

សេចក្តីផ្តើម

Introduction

I. និយមន័យ (Definition)

នៅពេលបច្ចុប្បន្ននេះ ការងារដែលទាក់ទងនឹងការរចនាផ្សេងៗ។ កម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 ជាកម្មវិធីមួយដែលមានប្រជាប្រិយបំផុត ដែលគេនិយមប្រើដើម្បីការរចនា Logo ផ្សេងៗ។ ធ្វើការបង្កើតបង្ហាញសំរាប់ច្បាប់ពាណិជ្ជកម្មនិងបង្កើតអ្វីៗថ្មីមួយចំនួន។

នៅក្នុងកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 អ្វីដែលលោកអ្នកអាចធ្វើបានមានដូចខាងក្រោម:

- លោកអ្នកអាចបង្កើតបង្ហាញពាណិជ្ជកម្ម ដែលមានការរចនាខាងក្នុងដូចជាការគូររូបបង្ហាញពីគំនិត និងគោលបំណងនៃបង្ហាញពាណិជ្ជកម្មនេះ ក៏ដូចជាការរចនាតួអក្សរផ្សេងៗទៀត។
- លោកអ្នកក៏អាចបន្ថែមពណ៌ទៅលើរូបភាពនៃ Logo ដំណាងក្រុមហ៊ុនផ្សេងៗក៏ដូចជា Logo ថ្នាល់ខ្លួនដើម្បីបង្កើតភាពស្រស់ស្អាត និងមានចំណាប់អារម្មណ៍ពីសំណាកអ្នកមើលទាំងអស់។
- លោកអ្នកក៏អាចមានគំនិតច្នៃប្រឌិតបង្កើតអ្វីដែលថ្មី, ភាពស្រស់ស្អាត , មានចំណាប់អារម្មណ៍ ដែលមានដូចជា ដែលមានដូចជាការបង្កើតគំរូ CD, DVD, VCD, និងការគូររូបច្នៃកំប្លែងច្រើនទៀត។
- Adobe Photoshop CS5 មានគុណប្រយោជន៍ជាច្រើន ដែលបានពីការប្រើប្រាស់កម្មវិធីនោះហើយលោកអ្នកអាចកែច្នៃអោយកាន់តែស្រស់ស្អាត, មានភាពទាក់ទាញ, ប្លែកៗ ហើយល្អគុណមើលដែលយើងចង់បាន។ ចំពោះការងារទាំងឡាយណាដែលធ្វើការនៅក្នុងកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 នេះគឺច្រើនប្រើប្រាស់សំរាប់បោះពុម្ព(Printer) យកទៅដាក់នៅលើវិបសាយ (Web Site), និងសំរាប់យកទៅប្រើជាមួយនិងឧបករណ៍គ្មានខ្សែ (Wireless Devices) ។ មិនតែប៉ុណ្ណោះ វាក៏ត្រូវបានគេនាំចេញ(Export) យកទៅប្រើប្រាស់ក្នុងកម្មវិធី Design ដទៃទៀតយ៉ាងពេញនិយមផងដែរដូចជា Adobe Illustrator , Adobe Premiere ឬ Macromedia Flash MX..... ។

II. ភាពចំណាប់ និងគំរូការងារសំរាប់ដំណើរការកម្មវិធី

មុននឹងឈានចូលទៅដល់ការប្រើប្រាស់កម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 លោកអ្នកត្រូវមានចំណេះដឹងមួយចំនួនដែលទាក់ទងនឹងការប្រើប្រាស់ Computer ដែលក្នុងនោះមាន Mouse, Keyboard, Standard Menu និង Command ដទៃទៀត។ មិនតែប៉ុណ្ណោះរួមទាំងដំណើរការរបស់ Computer (របៀបបើក, បិទ, រក្សាទុក និងបិទឯកសារវិញ.....) ចំណុចនេះក៏មានភាពសំខាន់ដែលទាមទារអោយលោកអ្នកត្រូវចេះផងដែរ។

ជាធម្មតាក្នុងពេលសិក្សានៅលើកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5លោកអ្នកក៏បានរៀនរួចមកហើយអំពីមូលដ្ឋានគ្រឹះរបស់Computer មានដូចជា Microsoft Word & Excel, PowerPoint,ល.....។ ដូចនេះដើម្បីចូលរួមនៅក្នុងការដោះស្រាយនូវបញ្ហាទាំងនេះ និងកំណត់អោយបានច្បាស់ពីទំហំនៃការសិក្សាលើកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 នេះខ្ញុំបាននឹងលើកមកបង្ហាញជូនក្នុងសៀវភៅតែអ្វីដែលស្ថាន ក្នុងការលោងទៅចាប់យកជំនាញជាអ្នកអាជីពម្នាក់ខាងផ្នែករចនា ឬក៏ផ្នែក Design ប៉ុណ្ណោះ។

មុននឹងលោកអ្នកអាចដំណើរការកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5នេះនៅក្នុងម៉ាស៊ីន Computer របស់លោកអ្នក បាននោះលោកអ្នកត្រូវត្រូវធ្វើយ៉ាងណាឱ្យមានតំរូវការដូចខាងក្រោមនេះ

-ត្រូវមាន Windows OS

- 2GHz or faster processor
- Microsoft® Windows® XP with Service Pack 2 (Service Pack 3 recommended) or Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate, or Enterprise with Service Pack 1 (certified for 32-bit Windows XP and Windows Vista)
- 512MB of RAM (1GB recommended)
- 2GB of available hard-disk space for installation; additional free space required during installation
- 1,024x768 display (1,280x800 recommended) with 16-bit video card
- DVD-ROM drive
- Internet or phone connection required for product activation
- Hard Disk Size 350 MB > 500MB

Macintosh OS

- PowerPC® G4 or G5 or Intel® processor
- Mac OS X v10.4.11–10.5.4
- 512MB of RAM (1GB recommended)
- 2GB of available hard-disk space for installation; additional free space required during installation
- 1,024x768 display (1,280x800 recommended) with 16-bit video card
- DVD-ROM drive
- QuickTime 7 software required for multimedia features
- Internet or phone connection required for product activation

III. ការបញ្ចូលកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 ចូលក្នុង Computer

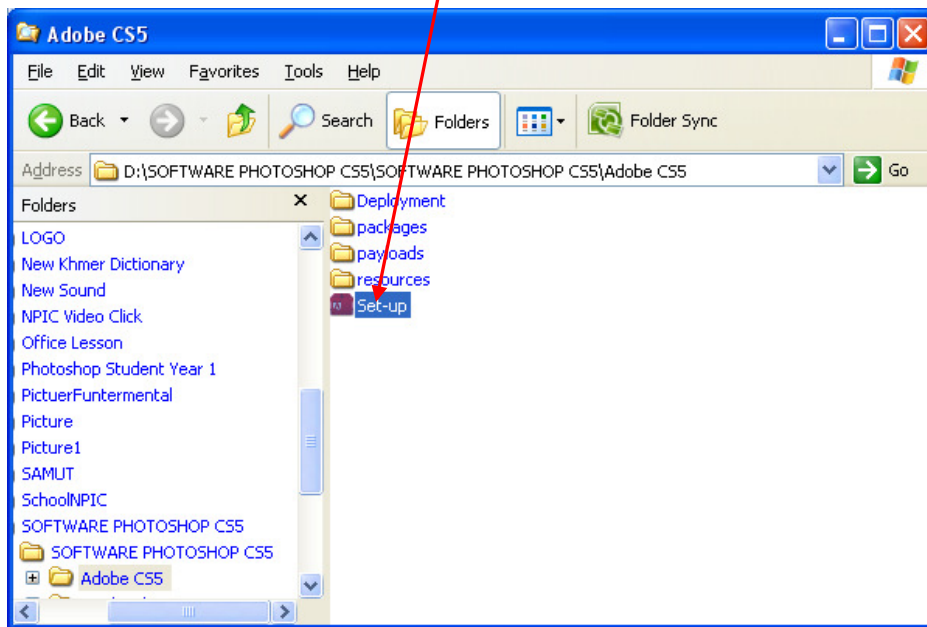
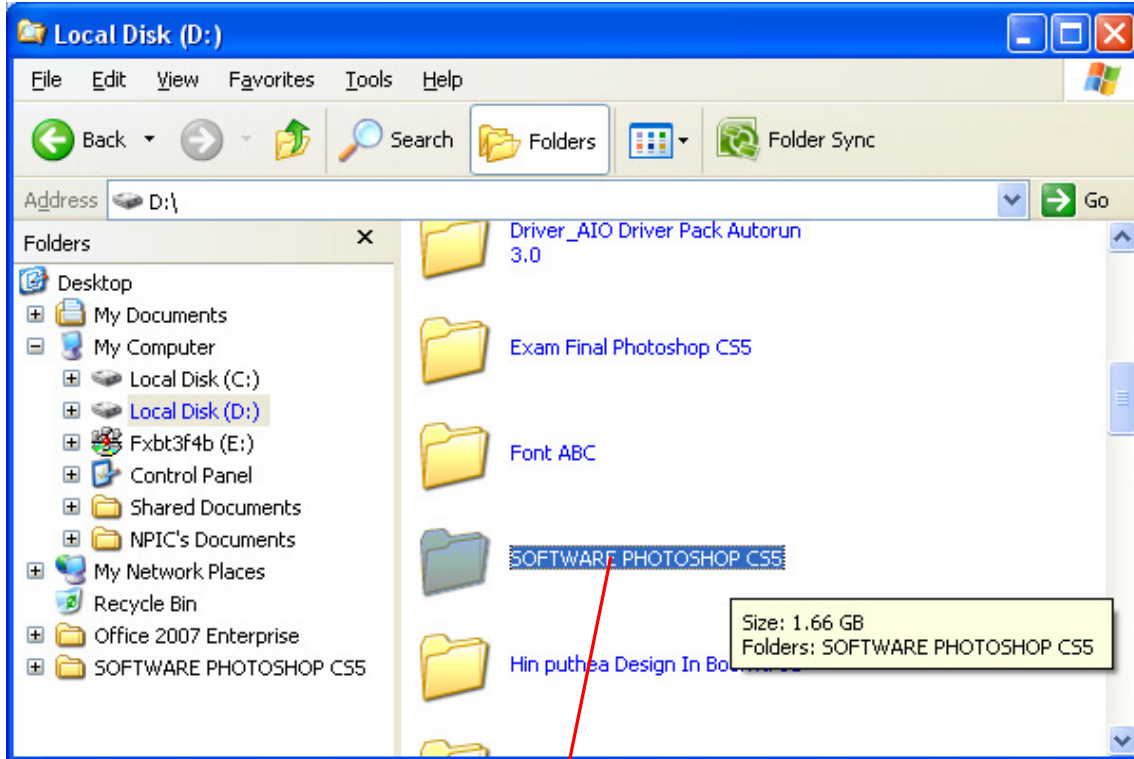
មុននឹងឈានទៅប្រើប្រាស់កម្មវិធី Adobe Photoshop CS5បានលុះត្រាតែមានការបញ្ចូលកម្មវិធីនេះទៅក្នុង Hard Disk របស់លោកអ្នកឱ្យបានត្រឹមត្រូវតាមក្បួនជាមុនសិន (លោកអ្នកអាចដំណើរការឡើងនៅកម្មវិធីនេះបាននៅលើ Hard Disk តែប៉ុណ្ណោះមិនអាចដំណើរការបាននៅលើ CD ROOM បានឡើយ)។ ហើយនៅពេលដែលចង់បញ្ចូលកម្មវិធីនៅ Flash USB យើងត្រូវ Copy Soft Ware Adobe Photoshop CS5 ជាមុនសិន ទើបយើងអាចបញ្ចូលកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 បានដោយយើងមើលឈ្មោះរបស់Soft Ware ដែលយើងទុកនៅក្នុងFlash ។ យើងត្រូវបំពេញព័ត៌មានមួយចំនួនសំរាប់បញ្ចូលកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 មានដូចជាបញ្ចូល Serial Number និងលេខ Activate Number ជាមិនខាន។

ឬក៏អ្នករកដោយខ្លួនឯងនៅលើ Internet តាមរយៈវិបសាយ www.serials.ws, www.freerails.com ឬក៏វិបសាយដទៃ

ទៀតបានករណីដែលម៉ាស៊ីន Computer លោកអ្នកបានភ្ជាប់ Internet ។

ការអនុវត្តន៍នៃរបៀបតំឡើងកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 សូមមើលដូចខាងក្រោម៖

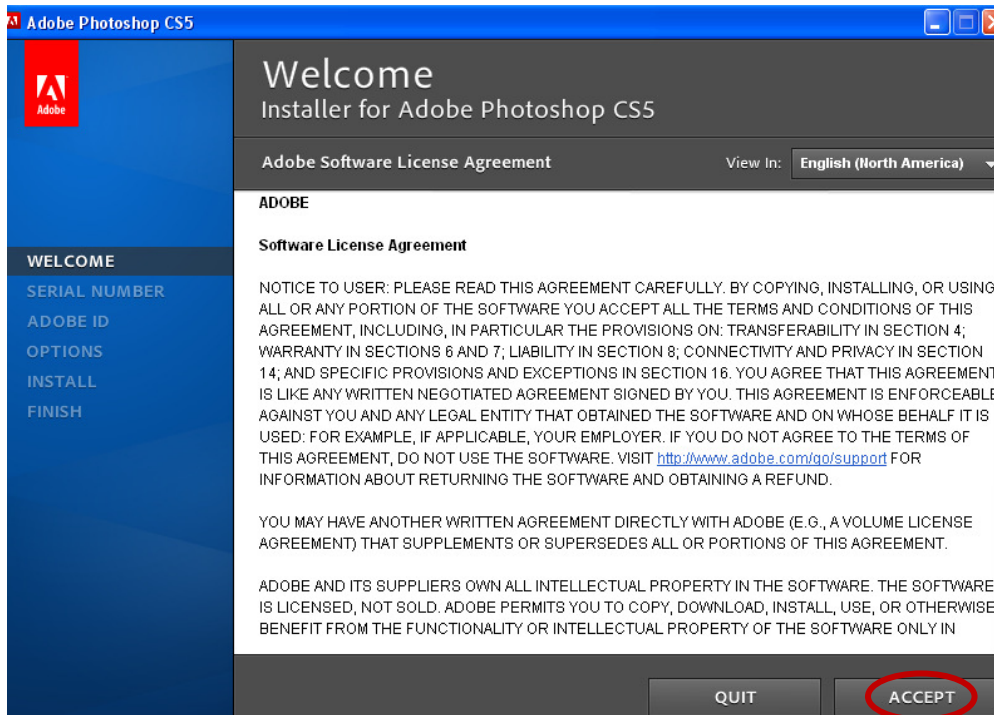
- ដាក់ Disk Program Adobe Photoshop CS5 or Soft Ware Adobe Photoshop CS5 នៅក្នុង Flash
- ចុចនៅលើ Soft Ware Adobe Photoshop CS5 ចេញផ្ទាំងមួយ



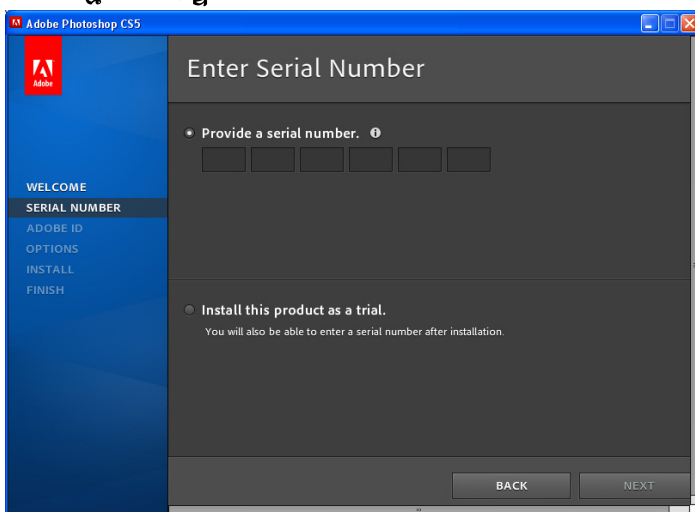
- ចុចលើពាក្យ Setup ចេញផ្ទាំងមួយយើងត្រូវរង់ចាំ



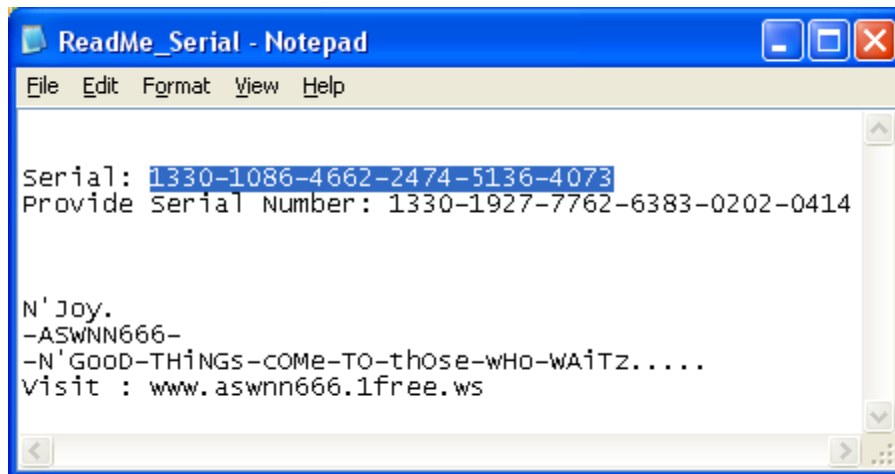
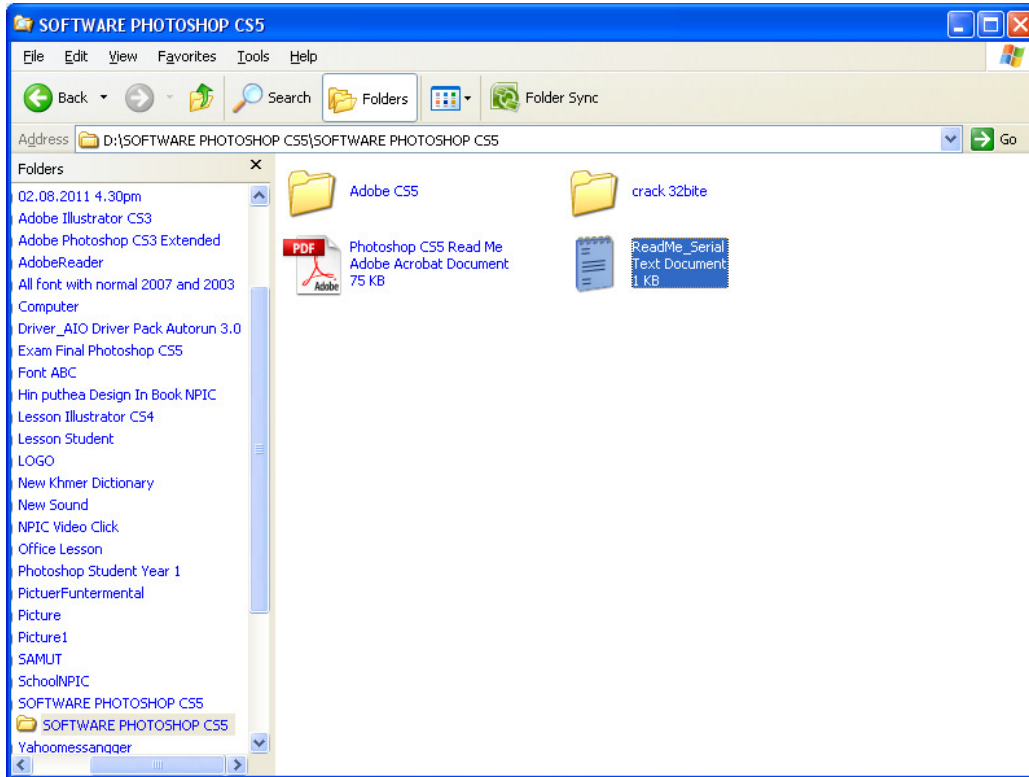
- ចេញផ្ទាំងមួយមានឈ្មោះ Adobe Photoshop CS5 Installer : Welcome លោកអ្នកចុចលើពាក្យ Accept



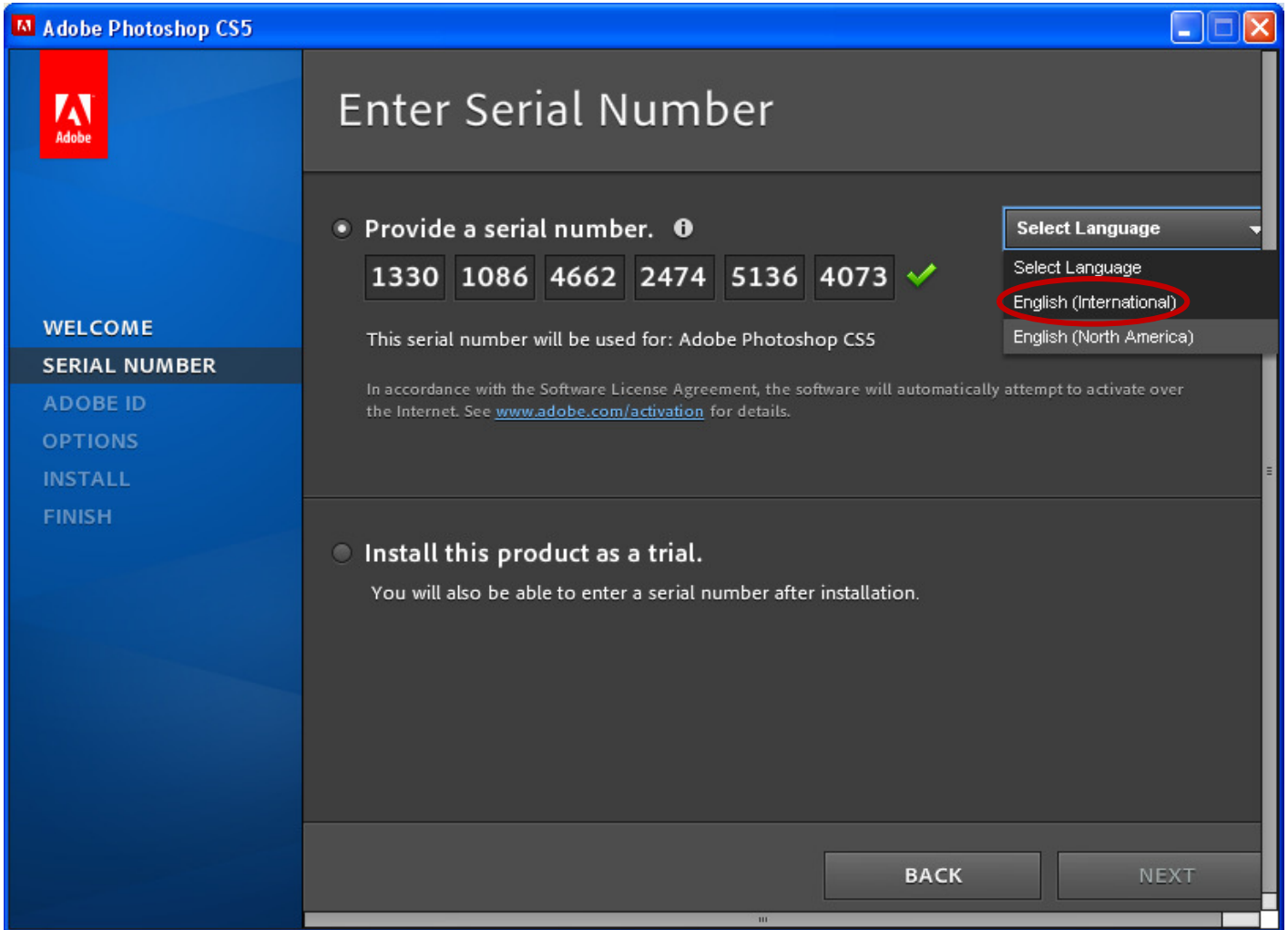
- លោកអ្នកឃើញផ្ទាំង Serial Number



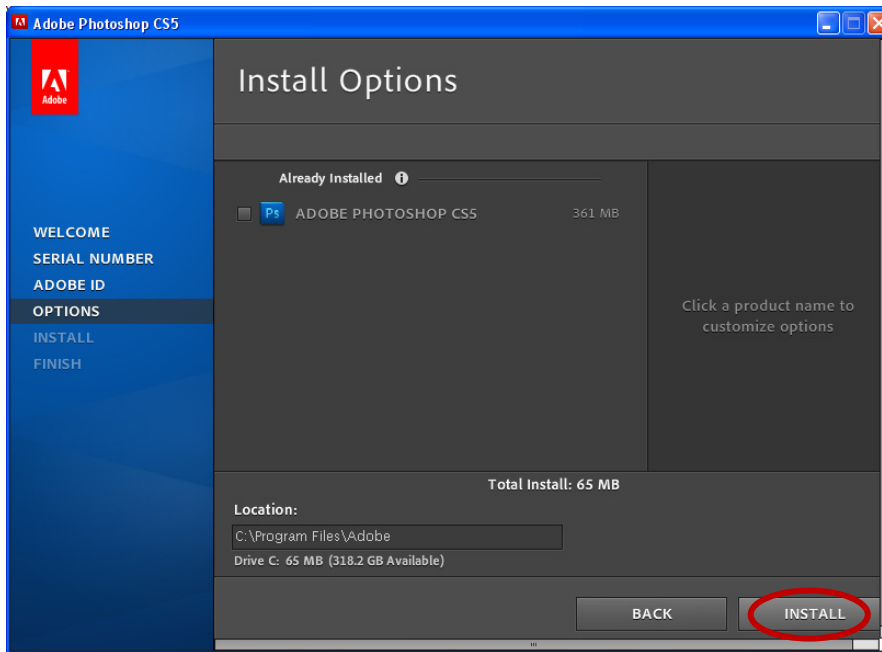
- លោកអ្នកត្រូវចូលរក Serial Number របស់កម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 សូមមើលដូចខាងក្រោម:
- ចុចនៅលើ Soft Ware Adobe Photoshop CS5 ចេញផ្ទាំងមួយ



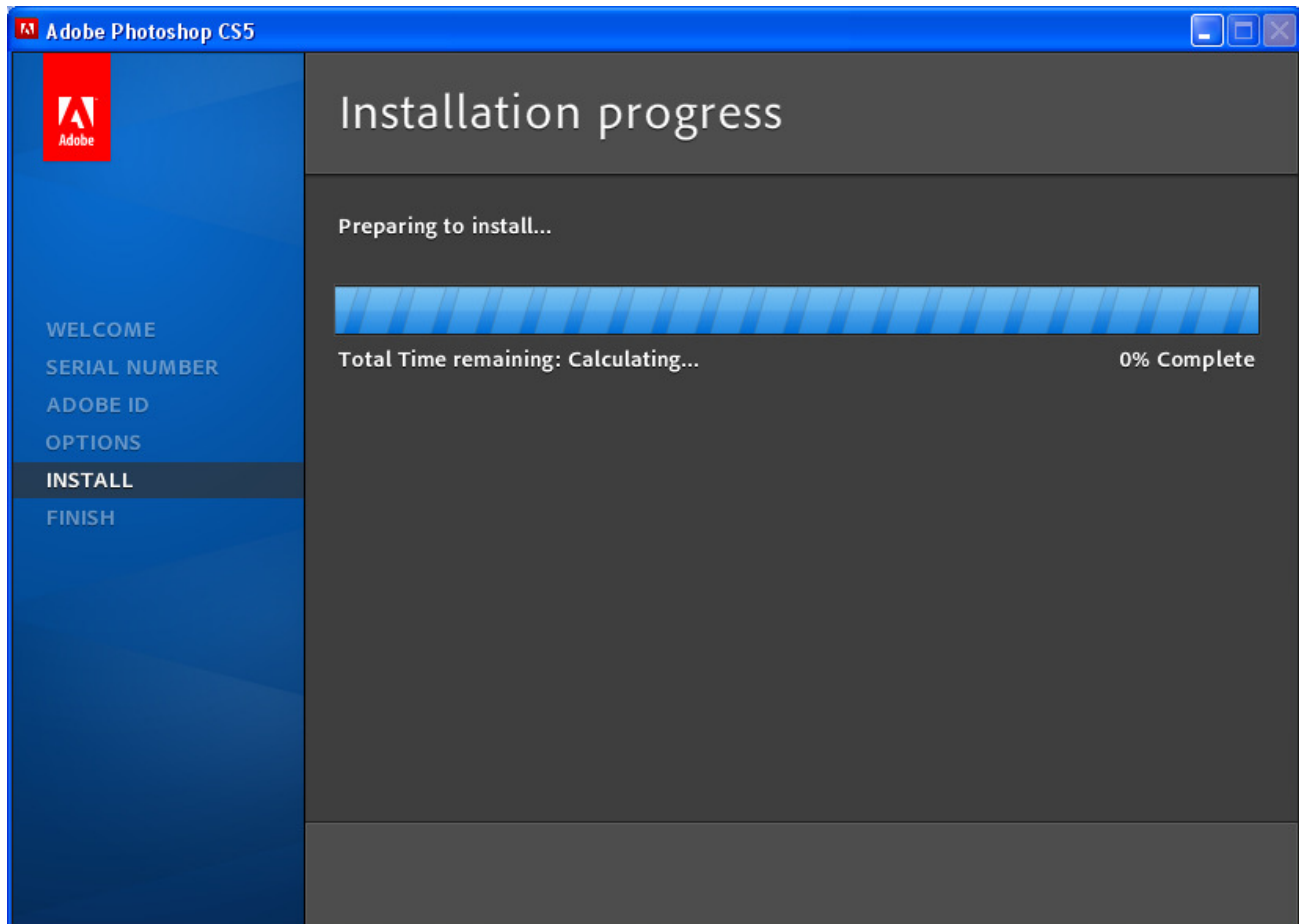
- លោកអ្នកចុចលើពាក្យSerial រួច Right Click យកពាក្យ Copy យកមក Pass នៅក្នុងថ្នាំ Enter Serial Number



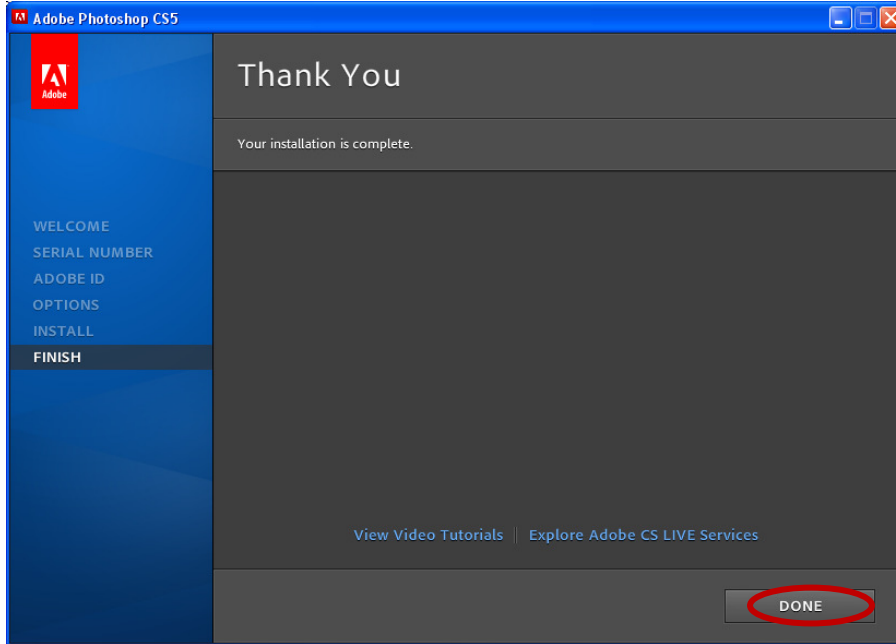
- លោកអ្នកចុច Next
- ចេញផ្ទាំងមួយលោកអ្នកចុចលើពាក្យ Install



- ចេញផ្ទាំងមួយឱ្យលោកអ្នករង់ចាំបន្តិច

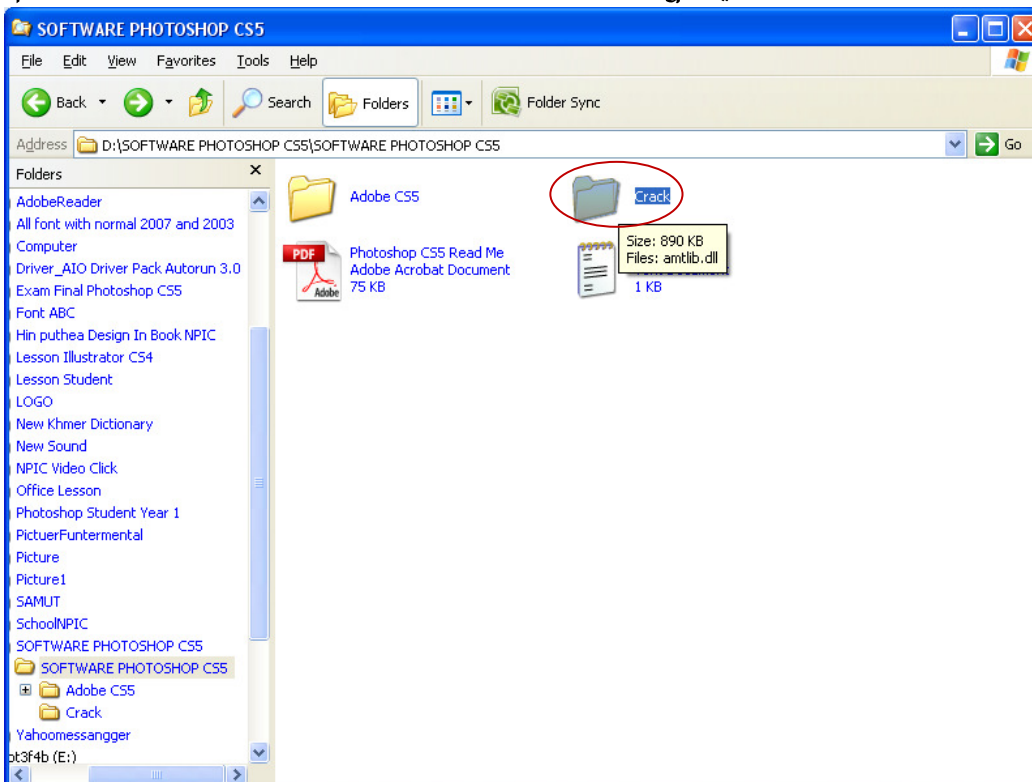


- ចេញផ្ទាំងមួយឱ្យលោកអ្នកចុចលើពាក្យ Done

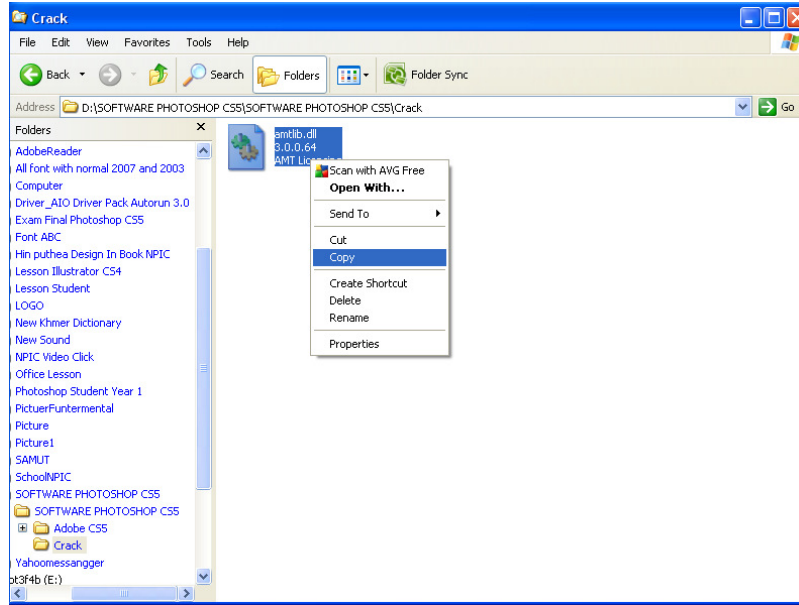


• **ចំណាំ:** បើសិនលោកអ្នកបានបើកកម្មវិធី Photoshop CS5 រួចហើយវានឹងនាមនាវឱ្យលោកអ្នកបញ្ចូលលេខកូដវាសារជាថ្មី។ វិធីធ្វើមានដូចការណែនាំដូចខាងក្រោម:

- លោកអ្នកត្រូវស្វែងរកលេខកូដឬ Crack
- ចុចនៅលើ Soft Ware Adobe Photoshop CS5 ចេញផ្ទាំងមួយ



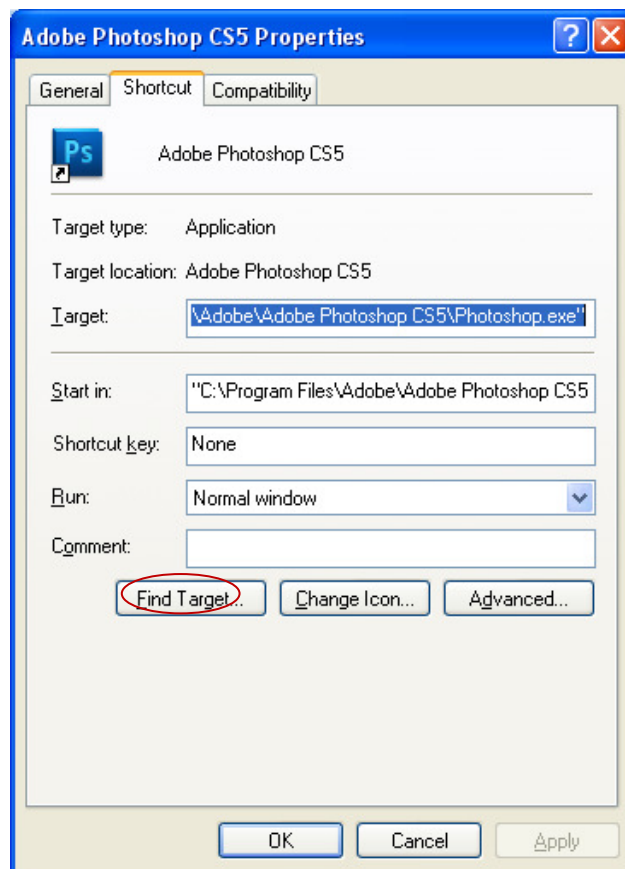
- ចុចនៅលើ Crack ចេញផ្ទាំងមួយ



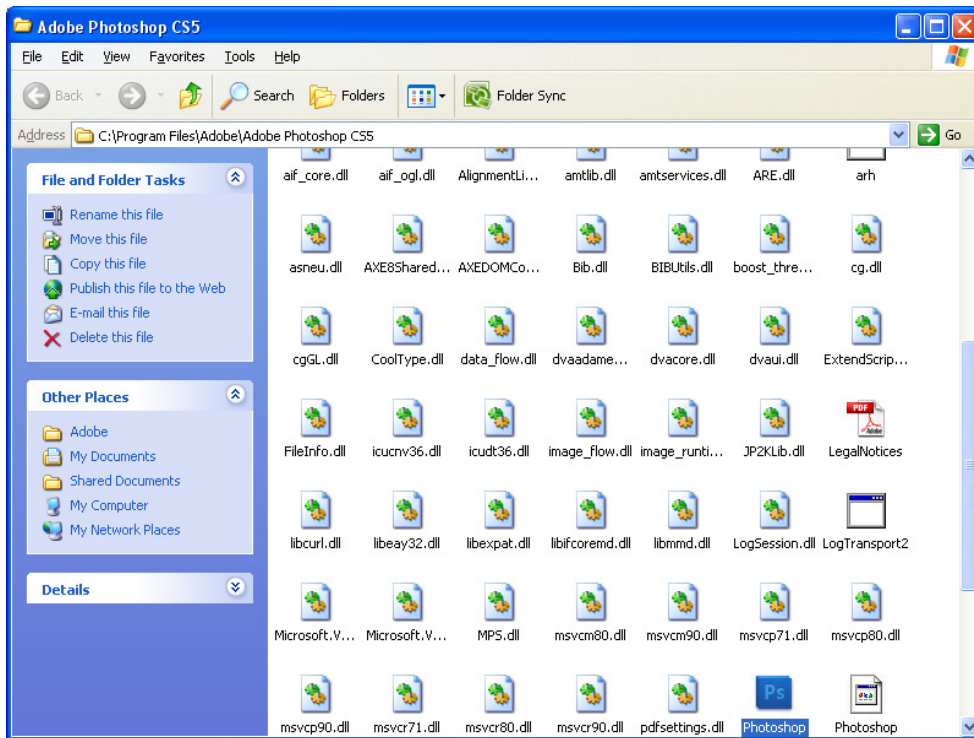
- លោកអ្នកចុចច្រូប Right Click យកពាក្យ Copy

- លោកអ្នកចុច Start > All Program > Right Click > Photoshop CS5 យកពាក្យ Properties ចេញផ្ទាំង

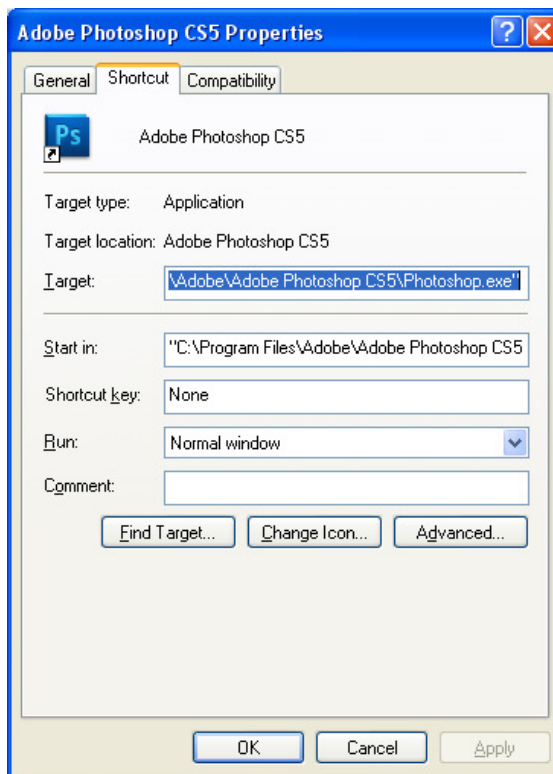
មួយដូចខាងក្រោម:



- លោកអ្នកចុចលើពាក្យ Open Find Target.....ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



- លោកអ្នក Right Click > Pass > Close



- លោកអ្នកចុចលើពាក្យ Apply > OK រួចជាស្រេច។

មេរៀនទី១:

ការបើក បិទ កម្រិតកងកសារ និងសិក្សាអំពីរូបរាងរបស់កម្មវិធី Adobe Photoshop CS5

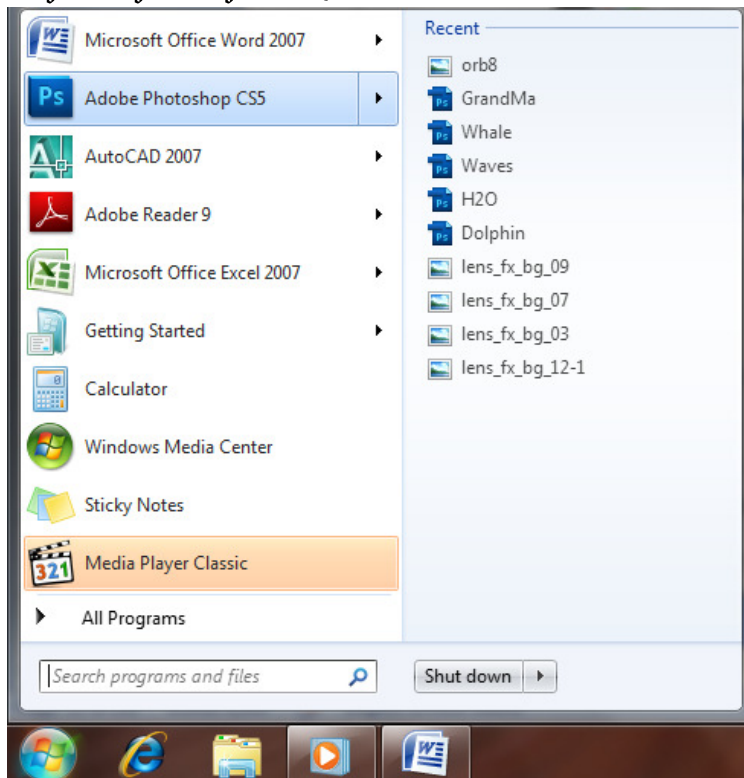
- I. របៀបបើកកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5
- II. របៀបបិទកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5
- III. ស្គាល់ពីរូបរាងរបស់កម្មវិធី Adobe Photoshop CS5
- IV. របៀបបង្កើត New Background
- V. របៀបកម្រិតកងកសារក្នុង Adobe Photoshop CS5
- VI. របៀបបើកយកកងកសារដែលបានកម្រិតកងនៅក្នុងកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5



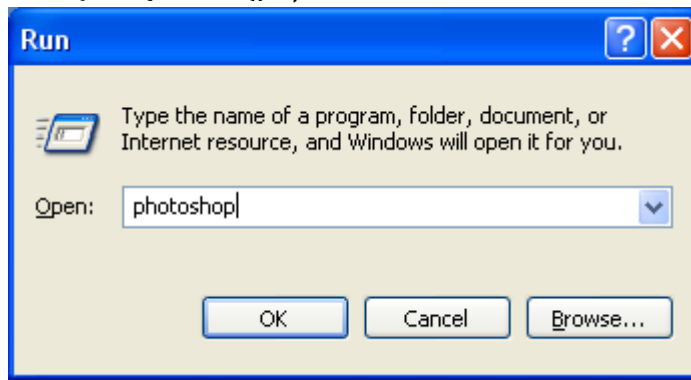
I. របៀបបើកកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5

ដើម្បីចូលទៅប្រើប្រាស់កម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 លោកអ្នកត្រូវធ្វើការរំលឹកដូចខាងក្រោម:

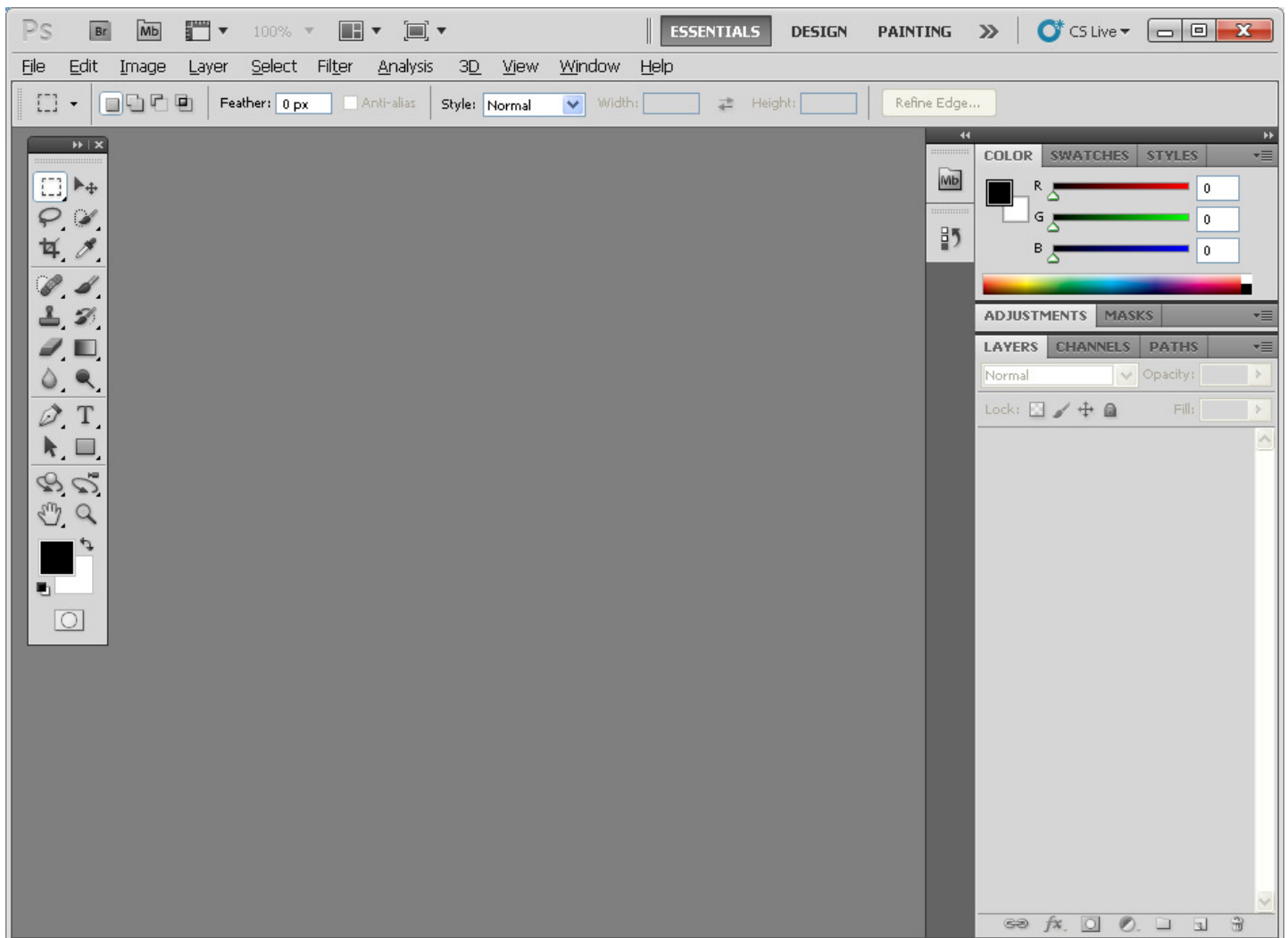
- ✓ បើកឱ្យដល់ថ្នាក់ Desktop របស់ Windows សិន
- ✓ លោកអ្នកចុចលើ Start > Program > Adobe Photoshop CS5
- ✓ សូមមើលរូបភាពដូចខាងក្រោម:



- ✓ ម្យ៉ាងនេះលោកអ្នកចុចលើ Start > Run ហើយវាយពាក្យ Photoshop ហើយចុចលើប៊ូតុង OK



បន្ទាប់ពីលោកអ្នកបើកកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 តាមរបៀបណាមួយខាងលើហើយនោះសូមលោកអ្នកក្រឡេកមើលរូបភាពខាងក្រោមដែលជាផ្ទាំងមួយនៅលើ Screen របស់កម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 ។

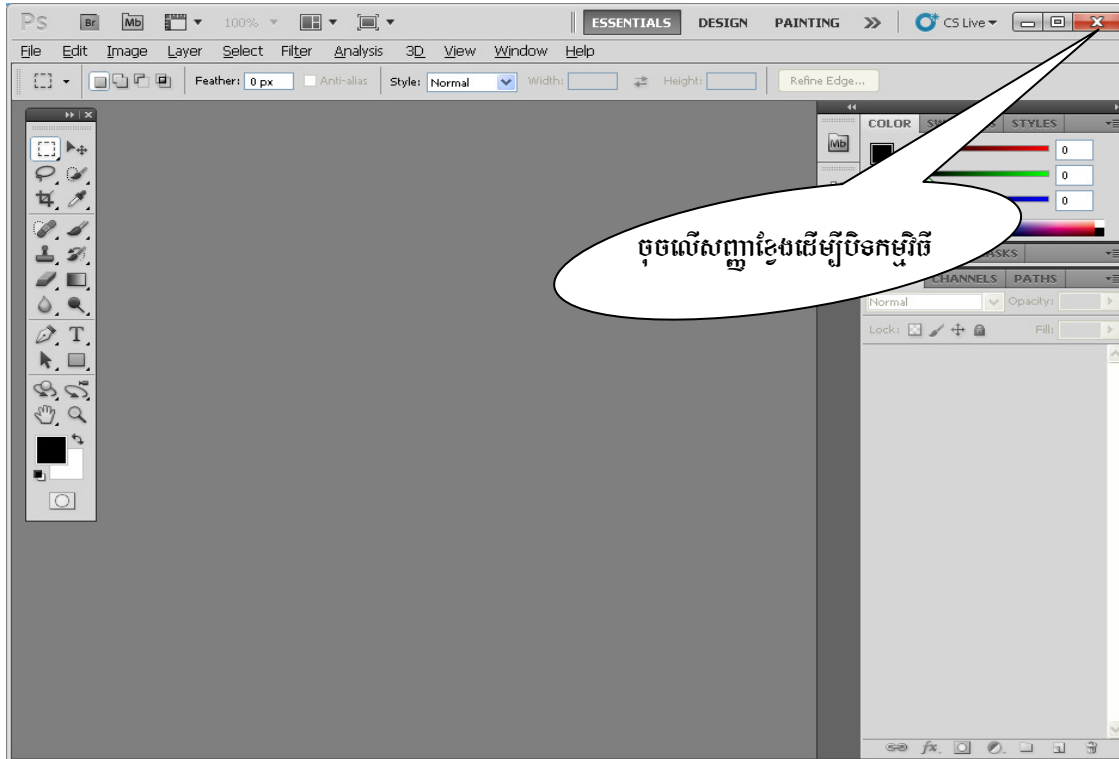


II. របៀបបិទកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5

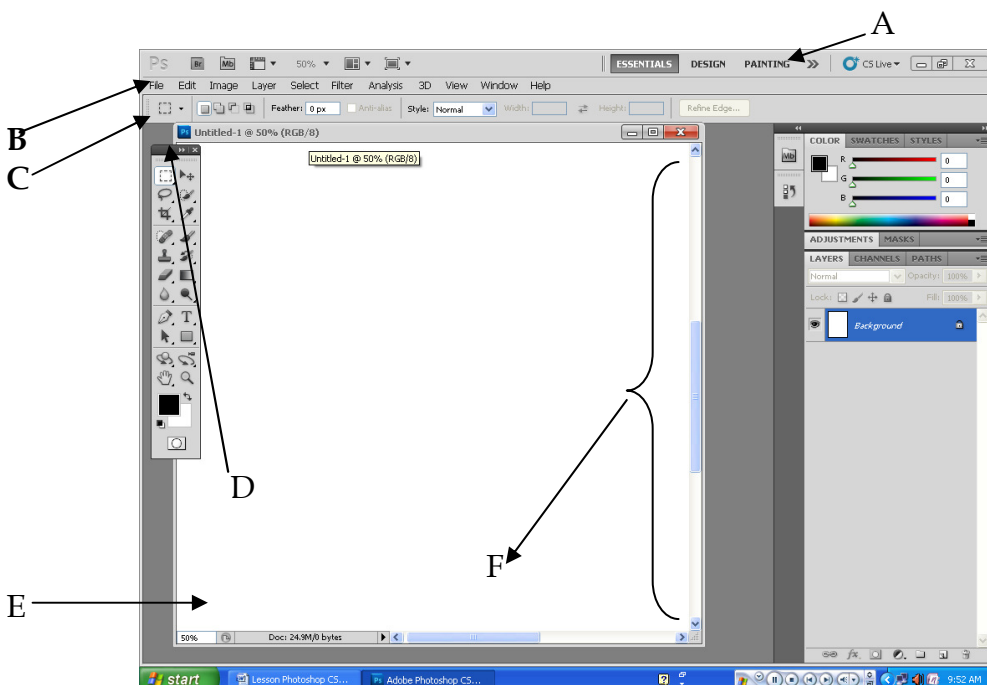
- ✓ ចុចលើ File (Menu) > Exit or Ctrl + Q , Alt + F4 ឬចុចលើសញ្ញាខ្មែងដែលមាននៅផ្នែក

ខាងស្តាំនៅលើ Title Bar ។

- ✓ សូមមើលរូបខាងក្រោម



III. ស្ថានភាពរូបរាងរបស់កម្មវិធី Adobe Photoshop CS5



ខាងក្រោមនេះជាឈ្មោះនិងតួនាទីរបស់វា

A. Title Bar: ជាកន្លែងបង្ហាញពីឈ្មោះរបស់ឯកសារ និងជាកន្លែងសំរាប់បិទកម្មវិធី Photoshop CS5 ។

សូមមើលនៅលើជំរើសដែលលោកអ្នកចង់បានលើ Title Bar ។

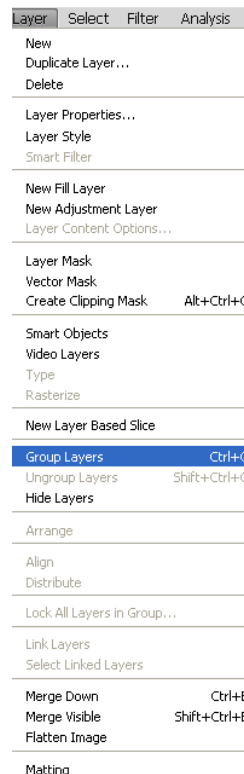


- Minimize សំរាប់បង្រួមកម្មវិធីឱ្យតូចនៅលើ Taskbar ។
- Restore Down សំរាប់បង្រួមកម្មវិធីឱ្យតូចល្អមដែលយើងអាចឃើញកម្មវិធីផ្សេងៗទៀតដែលលោកអ្នកកំពុងបើក។
- Close សំរាប់បិទកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 នេះ។

B. Menu Bar ជាកន្លែងសំខាន់បំផុតដែលកម្មវិធីនេះមិនអាចគ្មានបាន។ ជាកន្លែងសំរាប់ចូលទៅប្រើប្រាស់ Effect, កន្លែងសំរាប់រក្សានូវឯកសារ និងជាកន្លែងសំរាប់ចូលទៅប្រើប្រាស់ជំរើសជាច្រើនផ្សេងៗទៀត។ ហើយនៅក្នុង Menu Bar លោកអ្នកអាចកំណត់បានដូចខាងក្រោម:

- Group (Ctrl+G) បញ្ជាក់ថាវាភ្ជាប់ Layer ទាំងអស់
- Lock មានន័យថាវាភ្ជាប់បានតែមួយ
- រីឯចំណុចនេះវិញបញ្ជាក់ថាជាប្រភេទ Flatten transparency.....

លោកអ្នកអាចលោមកប្រើប្រាស់តាមរយៈ Keyboard



C. **Option Bar** : ភាគច្រើននៃ Tool នៅក្នុងToolbox គឺសុទ្ធតែមាន Tool Options Bar របស់វា។ ដូច្នោះផ្នែកតាមរយៈពេល Options Bar នោះលោកអ្នកអាចធ្វើការកំណត់ពីលក្ខណៈឱ្យ Tool ដែលត្រូវប្រើបានយ៉ាងប្រសើររំលឹក។ លទ្ធភាពទាំងអស់នោះរួមមានការផ្លាស់ប្តូរប្រភេទ Tool ធ្វើការកំណត់លក្ខណៈមួយចំនួនទៀត ដូចជាម៉ូដពណ៌ដែលត្រូវផ្លាស់ (Painting Mode) និងភាពច្បាស់ដែលនឹងត្រូវប្រើ (Opacity) ដែរ។

ការសិក្សាអំពីមុខងាររបស់ Menu Bar នៅក្នុងកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5

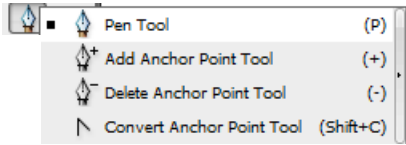
- **File** ជាកន្លែងទាក់ទងនឹងការគ្រប់គ្រងឯកសារ មានដូចជាការបើកឯកសារ (Open) បិទឯកសារ(Close) រក្សាទុកឯកសារ រក្សាទុកសំរាប់ប្រើប្រាស់ (Save For Web), ហើយថែមទាំងការប្រើប្រាស់ Place និងExport ផងដែរ។
- **Edit** ជាកន្លែងសំរាប់ចូលទៅប្រើប្រាស់ Undo, Redo, Cut, Copy, Paste, Paste In front, Paste in Back និងជាកន្លែងចូលទៅ Assign Keyboard Shortcut និងការកំណត់ផ្សេងៗនៅក្នុង Preference ផងដែរ។
- **Image** សំរាប់ចូលទៅកំណត់ម៉ូដពណ៌, កែប្រែទំហំឱ្យរូបជាពិសេសគឺរាល់ការងារដែលពាក់ព័ន្ធនឹងរូបភាពកំពុងបើកប្រើប្រាស់តែម្តង។
- **Layer** ជាផ្នែកមួយដែលសំខាន់របស់កម្មវិធី Photoshop CS5 វាអាចឱ្យលោកអ្នកធ្វើការកំណត់និងបន្ថែម Style ទៅលើផ្នែកនីមួយៗនៃការងារយ៉ាងប្រពៃបំផុត។
- **Select** ជាប្រភេទ Menu ដែលទាក់ទងទៅនឹងការ Select Object ដូចជាការប្រើប្រាស់ដើម្បីកែប្រែរូបភាព។
- **Filter** ជាកន្លែងចូលទៅប្រើប្រាស់ Effect របស់កម្មវិធី Photoshop CS5 មានដូចជា Color, Distort, Stylize.... និងអាចចូលទៅប្រើប្រាស់ Effect របស់កម្មវិធី Photoshop ដែលមានដូចជា Artistic, Blur និងបញ្ចូលកម្មវិធី Plug - Ins ដែលជា Effect បន្ថែមរបស់កម្មវិធី Adobe Photoshop ។
- **Analysis** ជាកន្លែងដែលវិភាគនៅលើឧបករណ៍មួយផ្នែកតូចនៅក្នុង ToolBox
- **3D** ជាកន្លែងដែលធ្វើឱ្យរូបភាពឬដែលលោកអ្នករចនាចេញជារាង3D
- **View** ជាកន្លែងចូលទៅធ្វើការជាមួយការពង្រីក ឬបង្រួម Background ទាំងមូល ថែមទាំងជាកន្លែងលាក់ ឬបង្ហាញបន្ទាត់ (Ruler) ក៏ដូចជា Grid and Smart Guide ផងដែរ។
- **Window** ជាកន្លែងចូលទៅធ្វើការលាក់ ឬបង្ហាញនិរន្តរភាពទូទៅដែលមាននៅលើកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 នេះដែលមានដូចជា Toolbox, Options, Palette..... ។
- **Help** ជាកន្លែងផ្ទុកព័ត៌មានរបស់កម្មវិធី Photoshop CS5 និងថែមទាំងផ្ទុកទៅដោយគន្លឹះសំរាប់ប្រើប្រាស់កម្មវិធី Photoshop CS5 នេះផងដែរ។

D. Control Palette: ចំនុចនេះវាខុសពីនៅក្នុងកម្មវិធី Photoshop CS3 ដែលមានឈ្មោះថា Options Bar ដែលវាប្រែប្រួលនៅតាមឧបករណ៍ដែលលោកអ្នកជ្រើសរើសមកប្រើប្រាស់ពីក្នុង Toolbox ។ ចំពោះ Control Palette ដែលមាននៅក្នុង Photoshop CS5 នេះវិញគឺវាមិនប្រែប្រួលនៅតាមការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍នោះទេ វាមានការកំណត់ដដែលៗនោះជាលោកអ្នកប្រើប្រាស់ឧបករណ៍អ្វីក៏ដោយដែលការកំណត់នៅលើ Control Palette នោះមានដូចជាការចាក់ពណ៌ឱ្យផ្ទៃ Object, កំណត់ពណ៌ឱ្យ Stroke និងកំណត់ពីកំរាស់ Stroke ក៏ដូចជាកំណត់ Opacity របស់ Object ផងដែរ។ ហើយដើម្បីលាក់ឬបង្ហាញ Control Palette លោកអ្នកអាចចុចលើ Windows > Control Palette ។

E. Toolbox: ជាកន្លែងសំរាប់ចូករាល់ឧបករណ៍ (Tool) ទាំងអស់ដែលមាននៅក្នុងកម្មវិធី Photoshop CS5 នេះ។ រាល់ Tool ទាំងអស់ដែលលោកអ្នកអាចទៅធ្វើការអ្វីមួយនោះ លោកអ្នកត្រូវតែយកវាពីក្នុង Toolbox ដូចជាការ Select, Move និងចាក់ពណ៌ជាដើម។ ហើយចំពោះការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍នេះលោកអ្នកអាចប្រើប្រាស់ Keyboard ឬក៏តាមរយៈ Mouse យកទៅ Click លើឧបករណ៍ដើម្បីផ្លាស់ប្តូរ។ ហើយដើម្បីលាក់ឬបង្ហាញ Toolbox នេះលោកអ្នកត្រូវចុចលើ Windows > Tools ។

- ចំពោះ Keyboard: មានឧបករណ៍ខ្លះនៅក្នុង Toolbox មាន Shortcut Key ដូចជាឧបករណ៍ Selection tool (V), Gradient too(G), ហើយដើម្បីផ្លាស់ប្តូរពីឧបករណ៍មួយទៀតលោកអ្នកគ្រាន់តែចុចលើ Shortcut key នោះជាការស្រេចឧទាហរណ៍លោកអ្នកកំពុងប្រើប្រាស់ Gradient Tool ហើយលោកអ្នកចង់ប្រើ Selection tool លោកអ្នកគ្រាន់តែចុចលើអក្សរ V ជាការស្រេច។

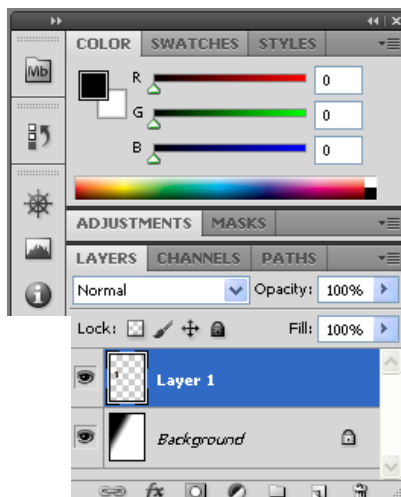
- តាមរយៈ Mouse: យើងអាចរំកិល Mouse នៅចុចលើ Tool ណាមួយដែលលោកអ្នកចង់ប្រើប្រាស់។
ចំណាំ: ដើម្បីប្រើប្រាស់ Tool ដែលលាក់នៅក្នុង Tool ផ្សេងទៀតលោកអ្នកត្រូវចុច Mouse អោយជាប់មួយខណៈពេលដើម្បីបង្ហាញ Sub tool ដែលមាននៅក្នុង Tool នោះ។ សូមមើលឧទាហរណ៍ដូចខាងក្រោម:



លោកអ្នកចុច Mouse ឱ្យជាប់ដើម្បីបង្ហាញ Sub Tool ផ្សេងទៀត

F. Palette: ត្រង់ចំនុច Palette នេះវាអាស្រ័យទៅតាមឈ្មោះ Palette ដែលតួនាទីរបស់វាផ្សេងៗគ្នា។ ដូចជា Layer Palette សំរាប់គ្រប់គ្រងរាល់ Layer ទាំងអស់ដែលមាននៅលើផ្ទៃការងារ, Graphic Style Palette សំរាប់គ្រប់គ្រងរាល់ការកំណត់ដាក់ Style នៅអោយ Object, Gradient Palette ប្រើសំរាប់គ្រប់គ្រងនៅលើការលាយពណ៌ដែលត្រូវចាក់ឱ្យ Object ។ គ្រប់ Palette ទាំងអស់នៅពេលដែលលោកអ្នកបើកកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 ដំបូងវាតែងតែបិទនៅផ្នែកខាងស្តាំនៃ

កម្មវិធីដោយតម្រូវបញ្ហាជាដុំៗដែលមានដុំដោយក្នុងមួយដុំអាចមានពីរ ឬ Palette ។សូមមើលរូបភាពដូចខាងក្រោម:



ហើយដើម្បីលាក់ ឬបង្ហាញ Palette ណាមួយនោះលោកអ្នកអាចចុចលើ Windows (Menu) ហើយជ្រើសរើសឈ្មោះ Palette ដែលលោកអ្នកចង់បង្ហាញ ឬ លាក់នោះ។ ករណីដែលមានសញ្ញាបានន័យថាបង្ហាញហើយបើគ្មានបានន័យថាលាក់។ ហើយលោកអ្នកក៏អាចប្រើប្រាស់តាមរយៈ Keyboard បានដែរដើម្បីលាក់ឬបង្ហាញ Palette ដែលមានដូចខាងក្រោម:

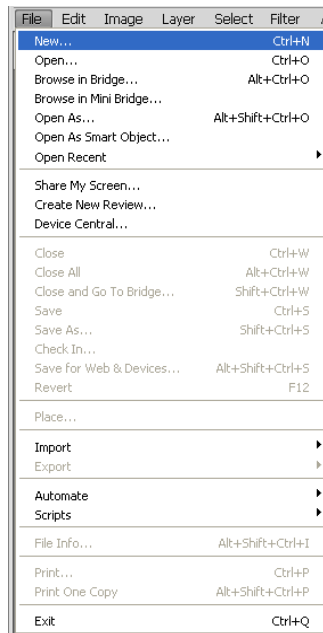
- F5: កំណត់លាក់ ឬបង្ហាញ Brush Palettes
- F6: កំណត់លាក់ ឬបង្ហាញ Color Palettes
- F7: កំណត់លាក់ ឬបង្ហាញ Layer Palettes
- F8: កំណត់លាក់ ឬបង្ហាញ Info Palettes
- Shift + F8: កំណត់លាក់ ឬបង្ហាញ Transform Palettes
- Shift + F5: កំណត់លាក់ ឬបង្ហាញ Graphic Styles Palettes
- Shift + F6: កំណត់លាក់ ឬបង្ហាញ Appearance Palettes
- Shift + F9: កំណត់លាក់ ឬបង្ហាញ Gradient Palettes
- Shift + F10: កំណត់លាក់ ឬបង្ហាញ Stroke Palettes
- Ctrl + Shift + F9: កំណត់លាក់ ឬបង្ហាញ Pathfinder Palettes
- Ctrl + Shift + F11: កំណត់លាក់ ឬបង្ហាញ Symbols Palettes
- Ctrl + Shift + F10: កំណត់លាក់ ឬបង្ហាញ Transparency Palettes
- Tab: កំណត់លាក់ឬ បង្ហាញអ្វីទាំងអស់ដែលមាននៅក្នុងកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 លើកលែងតែ Menu Bar
- Shift + Tab: កំណត់លាក់ឬ បង្ហាញគ្រប់ច្បាប់ Palette ទាំងអស់។ដើម្បីរៀបចំគ្រប់ Palettes ទាំងអស់ និង Toolbox

ឱ្យមានសភាពដូចដើមវិញលោកអ្នកអាចចុចលើ Windows > Workspace > [Default] ។

IV. របៀបបង្កើត Background ថ្មី

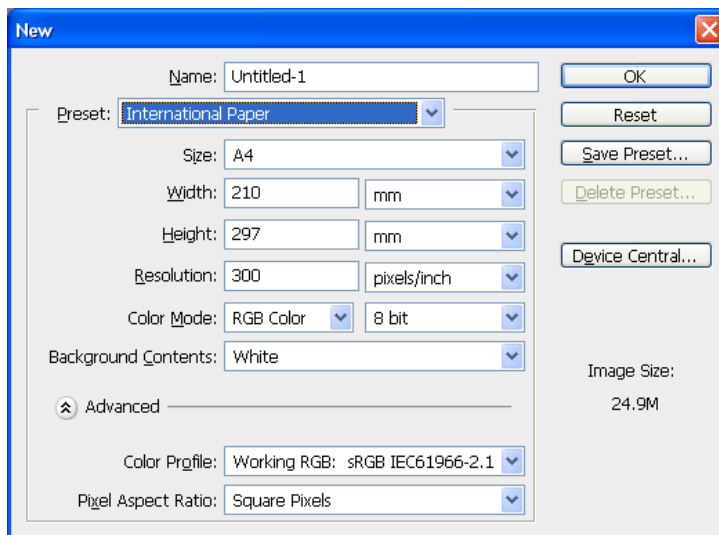
ការបើក Background New នេះគឺជាមានន័យថាលោកអ្នកបើក New Background ទទេស្តាតមួយដើម្បីធ្វើការនៅលើ Background ទទេនោះដូចជា ការរចនា Logo ផ្សេងៗការបង្កើតផ្ទាំង Banner or Brochure ផ្សេងៗនេះ។ ហើយដើម្បីបង្កើតសូមលោកអ្នកធ្វើតាមលំដាប់លំដោយនិងការកំណត់នូវជំរើសផ្សេងៗទៅតាមតំរូវការរបស់លោកអ្នកដូចខាងក្រោម:

- ត្រាន់តែលោកអ្នកបើកកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 វានឹងចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



- យក Mouse ចុចលើ File (Menu) > New (Ctrl + N)

- បន្ទាប់មកវានឹងចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



នៅក្នុងផ្ទាំងខាងលើមានការកំណត់ដូចខាងក្រោម:

- Name: ជាកន្លែងកំណត់ឈ្មោះថ្មីឱ្យ Background New នោះ

- Preset: ជាប្រភេទនៃការរចនាទំព័រ ឬក្បាច់ឱ្យមានទំនាក់ទំនងជាមួយកម្មវិធីផ្សេងៗ

- Size: ជាកន្លែងជ្រើសរើសទំហំ Background New ដែលមានស្រាប់នៅក្នុងកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 នេះ ដូចជាទំហំ A4, Letter.... ។

- Width: កន្លែងកំណត់ទំហំទទឹងក្នុងករណីដែលទំហំរបស់លោកអ្នកមិនមាននៅក្នុងចំណុច Size ។

- Height: កន្លែងកំណត់ទំហំកម្ពស់ក្នុងករណីដែលទំហំរបស់លោកអ្នកមិនមាននៅក្នុងចំណុច Size ។

- Resolution: កន្លែងកំណត់គុណភាពរបស់រូបភាព មានន័យថាបើសិនជាលោកអ្នកជ្រើសរើសតំលៃ Resolution កាន់តែធំពេលនោះរូបរបស់លោកអ្នកក៏កាន់តែច្បាស់ហើយស្អាត តែវាអាស្រ័យទៅលើ Computer ថាតើ Speed និង Memory RAM នៃកុំព្យូទ័រនោះអាចដំណើរការរួចឬក៏អត់?

- Color Mode: កន្លែងជ្រើសរើសប្រភេទពណ៌ដែលត្រូវប្រើក្នុងពេលរចនានៅលើ Background New ។

- CMYK: សំរាប់កំណត់យកប្រភេទពណ៌ CMYK ដែលជាប្រភេទពណ៌ចម្មជាតិមាន៤ ពណ៌ទាំងអស់នោះគឺ កំណត់ Cyan, Magenta, Yellow និង Black ។ ដែលពណ៌ទាំងអស់នោះគឺកំណត់ការលាយបានដោយបញ្ចូលតំលៃពី 0% នៅ 100% ។

- RGB: សំរាប់កំណត់យកប្រភេទពណ៌ RGB ដែលជាប្រភេទពណ៌ចម្មជាតិមាន៣ពណ៌លាយចូលគ្នាគឺ Red, Green and Blue ។ ដែលពណ៌ទាំងអស់នោះគឺកំណត់ការលាយបានដោយបញ្ចូលតំលៃពី ១ នៅ ២៥៥ ។ ចុងបញ្ចប់លោកអ្នកត្រូវចុចលើ ប៊ូតុង OK ដើម្បីទទួលយកការកំណត់បង្កើត Background New នោះ។

ចំណាំ: ចំពោះប្រភេទពណ៌ (Color Mode) ដែលលោកអ្នកត្រូវកំណត់ខាងលើគឺជាមានលក្ខខណ្ឌប្រើផ្សេងៗគ្នា។ CMYK គឺជាប្រភេទពណ៌ចម្មជាតិដែលត្រូវការបោះពុម្ពចេញមកខាងក្រៅជាមួយម៉ាស៊ីន Printer ផ្សេងៗ, ម៉ាស៊ីនបោះពុម្ពធំៗព្រោះថានៅក្នុងប្រទេសយើងសព្វថ្ងៃពុំទាន់មានប្រភេទម៉ាស៊ីនណាដែលអាចបោះពុម្ពប្រភេទពណ៌ RGB បាននោះទេ ។ រីឯប្រភេទពណ៌ RGB ជាប្រភេទពណ៌ចម្មជាតិដែលគេច្រើនប្រើតែនៅក្នុងការបង្ហាញផ្សេងៗដែលទាក់ទងនៅក្នុង Computer ហើយមិនទាក់ទងនៅនឹងការបោះពុម្ពចេញមកខាងក្រៅ។ ហើយបើចង់បោះពុម្ពចេញមកខាងក្រៅនោះគប្បីលោកអ្នកត្រូវតែប្តូរប្រភេទពណ៌នៅជាប្រភេទពណ៌ CMYK ទើបពណ៌ដែលរចនានៅលើក្រដាសក្រោយពេលបោះពុម្ពដូចគ្នានៅនឹងពណ៌ដែលមើលនៅក្នុង Computer ។

V. របៀបអក្សរទុកឯកសារនៅក្នុង Adobe Photoshop CS5

ការរក្សាឯកសារទុកនេះវាមានសារៈសំខាន់ខ្លាំងណាស់នោះ ជានៅក្នុងកម្មវិធីណាក៏ដោយព្រោះថាការរក្សាទុកនេះវា

អនុញ្ញាតឱ្យលោកអ្នកធ្វើការកែប្រែបាននៅពេលក្រោយទៀត(ការងារមិនទាន់រួចរាល់)ឬក៏លោកអ្នកអាចយកវាទៅបោះពុម្ពចេញមកខាងក្រៅ(ការងាររួចរាល់ហើយ)។ការរក្សានូវទិន្នន័យបានន័យថាលោកអ្នកចង់ធ្វើការបញ្ជូនឯកសារដែលលោកអ្នកកំពុងតែធ្វើនៅក្នុង Hard Disk របស់Computer របស់អ្នក។ហើយនៅក្នុងកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 នេះការរក្សានូវទិន្នន័យត្រូវបានបែងចែកជាប្រភេទផ្សេងៗគ្នាដែលក្នុងនោះរួមមានដូចខាងក្រោម:

១. Save (Ctrl + S) ឬចុចលើពាក្យ File (Menu) > Save : ប្រើសំរាប់រក្សានូវឯកសារជាន់លើឯកសារចាស់ដែលបានបើក(ករណីរក្សានូវទិន្នន័យហើយ)ឬប្រើសំរាប់រក្សានូវឯកសារលើកនីមួយៗ(រក្សានូវទិន្នន័យដំបូងគេ)។

២. Save As (Ctrl + Shift + S) Or Select File > Save As: ប្រើសំរាប់រក្សានូវឯកសារថ្មីផ្សេងទៀត (ឯកសារចាស់នៅដដែល) ដោយក្នុងនោះលោកអ្នកអាចកំណត់ឈ្មោះថ្មី ឬក៏អាចកំណត់ទីតាំងថ្មីក៏បានហើយថែមទាំងអាចប្តូរទម្រង់ Format បានផងដែរ។

៣. Save a Copy (Ctrl + Alt + S) Or Select File > Save a copy: ប្រើសំរាប់រក្សានូវឯកសារជាលក្ខណៈចំលងពីឯកសារដើម។

៤. Save as Template or select File (Menu) > Save As Template: ប្រើសំរាប់រក្សានូវឯកសារអ្នកកំពុងតែធ្វើនេះទៅជាឯកសារគំរូរបស់កម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 ។

៥. Save for Web (Ctrl + Alt + Shift + S): ប្រើសំរាប់រក្សានូវឯកសារណាដែលត្រូវការប្រើនៅលើ Web Site ដើម្បីបញ្ជូនទៅទំព័រមួយនៅក្នុង Web Site របស់លោកអ្នក។

៦. Save for Microsoft Office: ប្រើសំរាប់រក្សានូវឯកសារដែលកំពុងធ្វើនេះទៅជាប្រភេទឯកសារ Portable Network Graphic (*.PNG) ដែលអាចប្រើប្រាស់បានជាមួយកម្មវិធី Microsoft Office ឬកម្មវិធីផ្សេងៗទៀតដូចជា Macromedia Flash ។

ចំណាំ: ប្រភេទឯកសារដែលអាចរក្សានូវទិន្នន័យបានចេញពីក្នុង Adobe Photoshop CS5

–Adobe Photoshop CS (*.PSD,*.PDD): ជា File របស់កម្មវិធី Photoshop CS5 ដែលទំនាក់ទំនង File ដែលត្រូវការបំផុត ព្រោះវាធ្វើឱ្យលោកអ្នកអាចកែប្រែបាននៅពេលក្រោយទៀត។

–Adobe PDF (*.PDF): ជា File របស់កម្មវិធី Adobe Reader ដែលជាប្រភេទ File Electronic មានទំហំតូចជាង File ចម្លងដែលគេនិយមប្រើព្រោះជាប្រភេទFile ដែលមិនអាចកែប្រែបានទេ។

–Photoshop EPS (*.EPS): ជា File របស់កម្មវិធី Photoshop Encapsulated PostScript (EPS)។ គេនិយមប្រើប្រភេទ File នេះសំរាប់ការងារណាដែលទាក់ទងទៅនឹង Page Layout..... ហើយដើម្បីបោះពុម្ពឱ្យចេញជាប្រភេទ File

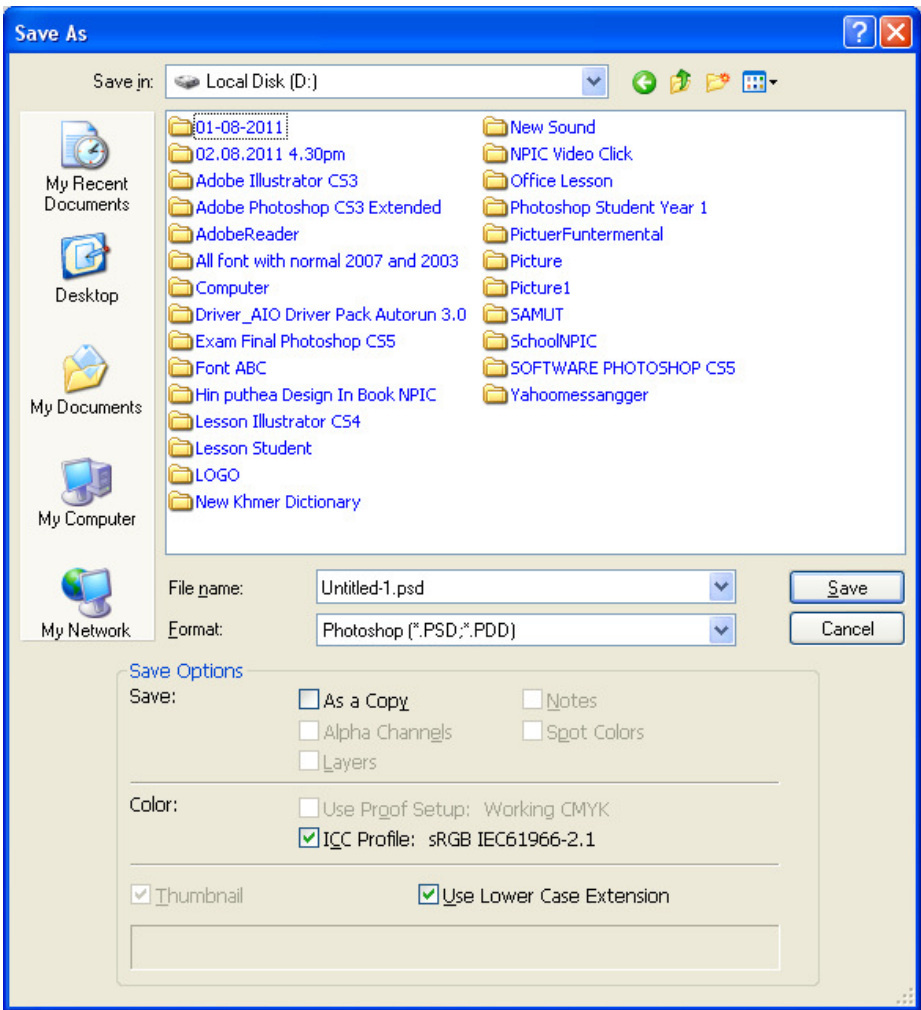
នេះលោកអ្នកចាំបាច់ត្រូវមានម៉ាស៊ីនម៉ាក PostScript Printer ។

–JPEG (*.JPG, *.JPEG, *.JPE): ជា File របស់កម្មវិធីរូបភាពដែលគេច្រើនប្រើសំរាប់ធ្វើការបង្ហាញនៅលើ Sreen (ជារូបភាពចម្លង)ឬយកទៅប្រើនៅក្នុងកម្មវិធី HTML ។

–របៀបរក្សាទុកជា File របស់កម្មវិធី Photoshop CS5

File របស់កម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 នេះវាមាន Extension (*.AI) ដែលជាប្រភេទ File មួយមានលក្ខណៈសំខាន់បំផុតនៅក្នុងការរចនាការងារផ្សេងៗ ព្រោះវាអាចធ្វើការកែប្រែបាននៅពេលក្រោយទៀត ប្រសិនបើការងាររបស់លោកអ្នកមានកំហុសឆ្គងត្រង់ផ្នែក ឬក៏ក្នុងណាមួយនោះដូចជាការសរសេរអក្សរខុស ឬការកំណត់ពណ៌មិនត្រូវតំរូវការឡើយទៀត File ប្រភេទនេះវានៅចែកផ្តាច់ Object or Layer មាននៅក្នុងការងារឱ្យនៅដដែល ដោយមិនមានការបញ្ចូលគ្នាឬ Group នៃ Object ដែលវាមានភាពងាយស្រួល ក្នុងការផ្លាស់ប្តូរនីតាំងរបស់ Object ឬក៏អាចផ្លាស់ប្តូរពណ៌ផ្សេងៗទៅតាមតំរូវការ។ ហើយដើម្បីរក្សាទុក File ដែលមានលក្ខណៈដូចនេះបានសូមលោកអ្នកធ្វើតាមលំដាប់ដោយដូចខាងក្រោម:

–យក Mouse ចុចលើ File (Menu) > Save or Save as (Ctrl + S) បន្ទាប់មកវានឹងបង្ហាញផ្ទាំងមួយ



-Save In: ជាកន្លែងជ្រើសរើសទីតាំងដែលត្រូវផ្ទុកឯកសារ(File) ដែលកំពុងរក្សាទុកនេះ។

-File Name: ជាកន្លែងកំណត់ឈ្មោះឱ្យឯកសារ។

-បន្ទាប់មកចុចលើប៊ូតុង Save ដើម្បីឆ្លងចូលទៅថ្នាំមួយទៀតសំរាប់កំណត់តម្រូវការផ្សេងៗបន្ថែមពីតម្រូវការដែលមានដូចមានដូចខាងលើ(Save in, File Name) ។

- Format: សូមជ្រើសរើសទម្រង់ណាមួយដែលលោកអ្នកចង់បានដូចជា Photoshop (*.PSD, *.PDD) ។
- ចុចលើពាក្យ OK

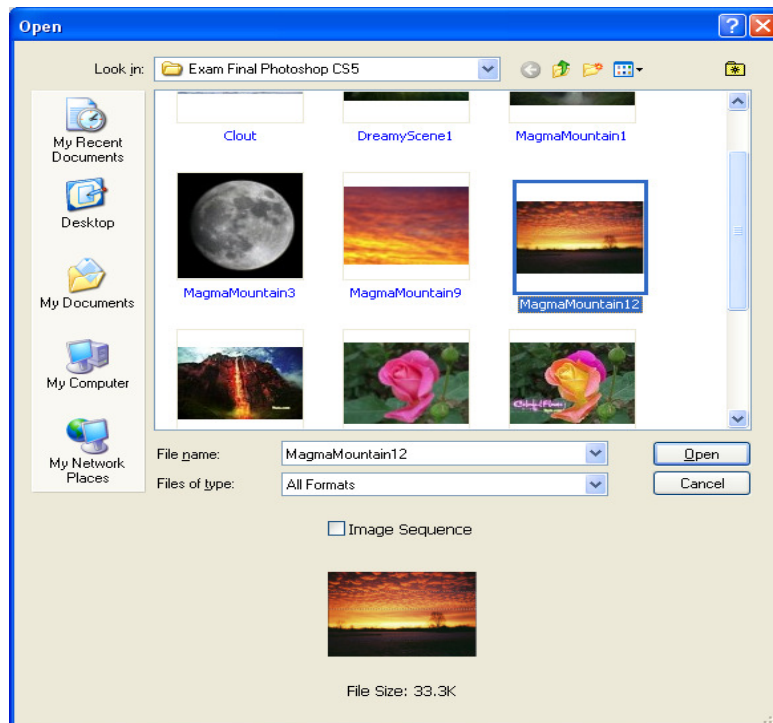
VI. របៀបបើកយកឯកសារដែលបានរក្សាទុក

ការបើកយកឯកសារដែលបានរក្សាទុកនេះបានន័យថាលោកអ្នកត្រូវការកែប្រែឯកសារនោះត្រង់ផ្នែកណាមួយដែលខុសឆ្គងឬមិនសមតម្រូវការរបស់លោកអ្នក។ ហើយការបើកយកឯកសារដែលបានរក្សាទុកនេះវាមានវិធីច្រើនសំរាប់បើកយកមកនេះ។

-Browse (Ctrl + Alt + O) ចុចលើ File (Menu) > Browse ពេលនោះវានឹងទៅបើកកម្មវិធី Adobe Bridge ហើយលោកអ្នកគ្រាន់តែ Double Click នៅប្រភេទ File របស់កម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 ឬក៏ចាប់ទាញវាមកដាក់នៅលើផ្ទៃការងាររបស់លោកអ្នក។

-Open Recent Files: សំរាប់បើកយកឯកសារណា ដែលលោកអ្នកបានបើកចុងក្រោយគេបង្អស់ ដែលវាមានតែ ១០ File ប៉ុណ្ណោះ។

-Open Command (Ctrl + O) or Select File (Menu) > Open បន្ទាប់មកវានឹងបង្ហាញផ្ទាំង Dialog មួយដូចខាងក្រោម:



-Look In: កន្លែងចូលទៅរកទីតាំងដែលផ្ទុកឯកសារចេញពីក្នុង Hard Disk ដូចជា Drive C or Drive D ។

-Button Use Adobe Dialog: ជាប៊ូតុងចុចសំរាប់កែប្រែ Dialog នេះទៅជា Dialog នៃកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5

-File Name: លោកអ្នកអាចវាយឈ្មោះឯកសារដែលលោកអ្នកចង់បើកនៅត្រង់ចំណុចនេះក៏បាន។

-File of Type: ត្រូវជ្រើសរើសយក All Formats ដើម្បីបង្ហាញគ្រប់ប្រភេទឯកសារទាំងអស់។

-ក្រោយពេលដែលលោកអ្នកជ្រើសរើសឯកសារដែលត្រូវបើកហើយលោកអ្នកគ្រាន់តែចុចលើប៊ូតុង Open ជាការស្រេច។



មេរៀនទី២:

ការកំណត់រង្វង់ឧបករណ៍ និងតួនាទីរបស់ឧបករណ៍

I. យល់ដឹងអំពីការកំណត់នៅក្នុង Preferences

II. ទិដ្ឋភាពឧបករណ៍នៅក្នុង ToolBox

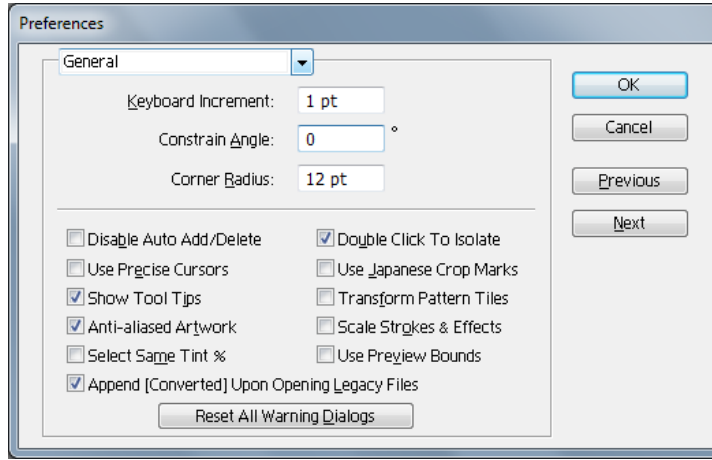
III. តួនាទីរបស់ Tool នៅក្នុង ToolBox



I. យល់ដឹងអំពីការកំណត់នៅក្នុង Preferences

លោកអ្នកត្រូវយល់ដឹងអំពីកម្មវិធីមួយៗតែងតែមានការកំណត់ផ្សេងៗដែលក្រៅពីការប្រើប្រាស់ទូទៅ(Default) ហើយនៅពេលដែលការប្រើប្រាស់ទូទៅនោះមានភាពខុសឆ្គងលោកអ្នកចាំបាច់ត្រូវដឹងអំពីភាពខុសឆ្គងខុសពីធម្មតានេះ។ មិនតែ ប៉ុណ្ណោះ ការកែប្រែតំលៃ Default នៅក្នុងកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 នេះអាចធ្វើឱ្យដំណើរការនៃការងាររបស់លោកអ្នកមានភាពលឿននិងងាយស្រួលថែមទៀតផង។ ហើយចំពោះការកែប្រែតំលៃ Default របស់កម្មវិធី Photoshop CS5 នេះវិញគឺកែប្រែនៅក្នុង Preferences ហើយដើម្បីកែប្រែគឺត្រូវធ្វើឡើងដូចខាងក្រោម:

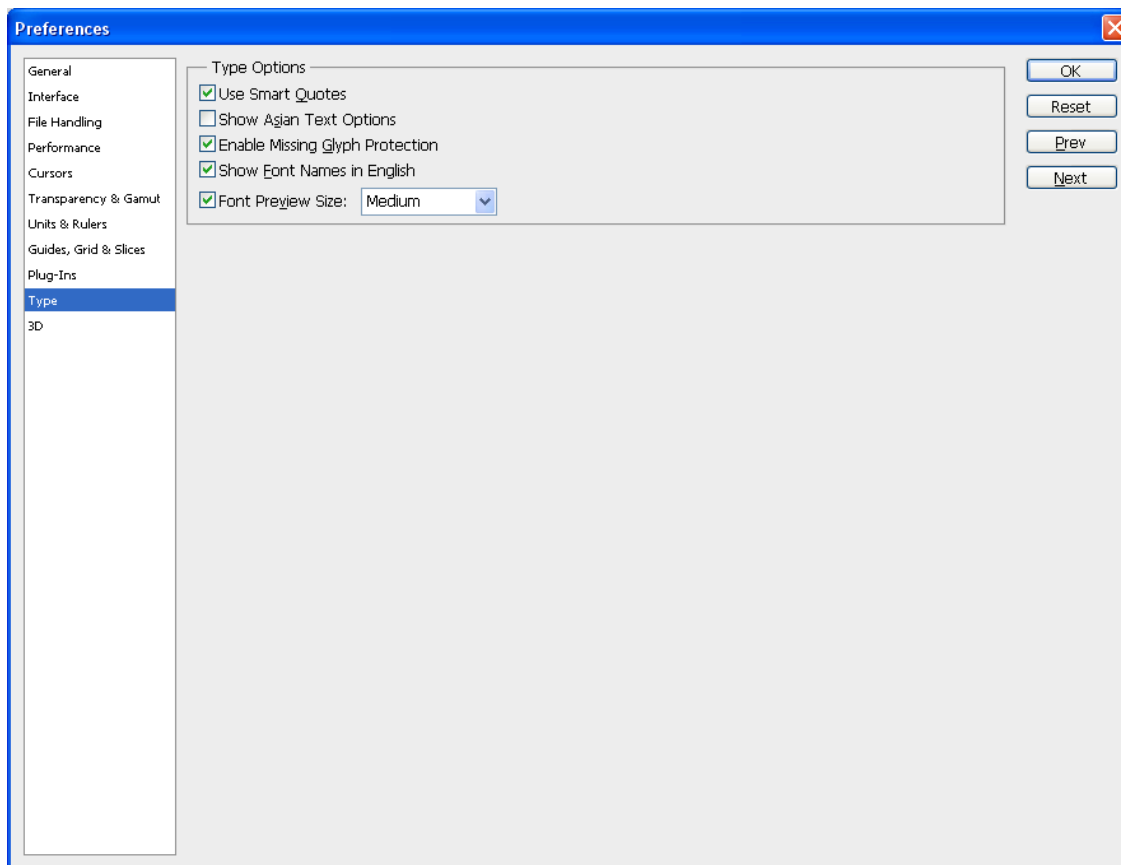
- ចុចលើ Edit (Menu) > Preferences > បន្ទាប់មកជ្រើសរើសយក Option ណាមួយដែលលោកអ្នកចង់កែប្រែឬក៏ចុច Ctrl + K ។
- បន្ទាប់មកវានឹងបង្ហាញថ្នាំងមួយដូចខាងក្រោម:
 - ១.ការកំណត់នៅក្នុងថ្នាំង General Preferences



នៅក្នុងផ្ទាំងខាងលើគឺសំរាប់កំណត់នៅលើទ្រង់ទ្រាយនូវរបស់កម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 ដែលចំណុចដែលត្រូវយល់ដឹងគឺ:

- Object Selection by Path Only: ជាជំរើសសំរាប់កំណត់ឱ្យការ Select Object គឺធ្វើឡើងបានតែប្រភេទ Path តែមួយគត់។
- Use Precise Cursors: ជាជំរើសសំរាប់ធ្វើការផ្លាស់ប្តូរ Cursor នៅពេលដែលលោកអ្នកចុចលើឧបករណ៍ណាមួយពីក្នុង Toolbox ដែលរូបរាងរបស់ Cursor នោះមិនមានរូបរាងជារូបឧបករណ៍ជាសញ្ញាខ្វែងវិញ។
- Show Tool Tips: ត្រង់ចំណុចនេះ លោកអ្នកត្រូវតែជ្រើសរើសយកជំរើសនេះ ពីព្រោះថាវាងាយស្រួលសំរាប់លោកអ្នកប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ (Tool) ឬជំរើសផ្សេងទៀតដែលលោកអ្នកមិនយល់។ ព្រោះបើក្នុងករណីលោកអ្នក ✓ នោះនៅពេលដែលលោកអ្នកយក Mouse នៅដាក់លើ Tool ឬប៊ូតុងផ្សេងទៀតវានឹងបង្ហាញពីឈ្មោះ និងរបៀបប្រើប្រាស់របស់ Tool ឬប៊ូតុងនោះ។ ថ្មីៗនេះវិញបើសិនជាលោកអ្នកមិន ✓ នេបាននឹងថាវាមិនបង្ហាញអ្វីទាំងអស់នៅពេលដែលលោកអ្នកដាក់ Mouse នៅលើ Tool ឬប៊ូតុងទាំងនេះ:
 - Anti-aliased Artwork: ត្រង់ចំណុចនេះជាជំរើសមួយដែលមានសារៈសំខាន់បំផុត ដែលលោកអ្នកត្រូវតែជ្រើសរើសជំរើសនេះ។ ព្រោះថាវាអាចធ្វើអោយ Artwork របស់លោកអ្នកដែលបានបង្កើតដោយមានផ្ទៃក្រហម ឬរង្វង់ផ្សេងៗមានលក្ខណៈរលោង (Smooth) ។
 - ចំណែកជំរើសផ្សេងៗទៀតលោកអ្នកត្រូវតែរក្សាវាទុកនៅក្នុងសភាពដើមដដែល។

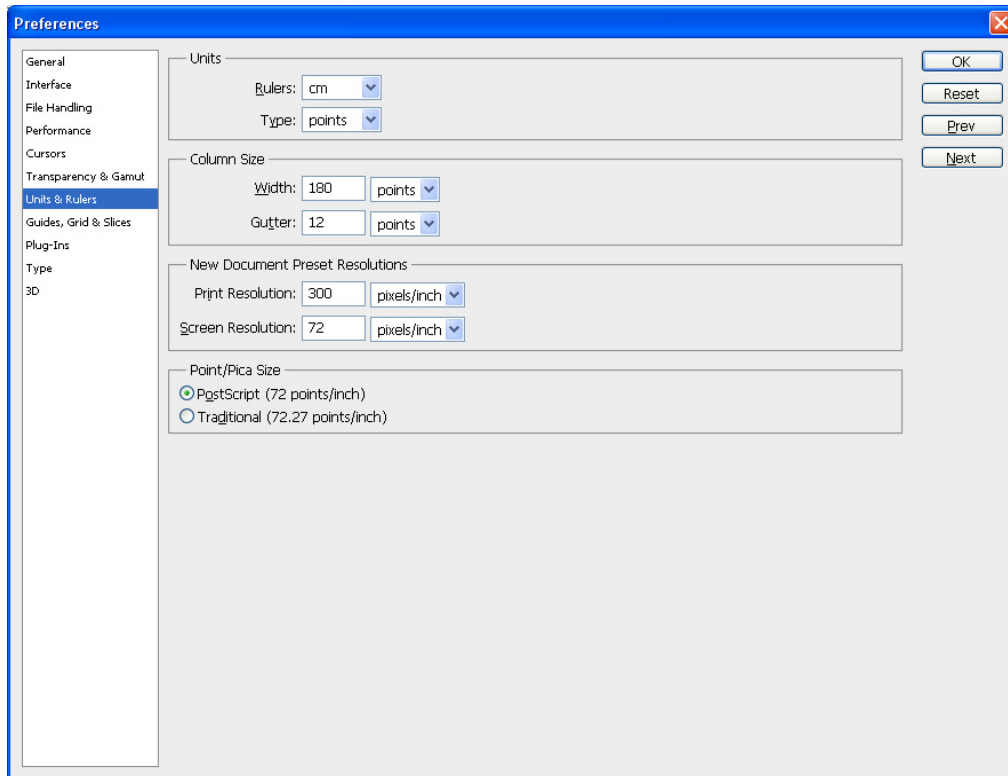
២.ការកំណត់នៅក្នុងផ្ទាំង Type Preferences



