးချယ်နှင့်ပါတယ်။

Wet : Wet မှာ တန်ဘိုး (0 to 100) အထိထားနိုင်ပြီး Brush နဲ့ Drag လုပ်ပြီးဆွဲတဲ့အခါ Image ထဲက ကာလာ ထယ်လောက်ပါအောင်ရေးဆွဲမယ် ဆိုတာကိုသက်မှတ်ပေးတာဖြစ်ပါတယ်။

Load : Load မှာလည်း တန်ဘိုး 100 အထိထားနိုင်ပြီး Brush ပါဝင်မှုပမာန အနည်းအများကို သက်မှတ်ပေးတာဖြစ်ပါတယ်။

Mix : Mix မှာလည်း တန်ဘိုး 100 အထိ ထားရှိနိုင်ပြီး Pixel တွေရဲ့ ရောထွေးနိုင်မှုပမာနကို သက်မှတ်ပေးတာဖြစ်ပါတယ်။

Flow : Flow မှာလည်း တန်ဘိုး 100 အထိ ထားရှိနိုင်ပြီး ဆေးချယ်နိုင်မှုနှင့် အနည်းအများကို သက်မှတ်ပေးတာဖြစ်ပါတယ်။

တန်ဘိုးနည်းရင် ပါပါးကလေးပဲ ရောထွေးနိုင်မှာဖြစ်ပြီး အောက်ခြေအထိ ရောထွေးစေခဲ့ရင် တန်ဘိုးများများ သက်မှတ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Clone Stamp Tool က အခြား Image တစ်ခုရဲ့အစိတ်အပိုင်း (သို့) Image တစ်ခုအတွင်းမှာ တစ်နေရာကနေ အခြားတနေရာကို ပုံတွေပါးပေးနိုင်ပါတယ်။

Image တစ်ခုအတွင်းမှာရှိတဲ့ ပျက်စီးချို့ယွင်းချက်တွေကို Clone Stamp Tool နဲ့ အဓားထိုးပြီး ပြုပြင်လိုပါတယ်။



လက်တွေ့ပြုလုပ်ကြည့်ဖို့အတွက် ပြုပြင်လိုတဲ့ Image File တစ်ခုကိုဖွင့်လိုက်ပါ။ Tool Box က Clone Stamp Tool ကိုယူလိုက်ပါ၊ ပြီးရင် Alt Key ကိုဖိုးပြီး Image ထဲက နမူနာယူလိုတဲ့နေရာကို ကလစ်လုပ်ပါ၊ ပြီးရင် ပြုပြင်လိုတဲ့နေရာ(သို့)အဓားထိုးလိုတဲ့နေရာမှာ ကလစ်လုပ်ပါ၊ ဒါဆိုရင် နမူနာယူထားတဲ့ပုံအတိုင်း အဓားထိုးပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

အပေါ်က ပုံကိုကြည့်လိုက်ပါ ဝထမ ပုံမှာ အပေါင်း (+) ပုံလေးက နမူနာယူတဲ့နေရာဖြစ်ပြီး Clone Stamp Tool Icon ပုံနေရာမှာ ပုံတွေဖန်တီးပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။ ခုတိယပုံက ပုံတွေဖန်တီးပြီးသွားတဲ့ပုံဖြစ်ပါတယ်။

Clone Stamp Tool နဲ့ ပုံတွေကို ပြုပြင်ဖန်တီးတဲ့အခါ နမူနာလိုချင်တဲ့နေရာကို Alt Key ဖို့ ကလစ်တစ်ချက်လုပ်ပြီး ပုံတွေဖန်တီးလိုတဲ့နေရာမှာ ကလစ်ထပ်လုပ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

အဲဒါလိုကလစ်ထပ်လုပ်တဲ့ အခါ နမူနာယဉ်ခဲ့တဲ့နေရာမှာ အပေါင်း(+) လေးကျော်နေခဲ့တာကို တွေ့ရမှာဖြစ်ပါတယ်။ တကယ်လို့ Pointer ကအခြားနေရာကိုရွှေ့သွားရင် အပေါင်း(+) လေးလည်း လိုက်ပါရွှေ့သွားနေမှာဖြစ်ပြီး အပေါင်း(+)လေး ရောက်ရှိတဲ့ နေရာက အစိတ်အပိုင်းတွေကို နမူနာယဉ်ပေးနေမှာဖြစ်ပါတယ်။

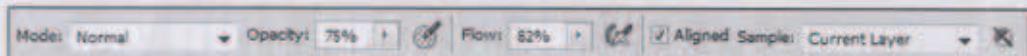
အောက်ကပုံလေးကို နမူနာကြည့်လိုက်ပါ။



ပုံမှာ Alt Key ဖို့ပြီးနမူနာယဉ်ခဲ့တာ ဖော်ထိုးပုံလေးရှိအနားစွမ်းဖြစ်ပေမဲ့ ပုံတွဲပါးတဲ့နေရာမှာ Pointer ကရွှေ့သွားနေတဲ့အတွက် အပေါင်း(+)လေးပါ လိုက်ရွှေ့နေပြီး အပေါင်း(+)လေး ရွှေ့သွားရာတစ်လျှောက်က အစိတ်အပိုင်းတွေကိုပုံတွဲလိုက်ပါးနေတဲ့ ပုံပဲဖြစ်တယ်။

ဒါကြောင့် အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုကို ပုံတွဲပါးချင်ရင် ပျိုးလိုတဲ့နေရာမှာ လိုအပ်တဲ့အတိုင်းအတာ ထံမရောက်မချင်း Pointer ကိုမရွှေ့သွားစေဘဲ ကလစ်ကိုအကြိမ်ကြိမ်ပြုလုပ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Tool Box က Clone Stamp Tool ကိုယူရင် Tool Option Bar တို့အောက်ပါအတိုင်းတွေမြင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Mode မှာ ဆေးချယ်ပေးမဲ့ပုံစံကို ရွှေးချယ်နှင့်ပါတယ်၊ နောက်ပြီး Opacity မှာ အလင်းပိတ်နှင့်၊ Flow မှာ ဆေးချယ်နှင့်မှုနှင့်၊ တို့ကိုရွှေးချယ်နှင့်ပါတယ်။

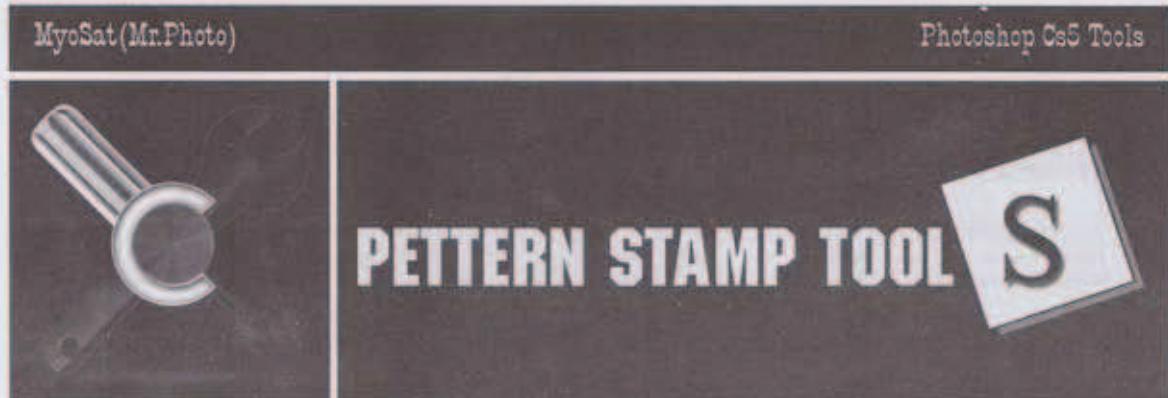
Aligned : Aligned ကို ကလစ်ပေးမထားဘူးဆိုရင်တော့ ပုံတွေတွေဖန်တီးတဲ့အခါ အပေါင်း(+) ကလေးဟာ Pointer ရွှေ့လျားရာကိုလိုက်ပါလာမှာမဟုတ်ဘဲ ပထမနှစ်နှစ်နာယူခဲ့တဲ့ နေရာမှာပရှိနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

Pointer နဲ့ကလစ်လုပ်တဲ့နေရာတိုင်းမှာ မူလနမ္မနာယူခဲ့တဲ့ အစိတ်အပိုင်းကိုပဲ ပုံတွဲပါးပေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

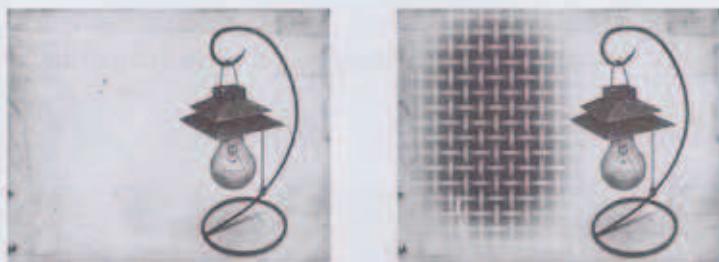


Aligned ကိုကလစ်ဖြုတ်ထားတဲ့အတွက် ပုံမှာ အပေါင်း(+)လေးဟာ Pointer ရွှေ့လျားပေမဲ့ လိုက်ပရွှေ့ဘဲ ပထမ နှစ်နာယူခဲ့အမှတ်မှာကျွန်းနောပါတယ်။

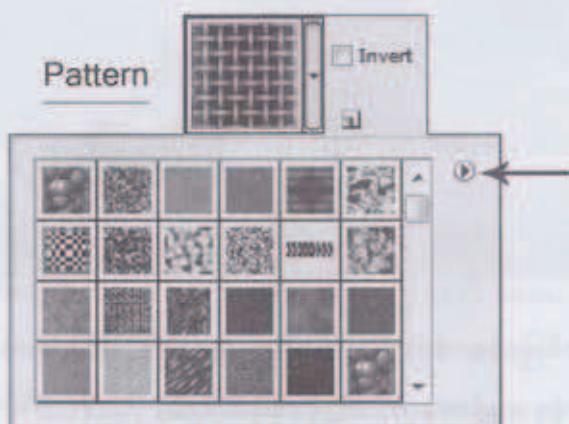
ဒါကြောင့် Pointer နဲ့ကလစ်လုပ်တဲ့နေရာနေရာတိုင်းမှာ ပထမ နှစ်နာယူခဲ့တဲ့ အစိတ်အပိုင်းကိုပဲ ပုံတွဲပါးပေးနေတာကိုတွေ့ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Pattern Libraries က Pattern တွင်(သို့) ကိုယ်တိုင်ဖန်တီးထားတဲ့ Pattern တွင် ပုံစံတွေ
ကိုရေးဆွဲနိုင်ပါတယ်။



Tool Box က Pattern Stamp Tool ကိုရွေးချယ်ပါ ပြီးရင် Tool Option Bar က Pattern Box
ကိုနှိပ်ရင် အောက်ပါအတိုင်း Pull Down Menu တစ်ခွဲပေါ်လာမှာဖြစ်ပါတယ်။

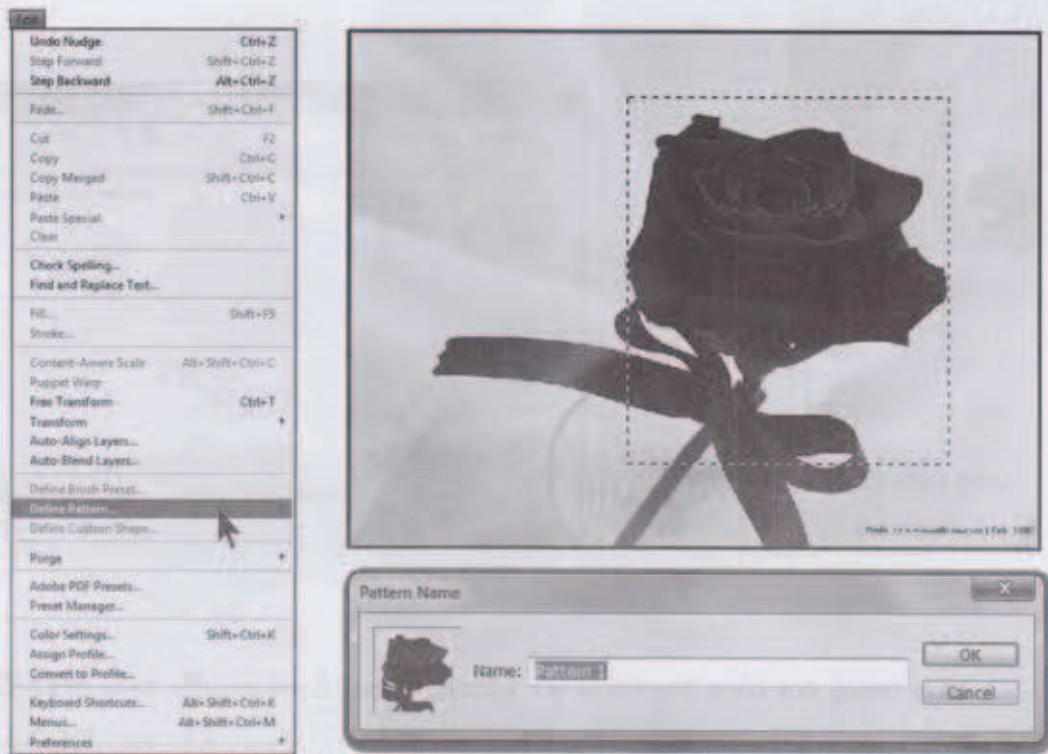


Pull Down Menu က ကိုနှိပ်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ Menu ထဲက Artic Surface, Nature-Pattern, Pattern, Pattern2, Rock Pattern, Texture Fill , Texture Fill 2 တို့ကိုရွေးချယ်နိုင်ပါတယ်။

PATTERN အသစ်ဖန်တီးခြင်း

Photoshop မှာရှိတဲ့ Pattern Libraries ထဲကို ကိုယ်တိုင်ပြုလုပ်ထားတဲ့ Pattern အသစ်တွေကို ထပ်မံထည့်သွင်းနိုင်ပါတယ်။

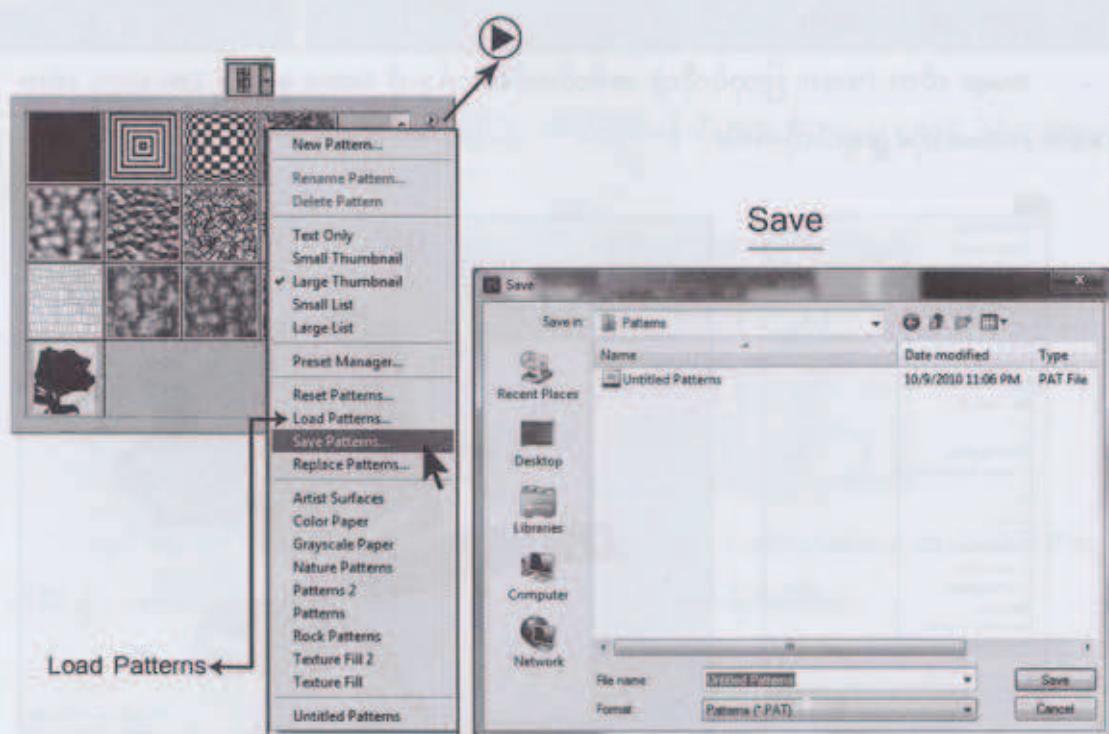
Image ထဲတဲ့ Pattern ပြုလုပ်လိုတဲ့ အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုကို Select မှတ်ပြီး Edit Menu ထဲတဲ့ Define Pattern ကိုရွေးချယ်လိုက်ပါ။



ဒါဆိုရင် ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်း Pattern Name Dialog Box ပွင့်လာပါမယ်၊ အဲဒီမှာ ကိုယ်ပေး ချင်တဲ့နာမည်ကိုရှိက်ထည့်ပြီး Ok ကိုနှိပ်ပါ၊ ဒါဆို ကိုယ်ပေးထားတဲ့နာမည့်နဲ့ Pattern အသစ်တစ်ခုကို ရရှိမှာပြစ်ပါတယ်။

ရရှိလာတဲ့ Pattern အသစ်ကိုသိမ်းဆည်းထားရပါမယ်၊ ဒါမူ ကိုယ်အသုံးပြုလိုတဲ့အခါ ပြန်ပြီး တွေ့ခြိုက်မှာဖြစ်ပါတယ်။

Pattern Box ရဲ့ အပေါ်ဘေးက ဖြို့ဝှက်ကြိုးပြုလိုတဲ့ Menu ထဲက Save Pattern ကိုနိုင်လိုက်ပါ။



Save Dialog Box ထဲက File Name မှာ နှစ်သက်ရာအမည်တစ်ခုပေးပြီး Save ကိုနိုင်လိုက်ပါ ဒါဆိုရင် Photoshop ရဲ့ Pattern Folder ထဲမှာ Pattern File (*.PTA) နဲ့ရောက်ရှိသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

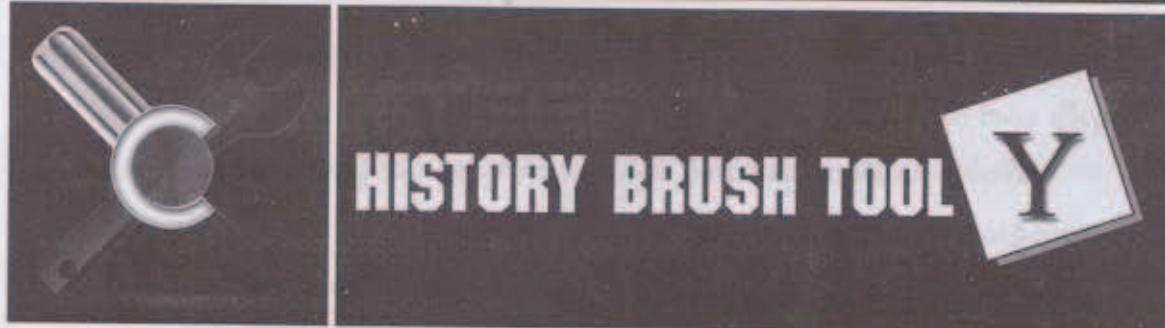
အဲဒီ Pattern ကို ပြန်လည်အသုံးပြုချင်တယ်ဆိုရင်တော့ Pattern Box ရဲ့ Menu ထဲက Load Patterns ကိုနိုင်ပြီး ပြန်လည်အသုံးပြုခြင်ပါတယ်။

Load Pattern ကိုနှိပ်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ Load Dialog Box မှာ ကိုယ်သိမ်းဆည်းထားတဲ့ နာမည်
ကိုရှာပြီး Load ကိုနှိပ်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

ဒါဆိုရင် ကိုယ်သိမ်းဆည်းထားတဲ့ Pattern ကလေးဟာ လက်ရှိအသုံးပြုမယ့် Pattern Box ဆဲ
ကိုရောက်ရှိလာမှာဖြစ်ပါတယ်။

