

မာတိကာ

စဉ်

အကြောင်းအရာ

စာမျက်နှာ

အခန်း (၁)

Looking at Work Area

၁။	Getting Start	၁
J။	Looking at the Work Area	J
၃။	Customizing Workspace	၉
၄။	Changing the Screen Display Mode	၂၀
၅။	Tool Pointer အသုံးပြုခြင်း	၂၀
၆။	Status Bar အသုံးပြုခြင်း	၂၀
၇။	Image Ready သို့ ကူးပြောင်းခြင်း	၂၀
၈။	Duplicating Image အသုံးပြုခြင်း	၂၀
၉။	Rulers, Columns, Measure Tool, Guides နှင့် Grid အသုံးပြုခြင်း	၁၂
၁၀။	Notes နှင့် Audio Annotations အသုံးပြုခြင်း	၁၅

အခန်း (၂)

Getting Image into Photoshop

၁၁။	Bitmaps Images	၁၃
၁၂။	Vector Graphics	၁၃
၁၃။	Image Resolution	၁၈
၁၄။	Printer Resolution	၁၉
၁၅။	ဖိုင်အရွယ်အစား	၁၉
၁၆။	ပုံတစ်ပုံ၏ Pixel Dimension ပြောင်းလဲခြင်း	၂၀
၁၇။	Scanning Images	၂၀
၁၈။	ဖိုင်အသစ်ဖန်တီးခြင်း	၂၀
၁၉။	ဖိုင်ဖွင့်ခြင်း	၂၂
J၁။	PDF File ဖွင့်ခြင်းနှင့် ထည့်သွင်းခြင်း	၂၂
J၂။	PDF File မှ Photoshop File အဖြစ်ပြောင်းလဲခြင်း	၂၄
J၃။	File Browser အသုံးပြုခြင်း	၂၄

စဉ်	အကြောင်းအရာ အခန်း (၃)	စာမျက်နှာ
-----	--------------------------	-----------

Working Color and Tonal Adjustments

J၃။	RGB အရောင်စနစ်	J၂
J၄။	CMYK အရောင်စနစ်	J၃
J၅။	Lab အရောင်စနစ်	J၃
J၆။	Bitmap အရောင်စနစ်	J၆
J၇။	Grayscale အရောင်စနစ်	J၉
J၈။	Duotone အရောင်စနစ်	၃၀
J၉။	Indexed အရောင်စနစ်	၃၀
၃၀။	Pixel များ၏ အရောင်တန်ဘိုးစစ်ဆေးခြင်း	၃၀
၃၁။	Levels အသုံးပြုခြင်း	၃၂
၃၂။	Curves Dialogbox အသုံးပြုခြင်း	၃၂
၃၃။	Color Balance အသုံးပြုခြင်း	၃၃
၃၄။	Hue/ Saturation အသုံးပြုခြင်း	၃၄
၃၅။	Replace Color အသုံးပြုခြင်း	၃၅
၃၆။	Selective Color အသုံးပြုခြင်း	၃၆
၃၇။	Brightness/ Contrast အသုံးပြုခြင်း	၃၇
၃၈။	Unsharp Mask အသုံးပြုခြင်း	၃၈
၃၉။	Variations အသုံးပြုခြင်း	၃၉
၄၀။	Invert အသုံးပြုခြင်း	၄၀
၄၁။	Equalize အသုံးပြုခြင်း	၄၀
၄၂။	Threshold အသုံးပြုခြင်း	၄၁

**အခန်း (၄)
Selecting**

၄၃။	Marquee Tool အသုံးပြုခြင်း	၄၂
၄၄။	Lasso Tool အသုံးပြုခြင်း	၄၃
၄၅။	Magic Wand Tool အသုံးပြုခြင်း	၄၅
၄၆။	Color Range အသုံးပြုခြင်း	၄၆

စဉ်	အကြောင်းအရာ	စာမျက်နှာ
၄၃။	Moving & inverting a Selection	၄၃
၄၄။	Selection Border အား Command ဖြင့် ပြုပြင်ခြင်း	၄၃
၄၅။	Extracting Object From Background	၄၄

အခန်း (၅)

Transforming and Retouching

၅၀။	Canvas အရွယ်အစားပြောင်းလဲခြင်း	၅၁
၅၁။	Rotate and Flip ပြုလုပ်ခြင်း	၅၁
၅၂။	Cropping ပြုလုပ်ခြင်း	၅၂
၅၃။	Perspective မြင်ကွင်းပုံအား Cropping ပြုလုပ်ခြင်း	၅၄
၅၄။	Transform ပြုလုပ်ခြင်း	၅၄
၅၅။	Transform Options Bar အသုံးပြုခြင်း	၅၆
၅၆။	Free Transform အသုံးပြုခြင်း	၅၇
၅၇။	3D Transform အသုံးပြုခြင်း	၅၈
၅၈။	3D Dimension ပုံတစ်ခုအား ပြုပြင်ခြင်း	၅၉
၅၉။	Clone Stamp Tool အသုံးပြုခြင်း	၆၀
၆၀။	Pattern Stamp Tool အသုံးပြုခြင်း	၆၀
၆၁။	Healing Brush Tool အသုံးပြုခြင်း	၆၂
၆၂။	Patch Tool အသုံးပြုခြင်း	၆၄
၆၃။	Smudge Tool အသုံးပြုခြင်း	၆၅
၆၄။	Focus Tool အသုံးပြုခြင်း	၆၅
၆၅။	Sponge Tool အသုံးပြုခြင်း	၆၆
၆၆။	Liquify Command အသုံးပြုခြင်း	၆၇

အခန်း (၆)

Drawing

၆၉။	Drawing Tools များ အသုံးပြုခြင်း	၂၅
၇၀။	Shapes Layer ဖန်တီးခြင်း	၂၅
၇၁။	Rasterized Shapes ဖန်တီးခြင်း	၂၅

စဉ်	အကြောင်းအရာ	စာမျက်နှာ
၂၂။	Shape Tool Options အသုံးပြုခြင်း	၃၅
၂၃။	Custom Shape Tool အသုံးပြုခြင်း	၃၆
၂၄။	Shape အသစ် ဖန်တီးခြင်း	၃၇
၂၅။	Work Path ဖန်တီးခြင်း	၃၈
၂၆။	Pen Tool အသုံးပြုခြင်း	၃၉
၂၇။	Anchor Points, Direction Lines နှင့် Direction Points	၄၀
၂၈။	Point များ ပြုပြင်ခြင်း	၄၀
၂၉။	Straight Line Path ရေးဆွဲခြင်း	၄၁
၁၀။	Curved Path ရေးဆွဲခြင်း	၄၁
၁၁။	Freehand Pen Tool အသုံးပြုခြင်း	၄၂
၁၂။	Magnetic Pen Tool အသုံးပြုခြင်း	၄၃
၁၃။	Path Segments များအား ပြုပြင်ခြင်း	၄၄
၁၄။	Path အပိုင်းများကို ရွှေ့ခြင်း၊ ပြုပြင်ခြင်းနှင့် ဖျက်ခြင်း	၄၅
၁၅။	Anchor Point များ ပေါင်းထည့်ခြင်း၊ ဖျက်ခြင်းနှင့် လားရာပြောင်းလဲခြင်း	၄၆
၁၆။	Paths အသစ်ဖန်တီးခြင်း၊ သိမ်းခြင်းနှင့် ဖျက်ခြင်း	၄၇
၁၇။	Paths နှင့် Selection Border အပြန်အလှန် ပြောင်းလဲခြင်း	၄၈
၁၈။	Paths တွင် အရောင်ဖြည့်ခြင်းနှင့် အနားမျဉ်းရေးဆွဲခြင်း	၄၉

အခန်း (၃)

Painting

၁၉။	Painting Tools များ အသုံးပြုခြင်း	၅၁
၂၀။	Erasing	၅၃
၂၁။	Auto Erase Option အသုံးပြုခြင်း	၅၅
၂၂။	Art History Brush Tool အသုံးပြုခြင်း	၅၆
၂၃။	Brush Palette အသုံးပြုခြင်း	၅၇
၂၄။	Gradient Tool အသုံးပြုခြင်း	၁၀၀
၂၅။	Gradient Editor အသုံးပြုခြင်း	၁၀၂
၂၆။	Paint Bucket Tool အသုံးပြုခြင်း	၁၀၃
၂၇။	Fill Command အသုံးပြုခြင်း	၁၀၄

စဉ်	အကြောင်းအရာ	စာမျက်နှာ
၉၈။	Stroke Command အသုံးပြုခြင်း	၁၀၄
၉၉။	Pattern အသစ် ပြုလုပ်ခြင်း	၁၀၅
၁၀၀။	Pattern Maker အသုံးပြုခြင်း	၁၀၅
၁၀၁။	Foreground နှင့် Background Color ရွေးချယ်ခြင်း	၁၀၇

အခန်း (၈)
Using Layers

၁၀၂။	Layer Palette	၁၁၀
၁၀၃။	Background Layer	၁၁၀
၁၀၄။	Layer နှင့် Layer Sets များ အသစ်ထည့်ခြင်း	၁၁၁
၁၀၅။	ပုံစံတူ Layer အသစ်ဖန်တီးခြင်း	၁၁၂
၁၀၆။	Merging နှင့် Flattening Layer ပြုလုပ်ခြင်း	၁၁၂
၁၀၇။	Layer Opacity အသုံးပြုခြင်း	၁၁၂
၁၀၈။	Blending Mode အသုံးပြုခြင်း	၁၁၃
၁၀၉။	Knockout Options အသုံးပြုခြင်း	၁၁၄
၁၁၀။	Layer Effects နှင့် Style အသုံးပြုခြင်း	၁၁၄
၁၁၁။	Style Palette အသုံးပြုခြင်း	၁၁၆
၁၁၂။	Style များကို ပြုပြင်ခြင်း	၁၁၆
၁၁၃။	Layer Effects များကို ဖျက်ထုတ်ခြင်း	၁၁၉
၁၁၄။	Masking Layers	၁၁၉
၁၁၅။	Layer Masks ဖန်တီးခြင်းနှင့် ပြုပြင်ခြင်း	၁၁၉
၁၁၆။	Vector Masks ဖန်တီးခြင်းနှင့် ပြုပြင်ခြင်း	၁၂၁
၁၁၇။	Clipping Groups အသုံးပြုခြင်း	၁၂၂

အခန်း (၉)
Filter for the Special Effects

၁၁၈။	Paint Daubs အသုံးပြုခြင်း	၁၂၃
၁၁၉။	Plastic Warp အသုံးပြုခြင်း	၁၂၄
၁၂၀။	Radial Blur အသုံးပြုခြင်း	၁၂၄

စဉ်	အကြောင်းအရာ	စာမျက်နှာ
၁၂။	Motion Blur အသုံးပြုခြင်း	၁၂၅
၁၃။	Shear အသုံးပြုခြင်း	၁၂၆
၁၄။	Pinch အသုံးပြုခြင်း	၁၂၆
၁၅။	Len Flare အသုံးပြုခြင်း	၁၂၇
၁၆။	Lighting Effect အသုံးပြုခြင်း	၁၂၈
၁၇။	Graphic Pen အသုံးပြုခြင်း	၁၂၉
၁၈။	Plaster Effect အသုံးပြုခြင်း	၁၃၀
၁၉။	Trace Contour Effect အသုံးပြုခြင်း	၁၃၀
၁၁။	Find Edges အသုံးပြုခြင်း	၁၃၁
၁၂၀။	Tuxturizer Effect အသုံးပြုခြင်း	၁၃၂
၁၂၁။	High Pass Effect အသုံးပြုခြင်း	၁၃၃
၁၂၂။	Wind Effect အသုံးပြုခြင်း	၁၃၃
၁၂၃။	Stained Glass Effect နှင့် ပုံမှားကို ဖြတ်တောက်အသုံးပြုခြင်း	၁၃၄

အခန်း (၁၀)

Using Types

၁၃၄။	Type ဖန်တီးခြင်း	၁၃၉
၁၃၅။	Type Option Bar အသုံးပြုခြင်း	၁၄၁
၁၃၆။	Spelling စစ်ဆေးခြင်း	၁၄၂
၁၃၇။	Find and Replace Text အသုံးပြုခြင်း	၁၄၂
၁၃၈။	Paragraph Tab အသုံးပြုခြင်း	၁၄၆
၁၃၉။	Type Layer အား ပြောင်းလဲခြင်း	၁၄၆

အခန်း (၁၁)

Preparing for the Web

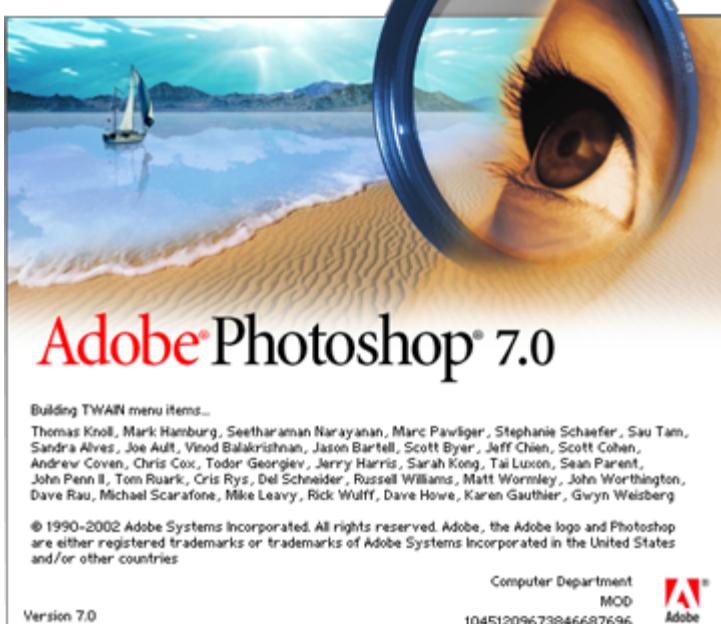
၁၄၀။	Slice Tool အသုံးပြုခြင်း	၁၄၈
၁၄၁။	Save for Web အသုံးပြုခြင်း	၁၅၀
၁၄၂။	Web Photo Gallery ဖန်တီးခြင်း	၁၅၁

စဉ်	အကြောင်းအရာ	စာမျက်နှာ
	အခန်း (၁၂)	
Saving, Exporting and Printing		
၁၄၃။	File သိမ်းဆည်းခြင်း	၁၅၄
၁၄၄။	Export Transparent အသုံးပြုခြင်း	၁၅၅
၁၄၅။	File Format ရွေးချယ်ခြင်း	၁၅၆
၁၄၆။	File Handling အသုံးပြုခြင်း	၁၆၀
၁၄၇။	Printing ပြုလုပ်ခြင်း	၁၆၀
၁၄၈။	Print with Preview အသုံးပြုခြင်း	၁၆၁
	အခန်း (၁၃)	
Automating Tasks		
၁၄၉။	Actions	၁၆၃
၁၅၀။	Actions Palette အသုံးပြုခြင်း	၁၆၃
၁၅၁။	Action များကို အသုံးပြုခြင်း	၁၆၄
၁၅၂။	Action အသစ်ပြုလုပ်ခြင်း	၁၆၅
၁၅၃။	Action တွင် Stop ထည့်သွင်းခြင်း	၁၆၆
၁၅၄။	Action တွင် Menu Item ထည့်သွင်းခြင်း	၁၆၇
၁၅၅။	Action နှင့် Command များအား ဖျက်ထုတ်ခြင်း	၁၆၇
၁၅၆။	Sample Actions	၁၆၇
	အခန်း (၁၄)	
လေ့ကျင့်ခန်း		
၁၅၇။	လေ့ကျင့်ခန်း (၁)	၁၇၃
၁၅၈။	လေ့ကျင့်ခန်း (၂)	၁၇၅
၁၅၉။	လေ့ကျင့်ခန်း (၃)	၁၇၇
၁၆၀။	လေ့ကျင့်ခန်း (၄)	၁၈၂
၁၆၁။	လေ့ကျင့်ခန်း (၅)	၁၈၆
၁၆၂။	လေ့ကျင့်ခန်း (၆)	၁၉၀

အခန်း (၁) Looking at Work Area

Getting Start

၁။ Adobe Photoshop 7 သည် ပုံမှားကိုပြပြင်ဖန်တီးရာတွင် ပိုမိုကောင်းမွန်သော Tool များကို ထည့်သွင်းထားပါသည်။ File Browser တွင် Hard Disk Drive, External Drives, CD နှင့် Floppy Drives များမှဖိုင်များကို ကြည့်ရှုခြင်း၊ အမည်ပြောင်းခြင်း၊ ဖျက်ခြင်း Folder အသစ်ဖန်တီးခြင်း၊ ပုံမှားကိုလှည့်ခြင်း စသည်တို့ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Healing Brush Tool သည် ပုံတွင်ပါသော အစင်းနှင့် အပြင်အနာအဆာတို့ကို လွယ်ကူစွာ ဖယ်ရှားနိုင်ပါသည်။ ထူးခြား ဆန်းသစ်သည့် ပြပြင်မှုများပြုလုပ်နိုင်သည့် Pattern Maker နှင့် Liquify တို့ကိုလည်း ထည့်သွင်းပေးထားပါသည်။ ထိုအပြင် ပိမိအလိုရှိသည့် Pallete များဖွင့်ထားပြီး၊ ငှုံး Setting ကို သိမ်းဆည်းထားနိုင်သည့် Work Spaces Command ကိုလည်း ထည့်သွင်းထားပါသည်။ Adobe Photoshop 7 ကိုစတင်အသုံးပြုရန်အတွက် ကွန်ပူးတာဖန်သားပြင်၏ အောက်ခြေတွင်ရှိသည့် Start ကို Click လုပ်ပါ။ Program မှ Adobe Photoshop 7.0 ကို Click လုပ်ပါက ပုံ(၁)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Adobe Photoshop 7 Logo ပေါ်လာပြီး Adobe Photoshop 7 Software ပွင့်လာပါမည်။



ပုံ (၁)

Adobe® Photoshop® 7.0

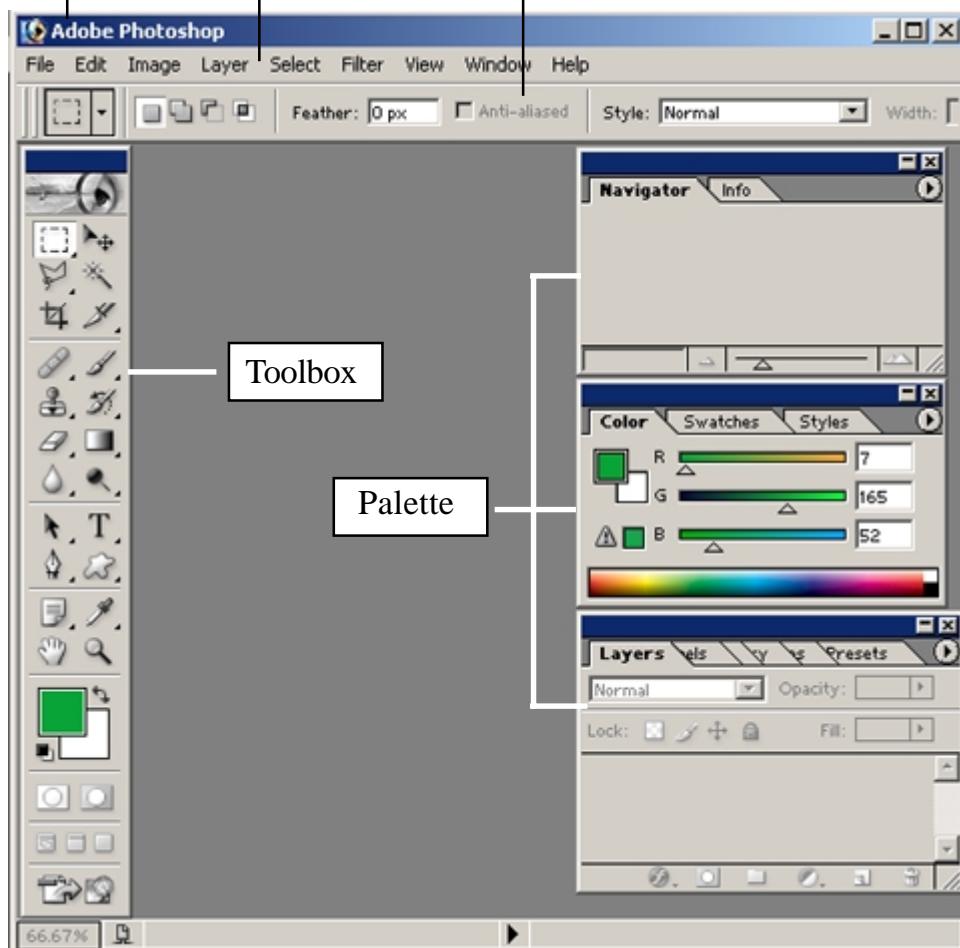
Building TWAIN menu items...

Thomas Knoll, Mark Hamburg, Seetharaman Narayanan, Marc Pavliger, Stephanie Schaefer, Sau Tam, Sandra Alves, Joe Ault, Vinod Balakrishnan, Jason Bartell, Scott Byer, Jeff Chien, Scott Cohen, Andrew Coven, Chris Cox, Todor Georgiev, Jerry Harris, Sarah Kong, Tai Luxon, Sean Parent, John Penn II, Tom Ruark, Cris Rys, Del Schneider, Russell Williams, Matt Wormley, John Worthington, Dave Rau, Michael Scarafone, Mike Leavy, Rick Wulff, Dave Howe, Karen Gauthier, Gwyn Weisberg

© 1990-2002 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. Adobe, the Adobe logo and Photoshop are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Adobe Photoshop 7.0

Title Bar Menu Bar Tool Options Bar $\text{ဃ } (J)$



Looking at the Work Area

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

(၁) **Menu Bar**။ Photoshop တွင် ပြုလုပ်နိုင်သည့် အမိန့်များကို အုပ်စုအလိုက် ခေါင်းစဉ် ခွဲခြားထားပါသည်။ (ဥပမာ- Layer Menu တွင် Layer ကို ဖန်တီးပြုပြင်နိုင်သည့် အမိန့်များ ပါဝင်ပါသည်) ငါးတို့မှာ File, Edit, Image, Layer, Select, Filter, View, Window, Help တို့ဖြစ်ပါသည်။

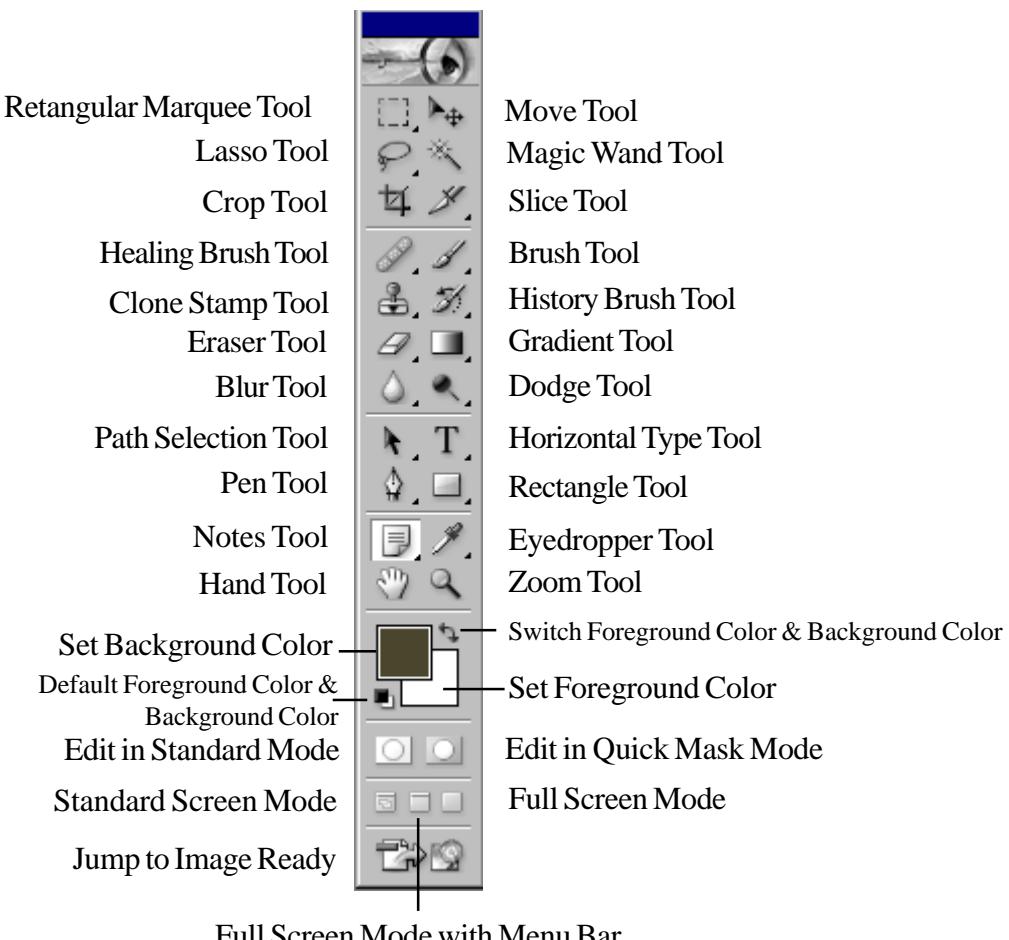
(၂) **Tool Options Bar**။ ပုံမှန်အားဖြင့် Menu Bar ၏အောက်တွင်

ပါရီသော်လည်း မိမိအလိုခိုသည့်နေရာသို့ ပြောင်းရွှေ့နိုင်ပါသည်။ Window Menu မှ Options ကို Click လုပ်ခြင်းဖြင့် Tool Options Bar ကို ပေါ်နိုင် / ဖျောက်နိုင်ပါသည်။ Tool Box မှ Tool တစ်ခုကိုရွေးချယ်လျှင် ငြင်း Tool နှင့် သက်ဆိုင်သော Setting များကို ဖော်ပြပေးပါသည်။ ပုံ(၃)တွင် Brush Tool ကို ရွေးချယ်ထားခြင်းဖြင့် Tool Options Bar တွင် Brush Size, Mode, Opacity စသည်တို့ကို မြင်တွေ့နိုင်ပါသည်။



ဃ (၃)

(o) **Tool Box** || Window Menu မှ Toolbox ကို Click လုပ်ခြင်းဖြင့် Toolbox



(ပုံ-၅)ကို ပေါ်နိုင် / ဖျောက်နိုင်ပါသည်။ Toolbox မှ မိမိအလိုရှိသည့် Tool များကို Click လုပ်ပြီး အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ အခါး Tool များတွင် ငှုံး၏ အောက်ခြေညာထောင့်မှ ဖြို့ဂံလေးအား Click လုပ်ပြီး ဖျောက်ထားသည့် Tool များကို ရွှေးချယ်အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Toolbox ၏ Tool များကို Mouse Pointer တင်ပါက Tool အမည်နှင့် Shortcut Key ကို ဖော်ပြပေးပါသည်။ Toolbox မှ Tool များကို အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-



(၁) **Marquee Tool** ။ ပုံ၏အစိတ်အပိုင်းများကို ရွှေးချယ်ရာတွင် အသုံးပြုပြီး၊ ငှုံးတွင် Retangular Marquee, Elliptical Marquee, Single Row Marquee, Single Column Marquee တို့ပါဝင်ပါသည်။



(၂) **Move Tool** ။ ရွှေးချယ်ထားသည့် ပုံ၏အစိတ်အပိုင်းများ Layers များ၊ Guides များကို ရွှေးရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



(၃) **Lasso Tool** ။ ပုံ၏အစိတ်အပိုင်းများကို ရွှေးချယ်ရာတွင် အသုံးပြုပြီး၊ ငှုံးတွင် Lasso, Polygon Lasso, Magnetic Lasso တို့ပါဝင် ပါသည်။



(၄) **Magic Wand** ။ ပုံ၏အစိတ်အပိုင်းများကို ရွှေးချယ်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ အရောင်တန်ဘိုး တသမတ်တည်းသတ်မှတ်ထားသည့် နေရာများကို ရွှေးချယ်ရာတွင် လွှင်မြန်စွာ ရွှေးချယ်နိုင်ပါသည်။



(၅) **Crop Tool** ။ ပုံမှ အလိုရှိသည့် အစိတ်အပိုင်းကို ဖြတ်တောက်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



(၆) **Slice Tool** ပုံတွင် လိုအပ်သည့် အစိတ်အပိုင်းများ သတ်မှတ်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ (ဥပမာ- Web Site အတွက် ပုံများထည့်သွင်းရာတွင် File Size လျော့ရန် ပုံအား အစိတ်အပိုင်းများခဲ့ခြားပြီး Image နှင့် HTML များအဖြစ် သိမ်းဆည်းနိုင်ပါသည်။



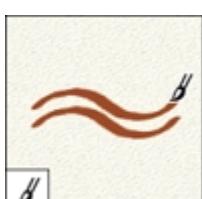
(၇) **Slice Selection Tool** Slice များကို ရွှေ့ချယ်ပြီး လိုအပ်သလို ရွှေ့ပြောင်းနိုင်ပါသည်။



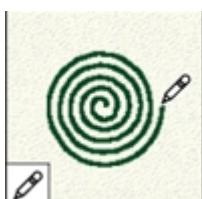
(၈) **Healing Brush Tool** ပုံ၏ ပုက်စီးနေသော အစိတ်အပိုင်းများကို ပြုပြင်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



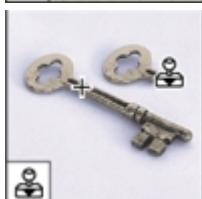
(၉) **Patch Tool** ပုံ၏ ပိမိရွေ့ချယ်ထားသော နေရာအား အခြားအစိတ်အပိုင်းပုံစံမျိုး (သို့မဟုတ်) Photoshop တွင်ပေးထားသော Pattern ပုံစံများဖြင့် အစားထိုးပေးနိုင်ပါသည်။



(၁၀) **Brush Tool** စုတ်တံဖြင့် လိုအပ်သည့်ပုံများကို ရေးဆွဲဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Photoshop တွင်အသင့်ပါဝင်သည့် Brush များဖြင့်လူပသည့်ဒီဇိုင်းများကို အလွယ်တကူ ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ (ဥပမာ- မြတ်ပင်များ၊ ပန်းပွဲများ၊ လိပ်ပြာများ စသည်တို့ကိုရွေ့ချယ်ပြီး Mouse ဖြင့် Drag လုပ်ပြီး ဖန်တီးနိုင်ပါသည်)



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



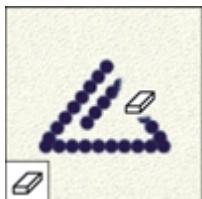
(၁၂) **Clone Stamp Tool** Image File တစ်ခုတည်းတွင်ဖြစ်စေ အခြား Image File တွင်ဖြစ်စေ နမူနာယူထားသည့်ပုံအတိုင်းဖန်တီးရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



(၁၃) **Pattern Stamp Tool** || ပုံကိုအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအား နှမူနာပံ့စံသတ်မှတ်၍ဖြစ်စေ၊ Photoshop မှပေးထားသည့် ပုံစံများဖြင့် ဖြစ်စေ ရေးဆွဲရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



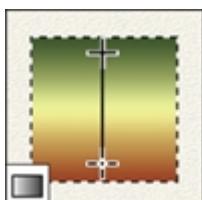
(၁၄) **Magic Eraser Tool** || အရောင်တန်ဘိုး တူညီစွာရှိသော ဓရိယာ တွင် Click တစ်ချက်နှင့်လျှင် ထိုအရောင်ပျက်ပြီး၊ အရောင်မဲ့ဖြစ်သွားစေပါသည်။



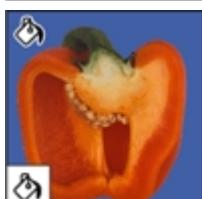
(၁၅) **Eraser Tool** || Pixel များကို ဖျက်လိုလျှင် အသုံးပြုပါသည်။



(၁၆) **Background Eraser Tool** || Mouse ဖြင့် Drag လုပ်သည့် နေရာများတွင် မူရင်းအရောင်ပျက်ပြီး၊ အရောင်မဲ့ဖြစ်သွား စေပါသည်။



(၁၇) **Gradient Tool** || အရောင်အနှံအရင့်များ ရောစပ်ထားသည့် အရောင် ပြေးပုံစံများ ရေးချယ်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



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



(၁၉) **Blur Tool** || ပြတ်သားထင်ရှားသည့် နေရာများအား မှုန်ဝါး သွားစေရန် အသုံးပြုပါသည်။



(၂၀) **Sharpen Tool** ॥ မှန်ဝါဒနေသည့်နေရာများအား ပိုမိုထင်ရှား စေရန် အသုံးပြုပါသည်။



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



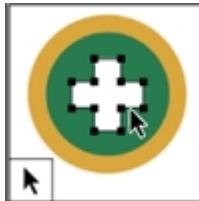
(၂၂) **Dodge Tool** ॥ အရောင်ဖျော့သွားစေရန် အသုံးပြုပါသည်။



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



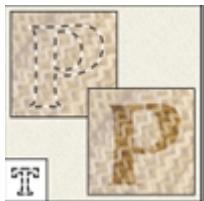
(၂၄) **Sponge Tool** ॥ အရောင်စိပြေမှုကို ပြောင်းလဲစေပါသည်။



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



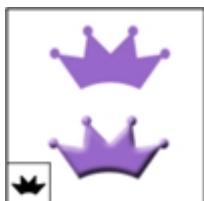
(၂၆) **Type Tool** ॥ စာလုံးများ ဖန်တီးရန် အသုံးပြုပါသည်။ ငြင်းတွင် Horizontal Type Tool နှင့် Vertical Type Tool တို့ ပါ ဝင်သည်။



(၂၇) **Type Mask Tool** ။ စာလုံးပုံစံ Selection Area (မျဉ်းပြတ်များဖြင့် ရွှေးချယ်ထားသည့်နေရာ) ရရှိစေရန် အသုံးပြုပါသည်။ ငြင်းတွင် Horizontal Type Mask Tool နှင့် Vertical Type Mask Tool တို့ ပါရှိပါသည်။



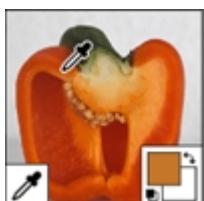
(၂၈) **Pen Tool** ။ Path (မျဉ်းပုံစံ)များ ဖန်တီးရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ ငြင်း တွင် Pen Tool, Freeform Pen Tool, Add Anchor Point Tool, Delete Anchor Point Tool, Convert Point Tool တို့ ပါဝင် ပါသည်။



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



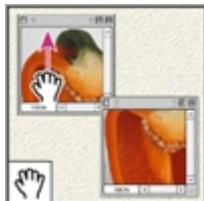
(၃၀) **Annotations Tool** ။ ပုံတဲ့တွင် မှတ်စုံများ၊ အသံများထည့်ပြီး မှတ်စုံရေးသွင်းထားနိုင်ပါသည်။



(၃၁) **Eyedropper Tool** ။ ပုံထဲမှ မိမိအလိုကြိုသည့်အရောင်အားနှုန်း အရောင်အဖြစ် ရရှိစေရန် အသုံးပြုပါသည်။



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



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



(၃၄) **Zoom Tool**။ ပုံစံမြင်ကွင်းအား ချေရန်၊ ချုံရန် အသုံးပြုပါသည်။

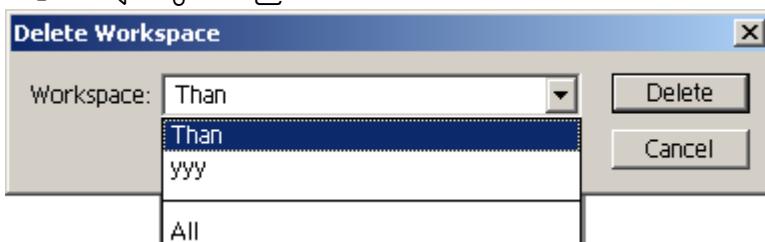
(၁၂) **Palette**။ Adobe Photoshop တွင် ပုံမှားကိုပြပြင်ဖန်တီးရန်အတွက် Navigation, Info, Color, Swatches, Styles, History, Actions, Tool Presets, Layers, Channels, Paths, Brushes, Character, Paragraph Palette များ ပါရှိပါသည်။ မိမိအလိုရှိသည့် Palette အား Window Menu အောက်တွင် Click လုပ်ပြီး ဖွင့်နိုင်ပါသည်။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

Customizing Workspace

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



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

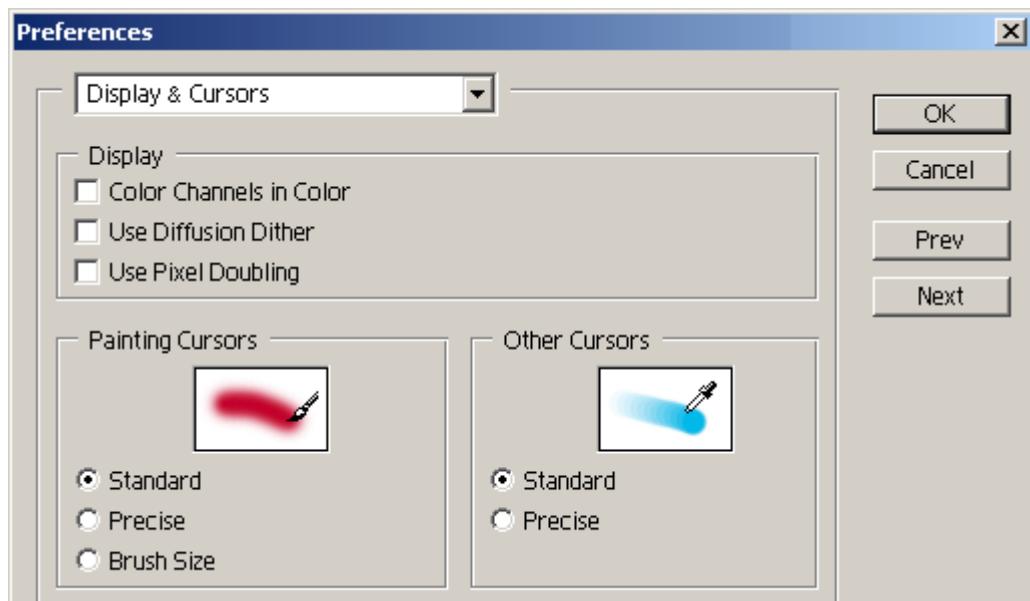


Changing the Screen Display Mode

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

Tool Pointer အသုံးပြုခြင်း

၅။ မိမိရွေးချယ်ထားသော Tool အပေါ်မူတည်ဖြီး Pointer ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ (ဥပမာ- Marquee Tool များကို ရွေးချယ်ထားလျှင် Pointer သည် အပေါင်းလက္ခဏာ၊ Type Tool ရွေးလျှင် I-beam နှင့် Painting Tool ရွေးထားလျှင် စုတ်တံ့ပုံ ဖြစ်နေပါမည်) Default Tool Pointer အား ပြောင်းလဲလိုပါက Edit Menu ၏ Preferences မှ Display & Cursors ကိုနှိပ်ပါက Preferences Dialogbox (ပုံ-၃)ပွင့်လာပါမည်။ ငြင်းတွင် ရွေးချယ်ရန် Paint-



ပုံ (၃)

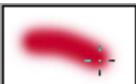
ing Cursors နှင့် Other Cursors နှစ်မျိုးပါရှိပါသည်။ Painting Curosrs မှ Standard, Precise, Brush Size နှင့် Other Cursors မှ Standard, Precise တို့ရွေးချယ်လျှင်

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

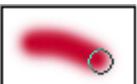
Painting Cursors



Standard

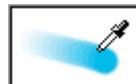


Precise

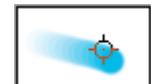


Brush Size

Others Cursors



Standard



Precise

ပုံ (၈)

Status Bar အသုံးပြုခြင်း

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

Image Ready သို့ ကူးပြောင်းခြင်း

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

Duplicating Image အသုံးပြုခြင်း

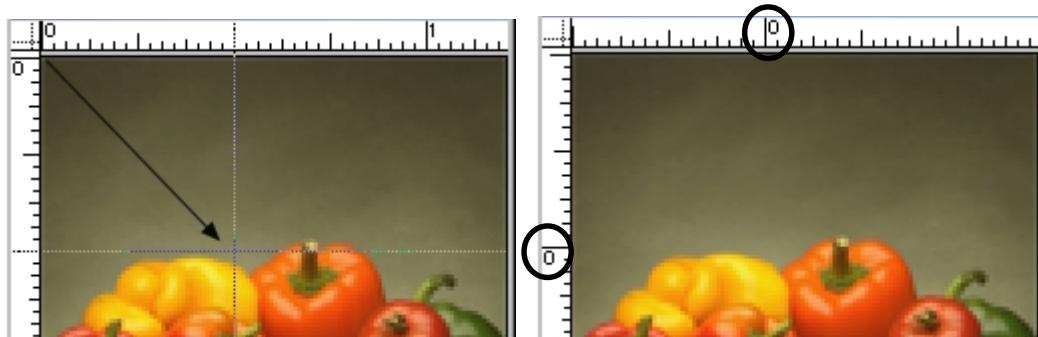
၈။ လက်ရှိအသုံးပြုနေသော ဖိုင်အား နောက်ထပ်အမျိုးအစားတဲ့ ဖိုင်တစ်ဖိုင်အဖြစ် မိတ္တာ။ ပွားယူနိုင်ပါသည်။ ငြင်းဖိုင်တွင် Layer များ၊ Masks များနှင့် Channel များပါဝင်ပါသည်။ Image Menu မှ Duplicate ကိုနှိပ်ခြင်းဖြင့် ပုံ (၉)အတိုင်း Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ငြင်းတွင် ဖိုင်အသစ်အမည်ကို ရိုက်ထည့်ပါက Photoshop မှ Memory ထဲတွင် ဖိုင်အသစ်ကို ဖွင့်ပေးပါမည်။ ငြင်းဖိုင်ကိုပိတ်လျှင် ဖိုင်ကို အလိုရှိသည့်နေရာတွင် သိမ်းဆည်းနိုင်ပါသည်။



Rulers, Columns, Measure Tool, Guides နှင့် Grid အသုံးပြုခြင်း

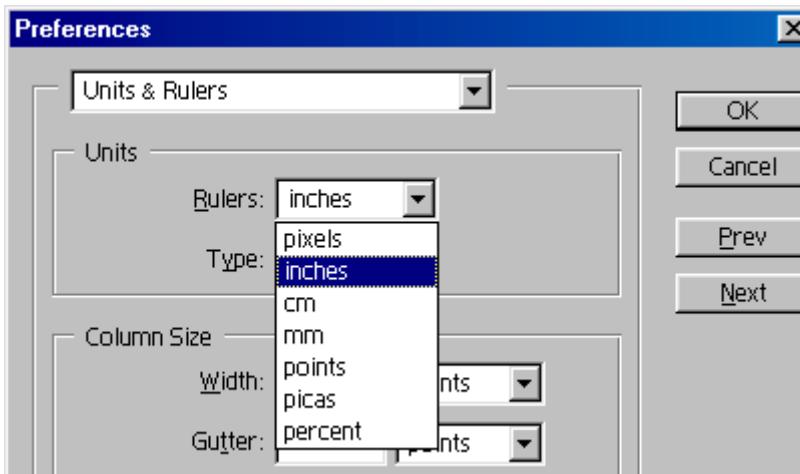
၉။ Photoshop တွင် ရုပ်ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုနှင့် တစ်ခုအကွာအဝေးများကို တိကျစွာ အသုံးပြုလိုပါက Rulers, Measure Tool, Guides နှင့် Grid တို့ကို အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- (က) **Rulers**။ ပေတံကို ပေါ်လိုလျှင် (သို့မဟုတ်) ဖျောက်လိုလျှင် View Menu မှ Rulers ကို Click လုပ်ရပါမည်။ Vertical Ruler နှင့် Horizontal Ruler တို့ဆုံးသည့် Zero Mark ၏အနေအထားကို ပြပြင်လိုပါက ပေတံနှစ်ခုဆုံးမှတ်အား Drag လုပ်ပြီး ရွှေ့လိုသည့်နေရာရောက်လျှင် Mouse ခလုပ်ကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၁၀) ဒုတိယပုံတွေ့ရသည့်အတိုင်း



ပုံ (၁၀)

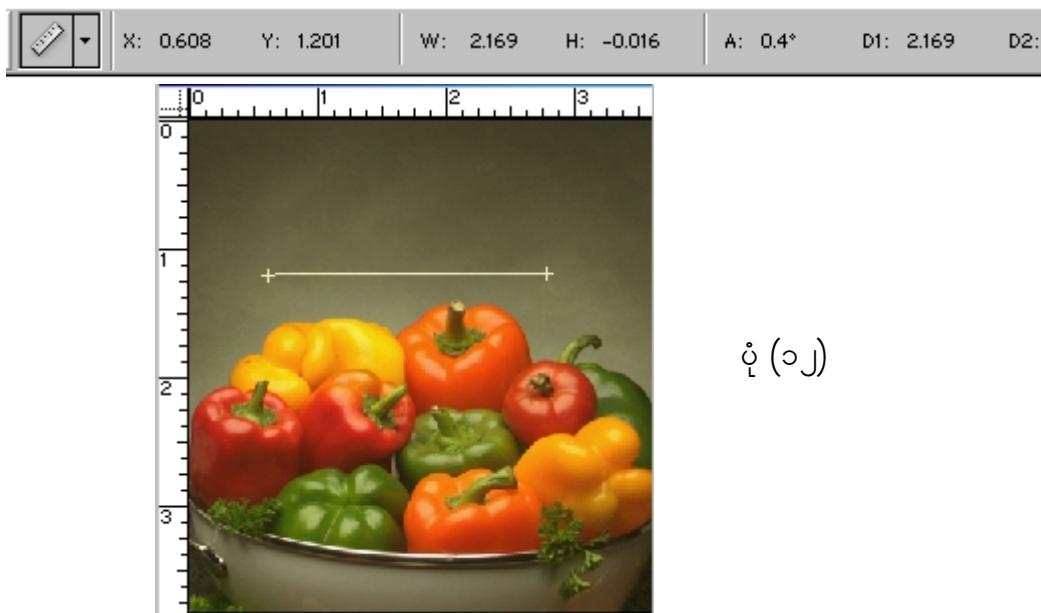
သုည် မှတ်များ ပြောင်းလဲသွားပါလိမ့်မည်။ ပေတံ၏ အတိုင်းအတာများကို ပြပြင် လိုလျှင် Edit Menu ၏ Preferences မှ Units & Rulers ကိုနိုင်ပါက ပုံ(၁၀)တွင် တွေ့ရသည့်အတိုင်း Preference Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။



ပုံ (၁၁)

င်း၏ Rulers Box ၏ညာအစွန်တွင်ရှိသည့် ကြိုဂံကိုနှိပ်ပါက အတိုင်းအတာ စာရင်းထွက်ပေါ်လာပါမည်။ င်းတို့မှ မိမိအလိုရှိသည့် အတိုင်းအတာကို ရွှေးချယ်ပြီး OK ကိုနှိပ်ပါ။

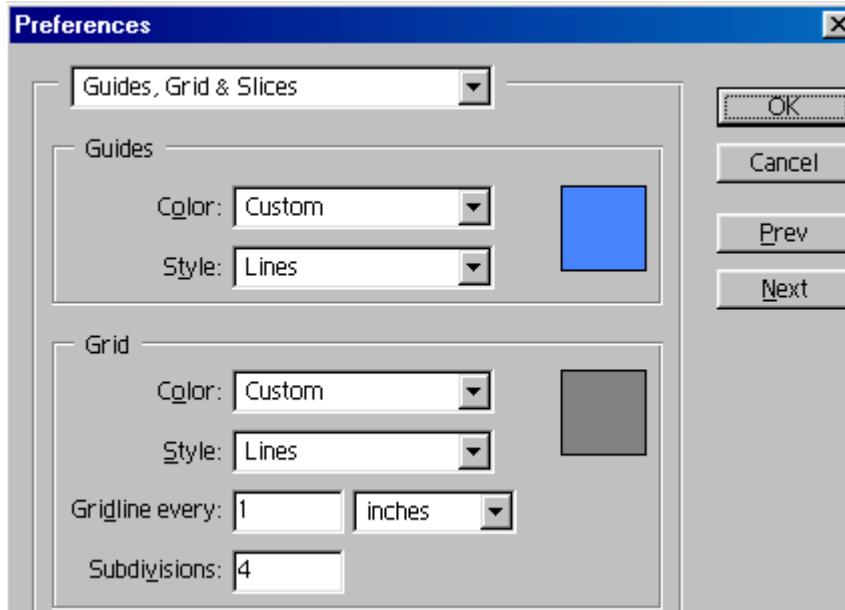
- (၉) **Measure Tool**။ Measure Tool သည် ရုပ်ပုံများအတွင်းတွင် အကွာအဝေး ထောင့်၊ စမှတ်တို့ကို အတိအကျ တိုင်းတာရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ Tool Box မှ Measure ကို Click လုပ်ပါ။ ပထမအမှတ်ကို Click လုပ်ပြီး တိုင်းတာ လိုသည့်နေရာအထိ Drag လုပ်ပါ။ အလိုရှိသည့် နေရာသို့ရောက်လျှင် Mouse ခလုပ်ကိုလွှတ်လိုက်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ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



ပုံ (၁၂)

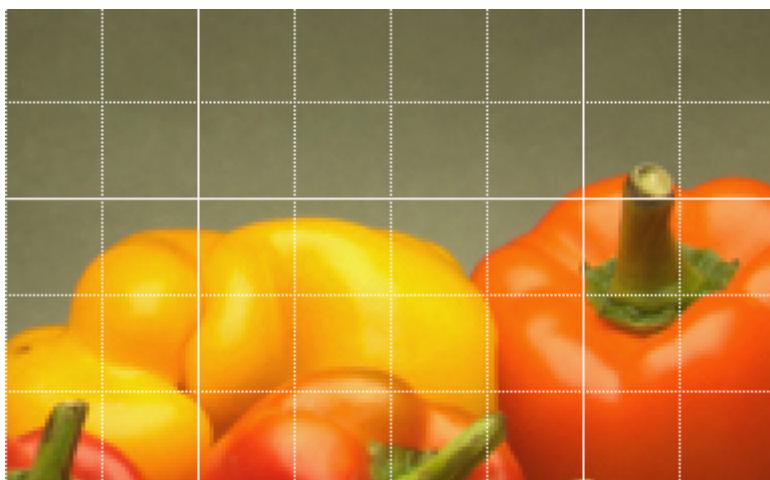
- (၁၀) **Guide Lines**။ ရုပ်ပုံများအတွင်းတွင် လိုင်းများသတ်မှတ်ပြီး ပုံများကို ပြပြင် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Vertical နှင့် Horizontal ပေတံပါးမှ Drag လုပ်ပြီး အလိုရှိသည့်နေရာရောက်လျှင် Mouse ကိုလွှတ်လိုက်ပါက Guide Line ကို ရရှိပါလိမ့်မည်။ မျဉ်းများကို အလိုရှိသလောက် ဆွဲယူနိုင်ပါသည်။ မျဉ်းများကို ပြန်လည်ဖောက်လိုပါက Move Tool ဖြင့် ငွေးမျဉ်းများကို ဆွဲယူပြီး ပေတံပါ၍ ပြန်တင်ခြင်း (သို့မဟုတ်) View Menu မှ Clear Guide ကိုနှိပ်ခြင်း

တိဖြင့် ပြလုပ်နိုင်ပါသည်။ Guide Line များကို မရွှေ့လှားလိုလှင် View Menu မှ Lock Guide ကိုနိုင်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Guide Line များအား ပြပြင်လိုပါက Edit Menu Ꮚ Preference မှ Guide, Grid & Slices ကိုနိုင်ပါ။ ပုံ (၁၃)အတိုင်း Preference Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ငါးတွင် အရောင်ပြောင်းလဲခြင်းနှင့် မျဉ်းပုံစံပြောင်းလဲခြင်းတိုကို ပြလုပ်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၃)

- (၁၃) **Grids**။ View Menu Ꮚ Show မှ Grids ကိုနိုင်ခြင်းဖြင့် ပုံ (၁၃)တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း စကေးကွက်များ ပေါ်လာပါမည်။ ထိုစကေးကွက်များအား



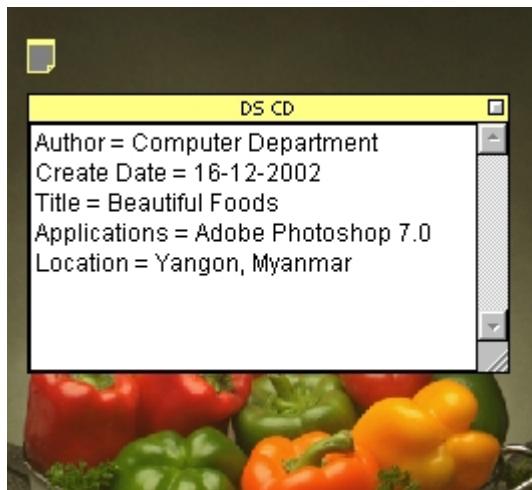
ပုံ (၁၄)

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

Notes နှင့် Audio Annotations အသုံးပြုခြင်း

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

- (၉) **Notes**။ Toolbox မှ Notes Tool (ကိုရေးပြီး ပုံထဲတွင် Click ပြုလုပ်ပါ။ ထိုအခါ စာရိုက်ရန်အတွက် Window တစ်ခုဖွင့်ပေးပါမည်။ ငှုံးတွင် ပုံ၏ အကြောင်းအရာများကို ရိုက်ထည့်ပါ။ ပြီးလျှင် Window ထိပ်ညာထောင့်ရှု Close Button ကိုနှိပ်ပြီး ပိတ်နိုင်ပါသည်။ ပုံထဲရှိ စာရွက်ပုံအား Double Click လုပ်ပြီး ဖွင့်နိုင်ပါသည်။ (ပုံ ၁၅)



ပုံ (၁၅)

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

အသံများကို Microphone မှ အသံသွင်းရပါမည်။ ပြီးလျင် Stop Button ကိုနှိပ်ပါ။ ပုံထဲတွင် Annotation Icon (☞)ပေါ်နေပါမည်။ ငြင်းကို Double Click လုပ်ခြင်းဖြင့် သွင်းထားသည့်အသံများကို ပြန်လည်ဖွင့်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၆)

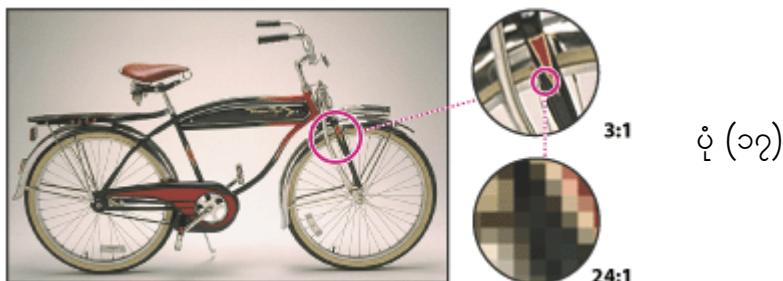
အခန်း (၂)

Getting Image into Photoshop

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

Bitmap Images

၁၁။ Bitmap Images အား Raster Images ဟူလည်း ခေါ်ဆိုကြပါသည်။ Bitmap Images သည် ပုံအား Pixel ဟုခေါ်သော အကွက်ငယ်ကလေးများဖြင့် ပုံဖော်ထားခြင်းဖြစ်ပါသည်။ Pixel တိုင်းတွင် တိကျသောနေရာနှင့် အရောင်တန်ဘိုးရှိကြပါသည်။ ဥပမာ-ပုံ(၁၃)တွင် စက်ဘီးအစိတ်အပိုင်းအား ပုံကြီးချွဲပြထားပါသည်။ ဂင်းတွင် အရောင်တန်ဘိုးမတူသည့် Pixel များသည် တစ်ခုနှင့်တစ်ခု ထိစပ်ပြီး တည်ရှိနေပါသည်။ Pixel များသည် Resolution (ပုံဖော်နှုန်း)ပေါ်တွင် မူတည်နေပါသည်။ ရှုပ်ပုံတစ်ခုတွင် တိကျသော Pixel အရေအတွက်ပါရှိပါသည်။ Bitmap ပုံတစ်ခုအား ပုံကြီးချွဲကြည့်ခြင်းနှင့် Resolution လျှော့၍ ပုံနှိပ်လျှင် ပုံ၏မူရင်းသဏ္ဌာန်မှ ပျက်စီးခြင်း၊ ခွဲ့စောင်းခြင်းများ ဖြစ်ပေါ်ပေါ်ပါသည်။ ပုံ၏ Resolution များလျှင် ပါဝင်သည့် Pixel များပြီး ပုံသည် အသေးစိတ်ပေါ်လွှင်နေပြီး Resolution နည်းလျှင် Pixel နည်းပြီး ပုံသည် ကြမ်းနေပါမည်။



Vector Graphics

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

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

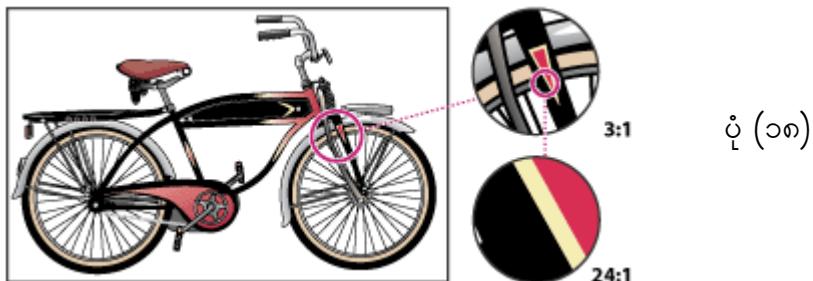
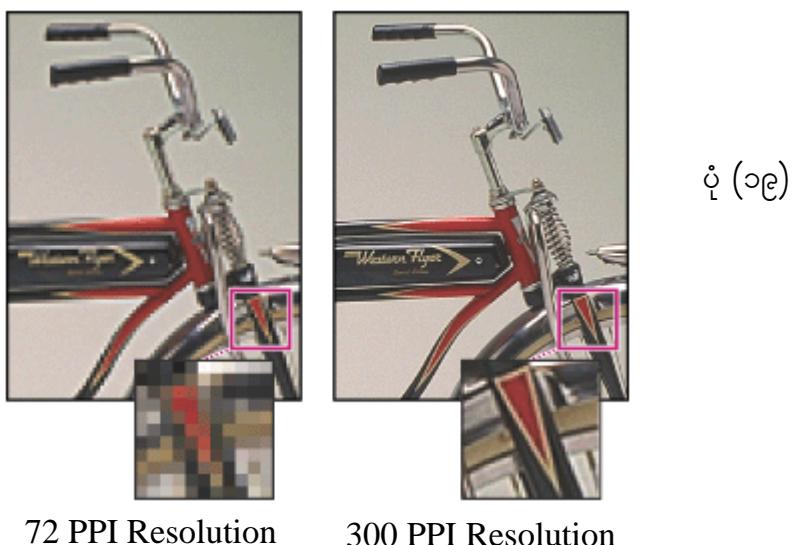


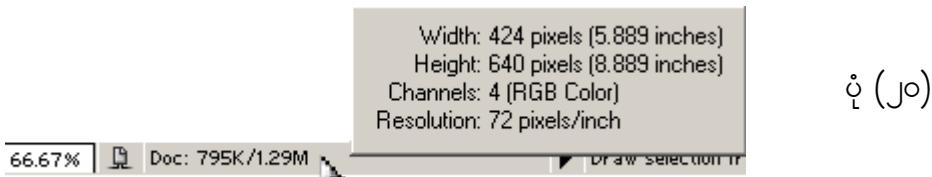
Image Resolution (ပုံဖော်နှင့်)

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



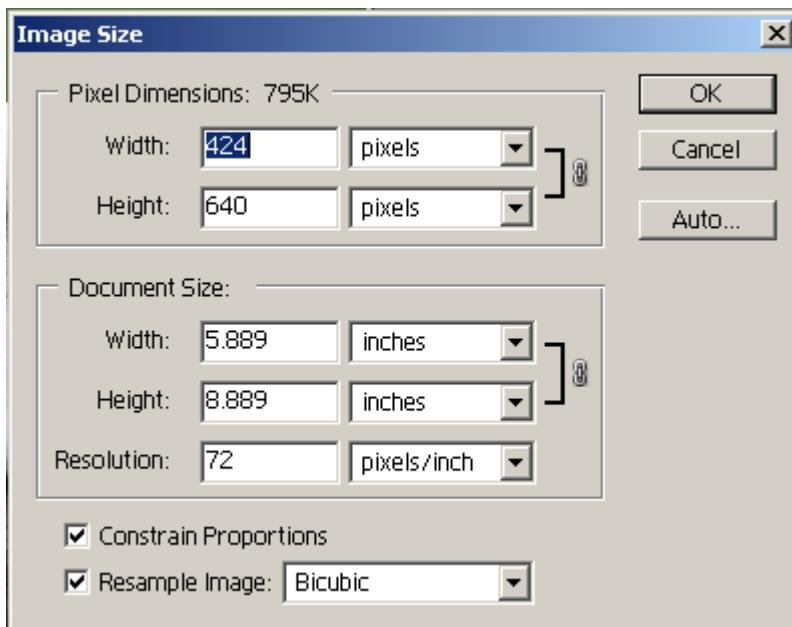
Printer Resolution

၁၄။ Printer များ၏ ပုံနှိပ်ဖော်ပြန်မှုအား တစ်လက်မတွင်ပါဝင်သော မင်စက်အရေအတွက် (Dot Per Inch-DPI)ဖြင့် တိုင်းတာပါသည်။ ပုံနှိပ်ရာတွင် DPI များလျှင် ပုံထွက်နှုန်း ပို၍ ကောင်းပါသည်။ Printer များသည် အမျိုးအစားအလိုက် 600 DPI, 1200 DPI နှင့်အထက် ပုံနှိပ် ဖော်ပြန်မှု ရှိကြပါသည်။ သို့ရာတွင် မိမိတွင်ရှိသည့် Printer အမျိုးအစားအပေါ် မူတည်ပြီး အမြင့်ဆုံး ပုံနှိပ်ဖော်ပြန်သည့် Resolution အတိုင်း ပုံများကို ဖန်တီးနိုင်ကြပါသည်။



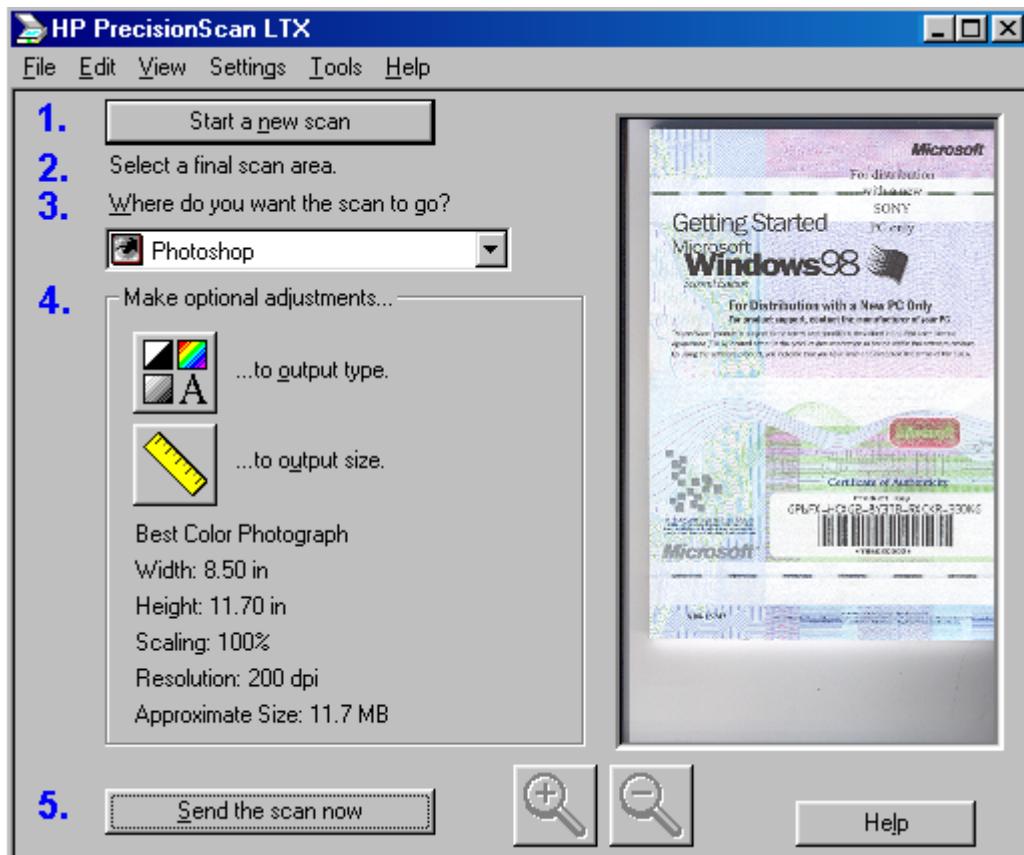
ဖိုင်အရွယ်အစား

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



ပုံတစ်ပုံ၏ Pixel Dimension ပြောင်းလဲခြင်း

၁၆။ ပုံတစ်ပုံ၏ အရွယ်အစား (သို့မဟုတ်) Resolution ပြောင်းလဲလိုပါက Image Menu မှ Image Size ကိုနှိပ်ပါ။ Image Size Dialogbox ပုံ(၂)ပွင့်လာပါမည်။ Constrain Proportions အား ရွေးချယ်ထားပါက Pixel Dimension နှင့် Document Size တို့၏ Width နှင့် Height တို့သည် အပြန်အလှန်ဆက်သွယ်နေပါမည်။ ထို့ကြောင့် Width ကို ပြင်ဆင်ပါက Height သည် Width နှင့်အချို့ညီစွာ အလိုအလောက် ပြောင်းလဲပါမည်။ ထိုအတူ Height ကိုပြင်ဆင်လိုက်ပါက Width သည်လည်း အချို့ညီစွာ အလိုအလောက် ပြောင်းလဲပါမည်။ ပြောင်းလဲလိုသည့် အတိုင်းအတာအား ရိုက်ထည့်ပါ။ Width နှင့် Height တို့၏ Unit Box များတွင် ရွေးချယ်ရန် Unit များနှင့် Percent ပါရှိပါသည်။ Percent ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ မိမိအလိုရှိသည့် ရာခိုင်နှုန်းရိုက်ထည့်ပါ။ ထိုအခါ လက်ရှိဖိုင်၏အရွယ်အစားအား ရိုက်ထည့်သည့် ရာခိုင်နှုန်းအတိုင်း ပြောင်းလဲပေးပါမည်။