នៅក្នុងផ្ទាំងខាងលើនេះដែរ គឺសំរាប់កំណត់ទ្រង់ទ្រាយទូទៅ ដែលទាក់ទងនឹងតួអក្សរដែលលោកអ្នកបានសរសេរ។ ដែលចំណុចគួរយល់ដឹងនោះគឺ:

- Size/Leaking: សំរាប់កំណត់គំលាតពីជួរមួយទៅជួរមួយទៀត។
- Tracking: កន្លែងកំណត់គំលាតពីតួអក្សរមួយទៅតួអក្សរមួយទៀត។
- Baseline Shift: កន្លែងកំណត់ទីតាំងនៃអត្ថបទឱ្យកើនឡើងឬចុះក្រោម។
- Greeking: កន្លែងកំណត់ទំហំដែល Greeking ត្រូវប្រើ។
- Number of Recent Fonts: ជាកន្លែងសំរាប់កំណត់ចំនួន Font ដែលប្រើប្រាស់ក្រោយគេ។
- Font Preview: ជាជំរើសអាចអោយលោកអ្នកមើលឃើញនូវប្រភេទ Font មុនពេលលោកអ្នកផ្លាស់ប្តូរ។
- Size: ជាកន្លែងសំរាប់កំណត់ទំហំ Font ដែលបង្ហាញចេញពេលកំពុងតែ Preview ។
- ចំណែកដទៃទៀតនៃផ្ទាំងខាងលើនេះគួរតែរក្សាទុកនៅក្នុងសភាពដើមដដែល។

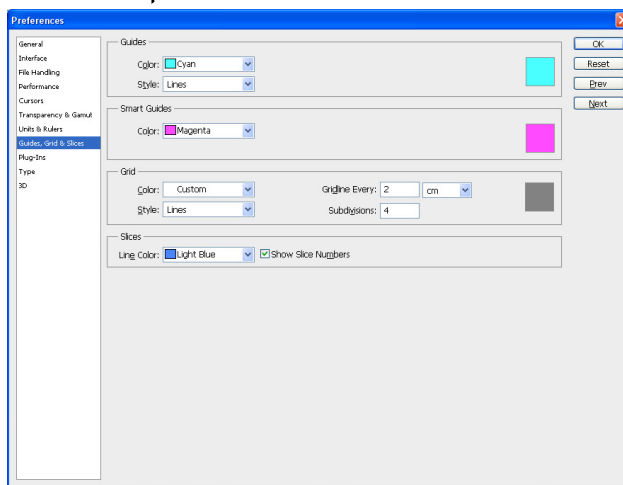
៣.ការកំណត់នៅក្នុងផ្ទាំង Units & Rulers Preferences



នៅក្នុងផ្ទាំងខាងលើគឺសំរាប់កំណត់ទ្រង់ទ្រាយទូទៅដែលទាក់ទងទៅនឹងខ្នាតរបស់បន្ទាត់ដែលប្រើប្រាស់ដែលក្នុងនោះរួមមាន:

- General: កន្លែងកំណត់ខ្នាត របស់ការប្រើប្រាស់បន្ទាត់នៅលើការងារទូទៅដូចជា Grid, Ruler, or Smart Guide ។
- Stroke: សំរាប់កំណត់ខ្នាតឱ្យការងារដែលទាក់ទងទៅនឹង Stroke or Border ដែលព័ន្ធជុំវិញ Object ផ្សេងៗ។
- Type: កន្លែងកំណត់ខ្នាតដែលត្រូវប្រើជាមួយអក្សរដូចជាការបន្ថែមឬបន្ថយទំហំអក្សរ។
- ចំណែកដទៃទៀតផ្សេងៗទៀតលោកអ្នកគួរតែរក្សាទុកនៅក្នុងសភាពដើម្បីដដែល។

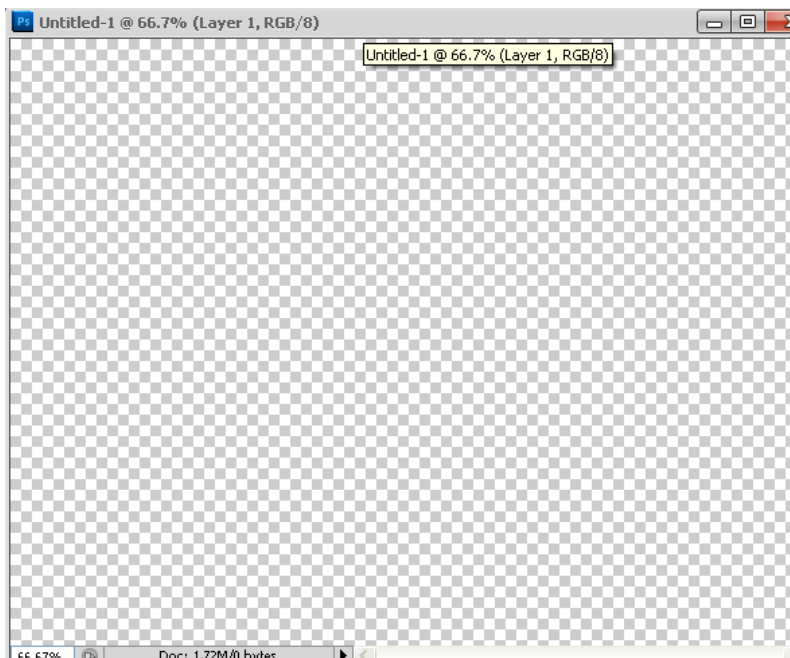
២.ការកំណត់នៅក្នុងផ្ទាំង Guides & Grid Preferences



នៅក្នុងផ្ទាំងខាងលើ គឺសំរាប់កំណត់ទ្រង់ទ្រាយទូទៅ ដែលទាក់ទងនឹងការប្រើប្រាស់ Guide or Grid ដែលមានដូចជាការកំណត់ពណ៌ Style បន្ទាត់។

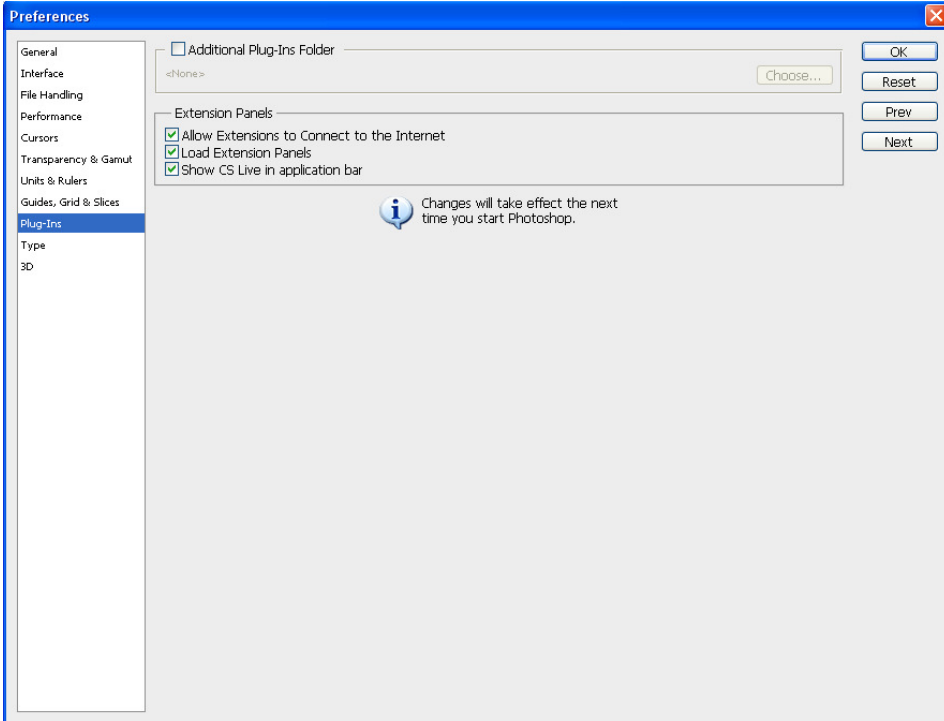
- Guides: ទាក់ទងនឹងការប្រើប្រាស់ Guides (លោកអ្នកនឹងយល់នៅមេរៀនខាងក្រោយទៀត)។
 - Color: កន្លែងផ្លាស់ប្តូរពណ៌ Guides នៅពេលលោកអ្នកប្រើវា។
 - Style: កន្លែងផ្លាស់ប្តូរប្រភេទបន្ទាត់ដែលត្រូវប្រើជា Guide ។
 - Lines: Guide មានលក្ខណៈជាបន្ទាត់។
 - Dots: Guide មានលក្ខណៈជាបន្ទាត់តូចៗ។
- Grid: ទាក់ទងនឹងការប្រើប្រាស់ Grid នៅពេលដែលលោកអ្នកប្រើប្រាស់វា។
 - Style: កន្លែងផ្លាស់ប្តូរប្រភេទបន្ទាត់ដែលត្រូវប្រើជា Grid ។
 - Lines: Grid មានលក្ខណៈជាបន្ទាត់។
 - Dots: Grid មានលក្ខណៈជាបន្ទាត់តូចៗ។
 - Gridline every: កន្លែងដែលត្រូវកំណត់ទំហំរបស់ក្រណាត់នៃការប្រើប្រាស់ Grid ។
 - Subdivisions: កន្លែងកំណត់ចំនួនក្រណាត់តូចៗដែលមិតនៅក្នុងក្រណាត់។
 - Grid in Back: ជាជំរើសសំរាប់កំណត់ឱ្យការប្រើប្រាស់ Grid នេះមិតនៅស្រទាប់ក្រោយគេបើធៀបជាមួយ Object ផ្សេងៗ។

សូមមើលរូបខាងក្រោមដែលបង្ហាញពីរូបរាងទូទៅរបស់ Guide ។



ហើយត្រង់ចំណុចនេះ លោកអ្នកគ្រាន់តែដឹងអំពីការកំណត់ទ្រង់ទ្រាយទូទៅរបស់ Guide ដូចដែលខ្ញុំបានរៀបរាប់នៅចំណុចខាងលើនេះដូចជាការកំណត់ពណ៌ ឬក៏ Style បន្ទាត់។ ហើយចំពោះបង្កើត ឬក៏ការប្រើ Grid នេះវិញលោកអ្នកនឹងយល់ដឹងនៅមេរៀនខាងក្រោយទៀត។ ហើយត្រង់ចំណុចនេះលោកអ្នកគ្រាន់តែដឹងអំពីការកំណត់ទ្រង់ទ្រាយទូទៅ Grid ដូចដែលខ្ញុំបានរៀបរាប់នៅចំណុចខាងលើនេះដូចជាការកំណត់ពណ៌ ឬក៏Style ក៏ដូចជាទំហំរបស់ក្រលាផ្ទៃផងដែរ។

៧. ការកំណត់នៅក្នុងថ្នាំង Plug-Ins & Scratch Disks Preferences



នៅក្នុងថ្នាំងខាងលើនេះ គឺជាថ្នាំងមួយសំរាប់កំណត់បន្ថែមនីតាំងសំរាប់ថ្នក Plug-Ins ក្រៅពីនីតាំងដើម (C:\Program Files\Adobe Photoshop CS5\Plug-ins\Adobe Photoshop Filters) ដែលអាចថ្នក Plug-Ins បាន។ ហើយដើម្បីកំណត់នីតាំងថ្មីនោះលោកអ្នកត្រូវតែចុចលើប៊ូតុង Choose ដើម្បីកំណត់នីតាំង Folder ថ្មីនេះ។

ចំណែក Scratch disks នៅពេលដែលប្រព័ន្ធដំណើរការរបស់លោកអ្នក មិនមាន RAM គ្រប់គ្រាន់សំរាប់ដំណើរការនៅក្នុងប្រភេទ Plug In ខ្លះនោះកម្មវិធី Photoshop CS5 ប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យា Memory សិប្បនិម្មិតឬក៏ហៅថា Scratch Disk ដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហានេះ។

II. ទិដ្ឋភាពទូទៅនៅក្នុង Toolbox

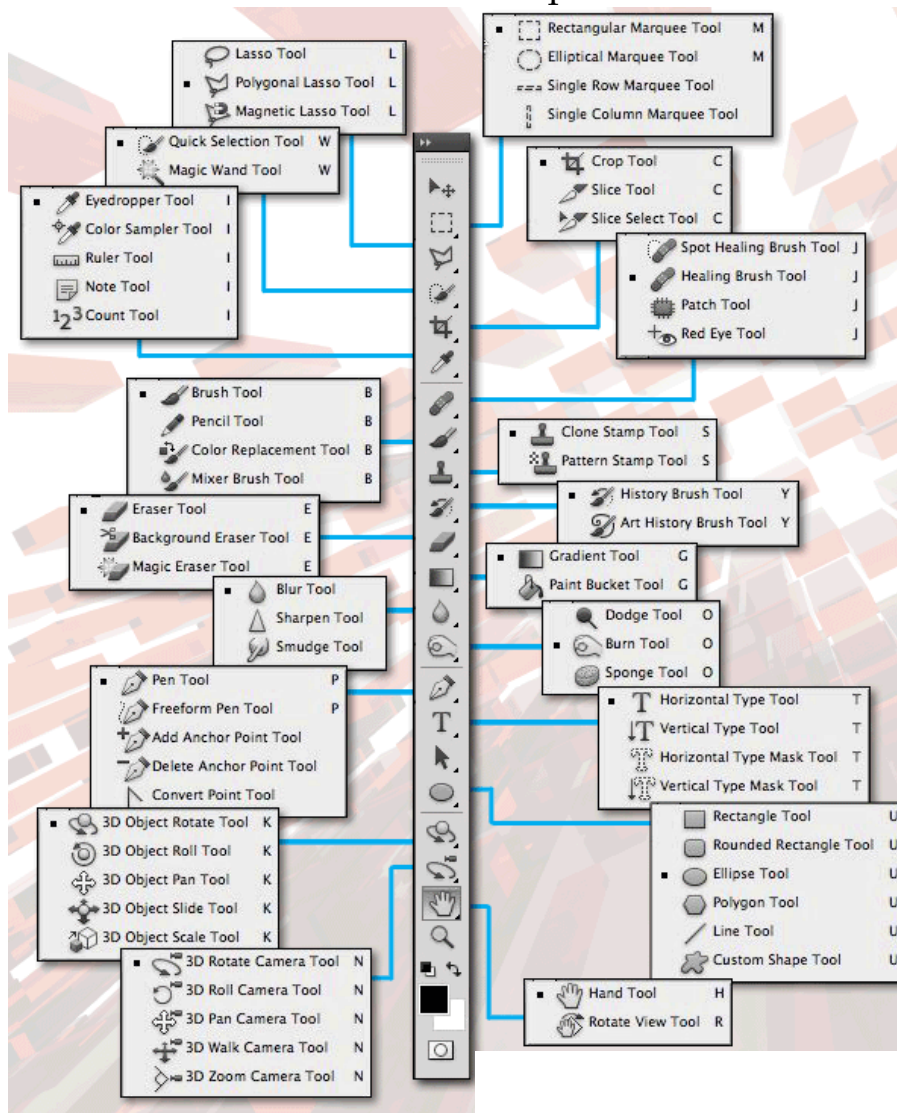
មុននឹងខ្ញុំរៀបរាប់អំពីមុខងារនៃ Tool នៅក្នុង Toolbox តើលោកអ្នកស្គាល់ហើយឬនៅអំពី Toolbox? Toolbox វាបិតនៅផ្នែកខាងឆ្វេងនៃកម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 នៅពេលដែលលោកអ្នកបើកកម្មវិធីនេះដំបូង។ ប៉ុន្តែចំពោះ Tool របស់កម្មវិធី Photoshop CS5 វាខុសពីប្រភេទ Tool ដែលមាននៅក្នុងកម្មវិធីផ្សេងៗដូចជា Adobe Photoshop, Adobe

Image Ready..... ដែលមានគ្រប់ Tool តែងតែមាន Options bar សំរាប់កំណត់ការប្រើប្រាស់បន្ថែមទៅលើ Tool ទាំងនោះ ដោយឡែកចំពោះ Tool នៅក្នុង Adobe Photoshop CS5 នេះវិញវាមិនមាន Option Bar or Property bar សំរាប់កំណត់ ការប្រើប្រាស់បន្ថែមទៅលើ Tool នោះ។ គឺវាមានតែ Tool សំរាប់ប្រើប្រាស់ទៅតាមតំរូវការផ្សេងៗតែប៉ុណ្ណោះ។

Toolbox របស់កម្មវិធី Adobe Photoshop CS5 នេះវាមិនមានលក្ខណៈខុសគ្នាពីកម្មវិធីផ្សេងៗរបស់ Adobe ដទៃ ដែរ។ គឺវាមានលក្ខណៈប្រហាក់ប្រហែលនឹងកម្មវិធីរចនាដទៃទៀតដែរដូចជា Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe PageMaker...។ ក្នុងនោះដែរ Adobe Photoshop CS5 វាមាន Tool ច្រើនសំរាប់ឱ្យលោកអ្នកយកមករចនាការងារ ផ្សេងៗអោយមានភាពស្រស់ស្អាត។


ដូច្នេះដើម្បីឱ្យកាន់តែយល់ច្បាស់អំពីឧបករណ៍ (Tool) ទាំងអស់ដែលមាននៅក្នុង Toolbox សូមមើលការរៀបរាប់អំពី Tool នីមួយៗនៅចំណុចខាងក្រោមបន្តខាងក្រោមបន្តទៀត។

Adobe Photoshop CS5 Tool Box

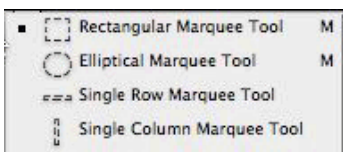


III. តួនាទីរបស់ Tool នៅក្នុង Toolbox

នៅក្នុង Toolbox គេចែកប្រភេទឧបករណ៍ (Tool) ទាំងអស់ឱ្យមានលក្ខណៈបណ្តុំឧបករណ៍ដូចជា Selection Tools, Symbol Tools, Painting Tools... មាននៅដូចថ្នាំខាងលើ។

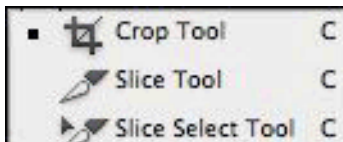
- ឧបករណ៍សំរាប់រកិល  Move Tool: ប្រើសំរាប់រកិលបំណាស់ទី Object ណាមួយដែលបានជ្រើសរើសពីទីតាំងមួយទៅទីតាំងថ្មី។

- ឧបករណ៍ Marquee សំរាប់កាត់រូបភាព



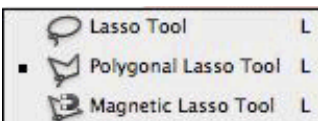
- Rectangular Marquee Tool: ប្រើសំរាប់ Select កាត់រូបភាពជារាងបួនជ្រុង
- Elliptical Marquee Tool: ប្រើសំរាប់ Select កាត់រូបភាពជារាងពងក្រពើ និងរាងមូល
- Single Row Marquee Tool: ប្រើសំរាប់ Select កាត់រូបភាពជារាងថ្នើរកដែលមានកំរាស់តែ 1 Pixel
- Single Column Marquee Tool: ប្រើសំរាប់ Select កាត់រូបភាពជារាងទំរង់បញ្ឈរដែលមានកំរាស់ 1 Pixel។
បញ្ជាក់: ចំពោះការប្រើប្រាស់ Single Row Marquee Tool, Single Column Marquee Tool លោកអ្នកសំរាប់កាត់ជារាងបន្ទាត់។

- ឧបករណ៍ Crop សំរាប់កាត់តម្រូវរូបភាព



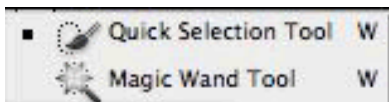
- Crop Tool: ប្រើសំរាប់ពង្រីកបង្រួមផ្ទៃរូបភាពហើយមិនបែករូបរាងនៃរូបភាព។ គេច្រើនប្រើវានៅពេលដែលផ្ទៃនៃរូបភាពទាំងមូលរួចគេចង់បានផ្ទៃកម្រិតដែលគេចង់កាត់។
- Slice Tool: ប្រើសំរាប់បង្កើតជាចំរៀងៗដែលត្រូវយកទៅប្រើដើម្បី Link ភ្ជាប់ទៅនឹង Text របស់ភាសា HTML នៃ Web Page។
- Slice Select Tool: ប្រើសំរាប់ Select បំណែកណាមួយនៃ Slice ដែលបានកាត់នៅកាន់ទីតាំងថ្មី។

- ឧបករណ៍ Lasso សំរាប់កាត់រូបភាព



- Lasso Tool: ប្រើសំរាប់ Select កាត់តួរូបភាពដោយប្រើ Mouse ចុចឱ្យជាប់ជានិច្ច ដែលមានលក្ខណៈបត់បែនតាមចិត្ត
- Polygonal Lasso Tool: ប្រើសំរាប់ Select កាត់រូបភាពដោយប្រើ Mouse ចុចម្តងមួយដំណាក់ៗមានជាលក្ខណៈបន្ទាត់រត់ត្រង់។
- Magnetic Lasso Tool: ប្រើសំរាប់ Select កាត់រូបភាពដោយមិនចាំបាច់ប្រើ Mouse ចុចឱ្យជាប់នោះទេគឺវានឹង Select កាត់ទៅតាមតំបន់ពណ៌ដូចគ្នា។

• ឧបករណ៍ Magic Wand ប្រើសំរាប់កាត់រូបភាព



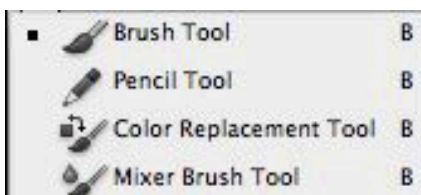
- Magice Wand Tool: ប្រើសំរាប់ Select តំបន់ណាមានពណ៌ស្រដៀងគ្នា
- Quick Selcetion Tool: ប្រើសំរាប់គូសនៅលើតំបន់ណាមួយដែលមានពណ៌ស្រដៀងគ្នា

• ឧបករណ៍សំរាប់លុបកែតំរូវរូបភាព



- Spot Healing Brush Tool: ប្រើសំរាប់លុបបំបាត់រូបភាពប្រឡាក់តូចៗដែលនៅលើរូបភាព។ ជាពិសេសគេប្រើដើម្បីលុបប្រព្រឹត្តិយអាចម៍រុយឬមុន។
- Healing Brush Tool: ប្រើសំរាប់លុបបំបាត់ស្នាមចំណុចៗដោយប្រើជាលក្ខណៈចំលង ឬជាលក្ខណៈ Sample or Pattern ដើម្បីធ្វើការកែតំរូវកង្វះខាតផ្នែកខ្លះនៃរូបភាព។
- Patch Tool: ប្រើសំរាប់ Select ជួសជុលដៃតំរូវត្រង់ផ្នែកណាមួយនៃរូបភាពដែលមានលក្ខណៈខុចខាតទំរាំ យើងអាចលុបរូបអ្វីមួយដែលយើងមិនចង់បានចេញហើយដោយទុកផ្ទៃខាងក្រោយដែល
- Red Eyes Tool: គឺជា Tool មួយពិសេសដែលអាចប្តូរពណ៌ភ្នែកក្រហមអោយទៅជាខ្មៅព្រមទាំងជួសជុលភ្នែកសត្វពណ៌បៃតង (រូបថតដែលថតពេលយប់មកជាពណ៌ធម្មតារិញ។

• ឧបករណ៍សំរាប់គូរ



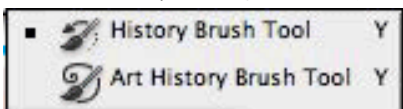
- Brush Tool: ប្រើសំរាប់ថាត់ ឬគូសឆ្លុះផ្សេងៗដែលមានលក្ខណៈដូចជាជក់យើងប្រើចម្កាដែរ
- Pencil Tool: ប្រើសំរាប់គូរដូចជាខ្មៅដៃចម្កាដែរ
- Color Replacement Tool: ប្រើសំរាប់ថាត់ពណ៌ដែលមានលក្ខណៈជា Highlight ដែរ
- Mixer Brush Tool: ប្រើសំរាប់គូសឬថាត់ពណ៌មានលក្ខណៈជា Highlight ដែរ

• ឧបករណ៍សំរាប់ចម្លងរូបភាព



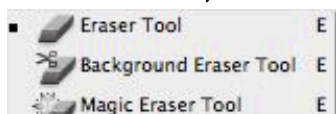
- Clone Stamp Tool: ប្រើសំរាប់ចម្លងរូបភាពពីកន្លែងមួយទៅកន្លែងមួយទៀត
- Pattern Stamp Tool: ប្រើសំរាប់លាបពណ៌ឱ្យរូបភាពជាលក្ខណៈ Pattern និង Sample

• ឧបករណ៍សំរាប់គូរជាលក្ខណៈសិល្បៈ



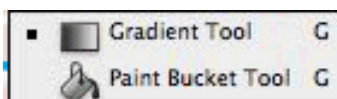
- History Brush Tool: ប្រើសំរាប់កែលម្អរូបភាពពីរូបភាពរញ្ជើរញ្ជើឱ្យទៅជាទំរង់ដើមរបស់វាវិញ។ លោកអ្នកចង់ប្រើប្រាស់ Tool នោះបានលុះត្រាតែមានការកែប្រែដោយ Art History Brush Tool សិន
- Art History Brush Tool: ប្រើសំរាប់កែប្រែរូបភាពឱ្យជាភាពរញ្ជើរញ្ជើខុសពីសភាពដើម

• ឧបករណ៍សំរាប់លុប



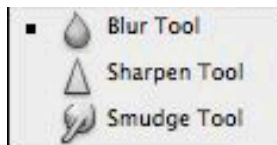
- Eraser Tool: ប្រើសំរាប់លុបរូបភាពណាមួយ
- Background Eraser Tool: ប្រើសំរាប់លុបផ្នែកណាមួយនៃរូបភាពអោយទៅជាលក្ខណៈថ្លាឆ្មុះ (Transparency)
- Magic Eraser Tool: ប្រើសំរាប់លុបកន្លែងណានៃរូបភាពអោយទៅជាលក្ខណៈ Transparency ដែរតែការប្រើរបស់ដូចជា Magic Wand Tool

• ឧបករណ៍សំរាប់ចាក់ពណ៌



- Gradient Tool: ប្រើសំរាប់ចាក់ពណ៌លាយគ្នានៅកាន់រូបភាពទាំងមូល ឬផ្ទាំង Background
- Paint Bucket Tool: ប្រើសំរាប់ចាក់ពណ៌មួយប្រភេទនៅកាន់រូបភាពទាំងមូល ឬផ្ទាំង Background

- ឧបករណ៍សំរាប់កែតម្រូវរូបភាព



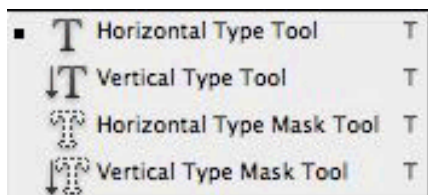
- Blur Tool: ប្រើសំរាប់កែចំនុចណាមួយអោយនៅជាលក្ខណៈព្រាស់ៗពិសេសតែមួយរូបភាព
- Sharpen Tool: ប្រើសំរាប់កោសឱ្យមានភាពព្រាស់ៗដែរ តែមានសភាពជាគ្រាប់ស្រួចៗ
- Smudge Tool: ប្រើសំរាប់កោសរូបភាពឱ្យមានលក្ខណៈព្រាស់ៗដោយមានសភាពរលាយចូលគ្នា

- ឧបករណ៍សំរាប់បន្ថែមបន្ថយពន្លឺ



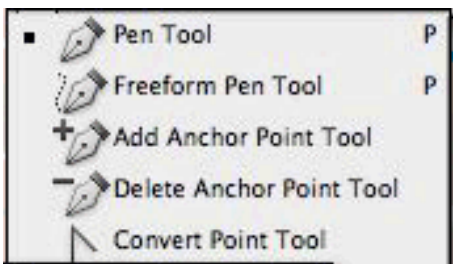
- Dodge Tool: ប្រើសំរាប់បន្ថែមពន្លឺនៅលើរូបភាព
- Burn Tool: ប្រើសំរាប់បន្ថែមភាពងងឹតនៅលើរូបភាព
- Sponge Tool: ប្រើសំរាប់ផ្លាស់ប្តូរប្រភេទនៃពណ៌ Saturate នៅក្នុងផ្នែកណាមួយនៃរូបភាព

- ឧបករណ៍សំរាប់សរសេរអក្សរ



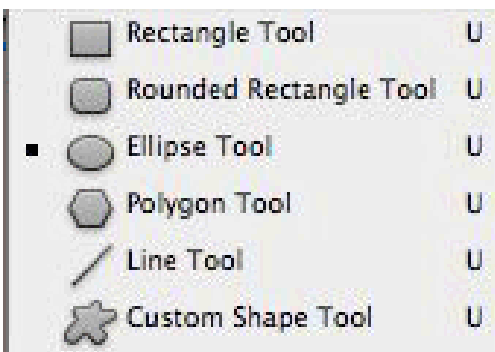
- Horizontal Type Tool: ប្រើសំរាប់សរសេរអក្សរផ្នែកធម្មតានៅលើរូបភាព ឬផ្ទាំង Background
- Vertical Type Tool: ប្រើសំរាប់សរសេរអក្សរបញ្ឈរនៅលើរូបភាព ឬផ្ទាំង Background
- Horizontal Type Mask Tool: ប្រើសំរាប់កំណត់រាង Setion នៅតាមទំរង់អក្សរដែលបានវាយមានលក្ខណៈផ្នែក
- Vertical Type Mask Tool: ប្រើសំរាប់កំណត់យករាង Seletion នៅតាមទំរង់អក្សរដែលបានវាយមានលក្ខណៈបញ្ឈរ

- ឧបករណ៍សំរាប់ដៅចំនុចលើរូបភាព Vector



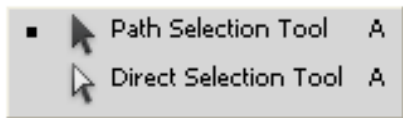
- Pen Tool: ប្រើសំរាប់ដៅគូរជាចំនុចតាមរាងរបស់រូបផ្សេងៗដោយប្រើ Mouse ដៅនៅចំទីតាំងមួយៗ
- Freeform Pen Tool: ប្រើសំរាប់គូរជារូបរាងផ្សេងៗដោយប្រើ Mouse ចុចជាប់ជាតិច្ច
- Add Anchor Point Tool: ប្រើសំរាប់ដៅបន្ថែមចំនុចចំនុចខ្លះខាតដើម្បីទាញពង្រីកបង្រួម ឬជារាងប៉ោងផុត
- Vertical Type Mask Tool: ប្រើសំរាប់កំណត់យកការ Select នៃទំរង់អក្សរដែលមានទ្រង់ទ្រាយបញ្ឈរដូចជាការសរសេរអក្សរចិន
- Delete Anchor Point Tool: ប្រើសំរាប់លុបចោលចំនុចដែលបានដៅលើស
- Convert Point Tool: ប្រើសំរាប់ទាញបន្ថែមឱ្យប៉ោង ផុត នៅតាមចិត្តប្រាថ្នា

• ឧបករណ៍សំរាប់គូររូបប្រភេទ Vector ជារាងផ្សេងៗ



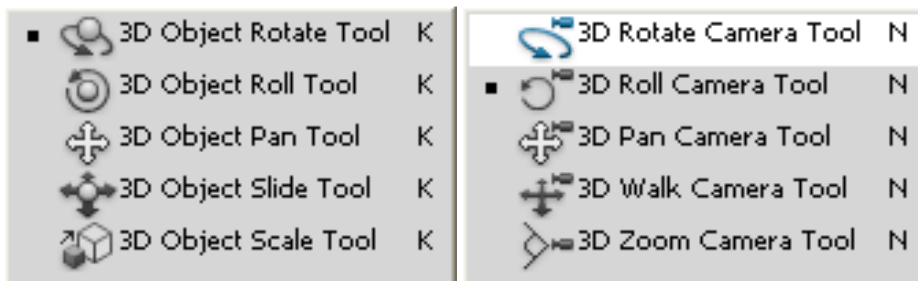
- Rectangle Tool: ប្រើសំរាប់គូររូបជារាង៤ជ្រុង
- Rounded Rectangle Tool: ប្រើសំរាប់គូររូបជារាង៤ជ្រុងតែតែម្នាក់ជារាងមូល
- Ellipse Tool: ប្រើសំរាប់គូររូបជារាងមូលពងក្រពើ
- Polygon Tool: ប្រើសំរាប់គូររូបជារាង 3D
- Line Tool: ប្រើសំរាប់គូររូបឆ្នាប់
- Custom Shape Tool: ប្រើសំរាប់គូររូបជារាងគំរូដូចជារាងបេះដូងរាងសត្វជាដើម

• ឧបករណ៍សំរាប់រកិលរូបភាពប្រភេទ Vector



- Path Selection Tool: ប្រើសំរាប់ Select លើ Shape or Segment ដែលលោកអ្នកបានដៅ
- Direct Selection Tool: ប្រើសំរាប់ Select ដូច Path Selection Tool ដែរតែវាបង្ហាញ Anchor Point, Direction line, និង Direct Selection points អាចឱ្យលោកអ្នកធ្វើការពត់ប្តូរទិសដៅបង្រួមបាន

• ឧបករណ៍សំរាប់រកិលរូបភាពប្រភេទ 3D



*ចំណាំ: បើលោកអ្នកចង់ប្រើប្រាស់ 3D នៅក្នុង Tool Box ត្រូវតែចូរ 3D នៅលើ Menu Bar ជាមុនសិន។

• ឧបករណ៍សំរាប់កត់ចំណាំ និងស្ទង់ពណ៌កន្លែងណាមួយ



- Notes Tool: ប្រើសំរាប់បង្កើតនូវកំណត់សំគាល់
- Eyedropper Tool: ប្រើសំរាប់ចំលងពណ៌នៃចំណុចណាមួយ ដើម្បីយកមកធ្វើជាពណ៌គំរូ
- Color Sample Tool: ប្រើសំរាប់ស្ទង់កំរិតពណ៌នៃរូបភាពដែលអាចបានបួនប្រភេទ
- Ruler Tool, Count Tool: ប្រើសំរាប់បង្កើតនូវកំណត់សំគាល់

• ឧបករណ៍ Hand សំរាប់នាញរូបភាពមើលរូបភាព ឬអក្សរណ៍ដែលវាមិនបានបង្ហាញអោយឃើញ



- ឧបករណ៍ Zoom សំរាប់ពង្រីកពង្រួមទំហំនៃការបង្ហាញរូបភាព ឬអក្សរ។ សំគាល់: លោកអ្នកចង់ពង្រីកចុចលើ Keyboard (Ctrl + +) ឬបង្រួម (Ctrl + -)



មេរៀនទី៣:

យល់ដឹងអំពីសារៈសំខាន់នៃពណ៌

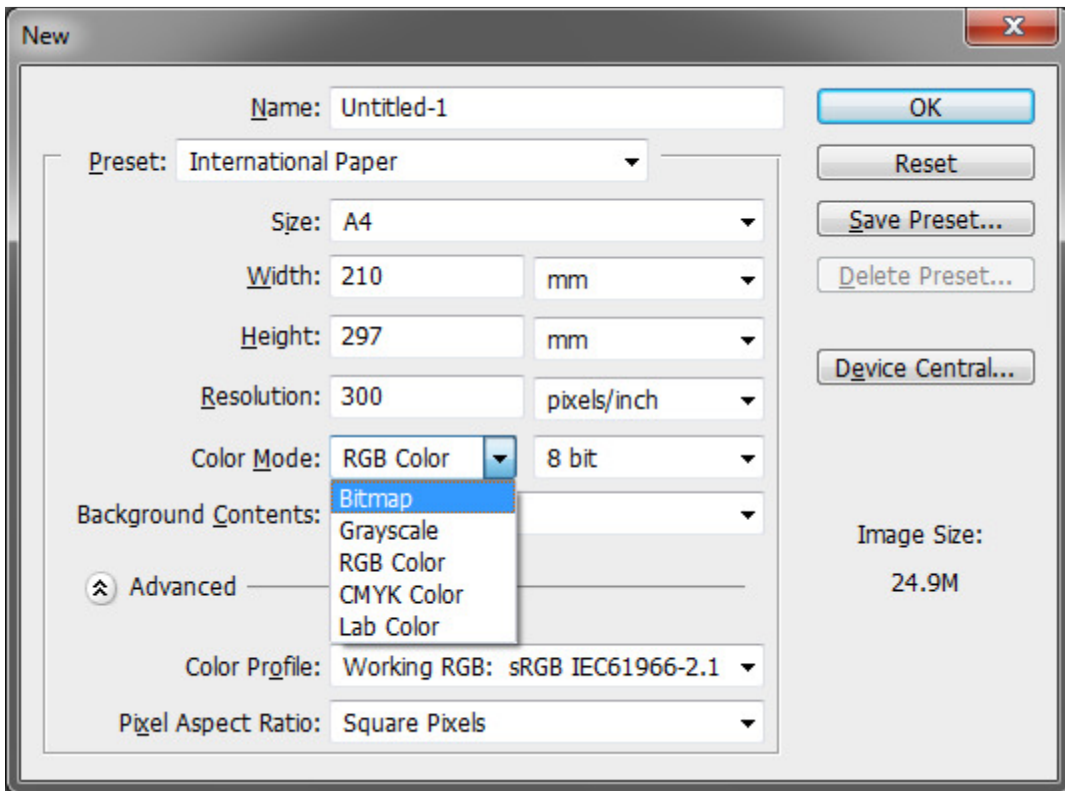
I. ស្ថាប័នអំពីប្រភេទពណ៌ (Color Mode)

II. របៀបប្តូរពណ៌សំខាន់ៗនៃពណ៌ដូចជា ពណ៌ស និងពណ៌ខ្មៅ ឱ្យប្រើប្រាស់ប្រភេទពណ៌ ស្ថាប័នអំពីប្រភេទពណ៌



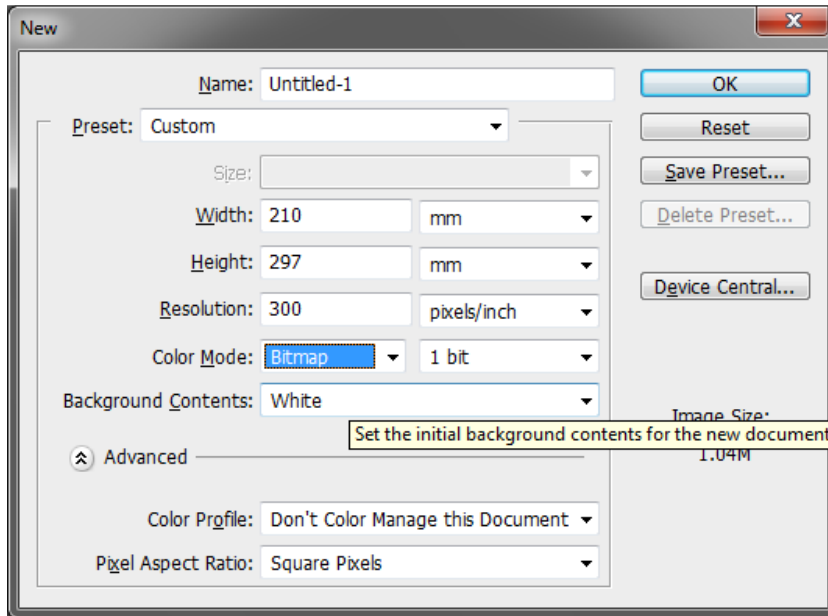
I. ស្ថាប័នអំពីប្រភេទពណ៌ (Color Mode)

កម្មវិធី Photoshop CS5 បានផ្តល់នូវ Color Mode មួយចំនួនដែលអនុញ្ញាតឱ្យយើងជ្រើសរើសយកមកប្រើនៅតាមការងារផ្សេងៗដូចជា ការងារបោះពុម្ព វេបសាយ ឬក៏ប្រើនៅក្នុង Computer ចម្លង។ យើងអាចជ្រើសរើសប្រភេទពណ៌ណាមួយនៅក្នុងថ្នាំ New

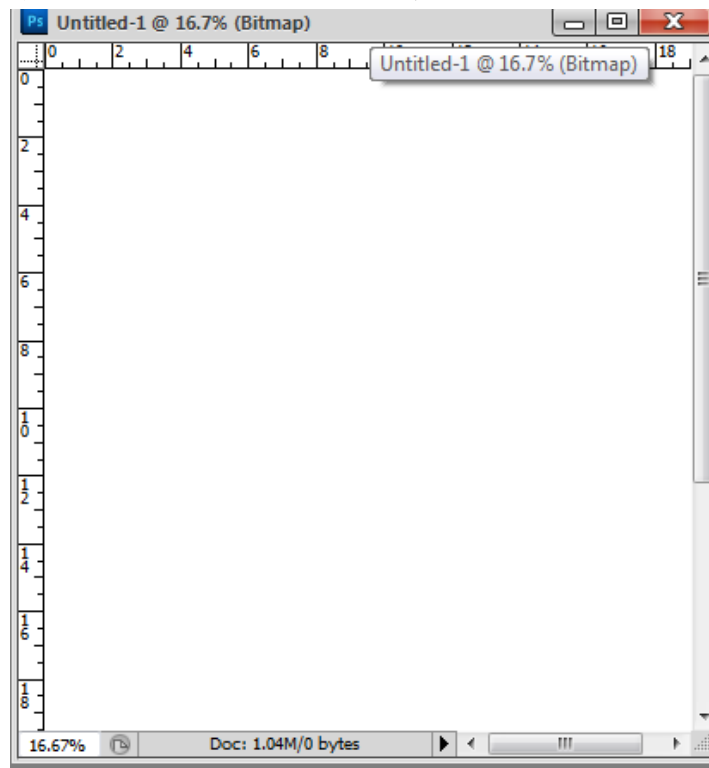



- Bitmap គឺជាប្រភេទពណ៌ម្យ៉ាងដែលមានតែពណ៌ខ្មៅប៉ុណ្ណោះគឺ ខ្មៅសុទ្ធ និងសសុទ្ធចំពោះការប្រើពណ៌វិញបើទោះបីជាយើងជ្រើសរើស ក៏ពណ៌នោះក្លាយជាពណ៌ខ្មៅ (#000000) និងពណ៌ស (#FFFFFF) ដែរ។ សូមមើលថ្នាំ Background ដូចខាងក្រោម:


១. លោកអ្នកចុចលើ File > New (Ctrl + N)

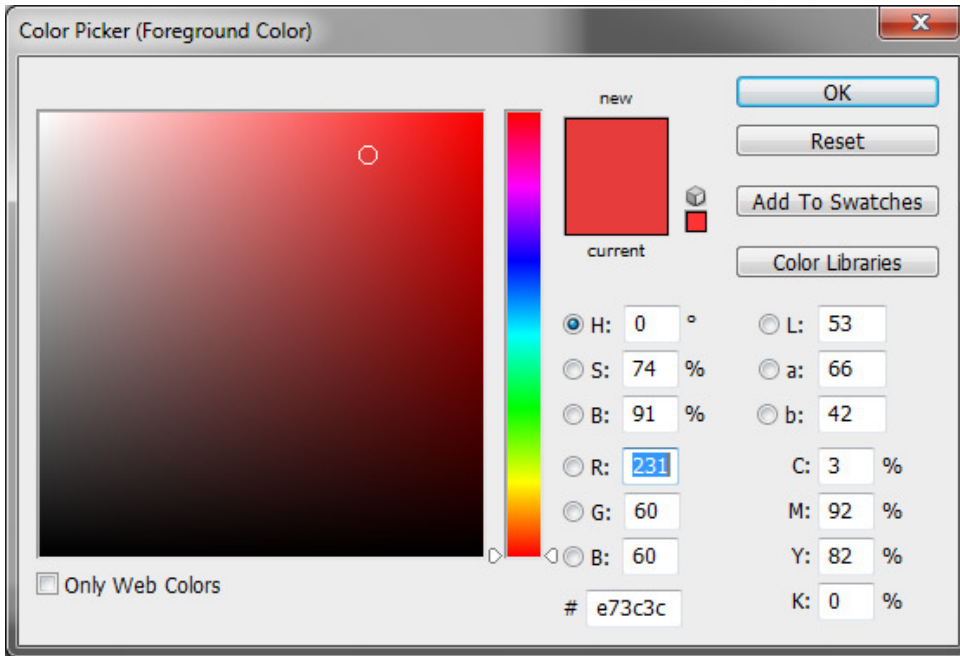


២. បន្ទាប់មកសូមចុច OK ពេលនោះយើងនឹងឃើញផ្ទៃសម្បុយ

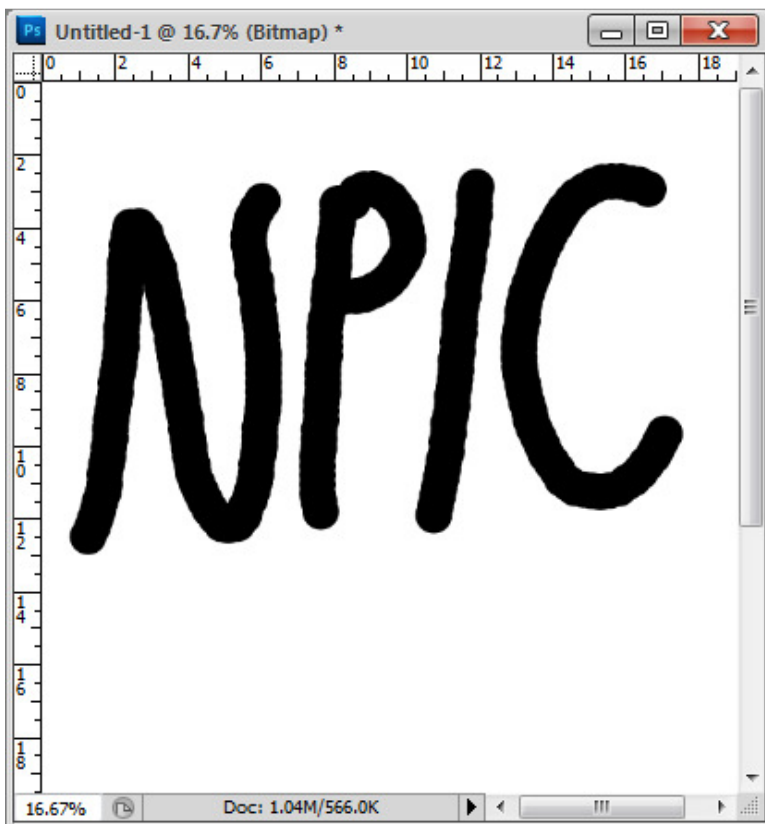


៣. លោកអ្នកចុចលើឧបករណ៍ណាមួយដូចជាឧបករណ៍ខាងលើ ពេលនោះយើងនឹងឃើញសញ្ញា  ដែលមានន័យថាយើងមិនអាចចុចប្រើលើប្រភេទពណ៌នេះទេ។

៤. លោកអ្នកចុចលើឧបករណ៍ Pencil Tool  Pencil Tool រួចយើងជ្រើសរើសយកពណ៌ណាមួយ



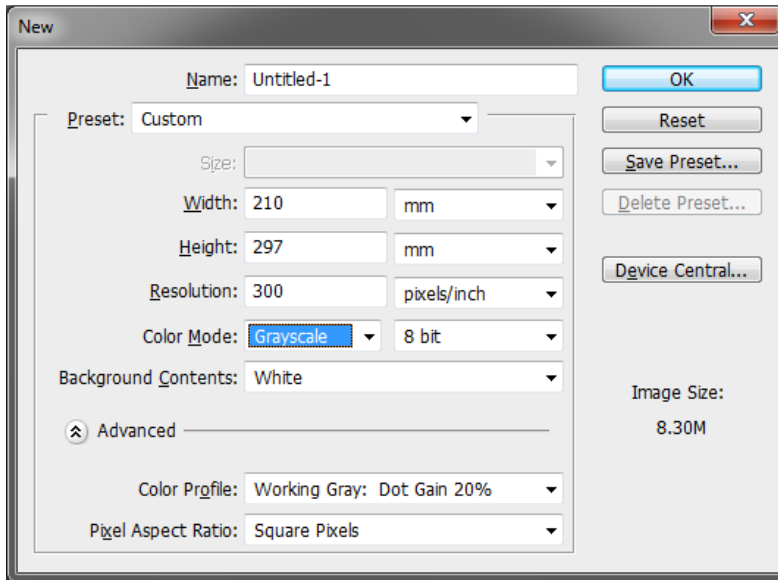
៥. បន្ទាប់មកលោកអ្នកយកពណ៌ណាមួយមកត្រួសនៅលើថ្នាំ Background



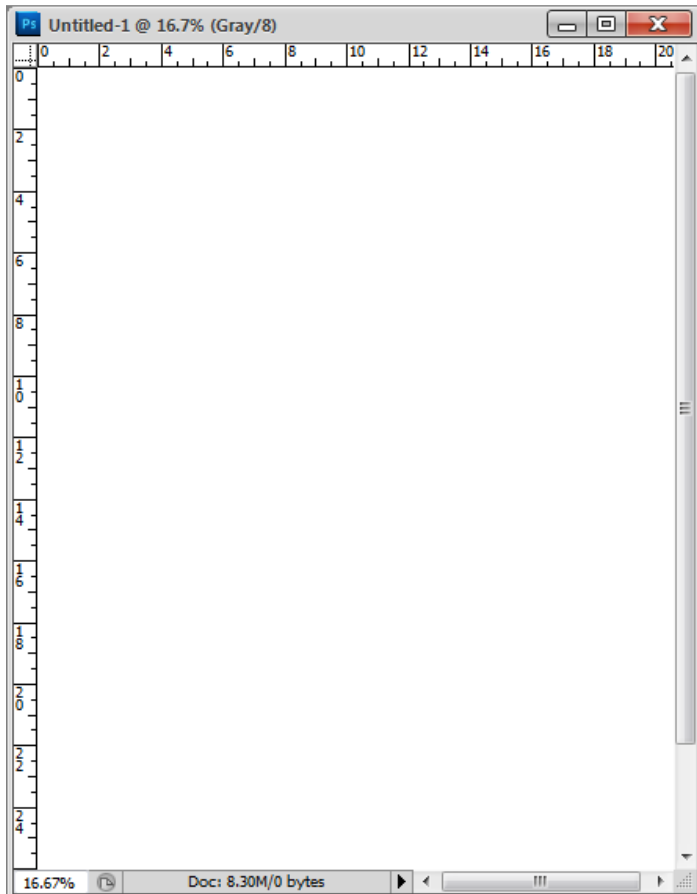
៦. យើងសង្កេតឃើញបើនោះបីជាលោកអ្នកដូរពណ៌ក៏ដោយក៏វាមិនប្រែប្រួលឡើយ។

- Grayscale គឺជាប្រភេទពណ៌ម្យ៉ាងដែលមានពណ៌ស ខ្មៅ និងពណ៌ប្រផេះ។

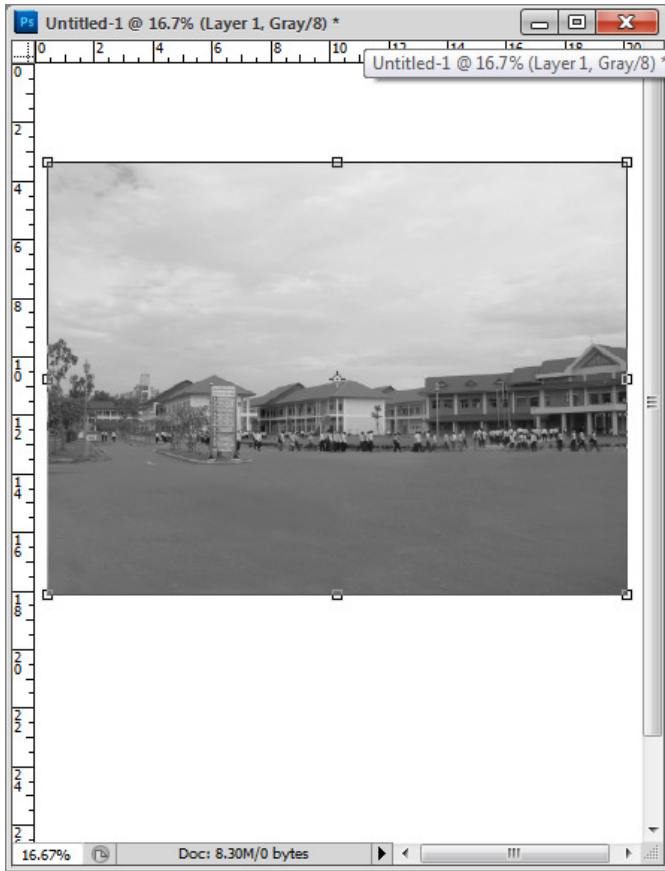
១. លោកអ្នកចុចលើ File > New (Ctrl + N)



២. បន្ទាប់មកសូមចុច OK ពេលនោះយើងនឹងឃើញផ្ទៃសម្បុយ

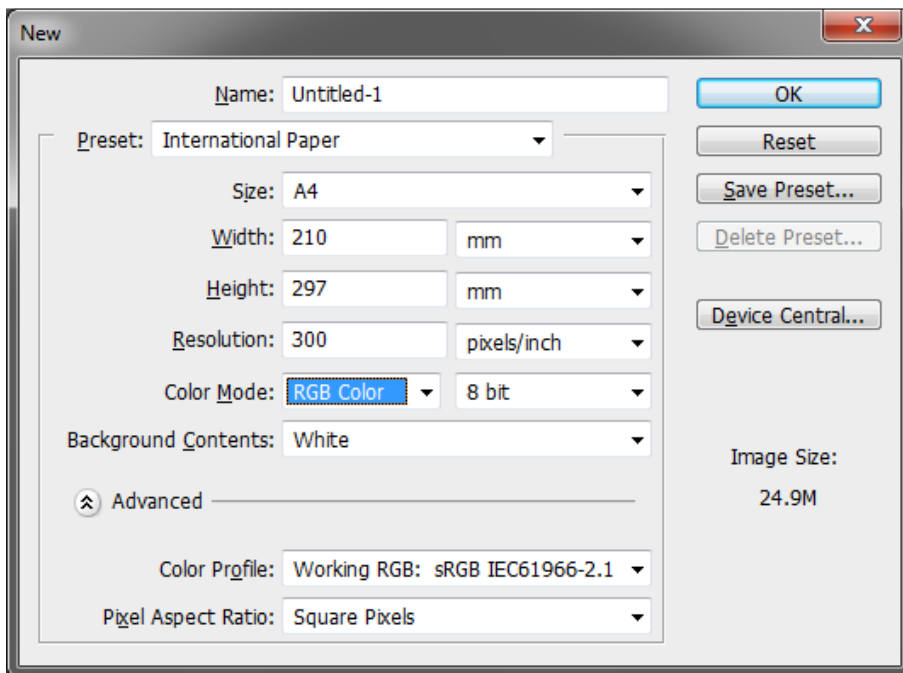


៣. លោកអ្នកសូមមើលផ្ទាំងរូបភាពដូចខាងក្រោម

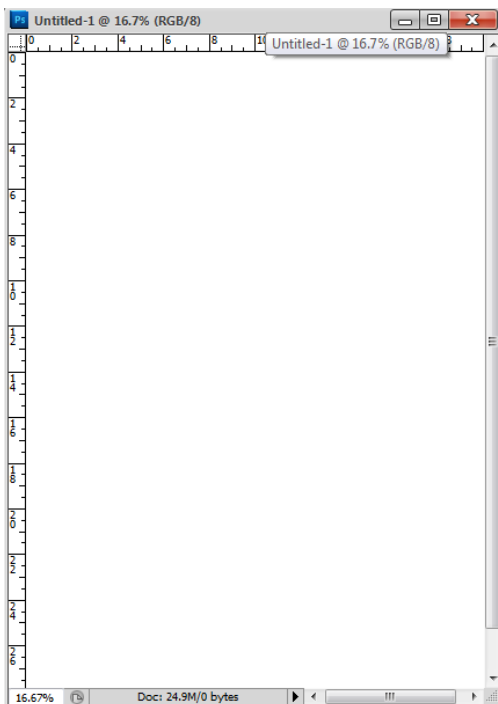


- RGB (Red Green Blue) គឺជាប្រភេទពណ៌ចម្បងដែលផ្សំឡើងដោយពណ៌ចំនួន៣គឺ ពណ៌ក្រហម ពណ៌បៃតង ពណ៌ខៀវដែលស្ថិតនៅក្នុង Channel 3 ច្រើនៗគ្នា។

១. លោកអ្នកចុចលើ File > New (Ctrl + N)



២. បន្ទាប់មកសូមចុច OK ពេលនោះយើងនឹងឃើញផ្ទៃសម្បុយ



៣. លោកអ្នកសូមមើលផ្ទាំងរូបភាពដូចខាងក្រោម



II. របៀបប្តូរពណ៌សខ្មៅនៃពណ៌ធម្មជាតិ និងប្តូរពណ៌ឱ្យពន្លឺរូបភាព ស្ទាបអំពីទំហំរូបភាព

ការប្តូរប្រភេទពណ៌ទាំងនោះគឺយោងតាមលក្ខខណ្ឌខាងលើផ្សេងៗដូចជាលោកអ្នកចង់ឱ្យរូបភាពធម្មជាតិនៅជាសខ្មៅ ឬក៏សខ្មៅនៅជាធម្មជាតិវិញ។

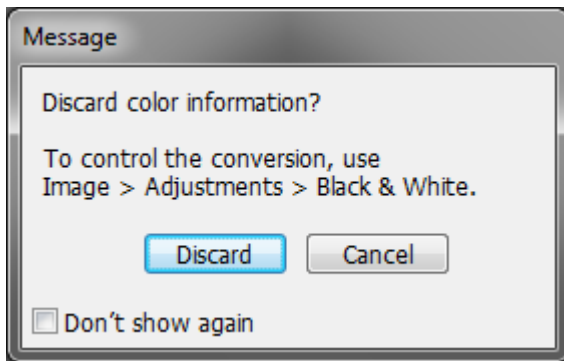
១. របៀបប្តូររូបភាពពណ៌ធម្មជាតិនៅសខ្មៅ

លោកអ្នកអាចប្តូរពណ៌ធម្មជាតិនៅសខ្មៅតាមវិធីច្រើនយ៉ាងប៉ុន្តែវិធីដែលគេនិយមប្រើជាងគេគឺតាមរយៈប្តូរពី RGB or CMYK នៅជា Grayscale ។សូមមើលថ្នាំង Background ដូចខាងក្រោម

១. ថ្នាំងរូបភាពនោះជារូបភាពធម្មជាតិ



២. បន្ទាប់មកលោកអ្នកសូមចុចលើ Image > Mode > Grayscale ពេលនោះលោកអ្នកនឹងឃើញចេញថ្នាំងមួយ



៣. ចុចលើ Discard លោកអ្នកនឹងឃើញរូបភាពប្តូរទៅជាសខ្មៅ



២. របៀបប្តូររូបភាពពណ៌ពេញទៅជាមួយជ័រ

លោកអ្នកធ្លាប់បានដឹងរួចមកហើយថា នៅក្នុងបច្ចុប្បន្ននេះគេអាចកែប្រែរូបភាពសង្កេតឱ្យទៅជារូបមួយជាតិពណ៌តែម្យ៉ាងទៀតគេហៅថា រូប Color ។

១. លោកអ្នកមានរូបភាពសង្កេតមួយដូចខាងក្រោម

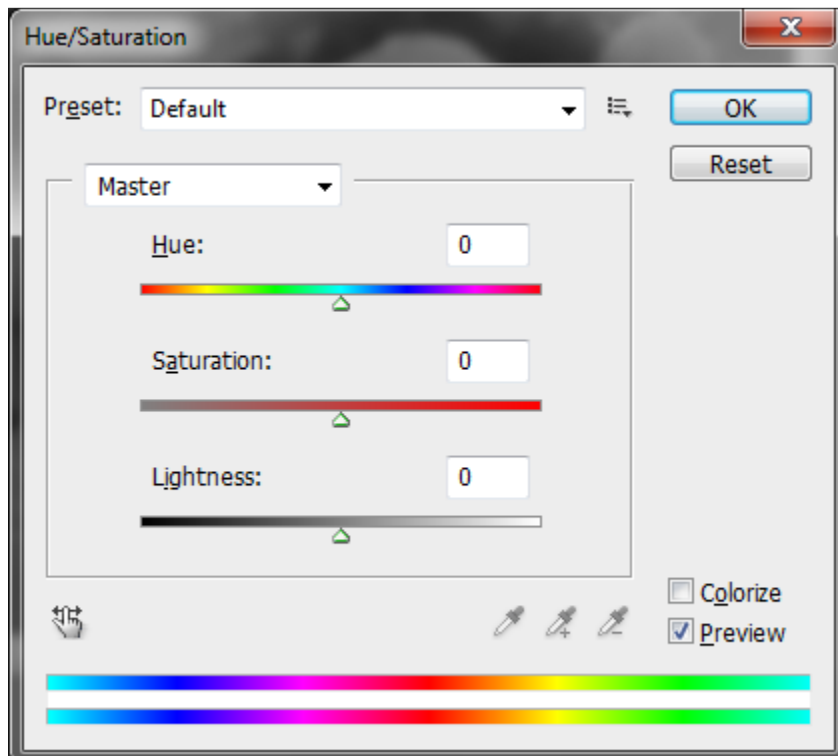


២.លោកអ្នកចុចលើពាក្យ Image > Mode > RGB ពេលនោះរូបភាពនៅតែស្តើងដដែលតែរូបភាពនោះស្ថិតនៅក្នុង

ប្រភេទពណ៌។



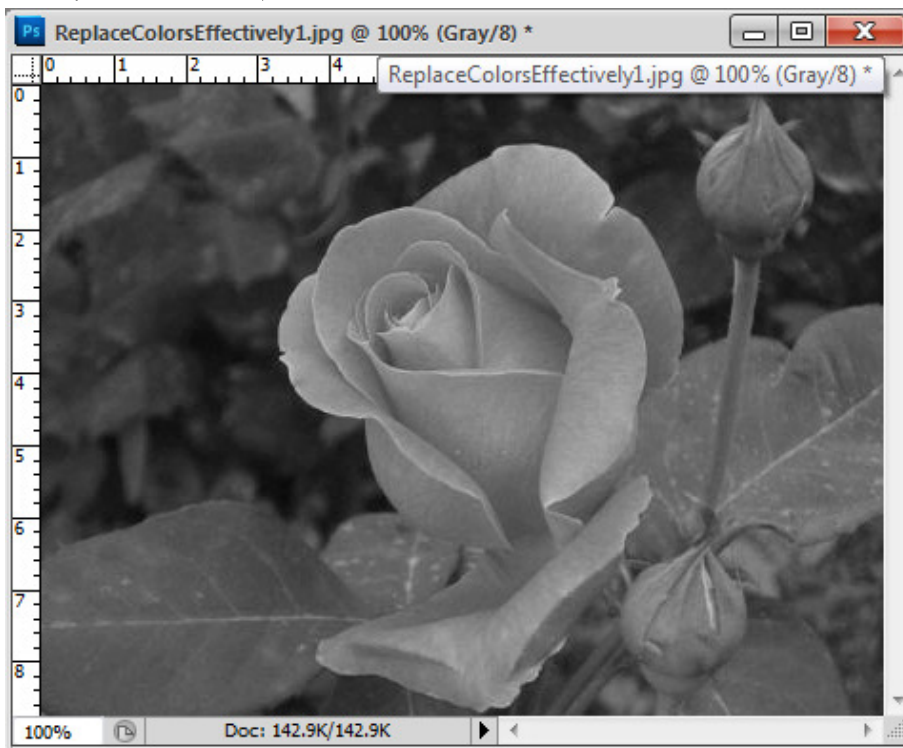
៣.លោកអ្នកចុចលើ Image > Adjustments > Hue/Saturation (Ctrl + U) ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



៣.លោកអ្នកចង់បានពណ៌ចម្លងជាតិហើយយើងចុចនៅលើពណ៌ដែលត្រូវបន្ថែមរួចចុច OK

សូមលោកអ្នកមើលឧទាហរណ៍ដែលទាក់ទងនៅទីងងឹតខុបករណ៍, ពណ៌ធម្មជាតិដូចខាងក្រោម៖

១. លោកអ្នកបើរូបភាពសង្កេតជាមុនសិន

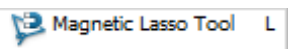


២. លោកអ្នកចុចលើពាក្យ Image > Mode > RGB ពេលនោះរូបភាពនៅតែសង្កេតដែលតែរូបភាពនោះស្ថិតនៅក្នុង

ប្រភេទពណ៌។

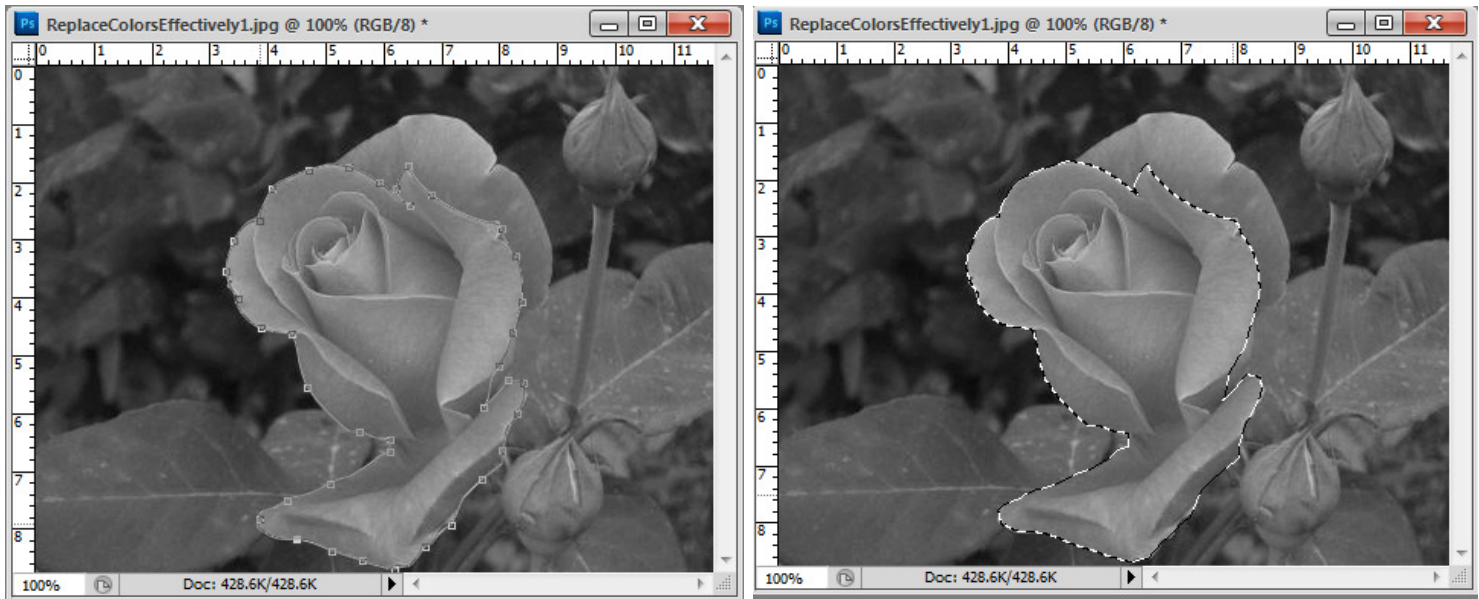


៣. លោកអ្នកត្រូវយកខុបករណ៍

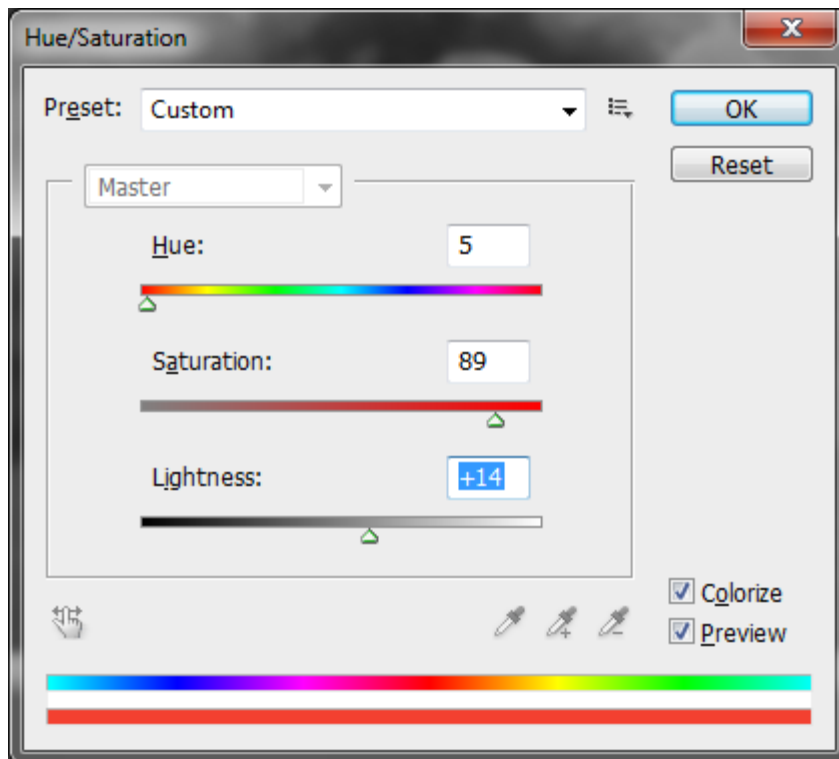


Magnetic Lasso Tool មកគូសនៅកន្លែងដែលលោកអ្នក

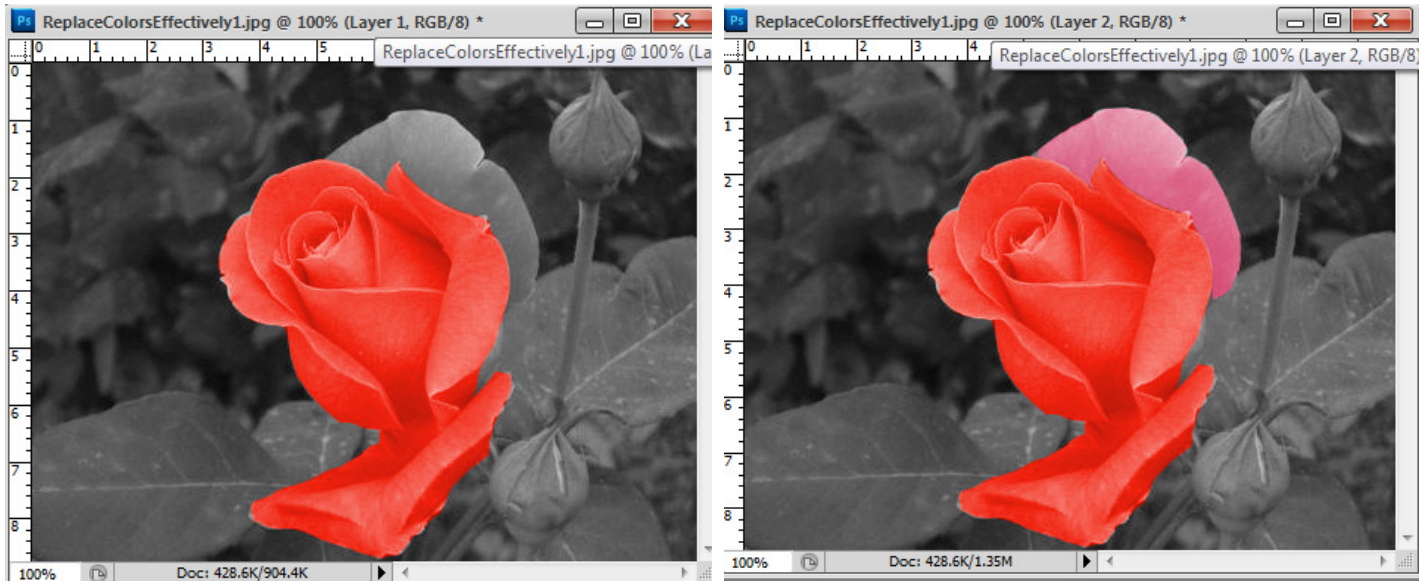
ចង់ដាក់ពណ៌ (Ctrl+J)



២. លោកអ្នកចុចលើ Image > Adjustments > Hue/Saturation (Ctrl + U) ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



- Hue = 5
- Saturation = 89
- Lightness = 14
- លោកអ្នកចុចនៅលើប្រអប់មានឈ្មោះថា Colorize > OK



៣. របៀបបង្កើត និងពន្លឺរូបភាពឱ្យច្បាស់ជាមុន

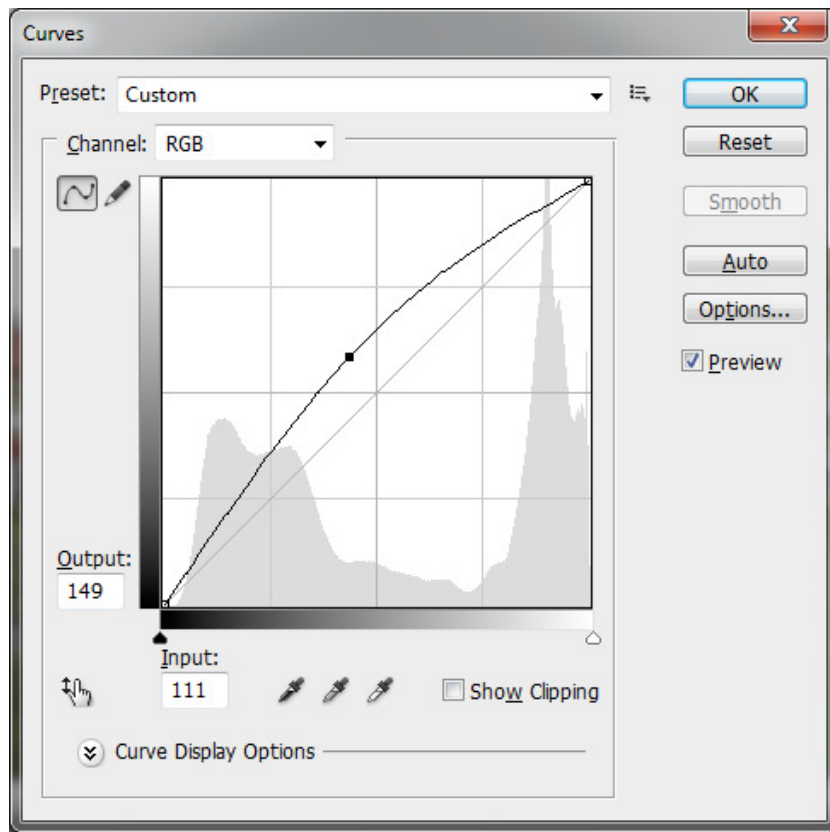
លោកអ្នកស្វែងយល់អំពីរូបភាពដែលបានមកពីខាងក្រៅមានដូចជាការថតចេញពីកាមេរ៉ា ឬ Scanner Picture ជាដើមវាសុទ្ធសឹងតែរូបភាពមិនសូវមានពន្លឺច្បាស់នៅឡើយទេ។

រូបភាពដើម

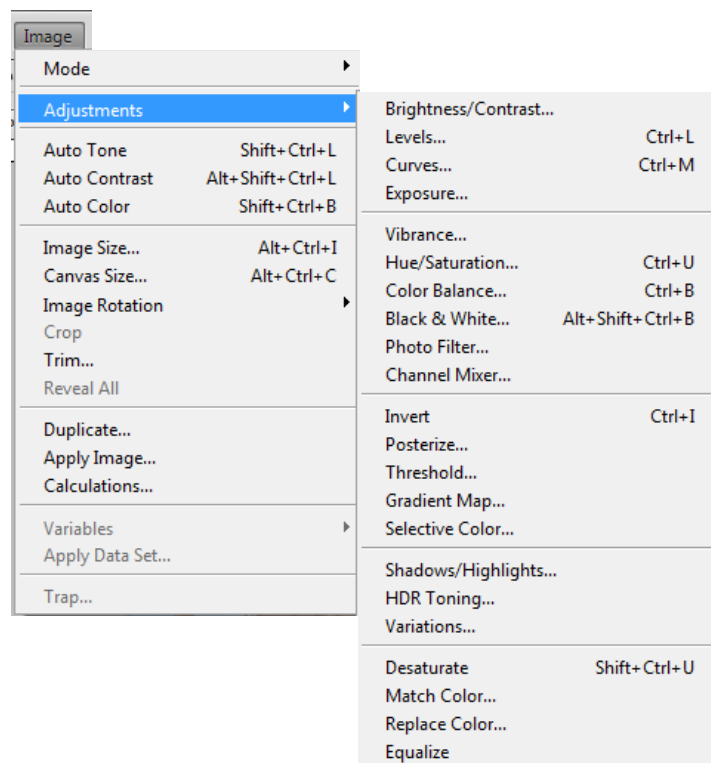
រូបភាពកែច្នៃ



លោកអ្នកគ្រាន់តែចុចនៅលើពាក្យ Image > Adjustment > Curves..... ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



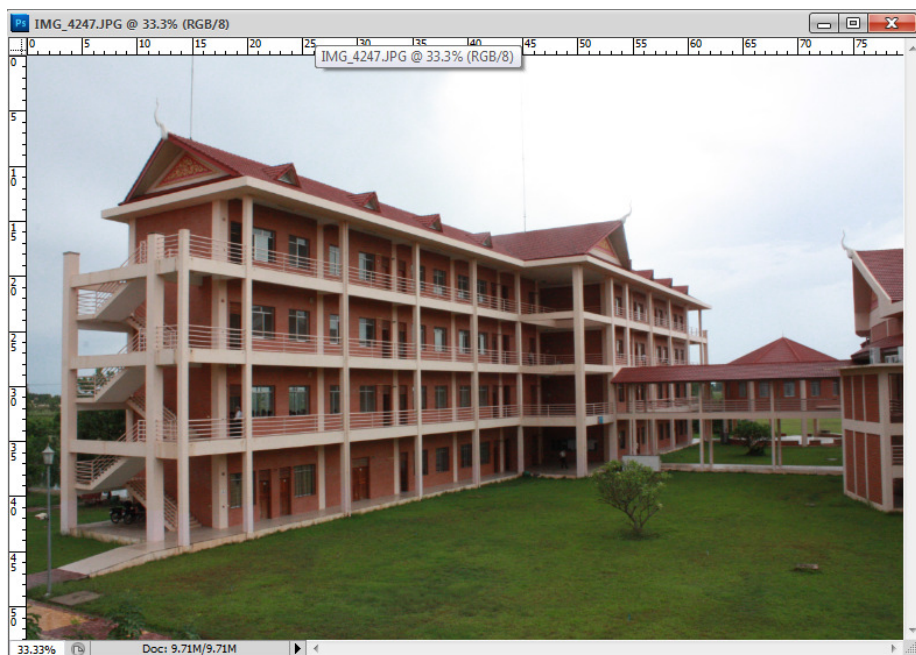
លោកអ្នកធ្វើការកែប្រែពណ៌និងពន្លឺនៅតាម Option ផ្សេងៗដោយចុចនៅលើ Image > Adjustmentសូមមើល Menu Bar ដូចខាងក្រោម:



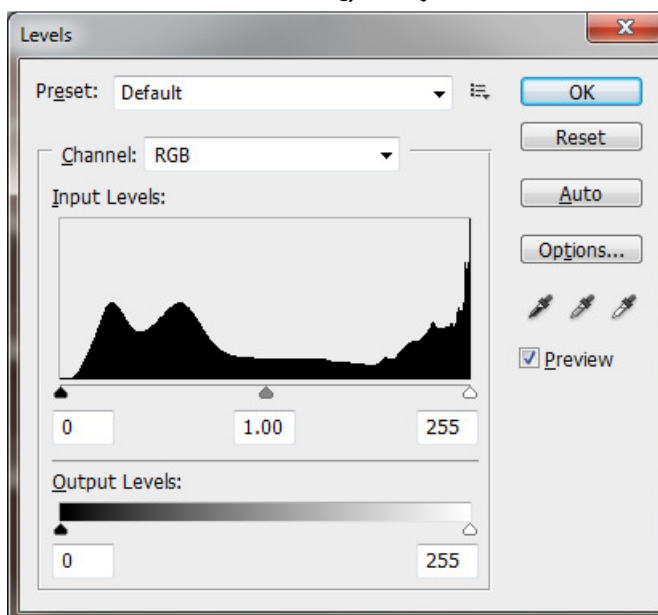
១. ការប្រើប្រាស់ Lever

លោកអ្នកអាចធ្វើការកែតម្រូវ ឬផ្លាស់ប្តូរពណ៌ឱ្យរូបភាពបានយ៉ាងងាយស្រួលហើយយើងអាចបន្ថែមបន្ថយ Shadow, Midtones, Highlight នៅតាម Channel ណាមួយបានទៀតផងដោយគ្រាន់តែទាញចំនុច Scrollbar នៅឆ្វេងដើម្បីបន្ថយនិងនៅស្តាំដើម្បី តំឡើង។

- សូមលោកអ្នករូបភាពសិន



- លោកអ្នកចុចលើ Image > Adjustment > Lever ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



Channer: ជាកន្លែងឱ្យជ្រើសរើស Channer ដើម្បីធ្វើការកែប្រែមានដូចជា RED, GREEN, BLUE វានៅក្នុង RGB រីឯ CMYK លោកអ្នកនឹងឃើញ Cyan, Magenta, Yellow, Bluck Channer ។

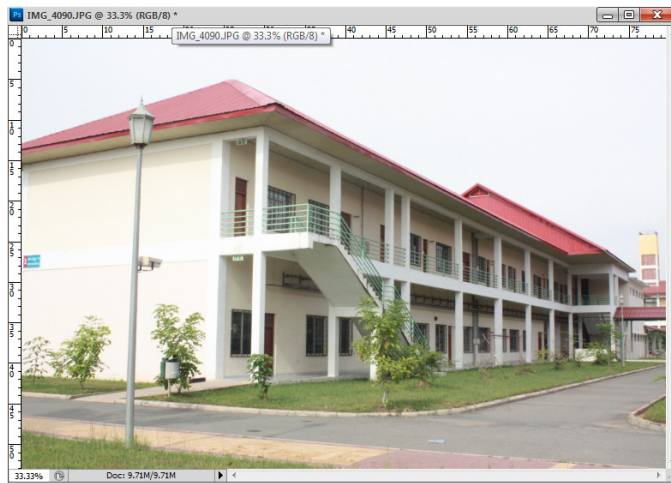
Input Levels: ជាកន្លែងកែប្រែ Level ដែលមានកន្លែងដាក់តំលៃពាគីតំលៃ Shadow, Highlight, Midtones ។

Output Levels: ជាកន្លែងផ្តល់តំលៃ Output ដែលយើងក៏អាចកែប្រែបាននូវតំលៃ Shadows, Highlight

២. ការប្រើប្រាស់ Auto Tone (Ctrl +Shit +L)

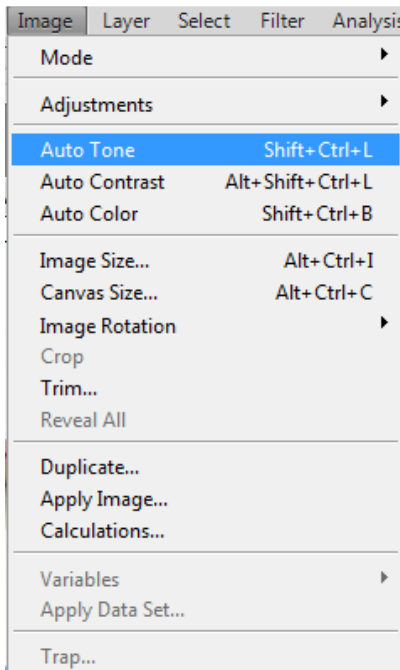
រីឯ Auto Tone វិញវាធ្វើការជាមួយនឹងចំនុចពណ៌ខ្មៅ និងចំនុចពណ៌ស ហើយធ្វើការប្តូរចំនុចពណ៌ខ្មៅព្រាលៗទៅជាពណ៌ខ្មៅច្បាស់។

រូបភាពមិនទាន់កែប្រែ



លោកអ្នកចូល Image > Auto Tone

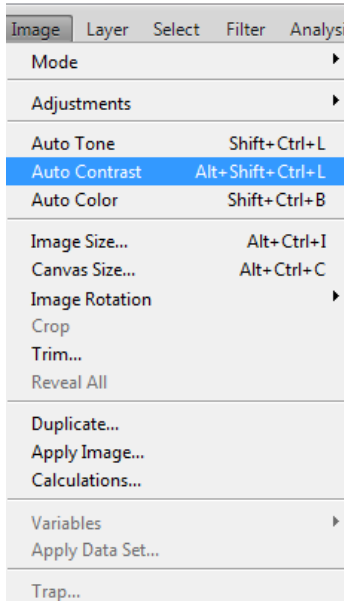
រូបភាពកែរួចច្បាស់ជាងមុន



៣. ការប្រើប្រាស់ Auto Contrast (Alt +Ctrl +Shit +L)

ចំពោះ Auto Contrast វាធ្វើឱ្យរូបភាពកាន់តែច្បាស់ជាងមុន។

រូបភាពស្រអាប់



រូបភាពច្បាស់ជាងមុន



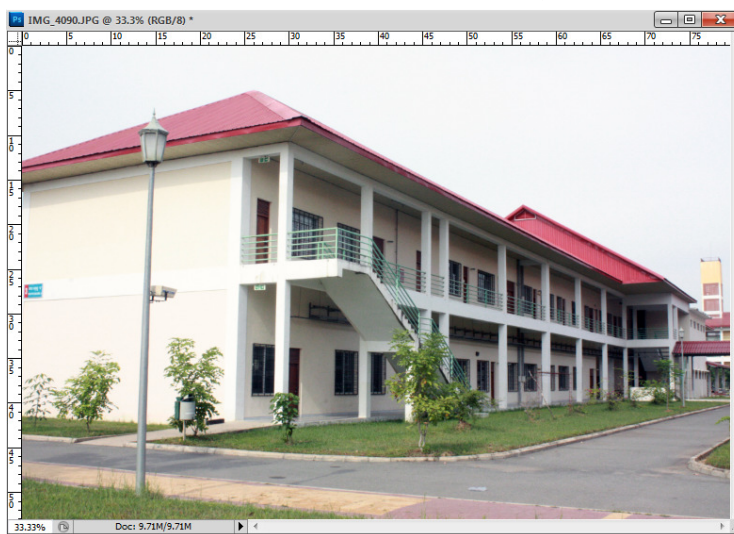
៤. ការប្រើប្រាស់ Auto Color (Ctrl +Shit +B)

ចំពោះ Auto Color វាធ្វើឱ្យរូបភាពកាន់តែច្បាស់ជាងមុន។

រូបភាពស្រអាប់ពេក

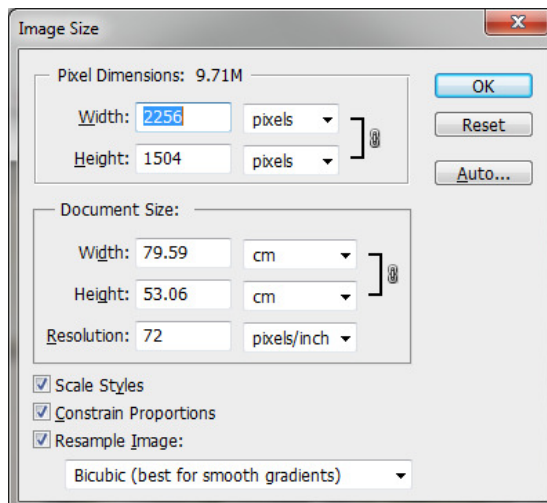
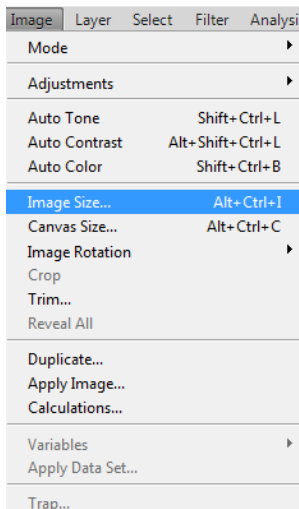


រូបភាពច្បាស់ស្អាតជាងមុន



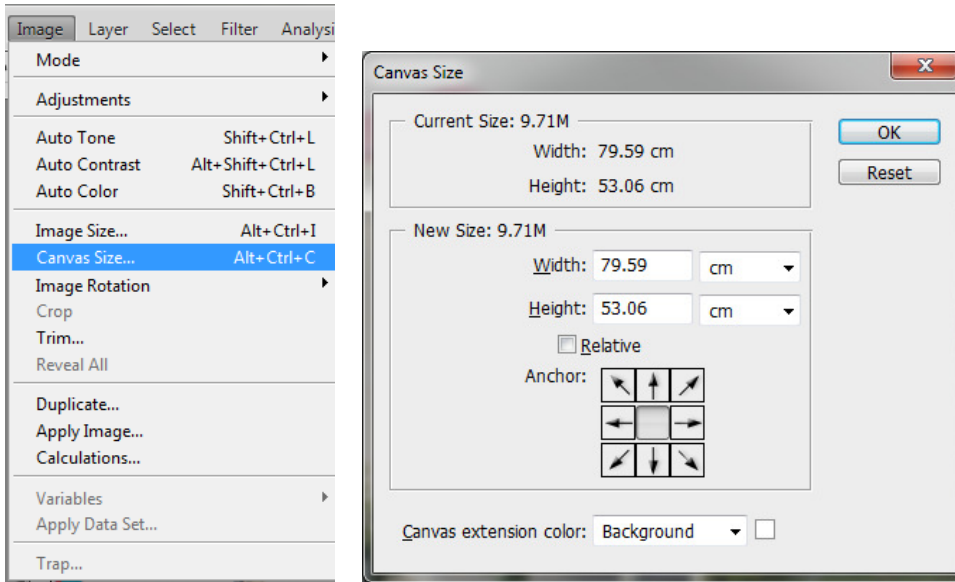
៥. ការប្រើប្រាស់ Image Size (Ctrl + Alt+ I)

Image Size គឺលោកអ្នកចង់ដឹងពីទំហំនៃប្រភេទថ្នាំរូបភាព ឬ Background ។



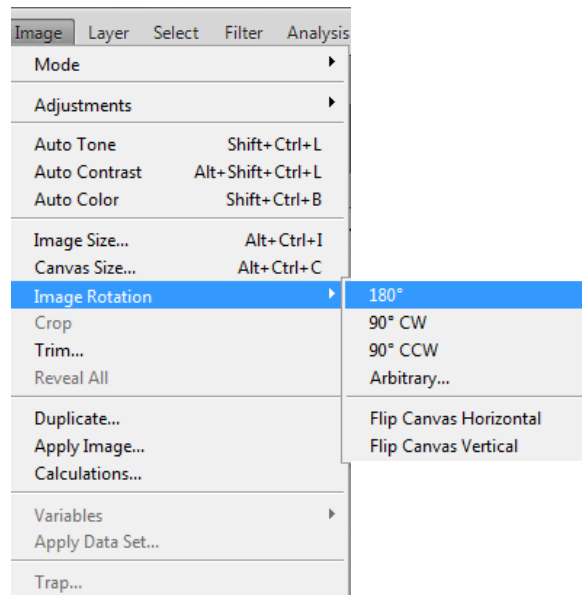
៦. ការប្រើប្រាស់ Canvas Size (Alt + Ctrl + C)

Canvas Size ដើម្បីចង់ពង្រីកបង្រួមរូបភាព ឬថ្លៃ Background



៧. ការប្រើប្រាស់ Image Rotation

ដើម្បីឱ្យលោកអ្នកចង់អោយវាកែងនៃជ្រុងណាមួយ និងបែកមុខត្រូវគ្នា។



លោកអ្នកសូមមើលឧទាហរណ៍ដូចខាងក្រោម

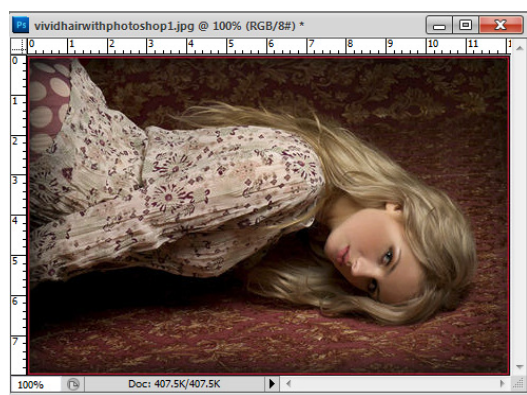
រូបមិនទាន់ប្រែប្រួល



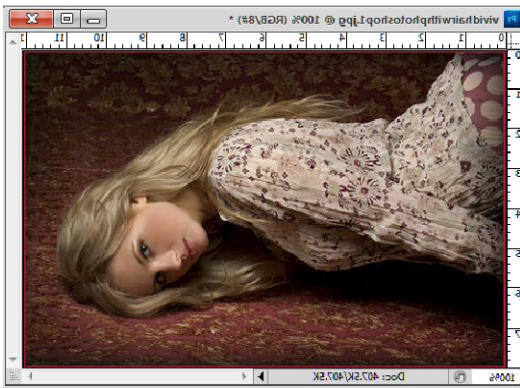
រូបយកតំលៃ ១៨០°



រូបយកតំលៃ 90° CW



រូបយកតំលៃ 90° CCW



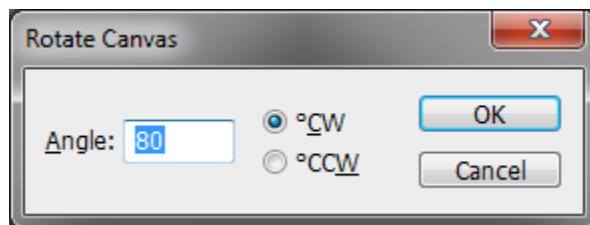
យកពាក្យ Flip Canvas Horizontal



យកពាក្យ Flip Canvas Vertical



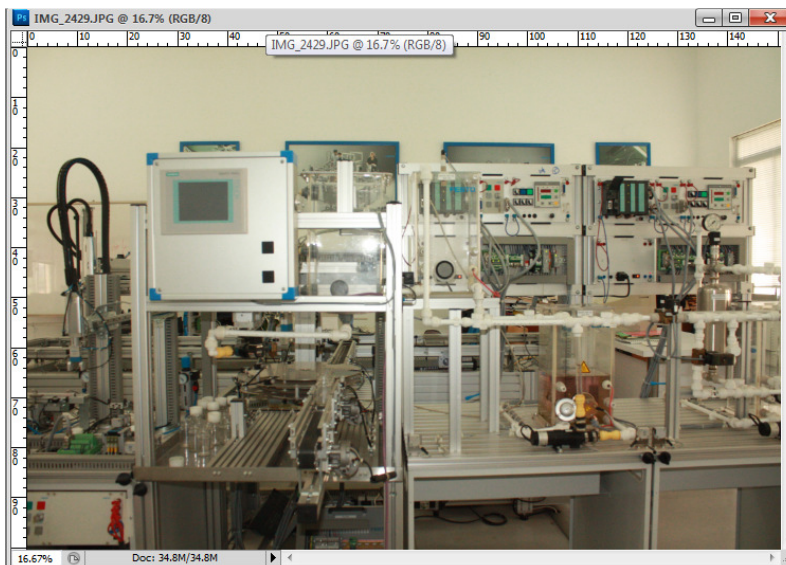
លោកអ្នកចុចលើពាក្យ Arbitrary ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោមលោកអ្នកវាយតំលៃលេខដែលចង់ឱ្យវាមានកែនៅត្រង់ចំណុចណាមួយ ក៏បាត់រួចចុច OK ។



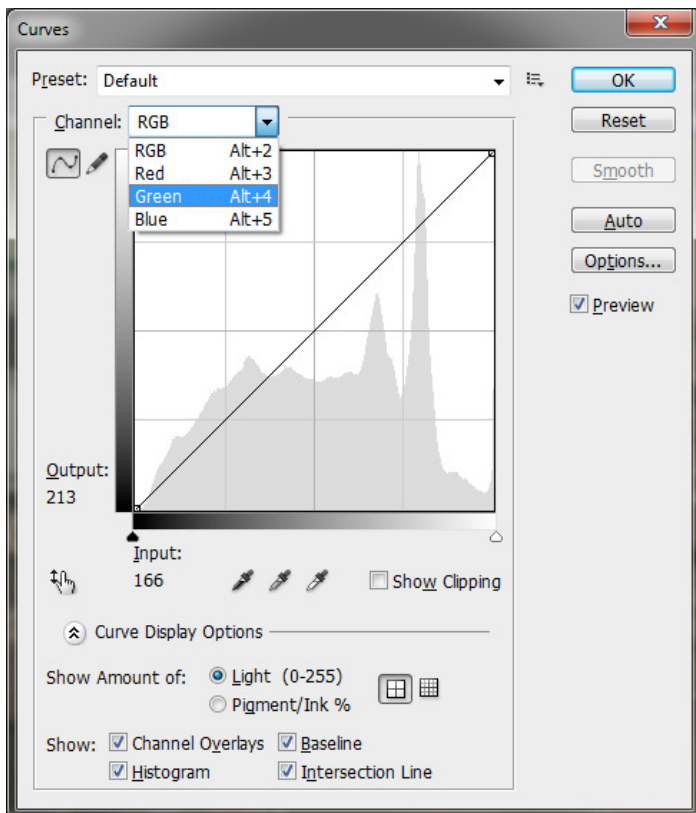
៧. ការប្រើប្រាស់ Curves

Curves មានលក្ខណៈដូចគ្នានឹង Levels ដែរអាចធ្វើការកែប្រែពណ៌ និងភាពច្បាស់ឱ្យរូបភាពប៉ុន្តែ Levels មានភាពខុសគ្នាត្រង់មានតែចំណុចក្នុងការកែប្រែ (White Point, Black Point, Gamma) ។ ចំណែកឯ Curves អាចមាន១៤ចំណុចក្នុងការ ឱ្យកែប្រែ។

១. សូមបើករូបភាពដូចខាងក្រោម (Ctrl+O)



២. ចុចនៅលើ Image > Adjustment > Curves ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



- លោកអ្នកចង់ប្តូរនៅកន្លែង Channel ក៏បានដែរ
- រួចចុចនៅលើខ្សែកោងឡើងបន្តិចសូមមើលរូប
- ហើយនៅកន្លែង Output យើងវាយតំលៃលេខដែរ លោកអ្នកចង់បាន
- ហើយនៅកន្លែង Input យើងវាយតំលៃលេខដែរ លោកអ្នកចង់បាន
- រួចចុចលើ OK

៨. ការប្រើប្រាស់ Color Balance

Color Balance គឺជាការប្តូរពណ៌ទាំងមូលតែម្តងដោយមិនបានធ្វើការជាមួយនឹង Channel ទេ ហើយវាវាយស្រួលប្រើប្រាស់ជាងគេ។

១. សូមបើករូបភាពដូចខាងក្រោម (Ctrl+O)

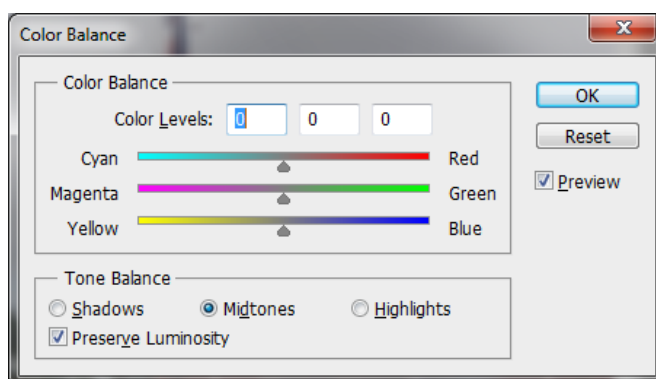


២. ចុចនៅលើ Image > Adjustment > Color Balance ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម

_លោកអ្នកចង់រ៉ាយតំលៃលេខនៅកន្លែង Color Levels មានដូចជា

Cyan Red, Magenta Green, Yellow Blue ។

_ចុចលើពាក្យ OK



៩. ការប្រើប្រាស់ Brightness/Contrast

ចំពោះ Brightness/Contrast សំរាប់ធ្វើការឱ្យមានពន្លឺនិងភាពច្បាស់ឱ្យរូបភាព។

១. សូមបើករូបភាពដូចខាងក្រោម (Ctrl+O)