နှုန္တနာအနေနဲ့ Pattern နဲ့ရေးချယ်ထားတဲ့ ပုံလေးတစ်ပုံကိုဖော်ပြပေးလိုက်ပါတယ်။





History Brush Tool နဲ့ Image တစ်ခုလုံးကို ဒါမှုပောင်တဲ့အစိတ်အပိုင်းကို ရွေးချယ်ပြီးထူးခြားတဲ့ စုတ်ချက်တွေကိုဖန်တီးနိုင်ပါတယ်။

Image တစ်ခုမှာ ပြုပြင်ထားတဲ့ ပြုလုပ်ချက်တွေကို မကြိုက်ဖူးဆိုရင် History Brush Tool နဲ့ ပြန်ဖျက်ပစ်နိုင်ပါတယ်။ ဥပမာ။ Clone Tool ရဲ့လုပ်ဆောင်ချက်မျိုးတွေပါ။



ပထမပုံကတော့ မူရင်းပုံဖြစ်ပြီး ဒုတိယပုံကတော့ History Brush Tool နဲ့ Tool Option Bar ရဲ့ Mode ထဲက Soft Light ကိုရွေးချယ်ပြီး Image ပေါ်မှာ Drag ဆွဲထားတာပါ။

ခုံကြောင့်မိန့်နေတဲ့ ပုံလေးဟာ ဆေးရောင်တက်ပြီး ပြတ်သားမှုပိုကောင်းလာတာကိုတွေ့ရ မှာဖြစ်ပါတယ်။ နှင့်ဆိပ်နှင့်အချက်ကလေးတွေဟာလည်း ပိုပြီးစိမ်းစိုးတောက်ပလာပါတယ်။

Mode ထဲမှာ ရွေးချယ်စရာတွေ အများကြြေးရှုပါတယ်။ Multiply နဲ့ Hard Light တို့ကိုရွေးချယ်ပြီး ပုံထစ်ပုံရဲ့ အလင်းတောက်ပမှု၊ အရိပ်ကျရောက်မှုတို့ကို ပြုပြင်ဖန်တီးနိုင်ပါတယ်။

အောက်မှာဖော်ပြထားတဲ့ ပုံ(B)ကတေသာ့ Mode ထဲတ Hard Mix ကိုရွေ့ချယ်ပြီး Opacity 63% နဲ့ ပြုလုပ်ထားတဲ့ ဒီနိုင်းပုံဖြစ်ပါတယ်။



(A) Original



(B) Hard Mix

History Brush Tool က Image တစ်ခုက လက်ရှိလုပ်ဆောင်ချက်တွေကို မကြိုက်ဘူးဆိုရင် ပြန်ဖျက်ပေးနိုင်ပါတယ်။



Original



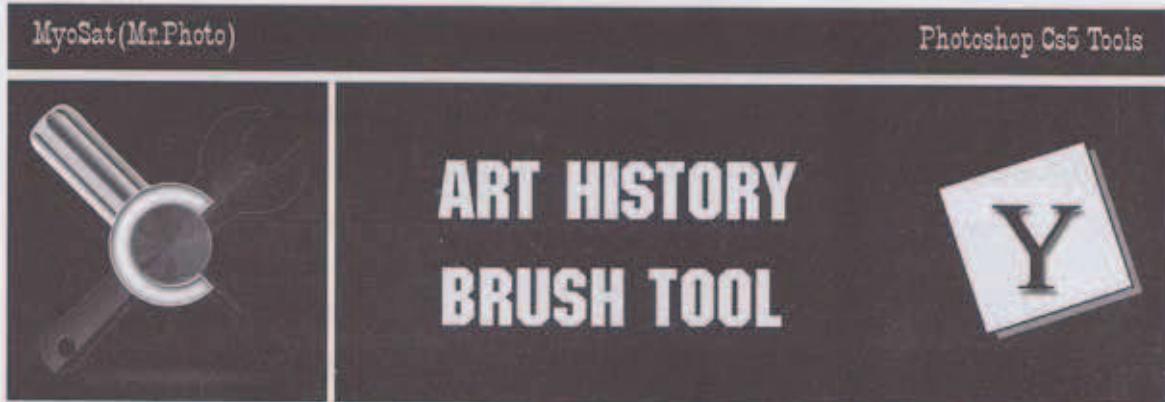
Clone Stamp Tool



History Brush Tool

နှုန္နာပြထားတဲ့ပုံမှာ ပထမပုံက မူရင်းပဲ့ ခုတိယပုံက Clone Tool နဲ့ ပြုပြင်ထားတဲ့ပုံဖြစ်ပြီး တတိယပုံကတေသာ့ History Brush Tool နဲ့ ပြန်ဖျက်နေတဲ့ပုံ ဖြစ်ပါတယ်။

မူရင်းပဲ့အတိုင်းဖြစ်အောင်ပြန်ဖျက်ဖို့အတွက် Tool Option Bar က Mode မှာ Normal ကိုရွေ့ချယ်ပေးထားရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Art History Brush Tool ကတေသာ့ မူလရှိနေတဲ့ အငြောင်တွေကိုအခြေခံပြီး ထူးခြားတဲ့ စုတ်ချက် ပုံစံတွေနဲ့ရေးစွဲနိုင်ပါတယ်။

မူရင်းပံ့ကို အထူးပြုလုပ်ချက်ပြုလုပ်ထားတဲ့ ပုံမျိုးဖြစ်ပေါ်စေနိုင်ပါတယ်။

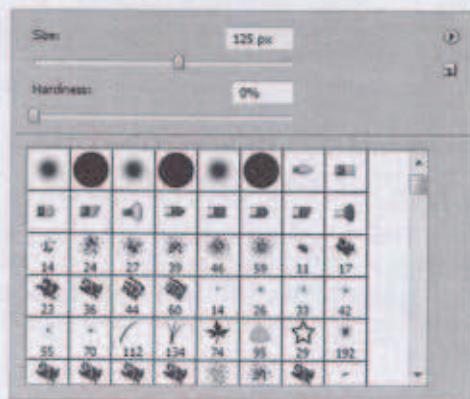


Orginal

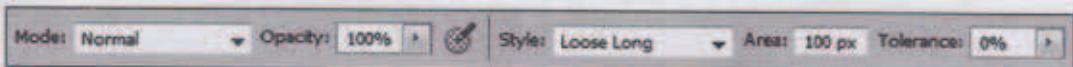


Art History Brush Tool

ပုံမှာ မူရင်းပံ့နဲ့ Art History Brush Tool အသုံးပြုထားတဲ့ပုံကို နှိမ်းယဉ်ပြထားပါတယ်၊ ဒေါ်ပြ ထားတဲ့ စုတ်ချက်အပြင် Right Click နှိပ်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ Brush Box မှာ နှစ်သာက်ရာ Brush တို့ရွေး ချယ်ပြီး ထူးခြားတဲ့ စုတ်ချက်တွေကိုဖန်တီးနိုင်ပါသေးတယ်။

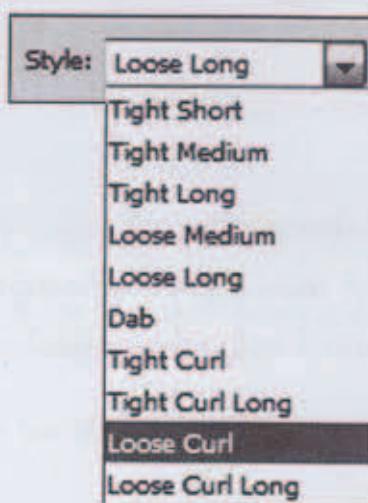


Tool Box က Art History Brush Tool ကိုယူလိုက်ရင် Tool Option Bar ကိုအောက်ပါအတိုင်း
တွေ့ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Mode နဲ့ Opacity အကြောင်းကတော့ ရှေ့အခန်းတွေမှာ ရှင်းပြခဲ့ပြီးဖြစ်ပါတယ်၊ Style ဆိုတဲ့
နေရာမှာ ဆေးချယ်မူးပုံစံကို ရွှေးချယ်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Style အကြောင်းကိုနည်းနည်းရှင်းပြချင်ပါတယ်၊ ဒါကြောင့် Style ရဲ့ဘေးက အကွက်ကလေး
ကို ကလစ်နှုပ်ရင် အောက်ပါအတိုင်းတွေ့ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Tide: ဆိုတာက ကိုယ်ပြုလုပ်လိုက်တဲ့ စုတ်ချက်ကို ဆွဲဆန္ဒပေးမဲ့ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်၊ အဲဒီမှာ Short,
Medium, Long ဆိုပြီးရွှေးချယ်နှင့်ပါတယ်။

Loose: တို့ရွှေးချယ်ရင်တော့ ပုံစံမျိုးစုံတဲ့ စုတ်ချက်တွေကိုရရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။

Dab: ကတော့ တို့ထိရှုလောက်သာပြန့်နှုံတဲ့ စုတ်ချက်တွေကိုဖန်တည်းပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

Curl: ဆိုတာက အကွေးအကောက်တွေကိုဖန်တည်းပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

နှမူနာအနေနဲ့ Tight Curl Long ကိုရွေးချယ်ပြီး စွဲထားတဲ့ စုတ်ချက်တစ်ခုကိုဖြေပြပေးလိုက်ပါတယ်။



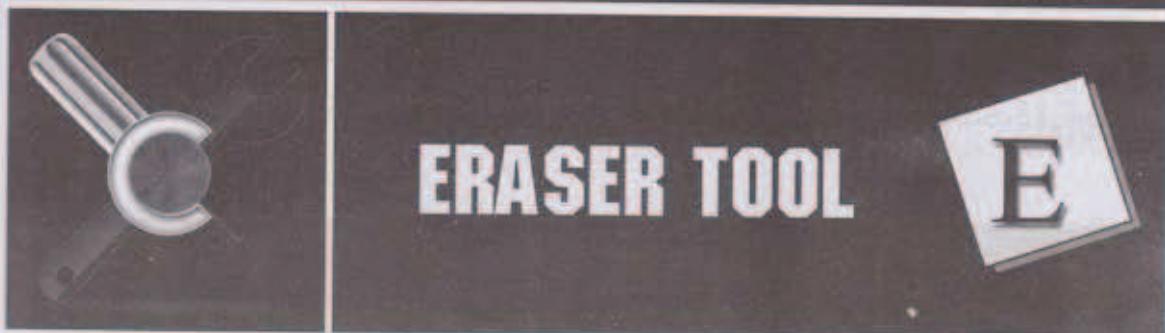
Orginal



Tight Curl Long

Area: မှာ 1px ကင့် 500px အထိထားရှိနိုင်ပါတယ်။ Area မှာတန်ဘိုးများရင် စုတ်ချက်တွေ လည်း များပြားလာမှာဖြစ်ပါတယ်။

Tolerance: ကတေသူ ဆေးချယ်မဲ့အရှိယာဖြစ်ပါတယ်။ Tolerance မှာတန်ဘိုးကို 1% ကင့် 100% အထိထားရှိနိုင်ပြီးတော့။ တန်ဘိုးများရင် ကလစ်နှိပ်ပြီးစုတ်ချက်ရေးဆွဲတဲ့အခါ မူလကာလာတန်ဘိုး ကင့် အများကြီးကွဲပြားခြားနားမသွားအောင် ကန့်သတ်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။



Eraser Tool ကတေသာ့ Image တစ်ခုမှာရှိတဲ့ Pixel ဆွဲတို့ Background အရောင်ဖြစ်အောင် ဖျက်ပေးနိုင်ပါတယ်။



Eraser Tool ကိုယူပြီး Image ထဲက ဖျက်လိုတဲ့နေရာမှာ မောက်စံကိုဖြိုး Drag ဆွဲပေးရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

ပုဂ္ဂန်သွားတဲ့နေရာမှာ Tool Box က Background Color မှာ ကိုယ်ရွှေးချယ်ထားတဲ့ အရောင် အတိုင်းရရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။

Eraser Tool ကိုအသုံးပြုဖို့အတွက် Tool Option Bar ကိုအောက်ပါအတိုင်းအသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။



စုတ်ချက်ပုံစံရွှေးချယ်ဖို့အတွက် Mode မှာ Brush, Pencil, Block । Opacity မှာ အလင်းပိတ် နှိမ်းနဲ့ Flow မှာ ဆေးပုံ၊ နှိမ်းတို့ ကိုရွှေးချယ်နိုင်ပါတယ်။

Erase To History ကိုရွှေးချယ်ထားရင်တော့ အခြားလုပ်ဆောင်ချက်တွေကို ပြန်ဖျက်ပေးသွား မှာဖြစ်ပါတယ်။

အမိကအားဖြင့်တော့ Eraser Tool ကို Design ပြုလုပ်တဲ့နေရာအသုံးပြုခိုင်ပါတယ်၊ ဘယ်လို အသုံးပြုခိုင်တယ်ဆိတာ နမူနာ အဖြစ် Design တစ်ခုလောက် စမ်းလုပ်ကြည့်ရအောင်။



နမူနာပုံမှာတော့ Brush ဆိုတဲ့စာလုံးကို လက်နဲ့ကိုင်ထားတဲ့ဟန်မျိုးပြုလုပ်ထားတာဖြစ်ပါတယ်။ အရင်းလွယ်ပါတယ်၊ နောက်စာမျက်နှာမှာ ပြုလုပ်ပုံအဆင့်ဆင့်နဲ့ ဖော်ပြထားပါတယ်။
လေ့လာကြည့်ရအောင်.....

ပြီးရင် Layer Palette က Brush ဆိုတဲ့ Layer မှာ Right Click ကိုနိပါး Rasterize Type ကို ခွဲးချယ်လိုက်ပါ။

Type Layer ဆိုရင် Eraser Tool နဲ့ဖျက်လိုပေလို ရှိုးရိုး Layer အဖြစ်ပြောင်းလည်းလိုက်တာ ဖြစ်ပါတယ်။



ပြီးရင် Layer Palette က Opacity မှာ 40% ထားလိုက်ပါ Brush ဆိုတဲ့စာတန်းလေးဟာ ပုံမှာ မြင်ရတဲ့အတိုင်း အလင်းပေါက်ပုံစံဖြစ်ပြီး အောက်က လက်ကိုတွေ့မြင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



ပြီးရင်တော့ ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်း Brush ဆိုတဲ့စာတန်းလေးကို အောက်မှာဖောက်ပြင်နေရတဲ့ လက်မ ရာလေးအတိုင်း Eraser Tool နဲ့လိုက်ဖျက်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

လက်မ ပုံစံအတိုင်းလေး အတိအကျဖျက်နိုင်ဖို့အတွက် လက်ပြင်ဖို့တော့ လိုပါတယ်။



ဖျက်ပြီးသွားရင်တော့ Layer Palette က Opacity မှာ 100% ကိုပြန်ထားလိုက်ပါ၊ ဒါဆိုရင် ပုံမှာ ပြင်ရတဲ့အတိုင်း Brush ဆိုတဲ့စာတန်းလေးကို လက်နဲ့ကိုင်ထားတဲ့ဟန် ပြုလုပ်ထားတဲ့ ဒီလိုင်းတစ်ခုကို ရရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။



Opacity လျှော့တဲ့အကြောင်းလေး နဲ့ မြောပြချင်ပါတယ်. . . .

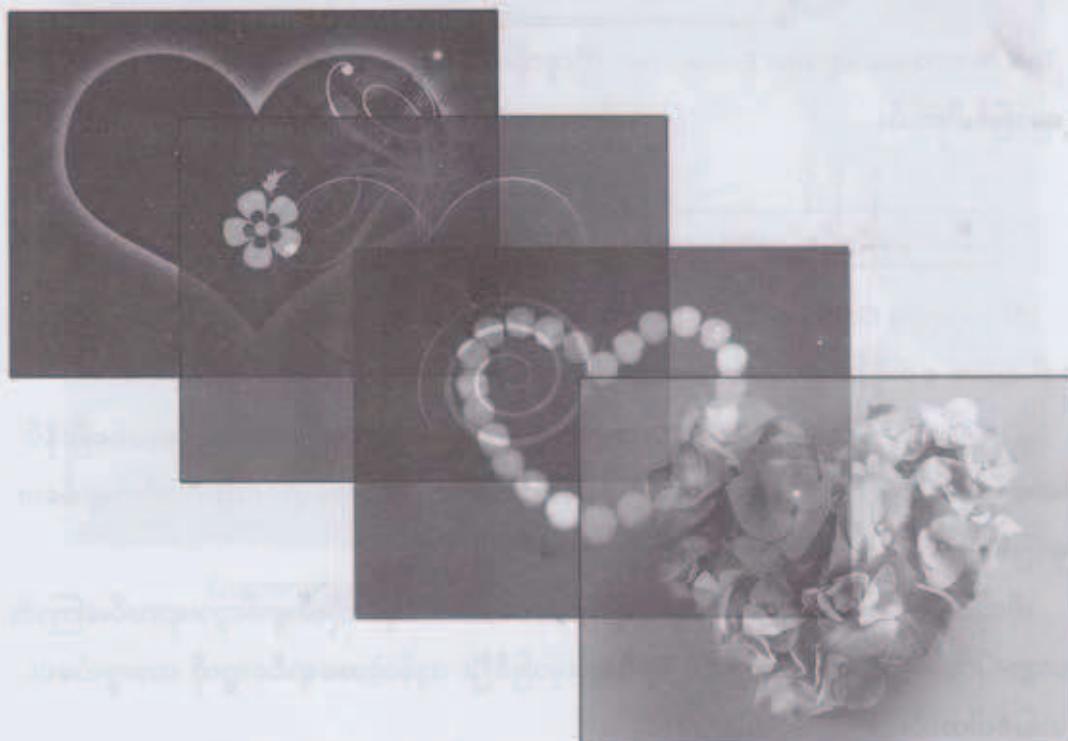
Image တစ်ခုထဲမှာ Layer တစ်ခုနဲ့တစ်ခု ထပ်ပြီးအသုံးပြုတဲ့အခါ အောက်က Layer ကို ထိုး
ဖောက်မြင်နိုင်ဖို့အတွက် အပေါ် Layer ကို Opacity (အလင်းပိတ်နှုန်း) လျှောပေးရပါတယ်။

အဲဒီလိုလျှော့တဲ့အခါ Layer Palette က Opacity ဆိုတဲ့နေရာကို ကလစ်နှုပ်ပြီး ပေါ်လာတဲ့
Slider ကိုရွှေ့ပြီး 1% ကနေ 100% အထိ တိုးလျှော့ ပြုလုပ်နိုင်ပါတယ်။

ဒါပေမဲ့ Keyboard ကနေ ပြုလုပ်ရတာပိုပြီး လွယ်ကူမြန်ဆန်ပါတယ်။ Keyboard ခဲ့ Number
Key မှာ 1 နှိပ်ရင် 10%, 4 ဆိုရင် 40% ဖြစ်ပါတယ်။

တကယ်လို့ 5%, 9% စသည်ဖြင့်လိုချင်ခဲ့ရင် သုညခံပြီး 05.09 ဆိုပြီးရိုက်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။
ကြားထဲက 15%, 23% ဆိုရင် 1 နဲ့ 5 । 2 နဲ့ 3 ကို ဆက်တိုက်ရိုက်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

မူရင်းအတိုင်း(သို့) 100% ကိုလိုချင်ရင်တော့ Zero(0) ကိုနှုပ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

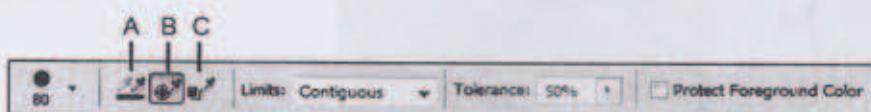




Background Eraser Tool ကတေသာ အောက်ခံအရောင်ကို အရောင်ပဲဖြစ်ပေါ်အောင် ဖျက်ပေးမှု့ဖြစ်ပါတယ်။



Tool Box က Background Eraser Tool ကိုယူလိုက်ရင် Tool Option Bar ကိုအောက်ပါအတိုင်း တွေ့ရှု့ဖြစ်ပါတယ်။



(A) Sampling Continuous : Background Eraser Tool နဲ့ Image ထဲမှာရှိတဲ့ Pixel တွေကိုဖျက်တဲ့အခါ Eraser စက်ပိုင်းချွေလွှားရာတလျှောက်က Pixel တွေကိုပျတ်သွားစေမှု့ဖြစ်ပါတယ်။