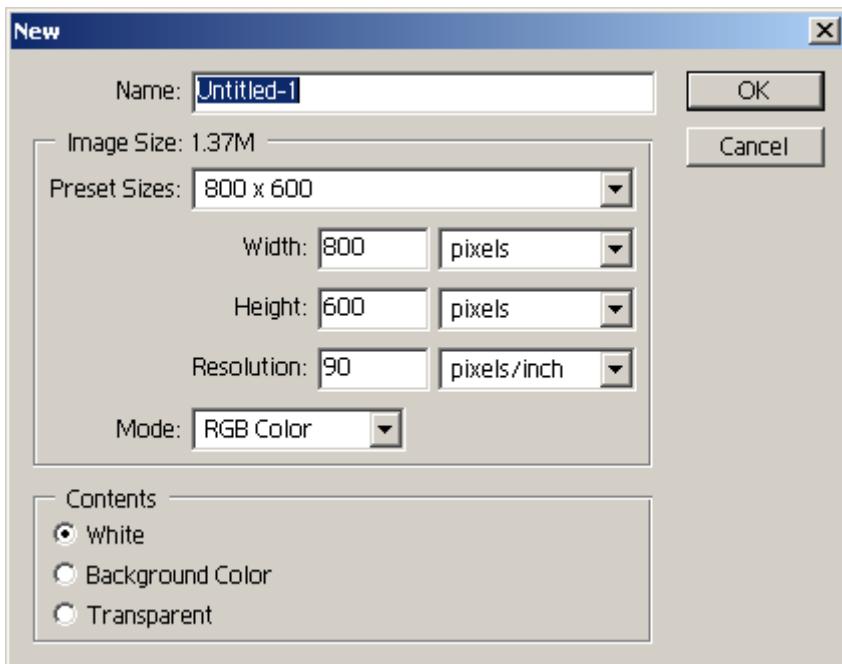


Scanning Images

၁၃။ မိမိစက်တွင် Install လုပ်ထားသော Scanner အား Photoshop မှ တိုက်ရှိက် အသုံး ဖြော်ပြီး ပုံများကို ကူးယူနိုင်ပါသည်။ File Menu ၏ Import မှ Scanner အမည်ကို နှိပ်ပါက ပုံ (J)အတိုင်း Scanner Software တက်လာပါမည်။ ငြင်း Software တွင် လိုအပ်သည့် ပုံများ ဖြတ်တောက်ခြင်း၊ Resolution ပြင်ဆင်ခြင်းများ၊ အရောင်ပြင်ဆင်ခြင်းများ စသည်တို့ကို ရွေးချယ်ပြီး၊ ပုံများကို ဖတ်ယူနိုင်ပါသည်။ ပြီးလျှင် Send the Scan Now Button ကိုနှိပ်ပါက Photoshop ထဲသို့ပြန်လည်ရောက်ရှိပါမည်။ Scanner ဖြင့် ဖတ်ထားသည့်ပုံသည် Photoshop တွင် Background Layer တွင် ရောက်ရှိပါမည်။

ဖိုင်အသစ်ဖန်တီးခြင်း

၁၈။ Photoshop တွင် ဖိုင်အသစ်ဖန်တီးရန်အတွက် File Menu မှ New ကိုနှိပ်ပါက ပုံ(J)တွင် မြင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း New Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Name Box တွင် ပိမိ ပေးလိုသည့် ဖိုင်အမည်ကို ရှိက်ထည့်ပါ။ Width, Height, Resolution, Color Mode နှင့် Contents တို့သည် နောက်ဆုံးဖွင့်ခဲ့သည့် ဖိုင်(အသစ်)အတိုင်း ဖိုင်အသစ်တွင် ဖြစ်ပေါ်နေပါမည်။ Width နှင့် Height တို့တွင် မိမိအသုံးပြုလိုသည့် တိုင်းတာမှုစနစ်အား ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပြီးလျှင် Width, Height နှင့် Resolution တို့တွင် အလိုခြိုသည့်ကိန်းများကို ရှိက်ထည့်ပါ။



ပုံ (J)

Contents တွင် ရုပ်ပုံ၏အောက်ခံအတွက် ရွှေးချယ်ရပါမည်။ ငြင်းတွင် white (အဖြူ) Background Color (Color Box တွင်ရှိသည့် နောက်ခံအရောင်)နှင့် Transparent (အရောင်မဲ့)တို့ကို ရွှေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပြီးလျှင် OK ကိုနှိပ်ပါက မိမိအလိုရှိသည့် အတိုင်း အတာများအတိုင်း ဖိုင်အသစ်ပွင့်လာပါမည်။

ဖိုင်ဖွင့်ခြင်း

၁၉။ File Menu မှ Open ကိုနှိပ်ပါက ပုံ(၂၄)အတိုင်း Open Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Look in Box တွင် မိမိဖွင့်လိုသည့်ဖိုင်တည်ရှိရာ Folder ကို ရွှေးချယ်ပေးရပါမည်။ ထိုနောက် ဖွင့်လိုသည့်ဖိုင်ကိုရွှေးချယ်ပါက Dialogbox အောက်ခြေတွင် ရွှေးချယ်ထားသည့်ပုံ၏ Preview နှင့် ဖိုင်အရွယ်အစားကို ဖော်ပြပေးပါမည်။ Open ကိုနှိပ်ပါက မိမိဖွင့်လိုသည့်ဖိုင် ပွင့်လာပါမည်။ File Menu မှ Open Recent တွင် နောက်ဆုံးဖွင့်ခဲ့သည့် ဖိုင်(၁၀)ဖိုင်မှုလည်း ပြန်လည် ဖွင့်နိုင်ပါသည်။

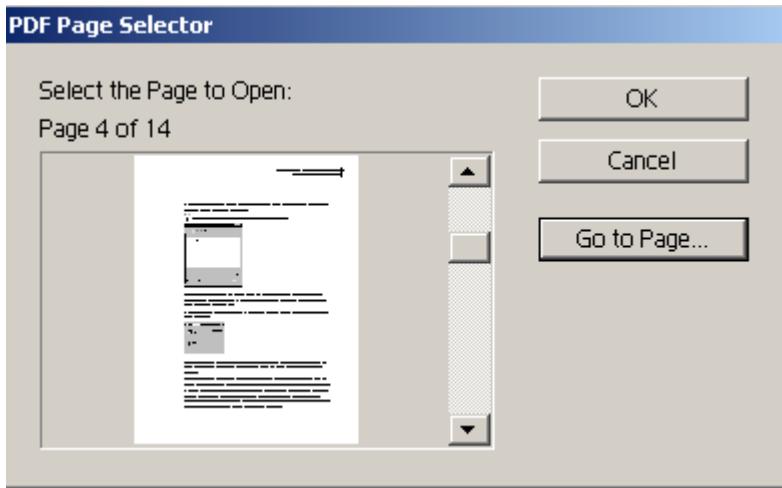


ပုံ (၂၄)

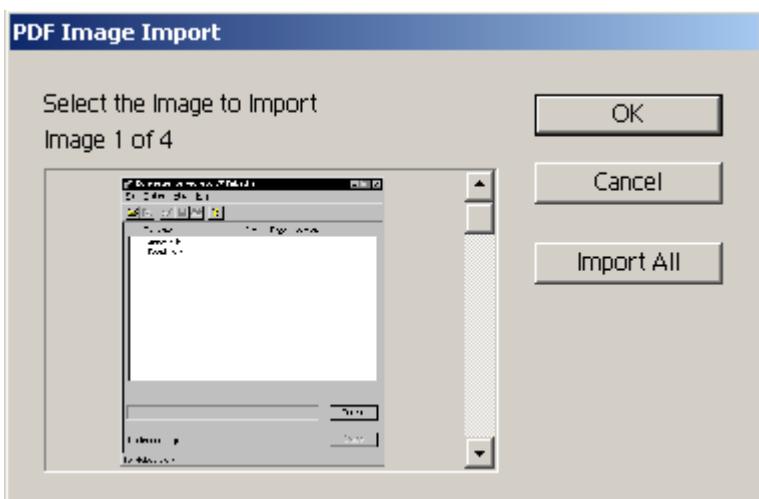
PDF File ဖွင့်ခြင်းနှင့် ထည့်သွင်းခြင်း

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

Dialogbox တွင် မိမိဖွင့်လိုသည့် PDF ဖိုင်ကိရိချေးချယ်၏ ဖွင့်နိုင်ပါသည်။ ထိုအခါ ပုဂ္ဂ(၂၅)တွင် မြင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း PDF Page Selector Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ PDF ဖိုင်တွင် ပါဝင်သည့် ပုနှင့် စာပါဝင်သောစာရွက်များကို ဖွင့်နိုင်ပါသည်။ မိမိအလိုရှိရာစာမျက်နှာကို Page Preview ၏ Scrollbar တွင်ရေးချယ်ပြီး၊ OK ကိုနှိပ်ပါ။ (သို့မဟုတ်) Go to Page Button ကိုနှိပ်ပြီး မိမိဖွင့်လိုသည့် စာမျက်နှာနံပါတ်ကို ရိုက်ထည့်၍ဖွင့်နိုင်ပါသည်။ PDF ဖိုင်တွင်



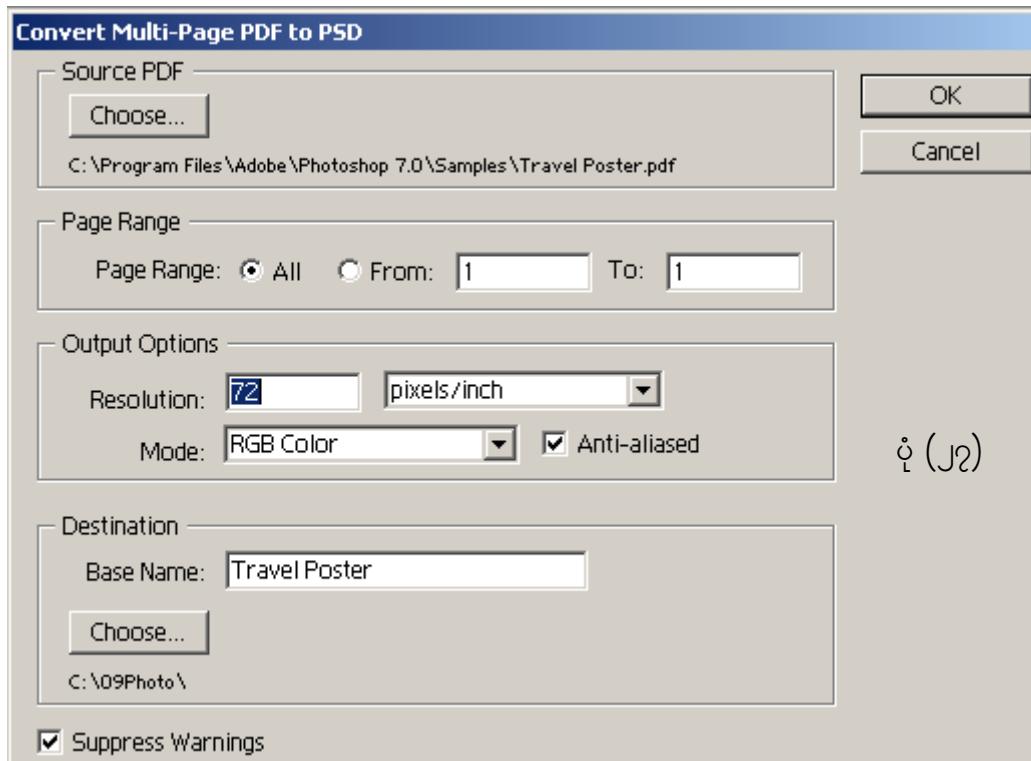
ပါဝင်သည့်ပုံများကိုသာ Photoshop တွင်ထည့်သွင်းလိုပါက File Menu ၏ Import ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုဂ္ဂ(၂၆)တွင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း PDF Image Import Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ ငြင်တွင် PDF ဖိုင်တွင်ပါဝင်သည့်စာများ မပါဝင်တော့ဘဲ ပုံများကိုသာ ပြေသပါလိမ့်မည်။ Preview Box တွင် ပါဝင်သည့် ပုံများကိုအလိုရှိရာတွေ့၍နှိုင်ပါသည်။ OK ကိုနှိပ်လျှင် လက်ရှိ ရောက်



နေသည့်ပုံကို Photoshop တွင်ဖွင့်ပြပါလိမ့်မည်။ Import All ကိန္ဒိယာများကို တစ်ပုံစီထည့်သွင်းပါလိမ့်မည်။

PDF File မှ Photoshop File အဖြစ်ပြောင်းလဲခြင်း

၂၁။ အသင့်ရှိပြီး PDF ဖိုင်မှ Photoshop ဖိုင်များအဖြစ်ပြောင်းလဲရန် File Menu ၏ Automate မှ Multi-Page PDF to PSD ကိန္ဒိယာများကို တစ်ပုံစီထည့်သွင်း Convert Multi-Page PDF to PSD Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Source PDF ၏ Choose ကိန္ဒိယာများကို ရွေးချယ်ပါ။ Page Range တွင် ဖွင့်လိုသည့် စာမျက်နှာများကို ရွေးချယ်ပါ။ Output Options တွင် Resolution နှင့် Color Mode တို့ကိုရွေးချယ်ပါ။ Destination ၏ Choose ကိန္ဒိယာများကို Photoshop ဖိုင်အဖြစ် ပြောင်းလဲဖွင့်မည့် Folder ကို ရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် OK ကိန္ဒိယာများကို ဖိုင်အဖြစ် ပြောင်းလဲပေးပါမည်။

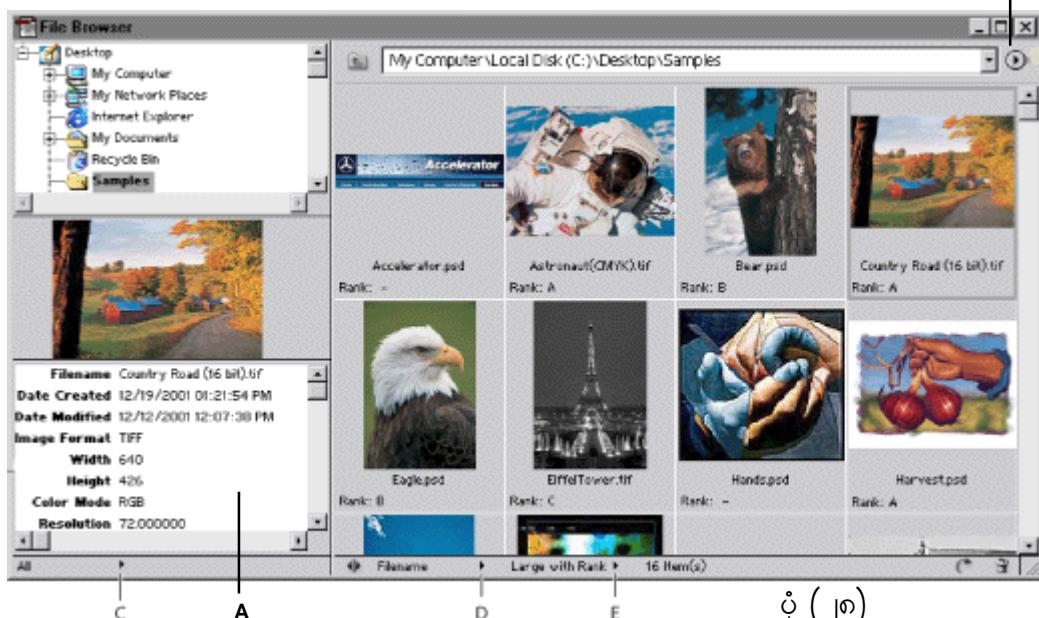


ပုံ (၂၃)

File Browser အသုံးပြုခြင်း

၂၂။ Photoshop 7.0 တွင် Window တွင်ပါရှိသော Explore ကဲသို့ ဖိုင်များကို ထိန်းချုပ်

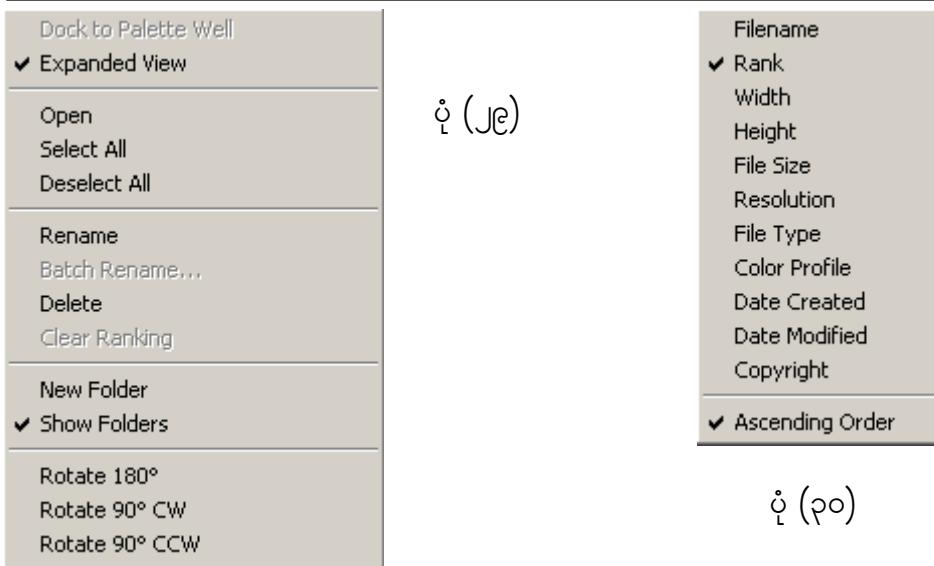
ပြင်ဆင်နိုင်သည့် စံနစ်တစ်ခုထည့်သွင်းထားပါသည်။ ငှုံးမှာ File Browser ဖြစ်ပါသည်။ File Browser တွင် Folder အသစ်ဖန်တီးခြင်း၊ ဖိုင်များအား အမည်ပြောင်းခြင်း၊ ရွှေခြင်း၊ ဖျက်ခြင်း၊ ပုံများအား လှည့်ခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ File Menu မှ Browse (သို့မဟုတ်) Window Menu မှ File Browser ကိုနှိပ်လျှင် ပုံ(၂၈)တွင် တွေ့ရသည့်အတိုင်း File Browser Window ပွင့်လာပါမည်။ ဘယ်ဘက်အပေါ်ခြမ်းတွင် Disks, Folder များ၊ ညာဘက်ခြမ်းတွင် ရွှေးချယ်ထားသည့် Disks, Folder တွင်ရှိ ပုံဖိုင်များ၊ ဘယ်အောက်ခြမ်းတွင် ရွှေးထားသည့် ပုံဖိုင်နှင့် ငှုံး၏ အချက်အလက်တို့ကို ပါရှိပါသည်။ Browser Window တွင် အောက်ပါတို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-



ပုံ (၂၈)

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

- (က) **View By**။ File Browser Window ၏ညာဘက်ခြမ်းတွင်ပြသော ပုံဖိုင်များအား ဖော်ပြန်ကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ ပြောင်းလဲရန်အတွက် Window ၏အောက်ခြေထွင်ရှိသော View By Pop-up Menu အားနှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Menu မှ Small, Medium, Large, Large with Rank, Detail တို့ကို ရွေးချယ်ပြီး နမူနာပုံများ၏ ဖော်ပြန်ကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။
- (ခ) **File Browser Palette Menu**။ Window အပေါ်ညာဘက်ထောင့်ရှု ကြိုင်းကြောင်းကိုနှိပ်ပါက File Browser Palette Menu (ပုံ-၂၉)ပေါ်လာ



ပါမည်။ ငြင်းတွင် Rename (ရွှေးချယ်ထားသည့်ဖိုင်အား အမည်ပြောင်းခြင်း)၊ Delete (ဖိုင်ဖျက်ရန်)၊ New Folder (Folder အသစ်ပြုလုပ်ရန်)၊ Rotate 180° (၁၈၀° ဖြင့်လှည့်ရန်)၊ Rotate 90° CW (နာရီလက်တံ့အတိုင်း ၉၀° လှည့်ရန်)၊ Rotate 90° CWW (နာရီလက်တံ့ကိုဆန့်ကျင်ပြီး ၉၀° လှည့်ရန်) တို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

- (၈) **Sort By Pop-up Menu**။ Sort By Pop-up Menu Button ကိုနိုင်ပါက ပုံ (၃၀)အတိုင်း Menu တွက်လာပါမည်။ ငြင်းတွင် ဖိုင်များအား စီရန်အတွက် Option များကို လိုအပ်သလို ရွှေးချယ်နိုင်ပါသည်။
- (၉) ဖိုင်ရွှေးပြောင်းခြင်းနှင့် ဖိုင်ကူးခြင်း။ ဖိုင်တစ်ခုကို ရွှေးချယ်ပြီး ဆွဲယူကာ အခြား Folder ထဲသို့ ထည့်ခြင်းအားဖြင့် ဖိုင်ကို ရွှေးပြောင်းနိုင်ပါသည်။ Alt Key ကိုဖိတ်ထားပြီး အခြား Folder ထဲသို့ထည့်လျှင် ဖိုင်တစ်ခုကိုကူးယူပေးပါမည်။

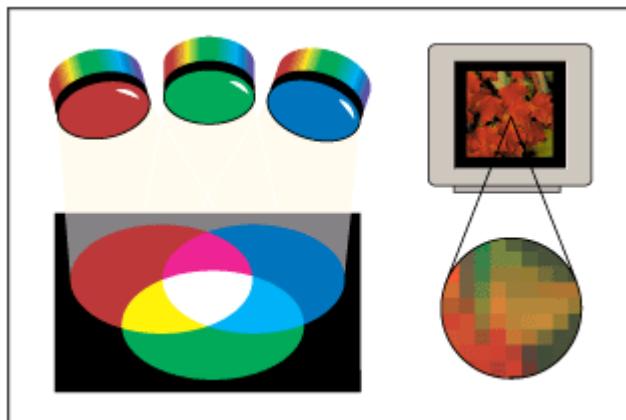
ခေစိုး (၃)

Working Color and Tonal Adjustments

Adobe Photoshop တွင် ရုပ်ပုံများကို Screen တွင်ဖော်ပြရနှင့် ပုံနှိပ်ထုတ်ရန်အတွက် အရောင်စနစ်များ ပြောင်းလဲအသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ အရောင်စနစ်များမှာ RGB, CMYK, Lab, Grayscale, Indexed, Bitmap, Doutone Color Mode များအဖြစ် ပြောင်းလဲ သုံးစွဲနိုင် ပါသည်။

RGB အရောင်စနစ်

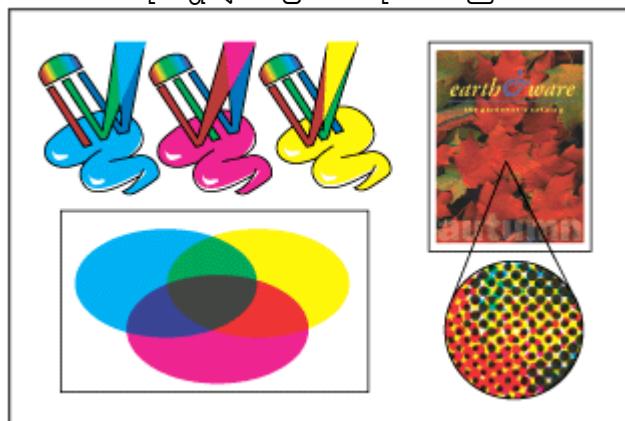
၂၃။ RGB အရောင်စနစ်သည် Red, Green, Blue အရောင်သုံးများကိုပေါင်းစပ်ပြီး အရောင် အမျိုးမျိုးဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ (ပုံ ၃၁) Red, Green, Blue အရောင်တန်ဘိုးများ မြင့်တက်လာ ပါက အဖြူရောင်ဘက်သို့ ပိုမိုနီးစပ်လာပါသည်။ RGB အရောင်စနစ်အား Additive Color ဟု ခေါ်ဆိုကြပါသည်။ RGB Mode ရုပ်ပုံများတွင် အရောင်များသည် Red, Green, Blue တို့၏တန်ဘိုး (0 မှ 255 အတွင်း)အသီးသီးရှုပါသည်။ သန့်စင်သော အဖြူရောင်တွင် Red တန်ဘိုး 255၊ G တန်ဘိုး 255၊ B တန်ဘိုး 255 တို့ ပေါင်းစပ်ထားခြင်းဖြစ်ပါသည်။ သန့်စင်သော အမည်းရောင်တွင် RGB တန်ဘိုးအသီးသီးမှာ 0 ဖြစ်ပါသည်။ တောက်ပသော အနီရောင်တွင် R တန်ဘိုး 246၊ G တန်ဘိုး 20 နှင့် B တန်ဘိုး 50 ရှုပါသည်။ RGB အရောင်စနစ်သည် Red, Green, Blue အရောင်တို့ပေါင်းစပ်ပြီး 16.7 သန်းထက်ပို့သော အရောင်များကို ဖန်တီး ပေးပါသည်။ ကွွန်ပျုံတာမော်နီတာပေါ်တွင် ဖော်ပြရန်အတွက် RGB အရောင်စနစ်ကို အသုံးပြု ပါသည်။ Photoshop တွင် ဖိုင်အသစ်ဖွင့်ပါက RGB Mode သည် Default Mode ဖြစ်ပါသည်။



ပုံ (၃၁)

CMYK အရောင်စနစ်

၂၄။ CMYK အရောင်စနစ်သည် Cyan, Magenta, Yellow တို့ကိုပေါင်းစပ်ပြီး အမည်းရောင်ကို ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ (ပုံ ၃၂) ငြင်းတို့ပေါင်းစပ်ကာ အဖြူရောင်ကိုနှစ်ယူပြီး အမည်းရောင်ကို ဖြစ်ပေါ်စေသဖြင့် Subtractive Color ဟုခေါ်ဆိုကြပါသည်။ Cyan, Magenta, Yellow အရောင်မင်များကို ပေါင်းစပ်သည့်အခါ မသန့်ရှင်းသည့်မင်များကြောင့် အညီရောင်ကိုသာ ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ထို့ကြောင့် အမည်းရောင်စစ်စစ်ရရှိစေရန် Black (K) ပေါင်းစပ်ပါသည်။ (Blue အား B သတ်မှတ်ပြီး၍ Black အား K ဖြင့်သတ်မှတ်ခြင်းဖြစ်သည်) ထိုမင် အရောင်လေးမျိုးပေါင်းစပ်ခြင်းဖြင့် ရရှိသော CMYK အရောင်စနစ်အား Four-color Process Printing ဟု ခေါ်ဆိုကြပါသည်။ CMYK အရောင်စနစ်ပုံတွင်ရှိသော Pixel တိုင်းသည် အထက်ပါ အရောင်လေးမျိုးတန်ဘိုးများ ရှိနေပါသည်။ တောက်ပသောအနီရောင်တွင် Cyan 2%, Magenta 93%, Yellow 90% နှင့် Black 0% တို့ပါဝင်ပါသည်။ CMYK အရောင်စနစ်အား ပုံနှိပ်ရာတွင် အသုံးပြုကြပါသည်။ အခြားအရောင်စနစ်ပုံများကို CMYK အရောင်စနစ်သို့ပြောင်းလဲပြီးမှ Color Separation ပြုလုပ်ကြပါသည်။ Image Menu ၏ Mode မှ CMYK Color ကို ရွေးချယ်ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။



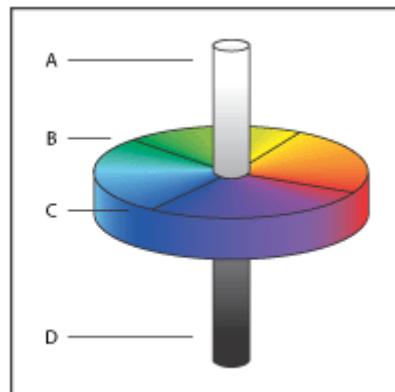
ပုံ (၃၂)

Lab အရောင်စနစ်

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

- A. Luminance (အလင်းအမှောင်တန်ဘိုး) = 100 (White)
- B. Green to Red Component (အစိမ်းမှအနီရောင်ဝင်ရှိုး)
- C. Blue to Yellow Component (အပြာမှအဝါရောင်ဝင်ရှိုး)
- D. Luminance (အလင်းအမှောင်တန်ဘိုး) = 0 (Black)

ပုံ (၃၃)

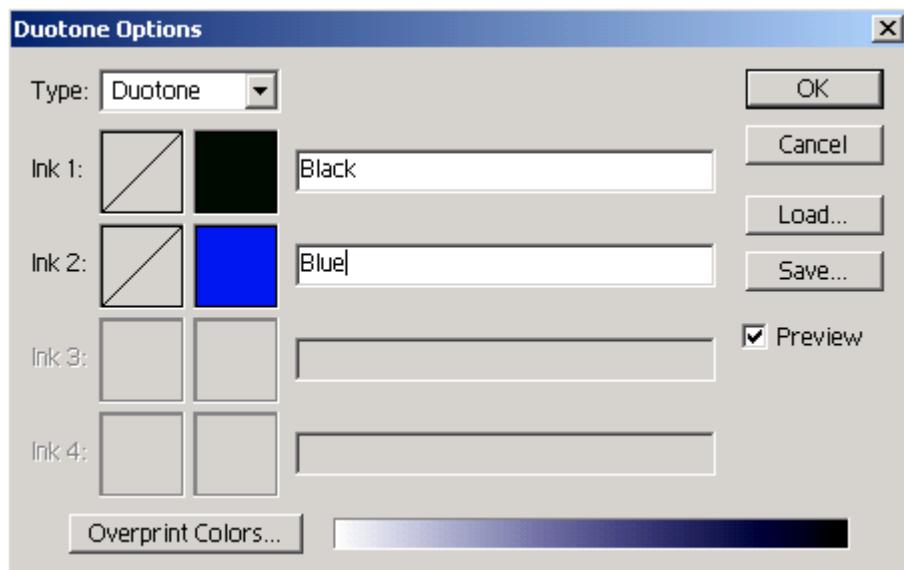


Bitmap အရောင်စနစ်

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

Grayscale အရောင်စနစ်

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



ပုံ (၃၄)

Duotone အရောင်စနစ်

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

Indexed အရောင်စနစ်

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

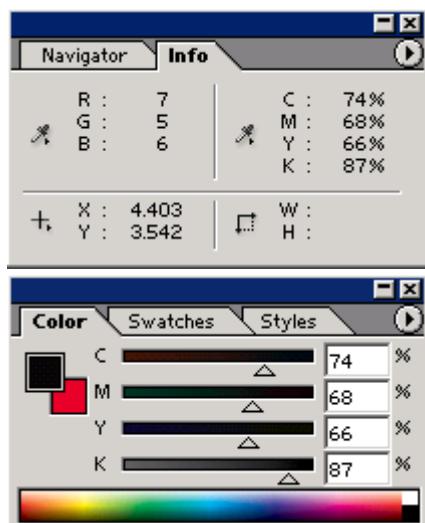
Pixel များ၏ အရောင်တန်ဘိုးစစ်ဆေးခြင်း

၃၀။ အရောင်တန်ဘိုးများ စစ်ဆေးရန် အောက်ပါအတိုင်းအသုံးပြနိုင်ပါသည်-

(က) **Eyedropper Tool** // Eyedropper Tool (吸取器)ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ ရုပ်ပုံထဲရှိ အရောင်တန်ဘိုးကြည့်လိုသည့်နေရာကို Pointer တင်ပါက Info Palette တွင် အရောင်တန်ဘိုး ပြသပေးပါသည်။ Pointer ရွှေ့လျားသည့်နေရာ၏ အရောင်တန်ဘိုးသည် Info Palette တွင်ပြောင်းလဲနေပါမည်။ သို့မဟုတ်

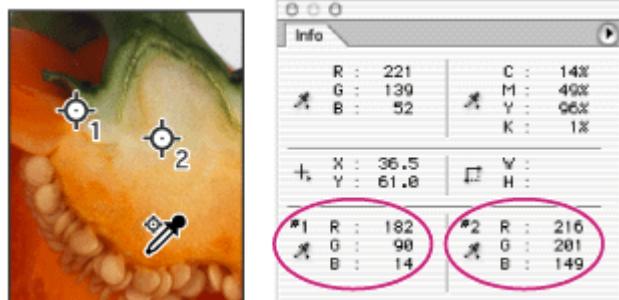


ပုံ (၃၅)

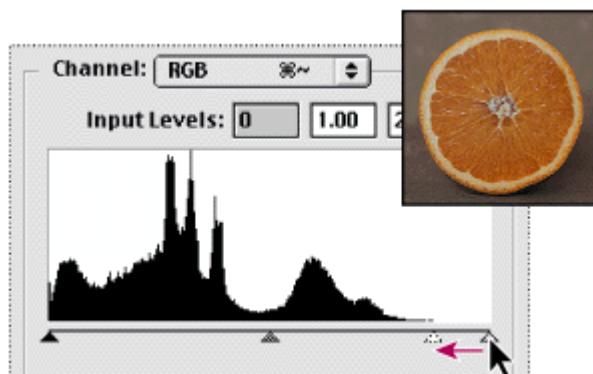


အရောင်စစ်ဆေးလိုသည့်နေရာကို Click လပ်ပြီး Color Palette တွင် ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၃၅)တွင် ပန်းပွင့်၏ဝတ်ဆံနေရာ (အမည်းရောင်)အား Click လပ်ခြင်းဖြင့် Color Palette တွင် အရောင်တန်ဘိုးကို တွေ့ဗိုင်ပါသည်။

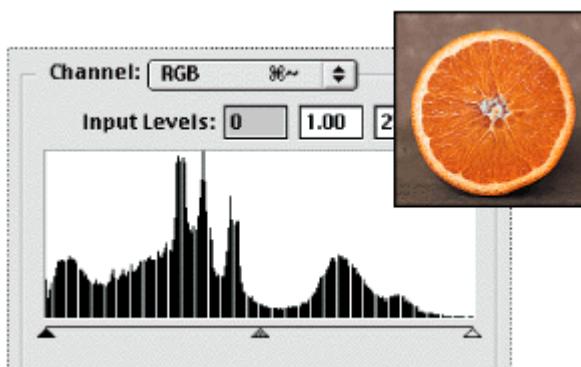
(၉) **Color Sampler Tool** || Color Sampler Tool ()ကိုရွေးချယ်ပြီး ရုပ်ပုံထဲတွင် Click လပ်ပေးခြင်းဖြင့် အမှတ်များ ရရှိပါမည်။ ထိုအမှတ်များ၏ အရောင်တန်ဘိုးကို Info Palette တွင် ဖော်ပြပေးပါမည်။ ထိုကဲ့သို့ အမှတ် (၄)ခု သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၃၆)တွင် အမှတ်(၁)နှင့် အမှတ်(၂)တို့၏



ပုံ (၃၆)



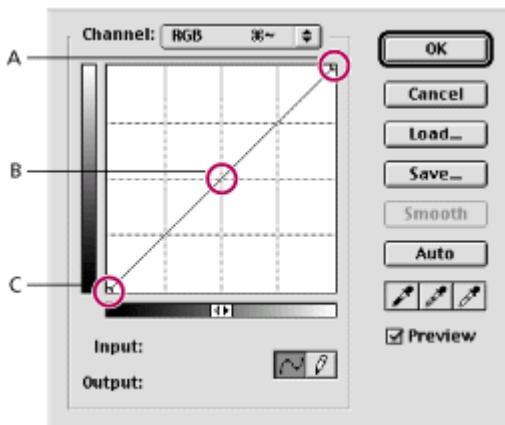
ပုံ (၃၇)



အရောင်တန်ဘိုးများကို Info Palette တွင် RGB တန်ဘိုးဖြင့် ဖော်ပြထားသည်ကို တွေ့နှင်ပါသည်။

Levels အသုံးပြုခြင်း

၃၁။ ပုံရိပ်တစ်ခု၏ အလင်းအမောင်အား Levels ဖြင့် ချိန်နှင့်ပါသည်။ Image Menu ၏ Adjustments မှ Levels ကို Click လုပ်ပါက Levels Dialogbox ဖွင့်လာပါမည်။ ပုံ (၃၇) ပထမပုံတွင်ရှိသည့် လိမ္မာ်ခြမ်းသည် အမောင်များနေပါသည်။ Histogram မှ Slider တွင် အဖြူရောင်တြိဂံကို အတွင်းဘက်သို့ ရွှေ့ထားပါသည်။ ဒုတိယပုံတွင်ပြထားသည့်အတိုင်း လိမ္မာ်ခြမ်းသည် ယခင်ကထက် လင်းလာပါလိမ့်မည်။ Slider မှ အမည်းရောင်တြိဂံ၊ မီးခိုးရောင်တြိဂံ၊ အဖြူရောင်တြိဂံတို့ကို ဆွဲရွှေ့ခြင်း၊ Input Levels Box များတွင် တန်ဖိုးရှိက်ထည့်ခြင်းတို့ဖြင့် ပုံ၏ အလင်းအမောင်ကို ချိန်ယူနှင့်ပါသည်။



A. Highlights

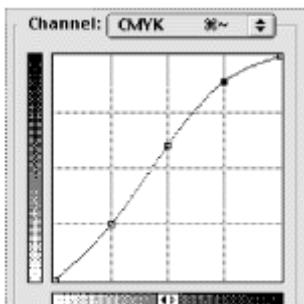
B. Midtones

C. Shadows

ပုံ (၃၈)

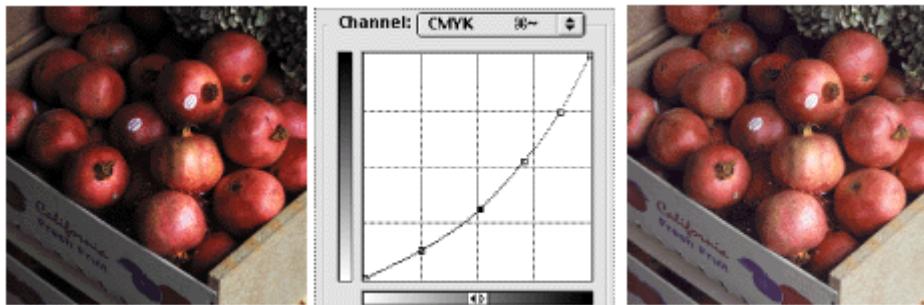
Curves Dialogbox အသုံးပြုခြင်း

၃၂။ Curves Dialogbox အသုံးပြုပြီး ပုံတစ်ခု၏ အရောင်အနုအရင်ကို ချိန်ယူနှင့်ပါသည်။ ငြင်းတွင် Highlights, Midtones, Shadows တို့ကို လိုသလိုချိန်ယူနှင့်ပါသည်။ Image Menu ၏ Adjustments မှ Curves ကို Click လုပ်ပါက ပုံ (၃၉)အတိုင်း Curves Dialogbox ပွင့်



ပုံ (၃၉)

လာပါမည်။ ငြင်းတွင်ရှိသည့် ထောင့်ဖြတ်မျဉ်းပေါ်တွင် အမှတ်များအား Click လုပ်ဖြီးသတ်မှတ်ပါ။ ပြီးလူင် ထိအမှတ်များကို လိုသလိုဆွဲယူရွှေ့နှင့်ပါသည်။ ပုံ (၃၉)ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ရွှေဖရုံးသီးများသည် အလင်းရောင်များနေသဖြင့် ဖြူဖျော့ဖျော့ဖြစ်နေပါသည်။ ထောင့်ဖြတ်မျဉ်းအား အမှတ် (၃)ခုဖြင့် အလယ်ပုံအတိုင်း Curves ဆွဲပါ။ ထိုအခါ တတိယပုံတွင် တွေ့ရသည့်အတိုင်း ရွှေဖရုံးသီးများသည် အလင်းအမှာ့ဝင်မှန်ကန်လာသည်ကို တွေ့နှင့်ပါသည်။ ပုံ (၄၀)ပထမပုံသည် အမှာ့ဝင်



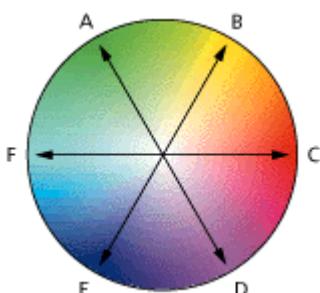
ပုံ (၄၀)

များနေသဖြင့် ပန်းသီးနှင့် စက္းပုံးတို့သည် ပေါ်လွင်မှုမရှိပါ။ ထိုကြောင့် Curves အား အလယ်ပုံအတိုင်း အမှတ်(၃)ခုဖြင့် ဆွဲလိုက်သည့်အခါ တတိယပုံတွင် အလင်းအမှာ့ဝင် မှန်ကန် လာသည်ကိုတွေ့ရပါမည်။ ထိုကြောင့် ပန်းသီးနှင့် စက္းပုံးတို့သည် ပိုမိုပေါ်လွင်လာပါသည်။

Color Balance အသုံးပြုခြင်း

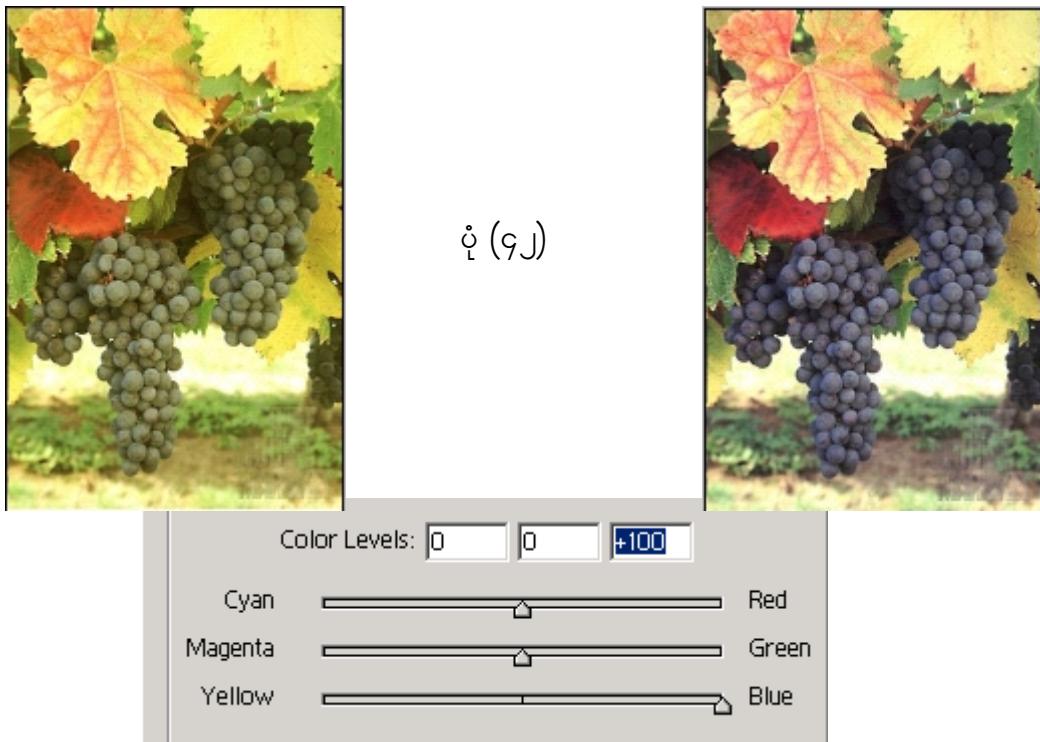
၃၃။ Color Wheel တွင် ဆန်ကျင်ဘက်အရောင်များကို ပုံ (၄၁)တွင် တွေ့နှင့်ပါသည်။ Green နှင့် Magenta၊ Yellow နှင့် Blue၊ Red နှင့် Cyan တို့ဖြစ်ပါသည်။ ထိုအရောင်တွဲ များသည် အရောင်များလျှင် တွဲဘက်အရောင်ပါဝင်မှု နည်းသွားပါမည်။ ဥပမာ- အပြာရောင် တန်ဘိုးများလျှင် အစိမ်းရောင်ပါဝင်မှု နည်းသွားပါလိမ့်မည်။ Color Balance ဖြင့် ထိုတွဲဘက် အရောင်များပါဝင်မှု အနည်းအများကို ချိန်ယူနှစ်ပါသည်။ Image Menu ၏ Adjustments မှ Color Balance ကို Click လုပ်ပါက Color Balance Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ငြင်းတွင်

ပုံ (၄၁)



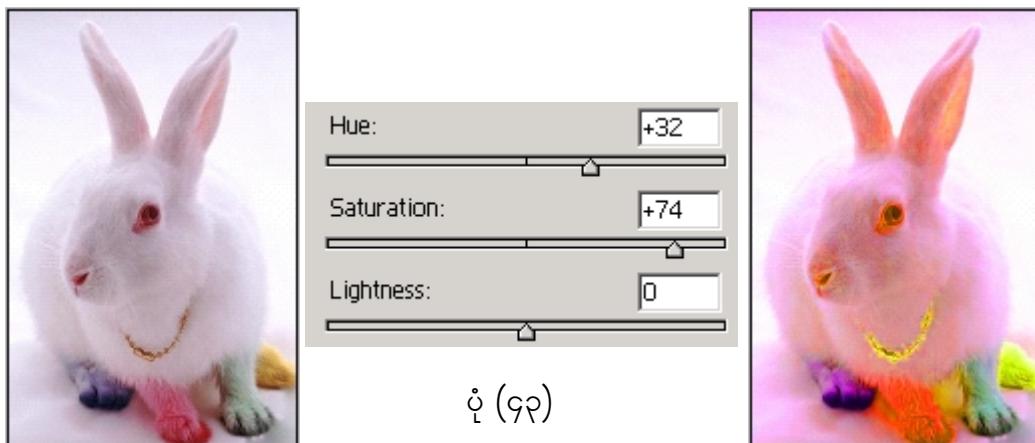
- A. Green
- B. Yellow
- C. Red
- D. Magenta
- E. Blue
- F. Cyan

တဲ့ဘက်အရောင်များ၏ Slider (ဂ)ခုတွင် အရောင်အတိုးအလျော့ပြုလပ်နိုင်ပါသည်။ သို့မဟုတ် Color Levels Box များတွင် -100 မှ 100 အတွင်း တန်ဘိုးရိုက်ထည့်နိုင်ပါသည်။ Slider များ၏ ဘယ်ဘက်မှ အရောင်များသည် အနုတ်ကိန်းဖြစ်ပြီး၊ ညာဘက်မှ အရောင်များသည် အပေါင်းကိန်းဖြစ်ပါသည်။ ပုံ (၄၂)၏ ဘယ်အစွန်မှုပုံသည် အဝါရောင်လွန်ကဲနေပါသည်။ ထိုကြောင့် Color Balance မှ Yellow-Blue Slider အား အလယ်ပုံအတိုင်း ညာအစွန်သို့ ဆွဲယူလိုက်ပါသည်။ ထိုအခါ ပုံအတွင်းရှိ စပ်စီးများသည် သဘာဝအရောင်အတိုင်း ဖြစ်ပေါ်လာသည်ကို ညာအစွန်ပုံတွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။



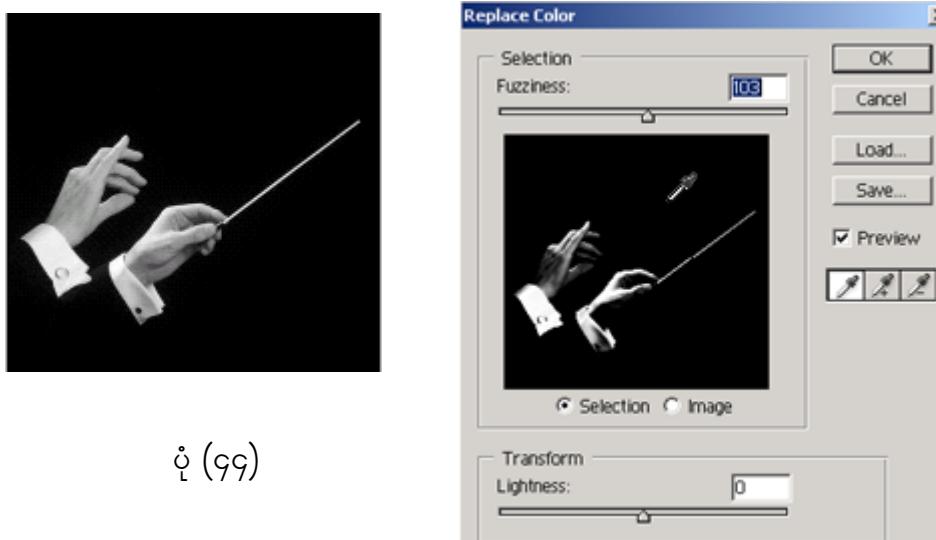
Hue/ Saturation အသုံးပြုခြင်း

၃၅။ Image Menu ၏ Adjustment မှ Hue/ Saturation ကို Click လုပ်ပါက Hue/ Saturation Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ငါးတွင် Hue, Saturation, Lightness Slider များကို ရွှေ့ပြီး၊ ပုံများကို အရောင်ပြောင်းလဲခြင်း၊ အရောင်စိုးပြောမှုနှင့် အလင်းအမှောင်တို့ကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၄၃) ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ယုန်ကလေးအား Hue/ Saturation Dialogbox တွင် Hue +32, Saturation +74 ပေးလိုက်သည့်အပါ တတိယပုံတွင်တွေ့ရသည့် အတိုင်း အနီရောင်သန်းနေသည့် ယုန်ကလေးဖြစ်သွားပါသည်။



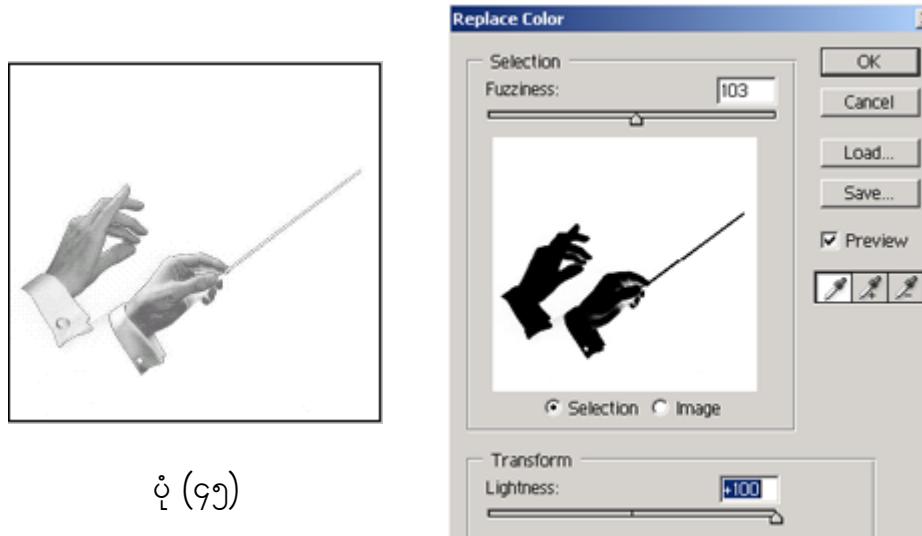
Replace Color အသုံးပြုခြင်း

၃၅။ Replace Color ဖြင့် ပုံအတွင်း အလိုက်သည့်နေရာများကို ရွေးချယ်ပြီး အရောင် ပြောင်းလဲခြင်းများ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၄၄)ပထမပုံသည် Grayscale ပုံဖြစ်ပြီး၊ လက်ချောင်း ကလေးများဘေးရှိ နေရာများသည် အမည်းရောင်ဖြစ်ပါသည်။ Image Menu ၏ Adjustments



မှ Replace Color ကို Click လုပ်ပါ။ ဒုတိယပုံအတိုင်း Replace Color Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ငြင်းတွင်ပါသည့် Eyedropper Button (eyedropper icon) ဖြင့် လက်ချောင်းများ အပြင်ဘက်ရှိ နေရာများအား Click လုပ်ပြီး ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ ပုံ (၄၅)ဒုတိယပုံအတိုင်း လက်ချောင်းများမှလွှာပြီး ကျွန်းသည့်နေရာများသည် အဖြူရောင်ဖြစ်သွားပါမည်။ ထိုနောက် Lightness အား +100 ရသည် အထိ ဆွဲရွှေ့လိုက်သည့်အခါ ပုံ (၄၅)ပထမပုံအတိုင်း အမည်းရောင်နောက်ခံသည် အဖြူရောင်သို့

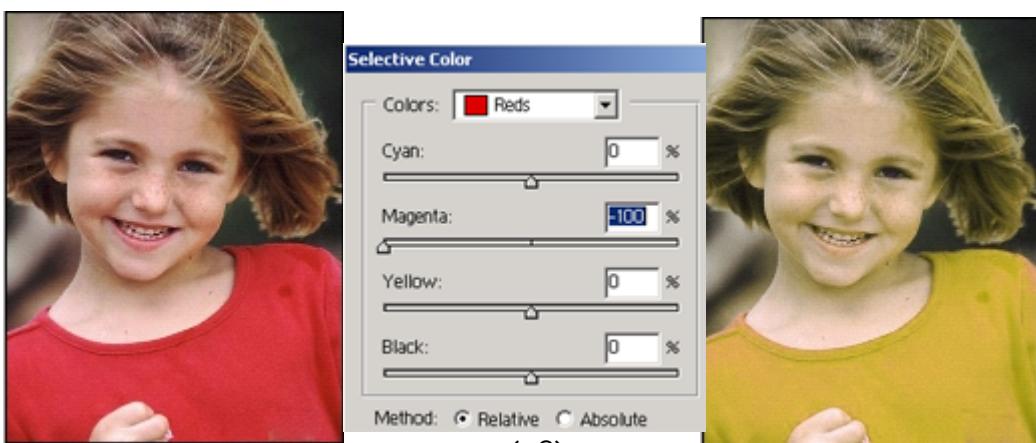
ပြောင်းလဲသွားသည်ကို တွေ့ရပါမည်။ Replace Color အား အခြားအရောင်ပါရှိသည့် Color Mode များတွင်လည်း အသံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံအတွင်း ရော့ယာရွေးချယ်ပြီး၊ ထပ်မံပေါင်းထည့်လိုလှုပ် Eyedropper + Button (Eyedropper + Button)ဖြင့်လည်းကောင်း၊ နှစ်လိုလှုပ် Eyedropper - Button (Eyedropper - Button)ဖြင့်လည်းကောင်း ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ အရောင်ရှိသည့်ပုံများတွင် Hue, Saturation, Lightness Slider များတွင် -100 မှ +100 အတွင်း အလိုက်ရှိသလို ချိန်ယူနိုင်ပါသည်။ ပြောင်းလဲမည့်အရောင်အား Sample Box တွင် ပြပေးပါမည်။



ပုံ (၄၅)

Selective Color အသံးပြုခြင်း

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

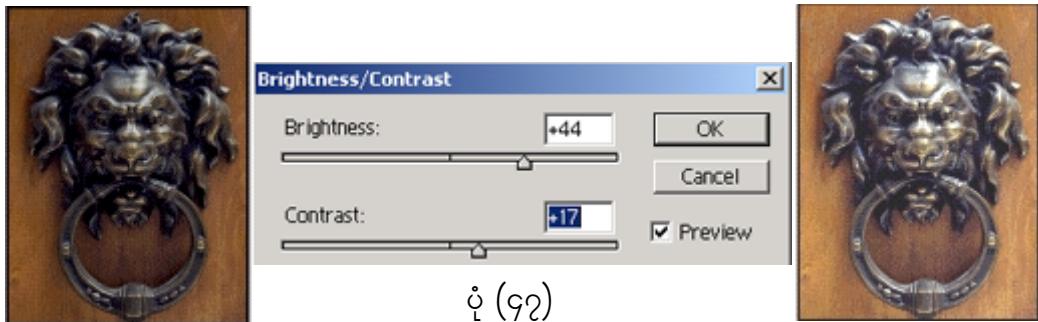


ပုံ (၄၆)

Blues, Magentas, Whites, Blacks များ၏ နေရာတွင် အရောင်ပြောင်းလဲခြင်းများ ဖြူလုပ် နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၄၆)ပထမပုံတွင် မိန်းကလေး၏ အကြံ့သည် အနီရောင်ဖြစ်ပါသည်။ Image Menu ၏ Adjustments မှ Selective Color ကို Click လုပ်ပါက Selective Color Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ငါး၏ Color Pop-up Menu တွင် အနီရောင်ကို ရွေးချယ်ပြီး Magenta အား -100% သို့ရွှေ့ထားပါသည်။ ထိုအခါ အကြံ့အရောင်သည် အဝါရောင်သို့ ပြောင်းလဲသွားသည်ကို တတိယပုံတွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။ ထိုပြင် မျက်နှာပြင်၏ အနီရောင်သန်း နေသည့်အပိုင်းများသည် အဝါရောင်သို့ ပြောင်းလဲသွားပါသည်။

Brightness/ Contrast အသုံးပြုခြင်း

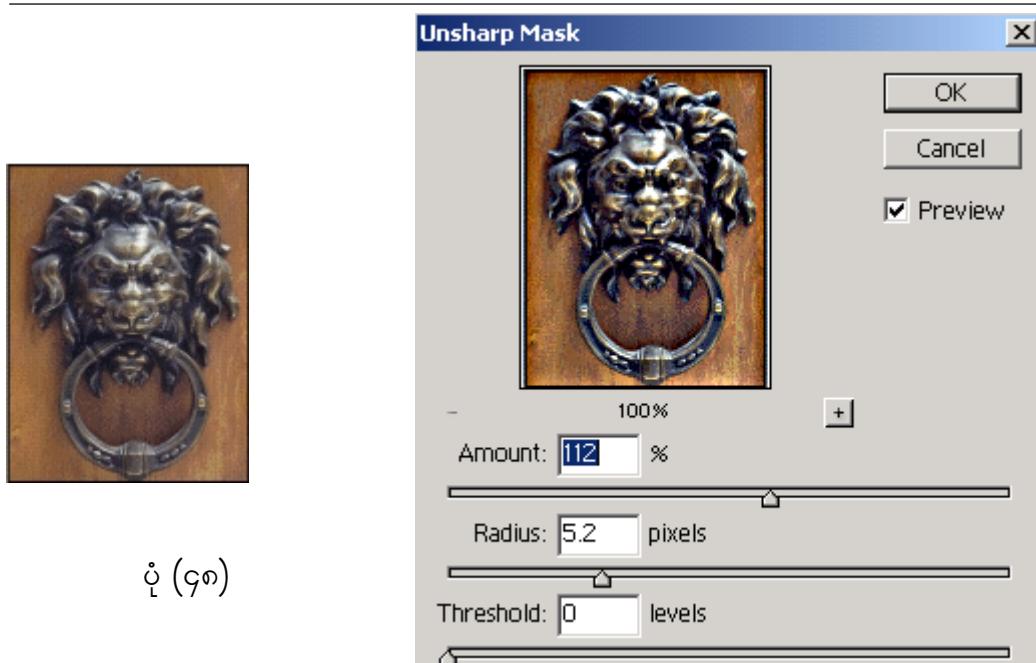
၃၇။ Brightness/ Contrast ဖြင့် ပုံတစ်ခုလုံးအား အလင်းအမှာင်တောက်ပူဗျာနှင့် ပြတ်သားမှုတိုကို ချိန်ယူနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၄၇)ပထမပုံသည် အမှာင်များလွန်းနေပြီး ပြတ်သားမှုမရှိပါ။ Image Menu ၏ Adjustments မှ Brightness/ Contrast ကို Click လုပ်ပါက Brightness/ Contrast Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ ငါးတွင် Brightness တွင် +44 နှင့် Contrast တွင် +17 သို့ဆွဲရွှေ့ထားပါသည်။ ထိုအခါ တတိယပုံတွင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း အလင်းအမှာင်များတြင်၊ ပြတ်သားသည့်ပုံကို ရရှိပါမည်။



ပုံ (၄၇)

Unsharp Mask အသုံးပြုခြင်း

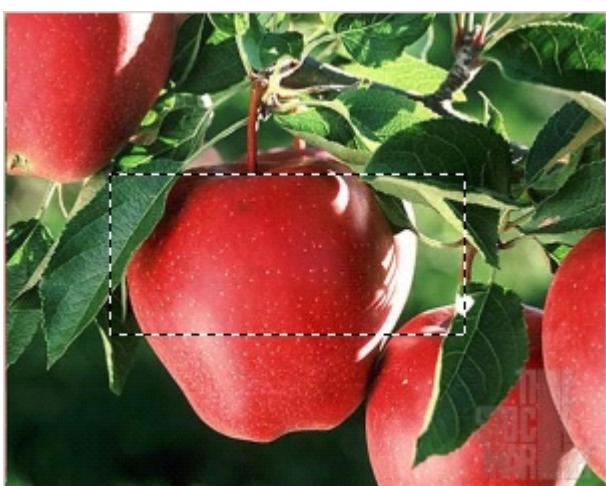
၃၈။ မှုန်ဝါဒီပြီး ပြတ်သားမှုမရှိသည့်ပုံများအား ထင်ရှားပြတ်သားစေရန် Unsharp Mask ဖြင့် ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၄၈)ပထမပုံသည် မှုန်ဝါဒီနေသဖြင့် Filter Menu ၏ Sharpen မှ Unsharp Mask ကို Click လုပ်ရပါမည်။ ထိုနောက် ပေါ်လာသည့် Unsharp Mask Dialogbox တွင် Amount 112% နှင့် Radius 5.2 Pixels ထားပြီး OK ကိုနှိပ်ရမည်။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



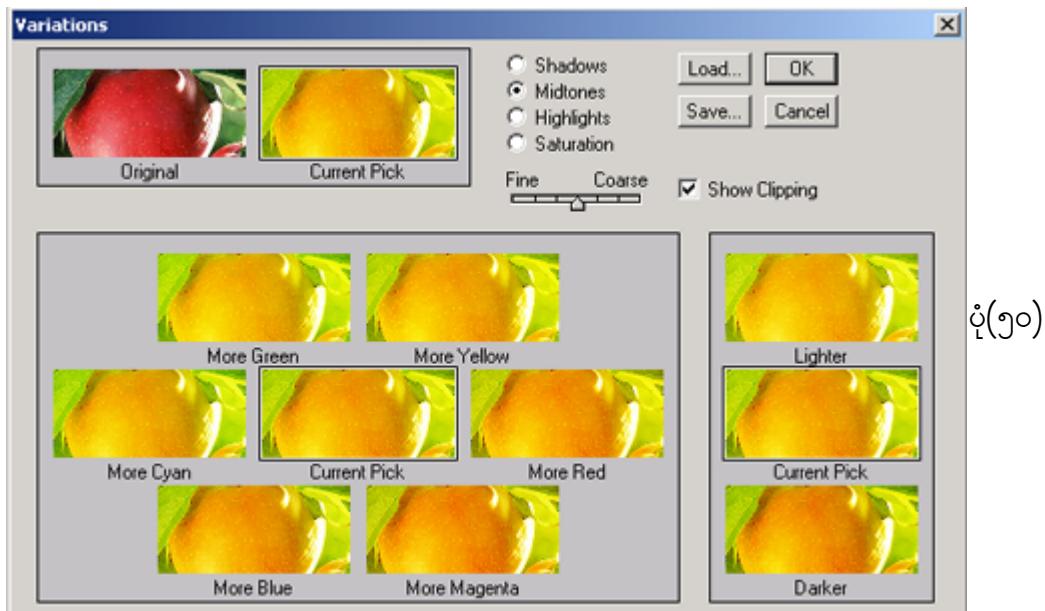
ပုံ (၄၈)

Variations အသုံးပြုခြင်း

၃၉။ ပုံတစ်ပုံ (သို့မဟုတ်) Selection Area တစ်ခုအား အရောင်ပြောင်းလဲစေခြင်း၊ အလင်း အမှောင်ချိန်ခြင်းနှင့် ဆေးသားအနှုန်အရင်တိုကို ချိန်ယူနိုင်ပါသည်။ ငြင်းတွင် More Green, More Yellow, More Cyan, More Red, More Blue, More Magenta, Lighter နှင့် Darker တိုကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၄၉)တွင် အနီရောင်ပန်းသီး နှင့် အစိမ်းရောင်သစ်ရွက်များ ပါသည့် Selection Area တစ်ခု ရွှေးချယ်ထားပါသည်။ Image Menu ၏ Adjust မှ



ပုံ (၄၉)



Variations ကို Click လုပ်ပါက Variations Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ပုံ (၂၀)အတိုင်း More Yellow ကိုအကြိမ်များစွာနှိပ်ပြီး အဝါရောင်ကဲသည့်ပုံတစ်ပုံဖြစ်စေပါသည်။ ထိုနောက် OK ကိုနှိပ်လိုက်ပါက ပုံ (၂၁)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း ရွေးချယ်ထားသည့်နေရာသည် ကျနိုရှိသည့်နေရာများနှင့် အရောင်ကွဲပြားသွားသည်ကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



Invert အသုံးပြုခြင်း

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

၂၅၆-ခုရှိသည့် အရောင်တန်သိုးစကေးအရ 255 White မှ 0 Black သို့ ပြောင်းလဲခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ ပုံ (၅၂)ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ကလေးငယ်ရောင်စုံပုံအား Image Menu ၏ Adjustment မှာ Invert ကို Click လုပ်ထားပါသည်။ ထိုအခါ ဒုတိယပုံအတိုင်း အရောင်ပြောင်းလဲ မှုများဖြစ်ပေါ်လာသည်ကို တွေ့ဗိုင်ပါသည်။



ပုံ (၅၂)



Equalize အသုံးပြုခြင်း

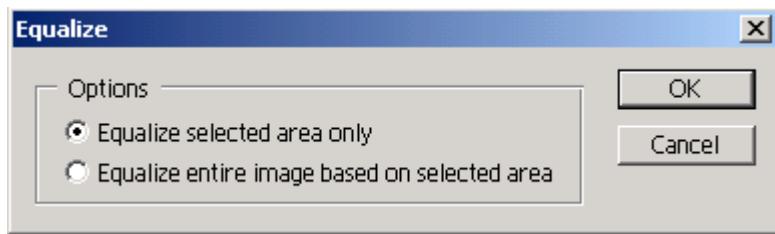
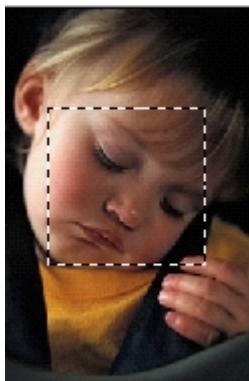
၄၁။ ပုံများတွင်ရှိသည့် Pixels များ ပိုမိုလင်းလက် တောက်ပလာစေရန် Equalize အသုံးပြုခြင်ပါသည်။ ပုံ (၅၃)ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ကလေးငယ်အား Image Menu ၏ Adjustment



ပုံ (၅၃)



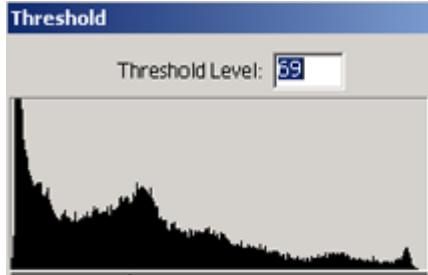
မှု Equalize ကို Click လုပ်ခြင်းဖြင့် ဒုတိယပုံတွင် ပိုမိုလင်းလက် တောက်ပလာသည်ကို တွေ့ဗိုင်ပါသည်။ ထိုပြင် ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအား Select လုပ်ပြီး၊ Equalize ကို Click လုပ်ပါက ပုံ(၅၄)အတိုင်း Equalize Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Equalize Selected Area Only ကို ရွှေးချယ်လျှင် ပုံအတွင်းမှ ရွှေးချယ်ထားသည့်နေရာသာ ပိုမိုတောက်ပလာပါမည်။ Equalize Entire Image Based on Selected Area ကိုရွှေးချယ်လျှင် တစ်ပုံလုံး တောက်ပပါလိမ့်မည်။



ပုံ (၅၆)

