

មាតិកា

សេចក្តីផ្តើម	1
របៀបតំឡើងកម្មវិធី Adobe Photoshop CC	1
១.របៀបបើកកម្មវិធី Adobe Photoshop CC	2
២.រូបរាងនិងតួនាទីរបស់ប៊ូតុងនីមួយៗ	3
៣.Tool Box ប្រអប់ឧបករណ៍.....	4
៣.១.តួនាទីរបស់ TOOLBOX	4
៤.របៀបបង្កើតឯកសារថ្មី Create a New Document	5
៥.ស្វែងយល់លំអិតអំពី Layers	6
៦.របៀបកែទំហំរូបភាព Resize Image	7
៦.១ របៀបបន្ថយទំហំរូបភាព Decrease Image Size	7
៦.២ របៀបបង្កើនទំហំរូបភាព Increase Image Size	7
៧. របៀបកែភ្នែកក្រហមលើរូបភាព Red Eyes Removal	7
៨.របៀបកែពណ៌ក្នុងតំបន់ជុំវិញលើរូប Hot Spot Removal	8
៩.របៀបកាត់រូបភាពឲ្យព្រាលតែម្តង Feather	8
១០.របៀបធ្វើតំណភ្ជាប់ទឹក Create Water Drop	8
១១.របៀបកាត់តម្រង Create Face Style	10
១២.របៀបកែរូបថតឲ្យទៅជាគំនូរ Hand Drawing Style	10
១៣.ស្វែងយល់អំពី Text	11
១៤.របៀបបង្កើតអក្សរភ្លើង Text Fire របៀបទី១.....	12
របៀបទី២.....	13
១៥.របៀបរចនាអក្សរជាអក្សរភ្លើងទៀត	15
១៦.របៀបរចនាអក្សរដូចអំពូលភ្លើង Neon Light.....	18
១៧.របៀបបង្កើតអក្សរជាអក្សររូបភាពផ្សេងៗ Text picture	19
១៨.របៀបបង្កើតអក្សរលោហ្គ LOGO Text	20
១៩.របៀបរក្សារូបភាពជាប្រភេទផ្សេងៗ Save Picture	23
២០.របៀបធ្វើរូបឆ្កុះក្នុងទឹក Pond Ripple	24
២១.របៀបបំប្លែងរូបទៅជាដុំថ្ម Stone Photo	25
២២.របៀបធ្វើរូបផុសលើដើមឈើ Tree Exposure	25
២៣.របៀបកាត់ផ្ទៃខាងក្រោយចេញពីរូបភាព Refine Edge	26
២៤.របៀបកែរូបសង្កេតទៅជាកូលីវ	27
២៥.របៀបធ្វើ GLOBE.....	27

២៦.របៀបបង្កើតពិភព GALAXIES.....	29
២៧.របៀបបង្កើតរោមលើរូប Furry Object	31
A.របៀបរោមលើអក្សរ.....	31
B.របៀបរោមលើរូបភាព.....	32
២៨.របៀបធ្វើរូបភាពគង់លើគ្នា Overlay	32
២៨.១ របៀបធ្វើរូបផ្គុំមូលពីទុំវិញភព	32
២៩.របៀបធ្វើរូបផុសលើសន្លឹកសៀវភៅ	33
៣០.របៀបធ្វើផ្លែប៉ោមធ្លាក់ក្នុងទឹក	35
៣១.របៀបធ្វើស្នាមឆ្អុះលើវិស្សក	36
៣២.របៀបរករូបពីឆាត់ទៅស្តេច	37
៣៣.របៀបធ្វើស្នាមសាក់លើវិស្សក Tattoo.....	38
៣៤.របៀបបំប្លែងរូបភាពទៅជាគំនូរដ៏ស	39
៣៥.របៀបធ្វើប្រហោងឆ្អុះ.....	40
៣៦.របៀបដូរមុខ.....	40
៣៧.របៀបកាត់តម្រូវមនុស្ស និងទេសភាពចូលគ្នា.....	41
៣៨.របៀបថែមពុកមាត់លើរូបភាព	41
៣៩.របៀបធ្វើរូបផ្គុំ Puzzle	42
៤០.របៀបធ្វើលោហ្គរថយន្ត.....	43
៤១.របៀបធ្វើលោហ្គរផលិតផលផ្សេងៗ	45
៤២.របៀបធ្វើធ្មេញឲ្យស	47
៤៣.របៀបធ្វើឲ្យពន្លឺដុះលើរូប	48
៤៤.របៀបរក ឬលប់ស្នាមធ្មេញ	48
៤៥.របៀបធ្វើឲ្យរូបផុសលើដៃកាំដៃ.....	48
៤៦.របៀបបំប្លែងរូបភាពទៅជាសន្លឹកកាសែត.....	49
៤៧.របៀបធ្វើអក្សរហ្វូលកុន	51
៤៨.របៀបធ្វើកាក់មាស	52
៤៩.របៀបរកមុខឲ្យភ្លឺរលោង.....	54
៥០.របៀបធ្វើអក្សរ 3D	55
៥១.របៀបបង្កើតចលនារូបភាព.....	58
A.របៀបបង្កើតចលនាលើអក្សរ	58
B.របៀបបង្កើតចលនារូបភាព	58
៥២.កម្មវិធីដំឡើងបន្ថែម Plug In	59

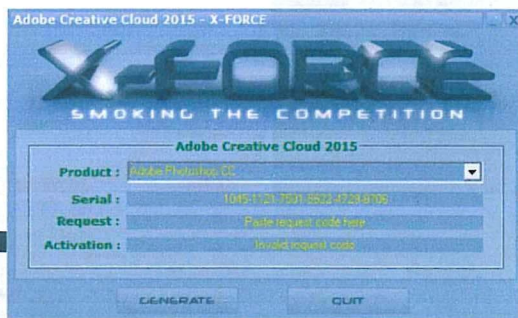
សេចក្តីផ្តើម

Adobe Photoshop គឺជាកម្មវិធី Design មួយដែលមានការពេញនិយមបំផុតនៅលើពិភពលោកក្នុងការរចនារូបភាពផ្សេងៗ ដូចជា ៖ ការកែសម្រួលរូបថត ការបន្ថែមបន្ថយពណ៌លើរូបភាព ការបង្កើតម៉ូតូអក្សរ គំរូបសៀវភៅ ទសសនាផ្ទៃ VCD ឬ DVD ម្យ៉ាងវិញទៀតយើងក៏អាចធ្វើការរៀបចំការកាត់កែផ្ទៃរូបភាព ឬ Background ទៅតាមទំរង់ណាមួយដែលយើងពេញចិត្ត ។

ដោយសារតែកម្មវិធីនេះមានលក្ខណៈទូលំទូលាយ ហើយមានភាពងាយស្រួលសំរាប់ Designer ក្នុងការការកែផ្ទៃរូបភាព ឬម៉ូតូអក្សរទៅតាមតម្រូវការរបស់ខ្លួន គួបផ្សំនឹងការពេញនិយមក្នុងការប្រើប្រាស់នៅតាមបណ្តាភោជនៈពុទ្ធសាសនាផងនោះ កម្មវិធី Adobe Photoshop បាន Update Version របស់ខ្លួនជាបន្តបន្ទាប់ទៅលើការប្រើប្រាស់ Tools , Options និង Interface មួយចំនួនដែលមានលក្ខណៈល្អ និងងាយស្រួលប្រើពីមួយជំនាន់ទៅមួយជំនាន់ ។

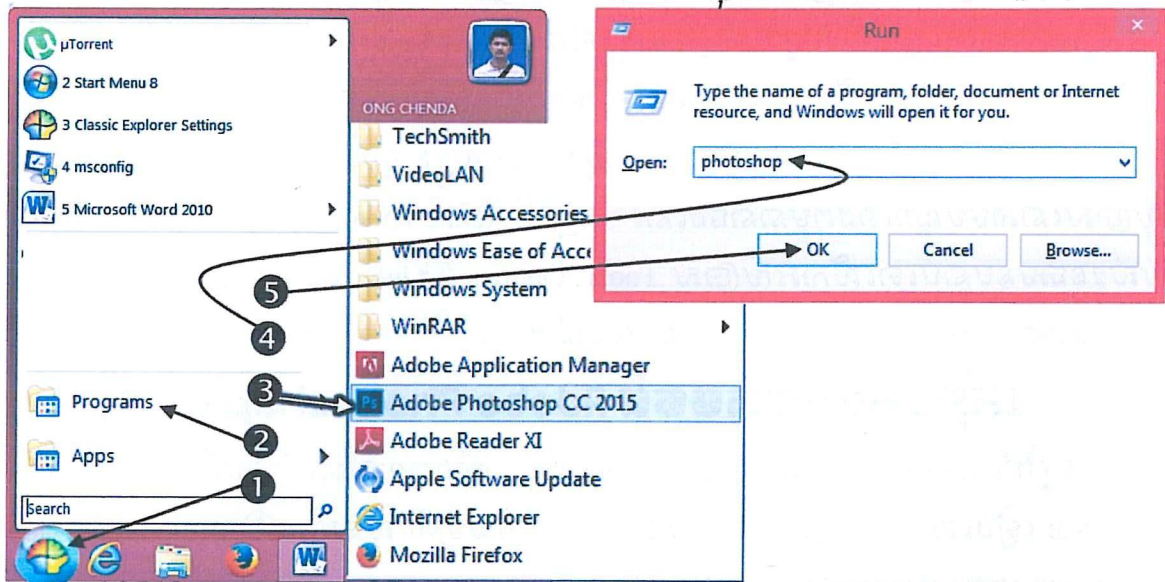
របៀបតំឡើងកម្មវិធី Adobe Photoshop CC

កម្មវិធីនេះតម្រូវការ Free Space in Drive C: យ៉ាងហោចណាស់ចាប់ពី 10GB, Memory (RAM) 2GB ឡើងទៅ ។ ជាដំបូងត្រូវបិទអ៊ីនធឺណិត ឬ វ៉ាយហ្វាយសិនរួច → ① ចូលទៅកាន់ Folder (ADOBE_CC_V2015-XFORCE) → Crack-Windows → xf-adobecc2015.exe នៅត្រង់ Product: រើសយក Adobe Photoshop CC → រួចភ្លឺកលើប៊ូតុង GENERATE ខាងក្រោម → កូដ Serial : របស់វាទុក → ② បន្ទាប់មកចូលទៅកាន់ Folder (Adobe CC 2015) → ចុចម៉ៅ ២ ខាងស្តាំលើហ្វាយល Set-up.exe រួចយកពាក្យ Run as administrator → ③ ភ្លឺកលើ Install (I have Purchase) → Sign In → Connect Later → Accept → ចុច Ctrl+V ដើម្បី Paste Serial Number របស់វា → រួចចុច ប៊ូតុង Next → Connect Later → Install → ④ ពេលវា Install ចប់ ចុចលើប៊ូតុង Launch Now → ភ្លឺកលើជួរអក្សរ Having Trouble Connecting to the Internet? → ភ្លឺកលើប៊ូតុង Offline Activation ខាងក្រោម → ភ្លឺកលើ Generate Request Code រួចកូដ Request Code: និងយកវាទៅដាក់ត្រង់ Request: របស់ផ្ទាំង X-FORCE → រួចភ្លឺកលើប៊ូតុង GENERATE → និងកូដ Activation: យកទៅដាក់ក្នុង Response Code: ហើយចុចលើប៊ូតុង Activate → Launch ជាការស្រេច ។

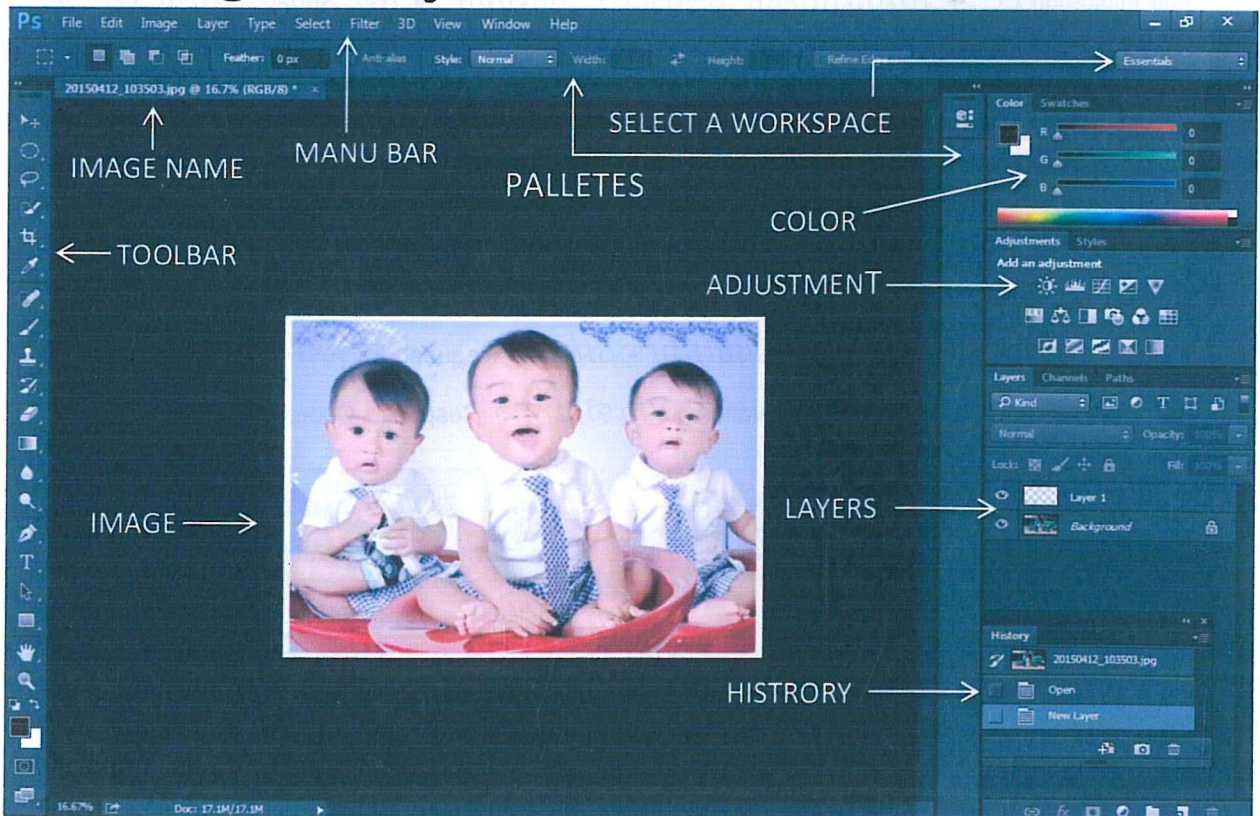


១. របៀបបើកកម្មវិធី Adobe Photoshop CC 2015

→ ① ចុច Start → ② ចុច Programs → ③ ចុច Adobe Photoshop CC 2015 ឬ Double click ប៊ូតុង Shortcut នៅលើ Desktop ក៏បាន ឬធ្វើតាមវិធីដទៃទៀតដោយចុច Key  + R នៅលើ (Keyboard ) → ④ វាយពាក្យ Photoshop នៅក្នុងប្រអប់ Open → ⑤ ដូចចុច OK



ខាងក្រោមនេះជាប្រភពរបស់ Adobe Photoshop CC 2015



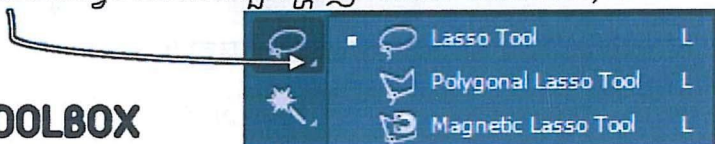
២.រូបរាង និងគុណនិរមេសម្បត្តិក្នុងប្រព័ន្ធ

(រូបរាងរបស់ Adobe Photoshop CC 2015 មាននៅក្នុងទំព័រទី 2 ខាងលើ)

- ① MANU BAR: ប្តូរក្នុងនេះមានទីតាំងនៅខាងលើគេបង្អស់ ដែលមានមុខងារទាំងឡាយ សំរាប់ធ្វើការងារដូចជា ៖ File, Edit, Image, Layer, Type, Select, Filter, 3D, View, Window និង Help ។
 - ② TOOL BAR: គឺជាឧបករណ៍សំរាប់ធ្វើការងាររបស់កម្មវិធី Adobe Photoshop ហើយ Tool នៅក្នុងកម្មវិធី Adobe គឺជាគ្រឿងមានលក្ខណៈដូចគ្នា ។
 - ③ IMAGE NAME: គឺជាឈ្មោះរបស់រូបភាព ។
 - ④ IMAGE : គឺជារូបភាពដែលយើងបានបើកដើម្បីធ្វើការរចនា ។
 - ⑤ PALETTES: គឺមាន Functions ជាគ្រឿងដែលជួយយើងឲ្យមានភាពងាយស្រួលក្នុងការគ្រប់គ្រង និងរចនារូបភាព ហើយវាអាចចែកជាប្រភេទ (ទំរង់ទូទៅរបស់ Palettes នេះពេលយើងបើកកម្មវិធីភ្លាមគឺវាបង្ហាញតែ Color, Adjustments និង Layers ប៉ុណ្ណោះ ហើយបើយើងចង់ឲ្យវាបង្ហាញបន្ថែមទៀតនោះគឺត្រូវចុចលើមីនុយ Window រួចជ្រើសរើស Palettes ដែលយើងចង់បាន ។
 - ⑥ COLOR: ផ្ទាំងពណ៌នេះគឺបង្ហាញពីពណ៌របស់ foreground និង background ដែលជាប្រភេទ RGB colors យើងអាចប្រើ sliders ទាញដើម្បីផ្លាស់ប្តូរពណ៌ ឬចុចលើ color ramp ។
 - ⑦ Swatches: ផ្ទាំងនេះនៅបន្ទាប់ពីផ្ទាំង Color គឺប្រើសំរាប់ជ្រើសរើសពណ៌ដូច Color ដែរ ។
 - ⑧ Adjustments: គឺសំរាប់ដាក់ Effect លើ Layers ។
 - ⑨ Style: គឺជា Effect ភ្ជាប់ៗ សំរាប់ដាក់លើ Layers ឬក៏យើងអាចបង្កើតម៉ូតដោយខ្លួនឯង ។
 - ⑩ Layer: គឺជាស្រទាប់រូបភាពដែលយើងបានបើក ឬបង្កើតថ្មី វាគឺជាប្រភេទបង្កើតឡើងដើម្បីឲ្យយើងមានភាពងាយស្រួលក្នុងការរៀបចំការងារទៅតាមសំដាប់ផ្ទាំង និងប្រភេទផ្សេងៗ ។
 - ⑪ Channels: គឺសំរាប់បង្ហាញប្រភេទពណ៌ RGB
 - ⑫ Path: គឺជាការងារដែលទាក់ទងនឹងខ្សែរកោង
- ☆ Select a workspace: គឺសំរាប់ផ្លាស់ប្តូរផ្ទាំងការងារទៅតាមទំរង់ណាមួយ ដូចជា៖
- | | |
|---|--|
| 🗑 Essentials: គឺសំរាប់ទំរង់ការងារទូទៅ | 🗑 3D: គឺសំរាប់ទំរង់ការងារជា 3D |
| 🗑 Motion: គឺសំរាប់ទំរង់ការងារជាចលនា | 🗑 Painting: គឺសំរាប់ទំរង់ការងារជាគំនូរ |
| 🗑 Photography: គឺសំរាប់ទំរង់ការងារជាប្រភេទរូបថត | 🗑 Typography: គឺសំរាប់ទំរង់ការងារជាអក្សរ |
| 🗑 New workspace: គឺសំរាប់បង្កើតទំរង់ការងារថ្មី | 🗑 Delete workspace: សំរាប់លុបចោល |

៣. TOOLBOX ប្រអប់ឧបករណ៍

ប្រសិនបើយើងធ្លាប់ប្រើប្រាស់កម្មវិធីរបស់ Adobe ដូចជា Illustrator ឬ InDesign នោះ TOOL របស់វាគឺដូច និងមានលក្ខណៈប្រហាក់ប្រហែលគ្នាគ្រប់គ្រាន់ ។ TOOL មួយចំនួនដែលស្ថិតនៅក្នុង TOOLBOX គឺមានលាក់ TOOL ផ្សេងទៀតនៅក្នុងវា ហើយ TOOL ទាំងនោះគឺមានក្បាលព្រួញតូចនៅលើក្រោមខាងស្តាំ(ចុច ២ ខាងឆ្វេងលើវាដើម្បីបង្ហាញ TOOL ដែលលាក់) ។



៣.១. តួនាទីរបស់ TOOLBOX

-  Move Tool = ប្រើសំរាប់ចាប់រំកិល ឬផ្លាស់ប្តូរទីតាំងរបស់ objects
-  Marquee Tool = ប្រើសំរាប់សេច្យាបកាត់រូបភាពជាង ៤ ជ្រុង, មូល ឬពងក្រពើ
-  Lasso Tool = ប្រើសំរាប់សេច្យាបកាត់រូបភាពដោយប្រើ ២ គូរកាត់តាមរាងរបស់ objects
-  Magic Wand Tool = ប្រើសំរាប់សេច្យាបកាត់រូបភាពដោយឆក់យកតាមពណ៌
-  Crop Tool = ប្រើសំរាប់កាត់បន្ថយទំហំរូបភាព
-  Eye Dropper Tool = ប្រើសំរាប់សេច្យាបស្ទង់យកពណ៌ពី objects ណាមួយ
-  Healing Brush Tool = ប្រើសំរាប់លប់ស្នាមអុចដែលមាននៅលើរូបភាព(មុនលើមុខ...)
-  Brush Tool = គឺជានិងប្រើសំរាប់គូររូបផ្សេងៗ
-  Clone Stamp Tool = ប្រើសំរាប់ចម្លងរូបគំរូទៅដាក់កន្លែងផ្សេង
-  Art History Brush Tool = ដក់សំរាប់គូរនៅលើរូបភាពឲ្យព្រោល (ទាក់ទងនឹង History)
-  Eraser Tool = ប្រើសំរាប់លប់រូបភាព
-  Gradient Tool = ប្រើសំរាប់ចាក់ពណ៌លើវិជ្ជុ objects
-  Blur Tool = ប្រើសំរាប់ធ្វើឲ្យរូបភាពព្រោល
-  Dodge Tool = ប្រើសំរាប់គូសបន្លែមពណ៌លើ objects
-  Pen Tool = ប្រើសំរាប់គូរព័ត៌មានខ្សែរកោងផ្សេងៗ
-  Type Tool = ប្រើសំរាប់សរសេរអក្សរ
-  Path Selection Tool = ប្រើសំរាប់សេច្យាបលើខ្សែរកោង



Rectangle Tool = ប្រើសំរាប់គូររាង objects ផ្សេងៗ



Hand Tool = ប្រើសំរាប់ចាប់រំកិលរូបភាពនៅលើផ្ទៃការងារ



Magnify Tool = ប្រើសំរាប់ពង្រីក ឬបង្រួមរូបភាពនៅលើផ្ទៃការងារ



Set Background Color Tool = ប្រើសំរាប់ផ្លាស់ពណ៌របស់ផ្ទៃមុខ, ក្រោយ



Edit in Quick Mask Mode = ប្រើសំរាប់មើល និងកែសម្រួល Mask



Standard Screen Mode = ប្រើសំរាប់ផ្សារទំនេររបស់ Screen

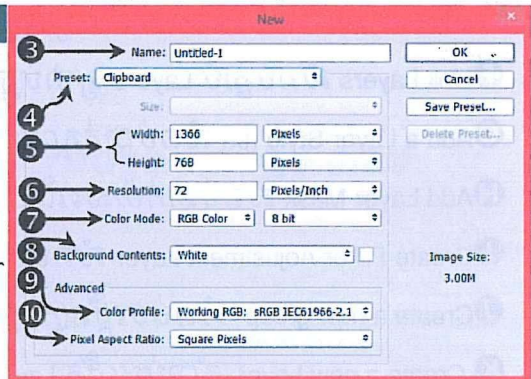
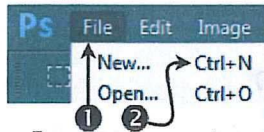
៤. របៀបបង្កើតឯកសារថ្មី create a new document

ការបង្កើតឯកសារថ្មីគឺជាដំបូងបំផុតដែលយើងមានភាពងាយស្រួលក្នុងការកំណត់ប្រភេទ និងទំហំការងារទៅតាមតម្រូវការជាក់ស្តែងរបស់យើងដោយអនុវត្តតាមជំហានដូចខាងក្រោម៖

→ ① ចុច File → ② ចុច New

→ ③ Name សំរាប់ដាក់ឈ្មោះ

→ ④ Preset គឺជាប្រភេទទំហំរូបភាពដែលមានស្រាប់ ឬយើងអាចវាយកំណត់ដោយខ្លួនឯងដោយចុចត្រង់ Custom
→ ⑤ Width ជាទំហំទទឹងរូបភាព និង Height ជាទំហំកម្ពស់ដែលមានរង្វាស់ខ្លួនជា Pixels, Inches, Centimeters, Millimeters, Points, Picas ។



→ ⑥ Resolution គឺជាចំនួនគ្រាប់ pixels នៅលើតំបន់ដែលត្រូវបោះពុម្ពរបស់រូបភាព កាលណាចំនួន pixels កាន់តែធំគឺធ្វើឲ្យរូបភាពកាន់តែច្បាស់ ហើយទំហំរបស់រូបភាពក៏ធំទៅតាមនោះផងដែរ ជាទូទៅយើងអាចកំណត់ចំនួន pixels ពីចន្លោះពី 150-300 សំរាប់ការងារបោះពុម្ព និង ទំហំ 72 pixels សំរាប់បង្ហាញលើវេបសាយ ។

→ ⑦ Color Mode គឺជាប្រភេទម៉ូឌរបស់ពណ៌ មាន RGB Color, Bitmap, Grayscale, CMYK Color, Lab Color ឧទាហរណ៍៖ បើយើងបង្កើតការងារត្រាហ្វិកសំរាប់វិបសាយគឺយកជាប្រភេទ RGB Color ប៉ុន្តែបើយើងបង្កើតការងារសំរាប់បោះពុម្ពគឺយើងយកជាប្រភេទ CMYK Color ។

→ ⑧ Background Contents គឺជាប្រភេទពណ៌របស់ផ្ទៃខាងក្រោយ ។

→ ⑨ Color Profile គឺជាប្រភេទពណ៌ដែលបង្ហាញនៅពេលដែលយើងជ្រើសរើស Color Mode ។

→ ⑩ Pixels Aspect Ratio គឺជាប្រភេទរាងរបស់ទំហំគ្រាប់ពណ៌ មានជា Square Pixels ជាដើម ។

ពេលយើងកំណត់រួចរាល់ហើយចុចលើប៊ូតុង OK ។

៥. ស្វែងយល់លំអិតអំពី Layers

A Layer Blending Mode គឺជាម៉ូតផ្សេងៗសំរាប់ធ្វើឲ្យ Layer មើលឃើញឆ្លុះបញ្ចាំងលើគ្នា ។

B Layer Locking Options សំរាប់ចាក់សោ មាន៤បិទដំបូងគឺ៖
Lock Transparent Pixels សំរាប់ចាក់សោផ្ទៃដែលមើលឃើញឆ្លុះ

Lock Image Pixels សំរាប់ចាក់សោមិនឲ្យកែរូបភាពបាន

Lock Position សំរាប់ចាក់សោមិនឲ្យប្តូរទីតាំងបាន

Lock All សំរាប់ចាក់សោទាំងអស់ (រូបសោ)

C Opacity សំរាប់ធ្វើឲ្យរូបភាពឃើញស្លែងព្រល ឬនិរតិក្រសែ

D Fill សំរាប់ធ្វើឲ្យផ្ទៃរូបភាពទាំងអស់ឃើញស្លែងព្រល ឬនិរតិក្រសែ

E Layer Visibility គឺសំរាប់លាក់ និងបង្ហាញ Layer ដោយចុចលើរូបភាពភ្នែក

F Link Layers សំរាប់ភ្ជាប់ Layers ឲ្យជាប់គ្នា

G Add a Layer Style (fx) សំរាប់ដាក់ស្តាយលើ Layer ដូចជា ស្រមោលជាដើម ។ល។

H Add Layer Mask សំរាប់ដាក់ម៉ាស់លើ Layer

I Create Fill or Adjustment Layer សំរាប់បង្កើតផ្ទៃ ឬស្រទាប់មួយទៀតដើម្បីដាក់ Effect

J Create a new group សំរាប់បង្កើតក្រុមថ្មី

K Create a new Layer សំរាប់បង្កើត Layer ថ្មី

L Delet Layer សំរាប់លុប Layer ចោល

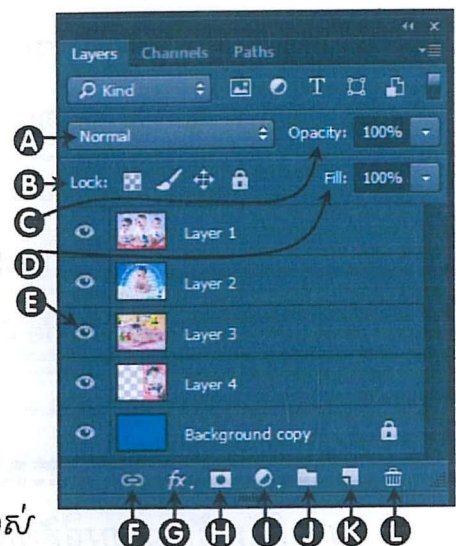
ចំណាំ៖ ឯកសារប្តូរឈ្មោះគឺត្រូវខូបិលឃ្លីកលើឈ្មោះ Layer នោះ វាយប្តូរឈ្មោះ រួចចុច Enter ។

ឯកសារស្លេឡិច Layer ពីរឬបី ត្រូវចុចនីកលើ Layer មួយសិន ហើយចុច Ctrl ឲ្យជាប់រួច ចុចនីកលើ Layer មួយទៀត ។ តែបើចង់ស្លេឡិច Layer ទាំងអស់ត្រូវនីកលើ Layer លើគេបង្អស់ សិន ហើយចុច Shift ឲ្យជាប់ រួចចុច Layer ក្រោមគេបង្អស់ ឬធ្វើតាមវិធីម្យ៉ាងទៀតដោយចុចលើ មីនុយ Select → All Layers (Alt+Ctrl+A) ។

ឯកសារប្តូរពណ៌របស់ Layer ដើម្បីឲ្យងាយស្រួលមើលនោះ គឺត្រូវចុច ២ ខាងស្តាំលើ Layer នោះ ហើយធ្វើសេរីសពណ៌ដែលអ្នកពេញចិត្តនៅខាងក្រោម ។

ឯកសារ Load Select លើ Layer គឺត្រូវចុច Ctrl ឲ្យជាប់ រួចនីក Thumbnail របស់ Layer នោះ។

ឯកសារទាញ Layer ទៅដាក់ខាងលើឬខាងក្រោម គឺគ្រាន់តែចុច ២ ខាងឆ្វេងលើ Layer នោះឲ្យជាប់រួចទាញទៅដាក់ខាងលើ ឬខាងក្រោមជាការស្រេច ឬចុច (Ctrl + I) ឬ (Ctrl + J) ។



៦. របៀបកែទំហំរូបភាព Resize Image

ជាទូទៅរូបភាពខ្លះមានទំហំធំ ប៉ុន្តែភាពច្បាស់របស់វាមានកំរិតត្រឹមត្រូវ 72 ppi ដែលជាហេតុធ្វើឲ្យមានការប៉ះពាល់ដល់គុណភាពរបស់រូបភាពនៅពេលដែលយើងបន្ថយ ឬបន្ថែមទំហំរបស់វា ដូច្នេះពេលយើងបោះពុម្ព រូបភាពដែលកែទំហំខុស វានឹងមើលមិនសូវច្បាស់ ហើយបែកប្រាប់។

៦.១ របៀបបន្ថយទំហំរូបភាព Decrease Image size

- ① បើករូបភាពដែលចង់បន្ថយទំហំ (Ctrl+O)
- ② ចុចលើម៉ឺនុយ View → Ruler ដើម្បីមើលប្រវែងរបស់រូបភាព (Ctrl+R)
- ③ ចុចលើម៉ឺនុយ Image → Image Size
- ④ ដោះស្រាយបញ្ហាពីមុន Resample
- ⑤ វាយកំណត់ភាពច្បាស់ក្នុង Resolution



ចន្លោះពី 150 ទៅ 300 ppi → ពេលកំណត់រួចរាល់ចុចលើប៊ីតុង OK

៦.២ របៀបបន្ថែមទំហំរូបភាព Increase Image size

- ① បើករូបភាពដែលចង់បន្ថែមទំហំ (Ctrl+O)
- ② ចុចលើម៉ឺនុយ Image → Image Size
- ③ ជ្រើសរើសយកពាក្យ Bicubic Smoother (enlargement) រួចដោះស្រាយបញ្ហាពីមុន Resample
- ④ ប្តូររង្វាស់ខ្នាតជាភាគរយ (Percent)
- ⑤ វាយលេខ 110 ក្នុងប្រអប់ Width មានន័យ

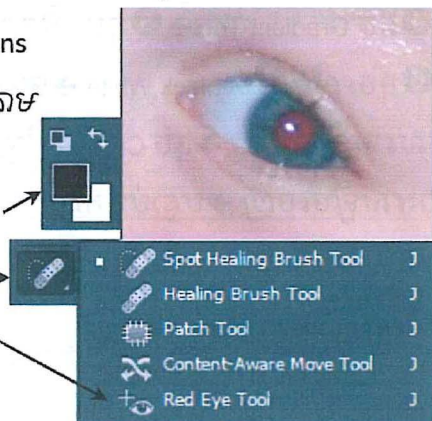


ថាទំហំរូបភាពរបស់អ្នកនឹងរីកចម្រើន 10% ទៀត → ⑥ យើងក៏អាចកំណត់យកខ្នាតទំហំរូបភាពដែលមានស្រាប់នៅក្នុងប្រអប់ Fit To: ក៏បាន → ពេលកំណត់រួចរាល់ចុចលើប៊ីតុង OK