(B) Sampling Once : Sampling Once ကိုရွေးချယ်ထားမယ်ဆိုရင် ပထမဆုံးကလစ်ပြီးနိုင်လိုက်တဲ့နေရာက အရောင်ရဲ့ နှုန်းအတိုင်း အခြားတန်ဖိုးတွေပါတဲ့ အရောင်တွေကို လိုက်ဖျက်ပေးသွားမှု့ဖြစ်ပါတယ်။

ဆိုလိုတာက ကိုယ်ကအပြောန်ရောင်ကိုကလစ်စေယာက်မိရင် ကိုယ်ဖျက်သွားရာလမ်းကြောင်း တစ်လျှောက်က အပြောန်ရောင်တွေကိုပဲ ဖျက်သွားမှု့ဖြစ်ပြီး ကျွန်တဲ့အရောင်တွေကို ကာကွယ်ပေးထားမှု့ဖြစ်ပါတယ်။

(c) Background Swatch : Background Swatch ကို ရွှေးချယ်ရင် Tool Box က Background Color မှာ ရွှေးချယ်ထားတဲ့ အရောင်ကိုသာဖျက်သွားပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

ဥပမာ။ [Background Color မှာ အနီရောင်ကိုရွှေးချယ်ထားရင် မောက်စဲနဲ့ Drag လုပ်ပြီးဖျက်တဲ့အခါ အနီရောင်ကိုသာ ရွှေးချယ်ပြီးဖျက်သွားပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

Limits : Limits မှာတော့ Discontiguous,Contiguous,Find Edges ဆိုပြီးရွှေးချယ်နိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

Discontiguous ကိုရွှေးချယ်ထားရင် Eraser စက်လိုင်းအတွင်းမှာရှိတဲ့ ဘယ်နေရာကိုပဆို ဖျက်ပေးမှာဖြစ်ပြီး၊ Contiguous ကိုရွှေးချယ်ထားရင်တော့ ထိစပ်နေတဲ့ ဒေါ်ယာကိုသာ ဖျက်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

အောက်တန်ဖို့ပုံလေးကိုလေ့လာကြည့်ပါ။



Discontiguous



Contiguous

Find Edges : ဆိုတာကို လက်တွေအနေနဲ့ပြောရမယ်ဆိုရင် အနားစွန်းတွေကို ပျတ်မသွား အောင် ကာကွယ်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

Tolerance : ဆိုတာက ရွှေးချယ်ထားတဲ့ကာလာကို ဖျတ်ပေးနိုင်မှုနှင့်လိုပဲဆိုရမှာဖြစ်ပါတယ်။ Tolerance မှာ တန်ဘိုးများရင် နီးစပ်တဲ့အရောင်တွေကိုပါ ရွှေးချယ်ဖျတ်တောက်ပေးမှာဖြစ်ပြီးတော့ တန်ဘိုးနည်းရင် တူညီတဲ့အရောင်ကိုသာရွှေးချယ်ဖျတ်တောက်မှာဖြစ်ပါတယ်။

Tolerance အကြောင်းကို Magic Wand Tool အခန်းမှာလည်း နမ္မနားပုံတွေနဲ့ ရှင်းပြောပြီးပါပြီ။ အသုံးပြုတဲ့ Tool တွေမတူညီပေမဲ့ တစ်ချို့အကြောင်းအရာတွေက သဘောတရားတွေက အားလုံး တူညီပါတယ်၏ ဒါမောင်း အခန်းတိုင်းမှာ ထပ်ပြီးမပေါ်ပြတော့တာဖြစ်ပါတယ်။

ဥပမာ။ ॥ Tolerance, Contiguous, Sample All Layer,Anti-alias,Opacity, Flow, Mode,နဲ့ Transparent.....စတာတွေဖြစ်ပါတယ်။

Protect Foreground Color မှာကလစ်ပေးထားမယ်ဆိုရင် Tool Box က Foreground Color မှာ ရွှေးချယ်ထားတဲ့အရောင်ကို မဖျက်မိအောင်ကာကွယ်ပေးထားမှာဖြစ်ပါတယ်။

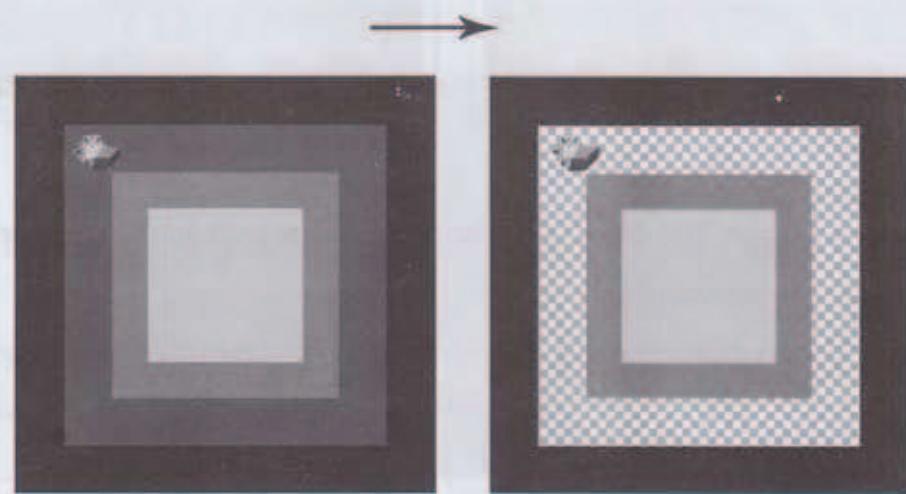


ဖော်ပြထားတဲ့ပုံကတော့ Limits မှာ Contiguous နဲ့ Tolerance 100% ရွှေးချယ်ပြီး နောက်ခဲ့ Background တွေကိုဖျတ်ထုတ်တားတဲ့ပုံဖြစ်ပါတယ်။



Magic Eraser Tool က Image ထဲက အရောင်တန်ဘိုးတူညီတဲ့ Pixels တွေကိုဖျက်ထုတ်ရှာမှာ အသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။

Image ထဲက နေရာတစ်ခုကို ရွှေးချယ်ပြီး ကလစ်တစ်ချက်နှင့်လိုက်တာနဲ့ အခြား အရောင်တန်ဘိုးတူညီတဲ့ နေရာတွေကိုပါ အလိုလျောက် ဖျတ်ပေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။



Tool Box က Magic Eraser Tool ကိုရွှေးချယ်ပြီးရင် Tool Option Bar မှာ Tolerance(ရွှေးချယ်နှင့်မှုဆန်း)၊ Anti-alias (အနားစွန်းချောမွေ့မှု)၊ Contiguous (ထိစပ်နေရာ)၊ Sample all layers (အခြား Layer မှ နေရာတစ်ခုကိုနှင့်မျှနာယူမြင်)၊ Opacity (အလင်းဝိတ်နှင့်) စတာတွေကို ကိုယ်ပြုလုပ်ခဲ့ပို့ရဲ့ အခြေအနေပေါ်မှုတည်ပြီး ရွှေးချယ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။



A

B

ဖော်ပြထားတဲ့ပုံမှာ ပုံ(A) ကမ္မရင်းပုံဖြစ်ပါတယ်၊ အစိမ်းရောင်ထိုင်ခုပေါ်မှာ အနီရောင်အကျိုး
နှုတေသနမလေးတစ်ယောက်ပုံဖြစ်ပါတယ်။

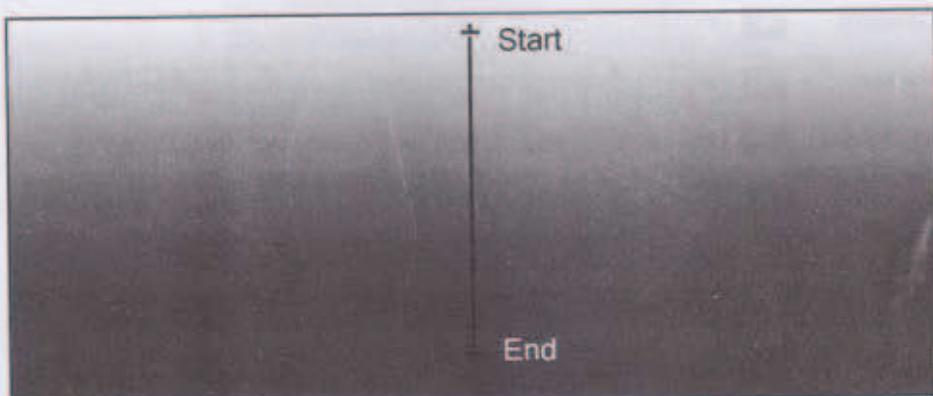
အစိမ်းရောင်ထိုင်ခုတစ်ခုလုံးကို တစ်ချက်ထဲနဲ့ ဖျက်ချင်တဲ့အတွက် Contiguous မှာကလစ်
ဖြောက်ထားပါတယ်၊ ကလစ်ပေးထားရင် တစ်ဆက်တည်းရှိနေတဲ့နေရာတစ်ကွက်ကိုပဲ ဖျတ်ပေးမှာပြစ်
ပါတယ်။

နှီးစပ်အရောင်တွေပါမကျော်အောင် Tolerance 100%，အနားစွန်းချောမွှေ့အောင် Anti-alias နဲ့
အလင်းပိတ်မှုဗုမရှိအောင် Opacity 100% တို့ကိုရွေးချယ်ပြီး ပောက်စိနဲ့ ကလစ်လုပ်လိုက်တဲ့အခါမှာ
ပုံ(B) အတိုင်း အစိမ်းရောင်ထိုင်ခုတစ်ခုလုံး ဖျတ်ပြီးသားပြစ်နေတာ တွေ့ရမှာပြစ်ပါတယ်။



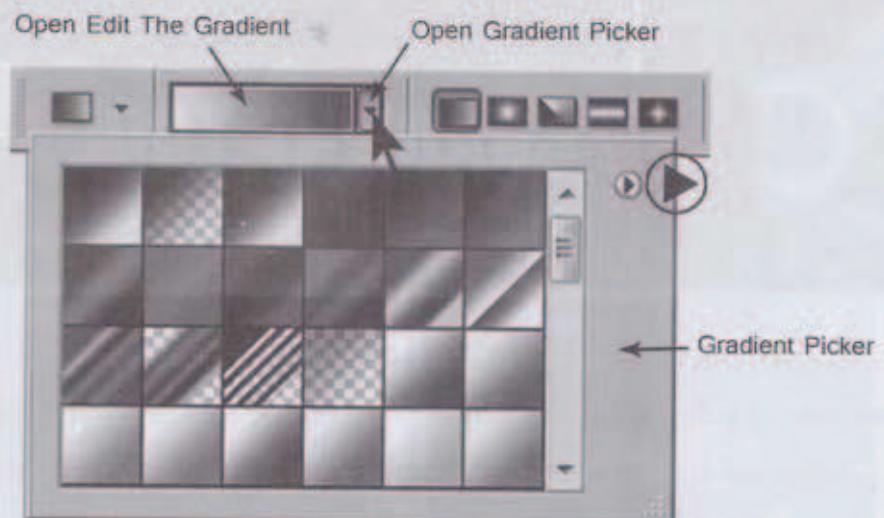
Gradient Tool ကိုအသုံးပြုပြီး အရောင်တွေကို အနုအရင်ရောထားတဲ့ အရောင်ပြေးပုံစံတွေ ဖြစ်ပေါ်အောင်ဖန်တီးလို့ရပါတယ်။

Image တစ်ခု(သို့) Selection တစ်ခုအတွင်းမှာ အရောင်ပြေးပြည့်စွတ်ချင်ရင် စဖြည့်လိုတဲ့ နေရာမှာ မောက်စိတ်ပိုမိုပြုပြီး Drag ဆွဲပေးရမှာဖြစ်ပြီး အဆုံးသက်လိုတဲ့နေရာမှာ ကလစ်ကိုလွှတ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Gradient Tool ကိုရွေးချယ်ပြီးရင် Tool Option Bar ကိုအောက်ပါအတိုင်းအသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။

Gradient Sample : Open Gradient Picker ကိုနှိပ်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ Gradient Sample Box ရဲ့ညာဖက် အပေါ်နားက ထွေးပြုပြီး ပေါ်လာတဲ့ Menu မှာ Color Harmonies 1, Color Harmonies 2, Metals, Noise Sample, Pastels, Simple, Special Effects, Spectrums စဲတဲ့ နှုန်း အရောင်ပြေးတွေကိုရွေးချယ်နှင့်ပါတယ်။



Gradient ပုံစံရွေးချယ်ခြင်း။ Gradient မှာ Shade (အရောင်ရောယူတ်ခြင်း) ပေါ်မှုတည်ပြီ။

- | | | |
|--------------------|--|--|
| Linear Gradient | | (မျဉ်းပြောင့်ပုံစံအတိုင်း အရောင်ပြေးဖြစ်ပေါ်ခြင်း) |
| Radial Gradient | | (စက်ဝိုင်းပုံစံအတိုင်း အရောင်ပြေးဖြစ်ပေါ်ခြင်း) |
| Angle Gradient | | (နာရီလက်တဲ့လည်သည်အတိုင်း အရောင်ပြေးဖြစ်ပေါ်ခြင်း) |
| Reflected Gradient | | (Linear Gradient ကိုရောင်ပြန်ပုံစံ ရောင်ပြေးဖြစ်ပေါ်ခြင်း) |
| Diamond Gradient | | (စိန်ပွင့်ပုံစံ အရောင်ပြေးဖြစ်ပေါ်ခြင်း) ဆိုပြီး နှစ်သက်ရာပုံစံကိုရွေးချယ် နိုင်ပါတယ်။ |

Gradient Tool နဲ့ Image (သို့) Selection တစ်ခုမှာ မောက်စိန် Drag ဆွဲတဲ့အခါ ကိုယ်ဆွဲလိုက် Direction ပေါ်မှုတည်ပြီးတော့လည်းပုံစံတွေ အမျိုးမျိုးဖြစ်ပေါ်နိုင်ပါတယ်။
နှုန်းပုံလေးတွေကိုကြည့်ရင်သိနိုင်ပါတယ်။



Radient Gradient



Reflected Gradient

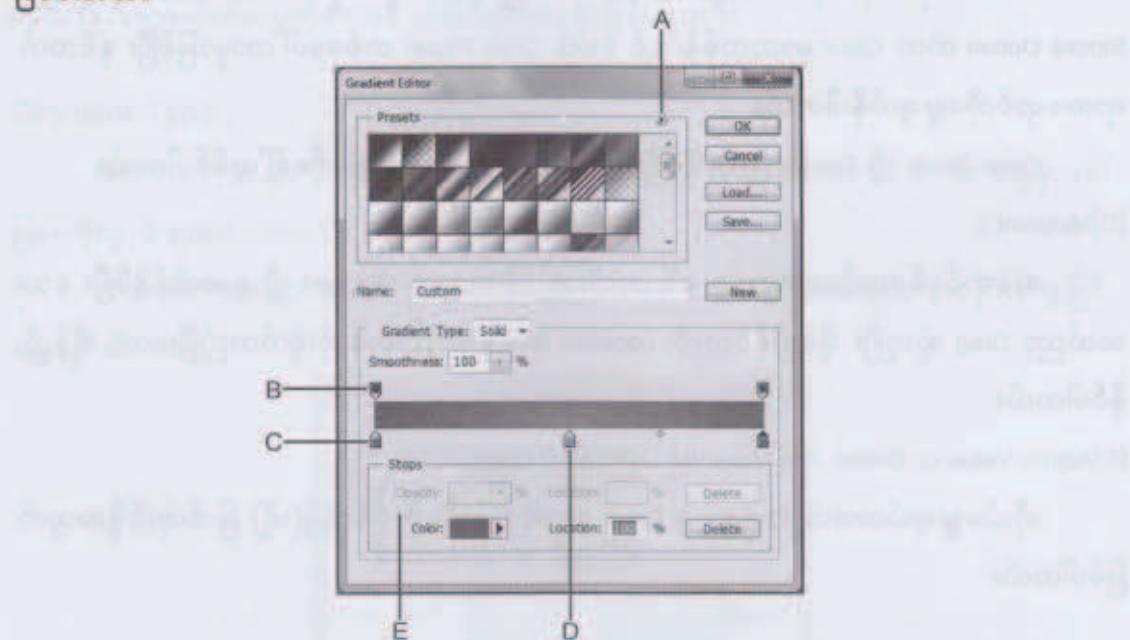


Gradient Tool အသုံးပြုတဲ့အခါ Tool Option Bar မှာ အရောင်ပုံစံအတွက် Mode မှာရွေးချယ် ခြင်း၊ အရောင်ပြောင်းပုံစံကို ပြောင်းပြန်ဖြစ်ပေါ်ဖို့အတွက် Reverse ကိုရွေးချယ်ခြင်း၊ အရောင်မဲ့ပါတဲ့ အရောင်ပြောင်းတွေအတွက် Transparency ရွေးချယ်ခြင်းတို့ကိုပြုလုပ်နိုင်ပါတယ်။

Gradient Editor အသုံးပြုခြင်း

Photoshop မှာ အသင့်ရှိနေတဲ့ Gradient တွေကို ပြုပြင်နိုင်သလို ကိုယ်တိုင်လည်း Gradient အသစ်တွေဖန်တီးပြီးသိမ်းထားနိုင်ပါတယ်။

Option Bar တဲ့ Gradient Editor ကိုနှိပ်ရင် အောက်ပါအတိုင်း Gradient Editor Box ပွင့်လာမှာ ပြစ်ပါတယ်။



A.Palette Menu

B.Opacity Stop

C.Color Stop

E.Midpoint

D.Adjust Values or Delete The Selected Opacity or Color Stop

(A)Palette Menu :

Palette Menu ကိုနှိပ်ရင် Menu တစ်ခုကျယာမှာဖြစ်ပြီး Menu ထဲမှာ နှိမ့်နာ Gradient တွေကို ရွေးချယ်ခြင်းနဲ့ နှိမ့်နာဖော်ပြန်လည်စိုက် ရွေးချယ်နှင့်ပါတယ်။

(B)Opacity Stock :

Opacity Stocks ကိုနှိပ်ပြီး Stocks Option ထဲက Opacity မှာ အလင်းပိတ်မှုနှင့်ကို 0% မှ 100% ထိထားရှိနိုင်ပါတယ်။

(C)Color Stock :

Gradient မှာ ကိုယ်နှစ်သက်ရာအရောင်ကို ထည့်သွင်းနိုင်ဖို့အတွက် Color Stock ကို နှိပ်ပြီး Stocks Option ထဲက Color မှာကလစ်နှစ်ရင် Stock Color Picker တစ်ခုပေါ်လာမှာဖြစ်ပြီး နှစ်သက်ရာအရောင်ကိုရွေးချယ်နှင့်ပါတယ်။

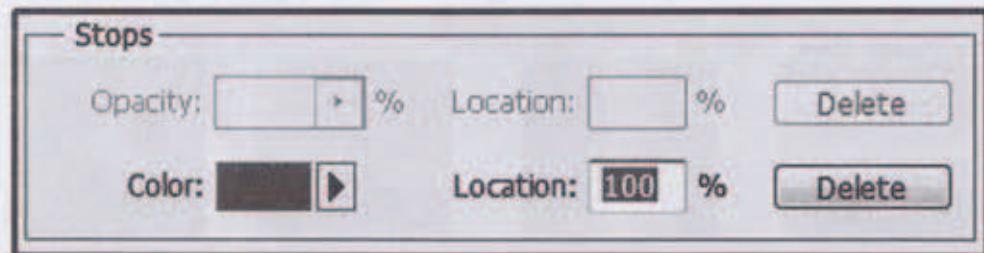
Color Stock ကို Double Click နှိပ်ပြီးတော့လည်း Color Picker ကိုခေါ်ယူနိုင်ပါတယ်။

(D)Midpoint :

အရောင်နှစ်ရောင်ရောယူတ်မှု ရေးယာကိုပြပြင်ဖို့အတွက် Midpoint ကို မောက်စိန့်ပိုပြီး ဘေးဘယ်လာ Drag ဆွဲယူပြီး ချိန်ညီနိုင်သလို Location Box မှာလည်းတန်ဘိုးရှိက်ထည့်ပြီးတော့ ချိန်ညီနိုင်ပါတယ်။

(E)Adjust Value or Delete The Selected Opacity or Color :