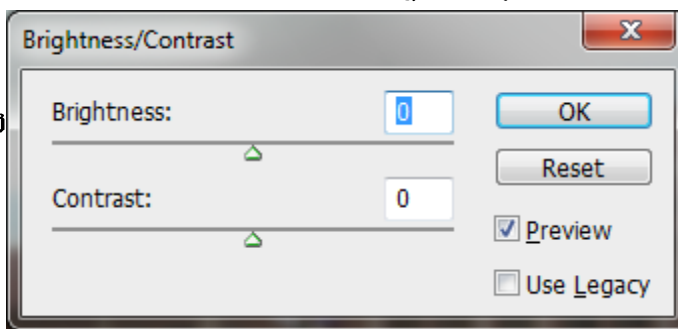


២. ចុចនៅលើ Image > Adjustment > Brightness/Contrast ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម

_ លោកអ្នកត្រូវឱ្យវាយតម្លៃលើលេខដែល

យើងចង់បាននៅកន្លែង Brightness និង

នៅកន្លែង Contrast > OK



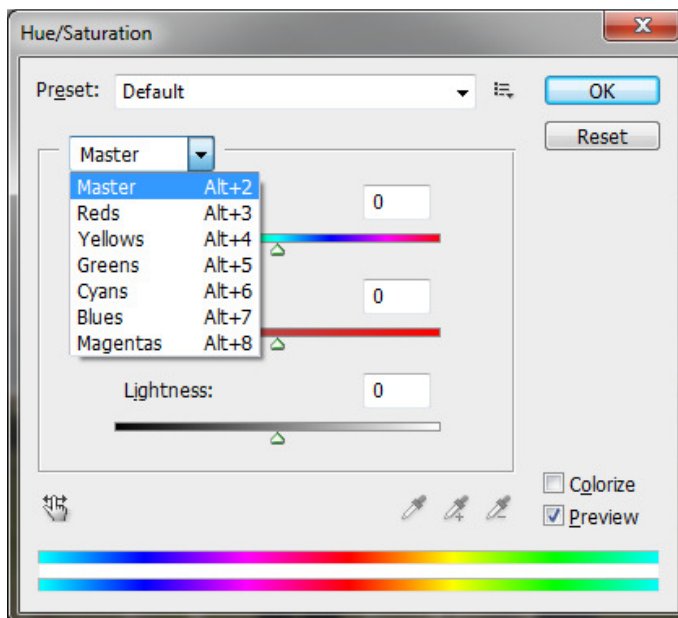
១០. ការប្រើប្រាស់ Hue/Saturation

លោកអ្នកអាចកែប្រែភាពលំអៀង ភាពជក់នឹក និងភាពភ្លឺនៃសំណុំពណ៌ណាមួយក្នុងរូបភាព ឬក៏អាចធ្វើលើពណ៌ទាំងអស់ក៏បាន។

១. សូមបើករូបភាពដូចខាងក្រោម (Ctrl+O)



២. ចុចនៅលើ Image > Adjustment > Hue/Saturation ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម

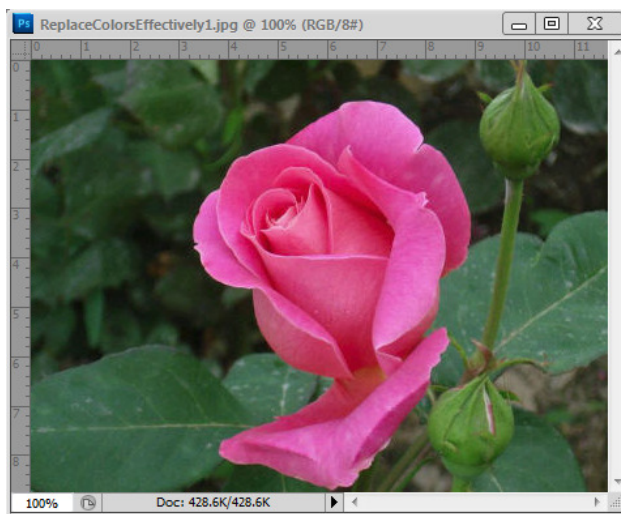


- លោកអ្នកត្រូវជ្រើសរើសនៅកន្លែង Master
- លោកអ្នកត្រូវវាយតម្លៃលេខចូលនៅកន្លែង Hue , Saturation, Lightness
- រួចចុចលើពាក្យ OK

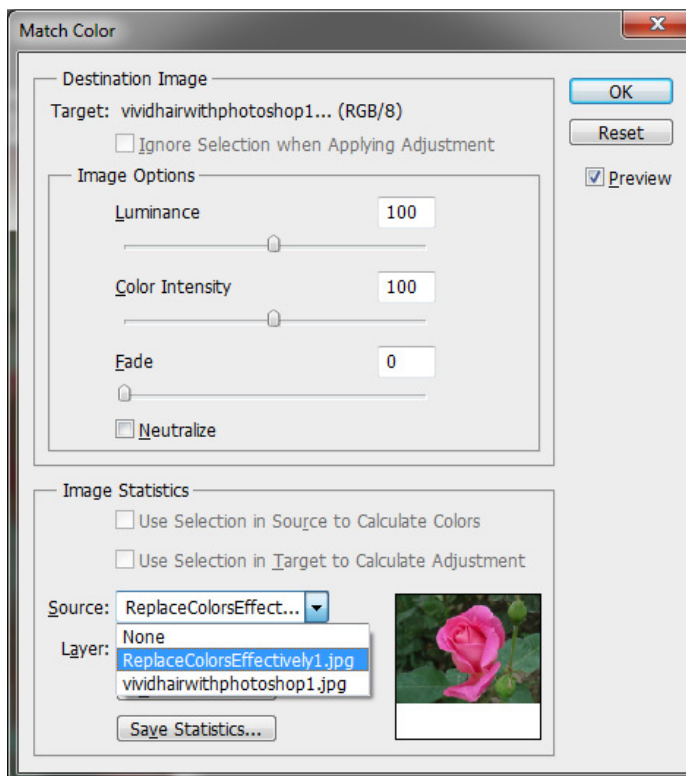
១១. ការប្រើប្រាស់ Match Color

លោកអ្នកប្រើប្រាស់ Match Color ដើម្បីផ្ទៀងផ្ទាត់រវាងរូបភាពផ្សេងៗរវាង Layers 2 ផ្សេងគ្នា និងរវាងពណ៌ចំរើសៗ។ ហើយ Command ទេអាចអនុញ្ញាតអោយយើងធ្វើការបន្ថែមពន្លឺ និងពណ៌បាន វាអាចមានប្រយោជន៍សំរាប់ការធ្វើអោយរូបភាពផ្សេងទៀតមានលក្ខណៈតែមួយ។

១. សូមបើករូបភាពដូចខាងក្រោម (Ctrl+O)



២. ចុចនៅលើ Image > Adjustment > Match Color ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



៣. នៅក្នុងផ្ទាំងខាងលើលោកអ្នកនឹងឃើញ Option ជាច្រើនដូចជា:

- Target: ឈ្មោះរបស់ File នៃរូបភាពយើងកំពុងធ្វើការ
- Luminance: គឺជាកន្លែងប្តូរពន្លឺនៃរូបភាព
- Color Intensity: គឺជាកន្លែងប្តូរពណ៌ពេញទៅជា Color
- Fade: កន្លែងប្តូរពណ៌គំលាតពីរូបមួយទៅរូបមួយទៀត
- Neutralize: កន្លែងការពារ Color Cast
- Source: កន្លែងជ្រើសរើសរូបភាពមួយផ្សេងទៀតមកធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់
- Layers: គឺជា Layer នៃរូបភាពមួយផ្សេងដែលនឹងជ្រើសក្នុងការផ្ទៀងផ្ទាត់
- រួចចុច OK

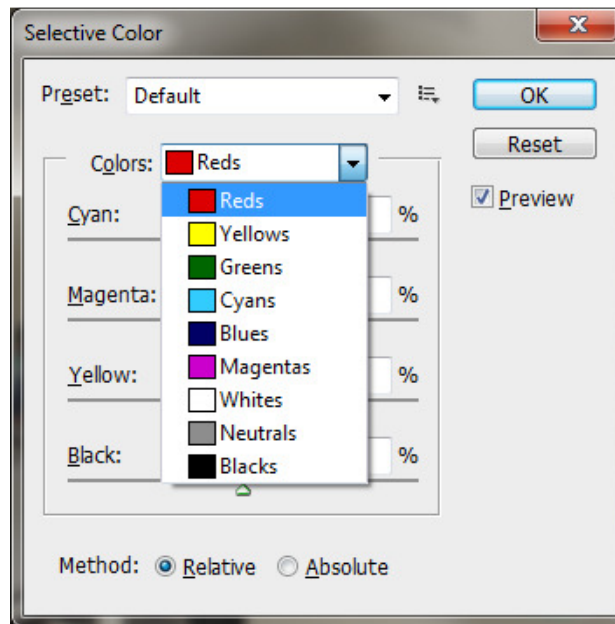
១២. ការប្រើប្រាស់ Selective Color

ចំពោះ Selective Color ធ្វើការប្តូរពណ៌ណាមួយយ៉ាងច្បាស់លាស់។

១. សូមបើករូបភាពដូចខាងក្រោម (Ctrl+O)



២. ចុចនៅលើ Image > Adjustment > Selective Color ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



- Colors: គឺជាកន្លែងដែលយើងអាចជ្រើសរើសយកពណ៌ណាមួយមកកែប្រែ
- Cyan: គឺជាកន្លែងអាចបន្ថែមពណ៌ Cyan នៅលើពណ៌ណាមួយដែលយើងជ្រើសរើសយក
- Magenta: គឺជាកន្លែងអាចបន្ថែមពណ៌Magenta នៅលើពណ៌ណាមួយដែលយើងជ្រើសរើសយក
- Yellow: គឺជាកន្លែងអាចបន្ថែមពណ៌ Yellow នៅលើពណ៌ Black នៅលើពណ៌ណាមួយដែលយើងជ្រើសរើសយក
- Method: ជាកន្លែងដែលអាចចង់យកពណ៌សើ។
- ចុចលើ OK

១៣. ការប្រើប្រាស់ Replace Color

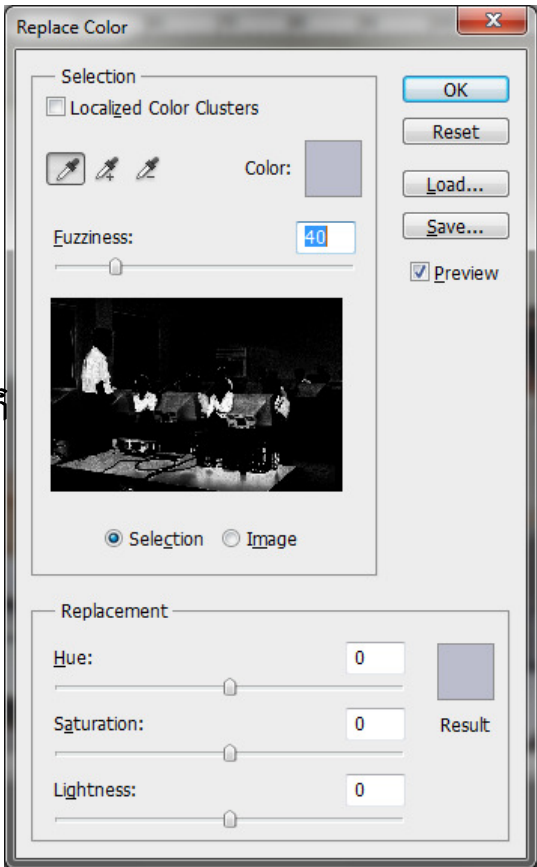
Replace Color មានលក្ខណៈប្រសើរណាស់ក្នុងការកែប្រែពណ៌អោយរូបភាព ពីព្រោះវាអាចធ្វើការកែប្រែពណ៌ជាក់លាក់ណាមួយ ក៏ប៉ុន្តែវាមិនបានធ្វើការកែប្រែពណ៌នៅតាម Channel ទេ ដូច្នោះវិញវាធ្វើការកែប្រែពណ៌ណាមួយដែលយើងបានចុចយកតែប៉ុណ្ណោះ

១. សូមបើករូបភាពដូចខាងក្រោម (Ctrl+O)



២. ចុចនៅលើ Image > Adjustment > Replace Color ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម

- Selection: ធ្វើជាឧបករណ៍ប្រើសំរាប់ស្ទង់ពណ៌ នៃតំបន់ណាមួយនៃរូប
- Color: ពណ៌ដែលបានមកពីការស្ទង់
- Fuzziness: កំរិតច្បាស់នៃការ Selection ។ បើតំលៃរបស់វាកាន់តែធំ នោះទំហំនៃការផ្លាស់ប្តូរកាន់តែធំដែរ។
- Picture: គឺជារូបភាពគំរូដែលបង្ហាញឱ្យឃើញពីទំហំនៃ Selection
- Selection or Image: លោកអ្នកចុចលើចំនុច Selection នោះរូបពណ៌ខ្មៅតែយក Image នោះយើងឃើញរូបគំរូពណ៌ធម្មជាតិ
- Result: គឺជាពណ៌សំរេចបន្ទាប់ពីការកែប្រែ
- Hue: កន្លែងផ្លាស់ប្តូរភាពលំអៀងពណ៌
- Saturation: កន្លែងផ្លាស់ប្តូរភាពជក់ទឹកនៃពណ៌
- Lightness: កន្លែងបន្ថែមបន្ថយពន្លឺ



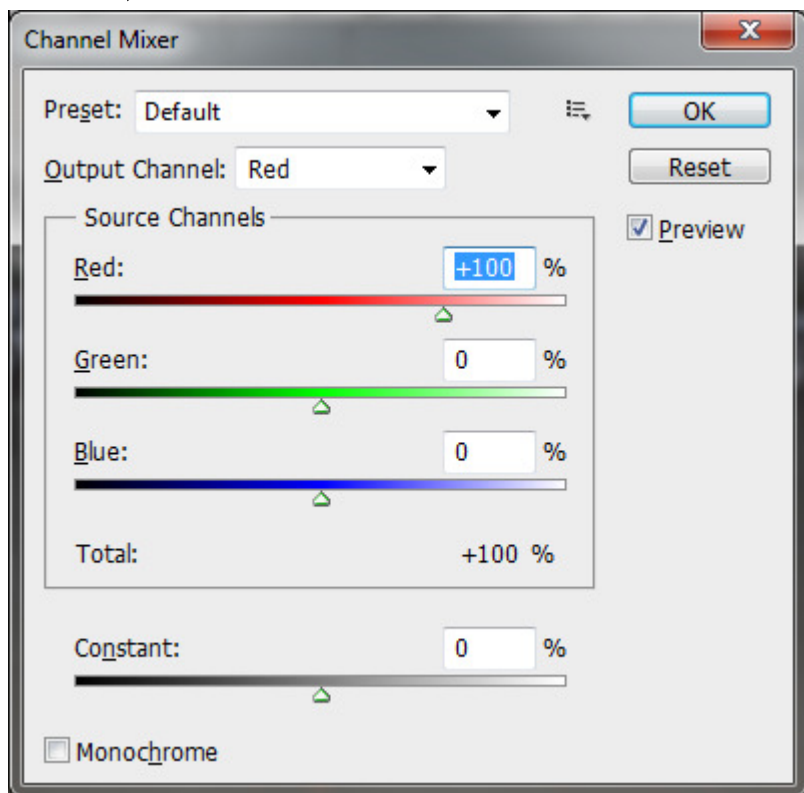
១៤. ការប្រើប្រាស់ Channel Mixer

គេប្រើប្រាស់សំរាប់ធ្វើការកែប្រែនៅលើ Channel ឬធ្វើការអោយពណ៌ទៅជាលក្ខណៈទៅជាពណ៌ Monochrome ។

១. សូមបើករូបភាពដូចខាងក្រោម (Ctrl+O)



២. ចុចនៅលើ Image > Adjustment > Channel Mixer ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



- Output Channel: គឺជាកន្លែង Channel របស់រូបភាពបើលោកអ្នកយក RGB Channel mode នោះយើងនឹងឃើញមានពណ៌ Red, Geen, Blue តែបើយើងជ្រើសរើសយក Channel mode យើងនឹងឃើញ Cyan, Magenta, Yellow, Black ។
- Red: ជាកន្លែងបន្ថែមបន្ថយពណ៌ Red
- Green: ជាកន្លែងបន្ថែមបន្ថយពណ៌ Green
- Blue: ជាកន្លែងបន្ថែមបន្ថយពណ៌ Blue
- Constant: ជាកន្លែងបន្ថែមបន្ថយពណ៌ឱ្យជិត
- Monochrome: កន្លែងធ្វើឱ្យរូបភាពជាពណ៌ Monochrome ។

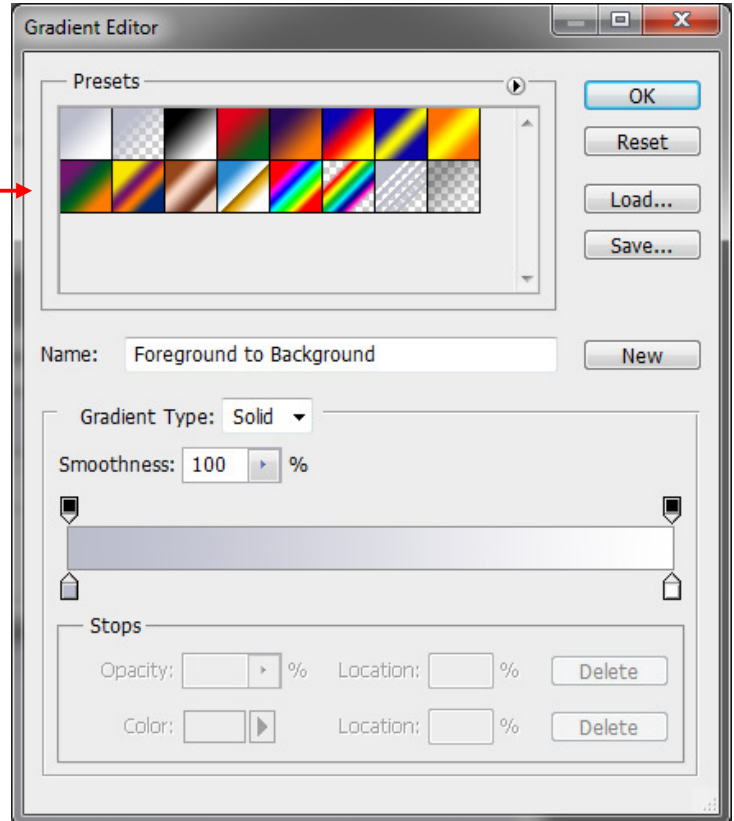
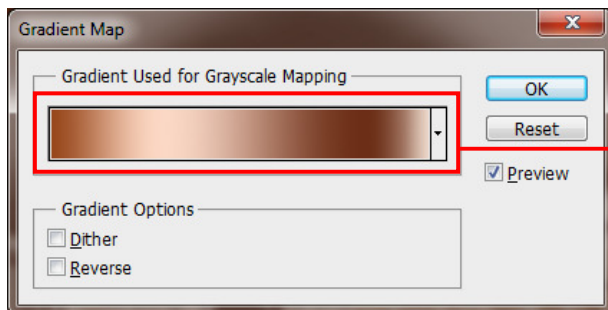
១៥. ការប្រើប្រាស់ Gradient Map

Gradient Map ស្រដៀងទៅនឹងការធ្វើឱ្យរូបភាពក្លាយជា Monochrome ដែរ។

១. សូមបើករូបភាពដូចខាងក្រោម (Ctrl+O)



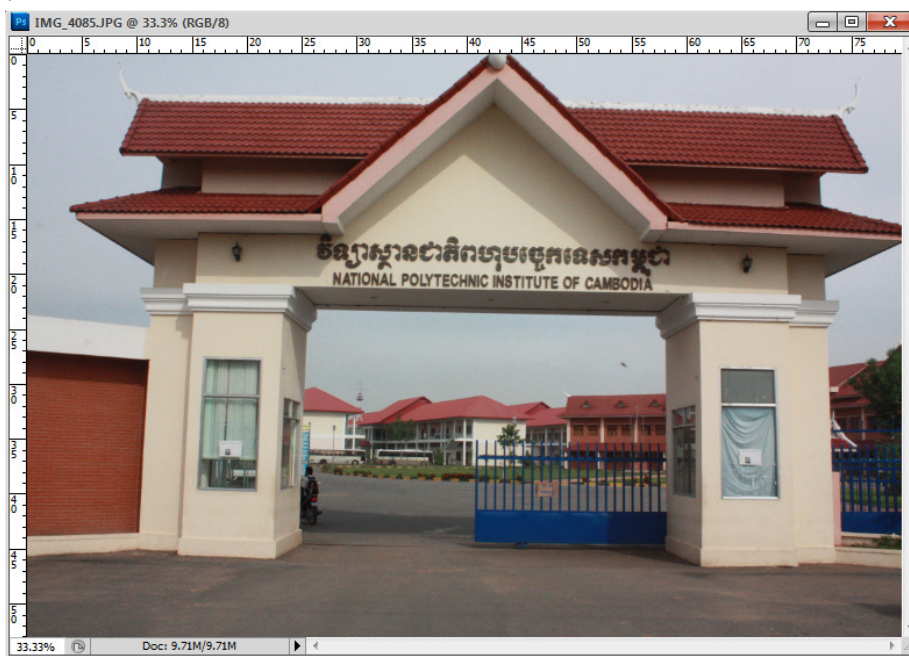
២. ចុចនៅលើ Image > Adjustment > Gradient Map ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



១៦. ការប្រើប្រាស់ Photo Filter

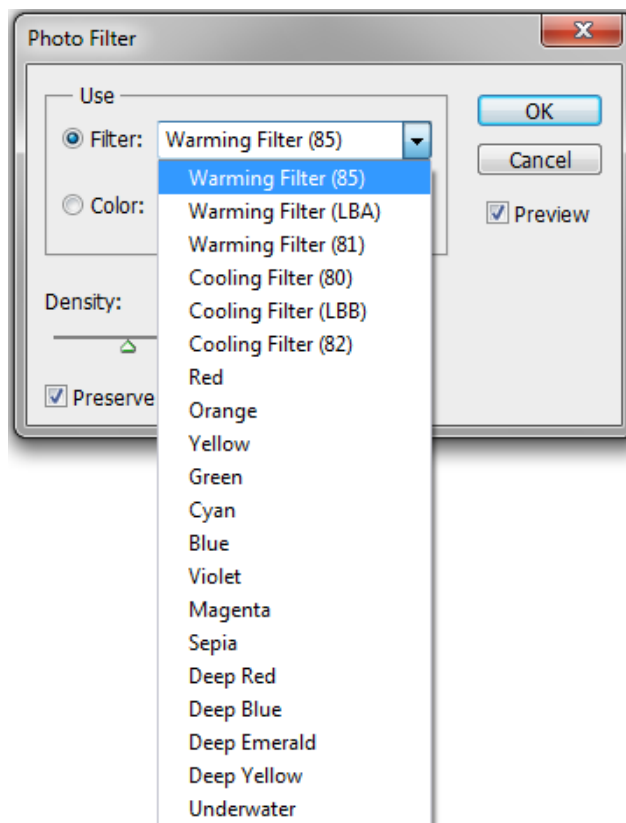
Photo Filter គឺជាកន្លែងដាក់កញ្ចក់ពណ៌នៅមុខ Camera តែប៉ុណ្ណោះ។

១. សូមបើករូបភាពដូចខាងក្រោម (Ctrl+O)



២. ចុចនៅលើ Image > Adjustment > Photo Filter ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម

- Filter: ជាប្រភេទកញ្ចក់ពណ៌ដែលគេធ្លាប់ប្រើប្រាស់ជាមួយម៉ាស៊ីន Camera ។
- Color: ពណ៌ចម្លុកដែលយើងអាចជ្រើសរើសបានជំនួសឱ្យ Filter ដែលមានស្រាប់
- Density: ជាបរិមាណនៃពណ៌បន្ថែម
- Preserve Luminosity: ការការពារក្នុងពន្លឺ។



១៧. ការប្រើប្រាស់ Shadow/Highlight

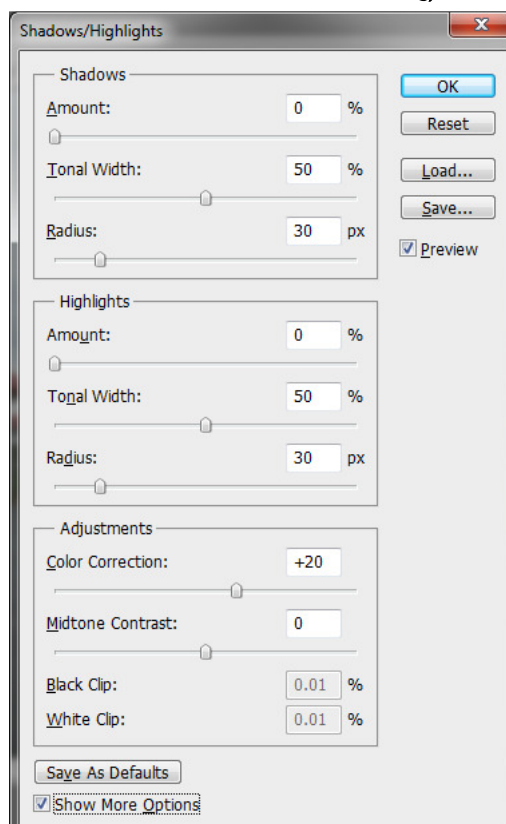
Shadow/Highlight មានមុខងារកែប្រែរូបថតណាដែលមានស្រមោលខ្មៅ ឬរូបណាដែលបានថតជិតតឹងពន្លឺរបស់ម៉ាស៊ីន

Camera ពេក។

១. សូមបើករូបភាពដូចខាងក្រោម (Ctrl+O)



២. ចុចនៅលើ Image > Adjustment > Shadow/Highlight ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



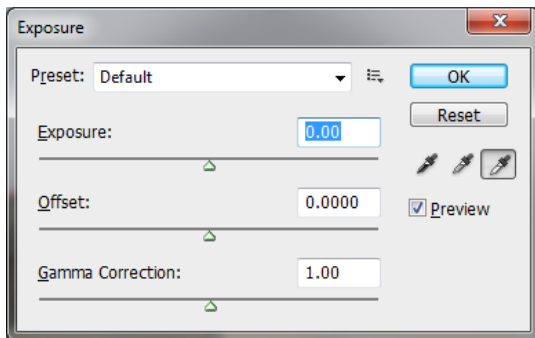
១៨. ការប្រើប្រាស់ Exposure

Exposure ដើម្បីបន្ថែមបន្ថយពន្លឺនិងភាពឆេះនៃរូបភាព។

១. សូមបើករូបភាពដូចខាងក្រោម (Ctrl+O)



២. ចុចនៅលើ Image > Adjustment > Exposure ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



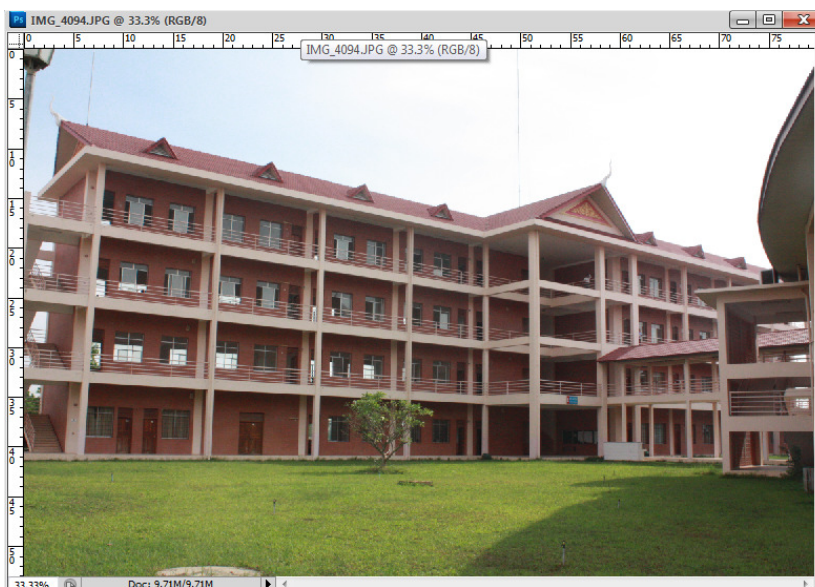
សូមលោកអ្នករូបភាពដែលយើងបានចូលទៅក្នុង Exposure



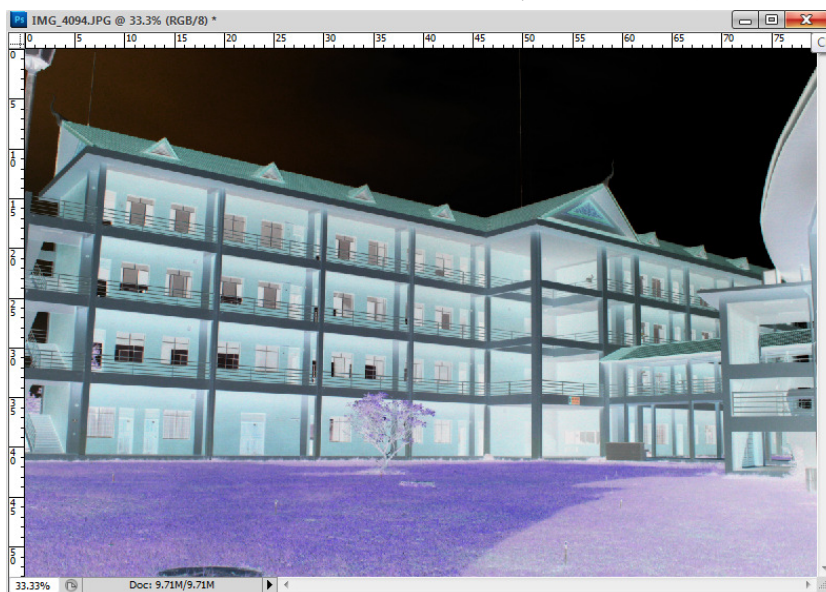
១៩. ការប្រើប្រាស់ Invert

Invert គេប្រើប្រាស់ដើម្បីប្តូររូបភាពធម្មតាទៅជារូបភាពដូចជាហ្វីលីនូបថត។

១. សូមបើករូបភាពដូចខាងក្រោម (Ctrl+O)



២. ចុចនៅលើ Image > Adjustment > Invert (Ctrl + I) ចេញផ្ទាំងរូបភាពមួយដូចខាងក្រោម



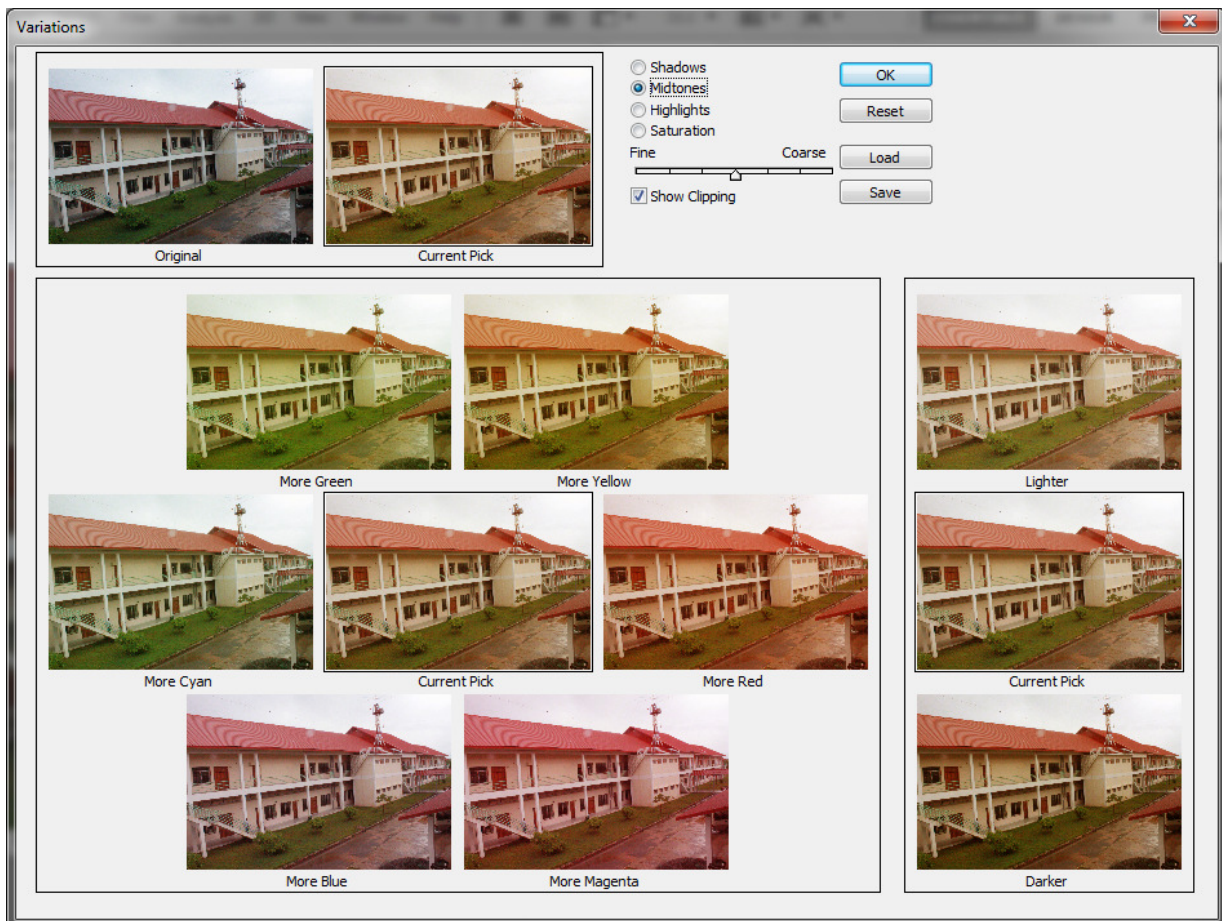
១៩. ការប្រើប្រាស់ Variations

Variations អនុញ្ញាតឱ្យធ្វើការកែប្រែពណ៌ភាពភ្លឺ និងពន្លឺសើៗដោយជ្រើសរើសរូបភាពគំរូណាមួយបានយ៉ាងងាយស្រួល។

១. សូមបើករូបភាពដូចខាងក្រោម (Ctrl+O)



២. ចុចនៅលើ Image > Adjustment > Variations ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម

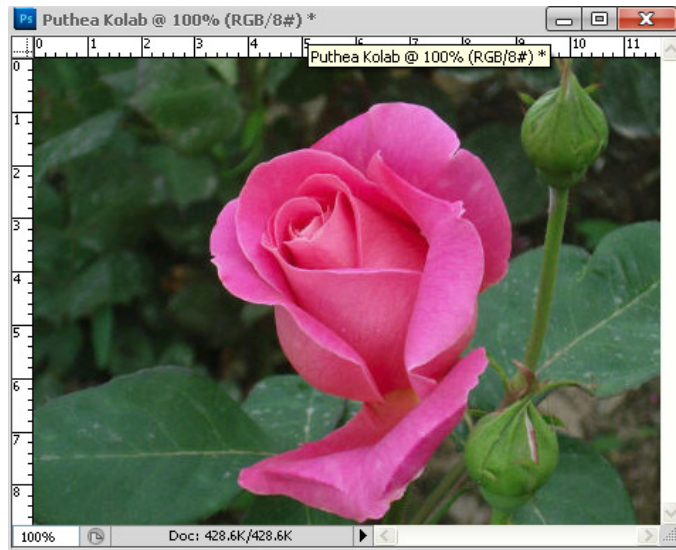


សំខាន់ៗដែលទាក់ទង Image, Magnetic Lasso Tool, Brush Tool (ឱ្យផ្លាស់ក្រលាមមាតិកាខ្លាំងនៅកណ្តាល)

១. បើបើរូបភាពក្រលាម (File > Open (Ctrl + O))

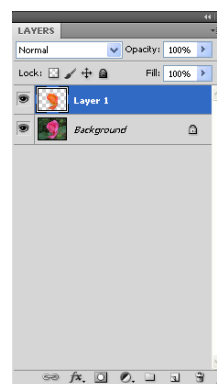
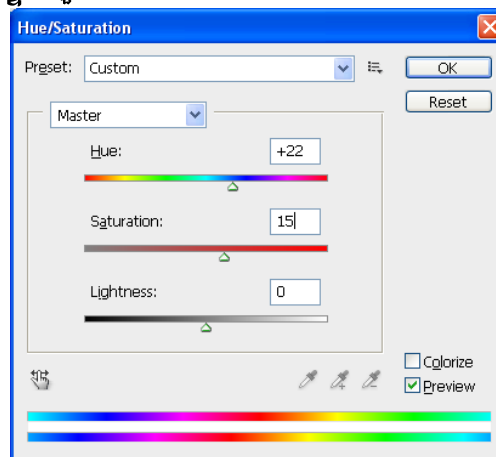
២. យកឧបករណ៍ Magnetic Lasso Tool មកគូសនៅលើរូបថត

ក្រលាមខាងក្នុង (Ctrl + J)



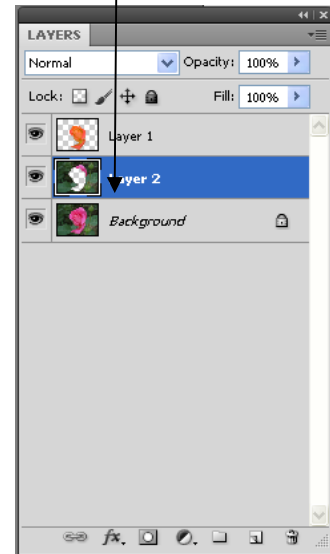
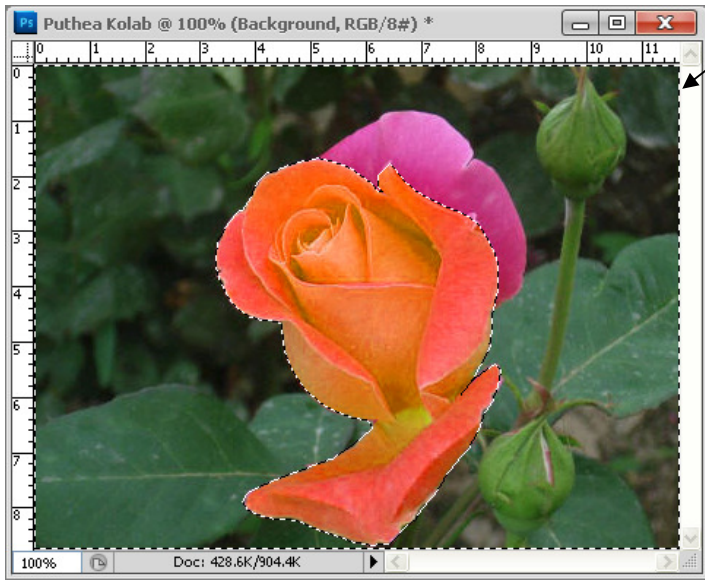
៣. ចុចលើ Image > Adjustment > Hue/Saturation (Ctrl + U) ចេញផ្ទាំងមូល

- Hue = +22
- Saturation = 15
- Lightness = 0 > OK



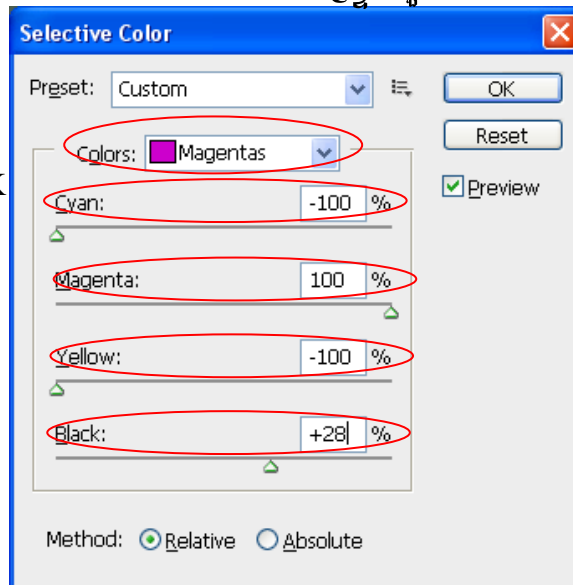
រួចយើងចូល Background កុលាប

២. យកឧបករណ៍ Magnetic Lasso Tool ក្នុងដួងខាងលើហើយចុច (Ctrl + Shift + I) រួចចុច (Ctrl + J)



៥. ចុចលើ Image > Adjustment > Selective Color ចេញផ្ទាំងមួយ

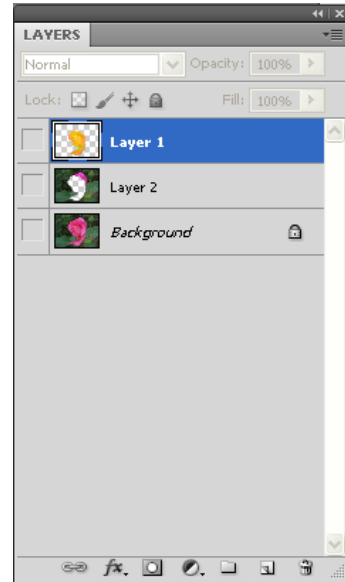
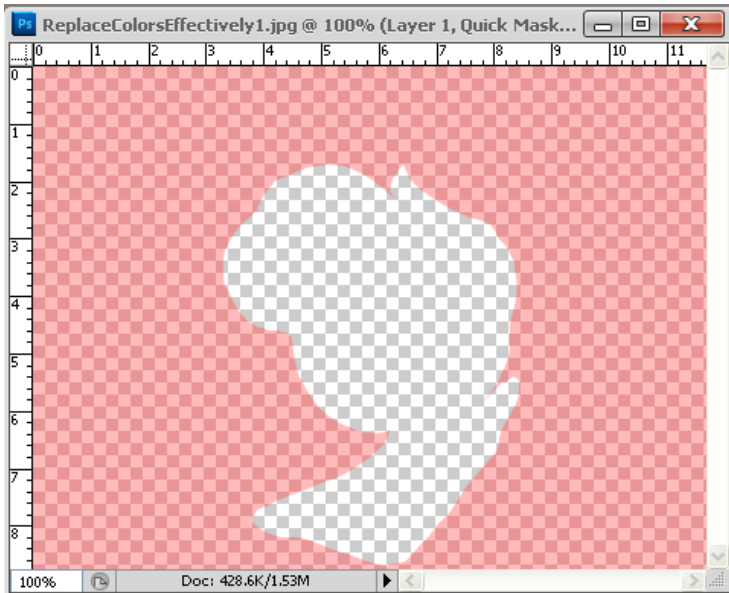
- Color > Magentas
- Cyan = -100
- Magenta = 100
- Yellow = -100
- Black = +28 > OK



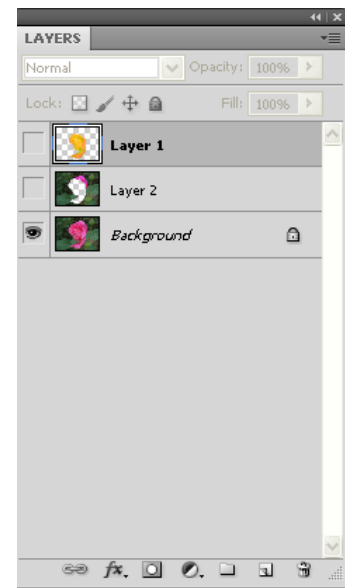
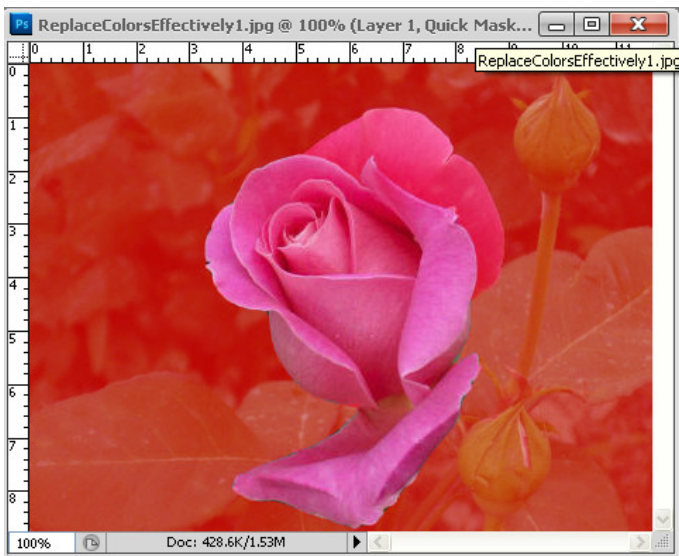
យើងត្រូវដកភ្នែកនៅលើ Layers ទាំងអស់ហើយចុចនៅលើ Layer 1

៦. ចុច Select > Load Selection ចេញផ្ទាំងមួយចុច OK

៧. ចុច Select > Edit in Quick Mask Mode



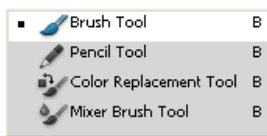
ហើយដាក់ភ្នែកនៅលើផ្ទាំង Background

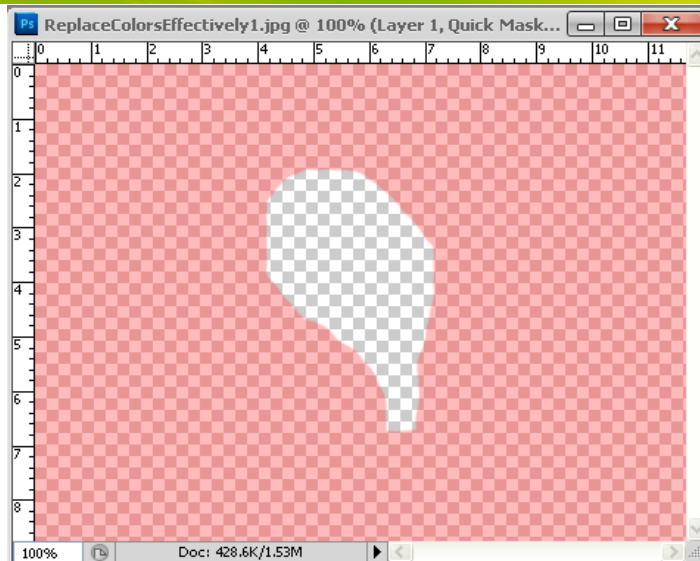
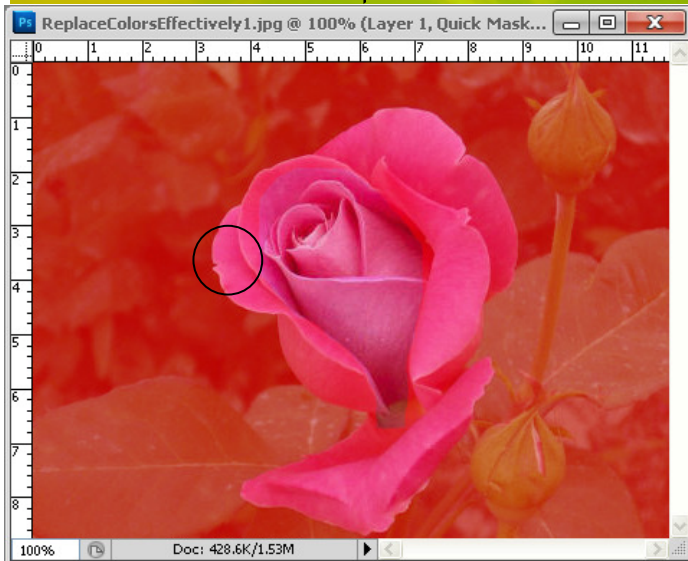


៨. យកឧបករណ៍ Brush Tool មកគូសនៅ

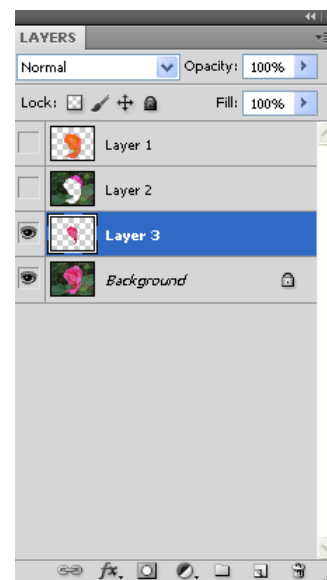
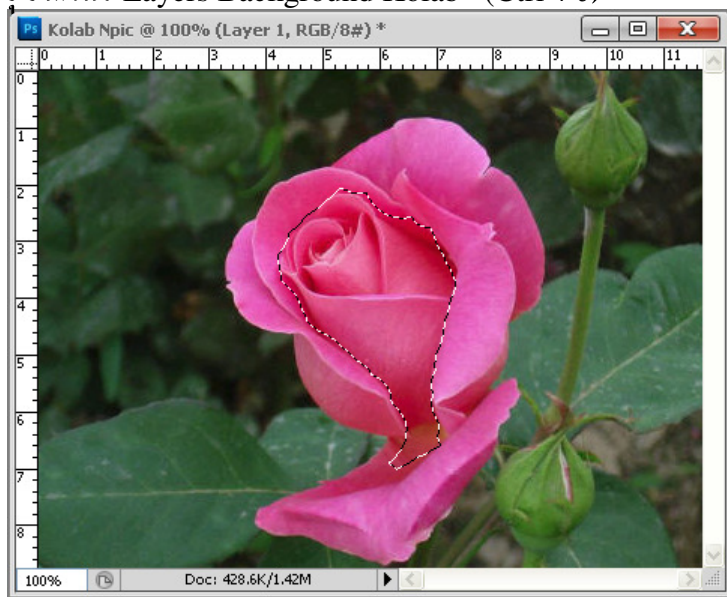
រួចយើងដកភ្នែកចេញដើម្បីងាយស្រួលមើលថាតើយើង

Select នៅកន្លែងណាខ្លះ



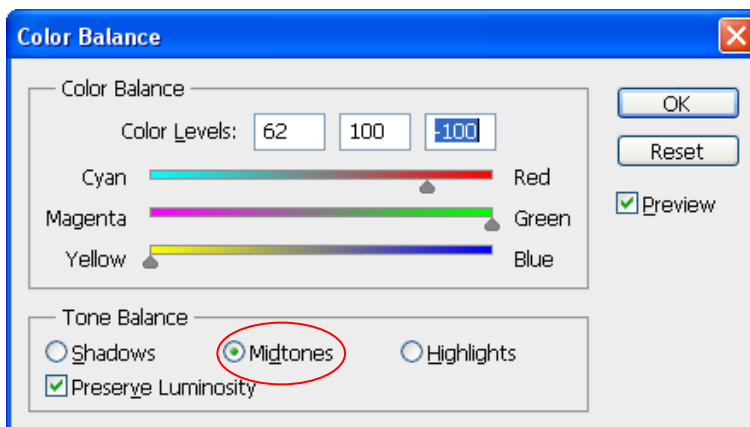


ហើយត្រូវការដក Edit in Quick Mask Mode ចុច Select > Edit in Quick Mask Mode (ចូលមើលរូបភាពដូចខាងក្រោម) យើងចង់លើ Layers Background Kolab (Ctrl + J)



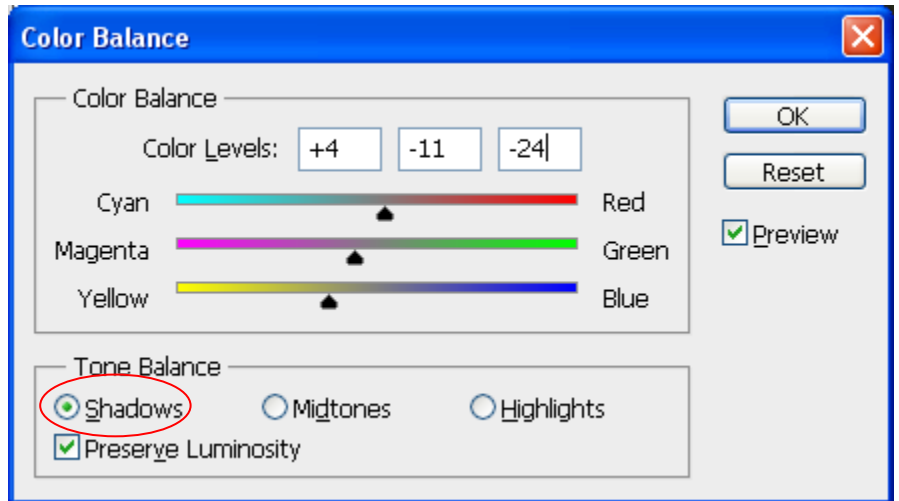
៥. ចុច Image > Adjustments > Colors Balance (Ctrl + B) ចេញផ្ទាំងមួយយើងវាតំលៃលេខចូលរួចចុចOK

- Cyan = 62
- Magenta = 100
- Yellow = -100



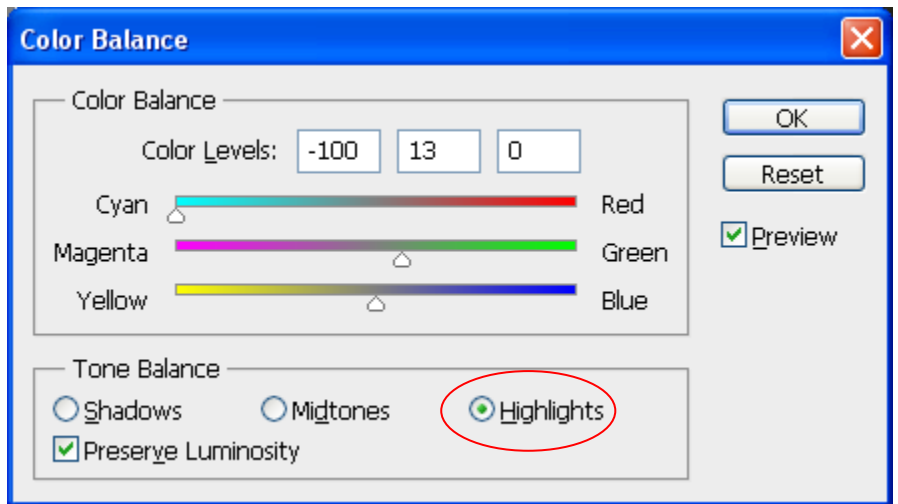
១០. ចុច Image > Adjustments > Colors Balance (Ctrl + B) ចេញផ្ទាំងមួយយើងវាតំលៃលេខចូលរួចចុចOK

- Cyan = +4
- Magenta = -11
- Yellow = -24

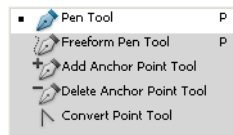


១១. ចុច Image > Adjustments > Colors Balance (Ctrl + B) ចេញផ្ទាំងមួយយើងវាតំលៃលេខចូលរួចចុចOK

- Cyan = -100
- Magenta = +13
- Yellow = 0



១២. យកឧបករណ៍ Pen Tool

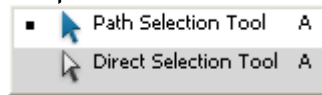


មកគូសជារាងដែលយើងចង់បានសូមមើលផ្ទាំងកិច្ចការដូចខាងក្រោមបង្កើតផ្ទាំង

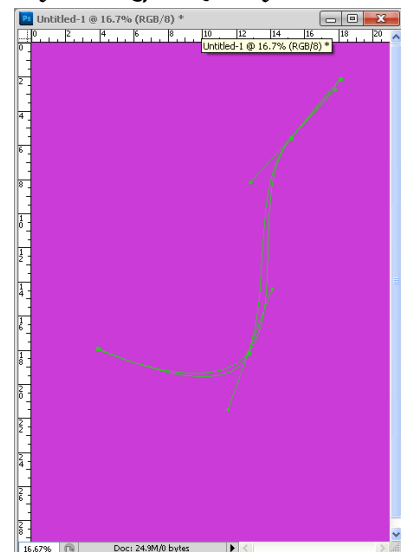
ថ្មី (Ctrl + N) យើងចាក់ពណ៌សុទ្ធនៅលើពណ៌អ្វីក៏បានដែរត្រូវយកឧបករណ៍ពីរ

ទៀតមកទាញឱ្យវាមានបន្ទាត់ពីដូចនៅក្នុងផ្ទាំងកិច្ចការដូចជា:

ឧបករណ៍ Path Selection tool
Direct Selection Tool



និងឧបករណ៍



១៣. ចុច Select > Edit in Quick Mask Mode

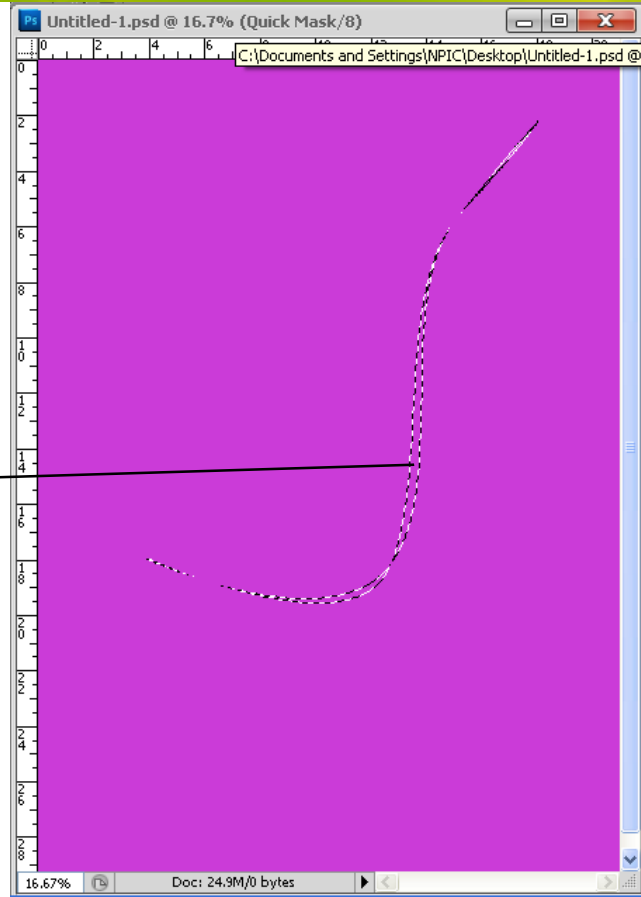
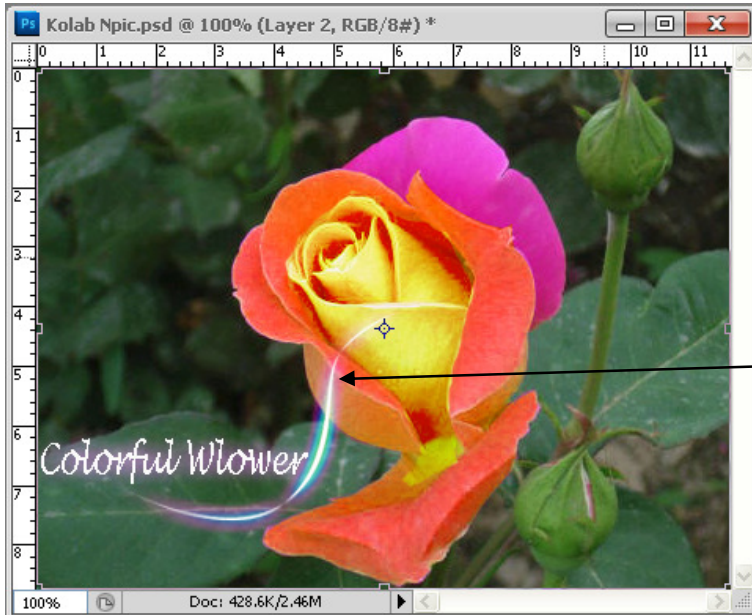
១៤. ចុច Select > Load Selection

១៥. ចុច Select > Edit in Quick Mask Mode ដើម្បីដកចេញវិញរួចយើង

ចុច Ctrl + Alt + Enter

រួចយកឧបករណ៍ Move Tool ដើម្បីកាត់យកនៅដាក់នៅលើថ្នាំង

Background Kolab



ដើម្បីឱ្យមានស្រមោលនៅលើអក្សរឬរូបរាងដែលយើងកំពុងកាត់មក

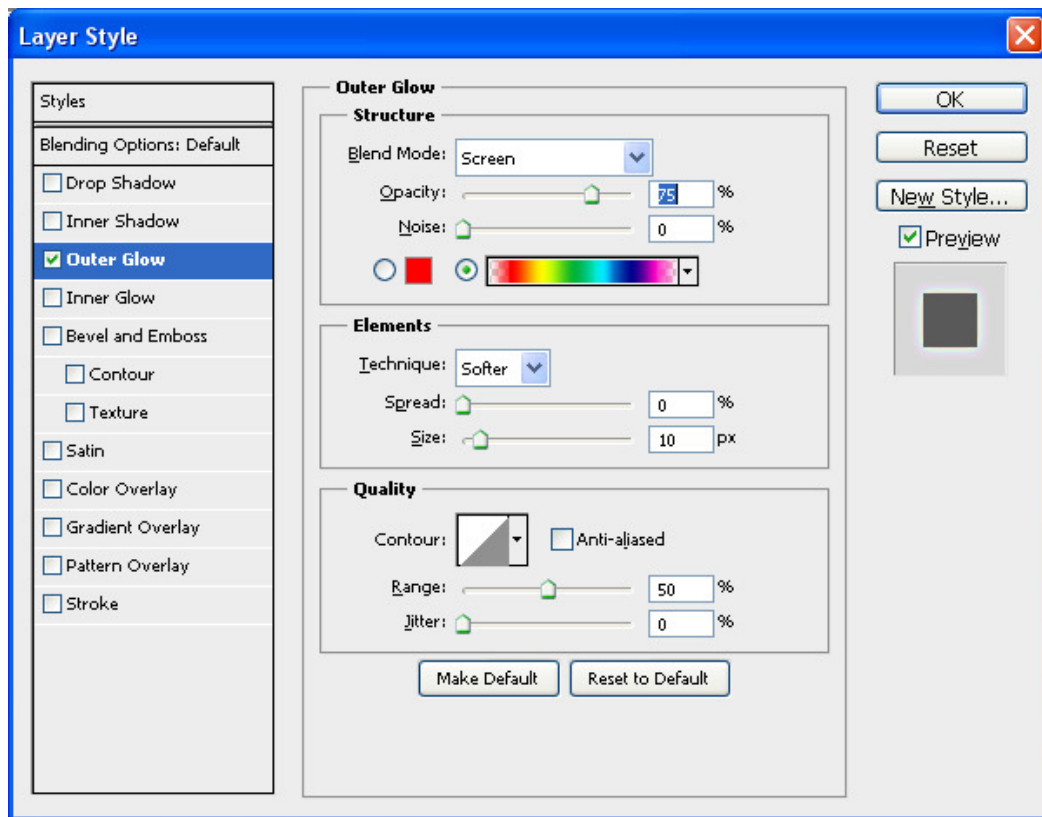
ដាក់យើងចុចដូចខាងក្រោម:

១៦. ចុច Layer > Layer Style > Outer Glow ចេញថ្នាំងមួយ

- Blend Mode យើងយក

ពាក្យ Screen

- Opacity = 75 %
- Noise = 0%

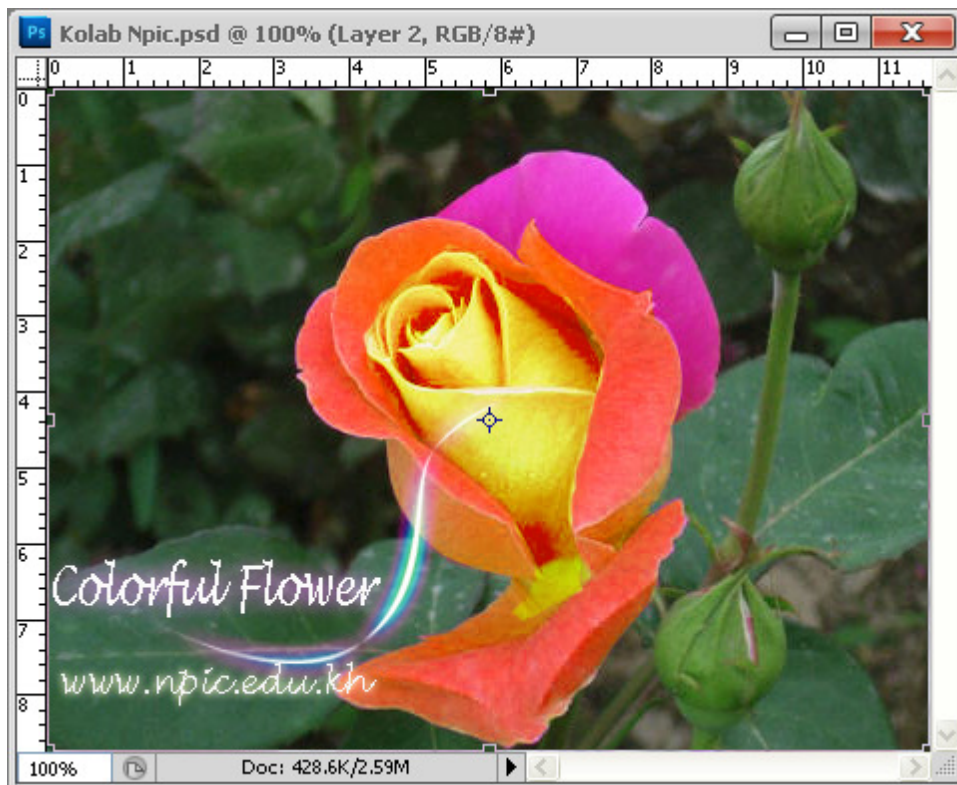
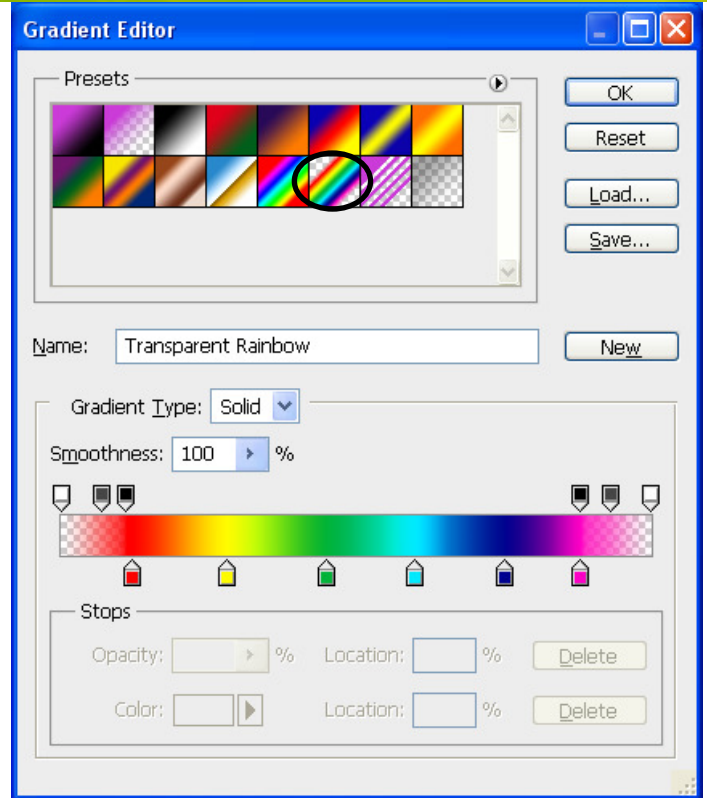


- Color Gradient យើងចូច

នៅលើវាចេញផ្ទាំងមួយមានឈ្មោះ: Gradient Editor > OK

- Technique យកពាក្យ Softer
- Spread = 0%
- Size = 10%
- Range = 50%
- Jitter = 0%

រួចចូចពាក្យ OK



លំហាត់ដែលទាក់ទង Image, Burn Tool, Gradient Tool, Layer, Brush, Edit, Filter, Horizontal Type Tool (ការធ្វើម៉ូតូសក់ឱ្យមានពណ៌ Color)

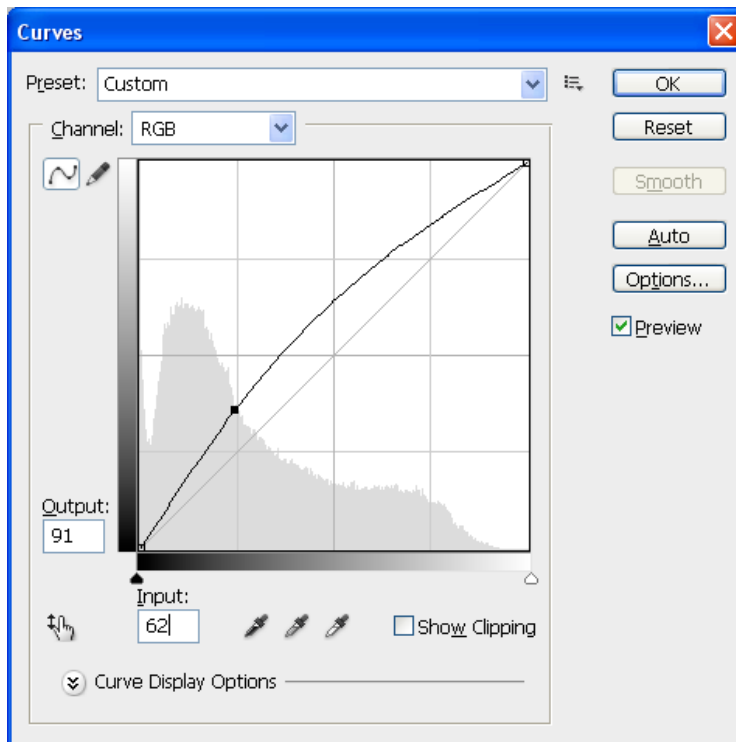
ចូរម្តងមើលរូបភាពដូចខាងក្រោម:



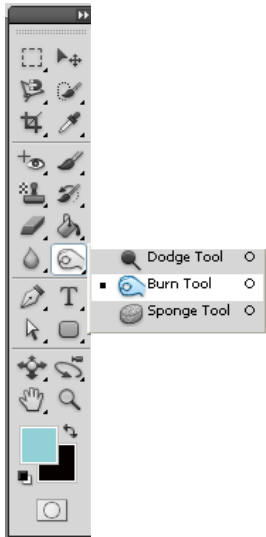
របៀបធ្វើរូបភាពមានដូចខាងក្រោម:

1. បើករូបភាពចុចលើពាក្យ Image > Duplicate... (ដើម្បី Copy Picture Close Picture ដើម្បីចុច Ctrl + J)
2. ចុច Image > Adjustments > Curves.... ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម

Output : 91
 Input : 62
 ចុចលើពាក្យ OK

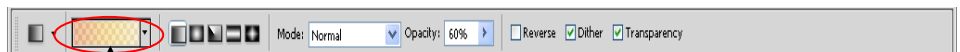


៣. ចុចយកឧបករណ៍ Burn Tool យកមកគូសនៅលើសក់ឱ្យវាសព្វ

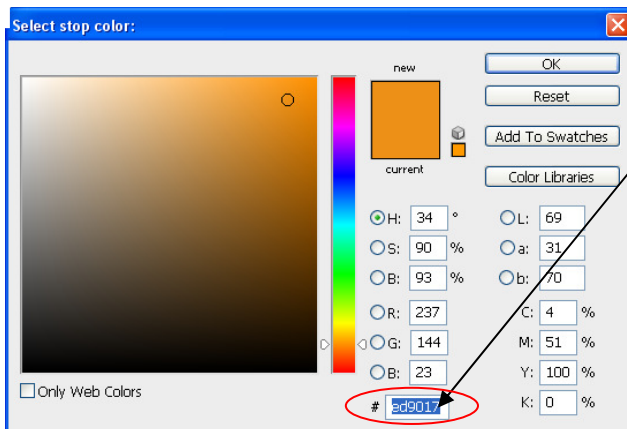
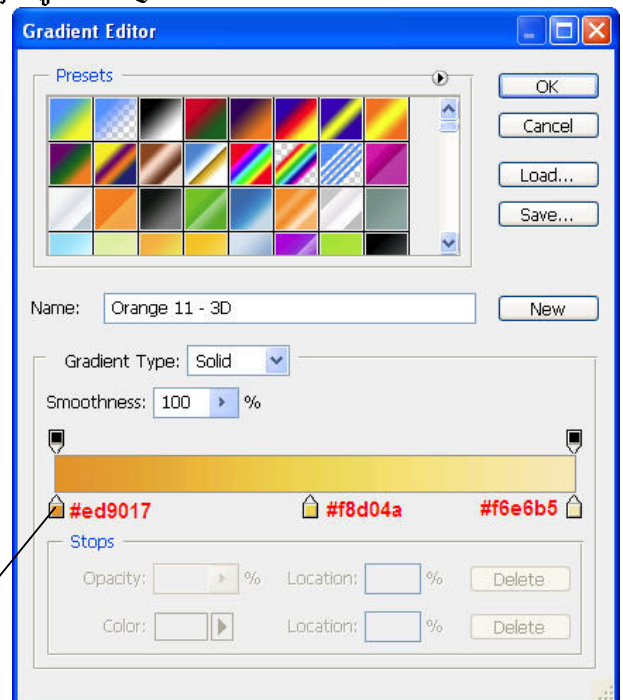


- Ctrl + Shift + N > OK (New Layer 2)

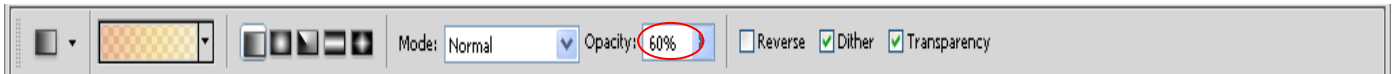
៤. យកឧបករណ៍ Gradient Tool



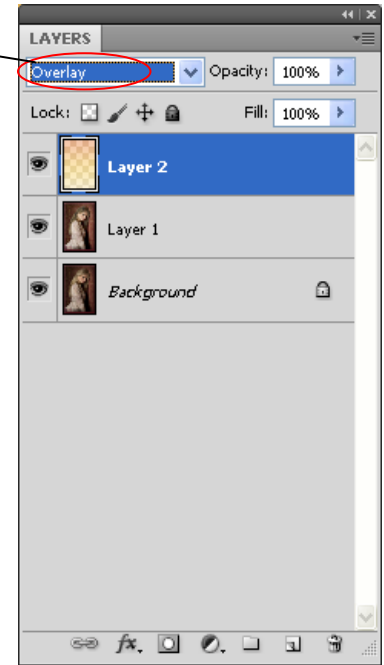
ចុចលើវាទើបចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



- Select > Ok > Ok ហើយនៅកន្លែង Opacity :100% to Chang 60%



- ហើយមកចាក់នៅលើរូបភាពយើងត្រូវប្តូរនៅកន្លែង Layers: Normal ដូរទៅ Overlay

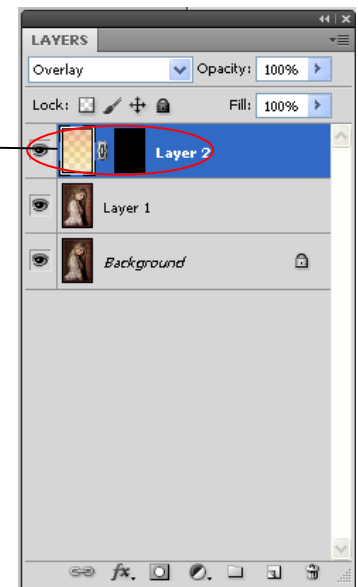
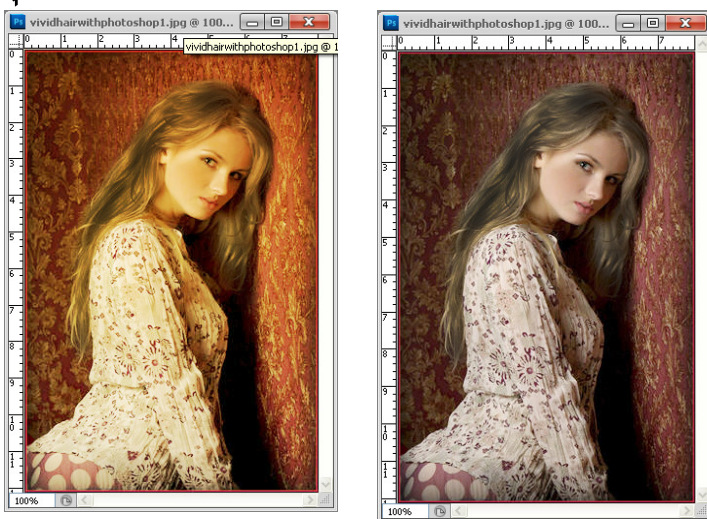


Normal

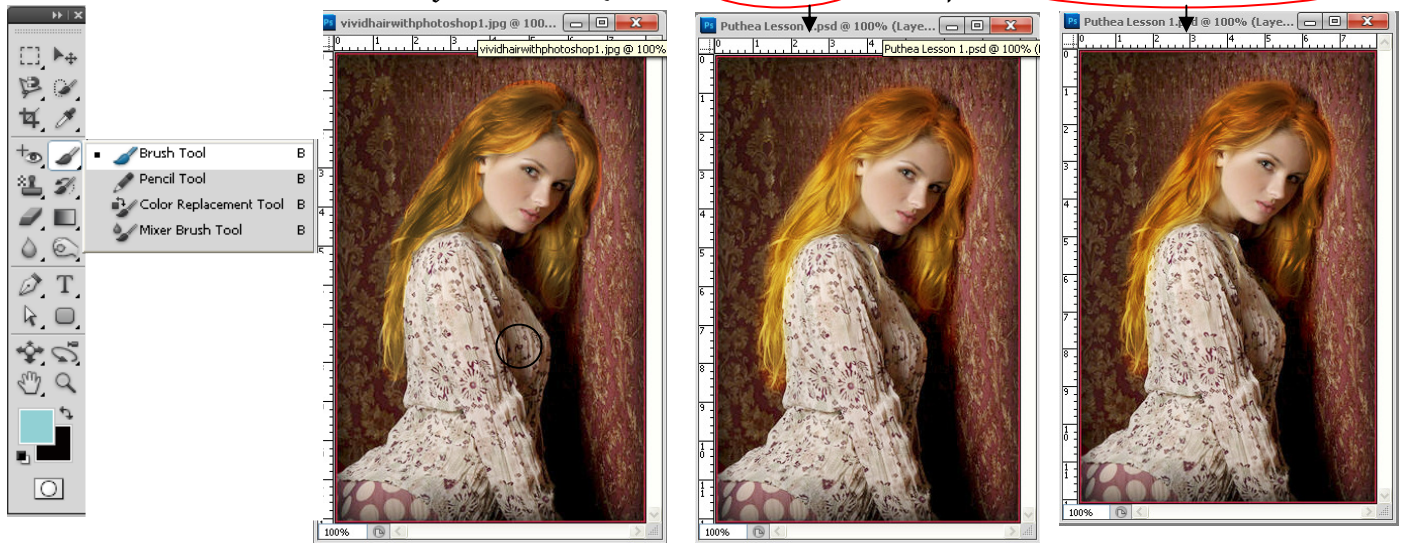
Overlay



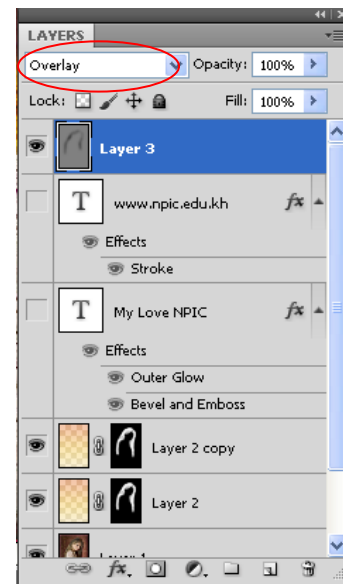
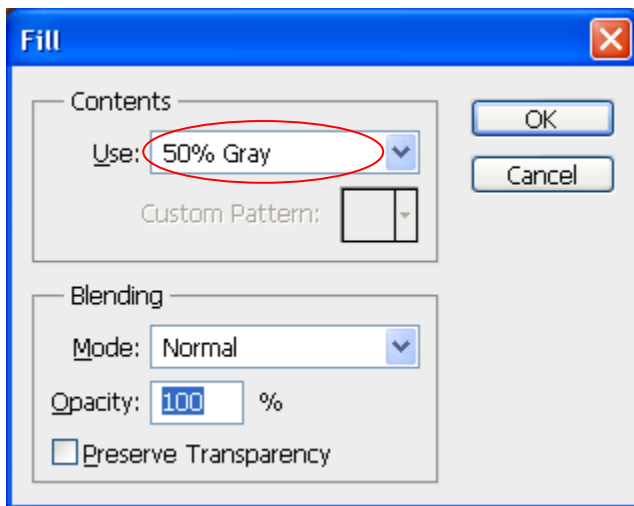
៥. ចុចលើ Layer > Layer Mask > Hide All



៦. យកឧបករណ៍ Brush Tool យកមកគូសនៅលើសក់ឱ្យវាពេញ (Ctrl + J) ហើយចុច (Ctrl + Shift + N = Layer 3)



៧. ចុចលើ Edit > Fill (Shift + F5) ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោមហើយនៅលើ Layers 3 ត្រូវប្តូរយកពាក្យ Overlay



៨. ចុចនៅលើ Filter > Blur.. > Gaussian Blur.... ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោមនៅកន្លែង Radius : 10.0 Pixels > OK

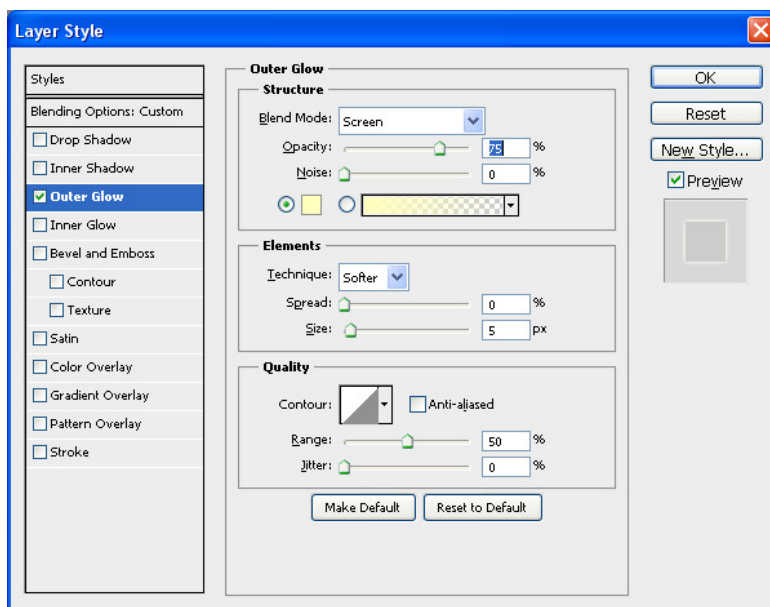
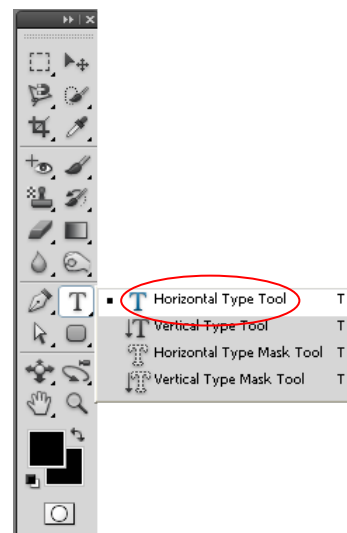


ចុចនៅលើ Layer 2 Copy ហើយនៅកន្លែង Opacity ត្រូវប្តូរយកត្រឹមតែ 80%

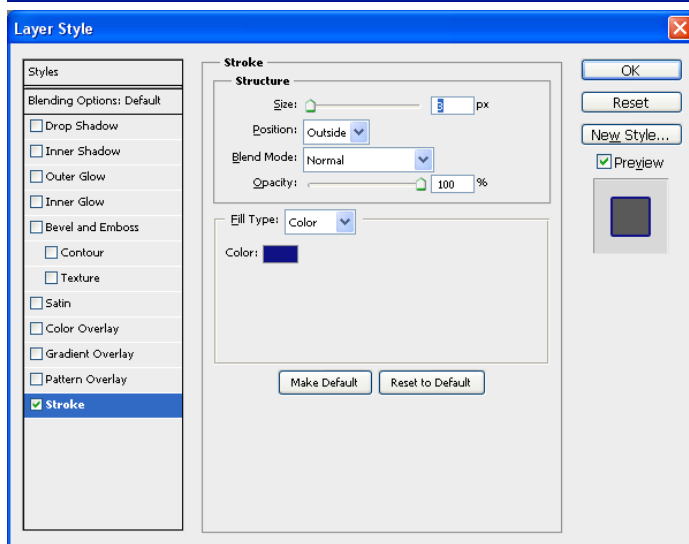
៩. យកឧបករណ៍ Horizontal Type Tool យកមកសរសេរអក្សរនៅលើរូបភាព

១០. យើងចង់ឱ្យអក្សរមានពណ៌នៅខាងក្រៅចុចនៅលើពាក្យ Layer > Layer Style >

Outer Glow ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម

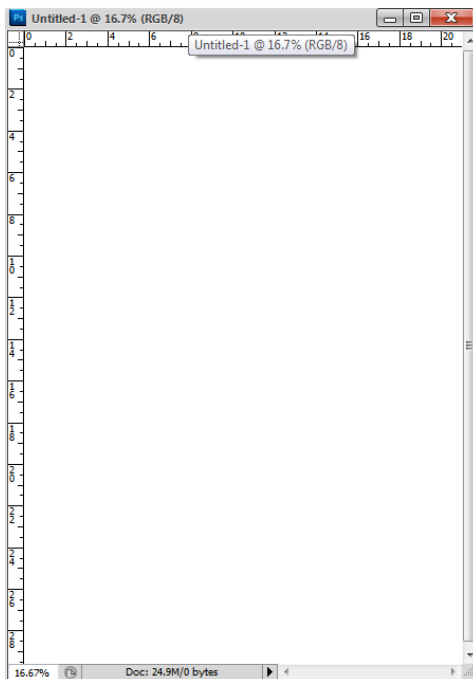


- ចុចនៅលើពាក្យ Layer > Layer Style > Stroke

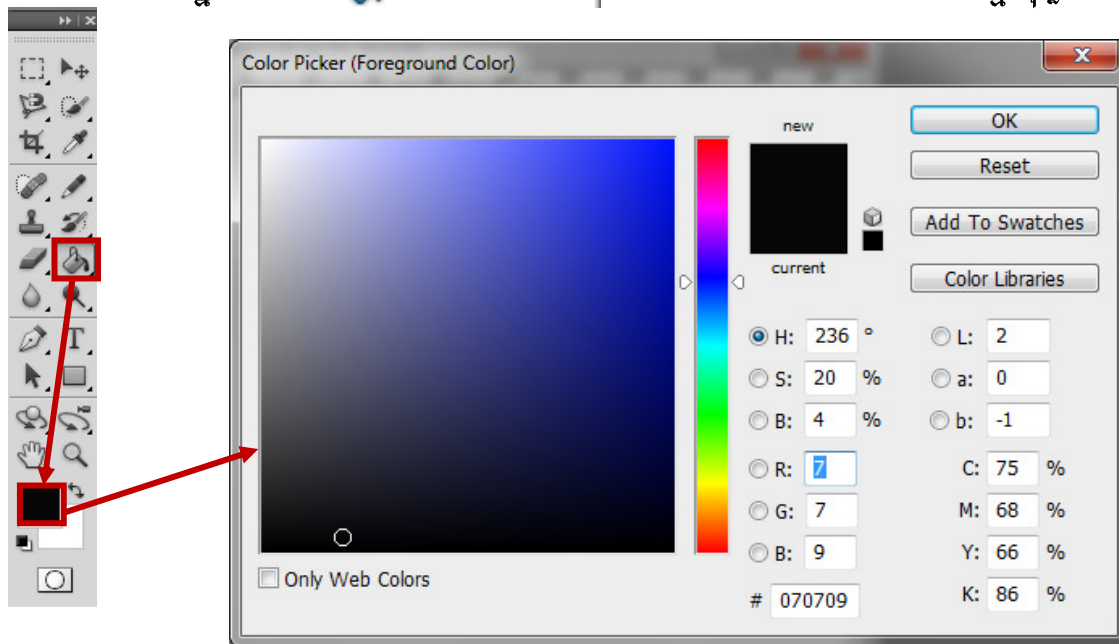


លំហាត់ដែលទាក់ទង Image, Filter, Horizontal Type Tool (ការធ្វើឱ្យមានអក្សរភ្លើងនេះ)
របៀបធ្វើអក្សរភ្លើងនេះមានដូចខាងក្រោម

១.បង្កើតថ្នាំកិច្ចការមួយ (New Background : Ctrl + N)

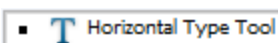


២.លោកអ្នកឧបករណ៍  Paint Bucket Tool G | Paint Bucket Tool ចាក់ពណ៌ខ្មៅសុទ្ធនៅលើ Background នោះ



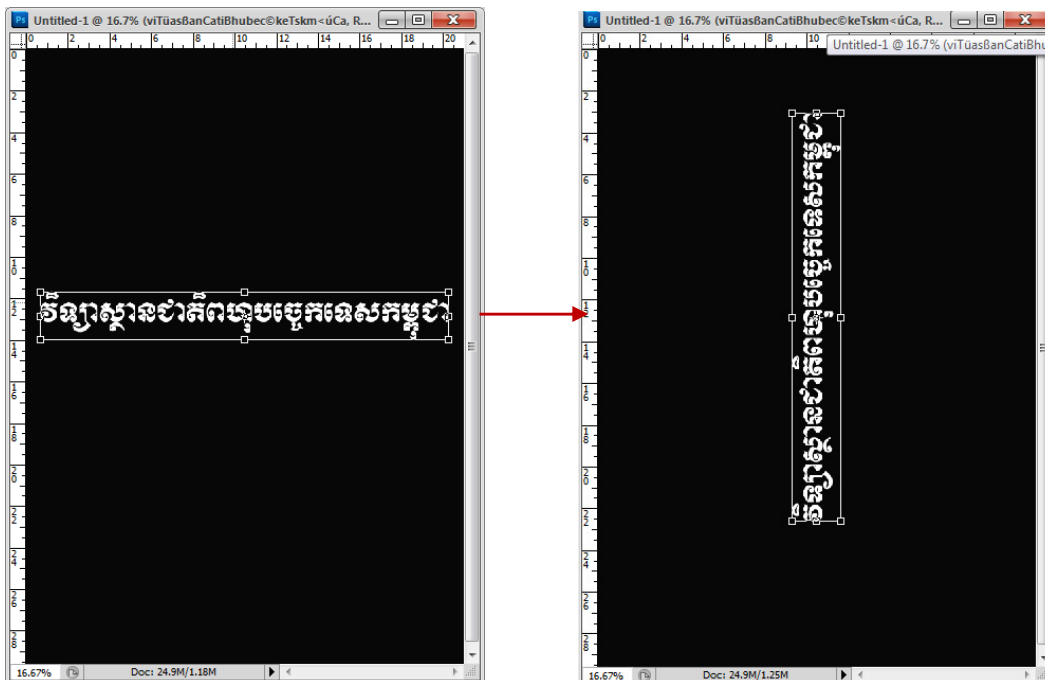
រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសពណ៌ខ្មៅ > OK សូមមើលថ្នាំកិច្ចការលោកអ្នកដូចខាងក្រោម



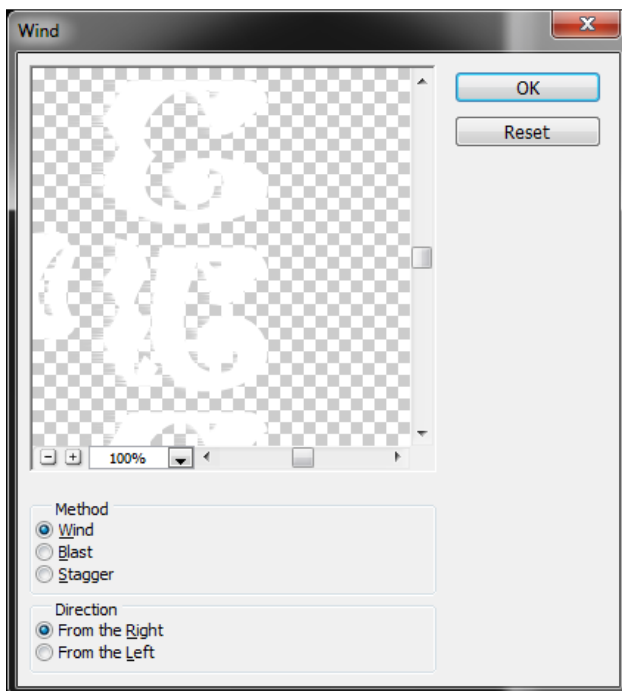
៣.លោកអ្នកយកឧបករណ៍  Horizontal Type Tool ដើម្បីសរសេរអក្សរហើយ

យើងត្រូវពណ៌ដាក់ពណ៌សដើម្បីសរសេរអក្សរចេញជាពណ៌ស។សូមមើលថ្នាំកិច្ចការដូចខាងក្រោម

៤.លោកអ្នកឱ្យអក្សរបញ្ឈួនសិនយើងចុច Edit > Trasform >90° CCW

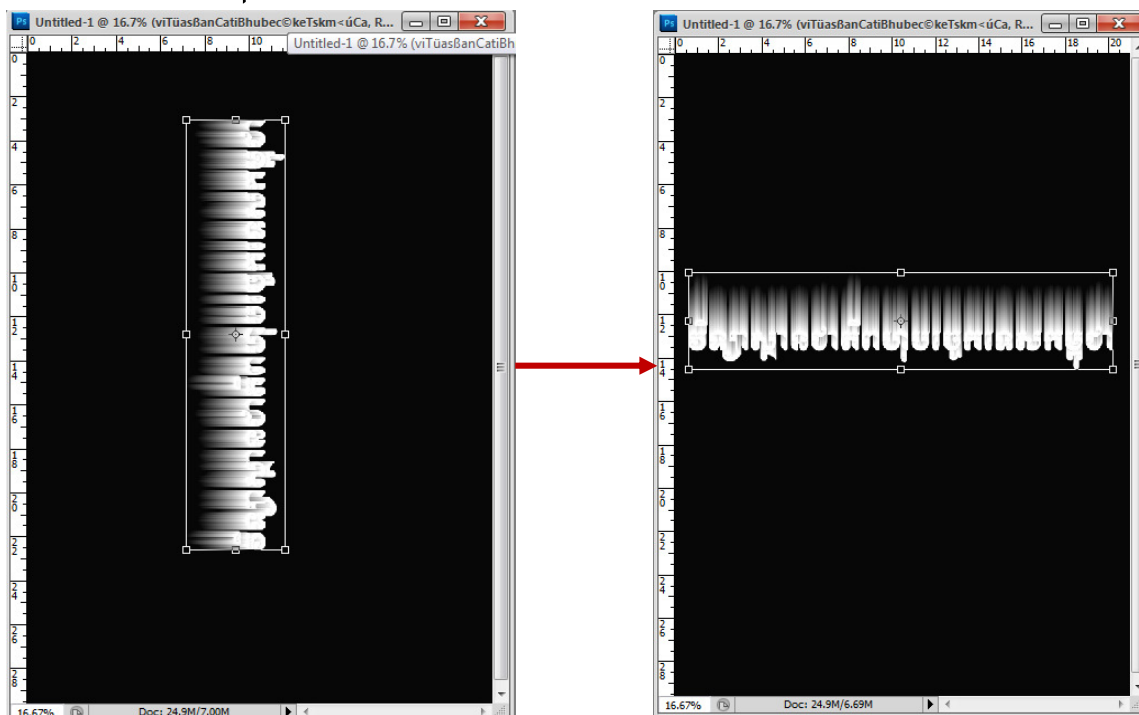


៥.លោកអ្នកចុចលើពាក្យ Filter > Stylize > Wind.....ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



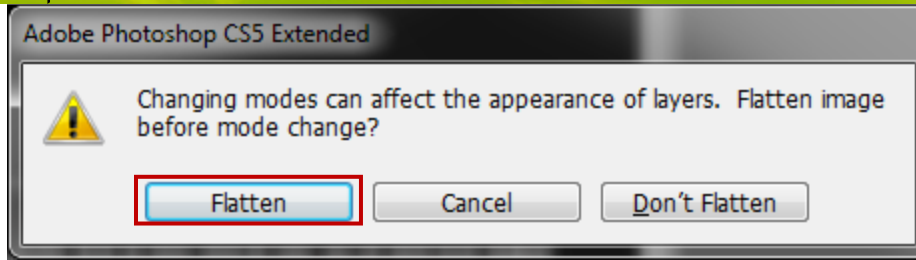
៦.ចុចលើពាក្យ OK (Ctrl + F) ដើម្បីពង្រីកខ្យល់ឱ្យវែងហើយឱ្យវាត្រឡប់

មកភាពដើមវិញយើងចុចលើ Edit > Transform > 90°CW

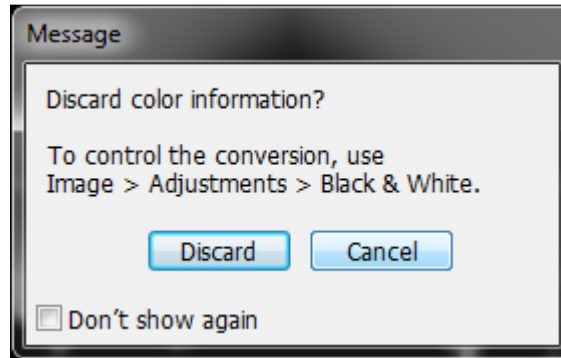


៧.លោកអ្នកចង់ឱ្យវាចេញពណ៌ដូចភ្លើងនេះយើងតាមការណែនាំដូចខាងក្រោម

- ចុចលើ Image > Mode > Grayscale ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោមចុចលើពាក្យ Flatten



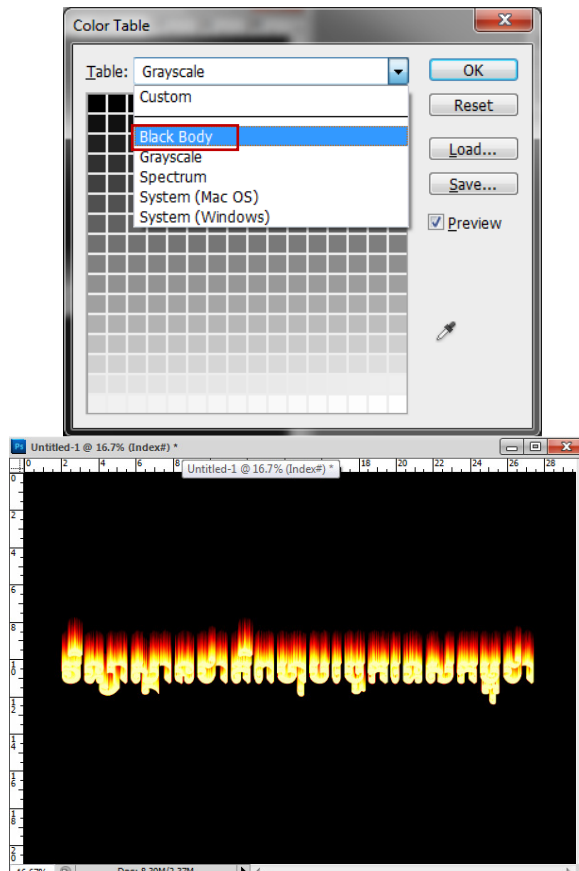
-ចេញផ្ទាំងមួយទៀតចុចលើពាក្យ Discard



-ចុច Image > Mode > Indexed Color

-ចុច Image > Mode > Color Table ចេញផ្ទាំងមួយ

រួចនៅកន្លែង Table យកពាក្យ Black Body > OK

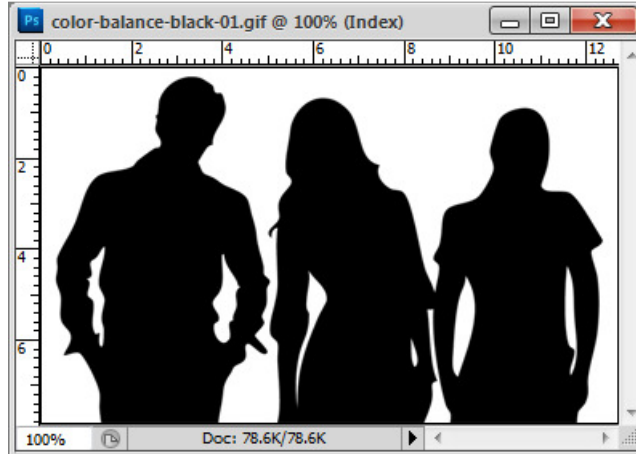


លំហាត់ដែលទាក់ទង Image, Rectagula Maquee Tool, Paint Bucket Tool

(ការធ្វើឱ្យរូបភាពមានពណ៌ Color សុទ្ធ)