៧. របៀបកែត្រួតពិនិត្យរូបភាព Red Eyes Removal

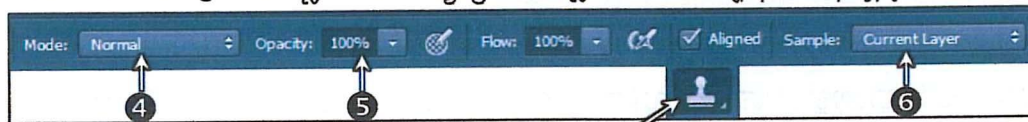
Flash របស់កាមេរ៉ាឌីជីថល ដែលស្ថិតនៅលើខាងស្តាំនៃ Lens នឹងអាចធ្វើឲ្យភ្នែកក្រហម - យើងអាចកែវាបានតាមវិធីខាងក្រោម

- ① បើករូបភាពដែលមានភ្នែកក្រហម (Ctrl+O)
- ② ចុច D ដើម្បីប្តូរពណ៌ Foreground ទៅជាពណ៌ខ្មៅ-ស
- ③ ចុចលើ Healing Brush Tool → Red Eye Tool
- ③ យក ្កៅចុចលើភ្នែកក្រហមជាការស្រួល



៨. របៀបកែតន្លឺដែលជះខ្លាំងលើរូប Hot Spot Removal

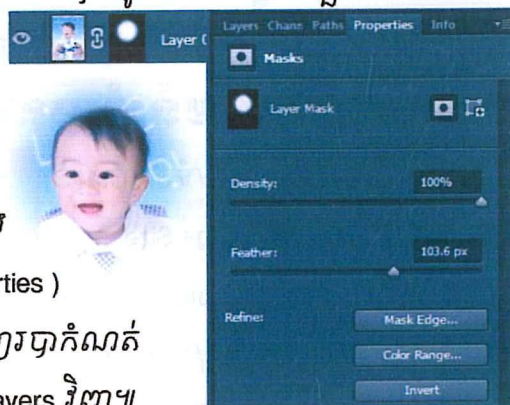
ការចងដោយប្រើ Flash ខ្លាំងគឺអាចធ្វើឲ្យមានពន្លឺជះមកលើផ្ទៃមុខ អនុវត្តដូចតទៅ៖



- ① បង្កើត Layer ថ្មីមួយ → ② ចុចលើ Clone Stamp Tool → ③ ជ្រើសប្រភេទជក់ soft-edged brush និងកំណត់ទំហំជក់ 15 px → ④ ផ្លូវ Mode: ពី Normal ទៅជា Darken → ⑤ កំណត់ Opacity = 30%
- ⑥ ផ្លូវ Sample: ពី Current Layer ទៅជា Current & Below បន្ទាប់មកចុច Alt ឲ្យជាប់រួចដាក់កន្លែងដែលពន្លឺមិនមានជះខ្លាំងដើម្បីក្នុងពេល → ⑦ លែងដៃពី Alt រួចយក ម៉ៅ ២ ទៅក្លឹកដូចកន្លែងដែលមានពន្លឺជះខ្លាំង ធ្វើរហូតដល់អ្នកទទួលបានរូបភាពដែលពេញចិត្ត ។

៩. របៀបកាត់រូបភាពឲ្យព្រាងតែម្តង Feather

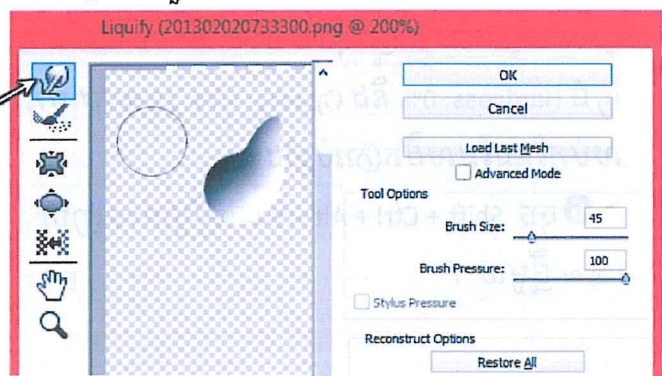
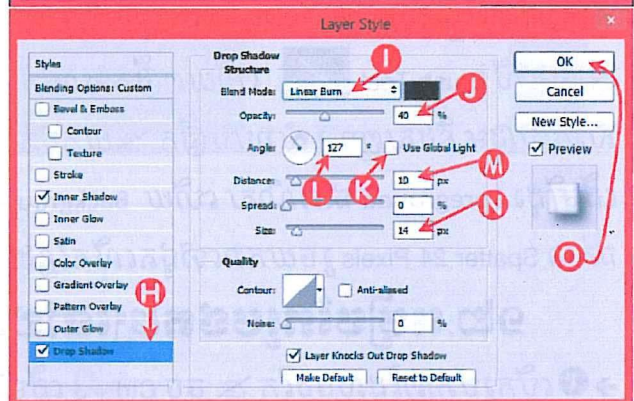
- ① បើករូបភាពដែលចង់កាត់រួចដាក់ប៊ីលក្លឹកលើ Layer រូបភាពនោះដើម្បីដោះសោ → OK
- ② ជ្រើសរើស Tool កាត់ណាមួយយកមកកាត់
- ③ ចុចលើប៊ូតុង Add Layer Mask ខាងក្រោម
- ④ ចុចលើ Layer Mask Thumbnail
- ⑤ ចុចលើប៊ូតុង Properties (បើមិនឃើញផ្ទាំងនេះ ត្រូវចុចលើម៉ឺនុយ Window ហើយចុច Properties)
- ⑥ វាយតម្លៃលេខក្នុងប្រអប់ Feather ឬក៏ទាញរបារកំណត់
- ⑦ ពេលកំណត់រួចរាល់ហើយចុចលើប៊ូតុង Layers វិញ។



១០. របៀបធ្វើតំណក់ទឹក Create Water drop

- ① បើករូបភាពដែលចង់ដាក់តំណក់ទឹកពីលើ
- ② ចុចលើប៊ូតុង Create a new Layer ខាងក្រោមដាក់ឈ្មោះ: DROP
- ③ ចុច Elliptical Marquee Tool ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចក្លឹកគូរជារង្វង់មូល
- ④ ចុច Gradient Tool → ⑤ ចុចលើក្បាលព្រួញក្នុង Gradient Picker
- ⑥ ចុចលើប្រអប់ Black, White → ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចដាក់គូរកាត់រង្វង់ដែលសេឡិចដាច់ៗ → ចុច Ctrl+D ដើម្បីដោះសេឡិចចេញ → បន្ទាប់មកផ្លូវ Blending Mode របស់ Layer 'Drop' ពី Normal ទៅជា Screen





១១. របៀបកាត់តម្លៃ Create Face Style

→ ① បើករូបភាពដែលចង់កាត់តម្លៃចេញពីរូបភាពដើម

ឆ្លងដាក់ Layer មុខមនុស្សនៅក្រោម និងដាក់ Layer ក្បាលខ្មោចពីលើ ហើយបើចង់ឲ្យរូបក្បាលខ្មោចមើលឆ្លុះទៅរូបក្បាលមនុស្ស ដើម្បីប្រៀបធៀបទំហំរបស់វាគឺ ត្រូវចុចលើ Layer របស់ក្បាលខ្មោច ហើយផ្លូវ Blending Mode ពី Normal ទៅជា Overlay ។



→ ② ចុចលើ Layer ក្បាលខ្មោច បន្ទាប់មកចុចលើ Add Layer Mask នៅខាងក្រោម

ឆ្លងចុច D ដើម្បីកំណត់ពណ៌របស់ Background និង Foreground ពណ៌ស និងខ្មៅ

ឆ្លងចុចលើ Brush Tool ហើយពង្រីកទំហំដក់ឲ្យធំដោយចុចលើ (Keyboard) សញ្ញា [សំរាប់បង្រួម និងសញ្ញា] សំរាប់បង្រីក យកដក់ទៅជូតលប់លើរូបក្បាលខ្មោចឲ្យអស់ ឆ្លងចុច X ដើម្បីផ្លូវ Foreground ជាពណ៌ស ហើយ Background ជាពណ៌ខ្មៅ វិញ ហើយផ្លូវម៉ូតរបស់ដក់ជា Spatter 24 Pixels រួចយកវាទៅជូតលើកន្លែងដែលចង់កាត់ ។



១២. របៀបកែរូបថតឱ្យទៅជាគំនូរ Hand drawing Style

→ ① បើករូបភាពដែលចង់កែ ឆ្លងចុច Ctrl + J ដើម្បីក្លាយជាមួយទៀត

→ ② ចុចលើប៊ូតុង New Adjustment Layer ហើយចុច Hue/Saturation

-កំណត់ Saturation = -100

→ ③ ចុចលើ Layer 1 រួចផ្លូវម៉ូតពី Normal ទៅជា Color Dodge

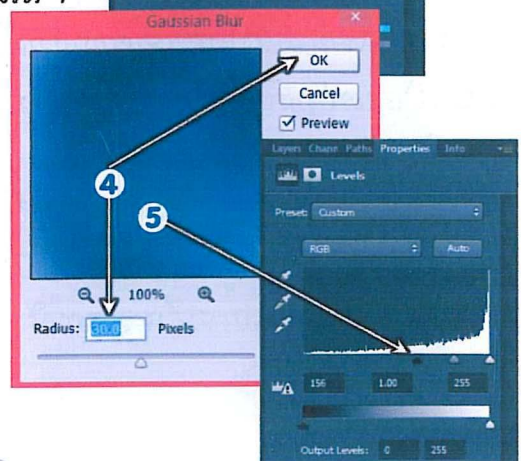
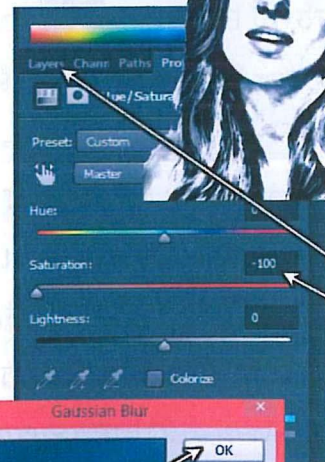
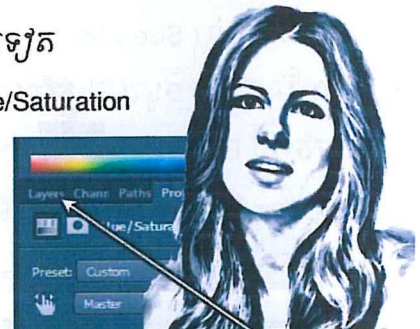
ឆ្លងចុច Ctrl + I ដើម្បី Convert រូបភាព

→ ④ ចុចលើមីនុយ Filter → Blur → Gaussian Blur រួចកំណត់ Radius របស់វាដោយវាយតម្លៃលេខ ឬទាញចំណុចត្រឹមត្រូវ → OK

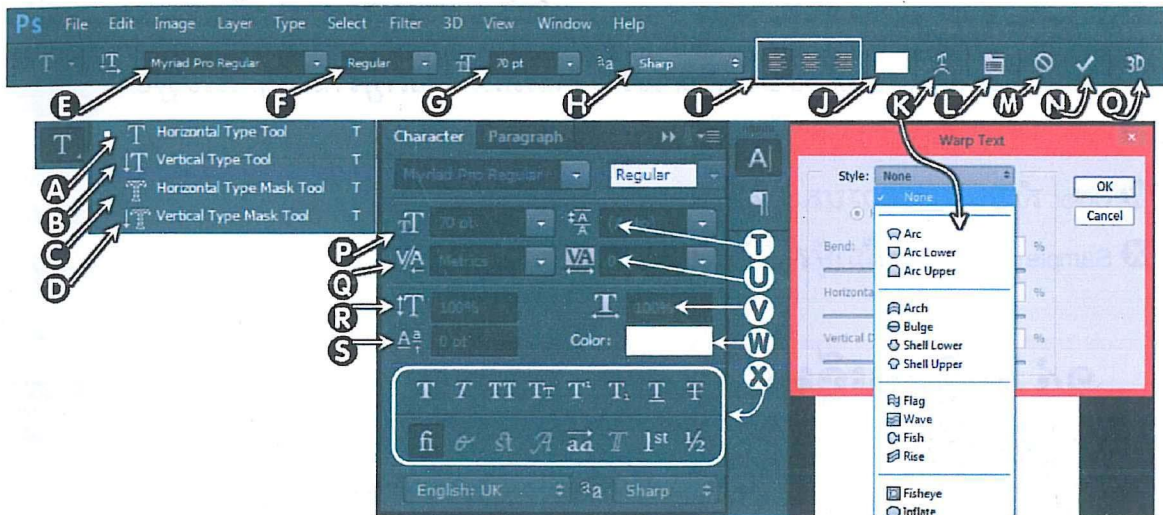
→ ⑤ ចុចលើប៊ូតុង New Adjustment Layer ម្តងទៀត ហើយចុច Levels ឆ្លងចុចបន្ទាប់មកចាប់ទាញចំណុចខ្មៅចូល ដើម្បីកំណត់ ។

→ ⑥ បើសិនជារូបភាពរបស់យើងវាមិនក្រាស់ពេកមិនដូចជាគំនូរ គឺយើងត្រូវចុចលើ Brush Tool កំណត់ Size ឲ្យធំ Hardness: 0% និង Opacity: 40% រួចយកវាមកជូតលប់កន្លែងដែលមិនក្រាស់ខ្លាំង ។

→ ⑦ ចុច Shift + Ctrl + Alt + E ដើម្បីផ្តាច់ចេញជា Layer ថ្មីមួយ ។



១៣. វិធីសាស្ត្រការងារអំពី Text



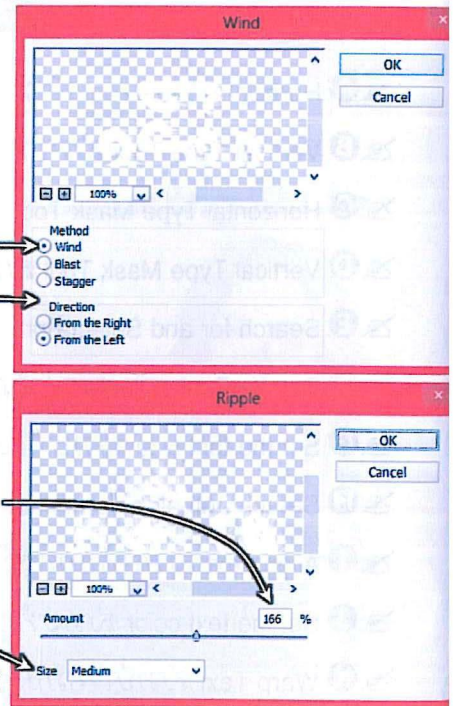
- ✎ A Horizontal Type Tool សំរាប់វាយអក្សរជាជួរដេក
- ✎ B Vertical Type Tool សំរាប់វាយអក្សរជាជួរឈរ
- ✎ C Horizontal Type Mask Tool សំរាប់វាយអក្សរសេចក្តីជាជួរដេក
- ✎ D Vertical Type Mask Tool សំរាប់វាយអក្សរសេចក្តីជាជួរឈរ
- ✎ E Search for and Select Font សំរាប់ជ្រើសរើសប្រភេទក្បួនអក្សរ
- ✎ F Set the Font style សំរាប់កំណត់ម៉ូឌបស់ក្បួនអក្សរ
- ✎ G Set the font size សំរាប់កំណត់ទំហំរបស់អក្សរ
- ✎ H Set the anti-aliasing method សំរាប់កំណត់ម៉ូឌលើត្រង់អក្សរ
- ✎ I Align Text សំរាប់កំណត់ទីតាំងអក្សរពីឆ្វេង, ពីស្តាំ ឬពីកណ្តាល
- ✎ J Set the text color សំរាប់កំណត់ពណ៌របស់អក្សរ
- ✎ K Warp Text សំរាប់ពត់រាងរបស់អក្សរ
- ✎ L Toggle the Character and Paragraph Panels សំរាប់ចូលទៅផ្ទាំងកំណត់ផ្សេងៗ របស់អក្សរ
- ✎ M Cancel any Current Edits សំរាប់លុបចោលការកំណត់ផ្សេងៗ លើក្បួនអក្សរ
- ✎ N Commit any Current Edits យល់ព្រមទទួលយកការកំណត់ផ្សេងៗ លើក្បួនអក្សរ
- ✎ O Upload 3D associated with this text សំរាប់បំផ្លែងអក្សរទៅជាទំរង់ 3D
- ✎ P Set Font size សំរាប់កំណត់ទំហំរបស់ក្បួនអក្សរ
- ✎ Q Set the kerning between two character សំរាប់កំណត់គម្លាតពីអក្សរមួយទៅអក្សរមួយ
- ✎ R Vertically scale សំរាប់ពង្រីកអក្សរតាមជួរឈរ

- 🔧 Ⓢ Set the baseline shift សំរាប់កំរិតតួអក្សរទៅលើ ឬទៅក្រោម
- 🔧 Ⓣ Set the leading សំរាប់កំរិតចំនួនតួអក្សរលើ និងក្រោម
- 🔧 Ⓤ Set the tracking for selected character សំរាប់កំរិតចំនួនតួអក្សរដែលបានសេច្យាប
- 🔧 Ⓥ Horizontally scale សំរាប់ពង្រីកអក្សរតាមជួរដេក
- 🔧 Ⓦ Color សំរាប់ប្តូរពណ៌របស់អក្សរ
- 🔧 Ⓧ Sample Text Mode គឺជាម៉ូតគំរូដែលមានស្រាប់។



១៤. របៀបបង្កើតអក្សរភ្លើង Text Fire របៀបទី១

- 🔧 ① បង្កើត Layer មួយធ្វើជា Background ហើយចាក់វាពណ៌ខ្មៅ
 - 🔧 ② បង្កើត Text អក្សរ រួចជ្រើសរើស Font និងដាក់វាពណ៌ស បន្ទាប់មក ចុច Ctrl + T ហើយចុចម៉ៅ្នាខាងស្តាំលើវា ដើម្បី បង្វិលទៅមុំ 90 ដឺក្រេ (Rotate 90° Clockwise) រួចចុច Enter ។
 - 🔧 ③ ចុចលើមីនុយ Filter → Stylize → Wind ហើយកំណត់ Method ជា Wind និង Direction កំណត់វា From the Left → ចុច OK
 - 🔧 ④ បង្វិលអក្សរឲ្យវាបញ្ឈរវិញ រួចចុច Ctrl+F ដើម្បី បន្ថែមប្រព័ន្ធរបស់ភ្លើង ។
 - 🔧 ⑤ ចុចលើមីនុយ Filter → Distort → Ripple.. → កំណត់ Amount និងជ្រើសរើសទំហំរបស់វាជា Large, Medium ឬ Small → ចុច OK
 - 🔧 ⑥ បើករូបភាពភ្លើងនេះ (Ctrl+O) ហើយទាញយកទៅដាក់ពីលើ Layer អក្សរភ្លើង → ចុច Ctrl ឲ្យដាច់ហើយយកម៉ៅ្នាពីលើ Thumbnail របស់ Layer អក្សរភ្លើង → ចុច Shift+Ctrl+I ដើម្បី Invert Selection
 - 🔧 ⑦ បន្ទាប់មកផឹកលើករូបភាពភ្លើងនេះ ហើយចុច Delete key → ចុច Ctrl+D ដើម្បីដោះ Select
 - 🔧 ⑧ ចុចលើប៊ូតុង Add Layer Style →  រួចផឹកពីមុខ ☒ Drop Shadow សំរាប់ដាក់ស្រមោល
 - ☒ Outer glow សំរាប់កំណត់ពន្លឺខាងក្រៅ
 - ☒ inner glow សំរាប់កំណត់ពន្លឺខាងក្នុង និងប្រភេទផ្សេងទៀតដែលយើងត្រូវការ ។
- (ចំណាំ៖ បើយើងចង់ដូរទៅកំណត់ម៉ូតផ្សេងទៀត យើងត្រូវចុចឲ្យចំលើអក្សររបស់ម៉ូតនោះ)



របៀបទី២



២ ① បង្កើតឆ្នាំងការងារថ្មីមួយ (Ctrl+N) ហើយកំណត់

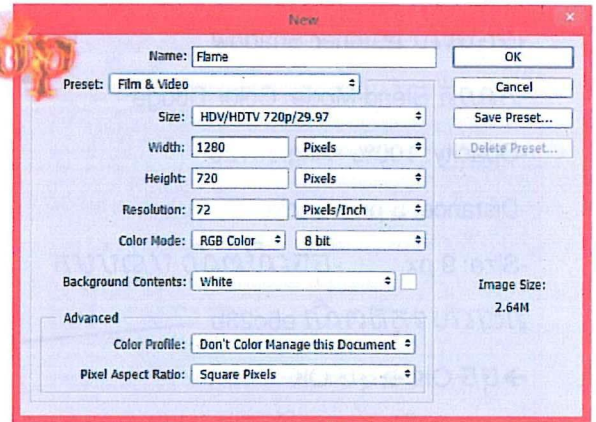
ដូចខាងក្រោម៖ -ដាក់ឈ្មោះ Flame

-Preset: Film & Video -Size: HDV/HDTV 720/29.97

-Width: 1280 Pixels -Height: 720 Pixels

-Resolution: 72 Pixels/Inch -Color Mode: RGB 8 bit

-Background Contents: Black → ចុច OK



២ ② បង្កើត Text រើស Font (Minion Pro Bold) ឬទំរង់ដែលអ្នកពេញចិត្ត និងដាក់វាពណ៌ស

២ ③ Double Clickលើ Layer អក្សរ ដើម្បីបើក Layer style window ដូចកំណត់ដូចខាងក្រោម៖

A ចុចលើ ☒ Outer Glow

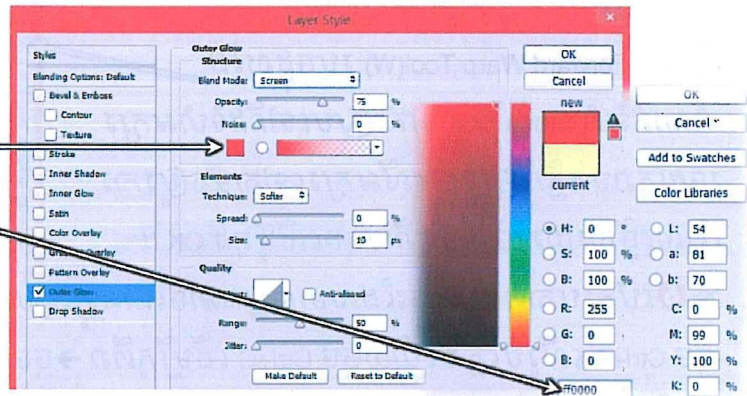
-Blend Mode: Screen -Opacity: 75%

-Noise: 0 -រីកត្រង់ប្រអប់ពណ៌

ហើយផ្លាស់ពណ៌ត្រង់ប្រអប់ពណ៌ (#0000)

-Size: 10 ឬទំរង់នេះទៅតាមទំហំ

របស់អក្សរ



B ចុចលើ ☒ Color Overlay

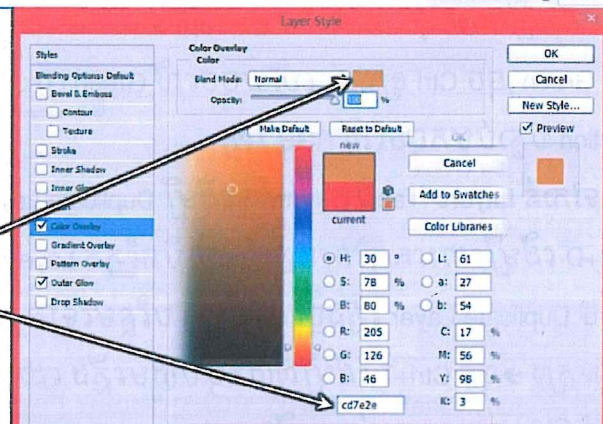
-កំណត់ Blend Mode: Normal

-Opacity: 100%

-ចុចលើពណ៌ហើយផ្លាស់ពណ៌ឆ្នោត

ដោយវាយលេខកូដ CD7E2E

→ ចុច OK



C ចុចលើ ☒ Satin

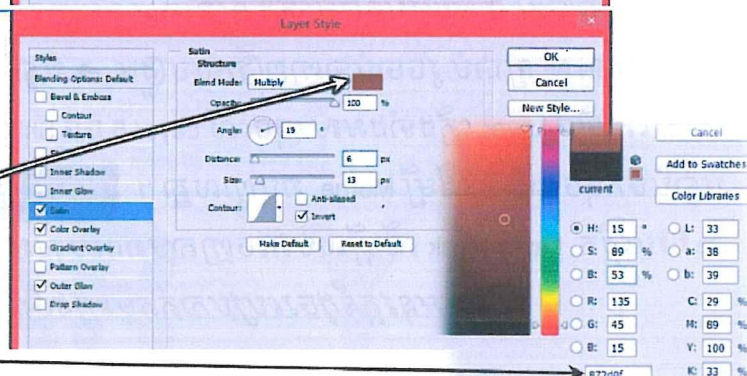
-កំណត់ Blend Mode: Multiply

-Opacity: 100% -Angle: 19°

-Distance: 6 px -Size: 13 px

-និងផ្លាស់ពណ៌ឆ្នោតចាស់

ដោយវាយលេខកូដ 872d0f



D ចុចលើ ☒ Inner Shadow

-កំណត់ Blend Mode: Color Dodge

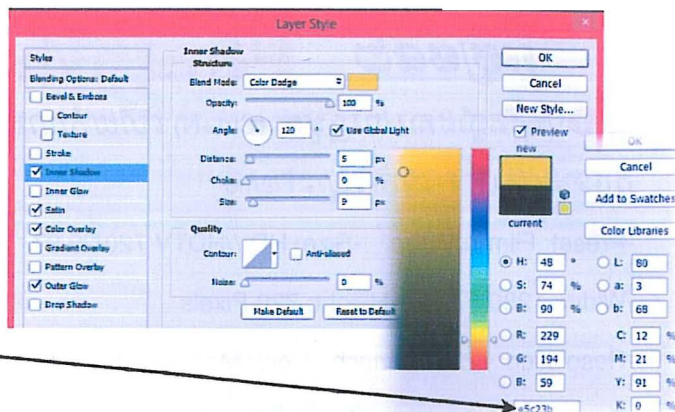
-Opacity: 100% -Angle: 120°

-Distance: 5 px -Choke: 0

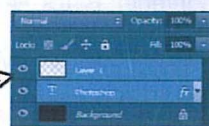
-Size: 9 px -ចុចលើពណ៌ បន្ទាប់មក

វាយលេខកូដពណ៌ e5c23b

→ ចុច OK → ចុច OK



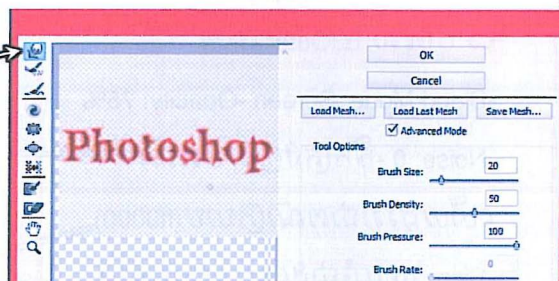
4 បង្កើត Layer ថ្មីមួយ, ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចក្ដីកលើ Layer អក្សរ ហើយចុច Ctrl+E ដើម្បី Merge Layers ទាំងពីរនេះចូលគ្នា



5 ចុចលើម៉ឺនុយ Filter → Liquify

-ចុចលើ Forward Warp Tool (W) រូបចង្អុលដៃ

-កំណត់ទំហំ Brush Size ឲ្យសំស្រួលទៅនឹងទំហំអក្សរ រួចយកវាមកក្ដីកដូតវាសលើអក្សរទៅតាមតម្រូវការ ពេលធ្វើការងាររួចរាល់ហើយចុចលើប៊ូតុង OK ។



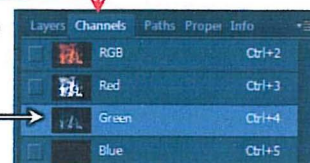
6 បើករូបភាពភ្លើងឆេះដែលមាន(អ្នកអាចដោតឡូតរូបភ្លើងពីអ៊ីនធើណែតបានដោយសេរី)

-ចុច Ctrl+A លើរូបភ្លើង ហើយចុច Ctrl+C ដើម្បីក្ដីវា → ចុចលើផ្ទាំងការងារយើងវិញ រួចចុច Ctrl+V

ដើម្បី Past រូបភ្លើង → ចុចលើ Channels Tap ដែលនៅជាប់នឹង Layers Tap

→ ចុចលើ Green, ចុច Ctrl ឲ្យជាប់ ហើយចុចលើ Green (Thumbnail) ដើម្បី

Load selection បន្ទាប់មកចុចលើ RGB វិញ



→ ចុចលើ Layers Tap វិញ Ctrl+J ដើម្បី Duplicate Layer ថ្មីៗទៀតដែលចេញពី Selection ។

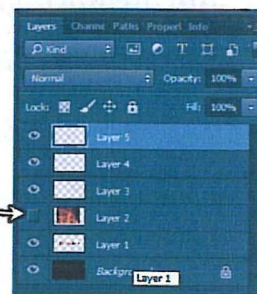
→ ចុច Ctrl+D ដើម្បីដោះសេចក្ដីចេញ → ចុចបិទភ្នែក Layer ដើមរបស់ភ្លើង

→ យើងអាច Duplicate Layer ភ្លើងថ្មីនេះ 2 ឬ 3 បន្ថែមទៀត រួចរំកិលទៅដាក់

ឲ្យចំទីតាំងអក្សរ → ចុច Ctrl+T ដើម្បីពង្រីកឬបង្រួមភ្លើង ដោយយក(ម៉ៅៗ)

ទៅដាក់ឲ្យចំណុចណាមួយរបស់រូបភ្លើង ឲ្យវាចេញសញ្ញាក្បាលឲ្យញញឹម

រួចចុច Shift+Alt ឲ្យជាប់ រួចចាប់ទាញពង្រីកឬបង្រួម → បន្ទាប់មកចុច Enter ។



7 សេចក្ដីច Layer ភ្លើងទាំងអស់ (ចុចលើ Layer 5 ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចចុចលើ Layer 3)

បន្ទាប់មកចុច Ctrl+E ដើម្បី Merge វាបញ្ចូលគ្នា ។



8 បង្កើត Layer Mask ដើម្បីលប់វាចេញតាមរាងរបស់អក្សរ

(សូមអនុវត្តន៍ដូចរបៀបកាត់មុខក្នុងចំណុចទី 2 ក្នុងទំព័រទី 10)

១៥. របៀបចេញអក្សរជាការឆ្លើយទៀត

PARTY

១ បង្កើតឆ្លាំងការងារថ្មីមួយ (Ctrl+N) ហើយកំណត់

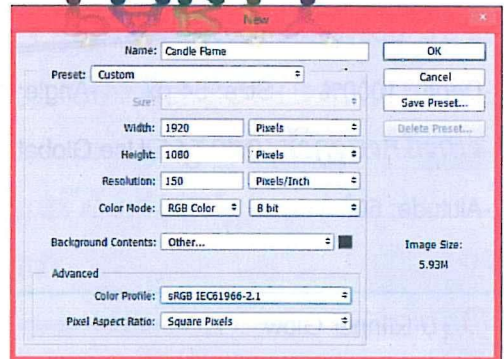
ដូចខាងក្រោម ៖ -ដាក់ឈ្មោះ Candle Flame

-Preset: Film & Video -Size: HDTV 1080p/29.97

-Width: 1920 Pixels -Height: 1080 Pixels

-Resolution: 150 Pixels/Inch -Color Mode: RGB 8 bit

-Background Contents: Black → ចុច OK



២ បង្កើត Text រើស Font (Frankurter Medium ដែលអាចដោតបានដោយសេរីពីវិបសាយ

www.fontzone.net) វាយពាក្យដែលអ្នកចង់បាន → ចុច Ctrl ឲ្យជាប់រួចក្លឹកលើ Thumbnail របស់ Layer

អក្សរ → ចុចលើ Background ពណ៌ខ្មៅខាងក្រោម រួចចុច Ctrl+J ដើម្បីកាត់សេដ្ឋីចេញពីអក្សរ

→ ចុច Ctrl+D ដើម្បីដោះសេដ្ឋីចេញវិញ

→ លប់ Layer អក្សរចោលដោយចាប់ទាញយកទៅដាក់ក្នុងធុងសំរាមខាងក្រោម



៣ ចុចលើមីនុយ Filter → Liquify

-ចុចលើ Forward Warp Tool(W) រួចចង្អុលដៃ

-កំណត់ Brush Size: 70 និង-Brush Pressure: 100

បន្ទាប់មកយកដក់ទៅក្លឹកដូចទាញលើអក្សរ

ដែលត្រូវដាក់ពន្លឺឆ្លាំងទៀត(ចុចសញ្ញាបើកគ្នាប)

សំរាប់បង្កើតដក់ និងសញ្ញាបិទគ្នាប] សំរាប់ពង្រីកដក់) → រួចរាល់ចុច OK ។



→ ចុច Ctrl ហើយក្លឹកលើ Thumbnail របស់ Layer ដើម្បី Load Selection រួចចាប់ទាញ Layer នោះ

ដាក់ក្នុងធុងសំរាមខាងក្រោម → ចុចលើប៊ូតុង Create New Layer



លើប៊ូតុង Create Layer Mask → ចុច Ctrl ហើយក្លឹកលើ Layer Mask



បន្ទាប់មកយក(ម៉ៅប៊ី)ទៅចុចលើផ្ទៃទទេរបស់ Layer នោះវិញ



→ ជ្រើសរើសពណ៌របស់ Foreground ជាពណ៌ក្រហម រួចចុចលើ Pencil Tool



ហើយយកវាមកដូតលើក្នុងអក្សរទីមួយ ។ ប្តូរពណ៌ Foreground ជាពណ៌ផ្សេង ហើយ

ចុចលើ Pencil Tool បន្តបន្ទាប់មកយកវាមកដូតលើក្នុងអក្សរទីពីរ-បន្តធ្វើដូច្នេះរហូតដល់ត្រប់ក្នុងអក្សរ