ကိုယ်ရွေးချယ်ထားတဲ့ Opacity နဲ့ Color တွေရဲ့တန်ဘိုးကို ချိန်ညီဖို့(သို့) ဖြတ်ထုက်ဖို့အတွက် ဖြစ်ပါတယ်။





Adding A Color



Deleting A Color

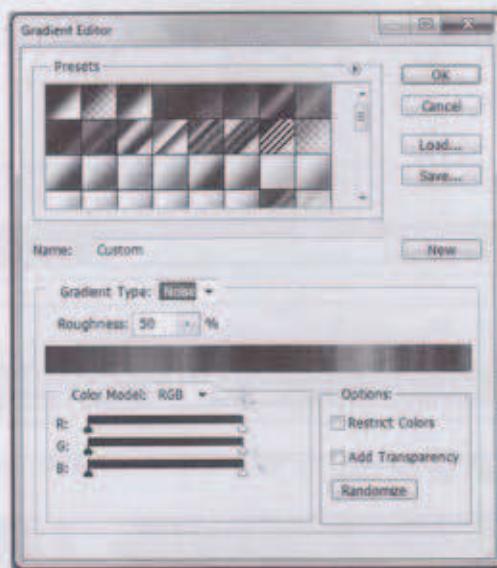
Gradient မှာ Color တွေထပ်ထည့်ချင်ရင် Gradient Bar ရဲအောက်ခြေမှာ ကလစ်လုပ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။ ဒါဆိုရင် Color Stock အသစ်တစ်ခုပေါ်လာမှာဖြစ်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ Color Stock ကို Double Click နှိပ်ပြီး Color Picker Box မှာနှုန်းသက်ရာ တာလာကိုရွှေ့ချယ်နိုင်ပါတယ်။

ပုံကြောင်းမှုတွေထဲမှာ Color Stock တွေကိုပြန်ဖျက်ချင်ရင်တော့ ပြန်ဖျတ်လိုတဲ့ Color Stock ကိုမောက်နဲ့ အောက်ကိုရောက်အောင် Drag ဆွဲပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

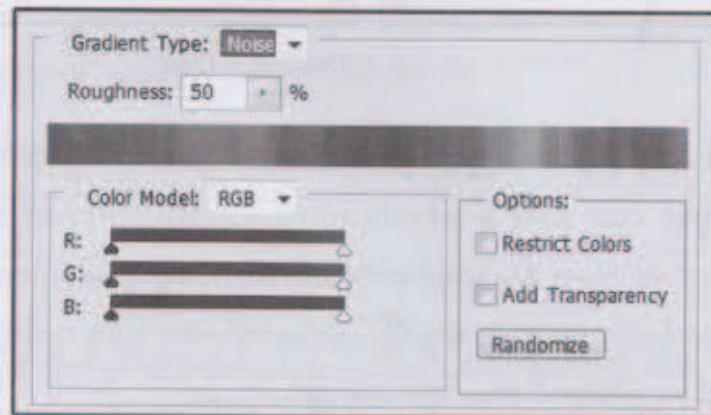
Gradient Type :

Gradient Type မှာ Solide Type နဲ့ Noise Type ဆိုပြီး နှစ်မျိုးခွဲခြားထားပါတယ်။ ရှေ့မှာဖော်ပြပေးခဲ့တဲ့ Gradient Editor က Solid Type ဖြစ်ပါတယ်။

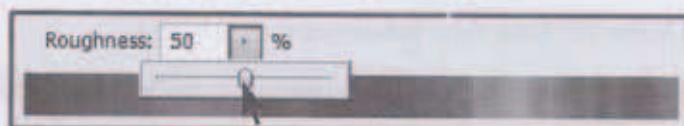
Gradient Type မှာ Noise ကိုရွှေ့ချယ်ခဲ့ရင် Gradient Editor ကို အောက်ပါအတိုင်းတွေမြင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



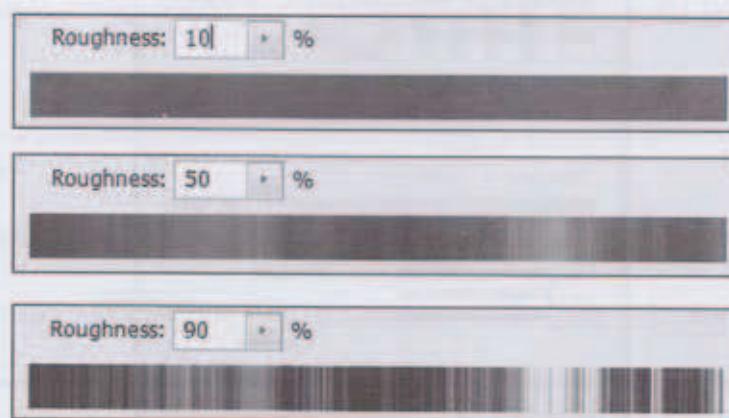
Solid Type မှာ Color Stocks တွေနဲ့ အရောင်တွေကိုရွေးချယ်နှင့်သလို Noise Type မှာတော့ Roughness မှာတန်ဘိုးပြောင်းလည်းပြီးတော့ အရောင်များစွာကိုဖြစ်ပေါ်စေနိုင်ပါတယ်။

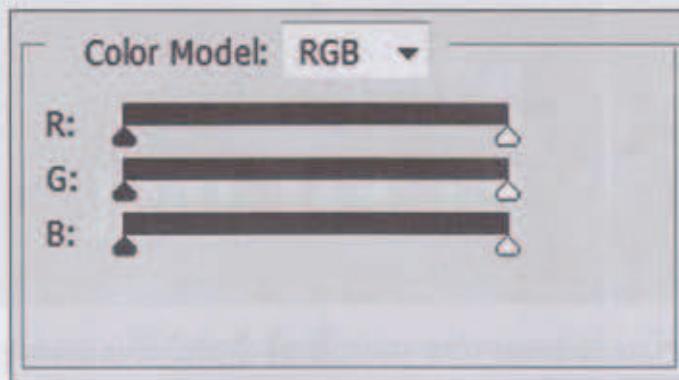


Roughness Box မှာတန်ဘိုးကို 0% ကနေ 100% ထိခိုက်ထည်ပြီးပြောင်းလည်းနိုင်သလို ကလစ်နှင့်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ Slider ကိုရွေးပြီးတော့လည်း ပြောင်းလည်းနိုင်ပါတယ်။



Roughness တန်ဘိုးပြောင်းလည်းသွားတဲ့အတွက် အရောင်တန်ဘိုးတွေ ကွဲပွားသွားတာကို နှိမ့်နာဖော်ပြပေးလိုက်ပါတယ်။



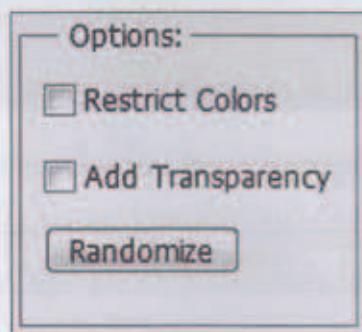


Color Model မှာ RGB, HSB,နဲ့ LAB တို့ကိုချွေးချယ်နိုင်ပါတယ်။

RGB : R (အနီရောင်ဝန်ရှိး) G (အစိမ်းရောင်ဝန်ရှိး) B (အပြာရောင်ဝန်ရှိး)

HSB : H (အရောင်မျိုးခုံပြောင်းလည်းခြင်း) S (အရောင်တောက်ပမူး) B (အမဲရောင်ပါဝင်မူး)

LAB : L (အလင်းအမှောင်တန်သိုး) A (အစိမ်းမှုအနီရောင်ဝန်ရှိး) B (အဝါမှုအပြာရောင်ဝန်ရှိး)
တို့ပဲဖြစ်ပါတယ်။



Options မှာ Restrict Colors ကိုချွေးချယ်ထားရင် အရောင်တောက်ပမူကို ကန့်သက်ပေးထားမှာဖြစ်ပါတယ်။

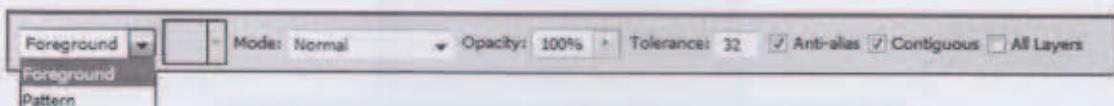
Add Transparency ကတော့ Gradient Bar မှာ အရောင်မဲ့နေရာတွေ ထပ်မပေါင်းထည့်ဖို့ပဲဖြစ်ပါတယ်။



Paint Bucket Tool က Image ထဲတဲ့ အရောင်တန်ဘိုးတူညီတဲ့ နေရာတွေမှာ ကလစ်ကစ်ချက် ထောက်ရှုနဲ့ ဆေးချယ်ပေးသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။



ဒါပေမဲ့ Bitmap Color Mode ပုံတွေမှာတော့ Paint Bucket Tool ကိုအသုံးပြုနိုင်မှာမဟုတ်ပါဘူး။



Tools Box က Paint Bucket Tool ကိုယူပြီးရင် Tool Option Bar က Foreground မှာ ဖြည့်လို တဲ့ ကာလာနဲ့ Pattern မှာ ဖြည့်လိုတဲ့ Pattern ကိုရွှေးချယ်ပေးရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

နောက်ပြီး Mode (ဆေးချယ်လိုသည့်ပုံစံ)၊ Opacity (အလင်းပိတ်နှုန်း)၊ Tolerance (ဆေးချယ် မှုနှုန်း)၊ Anti-alias (အနားစွမ်းချောမွေ့မှု)၊ Contiguous (ဆက်စပ်စရိယာ)နဲ့ All Layers (အခြား Layer များအားနှိမ်နာယူခြင်း) စတာတွေကို ကိုယ်ဆေးချယ်လိုတဲ့ ပုံစံပေါ်မူတည်ပြီးရွှေးချယ်ပေးရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။



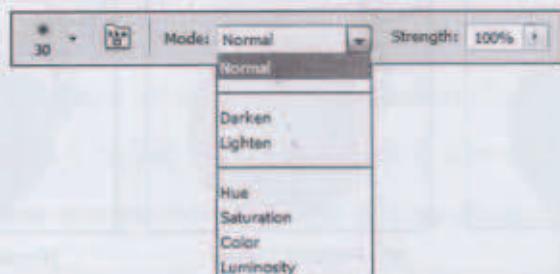
Blur Tool ကတေသာ ပုံရှင်တစ်ခုရဲ့တိကျပြတ်သားမှုနဲ့ အသေးစိတ်ဖော်ပြုလိုက် လည္းချုပ် မေးမှုနှင့်သွားစေနိုင်ပါတယ်။



ပုံတွေကိုပြုပြင်တဲ့အခါ အကြောင်းအမျိုးမျိုးကြောင့် အနားစွမ်းတွေကြမ်းတမ်းနေခဲ့ရင် (သို့) ဒီဇိုင်းအနေအထားအရ လိုအပ်ခဲ့ရင် Blur Tool နဲ့ ဝေဝါးအောင်ပြုပြင်ပေးနိုင်ပါတယ်။

Tool Box ကဲ့ယူလိုတိပြီး Tool Option Bar က Mode မှာ Normal (ပုံမှန်အတိုင်း ချယ်သမှု) Darken (အမျှင်ရိပ်) Lighten (အလင်းပေးမှု) Hue (အရောင်မျိုးစုံ) နဲ့ Saturation (အရောင်စိုးပြေားမှု) Color (မူလကာလာဖြင့်ချယ်သမှု) Luminosity (အရောင်တောက်ပမှု) ဆိုပြီးကိုယ် လို အပ်သလို ရွှေးချယ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Strength မှာတေသာ Blur Tool ရဲ့လုပ်ဆောင်ပေးနိုင်မှုကို 0% ကနေ 100% ထိထားရှိနိုင်ပါတယ်။





Sharpen Tool က ပုံရိပ်တစ်ခုရဲ့ မှုန်နေတဲ့ အစိတ်အပိုင်းတွေကို တိကျပြတ်သားလာအောင် ပြပြင်ပေးနိုင်ပါတယ်။



ပုံရိပ်တစ်ခုရဲ့ မှုန်နေတဲ့ နေရာပေါ်မှာတင်ပြီး မောက်စိန္တာ Drag လုပ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။ Tool Option Bar က Strength မှာ တောက်ပပေးနိုင်မှုကို 1% ကနေ 100% အထွင်းသက်မှတ်နိုင်ပါတယ်။

Sharpen Tool က Pixel တွေကိုတောက်ပစေတာဖြစ်တဲ့အတွက် မောက်စိန္တာ Drag ဆဲသွားရာ လမ်းကြောင်းတစ်လျှောက်မှာရှိတဲ့ Pixel အားလုံးကို တောက်ပစေမှာဖြစ်ပါတယ်။

ဒါကြောင့် အနားစွမ်းတွေကိုသာတောက်ပစေချင်တယ်ဆိုရင် Option Bar က Protect Detail ဆိုတဲ့နေရာမှာ ကလစ်ပေးထားရမှာဖြစ်ပါတယ်။





Smudge Tool ကတေသာ ပုံရှင်လေးတွေကို ရေဆိပ်းဆေးသားပြန်နေတဲ့ပုံစံမျိုးဖြစ်ပေါ်အောင် ဖန်တီးပေးနိုင်ပါတယ်။



Orginal



Tool Box က Smudge Tool တို့ရွေးချယ်လိုက်ပါ၊ ပြီးရင် Tool Option Bar မှာ Brush အရွယ် အစား Color Mode (ဆေးချယ်လိုသည့်ပုံစံ)နဲ့ Strength (ဆေးရောင်ပြန်ပဲရာခိုင်နှုန်း) တို့ကိုရွေးချယ် ပေးပါ။

ပြီးရင် Image ထဲက ဆေးသားပြန်လိုတဲ့နေရာကို မောက်စ်နဲ့ Drag လုပ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။ Smudge Tool ရဲ့လုပ်ဆောင်ချက်က Pixel တွေကိုရောင်တွေးစေတာဖြစ်ပါတယ်။

Tool Option Bar က Sample All Layer တို့ကလစ်ပေးထားမယ်ဆိုရင် Layer Palette မှာ မျှတဲ့ပိတ်ထားတဲ့ Layer ကထွေးရင် ကျွန်ုတဲ့ Layer တွေအားလုံးကို ဆေးရောင်ပြန်စေမှာဖြစ်ပြီး ကလစ်ပေးမထားရင် Layer Palette မှာရွေးချယ်ထားတဲ့ Layer တို့သာဆေးရောင်ပြန်စေမှာဖြစ်ပါတယ်။

Smudge Tool ဟာ Photoshop အသုံးပြုသောတွေအတွက် အရမ်းကိုအသုံးဝင်တဲ့ Tool တစ်ခုပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ ကြမ်းတမ်းနေတဲ့ အသားအရေကို Smudge Tool နဲ့ ချောမွှေ့သွားအောင်ပြုပြင်ပေးလို ရပါတယ်။

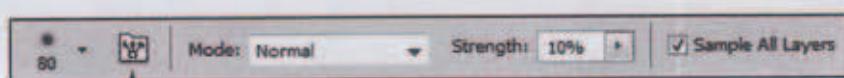
နှုန္တအနေနဲ့ မူရင်းပုံနဲ့ Smudge Tool နဲ့အသားချောထားတဲ့ပုံကို နှိမ်းယဉ်ပြပေးထားပါတယ်။



Tool Option Bar က Mode မှာ Normal နဲ့ Strength မှာ 20% ထားပြီး ပြပြင်ထားတာဖြစ်ပါတယ်။ Smudge Tool ဟာ Pixel တွေကိုရောထွေးစေတာဖြစ်တဲ့အတွက် အသားချောတဲ့အခါ လက် ပြုပို့တော့လိုပါတယ်။

နောက်ပြီး ပုံမှုရှိတဲ့ အလင်းအမှုပိုင်နဲ့ကောက်ကြောင်းအတိုင်း အလိုက်သင့် ချောပေးရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

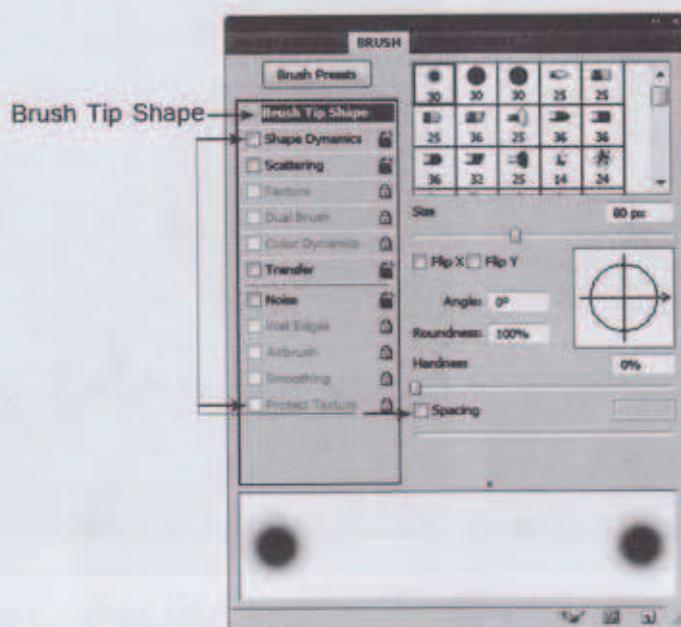
အဲဒါမှ မူရင်းပုံမပျက်ဘဲ ချောမွှေ့တဲ့ အသားအရေကိုရရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။



Toggle The Brush Panel

Smudge Tool ဟာ အသားချောဖို့အတွက် မရှိမဖြစ်တဲ့ Tool တစ်ခုလို့ပဲ ဆိုရမှာဖြစ်ပါတယ်။ အထူးသဖြင့် ပုံတောင်းတွေပြုပြင်ရမှာ တကယ်လိုအပ်လျပါတယ်။

Tool Option Bar က Toggle The Brush Panel ကိုကလုပ်နိုင်ရင် Brush Panel ကိုအောက်ပါအတိုင်းတွေပြင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



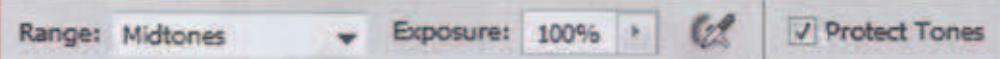
တကယ်လို Smudge Tool ကို အသားချောဖို့အတွက်အသုံးပြုမယ်ဆိုရင် Brush ထဲက Brush-Tip Shape ကိုနိုင်ပြီး ပုံမှာပြင်ရတဲ့အတိုင်း လေးထောင့်ကွက်ကလေးတွေထဲက အမှန်ခြစ်အားလုံးကိုကလုပ်နိုင်ပြီး ဖြုတ်ထားပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Dodge Tool ကတေသာ ပုံရှင်တစ်ခုအတွင်းက အစိတ်အပိုင်းတွေကို အရောင်ဖျော်ပြီး တောက်ပလာအောင်ပြုလုပ်ပေးနိုင်ပါတယ်။



Tool Box က Dodge Tool ကိုရွေးချယ်ရင် Tool Option Bar ကိုအောက်ပါအတိုင်းတွေရှိဖြစ်ပါတယ်။



Range မှာတေသာ ဆေးချယ်မဲ့ပဲခဲ့အတွက် Shadows (အမှာင်ရှင်ကျရောက်မှုအတွက်ပြင်ဆင်ခြင်း)၊ Highlight (အလင်းကျရောက်မှုအတွက်ပြင်ဆင်ခြင်း)၊ Midtones (ဆေးချယ်မှုအတိုင်းအတာကိုအလယ်အလက်ထားရှိခြင်း) ဆိုပြီးရွေးချယ်နိုင်ပါတယ်။

Exposure မှာတေသာ ဆေးချယ်တဲ့အခါ အသေစိတ်ပေါ်ပြနိုင်မှုအတွက် 1% ကနေ 100% ထိထားရှိနိုင်ပါတယ်။

Protect Tones ကို အမှုန်ခြင်ကလေးပေးထားမယ်ဆိုရင် ကာလာတွေကို အရောင်ပျော်မသွားပဲ မူလအရောင်အတိုင်း တောက်ပလာအောင်ပြုလုပ်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

Dodge Tool က ပုံတွေကိုပြုပြင်ရာမှာ အများကြီးအထောက်အကွပ်နှင့်တဲ့ Tool တစ်ခုပဲဖြစ်ပါတယ်။ Dodge Tool ကိုအသုံးပြုပြီး ပိုမိုကောင်းမွန်တဲ့ ပုံရိပ်တွေကိုဖန်တီးနိုင်ပါတယ်။