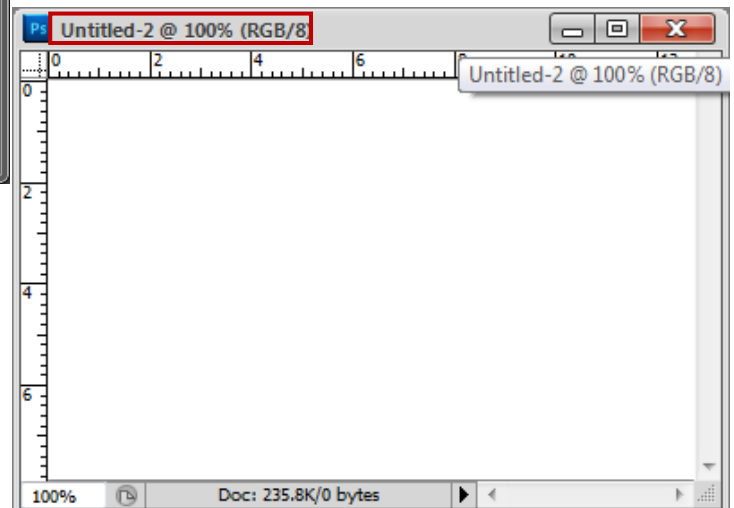
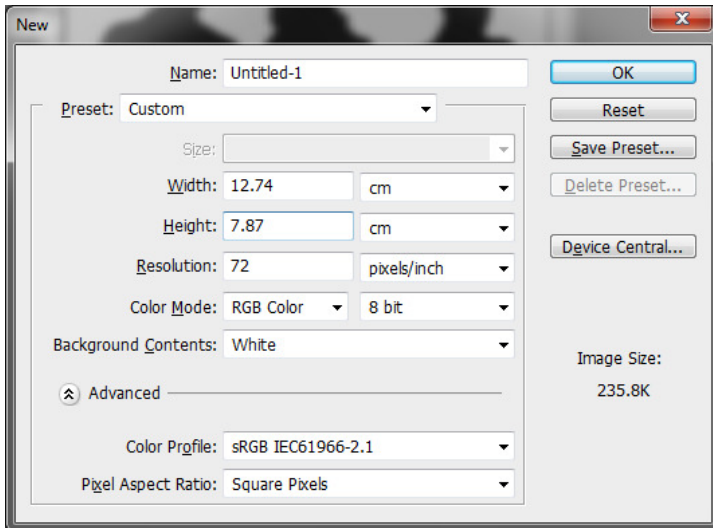
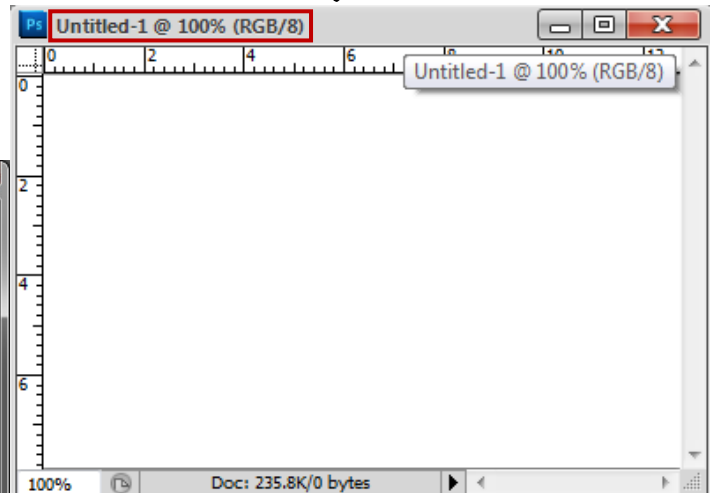
របៀបធ្វើឱ្យរូបភាពមានពណ៌ Color សុទ្ធមានដូចខាងក្រោម

១. បើករូបភាពដែលលោកអ្នកត្រូវការដូចខាងក្រោម

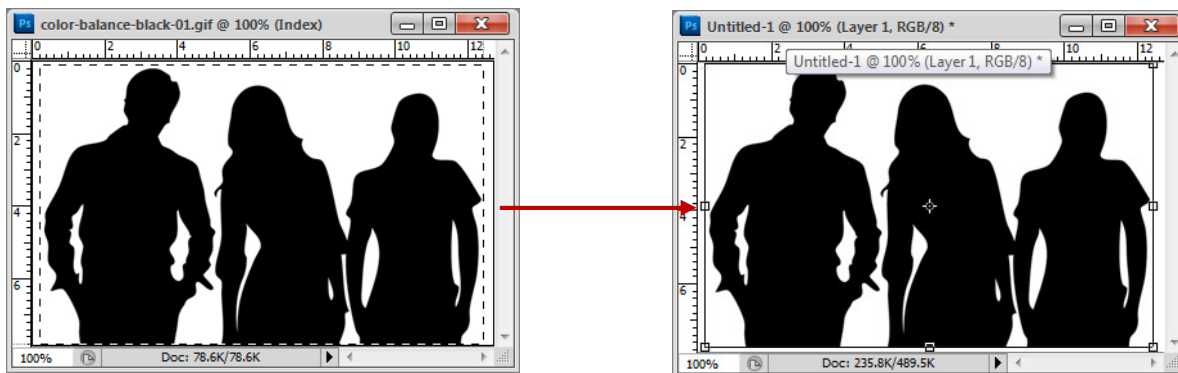


២. លោកអ្នកបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការ (New Background = Ctlr +N) ២ដែលមានទំហំដូចខាងក្រោម

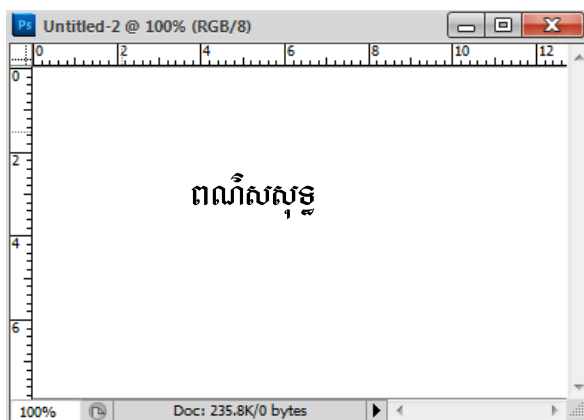
Width = 12.74 cm
Height = 7.87 cm
Resolution = 72 > OK



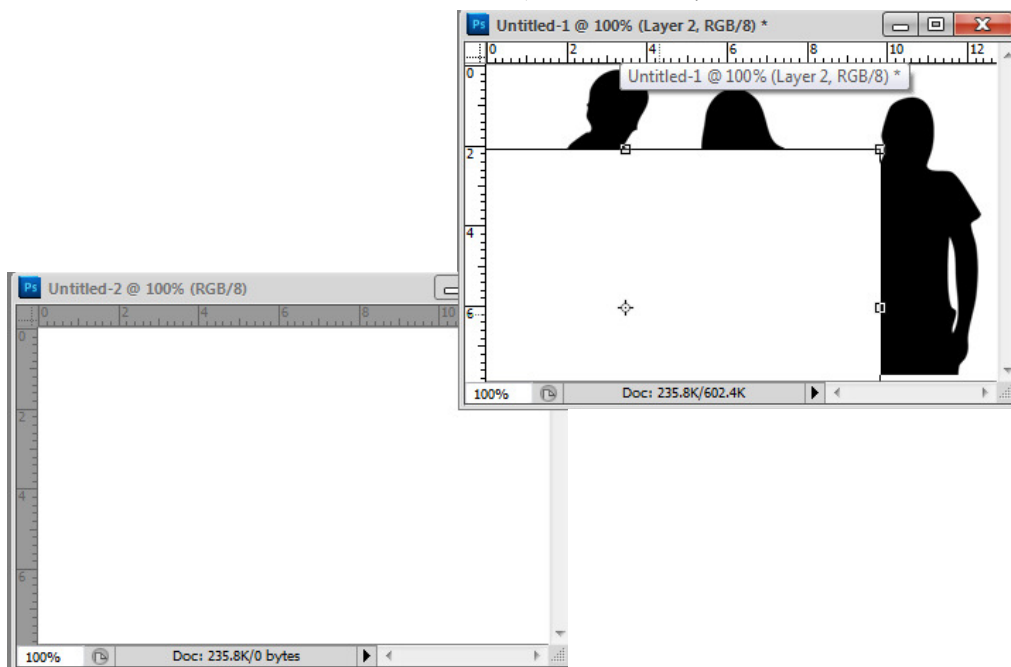
៣. យកឧបករណ៍កាត់ជាបួនជ្រុង Rectagula Maquee Tool មកកាត់រូបភាពដូចខាងក្រោមហើយទាញយករូបភាពនោះ នៅដាក់នៅលើថ្នាំងកិច្ចការទី១



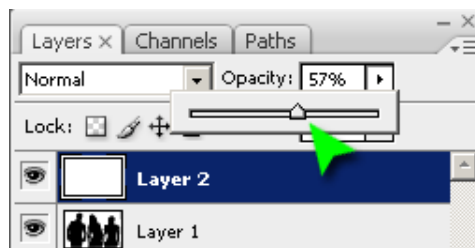
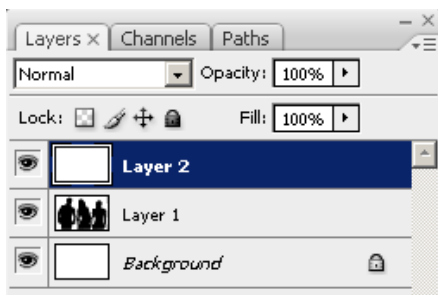
៤. រួចលោកអ្នកយកឧបករណ៍ចាក់ពណ៌សស្កន្ធ Paint Bucket Tool មកចាក់នៅលើថ្នាំងកិច្ចការទី២



៥. លោកអ្នកយកឧបករណ៍ Move Tool ចាប់ទាញនៅដាក់លើរូបភាពនៅលើថ្នាំងកិច្ចការទី១

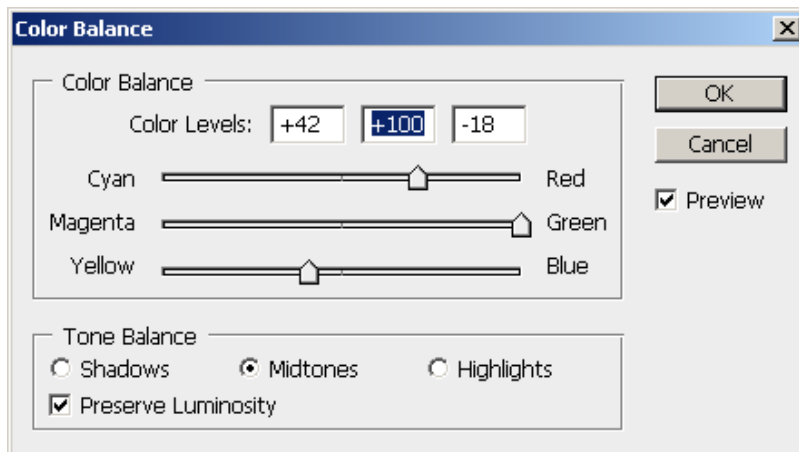


៦. នៅកន្លែងថ្នាំង Layer ត្រូវយកលេខត្រឹមតែ 57% នៅកន្លែង Opacity រួចចុច Ctrl + E ដើម្បីភ្ជាប់ Layer តែមួយ



៧. ចុច Image > Adjustment > Color Balance..... ចេញថ្នាំងមួយដូចខាងក្រោម

Cyan = 42
Magenta = 100
Yellow = -18 >OK



លោកអ្នកសូមមើលរូបភាពដូចខាងក្រោម



លំហាត់ដែលទាក់ទង Image, Select Brush Tool, Filter (ការធ្វើឱ្យមានសក់ហាយលាយ)

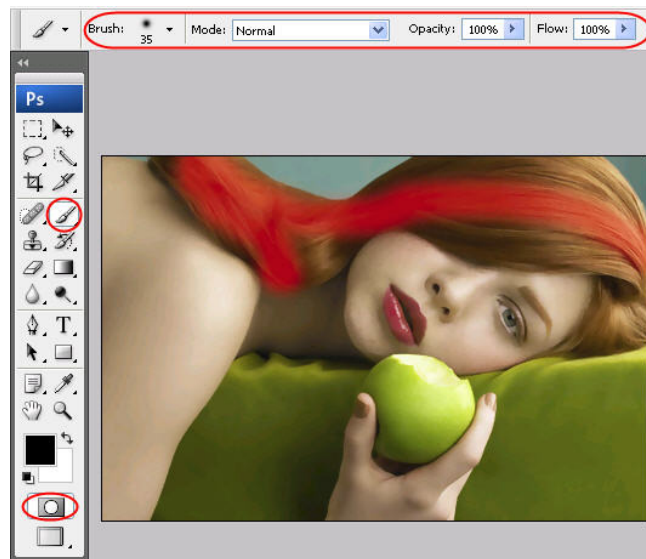
របៀបធ្វើឱ្យមានសក់ហាយលាយមានដូចខាងក្រោម

១. បើករូបភាពដែលលោកអ្នកត្រូវការដូចខាងក្រោម



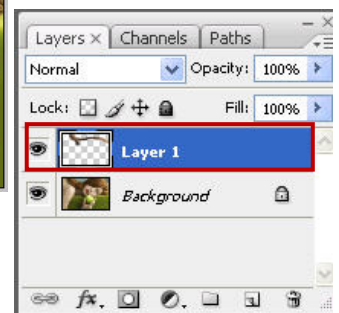
២. ចុចលើ Select > Edit in Quck Mask Mode (Q)

៣. យកឧបករណ៍ Brush Tool មកនៅលើដែលយើងចង់បានដូចខាងក្រោម



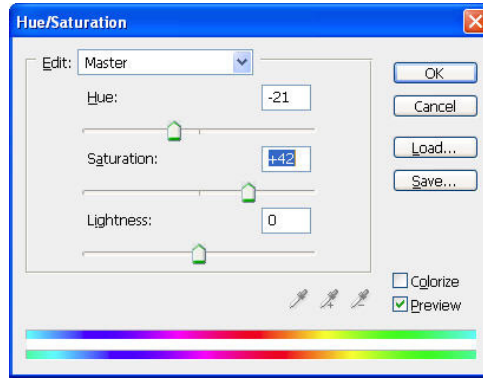
៤. ចុចលើ Select > Edit > in Quck Mask Mode (Q) ដដែលលោកអ្នកមើលឃើញ Select ព័ន្ធជុំវិញរូបភាពនិងសក់

រួចយើងចុច (Ctrl + Shift + I) យើងត្រូវចុច (Ctrl + J) ដើម្បីបង្កើត Layer ថ្មី



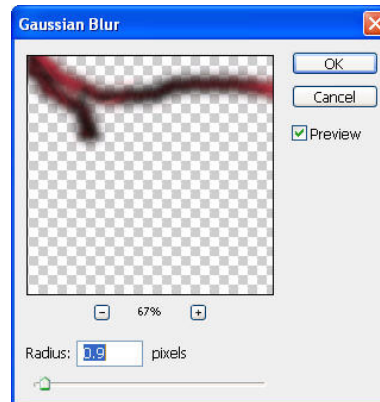
៥. ចុចលើ Image > Adjustment > Hue/Saturation (Ctrl + U) ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម

- Edit យកពាក្យ Master
- Hue = -12
- Saturation = 42
- Lightness = 0 > OK

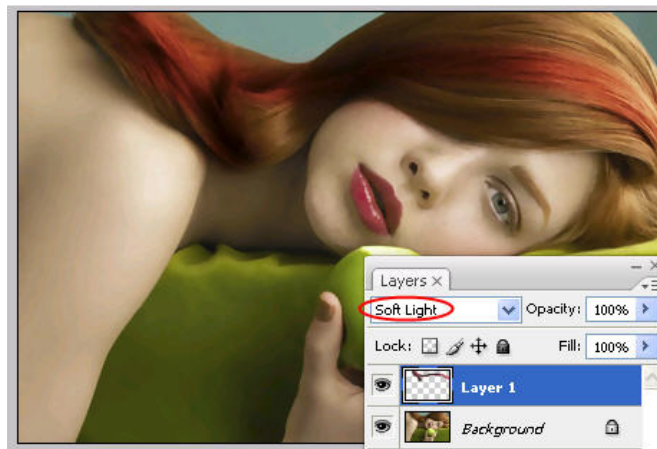


៦. ចុចលើ Filter > Blur > Gaussian Blur ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម

- Radius = 0.9 > OK



៧. លោកអ្នកមើលនៅកន្លែង Layer មានឈ្មោះថា Normal យើងត្រូវប្តូរយកពាក្យថា Soft Light



មេរៀនទី៤:

ការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍នៅលើ Tool Box

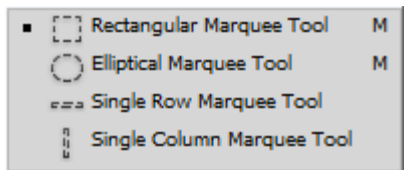
- I. យល់ដឹងអំពីការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍នីមួយៗ និងទិដ្ឋភាពទូទៅនៅក្នុង Option Bar
- II. យល់ដឹងអំពីអំណាចនៃឧបករណ៍នីមួយៗនៅឧបករណ៍មួយផ្សេងទៀត



- I. យល់ដឹងអំពីការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍នីមួយៗ និងទិដ្ឋភាពទូទៅនៅក្នុង Option Bar

១.ការ Select ដោយប្រើប្រាស់ Marquee Tool

Marquee Tool គឺជាឧបករណ៍សំរាប់ Select ដែលស្ថិតនៅក្នុង Tool Box រួចវាមានឧបករណ៍ចំនួន៤ដូចខាងក្រោម



- ការប្រើប្រាស់ Rectangular Marquee Tool

ការប្រើប្រាស់សំរាប់ព័ន្ធរូបភាពជារាង៤ជ្រុង។

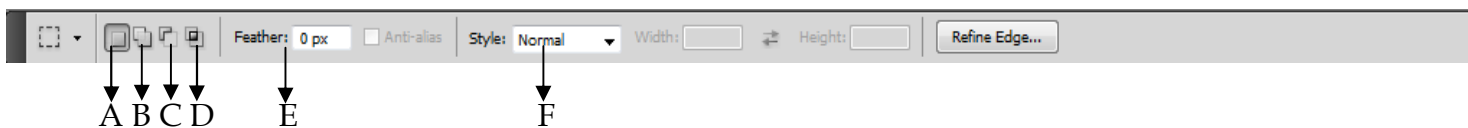
១.លោកអ្នកបើករូបភាពដូចខាងក្រោម



២. យើងត្រូវជ្រើសរើសយកឧបករណ៍ Rectangle Marquee Tool

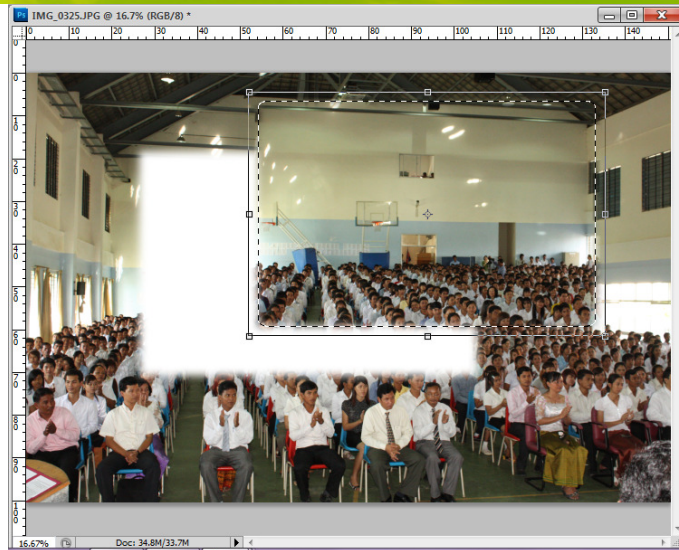


៣. លោកអ្នកសូមមើលនៅលើ Option Bar ដូចខាងក្រោម

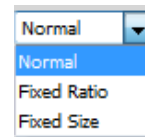


- A. New Select ប្រើសំរាប់ការ Select មិនជាប់ព័ន្ធជាមួយនឹងការ Select មុន។
- B. Add to Select ប្រើសំរាប់បន្ថែមការ Select ផ្សេងគ្នាឱ្យក្លាយជាការ Select តែមួយ។
- C. Subtract from Select ប្រើសំរាប់កាត់ការ Select ចេញពីការ Select ណាមួយផ្សេងទៀត។
- D. Intersect with ប្រើសំរាប់ការ Select តំបន់មួយដែលកើតឡើងពីការប្រសព្វគ្នារវាងការ Select ផ្សេងគ្នា។
- E. Feather គឺជាកន្លែងដែលអនុញ្ញាតឱ្យយើងបញ្ចូលតំលៃពី 0 រហូតដល់ 250 Pixel ដែលតំលៃនោះនឹងធ្វើឱ្យតំបន់ជុំវិញនៃការ Select រលស់ប្រែប្រួល។ ឧទាហរណ៍លើលោកអ្នកកាត់តំបន់ណាមួយដោយដាក់តំលៃឱ្យ Feather = 0 នោះតែមរលស់ Select គឺដាច់ត្រឹមតែម្តង។ ប៉ុន្តែបើយើងដាក់តំលៃ Feather > 0 នោះនឹងធ្វើឱ្យតែមរលស់វាមានលក្ខណៈព្រាស់ៗ។





F. Style គឺជាកន្លែងដែលអាចឱ្យយើងជ្រើសរើសនូវ Opetion ចំនួន៣ដែលក្នុងនោះមាន



1. Normal គឺប្រើសំរាប់ Select ធម្មតាដែលលក្ខណៈនៃការប្រើប្រាស់នេះយើងបានសិក្សានៅក្នុងចំនុចមុនៗរួចហើយ។

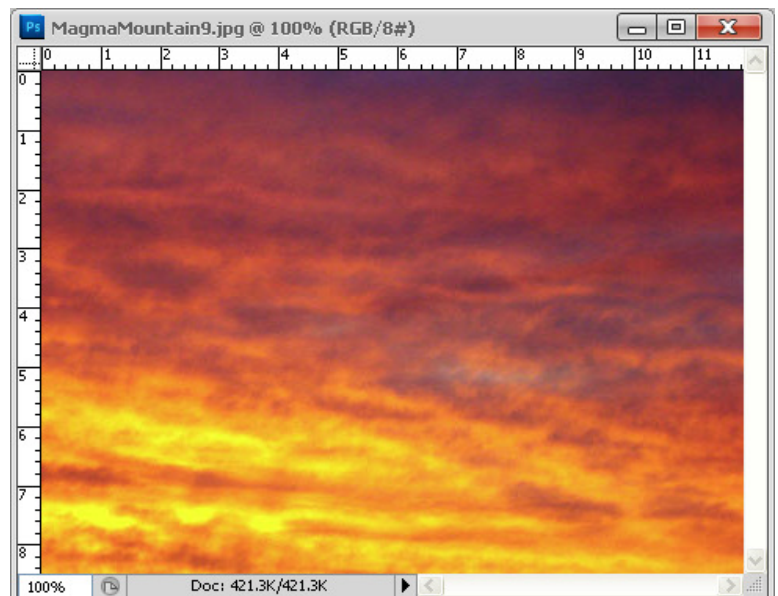
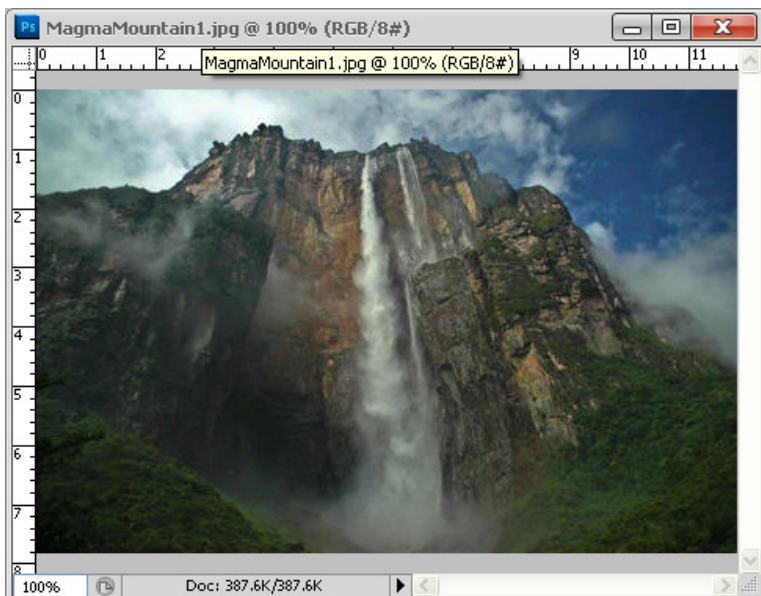
2. Fixed Aspect Ration គឺជាកន្លែងកំណត់ទំហំឱ្យការ Select តែ Option បានផ្តល់នូវការកំណត់ទំហំជាលក្ខណៈ

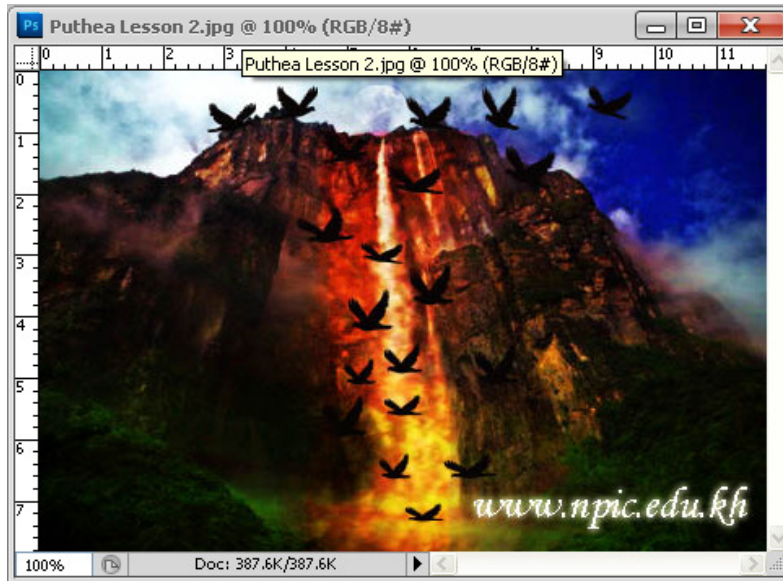
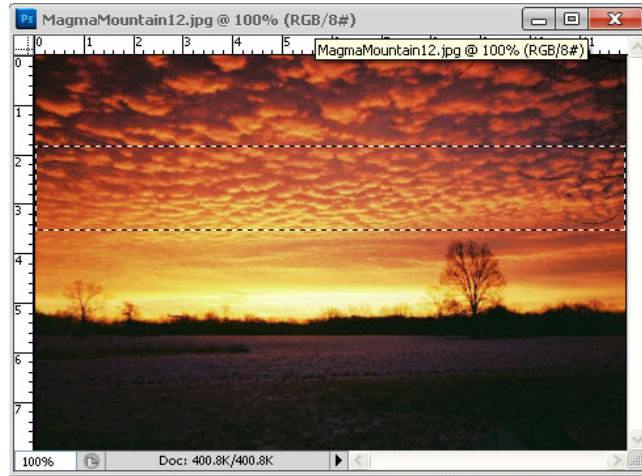
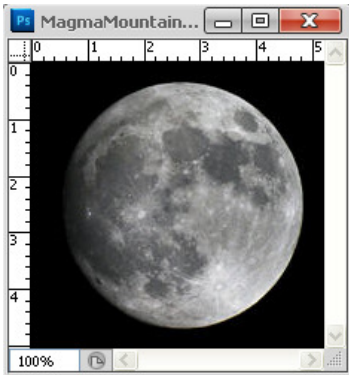
3. Fixed Size ជាកន្លែងសំខាន់នៃការ Select ដោយសារតែវាផ្តល់នូវការកំណត់ទំហំជាក់លាក់មួយ។

II. យល់ដឹងអំពីនូវការកំណត់ទំហំរបស់ឧបករណ៍មួយនៃឧបករណ៍មួយផ្សេងទៀត

សំខាន់ដែលទាក់ទង Image, Filter, Elliptical Marquee Tool , Eraser Tool, Layer, Rectangular Marquee Tool, Edit, Custom Shape Tool (ការធ្វើឱ្យមានភ្នំភ្លើង)

១. បើករូបភាព ៤ដូចខាងក្រោម

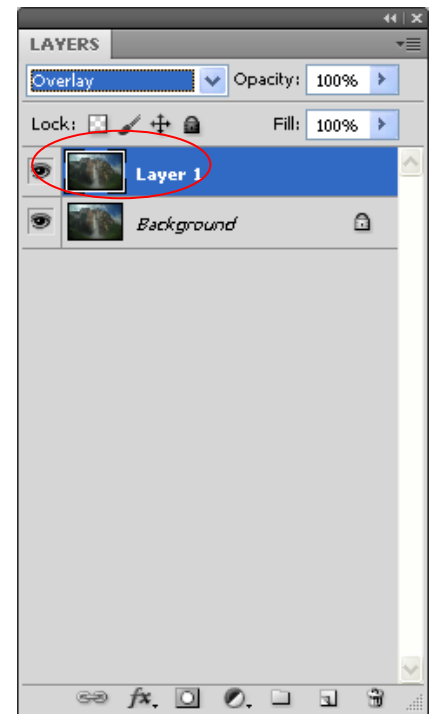




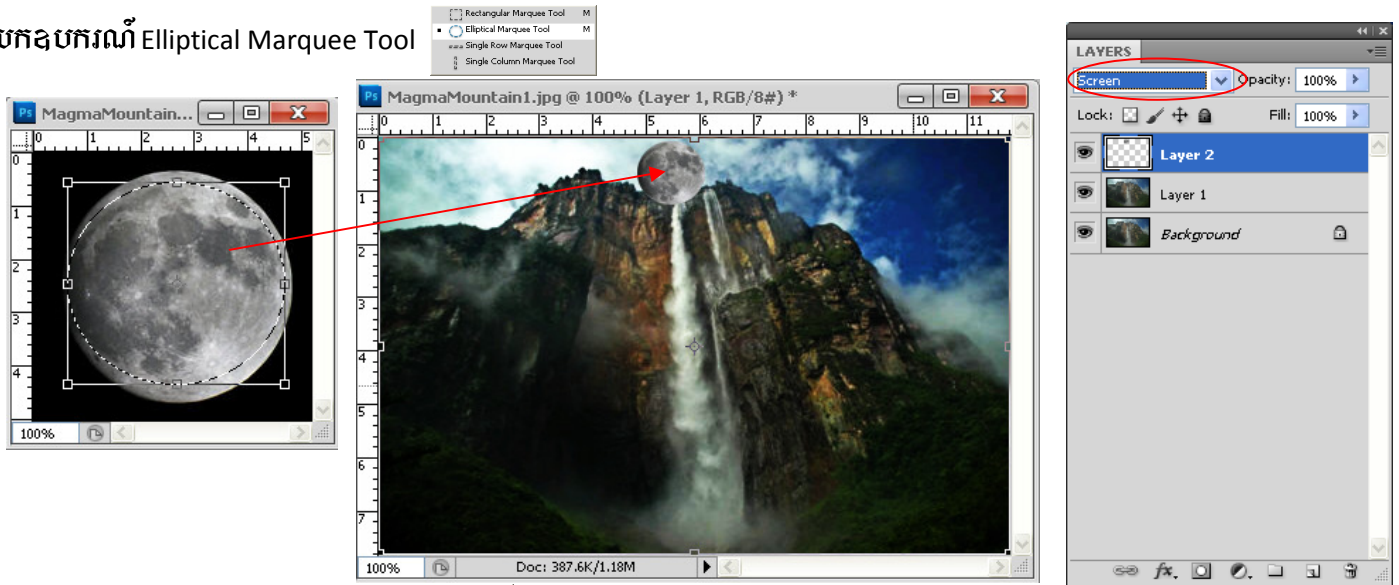
២. ចុចយករូបភាពដែលយើងត្រូវយកមកធ្វើរួចចុច (Ctrl + J)

៣. ចុចលើ Filter > Blur > Gaussian Blur ចេញផ្ទាំងមួយ

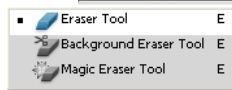
ហើយនៅកន្លែង Radius = 0.5 Pixels > OK



៤. យកឧបករណ៍ Elliptical Marquee Tool



៥. យកឧបករណ៍ Eraser Tool

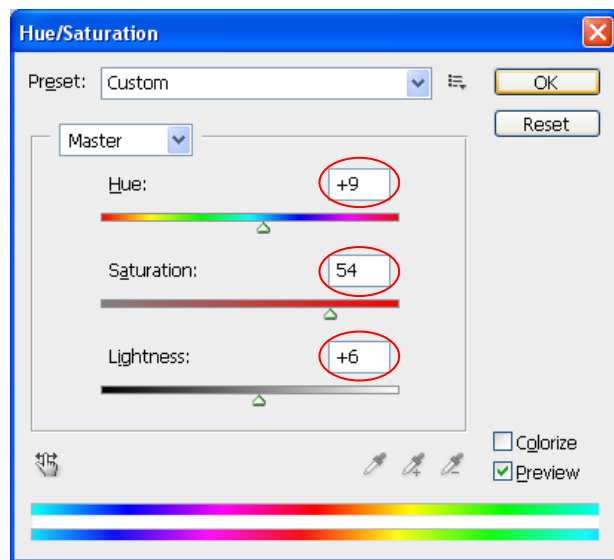
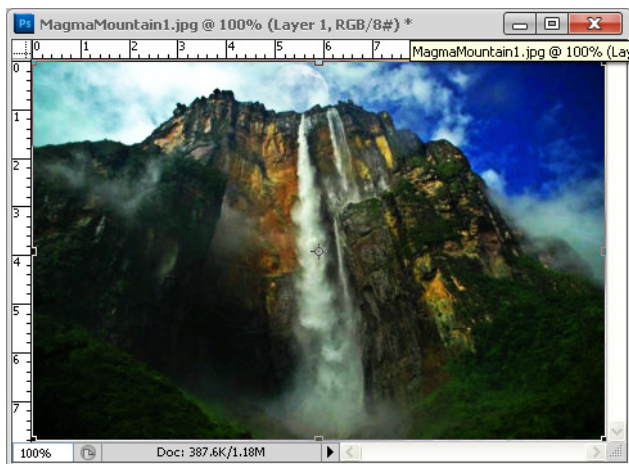


មកគូសនៅលើរូបលោកខែនៅជិតទឹកជ្រោះ(គូសខាងក្រោម)

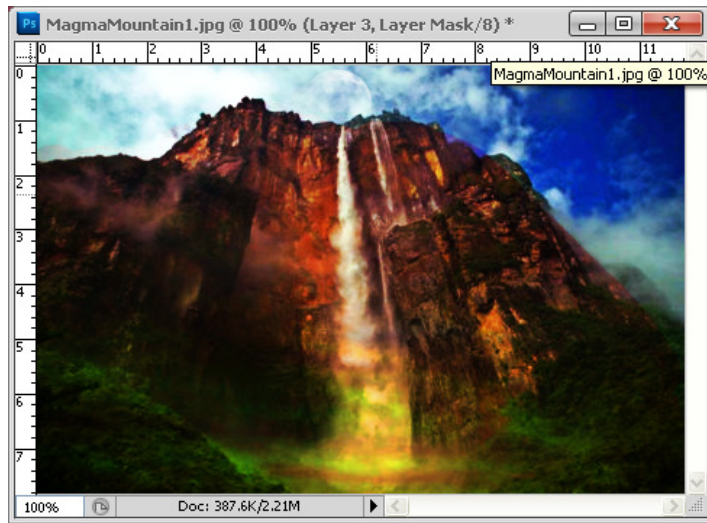
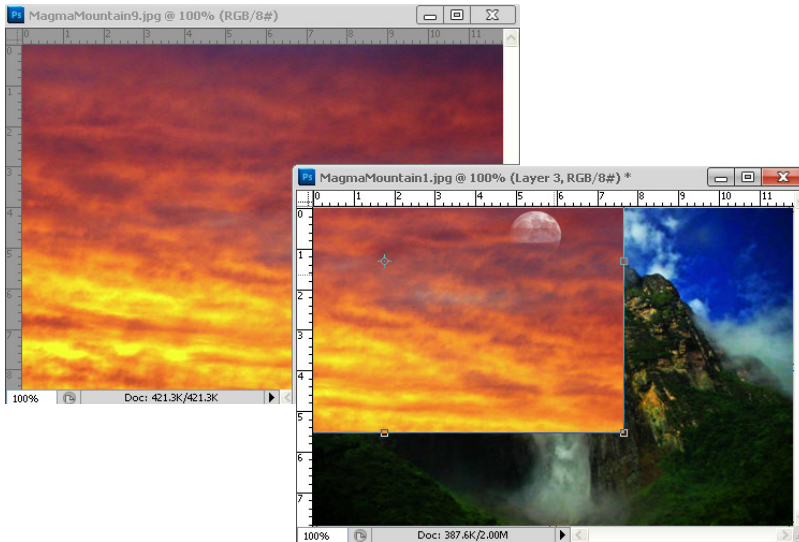


៦. ចូចនៅលើ Image > Adjustments > Hue / Saturation (Ctrl + U) ចេញផ្ទាំងមួយ

- Hue = +9
- Saturation = 54
- Lightness = +6 > OK

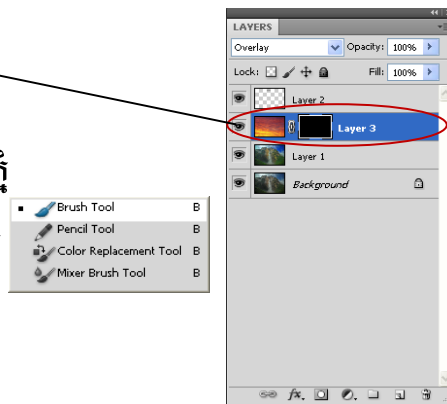


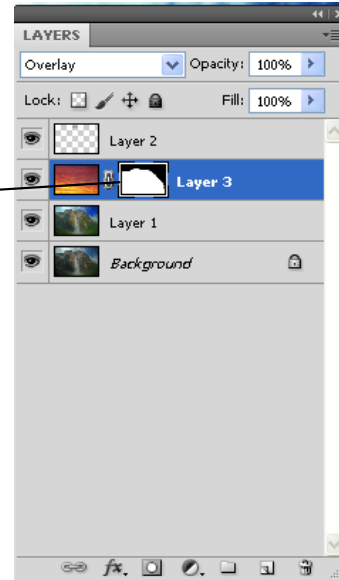
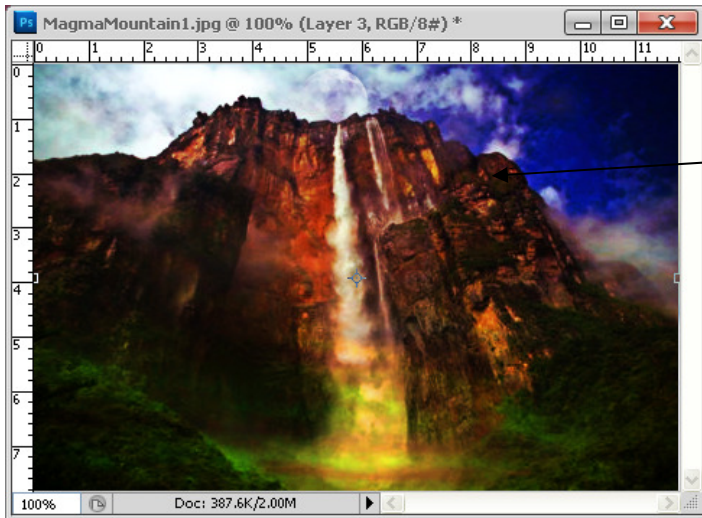
រួចនាញ់យករូបភាពខាងក្រោមមកដាក់នៅលើផ្ទាំងកិច្ចការដែលយើងកំពុងធ្វើហើយនៅកន្លែង Layers យកអក្សរ Overlay



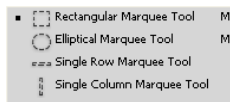
៧. ចុចលើ Layer > Layer Mask > Hide All

៨. យកឧបករណ៍ Brush Tool មកគូសនៅលើភ្នំ (មិនចាំបាច់មកគូសនៅលើផ្ទៃមេឃទេមើលរូបភាពដូចខាងក្រោម)

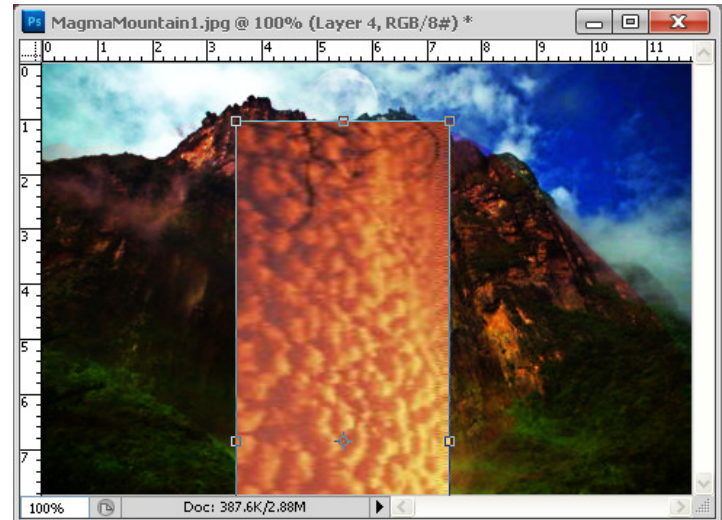
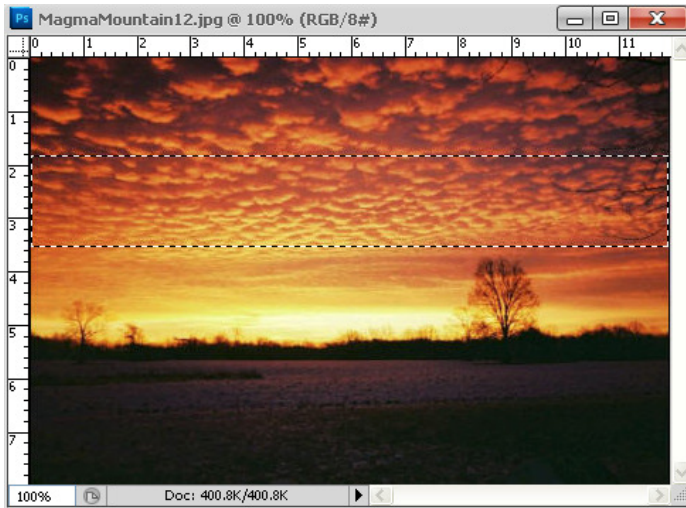




៩. យកឧបករណ៍ Rectangular Marquee Tool



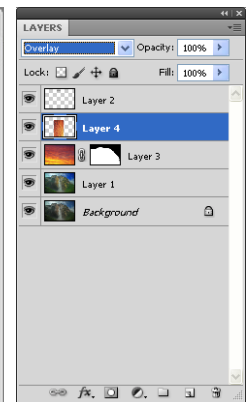
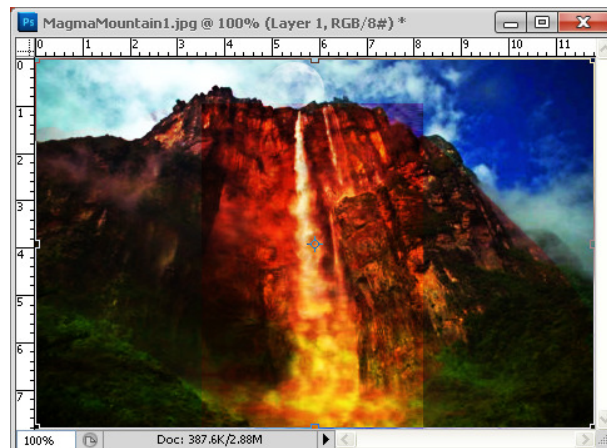
នៅលើពាកដាក់ថ្នាំងកិច្ចការដែលយើងកំពុងតែធ្វើ



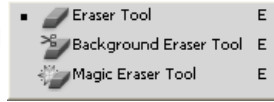
ហើយដើម្បីឱ្យវាប្រែលរយើងចុចEdit > Trans Form >

Rotate 90° ccw នៅកន្លែង Layers ត្រូវប្តូរយក

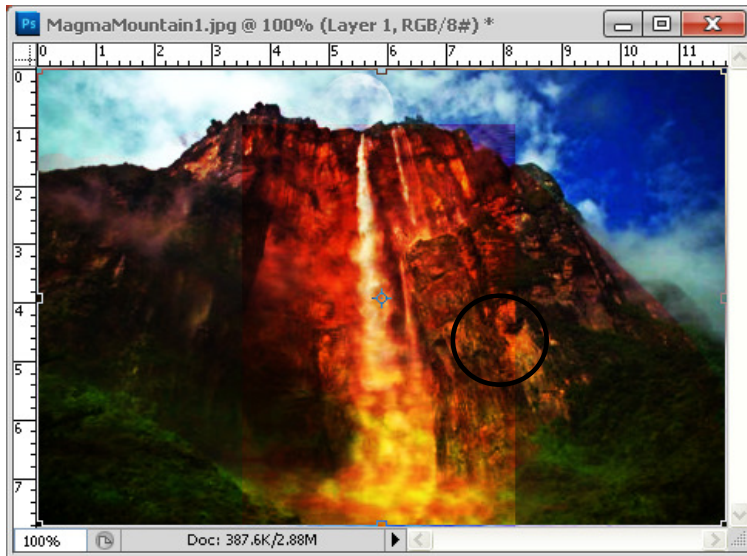
អក្សរ Overlay



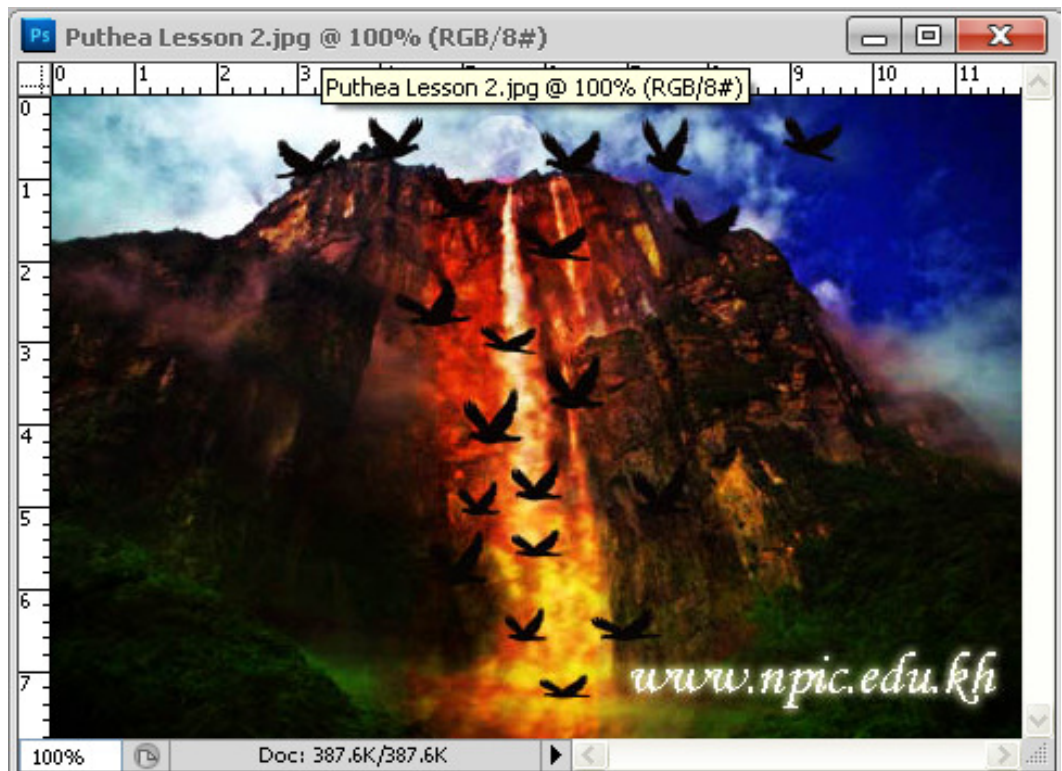
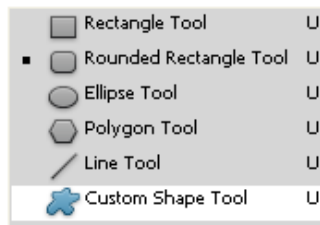
១០. យកឧបករណ៍ Eraser Tool



មកគូសចំនុចដែលមិនស្មើគ្នាហើយគូសធ្វើឱ្យវាស្មើគ្នា

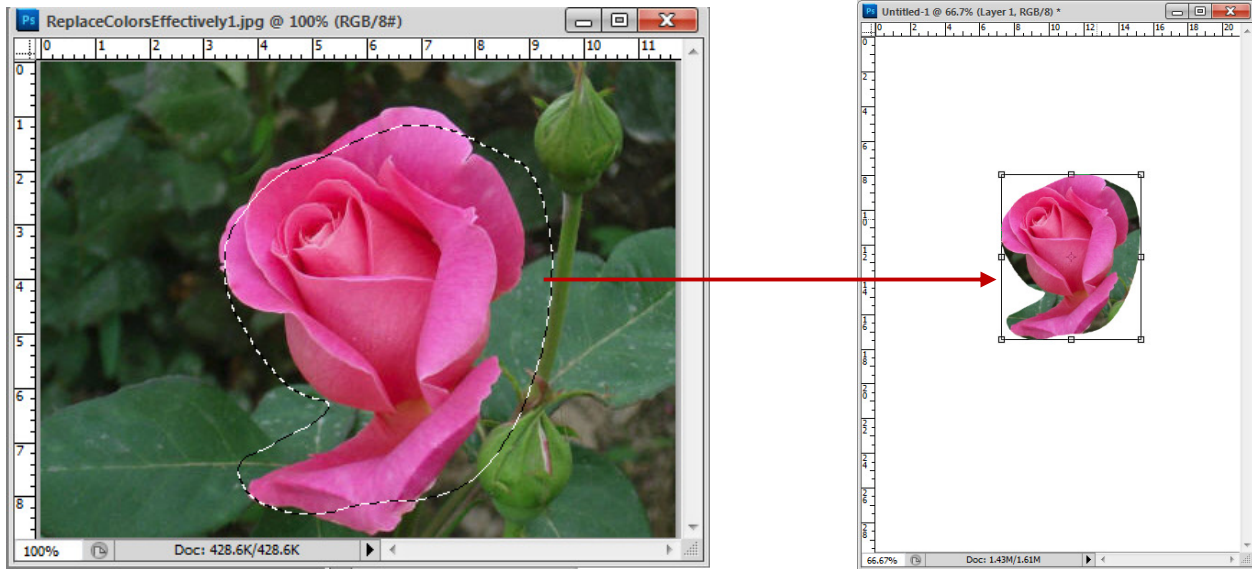


១១. យកឧបករណ៍ Custom Shape Tool (ដើម្បីឱ្យរូបបក្សីហោះ)



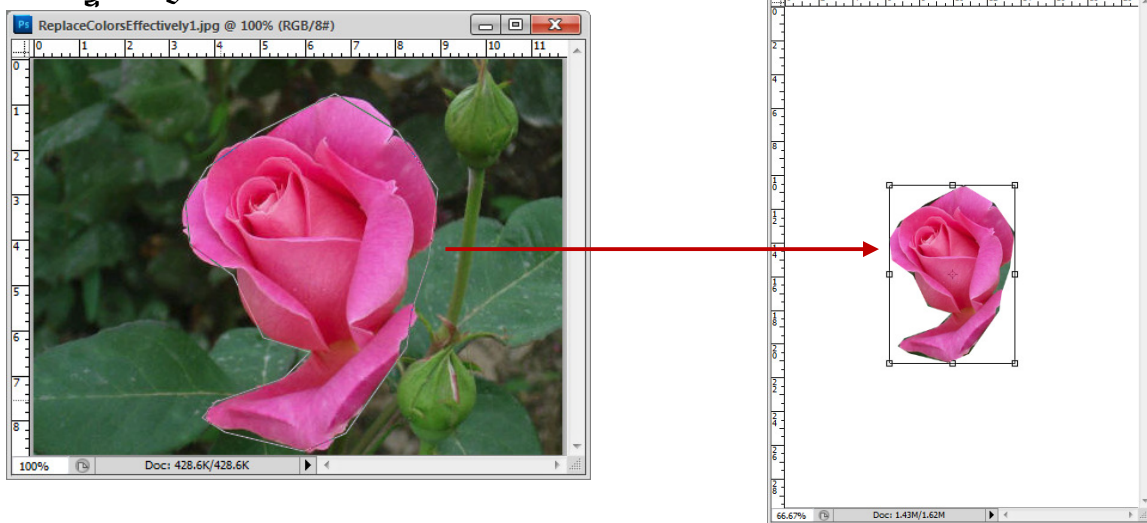
២.ការ Select ដោយប្រើប្រាស់ Lasso Tool

- Lasso Tool: ប្រើសំរាប់ Select កាត់រូបភាពដោយប្រើ Mouse ចុចឱ្យជាប់ជានិច្ច ដែលមានលក្ខណៈបត់បែនតាមចិត្ត



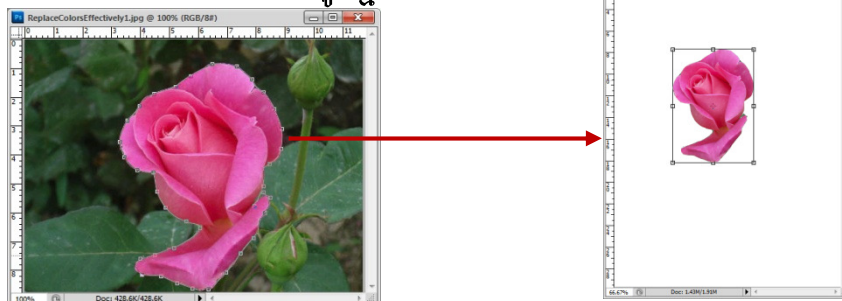
- Polygonal Lasso Tool: ប្រើសំរាប់ Select កាត់រូបភាពដោយប្រើ Mouse ចុចម្តងមួយដំណាក់ៗមានជាលក្ខណៈ

បន្ទាត់រត់ត្រង់ៗ



- Magnetic Lasso Tool: ប្រើសំរាប់ Select កាត់រូបភាពដោយមិនចាំបាច់ប្រើ Mouse ចុចឱ្យជាប់នោះទេគឺវានឹង

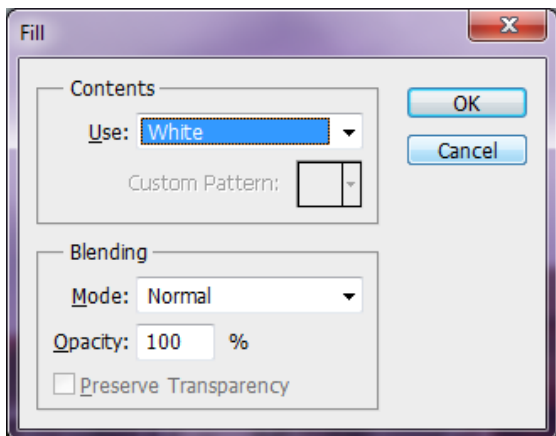
Select កាច់ទៅតាមតំបន់ពណ៌ដូចគ្នា។



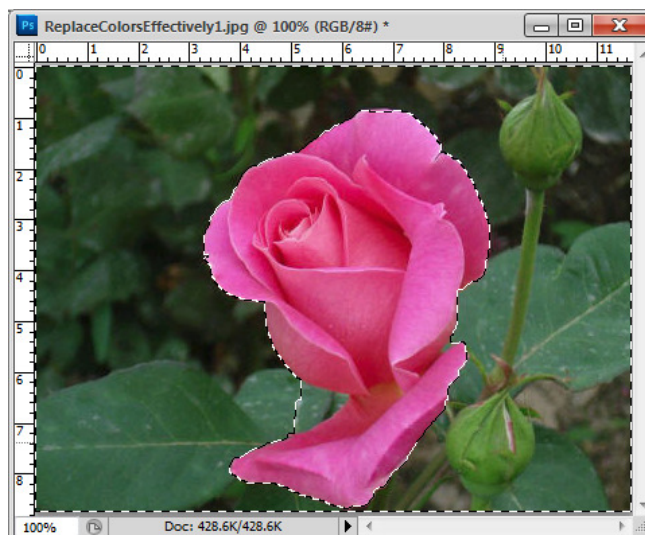
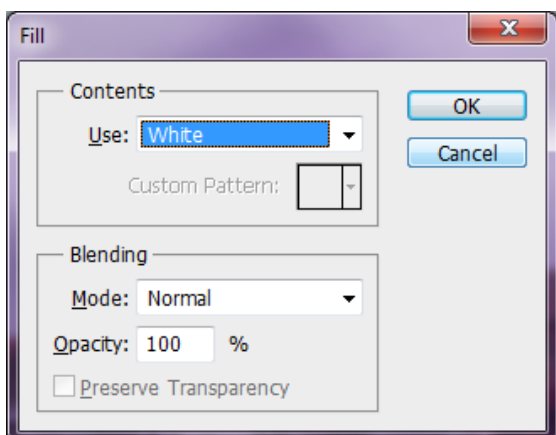
៣.ការ Select ដោយប្រើប្រាស់ Magi Wand Tools

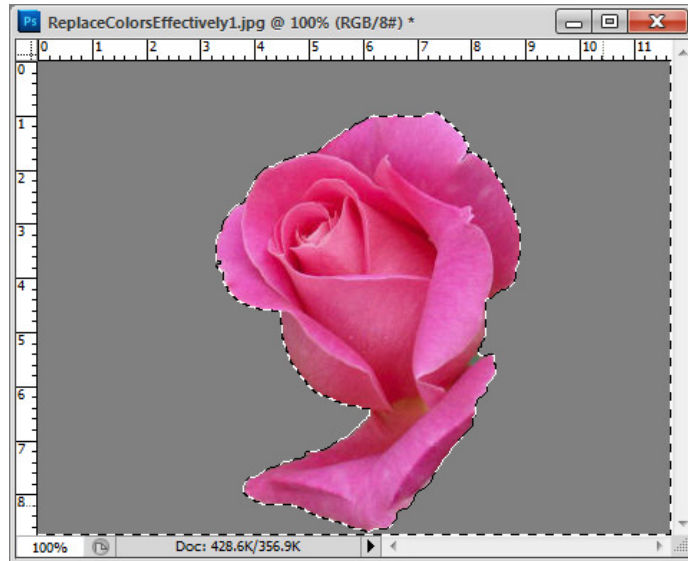
Magic Wand Tool គឺជាឧបករណ៍ Select ដែលល្អបំផុតរបស់ Photoshop ។ ការងាររបស់ Select របស់វាមានលក្ខណៈ ងាយស្រួលលើយល្អបំផុត។

- Magic Wand Tool: ប្រើសំរាប់ Select តំបន់ណាមានពណ៌ស្រដៀងគ្នារួចយើងចុចលើ Delete នៅលើ Keyboard ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម > OK



- Quick Selcetion Tool: ប្រើសំរាប់គូសនៅលើតំបន់ណាមួយដែលមានពណ៌ស្រដៀងគ្នា រួចយើងចុចលើ Delete នៅលើ Keyboard ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម > OK



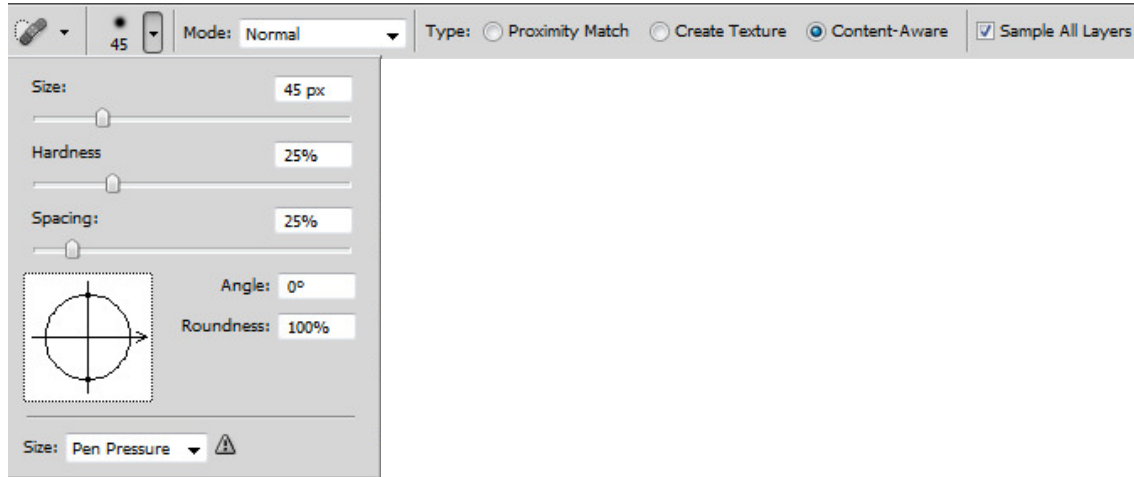


២.ការ Select ដោយប្រើប្រាស់ឧបករណ៍កែលំអររូបភាព

- Spot Healing Brush Tool: ប្រើសំរាប់លុបបំបាត់រូបភាពប្រឡាក់តូចៗដែលនៅលើរូបភាព។ ជាពិសេសគេប្រើដើម្បីលុបប្រយ័ត្នអោយមិនឃើញ។
- លោកអ្នកបើករូបភាពដូចខាងក្រោម
- លោកអ្នកយក Mouse មកចុចនៅលើផ្ទៃដែលយើងចង់លុបបំបាត់



- យើងពិនិត្យមើលនៅកន្លែង Option Bar
-



- Size គឺជាទំហំនៃប្រដាប់លុប
- Hardness គឺជាកំរិតនៃការលុប ស្រាល ឬជិត។
- Spacing គឺជាគំលាតរវាងចំនុចនៃការលុប។
 - Healing Brush Tool: ប្រើសំរាប់លុបបំបាត់ស្នាមចាំ។ ដោយប្រើជាលក្ខណៈចំលង ឬជាលក្ខណៈ Sample or Pattern ដើម្បីធ្វើការកែតម្រូវរូបរាងខាងផ្នែកខ្លះនៃរូបភាព។
- លោកអ្នកបើរូបភាពដូចខាងក្រោម

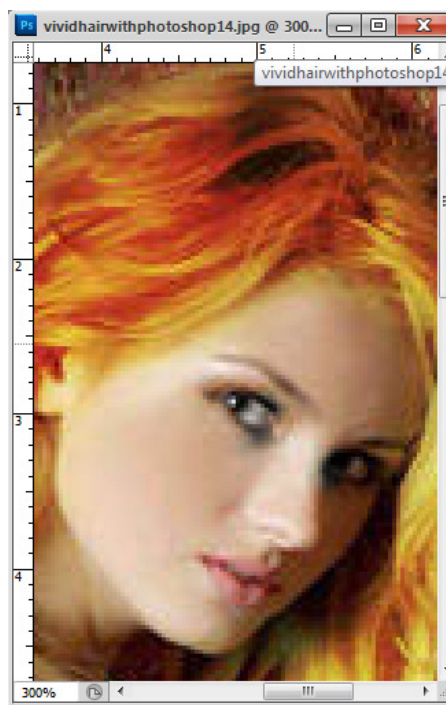


- លោកអ្នកចុច Alt + Mouse ខាងឆ្វេងនោះ Mouse យើងមានសញ្ញា ⊕ មកចុចនៅលើផ្ទៃដែលយើងផ្ដិតរួចយើងចុចនៅចំផ្ទៃខ្ពស់។ យើងនឹងឃើញរូបភាពដូចខាងលើ។
 - Patch Tool: ប្រើសំរាប់ Select ជួសជុលដែលតម្រូវត្រូវផ្នែកណាមួយនៃរូបភាពដែលមានលក្ខណៈខូចខាតចាំ។ យើងអាចលុបរូបអ្វីមួយដែលយើងមិនចង់បានចេញហើយដោយទុកផ្ទៃខាងក្រោយដដែល។
- លោកអ្នកបើរូបភាពដូចដូចខាងក្រោម

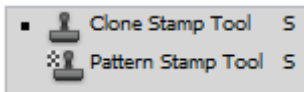



- Red Eyes Tool: គឺជា Tool មួយពិសេសដែលអាចប្តូរពណ៌ភ្នែកក្រហមអោយនៅជាខ្មៅព្រមទាំងប្តូរភ្នែកសត្វពណ៌បៃតង(រូបថតដែលថតពេលយប់មកជាពណ៌ចម្លុះពិសេស)។

លោកអ្នកបើករូបភាពដូចខាងក្រោម



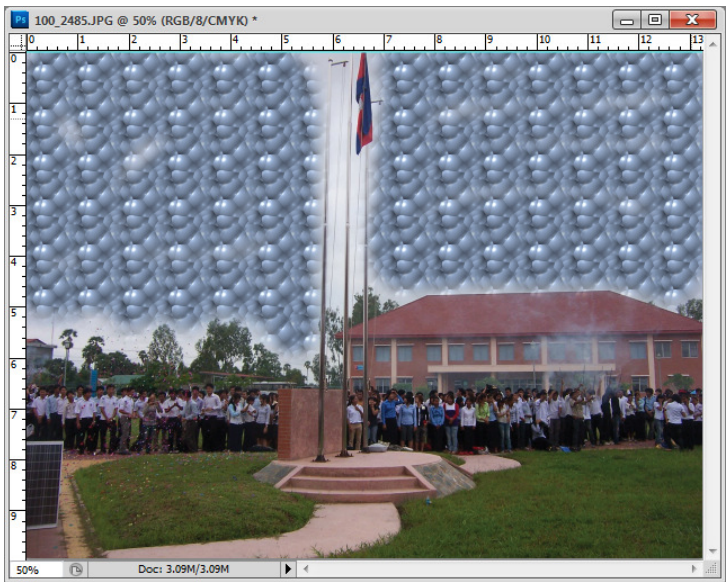
- Clone Stamp Tool: ប្រើសំរាប់ចំលងរូបភាពពីកន្លែងមួយទៅកន្លែងមួយទៀត



- លោកអ្នកចុច Alt + Mouse ខាងឆ្វេងនោះ Mouse យើងមានសញ្ញា  មកចុចនៅលើផ្ទៃដែលយើងម្នីតយើងនឹងឃើញ រូបភាពដូចខាងលើ។



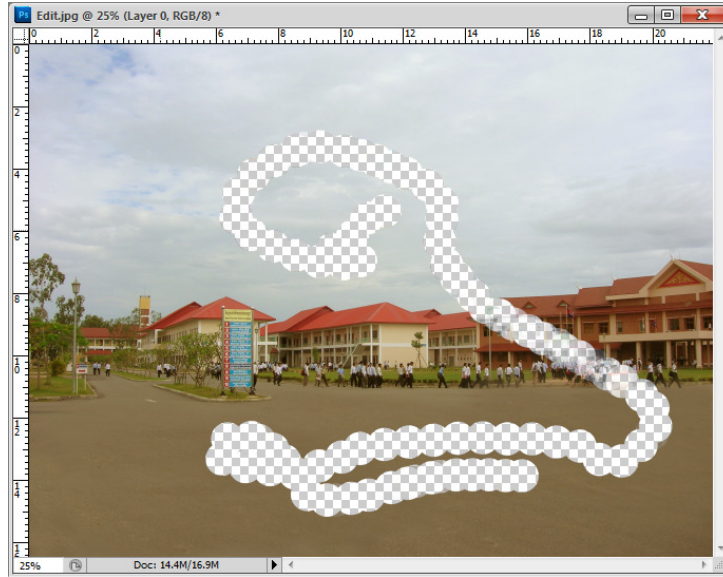
- Pattern Stamp Tool: ប្រើសំរាប់លាបពណ៌ឱ្យរូបភាពជាលក្ខណៈ Pattern និង Sample



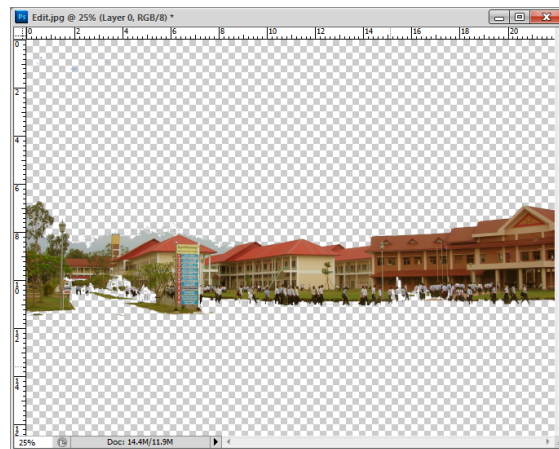
- Eraser Tool: ប្រើសំរាប់លុបរូបភាពណាមួយ



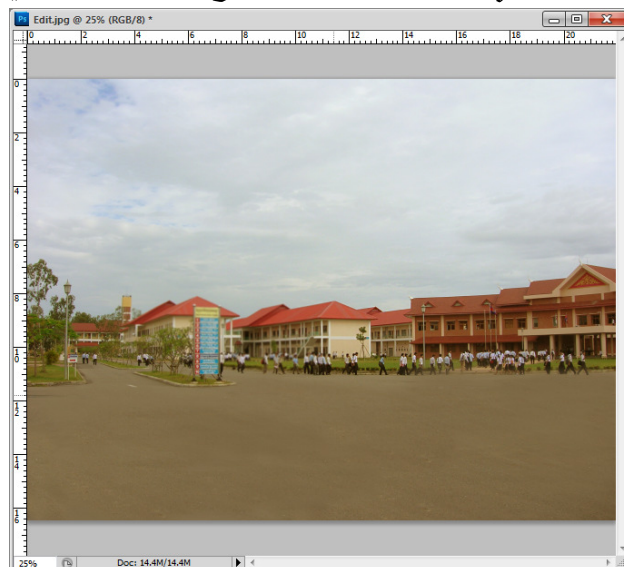
- Background Eraser Tool: ប្រើសំរាប់លុបផ្នែកណាមួយនៃរូបភាពអោយនៅជាលក្ខណៈថ្លាឆ្លុះ (Transparency)



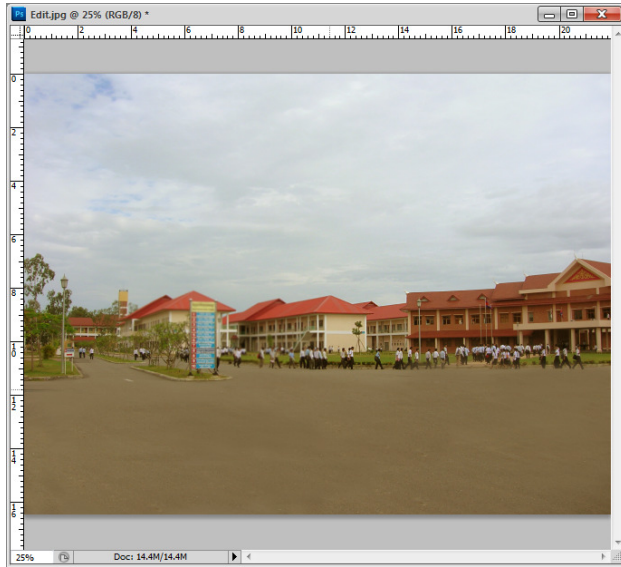
- Magic Eraser Tool: ប្រើសំរាប់លុបកន្លែងណានៃរូបភាពអោយនៅជាលក្ខណៈ Transparency ដែរតែការប្រើរបស់ដូចជា Magic Wand Tool



- Blur Tool: ប្រើសំរាប់កែចំនុចណាមួយអោយនៅជាលក្ខណៈព្រាលៗពិសេសគឺមូររូបភាព



- Sharpen Tool: ប្រើសំរាប់កោសឱ្យមានភាពព្រាលៗដែរ តែមានសភាពជាគ្រាប់ស្រួចៗ



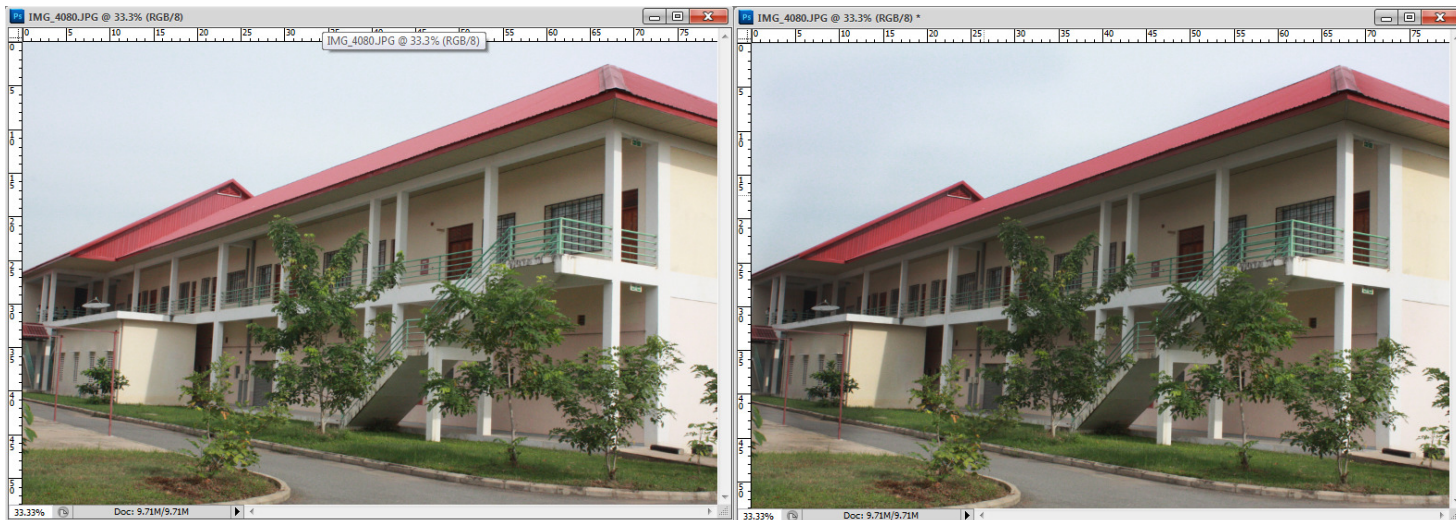
- Smudge Tool: ប្រើសំរាប់កោសរូបភាពឱ្យមានលក្ខណៈព្រាលៗដោយមានសភាពរលាយចូលគ្នា



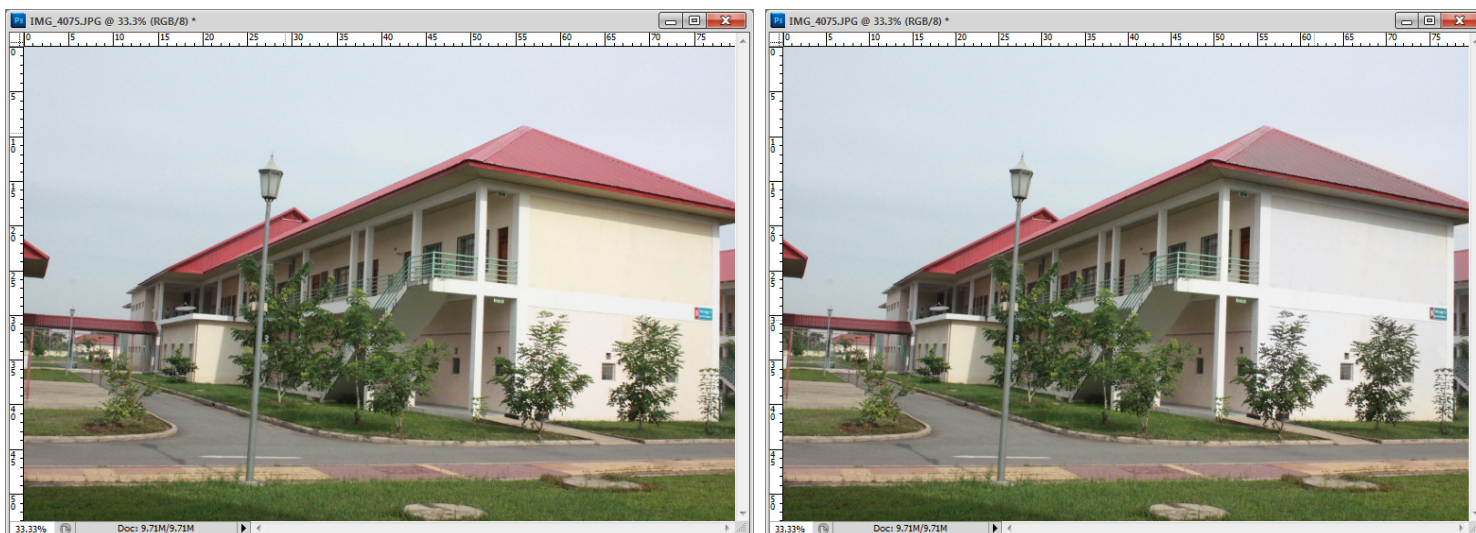
- Dodge Tool: ប្រើសំរាប់បន្ថែមពន្លឺនៅលើរូបភាព



- Burn Tool: ប្រើសំរាប់បន្ថែមភាពងងឹតនៅលើរូបភាព



- Sponge Tool: ប្រើសំរាប់ផ្លាស់ប្តូរប្រភេទនៃពណ៌ Saturate នៅក្នុងផ្នែកណាមួយនៃរូបភាព



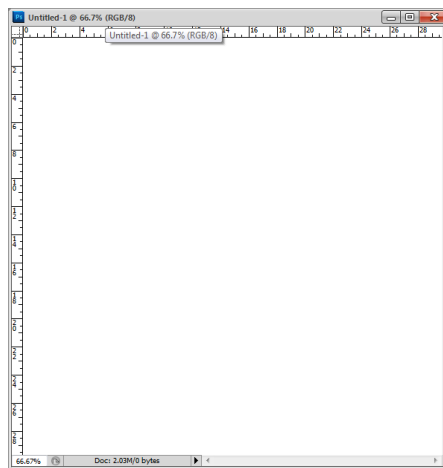
- Brush Tool: ប្រើសំរាប់ផ្គាត់ ឬក្នុងអំឡុងពេលដែលមានលក្ខណៈដូចជាជក់យើងប្រើម្តាយដែរ



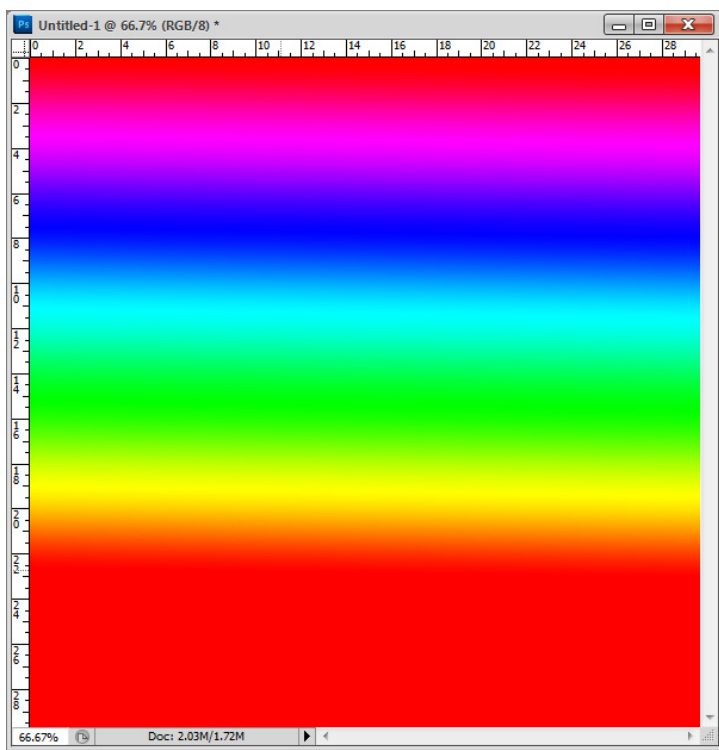
- Pencil Tool: ប្រើសំរាប់គូរដូចជាខ្មៅដៃចម្លាក់ដែរ



- Gradient Tool: ប្រើសំរាប់ចាក់ពណ៌លាយគ្នានៅកាន់រូបភាពទាំងមូល ឬផ្ទាំង Background
- លោកអ្នកត្រូវបង្កើត Background មួយ



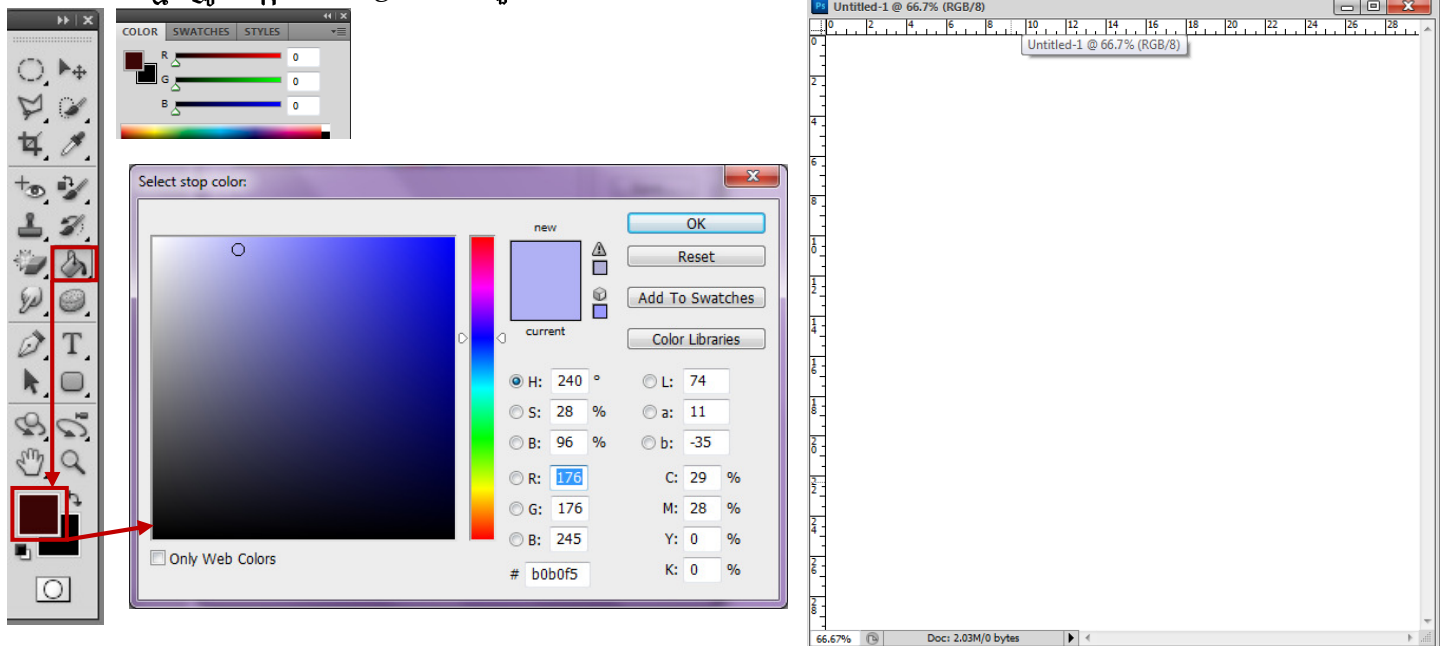
- A. គឺជាចំនុចដៅលើពណ៌ណាមួយ។
- B. គឺជាតំបន់ពណ៌
- C. គឺជាតំបន់ពណ៌ដើម
- D. គឺជាពណ៌ថ្មីដែលទើបតែជ្រើសរើស
- E. ជាសញ្ញាដែលបង្ហាញប្រាប់ថាពណ៌ដែលយើងជ្រើសរើសពណ៌នោះ។
- F. សញ្ញាដែលបង្ហាញប្រាប់ថាពណ៌ដែលយើងជ្រើសរើសនោះគឺមិនមែនជាពណ៌របស់ Web Site ។
- G. គឺជាកន្លែងរបស់ Option មួយប្រើដើម្បីបង្ហាញពណ៌ទាំង 216 របស់ Web Site ។
- H. គឺជាកន្លែងសំរាប់កំរិតទៅកាន់ពណ៌កាន់ពណ៌ណាមួយ។
- I. គឺជាកន្លែងសំរាប់លេខឱ្យពណ៌។
- J. គឺជាកន្លែងសំរាប់ដាក់លេខឱ្យពណ៌នីមួយៗដូចជាយើងឃើញមាន R, G, B គឺជាកន្លែងដាក់ពណ៌របស់ RGB Color ហើយ C, M, Y, K គឺជាកន្លែងដាក់ពណ៌របស់ CMYK ។ លោកអ្នកជ្រើសរើសពណ៌ដែលយើងចង់បានរួចចុចលើពាក្យ OK > OK



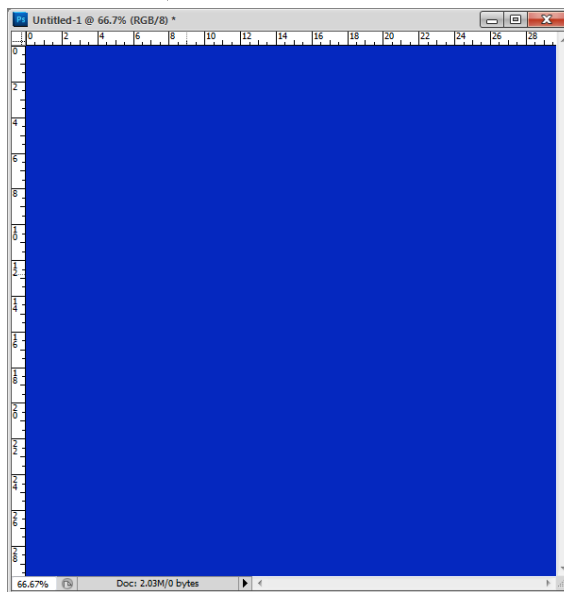
- Linear Gradient ប្រើសំរាប់ចាក់ពណ៌ជាលក្ខណៈជាបន្ទាត់។
- Radial Gradient ប្រើសំរាប់ចាក់ពណ៌ជាលក្ខណៈរង្វង់មូល។
- Angle Gradient ប្រើសំរាប់ចាក់ពណ៌ជាលក្ខណៈស្រួចចំកណ្តាល។
- Reflected Gradient ប្រើសំរាប់ចាក់ពណ៌ដែលមើលទៅដូចជាបំពង់ 3D ។
- Diamond Gradient ប្រើសំរាប់ចាក់ពណ៌ជារាងត្រាប់ពេជ្រ។

- Paint Bucket Tool: ប្រើសំរាប់ចាក់ពណ៌មួយប្រភេទទៅកាន់រូបភាពទាំងមូល ឬផ្ទាំង Background

លោកអ្នកត្រូវបង្កើត Background មួយ

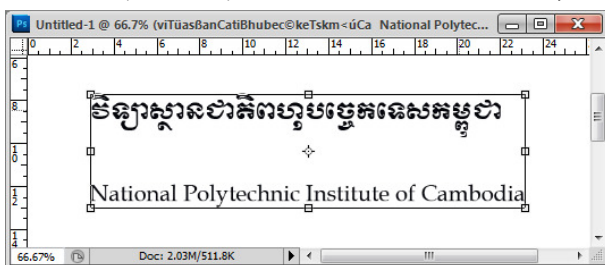


លោកអ្នកជ្រើសរើសយកពណ៌ដែលយើងចង់បានរួចចុច OK យើងនឹងឃើញ Background ដូចខាងក្រោម

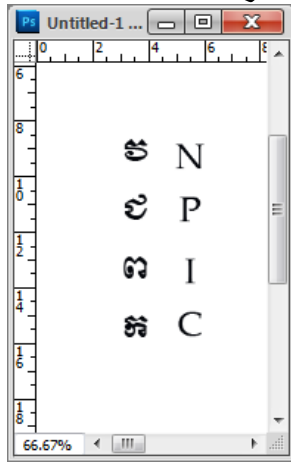


- Horizontal Type Tool: ប្រើសំរាប់សរសេរអក្សរផ្នែកចម្លាក់នៅលើរូបភាព ឬផ្ទាំង Background

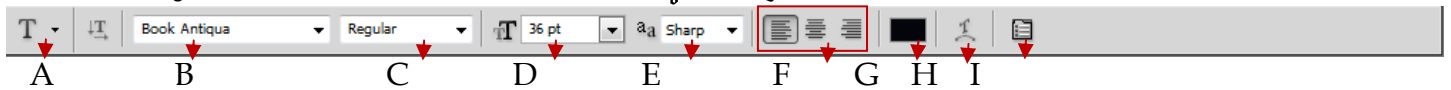
លោកអ្នកត្រូវតែបើករូបភាព (Ctrl +O) ឬបង្កើតផ្ទាំងកិច្ចការថ្មី (Ctrl + N) ដើម្បីឱ្យយើងសរសេរនៅលើ



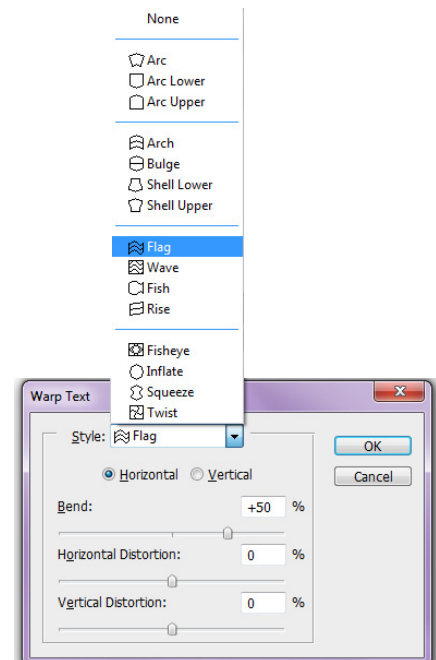
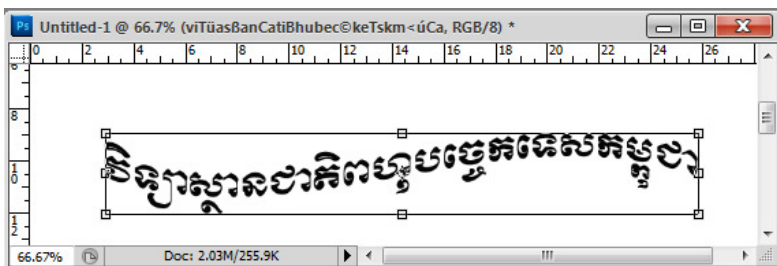
- Vertical Type Tool: ប្រើសំរាប់សរសេរអក្សរត្រង់ទៅលើរូបភាព ឬផ្ទាំង Background



ការស្វែងយល់អំពី Option Bar នៃ Type Tool ដូចខាងក្រោម

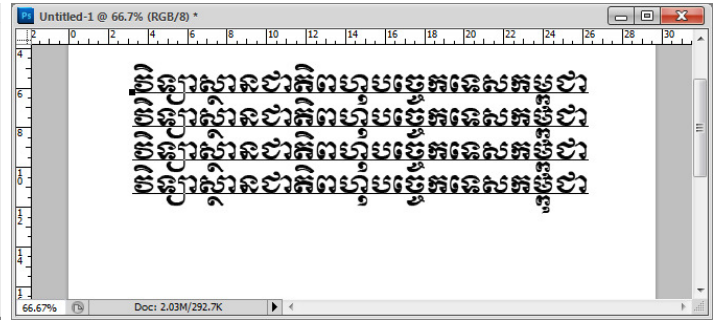
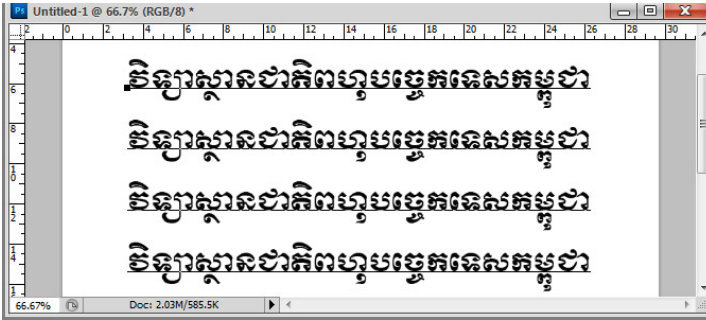
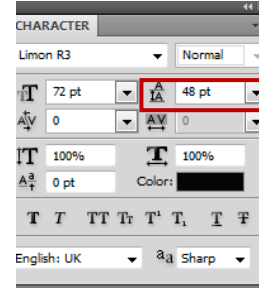
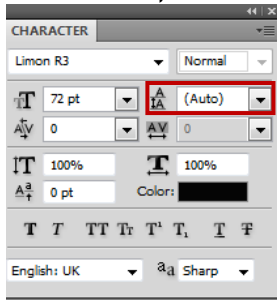


- A. គឺជាកន្លែងសំរាប់ប្តូរទិសនៃការសរសេរអក្សរពី Horizontal ទៅ Vertical Type ។
- B. គឺជាកន្លែងសំរាប់ប្តូរប្រភេទអក្សរ។
- C. គឺជាកន្លែងសំរាប់ប្តូរទំរង់អក្សរទៅជា ទ្រុកឬក្រាស់។
- D. គឺជាកន្លែងសំរាប់ប្តូរទំហំអក្សរ។
- E. គឺជាកន្លែងសំរាប់ប្តូរភាពម៉ែតរបស់អក្សរ។
- F. គឺជាកន្លែងសំរាប់តម្រឹមអក្សរខាងឆ្វេង កណ្តាល និងខាងស្តាំ។
- G. គឺជាកន្លែងសំរាប់ប្តូរពណ៌។
- H. គឺជាកន្លែងប្តូរអក្សរទៅជារាងកោង រាងប៉ោង រាងផតផ្សេងៗ។

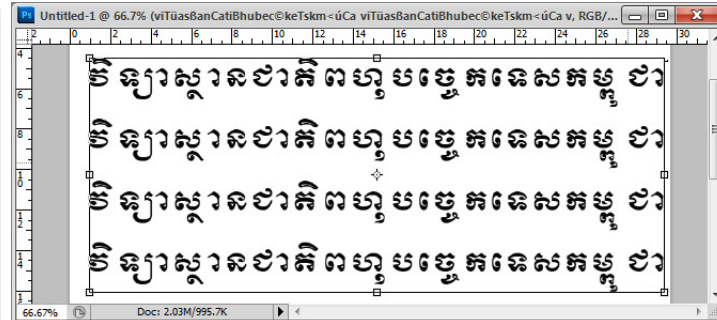
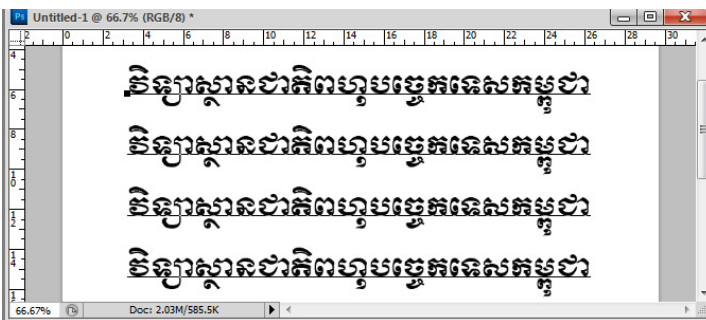
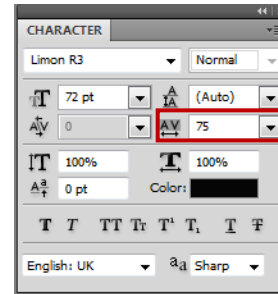
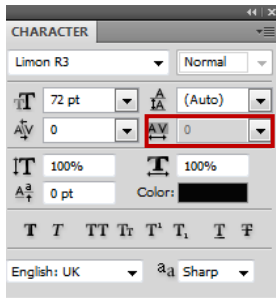


យើងប្រើសរសេរយកម្ល៉ែងហើយចុច OK

I. គឺជាកន្លែងសំរាប់ចុចយក Character និង Paragraph Palette ។



ផ្ទាំងកិច្ចការខាងលើគឺប្រើសំរាប់ឱ្យយើងជ្រើសរើសពីគំណត់លើមកក្រោម



ផ្ទាំងកិច្ចការខាងលើគឺប្រើសំរាប់ឱ្យយើងជ្រើសរើសពីគំណត់ឆ្លងនៅស្តាំ

- Horizontal Type Mask Tool: ប្រើសំរាប់កំណត់រាង Setion នៅតាមទំរង់អក្សរដែលបានវាយមានលក្ខណៈផ្ដោតលោកអ្នកត្រូវតែបើករូបភាព (Ctrl +O) ឬបង្កើតផ្ទាំងកិច្ចការថ្មី (Ctrl + N) ដើម្បីឱ្យយើងសរសេរនៅលើ



សូមមើលលំហាត់

ការធ្វើឱ្យអក្សរផុសចេញពីរូបភាព។

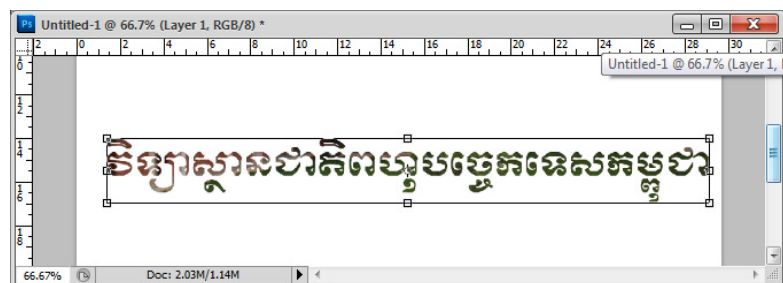
វិធីធ្វើលំហាត់

- លោកអ្នកត្រូវតែបើករូបភាព (Ctrl + O) និងបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី (Ctrl + N)



- Horizontal Type Mask Tool: ប្រើសំរាប់កំណត់

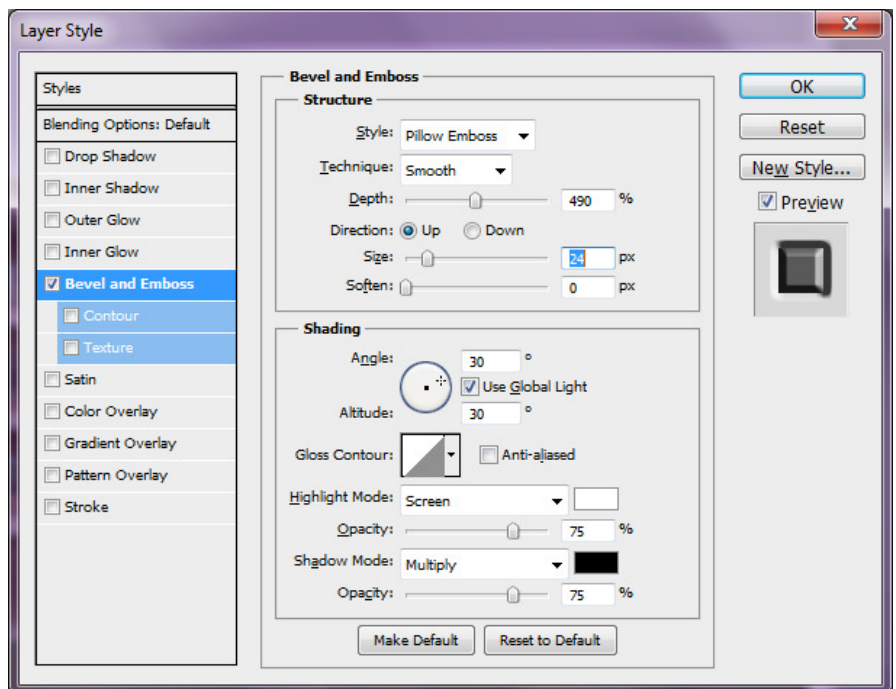
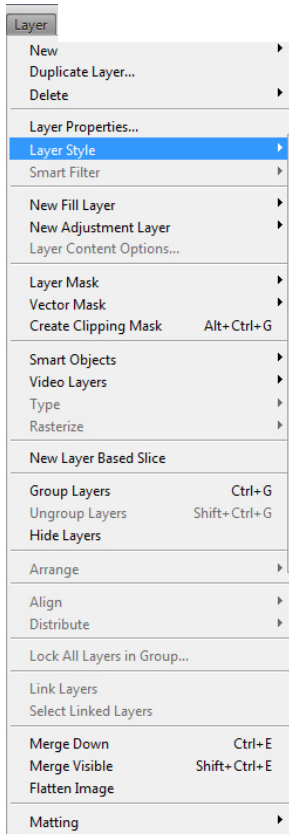
រាង Setion នៅតាមទំរង់អក្សរដែលបានវាយមានលក្ខណៈផ្ទេក