ពេលធ្វើការងាររួចហើយចុច Ctrl+D ដើម្បីដោះ Select ចេញវិញ ។

PARTY

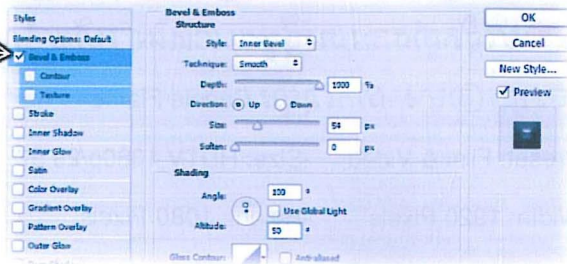
4 Double Clickលើ Layer អក្សរ ដើម្បីបើក Layer style window រួចកំណត់ដូចខាងក្រោម៖

A ចុច ☒ Bevel & Emboss

-Depth: 1000% -Size: 54 px -Angle: 100 °

-ដោះដីកចេញពីមុខពាក្យ ☐ Use Global Light

-Altitude: 50°



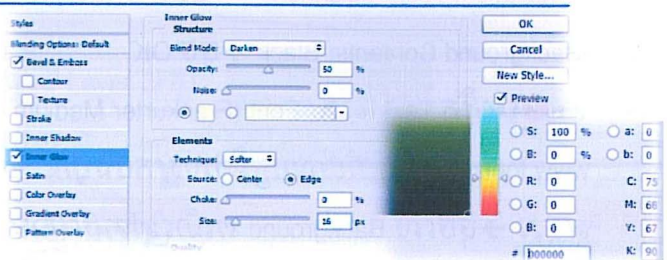
B ចុច ☒ Inner Glow

ហើយផ្លូវ Blend Mode: Darken

-Opacity: 50 % -Size: 16 px

-ចុចលើប្រអប់ពណ៌ រួចរើសយកពណ៌ខ្មៅ

→ ចុច OK → ចុច OK ដើម្បីបិទ Layer style window ។



5 បង្កើត Layer មួយទៀត ដាក់ឈ្មោះ: Main Flame → ចុច X ផ្លូវ Foreground Color ជាពណ៌ស

→ ចុច Brush Tool ហើយកំណត់ទំហំ=35, Mode: Normal និង Opacity: 100% រួចយកវាទៅគូស

ពីខាងលើតួអក្សរដើម្បីធ្វើជាពន្លឺរបស់ទៀត → ចុច E ដើម្បីប្តូរទៅជា Eraser Tool ហើយយកវាទៅ

លប់លើស្នាមពន្លឺរបស់ដក(Brush) ឲ្យវាស្អាតចុះ ដូចជាវាងពន្លឺភ្លើងទៀត ។

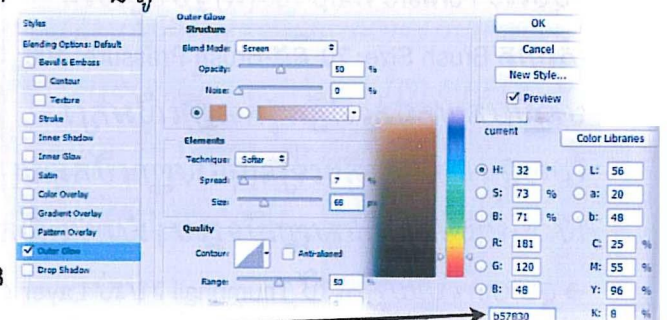
→ ចុចលើប៊ូតុង ខាងក្រោម រួចដីកពាក្យ

☒ Outer Glow -Blend Mode: Screen

-Opacity: 50% -Noise: 0 -Spread: 7 និង Size: 68

-ចុចលើពណ៌ រួចវាយលេខកូដ b57830

→ ចុច OK → ចុច OK ដើម្បីបិទ Layer style window ។



6 បង្កើត Layer មួយទៀត ដាក់ឈ្មោះ: Blue ហើយផ្លូវពណ៌ Foreground (វាយលេខកូដ 7575ad)

→ ចុច B ដើម្បីប្តូរទៅជាដក (Brush Tool) រួចបម្រើទំហំវាឲ្យតូចសំល្គម និងបន្ថយ Opacity ត្រឹម 43% ទៅ 45% ហើយយកវាទៅដុតត្រង់គល់របស់ពន្លឺភ្លើង ដើម្បីឲ្យមើលទៅឃើញខ្សែរបន្តិច ។

7 បង្កើត Layer មួយទៀត ដាក់ឈ្មោះ: Glow ហើយផ្លូវពណ៌ Foreground (វាយលេខកូដ F4DF55)

បន្ទាប់មកយកដកទៅដុតលើពណ៌ខៀវ និងពន្លឺរបស់ភ្លើងទៀត រួចផ្លូវ Blend Mode វាជា Overlay

8 បង្កើត Layer មួយទៀត ដាក់ឈ្មោះ: Wick ហើយផ្លូវពណ៌ Foreground (វាយលេខកូដ 373c4a)

រួចទាញ Layer នេះទៅដាក់ចន្លោះ: Main Flame និង Blue → ចុច B ដើម្បីប្តូរទៅជាដក (Brush tool)

និងយកវាទៅតភ្ជាប់ជាមួយសរសៃរបបញ្ចុះភ្លើងឡើងវិញ → ចុច E ដើម្បីប្តូរទៅជាដំរីលប់ (Eraser Tool) រួចយកវាទៅលប់ឲ្យចេញជាមួយសរសៃរបបញ្ចុះភ្លើងឡើងវិញ - បន្ទាប់មកយើងចង់ Layers បញ្ចូលគ្នាដោយដឹកលើ (Layer Glow) ហើយចុច Shift ឲ្យជាប់ រួចដឹកលើ (Layer Main Flame) → ចុច Ctrl+G ហើយដាក់ឈ្មោះ FLAME → ចុច Ctrl+J ចំនួន4 ដង ដើម្បី Duplicate (Layer FLAME) → ចុចលើ  (Move Tool) រួចយកវាទៅចាប់រំកិលពន្លឺភ្លើងឡើងវិញទៅដាក់ឲ្យចំទីតាំងទាំង4កន្លែងរបស់អក្សរ ។

→ បើចង់កែរាងរបស់ពន្លឺភ្លើងឡើងវិញឲ្យខុសៗ គ្នានោះយើងត្រូវ៖

- ចុចពន្លា Group របស់ FLAME នីមួយៗ ហើយចុចលើ Layer (Main Flame) ចុច Ctrl+T រួចចុច  Warp ដែលនៅខាងលើ បន្ទាប់មកក្លឹកចាប់ពត៌មានរបស់វា, រួចរាល់ចុចសញ្ញាក្លឹកឬ Enter ធ្វើដដែលៗ ដូចគ្នាចំពោះពន្លឺភ្លើងឡើងវិញផ្សេងទៀត ។



⑨ ចុចលើ Layer អក្សរ រួចក្លឹកលើប៊ូតុង Create New Layer ខាងក្រោម  → ចុច Shift ឲ្យជាប់ រួចក្លឹកលើ Layer អក្សរ → ចុច Ctrl+E ដើម្បី Merge បញ្ចូលគ្នា → ចុច Ctrl+K ក្លឹកលើ Thumbnail រួចចុចលើប៊ូតុង Create Layer Mask  → ចុចផ្ទៃទទេរបស់ Layer អក្សរវិញ →  Layer 2 → ចុច I ប្តូរទៅជា (Eyedropper Tool) យកវាទៅក្លឹកស្ទង់លើកន្លែងដែលភ្លើងខ្លាំងរបស់អក្សរ → ចុច B ដើម្បីប្តូរទៅជាដក់ (Brush Tool) រួចយកវាទៅដក់លើត្រង់ដែលអក្សរដែលនៅ ក្បែរពន្លឺភ្លើងឡើងវិញ - ធ្វើដដែលៗ ទៅលើគ្រប់អក្សរទាំងអស់ ។

(*** ចំណាំ៖ បើយើងស្ទង់លើអក្សរណា គឺត្រូវដក់លើអក្សរនោះ)

⑩ Group Layer ទាំងអស់បញ្ចូលគ្នា លើកលែងតែ Background ពណ៌ខ្មៅ, ដាក់ឈ្មោះវាថា Candle បើយើងចង់បង្កើតអក្សរឆ្លុះស្ទើរព្រាបខាងក្រោមគឺត្រូវ ចុច Ctrl+J ដើម្បី Duplicate (Layer Candle) កំណត់ Opacity: 50% → ចុច Ctrl+T ហើយចុច Shift ឲ្យជាប់រួចចាប់ទាញបន្ទាត់ Transform ខាងលើចុះក្រោម ដើម្បីឲ្យ អក្សរត្រឡប់ក្បាលចុះក្រោម រួចចុច Enter → ចុចពន្លា Group ដែលបាន Duplicate រួចចុចលើ Layer អក្សរ → ចុចលើម៉ឺនុយ Filter → Distort → ZigZag

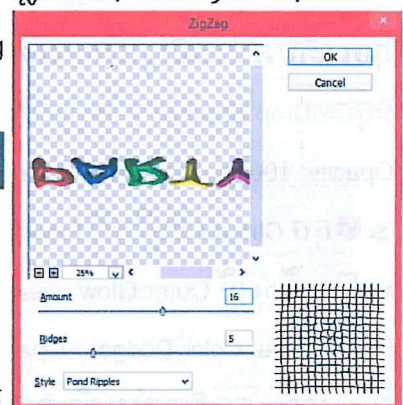
- កំណត់ Amount:16 - Ridges:5 - Style: Pond Ripples → ចុច OK

→ ចុចលើ Group ដែលបាន Duplicate រួចចុចលើ Layer Mask 

និងដូរ Foreground ជាពណ៌ខ្មៅ  → ចុច Gradient Tool 

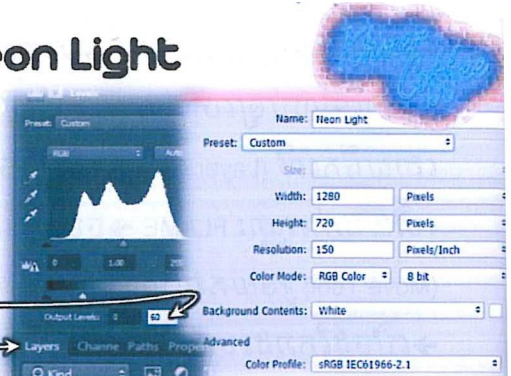
ហើយដូរ Presets ជា Foreground, Background ចុច Shift ឲ្យជាប់ រួចក្លឹកតភ្ជាប់ទាញពីចំណុចកណ្តាលរបស់ភ្លើងទៅលើត្រីមកន្តុយ

អក្សរ → ដូរ Foreground ជាពណ៌សវិញ  ចុច B ហើយយកដក់ ទៅដឹកម្តងលើគ្រប់ពន្លឺភ្លើងឡើងវិញទាំង 5 ។



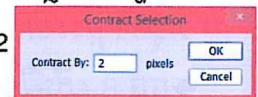
១៦. របៀបចេតាអក្សរដូចអំពូលភ្លើង Neon Light

❏ ❶ បើករូបឯកសារដែលអ្នកចង់ដាក់អក្សរលើ យើង
អាច Download វាបានដោយសេរីពីអ៊ីនធឺណិត-ទំហំរបស់វា
គឺ 1280x720 → ចុចលើ Adjustment Layer  ហើយចុចលើ
Level កំណត់តម្លៃលេខ Output Level ខាងស្តាំ=60
បន្ទាប់មកចុចលើប៊ូតុង Layers វិញ



❏ ❷ ចុចលើ Type Tool  និងប្រភេទអក្សរជា Freestyle Script -Size: 210 ហើយដាក់វាពណ៌ស
→ ចុចលើម៉ីនុយ Layer → Rasterize → Type ឬក៏ចុច(ម៉ោង) ខាងស្តាំលើ Layer អក្សរនោះ យកពាក្យ
Rasterize Type -ចុច V ដើម្បីត្រឡប់ទៅកាន់ Move Tool -ចុច Ctrl+T រួចយក(ម៉ោង) ទៅដាក់ចំផ្ទៃ
លើខាងឆ្វេងឲ្យវាចេញរាងក្បាលព្រួញពីរកោង ហើយចាប់វាបង្វិលឲ្យច្រើតបន្តិច រួចចុច Enter ។

❏ ❸ ចុច Ctrl ឲ្យដាច់រូបភាពលើ Thumbnail របស់ Layer → បន្ទាប់មកចុចលើម៉ីនុយ Select → Save
Selection... ដាក់ឈ្មោះវាថា Text → ហើយចុច OK ។ យើងត្រូវបង្កើត Select បន្តិចដើម្បីកាត់ផ្ទៃខាង
ក្នុងរបស់អក្សរចេញ ដោយចុចលើម៉ីនុយ Select → Modify → Contract វាយលេខ 2
(តម្លៃលេខនេះគឺត្រូវកំណត់ឲ្យសាកសមទៅនឹងទំហំអក្សររបស់យើង) → ចុច OK

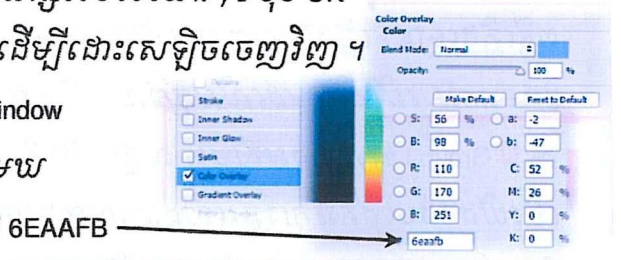


→ ហើយចុច Delete ផ្ទៃខាងក្នុងចោល → ចុច Ctrl+D ដើម្បីដោះសេឡិចចេញវិញ ។

❏ ❹ ឌូបលើ Layer ដើម្បីបើក Layer style window

❶ ចុច  Color Overlay - ចុចលើពណ៌ដូចពណ៌ផ្ទៃមេឃ

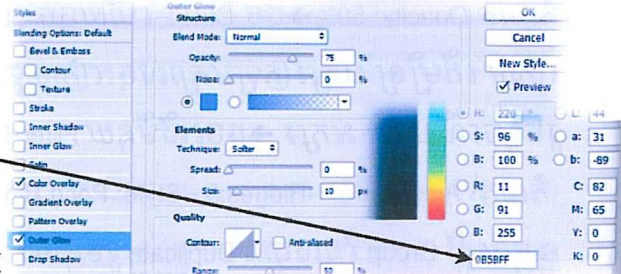
ដោយវាយលេខកូដ 6EAAFB



❷ ចុច  Outer Glow - Blend Mode: Normal

-Opacity: 75% -Size: 10 px

-ចុចលើប្រអប់ពណ៌ រួចវាយលេខកូដ 0B5BFF



❸ ចុច  Drop Shadow - Blend Mode: Multiply

-Opacity: 100% -Distance: 5 px -Size: 7 px → OK

❏ ❺ ចុច Ctrl+J ដើម្បីក្លាយជា Layer

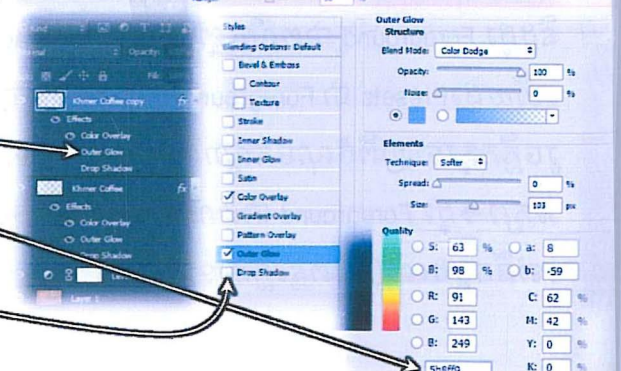
→ ឌូបលើ Layer លើ Outer Glow

-Blend Mode: Color Dodge -Opacity: 100%

-Size: 103 -ចុចប្រអប់ពណ៌ វាយលេខកូដ 5b8ff9

-ដោះត្រីកចេញពីមុខ ☐ Drop Shadow

→ ហើយចុច OK ។



៦ ដាក់ពន្លឺលើអក្សរដោយបង្កើត Layer មួយទៀតដាក់ឈ្មោះ TUBE HIGHLIGHT

→ ចុច Ctrl ឲ្យជាប់រួចក្លឹកលើ Layer របស់អក្សរដែលបានក្លឹកក្នុងចំណុចទី ៥

→ ចុចលើមីនុយ Select → Modify → Contract វាយលេខ 1 ហើយចុច OK → ចុច Ctrl+Delete ចាក់វាពណ៌ស → ចុច Ctrl+D ដោះសេឡិច → ដូរ Blending Mode: Overlay

→ A ចុចលើ Adjustment Layer → B ចុចលើប៊ូតុង Create a New Layer

ហើយដាក់ឈ្មោះថា BRICK GLOW

→ C ចុចលើប៊ូតុង Channels → D ចុច Ctrl+ក្លឹកលើ Text ដែលបាន Save ទុក

→ E ចុចលើប៊ូតុង Layers វិញ → ចុចលើមីនុយ Select → Refine Edge...

→ F កំណត់ Feather: 50 px → G កំណត់ Shift Edge: 70 % → ចុច OK ។

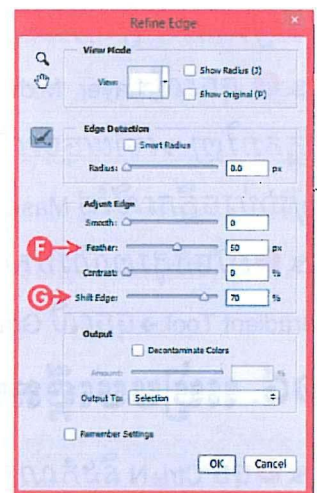
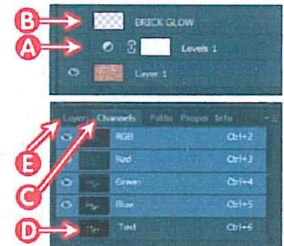
→ ចាក់សេឡិចជាមួយផ្ទៃពណ៌ស ដោយចុច Ctrl+Delete → Ctrl+D ដើម្បី

ដោះសេឡិចចេញវិញ → ដូរ Blending Mode: ជា Overlay

→ ឌូបលើក្លឹកលើ BRICK GLOW ដើម្បីបើក Layer style window

→ ក្លឹកលើ ☒ Color Overlay ចុចដូរពណ៌ដោយវាយលេខកូដ 0042FF

- ដូរ Blend Mode ជា Color និង -Opacity= 70 %



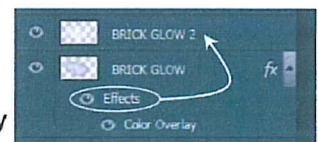
៧ បង្កើត Layer មួយទៀតដាក់ឈ្មោះ BRICK GLOW 2

បន្ទាប់មកធ្វើដូចចំណុច C D E F G ហើយនៅត្រង់ចំណុច G នេះ

កំណត់ Feather: 50 px និង Shift Edge: 40 % → ចុច OK → ចុច OK

→ ចាក់សេឡិចជាមួយផ្ទៃពណ៌ស ដោយចុច Alt+Delete

→ Ctrl+D ដើម្បីដោះសេឡិចចេញវិញ → ដូរ Blending Mode: ជា Overlay



៨ ចុច Alt ឲ្យជាប់ ហើយចាប់ចង្កាញ Effect របស់ BRICK GLOW ទៅដាក់លើ BRICK GLOW 2

ហើយលែងដាក់ជាការស្រេច ។

១៧. របៀបបង្កើតអក្សរជាពណ៌រូបភាពផ្សេងៗ Text picture

១ បើករូបភាពដែលចង់ធ្វើរួចកាត់ Background ខាងក្រោយចោលឲ្យសល់

តែរាងរបស់រូបភាព → ធ្វើរូបភាពឲ្យទៅជាសង្ក្រាន្តដោយ Ctrl+U រួចវាយកំណត់

Saturation=-100 → OK → ចុចមីនុយ Select → Color Range... រួចដូរ Select: ជា Shadows

ហើយចុច OK → បង្កើត Layer ថ្មីមួយដាក់ឈ្មោះ 'Shadows' → ចុច Alt+Delete ដើម្បី

ចាក់ពណ៌ខ្មៅ → ចុច Ctrl+D ដើម្បីដោះសេឡិចចេញ → ចុចលើ Layer រូបភាព

សង្ក្រាន្ត → ចុចលើមីនុយ Select → Color Range... រួចដូរ Select: ជា Midtones ហើយចុច OK

→ បង្កើត Layer ថ្មីមួយដាក់ឈ្មោះ 'Midtones' → ចុច Alt+Delete ដើម្បីចាក់វាពណ៌ខ្មៅ → ចុច Ctrl+D រួចចុចបិទឆ្នាំង Layer រួចទាំងអស់ ។

❷ បង្កើត Text អក្សរ ដោយឆ្លឹកគួរទាញពីផ្ទាំងលើខាងឆ្វេងទៅផ្ទាំងក្រោមខាងស្តាំ → ក្នុងអត្ថបទដាក់ក្នុងប្រអប់អក្សរនេះឲ្យពេញ → ចុចលើប៊ូតុង Character និងដូរ Font ជា Arial Black → ចុច Paragraph Tap និងឆ្លឹកលើ Justify all → ដាក់ឈ្មោះថា 'Shadows Text' → ចុច Ctrl+J និងចុចបិទឆ្នាំង Layer ក្រោមវា → ដូរឈ្មោះវាជា 'Midtones Text' → ចុចលើ Character Tap ដូរ Font ជា Arial Regular ។

❸ ចុចលើ Layer 'Shadows' និងឆ្លឹកបើកឆ្នាំងវា → ចុច Ctrl+A រួចចុច Ctrl+C ដើម្បីក្នុង → ចុចបិទឆ្នាំងវាវិញ → ហើយចុចលើ Layer 'Shadows Text' → រួចចុចលើប៊ូតុង Add Layer Mask  → ចុច Alt ឲ្យជាប់រួចឆ្លឹកលើផ្ទៃ Mask នោះ → ចុច Ctrl+V ដើម្បី Past → ចុច Ctrl+D ដើម្បីដោះសេឡិច → និងចុច Ctrl+I ដើម្បី Invert វា ។

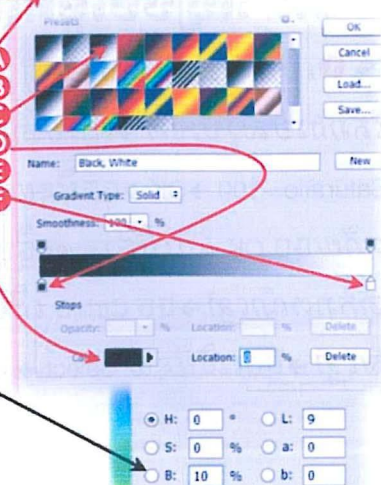
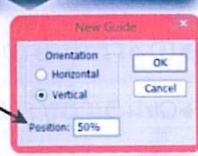
❹ ចុចលើ Layer 'Midtones' និងឆ្លឹកបើកឆ្នាំងវា → ចុច Ctrl+A រួចចុច Ctrl+C ដើម្បីក្នុង → ចុចបិទឆ្នាំងវាវិញ → ហើយចុចលើ Layer 'Midtones Text' → រួចចុចលើប៊ូតុង Add Layer Mask  → ចុច Alt ឲ្យជាប់រួចឆ្លឹកលើផ្ទៃ Mask នោះ → ចុច Ctrl+V → ចុច Ctrl+D → និងចុច Ctrl+I ដើម្បី Invert វា ។

❺ បើចង់ដូរពណ៌របស់អក្សរគឺត្រូវចុច Ctrl+Shift+Alt+E ដើម្បីផ្តាច់វាចេញជា Layer ថ្មី។ ចុចលើ Gradient Tool → ចុចលើ Gradient Bar រើសពណ៌ និងដូរ Mode: ជា Color → ចុច Shift រួចគូរកាត់ផ្ទៃ ។

១៨. របៀបបង្កើតអក្សរលោម LOGO Text

❶ ចុច Ctrl+N និងកំណត់ -Width=1550 pixels -Height= 870 pixels -Resolution=150 → ហើយចុច OK → កំណត់បន្ទាត់ត្រីកោណដូរដេក និងដួរឈរ ដើម្បីងាយស្រួលធ្វើការងារ ដោយចុចលើមីនុយ View → New Guide... រួចវាយកំណត់ -Position = 50% (Horizontal សំរាប់ដួរដេក និង Vertical សំរាប់ដួរឈរ) រួចចុច OK → ធ្វើដូច្នេះម្តងទៀតសំរាប់ដួរដេក ដោយឆ្លឹកពីមុខ Horizontal និង Position = 50% បើសិនជាវាមិនបង្ហាញសូមចុច Ctrl+H ។

❷ ចុច Gradient Tool  → A ចុចលើ Radial Gradient → B ចុចលើ Gradient Preset → C ចុចលើ Black, White → D ចុចលើចំណុចពណ៌ខ្មៅ → E ចុចលើប្រអប់ពណ៌ ខ្មៅ រួចវាយលេខកូដ B3B3B3 ហើយចុច OK → F ចុចលើចំណុចពណ៌ស → ហើយចុចលើប្រអប់ពណ៌ស និងកំណត់ពន្លឺ របស់វា ពី 100% មកត្រឹម 10 % (B =10 %) → ចុច OK ពីរដងបិទផ្ទាំងពណ៌ និង Gradient Preset ។



→ ចុច Shift ឲ្យជាប់ ក្លឹកគូរទាញពីចំណុចកណ្តាលនៃបន្ទាត់ត្រឹមត្រូវទៅក្បែរ ហើយលែងម៉ៅ ។

→ ចាក់ផ្ទៃ Background ពណ៌រាងខៀវ ដោយចុចលើ Adjustment Layer  → Hue/Saturation

→ ផឹកពីមុខពាក្យ ☒ Colorize ហើយវាយកំណត់ Hue=236 → ចុចលើប៊ូតុង Layers វិញ ។

🔧 ③ បង្កើត Layer ថ្មីមួយ ដាក់ឈ្មោះថា Starburst → ផ្លូវ Foreground ជាពណ៌ស 

→ A ចុច Shape Tool 

→ B ហើយចុច Polygon Tool

→ C ផ្លូវ Shape ជា Pixels

ដំនាស់មុន Pixels នេះគឺជាប៊ូតុងមានរាង  ច្រើននៅលំដាប់ទី 3 ពីក្រោមមីនុយ ។

→ ចុច Gere  → ចុចផឹកពីមុខ ☒ Star និង-indent Sides By:99% កំណត់ Side=100 → ចុច Shift ឲ្យជាប់

ក្លឹកគូរទាញពីចំណុចកណ្តាលនៃបន្ទាត់ត្រឹមត្រូវហើយទៅទាញក្បែររូបលែងម៉ៅ និងផ្លូវ Blend Mode ជា

Difference → បង្កើត Layer មួយទៀត → ផ្លូវ Foreground ជាពណ៌ខ្មៅ  → ចុច Custom Shape Tool 

→ ចុចលើ Shape → ហើយចុច Gere  ដែលនៅខាងស្តាំដើម្បីបើក Custom List Preset រួចរើស

យក Small List ហើយក្លឹកប៊ូតុង Gere  ម្តងទៀត និងចុចលើ Shapes រួចចុច OK ដើម្បីផ្លូវរាងវា

ចុចលើរាង Diamond  → ចុចប៊ូតុង  → ផឹកពីមុខ Unconstrained

Gere ដែលនៅខាងលើ → និង From Center

ហើយគូរចេញពីចំណុចកណ្តាល ដាក់ឈ្មោះថា Shape01 និងបន្ថយ

Opacity=40% → ចុច Ctrl+J ដើម្បីកូពីវាមួយទៀត និងដាក់ឈ្មោះថា Shape02 → ហើយចុច Ctrl+T

ចុចលើរូបច្រវាក់ដែលនៅចន្លោះ Width-Height ដើម្បីភ្ជាប់ទំហំទទឹង និងបណ្តោយ មានន័យថាបើយើង

កែទំហំទទឹង នោះទំហំបណ្តោយនឹងប្រែប្រួលតាមដែរ  វាយកំណត់ W=90

រួចចុច Enter និង Opacity=50% → ចុច Ctrl+J កូពីវាមួយទៀត និងដាក់ឈ្មោះថា Shape03 → ហើយ

ចុច Ctrl+T មិនបាច់ចុចលើរូប ច្រវាក់, វាយកំណត់ W=40% ហើយចុច Enter ។

🔧 ④ ដាប៊ុលក្លឹកលើ Layer (Shape01) ដើម្បីបើក Layer Style Window → ចុច ☒ Outer Glow ហើយ

និង កំណត់ដូចតទៅ៖ -Opacity=100% -ចុចលើប្រអប់ពណ៌រើសយកពណ៌ស និង-Size=117 px → OK

→ សេឡិច Layer (Shape01, Shape02, Shape03) ចុច Ctrl+G ចងវាជាគ្រុម ដាក់ឈ្មោះ Diamond Shape

🔧 ⑤ បង្កើត Text រើសយក Font ឈ្មោះ Nero និងទំហំ=183 ផ្លូវពណ៌របស់វាវាងប្រផេះដោយចុច

លើប្រអប់ពណ៌ ហើយវាយកំណត់ត្រង់អក្សរ B=70% → វាយពាក្យ LOGO → បើចង់ឲ្យអក្សរស្តិត

នៅចំកណ្តាលផ្ទៃគឺត្រូវចុច Ctrl+A ហើយចុច Ctrl+T រួចផឹកលើប៊ូតុងខាងលើដើម្បីកំណត់វា

ដើម្បីដកឃ្លាចន្លោះអក្សរចុច (Alt+ →) (Alt+ ←)

ចុច Ctrl+D ដើម្បីដោះសេឡិចចេញ

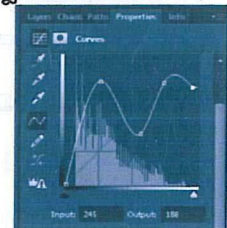


→ ឌុបលើ Layer អក្សរ LOGO ដើម្បីបើក Layer Style Window → ចុច Bevel & Emboss ហើយ
និង កំណត់ដូចតទៅ៖ -Style: Inner Bevel -Technique: Smooth -Depth: 1000% -Direction: Up

-Size: 30 px -Soften: 5 px → ហើយចុច OK ។

→ ចុចលើ Layer LOGO យកពាក្យ Convert to Smart Object → ចុចលើ Adjustment Layer

→ Curve → ចុច Ctrl+Alt+G ដើម្បី Clipping Mask ធ្វើដូច្នេះដើម្បីឲ្យ Effect មានឥទ្ធិពលតែលើ Layer មួយដែលនៅខាងក្រោមវាប៉ុណ្ណោះ បើយើងមិន Clip វាទេសោះ Effect នឹងមានឥទ្ធិពលទៅលើ Layer ទាំងអស់ដែលនៅពីក្រោមវា ។ → ចាប់ពត់ខ្សែរកោងឲ្យចេញជាវាងដូចដែលងងឹត



→ ចុច Ctrl+J ក្នុង Adjustment Layer → ចុច Ctrl+Alt+G ដើម្បី Clip វា

→ ចុចលើ Adjustment Layer → រើសយក Hue/Saturation → ផឹកពីមុខ ☒ Colorize

និង វាយកំណត់ត្រង់ Hue= 249 ដើម្បីដាក់ពណ៌វាឲ្យរាងខ្សែវបន្តិច ។

→ ចុចលើ Layer LOGO ហើយចុចលើប៊ូតុង Fx ខាងក្រោម **fx** → ចុចលើពាក្យ/Inner Glow

→ ចុចលើប្រអប់ពណ៌ ហើយដូរវាជាពណ៌ស កណ្ត -Chcke:10 px -Size: 7 px រួចចុច OK ។

❏ 6 ចុច Layer លើគេបង្អស់ → ចុច Ctrl+Shift+N → ចុច OK → ចុច Ctrl រួចក្លឹកលើ Layer LOGO → ចុច
លើមីនុយ Select → Modify → Contract → វាយលេខ 3 រួចចុច OK → ចុចលើមីនុយ Select ម្តងទៀត

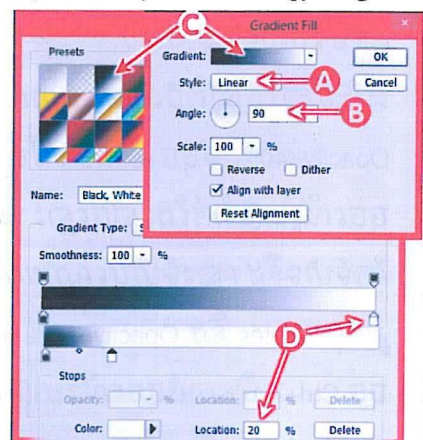
→ Modify → Feather → វាយលេខ 2 រួចចុច OK → ចុចប៊ូតុង Create

New Adjustment Layer → Gradient → **A** កំណត់-Style: Linear

→ **B** Angle: 90° → **C** ហើយចុច Gradient Bar-ជ្រើសរើសយក

Black,White → **D** ចុចលើចំណុចពណ៌ស-វាយកំណត់ Location: 20%

→ OK → OK កំណត់ Opacity=70% និង ដូរ Blend Mode: Multiply



❏ 7 ចុចលើ Hue/Saturation Layer ចុច Alt ឲ្យជាប់រួចចាប់ទាញទៅ
ដាក់ពីលើ Layer Gradient ចុច Ctrl+Alt+G ដើម្បី Clip វា ។

❏ 8 ចុចលើ Layer LOGO ហើយឌុបលើ

Effect របស់វា → ចុចលើ ☒ Bevel & Emboss

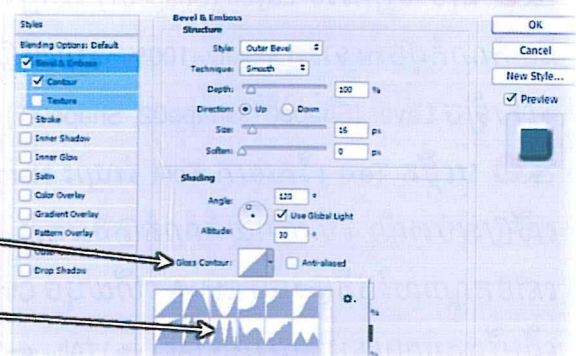
→ ផឹកពីមុខ ☒ Contour និង កំណត់ដូចតទៅ៖

-Style: Outer Bevel -Technique: Smooth -Depth: 100%

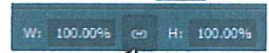
-Direction: Up -Size: 16 px -ដូរ Gloss Contour