Dodge Tool နဲ့ပြုပြင်ထားတဲ့ ပုံတစ်ပုံကို နှုန္လာအဖြစ်ဖော်ပြုပေးလိုက်ပါတယ်။



အခါ မူရင်းပုံနဲ့ ပြုပြင်ထားတဲ့ပုံကို နှိုင်းယူဉ်ပြထားပါတယ်။ Tool Option Bar က Range မှာ Midtone, Exposure 20% နဲ့ Protect Tones ကိုကလေစြော်ပြု၍ Dodge Tool နဲ့ Drag လုပ်ပြီး ပြုပြင်ထားတာပါ။

မူရင်းပုံမှာ အလင်းထိပြုး အလင်းအားနည်းနေတဲ့နေရာလေးတွေကို Dodge Tool နဲ့ အလင်းတက်လာအောင်ပြုပြင်ပေးထားပါတယ်။ နောက်ပြီး Half Shape ပုံ ပိုမိုပေါ်လွင်အောင် မျတ်နှာတစ်ခြေးကို အလင်းပိုပေးထားတဲ့အတွက် ဆံပင်တွေကိုပါ အလင်းပိုတင်ပေးထားရတာဖြစ်ပါတယ်။



Burn Tool က Dodge Tool နဲ့ လုပ်ဆောင်ပုံစံင်း အတူတူပဲဖြစ်ပါတယ်၊ Dodge Tool က အလင်းတက်စေတာဖြစ်ပြီ။ Burn Tool က အရောင်ရင်ပြီ။ အမှားင်ရိပ်ဖြစ်ပေါ်စေတာဖြစ်ပါတယ်။



ပုံရိပ်တစ်ခုရဲ့ အမှောင်ရိပ်ကျစေလိုတဲ့အပိုင်း(သို့) အရောင်ရင့်တက်လာစေလိုတဲ့အပိုင်းကို Burn Tool နဲ့ ပြင်ဆင်နိုင်ပါတယ်။

နှမူနာပုံကိုကြည်ပါ မူရင်းပဲနဲ့ Burn Tool နဲ့ပြုပြင်ထားတဲ့ပုံကို နှိုင်းယူဉ်ဖော်ပြပေးထားပါတယ်။ Tool Option က Range > Shadow, Exposure 50%,နဲ့ Protect Tone တိုက်လစ်ပေးထားပြီး မျတ်ဝန်းမျတ်ခုံး၊ နှာတဲ့ နှုပ်ခမ်းတွေကို Burn Tool နဲ့ Drag လုပ်ပြီး အရောင်ရင့်တက်လာစေတဲ့အခါ ပိုမိုပြီး ထူးခြားကောင်းမွန်လာတဲ့ ပုံကိုမြင်တွေ့ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



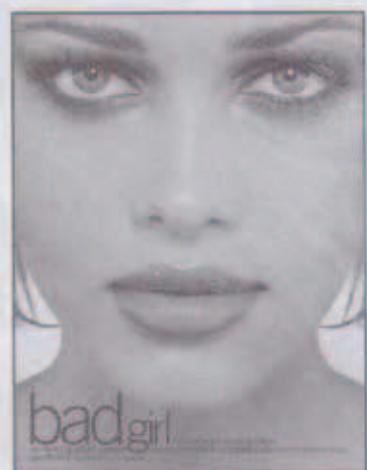
Sponge Tool က ပုဂ္ဂိုလ်တစ်ခုရဲ့ အစိတ်အပိုင်းတွေကို အရောင်တောက်ပြင်းနဲ့ အရောင်မှုပ် တွေပြုလုပ်ပေးနိုင်ပါတယ်။



Orginal



Desaturate



saturate

Tool Box က Spoon Tool ကိုယူပြီး အရောင်မှုပ်းစေဖို့ (Desaturate), အရောင်တောက်ပစေ ဖို့ (Saturate) နဲ့ အရောင်မှုပ်းအောင်၊ အရောင်တောက်ပအောင် ပြုလုပ်ရမှာ လျင်မြန်စိုးအတွက် Flow မှာ ရာခိုင်နှုန်းရွေးချယ်ခြယ်ခြင်းထိုကို ပြုလုပ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Vibrance ကိုကလစ်ပေးထားရင် အရောင်မှုပ်းခြင်း၊ တောက်ပခြင်း ပြုလုပ်ရမှာ ကာလာကို အပြည့်အဝ တောက်ပခြင်း၊ မှုပ်းခြင်း ပြုလုပ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Spoon Tool ဟာ ကာလာတွေကို တောက်ပခြင်း၊ မှုပ်းခြင်း ပြုလုပ်ပေးတာ ဖြစ်တဲ့ အတွက် Grayscale ပုံတွေကိုတော့ပြုပြင်နိုင်မှာ မဟုတ်ပါဘူး။

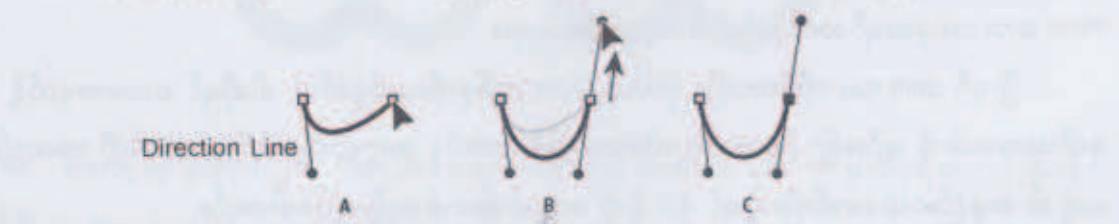
Drawing And



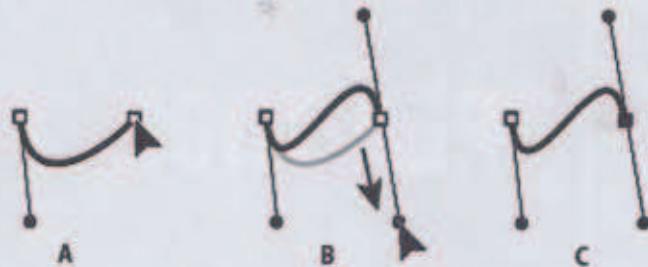
GALLERY



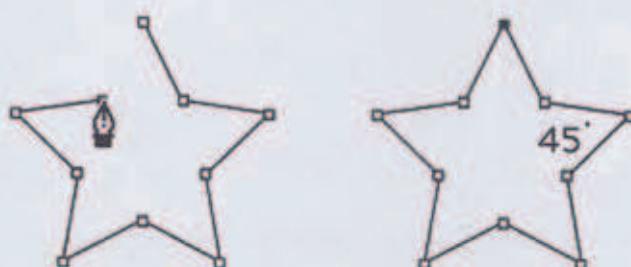
A.Tool Box က Pen Tool ကိုယူပါ B. မျဉ်းကွေးစတင်လိုတဲ့နေရာမှာ ကလစ်တစ်ချက်ချုပြု C. မောက်ကိုမလွှတ်ဘဲ မြားပြထားတဲ့အတိုင်း အောက်ဖက်ကို ဆင်ခြေထွေဥ္ဓာလေး Drag ဆွဲလိုက်ပါ Drag စဆွဲလိုက်တဲ့အခိုတ်မှာ Pen Tool ဟာ မြားခေါင်းပုံစံလေးပြောင်းသွားတာကိုတွေ့ရမှာပါ။ Drag ဆွဲပြီးသွားရင် မောက်စ်ခလုပ်ကိုလွှတ်လိုက်ပါ။ Direction Line တစ်ခုရပါမယ်။



ပြီးရင် ဒုတိယ Smooth Point တို့ချုပြုပါ။ ပဲ B အတိုင်း Direction Line နဲ့ ဝေးတဲ့ဖက်ကို Drag ဆွဲပေးပါ သင့်တော်တဲ့အနေအထားရရင် မောက်စ်ခလုပ်ကိုလွှတ်လိုက်ပါ ပဲ C အတိုင်းရလာမှာဖြစ်ပါတယ်။



တကယ်လို့ (S) ပုံစံမျဉ်းကွေးလေးတွေပြုလုပ်ချင်ရင် ပဲ (B) အတိုင်း Direction Line ရှိရာတက် ကိုပဲ Drag ဆွဲပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင်မောက်စိုးလုပ်ကိုလွတ်လိုက်ပါ ပဲ (C) အတိုင်း (S) ပုံစံမျဉ်း ကွေးကလေးတွေ ရရှိလာမှာဖြစ်ပါတယ်။

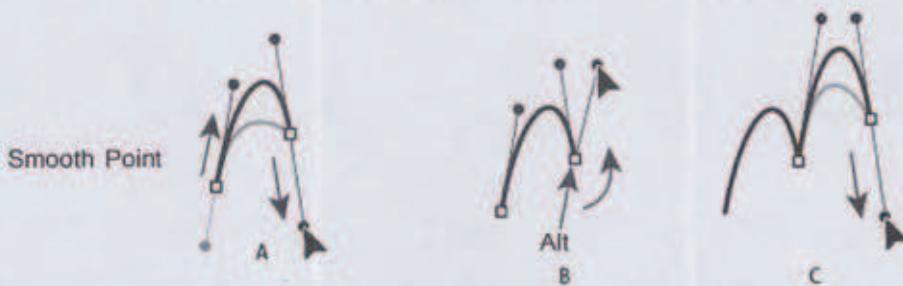


Pen Tool နဲ့ မျဉ်းဖြောင့်တွေကိုဖန်တီးချင်ရင် ပထမဆုံး ကလစ်တစ်ချက်ထောက်ပြီး Anchor Point လေးတစ်ခုအရင်သက်မှတ်ပါ။ Drag မဆွဲရပါဘူး။

ပြီးရင် Shift Key ကိုဖိုးပြီး ဒုတိယ Point တစ်ခုကိုသက်မှတ်ပါ ဒါဆိုရင် ပထမအမှတ်နဲ့ ဒုတိယအမှတ်ကို မျဉ်းဖြောင့်နဲ့ဆက်သွယ်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။ တကယ်လို့တတိယအမှတ်ကို အတည့် မဆွဲဘဲ အနည်းငယ်စောင်းပြီးဆွဲရင် 45° ရှိတဲ့ ထောင့်ချိုးတစ်ခုရရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။

ဒေါ်ပြထားတဲ့ပုံကတော့ 45° ထောင့်တန်ဘိုးရှိတဲ့ မျဉ်းဖြောင့်ကလေးတွေနဲ့ ကြယ်ပုံစံကလေးဖန်တီးထားတာဖြစ်ပါတယ်။

အခုထပ်ပြီး Corner Point လေးတွေအကြောင်းကိုပြောပြချင်ပါတယ်။ ရေလှိုင်းလိုအလိုက်သင့် ရှိနေတဲ့ Point လေးတွေကို Smooth Point လို့ ခေါ်တဲ့အကြောင်းရှုမှာပြောခဲ့ပြီးတိဖို့။
Corner Point ဆိတာ ကဗြိုးပုံလိမ့်း ဖြစ်ပေါ်နေတဲ့ Point ကိုပြောတာဖြစ်ပါတယ်။



Corner Point ရေးဆွဲဖွံ့ဖြိုးအတွက် ပထမဆုံး Smooth Point တစ်ခုကိုအရင်ရေးဆွဲရမှာဖြစ်ပါတယ်။
ပြီးရင် Alt Key တိုပိုထားပြီး အလယ် Anchor Point လေးကိုကလ်ထောက်ပါ ပြီးရင်မောက်စိုးမ လွှတ်ဘဲ ပုံ B မှာပြထားတဲ့အတိုင်း အပေါ်ဖက်ကို Drag ဆွဲပြီး နှစ်သက်ရာ ထောင့်ချိုးတစ်ခုသက် မှတ်လိုက်ပါ။

နောက်ပြီး ပုံ C အတိုင်း တတိယ Point လေးကို Drag ဆွဲပေးမယ်ဆိုရင် Corner Point တစ်ခုတွေရမှာဖြစ်ပါတယ်။



ထောင့်ချိုးရှိနေပုံတွေကို Path တစ်ခုပြုလုပ်တဲ့အခါ Direction Line ကို မူလပုံရဲ့ထောင့်ချိုးအတိုင်း Alt Key ဖို့ဆွဲပြီးပြောင်းလည်းပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Pen Tool ကိုအသုံးပြုပြီး Image ထဲက လိုအပ်တဲ့အပိုင်းတွေကို အသေးစိတ်ရွေးချယ်ပြီးရယူ နိုင်ပါတယ်။ ဆက်လက်လေ့လာကြည့်ပါ။

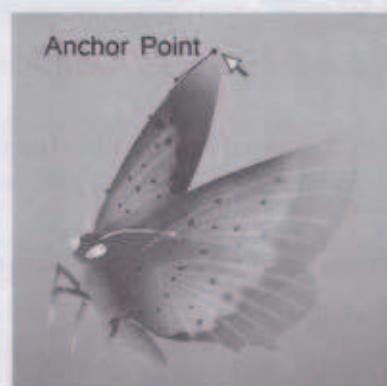
Image ထဲက အစိတ်အပိုင်းတစ်ချိုက့် Pen Tool နဲ့ ဘယ်လို အလွယ်တက္ကရွေးချယ်နှင့်ဘယ်ဆိုတာ ဖော်ပြပေးလိုက်ပါတယ်။



ပထမဆုံး လိပ်ပြာရဲ့အတောင်ပဲတစ်နေရာမှာ ပထမ Point တစ်ခုချလိုက်ပါ ပြီးရင် သင့်တဲ့နောက်တစ်နေရာမှာ ခုတိယ Point ကိုချပါ ပြီးရင် ောက်စိကိုမလွတ်ဘဲ Drag ဆွဲပြီး Direction Line ကို အတောင်ပဲလေးပေါ်မှာအလိုက်သင့် ချထားလိုက်ပါ။

ပြီးရင် တတိယ Point ကိုချပြီး အတောင်ပဲနဲ့အလိုက်သင့် Drag ဆွဲပါ ဒါဟာ Direction Line အတိုင်းအလိုက်သင့်ဆွဲသွားတဲ့ Smooth Point တွေဖြစ်ပါတယ်။ အခုံ ဆိုရင် Corner Point ကိုရောက်ရှုလာပါပြီ။

ဒါပေမဲ့ ဒီလိုနေရာမျိုးမှာ Alt Key နဲ့ Drag ဆွဲပြီး Direction Line ကို ပြောင်းလဲပေးရင်လည်း အဆင်ပြောမဟုတ်ပါဘူး၊ ဒါကြောင့် Drag မဆွဲဘဲနဲ့ Alt Key ဖို့ပြီး Anchor Point လေးကိုကလောက်တစ်ချက်ထောက်လိုက်ပါ။ Direction Line လေးဖျက်သွားတာကိုတွေ့ရပါမယ်။





Direction Line လေးပြတ်သွားရင် နောက်ထပ် Point တစ်ခုကိုချုပြုး အလိုက်သင့် Drag ဆွဲပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်၊ တကယ်လို့ အလိုက်သင့် Drag ဆွဲလို့အဆင်မပြောင် Alt Key ပါြီး Direction Line ကိုဖြတ်ပါ ပြီးမှနောက်ထပ် Point တစ်ခုထပ်ချုပြုး ကိုယ်သက်မှတ်ချင်တဲ့လမ်းကြောင်းအတိုင်း Drag ဆွဲပြုး အလိုက်သင့်နေရာချုပါ။

ဒီနည်းအတိုင်း အစမှတ်နဲ့ အဆုံးမှတ်ဆုံးတဲ့အထိ ပြလုပ်ပေးသွားရမှာဖြစ်ပါတယ်။



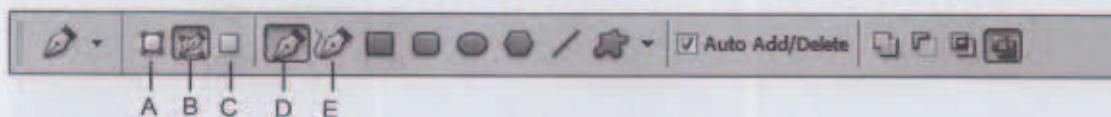
အစမှတ်နဲ့ အဆုံးမှတ်ဆုံးသွားရင် Anchor Point လေးတွေပျောက်သွားပြီး Path လမ်းကြောင်း လေးတစ်ခုရရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။

ဒါဆိုရင် Ctrl+ Enter ကိုနိုင်လိုက်ပါ။ Pen Tool နဲ့ခြေးချယ်ထားတဲ့ Selection လေးတစ်ခု ရရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။

ပြီးရင် Layer Via Copy(Ctrl+J), ပွဲးယူခြင်းLayer Via Cut(Ctrl+Shift+J) ဖြတ်ထုက်ယူခြင်း ဆိုပြီး ပြလုပ်ပေးရင် ကိုယ်လိုချင်တဲ့ လိပ်ပြာပုံလေးတစ်ခုရရှိလာမှာဖြစ်ပါတယ်။

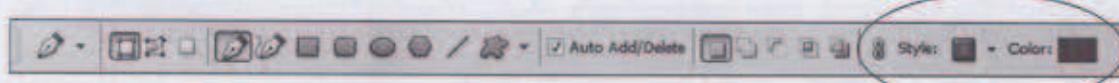
ရှေ့မှာဖော်ပြခဲ့တာကတော့ Pen Tool နဲ့ Paths တွေရေးဆွဲတာဖြစ်ပါတယ်။ ဒီလို့ Paths တွေရေးဆွဲနိုင်ဖို့အတွက် Tool Option Bar က Paths ကိုရွေးချယ်ပေးထားရမှာဖြစ်ပါတယ်။

ဒါကြောင့် Tool Option Bar ကိုကြည့်လိုက်ပါ။ အောက်ပါအတိုင်းတွေရမှာဖြစ်ပါတယ်။

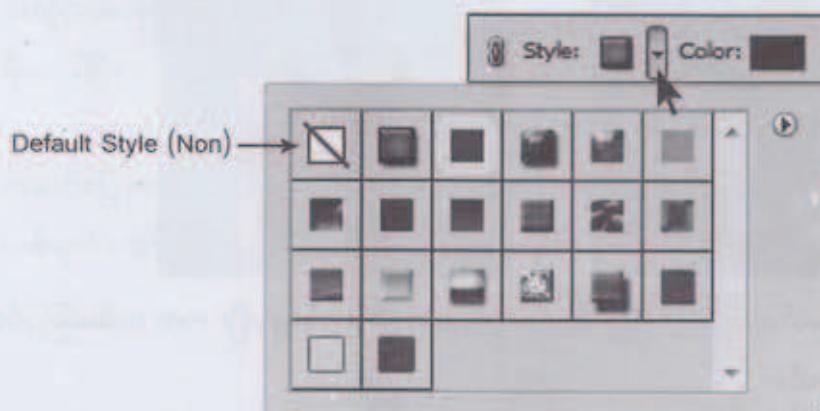


A.Shape Layers, B.Paths, C.Fill Pixel, D.Pen Tool, E.Free Form Pen Tool

တကယ်လို့ Shape Layer ကိုရွေးချယ်မယ်ဆိုရင် Tool Option Bar မှာ Styles နဲ့ Color ဆိုပြီး ထပ်တိုးရောက်ရှိလာမှာဖြစ်ပါတယ်။



Shape Layers ကိုရွေးချယ်ပြီးတော့လည်း ထူးခြားတဲ့အတိုင်းလေးတွေဖန်တီးကြည့်လို့ရပါတယ်။ ဒါကြောင့် Style ဆိုတဲ့နေရာကိုကလစ်ထောက်လိုက်ပါ အောက်ပါအတိုင်းတွေရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Style Box မှာ အသင့်ပြုလုပ်ပြီးသားအေးရောင်ချယ်မှုပုံစံလေးတွေတွေရမှာဖြစ်ပြီး Pen Tool နဲ့ရေးဆွဲတဲ့အခါ ကိုရွေးချယ်ထားတဲ့ ပုံစံအတိုင်းချယ်သပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

တကယ်လို့ Color နဲ့ရေးချယ်ချင်ရင်တော့ Style Box ရဲ့ဘယ်ဖက်အပေါ်ဆုံးထောင့်က (Non) ကိုရွေးချယ်ပေးထားရမှာဖြစ်ပါတယ်။