Threshold အသုံးပြုခြင်း

၄၂။ ပုံတစ်ပုံ (သိမဟုတ်) Selection Area တစ်ခု၏ အရောင်များအား Grayscale အဖြစ် အဖြုံအမည်းပုံများအဖြစ်သို့ပြောင်းလဲလိုလျှင် Threshold ကို အသုံးပြနိုင်ပါသည်။ ပုံ(၅၇)ပထမ ပုံတွင်ရှိသည့် ကလေးငယ်ပုံအား Image Menu၏ Adjustment မှ Threshold အား Click လုပ်လျှင် Threshold Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ Threshold Level တွင် တန်ဘိုး ရှိက်ထည့်ခြင်း (သိမဟုတ်) Slider တွင် ရွှေ့ခြင်းဖြင့် ချိန်ယူနိုင်ပါသည်။ ပြီးလျှင် OK ကိုနိပ်ပါက ပုံ၏လင်းလက်တောက်ပသော အပိုင်းအား အဖြုံအရောင်အဖြစ်နှင့် အမျှင်များသောအပိုင်းအား အမည်းရောင်အဖြစ် ဒုတိယပုံအတိုင်း ပြောင်းလဲပေးပါမည်။



ပုံ (၅၇)

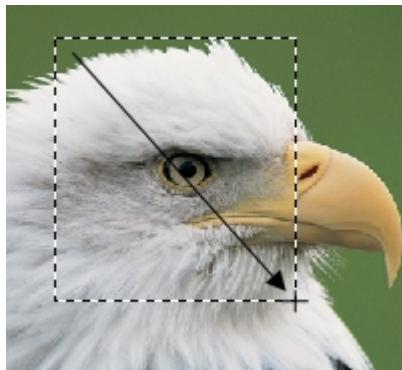
ခေစိုး (၄) Selecting

Adobe Photoshop 7 တွင် ပုံ၏အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအား ပြုပြင်ပြောင်းဆွဲလိုပါက ငါးအစိတ်အပိုင်းအား ရွှေးချယ်ခြင်း (Selecting)ပြုလုပ်ရပါမည်။ Selecting ပြုလုပ်ထားသော အစိတ်အပိုင်းအား Dotted Line ဖြင့် ဘောင်ခတ်ပြီး ပြသပေးပါသည်။ ငါးကို Selection Border ဟူခေါ်ပြီး၊ ရွှေးချယ်ထားသည့်ခရီယာအား Selection Area ဟူခေါ်ပါသည်။ Selecting ပြုလုပ်ခြင်းသည် Pixel များကိုသာ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Pen Tool ဖြင့် ဖန်တီး ထားသော Path များသည် Pixel များပါဝင်ခြင်း မရှိပါ။ သို့သော် Path မှ Selection ပြောင်းခြင်း (သို့မဟုတ်) Selection မှ Path ပြောင်းခြင်းတို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Pixel များကိုရွှေးချယ်ရန် အတွက် Marquee Tool, Lasso Tool, Magic Wand Tool နှင့် Color Range Command တို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

Marquee Tool အသုံးပြုခြင်း

၄၃။ Marquee Tool တွင် လေးမျိုးခွဲခြားနိုင်ပါသည်။ ငါးတို့မှာ Retangular Marquee () (လေးခေါင့်ပုံ Selection Border ပြုလုပ်ခြင်း)၊ Elliptical Marquee () (အပိုင်းပုံ Selection Border ပြုလုပ်ခြင်း)၊ Single Row Marquee () (One Pixel အကျယ် ရှိသော Row Selection Border ပြုလုပ်ခြင်း)နှင့် Single Column Marquee () (One Pixel အကျယ်ရှိသော Column Selection Border ပြုလုပ်ခြင်း)တို့ ဖြစ်ပါသည်။ ငါးတို့ကို အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- (က) Retangular(သို့မဟုတ်) Ellipical Marquee တစ်ခုကိုရွှေးချယ်ပါ။ Mouse ဘယ်ဘက်ခလုပ်ကိုဖို့ Selecting ပြုလုပ်လိုသည့် ခရီယာကို ထောင့်ဖြတ် ဆွဲပါ။ (ပုံ-၅၆) အလိုကြုသည့် ခရီယာရလျှင် Mouse ခလုပ်ကိုလွှတ်လိုက်ပါ။
- (ခ) Selecting ပြုလုပ်လျှင် Option Bar တွင် New Selection()(ရွှေးချယ်မှု အသစ်ပြုလုပ်ခြင်း)၊ Add to Selection()(ရွှေးချယ်ထားသည့်ခရီယာတွင် ထပ်မံပေါင်းထည့်ခြင်း)၊ Subtract from Selection()(ရွှေးချယ်ထားသည့် ခရီယာမှ ပြန်လည်နှုတ်ခြင်း)၊ Intersect with Selection ()(ပထမ ရွှေးသည့်ခရီယာနှင့် ထပ်မံရွှေးသည့်ခရီယာတို့၏ ဆက်စပ်မှုခရီယာ)တို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။
- (၁) Option Bar ၏ Feather Box တွင် 250 Pixel အထိ ထည့်သွင်းအသုံးပြု



ပုံ (၅၆)

နိုင်ပါသည်။ Feather သည် အနားစွန်းများကို ချောမွှေ့စေသဖြင့် တိကျစွာ ရွေးချယ်ထားချို့ယာအချို့ ပျောက်ဆုံးနိုင်ပါသည်။ Feather တန်ဘိုးများလေ ပျောက်ဆုံးသည့်ချို့ယာများလေဖြစ်ပါသည်။

- (b) Option Bar ၏ Style တွင် Normal, Fixed Aspect Ratio, Fix Size တိုကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Normal သည် ပုံမှန်ရွေးချယ်သည့်အတိုင်း Selection Area ရရှိပါမည်။ Fixed Aspect Ratio ရွေးချယ်လျှင် Width နှင့် Height တို့၏တန်ဘိုးကို ရှိက်ထည့်ရပါမည်။ Selecting ပြုလုပ်သည့်အခါ ထိုတန်ဘိုးတို့၏အချို့အတိုင်း Selection Area ရရှိပါမည်။ Fix Size ရွေးချယ်လျှင် Width နှင့် Height တို့၏တန်ဘိုးကို အတိုင်းအတာနှင့်တွဲ၍ ရှိက်ထည့်ရပါမည်။ (ဥပမာ- 20 in, 100 px) Selecting ပြုလုပ်သည့်အခါ ထိုအတိုင်းအတာဖြင့် Selection Area တိကျစွာရရှိပါမည်။
- (c) Retangular နှင့် Elliptical တို့တွင် Shift Key ကိုဖို့ Selecting ပြုလုပ်ပါက စတုရန်းနှင့် စက်ဝိုင်းချို့ယာတို့ကို ရရှိပါမည်။ Alt Key ကိုဖို့ဆွဲပါက လေးထောင့်နှင့် အဝိုင်းတို့၏ပုံပိုမှ တဖြည်းဖြည်းကြီးလာသည့် Selection Border ကိုရရှိပါမည်။
- (d) Selecting ပြုလုပ်ရာတွင် အလိုခို့သည့်ချို့ယာနှင့် ရွေးချယ်မှုတို့ ထပ်တူမကျ သေးပါက Mouse ခလုပ်ကိုမလွှတ်ဘဲ Space Bar ကိုဖို့ Selection Border ကို ရွှေ့နိုင်ပါသည်။

Lasso Tool အသုံးပြုခြင်း

၄၄။ Lasso Tool သည် Marquee Tool ဖြင့် ရွေးချယ်ရန်ခက်ခဲသည့်ပုံများကို Selecting ပြုလုပ်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ Lasso Tool တွင် (၁)မျိုးပါရှိပါသည်။ ၄င်းတို့ကို အောက်ပါ အတိုင်းအသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- (က) **Lasso Tool (။)** Selecting ပြုလုပ်ရန် Mouse ဘယ်ဘက်ခလုပ်ဖိလျက် မိမိရွေးချယ်လိုသည့်နေရာတွင် Click ပေါ်ပြီး အနားပတ်လည်အတိုင်း ဆွဲသွားပါ။ အစအမှတ် သို့ပြန်ရောက်လျှင် Mouse ခလုပ်ကို လွှတ်လိုက်ပါ။ Alt Key ဖြေားမြှို့ Click တစ်ချက်နှင့်ပါက Lasso Tool ၏ Pointer သည် Polygon Lasso Tool ဖြစ်သွားပါမည်။
- (ခ) **Polygon Lasso Tool (။)** Selecting လုပ်လိုသည့် ပုံအစိတ်အပိုင်း တစ်နေရာတွင် ပထမအမှတ်ကို Click လုပ်ပြီး သတ်မှတ်ပါ။ ပြီးလျှင် ရွေးချယ် လိုသည့် ဧရိယာအနားတွင် ဒုတိယအမှတ်ကို Click လုပ်ပါ။ ထိုအခါ ပထမ နေရာနှင့် ဒုတိယနေရာကို မျဉ်းဖြောင့်ဖြင့် ဆက်သွယ်ပေးပါမည်။ ထိုနည်းအတိုင်း ကျော် အမှတ်များကို Click လုပ်ခြင်းဖြင့် ပထမအမှတ်သို့ရောက်လျှင် အမှတ်များ ပေးထားသည့်အတိုင်း Selection Border ကို ရရှိပါလိမ့်မည်။ ရွေးချယ်မည့် အစိတ်အပိုင်းသည် မျဉ်းဖြောင့်များဖြင့် ဖန်တီးထားသော အစိတ်အပိုင်းဖြစ်လျှင် ရွေးချယ်ရသည့်အမှတ်နည်းပါလိမ့်မည်။ အကြွေးအကောက် မျဉ်းကွွေးများလှုပ် ရွေးချယ်ရသည့် အမှတ်အရေအတွက် များပါလိမ့်မည်။
- (ဂ) **Magnetic Lasso Tool (။)** ပထမအမှတ်ကို Click လုပ်ပြီးသတ်မှတ်ပါ။ ပြီးလျှင် ရွေးချယ်လိုသည့်အနားတစ်လျှောက် Pointer တင်ပြီး ရွှေ့ပါ။ အလိုအလျောက် Selecting Point များရရှိပါမည်။ (ပုံ-၅၃) အဆုံးရောက်လျှင် Double Click လုပ်ပါက ပထမအမှတ်နှင့် အဆုံးမှတ်ဆက်ပေးပြီး Selection Border ရရှိ ပါလိမ့်မည်။
- (ဃ) Lasso Tool အားလုံးဖြင့် Selecting ပြုလုပ်လျှင် Option Bar တွင် New

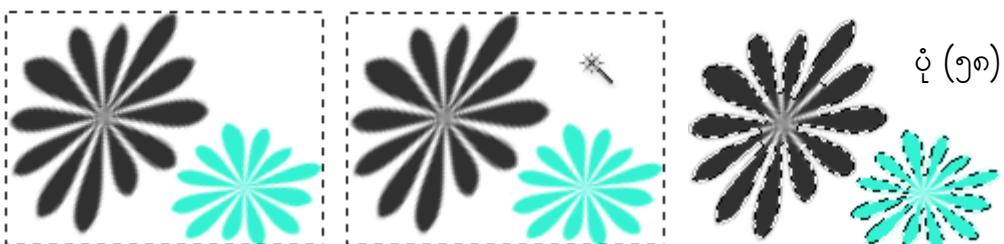


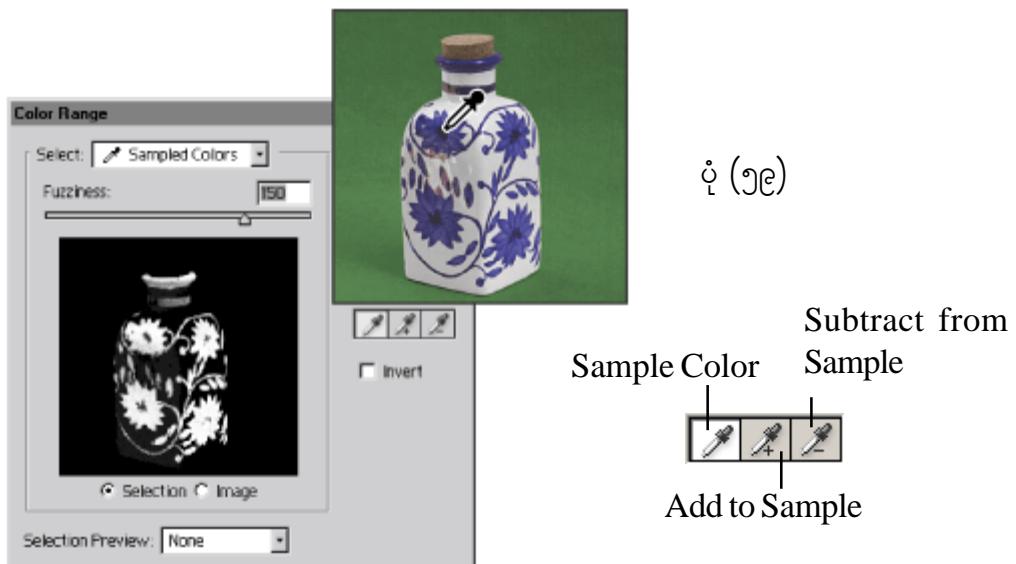
ပုံ (၅၃)

Selection(.getSelection) (ရွှေးချယ်မှု အသစ်ပြုလုပ်ခြင်း)၊ Add to Selection(addToSelection) (ရွှေးချယ်ထားသည့် ဧရိယာတွင် ထပ်မံပေါင်းထည့်ခြင်း)၊ Subtract from Selection (subtractFromSelection) (ရွှေးချယ်ထားသည့် ဧရိယာမှ ပြန်လည်နှစ်ခြင်း)၊ Intersect with Selection (intersectWithSelection) (ပထမ ရွှေးသည့်ဧရိယာနှင့် ထပ်မံရွှေးသည့်ဧရိယာ တို့၏ ဆက်စပ်မှုအားဖြင့် အသုံးပြုခိုင်ပါသည်။ Option Bar ၏ Feather Box တွင် 250 Pixel အထိ ထည့်သွင်းအသုံးပြု ခိုင်ပါသည်။ Feather သည် အနားစွမ်းများကို ချောမွေ့စေသဖြင့် တိကျစွာ ရွှေးချယ်ထားသည့် ဧရိယာအချို့ ပျောက်ဆုံးနိုင်ပါသည်။ Feather တန်ဘိုးများလေ ပျောက်ဆုံးသည့်ဧရိယာ များလေဖြစ်ပါသည်။

Magic Wand Tool အသုံးပြုခြင်း

၄၅။ Magic Wand Tool (magicWand) သည် အရောင်တန်ဘိုး ပြောင်းလဲမှုမရှိသည့် ဆေးရောင် တစ်ရောင် တည်းဖြင့် ဖန်တီးထားသော အစိတ်အပိုင်းများအား ရွှေးချယ်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ Selecting ပြုလုပ်လိုသည့် ဧရိယာထဲတွင် Click တစ်ချက် နှိုင်ပါက Selection Border ရရှိပါမည်။ Selecting ပြုလုပ်လျှင် Option Bar တွင် New Selection(@GetMapping) (ရွှေးချယ်မှု အသစ်ပြုလုပ်ခြင်း)၊ Add to Selection(addToSelection) (ရွှေးချယ်ထားသည့် ဧရိယာတွင် ထပ်မံပေါင်းထည့်ခြင်း)၊ Subtract from Selection (subtractFromSelection) (ရွှေးချယ်ထားသည့် ဧရိယာမှ ပြန်လည်နှစ်ခြင်း)၊ Intersect with Selection (intersectWithSelection) (ပထမ ရွှေးသည့်ဧရိယာနှင့် ထပ်မံရွှေးသည့်ဧရိယာတို့၏ ဆက်စပ်မှု ဧရိယာ) တို့ကို အသုံးပြုခိုင်ပါသည်။ အရောင်များစွာနှင့် မျဉ်းကွေးမျဉ်းကောက်များစွာပါဝင်သည့် ပုံများကို Select ပြုလုပ်ရာတွင် Magic Wand Tool ဖြင့် လျှင်မြန်စွာ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ပန်းပွင့်(J)ပွင့်အား ပုံ(G) ပထမပုံအတိုင်း Rectangular Marquee Tool ဖြင့် Select ပြုလုပ်ပါ။ Magic Wand Tool ဖြင့် Alt Key ဖို့ပြီး၊ ဒုတိယပုံအတိုင်း အဖြူရောင်နေရာကို Click လုပ်ပါ။ ထိုအခါ တတိယပုံအတိုင်း ပန်းပွင့်(J)ပွင့်အား ရွှေးချယ်ပြီး ဖြစ်နေပါမည်။





Color Range အသုံးပြုခြင်း

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



Fuzziness အနည်းဖြင့်
ရွေးချယ်ထားမှု

Fuzziness အများဖြင့်
ရွေးချယ်ထားမှု

ပုံ (၆၀)

နှင်ပါက Color Range တွင်ရွေးချယ်လိုက်သည့်နေရာများအား Selecting ပြုလုပ်ပြီး ဖြစ်နေပါမည်။ Fuzziness Slider သည် အရောင်တန်ဘိုးအနည်းအများကို ထိန်းချုပ်ပေးပါသည်။ Fuzziness တန်ဘိုးနည်းလွင် ရွေးချယ်မှုတန်ဘိုးနည်းပြီး Fuzziness တန်ဘိုးများလွင် ရွေးချယ်မှု တန်ဘိုး များပါမည်။ ပုံ (၆၀)တွင် Fuzziness တန်ဘိုးအနည်းနှင့် အများ ရွေးချယ်မှုအား ဖော်ပြထားပါသည်။

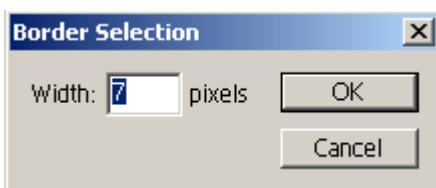
Moving & Inverting a Selection

၄၇။ Selection Area တစ်ခုအား Moving (နေရာရွေ့ခြင်း)နှင့် Inverting (ရွေးချယ်ထားသည့်ခေါ်ယာမှုလွှာပြီး ကျွန်းသည့်နေရာရွေးချယ်ခြင်း)တို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Option Bar တွင် New Selection ကိုရွေးချယ်ထားသည့်အခါတွင် Selection Tool တစ်ခုဖြင့် ရွေးချယ်မှု ပြုပါ။ ထိုရွေးချယ်ထားသည့်နေရာပေါ်သို့ Pointer တင်လွင် အဖြူရောင်မြားခေါင်းနှင့် လေးထောင့်ကွက်ပံ့စံ ဖြစ်ပေါ်နေပါမည်။ Selection Border ကို ရွှေ့လိုသည့် နေရာသို့ ဆွဲယူပါ။ Keyboard မှ Arrow Key ဖြင့်ရွှေ့လွင် 1 Pixel ရွှေ့ပြီး Shift+Arrow Key ဖြင့်ရွှေ့ပါက 10 Pixels ရွှေ့ပါမည်။ အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအား ရွေးချယ်ပြီးလွင် Select Menu မှ Inverse ကိုနိုင်လွင် ရွေးချယ်မထားသည့်နေရာများကို ရွေးချယ်ပြီး ပထမရွေးချယ်ထားသည့်နေရာများကို ချုန်ထားပါလိမ့်မည်။

Selection Border အား Command ဖြင့် ပြုပြင်ခြင်း

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

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



ပုံ (၆၀)



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

- (၉) **Expand/ Contract**။ Selection Border အား Expand (ခဲ့ခြင်း) Contract (ခံခြင်း)တို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ချွဲလိုပါက Select Menu ၏ Modify မှ Expand ကိုနှိပ်လျှင် Expand Selection Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Expand By Box တွင် 100 Pixels အထိရှိက်ထည့်နိုင်ပြီး OK ကိုနှိပ်ပါက Pixels တန်ဘိုးအတိုင်း ချွဲပေးပါမည်။ ထိုအတူ Select Menu ၏ Modify မှ Contract ကိုနှိပ်ပြီး Selection Border အား ခံခြင်ပါသည်။

Extracting Object From Background

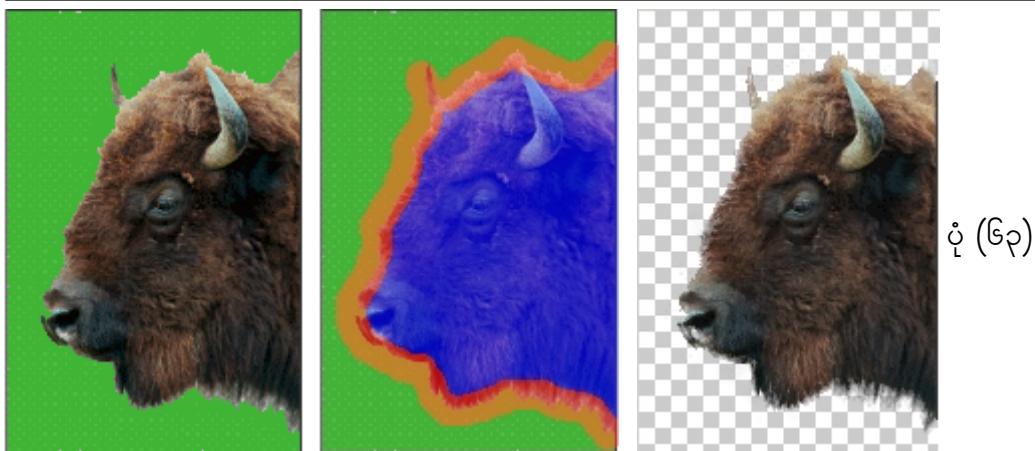
၄၉။ Extracting Command သည် ရှုပ်ပုံတစ်ခုမှ နောက်ခံ Background အားဖျက်ပြီး ပိမိအလိုရှိသော ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုတည်း ကျွန်ရှိစေနိုင်ပါသည်။ ပုံ၏ အလိုရှိသောအပိုင်းတို့ကိုသာကျွန်စေပြီး၊ မလိုအပ်သည့်အပိုင်းတို့ကို ဖျက်ပစ်နိုင်သည့် Command တစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ Filter Menu မှ Extract ကို Click လုပ်ပါက Extract Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ (ပုံ-၆၂)



ပုံ (၆၂)

ငုတ်တွင် အသုံးပြနိုင်ပါသည်-

- (က) **Tool Options** || Edge Highlighter Tool, Eraser Tool, Cleanup Tool, Edge Touchup Tool တို့ အသုံးပြုရာတွင် စုတ်တံ့အရွယ်အစားအတွက် Brush Size ကို အသုံးပြနိုင်ပါသည်။ Brush Size Box တွင် စုတ်တံ့အရွယ်အစား ရှိက်ထည့်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Brush Size Box ၏ကြိုင်ကိုနှိပ်၍ ပေါ်လာသည့် Slider တွင် ရွှေ့ခြင်းပို့ဖြင့် စုတ်တံ့အရွယ်အစားကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Highlighter Box တွင် Red, Green, Blue နှင့် Other တို့ဖြင့် Highlight အရောင်အား ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Other ကိုနှိပ်ပါက Color Picker Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ ငုတ်တွင် မိမိအလိုရှိသည့်အရောင်ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ထိုအတူ Fill Box တွင်လည်း ဆေးချယ်လျှင် ဖြစ်ပေါ်လာမည့်အရောင်ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Highlight ရေးဆွဲရာတွင် တိကျကောင်းမွန်သည့်အနားများရရန်အတွက် Smart Highlighting ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ထိုသို့ရွေးချယ်ထားလျှင် Highlight သည် တိကျပြတ်သားစွာ ရရှိပြီး၊ မရေးချယ်ထားလျှင် လက်ရှိစုစုတံ့အရွယ်အစားအတိုင်း ဖြစ်ပေါ်နေပါမည်။
- (ခ) **Zoom Tool** (🔍) || Extract Dialogbox တွင် မြင်တွေ့ရသည့်ပုံအား ပုံကြိုးချွဲလျှင် Zoom Tool ဖြင့် Click လုပ်လျှင် မြင်ကွင်းကိုချွဲပေးပါမည်။ မြင်ကွင်းကို ချုံလိုပါက Alt Key ဖြေားပြီး Click လုပ်ပါ။
- (ဂ) **Edge Highlighter Tool** (🖌) || ပုံထဲမှ ခွဲထုတ်လိုသည့် အစိတ်အပိုင်း၏ အနားများရေးဆွဲရန်အတွက် အသုံးပြုပါသည်။ ပုံ(၆)တွင် သိမ်းငွေ့က်နှင့် နောက်ခံ တို့၏ ဆက်စပ်နေသည့်နေရာများကို စုတ်တံ့ဖြင့် ရေးဆွဲထားသည်ကိုတွေ့နိုင်ပါသည်။ ငုတ်တွင် Smart Highlighting ကို ရွေးချယ်မထားသဖြင့် စုတ်တံ့အရွယ်အစားအတိုင်း Highlight ကို တွေ့ရပါမည်။
- (ဃ) **Eraser Tool** (eraser) || ရေးဆွဲထားသည့် Highlight ကို ပြန်လည်ဖျက်လိုလျှင် Eraser Tool ကိုရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် ဖျက်လိုသည့်အစိတ်အပိုင်းတွင် Drag လုပ်ပြီး ဖျက်နိုင်ပါသည်။ Alt Key ကိုဖြေားပြီး Back Space Key ကိုနှိပ်ပါက Highlight အကုန် ပျက်သွားပါမည်။
- (င) **Fill Tool** (bucket) || အနားဆွဲထားသည့် Highlight နေရာများ မပါဝင်ဘဲ ကျန်သည့် နေရာများကို ရွေးချယ်ရန်အသုံးပြုပါသည်။ ပုံ(၆၃)၏ ဒုတိယပုံသည် Highlight အနီရောင်ဖြင့် ရေးဆွဲထားပြီး၊ နောက်ခံဖြင့် ခွဲထုတ်လိုသည့် နွား



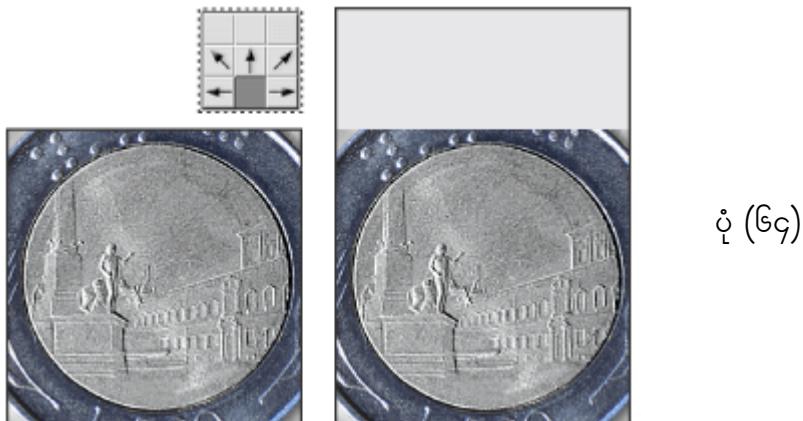
ပုံအား အပြောရောင်ဖြင့် ဆေးရောင်ဖြည့်ထားပါသည်။ ဆေးဖြည့်လိုသည့် နေရာအား Click ပြုလုပ်ရပါမည်။ ငြင်းနေရာအား ထပ်မံ၍ Click လုပ်ပါက ဆေးဖြည့်ထားသည့်များ ပြန်လည်ပျက်ပြယ်သွားပါမည်။

- (၅) **Preview Button**။ **Highlight** ပြုလုပ်ခြင်းနှင့် ခွဲထုတ်လိုသည့် နေရာအား ဆေးဖြည့်ခြင်းများပြုလုပ်ပြီးပါက Preview Button သည် မိန့်နေရာမှ လင်းလာပါမည်။ Preview Button ကိုနှိပ်လျှင် နောက်ခံနှင့် ခွဲထုတ်လိုသည့်ပုံအား ခွဲထုတ်ပေးပါမည်။ (ပုံ-၆၃ ၏ တတိယပုံ) ခွဲထုတ်လိုသည့်ပုံမှတစ်ပါး ကျွန်ုပ်သည့် နေရာများသည် Transperant (အရောင်မဲ့)ဖြစ်သွားပါသည်။
- (၆) **Cleanup Tool** (刪)။ Preview ကြည့်ရှုပြီး ခွဲထုတ်ထားသည့် ပုံအစိတ် အပိုင်းတွင် နောက်ခံများ ကျွန်ုပ်နေပါက Cleanup Tool ကိုသုံး၍ ဖယ်ရှား နိုင်ပါသည်။ Alt Key ပို့ပြီး Cleanup Tool ဖြင့် Drag လုပ်ပါက ထိုနေရာ တွင် ပုံ၏မူရင်းအတိုင်း (နောက်ခံအပါအဝင်)ပြန်ပေါ်စေပါသည်။
- (၇) **Touchup Tool** (刪)။ ခွဲထုတ်ထားသည့် ပုံအစိတ်အပိုင်း၏ အနားစွမ်း များကို ဖြေပြင်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။

အခန်း (၅) Transforming and Retouching

Canvas အရွယ်အစားပြောင်းလဲခြင်း

၅၀။ လက်ရှိဖွံ့ဗုံသားသော ဖိုင်၏ရှုပ်ပုံပတ်ပတ်လည်တွင် အလိုက်သော ဧရိယာများ ထပ်မံထည့်သွင်းနိုင်ပါသည်။ Image Menu မှ Canvas Size ကို Click လုပ်ပါက Canvas Size Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ New Size ၏ Width နှင့် Height တို့တွင် အသစ်ဖြစ်ပေါ်လိုသည့် အတိုင်းအတာကို ရှိက်ထည့်ပါ။ Anchor တွင် ပုံအစိတ်အပိုင်းထားရှိမည့်နေရာကို ရွေးချယ် ရပါမည်။ (ဥပမာ- အမြင့်ပြောင်းလဲသည့်ပုံအား Anchor အောက်ခြေကိုရွေးလျှင် အသစ်ထည့် သော Canvas အလွတ်သည် ပုံ၏ အပေါ်ဘက်တွင် ထည့်သွင်းပါမည်) (ပုံ-၆၄) ပြီးလျှင် OK ကိုနိုင်ပါ။

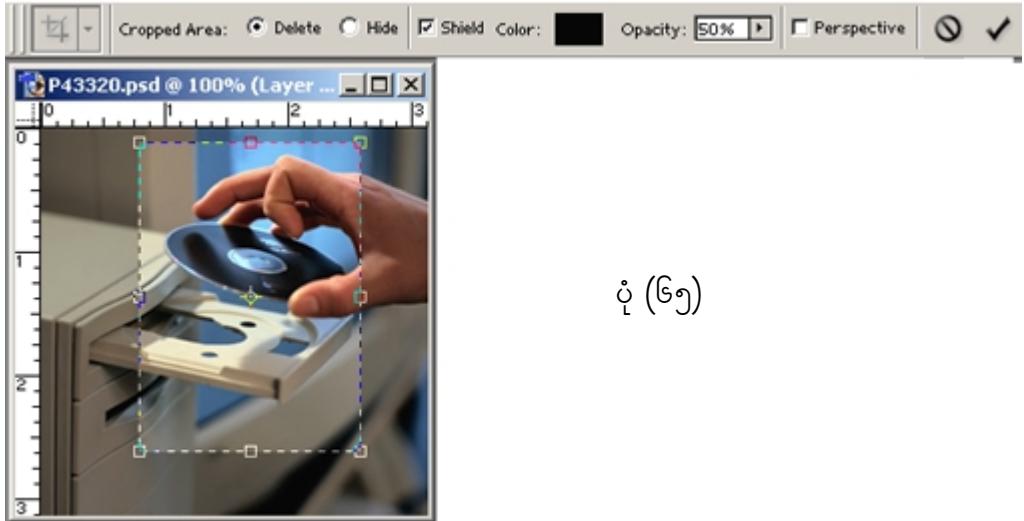


Rotate and Flip ပြုလုပ်ခြင်း

၅၁။ ရှုပ်ပုံတစ်ခုလုံးအား လိုသလိုလှည့်ခြင်းနှင့် ပြောင်းပြန်လှန်သည့်ပုံစံများ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Image Menu မှ Rotate Canvas ကို Pointer တင်ပါက Pullout Menu ထွက်လာပါမည်။ ငါးတွင် 180° (ရှုပ်ပုံအား ၁၈၀° လှည့်ခြင်း)၊ 90° CW (နာရီလက်တံ့အတိုင်း ၉၀° လှည့်ခြင်း)၊ 90° CWW (နာရီလက်တံ့ကို ဆန္ဒတွင်လည်သည့်အတိုင်း ၉၀° လှည့်ခြင်း)၊ Arbitrary (ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် လှည့်လိုသည့်အတိုင်းအတာကို ရှိက်ထည့်ပြီး လားရာကို ရွေးချယ်၍ လှည့်ခြင်း)၊ Flip Canvas Horizontal (ရှုပ်ပုံအား ရေပြင်ညီအတိုင်း ပြောင်းပြန်လှန်ခြင်း)၊ Flip Canvas Vertical (အထက်အောက် ပြောင်းပြန်လှန်ခြင်း)တို့ကို ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။

Cropping ပြုလုပ်ခြင်း

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



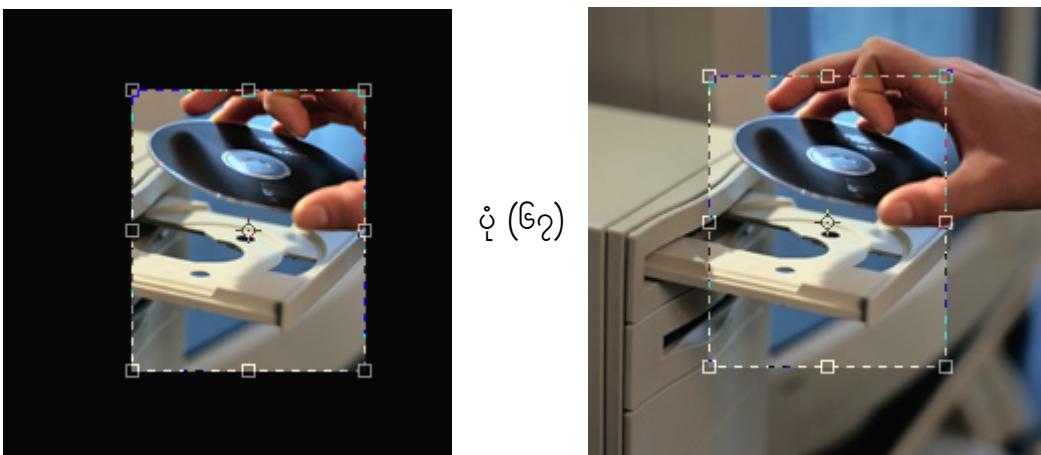
- (က) ရုပ်ပုံထဲတွင် ဖြတ်လိုသည့်အပိုင်းကို Drag လုပ်ပြီး သတ်မှတ်ပါက မျဉ်းပြတ်များဖြင့် ဖော်ပြသည့် Cropping Marquee ကိုရရှိပါမည်။ (ပုံ-၆၅)
- (ခ) Cropping Marquee ပေါ်တွင် Pointer တင်ပါက မြားခေါင်းအမည်းပုံ (▶) ပေါ်လာပါမည်။ Drag လုပ်ပြီး Cropping Marquee ကို ရွှေ့နှိပ်ပါသည်။ Cropping Marquee ၏ Handle (သီး) အနားမျဉ်းများပေါ်တွင် Pointer တင်ပါက မြားခေါင်းနှစ်ဘက်ဖြစ်နေသည့်အချိန်တွင် Cropping Marquee ကို ချွဲနိုင် (သီးမဟုတ်) ချုံ့နှိပ်ပါသည်။ Cropping Marquee အနီးတွင် Pointer ထားပါက မျဉ်းကွေးတွင်မြားခေါင်းနှစ်ဘက်ပုံ () ပေါ်လာပါမည်။ Drag လုပ်ပြီး Cropping Marquee ကို လှည့်နှိပ်ပါသည်။
- (ဂ) Option Bar ၏ Crop Area တွင် Delete ကိုရွေးချယ်လျှင် Cropping Marquee ၏ အပြင်ဘက်မှ နေရာများကို ဖျက်ထုတ်ပစ်ပါမည်။ Hide ကို ရွေးချယ်ပါက Cropping Marquee ၏ အပြင်ဘက်မှုနေရာများကို မဖျက်ပါ။ ဥပမာ- ပုံ(၆၆)၏ ပထမပုံသည် Crop Area တွင် Hide ဖြင့် ဖြတ်တောက်ထားသောပုံဖြစ်ပါသည်။ ဒုတိယပုံနှင့် တတိယပုံတို့သည် ထိုဖြတ်ပြီးပုံတွင် Move



ပုံ (၆၆)

Tool ဖြင့် Drag လုပ်ပြီး၊ ဖုံးကွယ်ထားသည့်အပိုင်းများကို ရွှေ့ယူထားခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ ထိုကြောင့် Crop Area တွင် Hide ရွေးချယ်ထားလျှင် ပုံကို ဖွတ်တောက်သော်လည်း ကျန်သည့်အပိုင်းများ မဆုံးရှုံးနိုင်ပေါ်။ သို့သော် Crop Area တွင် Hide နှင့် Delete ရွေးချယ်ခြင်းသည် Background Layer တွင် မဖြေလုပ်နိုင်ပါ။

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

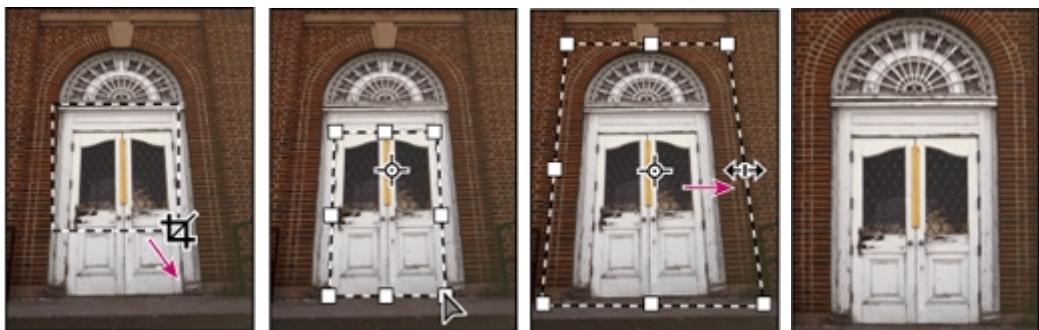


Commit Button (✓) ကိန်ပါ။

- (၁) Selecting Tool တစ်ခုဖြင့် ထောင့်မှန်စတုဂံပွဲရေးချယ်ပြီး၊ Image Menu မှ Crop ကိန်ပါက ပုံ၏ ရွေးချယ်ထားသည့်နေရာသာ ကျန်ခဲ့ပါမည်။

Perspective မြင်ကွင်းပုံများအား Cropping ပြလုပ်ခြင်း

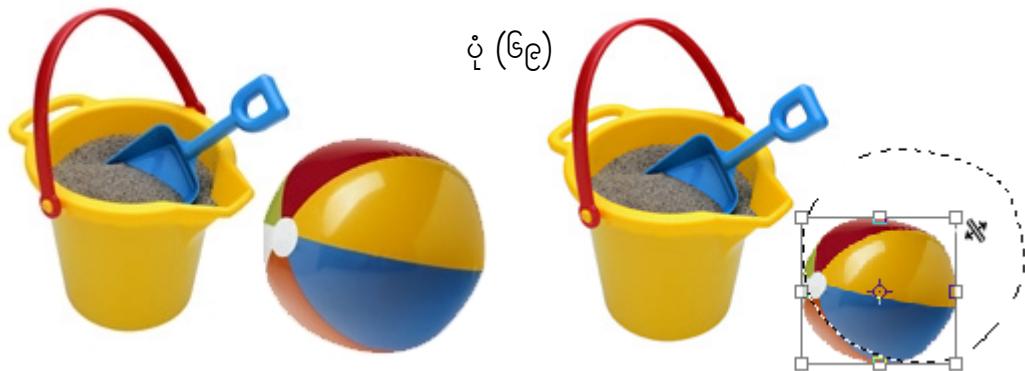
၅၃။ အချို့ရှုပုံတိုတွင် မြင်ကွင်းအနေအထားအရ ပုံ၏ ဖွံ့ဖည်းမှုသည် ပြောင်းလဲနေတတ် ပါသည်။ (ဥပမာ- ပါတ်ပုံတစ်ပုံတွင် ကင်မရာနှင့် နီးသည့်အပိုင်းသည် ကြီးနေပြီး၊ ကင်မရာ နှင့် ဝေးသည့်အပိုင်းသည် သေးနေပါသည်) အနီးတွင်ရှိသည့်အပိုင်းသည် ကြီးနေပြီး အဝေးတွင် ရှိသည့်အပိုင်းသည် သေးနေခြင်းကို Perspective မြင်ကွင်းဟု ခေါ်ဆိုပါသည်။ ထိုသို့ ဖြစ်ပေါ် နေသည့် ပုံများတွင် လိုအပ်သည့်အပိုင်းကို ဖြတ်ထုတ်ပြီး ရိုးရိုးမြင်နေရသည့်မြင်ကွင်းသို့ ပြောင်းလဲပေးနိုင်ပါသည်။ ပုံ(၆၈)၏ ပထမဆုံးပုံတွင် ပုံ၏အောက်ခြေကြီးပြီး၊ အပေါ်ပိုင်းသို့ သေးသွားပါသည်။ Cropping Tool ရွေးချယ်ပြီး ဖြတ်ထုတ်လိုသည့်အပိုင်းကို ရွေးချယ်ထား ပါသည်။ ပြီးလျှင် Option Bar မှ Perspective ကို ရွေးချယ်ထားပါသည်။ ဒုတိယပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Handle များကို လိုအပ်သလိုရွှေ့နိုင်ပါသည်။ Cropping Marquee အား အောက်ပိုင်းတွင်ချုပြီး၊ အပေါ်ပိုင်းတွင် ချုံထားပါသည်။ တတိယပုံတွင် ပြထားသည့် အတိုင်း အနားများကို လိုအပ်သလိုရွှေ့ပါ။ Enter Key နှင်းခြင်း (သို့မဟုတ်) Commit Button ကို နှုန်ပါက စတုတွေ့ပုံအတိုင်း ပုံမှန်မြင်ကွင်းပုံစံ ရရှိပါမည်။



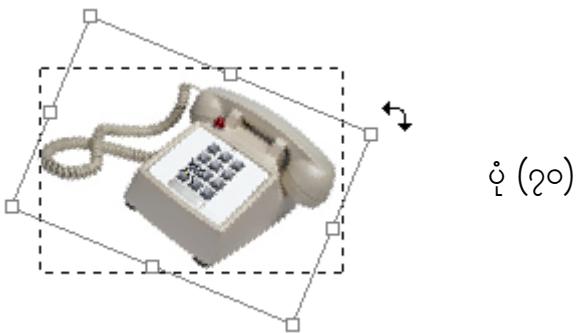
ပုံ (၆၈)

Transform ပြလုပ်ခြင်း

၅၄။ Layer များ၊ Path များ၊ Mask များ၊ Selection Border များ၊ Shape များတိုတွင် Scale (အရွယ်အစားပြောင်းလဲခြင်း)၊ Rotate (အလိုရှိသည့်ထောင့်နှင့် လားရာအတိုင်း လုပ်ခြင်း)၊ Skew (တောင်းခြင်း)၊ Distort (အနားများ ထောင့်စွန်းများကို လိုသလိုရွှေ့ခြင်း)နှင့် Perspective (အနီးအဝေးမြင်ကွင်းပုံစံပြောင်းခြင်း)တို့ကို အောက်ပါအတိုင်း ပြလုပ်နိုင်ပါသည်-



- (က) **Scale** || အရွယ်အစားပြုပြင်ရန် Selection Border ၏ ထောင့်စွန်းအမှတ်ကလေးများကို ဆွဲ၍ ကျဉ်းနိုင် (သို့မဟုတ်) ကျယ်နိုင်ပါသည်။ ငြင်းအချိန်တွင် Pointer သည် Two-sided Arrow ပုံစံ (↔) ဖြစ်နေပါမည်။ ပုံ(၆၉)ပထမပုံသည် မူရင်းပုံဖြစ်ပါသည်။ ဒုတိယပုံတွင် ဘောလုံးအား ရွှေ့ချယ်ထားပြီး Edit ၏ Transform မှ Scale ကိုနှိပ်ပြီး ထောင့်စွန်းအမှတ်မှ ဆွဲကျဉ်းထားခြင်းဖြစ်ပါသည်။ Shift Key ကိုဖြိုးဆွဲပါက အချိုးကျ ကျဉ်းနိုင်၊ ကျယ်နိုင်ပါသည်။
- (ခ) **Rotate** || ပုံကိုလှည့်ရန်အတွက် Edit ၏ Transform မှ Rotate ကိုနှိပ်ပါ။ Pointer အား Selection Border အပြင်ဘက်တွင်ထားပါက မြားခေါင်းနှစ်ဘက်နှင့် မျဉ်းကွေးပုံ (↷) ပြနေပါမည်။ လှည့်လိုသည်ဘက်ထို ဆွဲ၍ လှည့်နိုင်ပါသည်။ Shift Key ကိုဖြိုးလှည့်လျင် 15° စိတိုးပြီးလှည့်နိုင်သည်။ (ပုံ-၇၀)



- (ဂ) **Skew** || Selection Border များကို ရေပြင်ညီဖြစ်ပါက ဘယ်ညာရွှေ့လျားခြင်းနှင့် ထောင်လိုက်ဖြစ်ပါက အထက်အောက် ရွှေ့လျားခြင်းများ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Selection Border များပေါ်တွင် Pointer တင်ပါက မြားခေါင်းနှင့် ငြင်းအောက်မှ မြားခေါင်းနှစ်ခုပါသည်မျဉ်းပုံစံ (↖↗) ထို ပြောင်းလဲသွားပါမည်။ လိုအပ်သလို ဆွဲ၍ ရွှေ့နိုင်ပါသည်။ (ပုံ-၇၁)



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

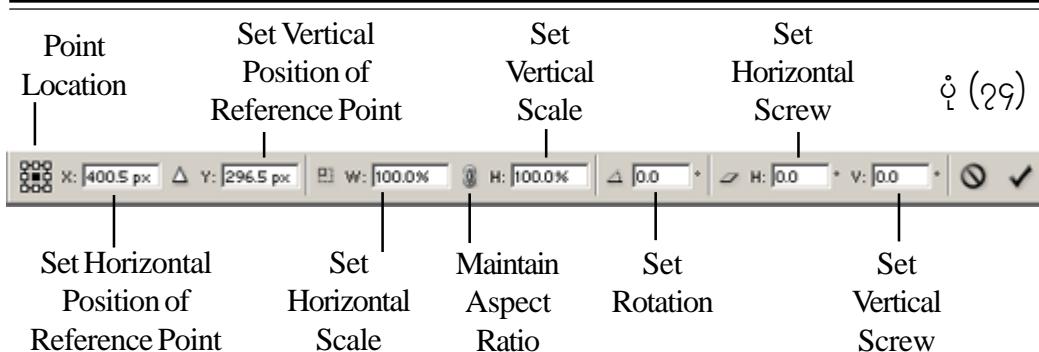


- (c) **Perspective**။ Selection Border အား အနီးအဝေးမြင်ကွင်းပုံစံ ပြုလုပ် နိုင်ပါသည်။ ထောင့်စွန်းတွင်ရှိသည့် Handle အား အတွင်းသို့ရွှေ့လွှင် မျက်နှာချင်းဆိုင်တွင်ရှိသည့် ထောင့်စွန်း Handle သည်လည်း အတွင်းသို့ ရွှေ့လာပါမည်။ အပြင်သို့ရွှေ့လွှင်လည်း မျက်နှာချင်းဆိုင် Handle သည် အပြင်သို့ရွှေ့ပါမည်။ (ပုံ-၇၃)



Transform Options Bar အသံးပြုခြင်း

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



(၁၈) **Point Location**။ ငုံးတွင် Handle (▣)များကို ဖော်ပြပေးထားပါသည်။ အနားပတ်ပတ်လည်တွင်ရှိသော Handle တစ်ခုကိုနိုင်ပါက အဖြူရောင်မှ အမည်းရောင်သို့ပြောင်းသွားပါမည်။ ထိုအခါ Set Horizontal Position of Reference Point (X ဝင်ရှိးတန်ဘိုး)နှင့် Set Vertical Position of Reference Point (Y ဝင်ရှိးတန်ဘိုး)တို့တွင် တန်ဘိုးပြောင်းလဲသွားပါမည်။ ပြောင်းရွှေ့လိုသည့် X တန်ဘိုး၊ Y တန်ဘိုးတို့ကို ရိုက်ထည့်ပြီး ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ ထိုအတူ အလိုရှိသည့် Handle များကိုရွေးချယ်ပြီး ပုံအား နေရာ ရွှေ့ပြောင်းနိုင်ပါသည်။

(၁၉) **Set Horizontal Scale & Set Vertical Scale**။ ငုံးတို့တွင် ပြောင်းလဲလိုသည့် အလျားနှင့် အမြင့်ရာခိုင်နှုန်းများကို ရိုက်ထည့်ပြီး ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Maintain Aspect Ratio ကိုရွေးချယ်ထားလျှင် အလျား (သို့မဟုတ်) အမြင့်တန်ဘိုးတစ်ခုရိုက်ထည့်ပါက ကျွန်းသည့်တန်ဘိုးသည် အလိုအလောက် အချိုးကျပြောင်းလဲသွားပါမည်။

(၂၀) **Set Rotation**။ လှည့်လိုသည့် ထောင့်တန်ဘိုးကိုရိုက်ထည့်ပြီး ပုံများအား လိုအပ်သည့်ထောင့်နှင့် လားရာအတိုင်း လှည့်နိုင်ပါသည်။

(၂၁) **Set Horizontal Skew & Set Vertical Skew**။ ငုံးတို့တွင် ထောင့်တန်ဘိုးရိုက်ထည့်ပြီး ရေပြင်ညီအတိုင်းစောင်းခြင်းနှင့် ထောင်လိုက်စောင်းခြင်းတို့ကို လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်။

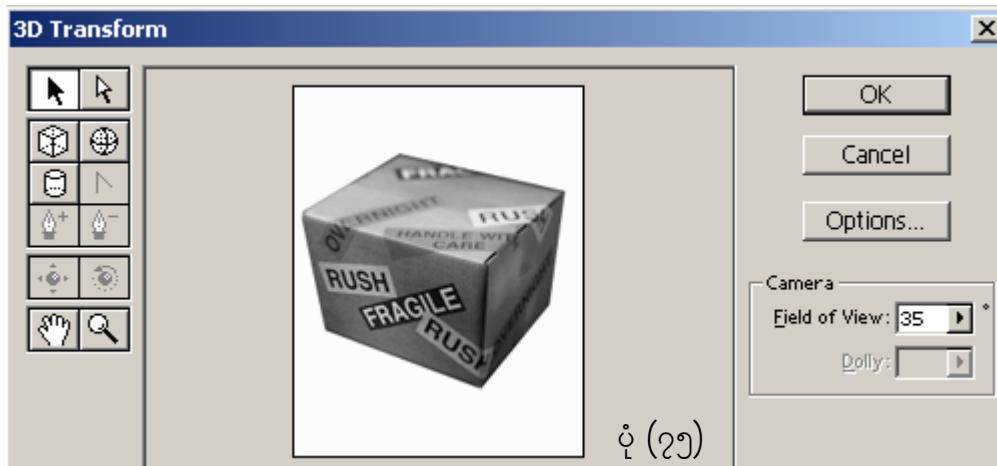
Free Transform အသုံးပြုခြင်း

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

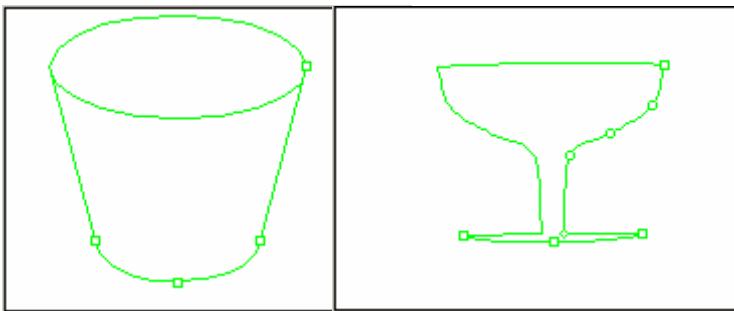
နှင့်ပါသည်။ အနားများအနီးတွင် Pointer ထားပါက မြားခေါင်း နှစ်ဘက်နှင့် မျဉ်းကွေးပုံ (↔) ပြန်ပါမည်။ လူညွှဲလိုသည့်ဘက်သို့ ဆွဲ၍ လူညွှဲနှင့်ပါသည်။ Ctrl Key ဖိုးထားပြီး Handle ပေါ်တွင် Pointer တင်ပါက Pointer သည် မြားခေါင်း (▶)ပုံစံ ဖြစ်သွားပါမည်။ ငြင်းအချိန်တွင် Distort ပြုလုပ်နှင့်ပါသည်။ Ctrl+Shift Key ဖိုးထားပြီး အနားပေါ်တွင် Pointer တင်ပါက Pointer သည် မြားခေါင်းနှင့် ငြင်းအောက်မှ မြားခေါင်းနှစ်ခုပါသည့်မျဉ်းပုံစံ (↖)သို့ ပြောင်းလဲသွားပါမည်။ ငြင်းအချိန်တွင် Skew ပြုလုပ်နှင့်ပါသည်။ Ctrl+Shift Key ဖိုးထားပြီး Handle များကိုဆွဲ၍ Perspective ပြုလုပ်နှင့်ပါသည်။

3D Transform အသုံးပြုခြင်း

၅၃။ ရုံးရုံးမြင်တွေ့နေရသည့်ရပ်ပုံ (2 Dimension)များအား ရုပ်ကြွ သုံးဖက်မြင် (3 Dimension) အဖြစ်သို့ ပြောင်းလဲခြင်းနှင့် 3 Dimension ပုံများကို ပြုပြင်ခြင်းတို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Filter Menu ရှိ Render မှ 3D Transform ကိုနှိပ်ပါက 3D Transform Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ (ပုံ-၃၅) ငြင်းတွင် အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-



- (၁။) Cube Tool (█)သည် အံစာတုံးပုံနှင့် Sphere Tool (●)သည် စက်လုံးပုံ တို့အတွက် အသုံးပြုပါသည်။
- (၂။) Cylinder Tool (█)သည် ဆလင်ဒါပုံများအတွက် သုံးပါသည်။ Add Anchor Point Tool (+)၊ Delete Anchor Point Tool (-)နှင့် Convert Anchor Point Tool (↖)တို့သည် ဆလင်ဒါပုံ၏ ညာဘက်အနားများတွင် Point များ ထပ်ထည့်ရန်၊ ဖုက်ရန်နှင့် ရွှေ့ရန်အတွက် သုံးပါသည်။ ပုံ(၃၆) ပထမပုံသည် 3D Transform Dialogbox တွင် Cylinder Tool

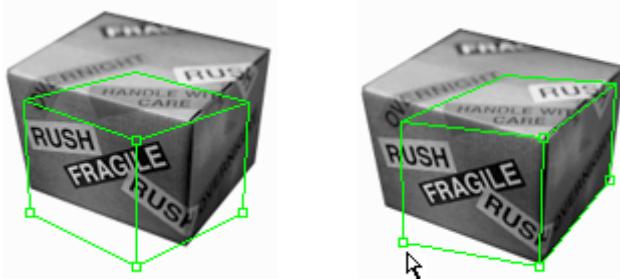


ပုံ (၃၆)

ဖြင့် ဆလင်ဒါ တစ်ခုရေးဆွဲပြီး Direct Select Tool (>) ဖြင့် ဆလင်ဒါ အဝအား ချွေထားပါသည်။ ဒုတိယပုံတွင် Add Anchor Point Tool ဖြင့် ညာဘက်အနားတွင် Point များ ထပ်ဖြည့်ထားပြီး ငြင်းတိုကို Convert Anchor Point Tool ဖြင့် အမှတ်များကို ချွေမွေ့စေရန် ပြုပြင်ထားပါသည်။ ညာဘက်မှ Point များကို ရွှေ့ခြင်းကြောင့် ညာဘက်အနားများ အတွင်း (သို့မဟုတ်) အပြင်သို့ ရွှေ့ပါက ဘယ်ဘက်မှ အနားသည်လည်း ထိုအတိုင်း လိုက်လဲ ရွှေ့ပါမည်။ တတိယပုံသည် Trackball Tool ဖြင့် ဆွဲလှည့်ထားခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ သုံးဘက်မြင် ဖန်ကလပ်တစ်ခုအား အသစ် ဖန်တီးလိုက်ခြင်း ဖြစ်ပါသည်။

3 Dimension ပုံတစ်ခုအား ပြုပြင်ခြင်း

၅၈။ အသင့်ရှိသော 3 Dimension ပုံတစ်ခုအား ပြုပြင်ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ 3 D Transform Dialogbox ကိုဖွင့်ပြီး Cube Tool ဖြင့် Wire Frame တစ်ခုအား ပုံ(၃၇)၏ ပထမပုံ အတိုင်း ဆွဲလိုက်ပါ။ ပြီးလျှင် Point များကို Direct Select Tool ဖြင့် ဒုတိယပုံတွင်ပြထား သည့်အတိုင်း စက္း။သေတ္တာအတိုင်းရရှိအောင် ဆွဲရွှေ့ပါ။ Camera ၏ Field of View တွင် Slider ရွှေ့ပြီး Wire Frame အနေအထားကို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။ Wire Frame နှင့် စက္း။သေတ္တာ



ပုံ (၃၇)

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



မူလအနေအထား



3D Transform ပြုလုပ်ပြီး အနေအထား



ပုံ (၇၉)

Clone Stamp Tool အသုံးပြုခြင်း

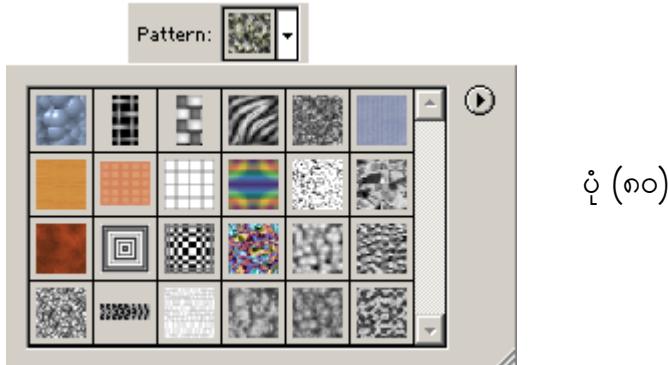
၅၉။ Clone Stamp Tool ()သည် အခြားရုပ်ပုံဖိုင်တစ်ခု၏ ပုံအစိတ်အပိုင်း (သို့မဟုတ်) လက်ရှိ ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအား ပုံတူဖန်တီးပေးနိုင်ပါသည်။ Toolbox မှ Clone Stamp Tool ကိုရွေးချယ်ပါ။ Alt Key ပိုပြီး ပုံတူပွားလိုသည့် ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်နေရာတွင် Click လုပ်ပါ။ ပုံတူဖန်တီးလိုသည့်နေရာတွင် Drag လုပ်ပါက မူရင်းပုံအတိုင်း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



ပုံ (၇၉)

Pattern Stamp Tool အသုံးပြုခြင်း

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



ပုံ (၈၀)

Pattern အတိုင်း ပုံထဲတွင် ပေါ်လာပါမည်။ Pull Down Menu မှ ဗြိုံး (◎)ကို နှိပ်ပြီး ပေါ်လာသည့် Menu မှ Artist Surfaces၊ Nature Patterns၊ Patterns၊ Pattern 2၊ Rock Patterns၊ Texture Fill၊ Texture Fill2 တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ထိုအပ်စုများထဲတွင် Pattern များပါရှုပါသည်။ ပုံ(၈၀)တွင် Pattern အချို့ဖြင့် ရေးချယ်ထားသည့် ပုံများကို ဖော်ပြထားပါသည်။



Leaves



Blue Daisies



Zebra



Stones

ပုံ (၈၀)



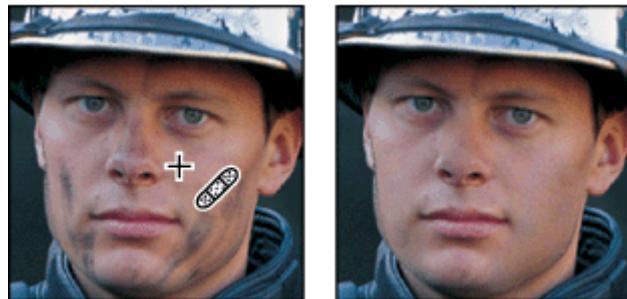
Pattern အသစ်ဖန်တီးခြင်း

၆၁။ Photoshop တွင်ရှိသော Pattern Libraries ထဲသို့ Pattern အသစ်များ ထပ်မံထည့်သွင်းနိုင်ပါသည်။ ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုကို Select လုပ်ပြီး Edit Menu မှ Define Pattern ကိုနှိပ်ပါ။ ပုံ (၈၂)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Pattern Name Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Name Box တွင် ပေးလိုသည့်အမည်ကို ရှိရှိထည့်ပြီး OK ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ မိမိပေးထားသည့်အမည်ဖြင့် Pattern အသစ်တစ်ခု ရရှိပါမည်။ ထိုနောက် Pattern ၏ Pull Down Menu ထဲမှ တိုက် (၇)ကိုနှိပ်ပြီး ပေါ်လာသည့် Menu မှ Save Pattern ကို နှိပ်ပါ။ Save Dialogbox တွင် ဖိုင်အမည်ရှိရှိထည့်ပါ။ Photoshop ၏ Pattern Folder ထဲတွင် Pattern File (*.PAT) ဖြင့် ရောက်ရှိသွားပါမည်။ ထို Pattern ကိုသုံးလိုပါက Pattern ၏ Pull Down Menu ထဲမှ ရွေးချယ် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Pull Down Menu ထဲတွင် မရှိပါက Pattern ၏ Pull Down Menu ထဲမှ တိုက် (၇)ကိုနှိပ်၍ Load Pattern ဖြင့် ပြန်လည် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ(၈၃)တွင် အသစ်ဖန်တီးထားသည့် Tiger Pattern ဖြင့် ဖန်တီးထားသည့် ပုံကို ဖော်ပြထားပါသည်။



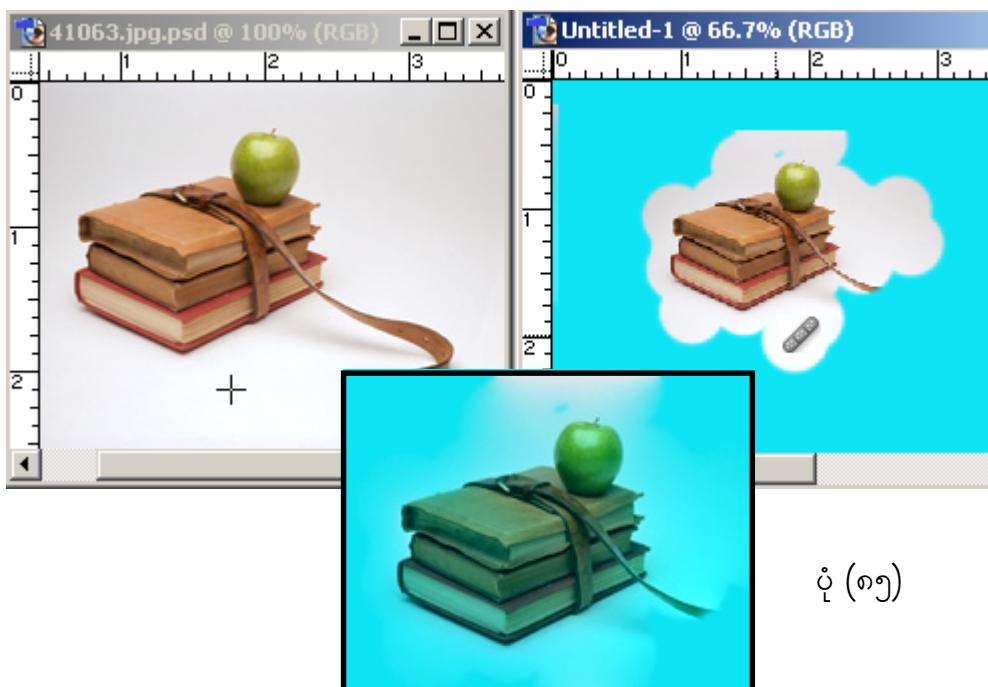
Healing Brush Tool အသုံးပြုခြင်း

၆၂။ Healing Brush Tool အသုံးပြုပြီး ရုပ်ပုံများကို ပြပြင်နိုင်ပါသည်။ Healing Brush Tool သည် နမူနာ Pixel တွင်ရှိသော ဆေးသားအနုအရင့်၊ အလင်းအမှာင်အတိုင်း ပြပြင်



ပုံ (၈၄)

ပေးပါမည်။ Healing Brush Tool သည် Clone Stamp Tool ကဲသို့ နမူနာပုံနှင့် ပုံစံတူဖန်တီးခြင်းမျိုးမဟုတ်ပေါ့။ Toolbox မှ Healing Brush Tool ကိုရွေ့ပါ။ Alt Key ဖြေားနမူနာ ယူလိုသည့်နေရာ Click လုပ်ပါ။ ထိုနောက် ပြပြင်လိုသည့် နေရာများတွင် Drag လုပ်ပါက နမူနာ Pixel နေရာမှ (+)လက္ခဏာသည် လိုက်ပါရွှေ့လျား နေပါမည်။ ပုံ(၈၄)တွင် မျက်နှာမှ အမည်းရောင်ဆေးသားများအား Healing Brush Tool ဖြင့် ပြပြင်ထားသည့်ပုံကို တွေ့နှင့် ပါသည်။ ပုံ(၈၅)တွင် ပထမပုံဖိုင်တွင် စာအုပ်နှင့်ပန်းသီးရှိပြီး ဒုတိယပုံဖိုင်တွင် အပြာန်ရောင်အပြည့် ဆေးချယ်ထားပါသည်။ စာအုပ်ပုံတွင် Healing Brush Tool ဖြင့် နမူနာယူထားပါသည်။ ပြီးလျှင် အပြာန်ရောင်ပုံထဲတွင် Drag ပြလုပ်ပါသည်။ Mouse ခလုပ် လွှတ်လိုက်သည့်အခါ တတိယပုံ အတိုင်း အပြာန်ရောင်ထဲတွင် စာအုပ်နှင့်ပန်းသီးပုံ ဖန်တီးပေးသည်ကို တွေ့နှင့်ပါသည်။



ပုံ (၈၅)