ទៅជា Ring-Double

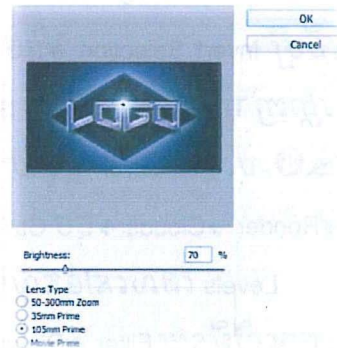
→ រួចចុច OK ។



២៩ បង្កើតស្រមោលអក្សរ ដោយចុច Ctrl ឲ្យជាប់រួចក្លឹកលើ Layer LOGO → ចុច Ctrl ឲ្យជាប់រួច ក្លឹកលើប៊ូតុង Create New Layer ដើម្បីបង្កើត Layer ឲ្យនៅពីខាងក្រោម → ចុចលើមីនុយ Select → Modify → Feather → វាយលេខ 7 រួចចុច OK → ត្រូវប្រាកដថា Foreground Color គឺពណ៌ខ្មៅ → Alt+Delete ដើម្បីចាក់ពណ៌ខ្មៅ → ចុច Ctrl+D ដោះសេចក្តីចេញវិញ → ចុច Ctrl+T ដើម្បីបង្ហាញ Transform Tool → ចុច Chain Link ដើម្បីភ្ជាប់កម្ពស់ និងទទឹង វាយលេខ 93% ចូលក្នុងប្រអប់ (W=93%) រួចចុច Enter → រំកិលស្រមោលចុះក្រោមដោយចុច រួចកំណត់ Opacity=40% ។



៣០ ចុច Layer លើគេបង្អស់ រួចចុច Ctrl+Shift+Alt+E ដើម្បីបង្កើត Composted snap shot → ចុចលើមីនុយ Filter → Render → Lens Flare... ដើម្បីដាក់ពន្លឺព្រះអាទិត្យលើលោហ្គូ ដោយកំណត់ដូចខាងក្រោម៖
-Brightness: 70 % និងប្រភេទ Lens Type = 105mm Prime -ចាប់ទាញ សញ្ញាបូកតូច + ដើម្បីរំកិលពន្លឺទៅដាក់កន្លែងចង់បាន → រួចចុច OK ។



១៩. របៀបរក្សារូបភាពជាប្រភេទផ្សេងៗ Save picture

យើងអាច Save រូបភាពជាប្រភេទផ្សេងៗ ពីគ្នាដូចជា៖

- Photoshop(*.PSD,*.PDD) គឺជា File Photoshop ដែលយើងអាចកែវាបាននៅពេលក្រោយ
- BMP(*.BMP, *.RLE, *.DIB) ឬ JPEG(*.JPG,*.JPEG,*.JPE) គឺជា File រូបភាពជាប់ មានន័យថា វាមិនអាចកែបាន ហើយមានជាប់ Background មកជាមួយ ។
- PNG(*.PNG*.PNS) Targa(*.TGA,*.VDA,*.ICB,*.VST) TIFF(*.TIF,*.TIFF) គឺជា File រូបភាព ដាច់ Background មានន័យថា វាមិនជាប់ផ្ទៃខាងក្រោយមកជាមួយ ជាទូទៅគេប្រើប្រាស់ File នេះ សំរាប់កម្មវិធីកាត់តរីដេអូមួយចំនួនដូចជា Adobe Premiere, Adobe After Effects, Vegas ជាដើម ។
- Portable Bit Map(*.PBM,*.PGM,*.PPM,*.PNM,*.PFM,*.PAM) ប្រើសំរាប់កម្មវិធី 3D និងមាន

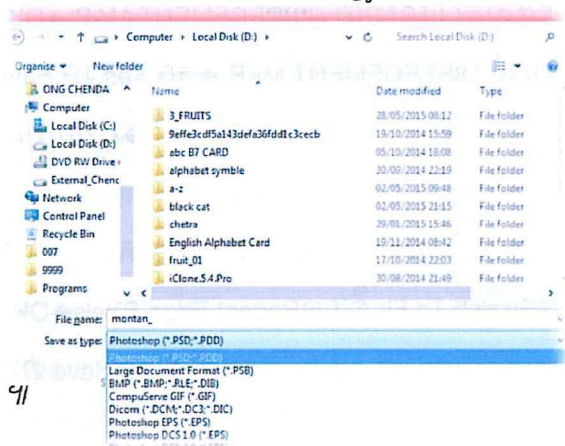
Extension ជាច្រើនទៀតដែលយើងអាចយកមក ប្រើប្រាស់តាមតម្រូវការជាក់ស្តែងរបស់យើង ។

របៀប Save គឺយើងគ្រាន់តែចុចលើមីនុយ File

→ Save ឬ Save As... ឬចុច Ctrl+S ឬ Ctrl+Shift+S

→ ដាក់ឈ្មោះត្រង់ File Name: → ជ្រើសរើសប្រភេទ ដែលយើងចង់បានត្រង់ Save as Type:

→ ជ្រើសរើសទីតាំងទុករូបភាព → ចុចលើប៊ូតុង Save ។



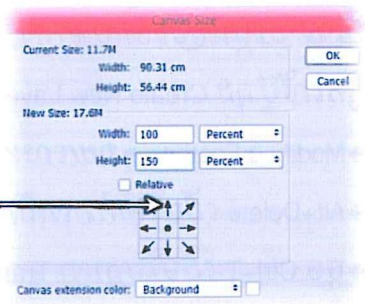
២០. របៀបធ្វើរូបឆ្លុះក្នុងទឹក Pond Ripple

❏ ❶ បើករូបភាពដែលអ្នកចង់ធ្វើ → ចុចលើមីនុយ Image

→ Canvas Size → ដូរឆ្លាស់ជា Percent និងកំណត់ Height: 150

→ បន្ទាប់មកចុចលើសញ្ញាក្បាលព្រួញឡើងលើ → ចុច OK

→ ដើម្បីមើលរូបភាពឲ្យពេញផ្ទៃ Screen គឺត្រូវចុច Ctrl+0 ។



❏ ❷ ចុចលើ Magic Wand Tool  រួចយកទៅក្លឹកលើផ្ទៃពណ៌ខ្មៅរបស់ Layer → ចុច Ctrl+Shift+I

ដើម្បី Invert Selection → ចុច Ctrl+J ពីរដង ដើម្បីកាត់វាចេញជា Layer ថ្មីចំនួន 2 → ចុច Ctrl+T ឲ្យវា

បង្ហាញ Transform Tool ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចទាញវាឲ្យត្រូវក្បាលចុះក្រោម → រួចចុច Enter ។

❏ ❸ បង្កើត Layer ថ្មីមួយ ហើយចុច Ctrl+Delete ដើម្បីចាក់ផ្ទៃពណ៌ស → ចុចលើមីនុយ Filter

→ Render → Clouds → ចុច Ctrl+L ដើម្បីបើកផ្ទាំង Level → វាយកំណត់

Input Levels ដែលនៅចំកណ្តាល = 2 → ហើយចុច OK

→ ចុចលើមីនុយ Filter → Distort → Twirl កំណត់ Angle = 200° → OK

→ ចុចលើមីនុយ Filter → Distort → Zigzag កំណត់ Amount = 85 ,

Ridges=18 និង Style ជា Pond Ripple → ហើយចុច OK ។

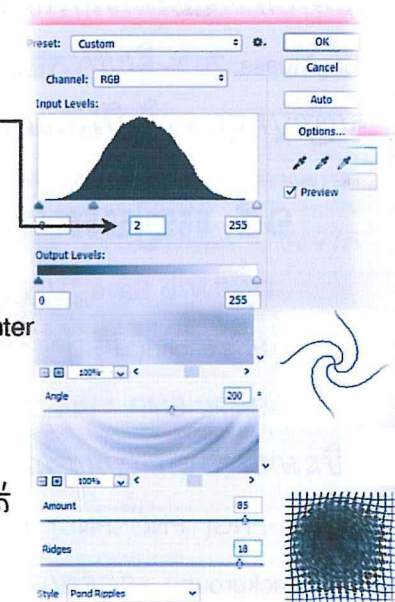
→ ចុច Ctrl+T រួចចាប់ទាញបង្រួមផ្ទាំងឲ្យវាស្មើនឹងទំហំទឹក → រួចចុច Enter

→ ចុចលើមីនុយ Edit → Transform → Perspective ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចចាប់ទាញជើងក្រោមខាងឆ្វេងឲ្យរីកធំបន្តិច ។

→ ចុចលើ Rectangular Marquee Tool  រួចយកវាមកសេឡិចកាត់

ឲ្យពេញផ្ទៃរូបភាព បន្ទាប់មកចូលទៅកាន់មីនុយ Image → Crop

គឺដើម្បីកាត់រូបភាពទៅតាមទំហំដែលបានសេឡិច → ហើយចុច Ctrl+D ។

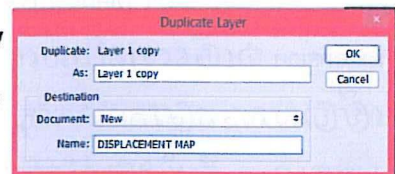


❏ ❹ បន្ទាប់មកចូលទៅកាន់មីនុយ Layer → Duplicate Layer ចុចពីមុខ Document ហើយចុចលើ New

និងដាក់ឈ្មោះវាថា DISPECEMENT MAP → OK ចុចបិទផ្ទាំង Window

របស់ DISPECEMENT MAP → ចុច Yes រួច Save វាទុកលើ Desktop

ជាប្រភេទ Photoshop (*.PSD, *.PDD) → ហើយចុច Save → OK ។

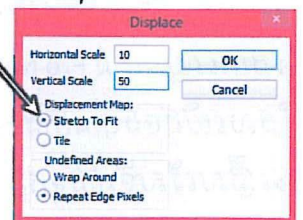


❏ ❺ ទាញ Layer 2 ដាក់ក្រោម Layer 1 → ចុចលើ Layer 1 Copy → ចុចលើមីនុយ Filter → Distort

→ Displace វាយកំណត់តម្លៃលេខឲ្យស្មើនឹងទំហំរូបរបស់អ្នក និងផឹកត្រង់

○ Stretch To Fit និង ○ Repeat Edge Pixels → OK រួចចូលទៅរើសយក

DISPECEMENT MAP ដែលយើងបាន Save វាទុក → Open ។



២១. របៀបធ្វើរូបដុំថ្ម Stone Photo



❏ ❶ បើករូបភាពដែលចង់ធ្វើ(មានរូបផ្ទាំងថ្មដាក់នៅលើគេបង្អស់ បន្ទាប់មករូបមនុស្ស, និងរូបភាពសំរាប់ធ្វើផ្ទៃខាងក្រោយ ចំពោះរូបភាពមនុស្សត្រូវកាត់ផ្ទៃខាងក្រោយចេញទុកតែរាងរបស់រូបមនុស្ស ។

❏ ❷ ចុចលើ Layer រូបមនុស្ស ហើយចុច Ctrl+Shift+U → ចុចលើមីនុយ Layer → Duplicate Layer ចុចពីមុខ Document ហើយចុចលើ New និងដាក់ឈ្មោះវាថា HUMAN MAP → OK ចុចបិទផ្ទាំង Window របស់ HUMAN MAP → ចុច Yes រួច Save វាទុកលើ Desktop → ហើយចុច Save ។

❏ ❸ ចុចលើ Layer រូបផ្ទាំងថ្ម → ចុចលើមីនុយ Filter → Distort → Displace វាយកំណត់តម្លៃលេខឲ្យសំនឹងទំហំរូបរបស់អ្នក ហើយកំណត់យក ○ Stretch to Fit និង ○ Repeat Edge Pixels → OK រួចចូលទៅរើសយក HUMAN MAP ដែលបាន Save ទុក → Open → ចុច Ctrl ឲ្យជាប់រួចក្លឹកលើ Thumbnails របស់ Layer រូបមនុស្ស → ចុចលើប៊ូតុង Add Layer Mask  ខាងក្រោម បន្ទាប់មកដូរ Blend Mode: ជា Multiply → ចុច Ctrl+L ដើម្បីបន្លាយ Levels បន្តិច ។

២២. របៀបធ្វើរូបផុសលើដើមឈើ Tree Exposure



❏ ❶ បើករូបភាពដើមឈើ និងរូបក្បាលខ្មោច → ចាប់ទាញរូបក្បាលខ្មោចទៅដាក់លើផ្ទាំងរូបដើមឈើ → ចុច Ctrl+Shift+U ដើម្បីដាក់ Hue/Saturation → ចុច Brush Tool  កំណត់ទំហំរបស់ជក់ និង Hardness: 0% និងប្រភេទជក់ជា Soft Round → ដូរ Foreground ជាពណ៌ខ្មៅ  → បន្ទាប់មកចុចលើ Edit in Quick Mask Tool ដែលនៅខាងក្រោម  → យកជក់ទៅដូតលើរូបក្បាលខ្មោចតាមរាងដែលអ្នកពេញចិត្ត → ពេលដូតរួចហើយចុច Q ដើម្បី Make Selection → ចុច Ctrl+Shift+I ដើម្បី Invert Selection → ចុច Ctrl+J ដើម្បី Copy

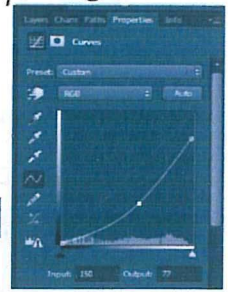
❏ ❷ ចុចលើ Layer រូបដើមឈើ → ចុច Ctrl+J → ចុចលើមីនុយ Filter → Blur → Gaussian Blur ហើយកំណត់កំរិតព្រលា ២% → OK → ចុចលើមីនុយ Layer → Duplicate Layer → ចុចពីមុខ Document ហើយចុចលើ New និងដាក់ឈ្មោះវាថា Tree MAP → OK ចុចបិទផ្ទាំង Window របស់ Tree MAP → ចុច Yes រួច Save វាទុកលើ Desktop → ហើយចុច Save ។

❏ ❸ ចុចលើ Layer ក្បាលខ្មោចដែលនៅលើគេ → ចុចលើមីនុយ Filter → Distort → Displace វាយកំណត់តម្លៃលេខឲ្យសំនឹងទំហំរូបរបស់អ្នក ហើយកំណត់យក ○ Stretch to Fit និង ○ Repeat Edge Pixels → OK រួចចូលទៅរើសយក Tree MAP ដែលបាន Save ទុក → Open ។ → ចុច Ctrl+J ដើម្បី Copy រូបក្បាលខ្មោចមួយទៀត ហើយដូរ Blend Mode ជា Multiply ។

→ ឌុបលើកលើវា ដើម្បីបើក Layer style window → ចុច ☒ Color Overlay ហើយចុចលើប្រអប់ពណ៌ និងវាយលេខកូដ 736d69 → OK និងផ្លូវ Blend Mode ជា Color Dodge → OK ។

៤ ចុចលើ Layer ក្បាលខ្មោចដែលនៅខាងក្រោម រួចផ្លូវ Blend Mode ជា Overlay និង Opacity: 20% ។

៥ ចុចលើ Layer ក្បាលខ្មោចដែលនៅលើគេ → ចុចលើ Adjustment Layer → Curve ហើយ ទាញពត់ខ្សែរកោងឲ្យវាបង្ហាញពណ៌រាងខ្មៅនិងក្រសែបន្តិច។



២៣. របៀបកាត់ផ្ដែងខាងក្រោយចេញពីរូបភាព Refine Edge

នៅពេលដែលយើងមានរូបភាពមានលក្ខណៈ

រញ្ជ័រវែញដូចជា រូបភាពភ្នែក, ស្លឹកឈើ, រោម ឬសក់កន្លើង ជាដើមនោះ ដែលធ្វើឲ្យយើងមានការពិបាកក្នុងការកាត់ផ្ដែង ខាងក្រោយរបស់វាចេញ ពេលនេះកម្មវិធី Adobe Photoshop មាន Tool មួយឈ្មោះថា Refine Edge ដែលអាចជួយសម្រួលដល់ ការងារដែលពិបាកនេះបាន ។ Tool នេះវានឹងបង្ហាញនៅពេលដែល យើងបានសេចក្ដីចក់លើរូបភាពណាមួយ ។



របៀបធ្វើ៖ យក Quick Selection Tool មកសេចក្ដីចក់លើរូបភាព

→ រួចចុចលើប៊ូតុង Refine Edge ដែលនៅខាងលើ → វានឹងចេញផ្ទាំងនេះ

→ ចុចលើរូបពីមុខ View: ដើម្បីជ្រើសរើសប្រភេទដែលត្រូវធ្វើការងារមាន

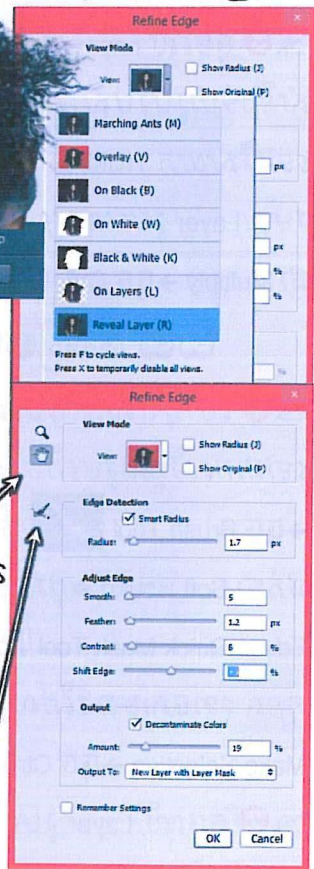
ដូចជា៖ Marching Ants(M), Overlay(V), On Black(B), On White(W),

Black & White(K), On Layer(L), និង Reveal Layer(R) ។

→ ចុចលើ On Black(B), → ចុចលើ ☒ Smart Radius រួចទាញកំណត់ចំនួន

Pixels របស់វាបន្តិច → ចុចលើរូបសញ្ញាដក់ Brush ហើយយកវាទៅជូត

លើកន្លែងមានសក់រញ្ជ័រវែញឲ្យអស់ → បន្ទាប់មកកែត្រង់ Adjust Edge



-Smooth: សំរាប់ធ្វើឲ្យមានភាពរលោង -Feather: សំរាប់ធ្វើឲ្យមានភាពព្រាប

-Contrast: សំរាប់ធ្វើឲ្យមានភាពខុសគ្នា -Shift Edge: សំរាប់កាត់តែមចេញ

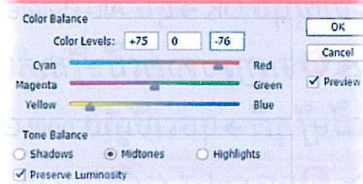
→ ចុចលើពីមុខ ☒ Decontaminate Colors រួចទាញ slide ខាងក្រោមដើម្បីបំបាត់ពណ៌ដែលព្រាប

ចោលឲ្យអស់ → ចូលទៅកាន់ និង រួចកែវាវត្សដល់អ្នកពេញចិត្តនឹងលទ្ធផល ។

→ ត្រង់ Output To: សំរាប់បង្ហាញលទ្ធផលចុងក្រោយ ដោយកាត់វាចេញជា Layer ថ្មី ឬក៏ជា Layer ដែលមានជាប់ Mask មកជាមួយ → រើសប្រភេទដែលអ្នកពេញចិត្ត រួចចុច OK ។

២៤. របៀបកែរូបសង្ខេបនៅជាកូល៖

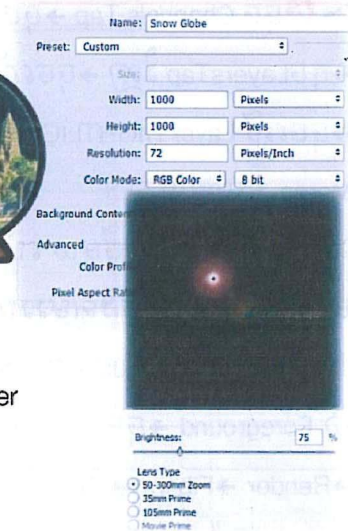
➤ ① បើករូបសង្ខេបដែលត្រូវកែ → Zoom រូបឲ្យជិតដោយចុច Ctrl+Alt រួចមូលកង់តូចលើម៉ៅ ២ ទៅ មុខដើម្បីពង្រីក និងមូលថយក្រោយដើម្បីបង្រួម → ចុចលើ Pen Tool យកមកគូរព័ត៌មានរាងរបស់មុខ និងសាច់លើដងខ្លួន → ពេលគូររួចហើយចុចម៉ៅខាងលើស្តាំលើខ្សែរ Path នោះយកពាក្យ Make Selection និងកំណត់ Feather Radius:1 pixels ដឹង ☒ Anti-aliased និង ☐ New Selection → OK → ចុច Ctrl+J ដើម្បីកាត់វាចេញជា Layer ថ្មី → ចុច Ctrl+D ដោះសេឡិចចេញវិញ ។



➤ ② ចុច Ctrl+B ដើម្បីកែ Color Balance កំណត់ Color Levels: +75, 0, -76 សំរាប់ពណ៌របស់សាច់ → ចុច OK → បន្ទាប់មកគូរកាត់រាងបង្ហាត់, ចង្កើម និងរង្វង់ភ្នែក រួចទាញទៅដាក់ពីលើ Layer មុខ និងផ្សពណ៌របស់វា ។

២៥. របៀបធ្វើ GLOBE

➤ ① ចុច Ctrl+N ដាក់ឈ្មោះវា Snow Globe និងកំណត់
-Width:1000 Pixels -Height:1000 Pixels -Resolution:72



→ ឌុបលើក្លឹកលើ Layer (Background) ដាក់ឈ្មោះ GLOBE

→ ចុច D ដើម្បីកំណត់ Foreground & Background ជាពណ៌សខ្មៅ

→ ចុច Alt+Delete ដើម្បីចាក់ផ្ទៃពណ៌ខ្មៅ → ចុចលើម៉ែត្រ Filter → Render

→ Lens Flare កំណត់ Brightness:75% និង Lens Type 50-300mm Zoom

→ OK → ចុចលើម៉ែត្រ Filter → Distort → Polar Coordinates រួចដឹងត្រង់

○ Polar to Rectangular → OK → ចុចលើម៉ែត្រ Edit → Transform → Flip Vertical → ហើយចុច Enter

→ ចុចម៉ែត្រ Filter → Distort → Polar Coordinates រួចដឹងត្រង់ ○ Rectangular to Polar

➤ ② ចុច Elliptical Marquee Tool ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចក្លឹកគូរពីជ្រុងលើខាងឆ្វេងទាញទៅជ្រុង

ក្រោមខាងស្តាំ ដើម្បីកាត់ជាវាងរង្វង់មូល → ចុចម៉ែត្រ Select → Save Selection ដាក់ឈ្មោះ GLOBE

→ OK → ចុច Ctrl+J ដើម្បីកូពីវាមួយទៀត → ចុច Ctrl ឲ្យជាប់រួចចុចលើប៊ូតុង Create New Layer ខាង

ក្រោម ដើម្បីដាក់ Layer ថ្មីនេះសោចស្មោះ Layers រង្វង់មូលទាំង២ → Ctrl+Delete

ដើម្បីចាក់វាពណ៌ខ្មៅ → ចុច Channels Tap ហើយចុចលើរូបរង្វង់មូលដាច់ៗ

ខាងក្រោម → ចុច Layers Tap វិញ ហើយចុច Layer ដែលសោលើគេ → ចុចប៊ូតុង

Create New Layer → ចុច Ctrl+Delete ពីរដងដើម្បីចាក់ផ្ទៃពណ៌ស



និងដាក់ឈ្មោះវាថា HIGHLIGHT → ចុច Ctrl+D ដើម្បីដោះសេឡិចចេញវិញ → លប់ Layers រង្វង់ មូលចេលឲ្យរស់ ដោយចាប់ទាញវាដាក់ក្នុង ធុនសំរាមខាងក្រោម  ។

៣ បង្កើតរូបឲ្យផ្ទៃការងារទូលាយបន្តិចដោយចុចលើមីនុយ Image

→ Canvas Size → ដូរខ្នាតជា Pixels និងកំណត់ -Width:2000 -Height:1250

ហើយចុច OK → ចុច Alt+Delete ដើម្បីចាក់ផ្ទៃ Layer 2 ពណ៌ខ្មៅ ។

៤ ទាញរូបភាពដើម្បីដាក់ចូលក្នុងរង្វង់ ដោយចុច Ctrl+A ហើយ Ctrl-

ដើម្បីកូពី → ចុចលើផ្ទាំង now Globe ហើយចុច Ctrl+V ដើម្បី Past ។

៥ ចុច Ctrl+T ហើយចុច Shift+Alt រួចចាប់ទាញផ្ទាំងពង្រីករូបឲ្យសមនឹងរង្វង់មូល → Enter

→ ធ្វើឲ្យរូបភាពប្រែប្រួលបន្តិចដោយចុចលើមីនុយ Filter → Lens Correction

ចុចលើ Custom រួចវាយកំណត់ Remove Distortion=-40 → OK ។

៦ ចុច Channels Tap → ចុច Ctrl ហើយក្លឹកលើ GLOBE ដែលបាន Save

→ ចុច Layers Tap វិញ → ចុចលើប៊ូតុង Create Layer Mask  ។

→ ចុចលើ Layer HIGHLIGHT → ចុច Ctrl+J → សេឡិច Layer ទាំង 2 ហើយ

Merge វាបញ្ចូលគ្នា ។

៧ បង្កើត Layer ថ្មីមួយ ហើយចុច Rectangular Marquee Tool 

មកគូរកាត់ធ្វើជាដើមទម្រាបរស្មីរង្វង់ → ចុចលើ Foreground Color ហើយ

វាយលេខកូដ 3a1d06 → OK → ចាក់ផ្ទៃវាដោយចុច Alt+Delete → ចុច X ដើម្បី Inverse Background ទៅ

ជា Foreground → ចុចលើ Foreground Color ហើយវាយលេខកូដ 90562a → OK → ចុចលើមីនុយ Filter

→ Render → Fibers → កំណត់ Variance=16 និង Strength=4 → OK → ចុចលើ Layer Mask  ហើយ

ចុចដោះច្រវាក់ចេញ រួចចុចលើ Thumbnail → ចុចលើមីនុយ Filter → Blur → Motion Blur → កំណត់

Angle:0 និង Distance:75 pixels → OK → ចុច D ដើម្បីកំណត់ Foreground & Background ពណ៌ខ្មៅ

ចុច X ដើម្បី Inverse វា → ចុចលើ Brush Tool  ដូរ Mode: ជា Color Dodge និង Opacity:40% យក

ជក់មកគូរឆ្លុះពីរសងខាង ឆ្វេង និងខាងស្តាំដើម្បីដាក់ហាយឡាយលើលវា → ចុច X ដើម្បី Inverse

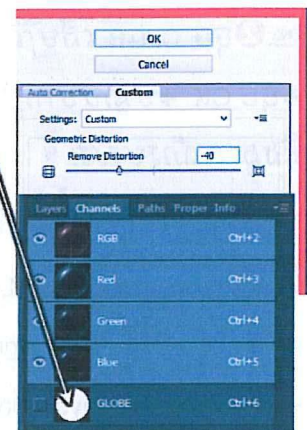
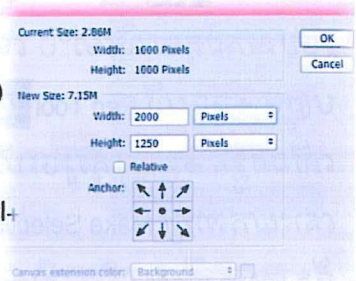
Foreground ដូរ Mode: ជា Linear Burn និង Opacity:10% យកជក់មកគូរចំណូលហាយឡាយឲ្យវា

ខ្មៅបន្តិច → ដោយសារយើងដាក់ Motion Blur ដូច្នេះធ្វើឲ្យតែមធ្យមព្រិល ចុច Ctrl+J ពីរបីដង ហើយ

Merge វាបញ្ចូលគ្នា ដោយចុច Ctrl+E ។ → ចុច Ctrl+J → រួច Ctrl+T → ចុចលើមីនុយ Edit → Transform

→ Perspective ហើយចាប់ទាញពង្រីកតែមធ្យមក្រោមឲ្យរីកធំដូចដើមទម្រ រួចចុច Enter → ចុច Shift

និងចាប់រំកិលវាចុះក្រោមបន្តិច → ចុចលើប៊ូតុង  → Drop Shadow កំណត់ Blend Mode: Soft Light



-Opacity=70% និងទាញ Angle បង្វិលចុះក្រោម ដើម្បីឲ្យស្រមោលដុះឡើងទៅលើ → រួចចុច OK

→ សេចក្តីចងើងទម្រទាំងពីរហើយចុច Ctrl+G និងដាក់ឈ្មោះវាថា Base ។

៨ ចុចលើ Layer រូបភាព → ចុចលើ Brush Tool  រៀប Mode: ជា Linear Burn និង Opacity: 40% ហើយយកជក់មកដូតផ្ទៃក្រោមរបស់រូបភាពមួយផ្ទុក ដើម្បីឲ្យវាមើលទៅឃើញព្រាស់ → ចុច Ctrl និងក្តិតលើ Layer Mask របស់រូបភាព ហើយចុចពន្លាដើម្បីទម្រ Base → ចុច Ctrl+Alt ហើយក្តិតលើ ដើម្បីទម្រដែលនៅលើស្រទាប់លើគេ ដើម្បីដក Selection ។

២ ចុចប៊ូតុង Create New Layer  → ចុចលើ Layer Mask  → ចុចដោះរូបថតវាចេញ ហើយ ចុចលើផ្ទៃទទេរបស់ Layer រួចចាក់ផ្ទៃវាពណ៌ខ្មៅ (Alt+Delete)

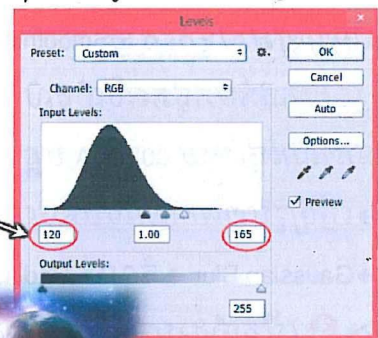
→ ចុចលើម៉ឺនុយ Filter → Noise → Add Noise → កំណត់ Amount=100%

○ Gaussian និង ☒ Monochromatic → OK → ចុចលើម៉ឺនុយ Filter → Blur

→ Gaussian Blur និងកំណត់ Radius=1% → OK → ចុច Ctrl+L កំណត់

Input Shadow=120 និង Input Highlight=165 → OK → បន្លាបមករៀប

Blend Mode: ជា Screen ។



២៦. របៀបបង្កើតពិភព GALAXIES

១ ចុច Ctrl+N រួចកំណត់ Height:1550 Pixels, Width:870 Pixels និង Resolution:150 Pixels/Inch

→ ចុចD រួចចុចAlt+Deleteដើម្បីចាក់ផ្ទៃពណ៌ខ្មៅ → ចុចលើម៉ឺនុយ Filter → Noise → Add Noise → កំណត់

Amount=400% ○ Gaussian និង ☒ Monochromatic → OK → ចុច Ctrl+J ហើយចុចបិទភ្នែក Layer វា

→ ចុចលើ Thumbnail របស់ Layer Background ខាងក្រោម → ចុច

លើម៉ឺនុយ Filter → Blur → Gaussian Blur → កំណត់ Radius= .5 Pixels

→ OK → ចុច Ctrl+L កំណត់ Input Black=200, និង Input Midtown= .42

→ OK → ចុច Layer ខាងលើ ហើយចុចបើកភ្នែកវា → ចុចម៉ឺនុយ Filter

→ Blur → Gaussian Blur → កំណត់ Radius= 2 Pixels → ចុច Ctrl+L

កំណត់ Input Black=170, និង Input White=172 → OK → ម៉ឺនុយ Filter

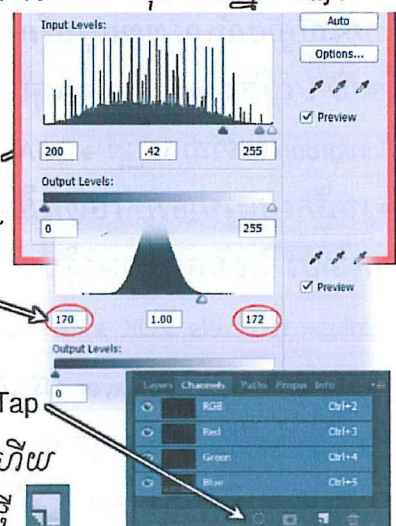
→ Blur → Gaussian Blur → កំណត់ Radius= 1 Pixels → ចុច Channels Tap

រួចចុចលើរូបបង្អស់មូលដ្ឋានខាងក្រោម → ចុចលើ Layer Tap វិញ ហើយ

ទាញ Layer ដាក់ក្នុងចុងសំរាមខាងក្រោម រួចចុចលើប៊ូតុងបង្កើតថ្មី 

→ ចុច Ctrl+Delete ដើម្បីចាក់សេចក្តីពណ៌ស → ចុច Ctrl+D → ឌូបលើ Layer នេះ ដើម្បីបើក Layer

Style Window → ចុច Outer Glow → ចុចលើប្រអប់ពណ៌ រួចកំណត់យកពណ៌ស និង Size=10 Pixels

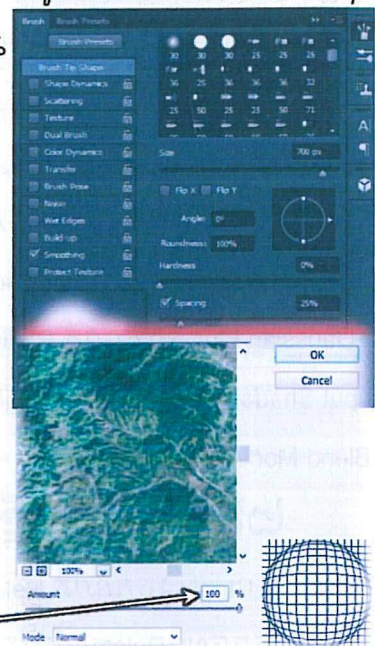


→កំណត់ Blend Mode: ជា Normal →OK →ចុច Shift ឲ្យជាប់ រួចឆ្លើយលើ Layers Background ចុច Ctrl+E ដើម្បី Merge វាបញ្ចូលគ្នា ។