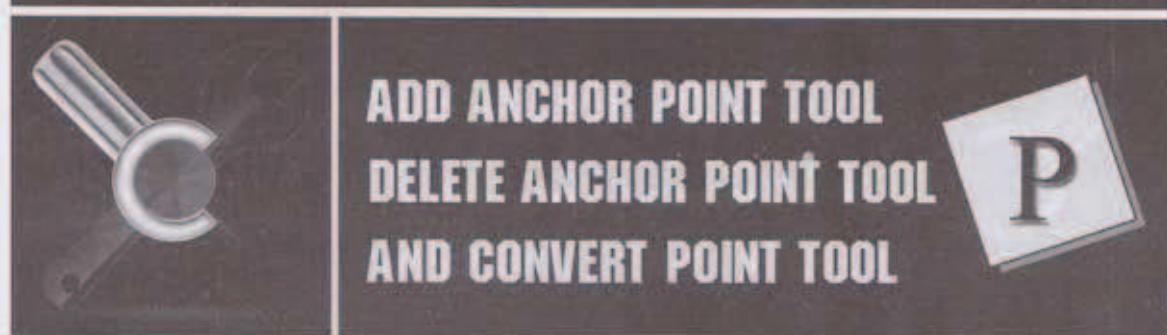
Freehand Pen Tool က ခဲတံန္တရေးဆွဲသလိုမျိုး Paths တွေကိုရေးဆွဲလိုပါတယ်။



Freehand Pen Tool ကိုအသုံးပြုမယ်ဆိုရင် မောက်စ်ကောင်းမွန်ဖို့ လက်ပြီးဖို့တော့လိုအပ်ပါတယ်၊ ဒါမှုလည်းချောမွေ့တဲ့ Paths တွေကိုရေးဆွဲနိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

Alt Key ကိုစိတ္တားပြီးတော့ Polygon Lasso Tool လိုပျိုးလည်းအသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။ ရေးဆွဲပြီး Ctrl+ Enter ကိုနှိပ်ရင် အစနေရာနဲ့ အဆုံးနေရာကို ဆက်သွယ်ထားတဲ့ Selection Area တစ်ခုရရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။





Add Anchor Point Tool ကတေသာ ရေးဆွဲထားတဲ့ Paths တွေထဲမှာ Anchor Point တွေကိုထပ်မံပေါင်းထည့်နိုင်ပါတယ်။



Paths တစ်ခုပေါ်က Anchor Point ထပ်မံပေါင်းထည့်လိုတဲ့နေရာမှာ Add Anchor Point Tool နဲ့ကလစ်ထောက်ပါ ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်း Anchor Point နဲ့အတူ Direction Line လေးတစ်ခုပေါ်လာ တာကိုတွေ့ရပါမယ်။

ဒါဆိုရင်မောက်စဲနဲ့ Drag လုပ်ပြီး ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်း မျဉ်းတွေ့ပိုင်းကိုရွှေ့ပြောင်းနိုင်သလို Alt Key ဖြော်ပြီး Direction Point ကိုပြောင်းလည်းပေးနိုင်ပါတယ်။

Delete Anchor Point Tool ကတေသာ Path တစ်ခုပေါ်မှာရှိတဲ့ Anchor Point တွေကလစ်တစ်ခုကဲထောက်ပြီးဖျက်ထုက်နိုင်ပါတယ်။



Delete Anchor Point Tool ကိုထူးပြီး ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်း ဖျက်လိုတဲ့ Anchor Point ကို ကလစ်လုပ်ရင် Anchor Point လေးပျက်သွားပြီး ကျန်တဲ့ Anchor Point နဲ့ဆက်သွယ်ပေးမှာဖြစ်သလို Paths ရဲ့ပုံစံလည်းပြောင်းလည်းသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

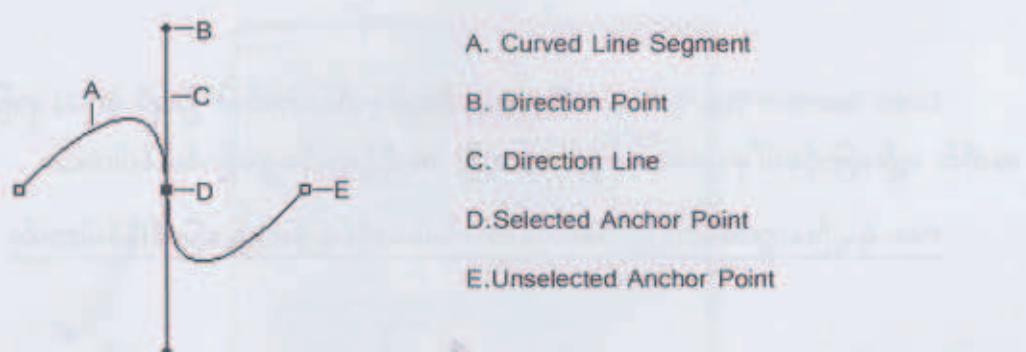
Convert Point Tool ကေတာ့ Direction Line တွေရဲ့လားရာကိုပြောင်းလည်းနိုင်ပါတယ်။

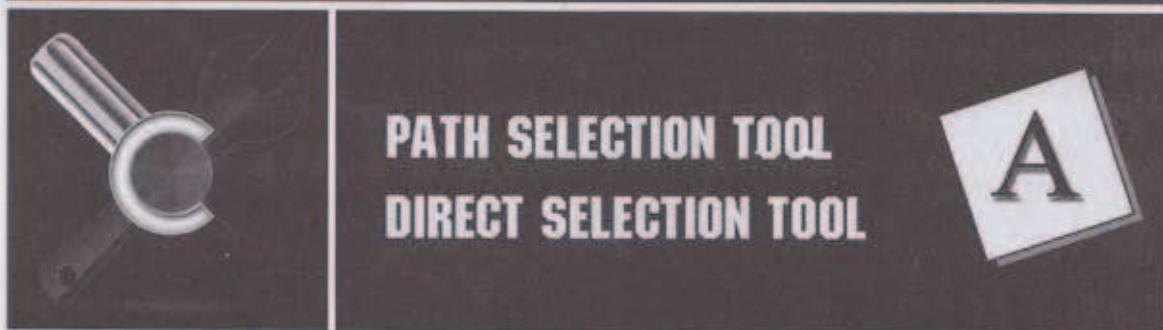


Convert Point Tool ကိုအသုံးချယ်ပြီး Anchor Point တစ်ခုပေါ်မှာထောက်ပါ မောက်စိနဲ့ Drag ဆွဲပြီး Direction Line တွေရဲ့လားရာကို ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်းပြောင်းလည်းနိုင်ပါတယ်။



ဒါမှုမဟုတ်ရင် Convert Point Tool နဲ့ Direction Point ကို Drag ဆွဲပြီးတော့လည်း Direction Line ရဲ့လားရာကိုပြောင်းလည်းနိုင်ပါတယ်။

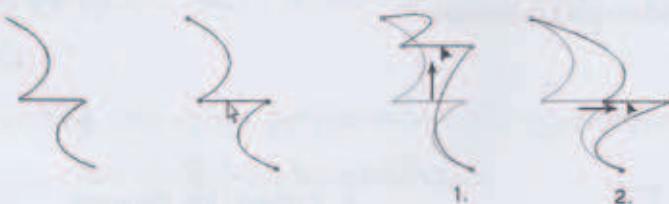




Path Selection Tool နဲ့ Path ပေါ်ကိုတလ်ထောက်ရင် Path Selection တစ်ခုရရှိမှာဖြစ်ပြီး Path ကို အလိုရှိရာနေရာကိုရွှေ့ပြောင်းနိုင်ပါတယ်။

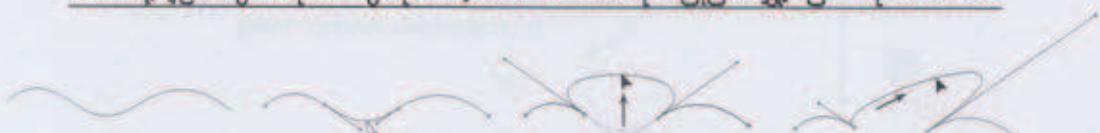


Direct Selection Tool နဲ့ Path ခဲ့ မျဉ်းပြောင့်၊ မျဉ်းကွွေးပိုင်းတွေကရွှေ့ပြောင်းနိုင်ပါတယ်။
Path ခဲ့ မျဉ်းပြောင့်ပိုင်းကို အောက်ပါအတိုင်း ရွှေ့ပြောင်းနိုင်ပါတယ်။



Direct Selection Tool နဲ့ Path ပေါ်မှာကလ်တစ်ချက်ထောက်ပါ ပြီးရင် ပုံ(1,2) မှာပြထားတဲ့ အတိုင်း မျဉ်းပြောင့်ပေါ်မှာ မောက်စ်နဲ့ Drag ဆွဲပြီး အလိုရှိရာကိုရွှေ့ပြောင်းနိုင်ပါတယ်။

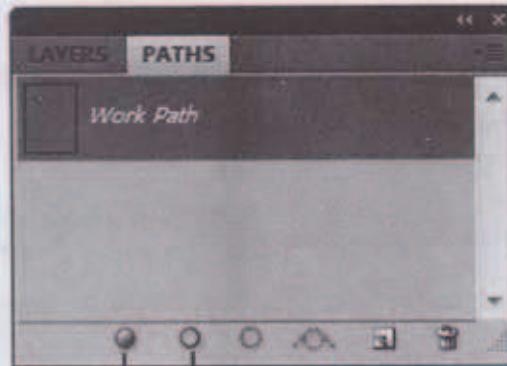
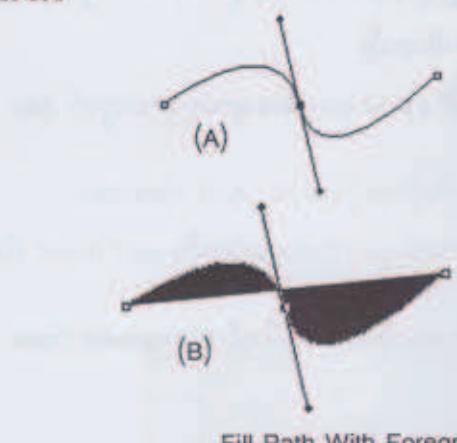
Path ခဲ့ မျဉ်းကွွေးအပိုင်းတွေကိုတော့အောက်ပါအတိုင်းပြုပြင်ရွှေ့ပြောင်းနိုင်ပါတယ်။



Path ခဲ့ ပြုပြင်လိုတဲ့ မျဉ်းကွွေးပိုင်းပေါ်မှာ Direct Selection Tool နဲ့ကလ်တစ်ချက်ထောက်ပါ ပြီးရင် မောက်စ်နဲ့ Drag ဆွဲပြီး အလိုရှိရာဖက်ကို တိုက်ရှိက်ရွှေ့ပြောင်းနိုင်ပါတယ်။

Fill and Stoke

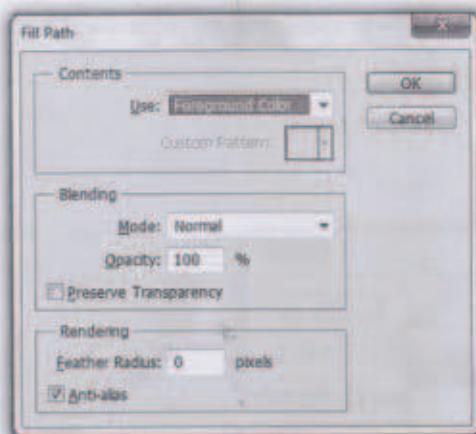
Path မှာ Fill (အရောင်ဖြည့်ခြင်း) Stroke (အနားမျဉ်းရေးဆွဲခြင်း) တွေကိုလည်းပြုလုပ်နိုင်ပါတယ်။



Fill Path With Foreground Color

Fill Path With Foreground Color

Path တစ်ခုကိုရေးဆွဲပြီး Path Palette က Fill Path With Foreground Color ကိုပို့ရင် Path ကို ပုံ(B) မှာပြထားတဲ့အတိုင်း Foreground Color နဲ့ဖြည့်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။
တစ်ကယ်လို့ Alt Key ပို့ပြီးမှ ကလစ်နှုပ်ရင် အောက်ပါအတိုင်း Fill Path Dialog Box တစ်ခု ပေါ်လာမှာဖြစ်ပါတယ်။



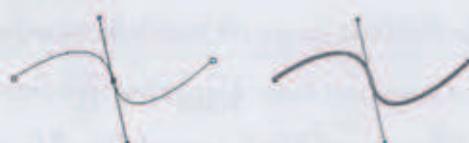
Fill Path Dialog Box က Use မှာ Foreground, Background, Color, Pattern စသည်ဖြင့် ကိုယ်ဖြည့်လိုတဲ့ အမျိုးအစားကိုရွေးချယ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

နောက်ပြီး Blending Option က Mode မှာဆေးဖြည့်လိုတဲ့ပုံစံ၊ Opacity (အလင်းပိတ်နှင့်) နဲ့ Preserve Transparency (အစောင်မဲ့ပုံစံ) ဆိုပြီးရွေးချယ်နှင့်ပါတယ်။

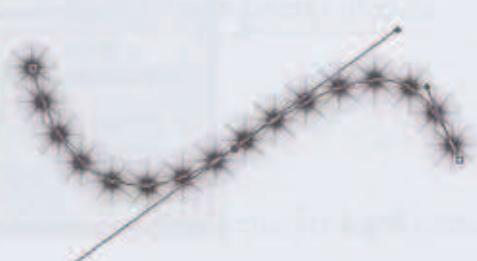
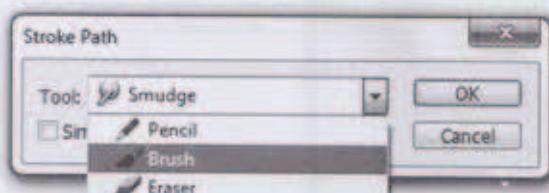
Rendering Option မှာ Feather Radius (ပူန်ဝါယာပမာန)၊ အနားစွဲနှင့်ချောမွေ့မှုအတွက် Anti-aliased ကိုရွေးချယ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Stroke (အနားမျဉ်းရေးဆွဲခြင်း)

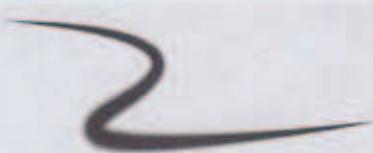
Path တစ်ခုကိုရေးဆွဲပြီး Path Palette က Stroke Path ကိုကလစ်နှုပ်ရင် Foreground Color နဲ့ အနားမျဉ်းရေးဆွဲပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။



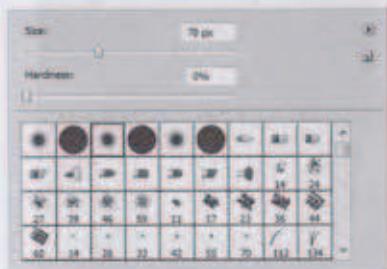
Alt Key ပြီး ကလစ်နှုပ်ရင်တော့ အောက်ပါအတိုင်း Stroke Path Dialog Box ပေါ်လာမှာဖြစ်ပြီး Tool မှာ အသုံးပြုလိုတဲ့ Tool တို့ရွေးချယ်ပေးရမှာဖြစ်ပြီး နောက်ဆုံးအသုံးပြုခဲ့တဲ့ Brushes ရဲ့ပုံစံအတိုင်း ဆေးချယ်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။



Path မှာ Stroke နဲ့အနားသက်မျဉ်းပြုလုပ်တဲ့အခါ အဖျားချွှန်ပြီး လုပတဲ့ Stroke ပုံစံလေးတွေ
ကိုလည်းဖန်တီးနိုင်ပါတယ်။

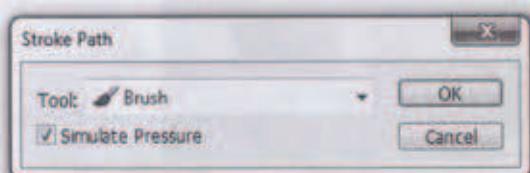


ဝထမဆုံး Brush Tool ကိုယူလိုက်ပါ ပြီးရင် Right Click နှိပ်ပြီး Soft Brush ကိုချွေးချယ်လိုက်
ပါ Brush Size ကိုသင့်တော်တဲ့အချွှယ်အစားတစ်ခုထားပါ ပြီးရင် Path တစ်ခုရေးဆွဲပါ



Path ရေးဆွဲပြီးရင် Right Click တို့ပြုပါ Stroke Path Option က Tool မှာ Brush ကိုချွေးချယ်
ပြီး Simulate Pressure မှာအမှန်ခြစ်ကလေးပေးလိုက်ပါ။

ပြီးပြီးရင်တော့ Ok တို့နိုင်လိုက်ပါ အောက်ပါအတိုင်း အဖျားချွှန်နေတဲ့ Stroke ပုံစံလေးတစ်
ခုရရှိလာမှာဖြစ်ပါတယ်။



MyoSat(Mr.Photo)

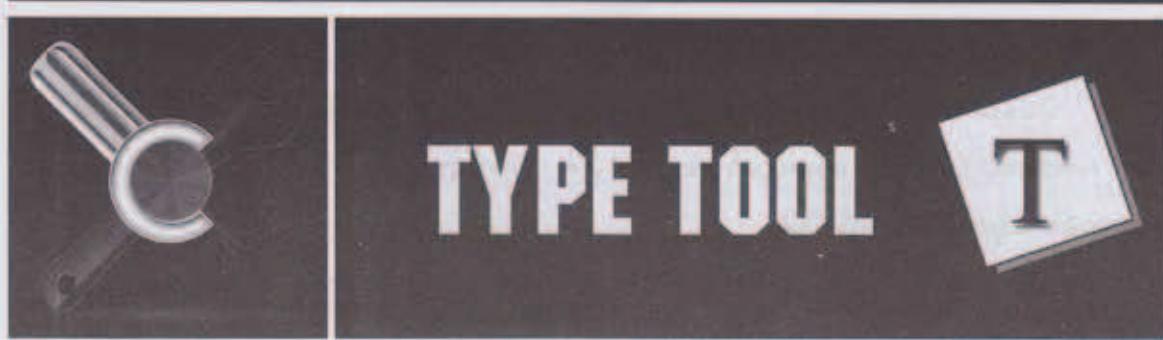
Photoshop Cs5 Tools

Stroke Path ကိုအသုံးပြုပြီး မြှလုပ်ထားတဲ့ ပုံတစ်ပုံကိုနူးဖော်ပြပေးလိုက်ပါတယ်။



Model: Aye Chan Moe

Photo: MyoSat (Mr.Photo)



ကိုယ်ဖန်တီးပြုလုပ်တဲ့ ဒီဇိုင်း(သို့) ပုံထဲမှာ Type tool ကိုအသုံးပြုပြီး စာသားတွေဖန်တီးနိုင်ပါတယ်။



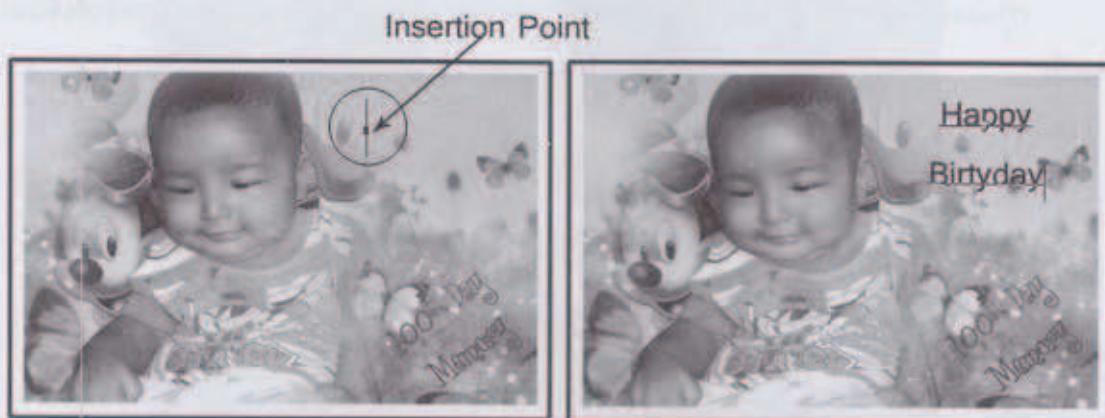
စာသားတွေဖန်တီးဖို့အတွက် Tool Box မှာ Horizontal Type Tool, Vertical Type Tool, Horizontal Type Mask Tool, Vertical Type Mask Tool ဆိုပြီးပါဝင်ပါတယ်။