- រួចចុច Move Tool ដើម្បីនាញអក្សរនៅលើរូបភាពនៅដាក់នៅលើ Background ដូចខាងលើរួចចាប់នាញអក្សរនៅដាក់នៅលើរូបភាពវិញ។ ចំណាំ: ត្រូវចុច Ctrl + D នៅលើរូបភាពដើម្បីលុប Select ចេញរួចនាញអក្សរដាក់ឱ្យចំនៅកន្លែងដែលយើង Select មុន។

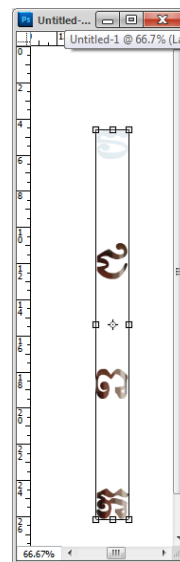


- ចុចនៅលើ Layer > Layer Style > Bevel and Emboss..... ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម





- Vertical Type Mask Tool: ប្រើសំរាប់កំណត់យករាង Selection នៅតាមទំរង់អក្សរដែលបានវាយមានលក្ខណៈបញ្ឈរ
 - លោកអ្នកត្រូវតែបើករូបភាព (Ctrl +O) ឬបង្កើតថ្នាំកិច្ចការថ្មី (Ctrl + N) ដើម្បីឱ្យយើងសរសេរនៅលើ
 - Vertical Type Mask Tool: ប្រើសំរាប់កំណត់យករាង Selection នៅតាមទំរង់អក្សរដែលបានវាយមានលក្ខណៈបញ្ឈរ



មេរៀនទី៥:

ការប្រើប្រាស់ស្រទាប់ Layer

- I. យល់ដឹងអំពីការប្រើប្រាស់ Layers Style
- II. របៀបដាក់ពណ៌ដោយ Adjustment Layer
- III. យល់ដឹងអំពី Blend Layer



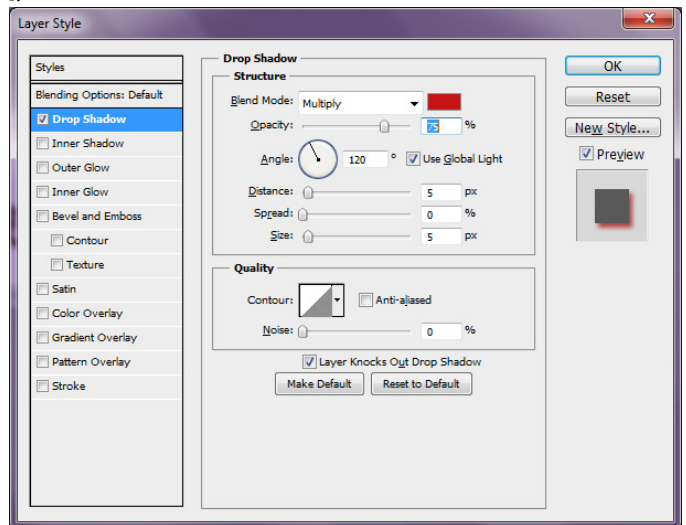
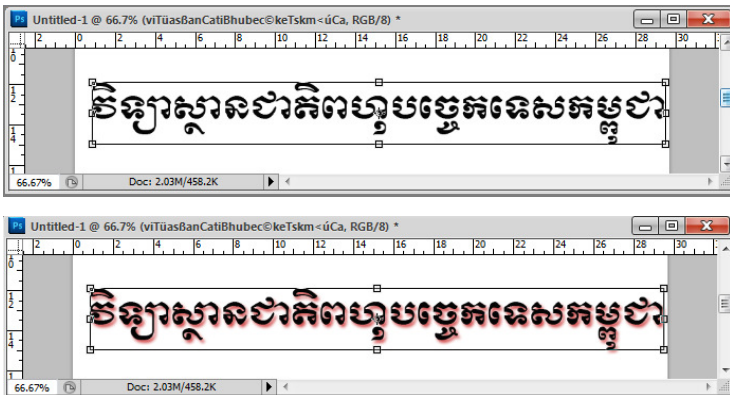
I. យល់ដឹងអំពីការប្រើប្រាស់ Layers Style

លោកអ្នកគួរតែយល់ដឹងអំពីបច្ចេកទេសមួយទៀតសំរាប់ស្រទាប់គឺជា Layers Style ។ Layer Style អាចធ្វើឱ្យស្រទាប់មានស្រមោល មានពន្លឺ មានលក្ខណៈ ប៉ោង ថត។ល។

១. Drop Shadow ប្រើសំរាប់ដាក់ស្រមោលឱ្យខាងក្រោយឱ្យ Layer ណាមួយ។

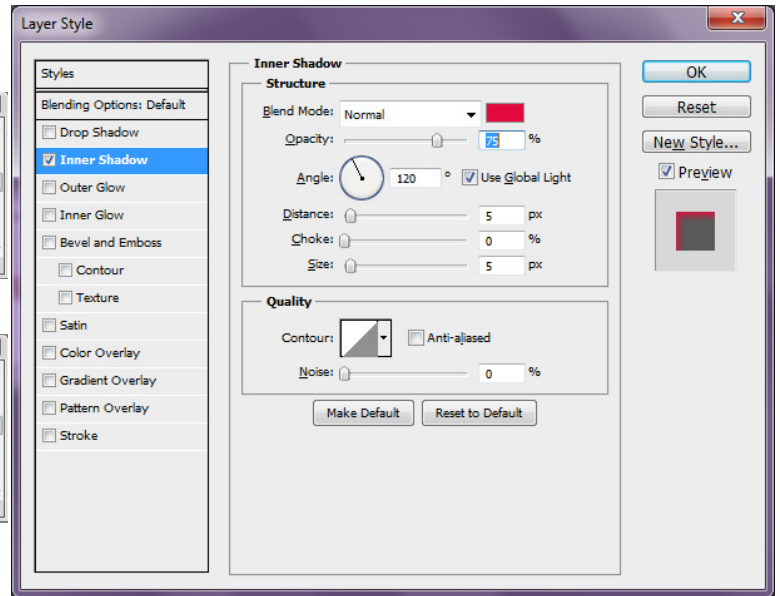
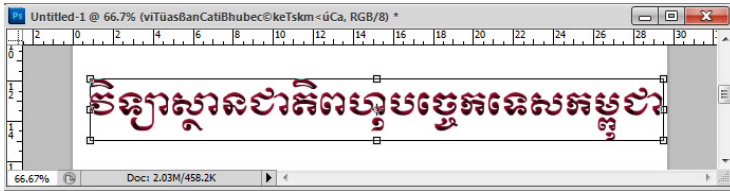
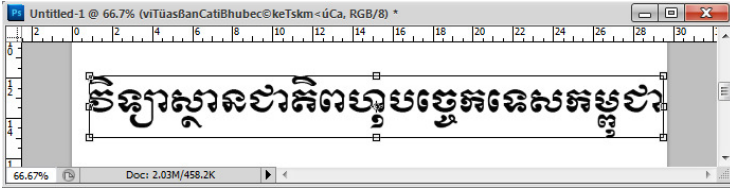
- លោកអ្នកបង្កើតថ្នាំកិច្ចការថ្មី បើករូបភាព
- ចុចលើ Layer > Layers Style > Drop Shadow ចេញថ្នាំមួយ

ជ្រើសរើសអ្វីៗដែលយើងចង់បានរួចចុច OK



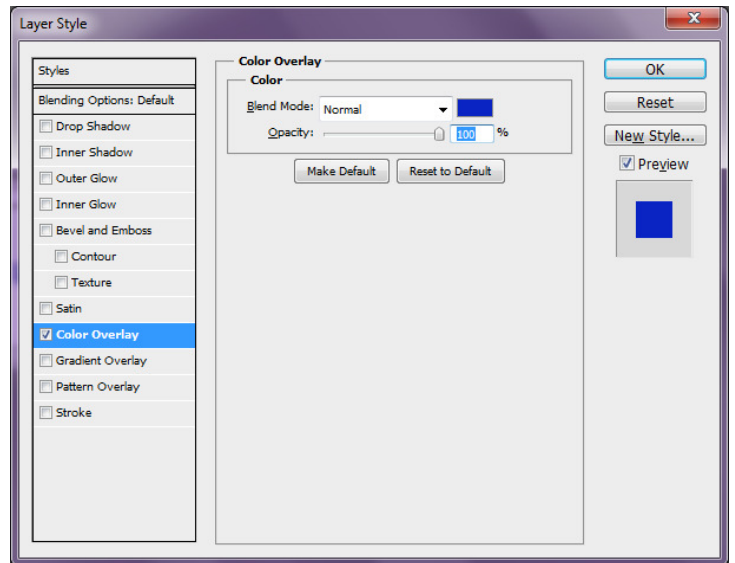
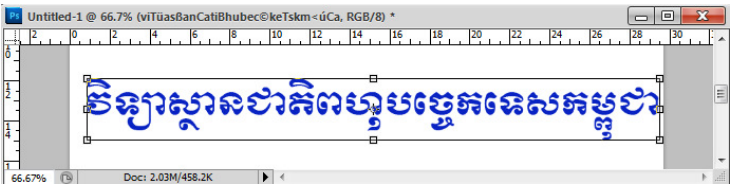
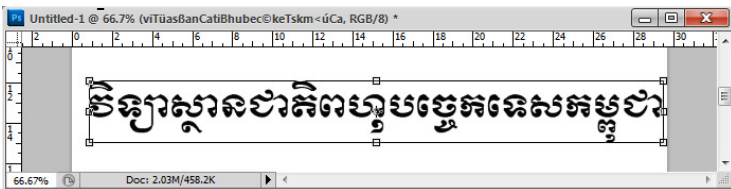
២. Inner Shadow ប្រើសំរាប់ដាក់ស្រមោលឱ្យលេចចេញតែពីតែមខាងក្នុងរួង Layer ប៉ុណ្ណោះ។

- លោកអ្នកបង្កើតថ្នាំកិច្ចការថ្មី បើករូបភាព
- ចុចលើ Layer > Layers Style > Inner Shadow ចេញថ្នាំមួយជ្រើសរើសអ្វីៗដែលយើងចង់បានរួចចុច OK



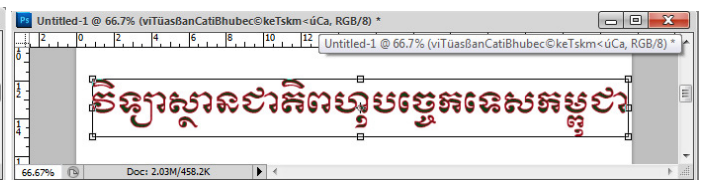
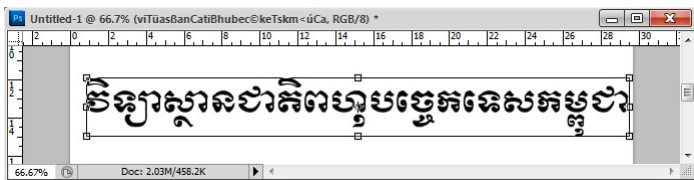
៣. Color Overlay ប្រើប្រាស់សំរាប់ដាក់ពណ៌ឱ្យ Layer ១

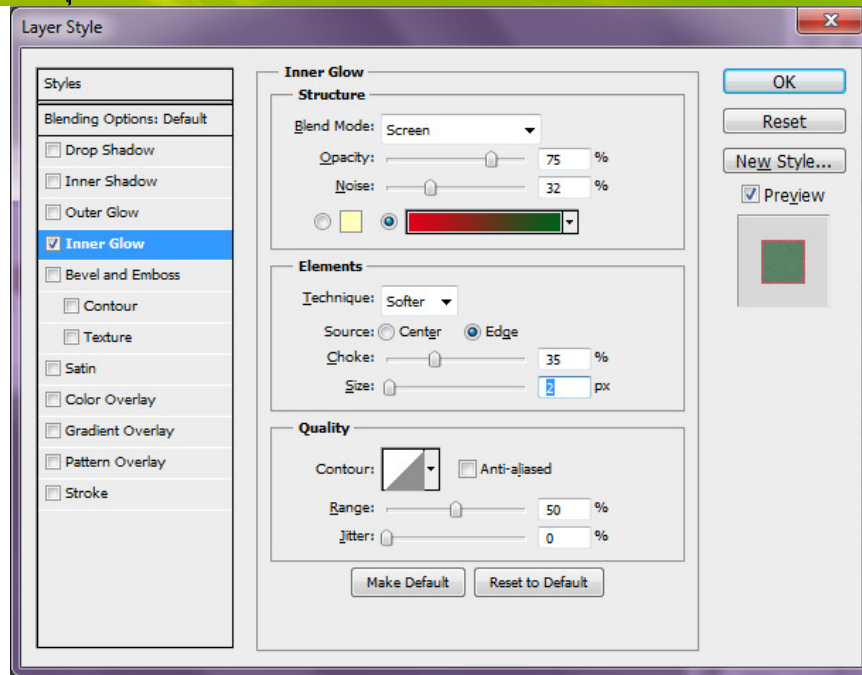
- លោកអ្នកបង្កើតថ្នាំឯកិច្ចការថ្មី បើករូបភាព
- ចុចលើ Layer > Layers Style > Color Overlay ចេញថ្នាំមួយជ្រើសរើសអ្វីៗដែលយើងចង់បានរួចចុច OK



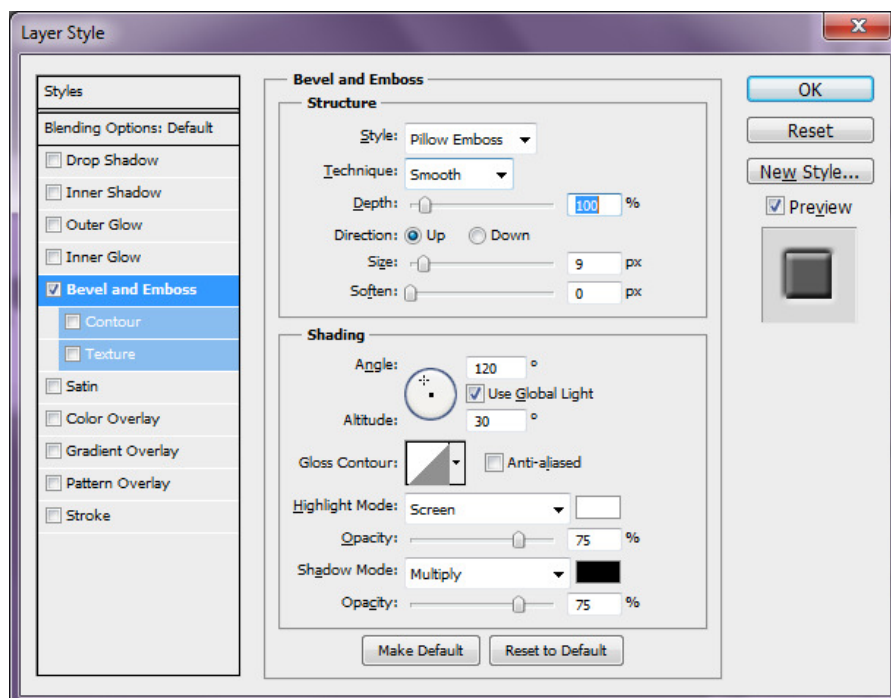
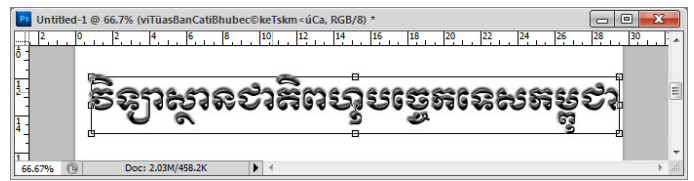
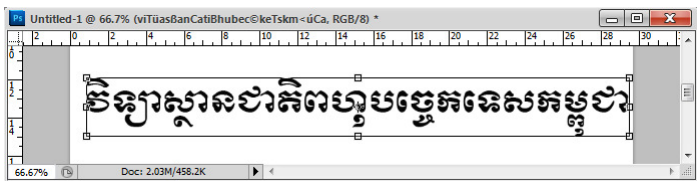
៤. Inner Glow ប្រើប្រាស់សំរាប់បន្ថែមពន្លឺសសន្លៅឱ្យភាយចេញពីគែមខាងក្នុងនៃ Layer ១

- លោកអ្នកបង្កើតថ្នាំឯកិច្ចការថ្មី បើករូបភាព
- ចុចលើ Layer > Layers Style > Inner Glow ចេញថ្នាំមួយជ្រើសរើសអ្វីៗដែលយើងចង់បានរួចចុច OK



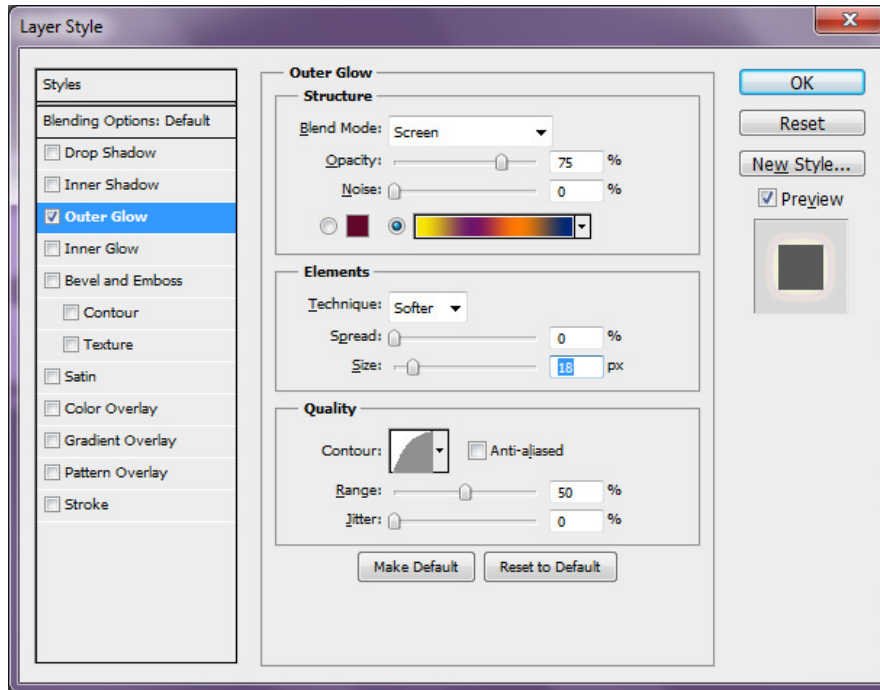
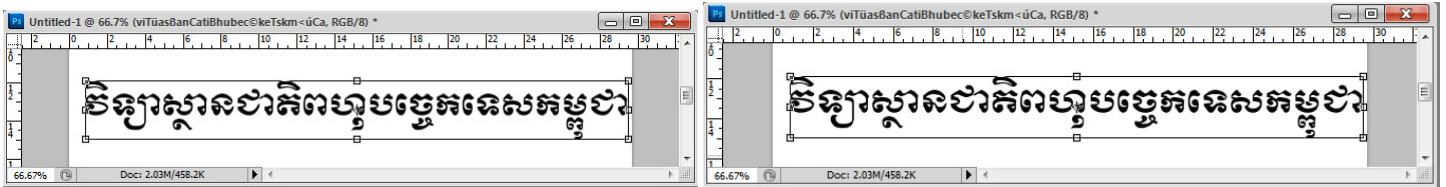


- ៥. Bevel and Emboss ប្រើប្រាស់សំរាប់បន្ថែមពន្លឺនិងស្រមោលទៅលើ Layer អោយមើលទៅមានលក្ខណៈប៉ោងឬថតចូល
 - លោកអ្នកបង្កើតផ្ទាំងកិច្ចការថ្មី បើករូបភាព
 - ចុចលើ Layer > Layers Style > Bevel and Emboss ចេញផ្ទាំងមួយជ្រើសរើសអ្វីៗដែលយើងចង់បានរួចចុច OK



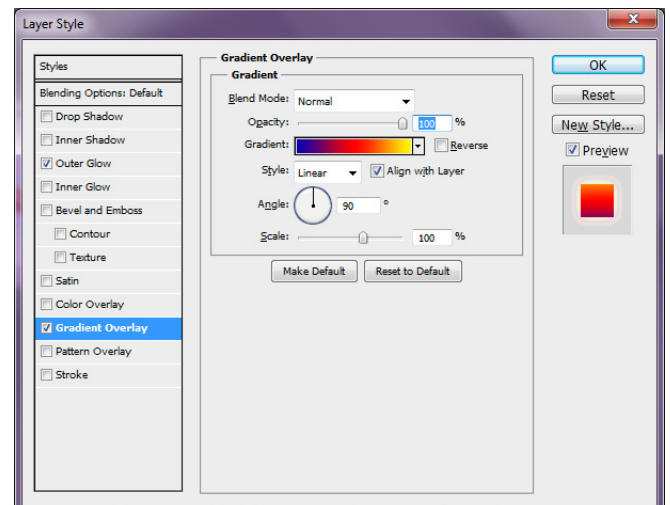
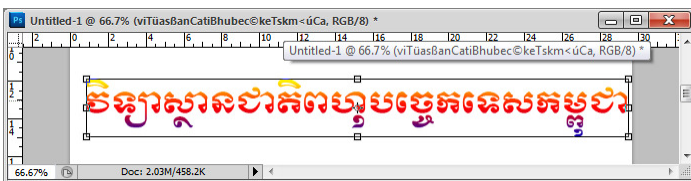
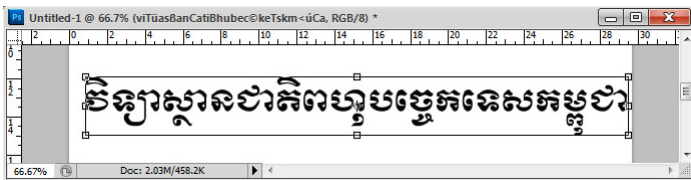
៦. Outer Glow ប្រើប្រាស់សំរាប់បន្ថែមពន្លឺសនៅឱ្យភាយចេញពីតែមខាងក្រៅនៃ Layer

- លោកអ្នកបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី បើករូបភាព
- ចុចលើ Layer > Layers Style > Outer Glow ចេញថ្នាំងមួយជ្រើសរើសអ្វីៗដែលយើងចង់បានរួចចុច OK



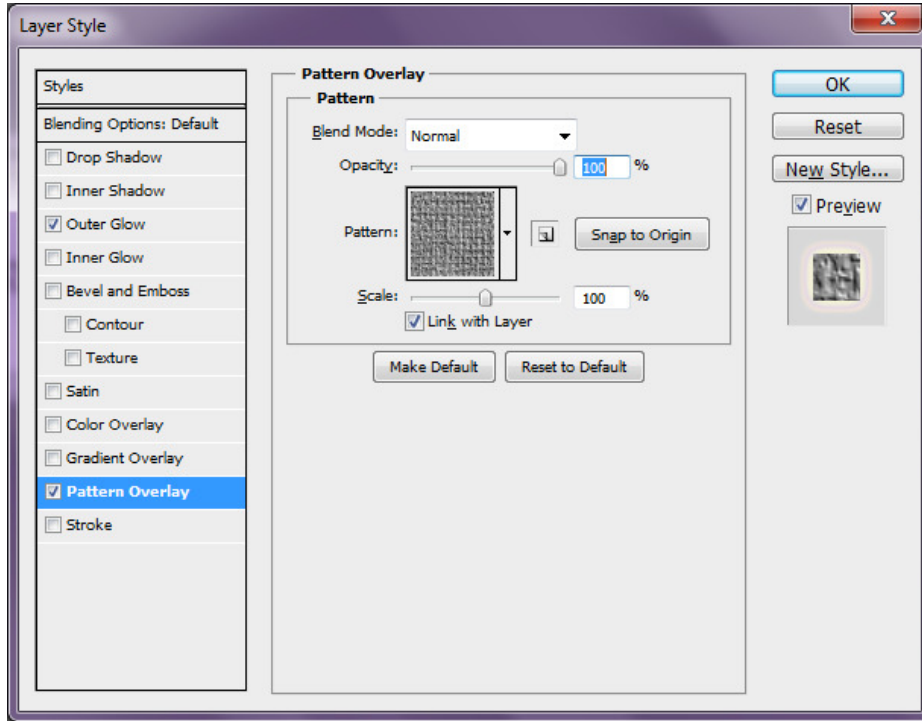
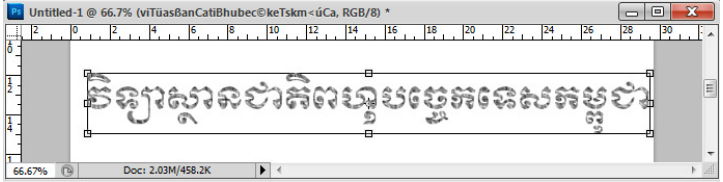
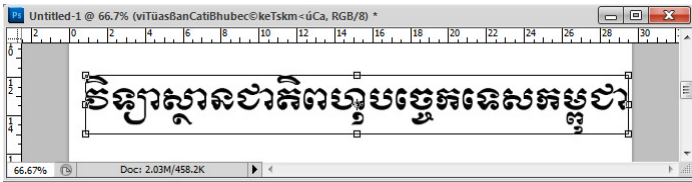
៧. Gradient Overlay ប្រើសំរាប់កំណត់ចាក់ពណ៌នៅលើ Layer ដែលមានលក្ខណៈច្រើនពណ៌លាយគ្នា។

- លោកអ្នកបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី បើករូបភាព
- ចុចលើ Layer > Layers Style > Gradient Overlay ចេញថ្នាំងមួយជ្រើសរើសអ្វីៗដែលយើងចង់បានរួចចុច OK



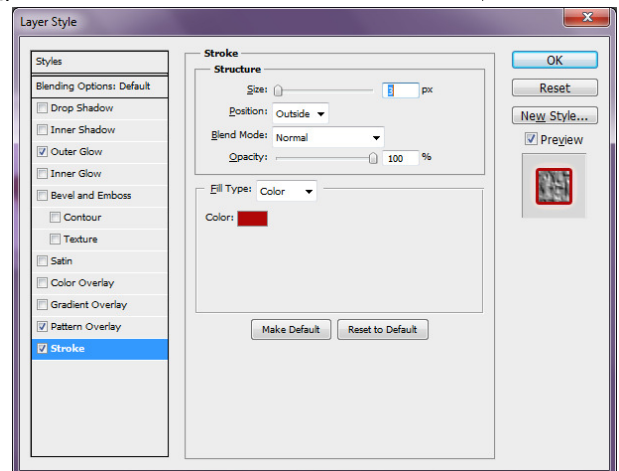
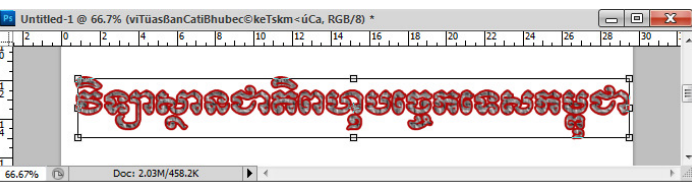
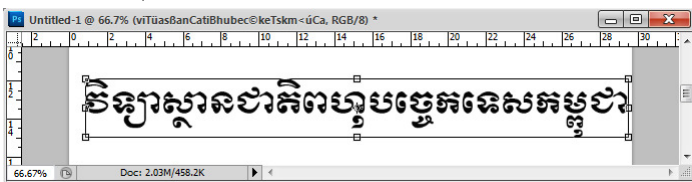
៨. Pattern Overlay ប្រើសំរាប់កំណត់ចាក់ពណ៌នៅលើ Layer ដែលមានលក្ខណៈថ្លៃពណ៌មានគំរូផ្សេងៗ។

- លោកអ្នកបង្កើតថ្នាំឯកិច្ចការថ្មី បើករូបភាព
- ចុចលើ Layer > Layers Style > Outer Glow ចេញថ្នាំមួយជ្រើសរើសអ្វីៗដែលយើងចង់បានរួចចុច OK



៩. Stroke ប្រើសំរាប់កំណត់ចាក់ពណ៌ព័ន្ធជុំវិញនៅលើ Layer ។

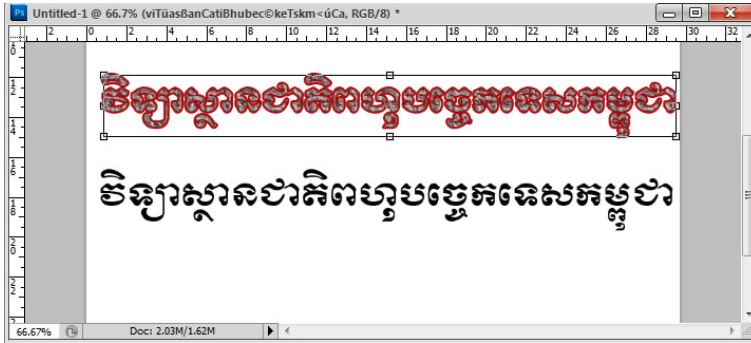
- លោកអ្នកបង្កើតថ្នាំឯកិច្ចការថ្មី បើករូបភាព
- ចុចលើ Layer > Layers Style > Outer Glow ចេញថ្នាំមួយជ្រើសរើសអ្វីៗដែលយើងចង់បានរួចចុច OK



៩. Copy and Paste Layer Style ប្រើប្រាស់សំរាប់ចម្លងតាមនូវកំរូ Style របស់ Layer ណាមួយដែលធ្វើរួច។ លោកអ្នក

មើលការអនុវត្តដូចខាងក្រោម

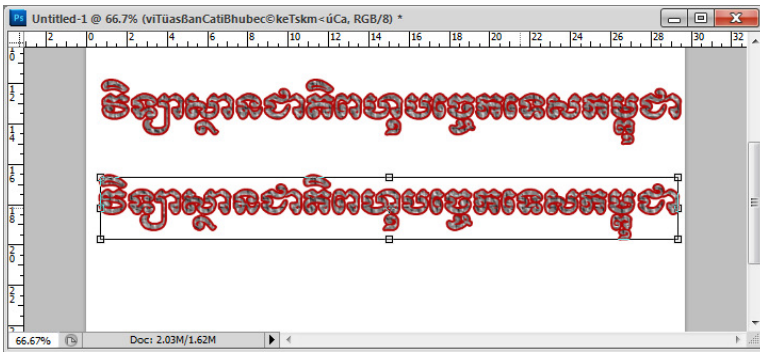
- លោកអ្នកបង្កើតថ្នាំកិច្ចការថ្មី បើករូបភាព
- ចុចលើ Layer > Layer Style > Outer Glow ចេញថ្នាំមួយជ្រើសរើសអ្វីៗដែលយើងចង់បានរួចចុច OK



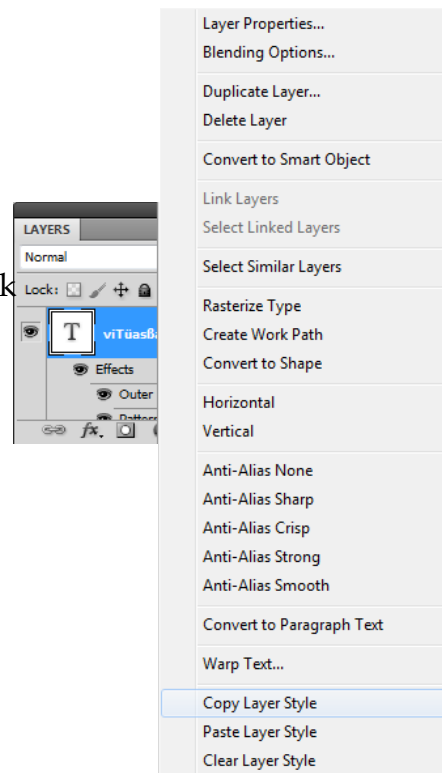
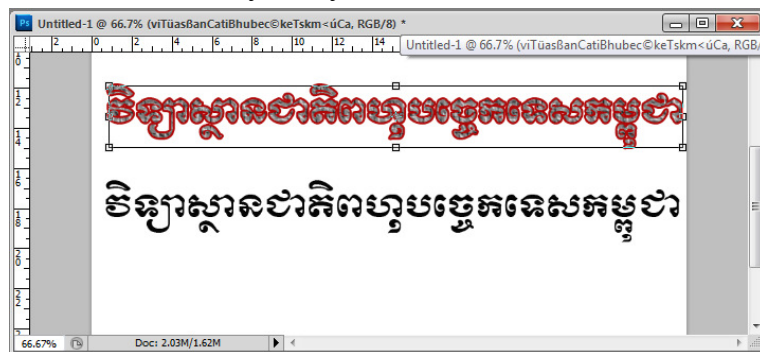
- លោកអ្នកចុចលើ Layers ដែលមានពណ៌រួចចុចលើ Layer > Layer Style > Copy Layer Style
- លោកអ្នកចុចលើ Layers អក្សរដែលមានពណ៌ខ្មៅរួចចុចលើ Layer > Layer Style > Paste Layer Style
- លោកអ្នកមានវិធីមួយទៀតសំរាប់ធ្វើការ Copy Layer

Style and Paste Layer Style ។

- លោកអ្នក Right Click > Copy Layer Style



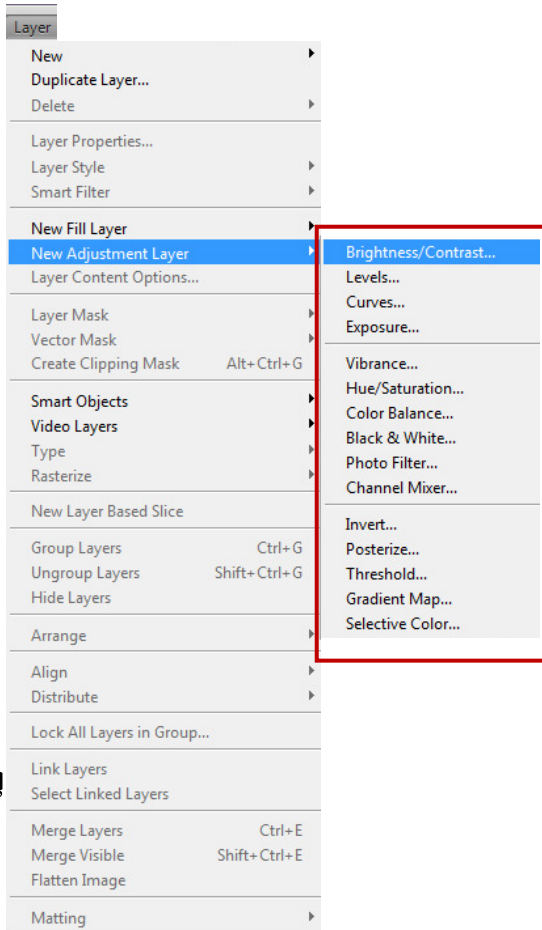
- លោកអ្នកចុចនៅលើ Layer អក្សរពណ៌ខ្មៅរួចចុច Right Click Paste Layer Style



II. របៀបដាក់ពណ៌ដោយ Adjustment Layer

នៅក្នុងចំនុចនេះយើងបានសិក្សាអំពីការផ្លាស់ប្តូរ Layer ដែលដូចនៅក្នុង Image > Adjustment ដែរ។

- លោកអ្នកបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី បើករូបភាព
- ចុចលើ Layer > New Adjustment Layer



យើងចុច Layer > New Adjustmetn>

Hue/Saturation..... ចេញថ្នាំងមួយ

យើងចុច Cancel or OK ក៏បានហើយវាចេញ

ថ្នាំងមួយទៀត



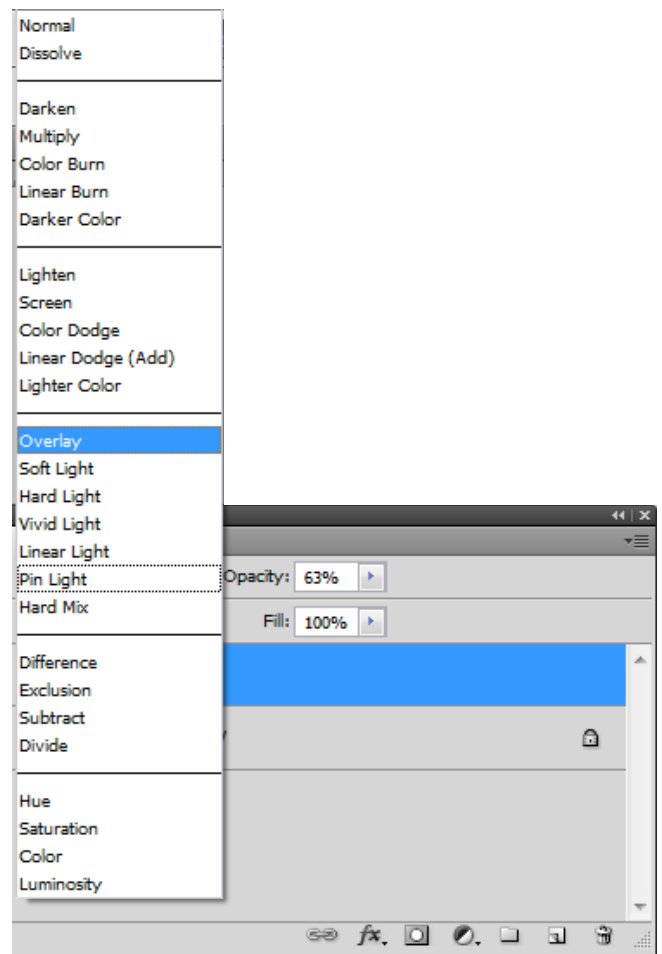
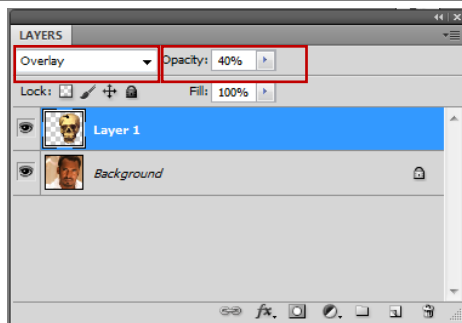
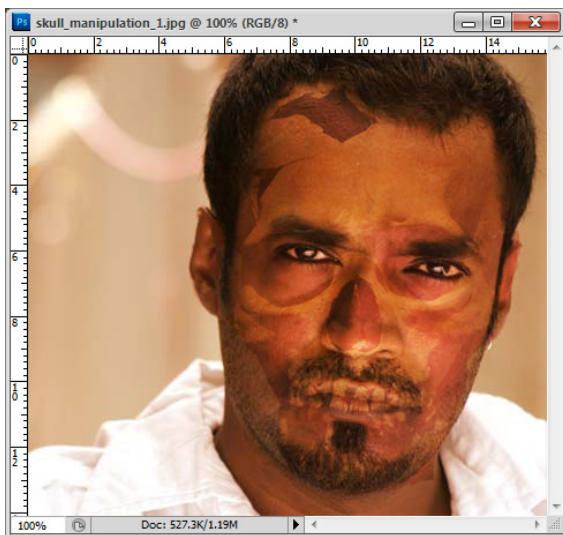
_បន្ទាត់មកលោកអ្នកឃើញរូបភាពប្រែប្រួលដូចខាងក្រោម



III. យល់ដឹងអំពី Blend Layer

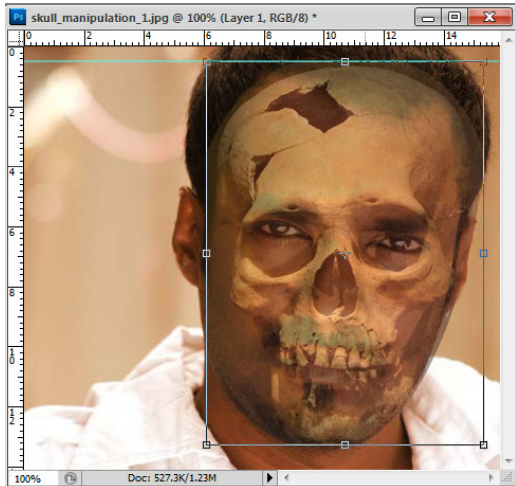
Blend Layer គឺជាបច្ចេកទេសដែលល្អប្រើសំរាប់បន្ស៊ីស្រទាប់ជាច្រើនចូលគ្នាដែលធ្វើឱ្យរូបភាពរបស់យើងកាន់តែស្អាត ហើយស៊ីគ្នាពីស្រទាប់មួយទៅស្រទាប់មួយទៅស្រទាប់ផ្សេងទៀត។

_សូមមើលឧទាហរណ៍ខាងក្រោម

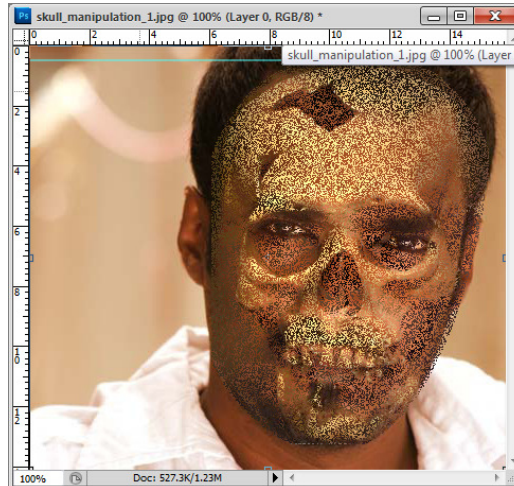


លោកអ្នកសូមមើលរូបខាងក្រោមនេះគឺជារូបភាពគំរូរបស់ប្រភេទ Blending ៧មួយ។

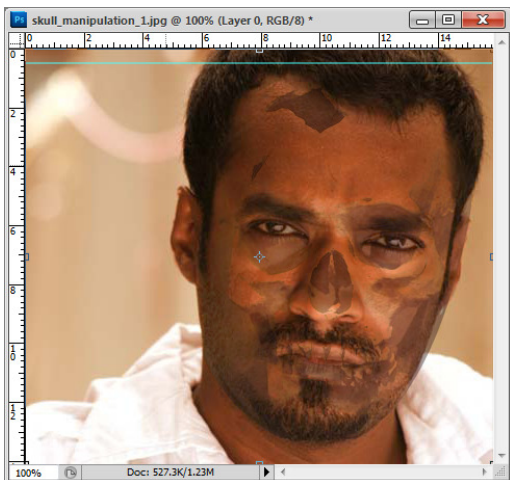
- Normal



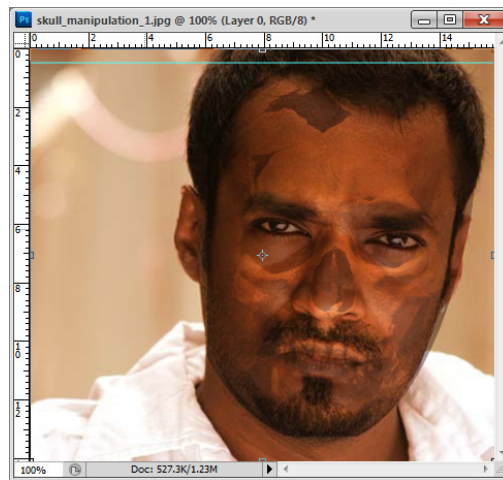
- Dissolve



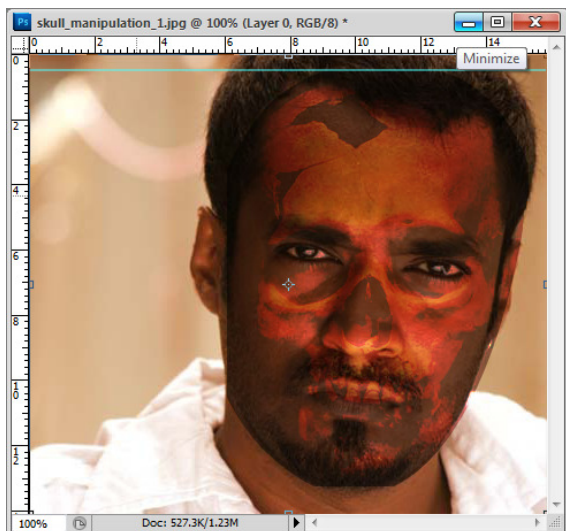
- Darken



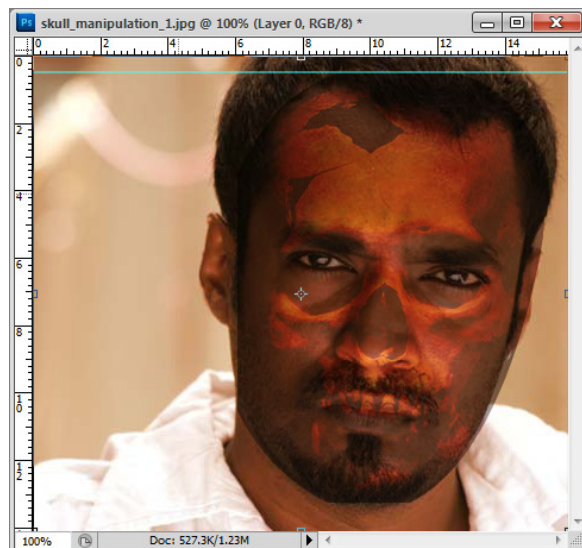
- Multiply



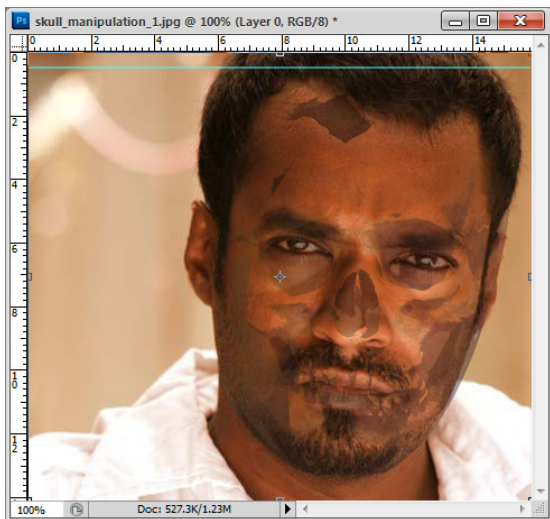
- Color Burn



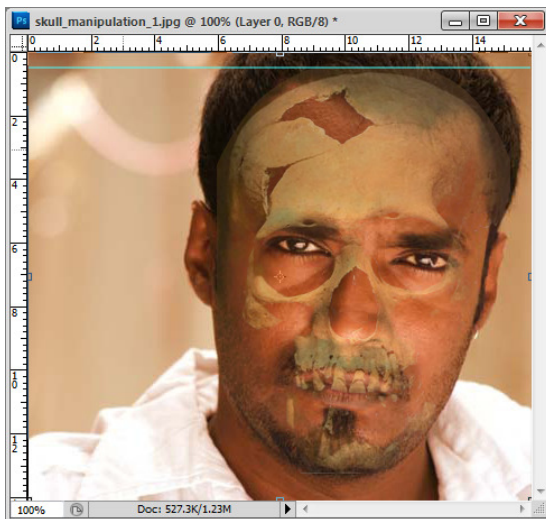
-Linear Burn



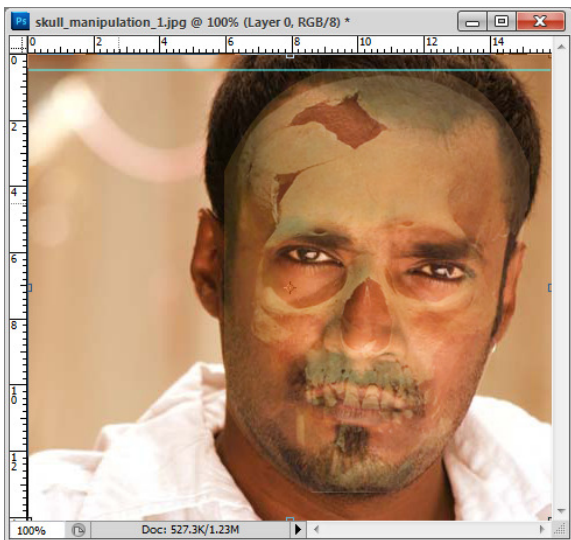
- Darket Color



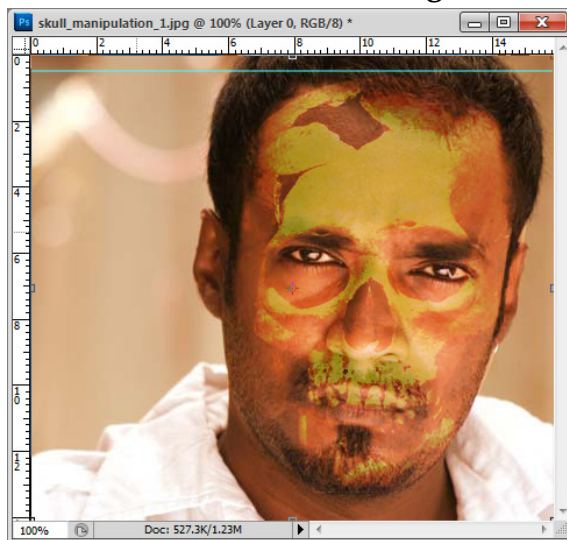
- Lighten



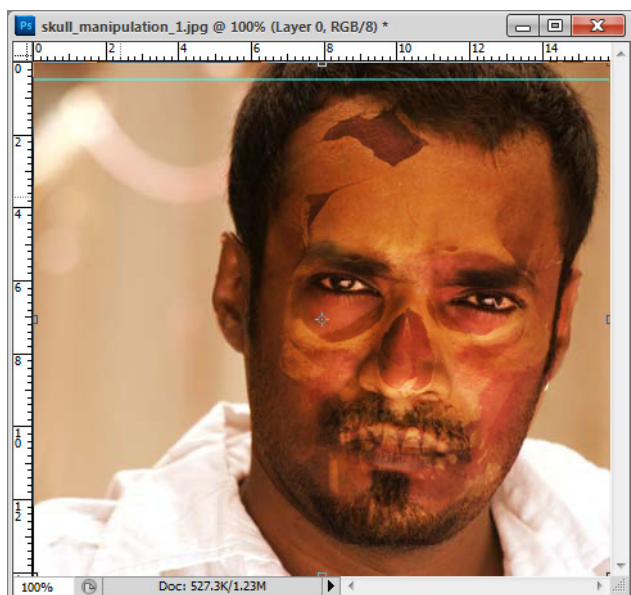
- Screen



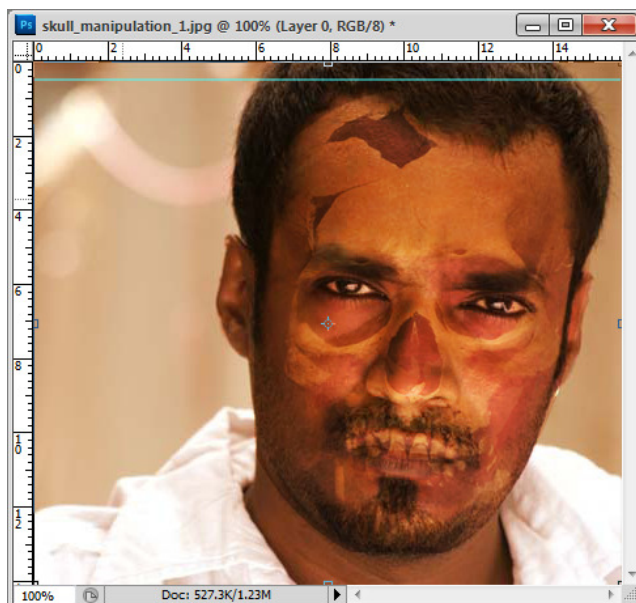
- Color Dodge



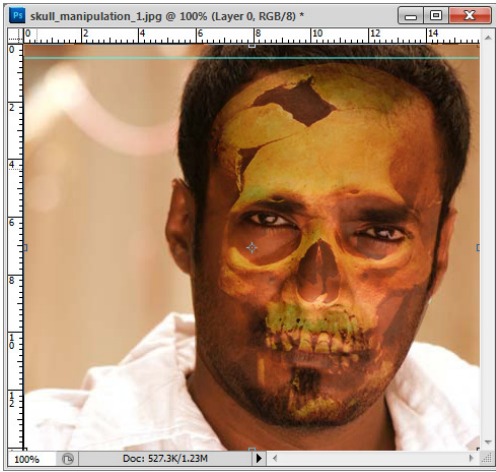
-Overlay



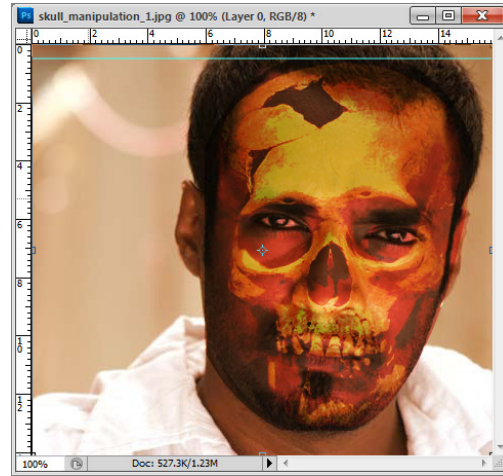
-Soft Light



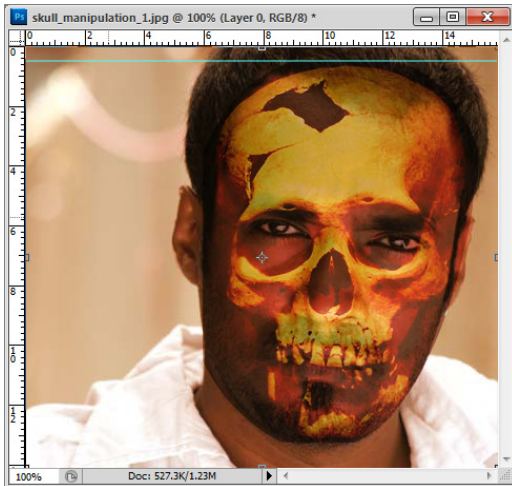
-Hard Light



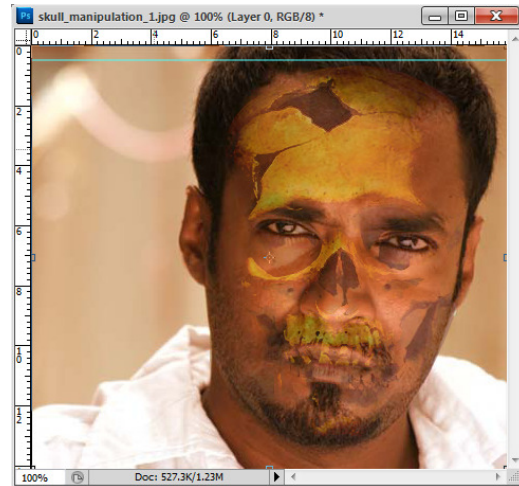
-Vivid Light



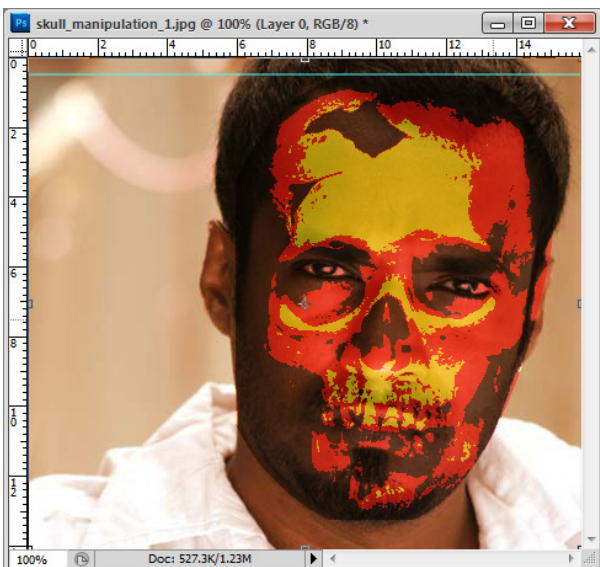
-Linear Light



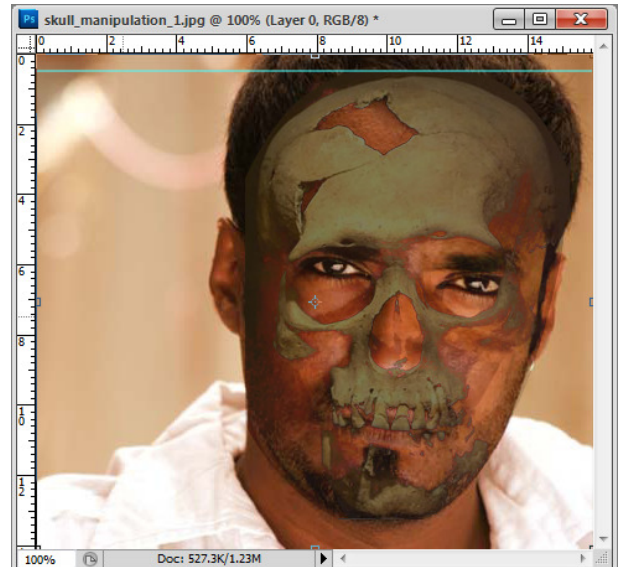
- Pin Light



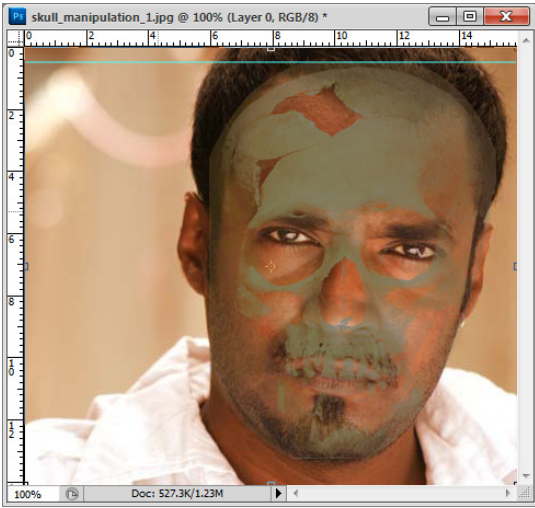
-Mard Mix



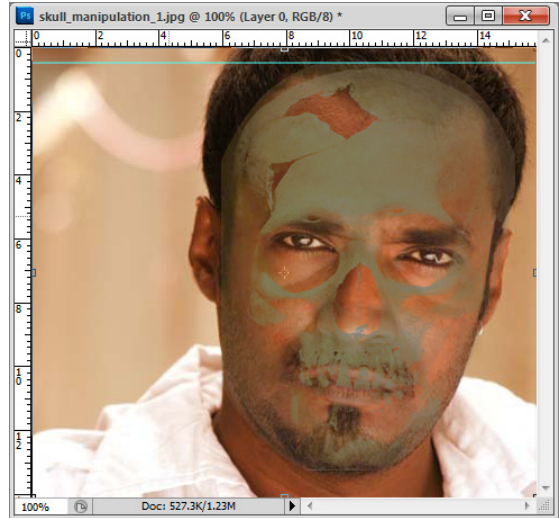
- Difference



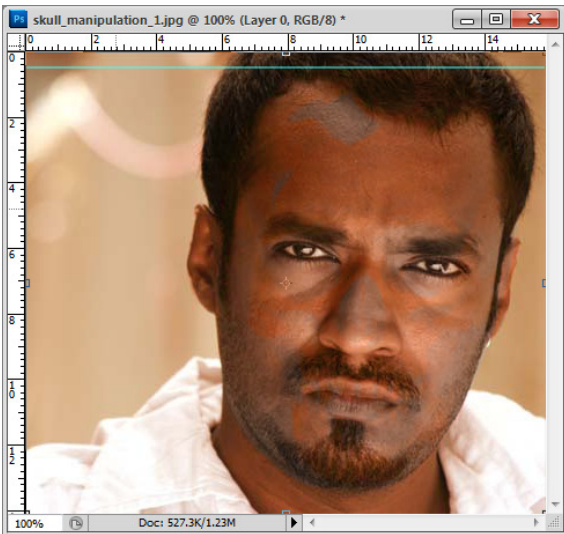
-Exclusive



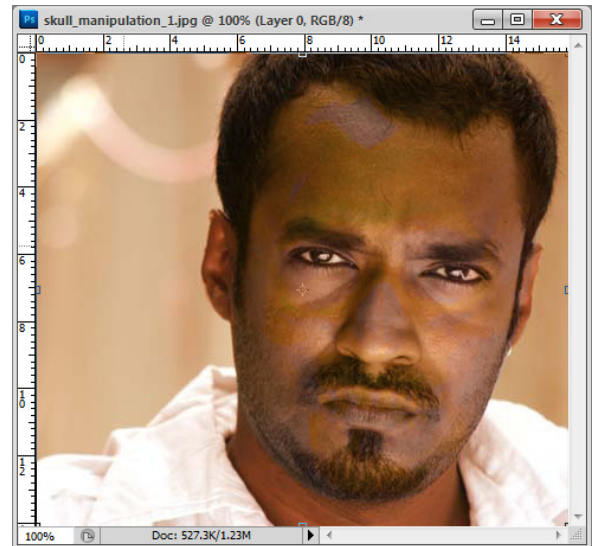
-Hue



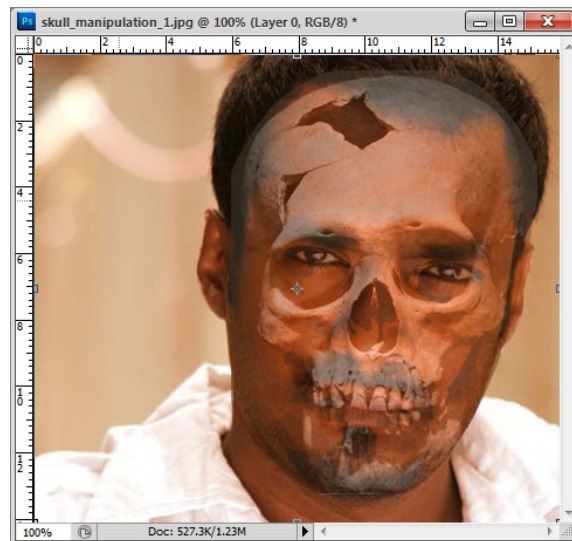
-Saturation



-Color



-Luminosity



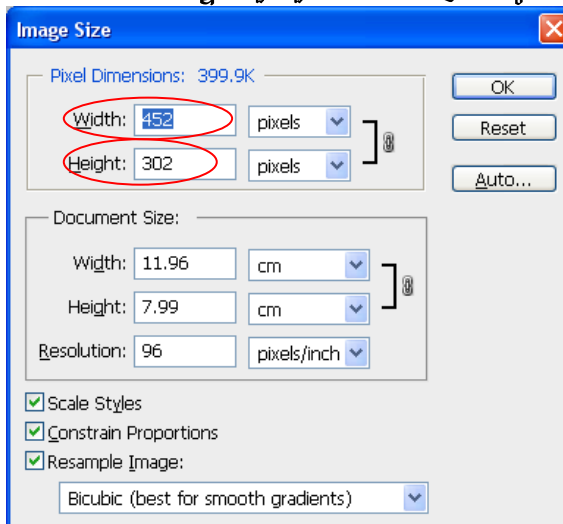
លំហាត់ដែលទាក់ទង Image, Paint Bucket Tool, Filter, Erase Tool,

(ការធ្វើឱ្យមានខ្យល់បក់)

១. បើករូបភាពដូចខាងក្រោម:

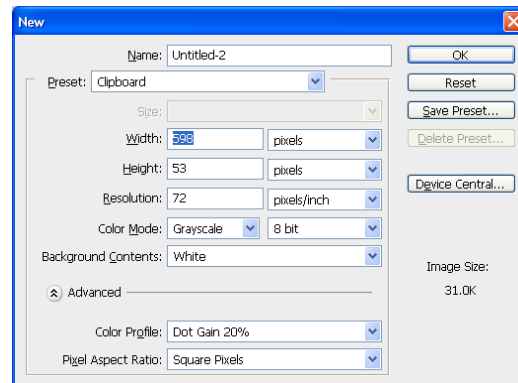


២. ចុចលើពាក្យ Image > Image Size ចេញផ្ទាំងមួយរួចយើងមើលប្រវែងដូចខាងក្រោម

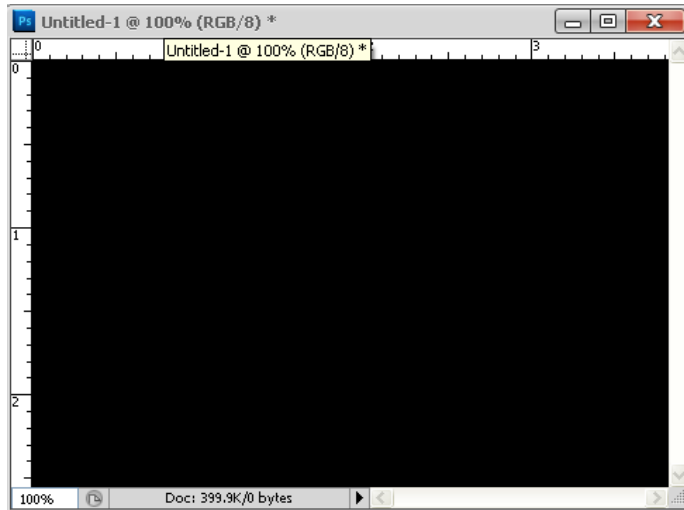
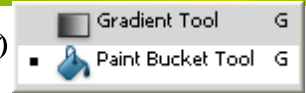


៣. File > New (Ctrl + N) ចេញផ្ទាំងមួយរួចដូរលេខ

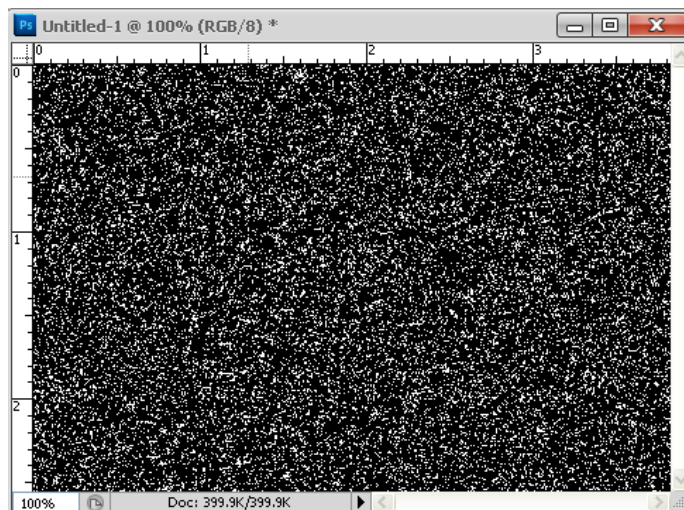
នៅកន្លែង Width : 452 Pixels, Height:302 Pixels > OK



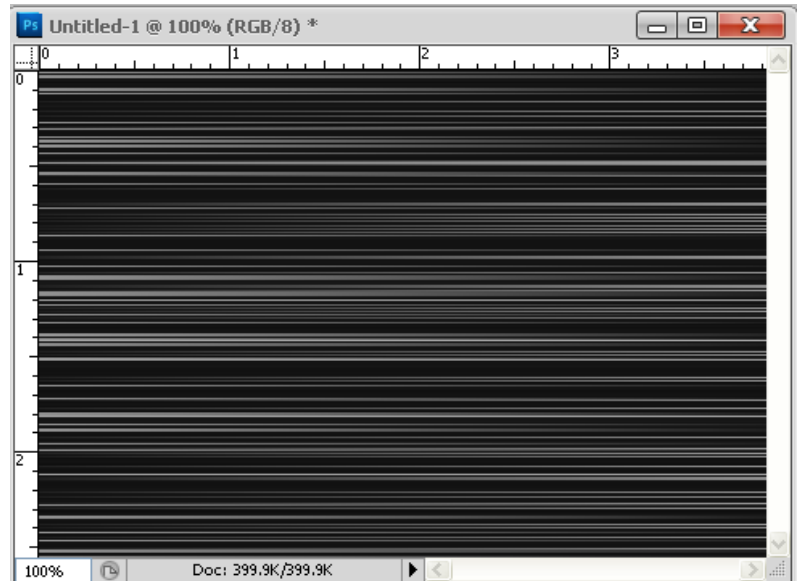
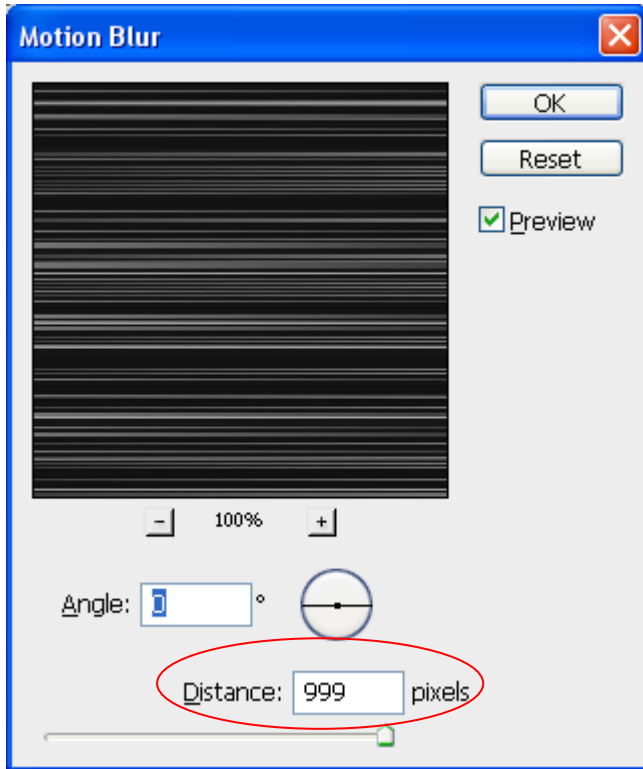
៤. យកចុបករណ៍ Paint Bucket Tool ហើយជ្រើសរើសយកពណ៌ខ្មៅសុទ្ធ(D = ពណ៌ខ្មៅ, X= ពណ៌ស)



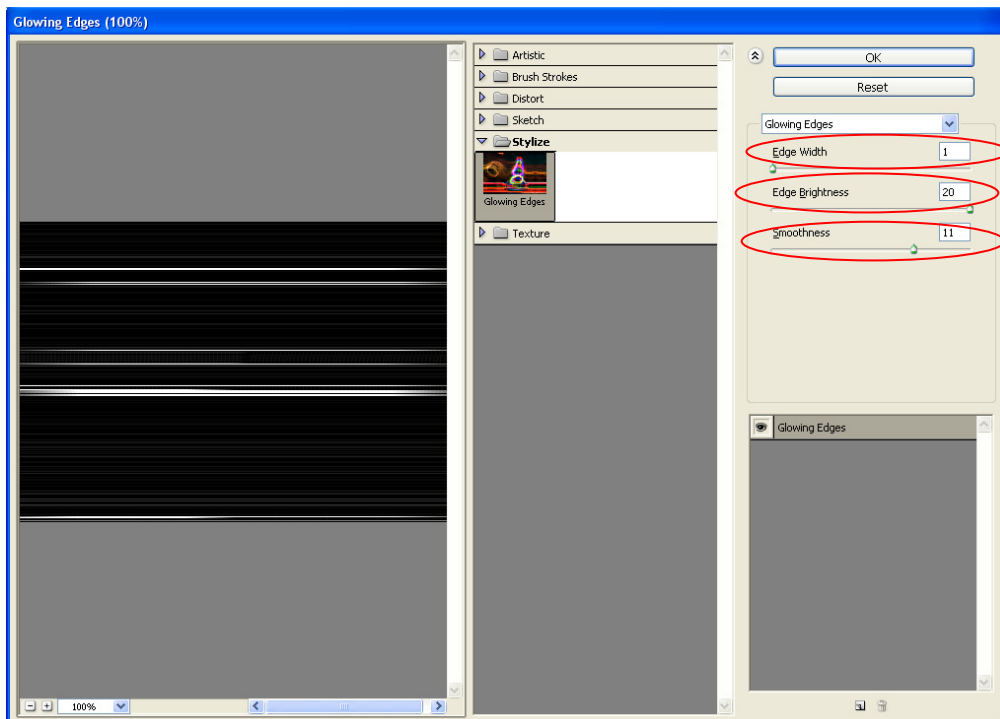
៥. ចុចលើពាក្យ Filter > Pixilate > Mezzotint ចេញផ្ទាំងមួយនៅកន្លែង Type យកពាក្យ Fine Dots > OK

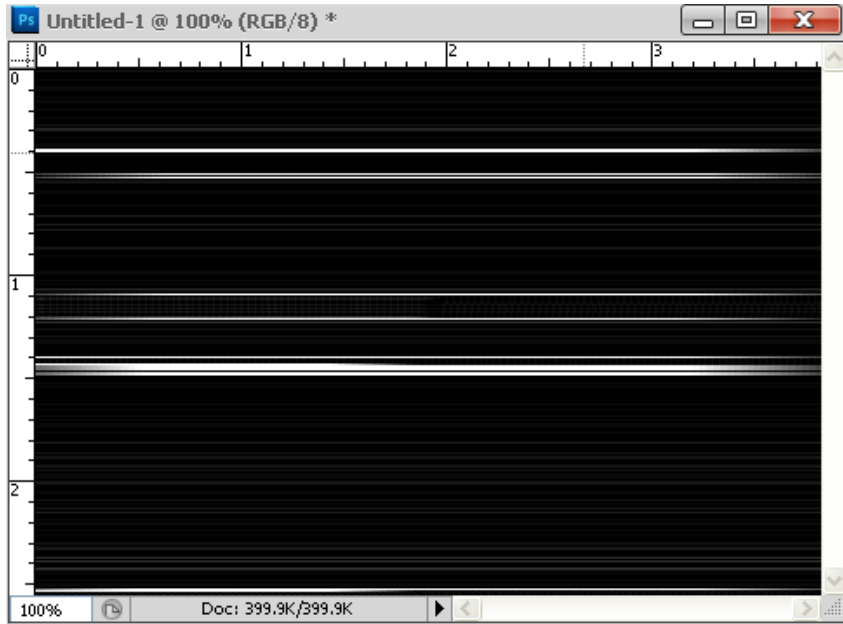


៦. ចុចលើពាក្យ Filter > Blur > Motion Blur ចេញផ្ទាំងមួយនៅកន្លែង Angle = 0°, Distance = 999 Pixels > OK



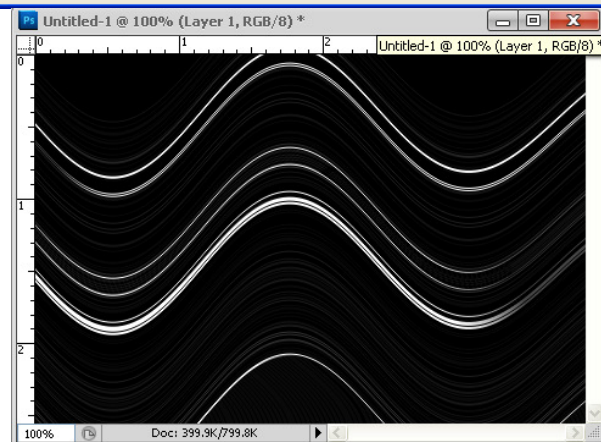
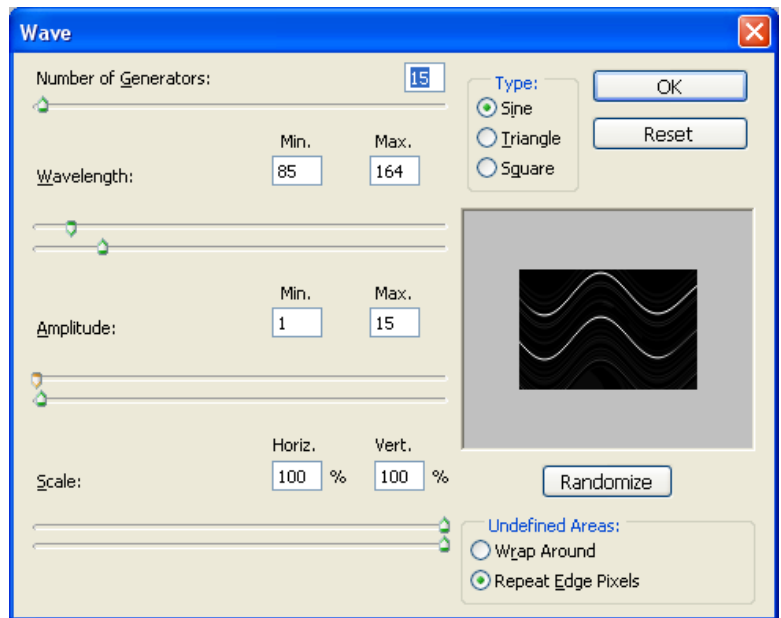
៧. ចុចនៅលើពាក្យ Filter > Stylize > Glowing Edges. (Edge Width = 1 , Edge Brightness = 20, Smoothness = 11) > OK > (Ctrl + J)



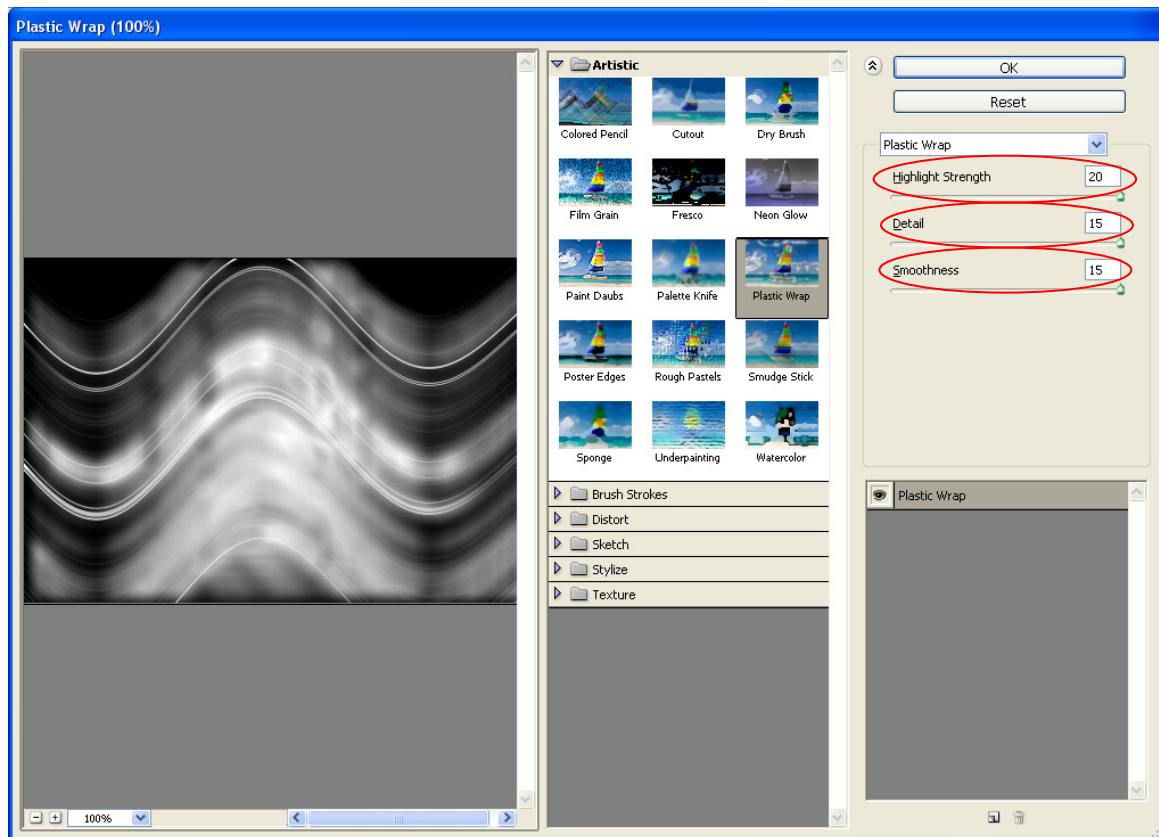


៧. ចុចលើ Filter > Distort > Wave ចេញផ្ទាំងមួយ

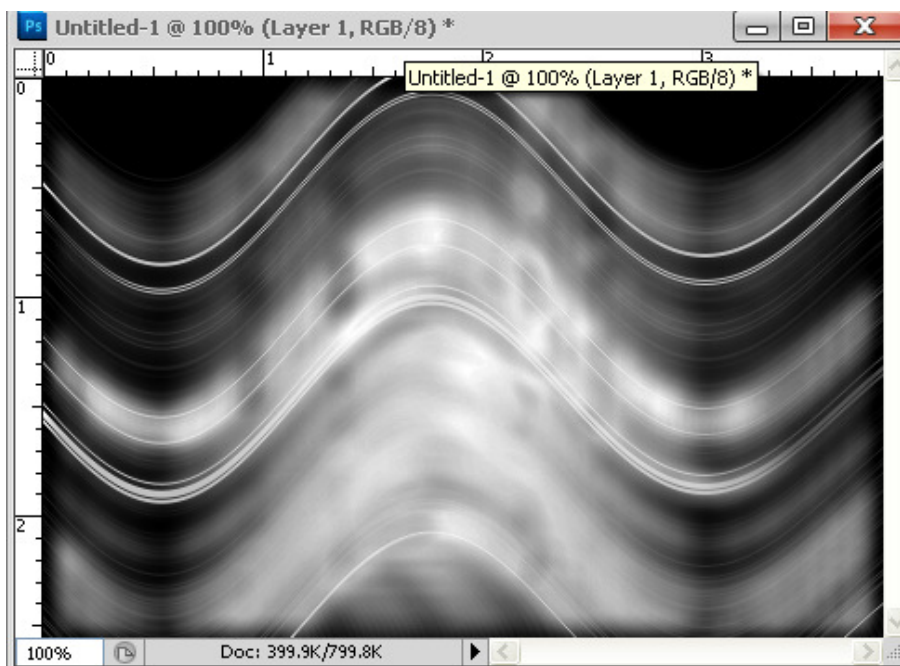
- Number of Generators = 15
- Wavelength {
 - Min = 85
 - Max = 164
- Amplitude {
 - Min = 1
 - Max = 15
- Scale {
 - Horiz = 100%
 - Vert = 100%
- Select OK ចេញផ្ទាំងមួយ



៨. ចុចនៅលើ Filter > Artistic > Plastic Wrap ចេញផ្ទាំងមួយ

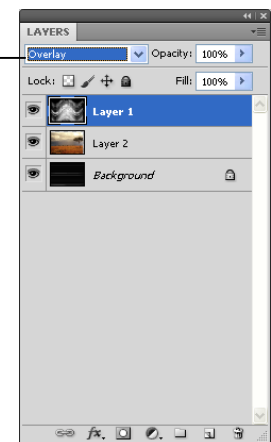
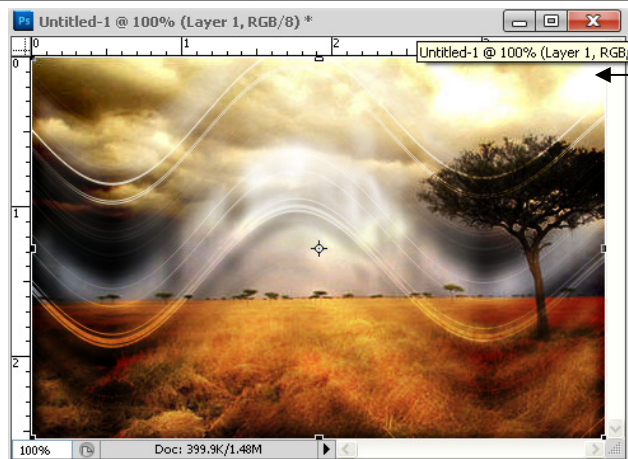
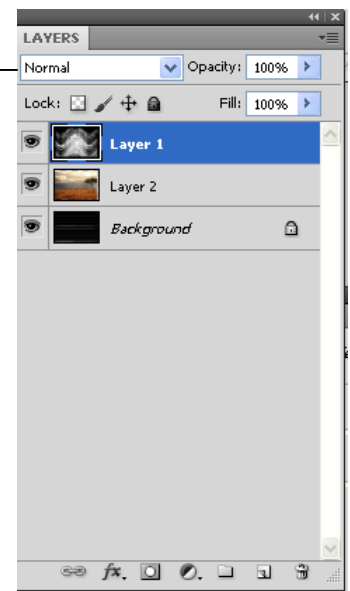
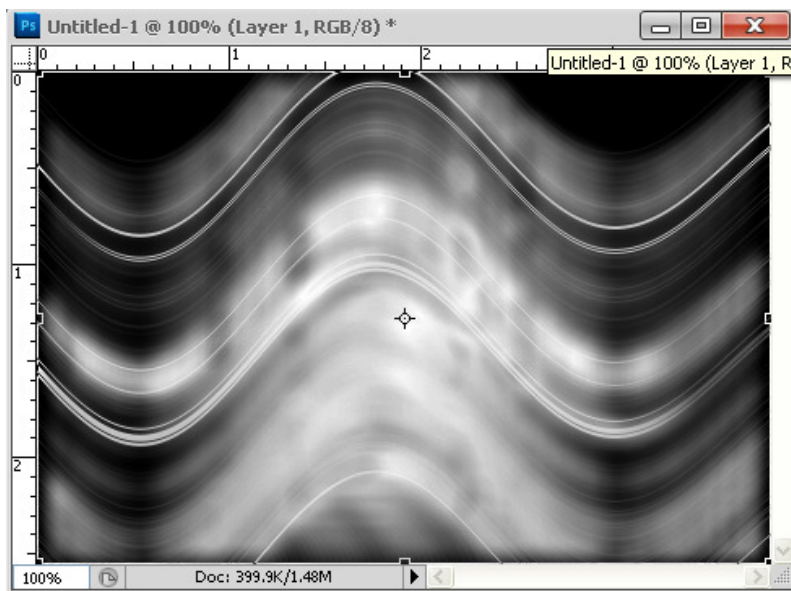
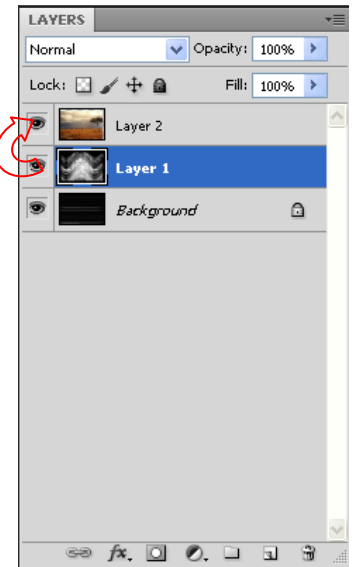


- Highlight Strength = 20
- Detail = 15
- Smoothness = 12
- Select OK



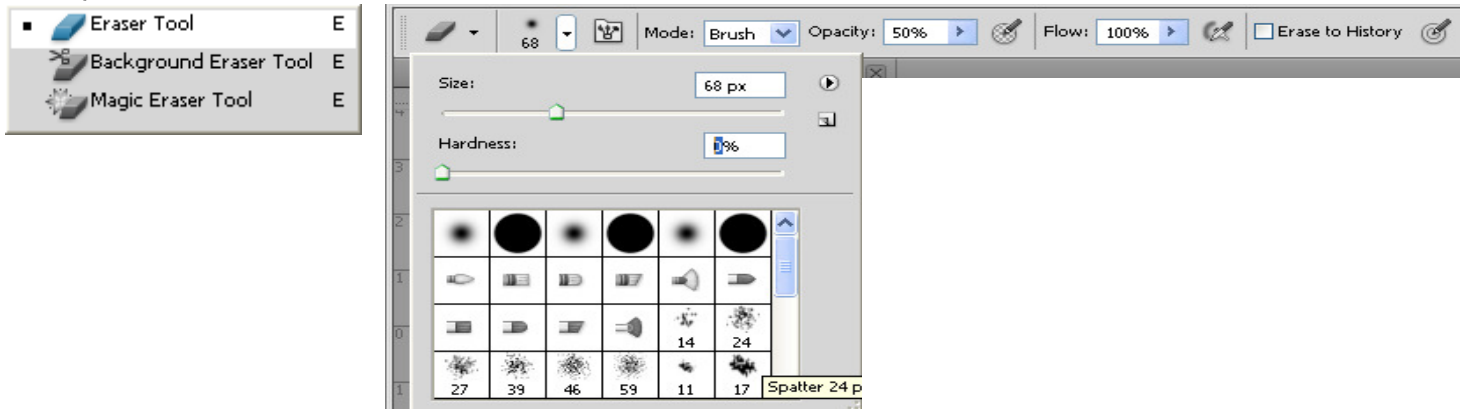
យើងនាញ់រូបភាពមកដាក់នៅលើផ្ទាំងក្រដាសដែលយើងកំពុងតែធ្វើហើយនៅកន្លែង Layers ត្រូវដូរ Layer 1 នៅលើ Layer 2 នៅកន្លែង

Normal ត្រូវដូរយកពាក្យ Overlay



៩. យកឧបករណ៍ Erase Tool មកគូសនៅលើខ្យល់កំពុងបក់នៅចំដើមឈើហើយនៅកន្លែង Tool Option Bar យើងត្រូវជ្រើសរើសដូច

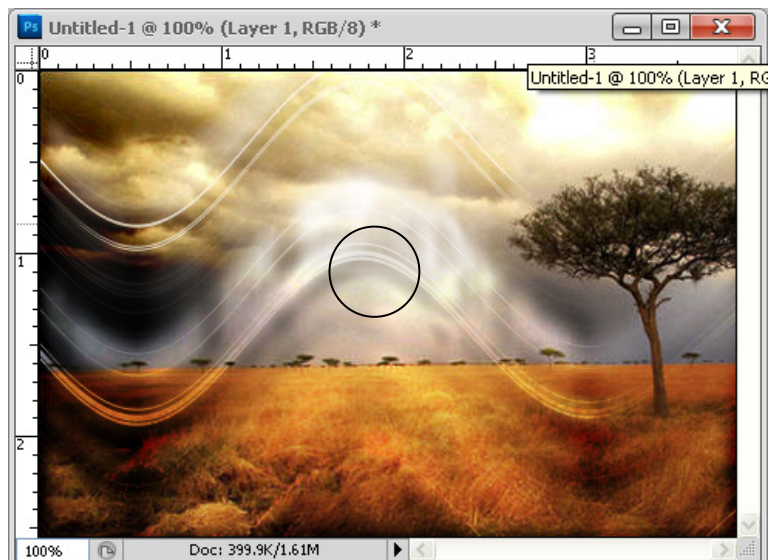
ខាងក្រោម: Hardness = 0%, Opacity = 50%



មិនទាន់គូស



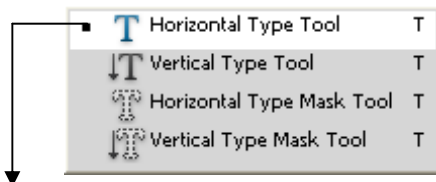
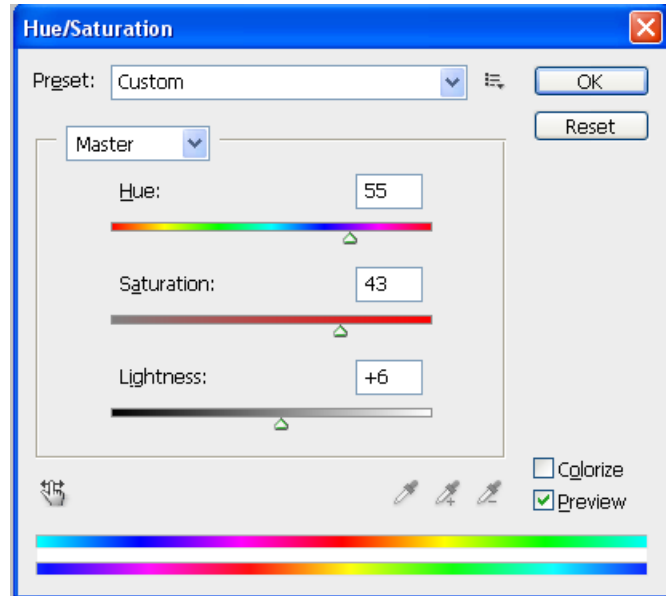
គូសរួចហើយ



១០. ចុចនៅលើ Image > Adjustments > Hue / Saturation ចេញផ្ទាំងមួយ

- Hue = 55
- Saturation = 43
- Lightness = +6
- Select OK

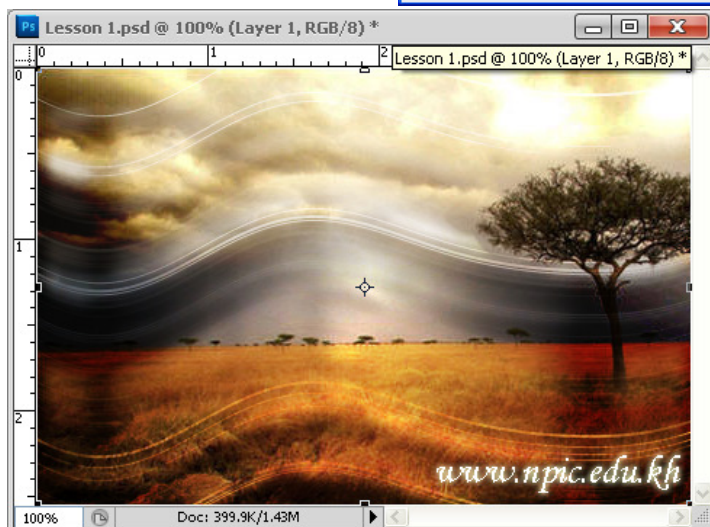
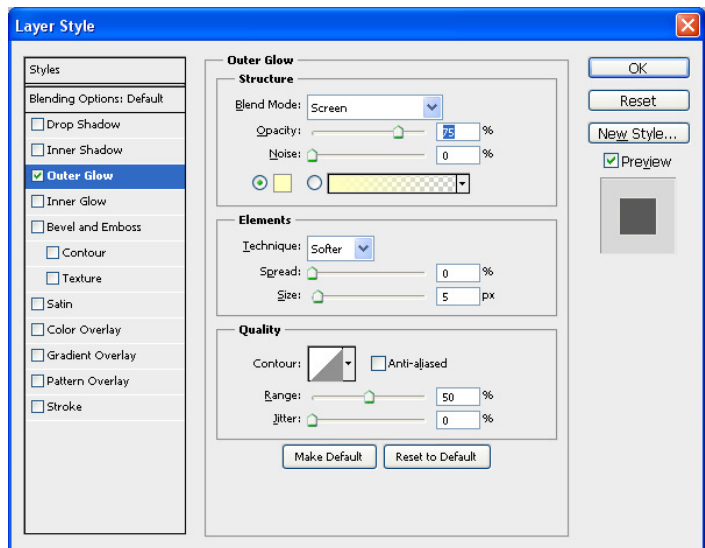
មានន័យថាគឺយើងដាក់ពណ៌នៃរូបខ្យល់បក់ឱ្យវាចូលទៅក្នុងរូបភាព



១១. យកឧបករណ៍ Horizontal Type Tool (T) មកសរសេរលើយើងដាក់អក្សរនោះពណ៌សរួចយើងចូលតាម Layer > Layer Stylize >

Outer Glow... រួចចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម

រួច OK



មេរៀនទី៦:

សារៈសំខាន់នៃការគូររូបនៅលើឧបករណ៍

- I. យល់ដឹងអំពីការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍នៅលើ Shape និង របៀបដាក់ពណ៌ ឬរូបភាពនៅក្នុង Shape
- II. យល់ដឹងអំពី Path និង 3D

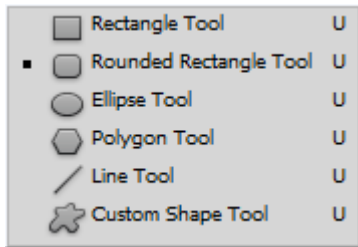


I. យល់ដឹងអំពីការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍នៅលើ Shape និង របៀបដាក់ពណ៌ ឬរូបភាពនៅក្នុង Shape

នៅក្នុងកម្មវិធី Photoshop គេសង្កេតឃើញថាឧបករណ៍សំរាប់ប្រើជាមួយនឹង Vector មិនសូវមានច្រើននោះទេព្រោះតែជំនាញរបស់កម្មវិធីនេះគឺធ្វើការជាមួយនឹង Digital Image ។

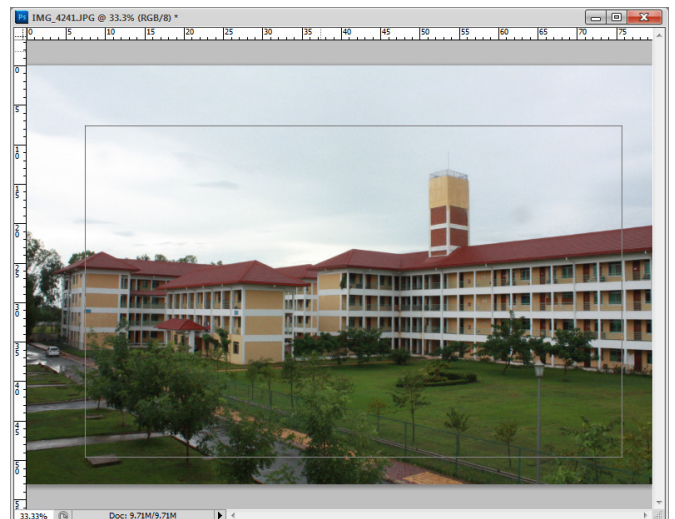
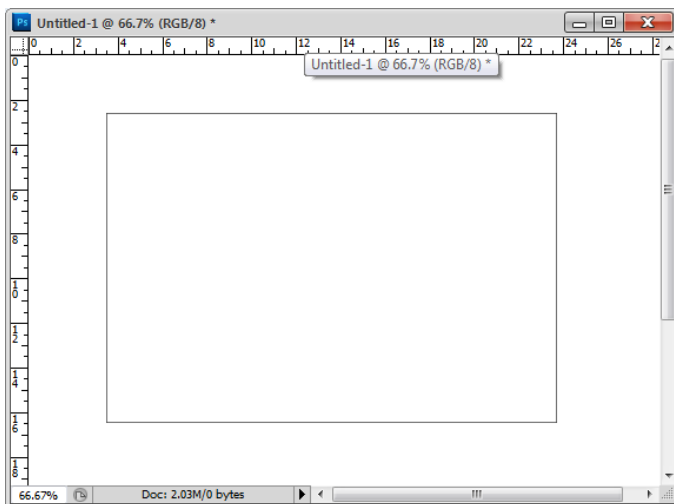
១. ឧបករណ៍សំរាប់គូររូបជាពណ៌ផ្សេងៗ

ដើម្បីគូររូបជាពណ៌ផ្សេងៗលោកអ្នកអាចជ្រើសរើសរាងដែលមានស្រាប់នៅក្នុង Tool Box ខាងក្រោមនេះគឺជាឧបករណ៍សំរាប់គូររូបរាងជាពណ៌ផ្សេងៗ។



- Rectangle Tool: ប្រើសំរាប់គូររូបជាពណ៌៤ជ្រុង

លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្មីកិច្ចការថ្មី



លោកអ្នកក្រឡេកមើល Option Bar មានលក្ខណៈដូចខាងក្រោម



A B C

A. Shape Layer ប្រើសំរាប់ចាក់ពណ៌លើថ្លៃអ្វីមួយដែលយើងបានគូស។

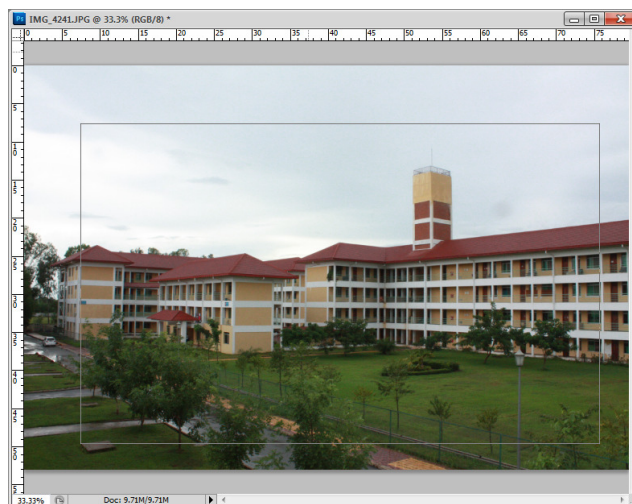
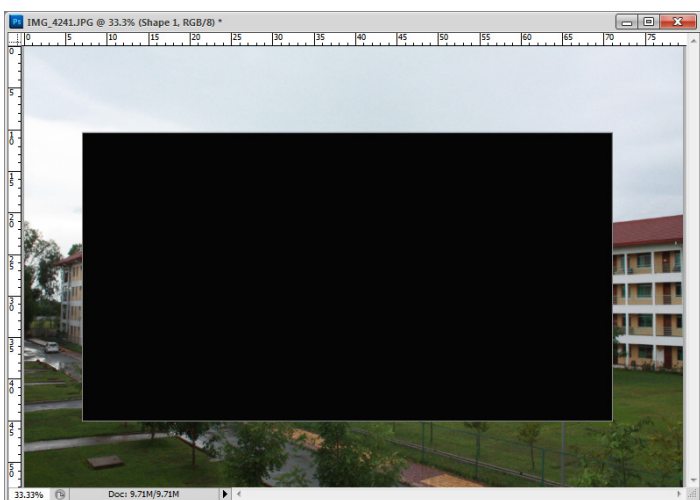
B. Paths ប្រើសំរាប់ Select នៃផ្ទាំងកិច្ចការប្តូររូបភាព យើងត្រូវចុចនៅលើ Keyboard (Ctrl + Enter) ដើម្បីឱ្យមាន Select រួចយើងចាប់នាព្យមកដាក់នៅកន្លែងដែលយើងចង់បាន។