❷ បង្កើត Layer មួយទៀតហើយចាក់វាពណ៌ខ្មៅ →ចុចលើមីនុយ Filter →Render →Cloud →ផ្លូវ Blend Mode ជា Color Dodge →ចុច Ctrl ហើយឆ្លើយលើប៊ូតុង New Layer ដើម្បីដាក់វាស្មើពី ក្រោម Layer Cloud →ចុចលើ Foreground Color ហើយវាយលេខកូដពណ៌ 0018FF →OK →ចុច លើ Brush Tool កំណត់ Size:700 px, Hardness:0%, Opacity:10%

→ចុច Enter →ចុច F5 ដើម្បី បើក Brush Preset Panel →ដោះដីក ចេញឲ្យអស់ទុកតែ ☒ Smoothing →ចុច F5 ម្តងទៀតដើម្បីបិទ រួចយកដក់មកជូតលើផ្ទាំងលំហការងារ → ផ្សពណ៌ Foreground ជាពណ៌ផ្ទៃមេឃ 00FFEA បន្តផ្សពណ៌ផ្សេងទៀត FFD20 →OK →ធ្វើឲ្យរូបពពកព្រាបបន្តិចដោយចុច មីនុយ Filter →Blur →Gaussian Blur →កំណត់ Radius=80 Pixels →OK ។

❸ បើកផ្ទាំងរូបភាពផ្ទៃផែនដីដែលយើងមាន(Ctrl+O) →ចុច Elliptical Marquee Tool ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចក្លឹកគូរពីច្រុងលើ ខាងឆ្វេងទាញទៅច្រុង ក្រោមខាងស្តាំ ដើម្បីកាត់ជាវាងរង្វង់មូល →ចុចមីនុយ Filter →Distort →Spherize (Amount:100%)



→OK →ចុច Ctrl+F ដើម្បី Repeat វាម្តងទៀត →ចុច Ctrl+J →ចុចលើ Move Tool រួចចាប់ទាញវាទៅ ដាក់លើផ្ទាំងលំហការងាររួចលែងម៉ៅ (បើវាស្មើពីក្រោមពពកត្រូវចាប់វាទាញទៅដាក់ពីលើវិញ)

❹ បង្កើត Layer ថ្មីមួយ →ចុច Ctrl ហើយឆ្លើយលើ Thumbnail របស់ Layer ផែនដី →ចុច D ដើម្បីឲ្យ Foreground ទៅជាសខ្មៅ →ចុច Alt+Delete ចាក់ផ្ទៃពណ៌ខ្មៅ →រួចចុចប៊ូតុង Create Layer Mask →រួចដីកដោះរូបច្រវាក់ចេញដើម្បីផ្តាច់វាចេញពីខ្នា ហើយចុចលើ Thumbnail របស់ Layer បន្ទាប់ មកចាប់រំកិលវាចុះក្រោមធ្វើជាស្រមោលដោយ ចុចលើមីនុយ Filter →Blur →Gaussian Blur →កំណត់ Radius= 15 Pixels →OK →និងកំណត់ Opacity=90% →ចុច Ctrl+T រួចទាញពង្រីកវាបន្តិច ។

❺ ឌុបលើក្លឹកលើ Layer ផែនដី →ដីកលើ ☒ Outer Glow →ចុចលើប្រអប់ពណ៌ និងវាយលេខកូដ d7cab8 សេច្យថាហើយចុច Ctrl+C ដើម្បីក្លឹកវាទុក →OK →កំណត់ Blend Mode វាជា Screen -Opacity=35% និង Size=60% →ដីកលើ ☒ Inner Glow →ចុចលើប្រអប់ពណ៌ចុច Ctrl+V ដើម្បី Past វា →OK →កំណត់ Blend Mode វាជា Lighten -Opacity=40% និង Size=60% →OK ។

❻ បង្កើត Composite Snapshot ដោយចុចលើ Layer គេបង្កើត ហើយចុច Ctrl+Alt+Shift+E

→ ចុចលើមីនុយ Filter → Render → Lens Flare → កំណត់ Brightness:75% Lens Type: 35mm Prime
ហើយចាប់ទាញពន្លឺទៅដាក់តែម្តងដែរនឹង → OK ។

២៧. របៀបបង្កើតរោមលើអក្សរ Furry Object

A. របៀបបង្កើតរោមលើអក្សរ



❏ ❶ បើករូបភាពរោមដែលយើងមាន (យើងអាចដោតទូរស័ព្ទរូបភាពនេះ
បានដោយសេរីតាម វិបសាយ graphicburger.com/backgrounds/)

→ ចុចលើ Horizontal Type Tool **T** → វាយពាក្យដែលចង់បង្កើត រួចចាប់ទាញ Layer អក្សរដាក់ពី
ក្រោម Layer រោមសត្វ → ចុចលើ Layer រោមសត្វ ហើយចុច Ctrl ឲ្យជាប់រួចក្លឹកលើ Thumbnail របស់
Layer អក្សរ និងចុចលើប៊ូតុង Create Layer Mask ខាងក្រោម ។

❏ ❷ ចុច Brush Tool → ចុចលើ Open Brush Preset Picker

→ ចុចលើប៊ូតុង Gear តូចមួយនេះ រួចរើសយកពាក្យ DP Brushes

→ ហើយចុចលើ Append

→ ចុច F5 ដើម្បីបង្ហាញផ្ទាំង Brush → ចុចលើ Brush Presets

→ រើសប្រភេទ Brush ជា DP Crackle ដែលមានលេខ 461 ពីមុខ

→ ចុច F5 ដើម្បីបង្ហាញផ្ទាំង Brush វិញ រួចកំណត់ទំហំ Brush

និងកំណត់របស់ Brush ដោយទាញរូបទៅឆ្វេង ឬទៅស្តាំ

→ បន្ទាប់មកចុចលើ ☒ Shape Dynamics ដើម្បីកែរង្វិលជុំរបស់វា

-Size Jitter សំរាប់កំណត់ទំហំនៃការប្រែប្រួល

-Angle Jitter សំរាប់កំណត់រង្វិលរបស់មុំ ជាប្រភេទ Direction

-Roundness Jitter = 0 និងដូរ Control ជា Rotation

→ ចុច F5 ដើម្បីបិទផ្ទាំង Brush វិញ ។

❏ ❸ ចុច D ហើយចុច X → ចុច Ctrl ហើយក្លឹកលើផ្ទៃ Mask

របស់ Layer រោមសត្វ → បន្ទាប់មកចុចលើ Paths Tap

ហើយចុចលើប៊ូតុង Make work Path from Selection

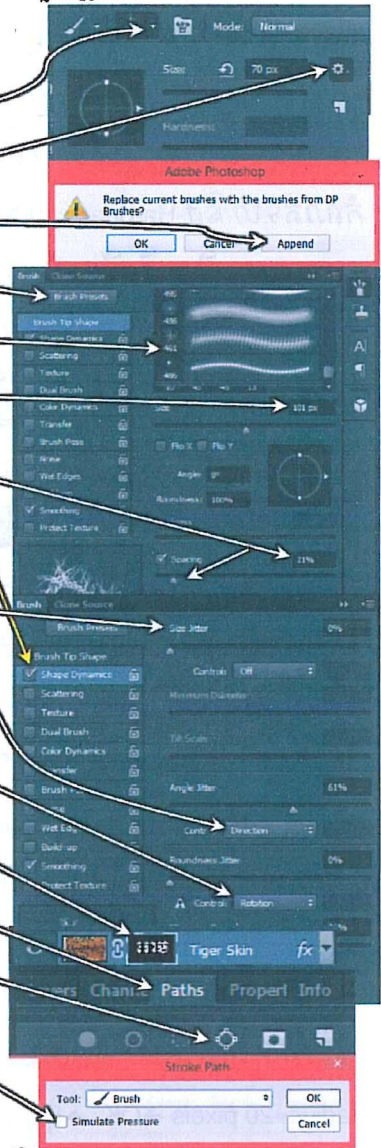
→ ចុច P រួចចុចមើលខាងស្តាំលើផ្ទៃ Path យកពាក្យ Stroke Path

→ ចុច Tool: ជា Brush ហើយដោះដីកចេញពី Simulate Pressure

→ OK ❹ បើសិនជាទំហំរបស់រោមលើអក្សរធំ ឬតូចពេកយើង

ត្រូវចុច Ctrl+Alt+Z ហើយចូលទៅដូរទំហំ Brush ដោយចុច ហើយដូរ Size:

របស់វា និងអត្តសញ្ញាណថា ❸ ខាងលើម្តងទៀត ។



B. របៀបបង្កើតរោងលើរូបភាព

❧ ❶ ចុច Ctrl+O បើករូបភាពដែលចង់ដាក់រោង និងកាត់ផ្ទៃខាងក្រោយចោលទុក

តែរាងរបស់រូបភាព → ចុច Ctrl ហើយក្លឹកលើ Thumbnail របស់វា និងក្លឹកលើ

ប៊ូតុង Create Layer Mask ខាងក្រោម → បន្ទាប់មកអនុវត្តដូចលេខ ❷ ក្នុងចំណុច A ខាងលើ ។



២៨. របៀបធ្វើរូបភាពគងលើគ្នា Overlay

❧ ❶ បើករូបភាពហើយកាត់ផ្ទៃខាងក្រោយវាចេញឲ្យបានស្អាត ឧទាហរណ៍៖ យើងមាន រូបពស់ និងរូបមនុស្សស្រី → បង្កើត Layer Mask ឲ្យវារៀងៗខ្លួន និងដាក់ Layer រូបពស់ នៅពីលើ Layer រូបមនុស្សស្រី រួចរំកិលវាឲ្យចំកន្លែងដែលត្រូវគងលើគ្នា ។

❧ ❷ ចុច D ដើម្បីកំណត់ផ្ទៃមុខក្រោយទៅជាសខ្មៅ → ចុច Ctrl ហើយក្លឹកលើ

Layer Mask របស់រូបមនុស្សស្រី ហើយចុចលើ Layer Mask របស់រូបពស់ ។

❧ ❸ ចុច B ដើម្បីប្តូរទៅជា Brush Tool និងរើសប្រភេទ Brush ជា Hard Round

កំណត់ទំហំ និង-Hardness:100% -Mode: Normal -Opacity:100% ហើយយកវាទៅជូត

តាមរាងសេឡិចដើម្បីឲ្យវាបង្ហាញរូបមនុស្សស្រីមកផ្ទៃខាងមុខ → បើយើងលប់ខុស ឬប្រែ

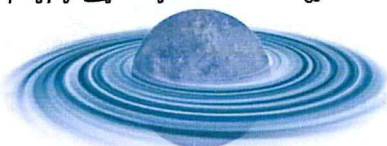
ត្រូវចុច X ហើយជូតលើផ្ទៃដែលលប់ខុសឲ្យត្រឡប់មកវិញ អនុវត្តដូច្នេះរហូតសំរេចលទ្ធផល ។



២៨.១ របៀបធ្វើរង្វង់មូលព័ទ្ធជុំវិញភព

❧ ❶ បើករូបភាពផ្ទាំងថ្ម ដែលយើងមាន (Ctrl+O)

→ ចុច Elliptical Marquee Tool  ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចក្លឹកគូរពីច្រុងលើខាងឆ្វេងទាញទៅច្រុងក្រោម ខាងស្តាំ ដើម្បីកាត់ជាវង់រង្វង់មូល → ចុចមីនុយ Filter → Distort → Spherize កំណត់(Amount:100%) → OK → ចុច Ctrl+F ដើម្បី Repeat វាម្តងទៀត → Ctrl+J → ចុចលើ Move Tool រួចចាប់ទាញវាទៅដាក់លើផ្ទាំង លំហរពពលរួចលែងម៉ៅ ។



❧ ❷ បង្កើត Layer ថ្មីមួយទៀត → ចុចលើមីនុយ Filter → Render → Cloud → ចុចម្តងទៀតលើមីនុយ Filter → Distort → Twirl ទាញAngle វាទៅស្តាំឲ្យអស់=999 → OK → ចុច Elliptical Marquee Tool 

ចុច Alt ឲ្យជាប់រួចក្លឹកគូរពីចំណុចកណ្តាលនៃរង្វង់ក្នុង → ចុចម៉ៅខាងស្តាំលើ សេឡិច យកពាក្យ Feather ហើយកំណត់ Feather Radius=40 pixels → OK → ចុចម៉ៅខាងស្តាំម្តងទៀតយកពាក្យ Select Inverse ហើយចុច Delete → ចុច Ctrl+D ។ ដាក់ (ម៉ៅ្រី) ឲ្យចំណុចកណ្តាលនៃរង្វង់ក្នុង ចុច Alt រួចក្លឹក គូរកាត់ឲ្យសមល្មម → ចុចម៉ៅខាងស្តាំលើ សេឡិច យកពាក្យ Feather ហើយកំណត់ Feather Radius=20 pixels → OK → ចុច Delete ដើម្បីកាត់ផ្ទៃខាងក្នុងចោល → ហើយចុច Ctrl+D ។

❧ ❸ ចុច Ctrl+T ដើម្បីពង្រីក ឬបង្រួម រួចចុច (ម៉ៅ្រី) ខាងស្តាំ យកពាក្យ Perspective បន្ទាប់មក

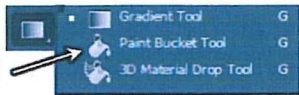
ចាប់ទាញពង្រីកផ្ទាំងខាងក្រោមឲ្យធំដូចជាវាង 3D រួចរំកិលទៅដាក់ឲ្យគងលើ Layer របស់ផ្ទាំងថ្មី ។
 ៤ ចុច Ctrl ហើយក្លឹកលើ Thumbnail របស់ Layer ផ្ទាំងថ្មី រួចដាក់ Mask លើវា → ធ្វើដូចគ្នាទៅលើ Layer របស់រង្វង់ក្នុង → ចុច Ctrl ហើយក្លឹកលើ Mask របស់ផ្ទាំងថ្មី ដើម្បីបង្ហាញស្នាមកាត់រង្វង់មូល → ហើយចុចលើ Mask របស់ Layer រង្វង់ក្នុង → ចុច D ហើយចុចលើ Brush Tool  បន្ទាប់មកយកដក់ទៅដូតលប់លើផ្ទៃរង្វង់ក្នុងដែលគងពីលើផ្ទាំងថ្មី → ហើយចុច Ctrl+D ។

២៩. របៀបធ្វើរូបផុសលើសន្លឹកសៀវភៅ

១ បើករូបភាពដែលត្រូវធ្វើ → ចុច Ctrl+A → ចុចមីនុយ Select → Save Selection → ចុច OK → ចុច Quick Selection Tool  យកវាមកសេចក្តីចកាត់រូបភាពមនុស្ស → ហើយចុច Ctrl+J ដើម្បីកាត់ចេញជា Layer ថ្មី ។
 ២ ចុចលើ Layer Background ខាងក្រោម → ហើយចុចលើមីនុយ Image → Canvas Size រួចដូររង្វាស់ជា Percent និង Width=130, Height=130 → OK → ចុច Ctrl+0 ដើម្បី Fit Document to the Screen → ចុចលើ Channels Tap រួចចុច Ctrl ក្លឹកលើ Alpha 1 → ចុចលើ Layers Tap វិញ ហើយចុច Ctrl+J ដើម្បីកាត់វាចេញជា Layer ថ្មី → ចុច Layer Background ម្តងទៀត → ហើយចុចលើ Gradient Tool  → ចុចលើ Gradient Bar ដើម្បីបើក Gradient Editor → រើសយកប្រអប់ Black, White នៅលេខរៀងទី៣ → OK → ចុចចំណុចកណ្តាលនៃរូបភាព ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចក្លឹកអ្នកទាញចុះក្រោម ហើយលើសម៉ៅ។
 ៣ ចុចលើ Layer 2 ហើយចុច Ctrl ឲ្យជាប់រួចក្លឹកលើ Thumbnail របស់ Layer រូបមនុស្សដែលយើងបានកាត់វាចេញពី Background និងចុច បិទភ្នែកវា → ចុចលើមីនុយ Select → Modify → Expand វាយលេខ 2 ចូលក្នុងប្រអប់ → រួចចុច OK → ចុចលើមីនុយ Edit → Fill កំណត់ Use: ជា Content-Aware → OK → Content-Aware វានឹងចាក់សេចក្តីចកាត់មួយនឹងផ្ទៃ background → Ctrl+D ដើម្បីដោះសេចក្តីចកាត់ចេញ → យ៉ាងណាក៏ដោយក៏រូប background របស់យើងមិនស្អាត 100% នោះដើរ ដូច្នេះយើងត្រូវកែលើវាដោយចុចលើ Clone Stamp Tool  ចុច Alt ហើយក្លឹកចម្លងគំរូលើផ្ទៃ background រួចយកវាទៅដូតកន្លែងដែលមើលទៅមិនស្អាត (ធ្វើដូច្នេះរហូតដល់បាត់ស្នាមអស់) ។
 ៤ ដាក់ស៊ីមឲ្យរូបភាព ដោយបង្កើត Layer ថ្មីមួយ → ដាក់ឈ្មោះ BORDER → ចុច Ctrl ហើយក្លឹកលើ Thumbnail របស់ Layer 2 → ចុចលើមីនុយ Edit → Stroke កំណត់ Width=20 px និងរើសពណ៌ស → ហើយចុច OK → ចុច Ctrl+D ដើម្បីដោះសេចក្តីចកាត់ចេញ → ហើយចុច Ctrl+T ឲ្យបង្ហាញ Transform Tool → ចុច Ctrl+Shift+Alt ឲ្យជាប់ រួចចាប់ទាញផ្ទាំងក្រោមទៅកៀនឲ្យទល់នឹងរឹមខាង ធ្វើដូចគ្នាដោយចាប់បង្អួចផ្ទាំងខាងលើ និងចុច Shift ឲ្យជាប់រួចចាប់ទាញខ្សែរបណ្តោយខាងលើចុះក្រោម → រួចចុច Enter
 ៥ ចុច Ctrl ឲ្យជាប់រួចក្លឹកលើ Thumbnail របស់ Layer BORDER → ចុច Q ដើម្បីឲ្យវាបង្ហាញ



Quick Mask → ចុចលើ Paint Bucket Tool



ចុច X ដើម្បីដូរផ្ទៃសង្ខេប



រួចយកវាមកចាក់លើផ្ទៃខាងក្រោយរបស់ Layer BORDER → ហើយចុច Q វិញ → ចុច Ctrl+Shift+I ដើម្បី Invert Selection → ចុចលើ Layer 2 ហើយចុចប៊ូតុង Add Layer Mask ខាងក្រោម ។

៦ ចាក់បំពេញផ្ទៃទេវតាសំសររបស់ Layer 2 ដោយចុចលើ Rectangular Marquee Tool



បន្ទាប់មកយកវាមកសេចក្តីចកាត់ពាក់កណ្តាលផ្ទៃទេវតា → ចុចលើម៉ឺនុយ Edit → Fill កំណត់ Use: ជា Content-Aware → OK ធ្វើដូច្នេះសំរាប់ម្ខាងទៀត ។ → ចុចបិទភ្នែក Layer Background ខាងក្រោម → ចុចលើ Layer BORDER → ចុច Ctrl+Shift+Alt+E ដើម្បី make a Composite Snapshot និងដាក់ឈ្មោះ វាថា PAPER ។ ដូច្នេះយើង អាចលប់ Layer 2 និង Layer BORDER ចោលដោយចាប់ទាញវាដាក់ក្នុង ក្នុងសំរាមខាងក្រោម ។

៧ ចុចបើកភ្នែក Layer Background វិញ ហើយចុចលើម៉ឺនុយ View ចុចចំពោះ Rulers និង Snap → ចុច Ctrl+T រួចយកវាចាប់ទាញបន្ទាត់ជួរឈរខាងឆ្វេងទៅកណ្តាល ពេលនោះវានឹងរក ចំពាក់កណ្តាលដោយអូតូម៉ាទិច បើសិនជាយើងមើលមិនឃើញបន្ទាត់ត្រឹមនេះ សូមចុច Ctrl+H ។

→ ចុចលើ Rectangular Marquee Tool រួចយកវាមកសេចក្តីចកាត់ Layer PAPER ជាពីរផ្ទាំង ឆ្វេង និងស្តាំដាច់ពីគ្នា → សេចក្តីចកាត់ឲ្យចំពាក់កណ្តាលនៃបន្ទាត់ត្រឹម ហើយចុច Ctrl+J ដាក់ឈ្មោះវាថា Page_1 → ចុចលើ Layer PAPER និងកាត់មួយចំហៀងទៀតចុច Ctrl+J ដាក់ឈ្មោះវាថា Page_2 → ចុច Ctrl+T ឲ្យវាបង្ហាញ Transform Tool និងចុច Ctrl+Shift ឲ្យជាប់រួចចាប់ទាញចំណុចកណ្តាលនៃ Transform ខាងស្តាំទៅលើបន្តិច បន្ទាប់មកចាប់អូសបន្ទាត់ត្រឹមឲ្យមកប៉ះនឹងផ្ទៃលើរបស់វា → ចុច លើ Layer Page_1 ហើយចុច Ctrl+T រួចចាប់ទាញ Transform កណ្តាលខាងឆ្វេងទៅលើឲ្យប៉ះនឹងខ្សែរ បន្ទាត់ត្រឹមខាងលើ → ចាប់ទាញបន្ទាត់ត្រឹមជួរឈរមកដាក់ឲ្យចំពាក់កណ្តាលនៃ Page_1 និង Page_2 និងបន្ទាត់ត្រឹមជួរដេកដាក់ប្រហែល 2 ភាគ 3 ខាងក្រោមនៃទំព័រទាំងពីរ → ចុចមើលខាងស្តាំលើ Transform យកពាក្យ Warp រួចចាប់ទាញពត៌រវាមកខាងក្រោមនៃទំព័រទៅលើឲ្យប៉ះនឹងបន្ទាត់ត្រឹមជួរ ដេក → ធ្វើដូចគ្នាចំពោះ Page_2 → Duplicate Page_1 និង Page_2 ហើយរើរវាមកឲ្យខុសៗ គ្នា

៨ ធ្វើឲ្យទំព័រទី១ និងទំព័រទី២មើលទៅពណ៌ខុសគ្នាបន្តិច ដោយចុចលើ Layer Page_1 ហើយ ចុច Ctrl+L និងទាញ Input Black ចូលក្នុងបន្តិចឲ្យរាងខ្មៅ → OK ។

៩ ដាក់ស្រមោលឲ្យទំព័រខាងក្រោម ដោយចុចលើ Layer PAPER ហើយ Ctrl ក្តឹកលើ Thumbnail របស់វា → ចុចលើម៉ឺនុយ Select → Modify → Feather កំណត់ Feather Radius=10 pixels → OK → ចុច Ctrl ឲ្យជាប់រួចចំពាក់លើប៊ូតុង Create New Layer ដើម្បីបង្កើត Layer ថ្មីមួយពីក្រោមវា → ចុច Alt+Delete ដើម្បីចាក់ពណ៌ខ្មៅ និងបន្ថយ Opacity=30% រួចរំកិលវាចុះក្រោមបន្តិច ។

១០ ចុចបើកភ្នែក និងឌីបភ្នែក Layer រួចមកស្ទង់ → ចុច Drop Shadow ដើម្បីដាក់ស្រមោលឲ្យវា ។

៣០. របៀបធ្វើផ្ទៃប៉ោមធ្លាក់ក្នុងទឹក

❏ ❶ ចុច Ctrl+N ដាក់ឈ្មោះថា Water Drop និងរើស Preset:

ជា International Paper - Size: A4 និង Resolution:300 Pixels/Inch

→ OK ជាដំបូងយើងត្រូវចាក់ពណ៌ផ្ទៃជាមុនសិន ដោយចុចលើ

Gradient Tool  និងកំណត់ជា Radial Gradient

→ ចុច Gradient Bar រួចរើសយកជាប្រភេទ Black, White

→ ចុចលើចំណុចខ្មៅដែលនៅខាងក្រោមនៃបន្ទាត់ Gradient

ហើយចុចលើបអប់ Color: ខាងក្រោមដើម្បីផ្លាស់ពណ៌របស់វា

ដោយវាយលេខកូដ 03d3ff → OK → ចុចលើចំណុចពណ៌សម្តង ផ្លាស់ពណ៌ដោយវាយលេខកូដ 288cfd

→ ដាក់បន្ទាត់គ្រឹះចំណូលជួរដេក និងជួរឈរដើម្បីវាយស្រួលធ្វើការងារ ដោយចុចលើមីនុយ

View → New Guide → ចុចន្ទីក៍ Horizontal សំរាប់ជួរដេក រួចវាយកំណត់ Position= 50% → OK → ធ្វើ

ដូច្នេះម្តងទៀតរួចកំណត់យក Vertical សំរាប់ជួរឈរ រួចវាយកំណត់ Position= 50% ដែរ → OK

→ បន្ទាប់មកយកទៅទៅគួរចំពាក់កណ្តាលនៃបន្ទាត់គ្រឹះហើយទាញទៅលើ ។

❏ ❷ បង្កើត Layer ថ្មីមួយធ្វើជាដំណាក់ទឹក ហើយចុចលើ Brush Tool  → ចុច F5 ដើម្បីបង្ហាញ

ផ្ទាំង Brush Presets → ចុចលើ Brush Presets និងរើសប្រភេទជក់ជា Spatter 27 pixels

→ ប្តូរទំហំរបស់ជក់ ដោយចុចលើ  (Keyboard) [ឬ] ហើយយកវាមកគូរលើផ្ទៃការងារ ។

❏ ❸ ចុច Lock Transparent Pixels ដើម្បីចាក់សោរ

→ ចុចលើមីនុយ Filter → Render → Cloud

→ ចុចលើមីនុយ Filter → Filter Gallery → កំណត់យកជាប្រភេទ Plastic Wrap

→ ចុចលើមីនុយ Filter → Filter Gallery ម្តងទៀត → កំណត់យកជាប្រភេទ Chrome

→ ចុចលើមីនុយ Edit → Fade Filter Gallery -Opacity=100% និងផ្លូវ Mode: Overlay

❏ ❹ ចុច Ctrl+T ហើយចុចទៅខាងស្តាំយកពាក្យ Warp រួចចាប់ទាញពត់វាចុះក្រោម

បន្ទាប់មកចុច Enter និងផ្លូវ Mode របស់វាជា Hard Light → យក  មកកាត់វាពាក់កណ្តាលចេញ

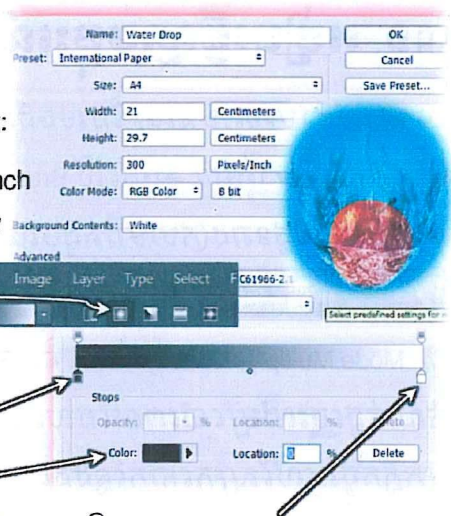
→ ចុចលើមីនុយ Layer → New → Layer Visa Cut (Ctrl+Shift+J) បន្ទាប់មកដាក់

ឈ្មោះ Layer ទាំងពីរថា Top Splash និង Bottom Splash → ចុចលើ Smudge Tool 

រួចយកវាទៅជូតទាញលើគែមរបស់ Layer Bottom Splash ដើម្បីធ្វើជាខ្សែទឹកសងខាង ។

❏ ❺ បើករូបភាពផ្ទៃប៉ោម កាត់ផ្ទៃខាងក្រោយចោលឲ្យអស់រួចចាប់ទាញវាមកដាក់ពីក្រោម Layer

ទឹកទាំងពីរ → ពង្រីក ឬបង្រួមវាឲ្យសមនឹងទំហំរបស់តំណក់ទឹក ហើយចុច Enter ។



៣១. របៀបធ្វើស្នាមឆ្នុះលើស្បែក

❶ បើករូបភាពមនុស្ស ដែលចង់យើងមាន
 → បង្កើត Layer ថ្មីមួយ → ចុចលើ Brush Tool
 និងផ្លូវពណ៌ផ្ទៃខាងក្រហមដិតដូចឈាម



ជូរ Mode: Multiply, Opacity: 100% និង Flow: 30%

កំណត់ដូច្នេះដើម្បីស្នាមឆ្នុះលើស្បែកដែលយកជាក់
 មកក្លឹកដូចលើស្បែកស្នាមឆ្នុះដដែលៗ ច្រើនដង វានឹងធ្វើឲ្យ
 ពណ៌ឡើងក្រហមដិតបន្តិចម្តងៗ រហូតដល់ជំនឿ - យើងក៏អាច
 ចូលទៅកំណត់ប្រភេទផ្សេងៗ ទៀតរបស់ជាក់ ដោយចុច F5 ។

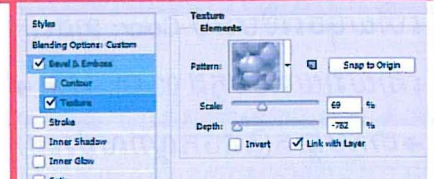


❷ ខូបិលក្លឹកលើ Layer ថ្មីនេះ ដើម្បីបើក Layer Style Window ចុច ☒ Bevel & Emboss និងកំណត់:

-Style: Outer Bevel, -Technique: Smooth, -Depth: 50-70%, -Direction: Down, -Size: 5-7 px,

-Soften: 2 px, -Angle: ជាទិសរបស់ស្រមោល ចាប់ទាញបង្វិលវាឲ្យស្របនឹងស្រមោលរូបភាព,

-ផឹកត្រង់ប្រអប់ពណ៌ពីមុខ Shadow Mode: រួចយកវាទៅផឹកស្នាមឆ្នុះលើផ្ទៃមុខដែលមានពណ៌រាងក្រ
 ម៉ៅ → OK និងផឹកត្រង់ប្រអប់ពណ៌ពីមុខ Highlight Mode: រួចយកវាទៅផឹកស្នាមឆ្នុះលើផ្ទៃមុខដែលមាន
 ពណ៌ខ្លាំងជាងគេ → OK បន្ទាប់មកផឹកពីមុខ ☒ Texture និងរើស Pattern: ជារូបពពុះសាប៊ូ ហើយ
 កំណត់ Scale: និង Depth: របស់វា ទៅតាមទំហំរូបរបស់យើង → ពេលកំណត់រួចហើយចុច OK ។



❸ យកជាក់ទៅក្លឹកដូចលើផ្ទៃមុខជារាងស្នាមឆ្នុះៗ និងកំណត់ Mode: របស់ Layer ជា Multiply
 → បង្កើត Layer មួយទៀតហើយក្លឹកគូរស្នាមឆ្នុះ (ដើម្បីកុំឲ្យ Effect ពី Layer មួយទៅដាក់លើ Layer
 មួយទៀតនោះ យើងត្រូវ៖ ចុចម៉ៅខាងស្តាំលើ Layer ដែលមាន Effect យកពាក្យ Copy Layer Style
 ហើយចុចម៉ៅខាងស្តាំលើ Layer ដែលអត់ Effect យកពាក្យ Past Layer Style ឬតាមវិធីម្យ៉ាងទៀត
 ដោយ ចុច Alt ឲ្យដាច់ រួចចាប់ទាញ Effect ទៅដាក់លើ Layer អត់ Effect រួចលែងម៉ៅជាការស្រេច ។

❹ យើងក៏អាចយករូបស្នាមដំណក់ឈាមហូរដែលមានស្រាប់ៗ ពីអ៊ីនធើណែតក៏បាន ដោយ
 ដោយឡែកយករូបភាពឈាមជាប្រភេទ PNG ដែលជាប្រភេទរូបភាពដែលគ្មាន Background រួចកាត់
 វា យកមកដាក់ពីក្រោមស្នាមប្រហោងលើផ្ទៃមុខ និងកំណត់ Mode: វាជា Hard light ។

❺ ចង់ Layers ទាំងអស់បញ្ចូលគ្នា លើកលែងតែ Layer ផ្ទៃមុខ - ចុចលើ Layer ទីមួយ ហើយចុច
 Shift ឲ្យដាច់ រួចចុច Layer លើគេបង្អស់ បន្ទាប់មកចុច Ctrl+G ។

៣២. របៀបកែរូបពីឆាត់ទេវស្តម



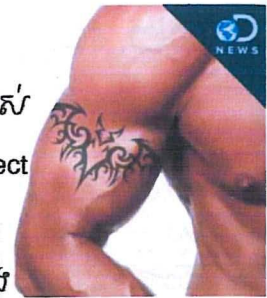
🔧 ❶ បើករូបភាពដែលចង់កែ → ចុចលើម៉ឺនុយ Filer → Liquify រួចចុចដំកើពីមុខ ☒ Advanced Mode

ស្វែងយល់អំពីគ្នាទីបស់ Tool នីមួយៗ ហើយយកវាមកអនុវត្តលើរូបរបស់អ្នក៖

- ❶ A Forward Warp Tool (W): គឺសំរាប់ចាប់ទាញពត៌រូបឲ្យខុសពីទ្រង់ទ្រាយដើម
- ❷ B Reconstruct Tool (R): គឺសំរាប់ជូតឲ្យរូបភាពបង្ហាញទ្រង់ទ្រាយដើមមកវិញ
- ❸ C Smooth Tool (E): គឺសំរាប់បន្ថយការកែរូបភាពបន្តិចម្តងៗ ពេលណាយើងកែវាជ្រុល
- ❹ D Twirl Clockwise Tool (C): គឺសំរាប់ធ្វើឲ្យរូបបង្ហាញជាទឹកកក
- ❺ E Pucker Tool (S): គឺសំរាប់ធ្វើឲ្យរូបភាពរួមសាច់ចូលគ្នា
- ❻ F Bloat Tool (B): គឺសំរាប់ធ្វើឲ្យរូបភាពរីកប៉ោង
- ❼ G Push Left Tool (O): គឺសំរាប់រុញរូបភាពឲ្យចូលទៅខាងឆ្វេង
- ❽ H Freeze Mask Tool (F): គឺសំរាប់គូរដាក់ Mask លើរូបភាពកុំឲ្យកែបាន
- ❾ I Thaw Mask Tool (D): គឺសំរាប់លប់ ចេញវិញ
- ❿ J Hand Tool (H): គឺសំរាប់ចាប់រូបភាពរំកិលលើផ្ទៃការងារ ពេលណាដែលយើងពង្រីកវាធំ
- Ⓚ K Zoom Tool (Z): សំរាប់ចុចពង្រីក ឬចុច Alt ហើយដឹកដីបង្កើនរូបភាពលើផ្ទៃការងារ