Patch Tool အသံးပြုခြင်း

၆၃။ ရွှေးချယ်ထားသော နေရာတစ်ခုမှ Pixel များအား အခြားနေရာတစ်ခု (သို့မဟုတ်) Pattern တစ်ခုမှ Pixel များဖြင့် ပြုပြင်အစားထိုးနိုင်ပါသည်။ Patch Tool သည် Healing Brush Tool ကဲ့သို့ နူးနာ Pixel တွင်ရှိသော ဆေးသားအန္တအရင်၊ အလင်းအမောင်အတိုင်း ပြုပြင်ပေးပါမည်။ သို့သော Healing Brush Tool ကဲ့သို့ နူးနာပုံစံကူးယူပြီး Drag လုပ်ရန် မလိုအပ်ပေ။ Patch Tool သည် ပြုပြင်လိုသည့်နေရာကို ရွှေးချယ်ပြီး၊ ထိုနေရာအား အခြား နူးနာယူလိုသည့်နေရာသို့ ဆွဲရွှေးပေးရပါမည်။ Toolbox မှ Patch Tool ကိုရွှေးချယ်ပြီး၊ ပုံ(၈၆) ပထမပုံအတိုင်း ပြုပြင်လိုသည့်နေရာအား Drag လုပ်ပါ။ ထိုနေရာကို ရွှေးချယ်ထားသည့် Selection Border အား ဒုတိယပုံတွင်ပြထားသည့်အတိုင်း နူးနာယူလိုသည့်နေရာသို့ ဆွဲရွှေးပါ။ ထိုအခါ တတိယပုံတွင်ပြထားသည့်အတိုင်း ပြုပြင်ပေးပါလိမ့်မည်။ ပြုပြင်လိုသည့်နေရာ ရွှေးချယ် ရာတွင် Selecting Area အား ထပ်မံဖြည့်စွက်လိုပါက Shift Key ဖို့ပြီး ပေါင်းထည့်လိုသည့် နေရာအား ရွှေးချယ်ရပါမည်။ Selecting Area မှ ထုတ်ပယ်လိုလျှင် Alt Key ဖို့ပြီး၊ ထုတ်ပယ် လိုသည့်နေရာကို ရွှေးချယ်ရပါမည်။ ပထမနေရာတစ်ခုအား ရွှေးချယ်ပြီးလျှင် Alt+Shift Key ဖို့ပြီး ပထမနေရာနှင့်ဆက်စပ်နေသည့် ဒုတိယနေရာတစ်ခုရွှေးချယ်ပါက ပထမနှင့် ဒုတိယနေရာ ဆက်စပ်သည့်နေရာသာ Selecting Area အဖြစ် ရရှိပါမည်။ ပြုပြင်လိုသည့်နေရာအား Patch Tool ဖြင့် ရွှေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် Options Bar ရှိ Pattern Menu တွင် အလိုရှိသည့် Pattern ကို ရွှေးချယ်ပါ။ Options Bar တွင်ရှိသည့် Use Pattern Button ကိုနှိပ်ပါက Pattern ပုံစံ ကဲ့သို့ ဆေးသားအန္တအရင်၊ အလင်းအမောင်အတိုင်း ပြုပြင်ပေးပါမည်။ သို့ရာတွင် နူးနာနေရာမှ အရောင်အတိုင်း မဟုတ်ဘဲ၊ လက်ရှိနေရာ၏ အရောင်အတိုင်းသာ ပြုပြင်ခြင်း ဖြစ်ပါသည်။



ပုံ (၈၆)



Smudge Tool အသုံးပြုခြင်း

၆၄။ Smudge Tool (☞) သည် ရော့နေသဖြင့် ဆေးများ ပြန့်သွားသည်ပုံစံမျိုးဖြစ်ပေါ်စေရန် ပြလုပ်နိုင်ပါသည်။ Toolbox မှ Smudge Tool ကိုရွေးချယ်ပါက Pointer သည် လက်ညီးပုံစံ ပြောင်းလဲသွားပါမည်။ ဆေးရောင်ပြန့်လိုသည့်နေရာများတွင် Drag လုပ်ပါ။ Options Bar တွင် Brush အရွယ်အစား၊ Color Mode နှင့် ဆေးရောင်ပြန့်မည့် ရာခိုင်နှုန်း Strength တိုကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Use All Layer ကို ရွေးချယ်ထားပါက Layer အားလုံး (ဖောက်ထားသည့် Layer မပါ) တွင် ရှိသည့် Pixel များ ဆေးရောင်ပြန့်ပါမည်။ မရွေးချယ်ပါက လက်ရှိ Layer တွင်သာ ဆေးရောင်ပြန့်မှ ဖြစ်ပေါ်စေပါမည်။ Finger Painting ကို ရွေးချယ် ထားပါက လက်ညီးဖြင့် စတင်ထိသည့်နေရာတွင် ဆေးစက်ရေးချယ်ပြီးမှ ဆေးရောင်ပြန့်ပါမည်။ Color Palette တွင် ဖော်ပြထားသည့် Foreground အရောင်ဖြင့် ဆေးစက်ရေးချယ်ပြီးမှ ဆေးပြန့်ပါမည်။ (ပုံ ၈၃)

မူရင်းပုံ



Smudge Tool
ဖြင့်
ပြုပြင်နေသည့်ပုံ

(၈၃)

Focus Tool အသုံးပြုခြင်း

၆၅။ Focus Tool တွင် Blur Tool (💧) နှင့် Sharpen Tool (▲) တို့ ပါဝင်ပါသည်။ Blur Tool သည် တိကျပြတ်သားမှုနှင့် အသေးစိတ်ဖော်ပြုမှုတိုကို လျှော့ချုပြီး မေးမှုနှုန်းစေပါသည်။ Sharpen Tool သည် မေးမှုနှုန်းစေသည့်အစိတ်အပိုင်းများကို တိကျပြတ်သားစေပါသည်။ Options

Blur Tool ဖြင့်
ပြုပြင်နေသည့်ပုံ



Sharpen Tool ဖြင့်
ပြုပြင်နေသည့်ပုံ

(၈၅)

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

Toning Tool အသုံးပြုခြင်း

၆၇။ Toning Tool တွင် Dodge Tool (黠)နှင့် Burn Tool (ဩ)တို့ ပါဝင်ပါသည်။ Dodge Tool ပုံအစိတ်အပိုင်းများကို အရောင်ဖျော့ပြီး တောက်ပလာစေရန် နှင့် Burn Tool သည် အရောင်ရင့်ပြီး အမှာ့သိမ်းပြုပြီး အသုံးပြုပါသည်။ ပုံ(၈၉)တွင် Dodge Tool ဖြင့် သော့တံ့အဖျားပိုင်း အရောင်ဖျော့သွားစေပြီး Burn Tool ကြောင့် သော့တံ့အရင်းပိုင်းတွင် အရောင်ရင့်လာသည်ကို တွေ့မြင်နိုင်ပါသည်။ ပုံ၏ အရောင်အနှုအရင့်ဖြစ်ပေါ်စေလို့သည် အစိတ်အပိုင်းပေါ်တွင် Drag လုပ်ရပါမည်။

Burn Tool ဖြင့်
ပြန်လည်ပြပြင်နေပုံ

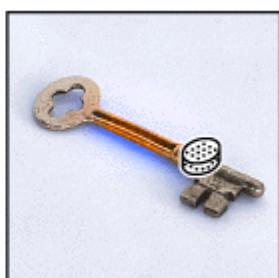


Dodge Tool ဖြင့်
ပြန်လည်ပြပြင်နေပုံ

ပုံ (၈၉)

Sponge Tool အသုံးပြုခြင်း

၆၈။ Sponge Tool (ဩ)သည် အရောင်တောက်ပခြင်းနှင့် အရောင်မိုင်းခြင်းတို့ပြုလုပ်ရန် အသုံးပြုပါသည်။ Sponge Tool ဖြင့် ပုံအား Drag လုပ်ရာတွင် Options Bar မှ Brush အရွယ်အစား ရွေးချယ်ခြင်း၊ အရောင်တောက်ပစေရန်အတွက် Mode မှ Saturate ရွေးချယ်ခြင်း၊ အရောင်မိုင်းစေရန်အတွက် Desaturate ရွေးချယ်ခြင်း၊ အရောင်တောက်ပခြင်းနှင့် အရောင်မိုင်း

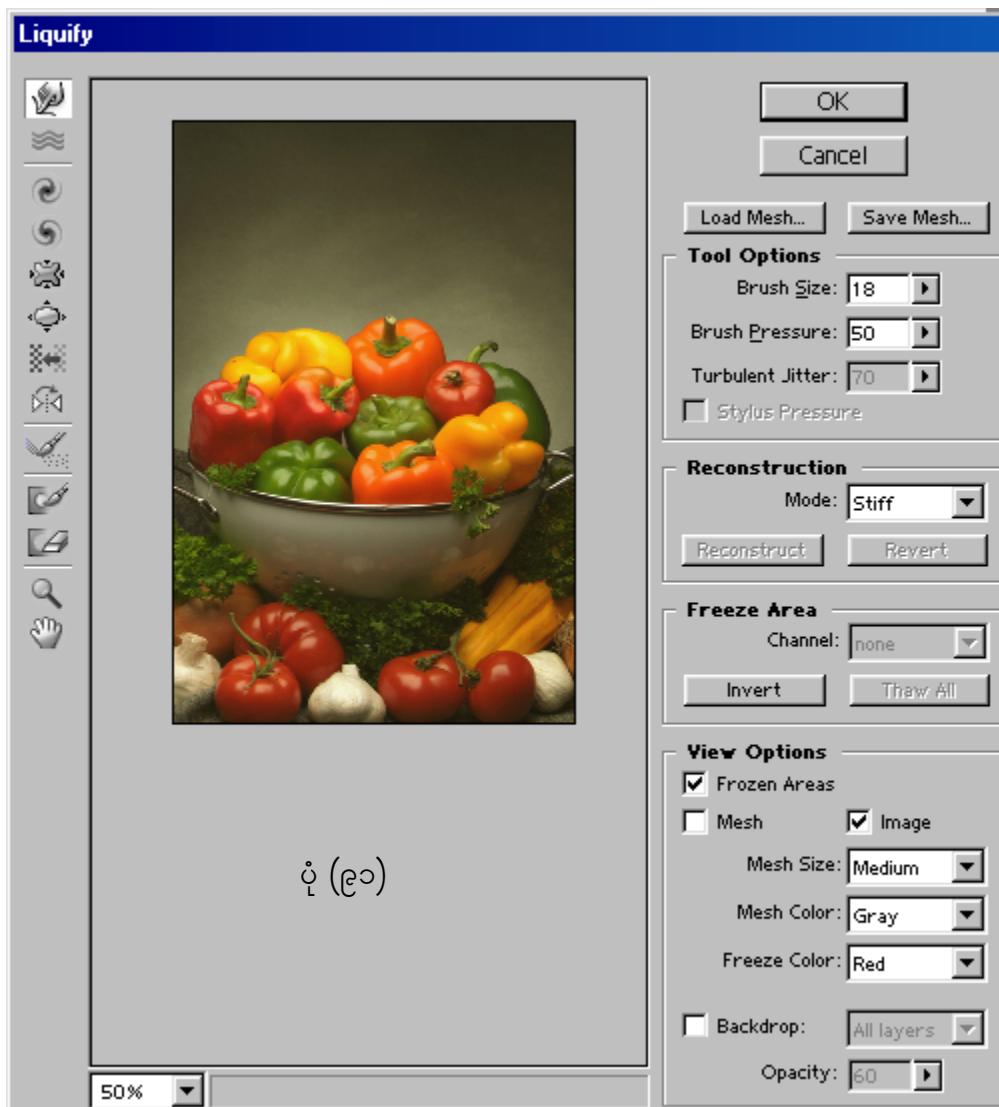


ပုံ (၉၀)

ခြင်းတိဖြစ်ပေါ်ရာတွင် လျင်မြန်မှုအတွက် Flow တွင် ရာခိုင်နှုန်းရွေးချယ်ခြင်းတိ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ(ခေါ်)တွင် မူရင်းပုံနှင့် Sponge Tool သုံးပြီး အရောင်တောက်ပလာသော သော့တံ့ထိုကို တွေ့နိုင်ပါသည်။

Liquify Command အသုံးပြုခြင်း

၆၈။ Liquify Command ဖြင့် ပုံ၏အစိတ်အပိုင်းများကို တွေ့နှုန်းခြင်း၊ ဖောင်းပွဲခြင်း၊ Pixels များအား လှည့်ပတ်ခြင်း၊ အရည် ပျော်ကျသည့်ပုံမျိုး ဖန်တီးခြင်း၊ တွေ့န်းခြင်း၊ ဆွဲထုတ်ခြင်းတိဖြင့်



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

(က) **Warp Tool**။ Warp Tool (သံ)သည် Pixels များအား Drag လုပ်သည့် လားရာအတိုင်း ရွှေ့သွားစေနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၉၂)တွင် မူရင်းပုံနှင့် Warp Tool ပြင့် ဖန်ခွက်တေးအနားများအား အတွင်းသို့ တွေ့နှုန်းထားသည်ကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၉၂)



(ခ) **Turbulence Tool**။ Turbulence Tool (သံ)သည် ပုံများကို တွေ့နှုန်းလိမ်ခြင်း ဖြစ်ပေါ်ပေါ်သည်။ (ဥပမာ- လိုင်းလေထန်သဖြင့် ရေများလိုင်းထခြင်း၊ အရာ ဝတ္ထုများအား မီးလောင်သဖြင့် တွေ့နှုန်းလိမ်ခြင်း၊ တိမ်များဖန်တီးခြင်း စသည်တို့တွင် အသုံးပြုနိုင်သည်) ပုံ (၉၃)ပထမပုံသည် မူရင်းပုံဖြစ်ပြီး၊ ဒုတိယပုံတွင် မီးတောက် များအား Layer တစ်ခုတွင် ထည့်သွင်းထားပါသည်။ စာအုပ်များအား Turbulence Tool ပြင့် တွေ့နှုန်းခေါက်စေရန် ဖန်တီးထားပါသည်။



ပုံ (၉၃)



(၈) **Twirl Clockwise Tool & Twirl Counterclockwise Tool**။

Twirl Clockwise Tool (◎)နှင့် Twirl Counterclockwise Tool (◎)

တို့သည် Pixels များအား နာရီလက်တံတိုင်း လှည့်ပတ်ခြင်းနှင့် နာရီလက်တံဆန့်ကျင်လည်သည့်အတိုင်း လှည့်ပတ်သည့်နေရာများတွင် အသုံးပြုပါသည်။ ပုံ (၉၇)တွင် မူရင်းပုံနှင့် Twirl Clockwise Tool ဖြင့် အထက်အောက်ဆဲထားသည့်ပုံတို့ကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၉၇)



(၉) **Pucker Tool**။ Pucker Tool (✿)သည် Pointer ဖြင့် Drag လုပ်သည့်နေရာ (သို့မဟုတ်) Click လုပ်သည့်နေရာ၏ အလယ်ပတိသို့ Pixels များ ရွှေ့လျားသွားစေနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၉၈)တွင် ဒုတိယပုံသည် Pucker Tool ဖြင့်သိမ်းငှက်၏ မျက်လုံးနေရာတွင် Pointer ထားပြီး Mouse ခလုပ်စိထားသဖြင့် Pixel များ ရွှေ့လာပါသည်။ ထို့ကြောင့် မျက်လုံးနေရာတွင် တွန်ချုံခြင်းဖြစ်ပေါ်လာသဖြင့် ငှက်မျက်လုံးသည် သေးငယ်ပြီး အတွင်းသို့ ချိုင်ဝင်နေသည့်သဏ္ဌာန် ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။



ပုံ (၉၈)



(c) **Bloat Tool**: Bloat Tool ()သည် Pucker Tool နှင့် ဆန်ကျင်ဘက်ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် Pixels များသည် Brush ၏အလယ်ပတိမှ ဝေးရာသို့ Pixels များ ရွှေ့လျားသွားပါသည်။ ပုံအစိတ်အပိုင်းတွင် ဖောင်းပွဲမှုပုံသဏ္ဌာန်ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပုံ(၉၆)တွင် မူရင်းပုံနှင့် Bloat Tool ဖြင့် ပြုပြင်ထားသည့်ပုံကို တွေ့ဗို့ပါသည်။



ပုံ (၉၆)



(d) **Shift Pixel Tool**: Shift Pixel Tool ()သည် Drag လုပ်သည့် Pointer လားရာနှင့် ထောင့်မတ်ကျသည့်ဘက်သို့ Pixels များ ရွှေ့လျားစေရန်အသုံးပြုပါသည်။ Pointer အား အထက်မှ အောက်သို့ Drag လုပ်ပါက Pixels များသည် ဘယ်ညာသို့ ရွှေ့လျားပါမည်။ ပုံ(၉၇)၏ ပထမပုံသည် မူရင်းပုံဖြစ်ပါသည်။ ငါးပုံအား Shift Pixel Tool ဖြင့် အောက်မှ အထက်သို့ Drag လုပ်ပါက Pixels များသည် Drag လုပ်သည့်လားရာ၏ ဘယ်ဘက်သို့ ရွှေ့လျားသွားသည်ကို ဒုတိယပုံတွင် တွေ့ဗို့ပါသည်။ Alt Key ဖြေား၊ Shift Pixel Tool ဖြင့် အောက်မှ အထက်သို့ Drag လုပ်ပါက Pixels များသည် Drag လုပ်သည့်လားရာ၏ ညာဘက်သို့ ရွှေ့လျားသွားသည်ကို တတိယပုံတွင် တွေ့ဗို့ပါသည်။



ပုံ (၉၇)

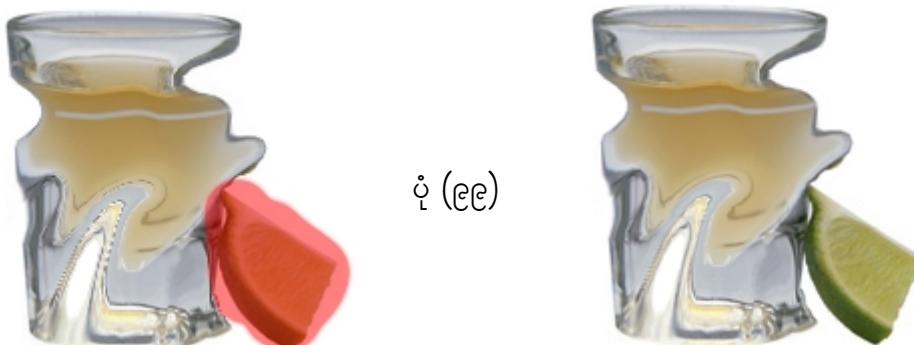
(e) **Reflection Tool**: Reflection Tool ()သည် Pointer ဖြတ်သန်းရာနေရာတွင်ရှိသော Pixels များကို ကူးယူပြီး Drag လုပ်သည့်လားရာနှင့်

ထောင့်မတ်ကျသည့်နေရာများတွင် ရောင်ပြန်ပံ့မျိုး ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပုံ(၉၈)၏ ပထမပုံသည် မူရင်းပုံဖြစ်ပါသည်။ Reflection Tool ဖြင့် ပုံ၏အောက်ခြေတွင် ညာဘက်မှ ဘယ်ဘက်သို့သာ Drag လုပ်ပါ။ Pixels များသည် Drag လုပ်သည့်လားရာ၏ ဘယ်ဘက်ဖြစ်သော ပုံ၏အောက်ဘက် တွင် ရောင်ပြန်အဖြစ်ဖော်ပြခြင်းကို ဒုတိယပုံတွင် တွေ့နှင့်ပါသည်။



(၉) **Reconstruct Tool**။ Reconstruct Tool ()သည် အထက်တွင် ဖော်ပြခဲ့သော Tool များဖြင့် ပုံပြုပြင်ထားသည့်များကို နဂိုအနေအထားသို့ပြန်လည် ရရှိစေရန် အသုံးပြုပါသည်။

(၁၀) **Freeze Tool**။ Freeze Tool ()သည် Liquify Command ဖြင့် ပုံများကို ပြုပြင်ရာတွင် ပုံအစိတ်အပိုင်းများကို ကာကွယ်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ ပုံ(၉၉)ပထမပုံတွင် သံပုံရာသီးစိတ်အား Freeze Tool ဖြင့် အနီရောင်ချယ်၍ ဖွံ့ဖြိုး Liquify Tool များဖြင့် ပုံပြုပြင်ထားပါသည်။ သို့သော် Freeze Tool ဖြင့် ကာကွယ်ထားသည့် ပုံအစိတ်အပိုင်းသည် မူရင်းအတိုင်းရှိနေသည်ကို ဒုတိယပုံတွင် တွေ့နှင့်ပါသည်။



- (ည) **Thaw Tool**|| Thaw Tool ()သည် Freeze Tool ဖြင့် ဖွဲ့ကွယ်ထားသည့် နေရာများကို ပြုပြင်ရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ ပုံအစိတ်အပိုင်းတွင် Freeze Tool ဖြင့် ဆေးချယ်ကာကွယ်ထားသည့် နေရာများအား ပြန်လည်ဖျက်ထုတ် သည့်အခါတွင် အသုံးပြုပါသည်။
- (န) **Zoom Tool**|| Zoom Tool ()သည် Liquify Dialogbox ထဲတွင် ပါရှိ သည့်မြင်ကွင်းပြောင်းလဲရန်အသုံးပြုပါသည်။ Zoom Tool ဖြင့် View Box ထဲတွင် Click လုပ်ပါက မြင်ကွင်းချွဲပေးပါမည်။ Alt Key ဖို့ပြီး Click လုပ်ပါက မြင်ကွင်းချွဲပေးပါမည်။
- (၁၅) **Hand Tool**|| Hand Tool ()သည် View Box ခနိုက်ထွင် ပုံတစ်ခုလုံး မဖော်ပြနိုင်သည့်မြင်ကွင်းများတွင် လိုအပ်သည့်အပိုင်းကို ချွဲပြီး မြင်ကွင်းတွင် ပေါ်စေရန်အသုံးပြုပါသည်။
- (၁၆) **Tool Options**|| Tool Options တွင် Liquify Tool များအသုံးပြု ရာတွင် စုတ်တံ့အရွယ်အစားအား Brush Size Box တွင် တန်ဘိုးရှိက်ထည့်ခြင်းနှင့် Slider တွင်ရွှေ့ခြင်းတို့ဖြင့် ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ ပုံများအား ပြုပြင်ရာတွင် Brush Pressure များပါက ထိရောက်မှုများပြီး၊ နည်းပါက ထိရောက်မှု နည်းပါလိမ့်မည်။
- (၁၇) **Reconstruction Options**|| Reconstruct Button သည် ပုံပြုပြင်ထား ခြင်းကို မူရင်းအနေအထားသို့ တဖြည်းဖြည်းချင်း ပြန်လည်ပြုလုပ်ပေးပါသည်။ Revert Button သည် မူရင်းအနေအထားသို့ ချက်ခြင်းပြောင်းလဲပေးပါသည်။
- (၁၈) **Freeze Area Options**|| Freeze Tool ဖြင့် ပုံအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအား Freeze Area သတ်မှတ်ပြီး၊ Invert Button ကိုနှိမ်ပါ။ ထိုအခါ ပထမသတ် မှတ်ထားသည့် Freeze Area ကိုပယ်ဖျက်ပြီး၊ ကျွန်းသည့်နေရာအားလုံးကို Freeze Area အဖြစ် သတ်မှတ်ပါလိမ့်မည်။ Thaw All Button ကိုနှိမ်ပါက Freeze Area နေရာအားလုံး ပယ်ဖျက်ပေးပါလိမ့်မည်။
- (၁၉) **View Options**|| Mesh ကိုရွေးချယ်ပါက View Box တွင် Grid ကွက်များ ဖော်ပြုပေးပါလိမ့်မည်။ Mesh Size တွင် Grid အရွယ်အစားနှင့် Mesh Color တွင် Grid အရောင်တို့ကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Freeze Color တွင် Freeze Area သတ်မှတ်မည့် အရောင်ကိုလည်း ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Backdrop Box ကိုရွေးချယ်ထားပါက Liquify Tool များဖြင့် ပုံကိုပြုပြင် သောအခါ မူရင်းပုံနှင့် ပြုပြင်ပြီးပုံတို့ကို ခွဲခြားမြင်နိုင်ပါသည်။ ထိုသို့ မြင်ရခြင်းမှာ



ပုံ (၁၀၀)

Liquify Dialogbox ထဲတွင်သာ မြင်တွေ့ရခြင်းဖြစ်ပါသည်။ မူရင်းပုံနှင့် ပြပြင်ပြီးပုံတိုကို ခွဲခြားမြင်တွေ့ရမှုသည် Opacity တန်ဘိုးပေါ်တွင် မူတည် နေပါသည်။ Opacity တန်ဘိုးများလျှင် မူရင်းပုံနှင့် ပြပြင်ပြီးပုံတို့ ပိုမိုကဲပြားစွာ မြင်တွေ့ရပါမည်။ ပုံ(၁၀၀)တွင် Opacity 97 ဖြင့် ပြပြင်ထားသည့်ပုံကို မြင်တွေ့နိုင်ပါသည်။ ပုံတွင် ပြပြင်ထားသည့် ဖန်ခွက်တေားနားများနှင့် မူရင်းအနားများကို ခွဲခြားပြီး မြင်တွေ့နိုင်ပါသည်။

အခန်း (၆) Drawing

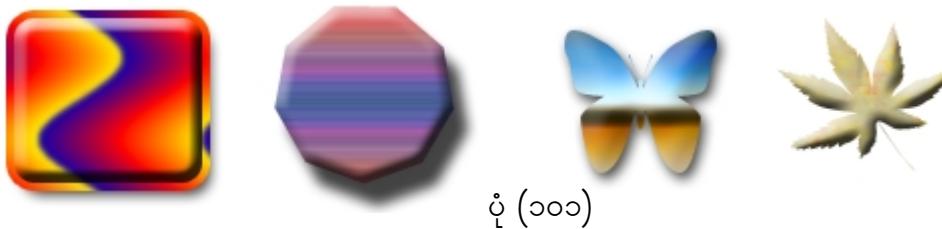
ကွန်ပါတာပုံများဖန်တီးရာတွင် Bitmap Images နှင့် Vector Graphics ဟူ၍ နှစ်မျိုး သတ်မှတ်ထားပါသည်။ Adobe Photoshop တွင် ထိန္ဒ်မျိုးစလုံးဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ သချာနည်းဖြင့် တွက်ချက်ဖန်တီးထားသော မျဉ်းများနှင့် ပုံဖော်ထားသည့် Vector Graphics များကို Drawing Tools များဖြင့် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။

Drawing Tools များအသုံးပြုခြင်း

၆၉။ Drawing Tools များဖြစ်သော Retangle Tool (□) | Rounded Retangle Tool (▣) | Ellipse Tool (○) | Line Tool (\) | Pen Tool (↖) | Freepen Tool (↗) | Polygon Tool (◎) | Custom Shapes Tool (✿) | Add Anchor Point Tool (+) | Delete Anchor Point Tool (-) | Convert Point Tool (↖) တို့ဖြင့် Shapes Layer များ၊ Path များ၊ Vector မဟုတ်သော Shapes များကို ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။

Shapes Layer ဖန်တီးခြင်း

၇၀။ Retangle Tool | Rounded Retangle Tool | Ellipse Tool | Line Tool | Pen Tool | Freepen Tool | Custom Shapes Tool တို့ဖြင့် Shapes Layer ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Shapes ဖန်တီးသည့်အခါ Foreground အရောင်ဖြင့် အလိုအလောက်ဖြည့်ပေးပါမည်။ ရင်းအရောင်ကို အခြားအရောင်များ၊ ရောင်ပြေးများနှင့် နမူနာပေးထားသော ပုံစံများတို့ဖြင့် အလွယ်တကူ ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ အထက်ပါ Tool တစ်ခုကိုရွေးချယ်ပြီး Options Bar မှ Shapes Layers Button (✿)ကိုနိုင်ပါ။ ပြီးလျှင် Shapes ဖန်တီးပါက Options Bar မှ ရွေးချယ်ထားသော Style (သို့မဟုတ်) Style မရွေးလျှင် Foreground အရောင်တို့ဖြင့် ဖြည့်ပေးပါမည်။ ပုံ (၁၀၀)တွင် Shapes ပုံစံအမျိုးမျိုးအား Style အမျိုးမျိုးဖြင့် ဖော်ပြထားပါသည်။ Shapes ၏



မျဉ်းများအား Vector Mask အဖြစ် Layer ထဲတွင် သိမ်းဆည်းပေးထားပါသည်။ Shapes များအား Options Bar မှ Add to Shape Area Button (✚)ဖြင့် Shape Area ပေါင်းထည့်ခြင်း၊ Subtract from Shape Area Button (⊖)ဖြင့် Shape Area နှုတ်ခြင်း၊ Intersect Shape Areas Button (✖)ဖြင့် မူရင်း Shape နှင့် ထပ်မံရေးဆွဲသည့် Shape တို့၏ ဆက်စပ်ခံရိယာ Shape ဖန်တီးခြင်း၊ Exclude Overlapping Shape Areas Button (✖)ဖြင့် မူရင်း Shape နှင့် ထပ်မံရေးဆွဲသည့် Shape တို့၏ ဆက်စပ်ခံရိယာမပါသည့် Shape ဖန်တီးခြင်းတို့ ပြလုပ်နိုင်ပါသည်။

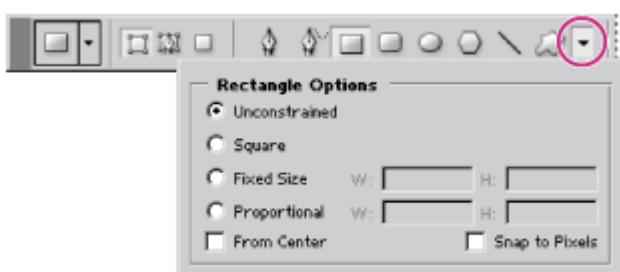
Rasterized Shapes ဖန်တီးခြင်း

၃၁။ Vector Object မဟုတ်သည့် Rasterized Shapes များကိုလည်း ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Rasterized Shapes များကို Vector Object တဲ့သို့ ပြန်လည်ပြုပြင်ရန် မလွယ်ကူပေ။ Rasterized Shapes များသည် Selecting Tool တစ်ခုဖြင့် ရွေးချယ်ထားသည့် နေရာအား ဆေးဖြည့်ထားခြင်းနှင့် တူညီပါသည်။ Rasterized Shapes များအား Shapes Layer နှင့် Type Layer တို့တွင် မဖန်တီးနိုင်ပေ။ ထိုကြောင့် ရိုးရိုး Layer တွင် Shape Tool တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီး၊ Options Bar မှ Fill Pixels Button (❑)ကိုနိုင်ပါ။ ပြီးလျှင် Rasterized Shape ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။

Shape Tool Options အသုံးပြုခြင်း

၃၂။ Shape Tool အချို့တွင် သီးခြား Options များကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ဥပမာအားဖြင့် Rectangle များ ရေးဆွဲရာတွင် အလျားအနဲ့အား ပုံသေပေးထားခြင်းနှင့် မျဉ်းများရေးဆွဲရာတွင် မြားခေါင်းများ ထည့်သွေးခြင်းတို့ဖြစ်သည်။ Custom Shape Tool ၏ Inverted Arrow အား နိုင်ပြီး Options ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ (ပုံ ၁၀၂) ငါးတွင် အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

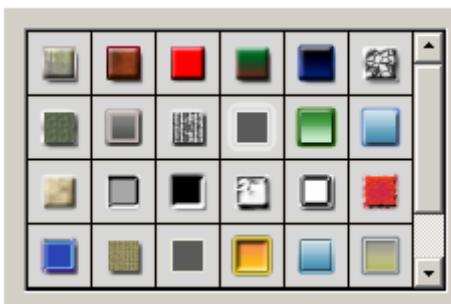
- (က) **Arrowheads** အသုံးပြုခြင်း။ Line Tool ဖြင့် မျဉ်းများရေးဆွဲရာတွင် မြားခေါင်းအား မျဉ်းအစနှင့် အဆုံးတို့တွင် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ မျဉ်းအစတွင်



ပုံ (၁၀၂)

မြားခေါင်းထည့်ရန် Start နှင့် မျဉ်းအဆုံးတွင် မြားခေါင်းထည့်ရန် End တိုကို ရွှေးချယ်ရမည်။ ဖန်တီးမည့်မြားခေါင်း၏ အလျားနှင့် အကျယ်တို့သည် မျဉ်းအရှည်နှင့် ရာခိုင်နှုန်းအလိုက် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ မြားအလျားသည် 10% မှ 5000% နှင့် မြားအကျယ်သည် 10% မှ 1000% အထိ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Concavity တွင် -50% နှင့် 50% အတွင်း ပြောင်းလဲခြင်းဖြင့် မြားခေါင်းနောက်ဘက်အနားကို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။ Weight တွင် မျဉ်း၏အကျယ်ကို 0.01 လက်မမှ 13.89 လက်မအထိ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

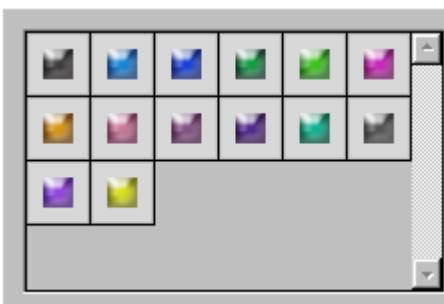
- (e) Retangle တွင် Square နှင့် Ellipse တွင် Circle ရွှေးချယ်ခြင်းများ ပြုလုပ် နိုင်ပါသည်။ Fixed Size တွင် Width နှင့် Height တို့တွင် လက်မတန်ဘိုးများ ရှိက်ထည့်ပြီး ပုံသေ Shape များ ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Proportional တွင် Width နှင့် Height တန်ဘိုးများထည့်သွင်းပြီး၊ ငြင်းတန်ဘိုးအချို့အတိုင်း Shapes များ ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ From Center ရွှေးချယ်ထားခြင်းဖြင့် စတုဂံ အပိုင်းနှင့် Custom Shape များတွင် အလယ်မှ စတင်ရေးဆွဲပေးပါမည်။
- (o) **Polygon** ရေးဆွဲခြင်း။ Sides တွင် 3 မှ 100 အထိ အနားတန်ဘိုးများကို ရှိက်ထည့်နိုင်ပါသည်။ Star ကိုရွှေးချယ်ထားလျှင် အနားသည် အတွင်းသို့



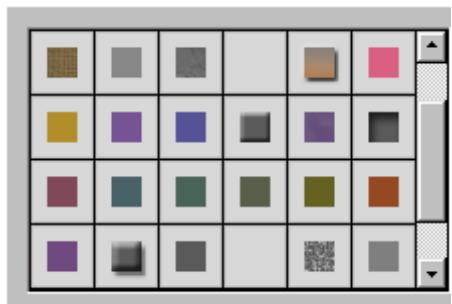
Text Effects2



Button Effects



Glass Button Effect



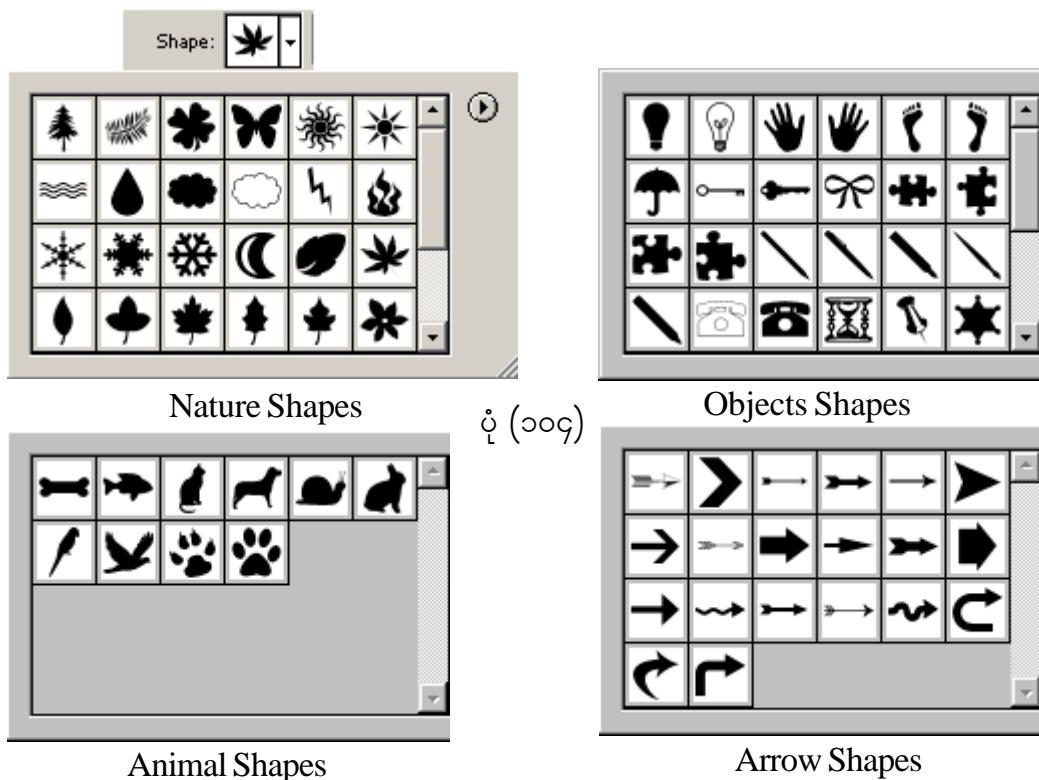
Photographic Effect

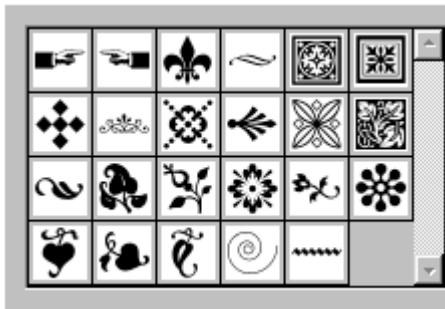
ချိုင်ဝင်နေပါမည်။ Indent Sides By တွင် ချိုင်ဝင်မှုရာခိုင်နှုန်းအား ၉၉% အထိ အသုံးပြနိုင်ပါသည်။ Smooth Indent ကိုရွေးချယ်ထားပါက ချိုင်ဝင် သည့်အနားသည် ထောင့်ချိုးမဟုတ်ဘဲ အပိုင်းပုံဖြစ်ပေါ်နေပါမည်။

- (၁၃) **Style** အသုံးပြခြင်း။ Shapes ဧရိယာများတွင် Photoshop တွင် အသင့် ပါလာသော ဒီဇိုင်းပုံစံများ အသုံးပြဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Style Box ၏ Inverted Arrow ကိုနိုင်ပါက Style Palette ပေါ်လာပါမည်။ ငြုံးတွင် Style များကို တွေ့မြင်ရပါမည်။ Palette ၏ Traingle ကိုနိုင်ပြီး Abstract Styles, Buttons, Glass Buttons, Image Effects, Photographic Effects, Text Effects, Text Effects2, Textures စသည့် Styles အုပ်စုများကို အသုံးပြနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၀၃)တွင် Effects အချို့ကို ဖော်ပြထားပါသည်။

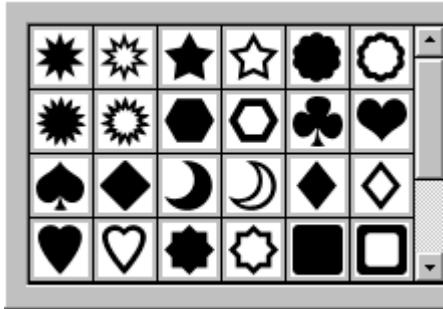
Custom Shape Tool အသုံးပြခြင်း

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



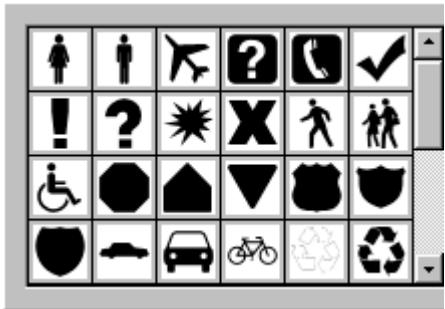


Ornaments Shapes

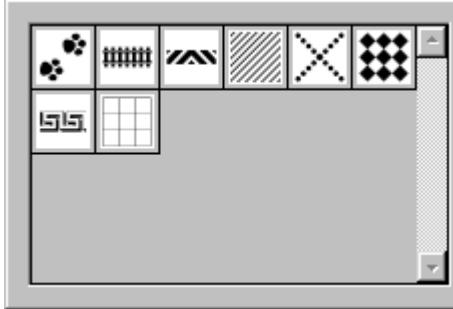


ပုံ (၁၀၅)

Shapes Shapes



Symbols Shapes

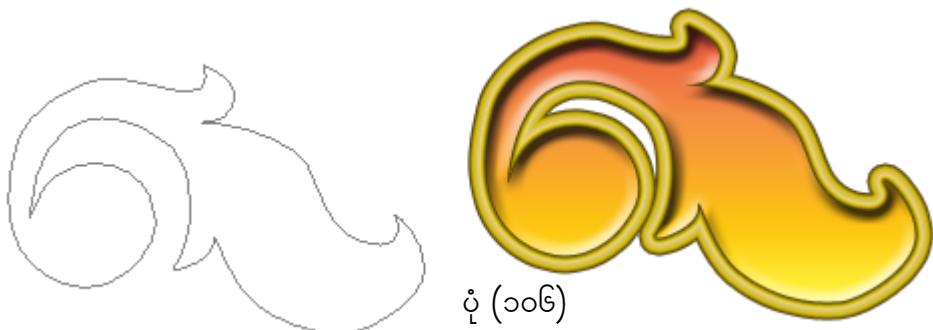


Tile Shapes

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

Shape အသစ် ဖန်တီးခြင်း

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



Work Path ဖန်တီးခြင်း

၂၅။ Work Path သည် Path Palette တွင်ရောက်ရှိနေသော Shape များ၏ မျဉ်းများဖြစ်ပါသည်။ Path တစ်ခုမှ Selection အဖြစ်ပြောင်းလဲခြင်း၊ Path ၏အနားများတွင် ဆေးချယ်ခြင်း၊ Path ဧရိယာအား ဆေးဖြည့်ခြင်း၊ Path များအား ပြုပြင်ခြင်းများ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Shape Tool နှင့် Pen Tool တစ်ခုခုကိုရွေးချယ်ပြီး Options Bar မှ Paths Button (၁)ကို နိုင်ပါ။ ပြီးလျှင် အလိုရှိသည့် Paths များကို ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ငြင်း Paths ကို Windows Menu ရှိ Paths ကိုနိုင်ပြီး ပေါ်လာသည့် Paths Palette တွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။ Paths များအား Options Bar မှ Add to Path Area Button (၁)ဖြင့် Path Area ပေါ်ပါသည့်ခြင်း၊ Subtract from Path Area Button (၁)ဖြင့် Path Area နှုတ်ခြင်း၊ Intersect Path Areas Button (၁)ဖြင့် မူရင်း Path နှင့် ထပ်မံရေးဆွဲသည့် Path တို့၏ ဆက်စပ်စရိယာ Path ဖန်တီးခြင်း၊ Exclude Overlapping Path Areas Button (၁)ဖြင့် မူရင်း Path နှင့် ထပ်မံရေးဆွဲသည့် Path တို့၏ ဆက်စပ်စရိယာမပါသည့် Path ဖန်တီးခြင်းတို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။

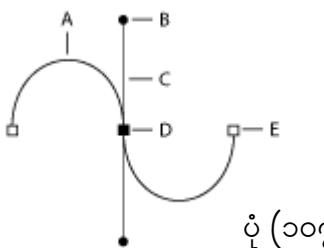
Pen Tool အသုံးပြုခြင်း

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

Anchor Points, Direction Lines နှင့် Direction Points

၂၇။ Path များတွင် တစ်ခုထက်များသော မျဉ်းဖြောင့်နှင့် မျဉ်းကွေးအပိုင်းများ ပါဝင်ကြပါသည်။ Anchor Points အမှတ်အသားသည့် Path တွင် ပါဝင်သည့် Segment(အပိုင်း)များ၏

အဆုံးအမှတ်များ ဖြစ်ပါသည်။ Curved Line Segment (မျဉ်းကွေးအပိုင်း)များတွင် ရွှေ့ချယ်ထားသည့် အမှတ်သည် Direction Line (လားရာမျဉ်း) တစ်ခု (သို့မဟုတ်) နှစ်ခု ဖော်ပြပေးပါမည်။ Direction Line ၏ အရွယ်အစားနှင့် လားရာကို လိုက်ဖြီး Curved Line Segment ဖြစ်ပေါ်ပါမည်။ Anchor Point များကို ရွှေ့ခြင်းဖြင့် Path၏ ပုံစံသည်လည်း ပြောင်းလဲသွားပါမည်။ ပုံ (၁၀၇)တွင် Anchor Point, Direction Pointsနှင့် Curved Line Segment တိုကို ဖော်ပြထားပါသည်။

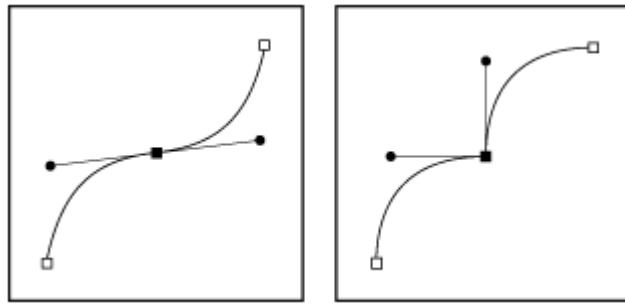


A. Curved Line Segment B. Direction Point
C. Direction Line D. Selected Anchor Point
E. Unselected Anchor Point

ပုံ (၁၀၇)

Point များ ပြုပြင်ခြင်း:

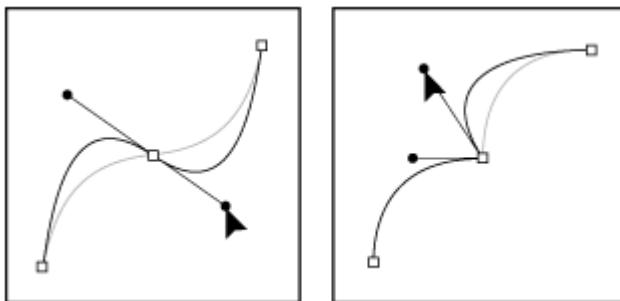
၃၈။ Path တစ်ခုသည် အစမှတ်နှင့် အဆုံးမှတ်မရှိဘဲ ပိတ်နေခြင်း(ဥပမာ-စက်ဝိုင်းတစ်ခု) ပွင့်နေပြီး အစမှတ်နှင့် အဆုံးမှတ်သည် တူညီသည့် အကွာအဝေးဖြစ်နေခြင်း(ဥပမာ-လှိုင်းပုံစံ)တို့ ဖြစ်နိုင်ပါသည်။ Anchor Point များကို ဆက်သွယ်ခြင်းဖြင့် ချောမွေ့သည့် မျဉ်းကွေးအပိုင်းများကို ဖြစ်ပေါ်စေလျှင် ထိုအမှတ်ကို Smooth Point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



ပုံ (၁၀၈)

Smooth Points

Corner Points

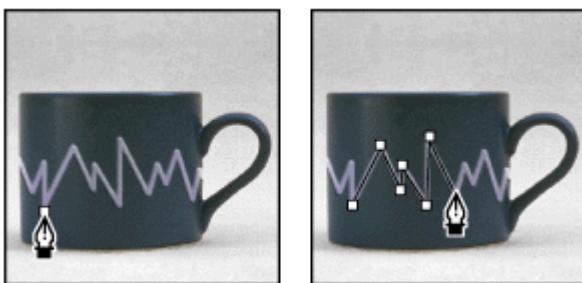


ပုံ (၁၀၉)

Straight Line Path ရေးဆွဲခြင်း

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

- (က) Pen Tool၏ Pointerဖြင့် စမှတ်နေရာတွင် Clickလုပ်လိုက်ပါ။ ပြီးလျှင် ပုံ(၁၀၀)တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း ကျွန်ုင်သည့်အမှတ်များကို Click လုပ်ပြီး Anchor Pointများ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၀၀)

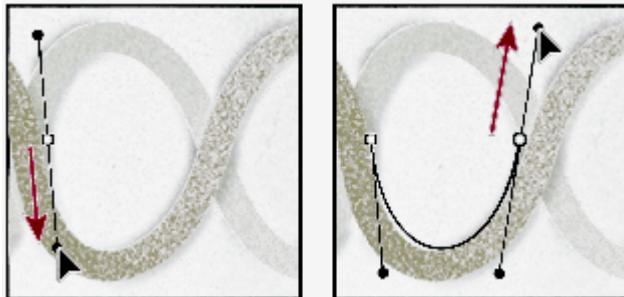
- (ခ) Shift Keyကို ပိုပြီး ရေးဆွဲလျှင် မျဉ်းဖြောင့်နှင့် (၄၅)ဒီဂရီမျဉ်းတောင်းများကို ရေးဆွဲသတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။
- (ဂ) Open Pathတွင် အဆုံးမှတ်ရောက်လျှင် Ctrl Key ဖိုပြီး Click လုပ်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Tool Box မှ Pen Toolကို Click လုပ်ခြင်းဖြင့် အဆုံးသတ်နိုင်ပါသည်။
- (ဃ) Close Path တွင် အစမှတ်ပေါ်တွင် Click လုပ်ပြီး အဆုံးသတ်နိုင်ပါသည်။

Curved Path ရေးဆွဲခြင်း

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

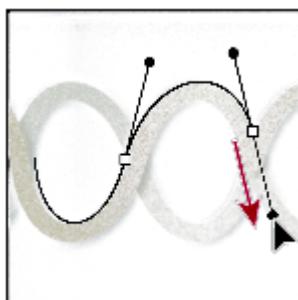
- (က) Pointerဖြင့် မျဉ်းကွေးစလိုသည့် နေရာသို့သွားပါ။ အစမှတ်ကို Clickလုပ်ပြီး

Mouse ခလုပ်ကို ဖို့မြှို့မြောင်း Dragလုပ်ပါ။ ထိအခါ ပုံ(၁၁၁)ပထမပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Direction Pointကို Dragလုပ်နေသည့် များခေါင်းပုံစံသို့ ပြောင်းသွားပါမည်။ အလိုရှိသည့် Direction Line အရှည်ရသည့်အထိဆွဲပြီး Mouse ခလုပ်ကို လွှတ်လိုက်ပါ။



ပုံ (၁၁၁)

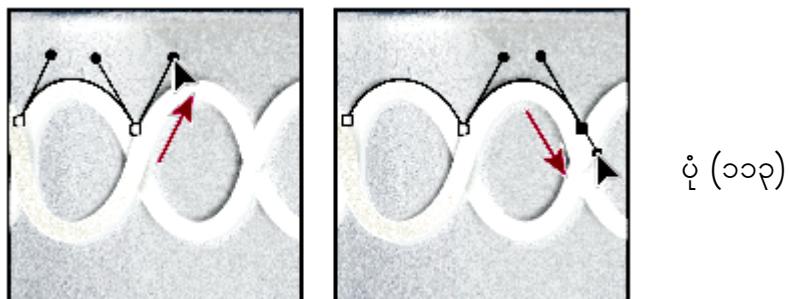
- (၉) ထိနောက် ဒုတိယအမှတ်သတ်မှတ်ရန် အလိုရှိသည့်နေရာသို့သွားပါ။ ဒုတိယအမှတ်ကို Click လုပ်ပြီး ဒုတိယပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း မျဉ်းကွေးကို ရရန် Direction Lineကို ဆွဲပါ။ ပုံရိပ်နှင့် မျဉ်းကွေးကွက်တိဖြစ်လျှင် Mouse ခလုပ်ကို လွှတ်လိုက်ပါ။
- (၁၀) တတိယအမှတ်သတ်မှတ်သည့်နေရာသို့ သွားပါ။ အမှတ်တစ်မှတ်နှင့် တစ်မှတ်ကူးပြောင်းသည့်အခါ Pointerသည် Pen Toolဖြစ်သွားပြီး၊ Pointerသွားသည့်နေရာအထိ မျဉ်းကြောင်းတစ်ကြောင်း လိုက်လာပါမည်။ ပုံ(၁၁၂)တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း တတိယအမှတ်ကို Clickလုပ်ပြီး Mouse ခလုပ်ဖိကာ မျဉ်းကွေးနှင့် ဝေးသည့်ဘက်သို့ ဆွဲပါ။



ပုံ (၁၁၂)

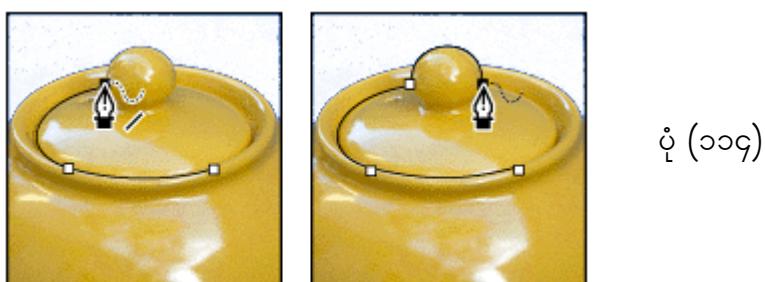
- (၁၁) မိမိသတ်မှတ်လိုသည့် Anchor Pointများသည် Smooth Point မဟုတ်ဘဲ ပုံ(၁၁၃) ဒုတိယပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Corner Point များဖြစ်နေလျှင် Direction Line များ၏ လားရာကို ပြောင်းလဲရပါမည်။ ပထမအမှတ်ကို

ရေးဆွဲပြီး ဒုတိယအမှတ်ကို Click လုပ်ပြီး Mouse ခလုပ်ကို ဖိကာ မျဉ်းကွေး ရအောင် Direction Line ကို ဆွဲပါ။ ပြီးလျှင် Mouse ခလုပ်ကို လွှတ်၍ တတိယအမှတ်သတ်မှတ်ရပါမည်။ တတိယအမှတ်မသတ်မှတ်မှု Alt Key ဖိပြီး Direction Point ကို ဆွဲပါ။ ထိုနောက် Direction Line အား ပုံ(၁၀၃)တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း လားရာပြောင်းရပါမည်။ အလိုရှိသည့် လားရာအတိုင်း ရလျှင် Alt Key ကိုလွှတ်ပြီး တတိယအမှတ်ကို Click လုပ်ပါ။ Mouse ခလုပ်ကို ဖိပြီး Direction Line ရအောင်ဆွဲပါ။ Path ပြီးလျှင် Ctrl Key ဖိပြီး အခြားနေရာကို Click လုပ်ပါ။



Freehand Pen Tool အသုံးပြုခြင်း

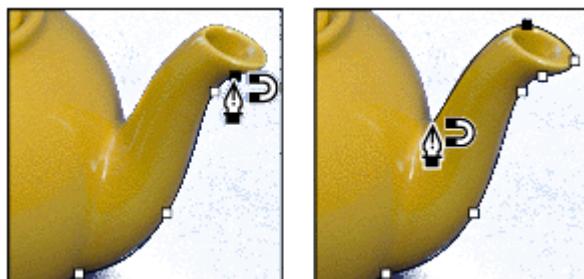
၈၁။ Freehand Pen Tool သည် စာရွက်ပေါ်တွင် ခဲတံဖြင့်ရေးဆွဲသကဲ့သို့ Paths များကို ရေးဆွဲနိုင်ပါသည်။ (ပုံ ၁၀၄) Options Bar မှ Geometry Options Button ကိုနှိပ်ပြီး Curve Fit တန်ဘိုးအား 0.5 Pixel မှ 10 Pixels အထိ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ Curve Fit တန်ဘိုးများများပေးပါက Path ဖန်တီးရာတွင် Anchor Point အမှတ် နည်းမည်ဖြစ်သည်။ ရေးဆွဲသွားသည့် လမ်းကြောင်းတွင် Anchor Points များကို ထည့်ပေးပါမည်။ ထိုအပြင် Anchor Points သတ်မှတ်လိုသည့်နေရာတွင် Mouse ခလုပ်လွှတ်ပြီး၊ ခလုပ်ပြန်ဖိကာ ဆက်လက် ရေးဆွဲနိုင်ပါသည်။ သို့ရာတွင် Freehand Pen Tool သည် Mouse ကောင်းမွန်ရန်နှင့် လက် တည်းပြီးစွာဖြင့် ရေးဆွဲနိုင်မှသာ ချောမွေ့သည့် Paths ကို ရရှိပါမည်။



Magnetic Pen Tool အသုံးပြုခြင်း

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

- (က) Options Bar မှ Geometry Options Button ကိုနိုင်ပြီး Width တန်ဘုံး အား 1 မှ 256 Pixels အထိပေးနိုင်ပါသည်။ Width တန်ဘုံးသည် Drag လုပ်ရာတွင် Pointer နှင့်ပုံစံအနာဂတ်နှင့် အကွာအဝေးကို ထိန်းချုပ်ပါသည်။ Contrast တန်ဘုံးတွင် 1 မှ 100% အထိ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Contrast တန်ဘုံးနည်းသည်ပုံများအား Paths ရွေးချယ်လျင် Contrast ရာခိုင်နှင့် များများ အသုံးပြုရပါမည်။ Frequency တန်ဘုံးအား 5 မှ 40 အထိ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ Frequency တန်ဘုံးများလျင် Anchor Points နည်းပြီး၊ Frequency တန်ဘုံးနည်းလျင် Anchor Points များပါမည်။



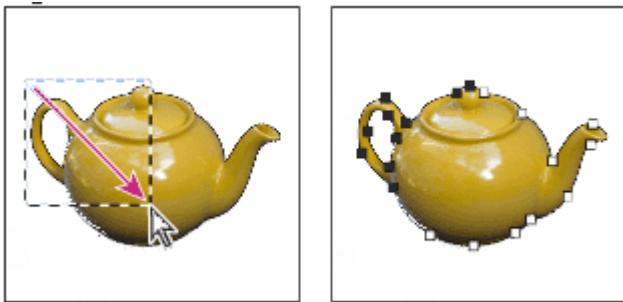
ပုံ (၁၁၅)

- (ခ) Path ဖန်တီးလိုသည့် ပုံတဲ့တွင် ပထမအမှတ်ကို Clickလုပ်ပြီး သတ်မှတ်ပါ။ ပြီးလျင် ဖန်တီးလိုသည့် လမ်းကြောင်းအတိုင်း Pointerကို Dragလုပ်သွားပါ။ (ပုံ-၁၁၅) ထိုသို့ Drag လုပ်ရာတွင် Mouse ခလုပ်ကို ဖိတ္တားစရာမလိုပါ။ အဆုံးမှတ်ရောက်လျင် Double Click လုပ်ပါက အစမှတ်နှင့် အဆုံးမှတ်ကို ဆက်ပေး ပါမည်။ သို့မဟုတ် အဆုံးမှတ်ရောက်လျင် Enter Key ကို နှိပ်လျင်လည်း ရပါသည်။ Magnetic Pen Toolကို သုံးနေစဉ် Alt Keyဖို့ပြီး အမှတ်တစ်မှတ် သတ်မှတ်ပါက Pointerသည် Freehand Pen Tool ဖြစ်သွားပါမည်။ Alt Key လွှတ်ပြီး အမှတ်တစ်မှတ်ကို Click လုပ်မှသာ Magnetic Pen Tool ပြန်ဖြစ်ပါမည်။

Path Segments များအားပြုပြင်ခြင်း

၈၃။ Path ၏ ပုံသဏ္ဌာန်ကို ပြုပြင်လိုပါက Window Menu မှ Paths ကိုနိုင်ပြီး Path Paletteကိုဖွင့်ပါ။ ပြုပြင်လိုသည့် Path အမည်ကို ရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျင် Tool Box မှ Direct

Selection Tool ကို ရွေးချယ်ပါ။ Alt Key ဖို့ Path ၏ မျဉ်းအပိုင်းကို Click လုပ်ပါက Path တစ်ခုလုံးနှင့် Anchor Pointများကို ရွေးချယ်ပြီးဖြစ်ပါသည်။ အလိုရှိသည့်နေရာသို့ ရွှေ့နှင့်ပါသည်။ Direct Selection Tool ဖြင့် ပုံ(၁၁၆)ပထမပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Mouse ခလုပ်ကို ဖို့ ဆွဲပါ။ ဒုတိယပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Selectလုပ်ထားသည့် ဧရိယာအတွင်းရှိ Anchor Pointများကို ရွေးချယ်ပြီး ဖြစ်နေပါမည်။ ကျွန်ုတ်အမှတ်များကို ထပ်မံပေါင်းထည့်လိုပါက Shift Key ဖို့ ပထမပုံတွင် Select လုပ်ထားသည့်အတိုင်း ကျွန်ုတ်အမှတ်များကို ရွေးချယ်ပါ။

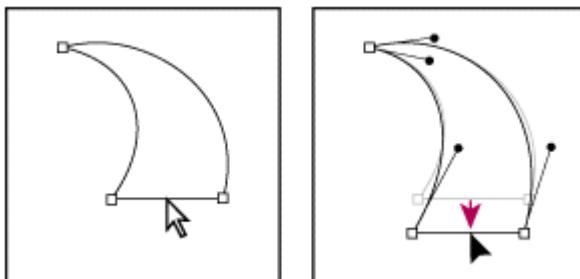


ပုံ (၁၁၆)

Path အပိုင်းများကို ရွှေ့ခြင်း၊ ပြုပြင်ခြင်းနှင့် ဖျက်ခြင်း

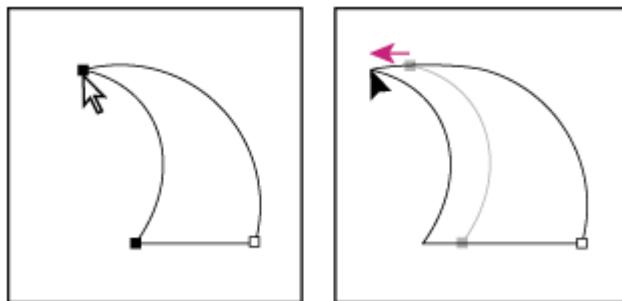
၈၅။ Direct Selection Toolဖြင့် Path များကို ရွှေ့ခြင်း၊ ပြုပြင်ခြင်းနှင့် ဖျက်ခြင်းတိုကို အောက်ပါအတိုင်းလုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်-

- (က) **Path၏မျဉ်းဖြောင့်ပိုင်းကိုရွှေ့ခြင်း။** Direct Selection Toolဖြင့် ရွှေ့လိုသည့် အပိုင်းကို ရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် ရွေးချယ်ထားသည့်အပိုင်းကို နေရာအသစ်သို့ ပုံ(၁၁၇)တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း ရွှေ့ပါ။



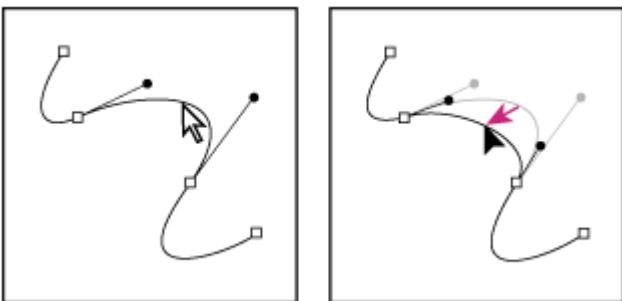
ပုံ (၁၁၇)

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



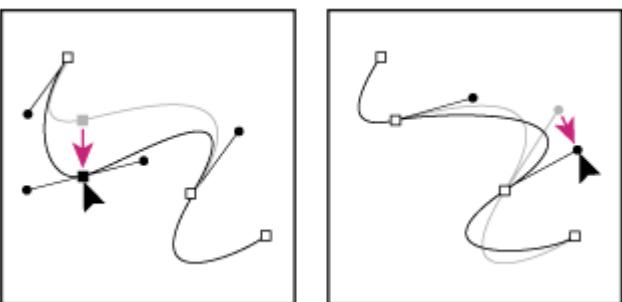
ပုံ (၁၁၈)

- (၉) **Path** ၏ မျဉ်းကွေးပိုင်းကို ဖြေဖြင့်ခြင်း။ Direct Selection Toolဖြင့် ပြေပြင်လိုသည့် မျဉ်းကွေးပိုင်းကို ပုံ (၁၁၉) ပထမပုံအတိုင်း ရွှေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် ဒုတိယပုံအတိုင်း အလိုက့်သည့် နေရာသစ်သို့ တိုက်ရှိက်ရွှေ့ယူနိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၁၉)

(သို့မဟုတ်) Direct Selection Tool ဖြင့် ပုံ(၁၂၀)ပထမပုံအတိုင်း Anchor Pointကို ရွှေးခြင်း ဒုတိယပုံအတိုင်း Direction Point များကို ရွှေးခြင်း တို့ဖြင့် ပြေပြင်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၂၀)

- (။) **Path** ၏ မျဉ်းပိုင်းများကို ဖျက်ခြင်း။ Direct Selection Tool ဖြင့် ဖျက်လိုသည့် Anchor Point များကို ရွှေးချယ်လိုက်ပါ။ ပြီးလျှင် Keyboard မှ Back Space (သို့မဟုတ်) Delete Keyကို နိုပ်ပါက ရွှေးချယ်ထားသည့် Path ၏မျဉ်းပိုင်း ပျက်သွားပါမည်။

Anchor Point များ ပေါင်းထည့်ခြင်း၊ ဖျက်ခြင်းနှင့် လားရာပြောင်းလဲခြင်း

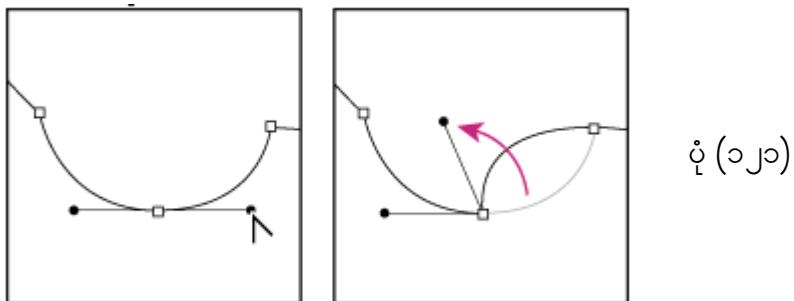
၈၅။ Add Anchor Point Tool ()

ဖြင့် ပေါင်းထည့်ခြင်း Delete Anchor Point Tool ()

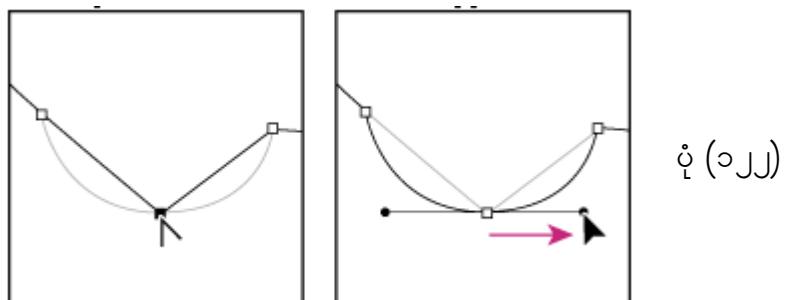
ဖြင့် ဖျက်ခြင်းနှင့် Convert Anchor Point Tool ()