စာသားတွေထည့်သွင်းရာမှာ Point Type နဲ့ Paragraph Type ဆိုပြီး နှစ်မျိုးခွဲခြားနိုင်ပါတယ်။ Point Type မှာ စာလုံးတစ်လုံး(သို့)စာကြောင်းတစ်ကြောင်းပါဝင်ပြီးတော့ Paragraph Type မှာတော့ စာပိုင် တစ်ပိုင်နဲ့အထက်ပါဝင်ပါတယ်။

Point Type

ပုံမှန်ကတေသာစာတိ Point Type နဲ့ပုံရှိကြပါတယ် Point Type နဲ့စာရှိက်ဖို့အထွက် Tool Box က Horizontal Type Tool ဒါမှုမဟုတ် Vertical Type Tool ကိုရွေးချယ်လိုက်ပါ စာရှိက်လိုတဲ့နေရာမှာ ကလစ်တစ်ချက်ထောက်လိုက်ပါ။

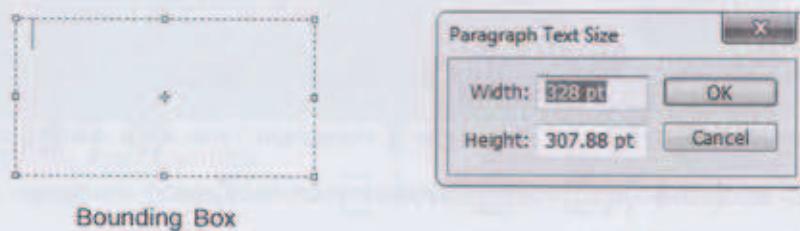
ဒါဆိုရင် ပျောက်လိုက် ပေါ်လိုက်ဖြစ်နေတဲ့ Insertion Point ကလေးကိုတွေ့ရမှာဖြစ်ပြီးတော့ လိုက်သတ်ရာစာသားကိုရှိက်ထည့်နိုင်ပါတယ်။



Paragraph Type

Horizontal Type Tool ဒါမှုမဟုတ် Vertical Type Tool ကိုရွေးချယ်ပြီးရင် စာရှိက်လိုတဲ့နေရာ မှာ မောက်စုံထောင့်ဖြတ် Drag ဆွဲပေးရင် Bounding Box တစ်ခုရရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။

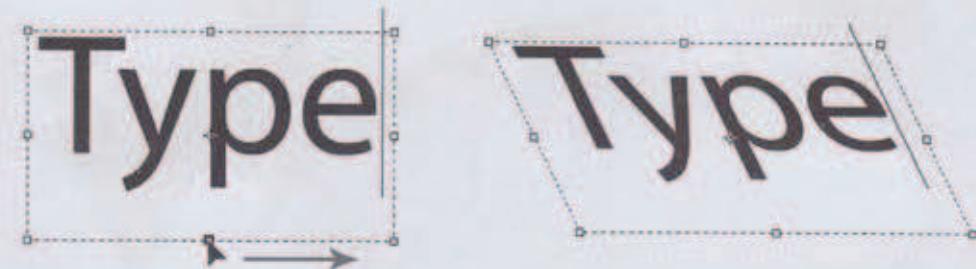
တကယ်လို့ Alt Key ကိုဖို့ပြီးတော့ Drag ဆွဲရင်တော့ Paragraph Text Size Box ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပြီး ကိုလိုချင်တဲ့ Width နဲ့ Height ကိုရှိက်ထည့်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။



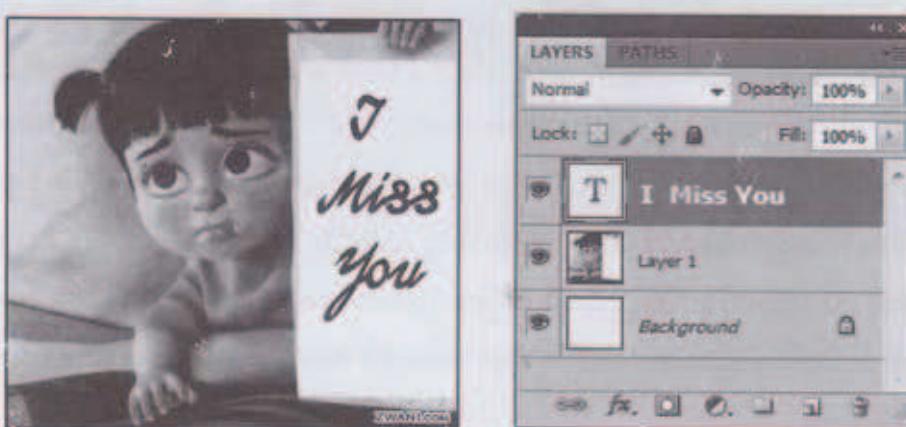
Bounding Box ရဲ့ထောင်တစ်ခုပေါ်မှာ Pointer ကိုတင်လိုက်ရင် Double Arrow(↖↗) လေးဖြစ်သွားပြီး Bounding Box ကို ချုံနှင့်ချုံနှင့်ပါတယ်။

Bounding Box ရဲ့အနီးနားမှာ Pointer ကိုထားရင် Curved Two-Side Arrow (↗↖) လေးပေါ်လာမှာဖြစ်ပြီး အလိုဂျိရာဖက်ကိုလှည့်နိုင်ပါတယ်။

Ctrl Key ကိုဖြိုးပြီး Bounding Box ရဲ့ အနားအလယ်မှာ Pointer ကိုထားရင် မြားခေါင်းပုံလေးကိုတွေ့ရမှာဖြစ်ပြီး မောက်စွဲ၏ Drag ဆွဲပြီးစာသားတွေကိုစောင်းနိုင်ပါတယ်။



Horizontal Type Tool, Vertical Type Tool တို့နဲ့ စာသားတွေဖန်တီးတဲ့အခါ စာရိုက်မဲ့နေရာမှာ ကလစ်နှင့်လိုက်တာနဲ့ Layer Palette မှာ Type Layer တစ်ခုထပ်တိုးလာမှာဖြစ်ပါတယ်။



Type Selection Border

Horizontal Type Mask Tool , Vertical Type Mask Tool တို့ Selection Border တွေကိုဖန်တီးမြင်ပါတယ်။

ဒါပေမဲ့ Layer တစ်ခုအနေဖော်ပေါ်တဲ့ လက်ရှိအသုံးပြုနေတဲ့ Layer မှာသာဖြစ်ပေါ်နေမှာဖြစ်ပါတယ်။



နှမူနာပြထားတဲ့ပုံကတော့ Horizontal Type Mask Tool နဲ့ စာသားတစ်ခုဖန်တီးထားတာဖြစ်ပါတယ်။ Horizontal Type Mask Tool ကိုယူပြီး ပုံပေါ်က စာရှိကိုလိုတဲ့နေရာမှာ ကလစ်တစ်ချက်ချလိုက်ပါ။ အနီရောင်အလွှာပါးလေးနဲ့ဖုံးဆုပ်သွားတာတွေ၊ ရပါမယ်။

ဖန်တီးလိုတဲ့စာသားကိုရှိက်ထည့်ပြီးရင် အခြား Tool တစ်ခုကိုပြောင်းပြီး Type Tool ကနေပြန်ထွက်လိုက်ပါ။ ဒါဆိုရင်ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်း Type Selection Border လေးတစ်ခုဖြစ်ပေါ်နေတာကိုတွေ့ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Type Selection Border ကို အခြား Selection Border တွေလိုပဲအသုံးပြုနိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

Horizontal Type Mask Tool နဲ့ စီမံပုံလေးပြုလုပ်ပုဂ္ဂိုလ်ပါတယ်။

(1)



(1) Horizontal Type Mask Tool တို့ပြီး ပုံပေါ်ကနှစ်သက်ရာတစ်နေရာမှာ စာသားလေးတစ်ခုရှိက်လိုက်ပါ။

(2)



(2) Ctrl+J တို့ပြီး ရိုက်ထားတဲ့စာသားလေးကို Layer တစ်ခုပါးလိုက်ပါ။ Layer Palette မှာ Layer 1 အဖြစ်တွေ့ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

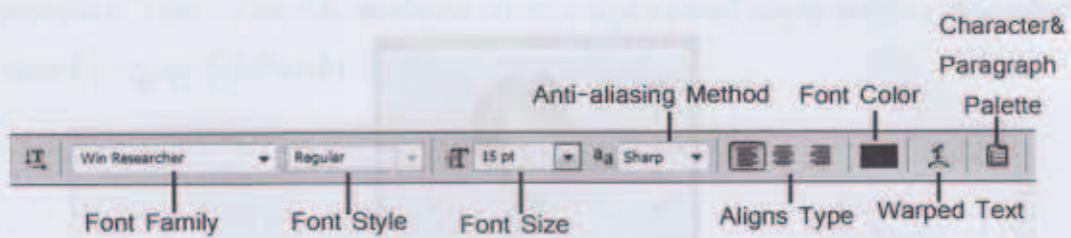
(3)



(3) Layer Palette နဲ့အောက်ပြု(fx) Layer Style တို့ကိုပြု။ Bevel and Emboss တို့ရွှေ့ချယ် ပါ။ ပြုရင် Structure နဲ့ Shading Option မှာ စိတ်တိုင်းကျခိန်လိုပြီ။ Ok တို့ကိုပြုရင် အောက်ပါအတိုင်း လုပ်တဲ့ Text ဒီဇိုင်းလေးတစ်ခုရရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။



Type Option Bar ကိုအောက်ပါအတိုင်းအသုံးပြုခိုင်ပါတယ်။



Font Family : Font Family မှာစာလုံးအမျိုးအစားများစွာကိုရွေးချယ်နှင့်ပါတယ်၊ ကိုယ်တွန်ပါ။
တာ ထဲမှာရှုနေတဲ့ စာလုံးအမျိုးအစားတွေအပြင် နောက်ထပ်စာလုံးအမျိုးအစား တွေကိုထပ်မံထည့်သွင်းနိုင်ပါတယ်။

Font Style : Font Style မှာတော့ Regular (ပုံမှန်စာလုံး)၊ Bold (စာလုံးအမဲ့)၊ Italic (စာလုံးအစောင်း) နဲ့ Bold Italic (စာလုံးအမဲ့အစောင်း) ဆိုပြီးရွေးချယ်နှင့်ပါတယ်။

Font Size : Font Size မှာတော့ စာလုံးအရွယ်အစားတို့ 0.1 Point ကနေ 1296 Point အထိ ရွေးချယ်နှင့်ပါတယ်။

Anti-aliasing Method : Antialiasing Method တို့အသုံးပြုပြီး စာလုံးအနားစွန်းတွေရဲ့လီလာချောမွေ့မှုပုံစံတွေအတွက် None, Sharp, Crisp, Strong, Smooth ဆိုပြီးရွေးချယ်နှင့်ပါတယ်။

Aligns Text : Horizontal Type မှာ Left Align (ဘယ်ဘက်အညီ)၊ Centre Align (အလျှေားလိုက်အလယ်အညီ)၊ Right Align (ညာဘက်အညီ) ခါန်လီမြိုင်းတို့ကိုပြုလုပ်နိုင်ပါတယ်။

Vertical Type : Top Align (အပေါ်အညီ)၊ Centre Align (ဒေါက်လိုက်အလယ်အညီ)၊ Bottom Align (အောက်ခြေအညီ) ဆိုပြီး ခါန်လီနှင့်ပါတယ်။

Font Color : စာလုံးအရောင်ကို Foreground Color နဲ့ပဲချယ်သပေးမှာဖြစ်ပါတယ်၊ အရောင်ပြောင်းချင်ရင် Font Color Box မှာတလုလ်နှင့်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ Color Picker မှာနှစ်သက်ရာအရောင်ကိုရွေးချယ်နှင့်ပါတယ်။

Warped Text : Warped Text ကိုအသုံးပြုပြီး စာသားတွေရဲ့ပုံသဏ္ဌာန်ကို ပြောင်းလည်းပေးနိုင်ပါတယ်။



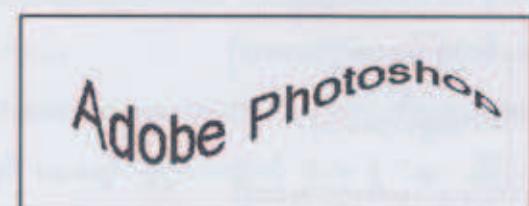
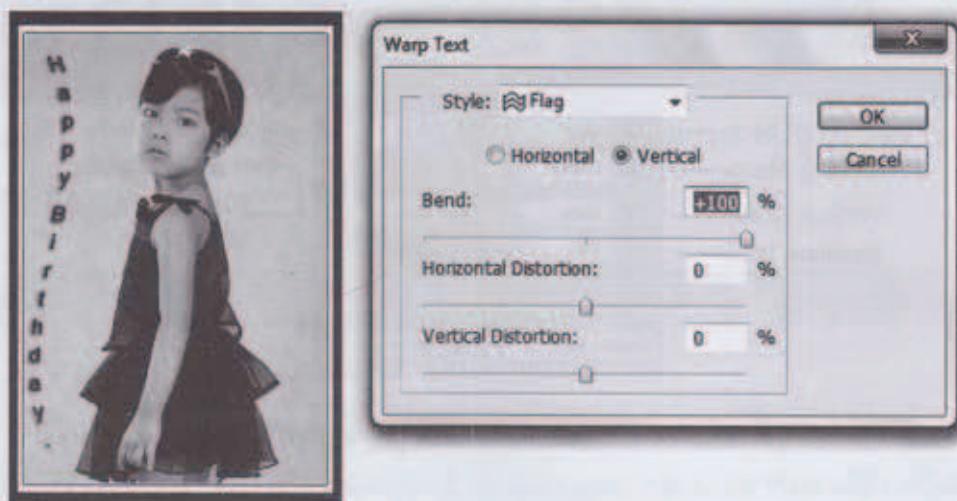
Warped Text ကိုအသုံးပြုဖို့အတွက် ပုံတစ်ပုံကိုဖွင့်ပြီး နှစ်သက်ရာ စာသားတစ်ခုရှိက်လိုက်ပါ။ ဖော်ပြထားတဲ့ပုံမှာတော့ Vertical Type Tool ကိုအသုံးပြုထားပါတယ်။

ပြီးရင် Warped Text ကိုကလစ်နှိပ်လိုက်ပါ။ အောက်ပါအတိုင်း Warped Text Dialog Box တစ်ခုပေါ်လာမှာဖြစ်ပါတယ်။

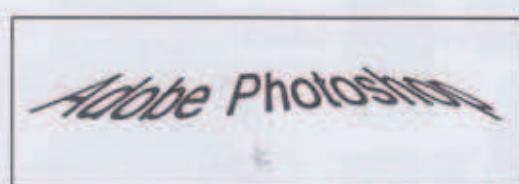
Style ဆိုတဲ့နေရာမှာ ပြောင်းလည်းပေးနိုင်တဲ့ပုံစံလေးတွေကိုဖော်ပြပေးထားပါတယ်။



Style ထဲက Flag တို့ရွေးချယ်ပြီး Band မှာ 100% ထိရောက်အောင် Slider လေးကိုရွှေ့ပေးလိုက်တဲ့အခါ အောက်ပါအတိုင်း အလုပ်သေး လေတဲ့မှာလွှင့်နေသလို ကျွေးကောက်နေတဲ့ စာသား လေးတစ်ခုတွေ၊ ရုံးဖြစ်ပါတယ်။



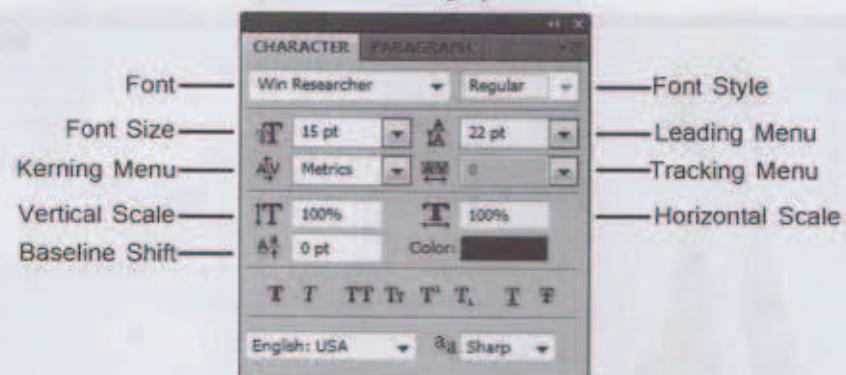
Horizontal Distortion



Vertical Distortion

Character Tab : Option Bar စဲ Character & Paragraph Toggle တို့ကိုပြု၍ Character & Paragraph Palette တို့ပေါ်နိုင်ဖော်လိမ့်နိုင်ပါတယ်။

Character & Paragraph Palette



Character Tab မှာ Font, Font Style, Font Size တို့ကိုချေးဆုယ်နိုင်ပါတယ်၊ ဒါအပြင် . . .



Font Size (စာလုံးအွေးအစွဲး)



Kerning Menu (စာလုံးနှစ်လုံးကြားအကွာအဝေး)



Vertical Scale (ဒေါင်လိုက်အွေးအစွဲး)



Baseline Shift (အောက်ခြေမျဉ်းမှာအကွာအဝေး)



Leading Menu (စာကြာင်းတစ်ကြာင်းနှင့်တစ်ကြာင်းအကွာအဝေး)



Tracking Menu (စာလုံးများကြားအကွာအဝေး)



Horizontal Scale (အလျှော့လိုက်အွေးအစွဲး)



Bold (စာလုံးအမဲ့)



Italic (စာလုံးအစောင်း)



All Cap (အားလုံးအကြီးစာလုံး)



Small Cap (အားလုံးအကြီးစာလုံးသေး)

T₁

T¹

T²

T₂

T₃

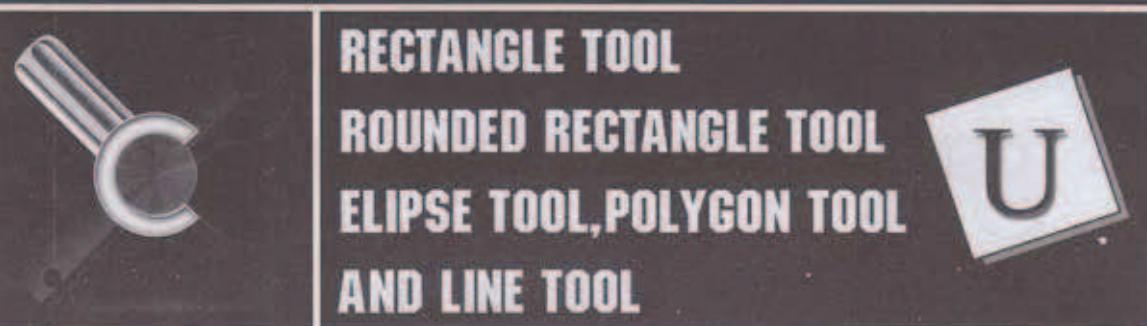
T₄

T₅

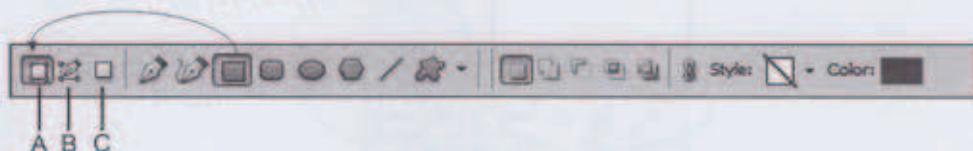
T₆

Underline (အောက်ခြေမျဉ်းတား)

Strikethrough (ကန့်လန့်ဖြတ်မျဉ်း)



Rectangle Tool and Ellipse Tool : Tool Box တ Rectangle Tool ကိုယူရင် Tool Option Bar ကို အောက်ပါအတိုင်းတွေရမှာဖြစ်ပါတယ်။