🔧 ❷ បើយើងចង់កែរូបភាពកុំឲ្យបាត់ទ្រង់ទ្រាយដើម ដូចជាជួរដុំមុខ, ជ័រអាវ ឬគន្លាក់ដៃជាដើម គឺយើងត្រូវគូរ Mask ស្មើនឹងទាំងអស់នោះ ហើយសឹមចាប់ផ្តើមធ្វើការងារ ។

៣៣. របៀបធ្វើស្នាមសាក់លើស្បែក Tattoo



❏ ❶ បើករូបភាពដែលចង់ធ្វើ ហើយកាត់ផ្ទៃខាងក្រោយចោលទុកតែរាងរបស់ រូបភាព → ប្រើ Quick Selection Tool  មកសេឡិចកាត់ → ចុចលើមីនុយ Select → Save Selection → OK ចុច Ctrl+D ដោះសេឡិចចេញ ។

❏ ❷ ចុច Ctrl+J ដើម្បីក្លាស់វា → ចុចលើមីនុយ Filter → Blur → Gaussian Blur និង វាយកំណត់វា 2 px → OK → ចុចលើមីនុយ File → Save As ដាក់ឈ្មោះវា Displacement ហើយ Save វា ដាក់នៅលើ Desktop ដើម្បីងាយស្រួលរក បន្ទាប់មកចាប់ទាញ Layer 1 នោះដាក់ក្នុងធុងសំរាម ។

❏ ❸ បើករូបដែលត្រូវធ្វើជាស្នាមសាក់ → យក Magic Wand Tool  មកសេឡិចកាត់វា ហើយចុច Ctrl+J → ចុច V ដើម្បីប្តូរទៅជា Move Tool ហើយចាប់ទាញវាយកទៅដាក់លើ ផ្ទាំងរូបភាពមនុស្ស ហើយលែងម៉ៅ → ចុច Ctrl+T ហើយយកម៉ៅទៅដាក់ពីលើឲ្យចេញជារាងក្បាលឲ្យឃើញកោងពីរដាច់ គ្នា រួចចាប់បង្វិលវាឲ្យទ្រូងស្របតាមរូបភាពរបស់យើង ចុចក្នុងផ្ទៃ Transform ទាញវាយកទៅដាក់ ឲ្យចំទីតាំង រួចចុច Enter ។ ជាទូទៅរូបសាក់ដែលនៅលើស្បែកគឺរាងក្រាលបន្តិច ដូច្នេះយើងត្រូវ ចុចលើមីនុយ Filter → Blur → Gaussian Blur ហើយវាយកំណត់វា 1 px → OK → ចុចលើមីនុយ Filter → Distort → Displace វាយកំណត់ Horizontal Scale និង Vertical Scale =5 ចុចឆែកត្រង់ ☐ Stretch To Fit និង ☐ Repeat Edge Pixels → OK ចូលទៅរើសយក Displacement ដែលបាន Save ទុកលើ Desktop ហើយចុច Open ។

❏ ❹ ចុច Ctrl+J ដើម្បីបង្កើតថ្មីលើ Thumbnail របស់ Layer រូបសាក់ → បន្ទាប់មកចុចលើ Channels Tap ចុច Ctrl+Alt+Shift ហើយក្លាស់លើ ឈ្មោះ Alpha 1 ដែលយើងបាន Save ទុកនៅក្រោមគេបង្អស់ ដើម្បី ដកសេឡិចចេញពីគេមររបស់រូបភាពមនុស្ស → ចុចលើ Layers Tap វិញ ហើយចុចលើប៊ូតុង Create Layer Mask ខាងក្រោម និងផ្លូវ Mode: របស់វាជា Soft Light ។

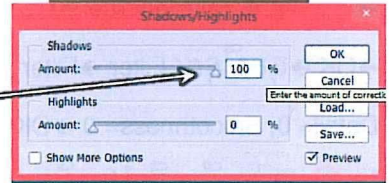
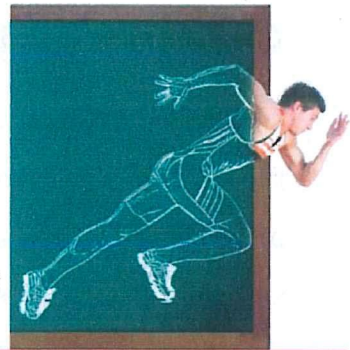
❏ ❺ ចុច Ctrl+Shift+Alt+E ដើម្បី Make a Composite Snapshot → ក្នុងវាមួយទៀតដោយចុច Ctrl+J → ចុច Alt ឲ្យដាច់រួចចាប់ទាញ Mask របស់ Layer រូបសាក់ទៅដាក់លើ Layer ដែលបានក្លាស់ → ចុច លើ Thumbnail របស់រូបភាព ហើយចុចលើប៊ូតុង Adjustment  និងឆែកលើ Hue/Saturation -Saturation=-30 និង -Lightness=-40 → ដាក់ Clip ដោយចុច Ctrl+Alt+G (ដាក់ Clip គឺដើម្បីឲ្យ Effect មាន ឥទ្ធិពលតែលើ Layer មួយដែលនៅពីក្រោមវាប៉ុណ្ណោះ) ។

❏ ❻ ចុចលើ Properties Tap ហើយចាប់ទាញរន្ទាបរបស់ Hue: ដើម្បីប្តូរពណ៌របស់រូបសាក់។

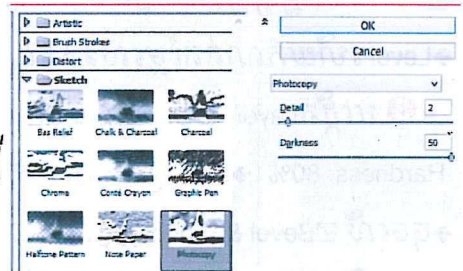


៣៤. របៀបបំប្លែងរូបភាពទៅជាគំនូរដ៏ស

❏ ❶ បើករូបភាពដែលចង់ធ្វើ ហើយកាត់ផ្ទៃខាងក្រោយចោលទុកតែ រាងរូបសរុបរូបភាព → ប្រើ Quick Selection Tool  មកសេឡិចកាត់ → ចុច Ctrl+Shift+I ដើម្បី Invers Selection → ចុច Ctrl+J ពីរដងកាត់វា ចេញជា Layer ថ្មី២ → ចុចម៉ៅខាងស្តាំរើសយក Convert to Smart Object → ចុចបិទភ្នែក Layer ដែលនៅពីក្រោមវា → បន្ថែមពន្លឺឲ្យស្រមោល ដោយចុចលើមីនុយ Image → Adjustment → Shadow/Highlights រួចកំណត់ Shadow ត្រង់ Amount=100% ហើយចុច OK



❏ ❷ ចុចមីនុយ Filter → Filter Gallery → Sketch → Photocopy កំណត់ Detail=2, Darkness=50 → OK ។



❏ ❸ ចុច Ctrl ហើយក្លឹកលើ New Layer ដើម្បីបង្កើត Layer ថ្មី មួយពីក្រោមវា → ចាក់វាពណ៌ខ្មៅ ដោយចុច Ctrl+Delete

→ ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចក្លឹក Layer ខាងលើគេបង្អស់ រួចចុចម៉ៅ ខាងស្តាំយកពាក្យ Convert to Smart Object និងផ្លូវ Mode របស់វាជា Screen ឬក៏ Lighter Color ។

❏ ❹ លប់ចំណុចអុចៗ ដែលមាននៅក្នុងរូបភាពចេញ ដោយចុចលើ Layer Mask  ហើយចុច លើ Pencil Tool  កំណត់ -Size: និង Hardness=100%, -Opacity=100% → ចុច Enter រួចយកវាមកដូតលប់ចំណុចអុចៗ សដែលមាននៅក្នុងផ្ទៃរបស់រូបភាពដ៏ស ។

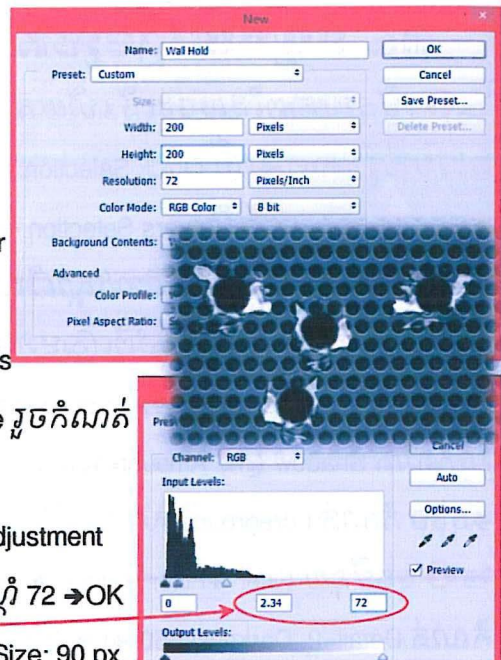
❏ ❺ ធ្វើឲ្យរូបគំនូររាងព្រាកដាមៗ ដូចស្នាមដ៏ស ដោយចុចលើមីនុយ Filter → Noise → Add Noise... → កំណត់ Amount=70% និងដឹកពីមុខ Gaussian → OK ។

❏ ❻ ឌុបលក្ខណៈលើ Smart Object រួចក្លឹកលើប៊ូតុង  ខាងក្រោម → ចុចលើ Stroke រួចកំណត់ -Size: 2 px, -Position: Center, -Blend Mode: Dissolve, -Opacity: 60% និង -Color ជាពណ៌ស → OK → បិទផ្ទាំង Smart Object ចោល ហើយចុចលើ Yes ។

❏ ❼ ចុចបើកភ្នែក Layer រូបមន្តស្បែកដែលនៅខាងក្រោម → យក Rectangular Marquee Tool  មកកាត់រូបភាពពីខាងឆ្វេងចេញ → ចុចលើមីនុយ Select → Modify → Feather វាយកំណត់ 10% → OK ហើយចុច Delete → ចុចលើ Layer (Smart Object) ហើយចុចម៉ៅខាងស្តាំយកពាក្យ Rasterize Layer → យក Rectangular Marquee Tool  មកសេឡិចកាត់រូបភាពពីខាងស្តាំចេញឲ្យដល់ចំណុចប្រសប់ នៃមុខកាត់ → ចុចលើមីនុយ Select → Modify → Feather វាយកំណត់ 10% → OK → ចុច Delete ។

៣៥. របៀបធ្វើប្រហោងឆ្កុះ

❏ ❶ ចុច Ctrl+N ហើយកំណត់ -Width: 200 Pixels
 -Height: 200 Pixels និង -Resolution: 72 Pixels/Inch →OK
 →Duplicate វាដោយចុច Ctrl+J →ចុចម៉ែត្រ Filter →Render
 →Clouds →ចុចម៉ែត្រ Filter →Render →Difference Clouds
 →ចុចម៉ែត្រ Filter →Noise →Median កំណត់ Radius: 4 pixels
 →OK →ចុចម៉ែត្រ Filter →Filter Gallery →Sketch →Chrome រួចកំណត់
 Detail= 0, Smoothness= 0 →OK ។



❏ ❷ ដាក់ពន្លឺឲ្យភ្លឺខ្លាំងបន្តិច ដោយចុចម៉ែត្រ Image →Adjustment
 →Level ហើយកំណត់តម្លៃលេខកណ្តាល 2.34 និងខាងស្តាំ 72 →OK

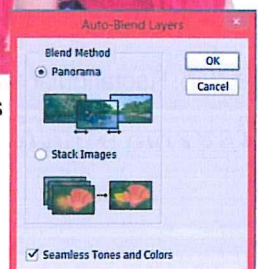
❏ ❸ បង្កើតLayer ថ្មីៗ →ចុចលើ Brush Tool និងកំណត់ -Size: 90 px,
 -Hardness: 80% →Enter រួចយកវាមកក្លឹកមួយចំណួនរូបភាព ធ្វើជាប្រហោង →ចុចលើ **fx**
 →ចុចលើ ☒ Bevel & Emboss កំណត់ Direction: ⌚Down, -Size: 8 px និង Angle: 90°
 →ចុចលើ ☒ Inner Glow -Size: 16 px និងកំណត់ពណ៌វាវាងប្រផេះ →OK ។

❏ ❹ ចុចលើ Layer1 →ចុចលើ Quick Selection Tool មកសេឡិចកាត់តាមរាងជុំវិញរង្វង់ដែល
 យើងចង់បាន →ចុច Ctrl+Shift+I ដើម្បី Invers Selection →ចុច Delete →ចុច Ctrl+D →ចុចលើ **fx**
 →ចុច ☒ Drop Shadow រួចកំណត់ Distance: 2 px និង Size: 2 px →OK ។

❏ ❺ ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចលើ Layer រង្វង់មូល →ចុច Ctrl+G ដើម្បីចងវាជាប្រមូលមួយ →ហើយចាប់
 ទាញយកទៅដាក់លើផ្ទាំងរូបភាពដែលរបស់អ្នក និងដូរ Mode ជា Hard Light ។

៣៦. របៀបដូរមុខ

❏ ❶ បើករូបភាពពីរដែលចង់ចំពីមុខដូចគ្នា ។
 ❏ ❷ កាត់យករង្វង់មុខរូបទីមួយ រួចទាញយកទៅដាក់លើ
 រូបទីពីរ →ចុច Ctrl+T ពង្រីក ឬបង្រួម និងបង្វិលវាឲ្យសមគ្នា ។
 ❏ ❸ ចុចលើ Layerមុខទី១ ចុច Ctrl ហើយក្លឹកលើ Layer មុខ
 ដែលកាត់មកដាក់ →ចុចម៉ែត្រ Select →Modify →Contract
 វាយលេខ3 →OK →ចុច Delete លប់វាចោល →ចុច Ctrl+D ។
 ❏ ❹ សេឡិច Layer មុខទាំងពីរ ហើយចុចលើម៉ែត្រ Edit →Auto-Blend Layers
 ដាក់ ☐ Panorama និង ☒ Seamless Tones and Colors →OK ។



៣៧. របៀបកាត់រូបមនុស្ស និងទេសភាពចូលគ្នា

❏ ❶ បើករូបមនុស្ស(ស្រីដែលចង់កាត់ពីចំហៀង យក Quick Selection Tool  មកសេចក្តីចកាត់រូបភាពចេញពី Background ហើយចុច Ctrl+J → ចុច Ctrl+Shift+U → បើសិនជារូបភាពរបស់យើងមានពណ៌ខ្លាំងពេកចុច Ctrl+L ហើយ ចាញ Input Black ចូលក្នុងបន្តិច → OK → ចុច Ctrl+J ដើម្បីកូពីវាមួយទៀត → ចុចលើប៊ូតុង  យកពាក្យ Gradient Overlay រួចកំណត់ Blend Mode: ជា Multiply -ចុចលើ Gradient Bar ហើយចុចលើ Black,White → OK -កំណត់ Angle: -180° -Scale:50% → OK → ដើម្បីឲ្យរូបភាពមានពណ៌បន្តិចវិញគឺយើងត្រូវចុចលើប៊ូតុង Layer Mask ខាងក្រោម ហើយ ចុចលើ Brush Tool ដូរទំហំរបស់ជក់ឲ្យសមស្រប -Hardness: 0%, -Opacity: 100% និង Flow: 100% → ចុច Enter យកវាមកដូតកាត់ផ្ទៃមុខពីលើចុះក្រោម ។



❏ ❷ ចុចលើ Background រូបភាពខាងក្រោម → ចុច Ctrl+Shift+N → ចុច OK ដើម្បីបង្កើត Layer ថ្មីៗ → ចុច Ctrl+Delete ដើម្បីចាក់ផ្ទៃពណ៌ស ។

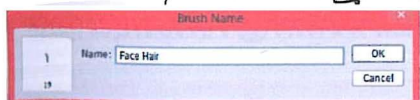
❏ ❸ ចុច Ctrl+O ហើយបើករូបទេសភាព → ចុច Ctrl+Shift+U → ចុច Dodge Tool  → ចុច D ដើម្បីកំណត់ Foreground សង្កេត ហើយចុច X → ដូរ Range:ជា Highlights → ចុចសញ្ញា [ឬ] ដើម្បីពង្រីកឬបង្រួមទំហំ រួចយកវាមកដូតលប់មេឃ និងពពកចោល → ចុច V ហើយចាប់ចាញវា យកទៅដាក់លើផ្ទាំងរូបមនុស្ស(ស្រី) → ចុច Ctrl+T រួចចុចម៉ៅខាងស្តាំយកពាក្យ Rotate 90° Clockwise → ចុចផ្ទៃខាងក្នុងរបស់ Transform ហើយចាប់រំកិលវាទៅដាក់ឲ្យចំទីតាំងរូបភាព → ចុច Shiftឲ្យជាប់ ចាប់ចាញពង្រីកផ្ទៃវាឲ្យប៉ុននឹងទំហំរូបមនុស្ស(ស្រី) → Enter ។



❏ ❹ ចុចលើប៊ូតុង Layer Mask ខាងក្រោម → ចុច D ដើម្បីកំណត់ Foreground សង្កេត → ចុច Brush Tool ហើយយកវាមកលប់លើរូបទេសភាពដែលគង់លើរូបមនុស្ស(ស្រី)ចេញ ។

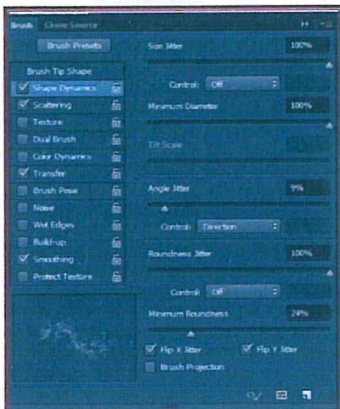
៣៨. របៀបថែមពុកមាត់លើរូបភាព

❏ ❶ បើករូបភាពដែលត្រូវដាក់ពុកមាត់ → បង្កើត Layerថ្មីៗ ហើយចុចលើ Rectangular Marquee Tool  មកគូរកាត់រាង៤ជ្រុងពីក្រោមច្រមុះ លើបបូរមាត់ → ចុច Ctrl+Delete ចាក់ផ្ទៃពណ៌ស → ចុច Ctrl+D → បង្កើត Layerថ្មីៗទៀត → ចុច Brush Tool ជ្រើសរើសប្រភេទជក់ជា Hard Round -Size: 2px -Hardness: 80% -Opacity:100% -Flow:100% ហើយយកវាមកគូរ១លើប្រអប់៤ជ្រុងពណ៌ស(គូររាងកោងបន្តិចដូចរោមពុកមាត់) ចុច បិទភ្នែក Layer Background ខាងក្រោម រួចចុចលើមីនុយ Edit → Define Brush Presets ដាក់ឈ្មោះវា Face Hair → ចុច OK → បើកភ្នែក Layer Background ខាងក្រោមវិញ រួចលប់ Layer 1 & 2 ចោល

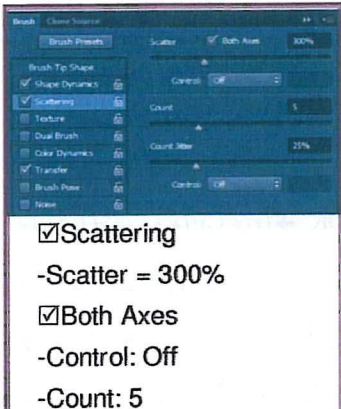


→ បង្កើត Layer ថ្មីមួយ

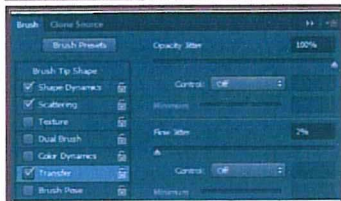
២ ចុច F5 ហើយកំណត់លក្ខខណ្ឌមួយចំនួនដូចខាងក្រោម៖



☒ Shape Dynamics
 -Size Jitter = 100%
 -Minimum Diameter:100%
 -Angle Jitter: 10% និង
 -Control: Direction
 -Roundness Jitter:100%
 -Minimum Roundness:24%
☒ Flip X Jitter
☒ Flip Y Jitter



☒ Scattering
 -Scatter = 300%
☒ Both Axes
 -Control: Off
 -Count: 5
 -Count Jitter :25%
 -Control: Off



☒ Transfer
 -Opacity Jitter = 100%
 -Control: Off
 -Flow Jitter: 2 %
 -Control: Off



Brush Tip Shape
 -កំណត់ Size ពី 9 -11 px
☒ Flip X ☒ Flip Y
 -Angle : 90° ឬក៏ចាប់តាម
 ចំណុចក្បាលស្រួញតូចនៃ
 រង្វង់មូលទៅតាមទិសដៅ
 ដែលយើងចង់បាន ។
 -Roundness: 100%
☒ Spacing =80 % គឺកំណត់
 គម្លាតរបស់រោម ។

៣ ពេលកំណត់រួចហើយចុច F5 ម្តងទៀតដើម្បីបិទផ្ទាំង Brush Presets →យកជក់ទៅដូតលើផ្ទៃមុខ បើសិនជាយើងគួរជ្រុលទៅលើកន្លែងដែលមិនត្រូវការ សូមចុច E ប្តូរទៅជា Eraser Tool ហើយយកវាមកលប់ចេញ (យើងអាចផ្លាស់ពណ៌របស់រោមបានដោយ ចុច I ប្តូរទៅជា Eyedropper Tool ហើយយកវាទៅដឹកស្ទង់ត្រង់ពណ៌សក់ដែលមានលើផ្ទៃមុខ ហើយចុច B វិញ និងធ្វើការងារបន្ត ។

៣៩. របៀបធ្វើរូបផ្ទុំ Puzzle

១ បើករូបដែលត្រូវធ្វើ នៅលើរូប Puzzle ដើម្បីលប់ផ្ទៃពណ៌សរបស់វាចេញគឺត្រូវចុចលើមីនុយ Select →Color Range យកម៉ៅទៅស្ទង់យកពណ៌ស →ចាញ់ Fuzziness: 200 →OK →ចុច Ctrl+Shift+I ដើម្បី Invert រួចចាប់តាមវាយកទៅដាក់លើផ្ទាំងរូបអង្គរ →ឌុបលើក



លើLayer វា →ផឹក ☒ Bevel & Emboss កំណត់-Depth:640%, -Direction: Up-Size: 3 px, -Softness: 5 px, និង -Angle: 130°→OK ២ ចុច W ហើយយកវាមកសេឡិចកាត់លើ Puzzle →ចុច Layer អង្គរ រួចចុច Delete →ចុច Ctrl+D →ឌុបលើកលើរូបអង្គរ ផឹក ☒ Drop Shadow និងដាក់ស្រមោលវាចុះក្រោម ។

៤០. របៀបធ្វើលោហៈថយន្ត



២៤១ ជានិច្ចយើងត្រូវកំណត់ឲ្យ Foreground & Background ស្មើគ្នា

ដោយចុច D ហើយចុច X → ចុច Ctrl+N → ដាក់ឈ្មោះ: Car Logo -Width: 1550px

-Height: 870 px, -Resolution: 150 Pxls/Inch, -Color Mode: RGB Color, 8bit និង Background Contents:

ជា Background Color → OK → ចុច Ctrl+J ដើម្បីក្នុងការដាក់ឈ្មោះ: Gradient Background ។

២៤២ ចុចលើមីនុយ View ហើយចុចដឹកពីមុខពាក្យ ☒ Snap និង ☒ Rulers ចុច Ctrl+R ដើម្បីឲ្យវាបង្ហាញបន្ទាត់ជួរឈរ និងជួរដេក រួចចាប់ទាញបន្ទាត់ត្រឹមដាក់ចំកណ្តាលជួរដេក និងជួរឈរ → ចុច

Gradient Tool ចុចលើ Gradient Bar ដឹកយកប្រអប់មុនគេគឺ Foreground to Background

ចុចលើចំណុចពណ៌សខាងមុខ ហើយចុចលើប្រអប់ពណ៌ស

វាយលេខ 50 នៅពីមុខអក្សរ B ដើម្បីកំណត់វា 50% Grey

→ OK → OK → ដឹក Diamond Gradient យក(ម៉ៅ)មកដាក់ចំកណ្តាល

បន្ទាត់ត្រឹម ចុច Shift ឲ្យដាច់ទាញវាទៅតាមខាងស្តាំ រួចលើស(ម៉ៅ)មក។ ចុចលើ

មីនុយ Filter → Filter Gallery → Distort → ដឹកលើ Glass រួចកំណត់ -Distortion: 20, -Smoothness: 1,

-Texture: Tiny Lens, -Scaling: 50% → OK ។

២៤៣ បង្កើត Layer ថ្មីៗ ហើយចុចលើ Pen Tool Pick Tool Mode ជា Path សំរាប់ (Version CS5)

យកវាទៅដឹកប្រហែល ២ភាគ៣ នៃបន្ទាត់ត្រឹមជួរឈរខាងក្រោម រួចអូសម៉ៅទៅស្តាំ ដឹកមួយទៀត

ចុច Shift ឲ្យដាច់ ហើយដឹកបញ្ជីតឡើងលើ 45° ដឹកមួយទៀតមកចំបន្ទាត់ត្រឹម និងដឹកចុះក្រោម

មួយទៀតត្រង់ចំណុចចាប់ផ្តើម ដើម្បី Close Path → ចុចម៉ៅខាងស្តាំលើ Path នោះ យកពាក្យ Make

Selection កំណត់ Feather Radius: 0 → OK → ចុច Ctrl+Delete ចាក់ផ្ទៃវាពណ៌ខ្មៅ → ចុច Ctrl+D → ចុច

Ctrl+J → ចុច Ctrl+T រួចចុចម៉ៅខាងស្តាំយកពាក្យ Flip Horizontal → ចុច V ឬរទៅជា Move Tool ចុច

Shift ឲ្យដាច់រួចចាប់ទាញវាមកឆ្វេងឲ្យឆក់នឹងបន្ទាត់ត្រឹមជួរឈរ → ចុច Shift ហើយដឹក Layer ដែល

នៅពីក្រោម វា → ចុច Ctrl+E ដើម្បី Merge បញ្ចូលគ្នា ដាក់ឈ្មោះវា Diamond → ចុច Ctrl+H ។

២៤៤ ឌុបលើ Layer Diamond → ក្លឹក ☒ Inner Glow -ដូរ Blend Mode ជា Normal -Opacity: 100%

-Technique: Precise, -Source: ☒ Edge, -Choke: 100%, -Size: 45 px, → ក្លឹក ☒ Stroke -Size: 12 px, និង

-Position: Inside → OK ។

២៤៥ ចុចបិទភ្នែក Layer (Gradient Background) ខាងក្រោម → ចុចលើ Horizontal Type Tool

រើស Font ជា Kilogram Regular និងពណ៌ស ដឹកចំកណ្តាលវាយអក្សរ M → ចុច Ctrl+T ចុច Shift+Alt

ឲ្យដាច់ចាប់ទាញជួរវាពង្រីកវាឲ្យធំជាងរាងក្បូងពេញ ហើយចុច Enter → ចុចលើប៊ូតុង Mash

→ ចុច Rectangular Marquee Tool  យកវាមកកាត់ក្បាលអក្សរ M ដែលខ្ពស់ជាងរូបស្តង់ដារ

→ ចុច Alt+Delete → ចុចលើ Pencil Tool  ហើយយកវាមកលំដាប់ដើមក្រោមចេញ ។

៦ ចុចលើអក្សរ T ធំ  ហើយក្លឹកលើ Channels Tap



ចុចលើ Load Channel as Selection ដែលមានរូបរងរូបផ្ទៃដូចគ្នាខាងក្រោម

→ ក្លឹក Layers Tap វិញ → បង្កើត Layer ថ្មីៗ → ចុច Ctrl+Delete ចាក់វាពណ៌ខ្មៅ

→ ចុច Ctrl+D ដាក់ឈ្មោះ Layer នេះថា Mercedes Logo ។

៧ ចុចបិទភ្នែក Layer (Diamond) និង Text ហើយបើកភ្នែក Layer (Gradient Background) → ឌុបលើ Layer (Mercedes Logo) → ដាក់ ☒ Color Overlay ចុចលើប្រអប់ពណ៌ វាយពីមុខអក្សរ S:100% B:50% (យើងអាចកំណត់ពណ៌ដោយខ្លួនឯងបាន) → OK → ដាក់ ☒ Bevel & Emboss កំណត់-Depth: 30% -Size: 30 px, -Soften: 4 px, -Angle: 148°, -Altitude: 45°, -ចុចបើក Gloss Contour: ក្លឹកលើ Small Gere Icon → ដាក់ ☒ Small List បើសិនជាវាមិនទាន់ដឹង → ដាក់ Contours ក្រោមគេបង្អស់ → OK ដាក់ Ring Triple -Opacity របស់ Highlight Mod: 75 %, និង Opacity របស់ Shadow Mod: 0% → ក្លឹក ☒ Contour: រើសយក Ring Double និងកំណត់ Rang: 100% → ក្លឹក ☒ Inner Glow ដូរ Blend Mode: ជា Multiply, Opacity:50% -Noise:0% - រើសយកពណ៌ខ្មៅ -Technique: Softer -Source: Edge -Choke: 0% -Size: 24 px → ក្លឹក ☒ Inner Shadow កំណត់ -Blend Mode: Multiply, -Opacity: 75%, -Angle:148°, -Distance: 2 px, -Choke: 0 px, -Size: 2 px → OK បន្ទាប់មកចុចម៉ៅខាងស្តាំលើ Layer នេះយកពាក្យ Convert to Smart Object → ឌុបលើក្លឹកលើផ្ទៃទទេនៃ Layer → ដាក់ ☒ Bevel & Emboss កំណត់ -Style: Inner Bevel, -Technique: Smooth, -Depth: 100%, Direction: Up, -Size: 8 px, -Soften: 4 px, ដោះដីកពីមុខ ☐ Use Global Light, -Angle: 90°, Altitude: 84°, -Gloss Contour: ជា Linear រួចកំណត់ -Opacity របស់ Highlight Mod: 60 %, និង Opacity របស់ Shadow Mod: 75% → ក្លឹក ☒ Inner Glow ដូរ Blend Mode: ជា Color Dodge, -Opacity: 25%, -ចុចប្រអប់ពណ៌រើសយកពណ៌ស, -Source:Center, Choke: 15 px, -Size: 25 px, → ក្លឹក ☒ Drop Shadow ដូរ Blend Mode: ជា Linear Burn, -Opacity: 9% -Technique: Softer -ដោះដីកពីមុខ ☐ Use Global Light, -Angle: 90°, -Distant: 16 px, -Spread: 0 px, -Size: 8 px, → OK ។

៨ ចុចលើ Layer (Diamond) និងដីកបើកភ្នែកវា → ចុច Ctrl ហើយក្លឹកលើ Thumbnail របស់វា -ចុចលើមីនុយ Select → Modify → Contact វាយលេខ 15 ហើយចុច OK → បង្កើត Layer ថ្មីៗ ចុច Ctrl+Delete ដើម្បីចាក់វាពណ៌ខ្មៅ → ចុចលើ Layer Mask ខាងក្រោម → ដីកលើ Thumbnail របស់វា → ចុចលើ Gradient Tool → ដីក Diamond Gradient យក(ម៉ៅប៊ិ)មកដាក់ចំកណ្តាលបន្ទាត់ត្រីត ចុច Shift ឲ្យជាប់ទាញវាទៅតែម្តងរួចលើស(ម៉ៅប៊ិ) បន្តយ Opacity: 60% ។

៩ ចុចបិទភ្នែក Layer (Background និង Gradient Background ខាងក្រោម) → ចុច Layer លើគេបង្អស់

→ ចុច Ctrl+Shift+Alt+E → ចុច Alt ឲ្យជាប់រួចក្លឹកលើឆ្នែករបស់ Layer នេះ → ចុចបើកឆ្នែក Gradient Background → ចុចមីនុយ Filter → Lens Correction → ចុច Custom Tap កំណត់ Remove Distortion: -40 → OK → ធ្វើកុំឲ្យរូបព្រាស់តែម្តង ដោយចុចមីនុយ Filter → Sharpen → Unsharp Mask កំណត់ Amount: 10%, - Radius: 2 Pixels, -Threshold: 0 → OK → ឌីប៊ីលក្លឹកលើ Layer នេះ ដាក់ Outer Glow ដូច Blend Mode: ជា Soft Light, -Opacity: 50%, -ចុចប្រអប់ពណ៌វីសយកពណ៌វីស, -Speed: 10%, -Size: 70 px → OK រួចរបស់យើងមានរលករួញៗ នៅជុំវិញ យើងត្រូវធ្វើឲ្យតែម្តងដោយចុចលើមីនុយ Layer → Matting → Defringe វាយលេខ 1 ហើយចុច OK ។

🔧 10 ចុច Ctrl+Alt+Shift+E ចុចលើមីនុយ Filter → Render → Lens Flare កំណត់ Brightness: 60% និង Lens Type: ៣5 mm Prime ចាប់ទាញពន្លឺទៅដាក់កន្លែងចង់បាន → OK ។

៤១. របៀបធ្វើលោហូតដ៏តង់សង្ស័យ

🔧 1 ចុច Ctrl+N រួចដាក់ឈ្មោះថា Professional Killer - កំណត់ Width: 1550 px -Height: 870 px, -Resolution: 150 Pixels/Inch, -Color Mode: RGB Color 8bit



→ ចុច Alt+Delete ដើម្បីចាក់ផ្ទៃពណ៌ខ្មៅ ចុចលើមីនុយ Filter → Render → Lens Flare ទាញចំណុចពន្លឺដាក់ចំកណ្តាលផ្ទៃ កំណត់-Brightness: 50% និង Lens Type: 50-300mm Zoom → OK

→ ចុចលើរូបមេសោ  ដើម្បីដោះសោចេញពី Layer Background

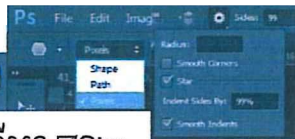
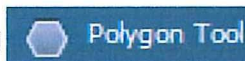