ဖြင့် Direction Line တို့၏ လားရာကို ပြောင်းလဲခြင်းဖြင့်ပါသည်။ ငြင်းတိုကို အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- (က) **Anchor Point** ပေါင်းထည့်ခြင်း။ Add Anchor Point Tool ကိုရွေးချယ်ပြီး Paths ၏မျဉ်းပေါ်တွင် Click လုပ်ပါ။ Anchor Point တစ်ခု တိုးလာသော်လည်း Paths ၏ ပုံသဏ္ဌာန် မပြောင်းလဲပါ။
- (ခ) **Anchor Point** ဖျက်ခြင်း။ Delete Anchor Point Tool ကိုရွေးချယ်ပြီး ဖျက်လို့သည့် Anchor Point ကို Click လုပ်ပါ။ ထိုအမှတ် ပျက်သွားသဖြင့် ကျွန်ုပ်သည့်အမှတ်များနှင့် ဆက်သွယ်ပေးပါမည်။ သို့သော် Paths ပုံသဏ္ဌာန် သည် ပြောင်းလဲသွားပါမည်။
- (ဂ) **Direction Line** ၏လားရာ ပြောင်းလဲခြင်း။ Convert Anchor Point Tool ရွေးချယ်ပြီး Paths ကို Click လုပ်ပါ။ Direction Point ကို ပုံ (၁၂၁) တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း အလိုရှိသည့်လားရာသို့ ရွှေ့နိုင်ပါသည်။ ထိုအခါ Paths



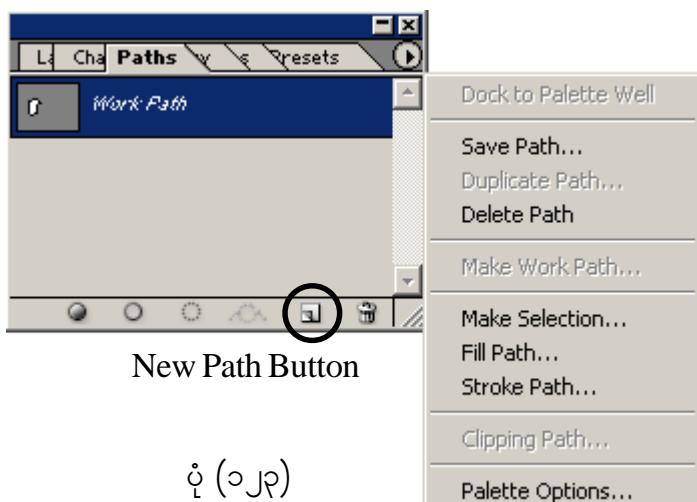
၏ ပုံသဏ္ဌာန်သည်လည်း ပြောင်းလဲသွားပါလိမ့်မည်။ (သို့မဟုတ်) ပုံ (၁၂၂) အတိုင်း Anchor Point ကို Drag လုပ်ပြီး Direction Line ကို လိုသလို ဆွဲယူနိုင်ပါသည်။



Paths အသစ်ဖန်တီးခြင်း၊ သိမ်းခြင်းနှင့် ဖျက်ခြင်း

၈၆။ Paths များကို အသစ်ဖန်တီးခြင်း၊ သိမ်းဆည်းခြင်းနှင့် ဖျက်ခြင်းတို့ကို အောက်ပါအတိုင်း လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်-

- (က) **Creating Path**။ Pathအား ရေးဆွဲပြီးမှ သိမ်းသောနည်းနှင့် New Path button ဖြင့် Path အသစ်ဖန်တီးပြီးမှ ရေးဆွဲသောနည်း (၂)မျိုးရှိပါသည်။ Photoshop, JPEG, DCS, EPS, PDFနှင့် TIFF Format ဖိုင်များတွင် Path များကို သိမ်းနိုင်ပါသည်။
- (ခ) **Saving Path**။ Path အားရေးဆွဲပြီးမှ Paths Palette ညာဘေးရှိ ဖြို့ဂြို့ (၂)ကို နှိပ်ပြီး ပေါ်လာသည့် Pullout Menu (ပုံ-၁၂၃)မှ Save Pathကို နှိပ်ပါက Save Path Dialog box ပေါ်လာပါမည်။ မိမိ ပေးလိုသည့် အမည်ကို ရှိက်ထည့်ပြီး OKကို နှိပ်ပါ။ New Path Button ကို နှိပ်ပါက Path ၁အမည်ဖြင့် အသစ်ဖန်တီးပေးပါသည်။



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

Paths နှင့် Selection Border အပြန်အလှန် ပြောင်းလဲခြင်း

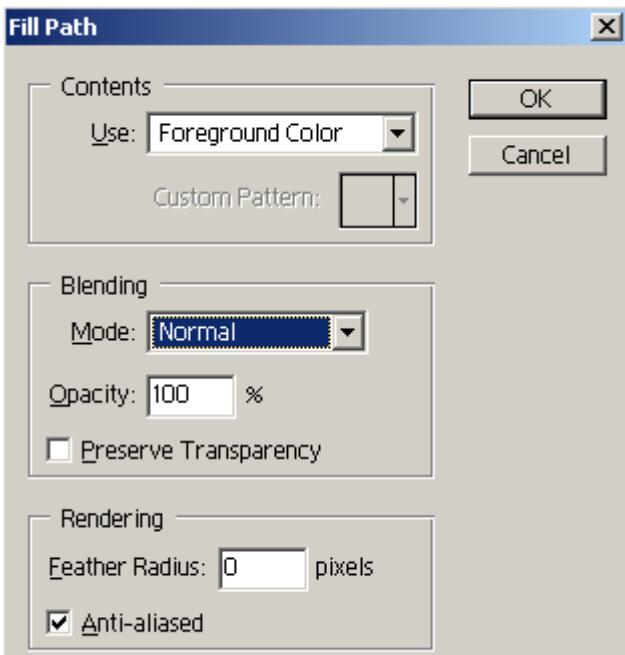
၈၃။ Adobe Photoshop တွင် Path မှ Selection Border (သို့မဟုတ်) Selection Border မှ Path သို့ အောက်ပါအတိုင်း ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်-

- (က) **Path မှ Selection Boder** ပြုလုပ်ခြင်း။ Path တစ်ခုလုံးရွေးချယ်ပြီး Palette အောက်ခြေရှိ Make Selection Button ()ကို Click လုပ်ပြီး Selection Boder ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ (သို့မဟုတ်) Alt Key ပို့ Make Selection Button ကို Click လုပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Make Selection Dialogbox တွင် အနားမျဉ်းအတွက် Feather Radius ရွေးချယ်ခြင်း၊ New Selection (Selection အသစ်) ပြုလုပ်ခြင်း၊ မူရင်း Selection တွင် ပေါင်းထည့်ခြင်းနှင့် ဖယ်ထုတ်ခြင်းများကို အလိုကြုံသလိုဖန်တီးနိုင်ပါသည်။
- (ခ) **Selection Boder မှ Path** ပြုလုပ်ခြင်း။ Selection Boder ပြုလုပ်ပြီး Path Palette အောက်ခြေရှိ Make Work Path Button ()ကိုနှိပ်ပြီး Path အဖြစ်ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ (သို့မဟုတ်) Alt Key ပို့ Make Work Path Button ကို Click လုပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Make Work Path Dialogbox တွင် Tolerance တန်ဘိုး 0.5 မှ 10 အထိ ထည့်ပြီး OK ကိုနှိပ်ပါ။ Tolerance တန်ဘိုးများပါက Anchor Points နည်းပြီး တန်ဘိုးနည်းပါက Anchor Point များပါလိမ့်မည်။

Paths တွင် အရောင်ဖြည့်ခြင်းနှင့် အနားမျဉ်းရေးဆွဲခြင်း

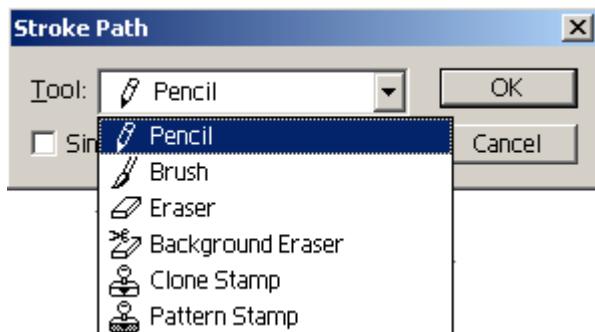
၈၄။ Paths များတွင် အရောင်ဖြည့်ခြင်းနှင့် အနားမျဉ်းရေးဆွဲခြင်းအား အောက်ပါအတိုင်း ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်-

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



ပုံ (၁၂၄)

- (၃) Path Palette ၏အောက်ခြေရှိ Stroke Path Button (○)အား Click လုပ်ပါက Foreground အရောင်ဖြင့် အနားမျဉ်းရေးဆွဲပေးပါမည်။ Alt Key ဖို့ Stroke Path Button ကိုနှစ်ပါက ပုံ (၁၂၅)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Stroke Path Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Tool တွင် အနားမျဉ်းရေးဆွဲလိုသည့် Tool ကို ရွေးချယ်ပြီး OK ကိုနှစ်ပါ။ ထိုအခါ ထို Tool ၏ နောက်ဆုံးအသုံးပြုခဲ့သည့် Brush အရွယ်အစားဖြင့် အနားမျဉ်း ရေးဆွဲပေးပါမည်။



ပုံ (၁၂၅)

ဆခန်း (၇)

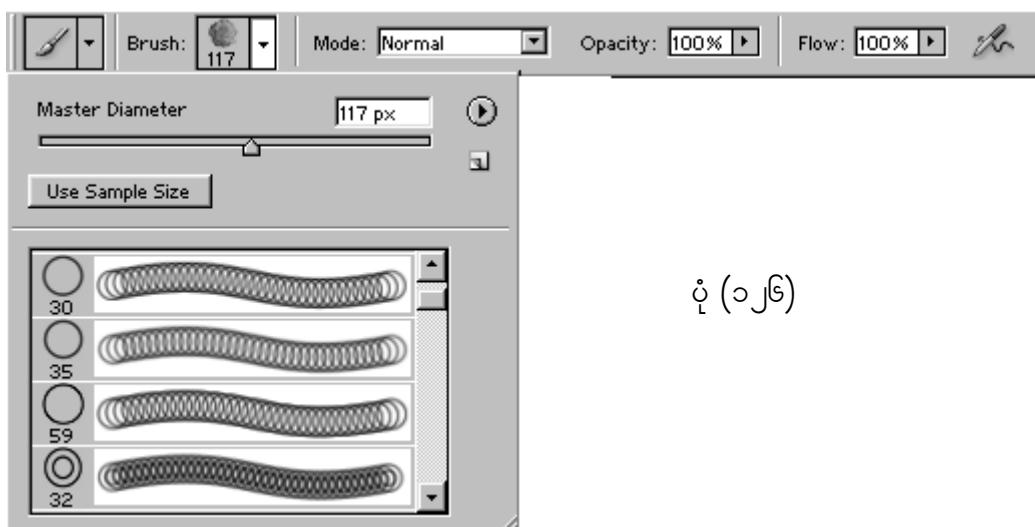
Painting

Pixels များပါဝင်သော Bitmap Objects များကို ဖန်တီးရန်အတွက် Painting Tools များကို အသုံးပြုကြပါသည်။

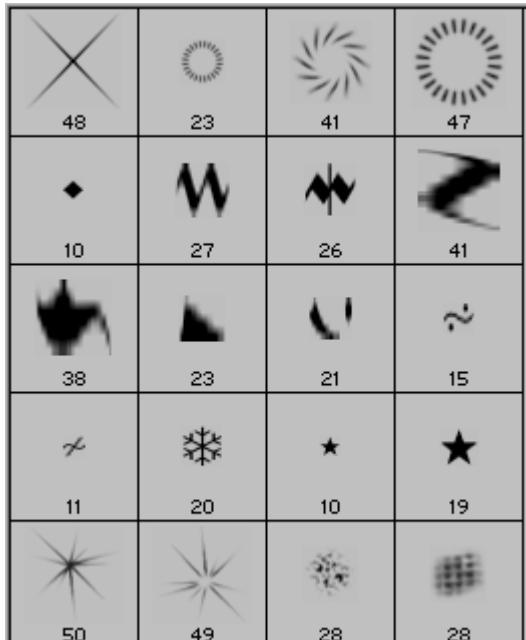
Painting Tools များအသုံးပြုခြင်း

၈၉။ Brush Tool (붓)နှင့် Pencil Tool (ပြုလုပ်)တို့သည် လက်ရှိ Foreground အရောင်ဖြင့် ရေးချယ်ပေးကြပါသည်။ ပုံမှန်အားဖြင့် Brush Tool ဖြင့် ဖန်တီးထားသည့် အရာဝါယူများသည် အရောင်၏အနားစွမ်းများသည် တိကျပြတ်သားမှုနည်းပြီး၊ Pencil Tool ဖြင့်ဖန်တီးထားသည့် ပုံများတွင် တိကျပြတ်သားသည့် အနားစွမ်းများကို ရရှိပါမည်။ သို့သော် Tool နှစ်ခုစလုံးဖြင့် အလိုဂျိသည့်မျဉ်းများကို လိုသလိုဆွဲယူဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Brush Tool နှင့် Pencil Tool အသုံးပြုရန် အောက်ပါအတိုင်းလုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်-

- (က) Foreground အရောင်ကို ရွှေးချယ်ပြီး Toolbox မှ Brush Tool နှင့် Pencil Tool တစ်ခုရွှေးချယ်ပါ။
- (ခ) Options Bar တွင် Brush (စုတ်ချက် အမျိုးအစားနှင့် အချွေးချယ်အစား ရွှေးချယ်ခြင်း)၊ Mode (အရောင်ပုံစံရွှေးချယ်ခြင်း)၊ Opacity (အလင်းပိတ်မှုနှင့် ရွှေးချယ်ခြင်း)၊ Flow (ဆေးချယ်နိုင်မှုနှင့်)တို့ကို ရွှေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Brush

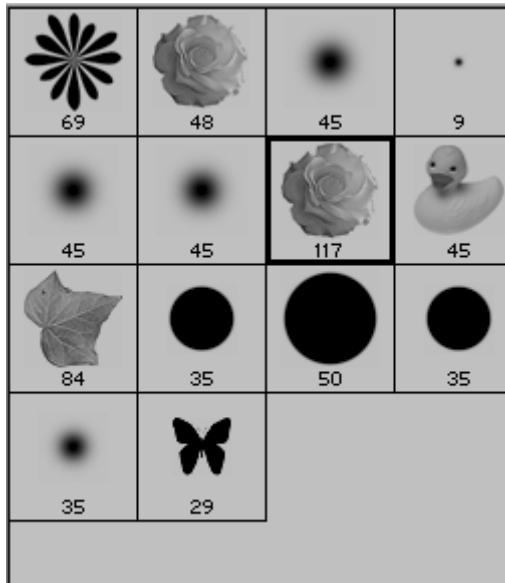


Box ၏ကြိုး(▼)ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၁၂၆)အတိုင်း Menu ပေါ်လာပါမည်။ ငွေးတွင် စုတ်ချက်အမျိုးအစားနှင့် အရွယ်အစားကို ရွေးချယ်နှင့်ပါသည်။ ငွေး Menu ၏အပေါ်လာဘေးရှိ (▶)ကိုနှိပ်ပါက Pullout Menu ထွက်ပေါ်လာပါမည်။ ငွေးတွင် စုတ်ချက်အမျိုးအစားများကို ရွေးချယ်နှင့်ပါသည်။ ပုံ (၁၂၇)တွင် Assorted Brushes နှင့် Special Effect Brushes တို့ကို ဖော်ပြထားပါသည်။ Opacity နှင့် Flow တန်ဘိုးနည်းပါက စုတ်ချက်များသည် မြိုန်ဖျော့ နေပြီး တန်ဘိုးများပါက အရောင်ရင့်ပြီး ထင်ရှားပါမည်။ ဆေးဖျက်းသကဲ့သို့ အရောင် တန်ဘိုး တဖြည်းဖြည်းချင်း တက်လာလိုပါက Airbrush (✍)ကို ရွေးချယ် နှင့်ပါသည်။



Assorted Brushes

ပုံ (၁၂၇)

Special Effect
Brushes

- (၉) ပုံထဲတွင် လိုအပ်သလို Drag လုပ်ပြီး ရေးချယ်နှင့်ပါသည်။ မျဉ်းပြောင့် အလို ရှိလျှင် ပထမအမှတ်ကို Click လုပ်ပါ။ ပြီးလျှင် Shift Key ပါပြီး ဒုတိယ အမှတ်ကို Click လုပ်ပါက ပထမအမှတ်နှင့် ဒုတိယအမှတ်ကို ဆက်သွယ် ပေးပါလိမ့်မည်။ နောက်ထပ် အမှတ်များကို Click လုပ်ပါက နောက်ဆုံး အမှတ်နှင့် ဆက်သွယ်ပေးပါလိမ့်မည်။

Erasing

၉၀။ Eraser Tool နှင့် Magic Eraser Tool များသည် ပုံမှားအား အရောင်မဲ့ (သို့မဟုတ်) အောက်ခံအရောင်များ ဖြစ်သွားစေရန် ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Background Eraser Tool သည် အောက်ခံအရောင်အား အရောင်မဲ့ဖြစ်ပေါ်ပါသည်။ Layer တွင်ရှိသော Lock Transparent Pixel (☒)အား ရွေးချယ်ထားလျှင် အောက်ခံအရောင်ဖြစ်ပေါ်ပါသည်။ Erasing ပြုလုပ်ရန် အောက်ပါအတိုင်း ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်-

- (က) **Eraser Tool** အသုံးပြုခြင်း။ Eraser Tool (eraser icon)ဖြင့် ဖျက်လိုသည့်နေရာ များတွင် Drag လုပ်နိုင်ပါသည်။ Options Bar တွင် Brush အရွယ်အစား ရွေးချယ်ခြင်း၊ Mode တွင် ဖျက်မည့်ပုံစံ (Brush, Pencil, Block) ရွေးချယ်ခြင်း၊ Opacity ရွေးချယ်ခြင်း၊ Flow ရွေးချယ်ခြင်းတို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။
- (ခ) **Magic Eraser Tool** အသုံးပြုခြင်း။ Magic Eraser Tool (magic eraser icon)သည် ဖျက်လိုသည့် အရောင်တန်ဘိုးတူညီသော Pixels များတွင် Click တစ်ချက် နှင့်ပြီး ဖျက်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၂၈)ပထမပုံတွင် မြင်းခေါင်းမှတစ်ပါး ကျွန်းသော နေရာများသည် အပြောရောင်ဖြစ်နေပါသည်။ Magic Eraser Tool ဖြင့် အပြောရောင်နေရာအား Click လုပ်ခြင်းဖြင့် ဒုတိယပုံကဲ့သို့ အပြောရောင်များအားလုံး ဖျက်ပြီးဖြစ်နေပါမည်။ Options Bar တွင် အရောင်တန်ဘိုးအတွက် Tolerance တန်ဘိုးအား 255 အထိ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ Tolerance တန်ဘိုးနည်းပါက အရောင်တန်ဘိုးတူညီသော Pixels များကိုသာ ဖျက်ထုတ်မည် ဖြစ်သည်။ သို့သော် တန်ဘိုးများလာပါက အရောင်တန်ဘိုးမတူညီသော Pixels များကိုပါ ဖျက်ပါလိမ့်မည်။ Anti-aliased ကိုရွေးချယ်ထားခြင်းဖြင့် ဖျက်ထုတ်ရာတွင် ချောမ္မာ့သည့်အနားများကို ရရှိပါမည်။



ပုံ (၁၂၈)

Auto Erase Option အသုံးပြုခြင်း

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

Art History Brush Tool အသုံးပြုခြင်း

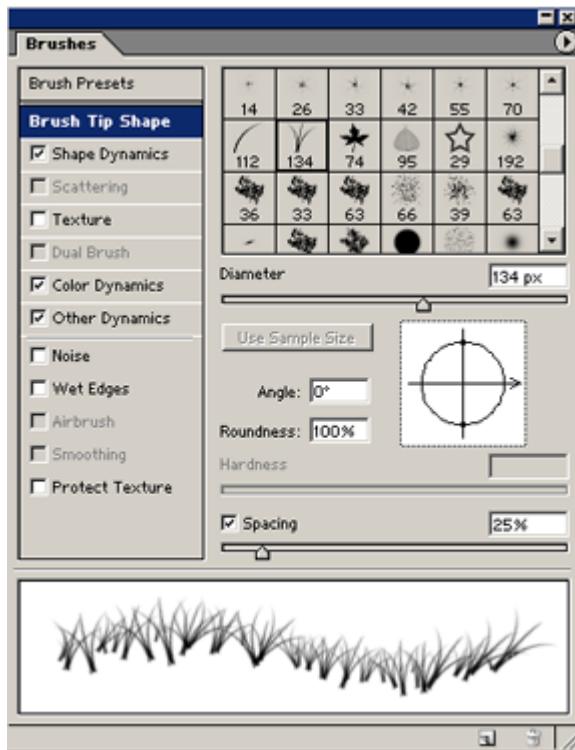
၉၂။ Art History Brush Tool သည် မူလရှိနေသည့်အရောင်များကို အခြေခံပြီး စုတ်ချက်ပုံစံများဖြင့် ရေးဆွဲနိုင်ပါသည်။ မူရင်းပုံအား အထူးပြုလုပ်ချက်ပြုလုပ်ထားသည့် ပုံစံမျိုးဖြစ်ပေါ် ပေါ်သည်။ ပုံ (၁၂၉)ပထမပုံသည် မူရင်းပုံဖြစ်ပြီး ဒုတိယပုံတွင် Brush အရွယ်အစားကြီးကြီးဖြင့် လည်းကောင်း၊ တတိယပုံတွင် Brush အရွယ်အစားသေးသေးဖြင့်လည်းကောင်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



ပုံ (၁၂၉)

Brush Palette အသုံးပြုခြင်း

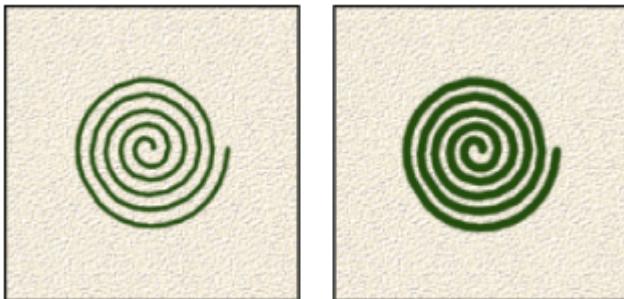
၉၃။ Photoshop တွင် အသင့်ထည့်ပေးထားသော Brushes (စုတ်ချက်များ)နှင့် မိမိကိုယ်တိုင် Brush များ ဖန်တီးရန်အတွက် Brush Palette ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Window Menu မှ



ပုံ (၁၃၀)

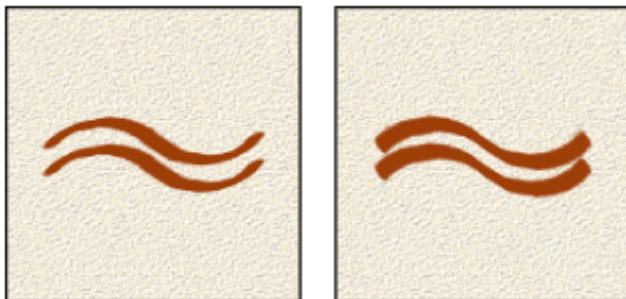
Brushes ကိုနှိပ်ခြင်း၊ Options Bar မှ Toggle the Brushes Palette (ပဲ) ကိုနှိပ်ခြင်းတိဖြင့် Brushes Palette (ပုံ-၁၃၀)ကို ခေါ်ယူနိုင်ပါသည်။ Brushes Palette အပေါ်လာဘေးရှိ တိုင် (ပဲ) ကို နှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Menu မှ Assorted Brushes, Calligraphic Brushes, Drop Shadow Brushes, Dry Media Brushes, Faux Finish Brushes, Natural Brushes, Natural Brushes2, Special Brushes, Square Brushes, Thick Heavy Brushes နှင့် Wet Media Brushes တိုကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ငါးတို့တွင် စုတ်ချက် များပြားစွာ ပါရှိပါသည်။ စုတ်ချက်တို့ကို Palette လာဘက်ခြမ်းတွင် ဖော်ပြခြင်းအား Text Only, Small Thumbnail, Large Thumbnail, Small List, Large List, Stroke Thumbnail တိဖြင့် ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Brushes Palette ကို အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

(က) **Brushes Presets**။ Brushes Presets ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ Palette ညာခြမ်း တွင်ရှိသည့် Brushes များကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ စုတ်ချက်အဆွယ်အစားအား 1 Pixel မှ 2500 Pixels အထိ Master Diameter Box တွင် ရှိက်ထည့် ခြင်းနှင့် Slider တွင် ဆွဲရွှေ့ခြင်းတိဖြင့် ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၃၀)တွင် Diameter တန်ဖိုးမတူသည့် စုတ်ချက်များကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၃၁)

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



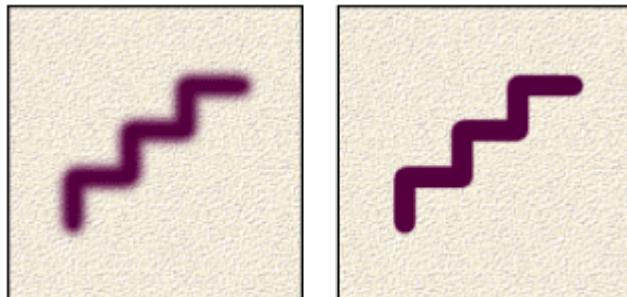
ပုံ (၁၃၂)

မတူသည့် စုတ်ချက်တိုကို ဖော်ပြထားပါသည်။ Roundness တွင် အပြည့်အဝ ပုံဖော်နိုင်သည့် ရာခိုင်နှုန်းအား 100% အထိ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ တန်ဘိုး ပြောင်းလဲခြင်းဖြင့် စုတ်ချက်အပြည့်အဝပုံဖော်မှု မတူညီသည်ကို ပုံ (၁၃၃)တွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။ စုတ်ချက်များရေးဆွဲရာတွင် တိကျပြတ်သားမှူး ဖြစ်ပေါ်စေရန်



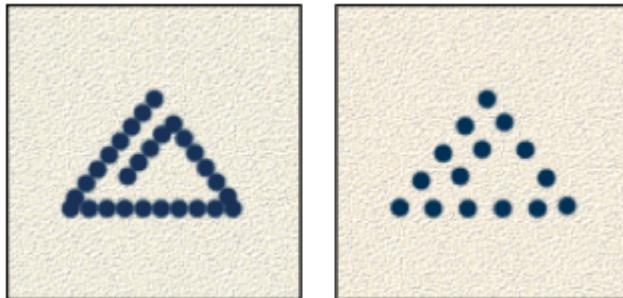
ပုံ (၁၃၃)

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



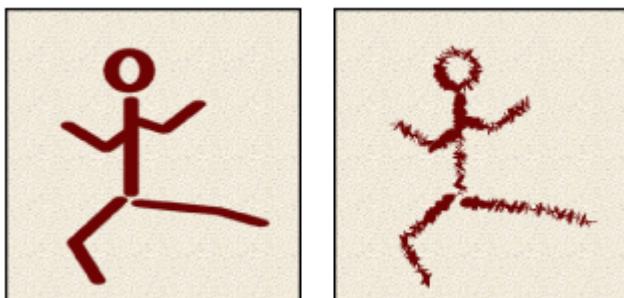
ပုံ (၁၃၄)

ပါသည်။ Spacing တန်ဘိုးမတူသည့်ပုံကို ပုံ (၁၃၅)တွင် တွေ့နှင့်ပါသည်။



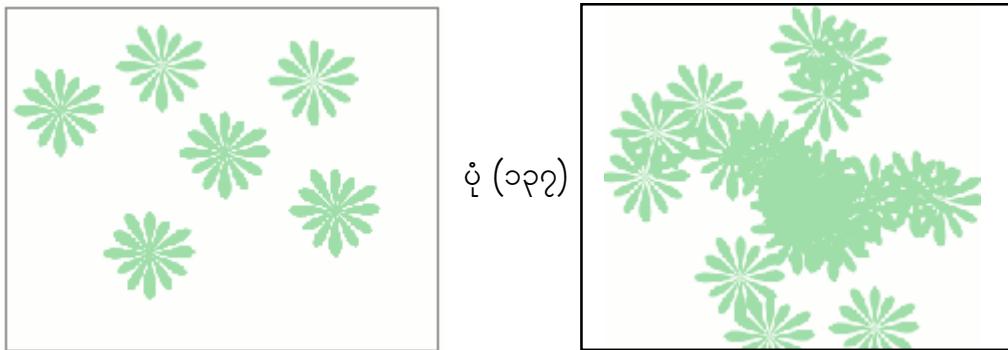
ပုံ (၁၃၅)

- (၉) **Shape Dynamics**။ Shape Dynamics ကိုရွေးချယ်ပြီး ကြမ်းတမ်းသည့် စုတ်ချက်တိုကို ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Size Jitter, Minimum Diameter, Angle Jitter, Roundness Jitter တို့ကို ၁၀၀% အထိသတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၃၆)တွင် Shape Dynamics မရွေးချယ်သည့်ပုံနှင့် ရွေးချယ်ထားသည့်ပုံကို နှိမ်းယူပြုထားပါသည်။



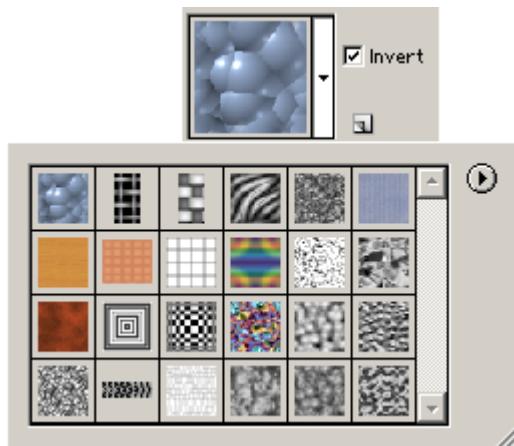
ပုံ (၁၃၆)

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



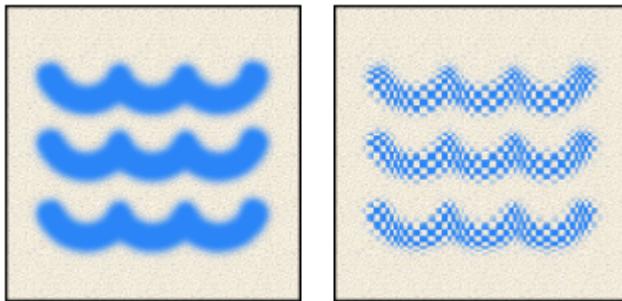
ဒုတိယပုံသည် Scatter 346% နှင့် Count 13 တို့ဖြင့် Click တစ်ချက်နှင့်ပြီး ရေးဆွဲထားသောပုံဖြစ်ပါသည်။

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



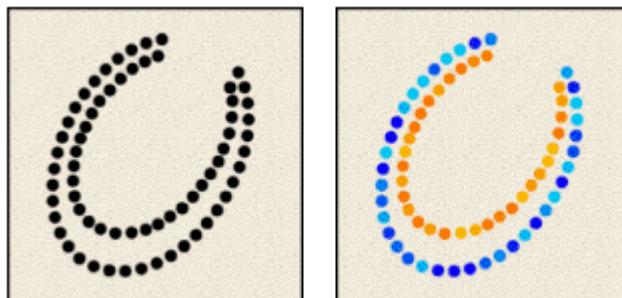
ပုံ (၁၃၈)

ette အပေါ်ညာဘေးရှိ ဖြောက်(ကို နှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Menu မှ Artist Surfaces, Nature Pattern, Patterns, Patterns 2, Rock Patterns, Texture Fill နှင့် Texture Fill 2 စသည့် Texture အုပ်စုများကို ခေါ်ယူ နိုင်ပါသည်။ ငါးတို့တွင် နမူနာ Texture များစွာပါရှိပါသည်။ စုတ်ချက်တွင် ဒီဇိုင်းပုံစံ ပြောင်းလဲရန်အတွက် Invert, Scale, Texture Each Tip, Mode, Depth တို့အား အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၃၉)တွင် Texture မပါသည့်ပုံနှင့် Texture ဖြင့် ဖန်တီးထားသည့်ပုံတို့ကို နှိုင်းယူဉ်ဖော်ပြထားပါသည်။



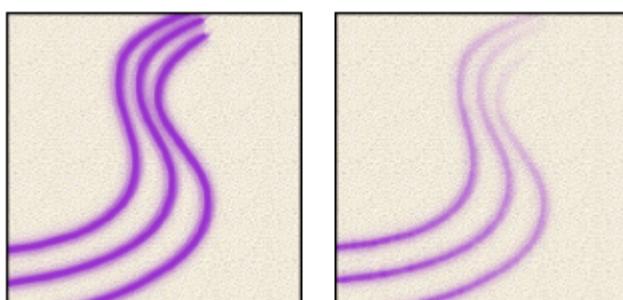
ပုံ (၁၃၉)

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



ပုံ (၁၄၀)

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



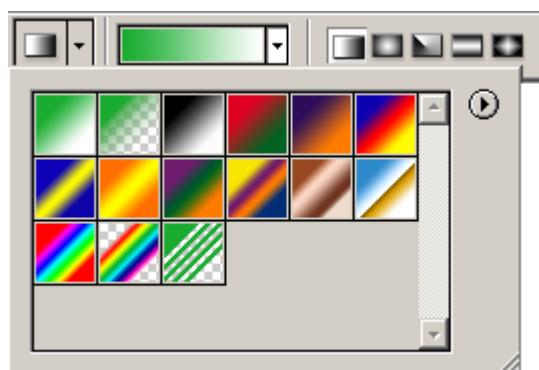
ပုံ (၁၄၁)

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

Gradient Tool အသုံးပြုခြင်း

၉၄။ Gradient Tool (▣)ဖြင့် အရောင်များကို အနုအရင့်ရောထားသည့် ရောင်ပြီးပုံစံများ ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Gradient Tool ရွေးပြီး၊ စဖြည့်လိုသည့်နေရာမှ Mouse ခလုပ်ကိုဖို့ပြီး Drag လုပ်ပါ။ အဆုံးသတ်လိုသည့်နေရာတွင် Mouse ခလုပ်ကို လွှတ်လိုက်ပါက ရောင်ပြီးဖြည့်စွက်ပြီး ဖြစ်နေပါမည်။ Options Bar တွင် အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

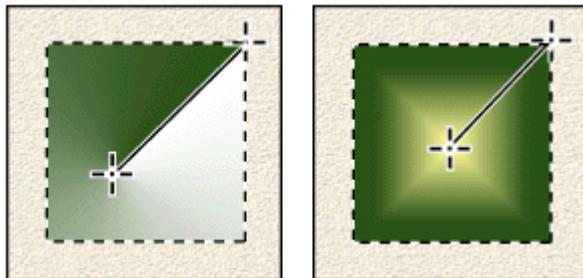
(က) **Gradient Sample**။ Gradient Sample Box တွင်ရှိသော တိုင်ကိုနှိပ်ပြီး Gradient Picker (ပုံ-၁၄၂)ကို ခေါ်ယူနိုင်ပါသည်။ ငြင်းတွင် နမူနာရောင်ပြီးများကို ရွေးချယ်အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Gradient Picker အပေါ်ညာဘေးရှိ တိုင်(▶)ကို နှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Menu မှ Color Harmonies1, Color Harmonies2, Metals, Noise Sample, Pastels, Simple, Special Effects, Spectrums တို့ကိုရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ငြင်းတို့တွင် Gradient နမူနာများစွာပါရှိပါသည်။



ပုံ (၁၄၂)

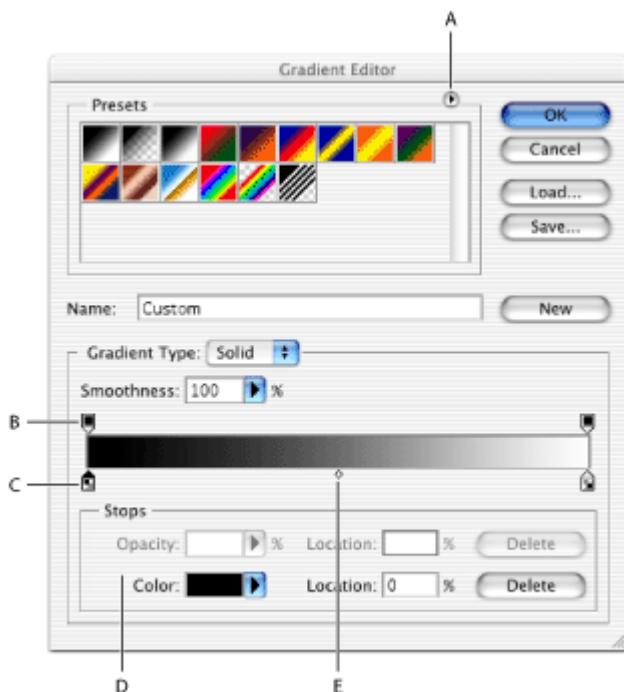
(ခ) **Gradient ပုံစံရွေးချယ်ခြင်း**။ Gradient တွင် Shade (အရောင်အနုအရင့်ရောယူက်ခြင်း)ပေါ် မူတည်ပြီး၊ Linear Gradient (မျဉ်းဖြောင့်ပုံစံအတိုင်း ရောင်ပြီးဖြစ်ပေါ်ခြင်း)၊ Radial Gradient (စက်ဝိုင်းပုံစံအတိုင်း ရောင်ပြီးဖြစ်ပေါ်ခြင်း)၊ Angular Gradient (နာရီလက်တံလည်သည့်အတိုင်း ရောင်ပြီးဖြစ်ပေါ်ခြင်း)၊ Reflected Gradient (Linear Gra-

dient အား ရောင်ပြန်ပုံစံ ရောင်ပြေးဖြစ်ပေါ်ခြင်း၊ Diamond Gradient (စိန်ပွင့်ပုံသဏ္ဌာန် ရောင်ပြေးဖြစ်ပေါ်ခြင်း)ဟူ၍ ခဲ့ခြားနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၄၃) တွင် Angular Gradient နှင့် Diamond Gradient ပုံတိုကို ဖော်ပြထားပါသည်။



ပုံ (၁၄၃)

- (၉) အရောင်ပုံစံအတွက် Blend Mode ရွှေးချယ်ခြင်း၊ အလင်းပိတ်တန်ဘိုးအား Opacity ရွှေးချယ်ခြင်း၊ ရောင်ပြေးပုံစံအား ပြောင်းပြန်ဖြစ်ပေါ်စေရန်အတွက် Reverse ရွှေးချယ်ခြင်း၊ အရောင်မဲ့ပါသည့် ရောင်ပြေးများအတွက် Transparency ရွှေးချယ်ခြင်းတိုကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။



- A. Palette menu
- B. Opacity stop
- C. Color stop
- D. Adjust values or delete the selected opacity or color stop
- E. Midpoint

ပုံ (၁၄၄)

Gradient Editor အသုံးပြုခြင်း

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

- (က) **Gradient** ပြုပြင်ခြင်း။ အရောင်များကိုပြုပြင်လိုပါက Color Stop များကို Click လုပ်ပါက Color Swatch တွင် လက်ရှိအရောင် ပြသပေးပါမည်။ ထို Color Swatch ကို Click လုပ်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Color Stop ကို Double Click လုပ်ခြင်းတိုဖြင့် Color Picker Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ ငြင်းတွင် အရောင်များကိုရွေးချယ်နိုင်ပြီး OK ကိုနှိပ်ပါ။ အရောင်နှစ်ရောင် ရောယူက်နှုန်းမှာ မြေပိုက်မှုပြင်လိုပါက Midpoint ကိုဘယ်ဘက်(သို့) ညာဘက်သို့ Drag လုပ်ပြီး ညီယူနိုင်ပါသည်။ Color Stop များကို ဆွဲရွေ့ခြင်း (သို့မဟုတ်) Location Box တွင် တန်သုံးများ ရိုက်ထည့်ခြင်းတိုဖြင့် ရွှေ့နိုင်ပါသည်။



Adding a color

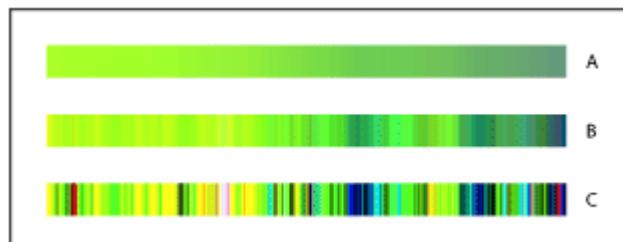


Deleting a color

ပုံ (၁၄၅)

- (ခ) **Gradient** တွင် အရောင်ဖြည့်ခြင်းနှင့် ဖျက်ထုတ်ခြင်း။ Gradient Bar အောက်တွင် Click လုပ်ပြီး Color Stop များ ထပ်ထည့်နိုင်ပါသည်။ Color Stop များအား ဖျက်ထုတ်လိုပါက Drag လုပ်ပြီး အောက်သို့ ဆွဲချုပါမည်။
- ပုံ (၁၄၆)
- (ဂ) **Gradient Type**။ Gradient Type တွင် Solid နှင့် Noise ဟူ၍ နှစ်မျိုး ကွဲပြားပါသည်။ Solid Type တွင် Color Stop များဖြင့် အရောင်များ ပြုပြင်

- A. 10% noise
- B. 50% noise
- C. 90% noise



ပုံ (၁၄၆)



ပုံ (၁၄၃)

နိုင်ပါသည်။ Noise Type တွင် Roughness တန်ဘိုးပြောင်းလဲခြင်းဖြင့် အရောင်များစွာ ဖြစ်ပေါ်စေနိုင်ပါသည်။ Roughness Box တွင် တန်ဘိုး ရှိက်ထည့်ခြင်းနှင့် Slider တွင် ရွှေ့ခြင်းတို့ဖြင့် တန်ဘိုးပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Roughness တန်ဘိုးပြောင်းလဲခြင်းဖြင့် အရောင်ကွဲပြားခြင်းကို ပုံ (၁၄၆)တွင် ဖော်ပြထားပါသည်။ Gradient Type အား Solid သို့ ပြောင်းလဲလိုက်ပါက Gradient Bar သည် ပုံ (၁၄၃)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း ပြောင်းလဲသွားပါမည်။ Color Model Box တွင် RGB, HSB နှင့် LAB များ ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။

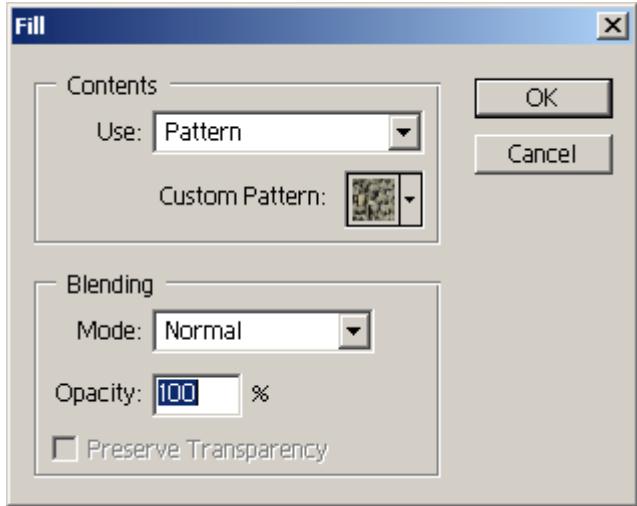
Paint Bucket Tool အသုံးပြုခြင်း

၉၆။ Paint Bucket Tool (Bucket icon)ဖြင့် အရောင်တန်ဘိုးတူညီသည့် နေရာများတွင် Click တစ်ချက်နိုင်ပြီး ဆေးချယ်နိုင်ပါသည်။ သို့ရာတွင် Bitmap Mode ပုံများတွင် Paint Bucket Tool အသုံးမပြုနိုင်ပေါ်။ ပုံအစိတ်အပိုင်းများကို ဆေးချယ်ရန် အတွက် Options Bar တွင် အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

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

Fill Command အသုံးပြုခြင်း

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



ပုံ (၁၄၈)

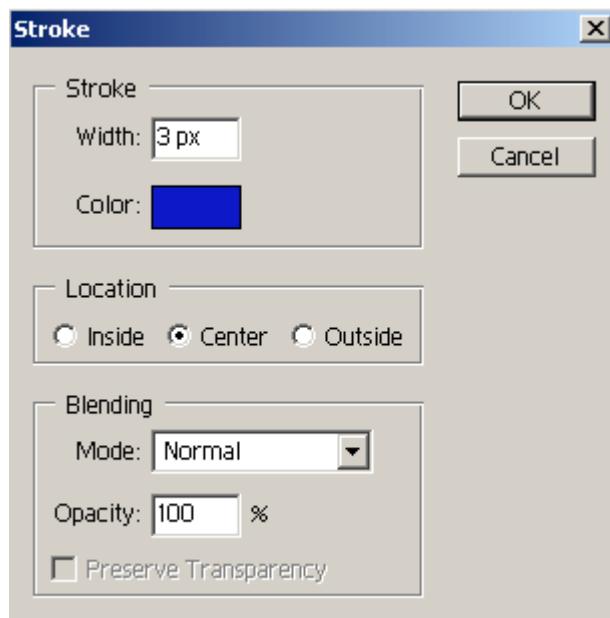
Use Box တွင် Foreground Color, Background Color, Black, 50% Gray, White အရောင်တိုကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Pattern ရွေးချယ်ပြီး၊ Custom Pattern တွင် များပြားလှသည့် Pattern များကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Blending Mode နှင့် Opacity တို့ကို ရွေးချယ်ပြီး OK နှိပ်ပါ။ Foreground အရောင်ဖြင့် ဆေးချယ်လိုပါက Alt +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

Stroke Command အသုံးပြုခြင်း

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

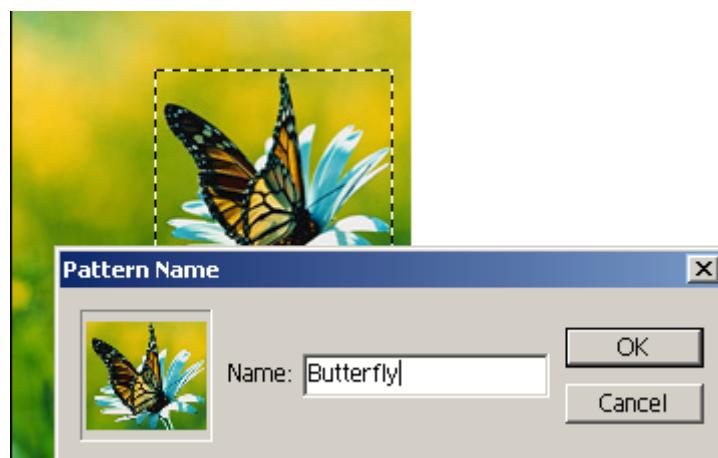
Pattern အသစ် ပြုလုပ်ခြင်း

၉၉။ ရုပ်ပုံဖိုင်များအတွင်းမှ ပုံအစိတ်အပိုင်းများကို Pattern အဖြစ် သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၄၉)

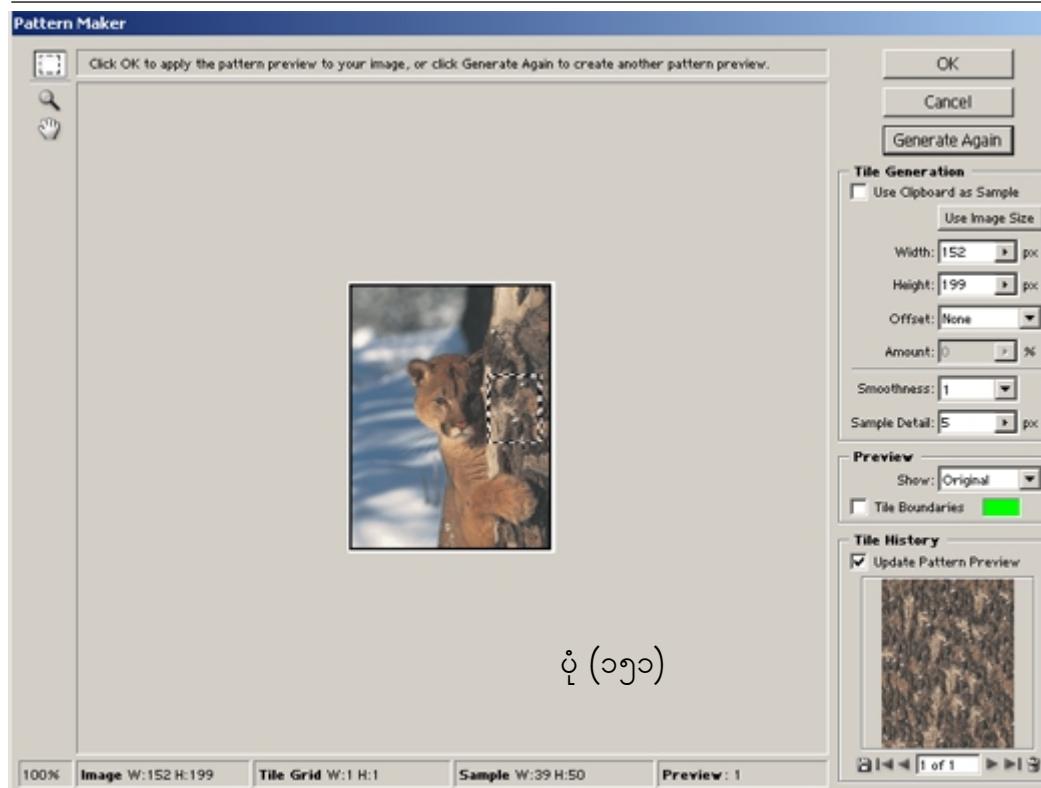
Retangular Marquee Tool ဖြင့် ပုံအစိတ်အပိုင်းကို Select လုပ်ပြီး Edit Menu မှ Define Pattern ကိုနိုင်ပါ။ ပုံ (၁၅၀)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Pattern Name Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ပေးလိုသည့် Pattern အမည်ကိုရိုက်ထည့်ပြီး၊ OK ကိုနိုင်ပါက Pattern အသစ် တစ်ခု ရရှိပါမည်။



ပုံ (၁၅၀)

Pattern Maker အသုံးပြုခြင်း

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



ဃ (၁၅၁)

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

(က) **Sample Area** ရွေးချယ်ခြင်း။ Retangular Marquee Tool ဖြင့် ပုံအစိတ် အပိုင်းကို Sample Area ရွေးချယ်ပါ။ သို့မဟုတ် ကွန်ပျော်တာ၏ Clipboard တွင်ရှိသော ပုံကိုထုံးမည်ဆိုလျှင် Use Clipboard as Sample ကို ရွေးချယ် ပေးပါ။

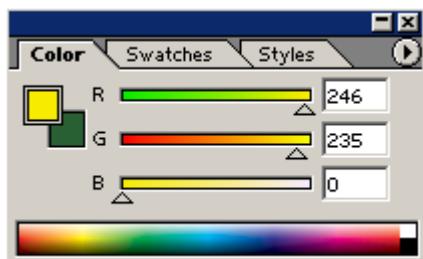
(ခ) **Tiles**။ Tiles ၏အရွယ်အစားရွေးချယ်ရန် Width နှင့် Height တို့တွင် တန်ဘိုးရိုက်ထည့်ခြင်းနှင့် Slider တွင်ရွေးခြင်းတို့ဖြင့် ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ သို့မဟုတ် Use Image Size Button ကိုနှိပ်ပြီး ပုံအရွယ်အစားအတိုင်း ရွေးချယ် နိုင်ပါသည်။ Offset တွင် Tiles ပေါ်မည့်လားရာ၊ Smoothness တွင် ချော်မွေ့မှု၊ Sample Detail တွင် အသေးစိတ်ပေါ်လွင်စေခြင်းတို့တွင် လိုအပ်သလို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။

- (၈) **Preview**|| Show တွင် Original နှင့် Generated တိုကို ရွေးချယ်ကြည့်ရန် နိုင်ပါသည်။ Tiles Boundaries ရွေးချယ်ပြီး Tiles ၏အနားမျဉ်းများကို ပေါ်လွှင်စေနိုင်ပါသည်။
- (၉) **Tiles History**|| မိမိအလိုရှိသည့် အတိုင်းအတာများကို ပြောင်းလဲပြီး Generate Button နှင့်၍ Tiles များကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ ထိုသို့ ပြောင်းလဲပြီးခဲ့သည့် Tiles များကို Tiles History တွင် ပြန်လည် ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။ First Tile button ▶◀, Previous Tile button ◀◀, Next Tile button ▶▶, Last Tile button ▶▶ တို့ဖြင့် အစအဆုံး ကြည့်နိုင်ပါသည်။

Foreground နှင့် Background Color ရွေးချယ်ခြင်း

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

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



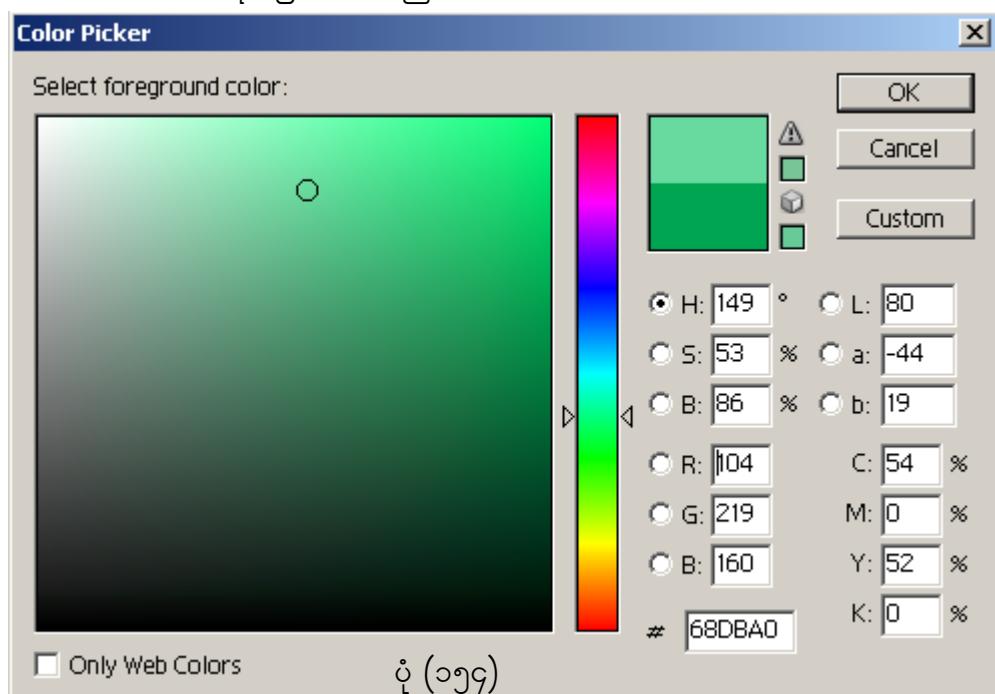
ပုံ (၁၅၂)

Color Palette ပေါ်လာပါမည်။ ငြင်းတွင် Foreground နှင့် Background Color Box များကိုနှိပ်ပြီး၊ ပေါ်လာသည့် Color Picker တွင် အရောင်ရွေးချင်း၊ သက်ဆိုင်ရာ Mode ၏ အရောင်တန်ဘိုးများ ရှိက်ထည့်ခြင်း၊ Slider တွင်ရွေးချင်း၊ Palette အောက်ခြေတွင်ရှိသော Color Slider တွင်ရွေးချင်း တို့ လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၅၃)

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



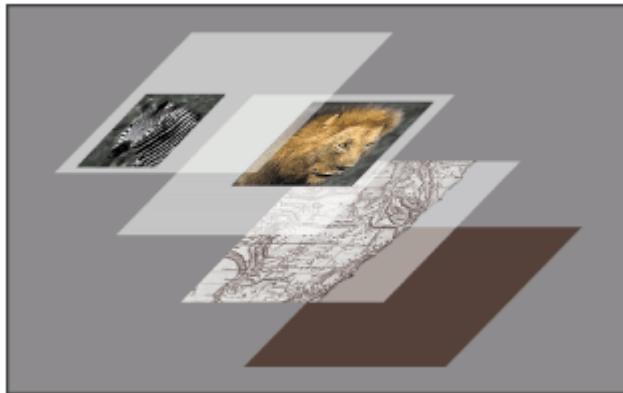
ပုံ (၁၅၄)

(c) **Color Picker** || Toolbox နှင့် Color Palette တို့မှ Color Selection Box များကို Click လုပ်လျှင် Color Picker Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ (ပုံ ၁၅၄) ငြင်း၏ Color Field တွင် အရောင်ရွေးချယ်ခြင်းနှင့် Color Slider ရွေးခြင်းဖြင့် လိုအပ်သည့်အရောင် ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ HSB, Lab, RGB, CMYK Color Model များပေးထားပြီး၊ ငြင်းတို့တွင် သက်ဆိုင်ရာ တန်ဘိုးများ ရိုက်ထည့်ပြီး အရောင်ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ (ဥပမာ- RGB Model တွင် Red, Green, Blue တန်ဘိုးများသည် 255 အထိ သတ်မှတ် နိုင်ပြီး၊ CMYK တွင် Cyan, Magenta, Yellow, Black တို့အား 100% အထိ သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်) RGB တွင် တန်ဘိုးအားလုံးသည် 0 ဖြစ်ပါက အမည်းရောင်စစ်စစ်ကို ရရှိပြီး၊ 255 ဖြစ်ပါက အဖြူရောင်စစ်စစ်ကို ရရှိပါမည်။ Custom Button နှင်းခြင်း၊ Only Web Colors ရွေးချယ်ခြင်းတို့ဖြင့် အခြား အရောင်စစ်စစ်ကိုလည်း ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပြီးလျှင် OK Button နှင်းရပါမည်။ Edit Menu ၏ Preferences မှ General ကိုနှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Color Picker အား Windows နှင့် Adobe တို့ကို ရွေးချယ်ခြင်းဖြင့် Color Picker ပုံစံကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။

အခန်း (၈)

Using Layers

Photoshop တွင် ပုံများအား ပြပြင်ရာတွင် လွယ်ကူစေရန် Layers (အလွှာများ) များခဲ့ခြားပြီး ပြလုပ်ရပါမည်။ Layers များထဲမှ Objects များသည် အပေါ်စီးမှတ်ည့်သောအခါ ပုံတစ်ပုံတည်းအဖြစ် တွေ့မြင်ရခြင်းဖြစ်ပါသည်။ Layer တွင် Objects မရှိသည့်အပိုင်းသည် အတွက်လွှာပုံစံ ဖြစ်နေသဖြင့် အောက်တွင်ရှိသည့် Layers များမှ Objects များကို ထွင်းဖောက် မြင်နေရခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ Objects ရှိသည့် Layers အစိတ်အပိုင်းများကိုလည်း ပြပြင်ခြင်းဖြင့် ထွင်းဖောက် မြင်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၅၅)တွင် မြင်းကျား၊ ခြေသွေ့၊ မြေပုံပါသည့် Layer နှင့် Background Layer တို့ကို ခွဲခြားပြထားပါသည်။

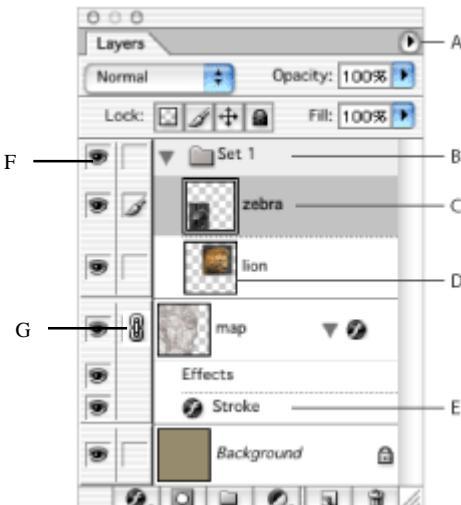


ပုံ (၁၅၅)

Layer Palette

၁၀၂။ Layer Palette တွင် ပုံအတွင်းရှိ Layer များ၊ Layer Set များနှင့် Layer Effects များ ပါဝင်ပါသည်။ Layer များအား အသစ်ဖန်တီးခြင်း၊ ဖုံးကွယ်ခြင်း၊ ဖော်ပြခြင်း၊ ကူးယူခြင်းနှင့် ဖျက်ထုတ်ခြင်းတို့ကို ပြလုပ်နိုင်ပါသည်။ Window Menu မှ Layers ကို နှိပ်ပါက ပုံ (၁၅၆) အတိုင်း Layer Palette ပွင့်လာပါမည်။ အပေါ်ညာထောင့်ရှုတွေ့ဝှက်ပြီး၊ Layer Palette Menu ကို အသုံးပြနိုင်ပါသည်။ ငြင်း၏ Layer Options မှ Layer Thumbnail Size ကို ပြပြင်ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Layers များ၊ Layer Sets များနှင့် Layer Effects များကို Eye Icon (👁)နှိပ်ပြီး၊ ဖုံးကွယ်ခြင်း၊ ဖော်ပြခြင်းများ ပြလုပ်နိုင်ပါသည်။ Layer နှင့် Layer Set တို့တွင် Link Icon (🔗)နှိပ်ပြီး တစ်ခုနှင့်တစ်ခု ချိတ်ဆက်ထားနိုင်ပါသည်။ Layer များ ချိတ်ဆက် ထားခြင်းဖြင့် Layer တစ်ခုချွေးသည့်အခါ ကျေန်သည့် Layer များပါ လိုက်လဲ ရွှေ့ပါမည်။ Lock Transparency (☒)ကိုနှိပ်ထားခြင်းဖြင့် Transparent Area (အရောင်မဲ့နေရာ)များတွင်

ရေးဆွဲခြင်းကို တားမြစ်ပါမည်။ Lock Image (.Lock)ကိုနှိပ်ထားခြင်းဖြင့် Painting Tool အသုံး ပြုခြင်းကို တားမြစ်ပါမည်။ Lock Position (+)ကိုနှိပ်ထားခြင်းဖြင့် နေရာရွှေ့ခြင်းကို တားမြစ်ပါမည်။ Lock All (.Lock)ကိုနှိပ်ခြင်းဖြင့် အထက်ပါတားမြစ်ချက်အကုန် တားမြစ်ပါမည်။ Layer အား Click လုပ်ပါက ထို Layer တွင် Paintbrush Icon (Brush)ပေါ်လာပြီး ထို Layer အတွင်းရှိ ပုံမှားအား ပြုပြင်ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Layer များအား Drag လုပ်ပြီး အလိုဂိုဏ်နေရာသို့ထားခြင်းဖြင့် Layer အစီအစဉ်ကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။



- A. Layers palette menu**
- B. Layer set**
- C. Layer**
- D. Layer thumbnail**
- E. Layer effect**
- F. Eye Icon**
- G. Link Icon**

ဗုဒ္ဓ (၁၅၆)

Background Layer

၁၀၃။ Photoshop တွင် ပုံတစ်ပုံအသစ်ဖန်တီးသည့်အခါ Background Layer အား White, Background နှင့် Transparent အရောင်များဖြင့် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ပုံတစ်ပုံတွင် Background Layer တစ်ခုသာပါရှိပါသည်။ Background Layer သည် Layer အစီအစဉ်တွင် နေရာရွှေ့ခြေမရပါ။ Blending Mode နှင့် Opacity တို့ကို ပြောင်းလဲရှုမရပေ။ Background Layer အား Double Click ပြုလုပ်ခြင်း၊ Layer Menu ၏ New မှ Layer From Background ကိုနှိပ်ခြင်းတို့ဖြင့် ရှိုးရှိုး Layer အဖြစ်သို့ ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Layer တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီး Layer Menu ၏ New မှ Background From Layer ကိုနှိပ်၍ Background Layer အဖြစ်သို့ ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။

Layer နှင့် Layer Sets များ အသစ်ထည့်ခြင်း၊ ဖျက်ထုတ်ခြင်း

၁၀၄။ Layer Palette ၏ New Layer Button (New)နှိပ်ခြင်း၊ Layer Menu ၏ New မှ Layer ကိုနှိပ်ခြင်းဖြင့် Layer အသစ်ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Layer တစ်ခုအတွင်းရှိ ပုံအစီတ်အပိုင်း

ကိုရွေ့ချယ်ပြီး Layer Menu ၏ New မှ Layer Via Copy နှင့် Layer Via Cut ကိုနိုပ်ခြင်းဖြင့် ထိုအစိတ်အပိုင်း ပါသည့် Layer အသစ်တစ်ခု ဖန်တီးပေးပါမည်။ Layer Via Cut သည် မူရင်း Layer တွင် ထိုအစိတ်အပိုင်း ဖြတ်ထုတ်ပါမည်။ Layer Menu မှ Duplicate Layer ကိုနိုပ်ခြင်း၊ Layer ကို Drag လုပ်ပြီး New Layer Button ပေါ်သို့တင်ခြင်းတို့ဖြင့် ပုံစံတူ Layer အသစ်တစ်ခု ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ New Layer Set Button (ကိုနိုပ်ခြင်း၊ Layer Menu ၏ New မှ Layer Set ကိုနိုပ်ခြင်းတို့ဖြင့် Layer Set အသစ် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Layer Set တွင် သီးခြား Layer များအား အုပ်စွဲထားခြင်းဖြင့် ထိန်းချုပ်ပြုပြင်ရာတွင် ပိုမို လွယ်ကူစေပါသည်။ Layer နှင့် Layer Set များအား Drag လုပ်ပြီး Trash Button ပေါ်သို့ တင်ခြင်း၊ Layer နှင့် Layer Set များကို ရွေ့ချယ်ပြီး Layer Menu မှ Layer, Layer Set တိုကိုနိုပ်ပြီး ဖျက်ထုတ်နိုင်ပါသည်။

ပုံစံတူ Layer အသစ်ဖန်တီးခြင်း

၁၀၅။ Layer Menu မှ Duplicate Layer ကိုနိုပ်ခြင်း၊ Layer ကို Drag လုပ်ပြီး New Layer Button ပေါ်သို့တင်ခြင်းတို့ဖြင့် ပုံစံတူ Layer အသစ်တစ်ခု ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ပုံစံတူ Layer အား ပုံဖိုင်တစ်ခုမှ အခြားပုံဖိုင်တစ်ခုတွင် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ပုံဖိုင်တစ်ခုမှ Layer တစ်ခုအား Move Tool (မူးသွေး)ဖြင့် ဆွဲယူပြီး၊ အခြားပုံဖိုင်တစ်ခုထဲသို့ ထည့်ပါ။ ထိုအခါ အခြား ပုံဖိုင်ထဲတွင် ပထမပုံဖိုင်မှ ပုံစံတူ Layer ရောက်ရှုနေပါမည်။ ပုံဖိုင်တစ်ခု၏ Layer အားရွေးချယ်ပြီး Select Menu မှ All ကိုနိုပ်ခြင်း၊ Ctrl+A နိုပ်ခြင်းတို့ဖြင့် ရွေ့ချယ်လိုက်ပြီး၊ Edit Menu မှ Copy နိုပ်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Ctrl+C နိုပ်ပါ။ ပြီးလျှင် မူရင်းဖိုင် (သို့မဟုတ်) အခြားဖိုင်တွင် Edit Menu မှ Paste (သို့မဟုတ်) Ctrl+V နိုပ်ပါက ပုံစံတူ Layer တစ်ခု ရရှိပါမည်။