C. Fill Pixest ប្រើសំរាប់ចាក់ពណ៌លើថ្លៃអ្វីមួយដែលវាមានស្រាប់។

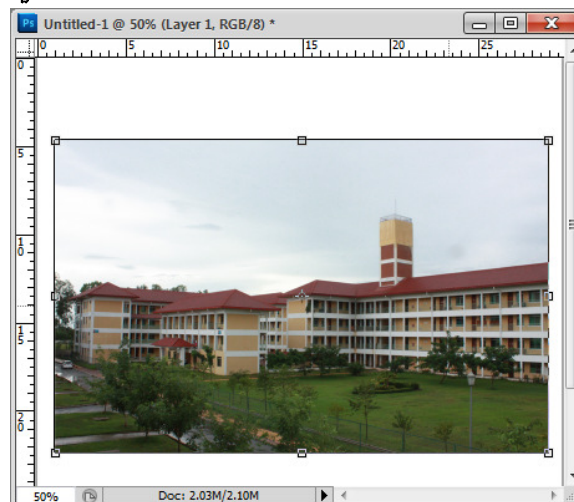
សូមមើលឧទាហរណ៍ដូចខាងក្រោម:

Shape Layer ប្រើសំរាប់ចាក់ពណ៌លើថ្លៃអ្វីមួយដែលយើងបានគូស

Paths ប្រើសំរាប់ Select នៃផ្ទាំងកិច្ចការប្តូររូបភាព

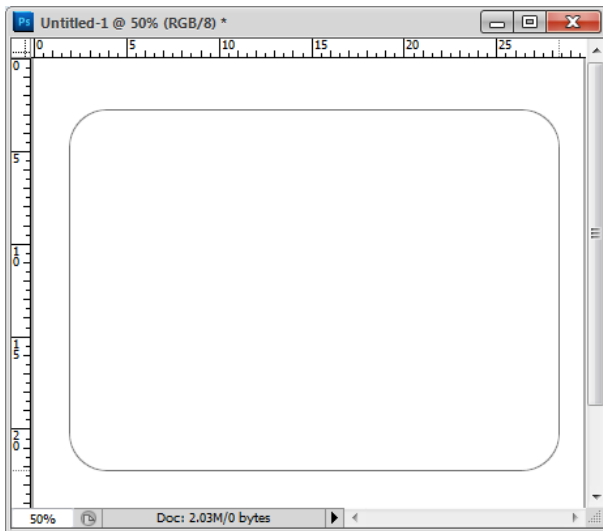


យើងត្រូវចុចនៅលើ Keyboard (Ctrl + Enter) ដើម្បីឱ្យមាន Select រួចយើងចាប់នាព្យមកដាក់នៅកន្លែងដែលយើងចង់បាន។

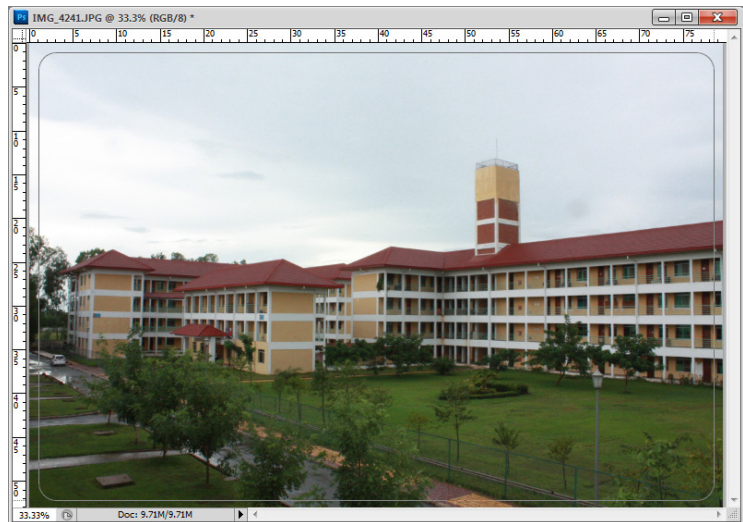
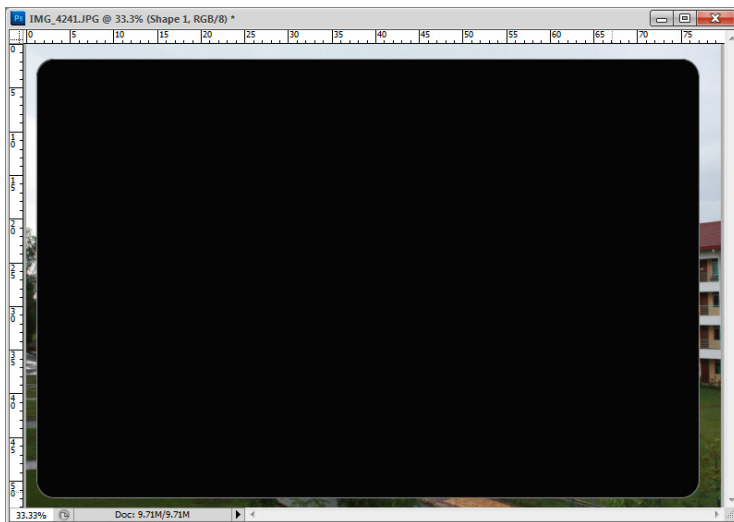


- Rounded Rectangle Tool: ប្រើសំរាប់គូររូបជាមុខង្រង់តែតែម្យ៉ាងមូល

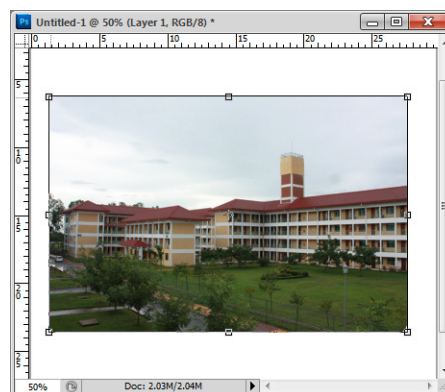
- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្មីឯកិច្ចការថ្មី



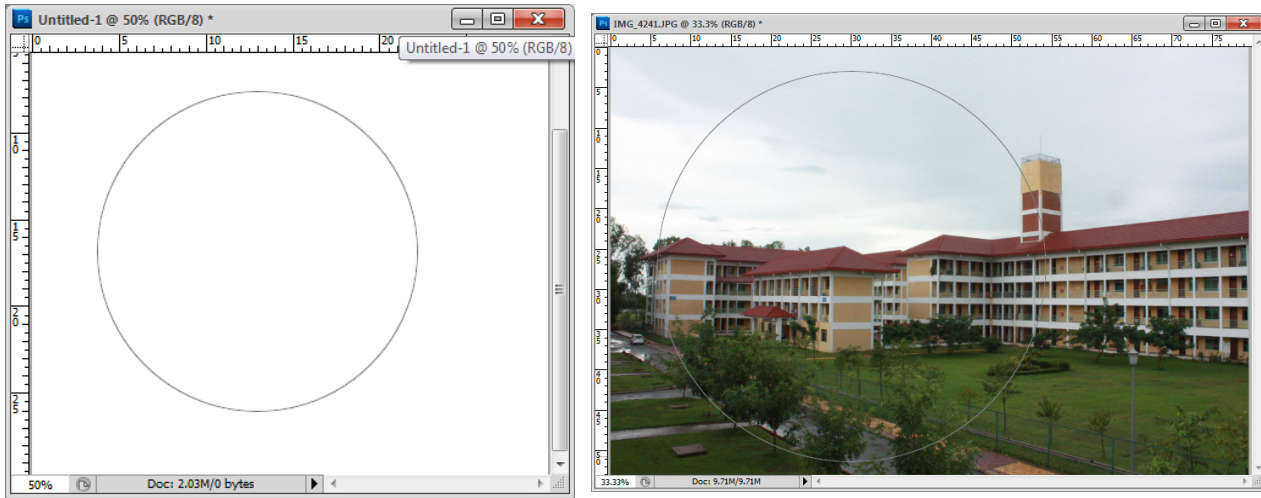
- លោកអ្នកក្រឡេកមើល Option Bar មានលក្ខណៈដូចខាងក្រោម



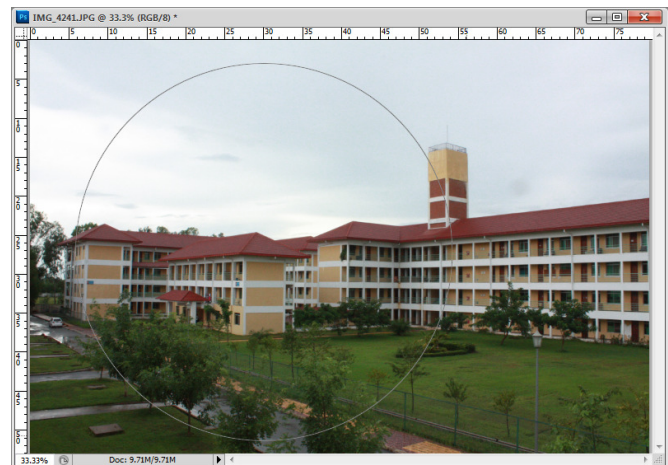
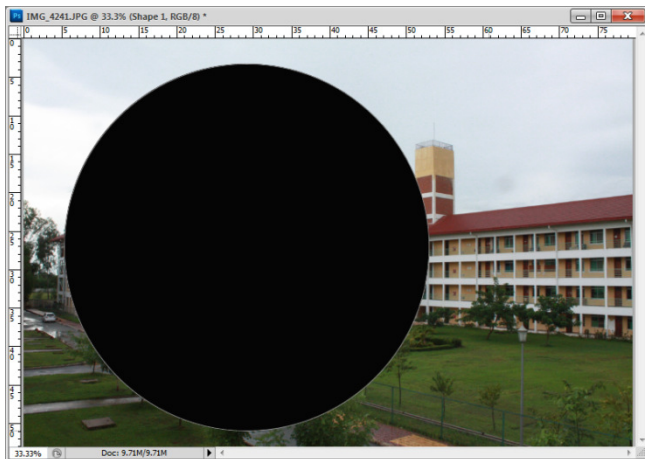
យើងត្រូវចុចនៅលើ Keyboard (Ctrl + Enter) ដើម្បីឱ្យមានSelect រួចយើងចាប់នាញមកដាក់នៅកន្លែងដែលយើងចង់បាន។



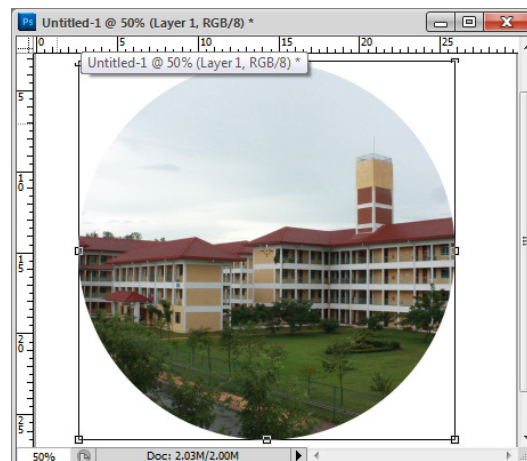
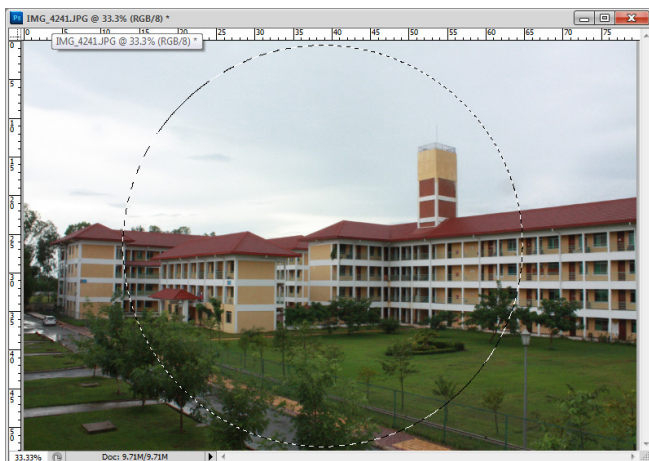
- Ellipse Tool: ប្រើសំរាប់គូររូបជាមូលដ្ឋានមូលពងក្រពើ
- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំដំបូងកិច្ចការថ្មី



- លោកអ្នកក្រឡេកមើល Option Bar មានលក្ខណៈដូចខាងក្រោមប៉ុន្តែ Option Bar មិនប្រែប្រួលឡើយ

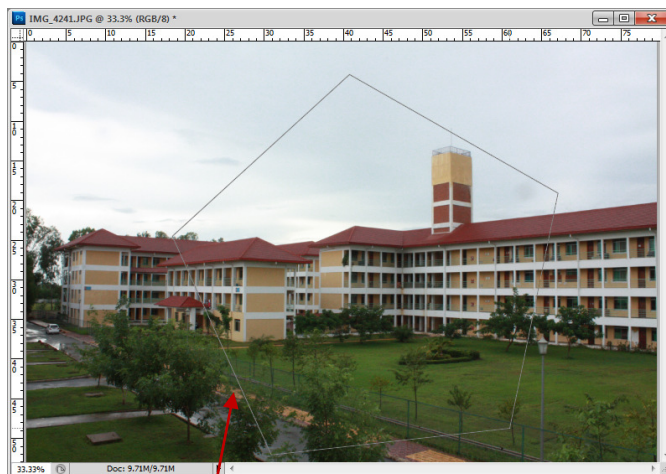
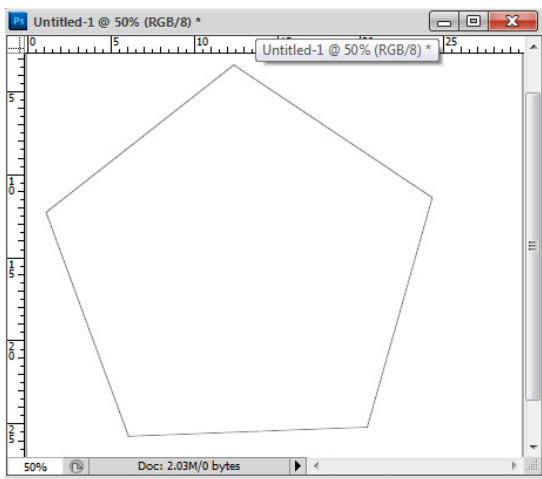


យើងត្រូវចុចនៅលើ Keyboard (Ctrl + Enter) ដើម្បីឱ្យមាន Select រួចយើងចាប់ទាញមកដាក់នៅកន្លែងដែលយើងចង់បាន។

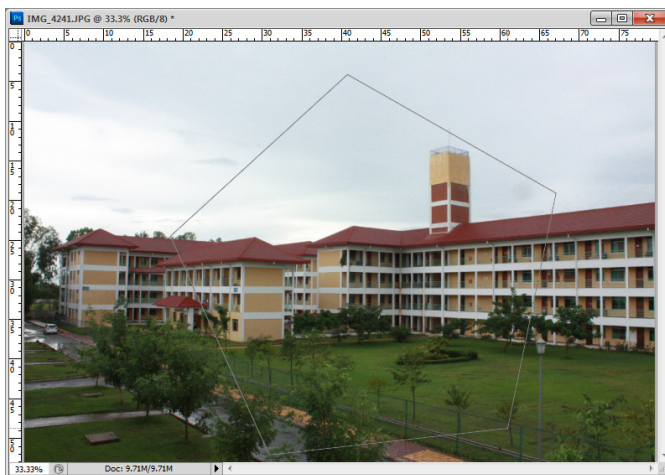
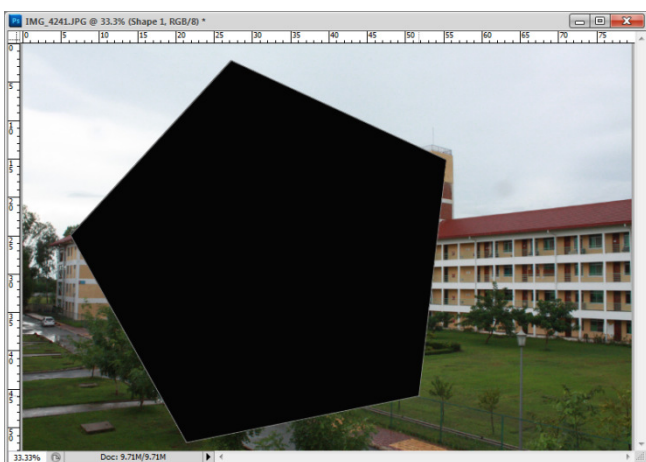


- Polygon Tool: ប្រើសំរាប់គូររូបជាអាង 3D

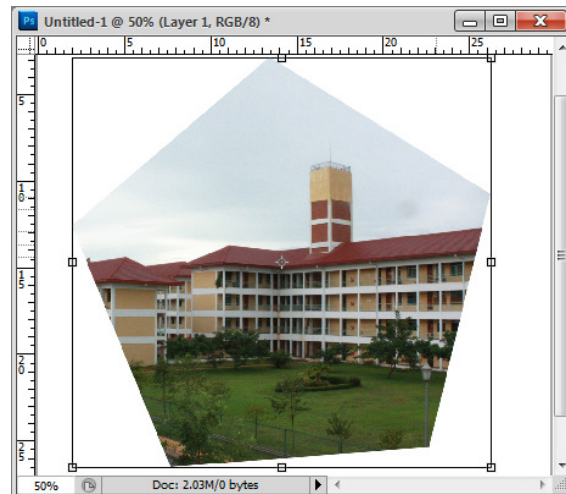
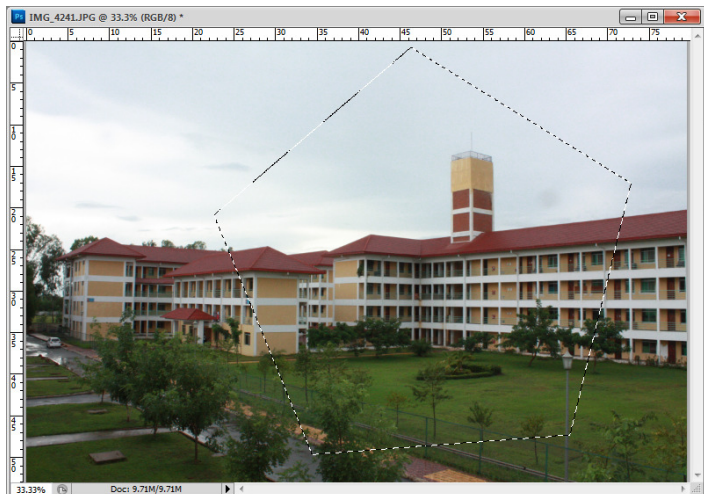
- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី



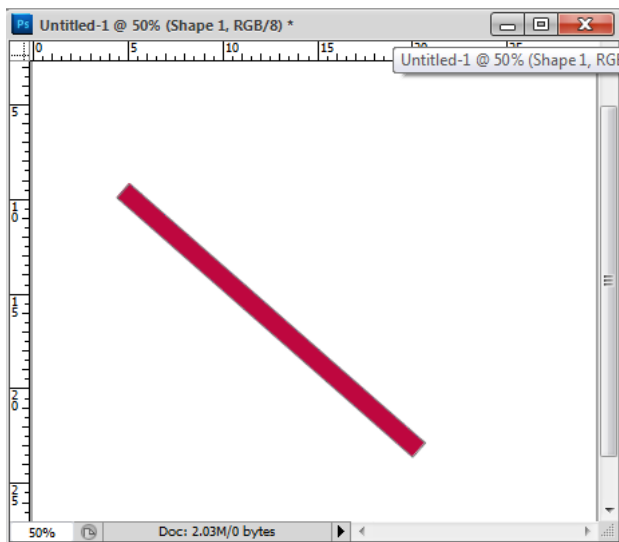
- លោកអ្នកក្រឡេកមើល Option Bar មានលក្ខណៈដូចខាងក្រោម



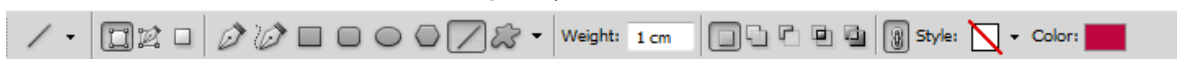
យើងត្រូវចុចនៅលើ Keyboard (Ctrl + Enter) ដើម្បីឱ្យមានSelect រួចយើងចាប់នាព្យមកដាក់នៅកន្លែងដែលយើងចង់បាន។



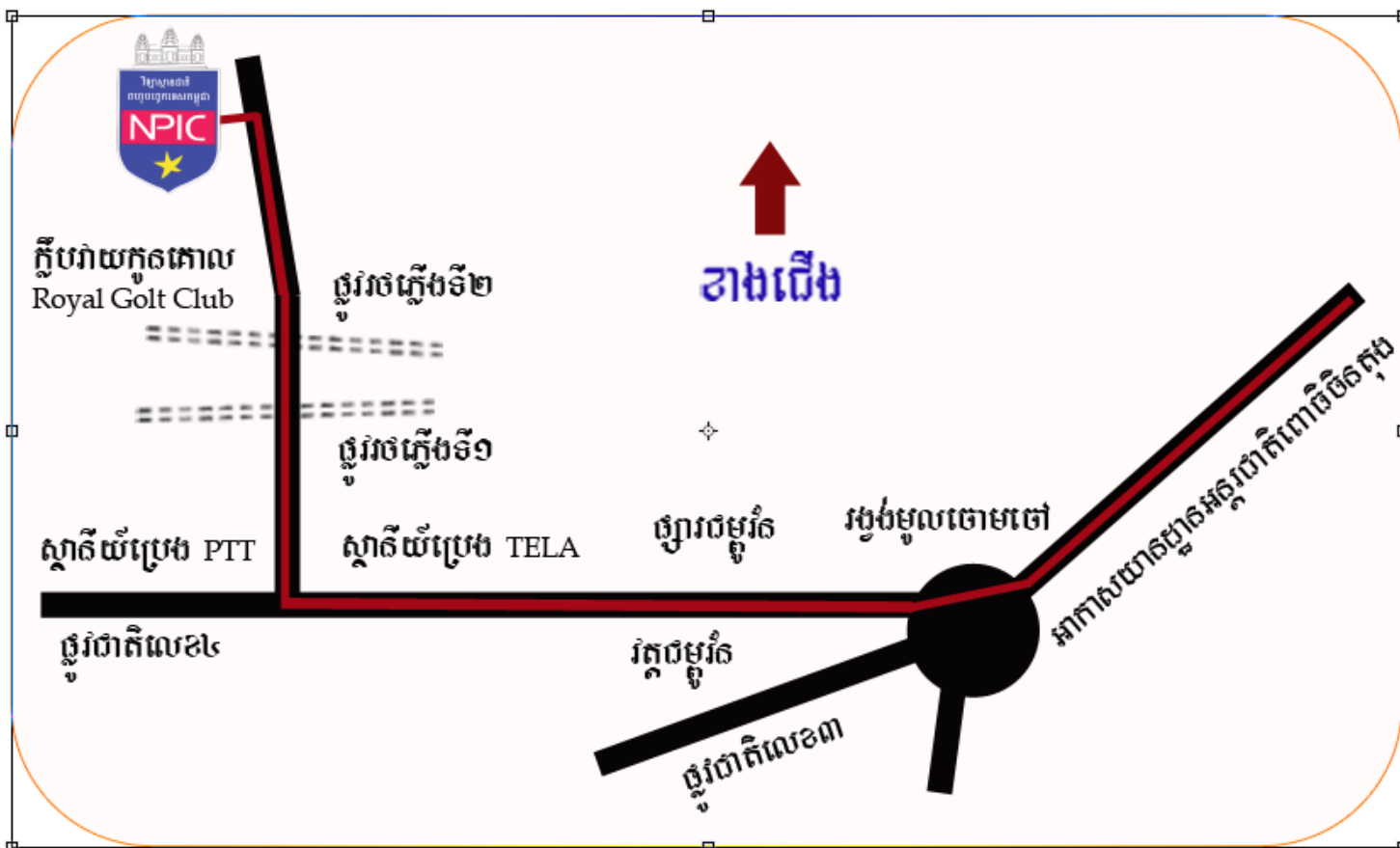
- Line Tool: ប្រើសំរាប់គូរបន្ទាប
- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី



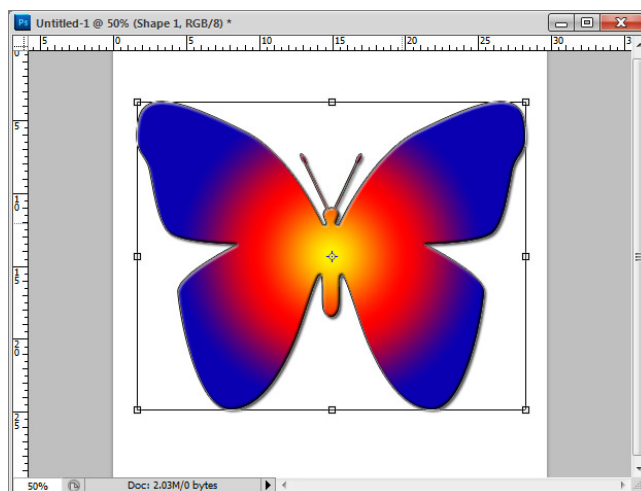
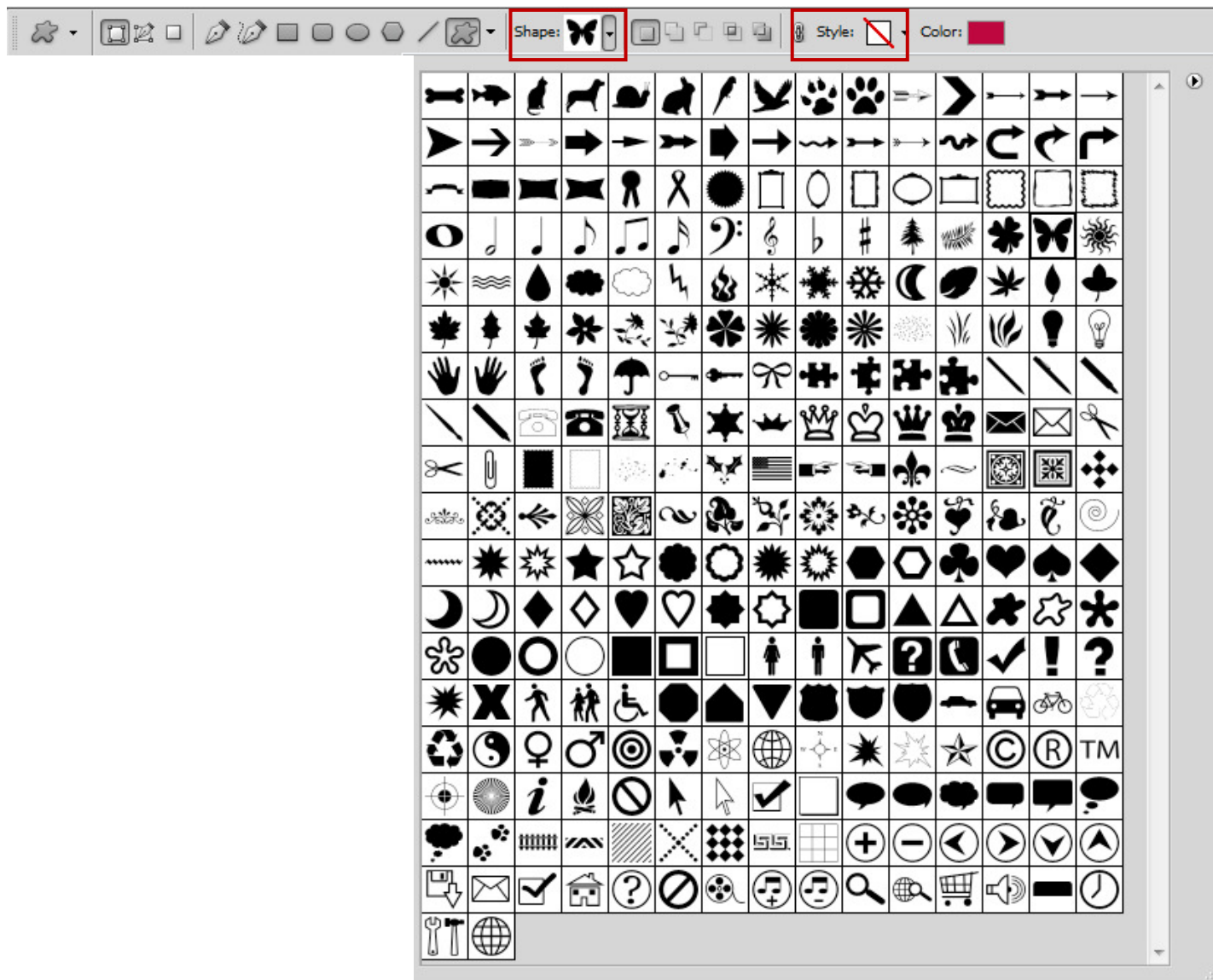
- លោកអ្នកក្រឡេកមើល Option Bar មានលក្ខណៈដូចខាងក្រោម



- សូមលោកអ្នកធ្វើលំហាត់ដូចខាងក្រោមដែលទាក់ទងនឹងប្លង់របស់វិទ្យាស្ថានជាតិពហុបច្ចេកទេសកម្ពុជា

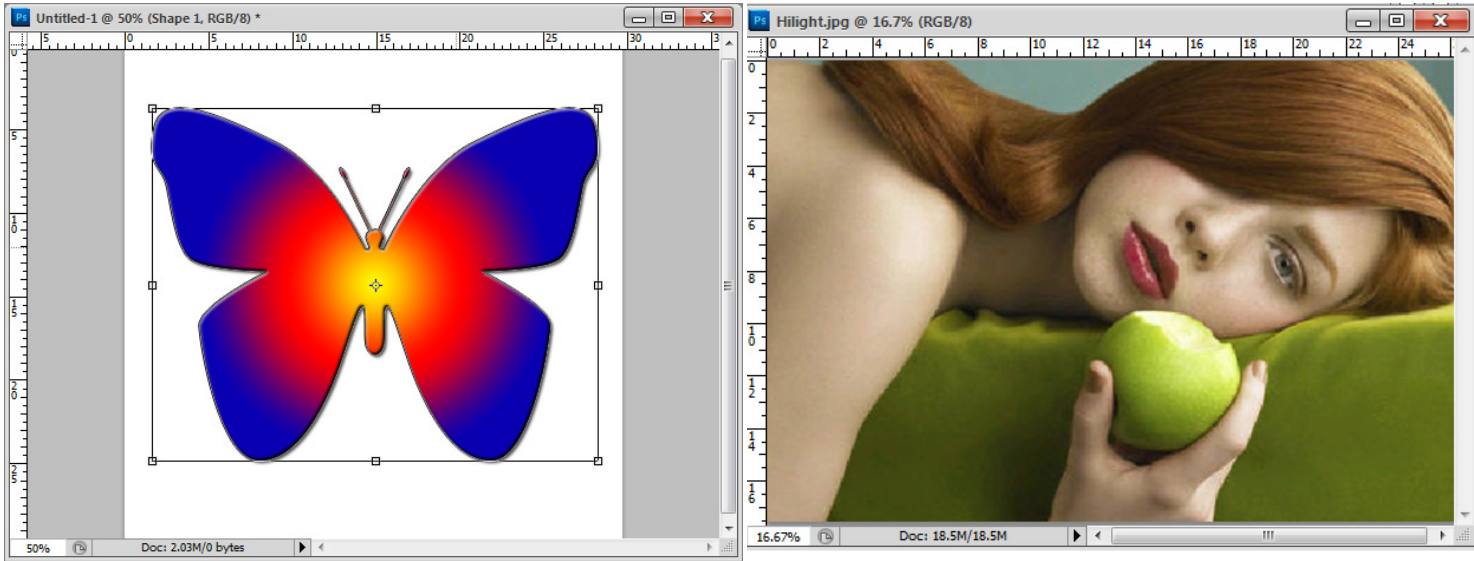


- Custom Shape Tool: ប្រើសំរាប់គូររូបជាអាងគំរូដូចជាអាងហេះដូងអាងសត្វជាដើម
 - លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី



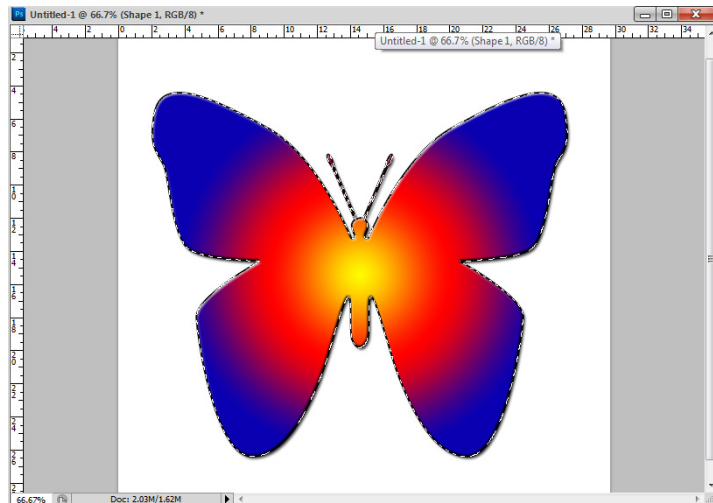
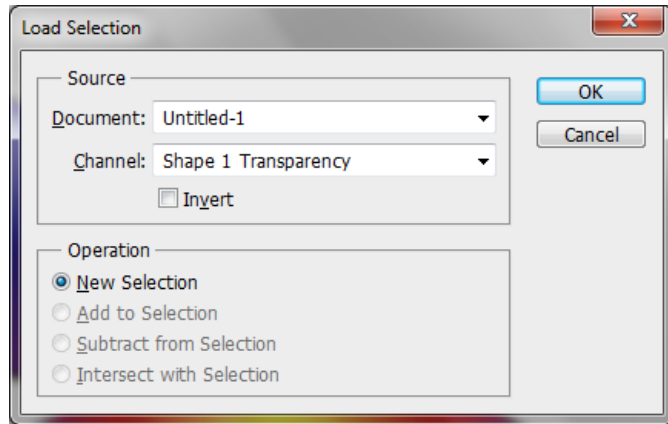
លំហាត់ដែលទាក់ទងនឹង Custom Shape Tool, Select, Edit

១. លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី



២. លោកអ្នកចុចនៅលើរូបភាពមេអំពៅ

- Layer > Rasterize > Shape
- Select > Load Selection... ចេញថ្នាំងមួយដូចខាងក្រោមរួចចុចលើ OK

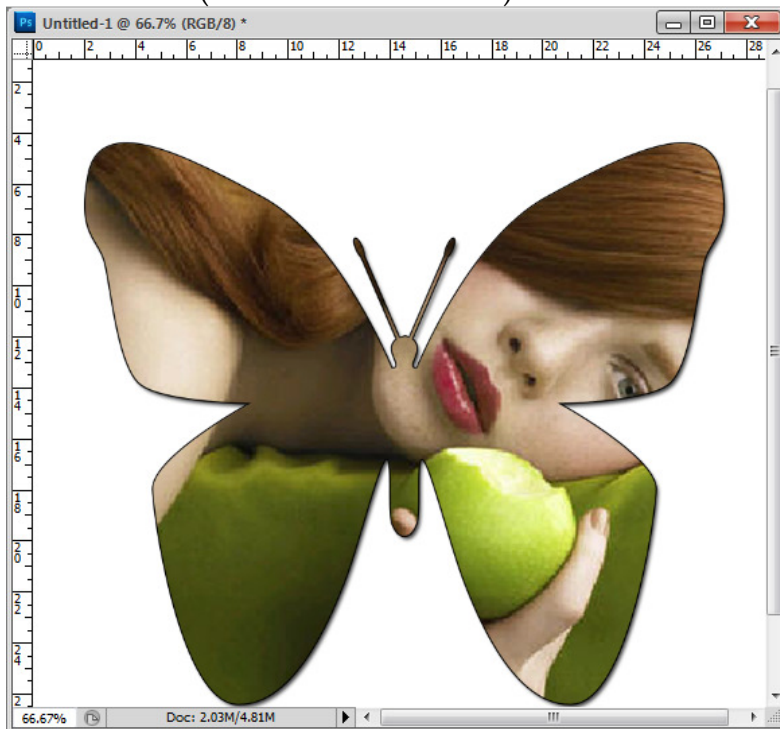


៣. ចុចលើថ្នាំរូបភាព

- Select > All (Ctrl +A)
- Edit > Copy (Ctrl +C)

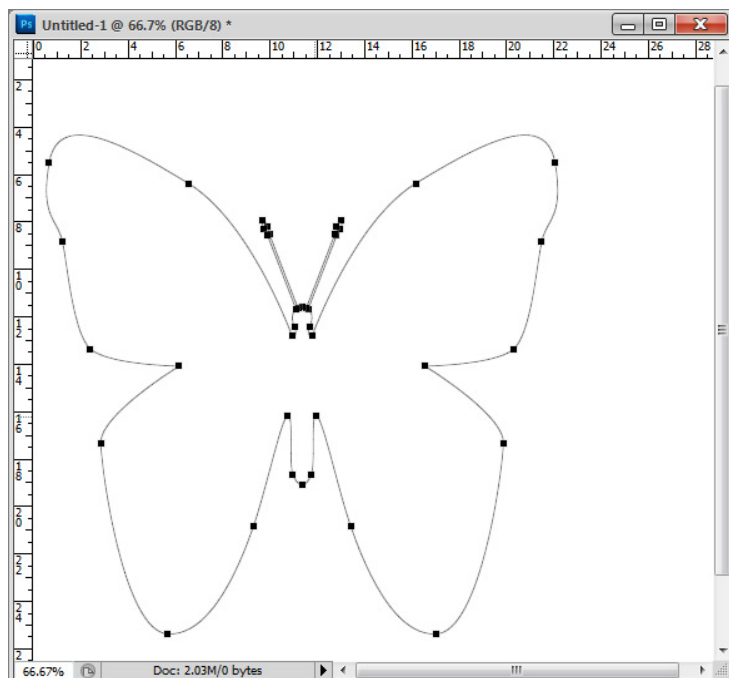
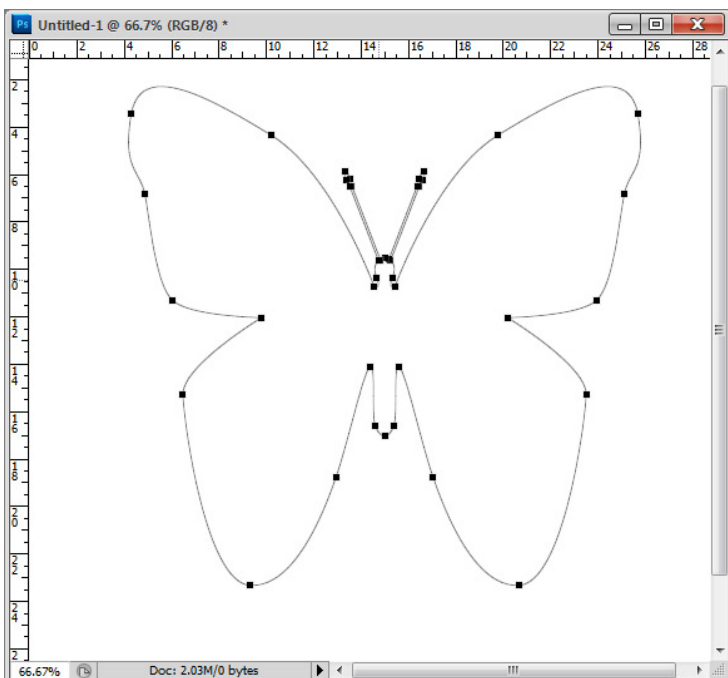
៤. ចុចលើរូបភាពថ្នាំមេអំបៅ

- Edit > Paste Special > Paste Into (Alt + Ctrl + Shift + V)



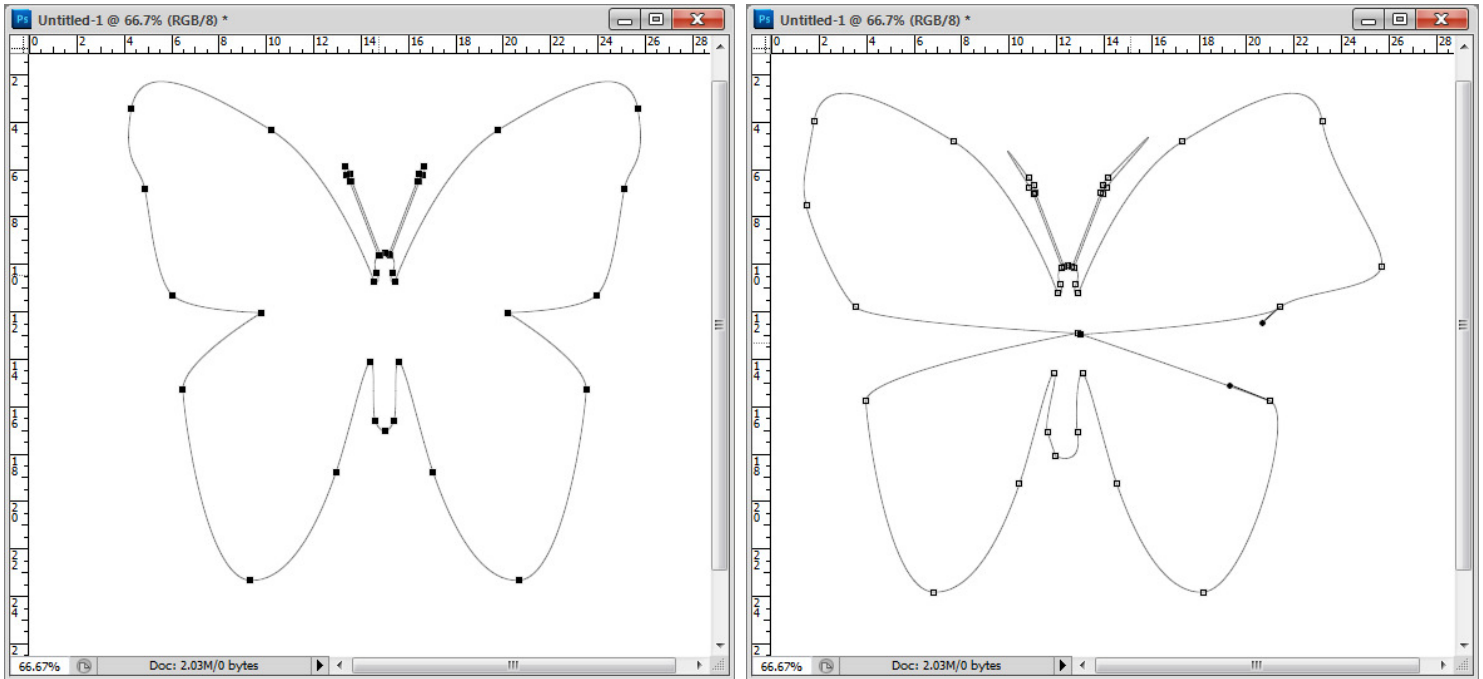
- Path Selection Tool (A) ប្រើសំរាប់រកិលរូបភាព Vector ។

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំកិច្ចការថ្មី



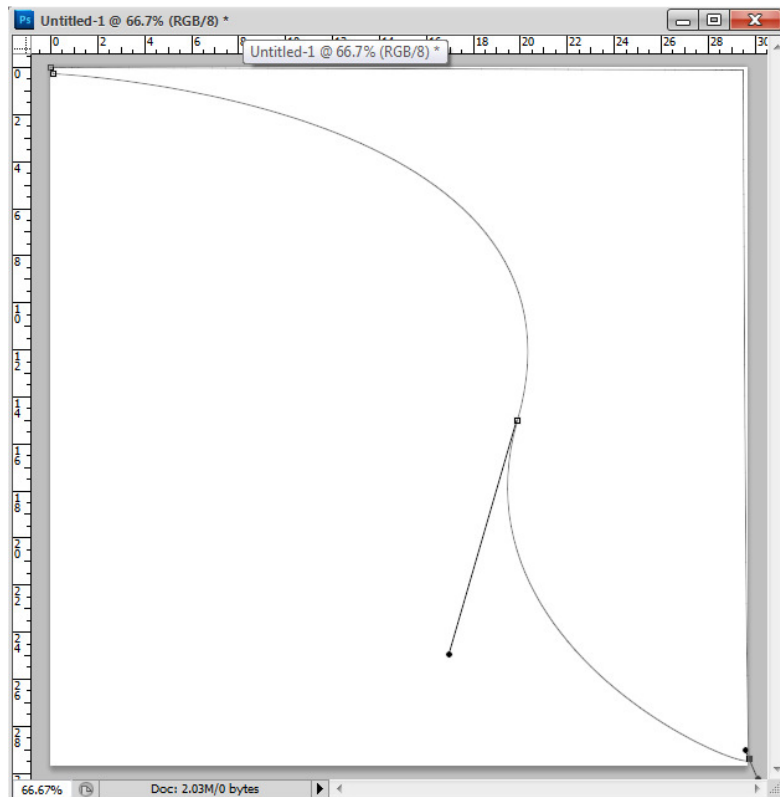
- Direct Selection Tool (A) ប្រើសំរាប់ប្តូរទំរង់រូបភាពដោយទាញឱ្យផុត ប៉ោង។

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី



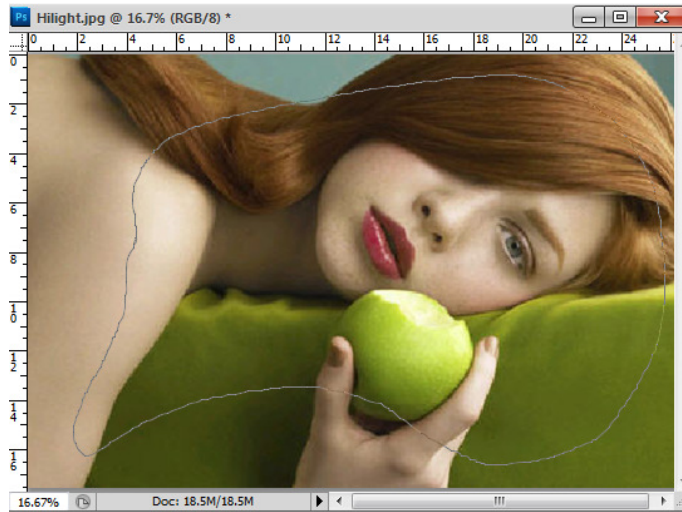
- Pen Tool ប្រើសំរាប់ដៅចំនុចដើម្បីបង្កើតជារាងផ្សេងៗ។ វាគឺជាឧបករណ៍ដែលងាយស្រួលប្រើក្នុងការបង្កើតជារូបរាងផ្សេងៗ

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី



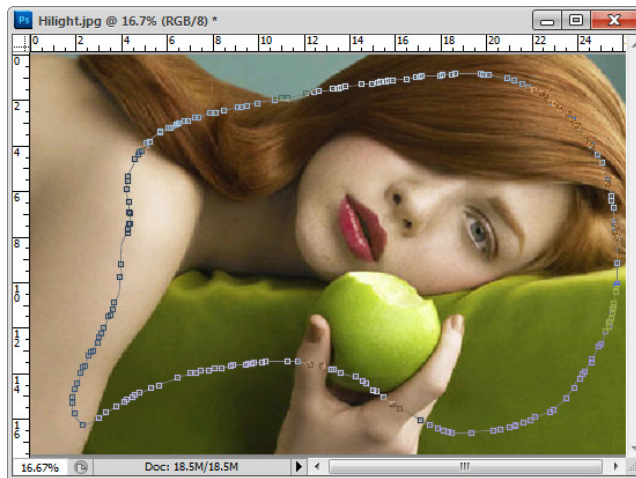
- Freeform Pen Tool គឺជាឧបករណ៍ដែលអាចគូរជារូបរាងផ្សេងៗ ហើយបត់បែនតាមចិត្តដោយប្រើប្រាស់ Mouse ចុចជាប់ជានិច្ចហើយគូរ។

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី



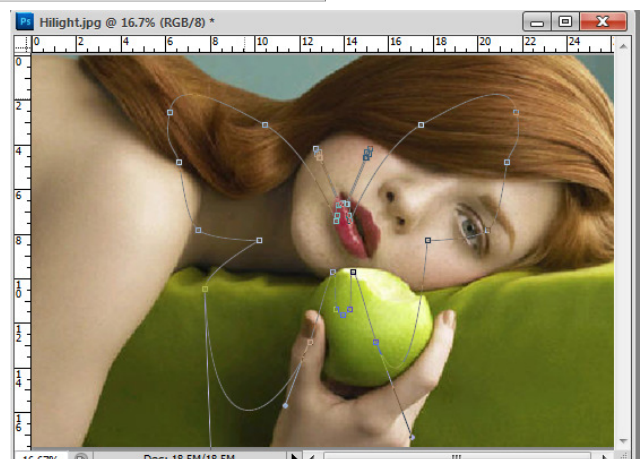
- Add Anchor Point Tool ប្រើសំរាប់ដោបន្ថែមនូវចំនុចខ្លះខាតដើម្បីនាញពង្រីកបង្រួមឬជារាងប្រើប្រាស់

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី

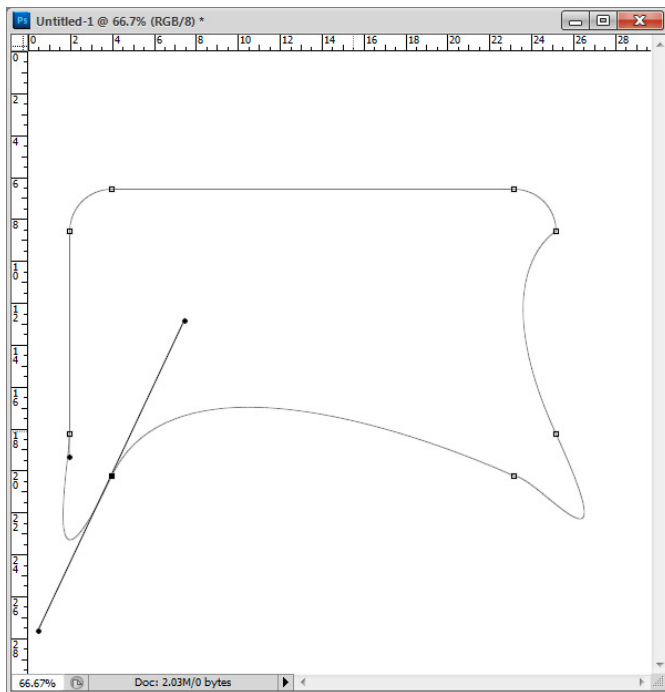


- Delete Anchor Point Tool ប្រើសំរាប់ដកនូវចំនុចណាមួយ

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី



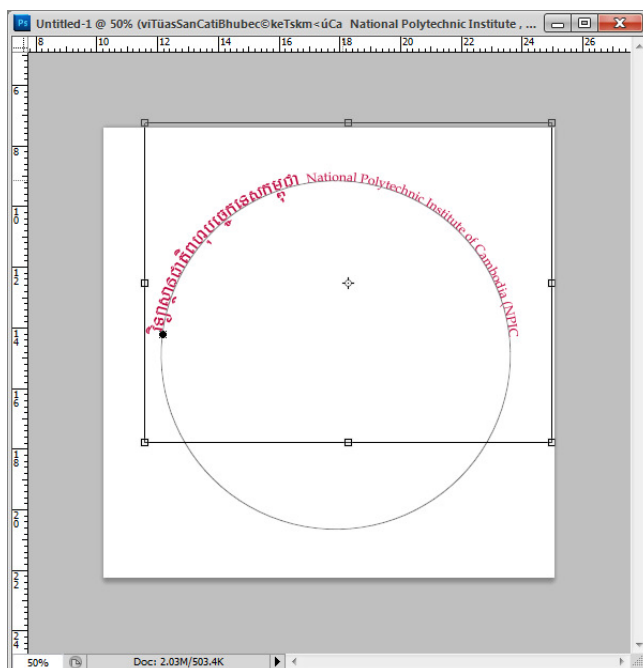
- Convert Point Tool ប្រើសំរាប់ប្តូរខ្សែដែលជាបន្ទាត់ត្រង់មកជាបន្ទាត់កោងនិងប្តូរពីបន្ទាត់កោងមកជាបន្ទាត់ត្រង់វិញ។
- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំកិច្ចការថ្មី



II. យល់ដឹងអំពី Path និង 3D

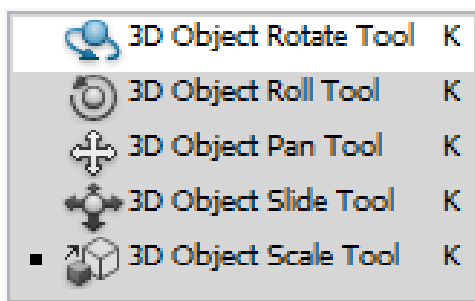
Path គឺជារូបភាពដែលកើតឡើងដោយសារ Vector Tool ដែរតែវាត្រាន់ស្រមោលក្នុងសំរាប់ឱ្យអក្សរ (Type) ប្រភេទ Vector អាចមានលក្ខណៈសរសេរហើយបត់បែនបាននៅតាមកន្លងនោះតែប៉ុណ្ណោះ។

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំកិច្ចការថ្មី

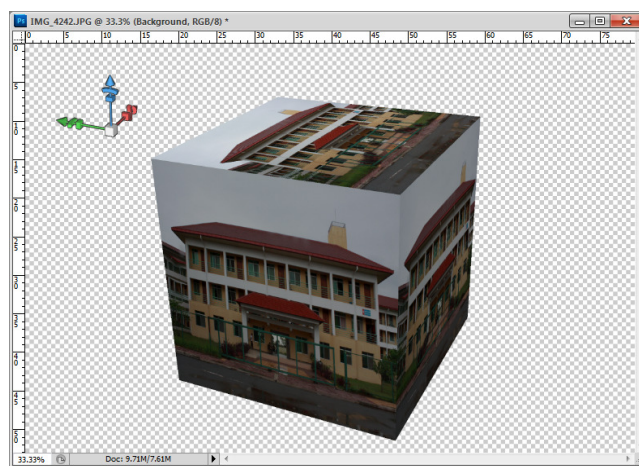


3D គឺជាការកែច្នៃឱ្យរូបភាពមានជាប្រេងឬមុខុសផ្នែកពីមុន។

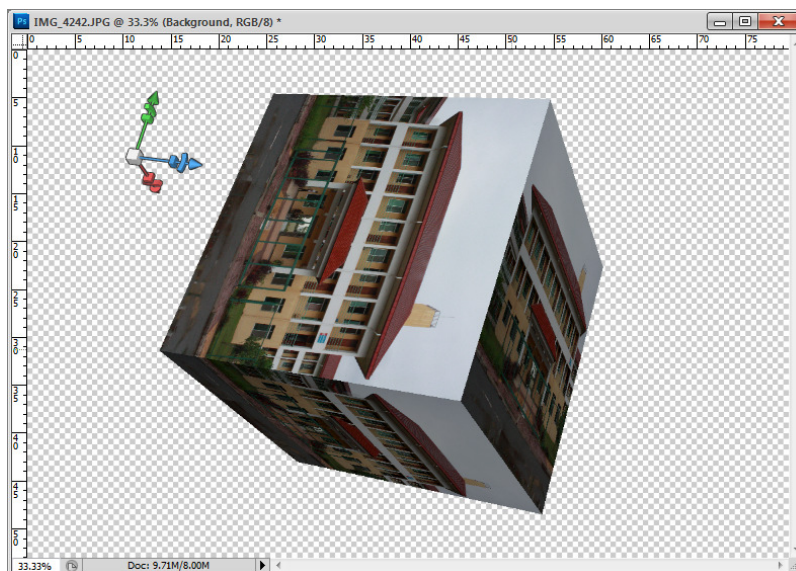
ចំណាំ: បើលោកអ្នកចង់ប្រើប្រាស់ 3D នៅក្នុង Tool Box ត្រូវតែចូរ 3D នៅលើ Menu Bar ជាមុនសិន។



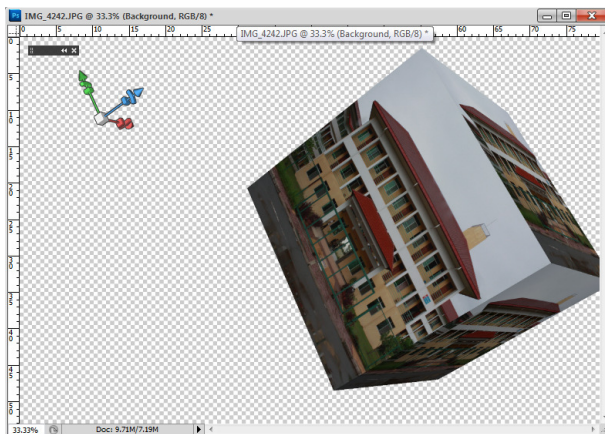
- 3D Object Rotate Tool (K) ប្រើសំរាប់ការបង្វិលរូបភាពស្តាំនៅឆ្វេង
 - លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី
 - លោកអ្នកចុចលើ 3D > New Shape From Layer > Cube Wrap



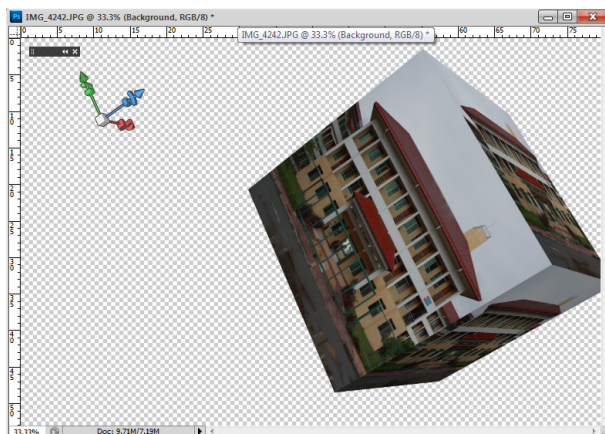
- 3D Object Roll Tool (K) ប្រើសំរាប់ការបង្វិលរូបភាព



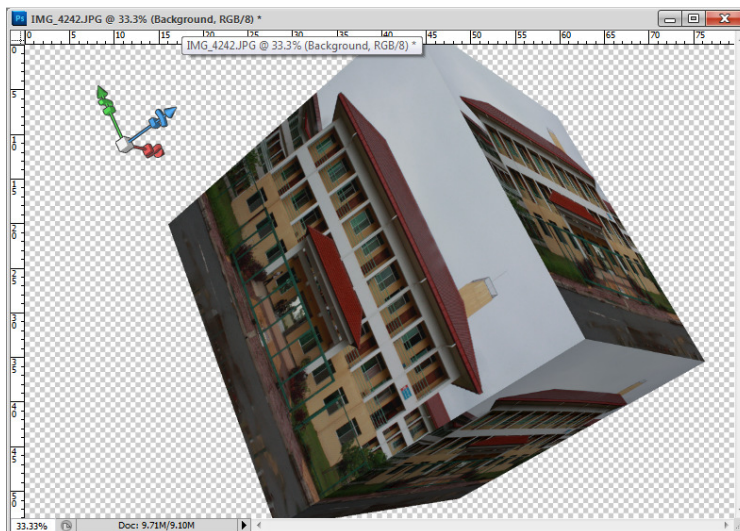
- 3D Object Pan Tool (K) ប្រើសំរាប់ការរំកិលរូបភាព



- 3D Object Slide Tool (K) ប្រើសំរាប់ការរំកិលរូបភាព



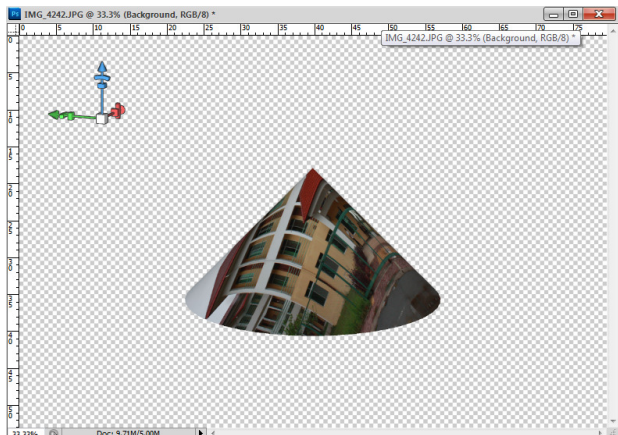
- 3D Object Scale Tool (K) ប្រើសំរាប់ការពង្រីកបង្រួមរូបភាព



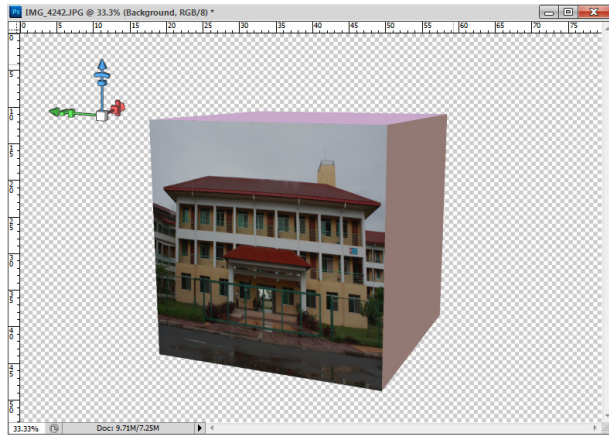
3D គឺជាការកែច្នៃឱ្យរូបភាពមានជាប្រេងឬមុខុសផ្នែកពីមុន។

ការសិក្សាអំពី 3D នីមួយៗ នៅលើ Menu Bar ដូចខាងក្រោម:

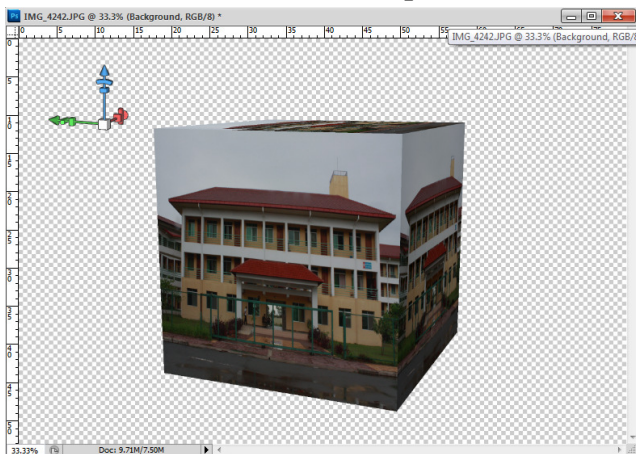
Con



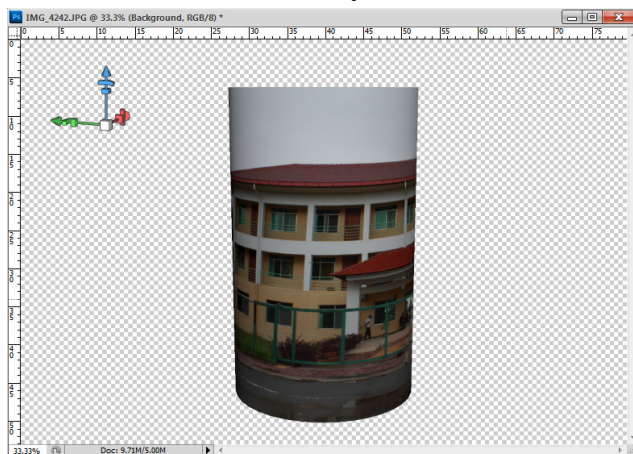
Cube



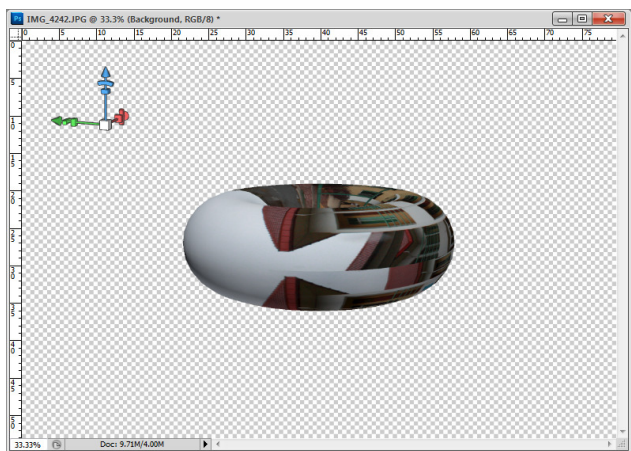
Cube Wrap



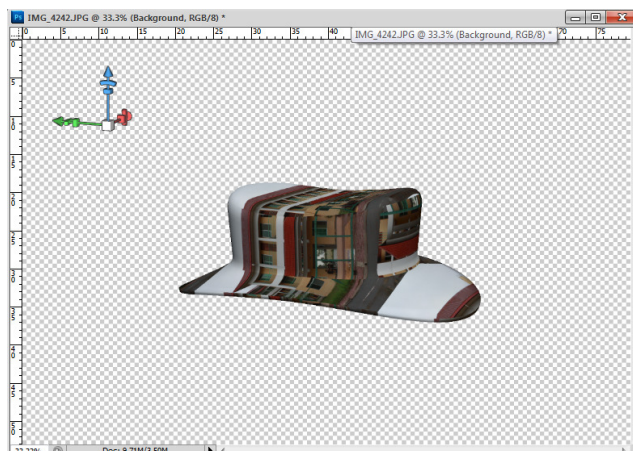
Cylinder



Donut

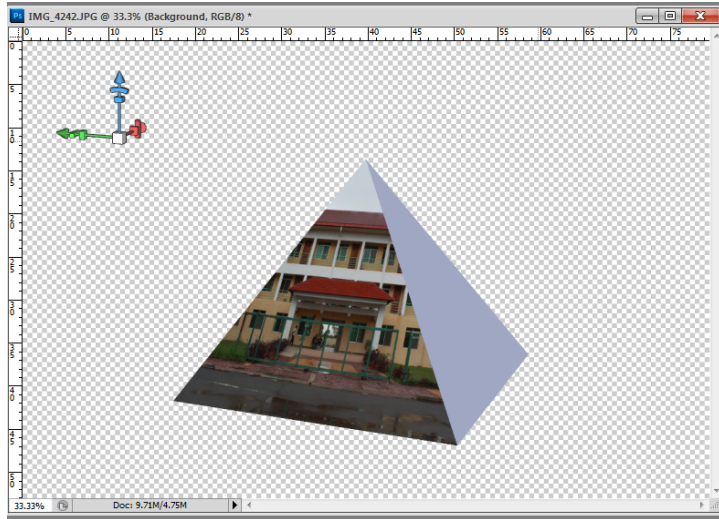


Hat

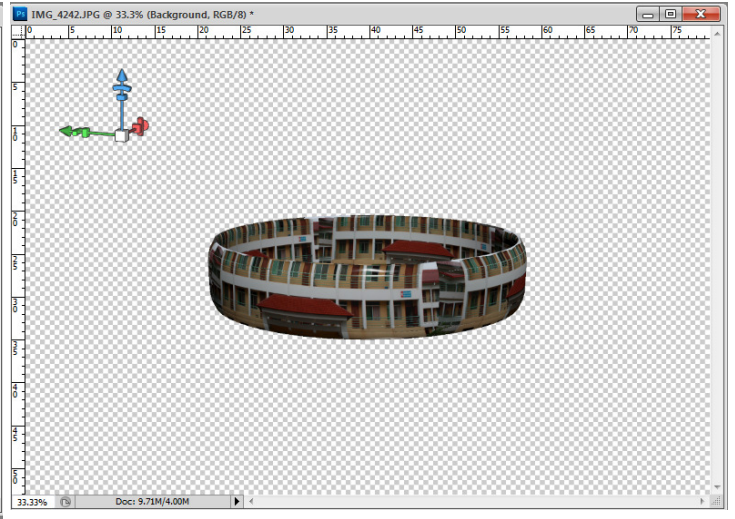


Pyramid

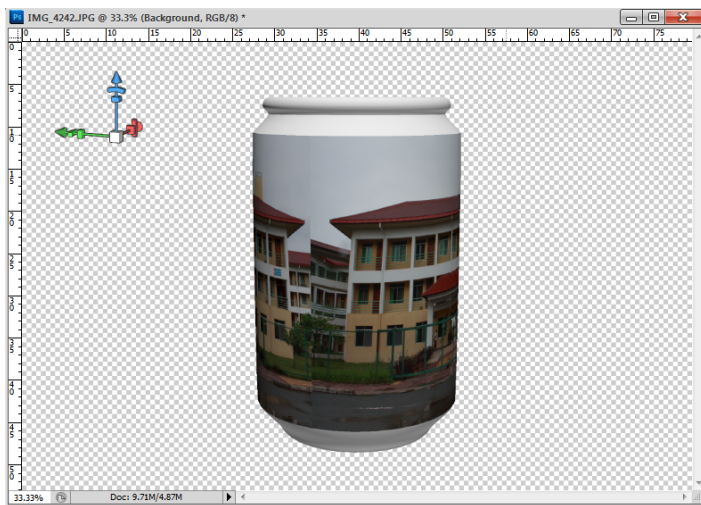
Ring



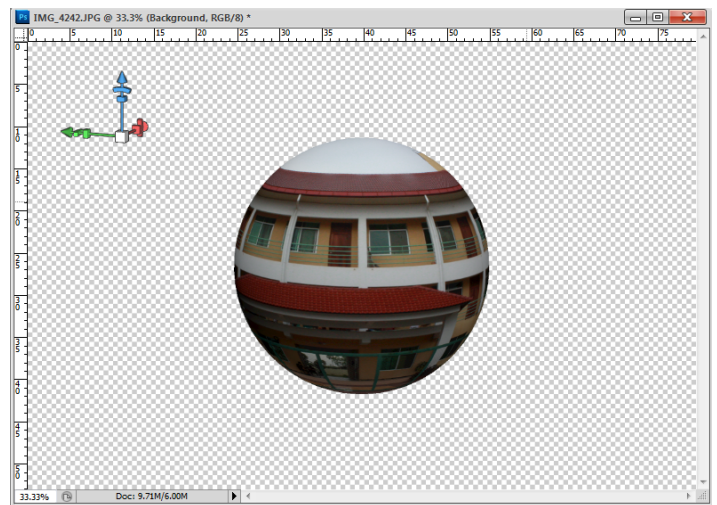
Soda Can



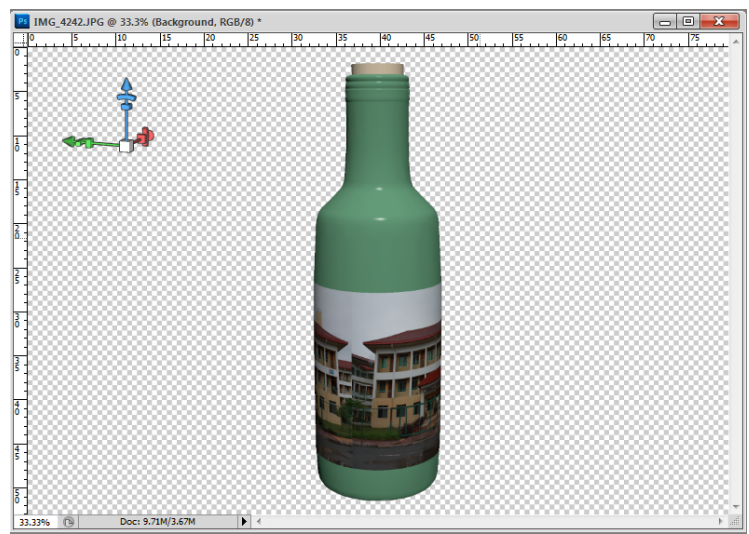
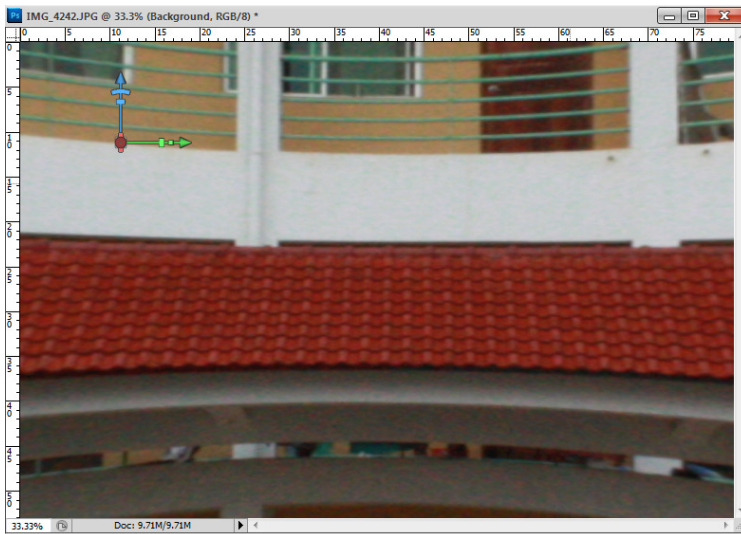
Sphere



Spherical Panorama

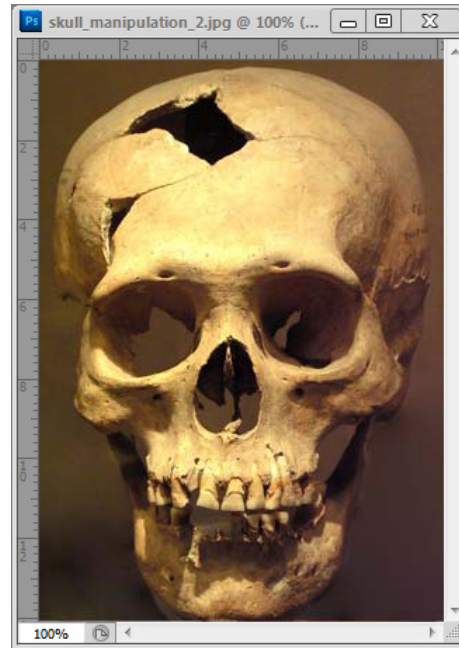


Wine Bottle

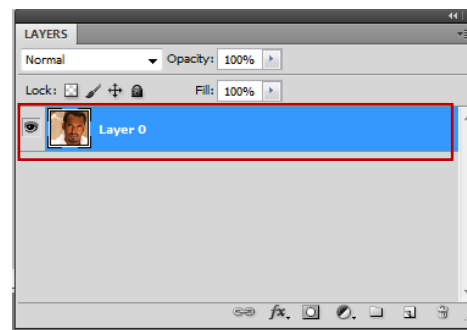
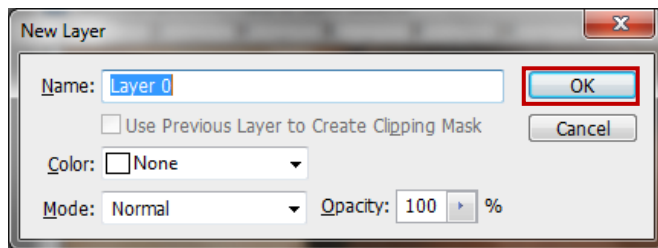


បំបាត់ដែលទាក់ទងនឹង Pen Tool

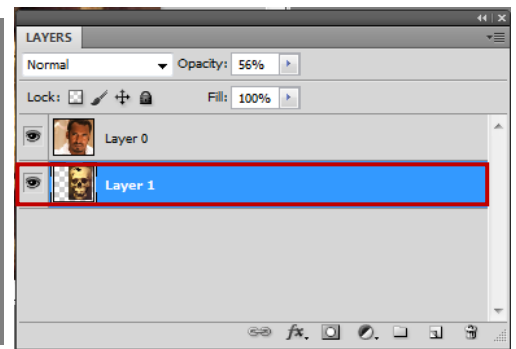
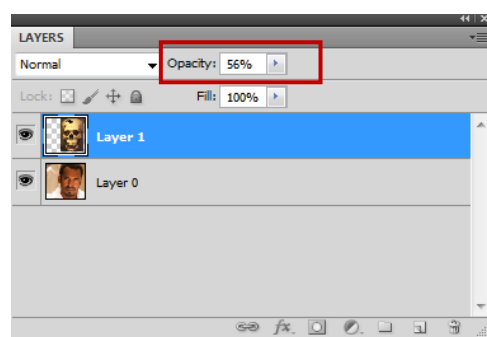
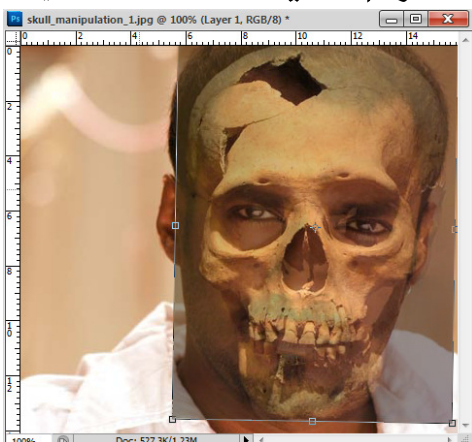
១.លោកអ្នកបើករូបភាព(Ctrl +O) ពីរដូចខាងក្រោម



២.លោកអ្នកចុចនៅលើ Layer Background រូបក្បាលមនុស្សពីរបីដងចេញផ្ទាំងមួយចុច OK ឬចុចលើ Layer > Layer From Background ចេញផ្ទាំងមួយចុច OK



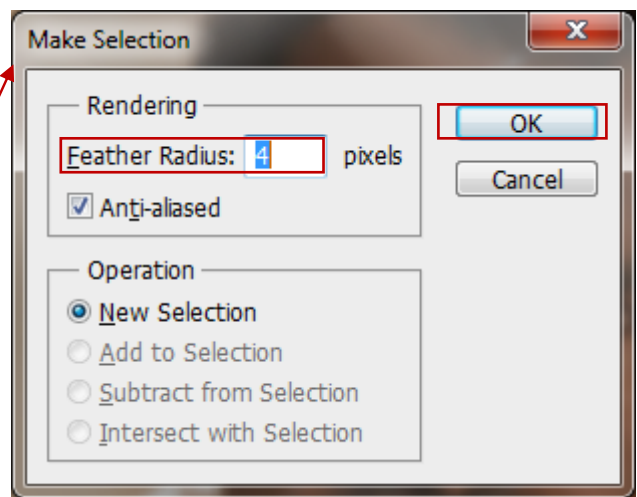
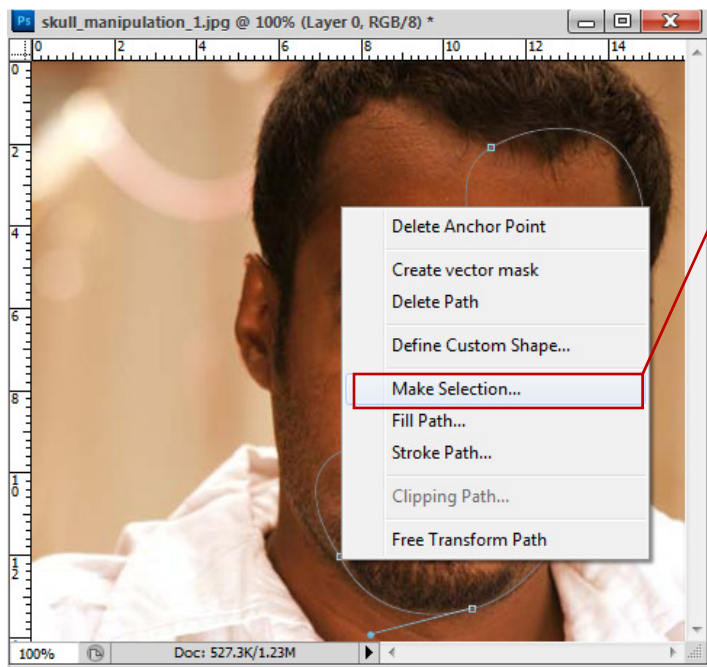
៣.រួចទាញរូបក្បាលខ្មោចមកដាក់នៅពីលើក្បាលមនុស្ស យើងត្រូវដក Opacity = 56 នៅលើ Layer ក្បាលខ្មោច (Layer1) រួចដាក់នៅខាងក្រោមក្បាលមនុស្ស (Layer 0)



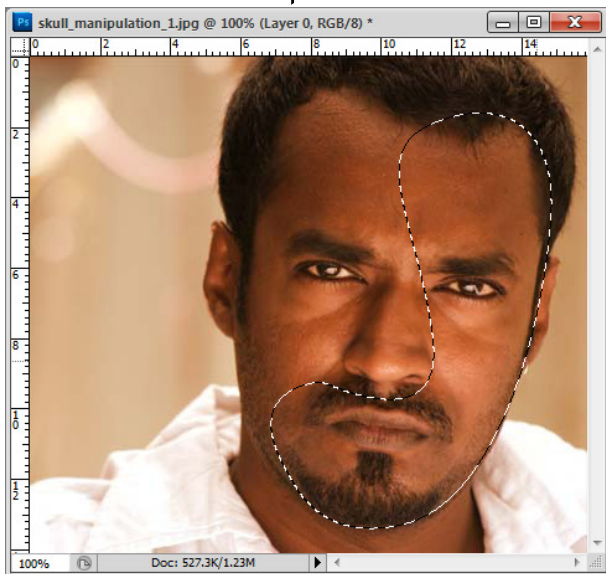
៤.លោកអ្នកចុចនៅលើរូបក្បាលមនុស្ស (Layer 0) រួចយកឧបករណ៍ Pen Tool មកគូសនៅលើចំនុចដែលយើងចង់បានដូចខាងក្រោម



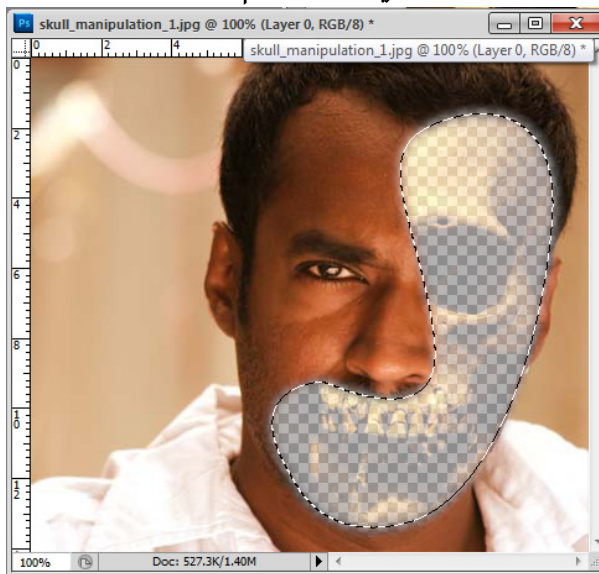
៥.យកឧបករណ៍ Direct Selection Tool មកដាក់ឱ្យចំខ្សែបន្ទាត់ Select Mouse ស្តាំយកពាក្យ Make Selection ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម។ ហើយនៅកន្លែង Feather Radius ត្រូវលុបលេខ០ ចេញយើងត្រូវវាយលេខ៤ ចូលវិញ មានន័យលេខ០ វាធ្វើឱ្យគ្មានស្រមោលរឹងលេខ៤ វាធ្វើឱ្យមានស្រមោលដូច OK > Delete ដើម្បីលុប > Ctrl + D ដើម្បីលុប Select ចេញ។



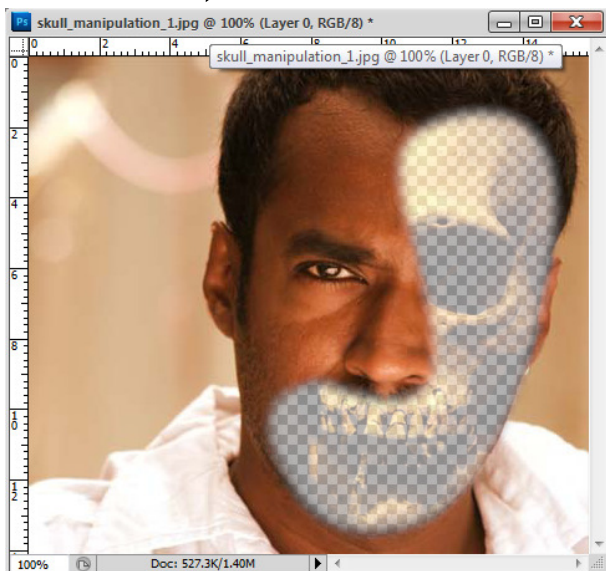
មិនទាន់ចុច Delete



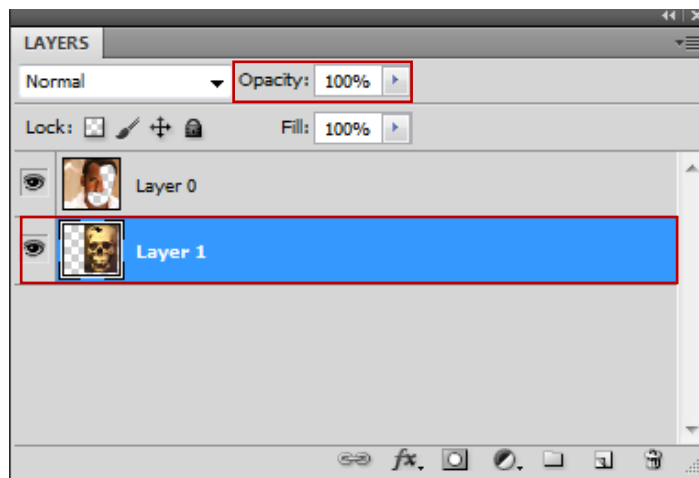
ចុច Delete រួចហើយ



ចុច Ctrl + D



ចុចនៅលើរូបក្បាលខ្មោចយើងដាក់ Opacity = 100 ឱ្យត្រឹមត្រូវ



មេរៀនទី៧:

ការសិក្សា Filter Effects

- I. **យល់ដឹងអំពីការប្រើប្រាស់ Filter Gallery**
- II. **យល់ដឹងអំពី Felter Effects**



Filter គឺជា Tool ដែលប្រើសំរាប់កែប្រែរូបភាពអោយទៅជាលក្ខណៈផ្សេងៗគ្នាផ្នែកពីមុន។ ហើយរូបភាពភ្លាយទៅជាលក្ខណៈដូចជាគំនូរទឹក គំនូរប្រេង គំនូរថ្ម ឬស្លឹកឈើ គំនូរឈើ ពន្លឺព្រះអាទិត្យ ខ្យល់ ។

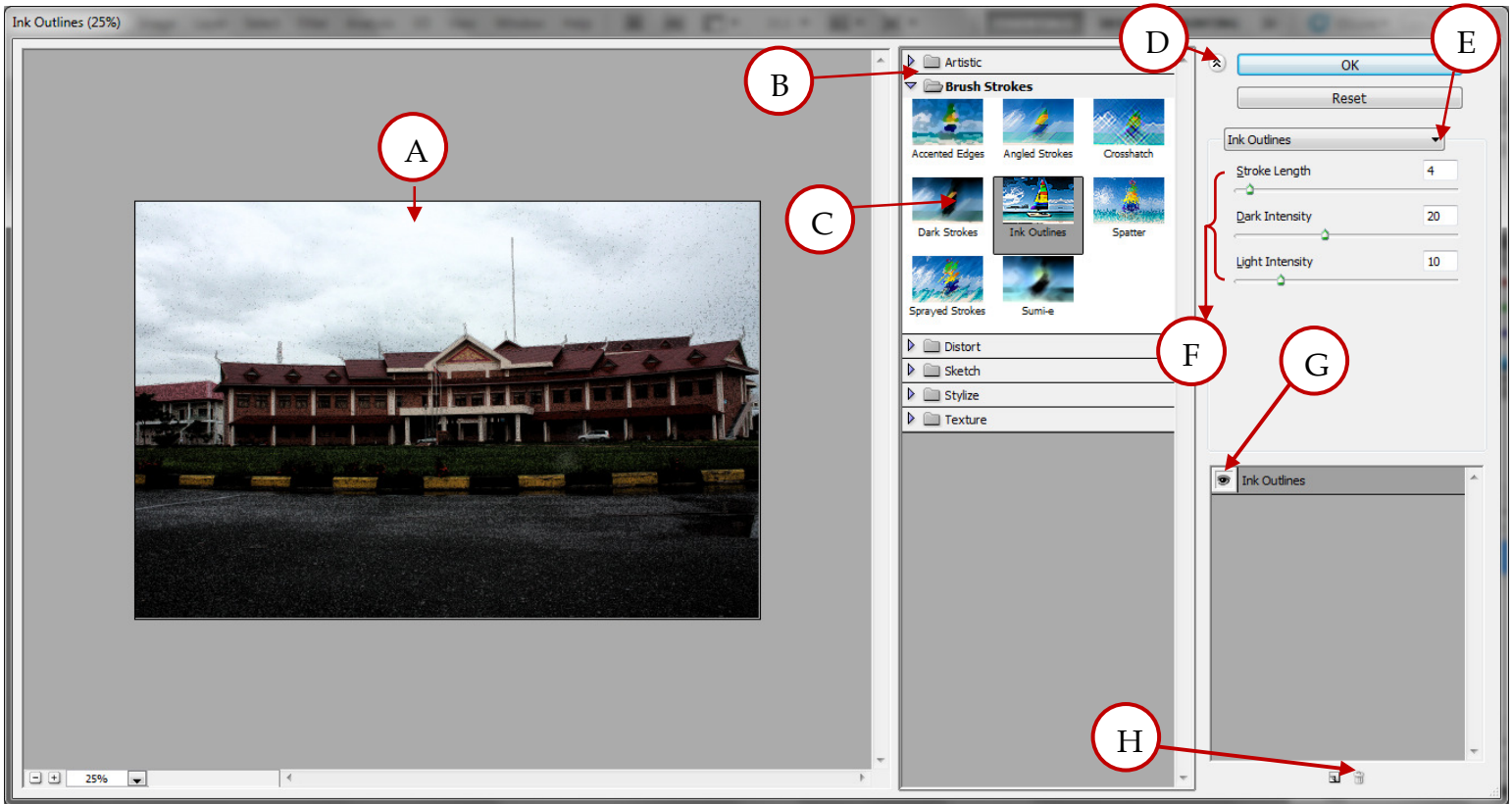
- I. **យល់ដឹងអំពីការប្រើប្រាស់ Filter Gallery**

Filter Gallery គឺជាកន្លែងមួយដែលអនុញ្ញាតឱ្យយើងអាចរកមើល Filter ណាមួយបានយ៉ាងងាយស្រួល ព្រោះនៅក្នុង Filter Gallery គ្រប់ Filter ទាំងអស់អាចបង្ហាញឱ្យយើងឃើញរូបភាព។

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី



- លោកអ្នកចុចលើ Filter > Felter Gallery ចេញថ្នាំងមួយដូចខាងក្រោម



- A. គឺជាកន្លែងសំរាប់ Preview មើលរូបភាព
- B. គឺជាប្រអប់ដាក់ Filter នៅតាមប្រភេទនីមួយៗ
- C. គឺជាកន្លែង Filter Effect
- D. គឺជាកន្លែងសំរាប់បិទបើក Filter
- E. គឺជាកន្លែងឱ្យជ្រើសរើស Filter Effect ដែរតែវាបានតំរូវទៅតាមអក្សរ A, B.....Z
- F. គឺជាកន្លែងសំរាប់តំលៃរបស់ Filter Effect
- G. គឺជាកន្លែងសំរាប់ផ្ទុកនូវ Filter Effect ដែលយើងបានដាក់ឱ្យរូបភាព
- H. គឺជាកន្លែងសំរាប់បង្កើត Filter Effect ឬលុប Filter Effect ចេញពីរូបភាព



II. យល់ដឹងអំពី Felter Effects

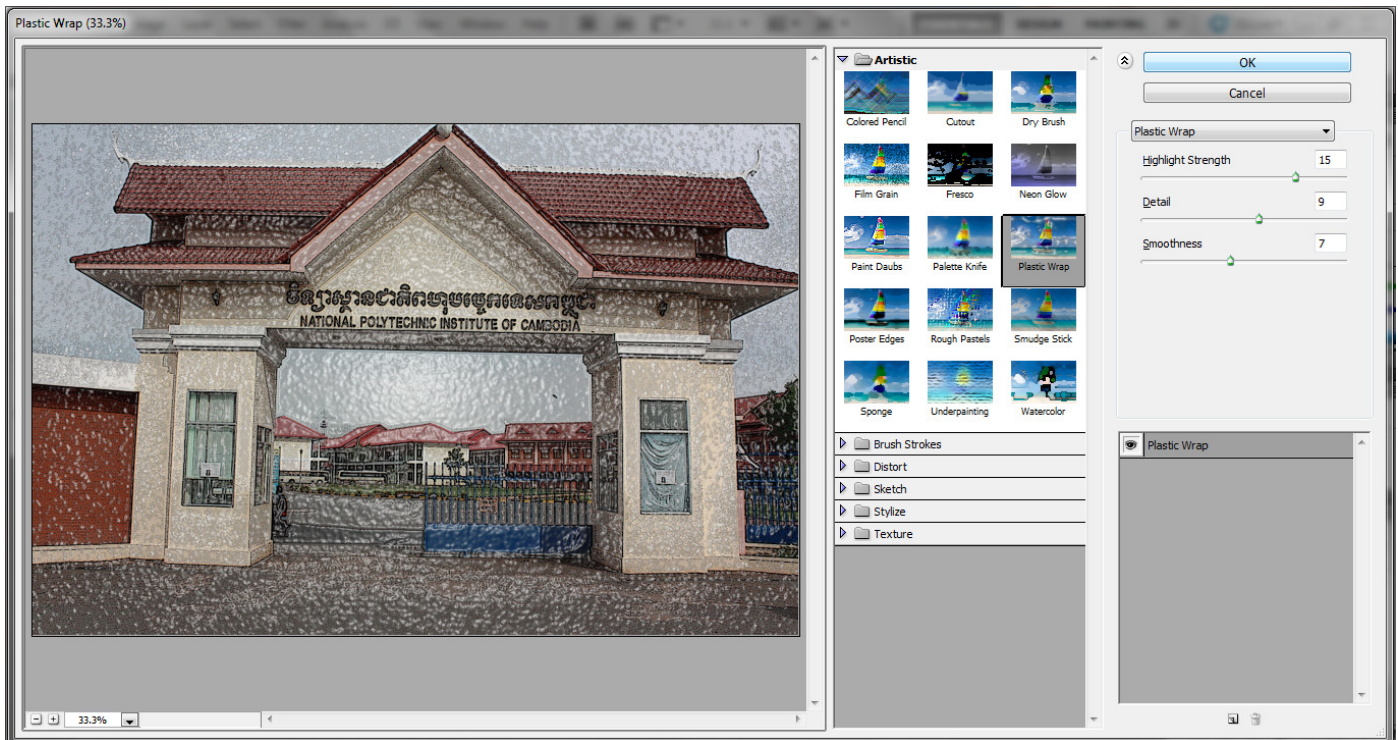
នៅក្នុងការដាក់ Filter ទាំងនោះបានយើងត្រូវ Select នៅលើតំបន់ណាមួយ Layer ។

សូមមើលរូបភាពដូចខាងក្រោម

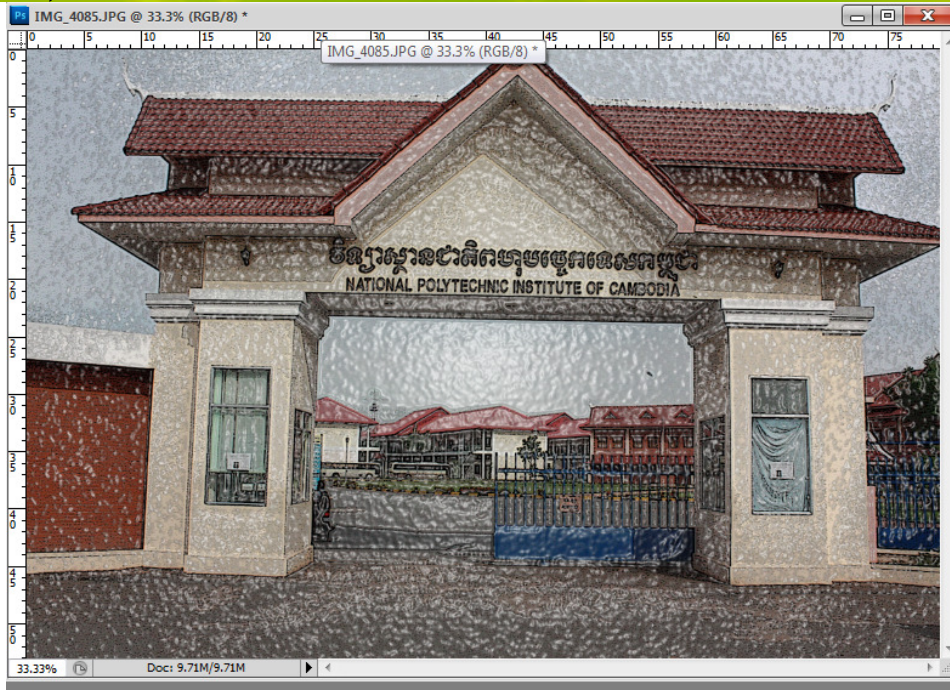
- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី



- ចុចលើ Filter > Artistic > Plastic Wrap ចេញថ្នាំងមួយដូចខាងក្រោម



- រួចចុចលើ Ok



ការសិក្សានៅលើ Filter Effect ឆីមួយៗដូចខាងក្រោម

1. Artistic Filter

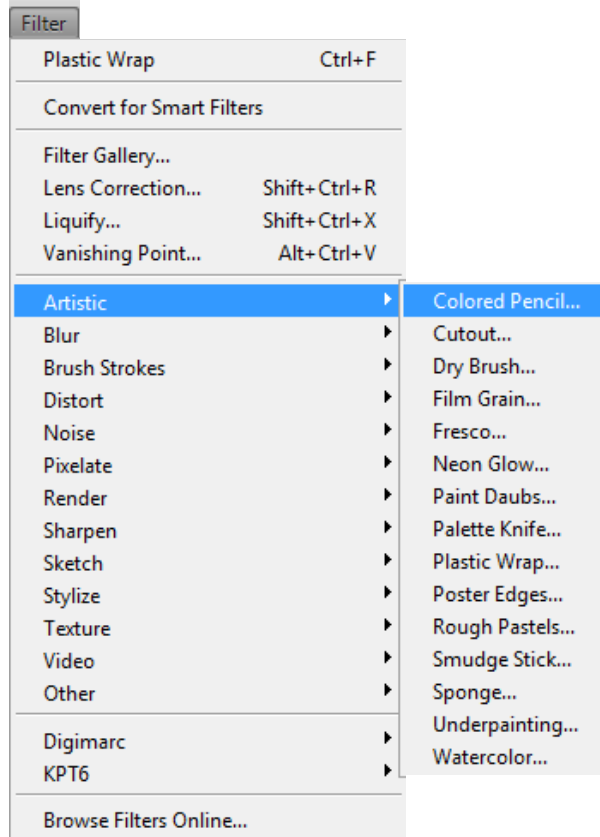
Artistic Filter គឺប្រើសំរាប់ប្តូររូបភាពនៅជាលក្ខណៈរូបគំនូរផ្សេងៗហើយវាអាចជួយបំប្លែងរូបភាពធម្មតាមួយឱ្យនៅជារូបភាពគំនូរដ៏ល្អវិចិត្រសំរាប់ការងារសិល្បៈប្តូររូបភាពសំរាប់ការផ្សព្វផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម។

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំកិច្ចការថ្មី



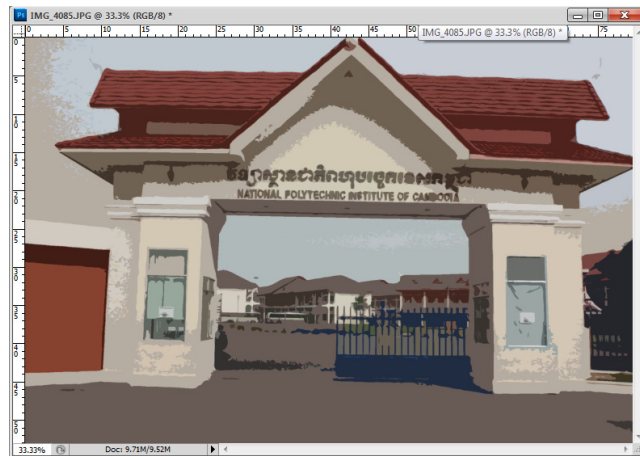
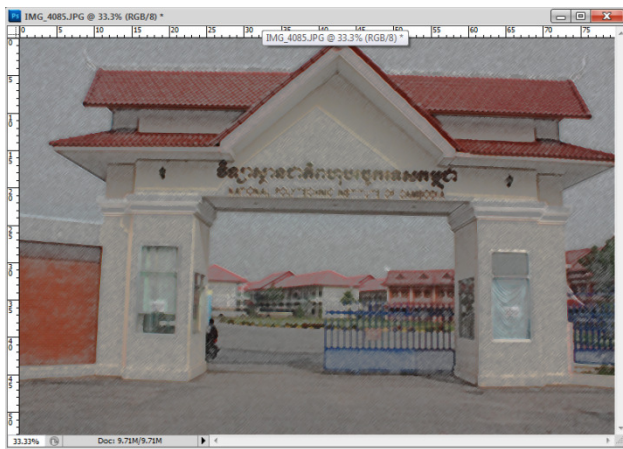
- លោកអ្នកចុចលើ Filter > Artistic ហើយវាមានប្រភេទជាច្រើនសំរាប់ឱ្យយើងជ្រើសរើសតាមតំរូវការ។

ចំណាំ: បើលោកអ្នកចង់ឱ្យវាកែច្នៃនៅកន្លែងណាមួយយើងត្រូវ Select នៅកន្លែងនោះ។



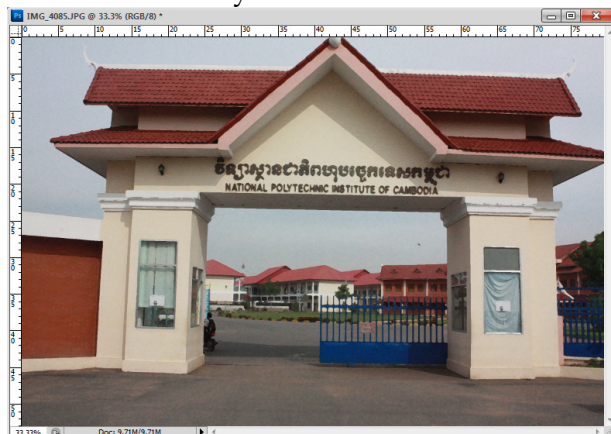
Colored

Cutout.....