→ Ctrl+T ហើយចុចលើរូបច្រវាក់ ដើម្បីភ្ជាប់ Width និង Height វាយលេខ 500 រួចចុច Enter ពីរដង ។ Background គឺមានទំហំរហូតដល់ទៅ 500% ដូច្នេះយើងត្រូវកាត់វាចេញ ដោយចុច Ctrl+A ហើយចុចលើមីនុយ Image → Crop → ចុច Ctrl+D ដោយសេចក្តីចេញវិញ ដើម្បីដូរពណ៌របស់ Lens Flare ត្រូវឌីប៊ីលក្លឹកលើ Thumbnail របស់ Layer ចុចលើ ☒ Color Overlay ដូច Blend Mode: ជា Color ក្លឹកប្រអប់ពណ៌ វាយលេខកូដ (008AFF សំរាប់ពណ៌ខៀវខ្ចី) → OK → OK ។

🔧 2 បង្កើត Layer ថ្មីមួយ → ចុច Shift+F5 ដូច Content: 50% Gray → OK → ក្លឹក Foreground Color និង កំណត់ត្រង់ B: 20 % → OK Filter → Filter Gallery ចុចបើក Scetch Folder ក្លឹកលើ Halftone Pattern កំណត់ -Size: 1, -Contrast: 50, -Pattern Type: Line → OK ដូច Mode: ជា Divide, និង -Opacity: 80% → ចុចលើប៊ូតុង Create Layer Mask ខាងក្រោម → យក Elliptical Marquee Tool  មកគូរកាត់ជារាងពងក្រពើកាត់បណ្តោយផ្ទៃ → ចុចលើមីនុយ Select → Transform Selection → ចុច Shift+Alt ឲ្យជាប់រួចចាប់ទាញប្រុងវាចូលក្នុងបន្តិច ហើយចុច Enter → ចុចមីនុយ Select → Modify → Feather វាយលេខ 100 → OK Alt+Delete ចាក់វាពណ៌ខ្មៅ → ចុច Ctrl+D ដោយសេចក្តីចេញវិញ → ចុច Ctrl+I ដើម្បី Invers វា ។

🔧 3 បង្កើត Layer ថ្មីមួយដាក់ឈ្មោះ Starburst → ចុច D កំណត់ Foreground ស្មៅ ហើយចុច X

→ ចុចលើ Polygon Tool



ដូច Pick Tool Mode ជា Pixels

→ កំណត់ Side:99 → ចុចលើ Gear Icon ដើម្បីរក ☒ Star

និង ☒ Smooth Indents

→ ទាញបន្ទាត់ត្រីតយកមកដាក់ជុំវិញ និងចំណុចកណ្តាលទាំងបួនដេកនិងជួរឈរ បន្ទាប់មកយកមកដាក់ចំណុចកណ្តាលនៃបន្ទាត់ត្រីត ក្លឹកគូរទៅលើ → ដូច Mode ជា Soft Light និង Opacity: 50% → ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចក្លឹកលើ Layer ក្រោមគេបង្អស់ ហើយចុច Ctrl+G និងដាក់ឈ្មោះថា Background ។

៤ យក Horizontal Type Tool មកវាយពាក្យ PROFESSIONAL ចុច Ctrl+J និងផ្លាស់ទៅជាពាក្យ KILLER រួចរំកិលពាក្យទាំងពីរឲ្យចំណុចកណ្តាល Screen → បង្កើត Layer ថ្មីមួយនៅពីក្រោម Layer អក្សរទាំងពីរ → ចុចលើ Polygon Tool ដូច Pick Tool Mode ជា Shape → កំណត់ Side: 3 → ចុចលើ Gear Icon ដោះដីកចេញពីមុខ ☐ Star → ចុច Shift រួចគូរចេញពីចំណុចកណ្តាលនៃបន្ទាត់ត្រីត ចុច Space ថែម១ទៀត និងទាញវាចុះក្រោមបន្តិច → ចុច Ctrl+T រួចចុចមើលខាងស្តាំយកពាក្យ Flip Vertical ពង្រីកវាឲ្យសមនឹងទំហំអក្សរ ហើយចុច Enter ពីរដង ។

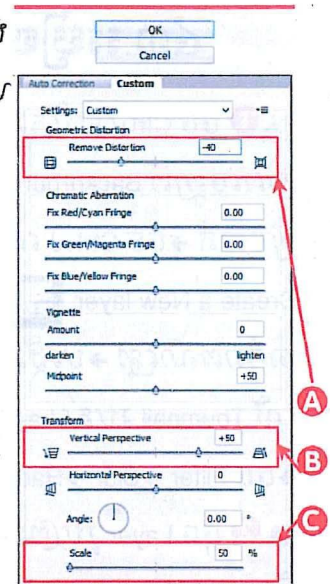
៥ ឌុបលើ Layer KILLER → ដីក ☒ Bevel & Emboss កំណត់ -Style: Inner Bevel, -Technique: Chisel Shoft, -Depth: 20, -Directoin: Up. -ដោះដីកពីមុខ ☐ Use Global Light, -Angle: 110, -Altitude:45° -Opactiy របស់ Highlight Mode : 100%, និង -Opactiy របស់ Shadow Mode: 60% → ដីក ☒ Contour ចុចលើសញ្ញាក្បាលព្រួញតូចរើសយកពាក្យ Sleep Slope Jagged → ដីក ☒ Stroke Size: 5 px, -Position: Outside, -Blend Mode: Normal, -Opactiy: 100, -Color: Black(ខ្មៅ) → ដីក ☒ Gradient Overlay ដូច Blend Mode: Color Burn, -Opacity:100%, ចុចប្រអប់ពណ៌ពីមុខ Gradient → ចុចលើ Back,White → ចុចចំណុចពណ៌ខ្មៅ រួចចុចប្រអប់ខ្មៅខាងក្រោម ជ្រើសរើសពណ៌ វាយលេខកូដ 00CCFF → OK → ចុចចំណុចពណ៌ស រួចចុចប្រអប់សខាងក្រោម ជ្រើសរើសពណ៌ វាយលេខកូដ AE85FF → OK → OK, -Style: Linear, -Angle: 90°, -Scale: 100% → ដីក ☒ Pattern Overlay ដូច Blend Mode: Normal, -Opacity: 100% -Scale:100%, → ចុចលើសញ្ញាក្បាលព្រួញតូចចុះក្រោមពីមុខប្រអប់ពណ៌ Pattern: → ចុចលើប៊ូតុង Gear តូចនៅជ្រុងលើខាងស្តាំ → យកពាក្យ Color Paper → ដីកលើ Blue Textured → ដីក ☒ Outer Glow ដូច Blend Mode: Color Dodge, - Opacity: 10%, -Noise: 0, -រើសពណ៌ស, -Technique: Softer, -Spead:20% Size: 30 px, -Contour: Ring, -Range: 50%, -Jitter: 0% → រួចចុច OK ។

៦ ចុច Alt ឲ្យជាប់រួចចាប់ទាញ Effect ទៅដាក់លើ Layer PROFESSIONAL និង Layer Polygon 1 ។ → បង្កើត Layer ថ្មីមួយទៀតដាក់វាពីលើ Layer Polygon 1 → ចុច P រួចយកវាមកគូរជុំវិញរាងត្រីកោណ ចុចមើលខាងស្តាំលើខ្សែរ Path យកពាក្យ Make Selection កំណត់ Feather Radius:0 → OK → ចុច Ctrl+Delete ចាក់វាពណ៌ខ្មៅ → ចុច Ctrl+T → ចុច Shift+Alt រួចចាប់ទាញបង្អួចវាបន្តិច → ចុច Ctrl+D → ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចចុចលើ Layer Polygon 1 → ចុច Ctrl+E ដើម្បី Merge វាបញ្ចូលគ្នា ។

៧ ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចចុចលើ Layer អក្សរលើគេបង្អស់ → ចុចម៉ៅខាងស្តាំយកពាក្យ Convert to Smart Object ធ្វើឲ្យមានពន្លឺដំរីខាងក្រោយដោយឌុបលើក្លឹកលើផ្ទៃទទេរបស់ Layer → ហើយចុចលើ ☒ Outer Glow - កំណត់ Blend Mode: Screen, - Opacity: 75 %, - Noise: 0 %, - ពណ៌ស - Speed: 5 % និង - Size: 250 px → កំណត់ Contour ជា Linear → ចុចលើ ☒ Inner Glow - ផ្សរ Blend Mode: Normal - ចុចលើប្រអប់ពណ៌ហើយ វាយលេខកូដ ពណ៌ 8FE5FF → OK - Choke: 10 %, និង - Size: 10 px → ហើយចុច OK ។

៨ ចុចបិទភ្នែក Layer Background ខាងក្រោម ហើយចុច Ctrl+Alt+Shift+E បន្ទាប់មកចុចលើមីនុយ Filter → Lens Correction → ចុចលើ Custom Tap - កំណត់ **A** - Remove Distortion: -40, **B** - Vertical Perspective: +50,

C - Scale: 50 % បន្ទាប់មកចុច OK ។

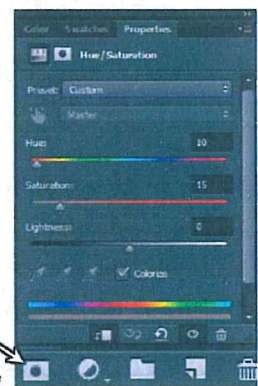


៤២. របៀបធ្វើធ្មេញឃ្មុស

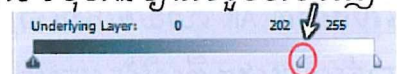
១ ចុច Ctrl+O បើករូបភាពធ្មេញយក Quick Selection Tool មកសេឡិចកាត់ឲ្យស្របសាច់ធ្មេញស្បើង → ចុចប៊ូតុង Refine Edge Tool នៅខាងលើ កំណត់ Feather បន្តិច ហើយឆ្លើសរើស Output To: ចេញជា New Layer → OK ។



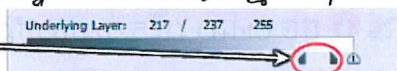
២ ចុច Ctrl+G ដើម្បីដាក់ Group ឲ្យ Layer ថ្មីនេះ (ការដាក់ Group ឲ្យវានេះធ្វើឲ្យមានភាពងាយស្រួលនៅពេលដែលយើងធ្វើការកែរលំអរ ឬក៏ដាក់ Effect គឺមានន័យថា ទោះបីជាយើងលប់ Effect ចោលក៏ដោយក៏វាមិនមានផលប៉ះពាល់ដល់ទម្រង់ដើមរបស់ Layer ធ្មេញដែរ) → ចុច Ctrl ហើយក្លឹកលើ Layer ធ្មេញដែលកាត់ហើយ ចុចលើប៊ូតុង Add Layer Mask ខាងក្រោម → ក្លឹកប៊ូតុង Adjustment → Hue/Saturation ដឹក ☒ Colorize កំណត់ Hue: 10, - Saturation: 15 → ក្លឹកប៊ូតុង Adjustment ម្តងទៀតយកពាក្យ Curve ចាប់ទាញពត៌



ខ្សែកោងឲ្យឡើងលើបន្តិច → ឌុបលើក្លឹកលើផ្ទៃទទេរបស់ Layer Curve → ចុច Alt ឲ្យជាប់រួចចាប់ទាញចំណុចត្រីកោណចូលក្នុងរហូតដល់ឃើញធ្មេញស → OK ។



៣ បង្កើត Layer ថ្មីមួយ → យក Rectangular Marquee Tool មកគូរកាត់លើធ្មេញទាំងអស់ ហើយចាក់វា ពណ៌សដោយចុច Ctrl+Delete → ចុច Ctrl+D → ឌុបលើក្លឹកលើផ្ទៃទទេរបស់ Layer ថ្មីនេះចុច Alt ឲ្យជាប់ហើយចាប់ទាញចំណុចត្រីកោណខ្មៅចូលទៅក្នុងម្តងមួយ → ចាប់ទាញរហូតដល់អ្នកទទួលបានលទ្ធផលដែលអ្នកពេញចិត្ត → OK ។



៤៣. របៀបធ្វើឱ្យពន្លឺជះលើរូប

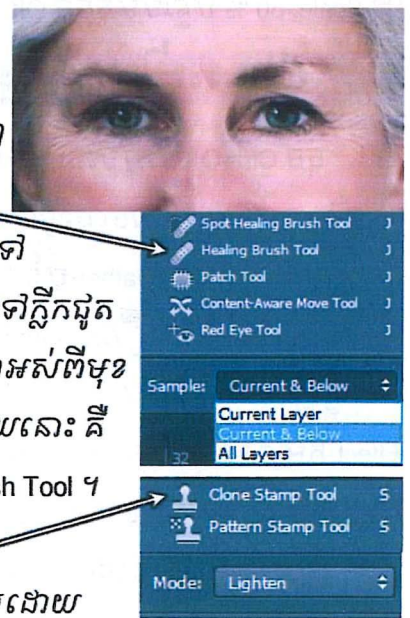
❏ ❶ ចុច Ctrl+O បើករូបភាពដែលត្រូវដាក់ពន្លឺជះ → ហើយកាត់រូបភាពចេញពី Background ដោយយក Quick Selection Tool មកសេឡិចកាត់ → ចុច Ctrl+J ដើម្បីក្លាស់ → ចុច Ctrl ឲ្យជាប់ហើយចុចលើ តុំដៃ Create a New layer  ដើម្បីដាក់វាសេពីគ្រោង → ចុច Alt+Delete ចាក់វាពណ៌ខ្មៅ → បង្កើត Layer ថ្មីមួយទៀត ចុច Ctrl ឲ្យជាប់រួចក្លឹកលើ Thumbnail របស់ Layer រូបព្រះខាងលើ → ចុច Ctrl+Delete ចាក់វាពណ៌ស → ចុច Filter → Blur → Radial Blur កំណត់ Amount: 100, ០Zoom, និង ០Best → OK

❏ ❷ ចុច Layer រូបព្រះ → ចុច Ctrl+J → ចុច Layer រូបព្រះខាងគ្រោងវិញរួចចុចមីនុយ Filter → Blur → Radial Blur កំណត់ Amount: 100, ០Zoom, និង ០Best → OK ។



៤៤. របៀបកែ ម្ជុលបំប្លែងរូប

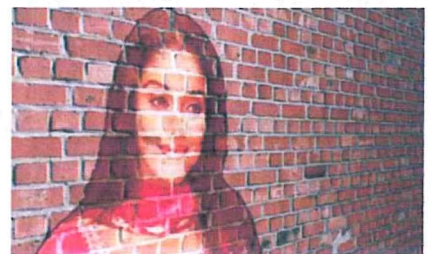
❏ ❶ ចុច Ctrl+O បើករូបភាពមនុស្សចាស់ដែលមានស្បែកជ្រួញ → បង្កើត Layer ថ្មីមួយ ហើយចុចលើ Healing Brush Tool កំណត់ Sample: Current & Below → ចុច Alt ឲ្យជាប់ ហើយយកវាទៅដឹកស្ទង់ត្រង់កន្លែងដែលគ្មានស្បែកជ្រួញ លែងដៃពី Alt រួចយកវាទៅក្លឹកជូតកន្លែងដែលមានស្បែកជ្រួញ ធ្វើដូច្នេះរហូតដល់រលប់ស្បែកជ្រួញអស់ពីមុខបើសិនជារូបភាពរបស់យើងមានស្បែកមុន, អាចមិច្ចុយ ឬក៏ប្រែប្រួលនោះ គឺយើងប្រើ Spot Healing Brush Tool ដែលស្ថិតនៅលើ Healing Brush Tool ។



❏ ❷ ឬធ្វើតាមវិធីម្យ៉ាងទៀតដោយចុចលើ Clone Stamp Tool ហើយចុចលើ Layer ថ្មីមុខ ពីព្រោះថា Clone Stamp Tool គឺធ្វើការដោយផ្ទាល់ជាមួយនឹង Layer ដែលមានរូបភាព វាមិនដំណើរការជាមួយនឹង Layer ដែលមានផ្ទៃទទេឡើយ បន្ទាប់មកយើងកំណត់ Mode: Lighten → ចុច Alt ឲ្យជាប់រួចយកវាទៅដឹកស្ទង់កន្លែងដែលគ្មានស្បែកជ្រួញ លែងដៃពី Alt ហើយយកវាទៅក្លឹកជូតកន្លែងដែលមានស្បែកជ្រួញ Lighten នឹងធ្វើឲ្យស្បែកជ្រួញរលប់បាត់បន្តិចម្តងៗ ពីលើស្បែកមុខ (វាមិនរលប់បាត់ទាំងស្រុងដូចការប្រើ Healing Brush Tool ទេ) ។

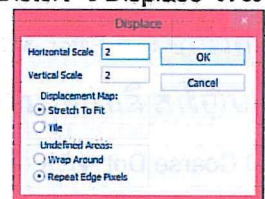
៤៥. របៀបធ្វើរូបផុសលើជញ្ជាំង

❏ ❶ ចុច Ctrl+O បើករូបភាពជញ្ជាំងឆ្នាំង → ចុចលើមីនុយ Layer → Duplicate Layer → ចុចលើ New ដាក់ឈ្មោះ: DISPLACEMENT → ចុច OK ។



→ដោយសារ Displacement តម្រូវឲ្យរូបភាពព្រាស់បន្តិច ដូច្នេះយើងត្រូវចុចលើមីនុយ Filter →Blur
 →Gaussian Blur វាយលេខ 2 ហើយចុច OK →ចុច Ctrl+Shift+U ដើម្បីដាក់ Saturation →ចុច Ctrl+L
 រួចទាញចំណុច Input Black និង Input White ចូលក្នុងដល់មុខ Hystogram →ចុច OK →ចុចលើមីនុយ
 File →Save As →រើសទីតាំងដែលត្រូវទុក →ហើយSave វាជាប្រភេទ Photoshop.PSD File ហើយចុច
 Save →ចុចបិទផ្ទាំងនេះចោលដោយសារតែយើងបាន Save វារួចរាល់ហើយ ។

② បើករូបភាពមនុស្សស្រី ហើយកាត់វាចេញពី Background ដោយប្រើ Quick Selection Tool
 ពេលកាត់រួចហើយចុច Ctrl+J និងឌូបលើលើផ្ទៃទទេរបស់វា →ចុចលើStroke កំណត់ Size:2 px
 →រួចចុច OK →ចុចមើលខាងស្តាំលើវា យកពាក្យ Convert To Smart Object រួចចាប់ទាញវាទៅដាក់លើ
 ផ្ទាំងឯកសារឯមួយ →ចុច Ctrl+T ដើម្បីពង្រីក ឬបង្រួមរូបភាព ដោយដាក់មើលច្រើនលើ វានឹង
 ចេញសញ្ញាក្បាលស្រ្តីព្រាង ចុច Shift+Alt ឲ្យជាប់រួចចាប់ពង្រីក ឬបង្រួម →ហើយចុច Enter ដើម្បី
 Accept Transform →ផ្លូវ Mode ទៅជា Overlay ហើយចុចលើមីនុយ Filter →Distort →Displace វាយ
 កំណត់ Horizontal Scale: 2 និង Vertical Scale: 2 រីឯStretch To Fit និង
 Repeat Edge Pixels →OK រួចចូលទៅនឹងយក DISPLACEMENT ដែលយើង
 បាន Save វាទុក →ហើយចុច Open →បន្លាប់មកផ្លូវ Mode របស់វាជា Overlay
 →ចុច Ctrl+J ដើម្បីក្នុងវាមួយទៀត ហើយផ្លូវ Mode ទៅជា Soft Light ។



③ ចុច Shift+Ctrl+Alt+E ដើម្បី Make a Composite Snapshot →ចុច Ctrl+T ហើយចុចមើលខាងស្តាំ
 នឹងលើ Perspective ចាប់ទាញផ្ទាំងខាងឆ្វេងឲ្យរីកធំ រួចចុច Enter ដើម្បី Accept Transform ។

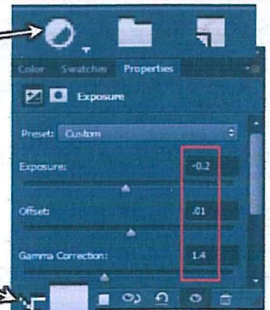
④ បង្កើត Layer ថ្មីមួយ →ចុចលើ Gradient Tool ហើយចុចលើ Gradient Bar និងកំណត់យក
 Black,White →ចុចលើចំណុចពណ៌ខ្មៅ →ហើយចុចលើប្រអប់ពណ៌ខ្មៅខាងក្រោម →វាយលេខកូដ
 808080 ដើម្បីកំណត់វាទៅជាពណ៌ប្រផេះ →ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចគូរវាពីខាងស្តាំទៅចំពាក់កណ្តាល
 បន្លាប់មកផ្លូវ Mode ទៅជា Linear Burn និងបន្ថយ Opacity: 60% ។

៤៦. របៀបបំប្លែងរូបភាពទៅជាសន្លឹកកាសែត

① ចុច Ctrl+O បើករូបភាពដែលត្រូវធ្វើជាសន្លឹកកាសែត បន្ទាប់
 មកចុចលើមីនុយ Image →Image Size វាយកំណត់ Resolution: 300
 →OK →ចុចលើសញ្ញា Icon តូច រួចនឹងConveert to Smart Object
 →ចុច V ដើម្បីប្តូរទៅជា Move Tool ហើយចាប់ទាញវាយកទៅដាក់
 លើផ្ទាំងរូបត្រីដាសកាសែត →ចុច Ctrl+G →ចុចបិទផ្ទាំង Layer នេះ
 →យកRectangular Marquee Tool មកគូរកាត់ប៉ុនទំហំដែលត្រូវដាក់
 រូបថត →ហើយចុចលើប៊ូតុង Create Layer Mask ខាងក្រោម



② ចុចបើកឆ្នែកវាវិញ → រួចឌុបប៊ុលស្ត្រីកលើផ្ទៃទទេរបស់ Layer Group នេះ → ហើយដាក់ ☒ Stroke → កំណត់ Size: 3 px, -Position: Center និង -Opacity: 65% → OK → ដាក់លើ Layer រួបចតពីក្រោម Group និងផ្លូវ Mode ជា Luminosity → ចុច D ដើម្បីប្តូរ Foreground ជាខ្មៅស → ហើយចុចលើមីនុយ Filter → Filter Gallery ដាក់លើ Sketch Folder និងដាក់លើ Halftone Pattern កំណត់ Size: 1, -Contrast: 1, និង -Pattern Type: Dot → OK → ចុចមីនុយ Filter → Noise → Add Noise កំណត់ Amount: 5%, ☐ Gaussian និង ☒ Monochromatic → OK ។ → ចុចលើប៊ូតុង Adjustment Layer ខាងក្រោម



ដាក់ Exposure (Exposure: -0.2 គឺសំរាប់កែ Highlight លើរូបភាព -Offset: .01 គឺសំរាប់កែ Midtone និង -Gamma Correction: 1.4 គឺសំរាប់កែកំរិតភាពងងឹត របស់រូបភាព) ហើយចុចលើប៊ូតុង Clip to Layer ខាងក្រោម ដើម្បីឲ្យ Effect មានឥទ្ធិពលតែ Layer មួយដែលនៅពីក្រោមវា ។

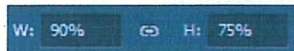
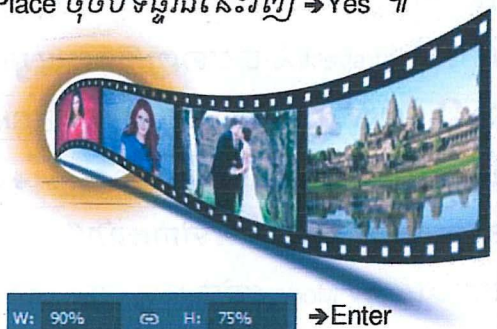
③ ដូរពណ៌របស់រូបភាពឲ្យដូចជាស្លឹកកាសែត ដោយបង្កើត Layer ថ្មីៗ ចុចលើមីនុយ Filter → Render → Clouds → ចុច Ctrl+T ហើយចុចលើ Chain Link រូបត្រង្គីក និងវាយលេខ 300 ហើយចុច Enter → ចុចមីនុយ Filter → Pixelate → Mosaic កំណត់ Type: Coarse Dot → OK → ផ្លូវ Mode ជា Overlay និង Opacity: 20% ។



④ បើយើងចង់ដូររូបភាពចេញគឺត្រូវ ឌុបប៊ុលស្ត្រីកលើ Smart Object ហើយចុចលើមីនុយ File → Place Embedded → ដាក់លើរូបភាពថ្មី → ហើយចុចប៊ូតុង Place ចុចបិទផ្ទាំងនេះវិញ → Yes ។

៤៧. របៀបបង្កើត ហ្វីលកុន

① ចុច Ctrl+N កំណត់ -Width: 800 px, -Height: 600 px -Resolution: 260 Pixels/Inch → OK → ចុច Alt+Delete ចាក់ផ្ទៃពណ៌ខ្មៅ → ចុច Ctrl+J ក្នុងការបង្កើតច្រើន → ចុច Ctrl+Delete ចាក់ផ្ទៃពណ៌ស → ចុច Ctrl+T វាយកំណត់ W: 90%, H: 75%



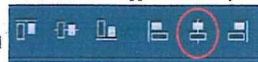
→ ចុចដោះសោ Background ពណ៌ខ្មៅខាងក្រោម → សេឡិច Layer ទាំងពីរ → ហើយចុច Ctrl+E

→ ចុច Ctrl+T → ចុចលើ Chain Link រូបត្រង្គីក ហើយវាយលេខ 25



→ ចុច Ctrl+J បីដង បង្កប់មកចាប់វាទាញតម្រៀបគ្នា ដោយចុច Shift រួចទាញទៅឆ្វេង ឬទៅស្តាំ ។

→ ចុចលើ Layer លើសេប្លង់ ចុច Shift ឲ្យជាប់ ហើយដាក់លើ Layer ក្រោមសេប្លង់ → ចុច Ctrl+E ដើម្បី Merge វាបញ្ចូលគ្នា → ចុច Ctrl+A រួចដាក់វាដាក់ចំណូល Screen



Ctrl+D ដើម្បីដោះ Select ចេញវិញ ។

② ដាក់កូឡេនដាច់ៗ 4 ជ្រុងលើ និងក្រោមហ្វីល ដោយចុច Eraser Tool



→ ចុច F5 ដើម្បី

បង្ហាញផ្ទាំង Brush Preset → ចុចលើសញ្ញា Icon តូចនេះ  ហើយរើសលើ Square Brushes

→ ចុច Append → ទាញ Scroll Bar ចុះក្រោម ហើយរើសលើ ប្រអប់សម្បុន លេខ 24

→ ចុចលើប៊ូតុង Brush វិញ  ហើយកំណត់ Spacing: 300% → ចុច F5 ដើម្បីបិទផ្ទាំង Brush Preset

→ បម្រើទំហំ Brush មកត្រឹម 6 px រួចយកវាមកដាក់មួយនៅជ្រុងលើខាងស្តាំរបស់ហ្វឺល ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចយកមើរទៅដាក់ជ្រុងលើខាងឆ្វេងនៃហ្វឺលមួយទៀត → ធ្វើដូចគ្នាចំពោះជើងហ្វឺលខាងក្រោម។

→ យក Magic wand Tool  មក Select កាត់ផ្ទៃសរសៃហ្វឺលចេញ គឺរើសលើប្រឡោះខាងមុខ ចុច Shift ឲ្យជាប់ និងរើសប្រឡោះបន្តបន្ទាប់ទៀត → ហើយចុច Delete ។

៣ បើករូបភាពដែលត្រូវដាក់តាមប្រឡោះហ្វឺលនីមួយៗ (រូបភាពទាំងនេះ ត្រូវ Convert វាទៅជា Smart Object ពីព្រោះថានៅពេលដែលយើងពង្រីក ឬក៏បម្រួលវា Smart Object នឹងរក្សាកំរិតភាពច្បាស់របស់វានៅដដែល) → ចុចលើប៊ូតុងតូចមួយនេះ  ហើយរើស Convert To Smart Object → ចុច Ctrl+A ហើយចុច Ctrl+C ដើម្បីចម្លងវា → ចុចលើផ្ទាំងហ្វឺលវិញ ហើយចុច Ctrl+V ដើម្បី Past វាចាប់ទាញ Layer រូបភាពនេះដាក់ពីក្រោម Layer ហ្វឺល → ចុច Ctrl+T ហើយចុច Ctrl+O ដើម្បីឲ្យវា Fit Transform បន្ទាប់មកយកមើរទៅដាក់ចំកែងជ្រុងខាងលើ ឲ្យចេញសញ្ញាក្បាលព្រួញពីរជាប់គ្នា → ចុច Shift+Alt ឲ្យជាប់រួចចាប់ទាញបម្រើវាឲ្យសមស្របនឹងទំហំរបស់ប្រឡោះហ្វឺល → Enter ។

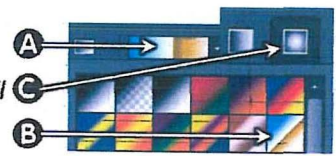
៤ ចុចលើ Layer ហ្វឺល → ហើយចុចលើ Magic Wand Tool  រួចយកវាមកដាក់លើប្រឡោះទីមួយរបស់ហ្វឺល → ចុចលើ Layer រូបវិញ ហើយចុចលើប៊ូតុង Add Layer Mask ខាងក្រោម  ។

→ ធ្វើដូចគ្នាចំពោះរូបផ្សេងទៀត → សេឡិច Layer ទាំងអស់ ហើយចុច Ctrl+G ដាក់ឈ្មោះវា Film ។

៥ ចុច Ctrl+Alt+Shift+E ដើម្បី Make a composite Snapshot → ចុចមើរខាងស្តាំ Convert to Smart Object → ចុចបិទភ្នែក Layer ខាងក្រោម → ចុច Ctrl+T → ចុចមើរខាងស្តាំ យកពាក្យ Warp បន្ទាប់មកជុំរ Warp ទៅជា Flag  → ចុចមើរខាងស្តាំម្តងទៀត យកពាក្យ Perspective រួចចាប់ទាញបម្រើជ្រុងខាងស្តាំ និងពង្រីកជ្រុងខាងឆ្វេង ហើយចុច Enter ។

៦ បង្កើតស្រមោលជះពីក្រោមវា → ចុច Ctrl ឲ្យជាប់រួចក្លឹកលើប៊ូតុង Create New Layer  → ចុច B ដើម្បីប្តូរទៅជា Brush Tool និងកំណត់យក Soft Edge Brush → ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចគូររាងមួយ → ចុច Ctrl+T → ចុចមើរខាងស្តាំយកពាក្យ Perspective រួចចាប់បម្រើគល់ខាងស្តាំ និងបង្វិលវាឲ្យចំកន្លែងរបស់ហ្វឺល ហើយចុច Enter ។

៧ បង្កើត Background មួយ → ចុច Ctrl ឲ្យជាប់រួចក្លឹកលើប៊ូតុង Create New Layer  → ចុចលើ Gradient Tool → ហើយចុចលើ Gradient Bar → រើសលើ Chrome → រើសកំណត់វាជា Radial Gradient → ហើយយកវាមកគូរបង្កើតរង្វង់ ។



៤៨. របៀបធ្វើកាក់មាស



❏ ❶ ចុច Ctrl+N ដាក់ឈ្មោះ Gold Coin កំណត់ -Width:1280 px, Height:720 px

-Resolution: 300 Pixels/inch → ហើយចុច OK ចុច Ctrl+O បើករូបភាពដែល

ត្រូវដាក់លើកាក់មាស → ចុចមីនុយ Image → Image Size កំណត់ Resolution: 300 px

បើសិនជារូបរំពេក វាយកំណត់ត្រង់ Height: 1500 pixels → ហើយចុច OK → ចុច Ctrl+O ដើម្បីឲ្យផ្ទាំង

Fit to Screen → ក្លឹកលើប៊ូតុងតូចនេះ  ដែលនៅជ្រុងលើខាងស្តាំនៃ Layer Panel រួចដឹក Convert to

Smart Object → ដឹកលើប៊ូតុង New Adjustment Layer ខាងក្រោម ហើយដឹកលើ Level → ចាប់ទាញ

ចំណុច Mitone និង Input Black Level ចូលក្នុងបន្តិច ហើយបើសិនជារូបនៅតែមានពណ៌គឺត្រូវចុច

លើប៊ូតុង New Adjustment Layer ម្តងទៀត ហើយដឹកលើ Black & White → យក Quick Selection Tool

មកសេចក្តីកាត់រូបភាពចេញពី Background → សេចក្តី Layer ទាំងអស់រួច Convert to Smart Object

❏ ❷ ចាប់ទាញរូបភាពនេះទៅដាក់លើផ្ទាំង Gold Coin ចុច Ctrl ឲ្យជាប់រួចក្លឹកលើប៊ូតុង Create New

Layer ដើម្បីបង្កើត Layer មួយទៀតនៅពីក្រោម → ចុចលើផ្ទាំងពណ៌ Foreground វាយកំណត់ត្រង់

អក្សរ B: 70% ហើយចុច OK → ចុច Alt+Delete ចាក់វាពណ៌ប្រផេះ → រួច Convert to Smart Object

→ ចុចលើមីនុយ Filter → Filter Gallery ដឹកលើ Texture Folder កំណត់ Grain Intensity: 20, -Contast: 50,

និង Grain Type: Regular → ចុច OK → ចុចលើរូបភាព យក Elliptical Marquee Tool មកគូរកាត់ជាបង្អួច

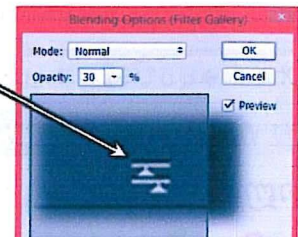
មូល ដោយចុច Alt+Shift ឲ្យជាប់រួចក្លឹកគូរ ចុច Tab បើមួយទៀតរួចចាប់ទាញរំកិលទៅដាក់ឲ្យ ចំ