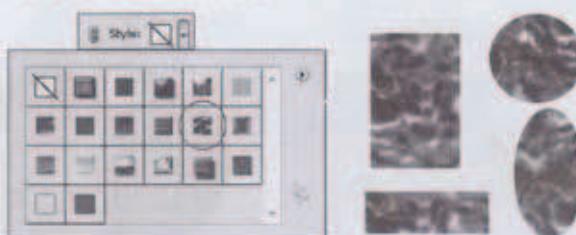


A.Shape Layer B.Paths C.Fill Pixel

Rectangle/Ellipse Tool ကိုရွေးချယ်ပြီးရင် Shape Layer, Paths, Fill Pixel ဆိုပြီး တို့ရေးဆွဲမှုပုံစံကိုထပ်ပြီးရွေးချယ်ပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။ ကိုရွေးချယ်တဲ့ပုံစံပေါ်မှုတည်ပြီး Option Bar မှာအနည်းငယ်ပြောင်းလည်းမှုရှိပါတယ်။

ဒေါ်ပြထားတဲ့ Option Bar တတော့ Shape Layer ကိုရွေးချယ်ထားတာဖြစ်ပါတယ်။ Shape - Layer နဲ့ရေးဆွဲမယ်ဆိုရင် ဆေးချယ်မှုပုံစံအတွက် Style နဲ့ Color ဆိုပြီး ရွေးချယ်နိုင်ပါတယ်။

Style ကိုရွေးချယ်မယ်ဆိုရင် အောက်ပါအတိုင်း Style Box တစ်ခုကိုတွေရမှာဖြစ်ပြီးတော့ ကိုနှစ်သက်ရာ Style တစ်ခုကိုရွေးချယ်ပြီးရေးဆွဲနိုင်ပါတယ်။

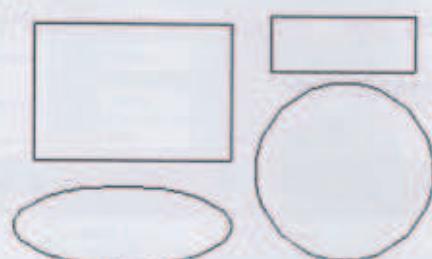


Color နဲ့ဆေးချယ်မယ်ဆိုရင် Style Box ရဲ့ပေါ်ဘယ်ဘက်ထောင့်ဆုံးက ကန့်လန့်မျဉ်းလေးပါတဲ့ အကွက်လေးကိုရွေးချယ်ပေးထားရမှာဖြစ်ပြီး Foreground Color နဲ့ဆေးချယ်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

Paths ကိုရွေးချယ်ပယ်ဆိုရင် Tool Option Bar ကိုအောက်ပါအတိုင်းတွေရမှာဖြစ်ပါတယ်။



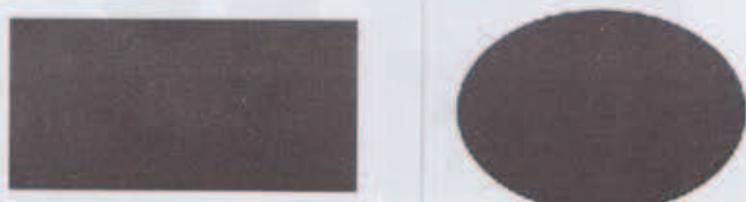
ရေးဆွဲတဲ့အခါ Paths တစ်ခုအဖြစ်ရရှိမှာဖြစ်ပြီ။ Keyboard က Ctrl+Enter နဲ့ Selection တစ်ခုအဖြစ်ပြောင်းလည်းနိုင်ပါတယ်။



Fill Pixel ကိုရွေးချယ်ပယ်ဆိုရင်တော့ Tool Option Bar ကိုအောက်ပါအတိုင်းတွေရမှာဖြစ်ပါတယ်။

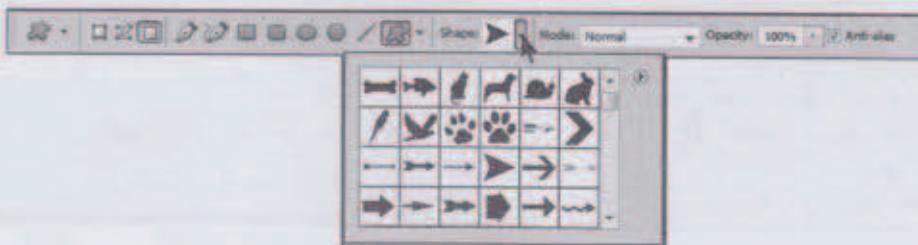


Mode (ဆေးရောင်ချယ်မှုပုံစံ) | Opacity (အလင်းပိတ်နှုန်း) | Anti-alias(အနားစွမ်းချောမွှေ့မှု)တို့ ကိုရွေးချယ်ခိုင်မှာဖြစ်ပြီးတော့ Foreground Color နဲ့ဆေးချယ်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။





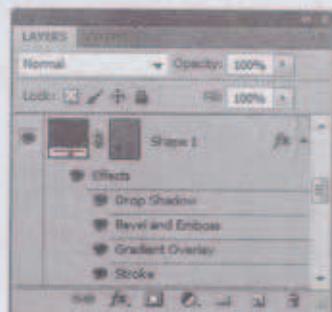
Custom Shape Tool မှာ အသင့်တဲ့ Shape တွေအပြင် ကိုယ်တိုင်ပြုလည်ထားတဲ့ Shapes တွေကိုလည်းသိမ်းဆည်းပြီး ပြန်လည်အသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။



Custom Shape Tool ကိုရွေးချယ်ပြီး Tool Option Bar ထဲ Shape: ကိုနှိပ်ရင် ပုံမှာပြထားတဲ့ အတိုင်း Shape Box တစ်ခုကျလာမှာဖြစ်ပါတယ်။

အခြားအကဲက နှစ်သက်ရာ Shape တစ်ခုကိုယူပါ။ ပြီးရင် Shape Layer, Paths, Fill Pixel တစ်ခုကိုရွေးချယ်ပါ။ ပြီးရင် Layer > New Layer တို့ ခေါ်ပြီး မောက်စံနဲ့ Drag ဆွဲပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

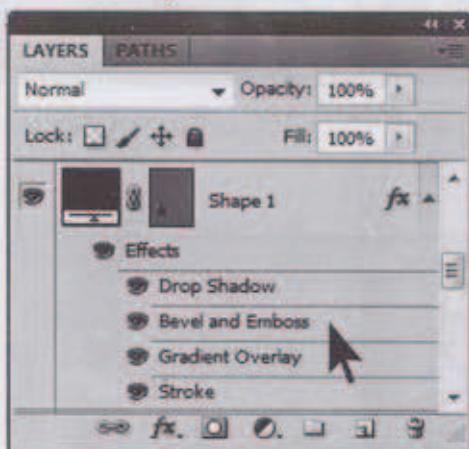
ပေါ်ပြထားတဲ့ Shape ပုံစံ အပုံးအတိုင်းလိုချင်ရင် Shift Key တိုဖြေားမှာ Drag ဆွဲပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။



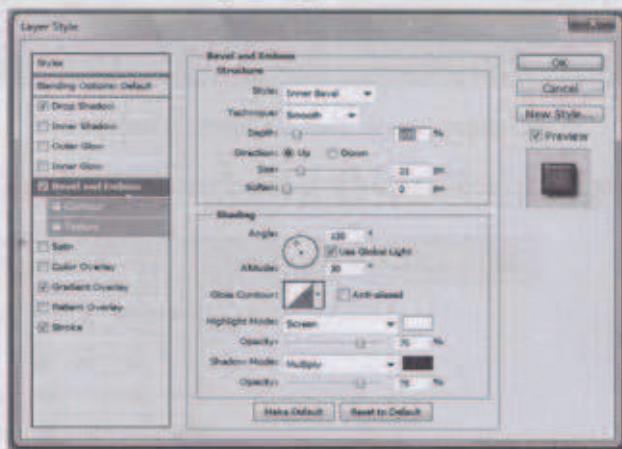
ပေါ်ပြထားတဲ့ပုံကတော့ Shape Box ထဲက မိုးတောက်ပုံလေးကိုယူပြီး၊ Shape Layer ကိုရွေးပြီး Style ထဲက အသင့်လုပ်ပြီးသား၊ Style တစ်ခုနဲ့ Drag ဆွဲပြီးဖန်တီးထားတာဖြစ်ပါတယ်။

Style တိအသုံးပြုတဲ့အခါ အသင့်ရှိပြီးသား Style တွေကို မကြိုက်ရင် Drag ဆွဲပြီးတဲ့အခါမှာ ကိုယ် မကြိုက်တဲ့ Style တိပြန်လည်ပြပြင်နိုင်ပါတယ်။

Layer Palette



Layer Style Box



Shape Layer တိ Style နဲ့အသုံးပြုပြီး ရေးဆွဲတဲ့အခါ Layer Palette မှာ ပထမဆွဲတာကို Shape -1, ဒုတိယကို Shape 2 ဆိုပြီး ပေါ်ပေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

အဲဒီ Shape Layer ရဲ့ အောက်က ပြပြင်လိုတဲ့ Layer Style တစ်ခုကို Double Click နိုင်ရင် Layer Style Box တစ်ခုပေါ်လာမှာဖြစ်ပြီး စိတ်တိုင်းကျပြန်လည်ပြပြင်နိုင်ပါတယ်။

မကြိုက်လိုဖျက်ပစ်ချင်ရင် ဖျက်ချင်တဲ့ Effect တစ်ခုကိုမောက်စဲနဲ့ Drag ဆွဲပြီး Layer Palette ရဲ့အောက်မြေ ညာဖတ်ထောင့်နားက အမှိုက်ပုံးထဲကိုဆွဲချေပေးရမှာဖြစ်ပါတယ်။

မျက်လုံးပုံ Icon လေးကိုကလစ်လုပ်ရင် မျက်လုံးပုံလေးပျောက်သွားမှာဖြစ်ပြီး သူနဲ့သက်ဆိုင် တဲ့ Effect တစ်ခုလည်းကေပျောက်သွားမှာဖြစ်ပါတယ်၊ ကလစ်လုပ်ပြီး မျက်လုံးပုံ Icon လေးကိုပြန် ပေါ်မှ သက်ဆိုင်ရာ Effect လည်းပြန်ပေါ်လာမှာဖြစ်ပါတယ်။

MyoSat(Mr.Photo)

Photoshop Cs5 Tools



မျက်ပွင့်စာပေ

P-155



3D Tool တွေကတော့ 3D Object တွေအတွက် သီးသန့် Tools တွေပဲဖြစ်ပါတယ်။ 3D Tool တွေကိုအသုံးပြုဖို့အတွက် 3D Object တစ်ခုကိုအရင်ဆုံးဖန်တီးထားရမှာဖြစ်ပါတယ်။

3D Object ဖန်တီးဖို့အတွက် 3D Menu ကိုအသုံးပြုခိုင်ပါတယ်။ လက်တွေပြုလုပ်ဖို့အတွက် 4x6 Size File New တစ်ခုအရင်ခေါ်လိုက်ပါ။

ပြီးရင် နှစ်သက်ရာစာသားတစ်ခုရှိက်ထည့်လိုက်ပါ။



ပြီးရင်ပုံမှုပြထားတဲ့အတိုင်း 3D Menu ထဲတဲ့ New 3D Postcard From Layer ကိုရွေးချယ်လိုက်ပါ။ ဒါဆိုရင် Layer Palette မှာ 3D Layer တစ်ခုအဖြစ် ပြောင်းလည်းသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

ဒါဆိုရင် 3D Tools တွေကိုစတင်အသုံးပြုလိုရပါပြီ။



အော့ 3D Tools တွေရဲ့လုပ်ဆောင်ချက်တွေကို နမူနာပုံတွေနဲ့အတူတင်ပြပေးလိုက်ပါတယ်။

3D Object Rotate Tool

ဒီ Tool လေးကတော့ 3D Object တွေကို အထက်အောက် ဘယ်ညာ စိတ်ဖြောက်လှည့်နိုင်ပါတယ်။



3D Object Roll Tool

ဒီ Tool လေးကတော့ 3D Object တွေကို အသူးလိုက် 360° လှည့်နိုင်ပါတယ်။



3D Object Pen Tool

ဒီ Tool လေးကတော့ 3D Object တွေရဲ့နေရာကို စိတ်တိုင်းကျပြောင်းလည်းနိုင်ပါတယ်။



အခု 3D Tools တွေရဲ့လုပ်ဆောင်ချက်တွေကို နမူနာပုံတွေနဲ့အတူတင်ပြပေးလိုက်ပါတယ်။

3D Object Slide Tool

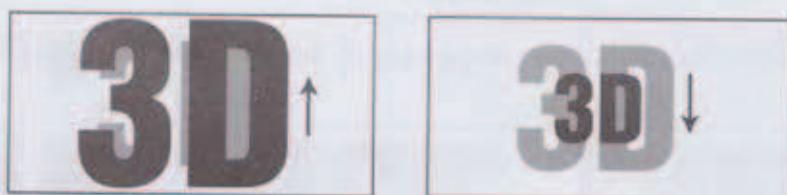
ဒီ Tool လေးကတော့ 3D Object တွေကို Slide တစ်ခုအနေဖော်ဖန်တီးနိုင်ပါတယ်။ မောက်စဲနဲ့ အပေါ်ဖက်ကို Drag ဆွဲပေးရင် Object မြင်ကွင်းဟာ ဝေးသွားမှာ ဖြစ်ပြီး အောက်ဖက်ကို Drag ဆွဲပေးရင် Object ဟာ နီးလာမှာဖြစ်ပါတယ်။

တစ်ကယ်လို့ ဒေါ်ဖြတ်အပေါ်ဖက်ကိုဆွဲရင် Object ဟာ အပေါ်ဒေါ်ဖက်ကို ဝေးသွားပြီး ဒေါ်ဖြတ်အောက်ဖက်ကိုဆွဲရင် အောက်ဒေါ်မှာ မြင်ကွင်းနီးလာတာကိုတွေ့ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



3D Object Scale Tool

ဒီ Tool လေးကတော့ 3D Object တွေရဲ့အရွယ်အစားကိုပြောင်းလည်းနိုင်ပါတယ်။ မောက်စဲနဲ့ အပေါ်ဖက်ကို Drag ဆွဲရင် Object ဟာ ကြီးလာမှာဖြစ်ပြီး အောက်ဖက်ကို Drag ဆွဲရင် Object ဟာ သေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။





3D CameraTools တွေက ဖော်ပြထားခဲ့တဲ့ 3D Tool တွေနဲ့ သဘောတရားအားလုံးတူညီပါတယ်။ Camera ရဲ့မြင်ကွင်းရှုထောင့်အနေနဲ့ဖော်ပြပေးတာဖြစ်ပါတယ်။

3D Rotate Tool နဲ့ 3D Rotate Camera Tool နဲ့ သဘောတရားဆင်တူပါတယ်။ 3D Scale Tool ဆိုရင်လည်း 3D Camera Zoom Tool နဲ့ဆင်တူပါတယ်။

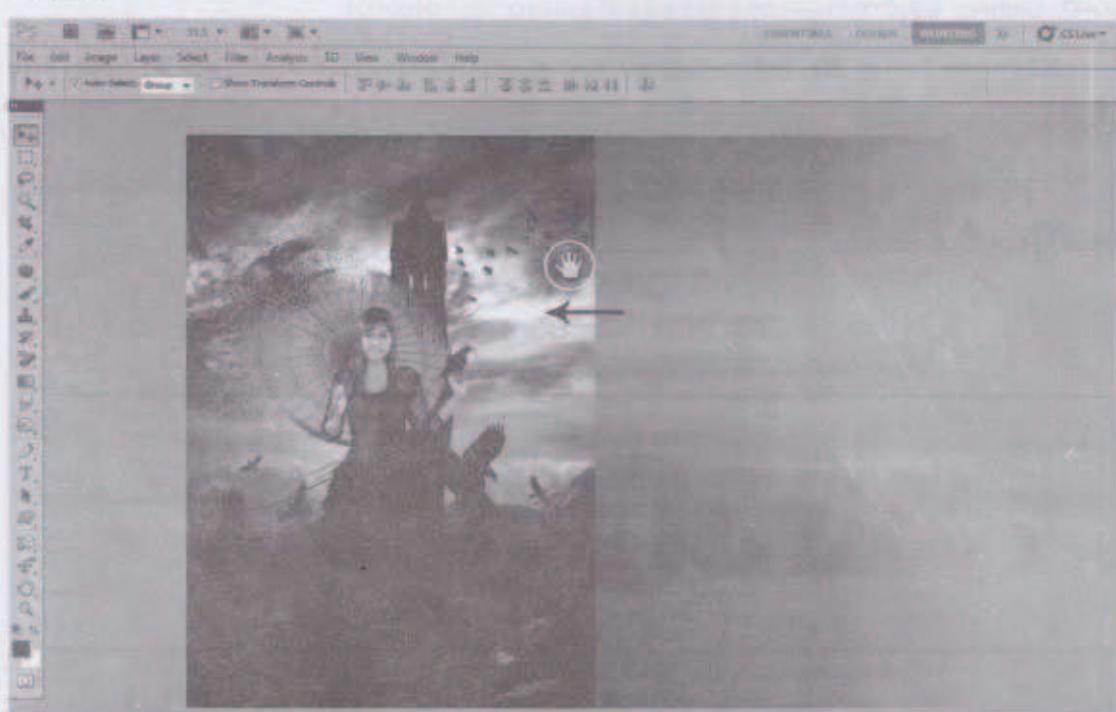
ထူးခြားတာတစ်ခုကတော့ 3D Walk Camera Tool ပါ။ ဒါကြောင့် ဒါ Tool လေးတစ်ခုတို့ ထပ်မံဖော်ပြပေးလိုက်ပါတယ်။

3D Waki Camera Tool(N)





Hand Tool ကတေသာ Workspace အတွင်းမှာ ကိုယ်ပြုလုပ်နေတဲ့ Image ကို ချွေလျားစေရင် ပါတယ်။



Tool Box က Hand Tool ကိုမယူဘဲ အခြား Tool တစ်ခုခုသုံးနေရင်၊ Keyboard က Space Bar ကိုဖိုးရင် Hand Tool အဖြစ်ခဏပြောင်းသွားမှာဖြစ်ပြီး ကိုယ်ပြုလုပ်နေတဲ့ Image ကို အလွယ်တကူခွေပြောင်းနိုင်ပါတယ်။

Spacebar ဖိုးတဲ့လက်ကိုလွှတ်လိုက်ရင် မူလအသုံးပြုနေတဲ့ Tool ကိုဆက်လက်အသုံးပြု နိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

Tool Box ၂ Hand Tool ကိုယူရင် Tool Option Bar ကိုအောက်ပါအတိုင်း တွေ့ရမှာဖြစ်ပါတယ်။



Scroll All Windows: ကလစ်နှိပ်ပြီး အမှန်ခြစ်ကလေးပေးထားမယ်ဆိုရင် Workspace ပေါ်မှာ ပုံတွေ ဖွင့်ထားပြီး တစ်ခုနဲ့တစ်ခုထပ်နောက် Image တစ်ခုကို Hand Tool နဲ့ရွှေ့တာနဲ့ အခြားပုံတွေပါလိုက် ရွှေ့နေမှာဖြစ်ပါတယ်။

ပုံမှန်အားဖြင့်တော့ ကလစ်ပေးထားလေ့မရှိပါဘူး။

Actual Pixels: Actual တို့နှိပ်ရင် ကိုယ်ပြုလုပ်နေတဲ့ပုံရဲ့ ဖြစ်ပေါ်နေတဲ့ Pixel ကိုတွေ့မြင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Full Screen (A) : Full Screen ကိုနှိပ်ရင် ကိုယ်ပြုလုပ်နေတဲ့ Image တို့ Workspace ရှိသလောက်နဲ့ အညီဖော်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

Full Screen (B) : ကလစ်နှိပ်ရင် Image တို့ Workspace တစ်ခုလုံးအပြည့် ဖော်ပြပေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

Print Size : Print Size ကတော့ ကိုယ်ပြုလုပ်နေတဲ့ပုံကို Print Out ပြုလုပ်တဲ့အခါ ရရှိလာမှု မျှ Size ကို ဖော်ပြပေးသွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

Tools ပျားရဲ့

အသံပြန်ည်းလျို့ဝှက်ချက်



PHOTOSHOP Cs,Cs2,Cs3,Cs4,Cs5 TOOL



Adobe

MyoSat(Mr.Photo)