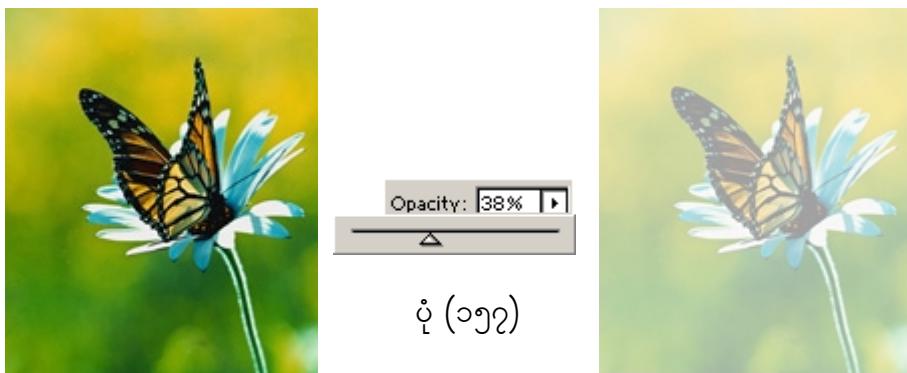
Marging နှင့် Flattening Layer ပြုလုပ်ခြင်း

၁၀၆။ Layer နှစ်ခုအား ပေါင်းစပ်ခြင်းနှင့် Layer Set အတွင်းတွင် ပေါင်းစပ်ခြင်းတိုကို Marging ဟုခေါ်ပါသည်။ Layer တစ်ခုအားရွေ့ချယ်ပြီး Layer Menu မှ Merge Down နိုပ်ပြီး လက်ရှိ Layer နှင့် အောက်မှ Layer တိုကို ပေါင်းစပ်နိုင်ပါသည်။ Merge Layer Set ကိုနိုပ်ခြင်းဖြင့် Layer Set အတွင်းရှိ Layer များကို ပေါင်းစပ်နိုင်ပါသည်။ Merge Visible နိုပ်ပါက Hiding လုပ်ထားသည့် Layer မှုလွှဲ၍ ကျန်သည့် Layer များနှင့် Layer Set များကို ပေါင်းစပ်ပေးပါမည်။ Alt Key ထိုထားပြီး Merge Visible ကိုနိုပ်ပါက လက်ရှိ Layer ထဲတွင် Hiding လုပ်ထားသည့် Layer မှုလွှဲ၍ ကျန်သည့်ပုံများ လာရောက်ပေါင်းစပ်ပါမည်။ သို့သော် မူရင်း Layer များသည် ပေါင်းစပ်ခြင်းမရှိဘဲ မူရင်းအတိုင်း ရှိနေပါမည်။ Layer Menu မှ

Flatten Image ကိန်ပါက Hiding လုပ်ထားသည့် Layer မှလွှဲ၍ ကျန်သည့် Layer များသည် Background Layer တွင် လာရောက်ပေါင်းစပ်ပေးပါမည်။ သို့သော် Hiding Layer များလည်း ပျောက်သွားပါလိမ့်မည်။

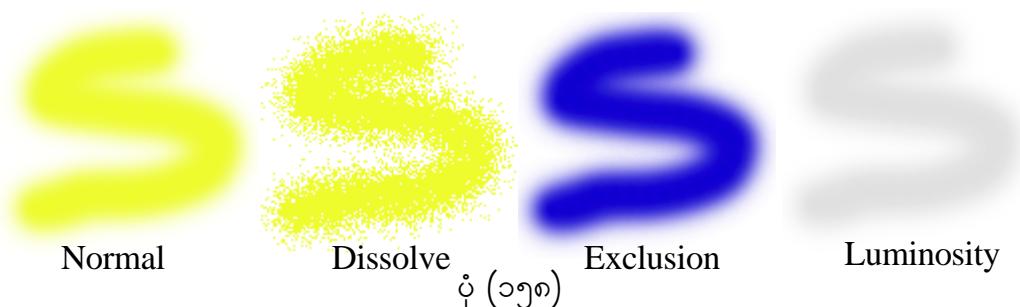
Layer Opacity အသုံးပြုခြင်း

၁၀၇။ Layer Opacity ကိုအသုံးပြုခြင်းဖြင့် Layer တစ်ခု (သို့မဟုတ်) Layer Set တစ်ခု၏ အလင်းပိတ်စွမ်းအားကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Layer (သို့မဟုတ်) Layer Set တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီး Layer Palette အပေါ်ဘက်တွင်ရှိသည့် Opacity Box တွင် တန်ဘိုးရိုက်ထည့်ခြင်း၊ Slider တွင်ရွှေခြင်းတို့ဖြင့် Opacity တန်ဘိုးကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Opacity တန်ဘိုး 100% ရှိသည့် မူးရင်းပုံအား Opacity တန်ဘိုး 38% သို့ ပြောင်းလဲလိုက်ခြင်းဖြင့် အရောင်မျှန်ဖျော်သွားသည်ကို ပုံ (၁၅၃)တွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။



Blending Mode အသုံးပြုခြင်း

၁၀၈။ Blending Mode ပြောင်းလဲခြင်းဖြင့် Pixel များ၏ အရောင်အသွေးသည် ပြောင်းလဲသွားပေါ်သည်။ Layer ၏ Blending Mode ပြောင်းလဲပေးခြင်းဖြင့် ထူးခြားသည့် ဒီဇိုင်းပုံစံ များကို ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Layer Palette ၏ အပေါ်ဘယ်ဘက်တွင်ရှိသည့် Blendind Mode



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

Knockout Options အသုံးပြုခြင်း

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



ပုံ (၁၅၉)

Layer Effects နှင့် Style အသုံးပြုခြင်း

၁၁၀။ Layer Style အသုံးပြုခြင်းဖြင့် ထူးခြားဆန်းသစ်သည့် Layer Effects များကို လွှင်မြန်စွာ ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Layer Style အား Background Layer, Lock Layer နှင့်

Layer Set တိုတွင် မပြုလုပ်နိုင်ပါ။ Layer Menu မှ Layer Style အား Drop Shadow, Inner Shadow, Outer Glow, Inner Glow, Bevel & Emboss, Satin, Color Overlay, Gradient Overlay, Pattern Overlay, Stroke စသည့် Style များကို အသံပြနိုင်ပါသည်။ ငြင်းတို့မှ Style တစ်ခုကိုရွေးချယ်ပါက Layer Style Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ငြင်းတွင် သက်ဆိုင်ရာ Options များကို ရေးချယ်ရပါမည်။ Layer တစ်ခုကို Style ပြည်ပြီးပါက Layer Palette ၏ Layer အမည်ဘေးတွင် "f" Icon (အဲ)ပေါ်လာပါမည်။ Layer Style ကို ပြပြင် ထိပါက (အဲ)ကို Double Click လုပ်လျှင် Layer Style Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ပုံ(၁၆၀) တွင် Layer Style အချို့ကို ဖော်ပြထားပါသည်။



Drop Shadow



Bevel and Emboss



Satin

Pattern Overlay
& Stroke

Style Palette အသုံးပြုခြင်း

၁၀၁။ Style သည် အသုံးပြုလုပ်ပြီးသား Effects များပါဝင်ပါသည်။ Style များသည် Style Palette Dialogbox တွင်ပါဝင်ပါသည်။ ထိုအပြင် Pen Tool နှင့် Shape Tool များ အသုံးပြုစဉ် Options Bar တွင်လည်း Style ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Window Menu မှ Styles ကိုနှိပ်ပါက Style Palette Dialogbox (ပဲ ၁၆၁)ပွင့်လာပါမည်။ Style Palette Dialogbox ၏ Traingle (◐)ကိုနှိပ်ပြီး Abstract Styles, Buttons, Glass Buttons, Image Effects, Photographic Effects, Text Effects, Text Effects2, Textures စသည့် Styles အပ်စများကို ခေါ်ယူ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပဲ (၁၆၁) ဒုတိယပုံတွင် Text Effects2 အပ်စမှ Gradient Blue Pillow Emboss Effect ဖြင့်ပြုလုပ်ထားသည့် Computer စာလုံးကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပဲ (၁၆၁)

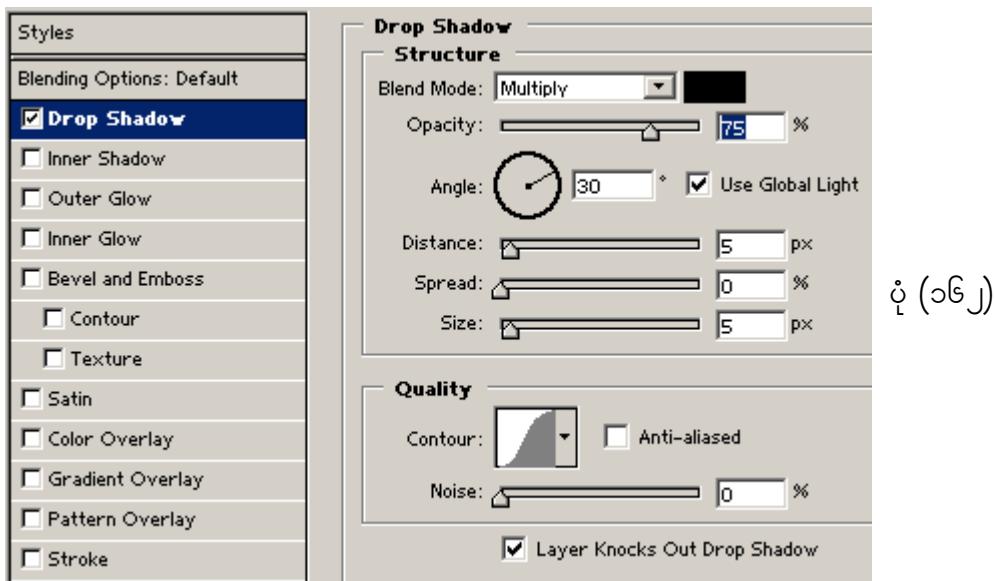


Gradient Blue Pillow
Emboss

Style များကို ပြုပြင်ခြင်း

၁၀၂။ Style Palette မှ Effects ပေးထားသည့် Layer အား Double Click လုပ်ပါက Layer Style Dialogbox (ပဲ-၁၆၂)ပွင့်လာပါမည်။ ငြင်းတွင် ဘယ်ဘက်ခြေမှုများ၊ Styles တစ်ခုစီ ရွေးချယ်ပါက ညာဘက်ခြေမှုများ၊ Style Options များ ပြောင်းလဲသွားပါမည်။ ငြင်းတိုကို အောက်ပါ အတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- (က) **Angle**။ အရိပ်အတွက် အလင်းကျမည့်ထောင့်ကို Angle တွင်ရှိက်ထည့်ခြင်း (သို့မဟုတ်) ဆွဲရွှေ့ခြင်းတို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။
- (ခ) **Choke**။ Inner Shadow နှင့် Inner Glow တို့တွင် Effect ၏အနားများအား မှန်ဝါးရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။



ဗုဒ္ဓ (၁၆၂)

- (၉) **Color**|| Shadow, Glow နှင့် Highlight တို့အတွက် အရောင်များ ရွေးချယ် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။
- (၁၁) **Contour**|| Drop Shadow, Inner Shadow, Inner Glow, Outer Glow, Bevel and Emboss နှင့် Satin Effects တို့တွင် ဖြစ်ပေါ်လာမည့် Shape ပုံစံတိုကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Contour Editor Dialogbox Ꮝ Inverted Arrow (▼)ကိုနိုင်ပါက Contour Pop-up Palette ပွင့်လာပါမည်။ ငြင်းတွင် Linear, Cone, Cone Inverted, Cove Deep, Cove Shallow, Gaussian, Half Round, Ring, Ring Double, Rolling Slope- Descending, Rounded Steps နှင့် Saw Tooth1 Contour တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၆၃)တွင် Drop Shadow Effects အား Contour အချို့ဖြင့် ပြောင်းလဲထားပုံကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



Linear



Cone

Cone
Inverted
ဗုဒ္ဓ (၁၆၃)Ring
DoubleSaw
Tooth1

- (c) **Distance**|| Shadow နှင့် Satin Effects တို့တွင်ဖြစ်ပေါ်လာမည့် Effects နှင့် မူရင်းပုံတို၏ အကွာအဝေးအတွက် 30000 Pixels အထိ ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။
- (d) **Depth**|| Bevel and Emboss Effects တွင် အနားစွန်းများအား သုံးဖက်မြင်ပုံစံဖြစ်ပေါ်စေရန် Shading အတွက် အသုံးပြုပါသည်။ ၁ မှ 1000% အထိ ပြောင်းလဲ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။
- (e) **Gross Contour**|| Bevel and Emboss Effects တွင် Contour ပုံစံအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။
- (f) **Gradient**|| Outer Glow, Inner Glow နှင့် Gradient Overlay Effects တို့တွင် ရောင်ပြေးပုံစံအရောင်များအတွက် အသုံးပြုပါသည်။ Gradient ၏ Inverted Arrow ကိုနှိပ်ပြီး Gradient ရွေးချယ်ခြင်း၊ Gradient Box နှိပ်ပြီး Gradient Editor အသုံးပြုခြင်းတိုကို ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။
- (g) **Opacity**|| ဖြစ်ပေါ်လာမည့် Effects တို၏ အလင်းပိတ်စွမ်းအား ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။ (ဥပမာ- Drop Shadow တွင် အရိပ်၏အရောင် အနုအရင့်ကို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်)
- (h) **Pattern**|| Pattern Overlay Effects တွင် အသင့်ပါသည့် ဒီဇိုင်းပုံစံတိုကို အသုံးပြုပါသည်။ Pattern ၏ Inverted Arrow ကိုနှိပ်ပြီး Pattern များကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။
- (i) **Position**|| Stroke Effects တွင် ပုံ၏အနားများကို မျဉ်းဆွဲရာတွင် အနားစွန်း၏ အပြင်ဘက် (Outside)၊ အတွင်းဘက် (Inside)၊ အလယ် (Center) ဟူ၍ တည်နေရာပေးနိုင်ပါသည်။
- (j) **Range**|| Inner Glow နှင့် Outer Glow Effects တို့တွင် ဆေးရောင်များ ပြန်ပြီးမှန်သွားသည့် အတိုင်းအတာကို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။
- (k) **Size**|| Shadow နှင့် Blur (မှုန်ဝါးခြင်း)အရွယ်အစားကို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။
- (l) **Soften**|| Bevel and Emboss Effects တွင် Shading များကို ပြုပြင်နိုင်ပါသည်။
- (m) **Style**|| Bevel and Emboss Effects တွင် Inner Bevel, Outer Bevel, Emboss, Pillow Emboss နှင့် Stroke Emboss တိုကို ရွေးချယ်သုံးခြင်းဖြင့် Shading ပုံစံများကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။

Layer Effects များကို ဖျက်ထုတ်ခြင်း

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

Masking Layers

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



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

ပုံ (၁၆၄)

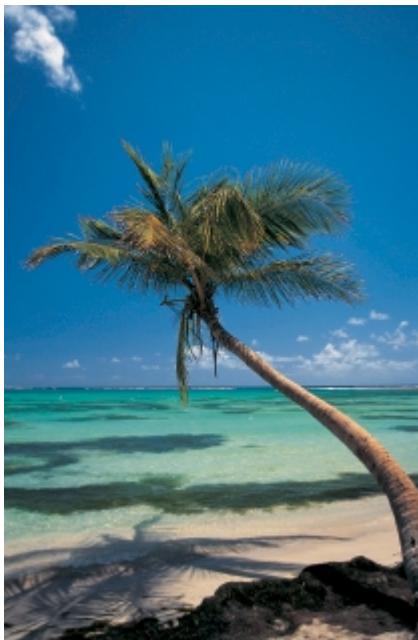
Layer Masks ဖန်တီးခြင်းနှင့် ပြုပြင်ခြင်း

၁၁၅။ Layer Mask ဖန်တီးပြီး ငြင်းတွင် ပေါင်းထည့်ခြင်း၊ ထုတ်ပါယ်ခြင်းတို့ကို ထပ်မံ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Layer Masks အသစ်ဖန်တီးရန်၊ ပေါင်းထည့်ရန်၊ ထုတ်ပုံရန်နှင့် ပြုပြင်ရန် အောက်ပါအတိုင်းလုပ်ဆောင်ပါ-

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

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

- (၅) **Mask ပြုပိုင်ခြင်း။** Layer Mask သည် Grayscale Image ဖြစ်ပါသည်။ ထိုကြောင့် Mask Layer ကိုရွေးပါက Foreground Color နှင့် Background Color တို့သည် အဖြူနှင့် အမည်းသို့ ပြောင်းသွားပါသည်။ ဖုံးကွယ်လိုသည့်အပိုင်းကို Painting Tool တစ်ခုသုံး၍ အမည်းရောင်ဖြင့် ရေးဆွဲနိုင်ပါသည်။ ထိုအတူ ဖော်ပြလိုသည့်အပိုင်းကို အဖြူရောင်ဖြင့် ရေးဆွဲနိုင်ပါသည်။ ထိုကြောင့် ပေါင်းထည့်ခြင်း၊ ထုတ်ပါယ်ခြင်းတို့ကို အဖြူရောင် အမည်းရောင်စုတ်ချက်များဖြင့် ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၆၅) ပထမပုံအား Mask

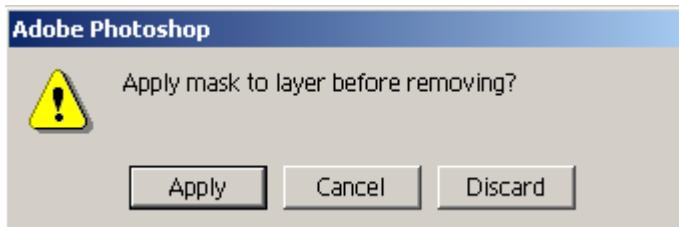


ပုံ (၁၆၅)



Layer ဖြင့် Hide All ပြုလုပ်ထားပါသည်။ ထိုနောက် ငှင်း Mask Layer အား Gradient Tool ဖြင့် အဖြူအမည်းရောင်ပြီးဖြည့်ထားပါသည်။ ထိုအခါ ဒုတိယပုံတွင်ပြထားသည့်အတိုင်း ပုံအပေါ်ပိုင်း မှန်စိုးသည့်ပုံစံကို ရရှိပါသည်။

- (၈) **Mask ဖုံးကွယ်ခြင်းနှင့် ဖော်ပြခြင်း။** Layer Menu မှ Disable Layer Mask ကိုနှိပ်ပါက Layer Mask ပျောက်သွားပါမည်။ ထို Layer တွင်ပြထားသည့် Layer Mask Thumbnail အား အနီရောင်ကြက်ခြေခတ်အမှတ်အသား ဖြင့် ဖုံးကွယ်ထားပါလိမ့်မည်။ ပြန်လည်ဖော်ပြလိုပါက Layer Menu မှ Enable Layer Mask ကိုနှိပ်ပါ။
- (၉) **Mask အားဖျက်ခြင်း။** Layer Mask အား Layer Palette ရှိ အမှိုက်ပုံး ထဲသို့ ဆွဲထည့်ပါက ပုံ (၁၆၆)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ Apply ကိုနှိပ်ပါက Mask ပျက်သွားပြီး၊ ငှင်း Layer တွင် Mask ဓရိယာမှုလွှဲ၍ ကျန်သည့်နေရာများသည် အရောင်မဲ့ဖြစ်သွားပါမည်။ Discard နှုပ်လျှင် Mask ပျက်သွားပြီး၊ မူရင်း Layer အတိုင်း ရနိပါမည်။



Vector Masks ဖန်တီးခြင်းနှင့် ပြုပြင်ခြင်း

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

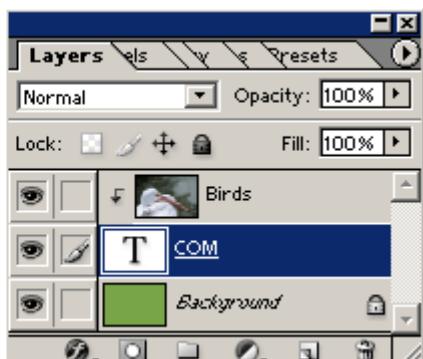
Clipping Groups အသုံးပြုခြင်း

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

- (က) ပုံ(၁၆၃) တွင် ဒုတိယ Layer ၏ COM စာလုံးနှင့် တတိယ Layer ၏ ငှက်ပုံ ရှိပါသည်။ Alt Key ပို့ပြီး ပထမ Layer နှင့် ဒုတိယ Layer ကြားတွင် Pointer ထားပါက Two Overlapping Circles (၏) ဖြစ်နေပါမည်။ ထိုအချိန်တွင် Click လုပ်ပါက ငှက်ပုံသည် ပထမ Layer မှ COM စာသားဖြင့် Mask ဖြစ်ပေါ်နေပါမည်။
- (ခ) ငှက်ပုံ Layer ကိုရွေးချယ်ပြီး Layer Menu မှ Group with Previous ကို နှိပ်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Ctrl+G နှိပ်ခြင်းတို့ဖြင့် Clipping Groups ရရှိပါမည်။
- (ဂ) Layer တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီး အခြား Layer တွင် Link ပြုလုပ်ထားပါ။ ပြီးလျှင် Layer Menu မှ Group Links ကိုနှိပ်ပါက Clipping Group ရရှိပါမည်။
- (ဃ) Clipping Groups ကို ဖြန့်ဖျက်လိုပါက Alt Key ပို့ပြီး ငှက်း Layer များ ကြားတွင် Click လုပ်ခြင်း၊ Layer Menu မှ Ungroup နှိပ်ခြင်း၊ Ctrl+Shift+G နှိပ်ခြင်းတို့ဖြင့် ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၆၃)



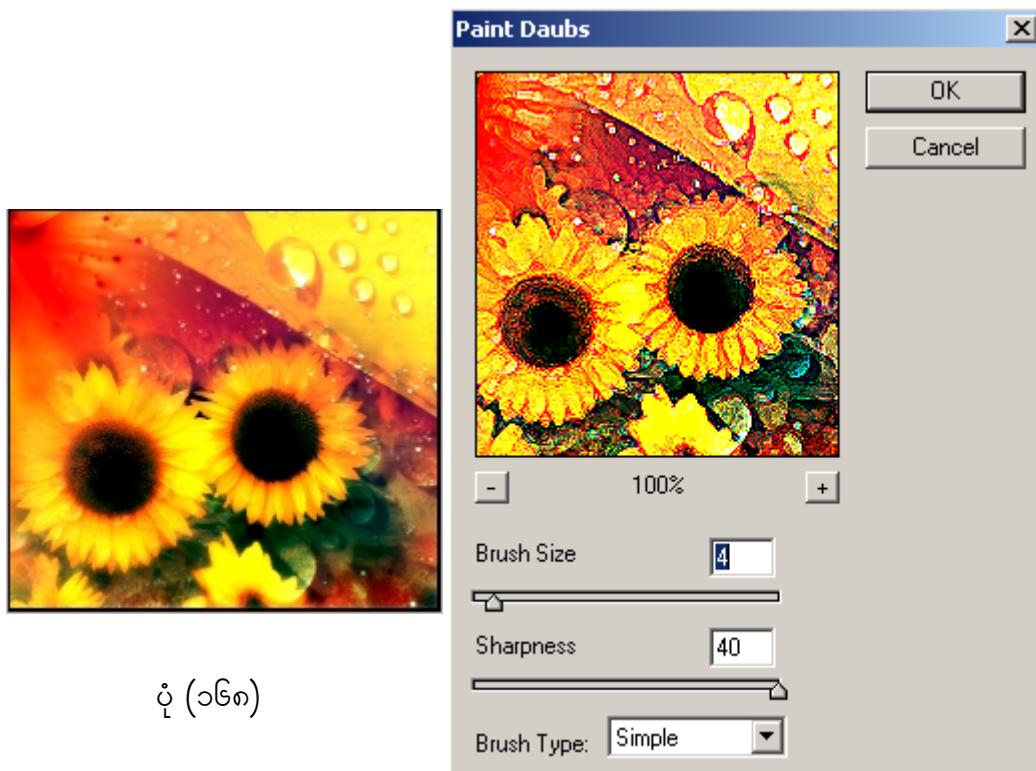
အခန်း (၉)

Filter for the Special Effects

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

Paint Daubs အသုံးပြုခြင်း

၁၁၈။ Filter Menu ၏ Artistic တွင် ပါရှိသော Command အချို့သည် ပါတယ်ပုံအား

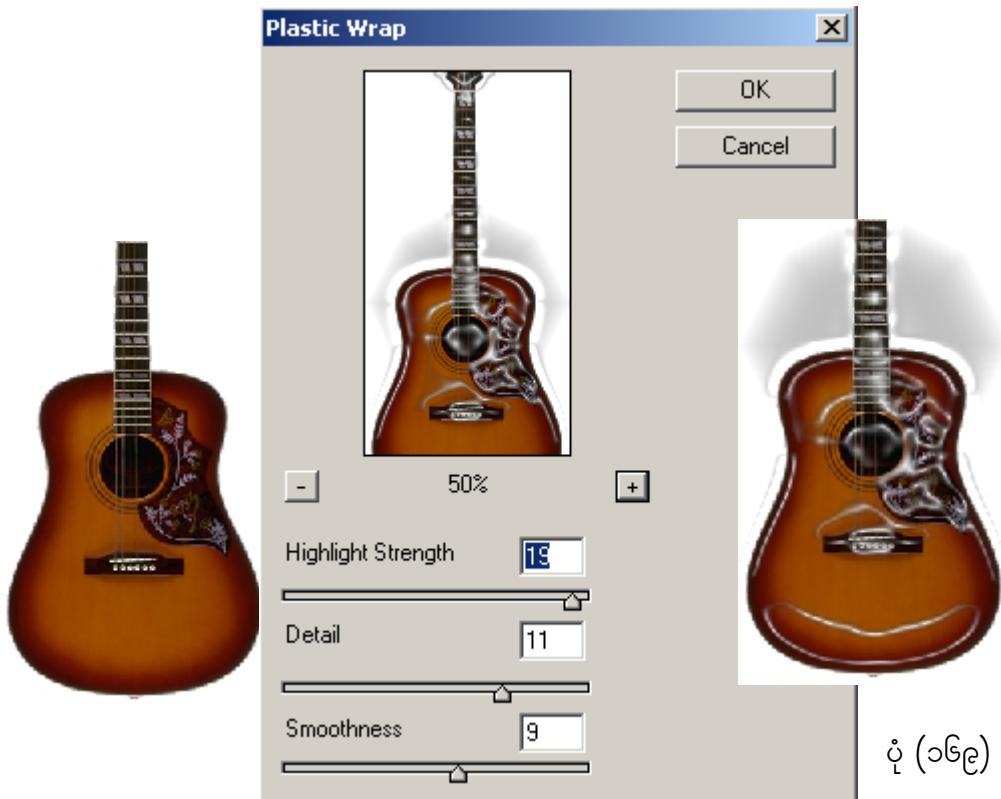


ပုံ (၁၆၈)

ပန်းချီရေးဆဲ ဆေးချယ်ထားသကဲ့သို့ ပြုလုပ်ဖန်တီးပေးနိုင်ပါသည်။ Artistic မှ Paint Daubs ကိုနိုင်ပါ။ ပုံ (၁၆၈)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Paint Daubs Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Brush Size, Sharpness နှင့် Brush Style တို့ကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၆၉)တွင် မူရင်းပုံနှင့် Paint Daubs Effect ပြုလုပ်ထားသည့်ပုံတို့ကို နှိုင်းယှဉ်ကြည့်နိုင်ပါသည်။

Plastic Wrap အသုံးပြုခြင်း

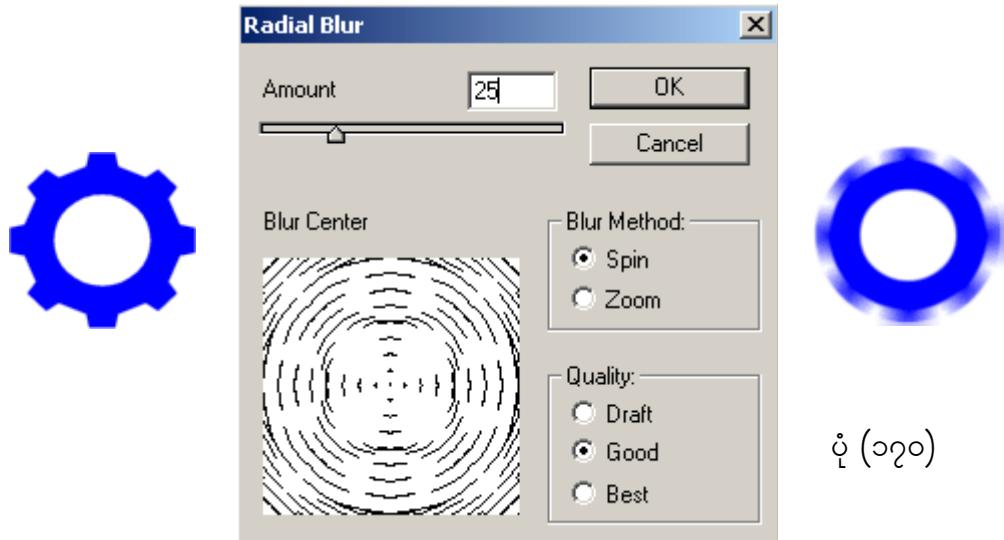
၁၁၉။ Filter Menu ၏ Artistic မှ Plastic Warp Effect သည် ပုံပေါ်တွင် ပလပ်စတစ် အလွှာပါးကလေးပုံးအုပ်ထားသည့် အထူးပြုလုပ်ချက်မျိုး ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၆၉)တွင် Highlight Strength 19, Detail 11 နှင့် Smoothness 9 ပေးထားသည့်ပုံနှင့် မူရင်းပုံတို့ကို နှိုင်းယှဉ်ကြည့်နိုင်ပါသည်။



Radial Blur အသုံးပြုခြင်း

၁၂၀။ Filter Menu ၏ Blur တွင် ပုံများကို မှန်ဝါးစေနိုင်သည့် Effect များပါရှိပါသည်။ ငြင်းတို့မှ Radial Blur Effect သည် ပုံအား စက်ပိုင်းပုံ မှန်ဝါးစေသည့် အထူးပြုလုပ်ချက်မျိုး

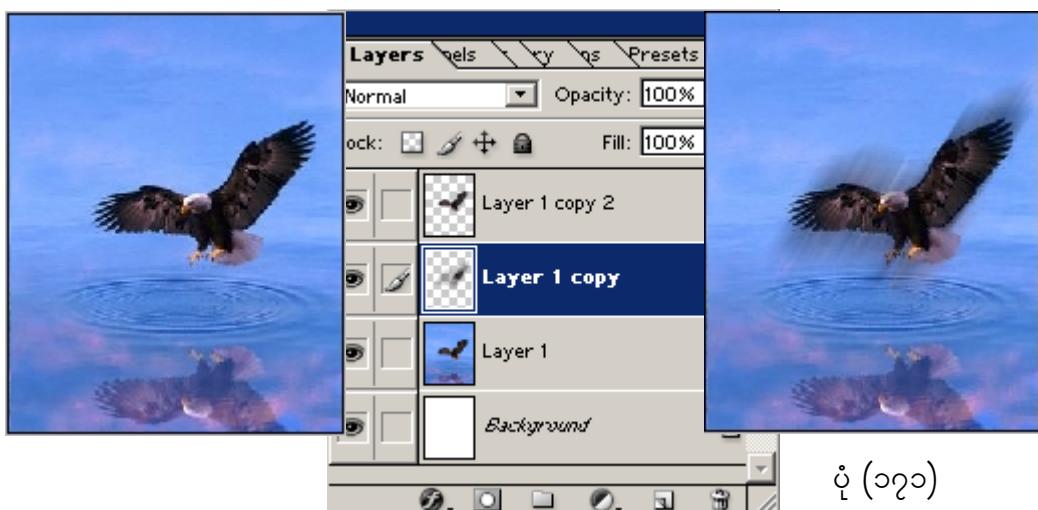
မြှုလ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၃၀) ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ပင်နယံအား Radial Blur တွင် Amount 25 ပေးလိုက်ပါက ညာအစွမ်းပုံအတိုင်း ပင်နယံသည် လည်ပတ်နေသည့်ပုံမျိုး ရရှိပါမည်။



ပုံ (၁၃၀)

Motion Blur အသုံးပြုခြင်း

၁၂၁။ Blur မှ Motion Blur သည် မျဉ်းဖြောင့်အတိုင်း ရွှေ့ရှားမှုသဏ္ဌာန် အထူးပြုလုပ်ချက်မျိုး ဖန်တီးသည့်နေရာတွင် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၃၁)၏ ပထမပုံတွင်ရှိသည့် သိမ်းငှက်အား သီးခြား ကူးပူးပြီး Layer နှစ်ခု ပွားထားပါသည်။ Layer 1 Copy တွင်ရှိသည့် သိမ်းငှက်အား Motion Effect ပေးရပါမည်။ Motion Blur dialog box တွင် Angle 59 နှင့် Distance

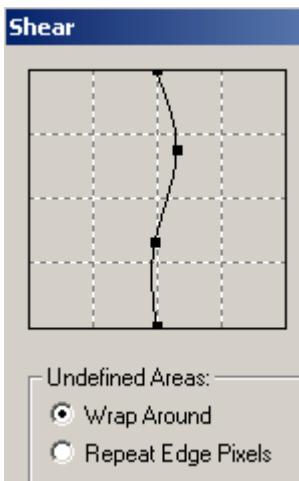


ပုံ (၁၃၁)

73 Pixels ပေးထားသဖြင့် သိမ်းငှက်သည် (၃၃)ဒီဂရီအတိုင်း မှန်စီးမှုကို ဖြစ်စေပါသည်။ ထို Layer ၏အပေါ်တွင် သိမ်းငှက်မူရင်းပုံဖြစ်သော Layer1 Copy 2 ကို ထပ်ထားပါသည်။ ထိုကြောင့် သိမ်းငှက်သည် လျှပ်ရှားမှပါဝင်သည့် အရှင်နှင့်ပုံသန်းနေသည့်သဏ္ဌာန် မှန်စီးမှုကို ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။

Shear အသုံးပြုခြင်း

၁၂၂။ Distort Filter တွင် ပုံများကို ပုံသဏ္ဌာန်ပြောင်းလဲစေသည့် အထူးပြုလုပ်ချက်များ ပါဝင်ပါသည်။ ငြင်းတို့မှ Shear Effect သည် ပုံများကို ထောင်လိုက်မျဉ်းပံ့ခံအတိုင်း လိုသလို ကျွေးကောက်စေနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၃၂)ပထမပုံတွင် အလေးမကစားနေသည့် အားကစား သမားအား Shear Effect ပေးလိုက်သည့်အခါ ဒုက္ခတိယပုံတွင် တွေ့ရသည့်အတိုင်း ရင်အုပ် ကြောက်သားများ ပို့ချိမှုမောက်လာစေပါသည်။ Shear Dialogbox ၏ Curve Box ထဲတွင် ရှိသည့် မျဉ်းဖြောင့်ပေါ်တွင် အမှတ်များကို Click လုပ်ပြီးသတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ ထိုနောက် Drag လုပ်ပြီး ဘယ်ညာများသို့ ဆွဲယူနိုင်ပါသည်။ ပုံတွင် အပေါ်ပိုင်းအား ညာဘက်သို့ ဆွဲယူထားပြီး အောက်ပိုင်းအား ဘယ်ဘက်သို့ဆွဲယူထားပါသည်။ ထိုကြောင့် အားကစားသမားသည် ခါးရှပ် ထားပြီး ရင်အုပ်ပိုင်း မို့မောက်နေသည့် အထူးပြုလုပ်ချက်ကို ရရှိစေပါသည်။ ထိုအတူ အဆောက် အအိုများ သစ်ပင်များ စသည်ဖြင့် ပုံများကို ထောင်လိုက်အနေအထား ပြုပြင်လိုလျှင် အလားတူ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၃၂)

Pinch အသုံးပြုခြင်း

၁၂၃။ Distort Filter မှ Pinch Effect သည် ရွှေးချယ်ထားသည့် ဓရိယာအား ဆွဲယူကျော်ခြင်း ဆန့်ထုတ်ခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်ပေးပါမည်။ ငြင်း၏ Amount တွင် -100% မှ 100% အထိ အသုံးပြု

နိုင်ပါသည်။ အပေါင်းကိန်းရာခိုင်နှုန်းသည် ရွှေးချယ်ထားသည့်မေးပါယာအား အလယ်သို့ ကျိုးသွား စေနိုင်ပါသည်။ အနုတ်ကိန်းရာခိုင်နှုန်းသည် အပြင်သို့ဆန့်ထူတ်ပါမည်။ ပုံ (၁၃၃)ပထမပုံတွင် တွေ့ရသည့် ပန်းပွင့်အား Pinch Effect ပေးပြီး၊ Amount တွင် 100% ပေးထားပါသည်။ ထိုအခါ ဒုတိယပုံတွင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း ပန်းပွင့်၏ဝေတံပိုင်းသည် အလယ်သို့ကျိုးသွားပါသည်။ ပန်းပွင့်၏ပွင့်ဖတ်များသည် ပို၍ရှည်လျားလာစေပါသည်။ ထို့ကြောင့် ပုံများကို ကျိုးစေခြင်း၊ ပြန်ကားစေခြင်း အထူးပြုလုပ်ချက်များပြုလုပ်ရာတွင် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၃၃)



Len Flare အသုံးပြုခြင်း

၁၂၄။ Render Filter တွင် သုံးဖက်မြင်ပုံသဏ္ဌာန်များ၊ မိုးတိမ်ပုံစံများ၊ အလင်းရောင်ပြန် ကပ်သည့်ပုံသဏ္ဌာန်များ၊ ပုံများကို အလင်းရောင်ကျရောက်စေခြင်း စသည်တို့ကို ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ငြင်းတိမှ Len Flare Effect သည် ပုံထဲမှ တစ်နေရာတွင် အလင်းရောင် ပြန်ဟပ် နေသည့် ပုံစံမျိုး ဖန်တီးရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ ပုံ (၁၃၄)ပထမပုံတွင်တွေ့ရသည့် စိန်ပွင့်အား Len Flare Effect ပေးခြင်းဖြင့် ဒုတိယပုံတွင် အလင်းရောင်လက်နေသည့်ပုံစံမျိုးကို ရရှိစေပါသည်။ Len Flare Dialogbox တွင် အလင်းရောင်တောက်ပမူအတွက် Brightness အား



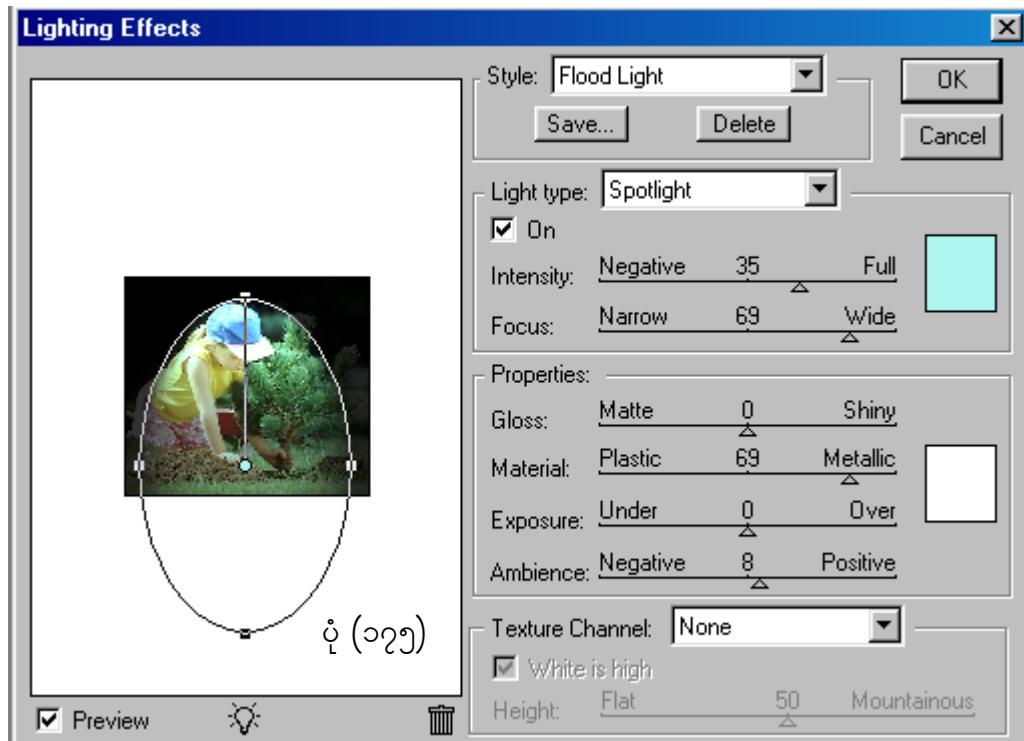
ပုံ (၁၃၄)



10% မှ 300% အထိ ရွှေးချယ်နိုင်ပါသည်။ အလင်းရောင်တောက်ပမည့်နေရာအတွက် Flare Center Box တွင် ပေးလိုသည့်နေရာအား Click လုပ်ပြီးရွှေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Lens Type တွင် မှန်ဘိလူးအမျိုးအစားကို ရွှေးချယ်နိုင်ပါသည်။

Lighting Effect အသုံးပြုခြင်း

၁၂၅။ Render Filter မှ Lighting Effect သည် RGB Color Mode ပုံများကို အလင်းရောင် အမျိုးမျိုး ကျရောက် နေသည့်ပုံစံမျိုး ဖန်တီးရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ Lighting Effect တွင် Light Style (၁၃)မျိုး၊ Light Type (၃)မျိုး၊ အလင်းရောင်ပြုပြင်ရန် Properties (၄)မျိုးနှင့် Texture များဖြစ်ပေါ်စေခြင်းတို့ဖြင့် အလင်းရောင်ပုံစံများကို ပြုပြင်ပြောင်းလဲ နိုင်ပါသည်။ Filter ၏ Render မှ Lighting Effects ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၁၃၅)အတိုင်း Lighting Effects Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Style Box တွင် အလင်းရောင်အမျိုးအစားများကို ရွှေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပုံတွင် Flood Light ကို ရွှေးချယ်ထားပါသည်။ Light Type တွင် အလင်းပေး၊ မပေးအား On တွင်ရွှေးချယ်ခြင်း၊ ရွှေးချယ်ထားသည့် အလင်းရောင်၏ အလင်း ကျရောက်မည့်အနေအထားကို ရွှေးချယ်ခြင်း၊ အလင်း၏ အရောင်ရွှေးချယ်ခြင်း၊ အလင်းအနည်းအများကို Intensity Slider တွင် ရွှေးခြင်း၊ အလင်းကျရောက်မည့် ဧရိယာ စက်ဝန်းအား



Focus Slider တွင်ရွှေခြင်းတိုဖြင့် ပြုပြင်ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Properties ၏ Gloss တွင် အလင်းရောင်တောက်ပြခြင်း၊ Material တွင် သတ္တုနှင့် ပလပ်စတစ်တို့မှ ရောင်ပြန်ထွက်ပေါ်သည့် အလင်းရောင်ပုံစံ ရွှေးချယ်ခြင်း၊ Exposure နှင့် Ambience တို့တွင် အလင်းရောင်အနည်း အများတို့ကို ရွှေးချယ်နိုင်ပါသည်။ Texture Channel တွင် ပုံတဲ့တွင် Texture ပုံစံပါဝင်မှု ရွှေးချယ်နိုင်ပါသည်။ အားလုံးရွှေးချယ်ပြီးလျှင် OK ကိုနှိပ်ပါ။ ပုံ (၁၇၆)တွင် မူရင်းပုံနှင့် Flood Light Style, Spotlight Type, အပြောနရောင်အလင်းအား ပုံ(၁၇၅)အတိုင်း ပေးထားသည့် ပုံတို့ကို တွေ့ဗိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၇၆)

Graphic Pen အသုံးပြုခြင်း

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



ပုံ (၁၇၇)

စုတ်ချက်များဖြင့် မူရင်းပံ့ကို ပန်းချို့မျိုး ဖန်တီးပေးပါသည်။ စုတ်ချက်၏ အရွယ်အစား၊ လားရာနှင့် အလင်းအမောင်ချိန်ခြင်းတိုကို အလိုရှိသလို ပြပြင်နိုင်ပါသည်။ ငြင်းတွင် Foreground အရောင် အား စုတ်ချက်အဖြစ်နှင့် Background အရောင်အား စက္က္ခာအဖြစ် ဖန်တီးရေးဆွဲပေးပါလိမ့်မည်။ ပုံ (၁၇၂)ပထမပုံတွင် ရှိနေသည့်ပုံအား Graphic Pen Effect ပေးခြင်းဖြင့် ခဲခြစ်ထားသည့် ပန်းချို့စုံမျိုး ဒုတိယပုံအား ရရှိစေပါသည်။ Foreground နှင့် Background အရောင်အား အမည်းနှင့် အဖြူးကို ရွှေးချယ်ထားပါသည်။

Plaster Effect အသုံးပြုခြင်း

၁၂၅။ Sektch Filter မှ Plaster Effect သည် Foreground နှင့် Background အရောင် ပေါ်တွင်မူတည်ပြီး သုံးဖက်မြင်ပုံသဏ္ဌာန်မျိုးကို ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပလပ်စတာလောင်းထား သဖြင့် ဖောင်းကြွနေသည့် အထူးပြုလုပ်ချက် ပြုလုပ်ရာတွင် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၇၈) ပထမပုံတွင် Computer စာသားအား Layer Style ပြုလုပ်ထားပါသည်။ Bevel and Emboss တွင် Pillow Emboss Style ကိုရွှေးချယ်ထားပါသည်။ ထိုနောက် Type Layer အား Rasterize Layer အဖြစ် ပြောင်းလဲထားပါသည်။ ထို Layer အား Plaster Effect တွင် Image Balance 24, Smoothness 2 နှင့် Light Direction အား Top Left ပေးလိုက် ခြင်းဖြင့် ဒုတိယပုံအတိုင်း ဖောင်းကြွနေသည့်စာသားအား ရရှိစေပါသည်။ Foreground နှင့် Background အရောင်အား အမည်းနှင့် အဖြူးကို ရွှေးချယ်ထားပါသည်။



ပုံ (၁၇၈)



Trace Contour Effect အသုံးပြုခြင်း

၁၂၈။ Trace Contour သည် ပုံများထဲတွင်ရှိသည့် Pixels များအား ဆေးသားနှင့် အရောင် ဖြောင်းလဲမှုများကို ဖြစ်ပေါ်စေပေါ်သည်။ ဗုဒ္ဓ (၁၇၉)ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ရွှေခင်းပုံအား Stylize Menu မှ Trace Contour ကို Click လုပ်ပြီး၊ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Level 107 ပေးထားပါသည်။ ထိုအခါ ဒုတိယပုံတွင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း ထူးခြားဆန်းသစ်သည့် ရွှေခင်းပုံကို ရရှိစေပေါ်သည်။



ဗုဒ္ဓ (၁၇၉)



Find Edges အသုံးပြုခြင်း

၁၂၉။ Stylize Filter သည် ပုံများထဲတွင်ရှိသည့် Pixels များ၏ အနားစွမ်းများတွင် ဆေးသား



ဗုဒ္ဓ (၁၈၀)



နှင့် အရောင်ပြောင်းလဲမှုများကို ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ထိုကြောင့် ဆေးထပ်ချယ်သည် အထူးပြုလုပ်ချက်မျိုးကို ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပုံ (၁၈၀)ပထမပုံတွင်ရှိသည့် အမျိုးသမီးအား မျက်နှာမှလွှား
Find Edges Effect ပေးလိုက်ပါသည်။ ထိုအခါ ဒုတိယပုံတွင် တွေ့ရသည့်အတိုင်း Pixels
များ၏ ဆေးသားနှင့် အရောင်ပြောင်းလဲမှုဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ထိုကြောင့် ထူးခြားဆန်းသစ်သည့်
ပုံမျိုးကို ရရှိစေပါသည်။

Texturizer Effect အသုံးပြုခြင်း

၁၉၀။ Texturizer Effect သည် ပုံရှိပ်များအား ဖိနိုင်ထားသဖြင့် အရာထင်နေသည့်
ပုံသဏ္ဌာန်မျိုး ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ (ဥပမာ- ဖိတ်စာများတွင် စက္ကာအားဖိနိုင်၍ စာများနှင့် ပုံများ
အရာထင်စေခြင်း) ငါး Filter မှ Texturizer Effect သည် မူရင်းပုံတွင် အခြားပုံဖိုင်တစ်ခုဖြင့်
လာရောက်ထင်စေနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၈၁) ပထမပုံအား Texturizer Effect ပေးပြီး Texturizer



ပုံ (၁၈၀)



ပုံ (၁၈၂)

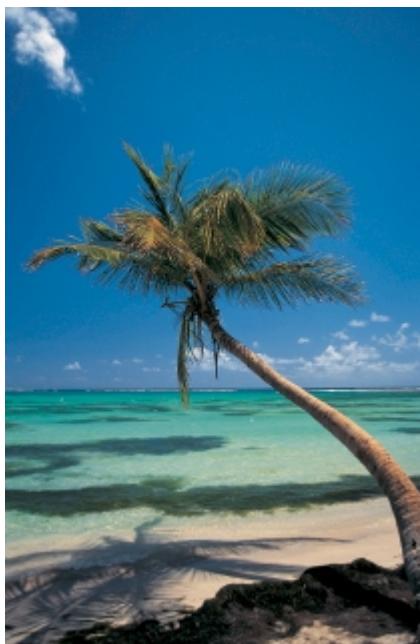
Effect Dialogbox ၏ Texture တွင် Load Texture ကို နှိပ်ပြီး၊ ဒုတိယပုံ (ကလေးငယ်
ဖုံးပြောနေသည့်ဖိုင်)ကို ရွေးချယ်ထားပါသည်။ Scaling တွင် 78%၊ Relief တွင် 41 နှင့်



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

High Pass Effect အသုံးပြုခြင်း

၁၃၁။ Filter Menu ၏ Other မှ High Pass Effects သည် ပုံတွင်ပါရှိထဲသည့် အရောင်များကို ပြောင်းလဲမှုပြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပုံ (၁၃၁)ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ရွှေခင်းပုံသည် နေ့အခါတွင် မြင်တွေ့ ရသည့်ရွှေခင်းပြစ်ပါသည်။ ထိုပုံအား High Pass Effect ပေးလိုက်သည့်အခါ ဒုတိယပုံတွင် တွေ့ရသည့်အတိုင်း ညအခါတွင်မြင်တွေ့ရသည့် ရွှေခင်းပုံမျိုးပြစ်ပေါ်စေပါသည်။



ပုံ (၁၃၁)



Wind Effect အသုံးပြုခြင်း

၁၃၂။ Filter Menu ၏ Stylize မှ Wind Effects သည် ပုံအစိတ်အပိုင်းများမှ သေးငယ် သော အလျားလိုက်မျဉ်းများကို ဖန်တီးပေးပါသည်။ ထို့ကြောင့် ပုံများသည် အရှိန်နှင့်ရွှေလျား သည့်ပုံစံမျိုး ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ ပုံ (၁၃၂)ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ပြေးလျားနေသည့်လူပုံနှင့် နောက်ခံ ရွှေခင်းကို Layer တစ်ခုစီ ခွဲထုတ်လိုက်ပါသည်။ ပြီးလျှင် လူပုံပါသည့် Layer အား Wind Effects ကို Click လုပ်ပါသည်။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox မှ Wind နှင့် From the Left ကို ရွှေးပြီး၊ OK ကိုနှိမ်ပါသည်။ ထိုအခါ လူပုံတွင် ဘယ်မှ ညာဘို့ အလျားလိုက် မျဉ်းလေးများကို ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။ (ပုံ-၁၃၂၊ ဒုတိယပုံ) နောက်ခံရွှေခင်း Layer အား Filter Menu ၏ Blur



୧୮



မှ Motion Blur Effect ကို Click လုပ်ပါသည်။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Angle 0 နှင့် Distance 61 Pixels ကို ပြောင်းလဲပြီး၊ OK ကို နှိပ်ပါသည်။ ထိုအခါ ပုံ (၁၈၅)အတိုင်း လျှင်မြန်စွာပြီးနေသည့်လူပုံနှင့် မှန်ဝါးနေသည့်နောက်ခံတို့ ဖြစ်ပေါ်လာပါသည်။ Effects များ ပေးပြီးသည့်ပုံသည် မူရင်းပုံထက် သက်ဝင်လှပ်ရားမှကိုဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။



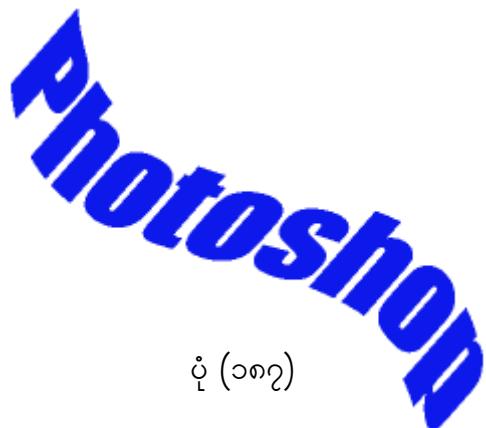
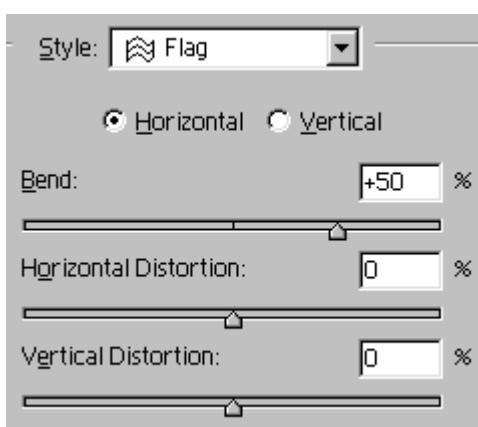
୧୦୭

Stained Glass Effect နှင့် ပုံများကို ဖြတ်တောက်အသုံးပြုခြင်း ၁၃။ Adobe Photoshop သည် ပုံများကို အသစ်ရေးဆွဲဖန်တီးခြင်းထက် ရှိပြီးသားပုံများကို



ပုံ (၁၈၆)

လိုအပ်သလို ပြုပြင်အသုံးပြုလျှင် ပို၍အဆင်ပြောပေါ်သည်။ သိဖြစ်၍ ပုံ (၁၈၆)တွင်ရှိသော လက်ချောင်းပုံမှ နာရီနေရာအား ဖြတ်ထုတ်ပြီး၊ လက်ချောင်းများကိုသာရရှိအောင် ဖန်တီး လိုက်ပါသည်။ ဖိုင်အသစ်တွင် Horizontal Type Tool ရွှေ့ပြီး Impact Font, 95 Points, အပြောင်ရောင်ဖြင့် Photoshop စာသားကို ဖန်တီးပါသည်။ ငြင်းစာသားအား ပုံ (၁၈၇)တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Warp Text ရွေးချယ်လိုက်သည့်အခါ Photoshop စာသားသည် ရေရှိပါသည်။



ပုံ (၁၈၇)

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



ပုံ (၁၈၈)

လက်သူကြွယ်နှင့် လက်သန်းတိုကို Select လုပ်ပါ။ ထိုနောက် Photoshop စာသား Layer ကို ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ ထိုစာသား Layer တွင် Delete Key ကိုနှိပ်ပါက ဒုတိယပုံအတိုင်း ရရှိ ပါမည်။ ပုံ (၁၉၀)ပထမပုံတွင်ရှိသည့် ကလေးငယ်များကားနေသည့်ပုံမှ ထိပ်ဆုံး ကလေးငယ်အား Selection Tool တစ်ခြေဖြင့် ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ Copy ကူးယူပြီး၊ ဖိုင်အသစ်တွင် Paste လုပ်ပါ။ Photoshop စာသားနှင့် အရွယ်အစားကိုကြည့်စေရန် Image Size ကို ပြေပြင်ရပါမည်။ ထိုနောက် Image Menu ၏ Rotate Canvas မှ Flip Canvas Horizontal ကို ရွေးချယ်ပြီး၊ ကလေး ငယ်အား အလျားလိုက် ပြောင်းပြန်လှန်လိုက်ပါ။ အောက်သို့စိုက်ထားသည့် ကလေးငယ်၏ လက်ခြောင်းများနှင့် ဘိနပ်အောက်ပိုင်းကို ခွဲပေးထားပါသည်။ ငှုံးကလေးငယ်ပုံအား Photoshop စာသား ဖိုင်တဲ့သိ Move Tool ဖြင့် ခွဲထည့်လိုက်ပါက ဒုတိယပုံအတိုင်းရရှိပါမည်။ Photoshop Layer



ပုံ (၁၉၉)





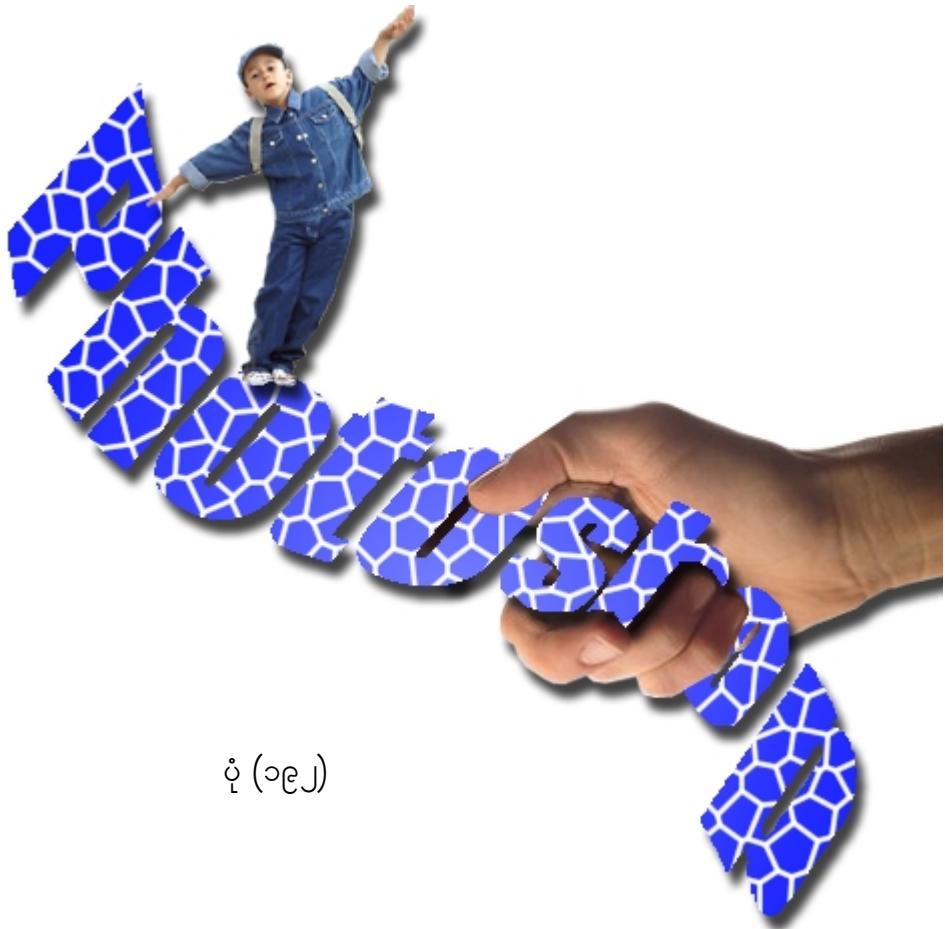
ဗု (၁၉၀)

ကလေးငယ် Layer လက်ချောင်းပဲ Layer တိုကို Layer Menu ၏ Layer Style မှ Drop Shadow ကို Click လုပ်ပါ။ ပုံ (၁၉၀)ပထမပုံအတိုင်း Drop Shadow ပေးလိုက်ပါ။ Layer အားလုံးတွင် အရိပ်များ ဖြစ်ပေါ်လာပါမည်။ သို့ရာတွင် လက်မထိပိပိုင်းတွင် ‘အို’စာလုံးမှ အရိပ် သည် ပုံ (၁၉၁) ညာအပ်ပုံအတိုင်း ကျရောက်နေပါမည်။ လက်မထိပိပိုင်းကိုရွေးချယ်ပြီး၊ Copy လုပ်ပါ။ ထိုနောက် Layer Palette မှ Photoshop စာသားပါဝင်သည့် Layer အပေါ်တွင်



ဗု (၁၉၁)





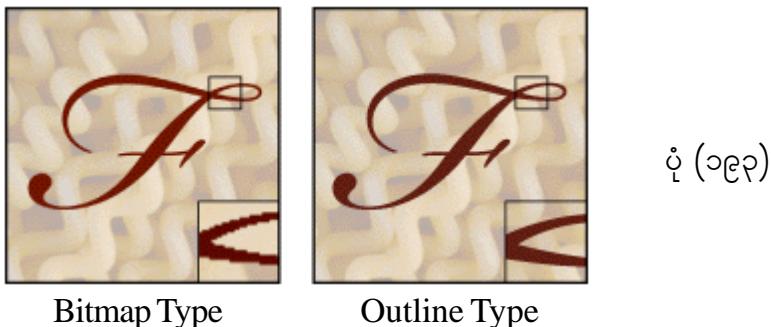
ပုံ (၁၉၂)

Paste ပြပါ။ လက်မထိပိုင်းနှစ်ခု ထပ်တူညီအောင် ရွှေ့ပေးပါက ပုံ (၁၉၁)ညာအောက်ပုံအတိုင်း ရရှိပါမည်။ Toolbox မှ Foreground Color အား အဖြူရောင်နှင့် Background Color အား အပြောရောင်တို့ကို ရွှေ့ချယ်လိုက်ပါ။ Photoshop စာသား Layer အား Filter Menu ၏ Texture မှ Stained Glass Effect ကို Click လုပ်လိုက်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox မှ Cell Size 8, Border Thickness 4, Light Intensity 4 တို့ကိုရွှေ့ချယ်ပြီး OK ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၁၉၂)အတိုင်း လှပဆန်းသစ်သည့် ဒီဇိုင်းကို ရရှိပါမည်။

အခန်း (၁၀)

Using Types

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

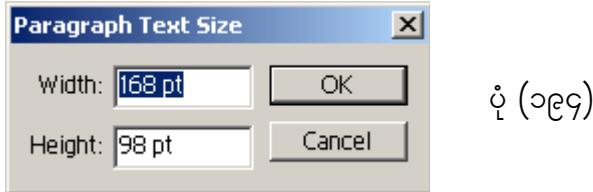


Type ဖန်တီးခြင်း

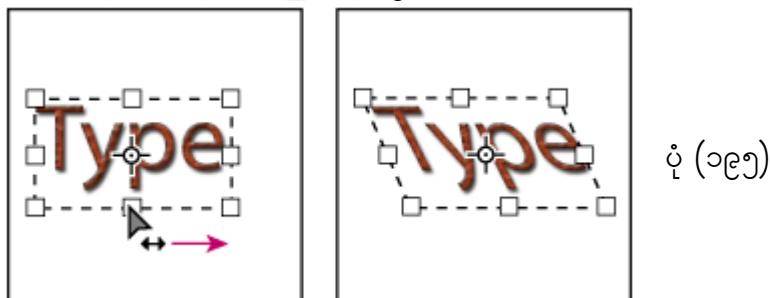
၁၃၄။ Type Tool အသုံးပြုပြီး၊ ပုံများထဲတွင် အလျားလိုက် စာသားများ၊ ထောင်လိုက် စာသားများကို ထည့်သွင်းနိုင်ပါသည်။ စာသားများ ဖန်တီးရန် Toolbox တွင် Horizontal Type Tool (T), Vertical Type Tool (I T), Horizontal Type Mask Tool (P) နှင့် Vertical Type Mask Tool (I P) တို့ပါဝင်ပါသည်။ စာသားများအား Point Type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

- (က) **Point Type**။ Horizontal Type Tool (T) (သို့မဟုတ်) Vertical Type Tool (I T) တို့ ရွေးချယ်ပါ။ စာရှိက်လိုသည့်နေရာတွင် Click လုပ်ပြီး၊ Insertion Point ထားပြီး၊ အလိုရှိသည့်စာသားကို ရိုက်ထည့်နိုင်ပါသည်။

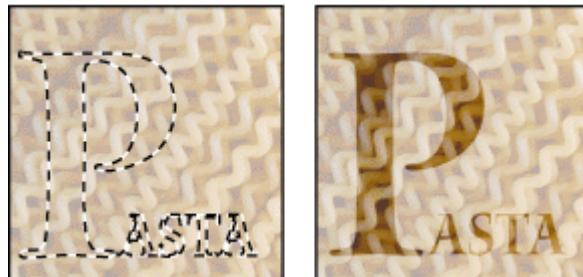
- (၃) **Paragraph Type**။ Horizontal Type Tool (သိမဟတ) Vertical Type Tool ကို ရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် ပုံထဲတွင် Mouse ကိုဖို့ Bounding Box ကို ထောင့်ဖြတ်ဆွဲပြီး ဖန်တီးပါ။ သိမဟတ Alt Key ဖို့ Bounding Box ဆွဲပါက ပုံ (၁၉၄)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Paragraph Text Size Box ပေါ်လာပါမည်။ ငြင်းတွင် အလိုရှိသည့် Width နှင့် Height တိုကို ရှိက်ထည့်ပြီး OK နှိပ်ပါ။ Bounding Box ၏ ထောင့်စွဲနှင့်အမှတ်များတွင် Pointer



တင်ပါက Double Arrow (↔)ဖြစ်သွားပါမည်။ ထိုအခါနတွင် Drag လုပ်ပြီး Bounding Box ကို ကျယ်နိုင်၊ ချုံနိုင်ပါသည်။ Bounding Box ၏ အနားအနီးတွင် Pointer ထားပါက Curved Two-sided Arrow (leftrightarrow) ဖြစ်သွားပါမည်။ အလိုရှိသည့်ဘက်သို့ လှည့်နိုင်ပါသည်။ Ctrl+Shift Key ဖို့၊ အနားများ၏ အလယ်အမှတ်တွင် Pointer ထားပါက Arrowhead with Small Double Arrow (▶↔)ဖြစ်သွားပါမည်။ Drag လုပ်ပြီး Bounding Box ကိုစောင်းနိုင်ပါသည်။ (ပုံ-၁၉၅)



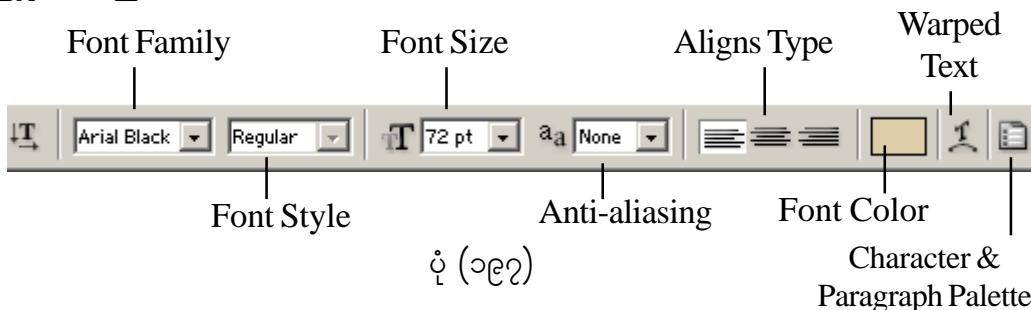
- (၈) **Type Selection Border**။ Horizontal Type Mask Tool (≡)နှင့် Vertical Type Mask Tool (≡)ထို့ဖြင့် Type Selection ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ သို့ရာတွင် Type Selection သည် Type Layer မဖြစ်ပေါ်ဘဲ လက်ရှု Layer တွင်သာ ဖြစ်ပေါ်ပါမည်။ Type Selection အား ရွှေ့ခြင်း၊ ဆေးဖြည့်ခြင်းနှင့် အနားများပြုပြင်ခြင်းတိုကို အခြား Selection Border များကဲ့သို့ ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၉၆)တွင် Type Selection Border နှင့် ဆေးဖြည့်ထားပုံကို တွေ့နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၁၉၆)