កណ្តាល ហើយលែងដៃចេញពី Key ទាំងបី → ចុចលើប៊ូតុង Create Layer Mask ខាងក្រោម ។

❏ ❸ ឌូបលក្ខណៈលើប៊ូតុង Blending Options (Filter Gallery) របស់ Layer 1

កំណត់ Opacity: 30% → ហើយចុច OK → ចុច Shift ឲ្យជាប់រួចដឹកលើ

Layer 1 → រួច Convert to Smart Object ហើយចុចបិទភ្នែកវា ។



❏ ❹ ចុច Ctrl ហើយក្លឹកលើ New Layer → ហើយចុចលើ Foreground Color

វាយកំណត់ត្រង់អក្សរ B: 40% → OK → ចុច Alt+Delete ដើម្បីចាក់វាជាមួយ Foreground Color → ទាញ

បន្ទាត់ត្រីតដាក់ចំកណ្តាលជួរដេក និងជួរឈរ → ចុចលើ Elliptical Marquee Tool → ចុច Shift+Alt ឲ្យ

ជាប់រួចក្លឹកគូរចេញពីចំណុចកណ្តាល → ចុចលើប៊ូតុង Create Layer Mask ខាងក្រោម → ឌូបលក្ខណៈ

លើ Thumbnail របស់ Layer ដើម្បីបើក Layer Style Window → ដឹក ☒ Bevel & Emboss កំណត់ -Depth:

100%, -Direction: Up, -Size: 50 ដោះដឹកចេញពី ☐ Use Global Light, -Angle: 130°, -Altitude: 60%

→ ចុចលើ Gloss Contour: ហើយដឹក លើ Gere Icon → ដឹក Contour → ក្លឹក OK → ហើយច្រើសរើសយក

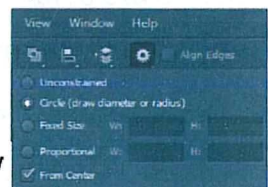
Ring Double កំណត់ Highlight Opacity: 100% និង Shadow Opacity: 60% → ដឹក ☒ Drop Shadow ហើយ

ជួប Blend Mode ជា Linear Burn -Opacity:30%, -ដោះស្រាយពី ☐ Use Global Light, -Angle: 140°, -Distance: 35 px, -Spread: 5 %, -Size: 25 px → ឆ្លើយ OK → បង្កើត Layer ថ្មីមួយទៀត → ចុច Ctrl ហើយឆ្លើយលើរង្វង់មូល Layer Mask ខាងក្រោម → ចុចលើមីនុយ Select → Transform Selection → ដាក់លើ Chain Link រូបច្រវាក់ វាយកំណត់ W: 98 → រួចចុច Enter → ដាក់ Foreground Color និងវាយកំណត់ត្រង់អក្សរ B: 50% → ចុច OK → រួចចុច Alt+Delete → ចុចលើប៊ូតុង Create Layer Mask → ឡបលើឆ្លើយលើវា ហើយដាក់លើ ☒ Bevel & Emboss កំណត់ -Depth: 52 %, -Direction: Down, និង Size: 90 px → ដាក់ ☒ Contour រើសយក Cove-Shallow → ដាក់ ☒ Drop Shadow កំណត់ Distance: 8 px និង Size: 8 px → ដាក់លើ Contour រើសយក Ring Double និង Noise: 25 % → ហើយចុច OK → ចុច Shift ហើយឆ្លើយលើ Layer រង្វង់ទៀត បន្ទាប់មកចុច Ctrl+G ដើម្បីចងវាជាគ្រុមមួយ និងដាក់ឈ្មោះវាថា Coin ។

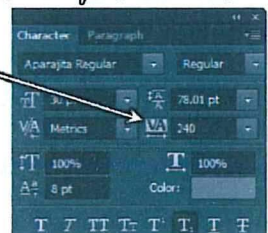
🔧 5 ចុចលើប៊ូតុង Adjustment Layer ហើយដាក់លើ Color Balance → ចុច Ctrl+Alt+G ដើម្បី Clip វា
 → ចុចដាក់លើ Tone: រើសយក Shadows វាយកំណត់ប្រឡោះទាំងបីគឺ 20, 0, -61
 → ចុចដាក់លើ Tone: រើសយក Midtone វាយកំណត់ប្រឡោះទាំងបីគឺ 74, 24, -82
 → ចុចដាក់លើ Tone: រើសយក Highlights វាយកំណត់ប្រឡោះទាំងបីគឺ 26, 25, -40

🔧 6 ចុចបើកឆ្ន័ក Layer រូបគោត រួចចាប់វាទាញដាក់ក្នុង Group របស់ Layer Coin → ចុច Ctrl ហើយឆ្លើយលើរង្វង់មូល Layer Mask ខាងក្រោម → ចុចលើមីនុយ Select → Transform Selection → ចុចលើ Chain Link រូបច្រវាក់ និងវាយកំណត់ W: 96 % → ចុច Enter → ចុចលើ Layer Mask → បន្ទាប់មក ចុចលើរូបច្រវាក់ដែលភ្ជាប់ Layer Mask ដើម្បីផ្តាច់ Link ចុចលើ Thumbnail → ហើយចុច Ctrl+T និង ពង្រីករូបឲ្យសមនឹងទំហំរបស់កាត់មាស → ហើយចុច Enter → ចុច Filter → Filter Gallery → ចុចពណ៌ Sketch Folder ហើយដាក់លើ Bas Relief កំណត់ Detail:14, Smoothness: 1 Light: Top Left → OK ។

🔧 7 បង្កើតខ្សែរកោងដើម្បីសរសេរអក្សរ → ចុចលើ Ellipse Tool  កំណត់ជា Path ដាក់លើ Gere Icon → ដាក់ ☐ Circle (draw diameter or radius) និង ☒ From Center → រួចយកវាមកគូរចេញពីចំណុចកណ្តាល → ចុចលើមីនុយ View



→ Clear Guide → ចុចលើ Horizontal Type Tool រើស Font ជាប្រភេទ Aparajita Regular រួចយកវាមក ដាក់លើខ្សែរកោងដើម្បីវាយអក្សរ → បើយើងចង់កំណត់គម្លាតរបស់អក្សរគឺត្រូវចុចលើមីនុយ Window → Character រួចចាប់វាទាញគម្លាតរបស់វាទៅឆ្វេង ឬក៏ទៅស្តាំ
 → ចុចលើ Path Tap ហើយដាក់លើខ្សែរកោងរង្វង់មូល → ចុច Layer Tap វិញ ហើយចុច Horizontal Type Tool ម្តងទៀតហើយយកវាមកវាយលេខស្មើខ្សែរកោងខាងក្រោម ហើយបើសិនជាលេខស្មើត្រូវប្រកួលប្រៀបគ្នាចុះក្រោម



គឺត្រូវចុចលើ Path Selection Tool រួចយកវាមកក្លឹកចំព្រំដងខ្សែរ Path → សេច្យ៊ិច Layer អក្សរទាំងពីរ ហើយចុច Ctrl+G → ដាក់ឈ្មោះវា Text បន្ទាប់មកកំណត់ Fill: 0% → ចុចលើប៊ូតុង Fx ខាងក្រោយ → ដាក់ Bevel & Emboss កំណត់ Technique: Chisel Hard → ដាក់ Drop Shadow កំណត់ Opacity: 60% -Distance: 2 px, -Size: 2 px → ហើយចុច OK ។

៤៩. របៀបកែមុខឲ្យឆ្លើរលោង

❏ ❶ បើករូបភាពដែលមានមុខមុន ជាដំបូងយើងត្រូវ Convert វាទៅជា Smart Object ដោយចុចលើប៊ូតុងតូចដែលនៅច្រុងលើខាងស្តាំនៃ Layer Panel → ដាក់លើ Convert to Smart Object → ចុច Ctrl+J ដើម្បីក្លាយវា ។
→ យក Quick Selection Tool មកសេច្យ៊ិចកាត់តាមរង្វង់ផ្ទៃមុខ → ចុចលើ Refine Edge Tool → ដាក់ពីមុខ Smart Radius និងចាញ់កំណត់ Radius ប្រហែល 2 px → នៅច្រុង Output To: ជ្រើសរើសយក New Layer with Layer Mask → រួចចុច OK ។



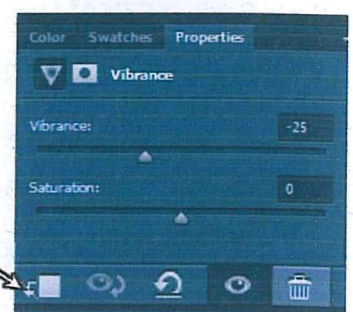
❏ ❷ ចុចលើម៉ឺនុយ Filter → Blur → Surface Blur កំណត់ -Radius: 30 Pixels និង -Threshold: 50 Levels (ចំពោះតម្លៃលេខនេះគឺយើងអាចកែប្រែវាបាន ទៅតាមទំហំរូបភាពជាក់ស្តែងរបស់យើង) → OK ។



❏ ❸ ចុច D ដើម្បីកំណត់ Foreground ទៅជាខ្មៅស → ចុចលើ Layer Mask Thumbnail → ចុចលើ Brush Tool ហើយរើសប្រភេទ Brush ជា Soft Round កំណត់ Hardness: 0 % -Opacity: 100 %, -Flow: 100% ចុចសញ្ញាបើកគ្នាប ឬបិទគ្នាប [] ដើម្បីពង្រីក ឬបង្រួមទំហំរបស់ Brush បន្ទាប់មកយកវាមកដូតលើរង្វង់ផ្ទៃមុខ, ចង្កើម និងបហូរមាត់ ។

❏ ❹ ចុច Alt+Ctrl+Shift+E ដើម្បី Make a composite snapshot → ចុចលើម៉ឺនុយ Filter → Filter Gallery → ចុចលើ Distort Folder ដាក់លើ Diffuse Glow កំណត់ Graininess: 0, Glow Amount: 1, និង Clear Amount: 20 ហើយតម្លៃលេខនេះគឺអាស្រ័យទៅតាមទំហំ និងកំរិតច្បាស់របស់រូបភាពយើង → OK ។

❏ ❺ ចុចលើប៊ូតុង Adjustment Layer ខាងក្រោម → ដាក់លើ Vibrance កំណត់ Vibrance: -25, និង -Saturation: 0 បន្ទាប់មកចុចលើប៊ូតុង



Clip to Layer ឬចុច Ctrl+Alt+G

ការដាក់ Clipping នេះគឺដើម្បីឲ្យ Effect មានឥទ្ធិពលតែលើ Layer មួយគត់ដែលនៅពីក្រោមវា ដូច្នេះ Layer ផ្សេងទៀត គឺមិនមានផលប៉ះពាល់ពី Effect Vibrance នេះឡើយ ។

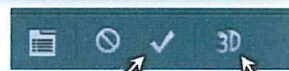
៥០. របៀបបង្កើតអក្សរ 3D

កម្មវិធី Adobe Photoshop ចាប់ពី Version CS6 ឡើងទៅគឺអាចឲ្យយើងបង្កើតអក្សរជាទម្រង់ 3D បាន យើងអាចដាក់ពន្លឺ, ស្រមោល, ចំណាំងផ្លាស់, ចាក់ពណ៌ផ្ទៃ និងធ្វើតែមធ្យមឲ្យមូល ជាដើម ។ល។



➤ ① ចុច Ctrl+O បើករូបភាពដែលត្រូវដាក់អក្សរ 3D

ចុច Ctrl+J ដើម្បីក្លាប Background ចុចលើ Horizontal Type Tool ធ្វើសរសេរ



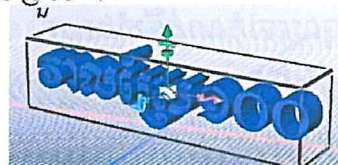
Font កំណត់ទំហំ និងពណ៌ ហើយវាយពាក្យរបស់អ្នក → ចុចលើសញ្ញាដឹកខាងលើ → រួចចុច 3D

→ ចុច Yes នៅពេលនោះអក្សររបស់យើងនឹងលូតចេញជា 3D ដោយអូតូម៉ាទិក នៅលើខាងឆ្វេងគឺមាន Small Screen View មួយដែលអាចឲ្យយើងមើលវាជាច្រើនទម្រង់ដូចជា៖ មើលពីឆ្វេង, ពីស្តាំ, ពីលើ, ពីក្រោម, ពីមុខ និងពីក្រោយ ហើយយើងក៏អាចបង្វិលមើលរាង និងទម្រង់របស់ 3D ដោយចុចបង្វិលនៅលើអ័ក្ស X,Y,Z ដែលស្ថិតនៅលើក្រោមខាងឆ្វេង



ហើយនៅផ្នែកស្តាំខាងក្រោមគឺជា 3D Panel សំរាប់បង្ហាញពីតួនាទី និងមុខងារនីមួយៗ ដូចជា៖ Environment, Scene, Texture Object, Light និង Camera នៅពេលដែលយើងដឹកលើ Object ណាមួយ Property របស់វានឹងបង្ហាញនៅផ្នែកខាងលើសំរាប់ឲ្យយើងធ្វើការកែសម្រួល ។

➤ ② ស្វែងយល់អំពី Tool របស់ 3D ៖ នៅពេលដែលយើងដឹកលើអក្សរ 3D ដោយផ្ទាល់យើងនឹងឃើញក្បាលព្រួញបី ដែលបង្ហាញអំពីអ័ក្ស X,Y,Z ហើយវាមានតួនាទីដូចខាងក្រោម៖



○ ក្បាលព្រួញពណ៌ផ្កាឈូក គឺសំរាប់រំកិលលើអ័ក្ស X ដាក់ម៉ៅឲ្យចំក្បាលព្រួញពណ៌ផ្កាឈូក ពេលនោះវានឹងឡើងហាយឡាយពណ៌លឿង រួចចាប់ទាញវាដើម្បីរំកិលឆ្វេង, ស្តាំ ។

○ ដាក់ម៉ៅលើបន្ទាត់កោងពណ៌ផ្កាឈូក ឲ្យវាចេញរង្វង់ពណ៌លឿង គឺសំរាប់បង្វិល ឆ្វេង, ស្តាំ ។

○ ដាក់ម៉ៅឲ្យចំលើដុំតូចពណ៌ផ្កាឈូក គឺសំរាប់ ពង្រីក និងបង្រួមអ័ក្ស X ។

● ក្បាលព្រួញពណ៌ក្រហម គឺសំរាប់រំកិលលើអ័ក្ស Y ដាក់ម៉ៅឲ្យចំក្បាលព្រួញពណ៌ក្រហម ឲ្យវា ឡើងហាយឡាយពណ៌លឿង រួចចាប់ទាញវាដើម្បីរំកិលលើ, ក្រោម ។

● ដាក់ម៉ៅលើបន្ទាត់កោងពណ៌ក្រហម ឲ្យវាចេញរង្វង់ពណ៌លឿង គឺសំរាប់បង្វិលលើ, ក្រោម ។

● ដាក់ម៉ៅឲ្យចំដុំតូចពណ៌ក្រហម គឺសំរាប់ ពង្រីក និងបង្រួមអ័ក្ស Y ។

○ ក្បាលព្រួញពណ៌ខៀវ គឺសំរាប់រំកិលលើអ័ក្ស Z ដាក់ម៉ៅឲ្យចំក្បាលព្រួញពណ៌ខៀវ វានឹងឡើងហាយឡាយពណ៌លឿង រួចចាប់ទាញវាដើម្បីរំកិល មុខ, ក្រោយ ។

- ដាក់ម៉ៅលើបង្អាតកោងពណ៌ផ្ទៃមេឃ ឲ្យវាចេញរង្វង់ពណ៌លឿង គឺសំរាប់បង្វិលមុខ, ក្រោយ ។
- ដាក់ម៉ៅឲ្យចំដុំតូចពណ៌ផ្ទៃមេឃ គឺសំរាប់ ពង្រីក និងបង្វិលអ័ក្ស Z ។

ចុចលើចំណុច Cube កណ្តាលឲ្យបង្ហាញអ័ក្សទាំងបី សំរាប់ពង្រីក ឬបង្វិល Object ទាំងមូល

ដើម្បីឲ្យ Object បង្ហាញនៅលើផ្ទៃ Grid គឺត្រូវចុចលើម៉ែត្រ 3D → Move Object to Ground Plane

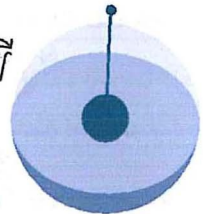
ហើយយើងក៏អាចចុចលើ Tool 3D Mode Taskbar នេះក៏បាន



៣ ឆ្លើយយល់អំពី Light



Light គឺជាពន្លឺភ្លើងដែលជះលើ Object → ចុចលើចំណុច ពន្លឺពណ៌សតូចនេះ ដើម្បីបង្ហាញរូបរាងរបស់ Light → ចាប់ទាញដងរបស់វាដើម្បីបង្វិលទិសរបស់ពន្លឺដ៏បើចង់បន្ថែម Light ទៀតគឺត្រូវចុចលើប៊ូតុងអំពូលភ្លើង



ហើយវើស ដែលមាន 3 ប្រភេទគឺ៖ -Point Light, -Spot Light, និង Infinite Light ។

៤ ឆ្លើយយល់អំពី Camera យើងមាន Camera ពីរ សំរាប់ធ្វើការជាមួយ 3D

គឺ Current View និង Default Camera យើងអាចកំណត់ឲ្យ Camera បង្ហាញពីជ្រុងខាងណាក៏បានដោយចុចជ្រើសរើសដូចតទៅក្នុងចំណុច View:

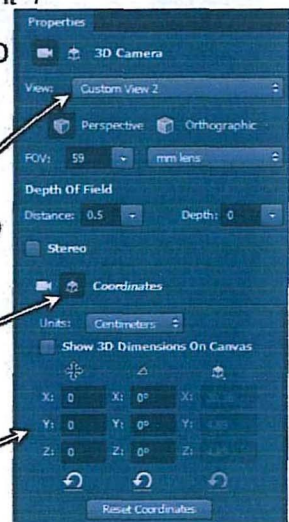
-FOV: Focus On View គឺសំរាប់បង្ហាញពីរយៈចម្ងាយនៃការចាប់យករូបភាព

-Depth Of Field គឺជាកំរិតច្បាស់នៃការចាប់យករូបភាព ហើយយើងក៏អាច

ចូលទៅកំណត់ទីតាំងរបស់ Camera ដោយចុចលើប៊ូតុង Coordinates

ដើម្បីកំណត់ឲ្យវាទៅឆ្វេង ឬទៅស្តាំ, លើ-ក្រោមមុខ-ក្រោយ ឬក៏វិលតាមអ័ក្សណាមួយក៏បានដោយវាយតម្លៃលេខនៅក្នុង ប្រអប់ XYZ របស់

Position និង Rotation ។



៥ ឆ្លើយយល់អំពី Scene គឺសំរាប់បង្ហាញព័ត៌មានលំអិតផ្សេងៗ ដែលទាក់ទងនឹង 3D ។

៦ ឆ្លើយយល់អំពី Environment គឺសំរាប់ចូលទៅកំណត់ស្រមោល ពណ៌

របស់ស្រមោល, កំរិតភាពច្បាស់របស់ស្រមោល និងកំរិតព្រាងតែមរបស់ស្រមោល បើសិនជាយើងចង់ឲ្យអក្សររបស់យើងមានចំណាំងផ្កាតលើផ្ទៃ

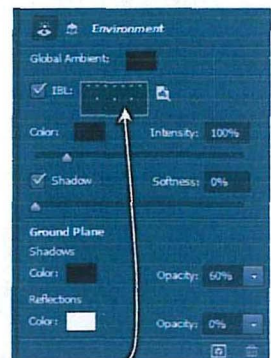
ខាងក្រោមនោះគឺយើងត្រូវចូលទៅកំណត់ក្នុង Ground Plane ដូចពណ៌ និង

កំណត់ Reflection របស់វា → ម្យ៉ាងវិញទៀតបើសិនជាយើងចង់បានរូបទេស

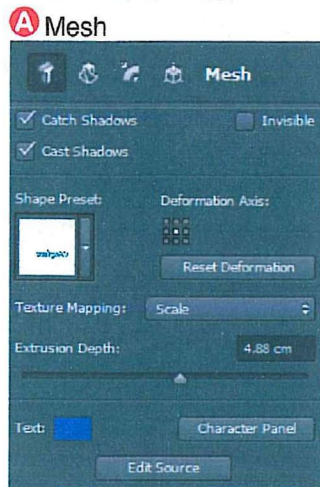
ភាពចាំងឆ្លុះលើផ្ទៃវិញនោះគឺយើងត្រូវ ចុចលើផ្ទាំងពីមុខ IBL: → ដឹកលើ

Load Texture ហើយចូលទៅរើសយករូបពី Folder របស់អ្នក → រួចចុច Open

→ បើយើងចង់ផ្តាច់អក្សរ 3D ឲ្យចេញពីគ្នាគឺត្រូវចុចលើម៉ែត្រ 3D → Split Extrusion ។

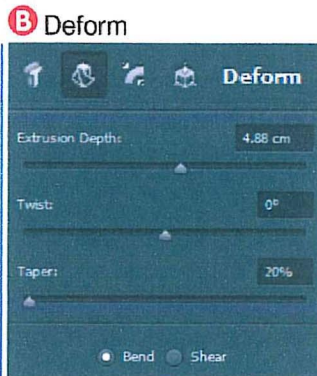


៧ វិស្វកម្មយល់អំពី Texture គឺសំរាប់ចាក់ពណ៌លើវត្ថុរូបសាស្ត្រ 3D និង ដាក់ស្រមោល, កែរាងផ្ទៃក្រឡា, កំណត់កម្រាស់ជាដើម ។

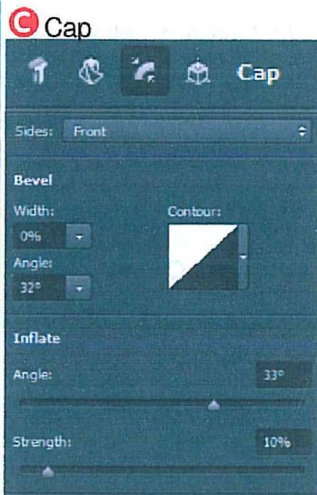


- យើងអាចចុចលើសម្ព័ន្ធ 3D (ស្រាប់ៗ) ដែលមាននៅក្នុង Shape Presets:
- Deformation Axis: គឺសំរាប់បង្ហាញទីតាំងរូបភាពលើ 3D
- Reset Deformation គឺសំរាប់ធ្វើឲ្យរូបភាពត្រឡប់ទៅទម្រង់ដើមវិញ
- Texture Mapping: គឺសំរាប់កំណត់ប្រភេទវត្ថុរូបភាពលើ 3D
- Extrusion Depth: គឺប្រើសំរាប់កែកម្រាស់របស់ 3D
- Character Panel គឺសំរាប់ចូលទៅកែប្រែទម្រង់ និងទំហំរបស់អក្សរ
- Edit Source គឺសំរាប់កែតារាង

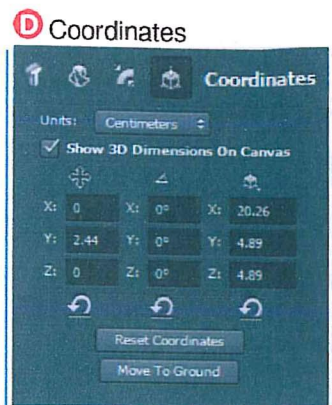
→ ពេលកែរួចចុចសញ្ញាជិតខាងលើ → ចុចបិទផ្ទាំងនេះវិញ → Yes ។



- Twist: សំរាប់ធ្វើឲ្យ Object រង្វង់កណ្តុយ ។
- Taper: សំរាប់ធ្វើឲ្យ Object ស្រួចកណ្តុយ ។
- Bend សំរាប់ដាក់កែងរាងកោង
- Share សំរាប់ដាក់កែងរាងផ្ទៃ



- Cap គឺសំរាប់ពាក់កែងផ្ទៃរបស់អក្សរឲ្យមូល ដោយកំណត់នៅក្នុង Sides: និង
- Width: ទំហំទទឹងរបស់វា
- Angle: រង្វាស់មុំរបស់វា
- និង Contour ដែលជាប្រភេទរាងដែលមានស្រាប់ៗ ។



- គឺសំរាប់កំណត់ទីតាំងរបស់ 3D តាមអ័ក្ស XYZ ដោយវាយកំណត់ជាតម្លៃលេខនៅត្រង់ Position ។
- បើយើងចង់កំណត់រង្វិលរបស់មុំ គឺត្រូវវាយកំណត់ក្នុងអ័ក្ស XYZ របស់ Rotation
- ម្យ៉ាងវិញទៀតបើយើងចង់ពង្រីកទំហំរបស់អក្សរ 3D គឺយើងអាចវាយកំណត់នៅក្នុង Scale: ដែលអ័ក្ស XYZ ។
- បើយើងចង់ឲ្យ 3D បង្ហាញទៅទម្រង់ដើមវិញគឺត្រូវចុចលើ Reset Coordinates
- Move to Ground គឺសំរាប់ឲ្យ 3D បង្ហាញលើផ្ទៃ Grid ។
- ពេលយើងកំណត់រួចរាល់ហើយចុចលើប៊ូតុង Render ខាងក្រោមដើម្បីមើលវា ។



៥១. របៀបបង្កើតចលនារូបភាព

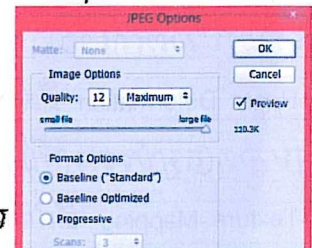
A. របៀបបង្កើតចលនាលើអក្សរ



🔧 ① ចុចលើ Type Tool រើស Font ជា Trocadero Regular , Size:100 និង Center Text រួចចុចលើ វាយពាក្យ ADOBE → ចុច Enter វាយ PHOTOSHOP → ចុច Enter វាយ CC 2015 ចុចមើលឆ្វេងយ៉ាង 2 ដងលើអក្សរ T ធំរបស់ Layer អក្សរដើម្បី Select All → ចុចលើប៊ូតុង Toggle The Character & Paragraph Panel → យកមើលដាក់ឲ្យចំលើ Set The Leading វានឹងចេញរូបចម្លងដៃជាមួយនឹងក្បាលព្រួញពីរ រួចក្លឹកចាប់ទាញទៅឆ្វេងដើម្បីបង្រួម និងទាញទៅស្តាំដើម្បីពង្រីកជួរអក្សរ ហើយចុចសញ្ញាដឹកខាងលើ ។ → ឌីបលក្ខណៈលើ Layer អក្សរដើម្បីដាក់ស្ថាប័នរបស់វា → ដឹក ☒ Bevel & Emboss កំណត់ -Style: Inner Bevel -Technique: Smooth, -Depth: 100%, -Direction: Up, -Size: 10 px, Soften: 5 px, -Angle: 120° → ដឹក ☒ Contour កំណត់ -Range: 100% → ដឹក ☒ Inner Glow និង → ☒ Outer Glow → ដឹក ☒ Gradient Overlay ចុចលើ Gradient Bar ហើយកំណត់ពណ៌របស់អ្នក -Style: Linear, -Angle: 90°, Scale: 100 % → OK ។



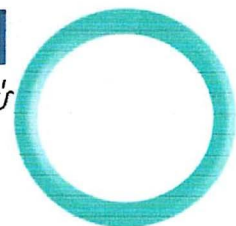
🔧 ② បន្ទាប់មកលប់វាតាមលំដាប់អក្សរនីមួយៗ និង Save វាជា JPEG ចុចលើមីនុយ File → Save As បង្កើត Folder មួយ ដាក់ឈ្មោះ Animation → វាយ 01 ក្នុងប្រអប់ File Name: រើសជាប្រភេទ JPEG → ចុច Save កំណត់ Quality:12 Maximum ដោយទាញ Slide ទៅស្តាំឲ្យអស់-ដឹក Baseline(*Standard*) → OK វាយអក្សរថែមមួយទៀត និង Save ដាក់ឈ្មោះ: 02 និងរើសជា JPEG ធ្វើរហូតដល់ត្រប់គូអក្សរ



🔧 ③ ចុចលើមីនុយ File → Scripts → Load File into Stack (ត្រង់ Use: ដឹកយក Folder ហើយចុច Browse ចូលទៅបើកយក Folder Animation → ហើយចុច OK → OK → ចុចលើមីនុយ Window → Timeline ហើយនៅខាងក្រោមដឹកលើ Create Frame Animation → ចុចលើប៊ូតុងនេះ: នៅច្រើនខាងស្តាំនៃ Timeline យកពាក្យ Make frame from Layer → ចុចប៊ូតុងនេះ: ម្តងទៀតដឹក Select All Frames ហើយចុចលើក្បាលព្រួញពីក្រោម Frame ដើម្បីកំណត់ចំនួនវិសាទរបស់វា ដឹកត្រង់ Select Looping Options នៅក្រោមខាងឆ្វេង រួចដឹក Forever → ចុចលើប៊ូតុង Play ដើម្បីមើលចលនារបស់វា ហើយបើសិនជាវាដើរច្រាសត្រូវចុចប៊ូតុងនេះ: និង ដឹកលើ Reverse Frames → ចុចមីនុយ File → Save for web ។

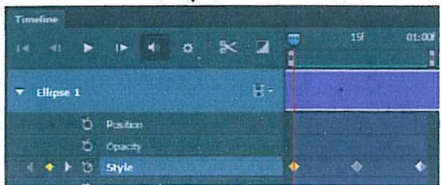
B. របៀបបង្កើតចលនារូបភាព

🔧 ① ដាក់បន្ទាត់ត្រីកូណ្លូលជួរដេក និងជួរឈរ → ចុចលើ Ellipse Tool កំណត់ Pick Tool Mode ជា Shape, -Fill: No Color និង -Stroke:50 → ចុច Shift ឲ្យជាប់ក្លឹកគូរ ហើយចុច Alt រួចទាញទៅតាមដើម្បីគូរជារង្វង់មូល → ចុច Enter ។



បន្ទាប់មកចុចលើឯកសាររូបថត Convert to Smart Object → ឌីជីថលក្លែងលើផ្ទៃទទេដើម្បីបើក Layer Style → ដាក់ Bevel & Emboss កំណត់ -Style: Inner Bevel, -Technique: Smooth, -Depth: 100%, -Direction: Up-Size: 25 px, -Soften: 10 px, -Angle: 0°, → ដាក់ Contour ចុចលើស្វ័យប្រវត្តិ Ring និងកំណត់ Range: 2% → ដាក់ Inner Glow → លើស្វ័យប្រវត្តិពណ៌ និងកំណត់ Size: 5 px → ដាក់ Outer Glow → លើស្វ័យប្រវត្តិពណ៌ និងកំណត់ Size: 15 px → ដាក់ Gradient Overlay កំណត់ Blend Mode: Normal. -Opacity: 100% ចុចលើ Gradient Bar ដាក់យក Black, White ចុចត្រង់ចំណុចពណ៌ខ្មៅ និងដាក់លើប្រអប់ពណ៌ខ្មៅ ហើយវាយលេខកូដពណ៌ 00FF06 → OK → ចុចត្រង់ចំណុចពណ៌ និងដាក់លើប្រអប់ពណ៌ ហើយវាយលេខកូដពណ៌ 59F85D → OK កំណត់ Style: Angle និងមុំ Angle: 0° → ហើយចុច OK ។

② ដើម្បីបង្ហាញ Timeline ត្រូវចុចម៉ឺនុយ Window → Timeline ហើយដើម្បីបង្កើតចលនាគឺត្រូវចុចលើ Create Video Timeline ខាងក្រោម → ដាក់ពង្ស Ellipse 1 ហើយដាក់លើប៊ូតុង Stop watch



រូបសាឡិការពីមុខ Style ទាញបន្ទាត់ Keyframe ពណ៌ត្រីហាមទៅមុខ 1 second បន្ទាប់មកឌីជីថលក្លែងលើផ្ទៃទទេរបស់ Layer Ellipse 1 → ដាក់ Gradient Overlay វាយកំណត់ Angle: 178° → ហើយចុច OK → ទាញបន្ទាត់ Keyframe ទៅមុខ 1 second ទៀតបន្ទាប់មកឌីជីថលក្លែងលើផ្ទៃទទេរបស់ Layer Ellipse 1 → ដាក់ Gradient Overlay វាយកំណត់ Angle: 358° → ហើយចុច OK → ចាប់ទាញចំណុច End Playhead មកត្រឹម Keyframe ចុងក្រោយ ចុចលើប៊ូតុង Play ដើម្បីមើលចលនា → ហើយបើចង់ឱ្យវា Play ស្ថានៈស្ថាប័នដែលៗ គឺត្រូវចុចលើ ប៊ូតុងនេះ: [Loop Playback icon] ដែលស្ថិតនៅចុងខាងស្តាំនៃ Timeline រួចដាក់លើពាក្យ Loop Playback ។

③ ដើម្បី Export Video ចេញគឺត្រូវចុចលើម៉ឺនុយ File → Export → Render Video → ដាក់ឈ្មោះវា រួចលើសទីតាំង Save វាទុកនៅក្នុង Select Folder... ហើយចុចប៊ូតុង Render ។

៥២. កម្មវិធីជំនួយបន្ថែម Plug-In

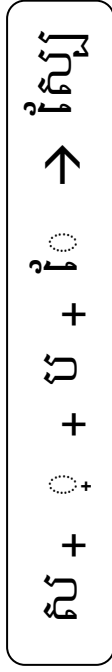
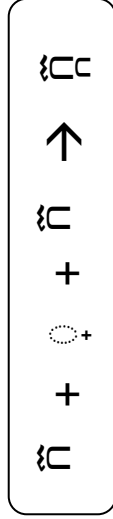
Plug-in គឺជាកម្មវិធីជំនួយបន្ថែមរបស់ Adobe Photoshop ដែលអាចជួយឱ្យយើងធ្វើការងារបានយ៉ាងឆាប់រហ័ស និងមានលក្ខណៈសំបូរបែបទៅលើការប្រើប្រាស់ Tool បន្ថែមស្រាប់ៗ មានដូចជា៖ Knoll Light Factory, 3D Invigorator PRO, Alien.Skin ជាដើម...។ល។

យើងអាច Download និង Setup វាទៅតាមតម្រូវការចាំបាច់ជាក់ស្តែងរបស់យើង ។

សូមអរគុណ

ក្រុមប្រឹក្សានៃ

NiDA Standard
Khmer Unicode



For Khmer divination signs and Lunar dates use Ctrl + AltGr keys.