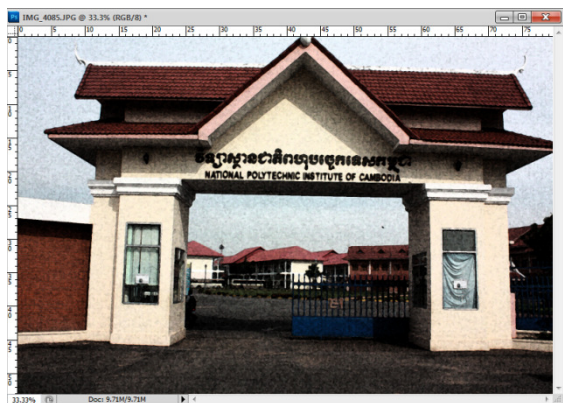


Dry Brush....

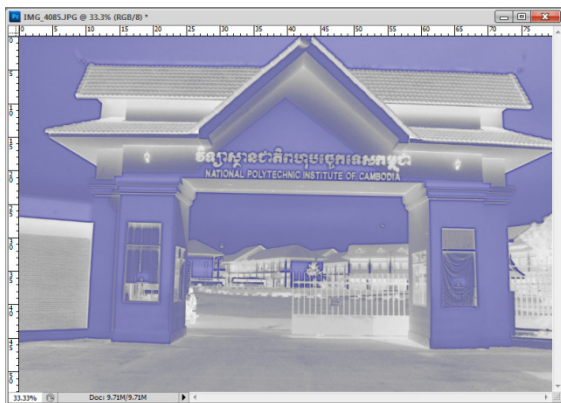
Film Gran.....



Fresco.....



Neon Glow.....



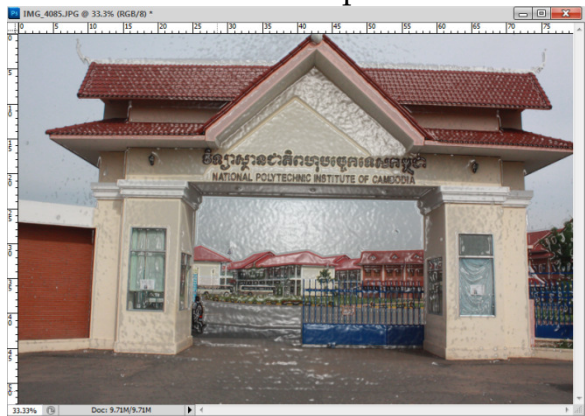
Paint Daubs.....



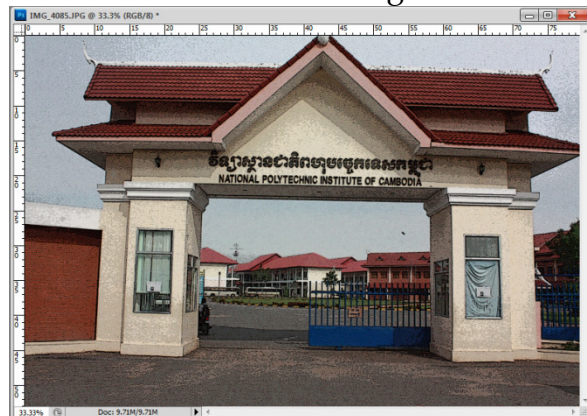
Palette Knife.....



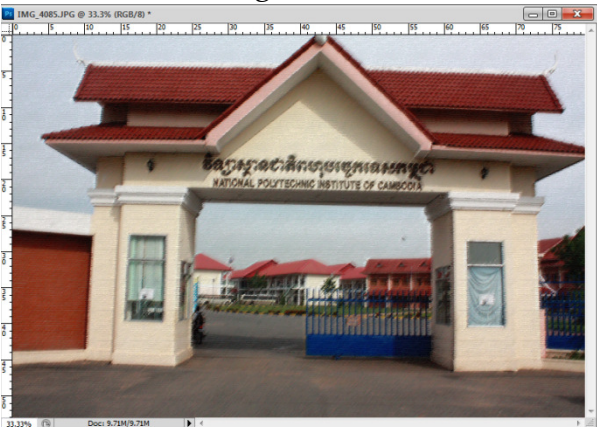
Plasti Wrap.....



Poster Edge.....



Rough Pastels...



Smudge Stick.....



Underpainting.....

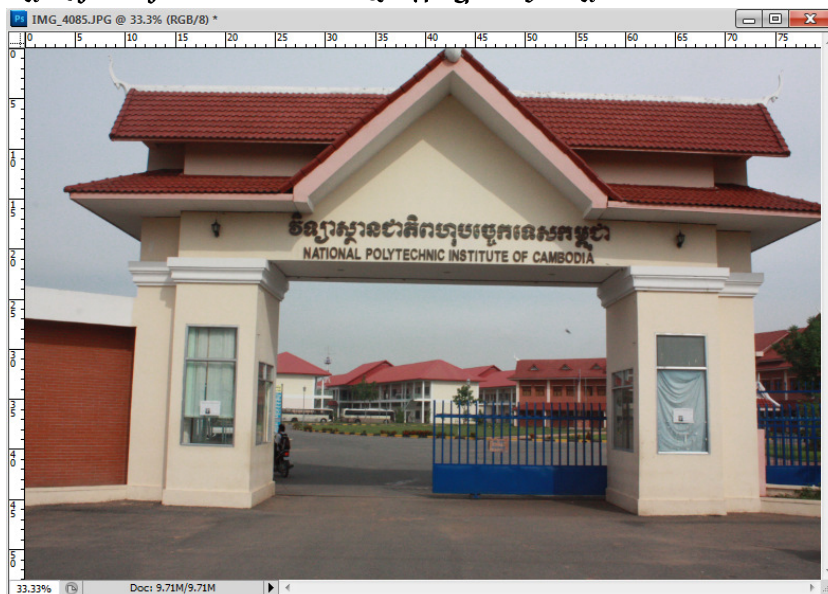
Watercolor.....



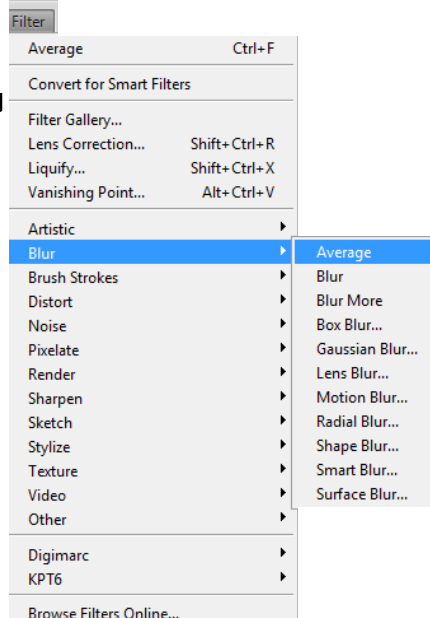
2. Blur

Blur Filter គេប្រើប្រាស់សំរាប់ធ្វើឱ្យរូបភាពមានសភាពនន់យូតជាងមុន។

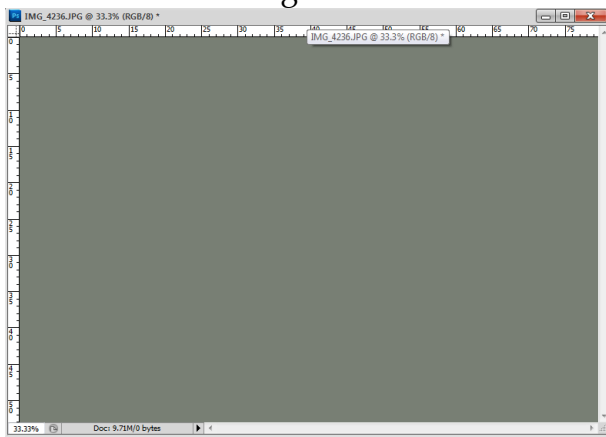
- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្មីកិច្ចការថ្មី



- លោកអ្នកចុចលើ Filter > Blur ហើយវាមានប្រភេទជាច្រើនសំរាប់ឱ្យយើងជ្រើសរើសតាមតំរូវការ។
ចំណាំ: បើលោកអ្នកចង់ឱ្យវាកែច្នៃនៅកន្លែងណាមួយ យើងត្រូវ Select នៅកន្លែងនោះ។



Average



Blure



Blure More



Box Blure....



Gaussian Blure.....



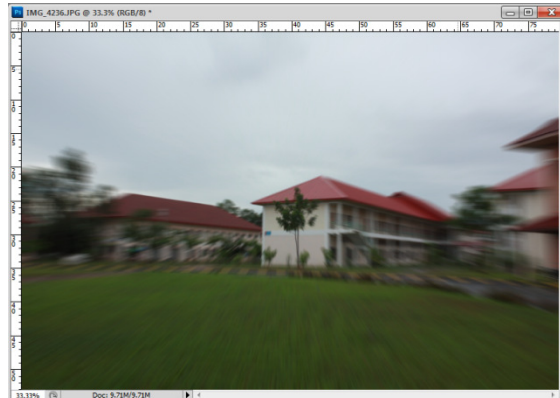
Lens Blure.....



Motion Blure.....



Redial Blure.....



Shap Blure.....



Smart Blure.....

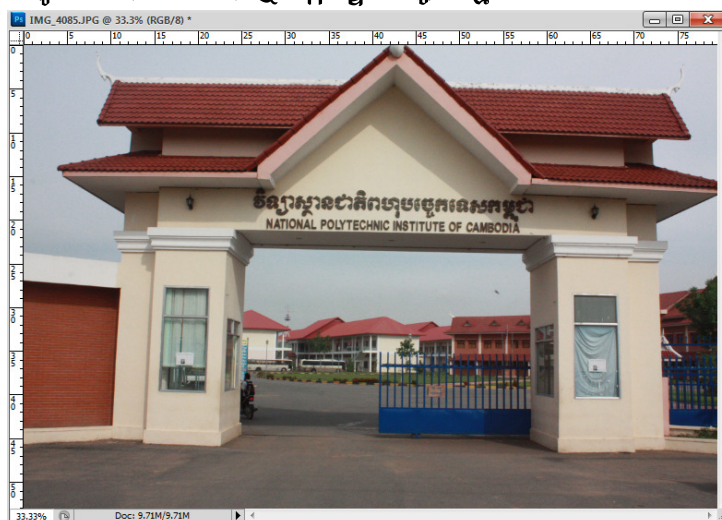


Surface Blure.....

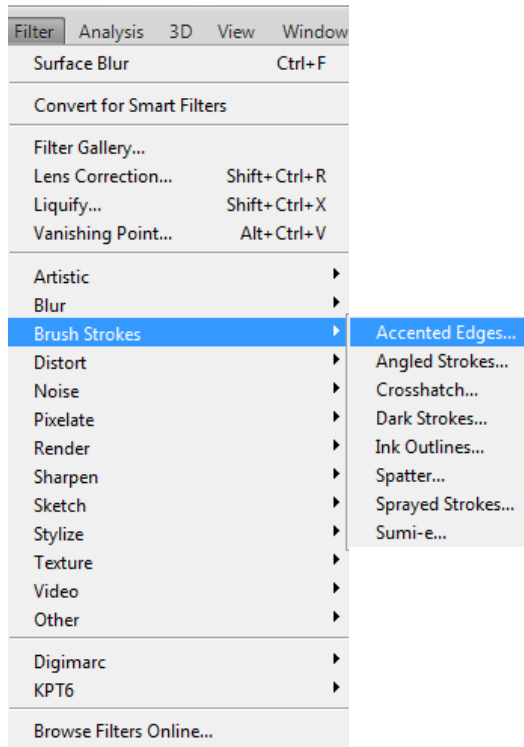


3. Brush Srtokes

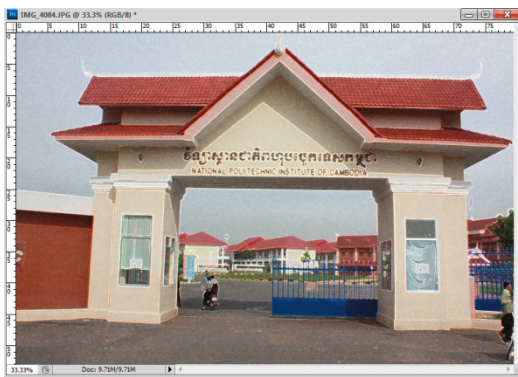
- Brush Srtokes Filter ហើយវាស្រដៀងនឹង Artistic ដែលហើយវាមានលក្ខណៈគ្រាប់។
- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំកិច្ចការថ្មី



- លោកអ្នកចុចលើ Filter > Brush Strokes ហើយវាមានប្រភេទជាច្រើនសំរាប់ឱ្យយើងជ្រើសរើសតាមតំរូវការ។
- ចំណាំ: បើលោកអ្នកចង់ឱ្យវាកែច្នៃនៅកន្លែងណាមួយយើងត្រូវ Select នៅកន្លែងនោះ។



Accented Edges.....



Angled Strokes.....



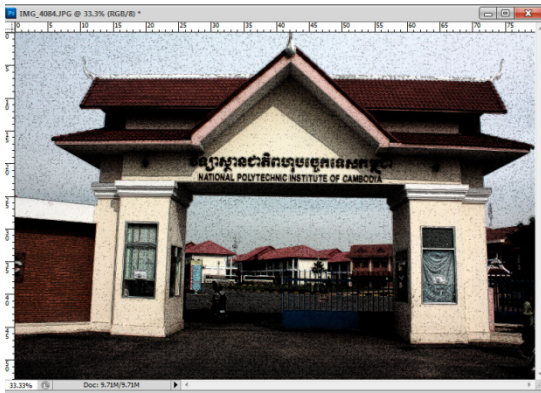
Crosshatch...



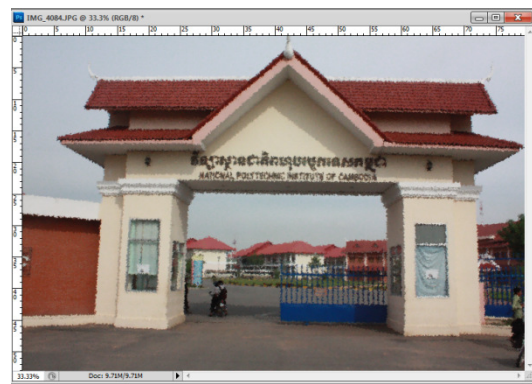
Dark Strokes...



Ink Outlines....



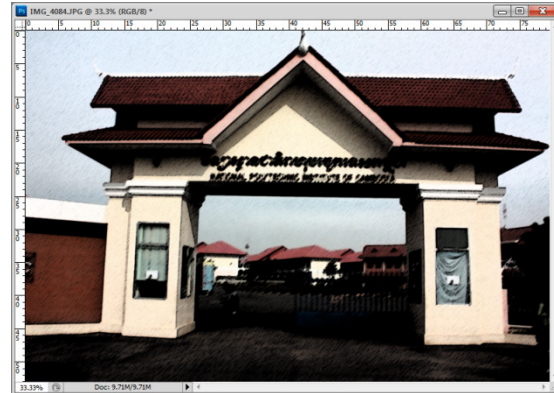
Spatter.....



Sprayed Strokes...



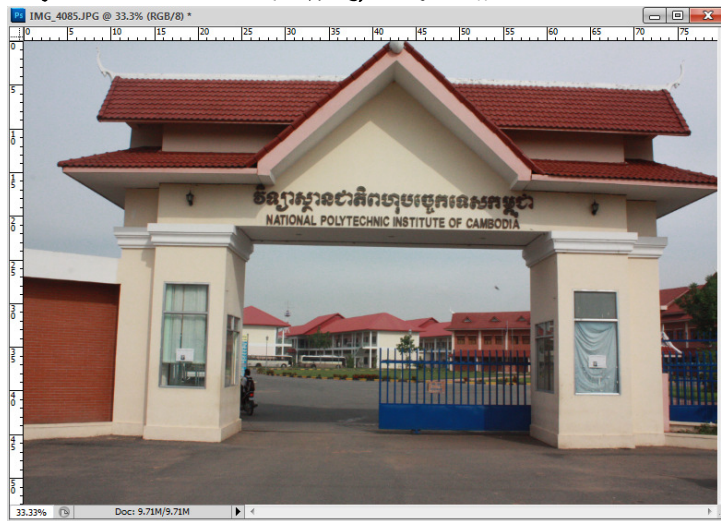
Sumi-e.....



4. Distort

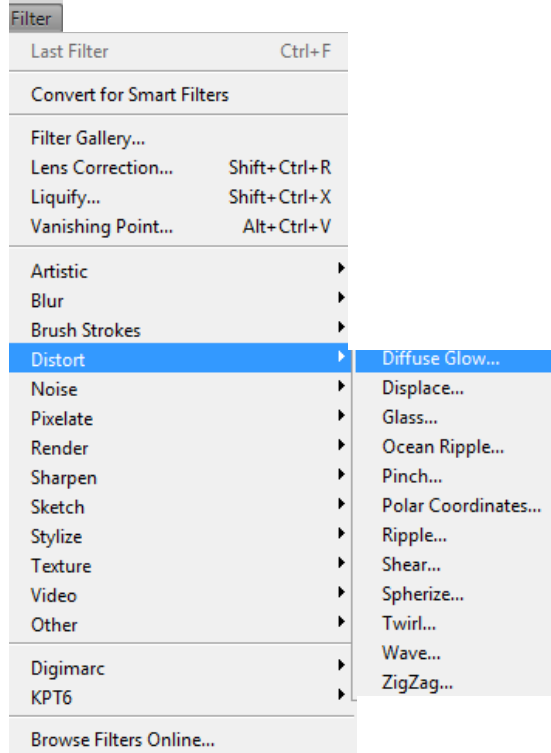
Distort ជា Filter ដែលអាចធ្វើឱ្យរូបភាពក្លាយជារូបមមូលជាលក្ខណៈ 3D ។

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី

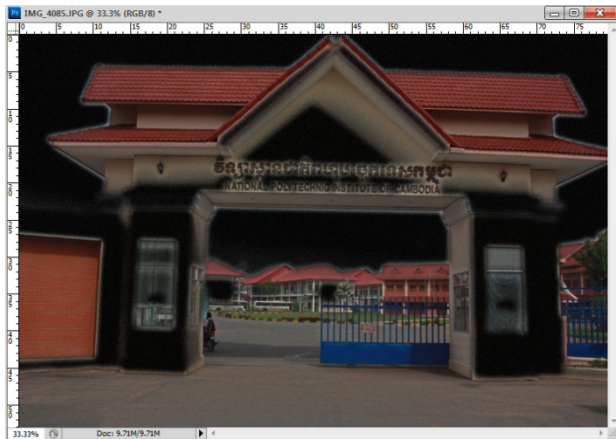


- លោកអ្នកចុចលើ Filter > Distort ហើយវាមានប្រភេទជាច្រើនសំរាប់ឱ្យយើងជ្រើសរើសតាមតំរូវការ។

ចំណាំ: បើលោកអ្នកចង់ឱ្យវាកែច្នៃនៅកន្លែងណាមួយយើងត្រូវ Select នៅកន្លែងនោះ។



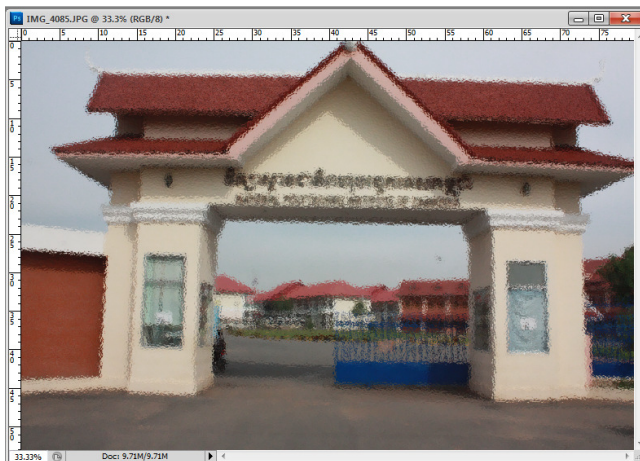
Diffuse Glow.....



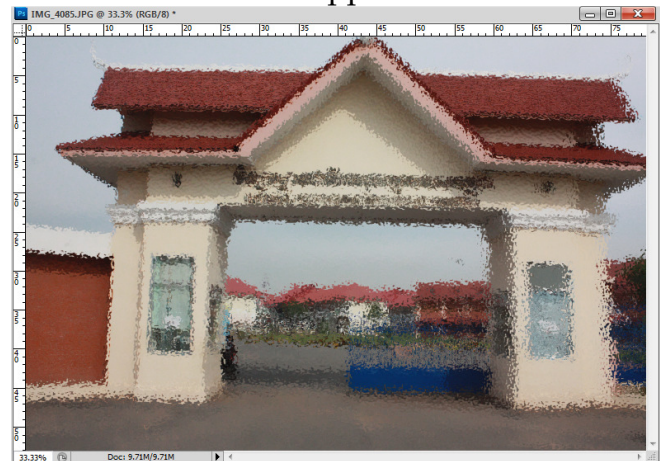
Displace.....



Glass....



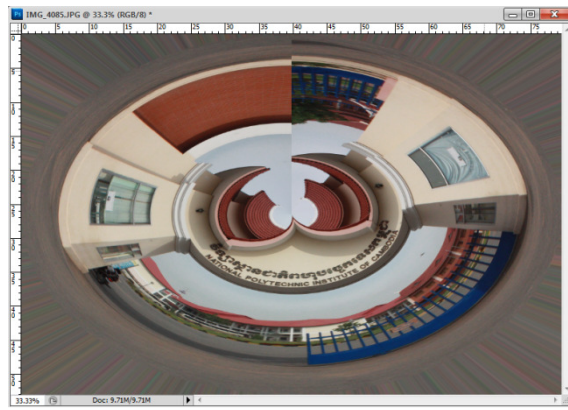
Ocean Ripple....



Pinch...



Polar Coordinates.....



Ripple...



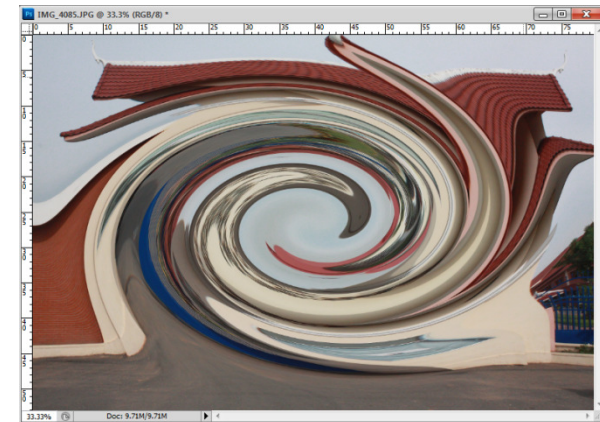
Shear...



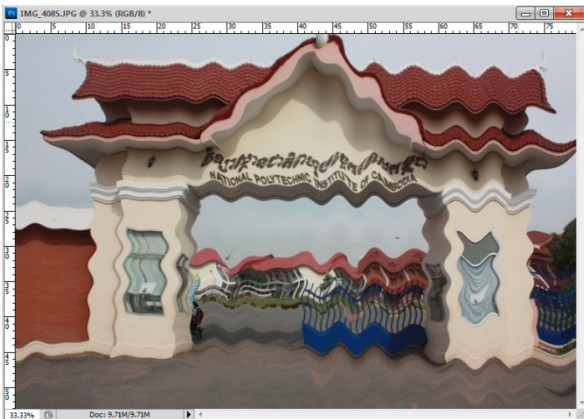
Spherize...



Twirl...



Wave...



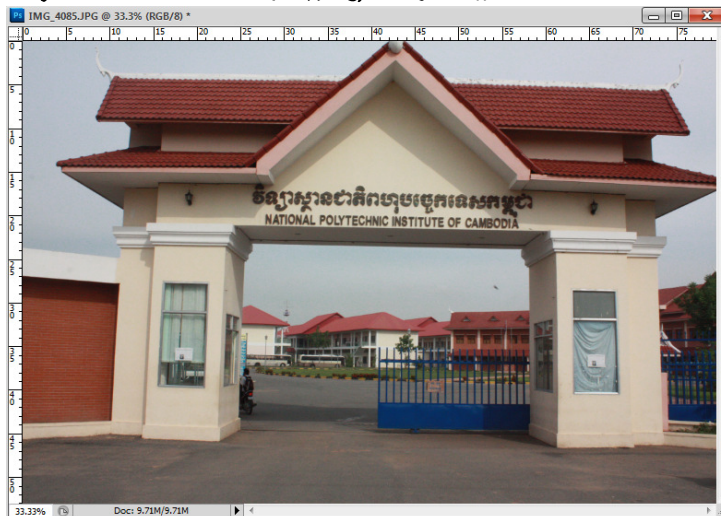
Zigzag...



5. Noise

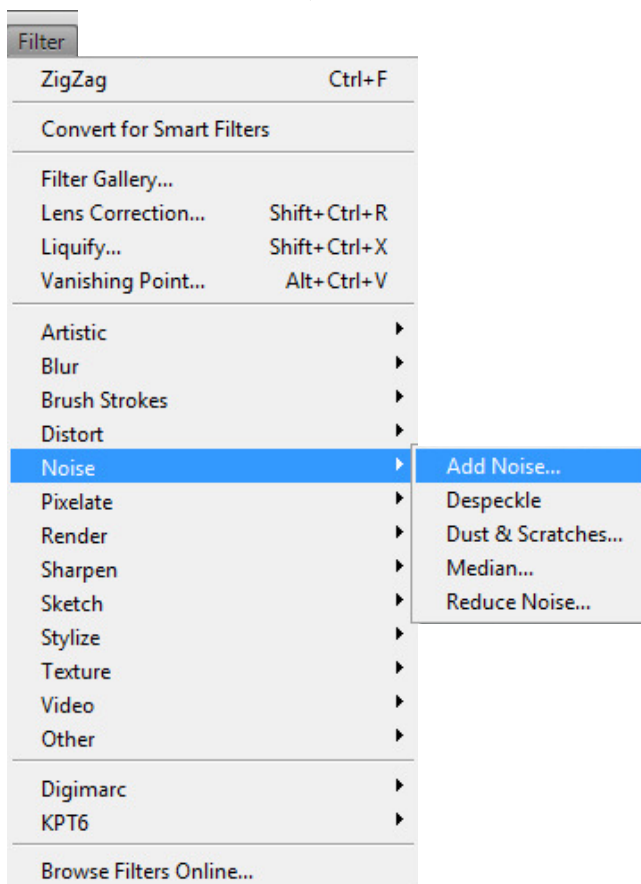
Noise គេប្រើសំរាប់បន្ថែម ឬបន្ថយស្នាមចំនុច (Noise) នៅលើរូបភាព។

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំឯកិច្ចការថ្មី



- លោកអ្នកចុចលើ Filter > Noise ហើយវាមានប្រភេទជាច្រើនសំរាប់ឱ្យយើងជ្រើសរើសតាមតំរូវការ។

ចំណាំ: បើលោកអ្នកចង់ឱ្យវាកែច្នៃនៅកន្លែងណាមួយយើងត្រូវ Select នៅកន្លែងនោះ។



Add Noise...



Dust & Scratches...



Reduce Noise...



6. Pixelate

Pixelate ប្រើសំរាប់បំបែករូបភាពពីធម្មតា

នៅជារូបមានលក្ខណៈត្រាប់។

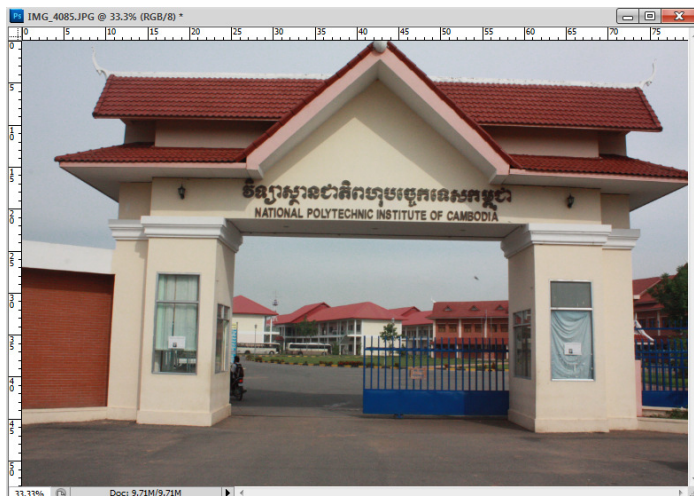
- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O)

ឬបង្កើតថ្នាំដកិច្ចការថ្មី

Despeckle

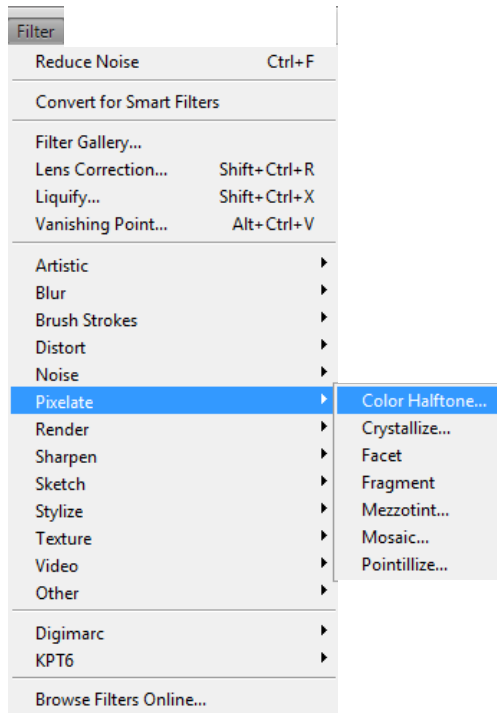


Median...



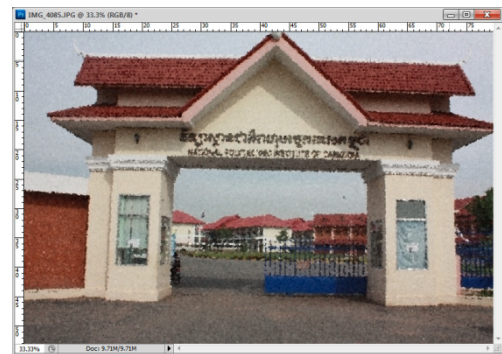
លោកអ្នកចុចលើ Filter > Pixelate ហើយវាមានប្រភេទជាច្រើនសំរាប់ឱ្យយើងជ្រើសរើសតាមតំរូវការ។

ចំណាំ: បើលោកអ្នកចង់ឱ្យវាកែច្នៃនៅកន្លែងណាមួយយើងត្រូវ Select នៅកន្លែងនោះ។



Color Halftone....

Crystallize...



Facet...

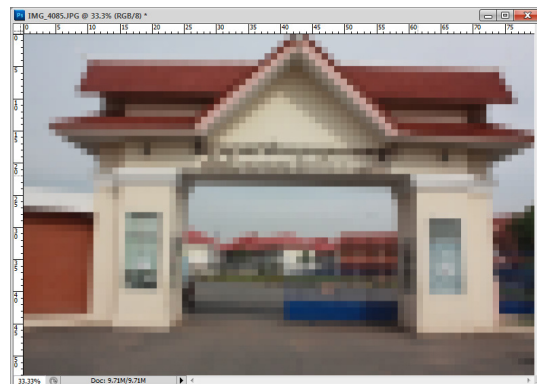
Fragment...



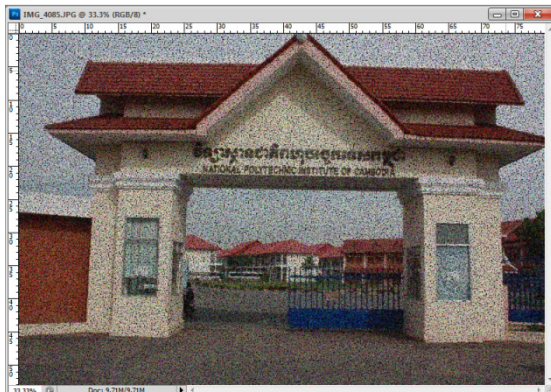
Mezzotint...



Mosaic...



Pointillize...

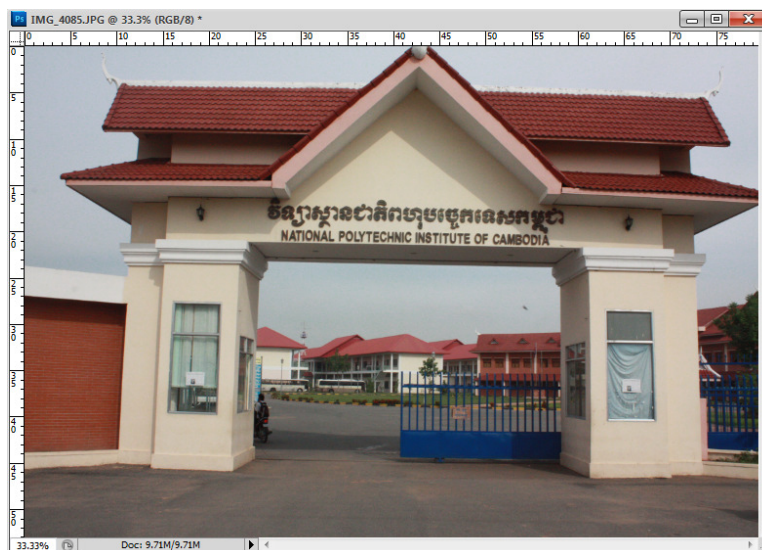


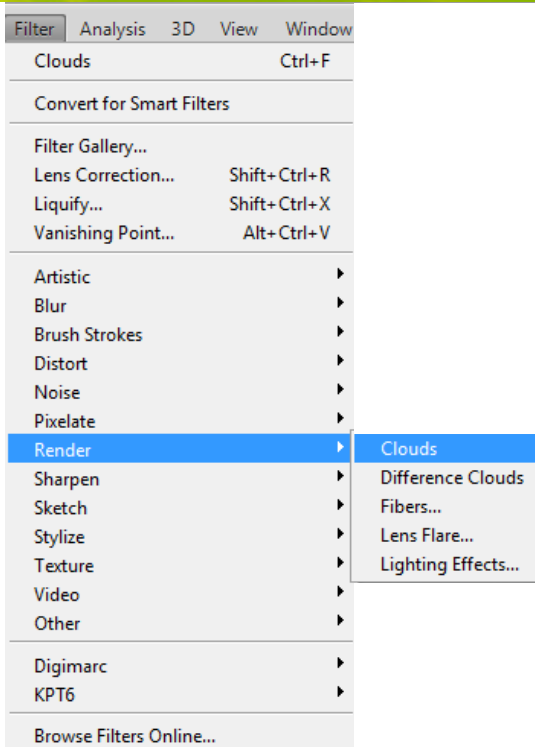
7. Render

Render Filter ប្រើដើម្បីបង្កើត 3D Shape, ពពក, ផ្តល់ពន្លឺនិងបន្ថែមពន្លឺព្រះអាទិត្យ។

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី
- លោកអ្នកចុចលើ Filter > Render ហើយវាមានប្រភេទជាច្រើនសំរាប់ឱ្យយើងជ្រើសរើសតាមតំរូវការ។

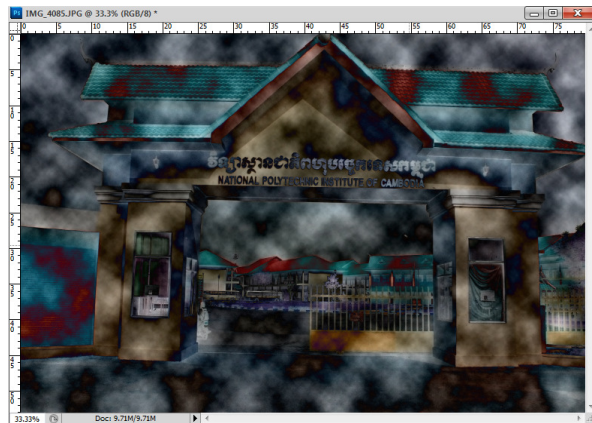
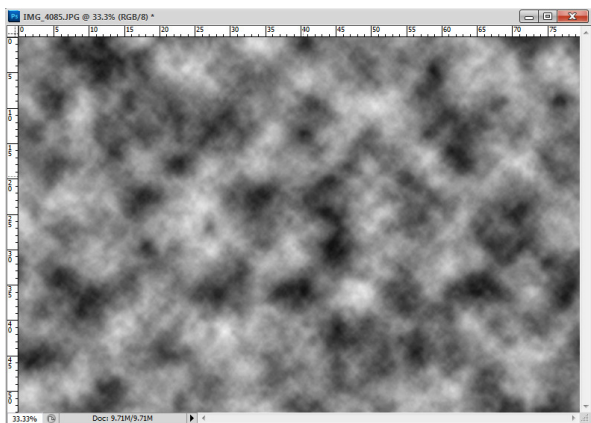
ចំណាំ: បើលោកអ្នកចង់ឱ្យវាកែច្នៃនៅកន្លែងណាមួយយើងត្រូវ Select នៅកន្លែងនោះ។





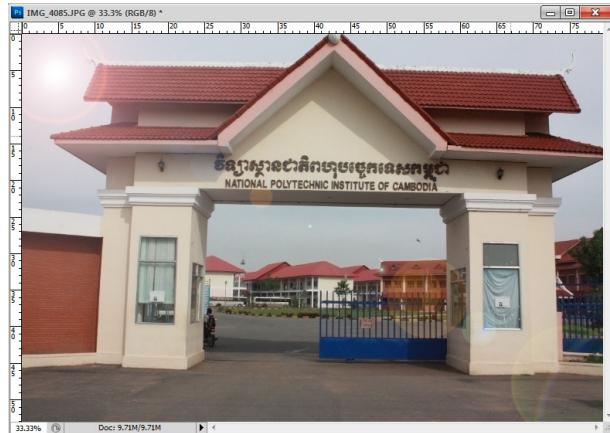
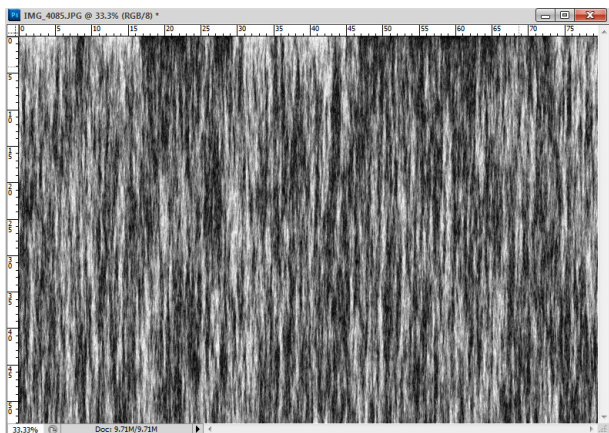
Clouds

Difference Clouds

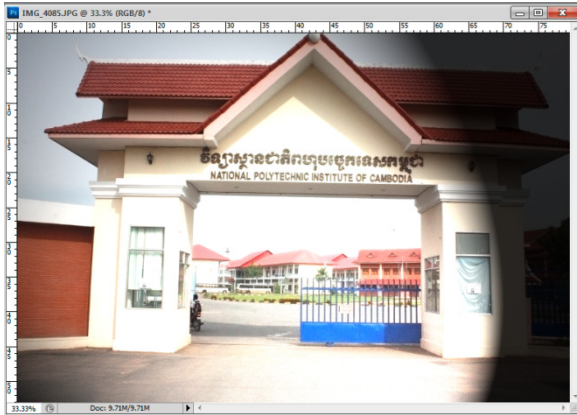


Fibers...

Lens Flare...



Ligting Effect

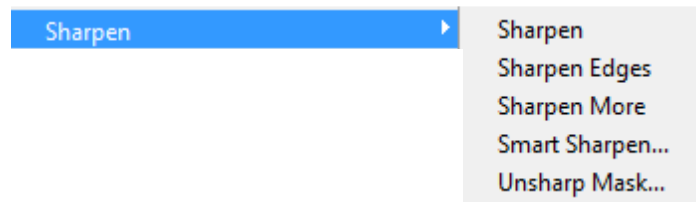
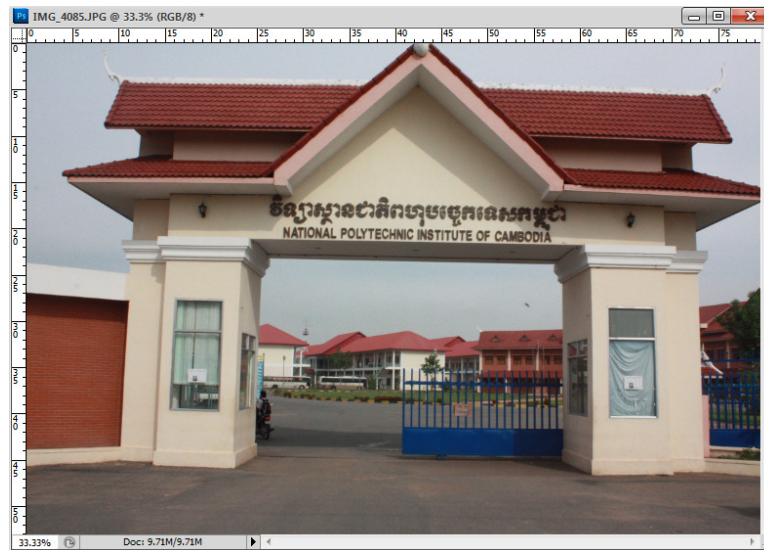


8. Shapen

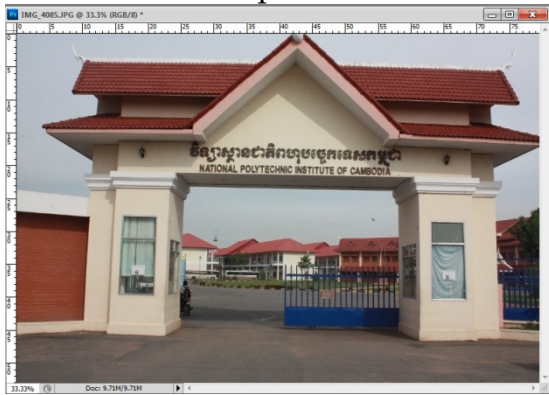
Shape ប្រើដើម្បីធ្វើឱ្យរូបភាពដែលស្រមោលមកក្លាយជារូបភាពមិនស្រមោល។

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី
- លោកអ្នកចុចលើ Filter > Shape ហើយវាមានប្រភេទជាច្រើនសំរាប់ឱ្យយើងជ្រើសរើសតាមតំរូវការ។

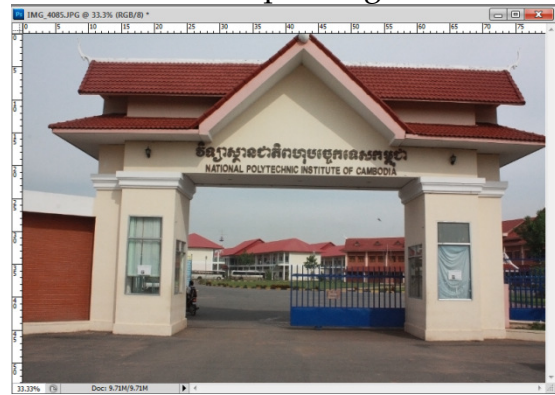
ចំណាំ: បើលោកអ្នកចង់ឱ្យវាកែច្នៃនៅកន្លែងណាមួយយើងត្រូវ Select នៅកន្លែងនោះ។



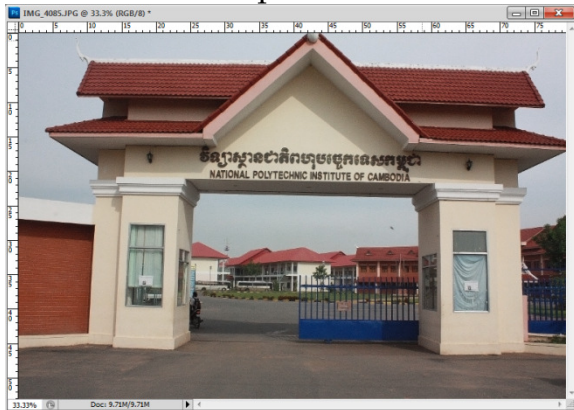
Sharpen



Sharpen Edges



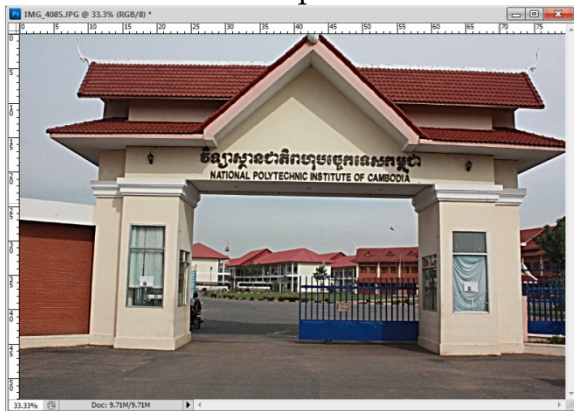
Sharpen More



Smart Sharpen...



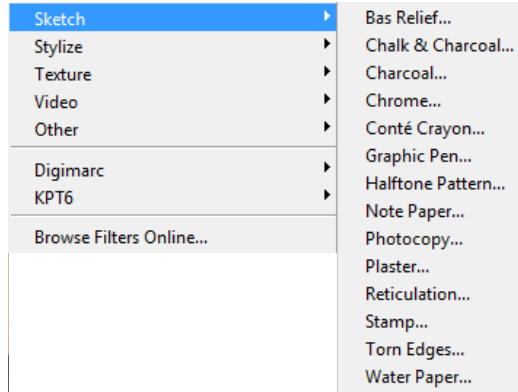
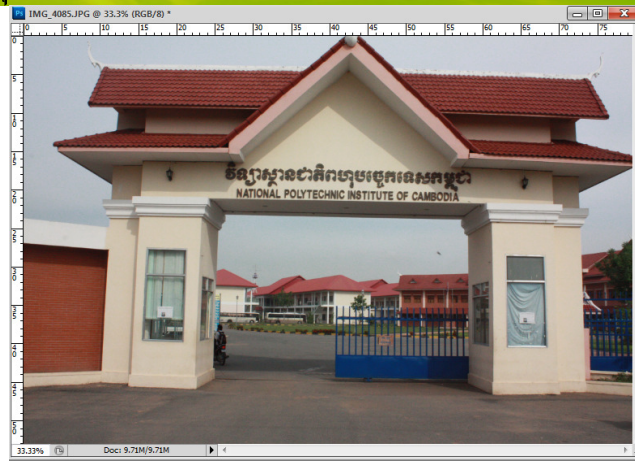
Unsharp Mask...



9. Sketch

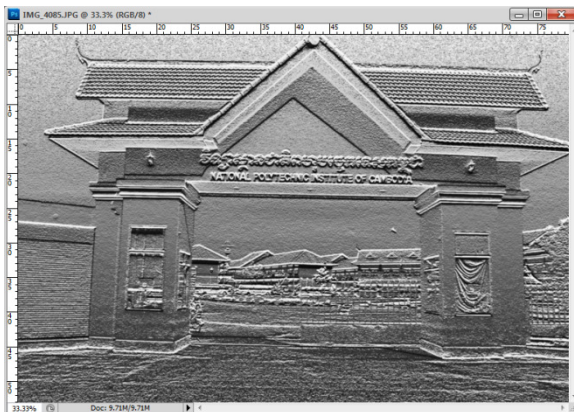
Sketch ប្រើដើម្បីធ្វើឱ្យរូបភាពមានការបន្ថែម Texture ឱ្យរូបភាពដូចជា 3D និងសិល្បៈដោយដៃ។

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំកិច្ចការថ្មី
 - លោកអ្នកចុចលើ Filter > Sketch ហើយវាមានប្រភេទជាច្រើនសំរាប់ឱ្យយើងជ្រើសរើសតាមតំរូវការ។
- ចំណាំ:** បើលោកអ្នកចង់ឱ្យវាកែច្នៃនៅកន្លែងណាមួយយើងត្រូវ Select នៅកន្លែងនោះ។



Bas Relief...

Chalk & Charcoal...



Charcoal...

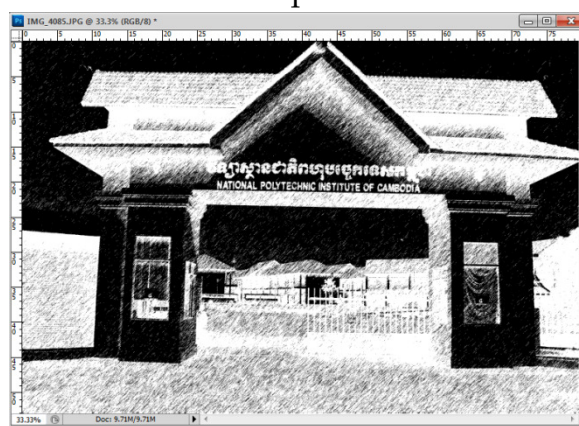
Chrome...



Conte Crayon...



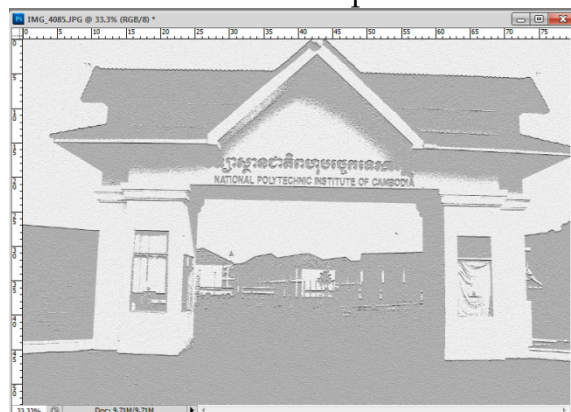
Graphic Pen...



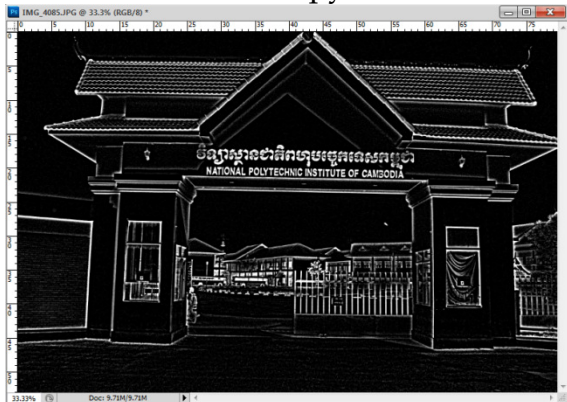
Halftone Pattern...



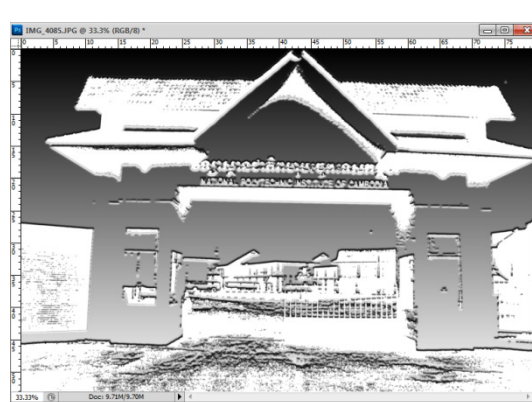
Note Paper...



Photocopy...



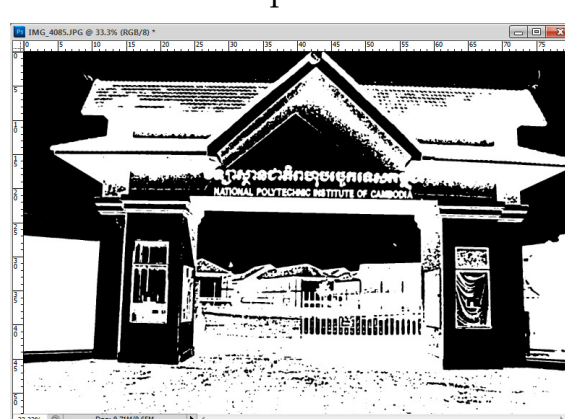
Plaster...



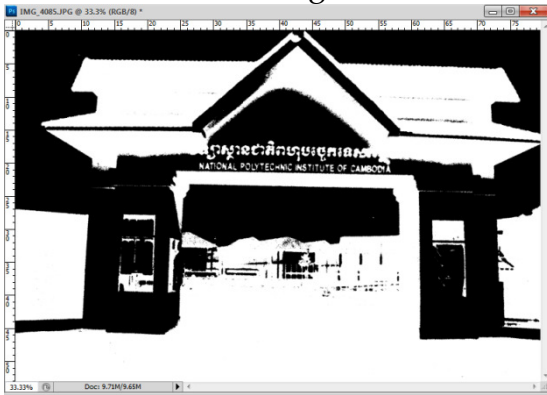
Reticulation...



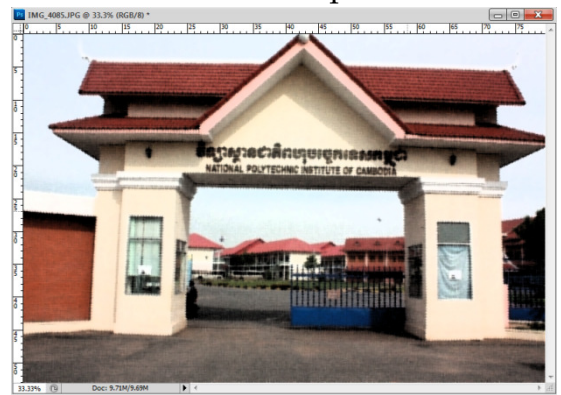
Stamp...



Torn Edges...



Water Paper...

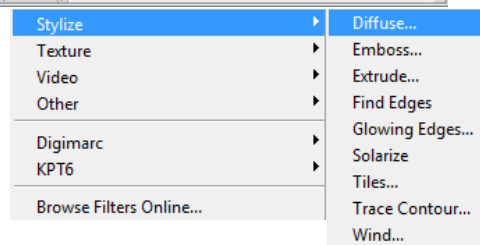


10. Stylize

Stylize គឺប្រើសំរាប់បង្កើតនូវ Effect កំនុះ។

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំងកិច្ចការថ្មី
- លោកអ្នកចុចលើ Filter > Stylize ហើយវាមានប្រភេទជាច្រើនសំរាប់ឱ្យយើងជ្រើសរើសតាមតំរូវការ។

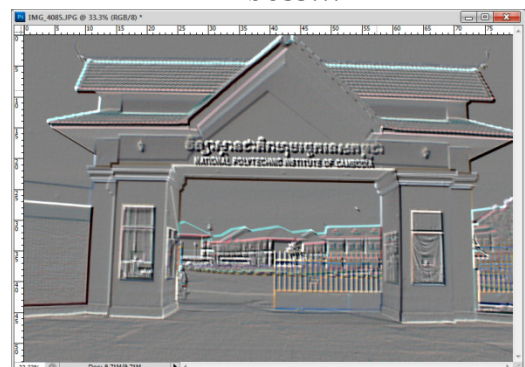
ចំណាំ: បើលោកអ្នកចង់ឱ្យវាកែច្នៃនៅកន្លែងណាមួយយើងត្រូវ Select នៅកន្លែងនោះ។



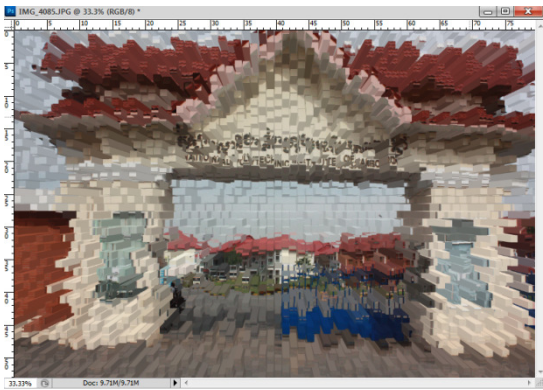
Diffuse...



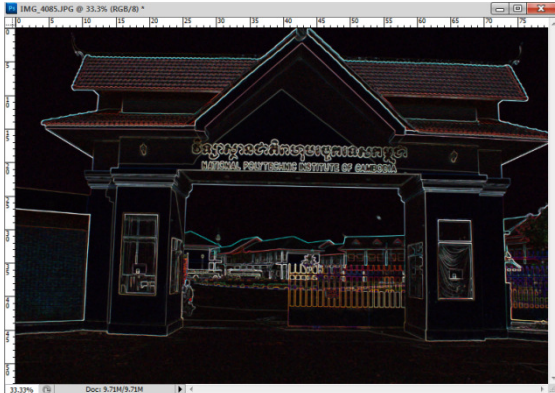
Emboss...



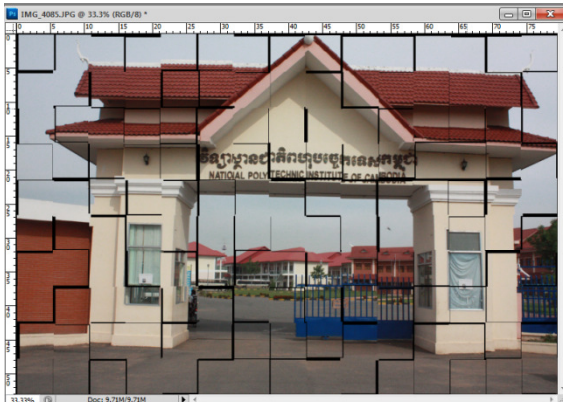
Extrude...



Glowing Edges...



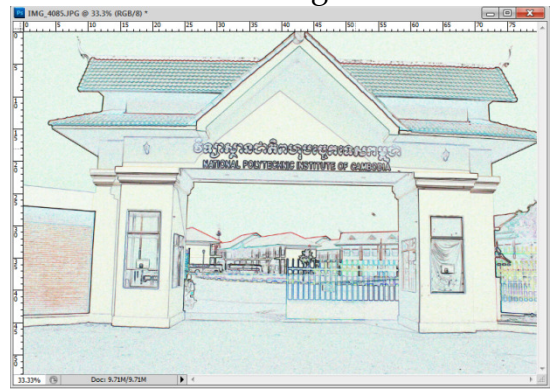
Tiles...



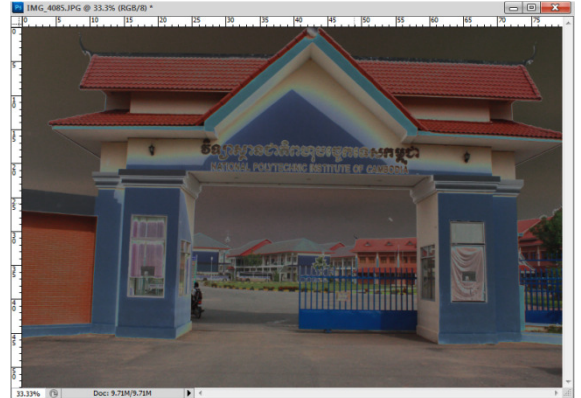
Wind...



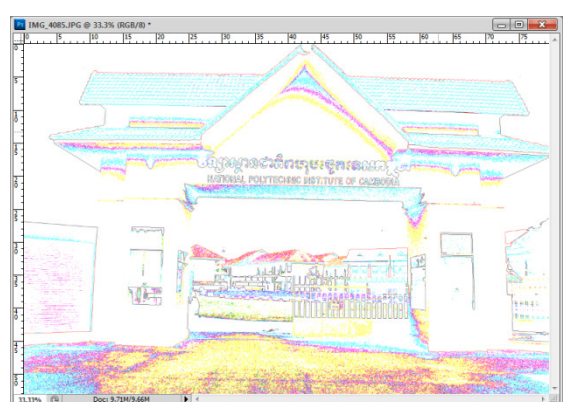
Find Edges



Solarize



Trace Contour...

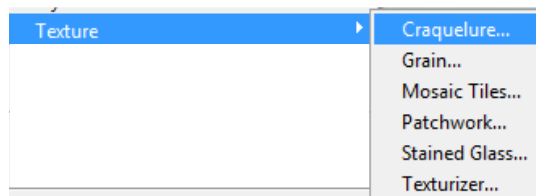


10. Texture

Texture គឺប្រើសំរាប់ធ្វើឱ្យរូបភាពមានលក្ខណៈដូចជាមានរូបភាពតដួនៅពីលើ។

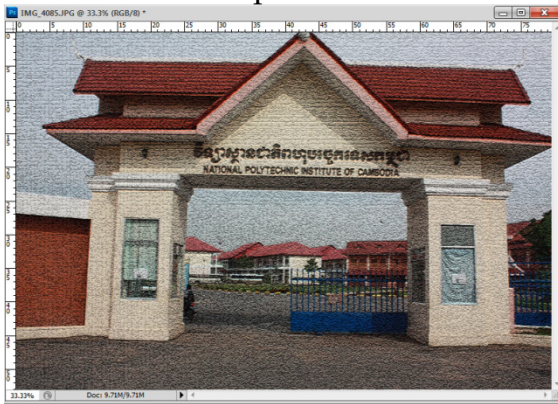
- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតថ្នាំកិច្ចការថ្មី
- លោកអ្នកចុចលើ Filter > Texture ហើយវាមានប្រភេទជាច្រើនសំរាប់ឱ្យយើងជ្រើសរើសតាមតំរូវការ។

ចំណាំ: បើលោកអ្នកចង់ឱ្យវាកែច្នៃនៅកន្លែងណាមួយយើងត្រូវ Select នៅកន្លែងនោះ។



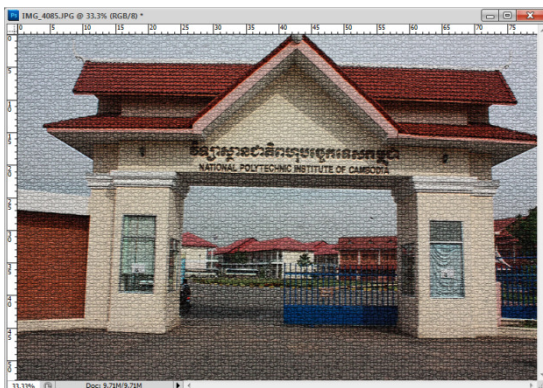
Craquelure...

Grain...



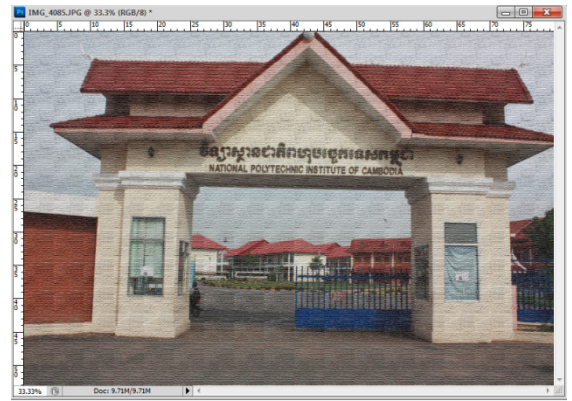
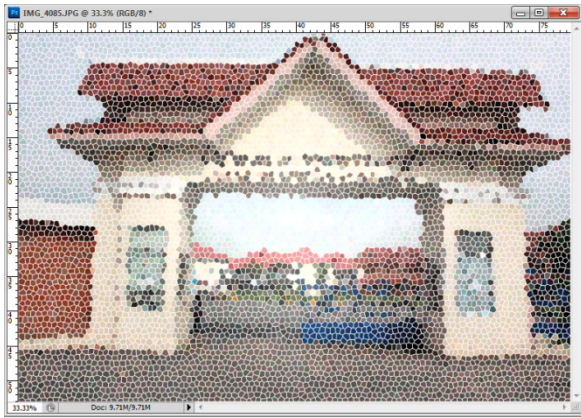
Mosaic Tiles...

Patchwork...



Stained Glass...

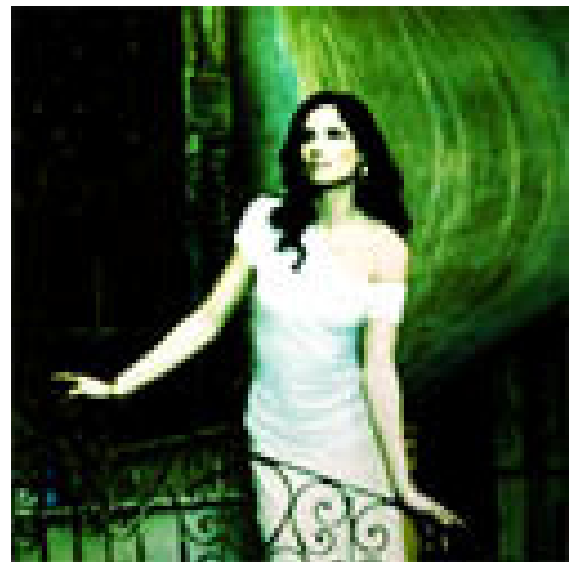
Texturizer...



លំហាត់ដែលទាក់ទងនឹង Image, Filter Effects (ការធ្វើឱ្យរូបភាពមានពណ៌ Color)

រូបភាពមិនទាន់កែ

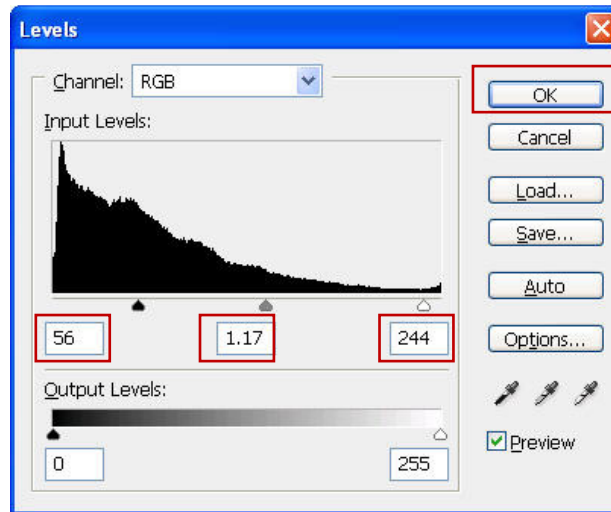
រូបភាពដែលកែរួចហើយ



១.លោកអ្នកបើករូបភាពដូចខាងក្រោម

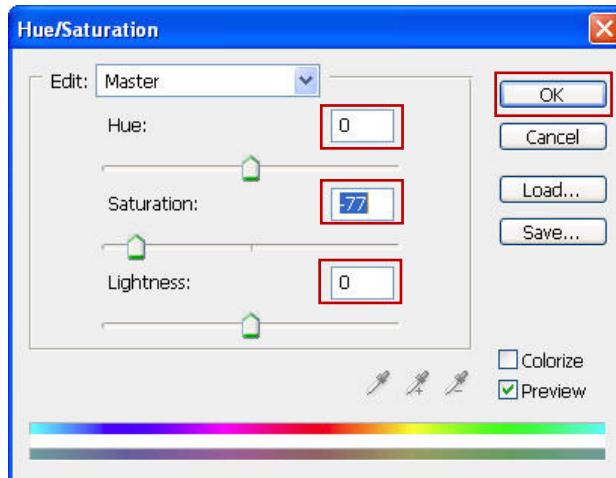


២. ចុចលើ Image >- Adjustment >- Levels រួចជ្រើសរើសតំលៃលេខដូចខាងក្រោមហើយចុច OK

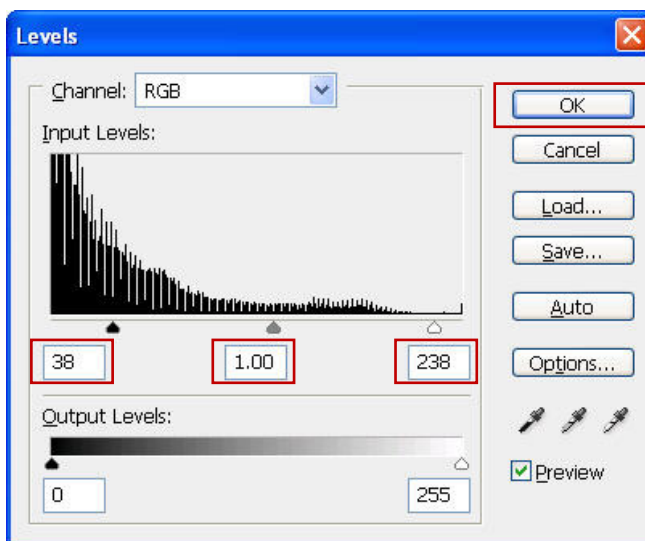


៣. លោកអ្នកចុច Ctrl + J ដើម្បីបង្កើត Layer រួចចុច Image >- Adjustment >- Hue/Saturation

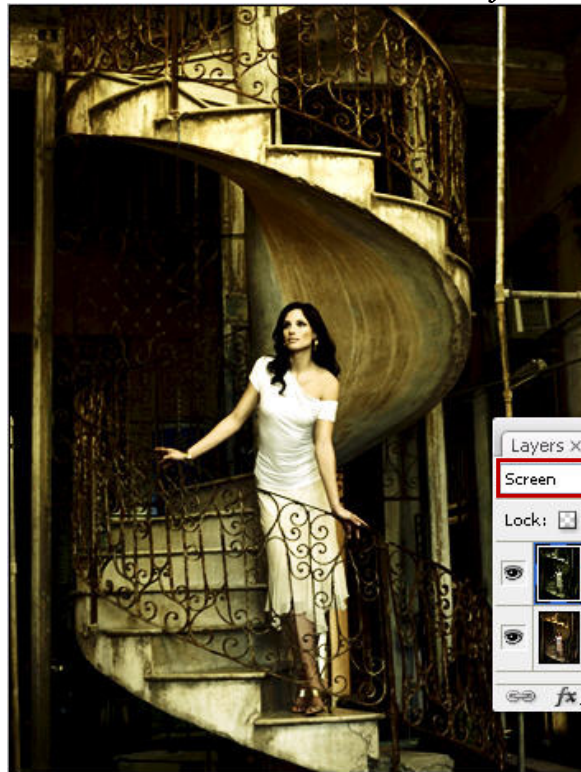
រួចជ្រើសរើសតំលៃលេខដូចខាងក្រោមហើយចុច OK



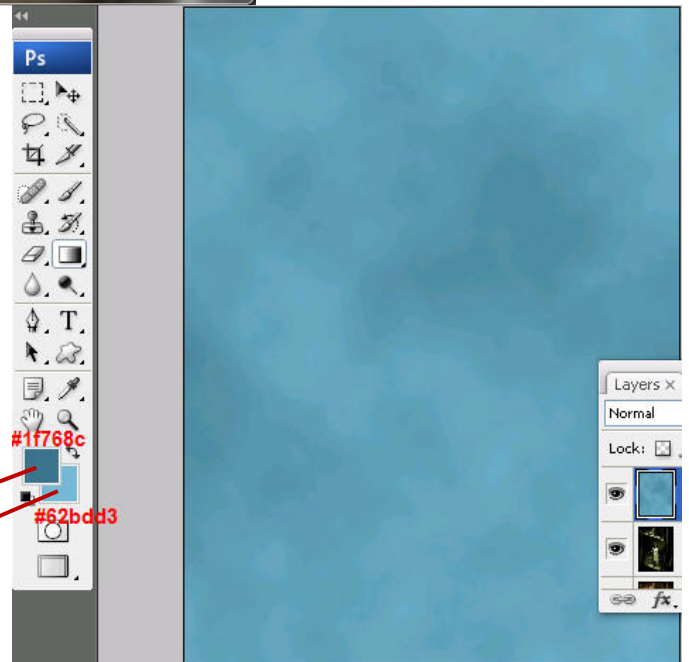
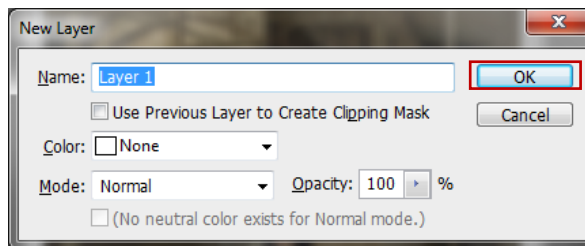
៤. ចុចលើ Image >-Adjustments > Levelsរួចជ្រើសរើសតំលៃលេខដូចខាងក្រោមហើយចុច OK



៥.លោកអ្នកក្រឡេកមើល Layer ពេលនោះនៅកន្លែង Normal យើងត្រូវប្តូរជា Screen



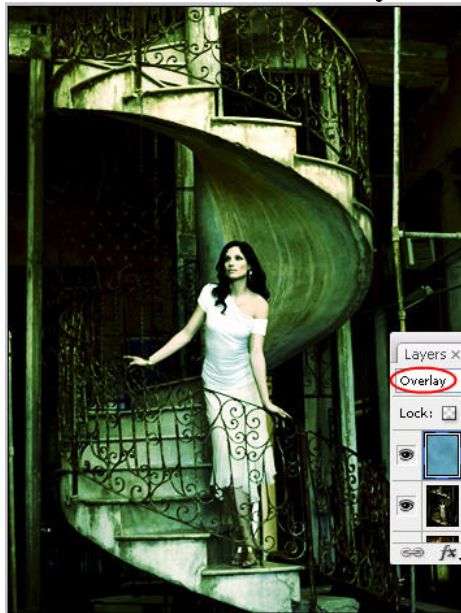
៦.លោកអ្នកត្រូវបង្កើត Layer ថ្មីមួយចុច Layer >- New>- Layer (Ctrl+Shift+N) ចេញផ្ទាំងមួយចុច OK



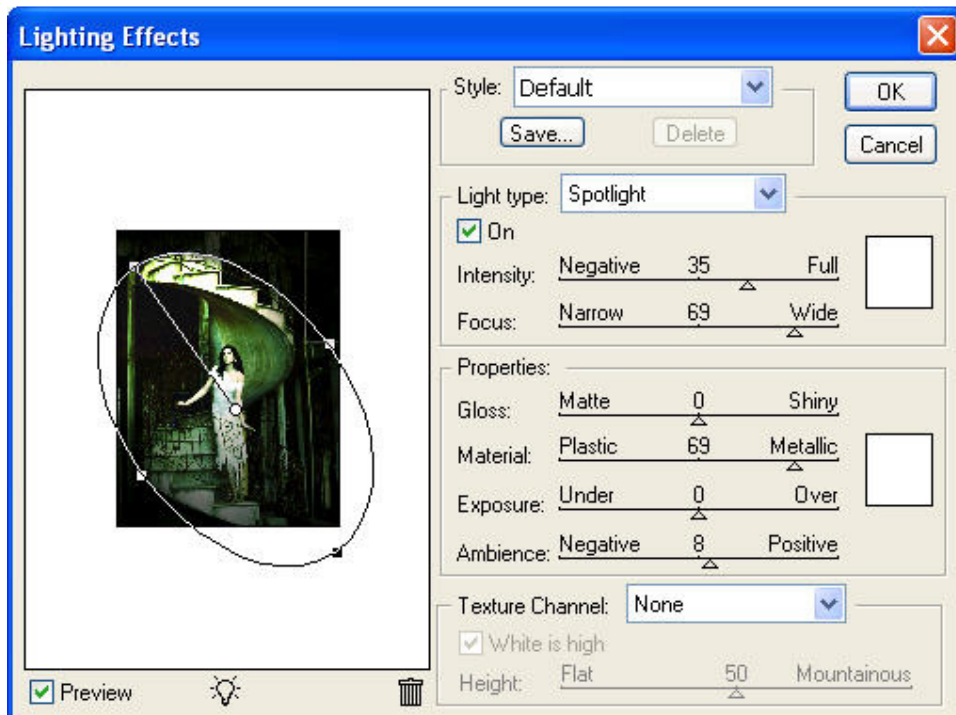
- Set Foreground Color
- Set Background Color

៧.លោកអ្នកចុចនៅលើ Filter >-Render>- Difference Clouds

៨.លោកអ្នកក្រឡេកមើល Layer ពេលនោះនៅកន្លែង Normal យើងត្រូវប្តូរយក Overlay

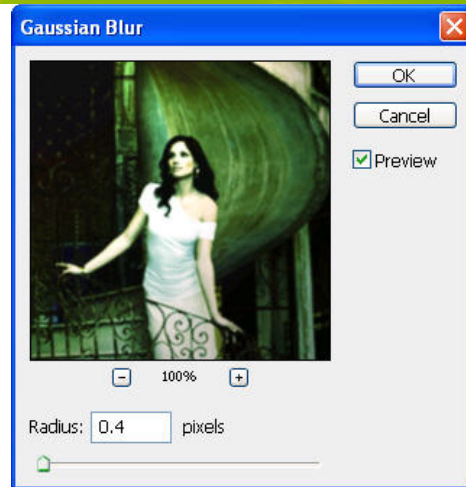


៩.រួចយើងចុច Ctrl + Shift + Alt + E សំរាប់បង្កើត Layer ថ្មីមួយទៀតយើងចុច Filter >-Render>-Lighting Effects ចេញផ្ទាំងមួយជ្រើសរើសយកតំលៃលេខរួចចុច OK

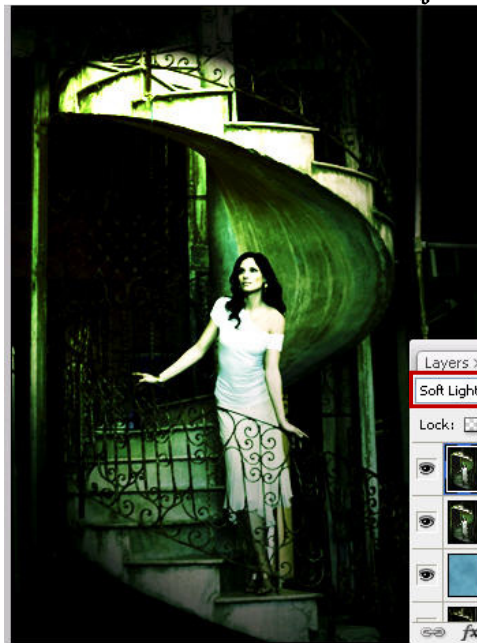


១០.យើងចុច Ctrl + E ដើម្បីភ្ជាប់ Layer ចូលគ្នារួចចុច Filter >-Blur >-Gaussian Blur

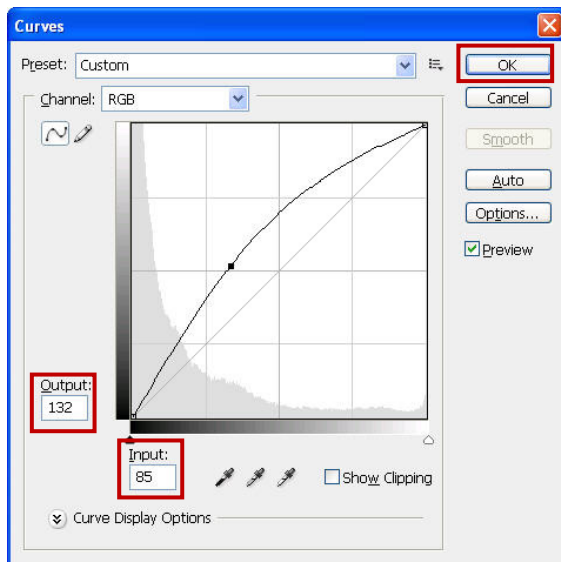
ចេញផ្ទាំងមួយជ្រើសរើសយកតំលៃលេខរួចចុច OK



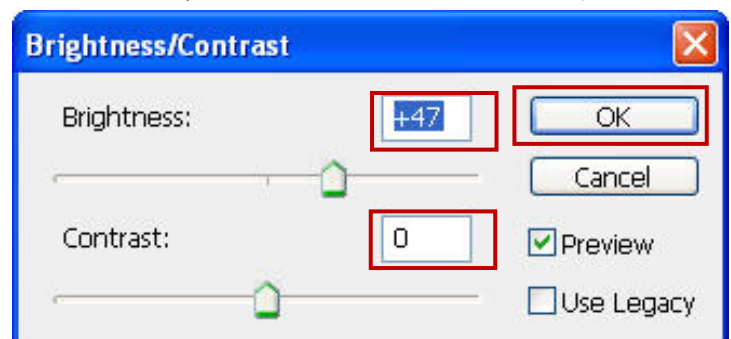
១១.លោកអ្នកក្រឡេកមើល Layer ពេលនោះនៅកន្លែង Normal យើងត្រូវប្តូរយក Soft Light



១២.ចុចលើ Image >-Adjustment >-Curves ចេញផ្ទាំងមួយជ្រើសរើសយកតំលៃលេខរួចចុច OK



ហើយចុចលើ Image >- Adjustment >- Brightness/ Contrast ចេញផ្ទាំងមួយជ្រើសរើសយកតំលៃលេខរួចចុច OK

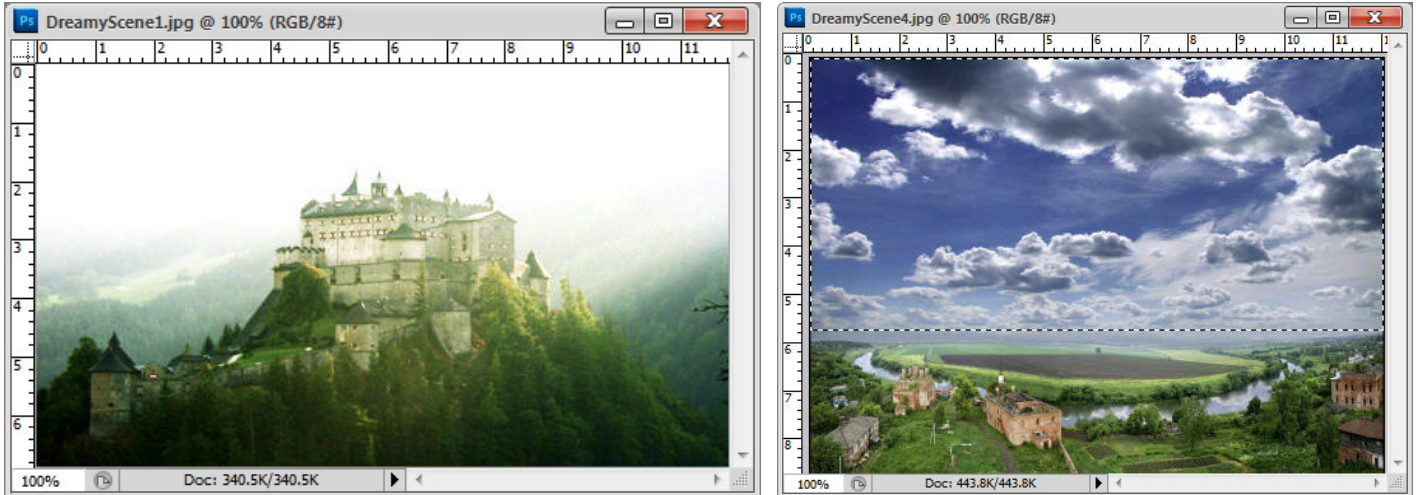


លំហាត់ដែលទាក់ទងនឹង Image, Filter, ឧបករណ៍ Rectangular Marquee Tool

(ធ្វើឱ្យមានផ្ទៃមេឃ និងពន្លឺ ព្រះអាទិត្យនៅពីលើប្រាសាទ)

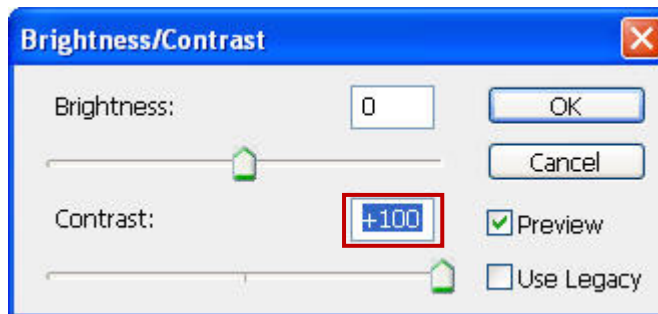
វិធីធ្វើលំហាត់

១. បើករូបភាព (Ctrl + O) ពីរគឺ រូបភាពប្រាសាទនិងមេឃសូមមើលដូចខាងក្រោម



រួចចុចនៅលើរូបប្រាសាទ (Ctrl + J) ដើម្បីបង្កើត Layer រួចចុចលើ Image >- Adjustment >-

Brightness/ Contrast ចេញផ្ទាំងមួយជ្រើសរើសយកតំលៃលេខរួចចុច OK



ហើយលោកអ្នកក្រឡេកមើល Layer ពេលនោះនៅកន្លែង Normal យើងត្រូវប្តូរយក Multiply



២.លោកអ្នកចុច Ctrl + Shift + Alt + E ដើម្បីបង្កើត Layer ថ្មីមួយទៀត

៣.រួចចុចលើរូបភាពថ្លែមេឃហើយយើងយកឧបករណ៍កាត់ជាបួនជ្រុងមានឈ្មោះថា Rectangular Marquee Tool រួច

កាត់រូបភាពមេឃរួចនាញ់ទៅដាក់នៅលើរូបភាពប្រាសាទ។

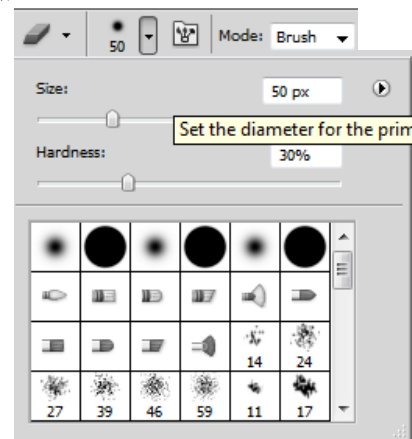


លោកអ្នកក្រឡេកមើល Layer ពេលនោះនៅកន្លែង Normal យើងត្រូវប្តូរយក Multiply



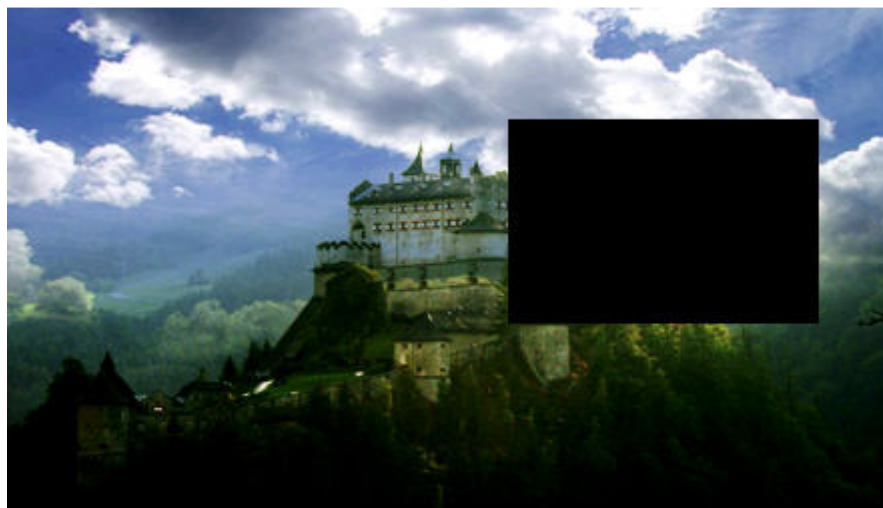
៤. យើងយកឧបករណ៍ Eraser Tool រួចគូសនៅលើតែរូបភាពប្រាសាទដូចខាង

ក្រោម:



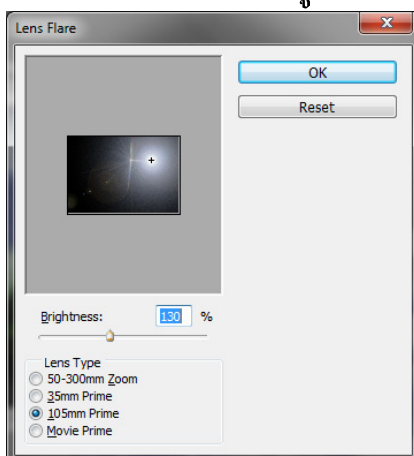
៥. ចុចនៅលើ Ctrl + Shift + N ដើម្បីបង្កើត Layer ថ្មីហើយយកឧបករណ៍កាត់ជាបួនជ្រុង Rectangular Marquee

Tool មកគូសដូចខាងក្រោមរួចចាក់ពណ៌ខ្មៅសុទ្ធ



៦. Filter >- Render >- Lens Flare យក 105 mm Prime យកតំលៃស្មើ 130 រួចចុច Ctrl + D លោកអ្នកក្រឡេក

មើល Layer ពេលនោះនៅកន្លែង Normal យើងត្រូវប្តូរយក Overlay



៧. យកឧបករណ៍ Eraser មកគូសដូចខាងក្រោម

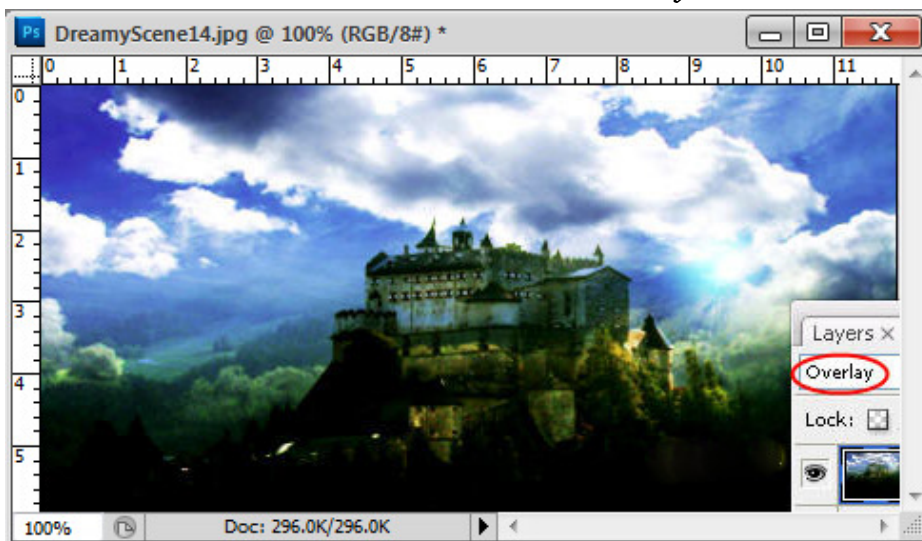


៨. រួចចុច Ctrl + Shift + E ដើម្បីភ្ជាប់ Layer តែមួយហើយចុច Ctrl + J

៩. ចុច Filter >- Blur > Gaussian Blur



លោកអ្នកក្រឡេកមើល Layer ពេលនោះនៅកន្លែង Normal យើងត្រូវប្តូរយក Overlay



មេរៀនទី៨:

សារៈសំខាន់នៃកម្មវិធី Plug-In

- I. យល់ដឹងអំពីការ Installation Plug-In
- II. ការប្រើប្រាស់ Felter Effects នៅក្នុង Plug-In



I. យល់ដឹងអំពីការ Installation Plug-In

Plug-In គឺជាកម្មវិធីមួយដែលជំនួយនៅលើ Filter ហើយវាមានមុខងារសំរាប់បង្កើតថ្នាំកិច្ចការរបស់លោកអ្នក។ មុននឹងលោកអ្នកប្រើប្រាស់កម្មវិធីនោះបានយើងត្រូវនាមនាវ Soft Ware របស់វាដើម្បី Installation Plus-In មានដូចខាងក្រោម:

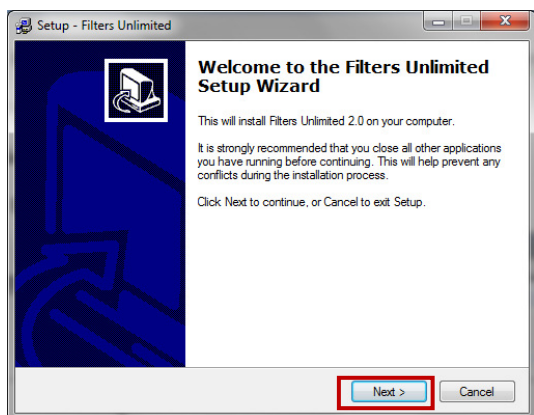


នៅក្នុងមេរៀននេះ យើងសិក្សាកម្មវិធី Plug-In តែបី Soft Ware ប៉ុណ្ណោះទេ ហើយ Soft Ware កម្មវិធី Plug-In មានច្រើនប្រភេទផ្សេងៗខុសគ្នា។

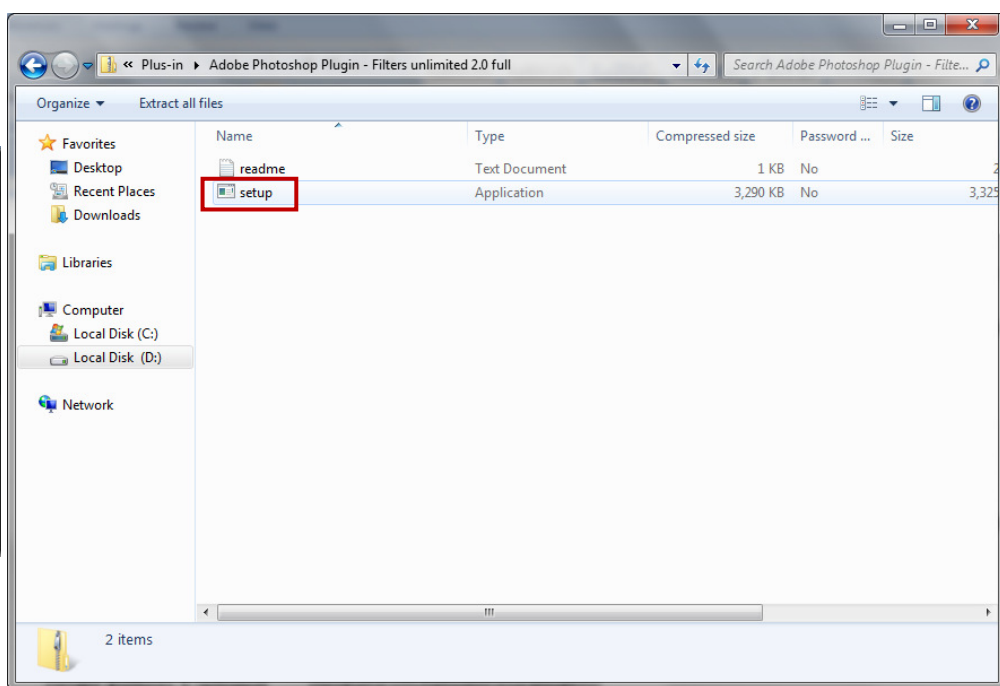
១. ការ Installation Filters Unlimit.....