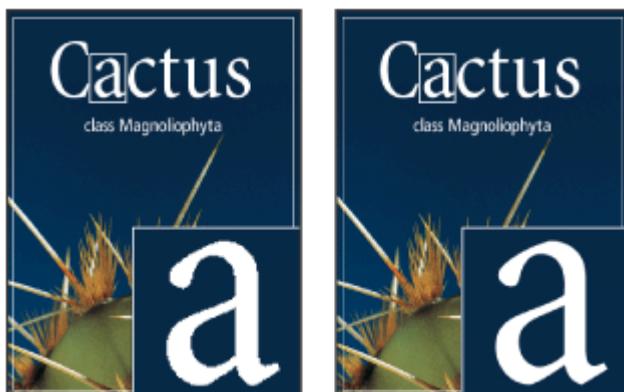
Type Option Bar အသုံးပြုခြင်း

၁၃၅။ စာသားများအား ဖန်တီးရာတွင် Options Bar (ပုံ-၁၉၇)အား အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုခြင်းပါသည်-



ပုံ (၁၉၇)

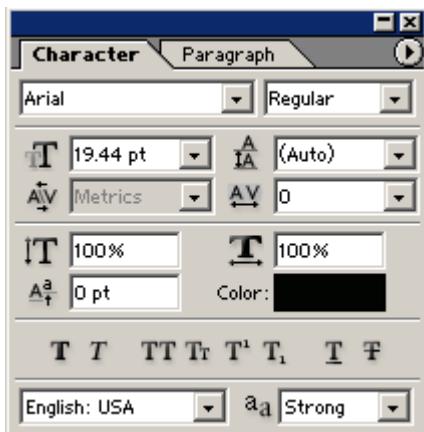
- (၁) **Font Family**။ Font Family တွင် စာလုံးအမျိုးအစား ရွှေ့ချယ်နှင့်ပါသည်။
- (၃) **Font Style**။ Font Style တွင် Regular (ပုံမှန်စာလုံး)၊ Bold (စာလုံးအမည်း)၊ Italic (စာလုံးအစောင်း)၊ Bold Italic တို့ကို ရွှေ့ချယ်နှင့်ပါသည်။
- (၅) **Font Size**။ စာလုံးအချယ်အစားအား 0.1 Point မှ 1296 Point အထိ ရွှေ့ချယ်နှင့်ပါသည်။
- (၁၂) **Anti-aliasing**။ Anti-aliasing Method ကို အသုံးပြုပြီး၊ စာလုံးအနားစွမ်း



ပုံ (၁၉၈)

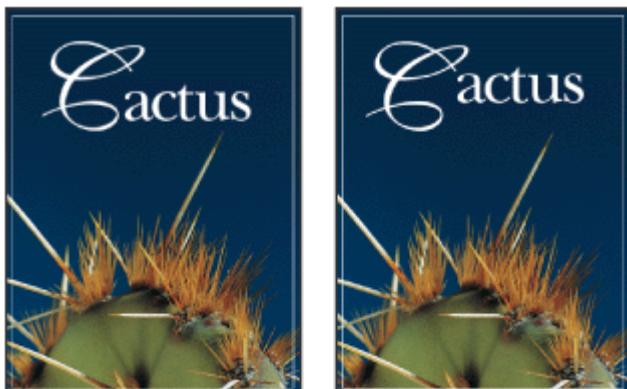
များကို ညီညာခေါ်မွှဲ စေနိုင်ပါသည်။ ငြင်းတွင် None, Sharp, Crisp, Strong, Smooth တိုကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၁၉၈)၏ဘယ်ဘက်မှာပုံသည် None သုံးထားပြီး၊ ညာဘက်မှာပုံသည် Strong ကို အသုံးပြုထားခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ အနားစွမ်းများကို နှိုင်းယူပြုကြည့်နိုင်ရန် ပုံကြီးချွဲထားပါသည်။

- (c) **Aligns Text**။ Horizontal Type တွင် Left Align (≡) (ဘယ်ဘက် ချိန်ညီခြင်း) | Center Align (≡) (အလျားလိုက် အလယ်ချိန်ညီခြင်း) | Right Align (≡) (ညာဘက် ချိန်ညီခြင်း) တိုကို ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Vertical Type တွင် Top Align (||||) (အပေါ်ချိန်ညီခြင်း) | Center Align (||||) (ထောင်လိုက် အလယ်ချိန်ညီခြင်း) | Bottom Align (||||) (အောက်ခြေချိန်ညီခြင်း) တိုကို ရွေးချယ် နှိုင်ပါသည်။
- (d) **Font Color**။ စာလုံးအရောင်သည် Foreground အရောင်ဖြင့် ဖန်တီးပေးပါသည်။ အရောင်ပြောင်းလိုပါက Font Color Box ကို Click လုပ်ပြီး၊ ပေါ်လာသည့် Color Picker တွင် အလိုကြုံသည့်အရောင်ကို ပြောင်းလျှင် ပါသည်။
- (e) **Character Tab**။ Options Bar မှ Character & Paragraph Toggle ကိုနှိပ်ပြီး၊ Character & Paragraph Palette (ပုံ-၁၉၉)ကို ပေါ်နိုင်၊ ဖျောက်နိုင်ပါသည်။ Character Tab တွင် Font | Font Style | Font Size တိုကို ရွေးနိုင်ပါသည်။ Leading Menu (IA) တွင် စာကြောင်းတစ်ကြောင်း နှင့် တစ်ကြောင်းအကွာအဝေးရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ စာလုံးနှစ်လုံးကြားတွင် Insertion Point ထားပြီး၊ ငြင်းထိုး၏ အကွာအဝေးကို Kerning Menu (AV)တွင် ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ စာသားများကို ရွေးချယ်ပြီး စာလုံးများ အကွာအဝေးကို



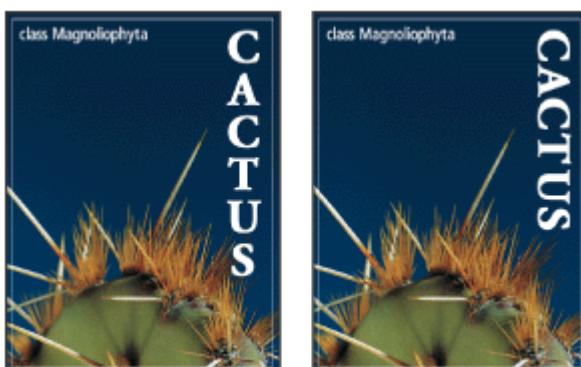
ပုံ (၁၉၉)

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



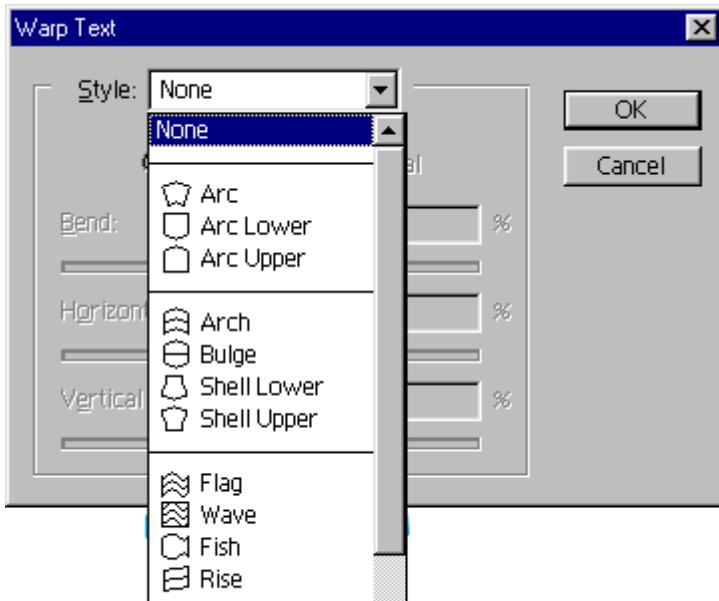
ပုံ (၂၀၀)

perscript Button (**T¹**)၊ Subscript Button (**T₁**)၊ Underline Button (**T**)၊ Strikethrough Button (**T**)တို့ကို နှိပ်ပြီး စာလုံးပုံစံတိုက် အသုံးပြု နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၂၀၀)ပထမပုံတွင် Vertical Type Tool ဖြင့် ရှိက်ထားသည့် ထောင်လိုက် CACTUS စာသားအား တွေ့နိုင်ပါသည်။ ငြင်းအား Character Palette အပေါ်ညာထောင့်တွင်ရှိသည့် ကြိုက်ကိုနှိပ်ပြီး ပေါ်လာသည့် Menu မှ Rotate Character ကိုရွေးချယ်ထားပါသည်။ ထိုအခါ ဒုတိယ ပုံအတိုင်း CACTUS စာသားသည် ပုံစံပြောင်းလဲသွားပါသည်။



ပုံ (၂၀၀)

- (၄) **Warped Text** || Warped Text () ကိုအသုံးပြုပြီး ရှိုးရှိုးစာသားများကို ပုံသဏ္ဌာန် ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ စာသားများကိုဖန်တီးပြီး Warped Text () ကိုနိုင်ပါက ပုံ(၂၀၂)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Warp Text Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ငွေး၏ Style Pop-up Menu တွင်ပါသည့် စာသားများအား



ပုံ (၂၀၂)

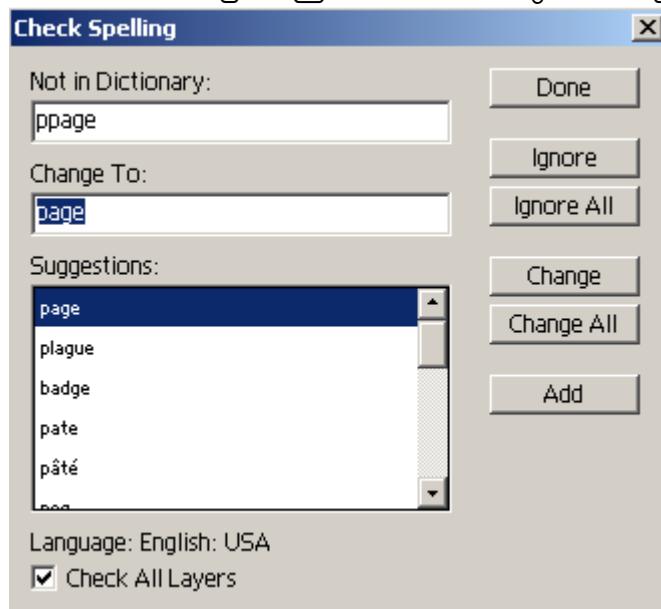
ပြောင်းလဲပေးမည့်ပုံသဏ္ဌာန်များပါရှိပါသည်။ ငွေးတို့အနက်မှ တစ်ခုခုကို ရွှေးချယ်လိုက်ပါ။ ဖြစ်ပေါ်လာမည့် Warp Effect အား Horizontal နှင့် Vertical တို့တွင် ရွှေးချယ်ပေးရပါမည်။ Bend (မျဉ်းကွေးမှု)အား -100 မှ +100 အထိပေးနိုင်ပါသည်။ Horizontal Distortion တွင် အလျားလိုက် ပုံသဏ္ဌာန်အကြီးအသေးဖြစ်ပေါ်စေရန် Slider တွင် -100 မှ +100 အထိ ရွှေးပြောင်းအသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Vertical Distortion တွင် ထောင်လိုက် အကြီးအသေးကို ထိကဲ့သို့ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၂၀၃)ပထမပုံတွင် Flag Style, Horizontal, Bend +71 ဖြင့်ဖန်တီးထားသည့်ပုံဖြစ်ပြီး ဒုတိယပုံတွင် Bend -71 သို့ပြောင်းလဲထားပုံဖြစ်ပါသည်။

Distortion Distortion

ပုံ (၂၀၃)

Spelling စစ်ဆေးခြင်း

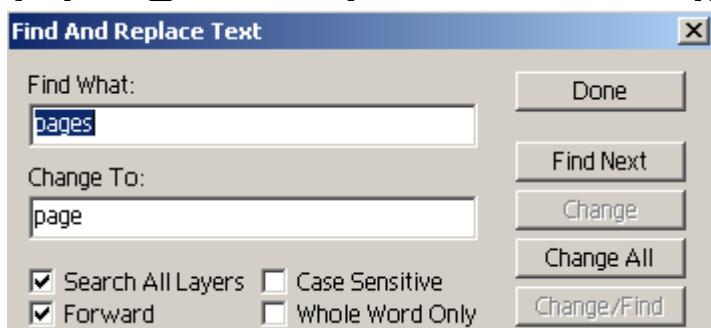
၁၃၆။ Photoshop တွင် စာသားများအား စာလုံးပေါင်းမှန်ကန်မှုရှိ မရှိအား ပြန်လည် စစ်ဆေးနိုင်ပါသည်။ Layer Palette မှ Type Layer ကိုရွေးချယ်ပြီး Edit Menu မှ Check Spelling ကိုနှိပ်ပါ။ ပုံ (၂၀၇)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Check Spelling Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Dictionary တွင် မရှိသည့်စာလုံးများ (ဥပမာ- စာလုံးပေါင်းမှားနေသည့်စာလုံးများ၊ အမည်များ) ကို Suggestions တွင် ဖြစ်နိုင်သည့် စာလုံးများပြသပေးပါမည်။ စာလုံးလဲလှယ်လို့သည့်စာလုံးကို ရွေးချယ်ပြီး Change Button ကိုနှိပ်ရပါမည်။ မလဲလိုလှုင် Ignore ကိုနှိပ်ပါ။ စာလုံးအားလုံး စစ်ဆေးပြီးလှုင် Spelling Check ပြီးစီးကြောင်း Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။



ပုံ (၂၀၇)

Find and Replace Text အသုံးပြုခြင်း

၁၃၇။ Type Layer များတွင်ရှိသည့် စာလုံးများအား ရှာဖွေပြီး၊ လဲလှယ်လို့သည့်စာလုံးများ အစားထိုးလဲလှယ်နိုင်ပါသည်။ Edit Menu မှ Find and Replace Text ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၀၈)



ပုံ (၂၀၈)

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

Paragraph Tab အသုံးပြုခြင်း

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

Type Layer အား ပြောင်းလဲခြင်း

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

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

Type
Layer

Type Layer

ပုံ (၂၀၆)

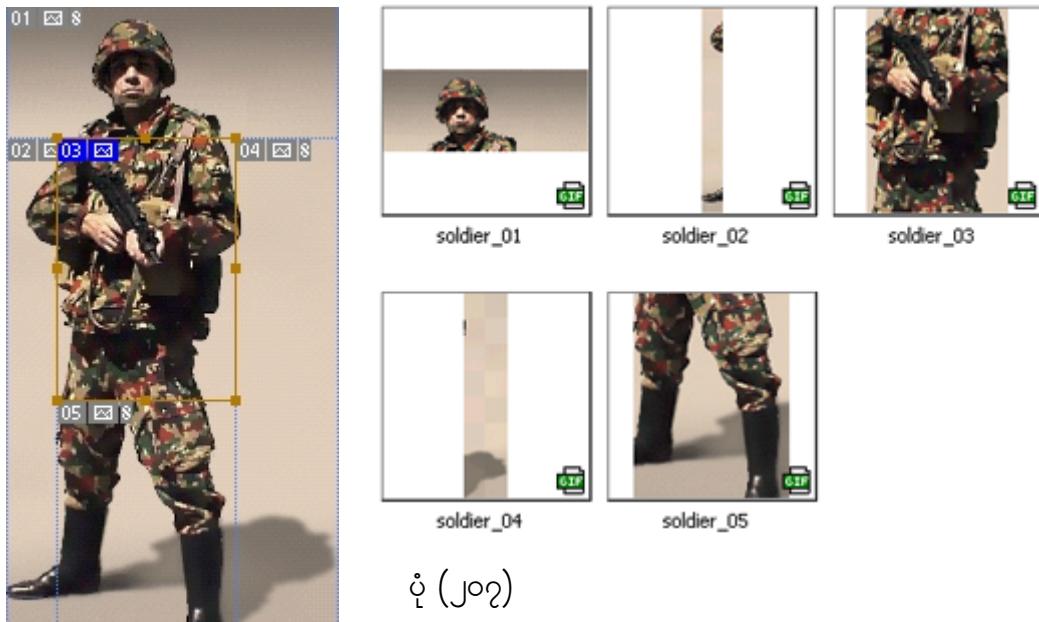
- (၉) Filter Effects အခို့နှင့် Painting Tools များအသံးပြုရန်အတွက် Type Layer အား ရိုးရိုး Layer အဖြစ် ပြောင်းလဲပေးရပါမည်။ Layer Menu Ꮔ် Rasterize မှ Type ကိုနှိပ်ပြီး ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။

ခေါ်နှုန်း (၁၁) Preparing for the Web

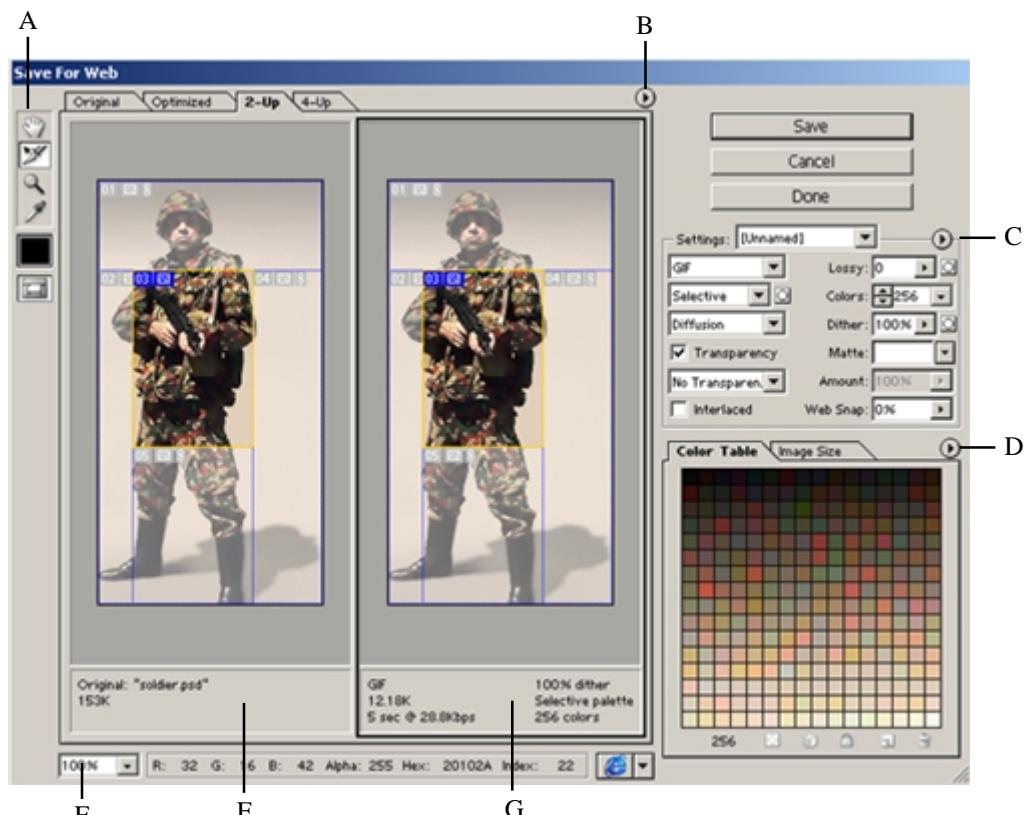
ကမ္မာပေါ်တွင် အင်တာနက်သုံးစွဲသူ တစ်နေ့ထက်တစ်နေ့ ပိုမို များပြားလာပါသည်။ ထိုကြောင့် ကွန်ပျိုးတာ Software များသည်လည်း Web Pages ဖန်တီးနိုင်သည့် Command များကို ထည့်သွင်းလာပါသည်။ ထိုအတူ Photoshop 7 သည်လည်း Internet တွင် အသုံး ပြုရန် Command များကို ထည့်သွင်းလာပါသည်။ Web Pages အတွက် ပုံများကို ဖြတ်တောက် သိမ်းဆည်းခြင်း၊ Web Pages (HTML File) များ ဖန်တီးပေးခြင်း၊ Web Photo Gallery များ ဖန်တီးခြင်းတို့ကို လွယ်ကူစွာ လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်။

Slice Tool အသုံးပြုခြင်း

၁၄၀။ Slices သည် Internet တွင် ရုပ်ပုံးပိုင်များလွယ်ကူလျင်မြန်စွာ အသုံးပြုနိုင်ရန်အတွက် ပုံးလေးများ ခွဲပေါ်ဖြတ်တောက် သိမ်းဆည်းပေးပါသည်။ Web Pages တွင် ငြင်းပုံးလေးများအား ပေါ်လေးကွက်များအတွင်း ထည့်သွင်းပြီး အစီအစဉ်တကျ ပေါင်းစပ်ပေးခြင်းဖြင့် မူရင်းပုံးအတိုင်း တွေ့မြင်ရပါမည်။ ပုံ (၂၀၃)တွင် မူရင်းပုံနှင့် ဖြတ်တောက်သိမ်းဆည်းထားသည့် ပုံများကို တွေ့ရ ပါမည်။ Slice Tool (Knife icon) အသုံးပြုပြီး Slices များဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ Toolbox မှ Slice



Tool ကိုရွေ့ပြီး Options Bar ၏ Style တွင် Normal ကိုရွေ့ပါ။ ပြီးလျှင် Drag လုပ်ပြီး စတုဂံတစ်ခုကို ဆွဲပါ။ ထိစတုဂံအပြင် ကျန်သည့်အပိုင်းများကို Photoshop မှ Auto Slices များအဖြစ် ပိုင်းဖြတ်ပေးပါမည်။ ဗုဒ္ဓ (၂၀၃)တွင် 03 Slice သည် User Slice ဖြစ်ပြီး၊ ကျန်သည့် Slices များသည် Auto Slices ဖြစ်ပါသည်။ Ruler များမှ ဆွဲယူဖန်တီးထားသည့် Guide Line များဖြင့်လည်း Slicces များ ပြုလုပ်နိုင် ပါသည်။ Guide Line များပြုလုပ်ပြီး Slice Tool ဖြင့် Options Bar မှ Slices from Guides Button ကိုနိုင်ရပါမည်။ View Menu ၏ Show မှ Slices ကိုရွေ့ချယ်ခြင်းဖြင့် Slices များကို ပေါ်နိုင်၊ ဖျောက်နိုင်ပါသည်။ Slice တစ်ခုနှင့်တစ်ခုအား မျဉ်းများဖြင့် ခြားနားထားပါသည်။ Select Slice Tool (သံ)ကို ရွေ့ချယ်ပြီး Slices များကို ဆွဲယူနေရာရွေ့နိုင်ပါသည်။ User Slice ၏ အနားမျဉ်းများပေါ်တွင် Pointer တင်ပြီး၊ ကျဉ်းနိုင် ချွေးနိုင်ပါသည်။

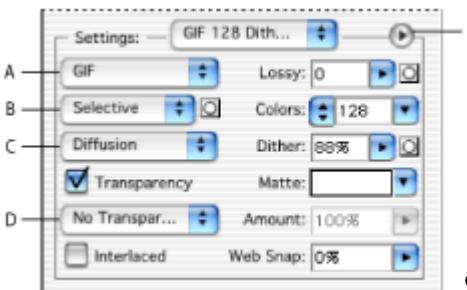


- A.** Toolbox **B.** Preview pop-up menu **C.** Optimize pop-up menu
D. Color Table pop-up menu **E.** Zoom text box **F.** Original image
G. Optimized image

Save for Web အသုံးပြုခြင်း

၁၄၁။ Web Pages တွင် အသုံးပြုရန်၊ ဖိုင်၏ အရည်အသွေးနှင့် ဖိုင်၏ အရွယ်အစားတိုကို ပြပြင်ရန်နှင့် Slices များခွဲ၍သိမ်းဆည်းရန်တို့အတွက် Save for Web ကို အသုံးပြုရပါမည်။ File Menu မှ Save for Web ကိုနှိပ်လျှင် ပဲ (၂၀၈)တွင် ပြထားသည့်အတိုင်း Save for Web Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ငါးအား အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- (၁) **Previewing Image**။ Save for Web Dialogbox တွင် ပုံဖော်ပြရန် အတွက် Original (မူရင်းပဲ)၊ Optimized (ပြပြင်ဖြီးသိမ်းမည့်ပဲ)၊ 2-Up (မူရင်းပဲနှင့် ပြပြင်သိမ်းဆည်းမည့်ပဲ)၊ 4-Up (မူရင်းပဲနှင့် သိမ်းဆည်းမည့်ပဲ ၃-ပဲ)တိုကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ မြင်ကွင်းပြောင်းလဲရန် Zoom Tool (🔍) နှင့် Hand Tool (👉)တိုကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ Toggle Slices Visibility button (חלון)ကိုနှိပ်ပြီး၊ Slices များကို ပေါ်နှင့် ဖျောက်နိုင်ပါသည်။



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

ပဲ (၂၀၉)

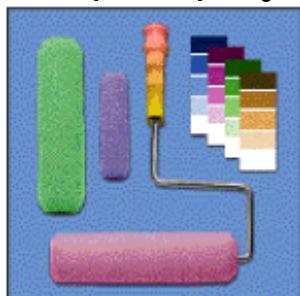
- (၂) **GIF နှင့် PNG-8 Format Options**။ File Format Menu တွင် GIF နှင့် PNG-8 တိုကို ရွေးချယ်ထားလျှင် Save for Web Dialogbox ၏ ညာဘက်အခြမ်းတွင် ပဲ (၂၀၉)အတိုင်းတွေ့ရပါမည်။ Color Reduction Algorithm Menu တွင် အရောင်ပြောင်းလဲခြင်းများ၊ Dither Algorithm Menu တွင် အရောင်ချောမ္မာမှုအတွက် ရွေးချယ်ခြင်းများ (ဥပမာ- ပုံ-၂၀၀တွင် Dither 0% နှင့် Dither 100% ပုံကိုနှိပ်းယူဉ် ပြထားပါသည်)၊ Transparency Dithering Menu တွင် အရောင်မဲ့နေရာအတွက် ရွေးချယ်ခြင်းများ၊

ပဲ (၂၁၀)

0% Dither

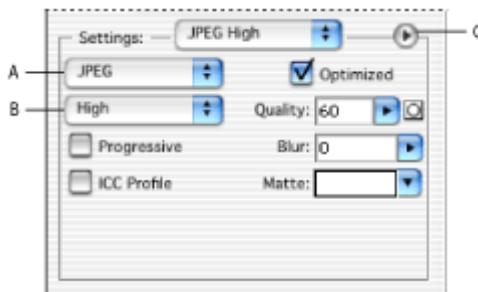


100% Dither



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

- (၈) **JPEG Format Options**|| File Format Menu တွင် JPEG ရွေးချယ် ထားလျှင် Save for Web Dialogbox ၏ ညာဘက်အခြမ်းတွင် ပုံ (၂၁၁) အတိုင်း တွေ့ရပါမည်။ Quantity Level Menu တွင် Low, Medium, High တို့ကို ရွေးချယ်ခြင်းနှင့် Quality Text Box တွင် 100 အထိ ရွေးချယ်နှင့်ပါသည်။ ဂင်းတို့သည် ပုံအရည်အသွေးနှင့် ဖိုင်အရွယ်အစားကို ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ ပုံအား မှုန်ပါးသွားစေရန် Blur Box တွင် ရွေးချယ် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။



- A. File format menu
- B. Quality Level menu
- C. Optimize menu

ပုံ (၂၁၁)

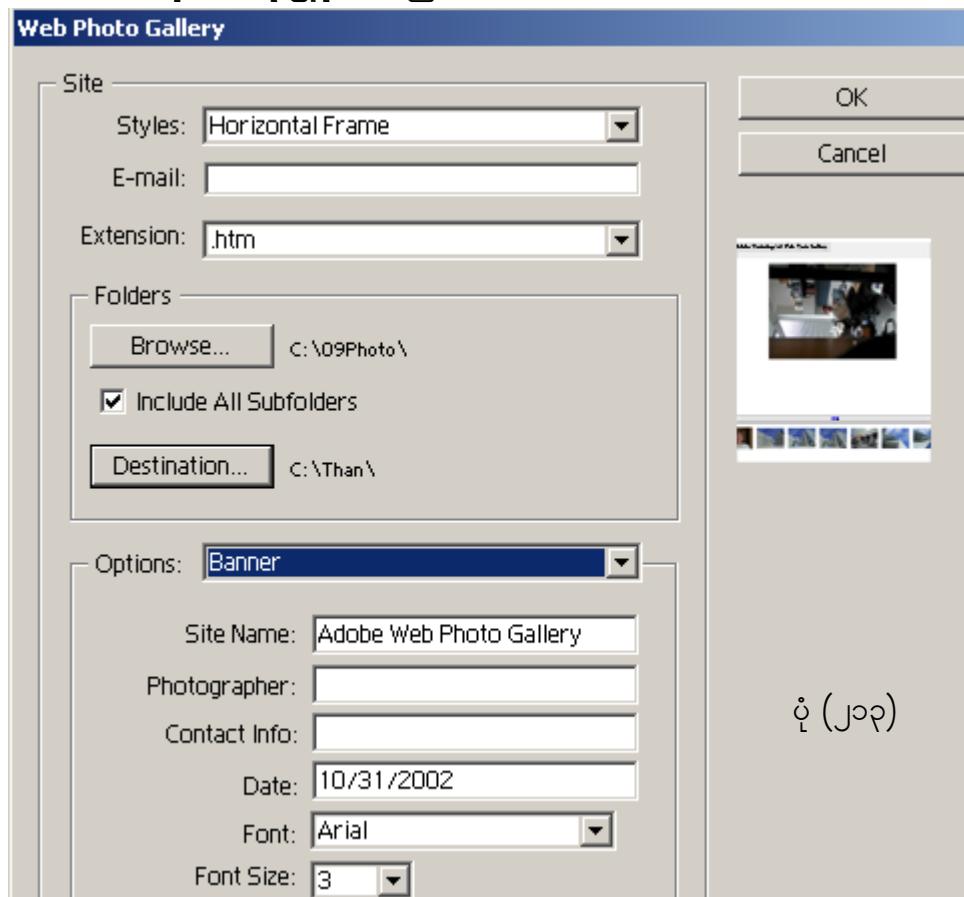
Web Photo Gallery ဖန်တီးခြင်း

၁၄၂။ ရုပ်ပုံဖိုင်များကို စုစုပေါင်းဖြေး Web Site များတွင် အသုံးပြုရန် Web Photo Gallery



ပုံ (၂၁၂)

ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ထိုသိဖန်တီးရာတွင် မူရင်းပံ့ဖိုင်များအား အခြေထားသေးကယ်သည် နမူနာ ဖိုင်များဖန်တီးခြင်း၊ Web Pages များတည်ဆောက်ခြင်း၊ နမူနာပံ့နှင့် မူရင်းပံ့တို့အား Link (ချိတ်ဆက်ခြင်း)တို့ကို Photoshop မှ လွယ်ကူစွာ လျှင်မြန်စွာ ပြုလုပ်ပေးနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၂၁၂)တွင် Web Photo Gallery အတွင်းမှ နမူနာပံ့အား Click လုပ်ခြင်းဖြင့် မူရင်းပံ့ပါသည့် Page အား ပြသပေးခြင်းကို တွေ့နိုင်ပါသည်။ File Menu ၏ Automate မှ Web Photo Gallery ကိုနိုင်ပါက ပုံ (၂၁၃)အတိုင်း Web Photo Gallery Dialogbox ကို တွေ့ရပါမည်။ ငြင်းတွင် အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-



ပုံ (၂၁၃)

- (၁၈) **Styles**: Style Pop-up Menu တွင် Gallery ပုံစံများကို ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ပုံ (၂၁၄)တွင် Style အချို့ကို ဖော်ပြထားပါသည်။ ငြင်းတို့မှ Vertical Slide Show 1 နှင့် Vertical Slide Show 2 တို့ကို အသုံးပြု၍ Power Point ကဲသို့ Internet Explore တွင် ရုပ်ပုံတစ်ခုချင်း အလိုအလောက် ပြသပေးနိုင်ပါသည်။



- (၉) **File Extension**။ Extension Pop-up Menu တွင် ဖြစ်ပေါ်လာမည့် ဖိုင်နောက်ဆက်တွဲအား .HTM နှင့် .HTML Extension တို့ကို ရွေးချယ်နိုင် ပါသည်။
- (၁၀) **Folders**။ ငှုံး၏အောက်တွင် Browse နှင့် Destination Button များ ပါရှိပါသည်။ Browse Button ကိုနှိပ်ပြီး Gallery ထဲတွင်ပါဝင်မည့် ပုံဖိုင်များ ရှိသည့် Folder ကိုရွေးချယ်ရပါမည်။ Destination Button ကိုနှိပ်ပြီး Gallery အတွက် Web Pages ဖိုင်များ၊ နမူနာပုံအသေးဖိုင်များအတွက် Folder ကို ရွေးချယ်ပေးရပါမည်။ ငှုံးတွင် Folder အသစ်ကိုလည်း တည်ဆောက်ပေး နိုင်ပါသည်။
- (၁၁) **Options**။ Options Pop-up Menu မှ Banner ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ Site Name တွင် Gallery ၏ခေါင်းစဉ်အမည်၊ Photographer တွင် ရုပ်ပုံများ ဖန်တီးသည့် အဖွဲ့အစည်းအမည် (သို့မဟုတ်) ပါတ်ပုံဆရာအမည်၊ Contact Info တွင် ဆက်သွယ်နိုင်သည့် ဖုံးအမှတ် (သို့မဟုတ်) လုပ်ငန်းလိပ်စာ၊ Date တွင် Gallery ဖန်တီးသည့်ရက်စွဲ Font နှင့် Font Size တွင် အထက်ပါစာများ အတွက် စာလုံးအမျိုးအစားနှင့် အရွယ်အစားတို့ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ရုပ်ပုံ တစ်ခုစီပေါ်မည့် Page တိုင်းတွင် ငှုံးစာသားများ ပါရှိမည်ဖြစ်ပါသည်။

အခန်း (၁၂)

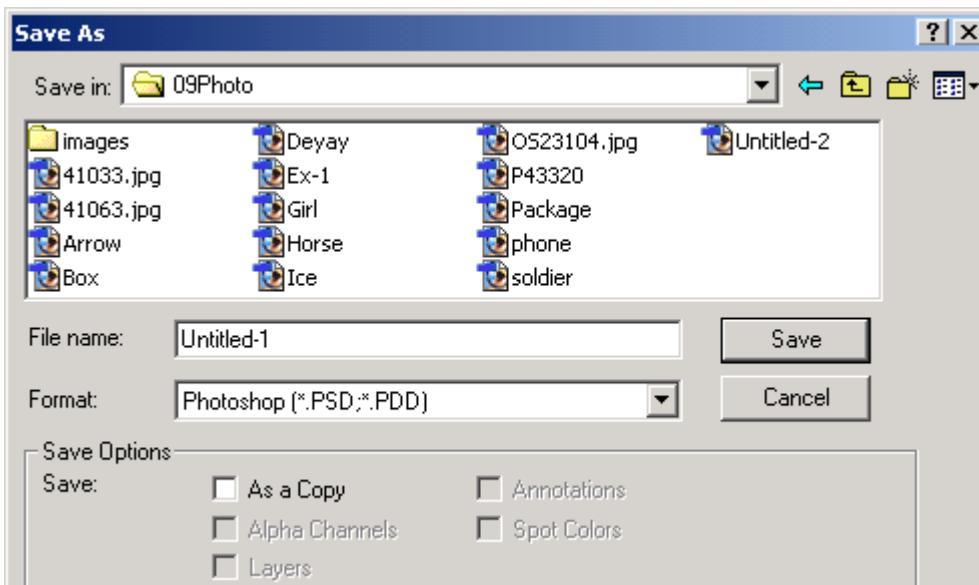
Saving, Exporting and Printing

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

File သိမ်းဆည်းခြင်း

၁၇၃။ File သိမ်းဆည်းရန် File Menu မှ Save, Save As, Save for Web တို့ကို အောက်ပါအတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်-

- (က) **Save**။ ဖိုင်အဟောင်းဖြစ်လျှင် လက်ရှိ Format အတိုင်း သိမ်းဆည်းပေးပါမည်။ ဖိုင်အသစ်ဖြစ်လျှင် Save As Dialogbox (ပုံ ၂၁၂)ပွင့်လာပါမည်။ Save in Box ၏ညာဘေးရှိတိုး (▼)ကိုနှိပ်ပြီး၊ မိမိသိမ်းဆည်းလိုသည့် Folder ကို ရွေးချယ်ရပါမည်။ File Name Box တွင် ပေးလိုသည့် ဖိုင်အမည်ကို ရှိက်ထည့် ရပါမည်။ Format Box တွင် သိမ်းဆည်းလိုသည့် ဖိုင်အမျိုးအစားကို ညာဘေးရှိတိုးကိုနှိပ်ပြီး ရွေးချယ်ရပါမည်။ ပြီးလျှင် Save Button ကိုနှိပ်ပါ။



ပုံ (၂၁၂)

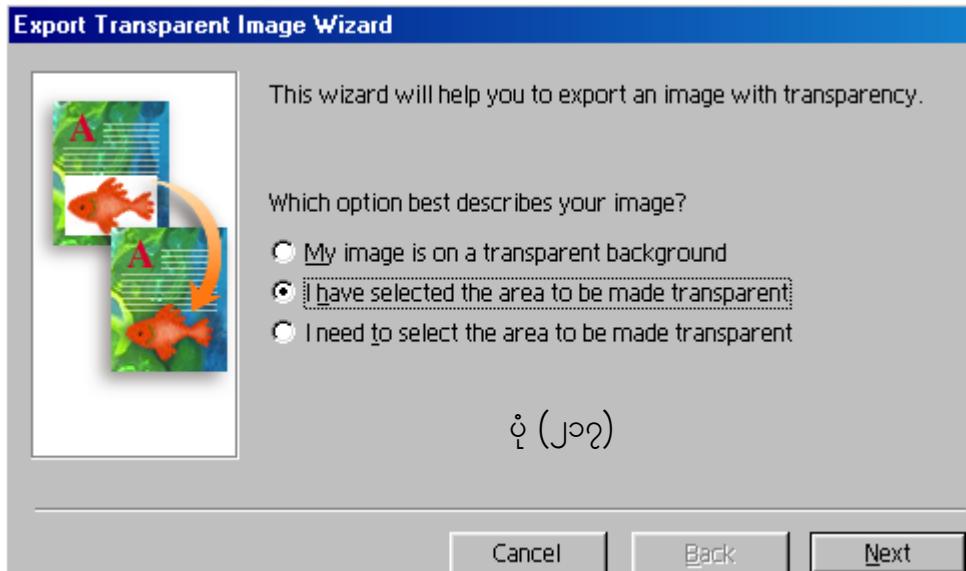
- (၉) **Save As**။ ဖိုင်တစ်ခုအား အခြားအမည်တစ်ခု အခြားဖိုင်အမျိုးအစားတစ်ခုဖြင့် သိမ်းလိုသည့်အခါတွင် Save As ကို အသုံးပြုပါသည်။ အထက်ပါ Save အတိုင်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။
- (၁၀) **Save for Web**။ Web Pages တွင် အသုံးပြုရန် ဖိုင်၏ အရည်အသွေး အရွယ်အစားတို့ကို ပြုပြင်ရန်နှင့် Slices များခဲ့ခြင်း သိမ်းဆည်းရန် တို့အတွက် Save for Web ကို အသုံးပြုရပါမည်။ File Menu မှ Save for Web ကိုနိုင်လွှင် Save for Web Dialogbox ဖွင့်လာပါမည်။ ငြင်း Dialogbox အသုံးပြုပဲအား အခန်း (၁၁) Preparing For the Web တွင် ရှင်းလင်းထားပါသည်။

Export Transparent အသုံးပြုခြင်း

၁၄၄။ ရုပ်ပုံများကို Word Processing Software များထဲတွင် အသုံးပြုသည့်အခါ နောက်ခံ အဖြူရောင်များသည် ပုံးကေးတွင်ပါဝင်နေဖြီး၊ စာသားများကို ဖုံးကွယ်နေတတ် ပါသည်။ ပုံ (၂၁)တွင် Page Maker ၏စာသားများတွင် သိမ်းငွေ့က်ရှပ်ပုံကို Paste ပြုလုပ်ထားပါသည်။



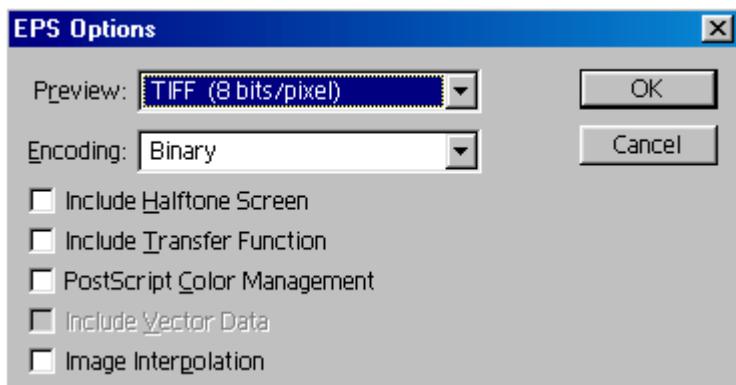
ပုံးကို နောက်ခံအဖြူရောင်များသည် စာသားများကို ဖုံးကွယ်နေပါသည်။ Photoshop တွင် နောက်ခံ အဖြူရောင်များကို Select ပြုလုပ်ပါ။ ထိုနောက် Help Menu မှ Export Transparent Image ကို Click လုပ်ပါက ပုံ (၁၇)တွင်တွေ့ရသည့်အတိုင်း Export Transparent Image Wizard Dialogbox ဖွင့်လာပါမည်။ I Have The Selected Area To Be Made



Transparent ကို ရွှေးချယ်ပြီး Next Button ကိုနှိပ်ပါ။ ပုံ (၂၀၈)အတိုင်း Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ငြင်းတွင် Print ကိုရွှေးချယ်ပါ။ Save As Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ငြင်းတွင် ဖိုင်အမည် ရှိက်ထည့်ပြီး မိမိအလိုရှိသည့် ဖိုင်အမျိုးအစားကို ရွှေးချယ်ပါ။ Save ကိုနှိပ်ပါက



မိမိရွှေးချယ်ထားသည့် ဖိုင် အမျိုးအစား၏ Options Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ပုံ (၂၁၀)တွင် EPS Options Dialogbox ကို ဖော်ပြထားပါသည်။ ငြင်း၏ Preview တွင် TIFF (8 Bits/



ပုံ (၂၁၉)

Pixel) ကိုရွေးချယ်ထားပါသည်။ ပြီးလျှင် OK ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၂၀)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ ငြင်းတွင် Transparent Wizard ပြီးဆုံးကြောင်း ဖော်ပြထားပါသည်။ Finish Button ကိုနှိပ်ပါက မိမိ အလိုရှုံးသော အရောင်မဲ့နောက်ခံဖြင့် ရှုပ်ပုံကို ရရှိပါသည်။ Pagemaker တွင် အသုံးပြုပါက ပုံ(၂၂၁)အတိုင်း နောက်ခံအရောင်မဲ့ဖြင့် တွေ့ရှိရပါမည်။ ထိုသို့ နောက်ခံ အရောင်များအား Transparent အဖြစ်ပြောင်းလဲပြီး၊ Export ဖြလုပ်နိုင်ပါသည်။



ပုံ (၂၂၀)

Option Bar ၏ Style ကို Normal, Fixed Aspect Ratio, Fix Selection စိုက် ရွေးချယ်နိုင်ပါဘာ။ Normal သည် ပိုမိုစောင့်ရွေးချယ်သည့်အတိုင်း :

Height မှာ မြင်ကြောင်းများ ပေါ်လာပါ။ Width မှာ မြင်ကြောင်းများ ပေါ်လာပါ။

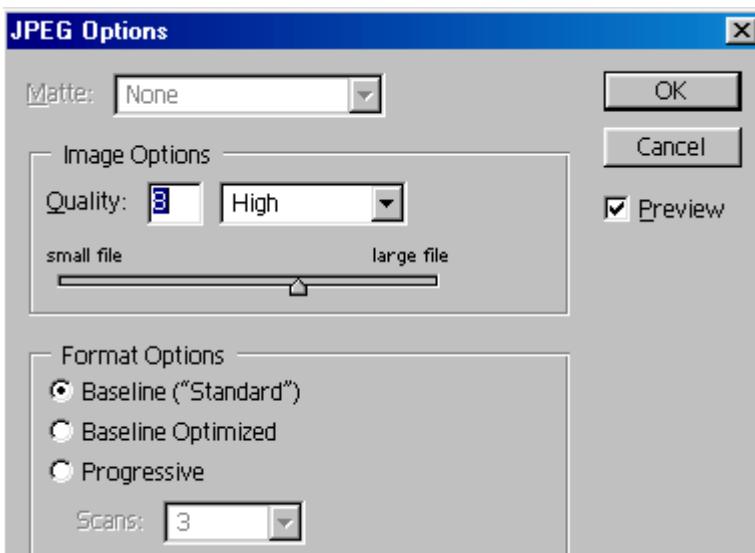
ပုံ (၂၂၁)



File Format ရွေးချယ်ခြင်း

၁၄၂။ Photoshop တွင် ဖိုင်များအား သိမ်းဆည်းရာတွင် မိမိအသုံးပြုမည့် အနေအထားကို လိုက်၍ ဖိုင်များကို Format အမျိုးမျိုးဖြင့် သိမ်းဆည်းနိုင်ပါသည်။ ဥပမာ- အင်တာနှင်းအတွက် Web Page များတွင် အသုံးပြုမည့် ရုပ်ပုံများကို သိမ်းဆည်းမည်ဆိုလျှင် ဖိုင်အရွယ် အစားကို ချုံပြီးသိမ်းပါမည်။ သို့မှာသာ အင်တာနှင်းမှ Web Page များကို ဆွဲယူကြည့်ရှုသည့်အခါ လျှင်မြန်စွာ ကြည့်ရှုနိုင်မည်ဖြစ်ပါသည်။ သို့ရာတွင် စာအုပ်မျက်နှာဖူး၊ နံပါတ်ပိုစတာ စသည့် ပုံနှိပ်လုပ်ငန်းများတွင် အသုံးပြုမည့်ရုပ်ပုံများကို ငြင်းကဲသို့ ချုံ၍ သိမ်းဆည်း၍ မရပါ။ ဖိုင်အရွယ် အစားချုံ၍ သိမ်းဆည်းခြင်းသည် အရောင် ဆုံးရုံးမှုများ၊ ပုံ၏အသေးစိတ်လက္ခဏာများ ပျောက်ဆုံးခြင်းများ ဖြစ်ပေါ်ပါမည်။ ဖိုင်အမျိုးအစားအချို့ကို အောက်ပါအတိုင်း ခွဲခြား၍ သိမ်းဆည်းနိုင်ပါသည်-

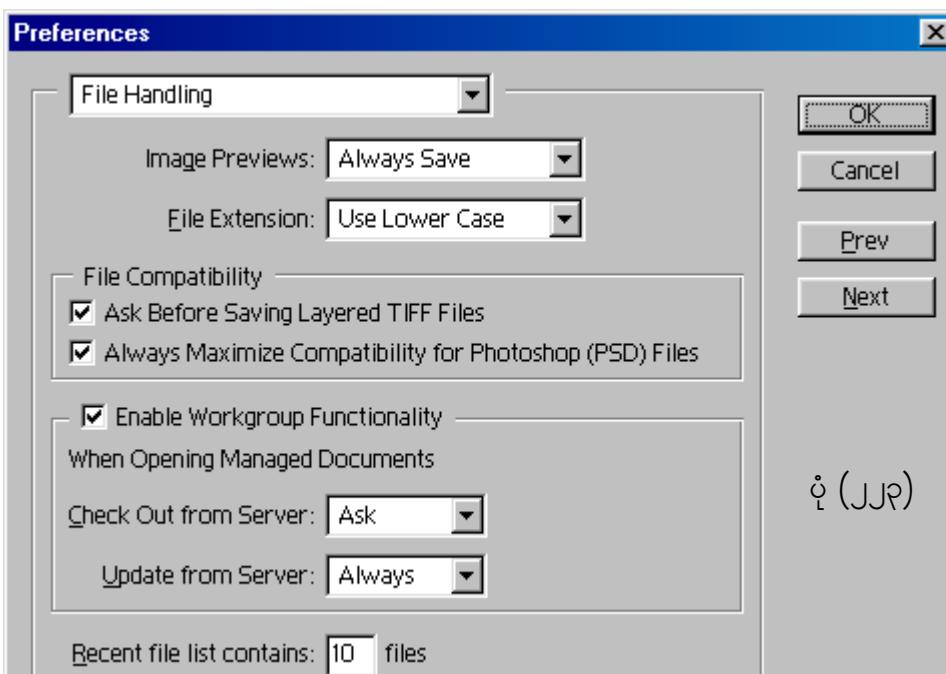
- (က) **Photoshop Format**။ ဖိုင်အသစ်ဖွင့်ပြီး သိမ်းဆည်းလျှင် ပုံမှန်အားဖြင့် Photoshop ဖိုင်အဖြစ် သိမ်းဆည်းပေးပါမည်။ Photoshop ဖိုင်အမျိုးအစား သည် Extension *.PSD ဖြင့် သိမ်းဆည်းပေးပါမည်။ ငြင်းဖိုင်သည် Image Mode အားလုံးကို ပြောင်းလဲနိုင်ခြင်း၊ Layered၊ Layer Effects များ၊ Guide နှင့် Channel များ ပျောက်ဆုံးခြင်းမရှိပါ။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



ပုံ (JJJ)

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

- (o) **JPEG Format**။ Joint Photographic Experts Group (JPEG)ဖိုင်အမျိုးအစားသည် GIF Format ကဲ့သို့ Web Page များဖန်တီးရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။ သို့သော JPEG ဖိုင်သည် GIF ဖိုင်ထက် အရောင်တန်ဘိုး လျှော့ချခြင်းနည်းပါးပါသည်။ JPEG ဖိုင်အဖြစ်သိမ်းဆည်းပါက ပုံ (JJ)အတိုင်း Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ငှါးတွင် Image Quality တန်ဘိုးအား ရှိက်ထည့်ခြင်း (သို့မဟုတ်) Slider တွင်ရွှေ့ခြင်းတို့ဖြင့် 1 မှ 12 အတွင်း ထားရှိနိုင်ပါသည်။ တန်ဘိုးနည်းလျှင် ဖိုင်အရွယ်အစားသေးပြီး၊ တန်ဘိုးကြီးလျှင် ဖိုင်အရွယ်အစား ကြီးပါမည်။ Format Option တွင် Baseline ("Standard") ရွေးချင်းသည် Web Browser များတွင် သင့်တော်သည့် ရုပ်ပုံဖိုင်ဖြစ်သည်။
- (၁) **PCX Format**။ PCX ဖိုင်သည် IBM Compatible ကွန်ပျူတာများ၏ Application အတော်များများမှ လက်ခံအသုံးပြုနိုင်သော ဖိုင်အမျိုးအစားဖြစ်ပါသည်။



ပုံ (JJ)

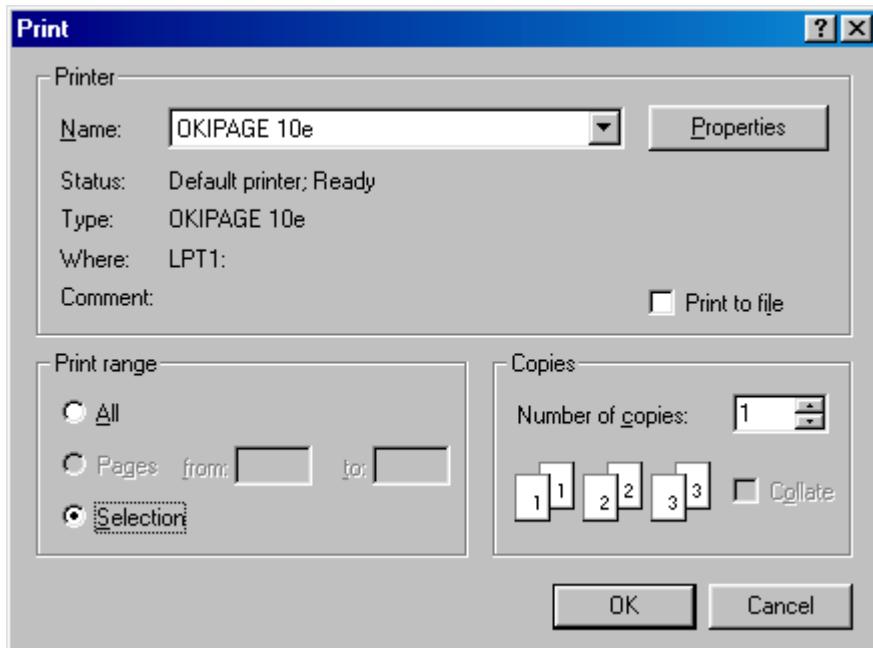
(c) **TIFF Format** Tagged-Image File Format သည် Applications များတွင် အသုံးများသော ဖိုင်အမျိုးအစားဖြစ်ပါသည်။ TIFF ဖိုင်အမျိုးအစားသည် CMYK, RGB, LAB, Indexed-Color နှင့် Grayscale Color များကို ပြုပြင်ပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။ Layer များပါဝင်သည့် ဖိုင်များကို Layer များအတိုင်း TIFF ဖိုင်အဖြစ် သိမ်းဆည်းနိုင်ပါသည်။

File Handling အသုံးပြုခြင်း

၁၄၆။ Photoshop တွင် ဖိုင်များအား ဖိုင်နောက်ဆက်တွဲအား စာလုံးအကြီး၊ အသေး ပြောင်းလဲခြင်း၊ Recent ဖိုင်အရေအတွက် ပြောင်းလဲခြင်း၊ TIFF ဖိုင် သိမ်းဆည်းရာတွင် မေးမြန်းခြင်း တို့ကို ပုံသေပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ Edit Menu ၏ Preference မှ File Handling ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (JJ၃)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ငှုံးတွင် အသုံးပြုလိုသည့်အတိုင်း ရွှေးချယ်ရပါမည်။

Printing ပြုလုပ်ခြင်း

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



ပုံ (JJ၄)

Menu မှ Print ကိန်ပါက ပုံ (၂၂၄)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Print Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ ငြင်း၏ Printer တွင် ပုံနှိပ်ထုတ်ယူမည့် Printer အမျိုးအစားရွေးချယ်ခြင်း၊ Properties ကို နှိပ်ပြီး၊ စာရွက်အမျိုးအစား၊ Orientation နှင့် Resolution ရွေးချယ်ခြင်း၊ Print Range တွင် ပုံတစ်ခုလုံး (သို့မဟုတ်) Select ပြုလုပ်ထားသည့်အစိတ်အပိုင်း ရွေးချယ်ခြင်း၊ Copies တွင် ပုံနှိပ်မည့်အရေအတွက်ရွေးချယ်ခြင်းတိုကို ပြုလုပ်ရပါမည်။ ပြီးလျှင် OK ကိန်ပါက ထို့ အလိုက်သည့်အတိုင်း ပုံနှိပ်ပေးပါလိမ့်မည်။

Print With Preview အသုံးပြုခြင်း

၁၄၈။ ရုပ်ပုံများကို Print မပြုလုပ်မဲ စစ်ဆေးနိုင်ရန် ကြိုတင်ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။ File Menu မှ Print With Preview ကိန်ပါက ပုံ (၂၂၅)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ ငြင်းတွင် Show Bounding Box အား ရွေးချယ်ထားမည်ဆိုလျှင် Viewbox ထဲတွင် ရှိသော ရုပ်ပုံ၏ပတ်လည်တွင် အနားများဖြင့် ဖော်ပြပေးပါမည်။ ငြင်းအနားထောင့်စွန်းများတွင်



ရှိသော အမှတ်ကလေးများကို ဆွဲပြီး၊ ပုံကို လိုသလို ချုနိုင်၊ ချုံနိုင်ပါသည်။ Dialogbox အောက် ခြေတွင် ရှိသည့် Registration Marks, Corner Crop Marks, Center Crop နှင့် Labels တိုကို ရွေးချယ်ပေးခြင်းဖြင့် ပုံနှိပ်ထုတ်ယူနိုင်ပါသည်။ ပုံ (၂၂၆)တွင် Color Printer ဖြင့် ပုံနှိပ်ထုတ်ယူ ထားသည့်ပုံအား တွေ့နိုင်ပါသည်။ ထိုပြင် Nagative ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ မူရင်းပုံ၏ Nagative ပုံကို ထုတ်ယူနိုင်ပါသည်။ ပုံ၏မူရင်းအဖြူရောင်သည် အမည်းရောင်ဖြစ်ပြီး၊ မူရင်း အမည်းရောင်သည် အဖြူရောင်ဖြစ်နေပါမည်။ ထိုပြင် ရုပ်ပုံတစ်ခုလုံးမှ အလိုက္ခာသည့် အစိတ် အပိုင်းကို ရွေးချယ်ပြီး၊ ပုံနှိပ်ထုတ်ယူနိုင်ပါသည်။ ပုံနှိပ်လုပ်ငန်းတွင် အရောင်တစ်ခုချင်းအတွက် ဖလင်တစ်ခုပါစီ သီးခြားပုံနှိပ်နိုင်ပါသည်။ ပုံနှိပ်လုပ်ငန်းများတွင် 4 Color Processing ဟု ခေါ်သည့် အရောင်လေးရောင်အသုံးပြုသည့် စံနစ်ကိုအသုံးပြုကြပါသည်။ ထိုကြောင့် Color Separation (အရောင်ခွဲထုတ်ခြင်း)ပြုလုပ်ရပါမည်။ အရောင်ခွဲထုတ်ခြင်းဖြင့် Photoshop မှ ရုပ်ပုံတွင်ပါရှိသည့် Cyan, Magenta, Yellow, Black အရောင်လေးရောင်အတွက် တစ်ခုစီ ပုံနှိပ်ထုတ်ပေးပါမည်။ အရောင်ပါဝင်မှုအနည်းအများအပေါ်မှတ်ည်ပြီး၊ ပုံနှိပ်ထုတ်ပေးပါမည်။ ပုံနှိပ်ထုတ်ယူရာတွင် မိမိပုံ၏ Resolution (Dot Per Inch) နှင့် Printer မှထုတ်ပေးနိုင်သည့် အမြင့်ဆုံး Resolution (Pixel Per Inch) တိုကို သတိပြုသင့်ပါသည်။ ထိုပြင် မိမိရှုပ်ပုံသည် Resolution နိမ့်နေလျှင် ပုံသည် ချောမွေ့မှုနည်းပြီး၊ ဆေးသားကြမ်းနေပါမည်။ Resolution အဆမတန်မြင့်မားနေလျှင်လည်း ဖိုင်အရွယ်အစားကြီးမားနေပါမည်။



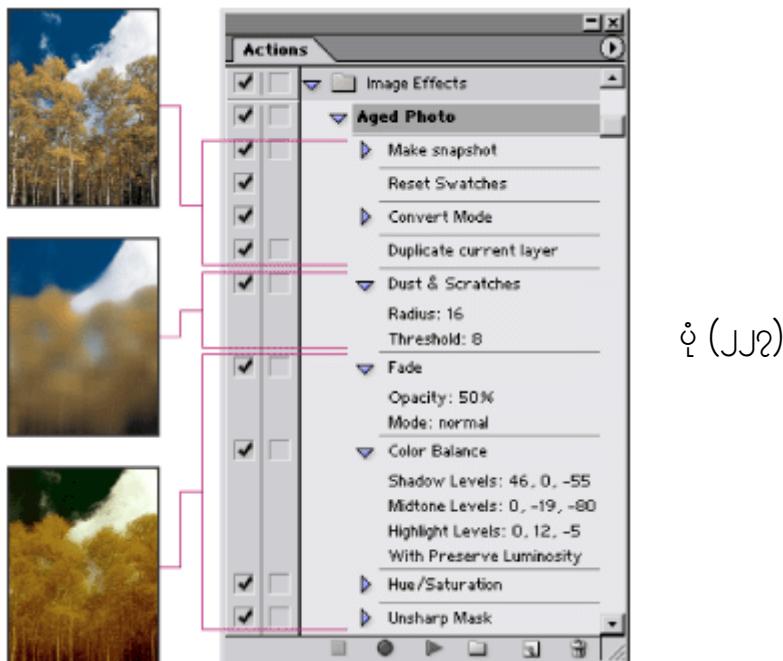
- A. Gradient tint bar
- B. Label
- C. Registration marks
- D. Progressive color bar
- E. Corner crop mark
- F. Center crop mark
- G. Caption
- H. Star target

အခန်း (၁၃)

Automating Tasks

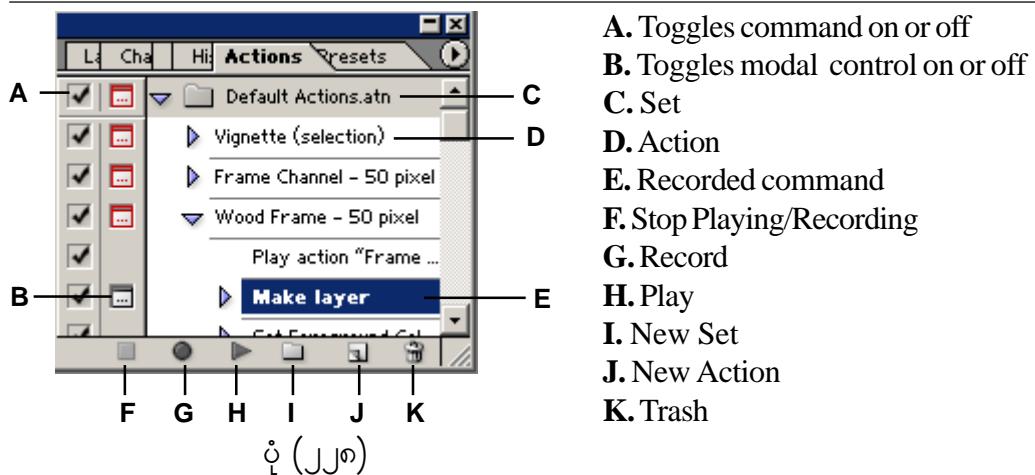
Actions

၁၄၉။ Action တစ်ခုသည် များပြားလှသော Command (အမိန့်)များကို စုစည်းထည့်သွင်းထားပြီး၊ ပြန်လည်ခေါ်ယူ၍ လုပ်ဆောင်ချက်များစွာကို လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်။ ဥပမာ- Image အရွယ်အစားပြောင်းခြင်း၊ Filter Effect ပြုလုပ်ခြင်း၊ Color Adjustment ပြုလုပ်ခြင်း၊ အခြားဖိုင်အမျိုးအစားပြင့် သိမ်းဆည်းခြင်း စသည်တို့ကို Action အသံစုစည်းဖန်တီးပြီး၊ သိမ်းဆည်းထားနိုင်ပါသည်။ အလိုရှိသည့်အခါ ထို Action ဖြင့် အထက်ပါ Command များကို ပြန်လည်၍ အလိုအလျောက် လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်။ သို့သော် Action တွင် Painting Tool လုပ်ဆောင်မှုများကို မသိမ်းဆည်းနိုင်ပေ။ ပုံ (၂၂၃)တွင် Aged Photo Action ကို Play လုပ်ခြင်းဖြင့် အလိုအလျောက် လုပ်ဆောင်ခြင်းများကို ပုံနှင့်တော်းဖော်ပြထားပါသည်။



Actions Palette အသုံးပြုခြင်း

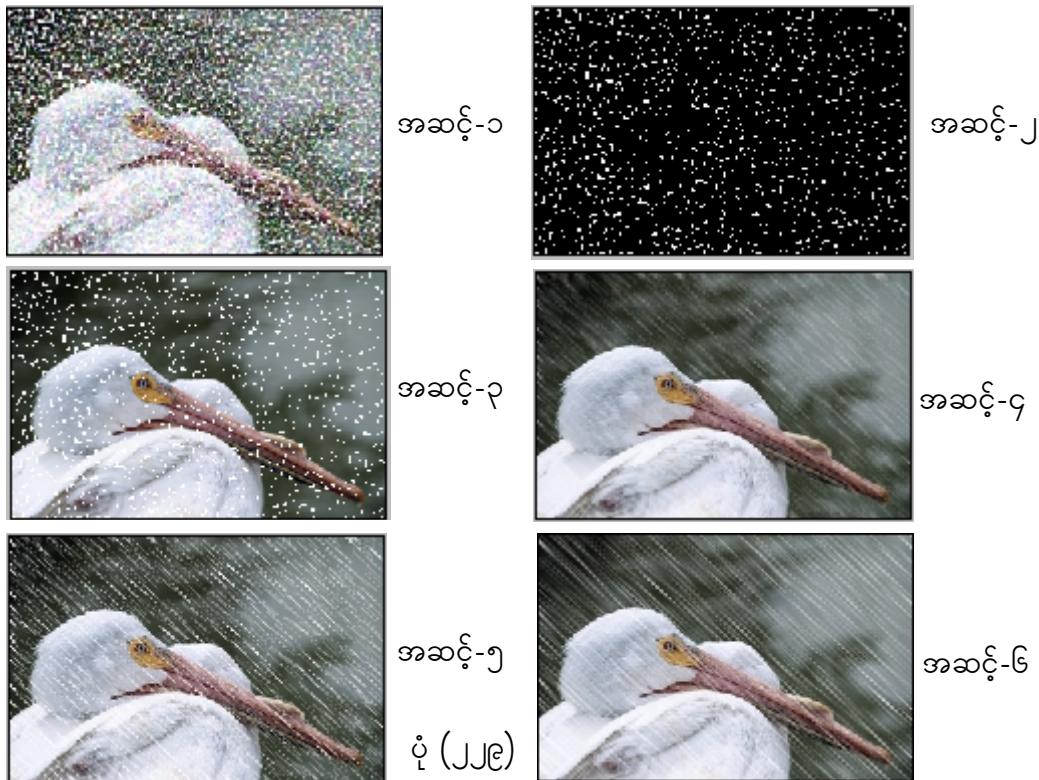
၁၅၀။ Window Menu မှ Actions ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၂၈)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း Actions Palette ပွင့်လာပါမည်။ ငြင်းတွင် အသင့်ပါရှိသည့် Actions များကို ပြန်လည်အသုံးပြုခြင်း။



Action များကို အသစ်ဖန်တီးခြင်း၊ Action များကို အမည်ပြောင်းခြင်း၊ ဖျက်ထုတ်ခြင်း စသည် တိုကို လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်။ ပုံမှန်အားဖြင့် Action Palette တွင် Defaults Action ကိုသာ ဖော်ပြပေးပါလိမ့်မည်။ သို့သော Layer Palette အပေါ်ညာဘက်တွင်ရှိသော Traingle (▶)ကို နှိပ်ပါက ပေါ်လာသော Menu မှ Commands, Frames, Image Effects, Production, Text Effects, Textures Sets များကို ခေါ်ယူနိုင်ပါသည်။ ငြင်းတိုတွင် Action များစွာ ပါဝင် ပါသည်။ Sets များနှင့် Actions များတွင် Traingle (▶)ကိုနှိပ်ပါက ငြင်းတိုတွင်ပါဝင်သော Actions များ၊ Command များကို ဖော်ပြပေးပါလိမ့်မည်။

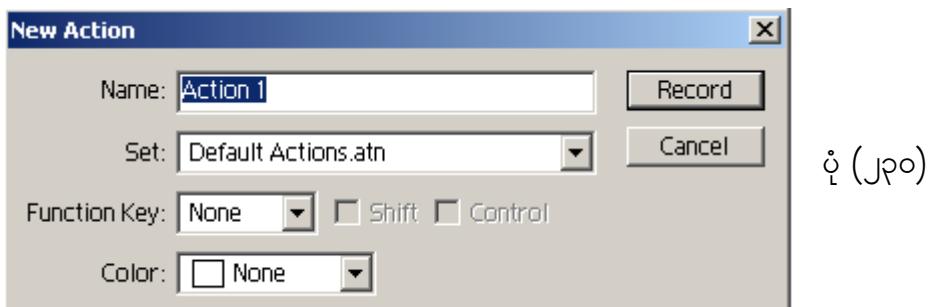
Action များကို အသုံးပြုခြင်း

၁၅၁။ Action Palette ကိုဖွင့်ပြီး၊ Image Effects Set ကိုခေါ်ယူပါ။ ပြီးလျှင် Light Rain Action ကိုရွေးချယ်ပါ။ Action Palette မှ Play Button ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ Duplicate Layer ပြလုပ်ခြင်း၊ Filter Menu ၏ Pixelate မှ Pointillize (Cell 3)ပြလုပ်ခြင်း၊ Image Menu ၏ Adjustment မှ Threshold (255 Level)ပြလုပ်ခြင်း၊ Layer Mode အား Screen သို့ပြောင်းခြင်း၊ Filter Menu ၏ Blur မှ Motion Blur (Angle -45, Distance 15)ပြလုပ်ခြင်း၊ Filter Menu ၏ Sharpen မှ Unsharp Mask (Amount 500, Radius 1, Threshold 0)ပြလုပ်ခြင်း၊ Motion Blur (Angle -45, Distance 26)ပြလုပ်ခြင်းတိုကို အဆင့်ဆင့် အလိုအလောက် ပြလုပ်ပေးသွားပါမည်။ ဗုံး (၂၂၉)တွင် Effects ဖြစ်ပေါ်ပုံ အဆင့်ဆင့်ကို ဖော်ပြထားပါသည်။ နောက်ဆုံးတွင် များဖွဲ့ကလေးများကျနေသည့်ပုံကို တွေ့ရပါမည်။ ထို Effects များသည် Layer အသစ်တစ်ခုတွင် ပြလုပ်ပေးခြင်းဖြစ်ပါသည်။ အရောင်ပြုပြင်မှု အမိန့် ပါသည့် Action များအား Color Mode မတူသည့် ဖိုင်များတွင် အသုံးပြု၍ မရနိုင်ပါ။

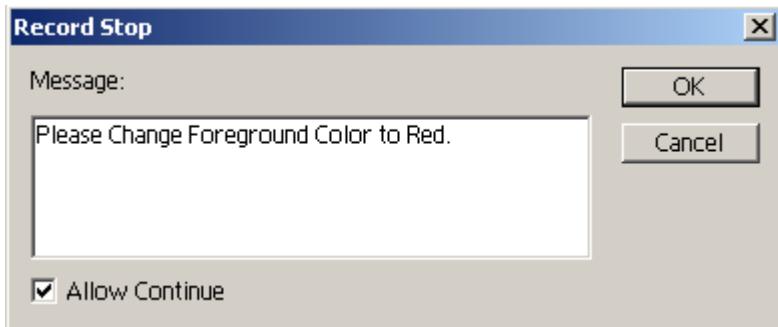


Action အသစ်ပြုလုပ်ခြင်း

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



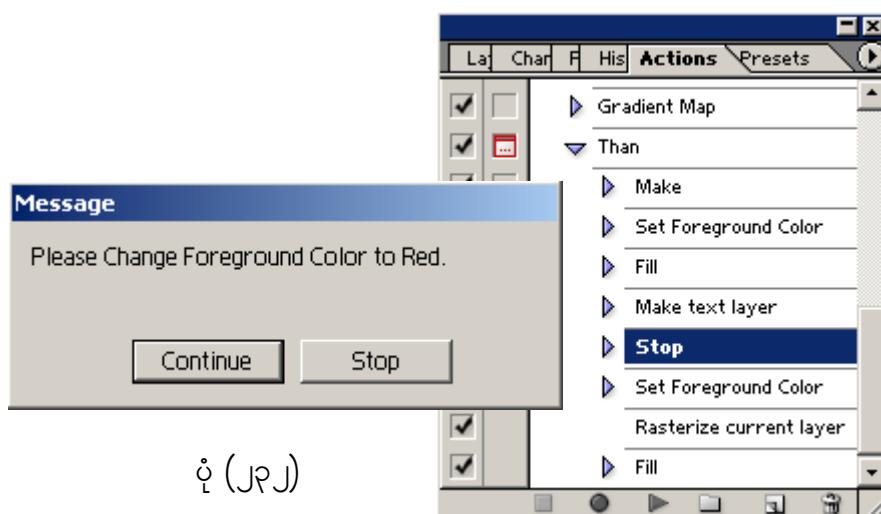
Action သည် Play Button နှင့် Stop Button ပါလိမ့်မည်။ ပြီးလျှင် Record Button ကိုနှိပ်ပါက Action Palette ရှိ Record Button သည် အနီရောင် (●)ဖြစ်သွားပါမည်။ အသုံး ပြုလိသည့် Command များ Tool များအသုံးပြုပြီး၊ Action Palette မှ Stop Button ကို နှိပ်ပါ။ သို့ရာတွင် Paint Brush Tool, Pencil Tool, Eraser Tool လုပ်ဆောင် ချက်များသည် Action အသစ် မပြုလုပ်နိုင်ပါ။ သိမ်းဆည်းပြီး Action များတွင် Record Button နှိပ်ပြီး၊ Command များ Tool လုပ်ဆောင်ချက်များကို ထပ်မံထည့်သွင်းနိုင်ပါသည်။



ပုံ (၂၃၁)

Action တွင် Stop ထည့်သွင်းခြင်း

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

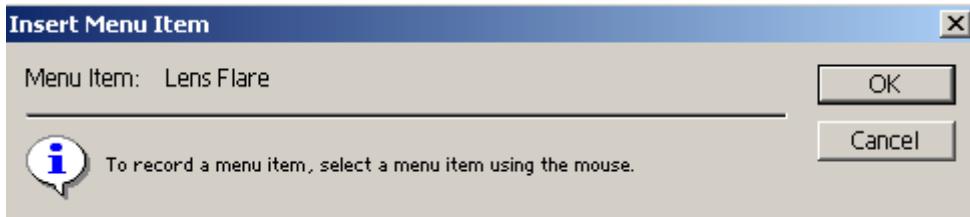


ပုံ (၂၃၂)

သတင်းပေးထားပါသည်။ ပြီးလျှင် OK ကိုနှိပ်ပါက ရွှေးချယ်ထားသည့် Action ထဲတွင် Stop Command ရောက်ရှိထွားပါသည်။ ထို Action ကို အသုံးပြုလျှင် ပုံ (၂၃၁)အတိုင်း Message Box ပေါ်လာပါမည်။ Stop Button ကိုနှိပ်ပြီး အနီရောင်ရွှေးပြီးမှ Action Palette ၏ Play Button ကိုနှိပ်ပါ။ သို့မှာသာ Action ထဲတွင်ရှိသည့် လုပ်ဆောင်ချက်အားလုံး ပြုလုပ်ပေးပါမည်။

Action တွင် Menu Item ထည့်သွင်းခြင်း

၁၅၄။ Action တစ်ခုတွင် အစမှုအဆုံး အလိုအလောက် ပြုလုပ်ပေးသွားပါမည်။ သို့သော် Menu မှရွေးချယ်ပြီး ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် မိမိစိတ်ကြိုက် ရွှေးချယ်လိုပါက လုပ်ဆောင်နိုင်ပါသည်။ Action တစ်ခု၏ Command တစ်ခုကို ရွှေးချယ်ပြီး၊ Action Palette အပေါ် ညာထောင့်မှ Traingle ကိုနှိပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Menu မှ Insert Menu Item ကိုရွေးပါက Insert Menu Item Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ Menu Bar မှ အလိုရှိသည့် Command ကို ရွှေးချယ်ပါ။ ဥပမာ- ပုံ(၂၃၃) တွင် Filter Menu ၏ Render မှ Lens Flare ကို ရွှေးချယ်ထားပါသည်။ ပြီးလျှင် OK Button ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ Action ထဲမှ ရွှေးချယ်ထားသည့် Command ၏နောက်တွင် Lens Flare Command ရောက်ရှိနေပါမည်။ ထို Action ကို အသုံးပြုပါက Lens Flare Dialogbox ပွင့်လာပါမည်။ မိမိအလိုရှိသည့် Setting များကို ရွှေးချယ်ပြီး OK နှိပ်ပါ။ ကျေန်ရှိသည့် Command များကို ဆက်လက်လုပ်ဆောင်သွားပါမည်။



ပုံ (၂၃၃)

Action နှင့် Command များအား ဖျက်ထုတ်ခြင်း

၁၅၅။ Action တစ်ခုကို ရွှေးချယ်ပြီး Action Palette မှ Trash (trash bin icon)ကိုနှိပ်ပြီး OK ကိုရွှေးချယ်ခြင်း၊ Alt+Trash နှိပ်ခြင်း၊ Action ကို Trash ထဲသို့ဆွဲထည့်ခြင်းတို့ဖြင့် Action များကို ဖျက်ထုတ်နိုင်ပါသည်။

Sample Actions

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



Blizzard



Lizard Skin



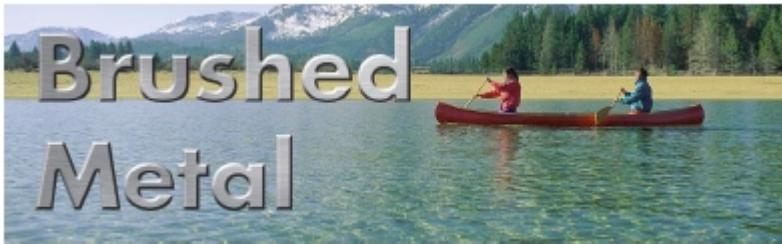
Horizontal Color Fade



Soft Flat Color



Bold Outline



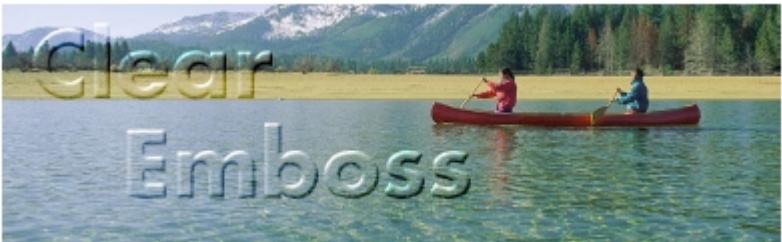
Brushed Metal



Cast Shadow



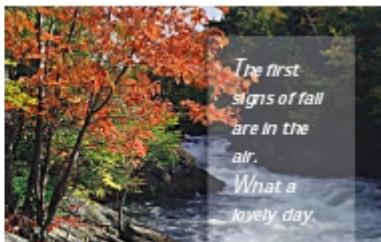
Chrome



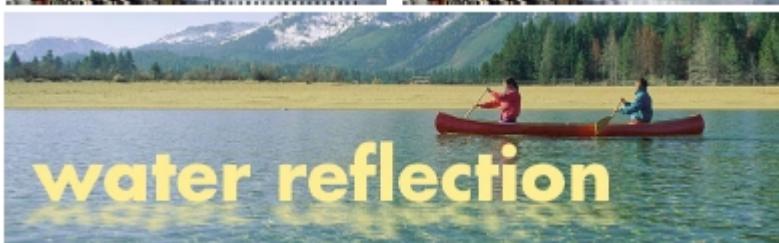
Clear Emboss



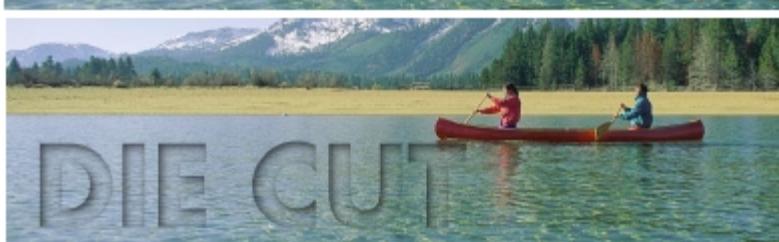
Sprayed Stencil



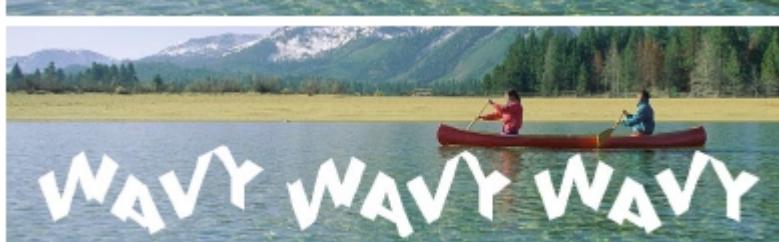
Text Panel



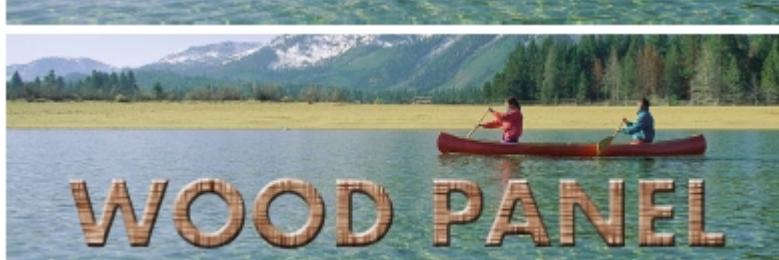
Water Reflection



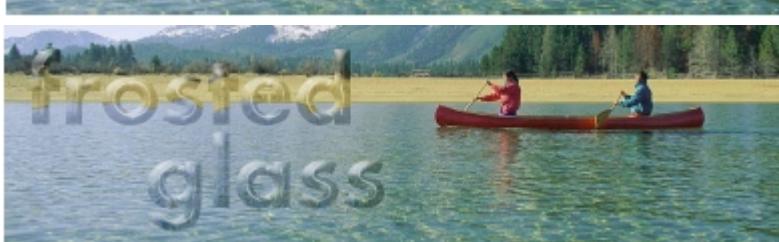
Die Cut



Wavy



Wood Paneling



Frosted Glass



Spatter Frame



Strokes Frame



Waves Frame



Ripple Frame



Photo Corner
Frame



Wood Frame



Brushed Aluminium
Frame



Foreground Color
Frame



Wood Oak



Wood Rosewood-2



Bricks



Green Slime

အခန်း (၁၄)

လေ့ကျင့်ခန်း

လေ့ကျင့်ခန်း (၁)

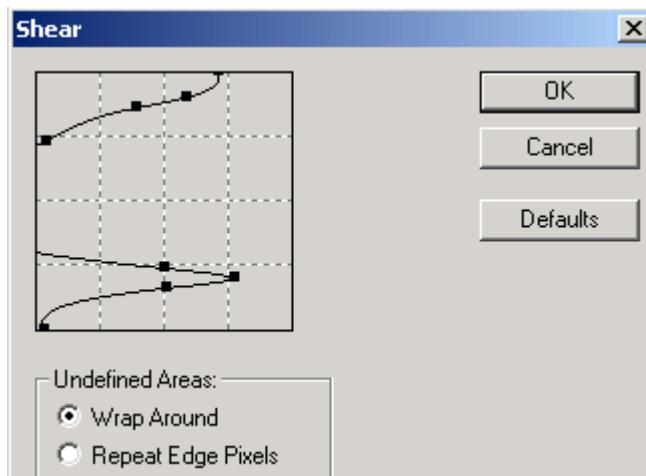
၁၅၇။ File အသစ်တစ်ခုဖွင့်ပြီး အောက်ပါအတိုင်း လုပ်ဆောင်ပါ-

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



ပုံ (၂၃၄)

- (ခ) Filter Menu ၏ Distort မှ Shear ကို Click လုပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Shear Dialogbox တွင် Curve အား ပုံ(၂၃၅)အတိုင်း အမှတ်များသတ်မှတ်ပြီး မျဉ်းကွွဲးဖြစ်အောင် ဆွဲရွှေ့ပါ။

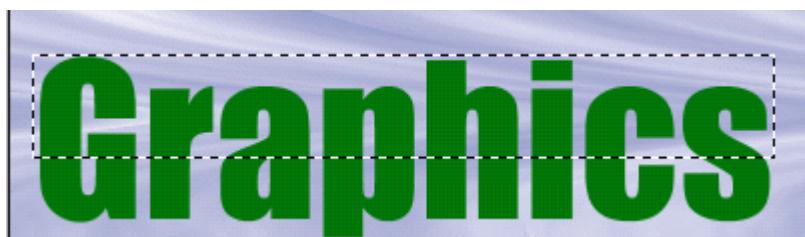


ပုံ (၂၃၅)



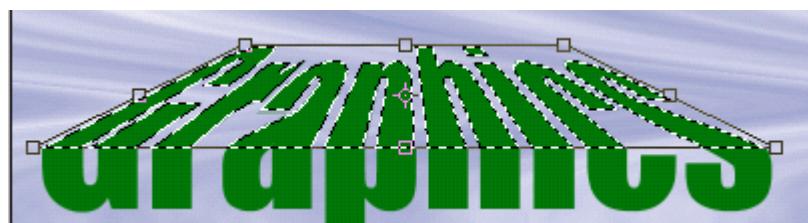
ပုံ (၂၃၆)

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



ပုံ (၂၃၇)

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



ပုံ (၂၃၈)

Layer Menu ၏ Layer Style မှ Drop Shadow Effect ပေးပါ။

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



ပုံ (၂၃၉)

လေ့ကျင့်ခန်း (၂)

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

- (၉) Flower Background Layer တွင် Select All လုပ်ပြီး Copy ကူးယူပါ။ ထိုနောက် Ctrl+N နှိပ်ပြီး၊ ဖိုင်အသစ်ဖွင့်ပါ။ ပြီးလျှင် Paste ပြုလုပ်ပါ။ ပုံ (၂၄၀)အတိုင်း ပွင့်ဖတ်နှင့် ရေစက်များပါဝင်သည့်ပုံကို ရရှိပါမည်။ Image Menu ၏ Rotage Canvas မှ 90° CW ကိုနှိပ်ပြီး ပုံကို ထောင်လိုက်ဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ပါ။
- (၁၀) Samples Folder မှ Flower.PSD ဖိုင်ကိုဖွင့်ပြီး၊ ငြင်းဖိုင်ကို Move Tool ဖြင့် ပန်းပွင့်ပုံထဲသို့ ဆွဲထည့်ပါ။ ပြီးလျှင် Magic Wand Tool ဖြင့် နောက်ခံ Background အား Select လုပ်ပြီး ဖျက်ထုတ်လိုက်ပါ။ သိမ်းငြှက်ပုံသာ ကျန်နေပါမည်။



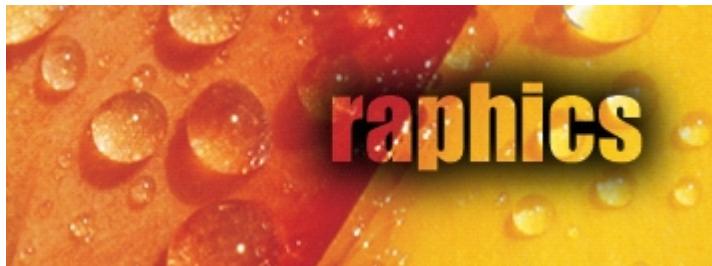
ပုံ (၂၄၀)

- (၉) ငှုံး Layer တွင် နောက်ခံမပါသည့် သိမ်းငှုံးပုံအား Select ပြုလုပ်ပါ။ ပြီးလျှင် Layer Menu၏ Add Layer Mask မှ Hide All ကို နှိပ်ပါ။ Gradient Tool ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ အဖြူနှင့်အမည်းရောင်ပြီးဖြင့် အပေါ်မှ အောက်သို့ ဆွဲချုပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၄၁)အတိုင်း သိမ်းငှုံးပုံသည် အပေါ်ပိုင်းမှ အောက်သို့ တဖြည်းဖြည်း မှုန်ဝါးသွားသည့်ပုံကို ရရှိပါမည်။



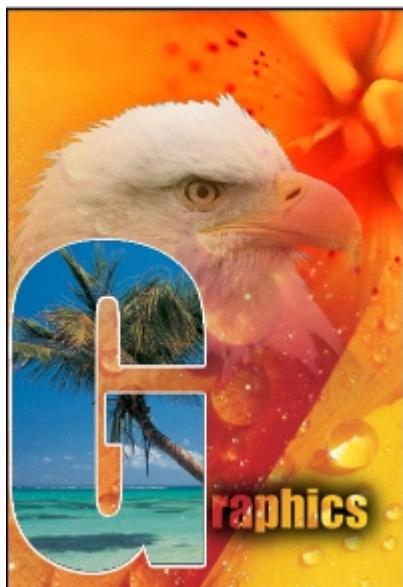
ပုံ (၂၄၁)

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



ပုံ (၂၄၂)

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

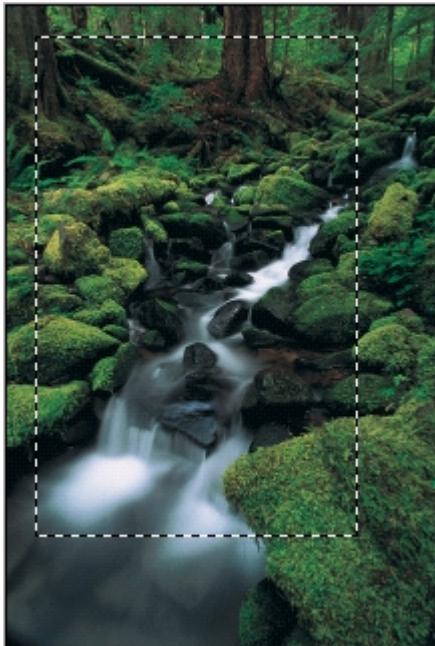


ပုံ (၂၄၃)

လေ့ကျင့်ခန်း (၃)

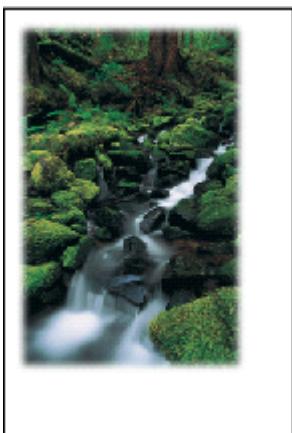
၁၅၉။ Photoshop 7 ၏ Samples Folder မှ Waterfall(16 bits).TIF ဖိုင်ကိုဖွင့်ပြီး အောက်ပါအတိုင်း လုပ်ဆောင်ပါ-

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



ပုံ (၂၄၄)

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



ပုံ (၂၄၅)

- (၈) Layer အသစ်တစ်ခုဖန်တီးပြီး Elliptical Marquee Tool ဖြင့် သင့်တော် သည့် စက်ဝိုင်းတစ်ခုကို Select ပြုလုပ်ပါ။ ထိုနောက် Gradient Tool ဖြင့် Options Bar မှ Radial Gradient ကိုရွေးချယ်ပါ။ အဖြူနှင့် အနီရောင်ပြီးကို ရွေးချယ်ပြီး ပုံ (၂၄၆)တွင်ပြထားသည့်မြားအတိုင်း ထောင့်ဖြတ်ဆွဲပါ။ ထိုအခါ အပေါ်ဘယ်ထောင့်မှ အလင်းရောင်ကျနေသည့် အနီရောင်စက်လုံးကို ရရှိ ပါမည်။



ပုံ (၂၄၆)

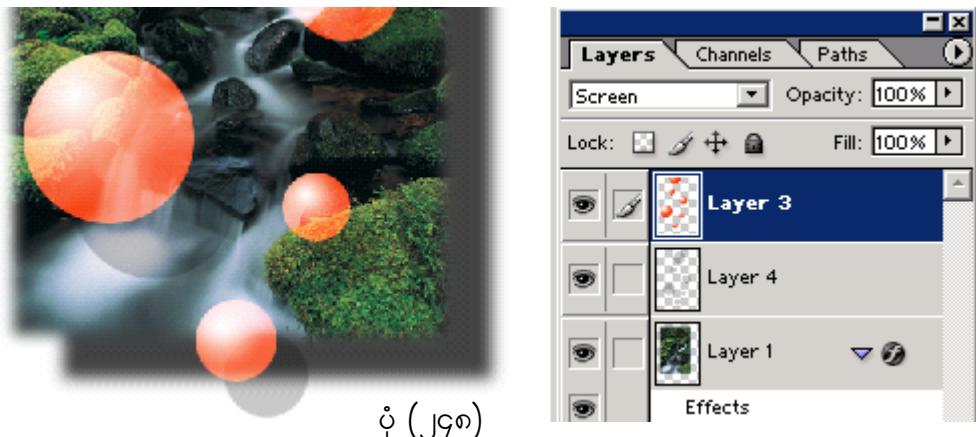
- (၉) ပုံ (၂၄၇)တွင်ပြထားသည့်အတိုင်း စက်လုံး (၆)ခုရရှိအောင် ရေးဆွဲပါ။ စက်လုံး Layer အောက်တွင် Layer အသစ်တစ်ခု ဖန်တီးပါ။
 (၁၀) Layer အသစ်တွင် Brush Tool ကိုရွေးချယ်ပြီး စက်လုံးများနှင့် အရွယ်တူညီသည့် Brush Size များကို ရွေးချယ်ရပါမည်။ (ဥပမာ- ပုံ ၂၄၇၏ အောက်ဆုံး စက်လုံးနှင့် အရွယ်တူညီသည့် Brush Size 63 ကို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



ပုံ (၂၄၇)

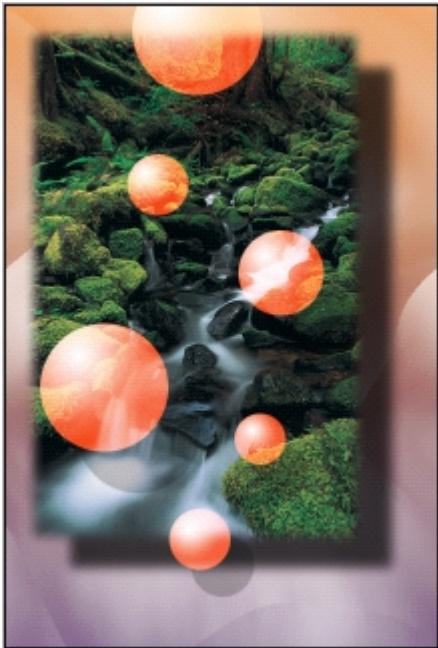
Foreground Color အား အမည်းရောင်ရွှေးချယ်ပါ။ စက်လုံးများ အရိပ်ကျနေသည့်သဏ္ဌာန်ရရှိရန် စက်လုံးအောက်ဘက်ညာထောင့်တွင် Click လုပ်ပါ။ ထိုအခါ အမဲရောင်စက်ဝိုင်းကို ရရှိပါမည်။ စုတ်တံအရွယ်အစား ပြောင်းလဲပြီး စက်ဝိုင်း (၆)ခုဖန်တီးပါ။ Layer ၏ Opacity အား 50% သို့ပြောင်းရွှေ့ပါက အမည်းရောင်စက်ဝိုင်းများသည် အရောင်ဖျော့သွားပါမည်။

- (၉) အနီရောင်စက်လုံး Layer တွင် Color Mode အား Screen ရွှေးချယ်ပါက အောက်မှ ရောတခွန်နှင့်သစ်တောသည် စက်လုံးများတွင် ထွင်းဖောက် မြင်တွေ၊ နေပါသည်။ သို့သော် စက်လုံးအရိပ်များသည်လည်း ပုံ (၂၄၈)အတိုင်း စက်လုံးထဲတွင် ထင်ဟပ်နေပါသည်။ ထိုကြောင့် Magic Wand Tool ဖြင့် စက်လုံးဘေးနေရာအား Click လုပ်ပါ။ Select Menu မှ Inverse ကို နှိပ်ပါက စက်လုံးများကို ရွှေးချယ်ပြီးဖြစ်နေပါမည်။

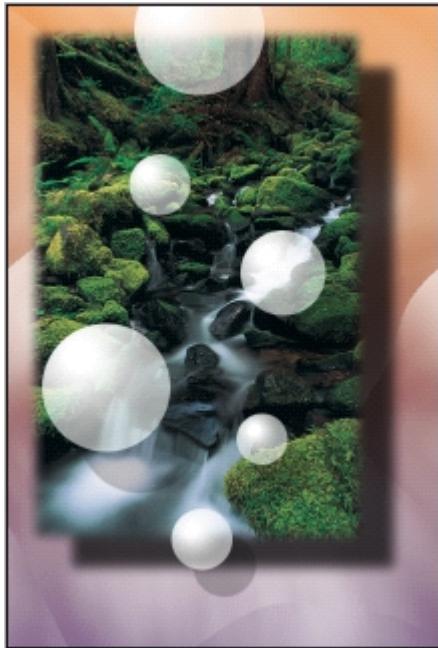


ပုံ (၂၄၈)

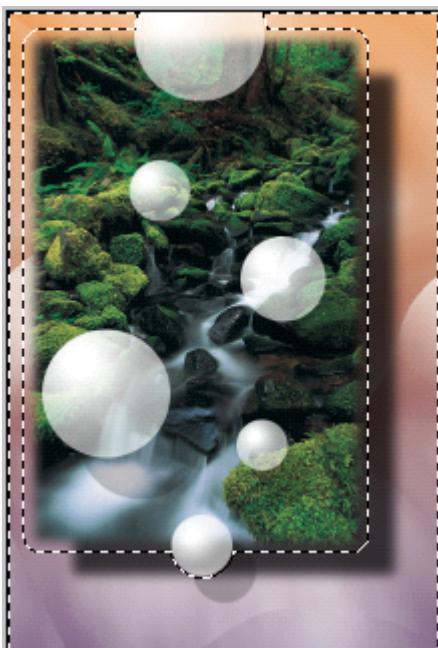
- (၁၀) အမည်းရောင်စက်ဝိုင်းများရေးဆွဲထားသည့် Layer ကိုရွှေးချယ်ပြီး Delete Key နှိပ်ပါ။ ထိုအခါ အနီရောင်စက်လုံးအောက်တွင်ရှုနေသည့် အမည်းရောင်စက်ဝိုင်း အစိတ်အပိုင်းများ ပျက်သွားပါမည်။ ထိုကြောင့် အနီရောင်စက်လုံးများတွင် အမည်းရောင်အရိပ် ထင်ဟပ်မှုများ ပျက်သွားပါမည်။
- (၁၁) ရောတခွန်နှင့်သစ်တော Layer အောက်တွင် Layer အသစ်တစ်ခုဖန်တီးပြီး Actions Palette ကိုဖွင့်ပါ။ Texture Set မှ Marbled Glass ကို ရွှေးပြီး Play Button ကိုနှိပ်ပါက ပုံ (၂၄၉)ပထမပုံအတိုင်း ရရှိပါမည်။
- (၁၂) ငြင်းLayer အား Image Menu ၏ Adjustment မှ Desaturate ကို Click လုပ်ပါက အနီရောင်စက်လုံးများသည် ပုံ (၂၄၉) ဒုတိယပုံအတိုင်း အဖြူရောင်များ ဖြစ်သွားပါမည်။



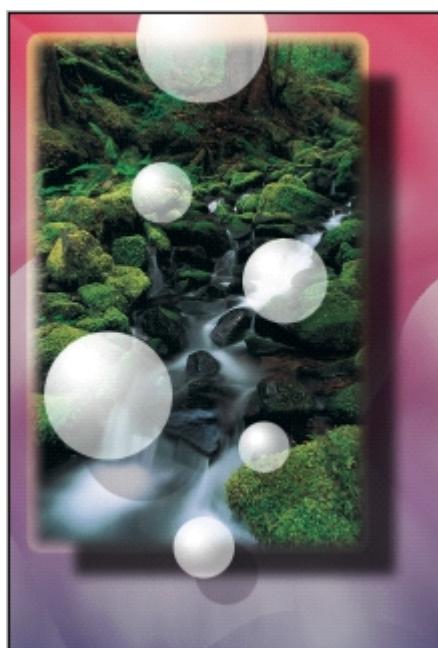
ပုံ (၂၄၉)



(ည) သစ်တောနှင့် ရေတံခွန် Layer တွင် အပြင်ဘက်အဖြူသားနေရာကို Magic Wand Tool ဖွဲ့ Click လုပ်ပါ။ သစ်တောနှင့် ရေတံခွန်မပါသည့် ဓရိယာကို Select ပြုလုပ်ပြီး ဖြစ်နေပါလိမ့်မည်။ သစ်တောနှင့် ရေတံခွန်ပုံအနားအပြင်



ပုံ (၂၅၀)



ဘက်ထို ရောက်နေသော စက်လုံးချို့ယာများကို Elliptical Marquee Tool ဖြင့် နှုတ်ပါက ပုံ (၂၂၀)ပထမပုံအတိုင်း ရရှိပါမည်။

- (၄) Layer Menu မှ Flatten Image ကိုနှိပ်ပြီး Layer များအားလုံးကို တစ်ခုတည်း ပေါင်းစပ်လိုက်ပါ။ ပြီးလျှင် Image Menu ၏ Adjustment မှ Hue/ Saturation ကို Click လုပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Hue -43, Saturation 25 နှင့် Brightness -17 တို့ပေးပြီး OK ကိုနှိပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၂၀) ဒုတိယပုံအတိုင်း ထူးခြားဆန်းသစ်သည့်ဒီဇိုင်းကို ရရှိပါမည်။

လေ့ကျင့်ခန်း (၄)

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

- (က) Background အဖြစ် မိုးတိမ်များပါဝင်သော မိုးကောင်းကင်တစ်ခု လိုအပ်ပါသည်။ ယခင် Photoshop 5 ၏ Training\Tutorial\Lesson3 Folder မှ Cluods ဖိုင်အား ဖွင့်ပါ။ (ပုံ ၂၂၁) Image Menu ၏ Image Size ကို Click လုပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Document Size ၏ Width အား 5.5 ထားပြီး OK ကိုနှိပ်ပါ။ Move Tool ဖြင့် ဖိုင်အသစ်တဲ့သို့ ဆွဲထည့်ပါ။



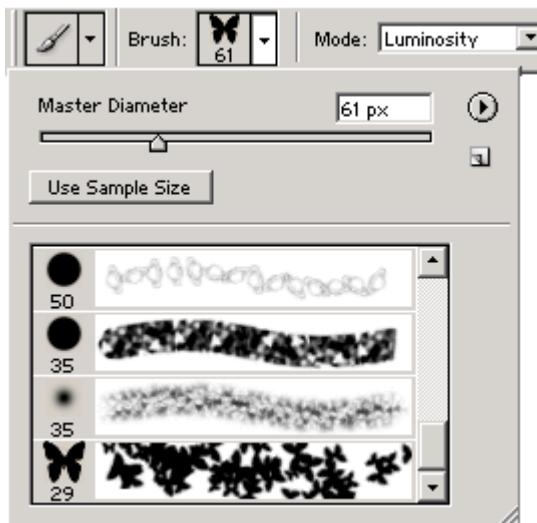
ပုံ (၂၂၁)

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



ပုံ (၂၅)

- (၉) Image Menu ၏ Adjustments မှ Variations ကို Click လုပ်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် More Yellow ကို (၁၀)ခါနှင့် More Red ကို (၅)ခါနှင့်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၅)အတိုင်း တံခါးပေါက်သည် အဝါရောင်နှင့်လိမ္မာ်ရောင် ရောယူက်နေသည်ကို တွေ့ရပါမည်။



ပုံ (၂၆)

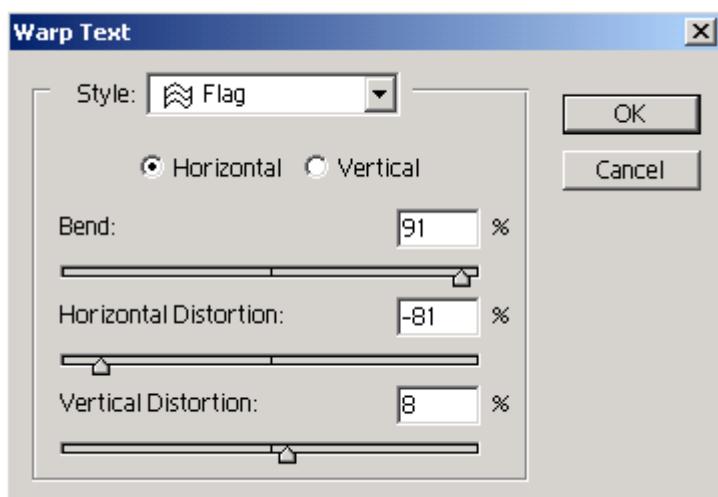
- (၁၁) Layer အသစ်တစ်ခုရွေးချယ်ပြီး Foreground Color အား အပြောရောင်ကို ရွေးချယ်ပါ။ Brush Tool ရွေးချယ်ပြီး Options Bar မှ Brush Box ၏ ဘိုးကို နှိပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၇)အတိုင်း Pull-out Box ပေါ်လာပါမည်။ ငြင်းBox ၏ အပေါ်ညာထောင့်မှ (၁)ကိုနှိပ်ပါပြီး Special Effect Brushes ကိုရွေးပါ။ Brushes များထဲမှ လိပ်ပြာပုံ စုတ်ချက်ကို ရွေးပြီး Master Diameter အား 61 px ထားပါ။ ပြီးလျှင် ပုံ (၂၇)အတိုင်း ပုံထဲတွင် Drag လုပ်ပြီး လိပ်ပြာပုံများရအောင်ဖန်တီးပါ။ လိပ်ပြာပုံများသည် ရောင်စုံ ဖြစ်ပေါ်



ပုံ (၂၅၄)

နေပါမည်။ Layer Palette မှ Opacity အား 60% သို့ထားပါက လိပ်ပြာ
များသည် အရောင်မေးမိန်သွားပါလိမ့်မည်။

- (c) VAG Rounded Font, Size 36 pt, အမည်းရောင်ဖြင့် Don't Touch Me...
စာသားဖန်တီးပါ။ ပြီးလျှင် Options Bar မှ Warp Text Button ကိုနှိပ်ပါက
ပုံ (၂၅၅)အတိုင်း Dialogbox ပေါ်လာပါမည်။ ငြင်းတွင် Flag Style ရွေးပြီး
Bend 91%, Horizontal Distortion -81% နှင့် Vertical Distortion
8% ဖြင့် OK နိုင်ပါ။ Don't Touch Me... စာတန်းသည် လှိုင်းတွေ့နှုန်း
ဖြစ်သွားပါမည်။
- (o) Foreground Color အား အမည်းရောင်ရေးချယ်ပါ။ Action Palette ဖွင့်ပြီး



ပုံ (၂၅၅)



ပုံ (၂၅၆)

Text Effects Set မှ Sprayed Stencil Action ကိုရွေးချယ်ပါ။ ပြီးလျှင် Play Button ကိုနိုင်ပါ။ ပုံ (၂၅၆)အတိုင်း Don't Touch Me... စာသားသည် အလင်းပေါက်ဖြစ်သွားပြီး၊ စာသားဘေးတွင် အမည်းရောင်ဆေးမှတ်ထားသည့် ပုံသဏ္ဌာန် ဖြစ်ပေါ်နေပါမည်။

- (၃၁) လိပ်ပြာများပါဝင်သည့် Layer နှင့် တံခါးပေါက် Layer တို့ကို တစ်ခုတည်း ပေါင်းစပ်လိုက်ပါ။ ပြီးလျှင် Layer Menu ၏ Layer Style မှ Drop Shadow ကို ရွေးချယ်ပါ။ Dialogbox တွင် Distance 22 ကို ပြောင်းလဲပါ။ ပြီးလျှင် Bevel and Emboss ကိုရွေးချယ်ပါ။ Style တွင် Emboss ကိုရွေးပြီး၊ OK ကိုနိုင်ပါက ပုံ (၂၅၇)အတိုင်း လုပ်ဆန်းသစ်သည့်ဖို့ပို့ကို ရရှိပါမည်။



ပုံ (၂၅၇)

လေ့ကျင့်ခန်း (၅)

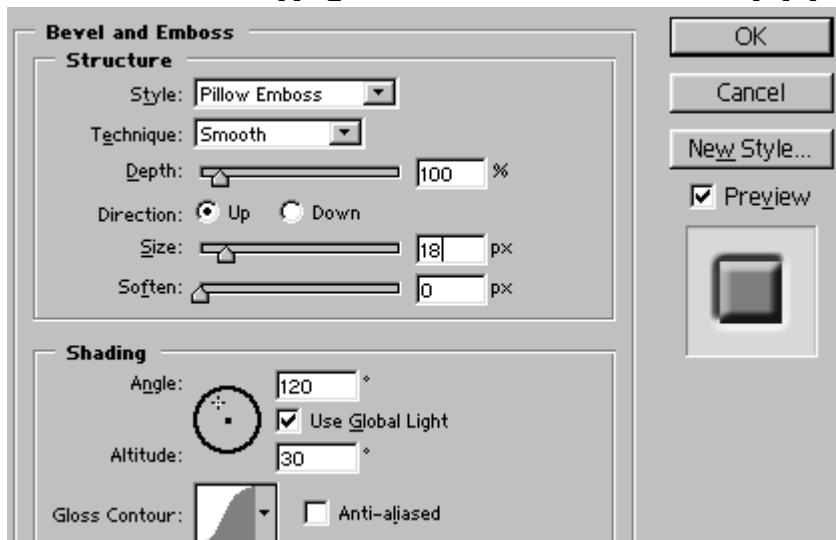
၁၆။ Photoshop 7.0၏ Samples Folder မှ Dune.Tif ဖိုင်ကိုဖွင့်ပြီး Duplicate ပြုလုပ်ပါ။ ထိုနောက် Image Size မှ Width အား 800 သို့ ပြောင်းလဲပြီး၊ အောက်ပါအတိုင်း ပြုလုပ်ပါ-

- (၁) Toolbox မှ Type Tool ကိုရွေးချယ်ပြီး၊ Impact Font, Size 110၊ ခရမ်းရောင်တို့ဖြင့် Design စာသားကို ဖန်တီးလိုက်ပါ။ ထိုနောက် D စာလုံးအား Time New Roman, Size 500 သို့ပြောင်းလဲလိုက်ပါက ပုံ (၂၅)အတိုင်း ရရှိပါမည်။



ပုံ (၂၅)

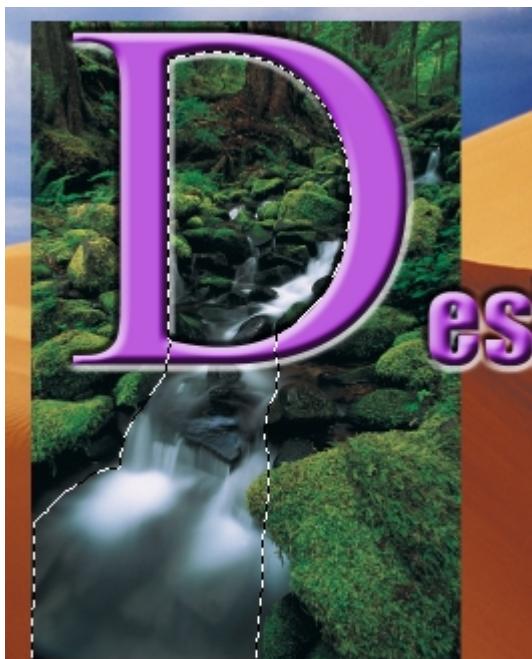
- (၃) ငါး Type Layer အား Layer Menu ၏ Layer Style မှ Bevel and Emboss ကိုနိုင်ပြီး၊ Style, Size, Gloss Contour တို့ကို ပုံ (၂၆)အတိုင်း



ပုံ (၂၆)

ရွှေ့ချယ်၍ OK ကိုနှိပ်ပါ။ ထိအခါ Design စာသားသည် ဖောင်းကြွလာပါမည်။

- (၉) Photoshop 7.0 ၏ Samples Folder မှ Waterfall (16 Bit).Tif ဖိုင်ကို ဖွင့်ပြီး၊ Image Menu ၏ Mode မှ 8 Bits/Channel ကို Click လုပ်ပါ။ ထိနောက် Copy ကူးပြီး Design ဖိုင်ထဲတွင် Paste ပြုလုပ်ပါ။ ငြင်းရေတံခွန် Layer တွင် ပုံ (၂၆၀)အတိုင်း Select ပြုလုပ်ပါ။ Select Menu မှ Inverse ကိုနှိပ်ပြီး Delete Key ကိုနှိပ်လိုက်ပါက Selection ဓရိယာအပြင်မှ အစိတ် အပိုင်းများ ပျက်သွားပါမည်။



ပုံ (၂၆၀)

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



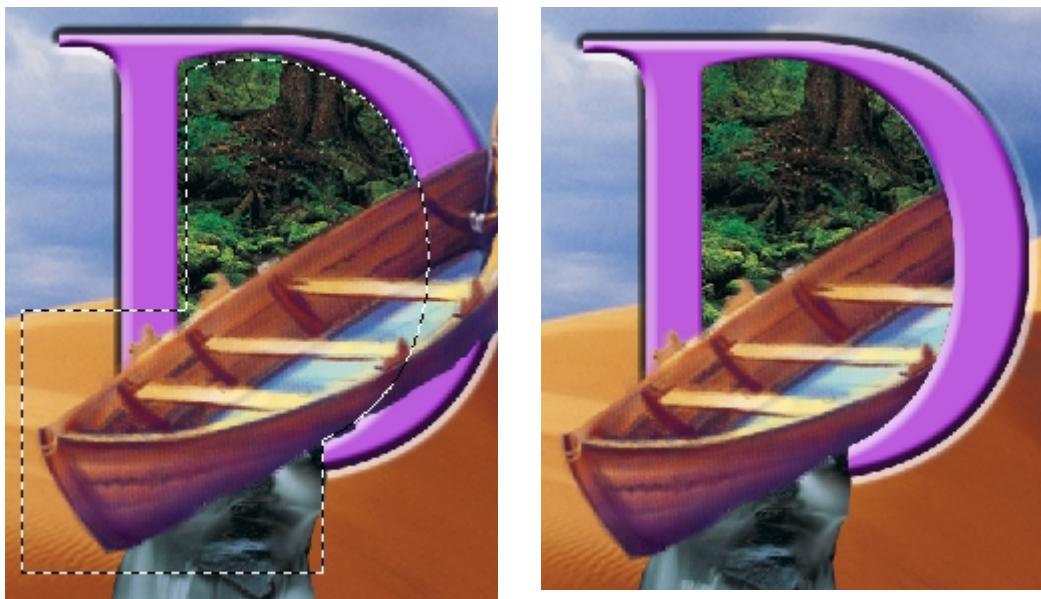
ပုံ (၂၆၁)

အပြင်တွင် ကျန်ချိန်သည့်ဆေးများကို Eraser Tool ဖြင့် ဖျက်ပါ။ ငြင်းလှေအား Select လုပ်ပြီး Edit Menu ၏ Transform မှ Flip Horizontal ကိုနှိပ်ပြီး ရေပြင်ညီအတိုင်း ပြောင်းပြန်လှန်လိုက်ပါ။ ထို့နောက် Rotate ဖြင့် လျဉ်းအား အောက်ဘက်သို့ အနည်းငယ်လှည့်လိုက်ပါ။ (ပုံ ၂၆၂)

- (၅) Design စာသား Layer တွင် Magic Wand Tool ဖြင့် D စာလုံး၏ အတွင်း ဘက်အား Select လုပ်ပါ။ လျှပ်လျှပ် Layer သို့ပြန်သွားပါ။ Shift Key ဖိုပြီး Retangular Marquee Tool ဖြင့် လျဉ်းထိပ်အား ရွှေ့ချယ်ခြင်းဖြင့် ပုံ (၂၆၃) ပထမပုံအတိုင်း ရရှိပါမည်။ Select Menu မှ Inverse ကိုနှိပ်ပြီး Delete Key ကိုနှိပ်ပါက ဒုတိယပုံအတိုင်း ရရှိပါမည်။

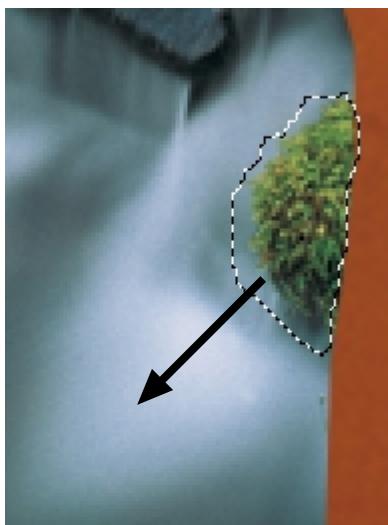


ပုံ (၂၆၂)



ပုံ (၂၆၃)

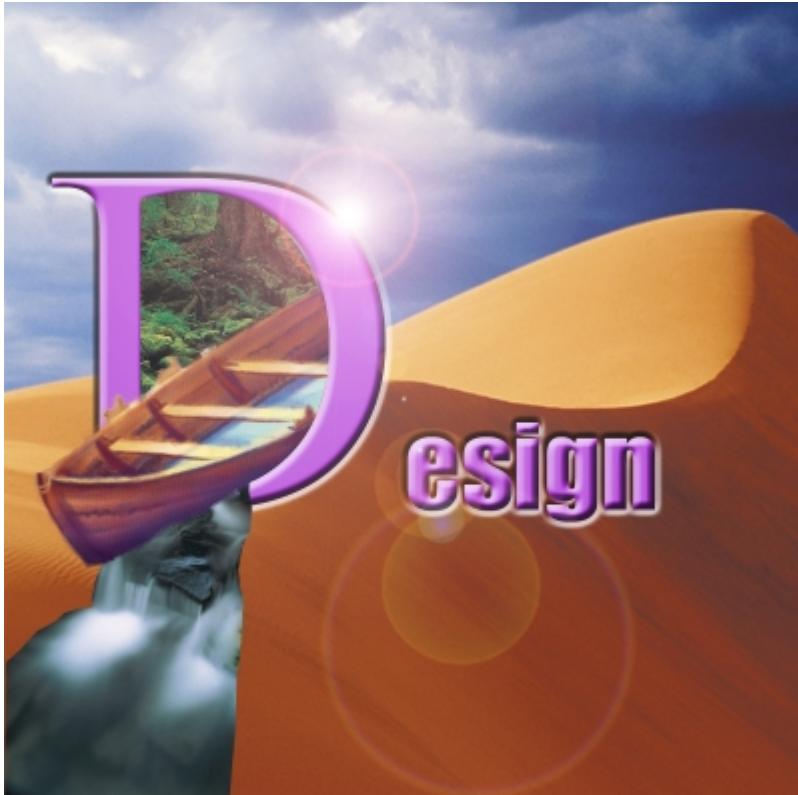
- (၂) ရေတံခွန် Layer ၏ ရေတံခွန်ညာဘက်အစွမ်းတွင် သစ်ပင်များပါရှိနေသဖြင့် Toolbox မှ Patch Toolဖြင့် သစ်ပင်များအား Select လုပ်လိုက်ပါ။ ပြီးလျှင် ပုံ (၂၆၄)ပထမပုံအတိုင်း ရေရှိရာသို့ Patch Toolဖြင့် ဆွဲရွှေ့လိုက်ပါက သစ်ပင် များသည် ဒုတိယပုံအတိုင်း ရေများဖြစ်သွားပါမည်။ နောက်တစ်ကြိမ်ဆွဲရွှေ့ခြင်းဖြင့် ရေအရောင် ကြည်လင်လာပါမည်။



ပုံ (၂၆၄)



- (၄) Layer Menu မှ Flatten Image ကိန္ဒပ်ပြီး၊ Layer အားလုံးကို တစ်ခုတည်းဖြစ်အောင် ပေါင်းလိုက်ပါ။ Filter Menu ၏ Render မှ Lens Flare ကို နှိပ်ပြီး၊ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Brightness 125% နှင့် Lens Type အား 50-300 mm Zoom ကိုရွေ့၍ OK ကိန္ဒပ်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၆၅) အတိုင်း သဲသောင်ပြင်တွင် D စာလုံးအတွင်းမှ ရေစီးတွက်နေပြီး၊ လျှင်သွက်လာသည့် ဒီဇိုင်းကို ရရှိပါမည်။

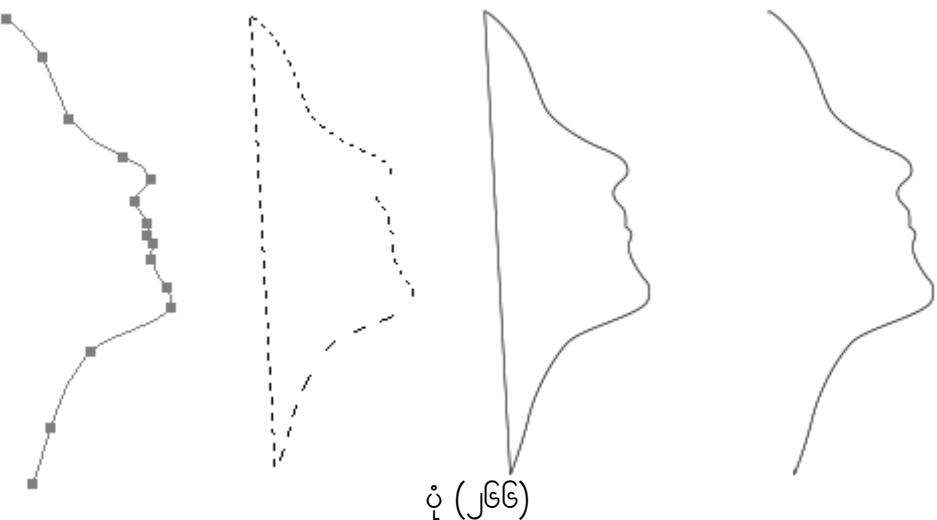


ပုံ (၂၆၅)

လေ့ကျင့်ခန်း (၆)

၁၆၂။ ဖိုင်အသစ်တစ်ခုဖွင့်လိုက်ပြီး Toolbox မှ Pen Tool ဖြင့် ပုံ (၂၆၆) ပထမပုံအတိုင်း Path တစ်ခုကို ဖန်တီးလိုက်ပါ။ ငြင်း Path တွင် Node များ၏ Direction ကို လိုသလိုဆွဲပြီး မျဉ်းကွေးများဖြင့် ဖန်တီးထားရပါမည်။ သို့မှာသာ အမျိုးသမီး၏ မေ့နေသည့် မျက်နှာပုံစံကို ရရှိပါမည်။

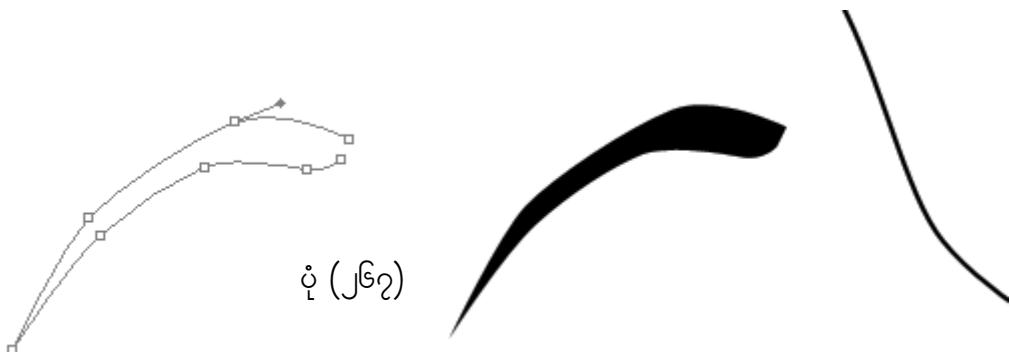
- (၅) Paths Palette ၏အောက်ခြေရှိ Load Path as Selection Button ကိုနိုင်လိုက်ပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၆၆) ဒုတိယပုံအတိုင်း Selection Border ကို ရရှိပါမည်။



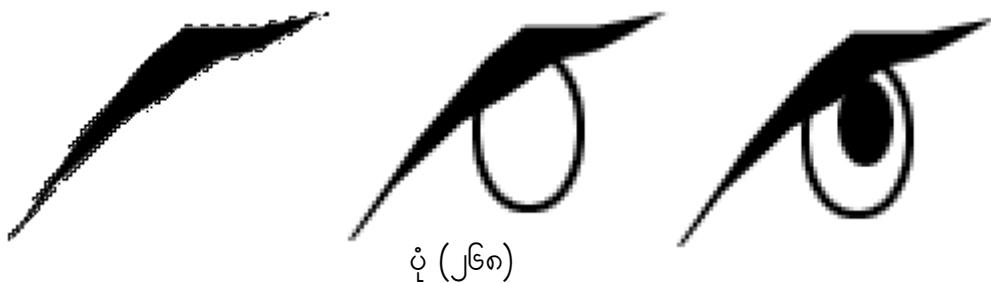
Edit Menu မှ Stroke ကို ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ ပေါ်လာသည့် Dialogbox တွင် Width အား 2 Px နှင့် အမည်းရောင်တို့ကို ရွေးချယ်ပြီး OK ကိုနှိပ်ပါ။

တတိယပုံအတိုင်း ရရှိပါမည်။ အပေါ်ဆုံးနှင့် အောက်ဆုံးအစွန်းတို့ကို ဆက်ထားသည့် မျဉ်းဖြောင့်ပိုင်းအား ဖျက်လိုက်ပါက စတုတ္ထပုံအတိုင်း ရရှိပါမည်။

- (၉) Pen Tool ဖြင့် ပုံ (၂၆)ပထမပုံအတိုင်း Path တစ်ခုကို ရေးဆွဲပြီး အမည်းရောင် ဖြည့်ထားပါ။ ထိုအခါ ဒုတိယပုံအတိုင်း လုပ်သည့်မျက်ခုံးကို ရရှိပါမည်။

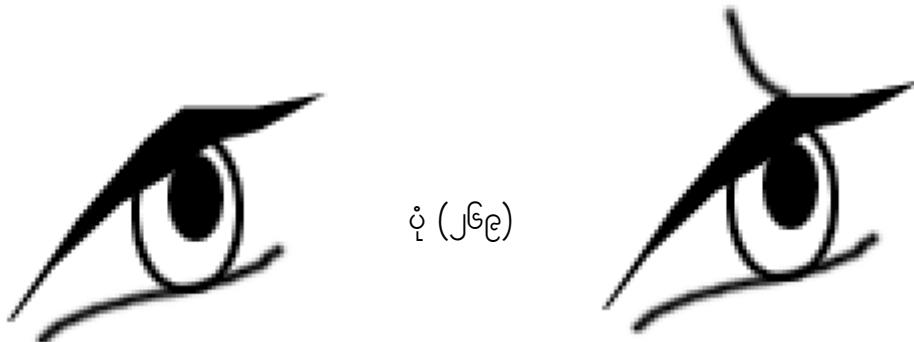


- (၁၀) Polygon Lasso Tool ဖြင့် ပုံ (၂၇)ပထမပုံအတိုင်း Select လုပ်ပြီး အမည်းရောင်ဖြည့်လိုက်ပါ။ မျက်တောင်ကော့ကော့ ပုံစံဖြစ်ပေါ်လာပါမည်။ Elliptical Marquee Tool ဖြင့် ဒုတိယပုံတွင် ပါသည့်အတိုင်း ဘဲဥပုံစံ Select လုပ်လိုက်ပါ။ ပြီးလျှင် Stroke အား Width 2Px နှင့် အမည်းရောင်တို့ဖြင့်



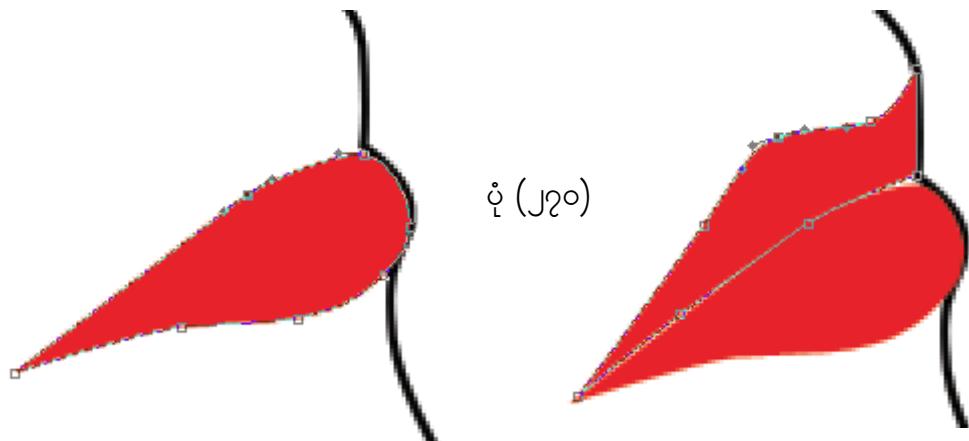
ပုံ (၂၆၈)

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



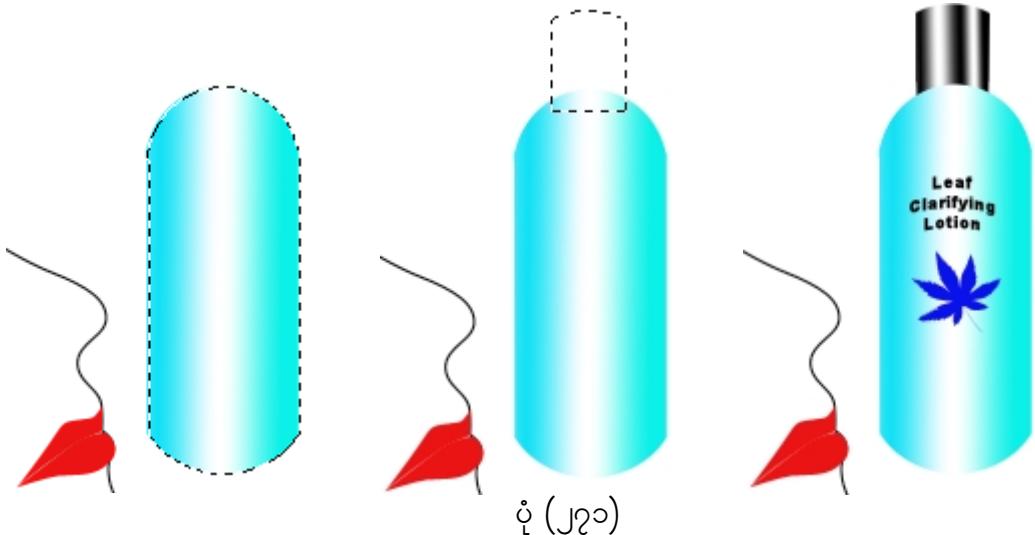
ပုံ (၂၆၉)

- (၃) Pen Tool ဖြင့် ပုံ (၂၇၀)ပထမပုံအတိုင်း အောက်နှုတ်ခမ်းနှင့် ဒုတိယပုံအတိုင်း
အထက်နှုတ်ခမ်းတို့ကိုဖန်တီးပြီး၊ အနီးရောင်ဖြည့်လိုက်ပါ။



ပုံ (၂၇၀)

- (c) Selection Tool မားဖြင့် ပုံ (၂၃၀)ပထမပုံအတိုင်း ရရှိစေရန် Select ပြုလုပ်လိုက်ပါ။ ထိုနောက် Gradient Tool ဖြင့် အပြာနရောင်နှင့် အလယ်တွင် အဖြူရောင်ပါဝင်သည့် ရောင်ပြေးဖြည့်လိုက်ပါ။



- (d) ငှုံး ပုံလင်းပုံ Layer အောက်တွင် Layer တစ်ခုဖန်တီးပြီး ပုံ (၂၃၀) ဒုတိယပုံအတိုင်း Select လုပ်ပါ။ ထိုနောက် အမည်း အဖြူ။ အမည်း အဖြူ။ အမည်း ရောင်ပြေးဖြင့် ပုံလင်း အပုံးရရှိစေရန် Gradient Tool ဖြင့် အရောင်ဖြည့်လိုက်ပါ။ Type Tool ဖြင့် Arial Font, 8 Pt နှင့် အမည်းရောင်တိဖြင့် Leaf Clarifying Lotion စာသားကို ဖန်တီးလိုက်ပါ။ ငှုံးစာသားအား Warped Text ဖြင့် Arch Style, Horizontal, Bend 17% တို့ဖြင့် အနည်းငယ်ချုံလိုက်ပါ။ Custom Shape Tool ရွှေးပြီး သစ်ရွက်ပုံ Shape အပြာရောင်တို့ဖြင့် သစ်ရွက်ပုံတစ်ခု ဖန်တီးရပါမည်။ ထိုအခါ ပုံ (၂၃၀) တတိယပုံအတိုင်း လှပသည့် ပုံလင်းပုံစံကို အမျိုးသမီး မျက်နှာရွှေ့တွင် တွေ့ရပါမည်။
- (e) အမျိုးသမီးမျက်နှာရွှေ့ရှိ ဧပြုသာအားလုံးကို အစိမ်းရင်ရောင်ဖြင့် ဖြည့်လိုက်ပါက အမျိုးသမီးမျက်နှာပုံသည် ပေါ်လွင်ထင်ရှားလာပါမည်။ သို့သော် ပါးပြင်နှင့် လည်ပင်းနေရာများတွင် အဖြူရောင်ကွက်လပ် ဖြစ်နေပါမည်။ ပုံကို ကြည့်ရှုသူ များသည် ကွက်လပ်သို့သာ အကြည့်ရောက်တတ်ကြပါသည်။ ထိုကြောင့် ငှုံးကို အကျိုးရှိစွာ အသုံးချဖိုင်ရန်အတွက် မိမိကြော်ပြာလို့သည့် စာသားများကို ထိုနေရာတွင် ဖန်တီးရပါမည်။ Haettenschweiler Font အမည်းရောင်

တိုဖြင့် Leaf Clarifying Lotion စာသားကို ပုံ၏ ဘယ်ဘက်အခြမ်းတွင် ဖန်တီးလိုက်ပါ။ ငြင်းစာသားအား မျက်နှာအနေအထား နှင့် အဆင်ပြေအောင် ရွှေ့ပေးပါ။ ထိုအခါ ပုံ (၂၃၂)အတိုင်း ကြော်ပြာစာသားသည် ထင်ရှား ပေါ်လွင်၍ လူတိုင်း၏ အကြည့်အာရုံကို ရရှိပေါ်မည်။



ပုံ (၂၃၂)