- ចុចលើ Filters Unlimit..... ពីរបីដងចេញថ្នាំមួយដូចខាងក្រោម

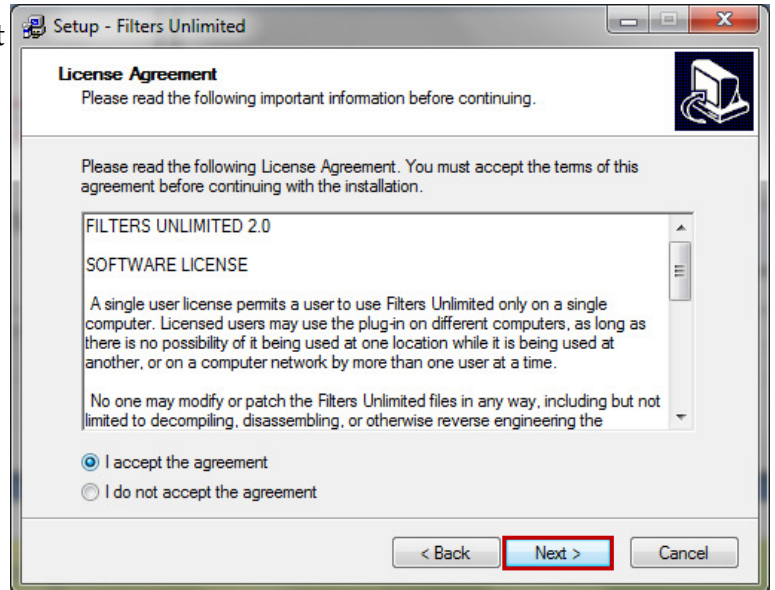
- ចុច Setup ចេញថ្នាំមួយ



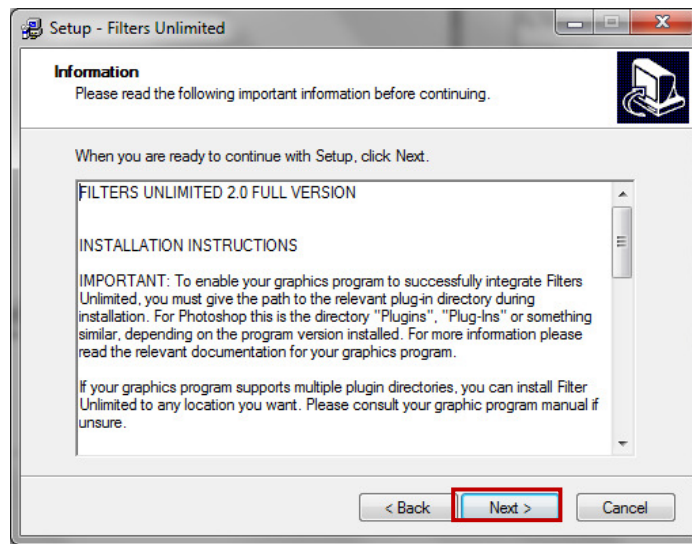
- ចុចលើ Next ចេញថ្នាំមួយ



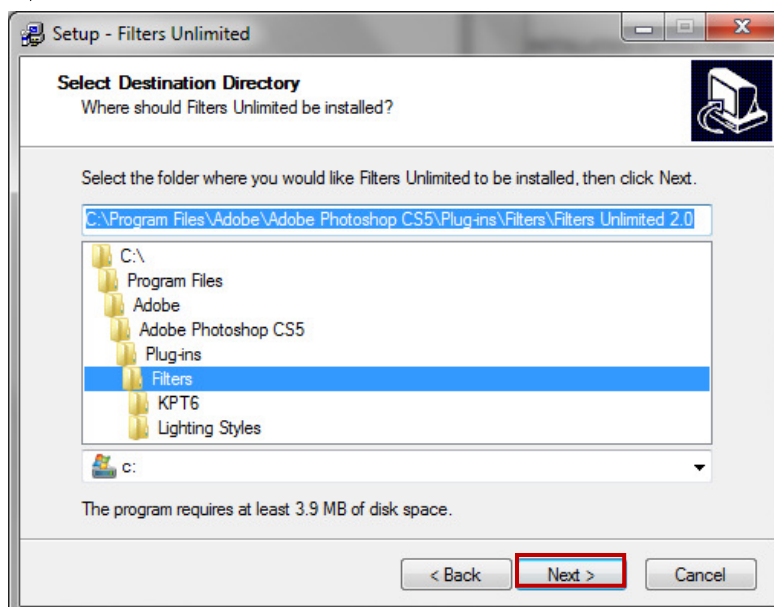
- ចុចលើពាក្យ I accept the agreement > Next



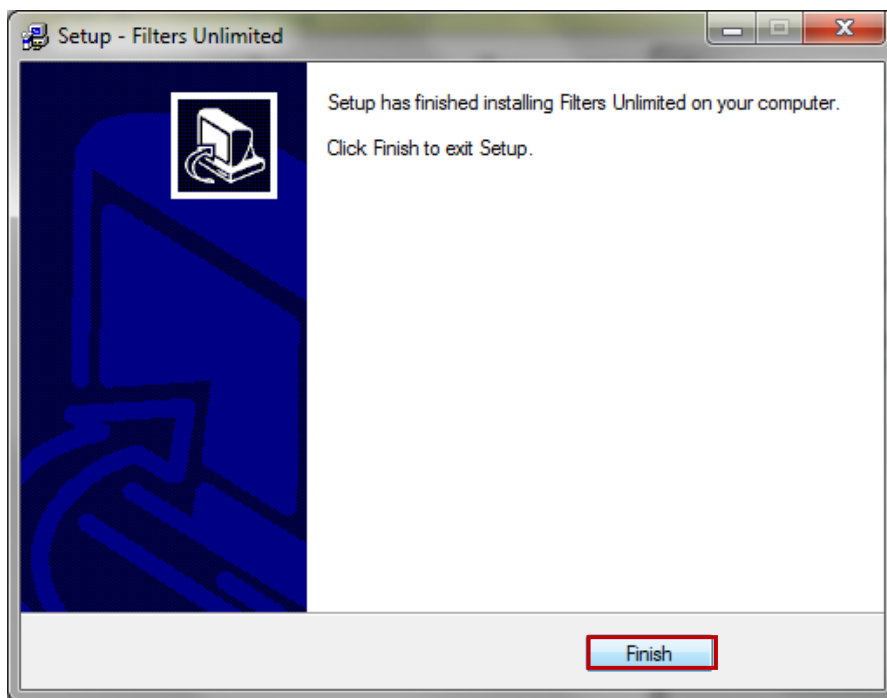
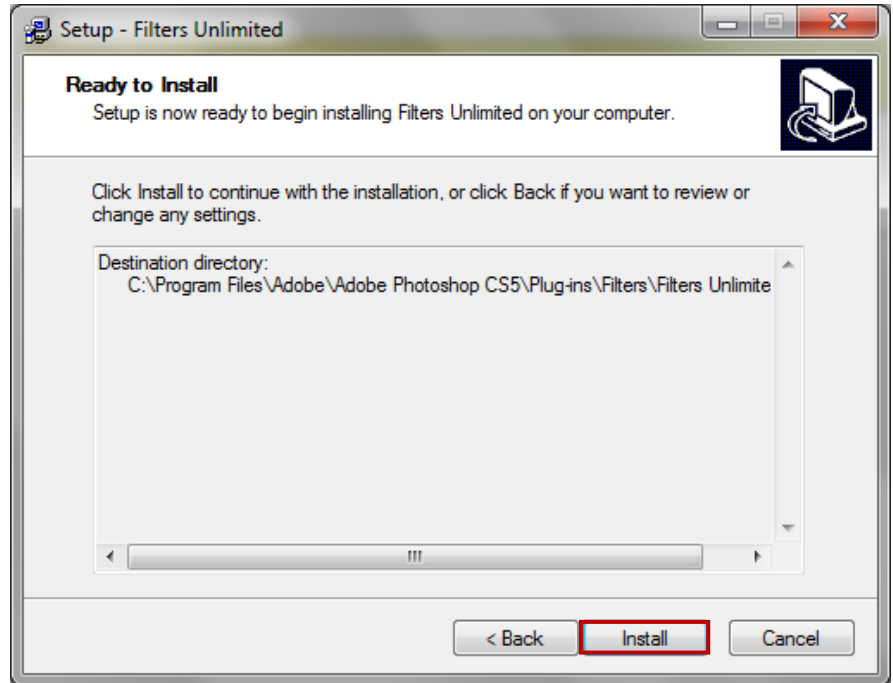
- ចេញផ្ទាំងមួយទៀតចុចលើ Next



- ចេញផ្ទាំងមួយទៀតចុចលើ C:\Programs Files\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Plug-Ins\Filter > Next



- ចេញផ្ទាំងមួយទៀតចុចលើ Install >Finish

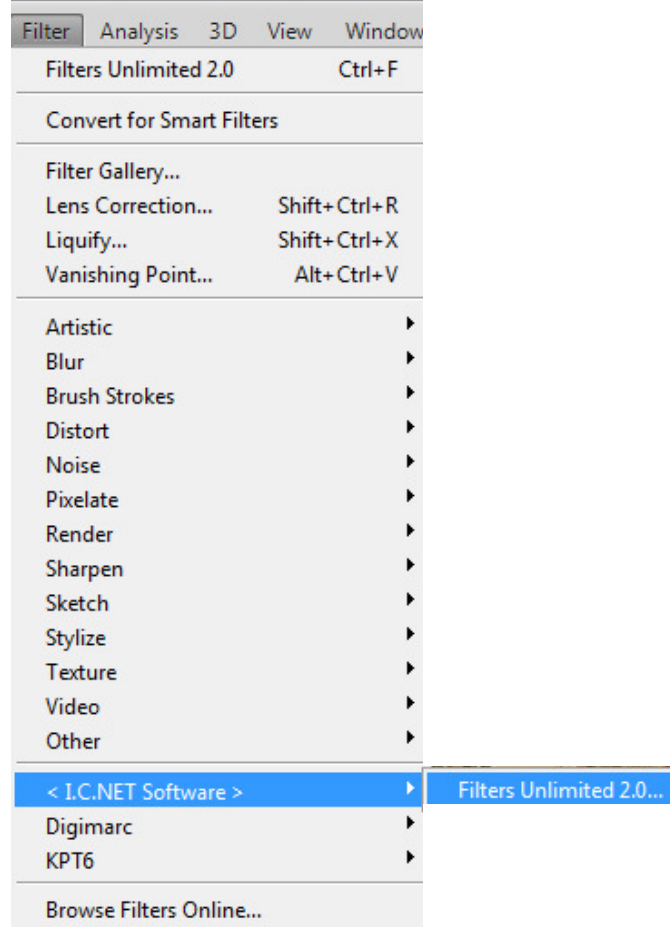


ចំណាំ: គ្រប់ Soft Ware Plug-Inទាំងអស់ការ Setup ដូចគ្នា។

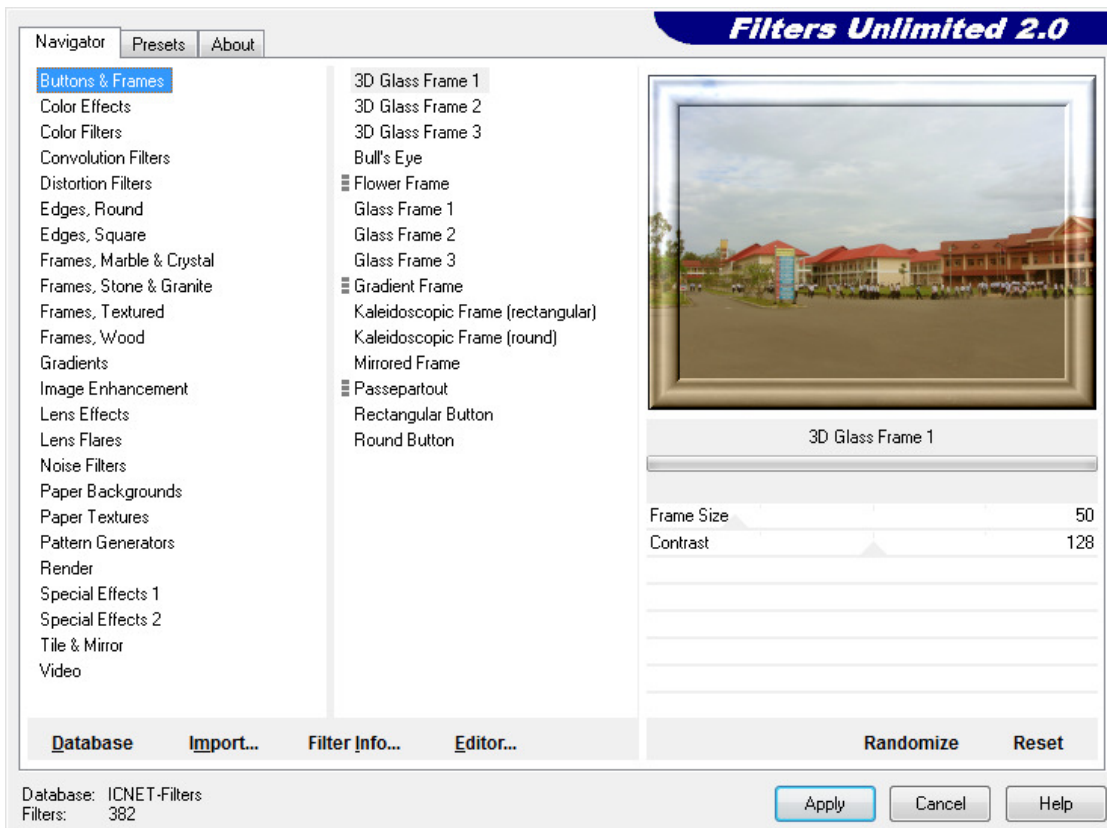
II. ការប្រើប្រាស់ Felter Effects នៅក្នុង Plug-In

- លោកអ្នកត្រូវបើករូបភាព(Ctrl+O) ឬបង្កើតផ្ទាំងកិច្ចការថ្មី

១.សិក្សាអំពី <I.C NET Software>

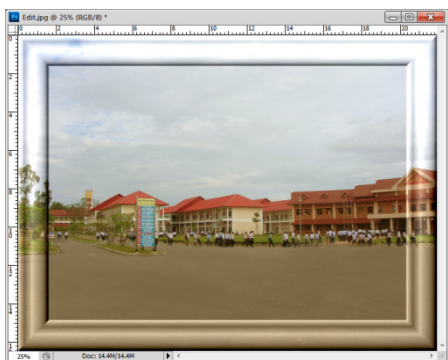


- ចុចលើ Filter >-<I.C NET Software> >- Unlimited 2.0... ចេញផ្ទាំងដូចខាងក្រោម



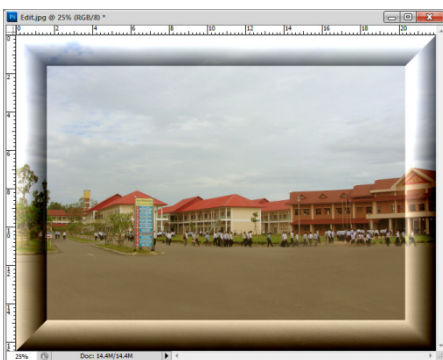
ការសិក្សាអំពីស៊ីម Buttons & Frames

3D Glass Frams 1



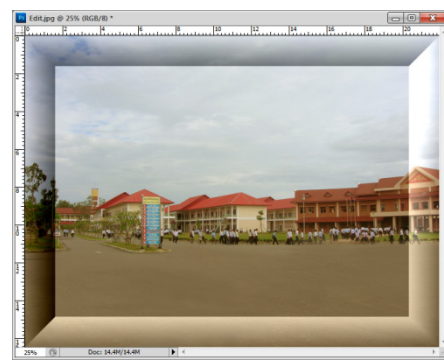
Bulls Eye

3D Glass Frams 2



Flower Fram

3D Glass Frams 3



Glass Fram1



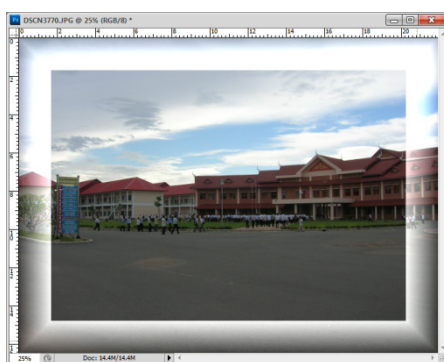
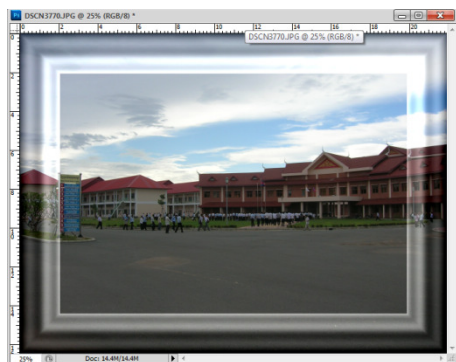
Glass Fram2



Glass Fram3



Gradient Fram



Kaleidoscopic Gram (rectangular)

Kaleidoscopic Gram (round)

Mirrored Fram



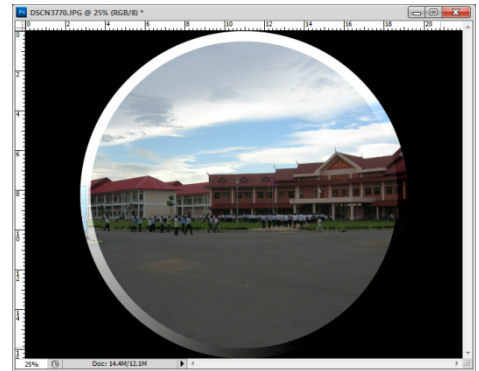
Passpartout



Rectangular Button

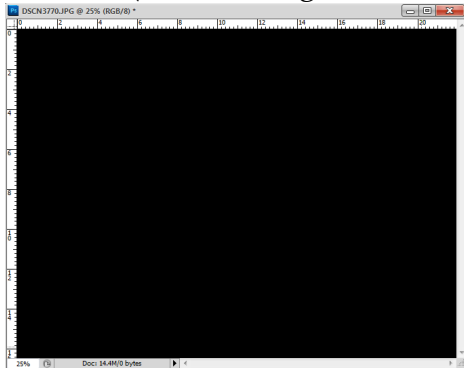


Round Button

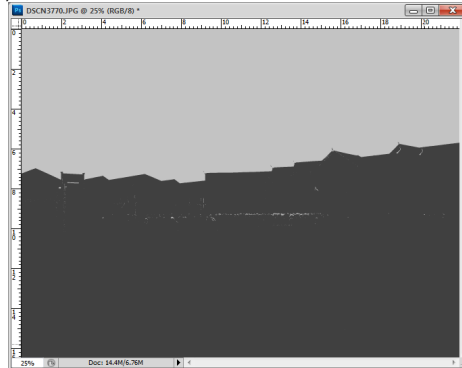


ការសិក្សាអំពី Color Effect

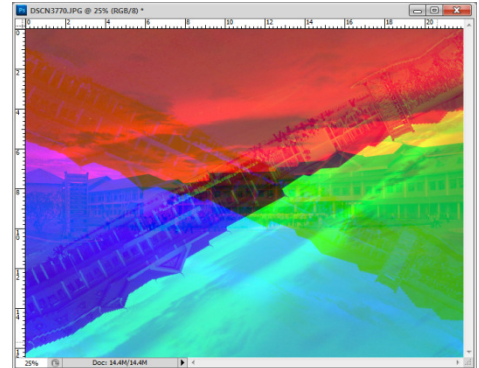
Bi-Color (Fore-/background color)



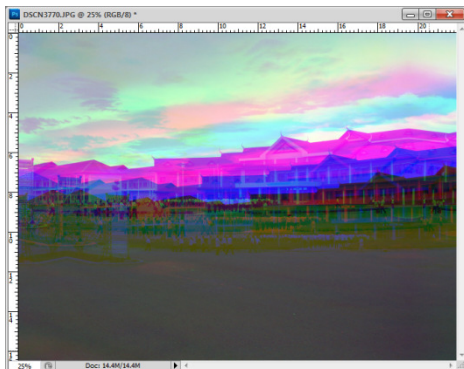
Black & White



Channel Rotation



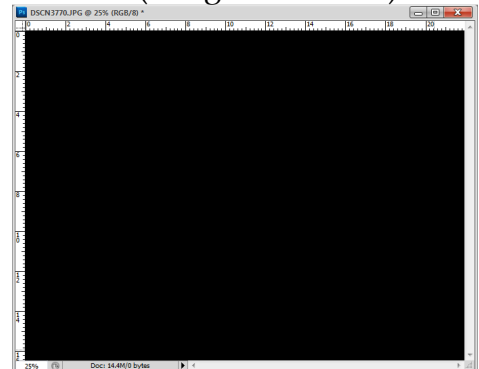
Channel Shift



Color Quantize



Colorize (foreground color)



Colorize (HSB)



Colorize (RGB)



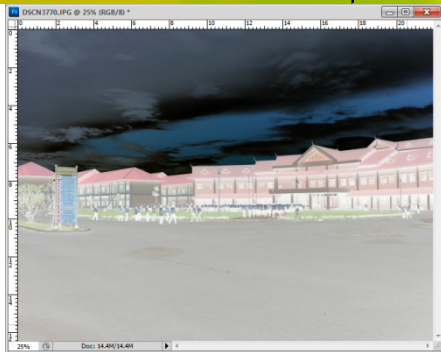
Intensity to Hue



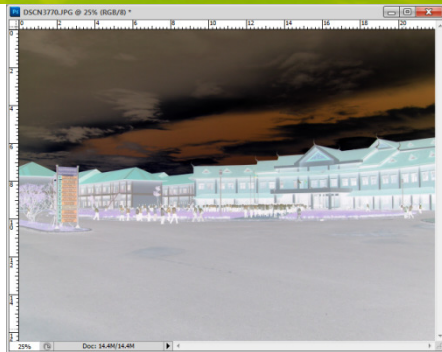
Invert Lightness, Keep Color

Inverter

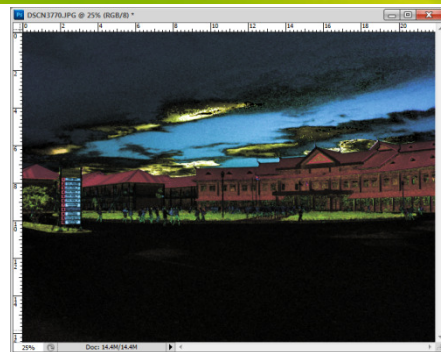
Saturation to Brightness



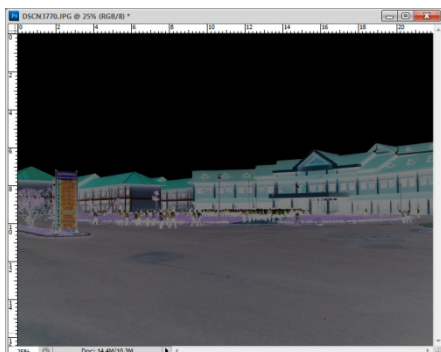
Solarize Soft (Inverse)



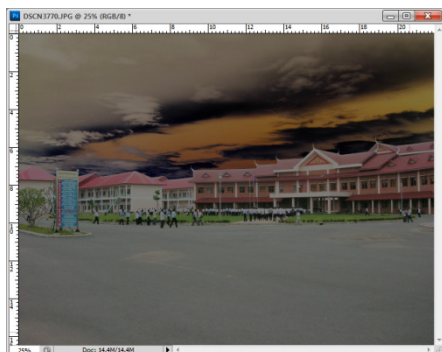
Solarize Soft



Swap Green / Blue



Swap Red/ Blue



Swap Red/Green



ការសិក្សាអំពី Color Filters

Blue Sky



Color Booster



Color Temperature



Desaturate



Grayscale



Pseudo Polarization



RGB Balance



Sepia



Skylight Filter



Sunshins



ការសិក្សាអំពី Color Filters

Blue Sky



Color Booster



Color Temperature



Desaturate

Grayscale

Pseudo Polarization



RGB Balance



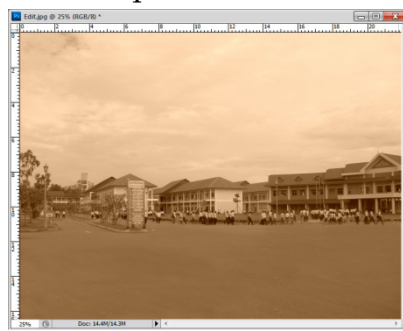
Sepia



Skylight Filter



Sunshins

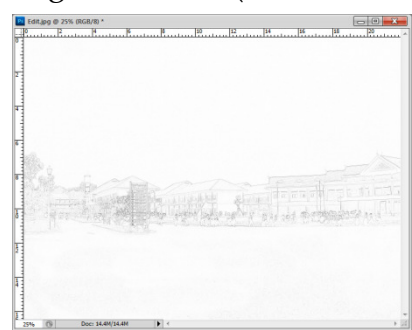


ការសិក្សាអំពី Convolution Filters

Blur

Colorized Emboss

Edge Detection (Black & White)



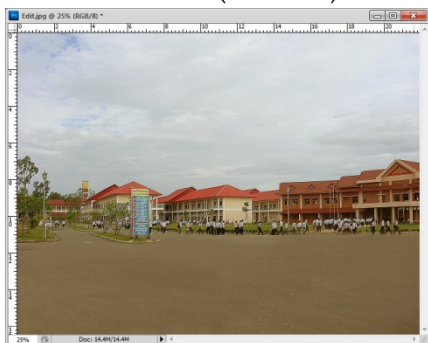
Edge Detection

Emboss (Light)

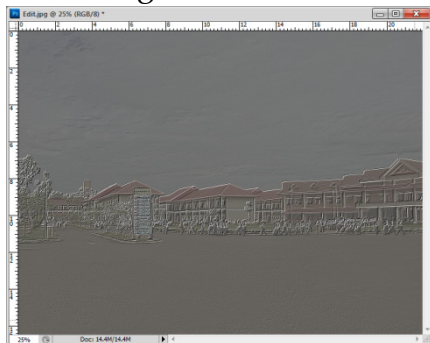
Emboss (Light, Inverse)



Emboss (Inverse)



Engraver



Emboss (Strong)



Gaussian Blur



Sharpen

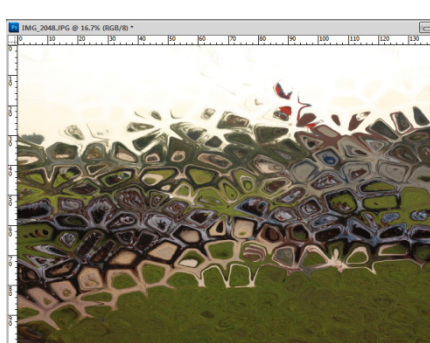


ការសិក្សាអំពី Distortion Filter

Black Hole



Cracked



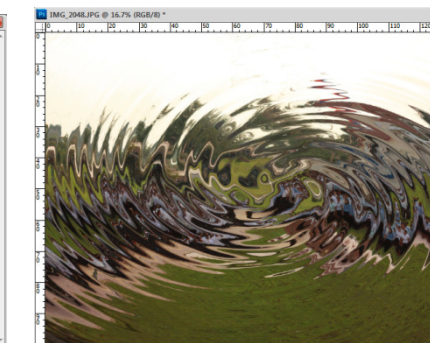
Crumple



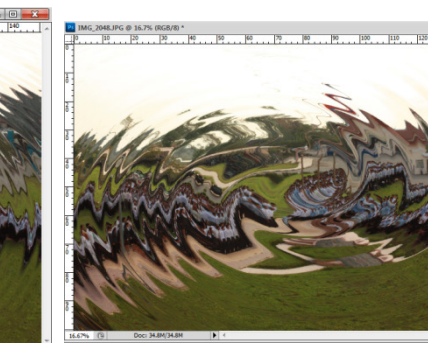
Deformer



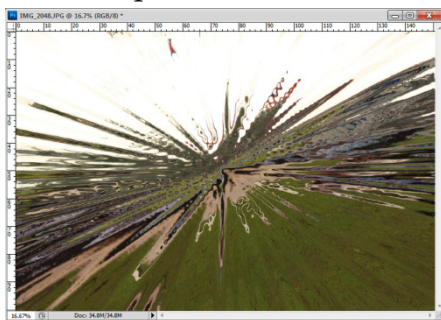
Down The Drain 1



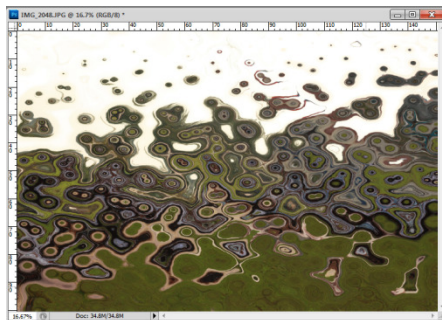
Down The Drain 2



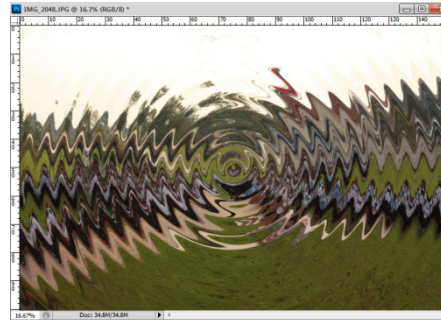
Explosion



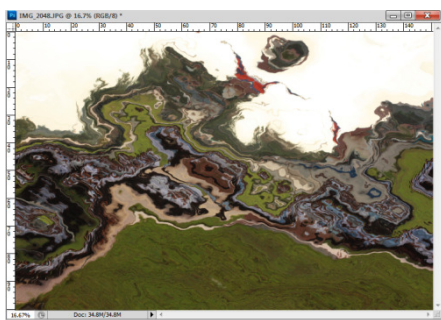
Ink Blots



Radial Waves



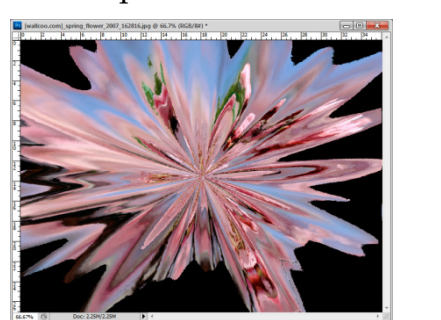
Smelter 1



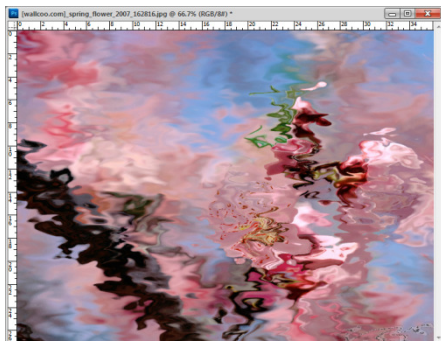
Smelter 2



Splash



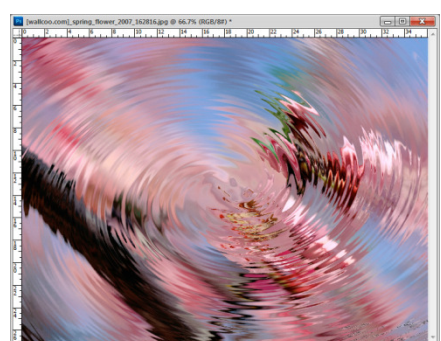
Surface Tension



Swirl



Twister



Warp (Horizontal)



Warp (Vertical)



Warp Jump

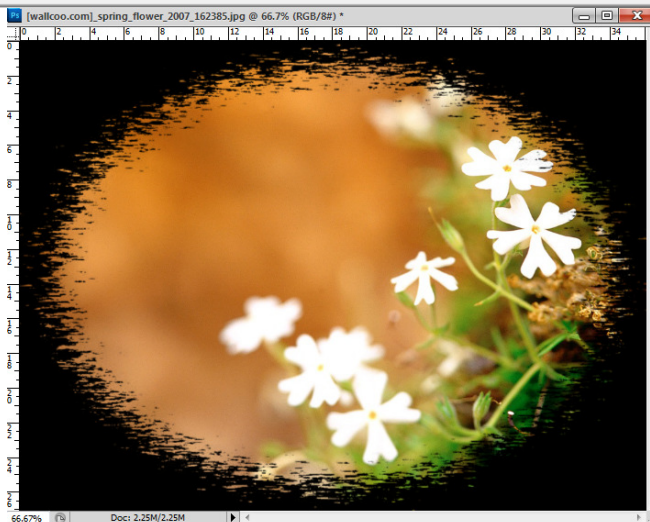
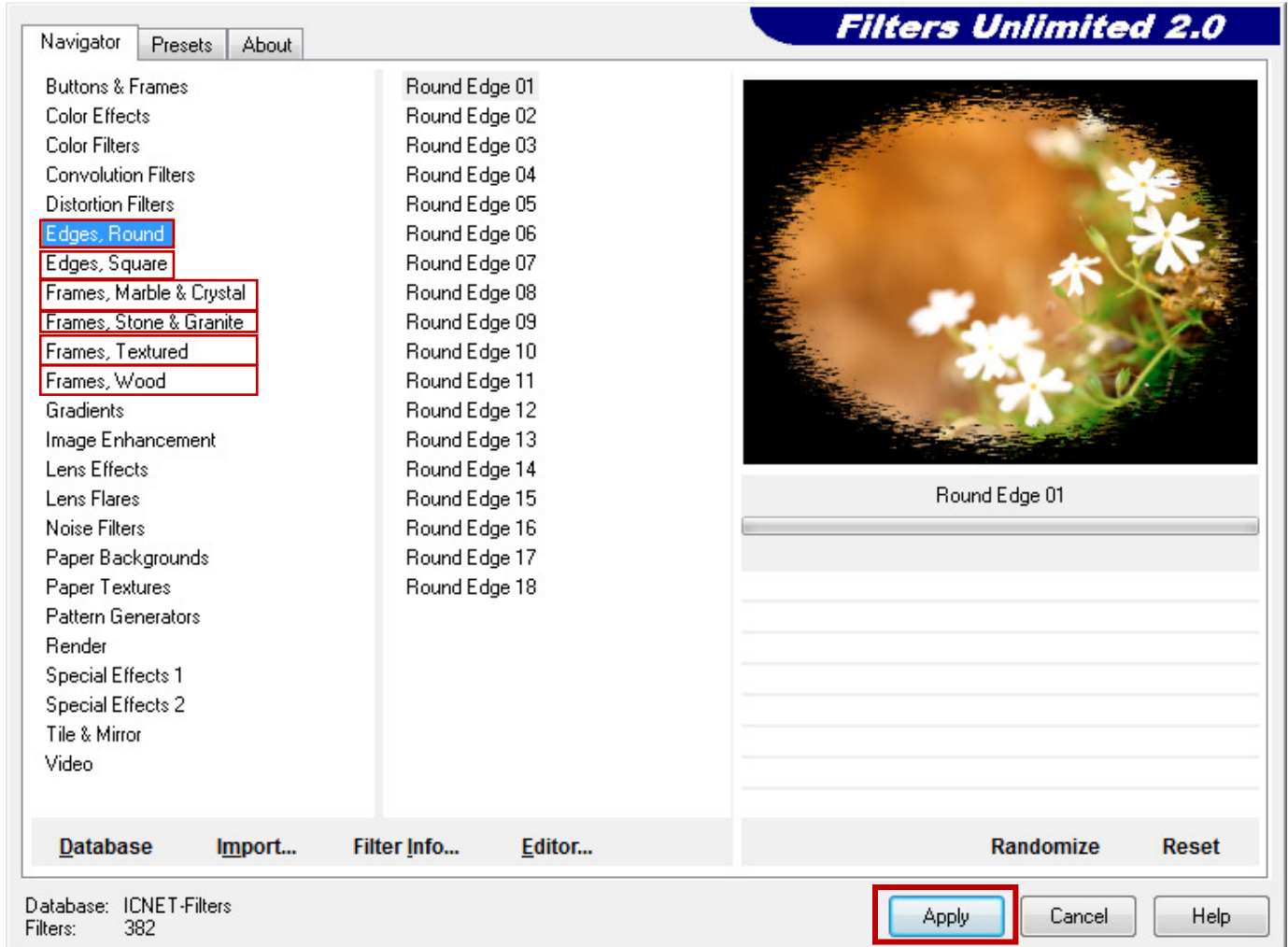


Whirl



ការសិក្សាអំពី Edges,Round ; Edges, Square ; Fram,Marble & Crystal; Fram,stone & Granite; Frames,Textured; Frams,Wood គឺជាការដាក់ប្រភេទម៉ូតនៃស៊ីម្យូបថតអ្វីមួយ។ ខាងក្រោមនេះយើងលើកយកតែសារៈសំខាន់នៃ Filter Effect ជាប្រភេទម៉ូតស៊ីមតែប៉ុណ្ណោះ។

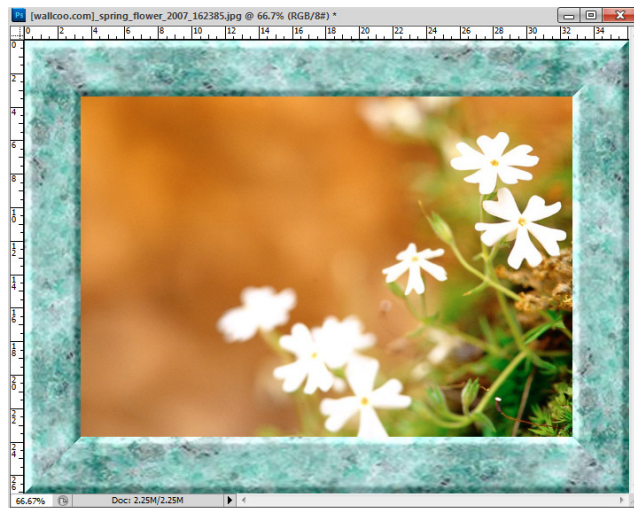
ចុចលើ Filter >- <I.C.NET Software> >- Unlimited 2.0...>-Edges,Round>- Round Edge 01



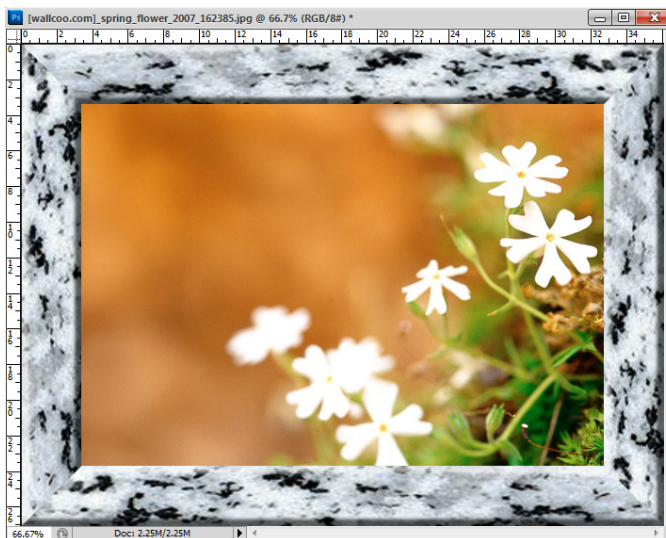
ចុចលើ Filter >- <I.C.NET Software >>- Unlimited 2.0...>- Edges, Square>- Square Edge 01



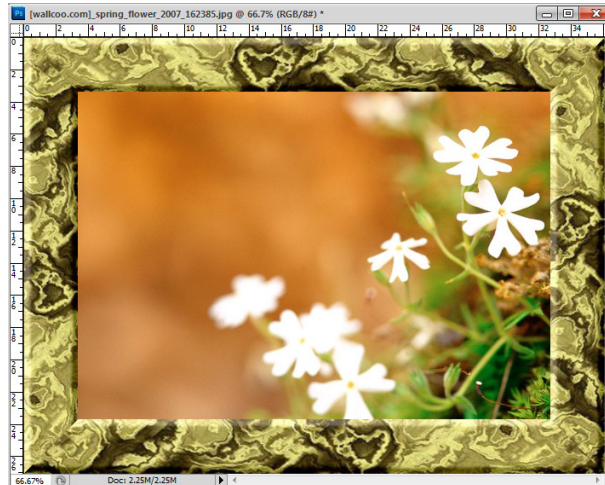
ចុចលើ Filter >- <I.C.NET Software >>- Unlimited 2.0...>- Fram,Marble & Crystal >- Crystal 01



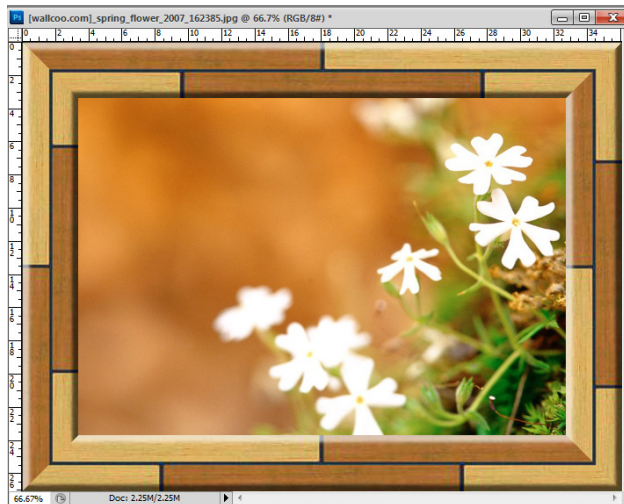
ចុចលើ Filter >- <I.C.NET Software >>- Unlimited 2.0...>- Fram,stone & Granite>-Granite 01



ចុចលើ Filter >- <I.C.NET Software>>- Unlimited 2.0...>- Frames,Textured>-Textured Frame 01



ចុចលើ Filter >- <I.C.NET Software>>- Unlimited 2.0...>- Frams,Wood>-Wood Patch Work06

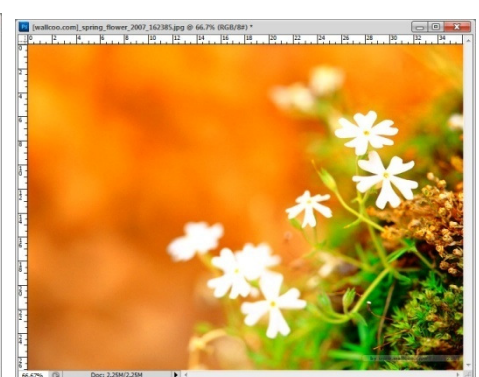
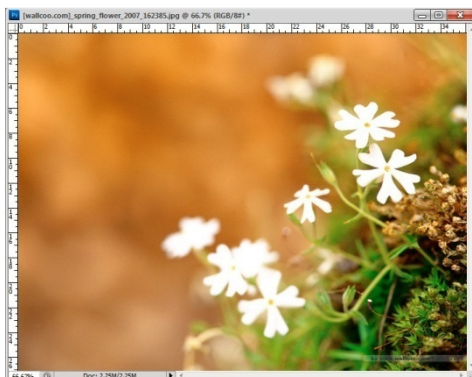


ការសិក្សាអំពី Image Enhancement

Automatic Histogram Optimize

Brightness & Contrast

Color Booster



Color Temperature

Contrast Enhancement by Overlay

Gamma Adjust



Histogram Stretching



Hue,Saturation,Lightness



Median Noise Redution



RGB Balance



Shapen



Sunshins

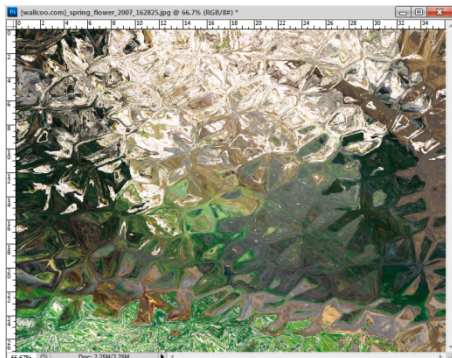


Unshaparep Mask

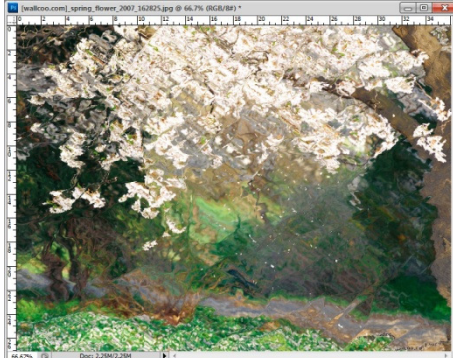


ការសិក្សាអំពី Lens Effects

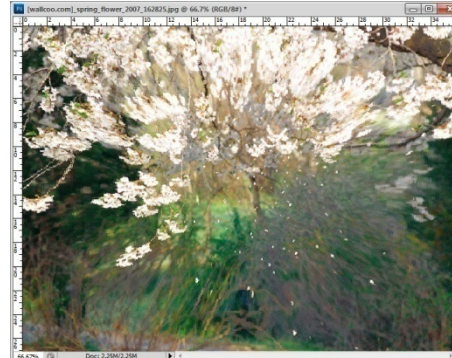
Broken Glass



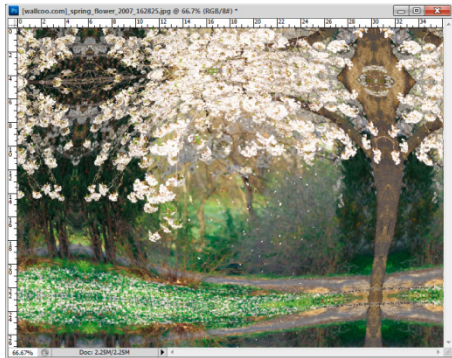
Chopper



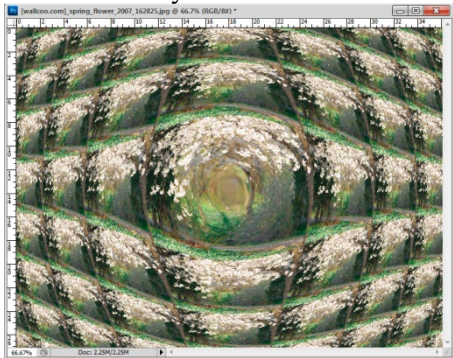
Concave



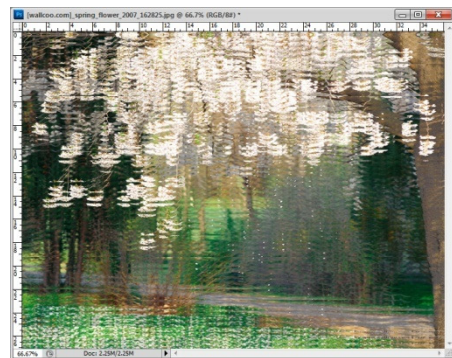
Convex



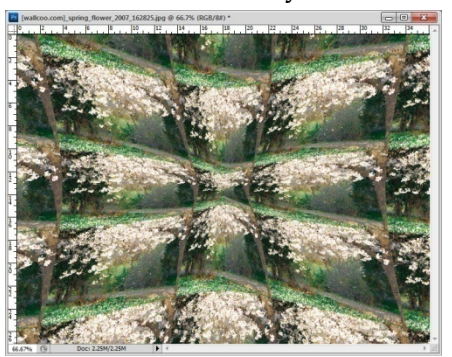
Fisheye



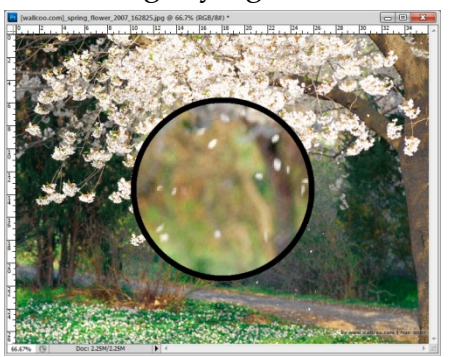
Horizontal Slice



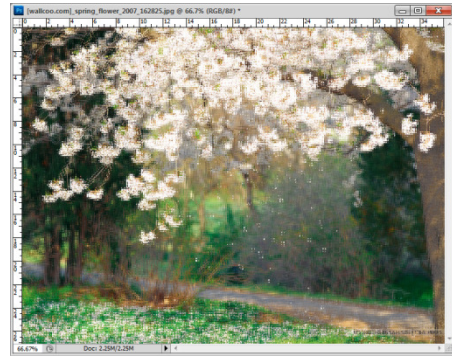
Inverse Fisheye Tiler



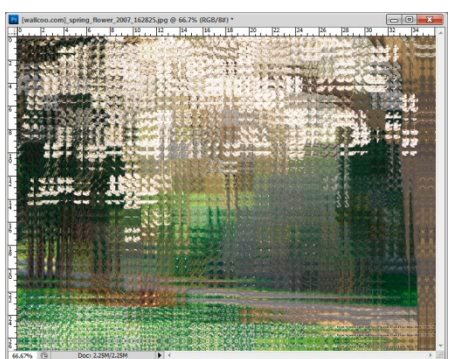
Magnifying Glass



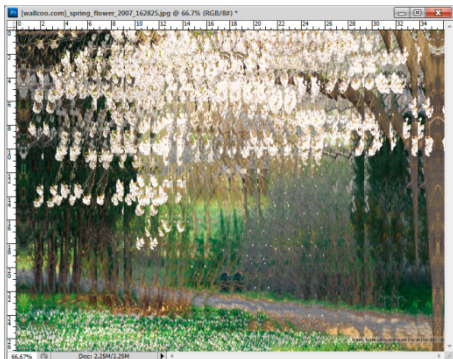
Refractor 1



Refractor 2

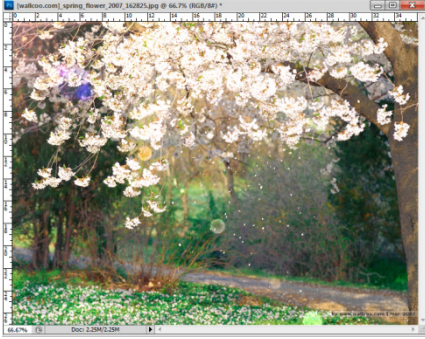


Vertical Slices

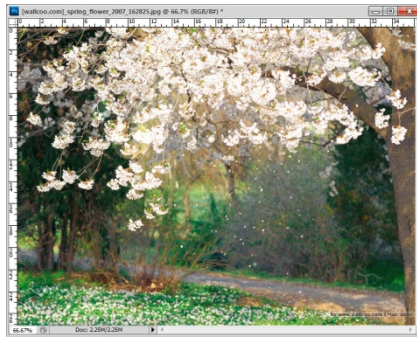


ការសិក្សាអំពី Lens Flares

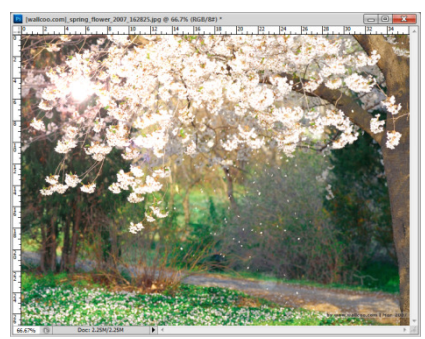
Flare 01



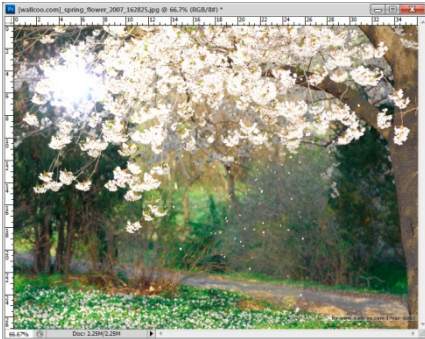
Flare 02



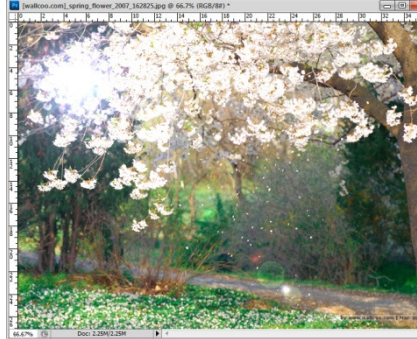
Flare 03



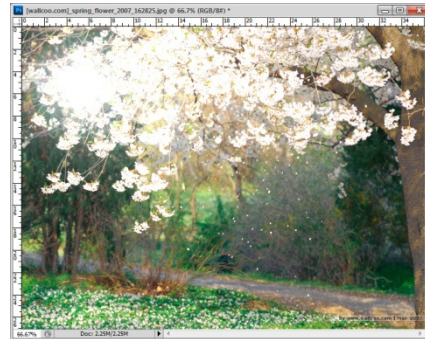
Flare 04



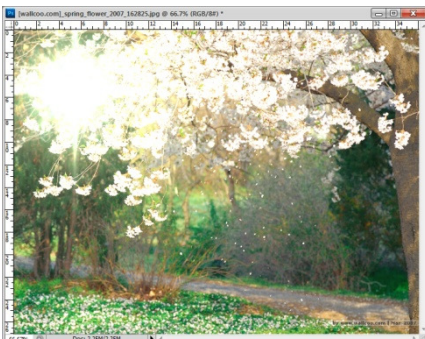
Flare 05



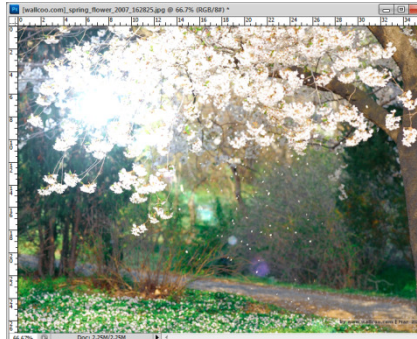
Flare 06



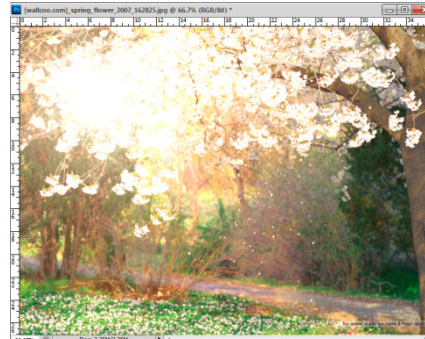
Flare 07



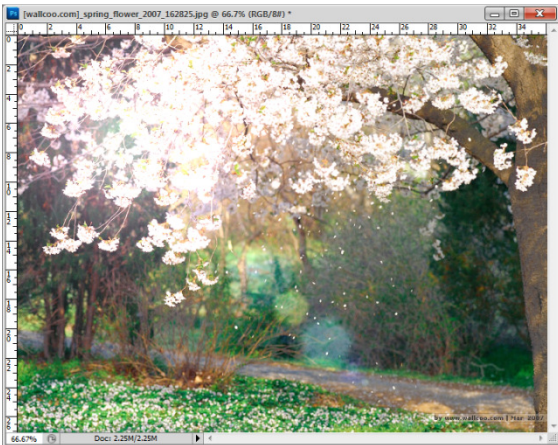
Flare 08



Flare 09

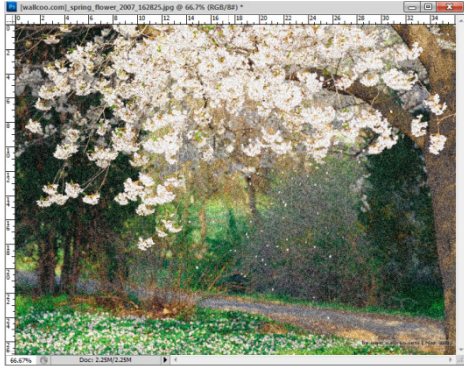


Flare 10

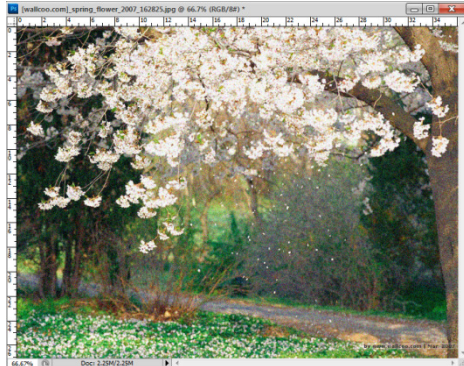


ការសិក្សាអំពី Noise Filters

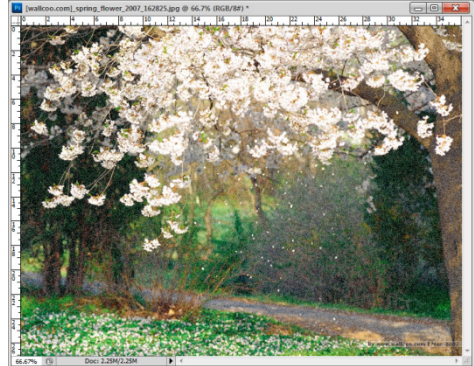
Add Noise (Monochromatic)



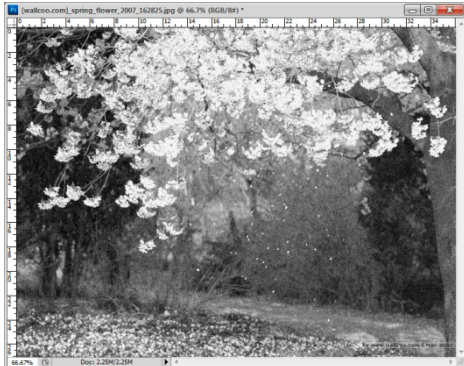
Add Noise (RGB)



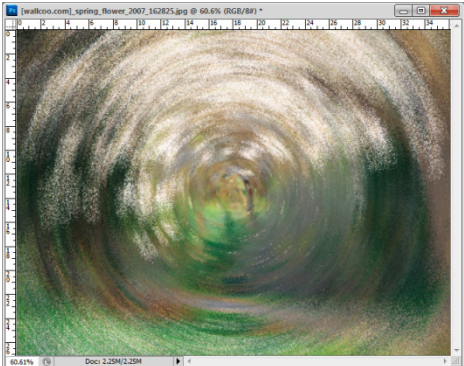
Background Noise



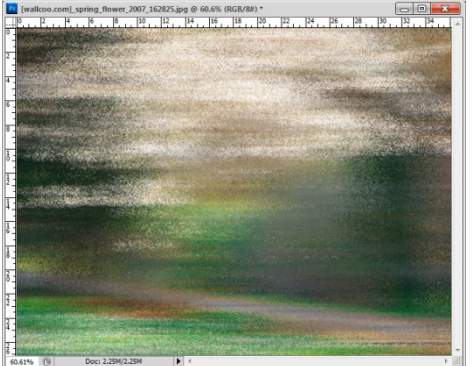
Grayscale Noise



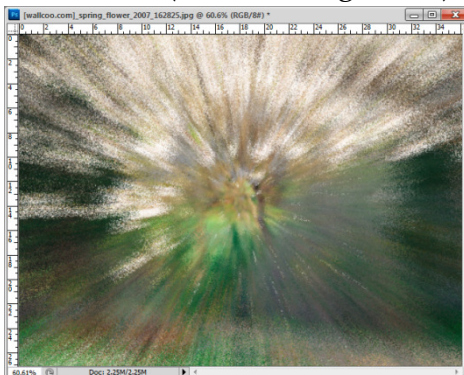
Noisy Shift



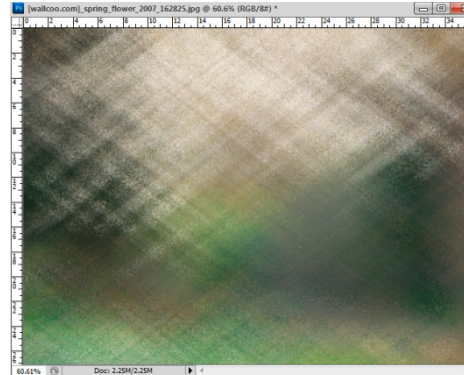
Noisy Zoom



Pure Noise (Fore-/Background)

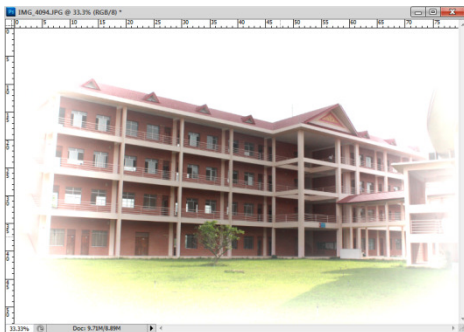


X-Noise

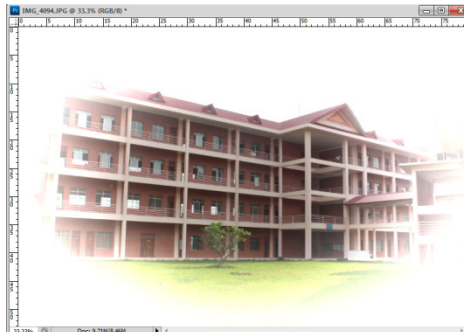


ការសិក្សាអំពី Special Effect 2

Border White Fade 1



Border White Fade 2



Centerspot



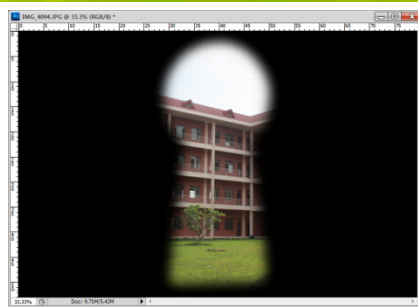
Filmstrip

Pager Roll 1

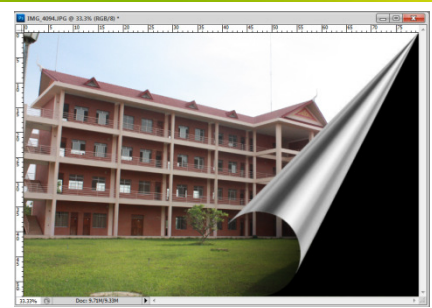
Pager Roll 2



Pager Roll 3



Pager Roll 4



Puzzle (Scaled)



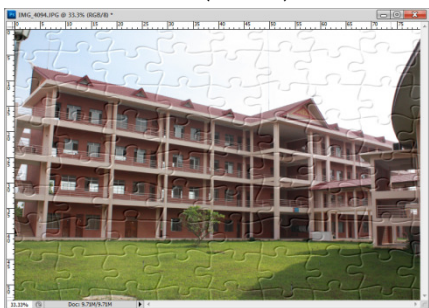
Puzzle (Tiled)



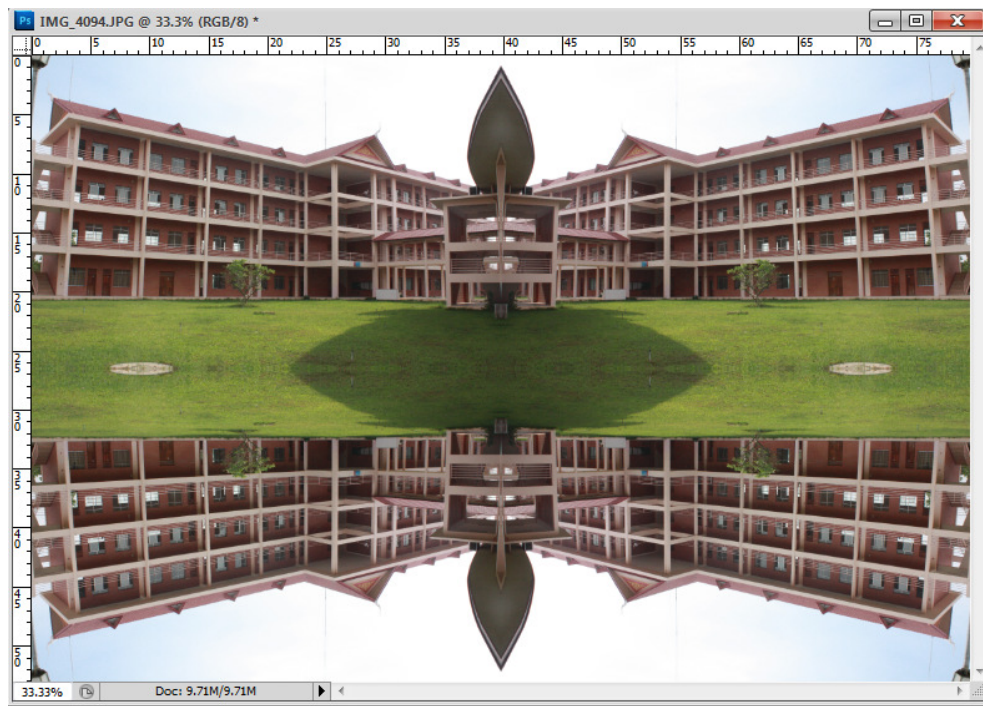
Rainbow



TV Screen

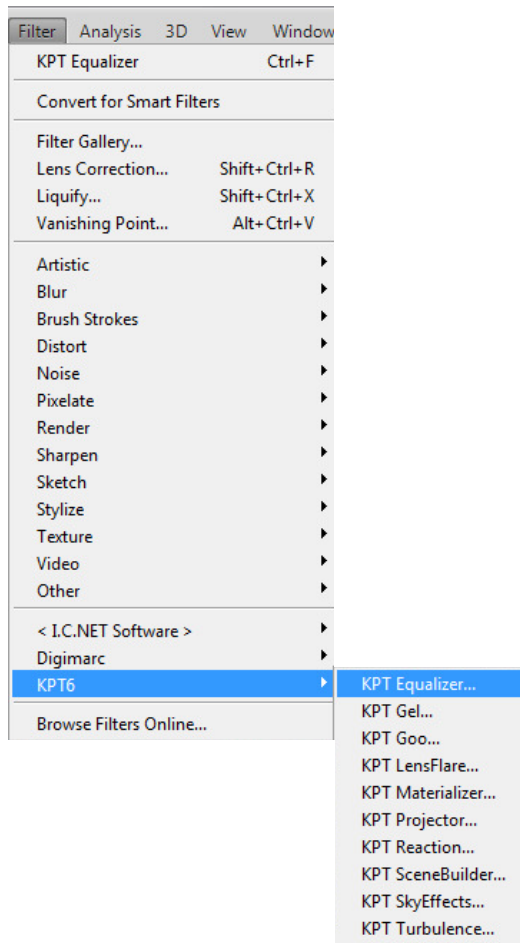


ការសិក្សាអំពី Tele & Mirror យើងលើកតែមួយចំនួនចម្បងសិក្សាតែប៉ុណ្ណោះគឺ Mirrored & Scaled

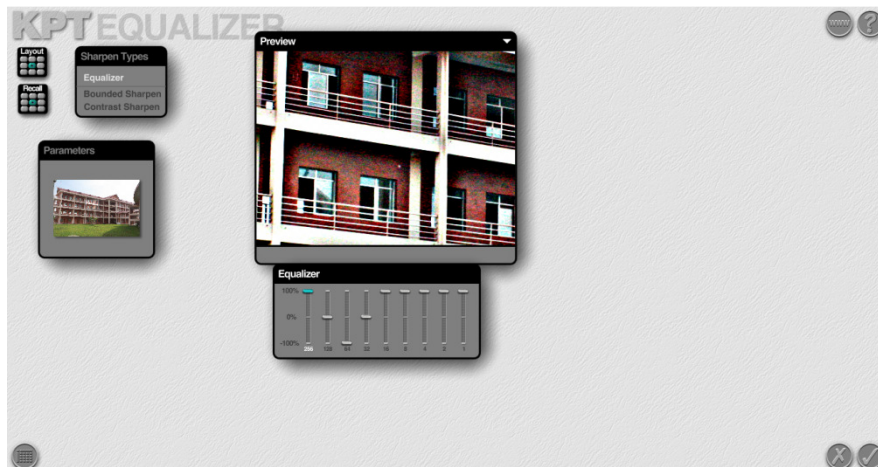


២.សិក្សាអំពី KPT6 វាស្រដៀងទៅនឹង<I.C.NET Software>>- Unlimited 2.0... ដែលប៉ុន្តែវាមានផ្ទាំង

Background មានច្រើនប្រភេទ។



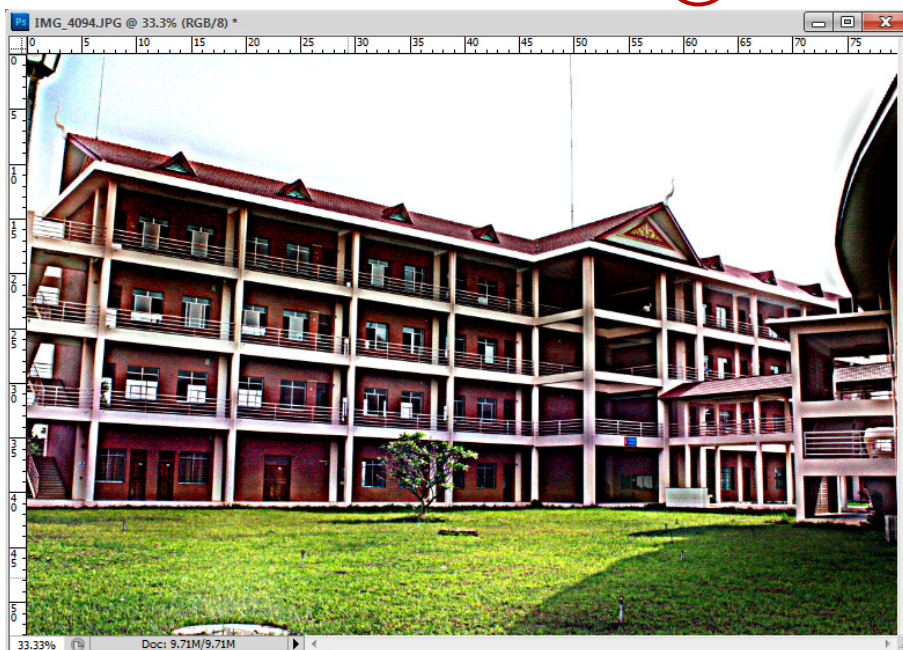
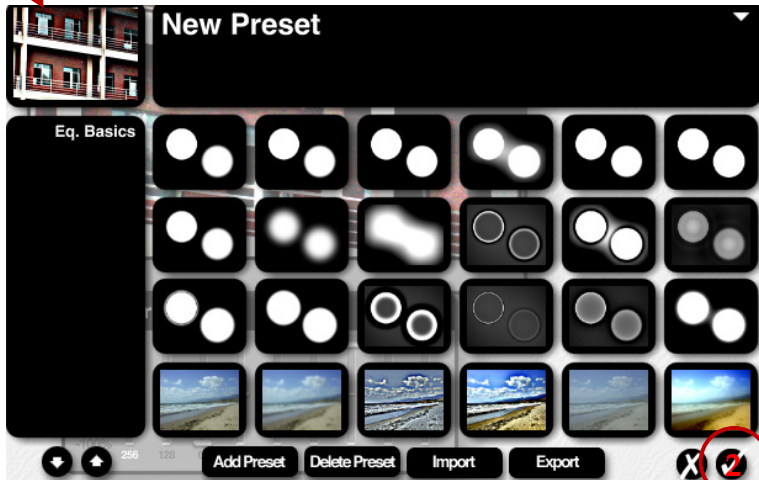
យើងចុចលើ Filter >- KPT6 > KPT Equalizer...



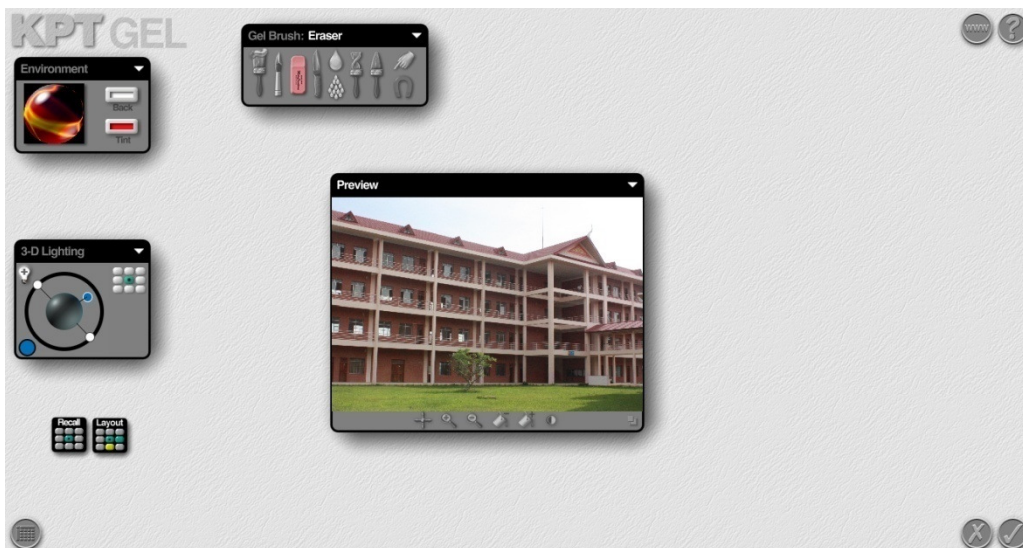
✕ ដើម្បីចាកចេញ

✓ ដើម្បីយល់ព្រម

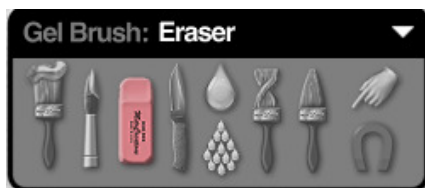
លោកអ្នកចុចថ្នាំខាងក្រោមនឹងចេញថ្នាំមួយទៀតដូចខាងក្រោម



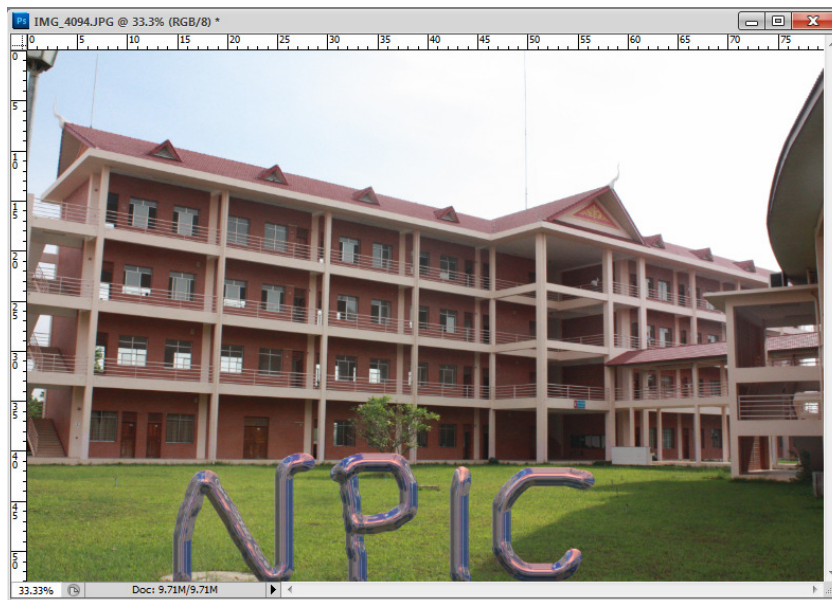
យើងចុចលើ Filter >- KPT6 > KPT Gel...



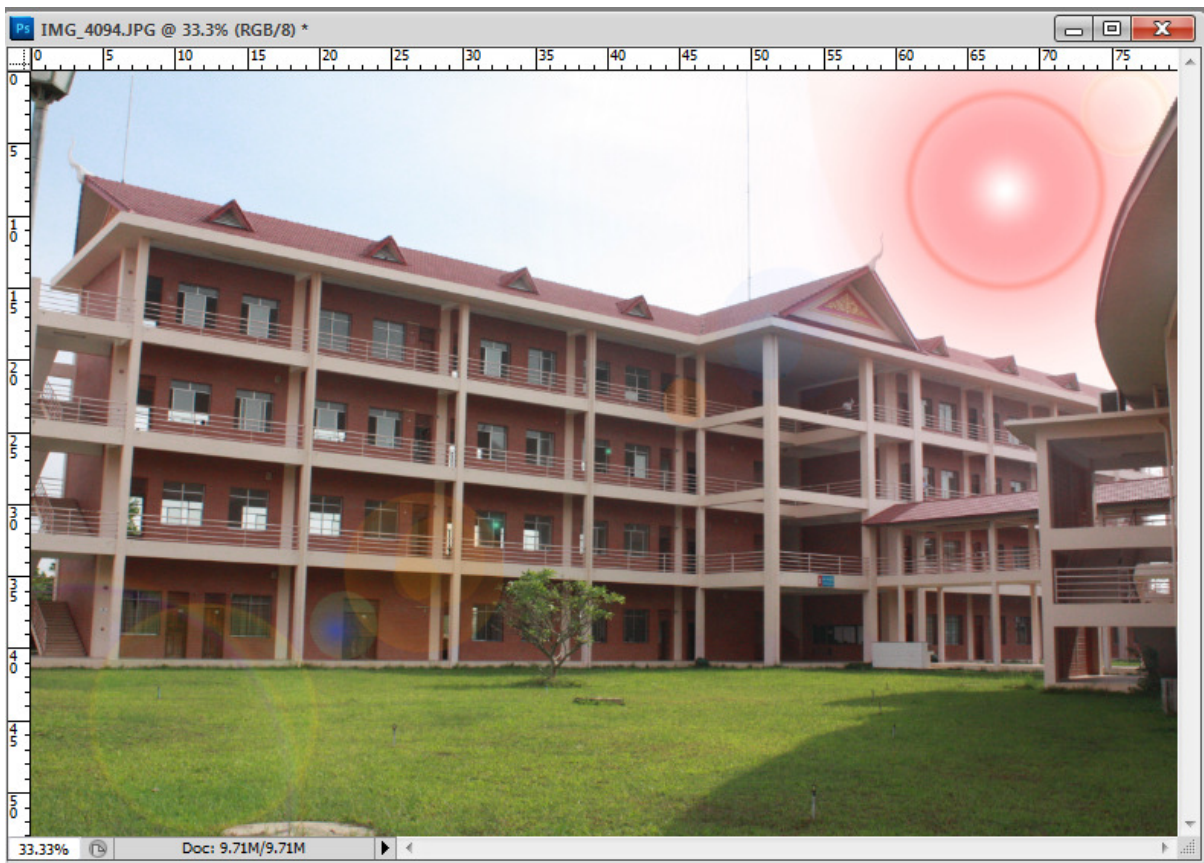
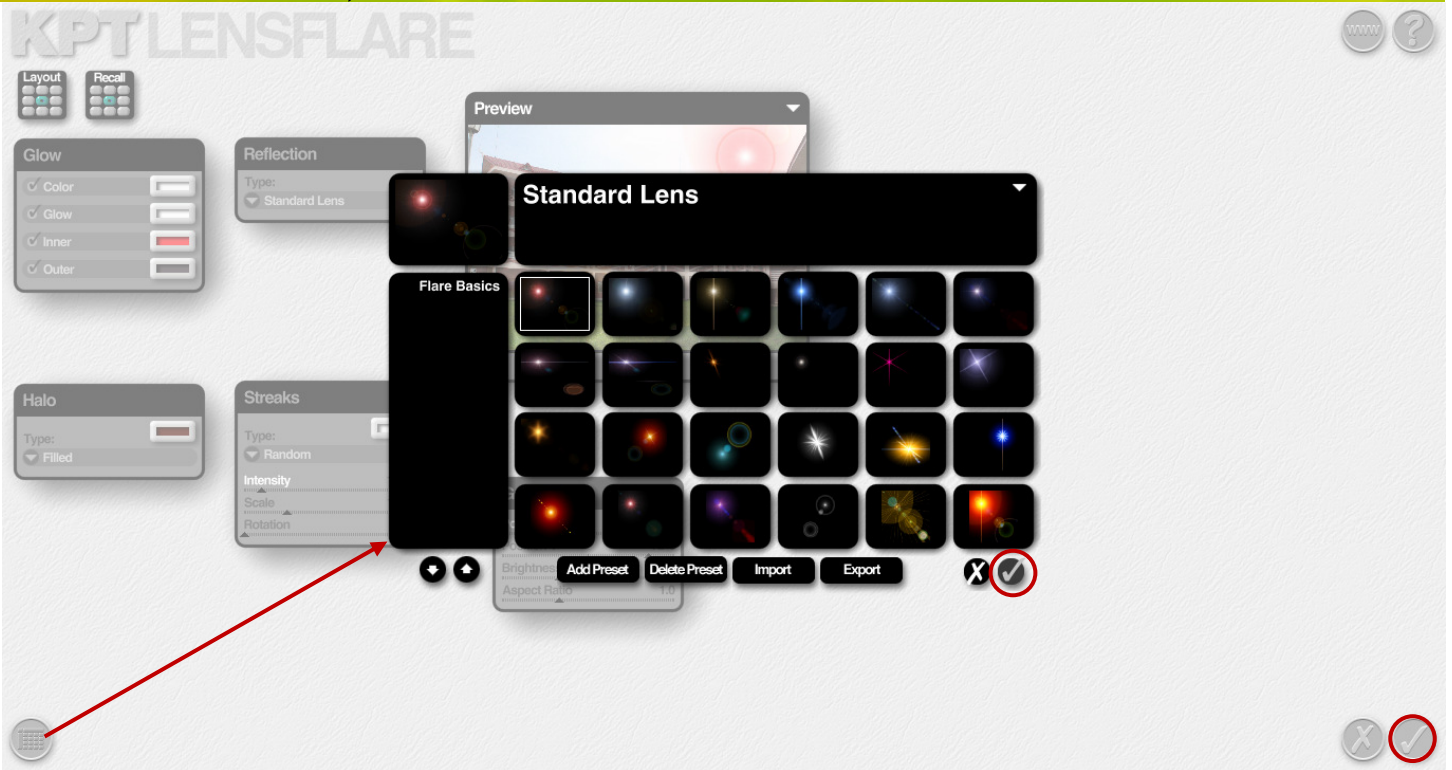
លោកអ្នកចុចថ្នាំខាងក្រោមនឹងចេញថ្នាំមួយទៀតដូចខាងក្រោម



សំរាប់គូរ ឬលុប

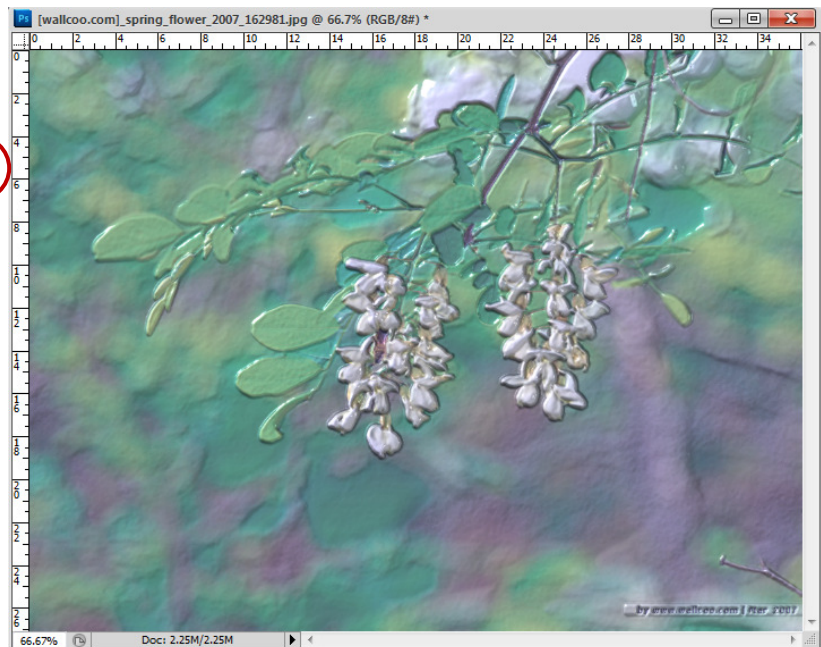
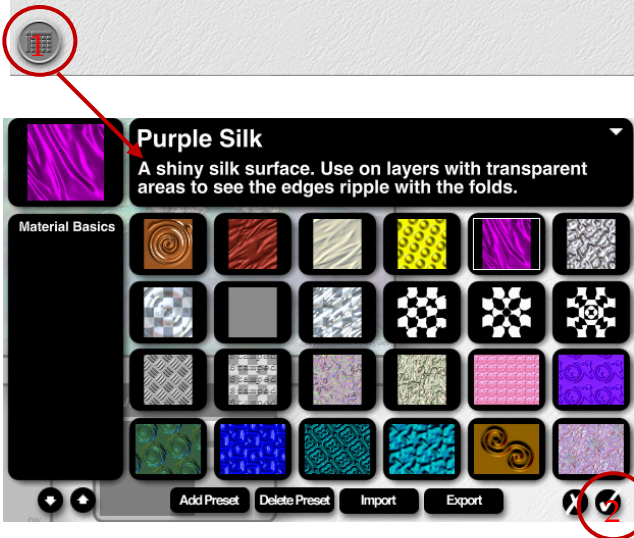
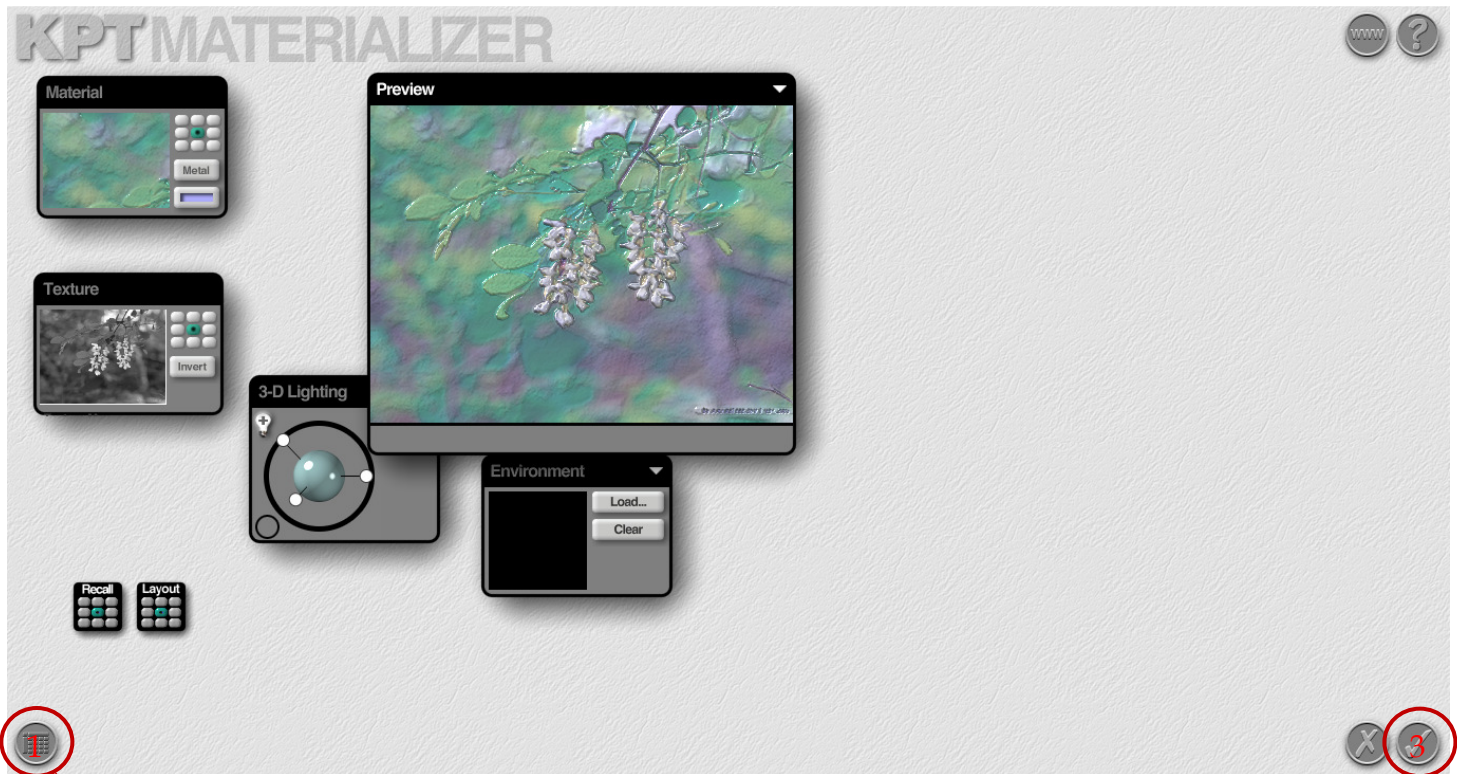


យើងចុចលើ Filter >- KPT6 >Lensflare...



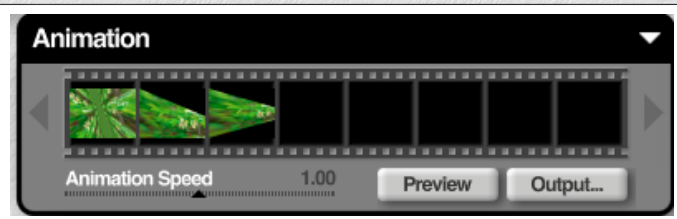
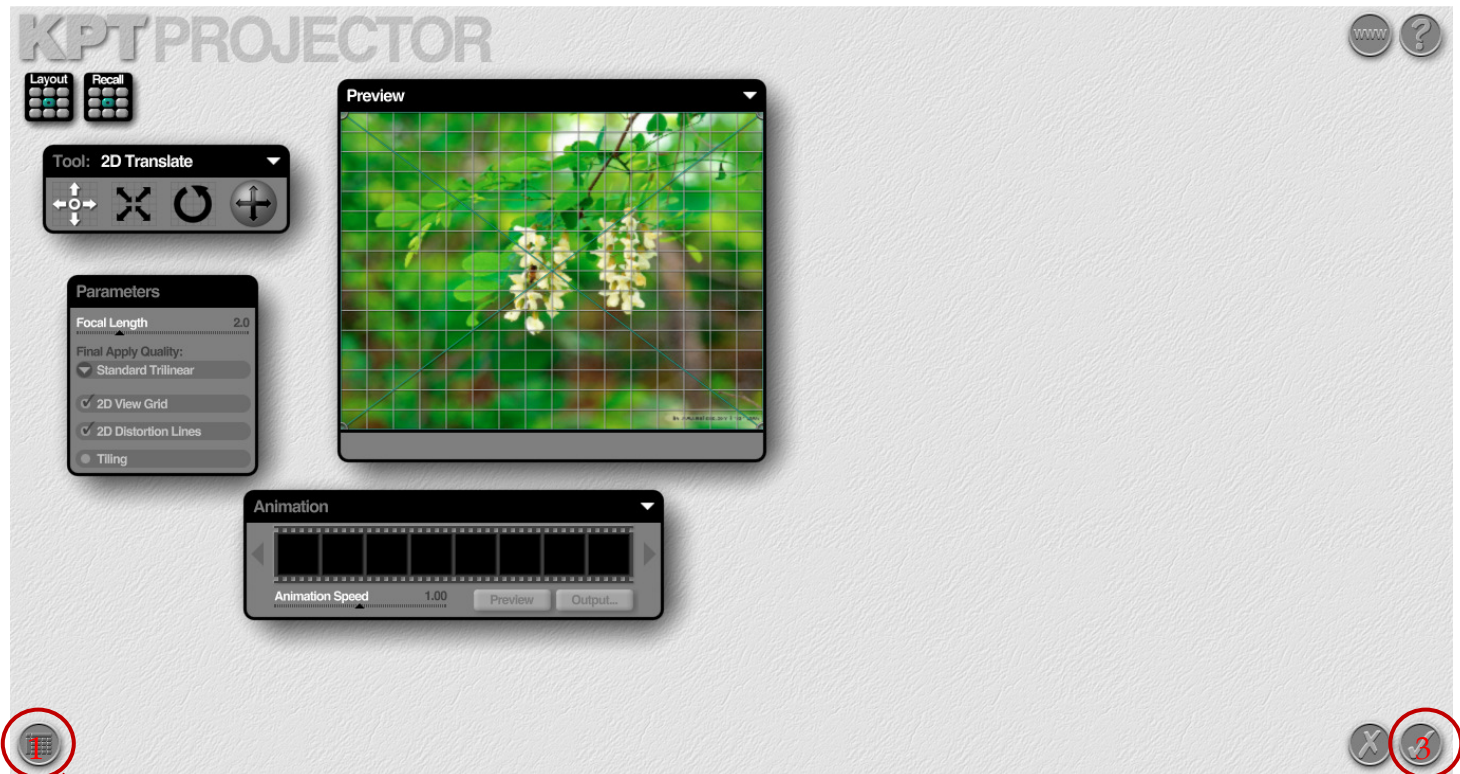
ការសិក្សានៅលើ KPT Materialize...

យើងចុចលើ Filters >- KPT 6>- Materialize ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



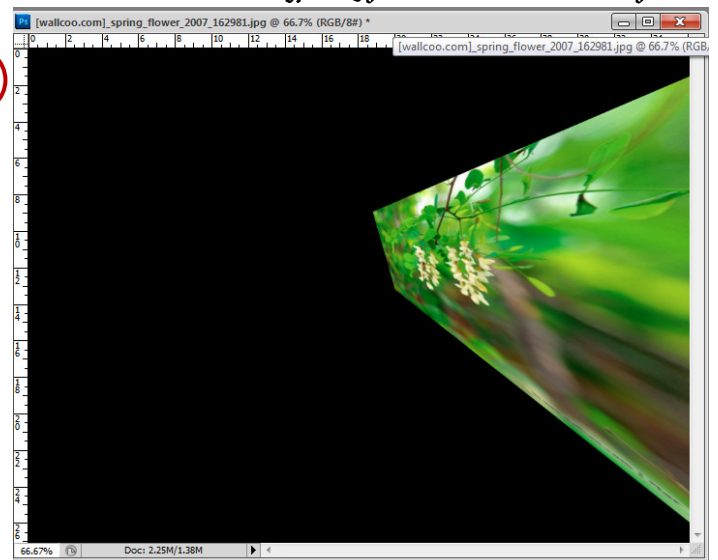
ការសិក្សានៅលើ KPT Projector... វាធ្វើឱ្យមានចលនានៅលើកម្មវិធី Photoshop

យើងចុចលើ Filters >- KPT 6>- KPT Projector... ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



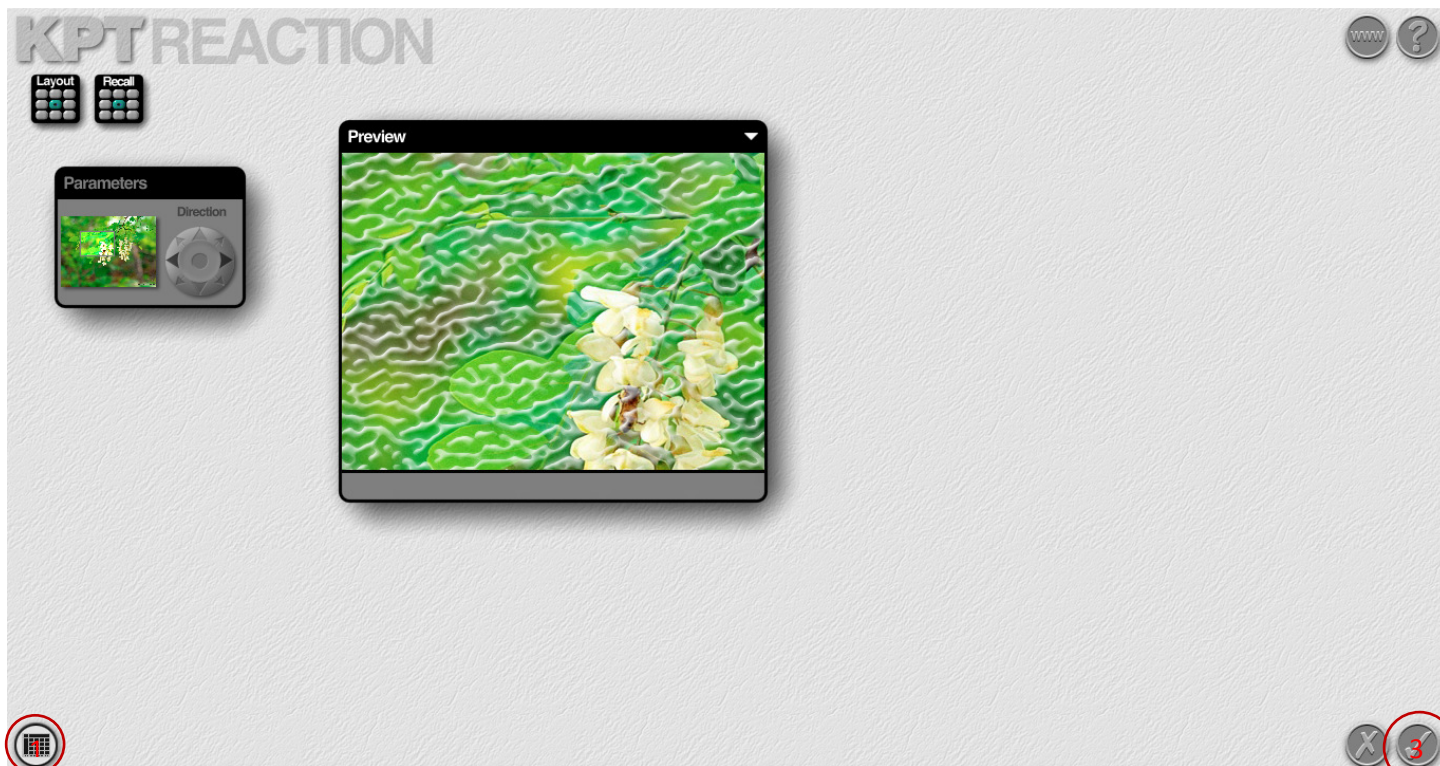
- Preview គឺជាការបង្ហាញឱ្យរូបភាពមានចលនា

..Output គឺជាការបង្ហាញឱ្យរូបភាពមានចលនាបានយូរ



ការសិក្សានៅលើ KPT Reaction...

យើងចុចលើ Filters >- KPT 6>- KPT Reaction... ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



ការសិក្សាទៅលើ KPT SceneBuilde...

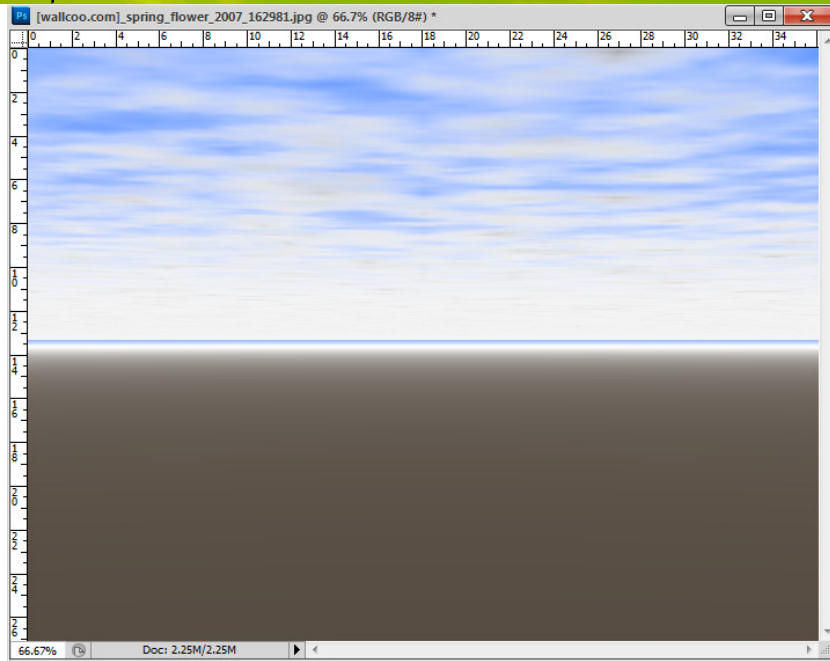
យើងចុចលើ Filters >- KPT 6>- KPT SceneBuilde... ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



ការសិក្សាទៅលើ KPT SkyEffects

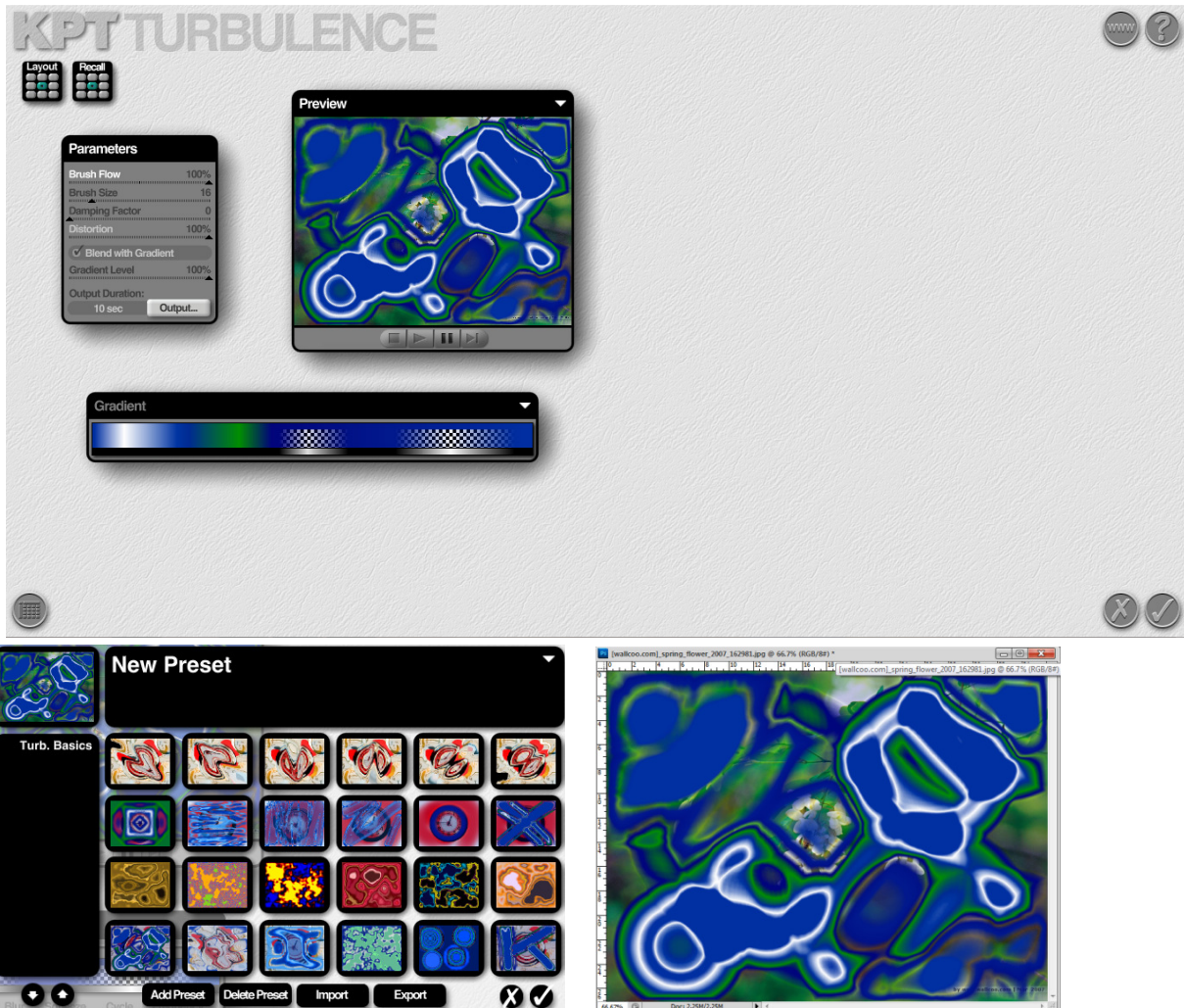
យើងចុចលើ Filters >- KPT 6>- KPT SkyEffects... ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម





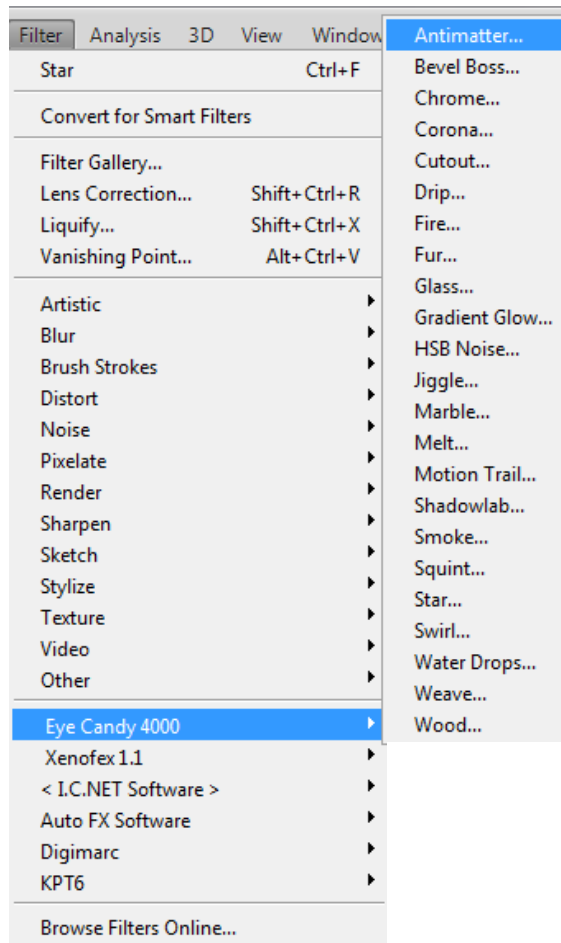
ការសិក្សានៅលើ KPT Tubulence...

យើងចូលលើ Filters >- KPT 6>- KPT Tubulence... ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម



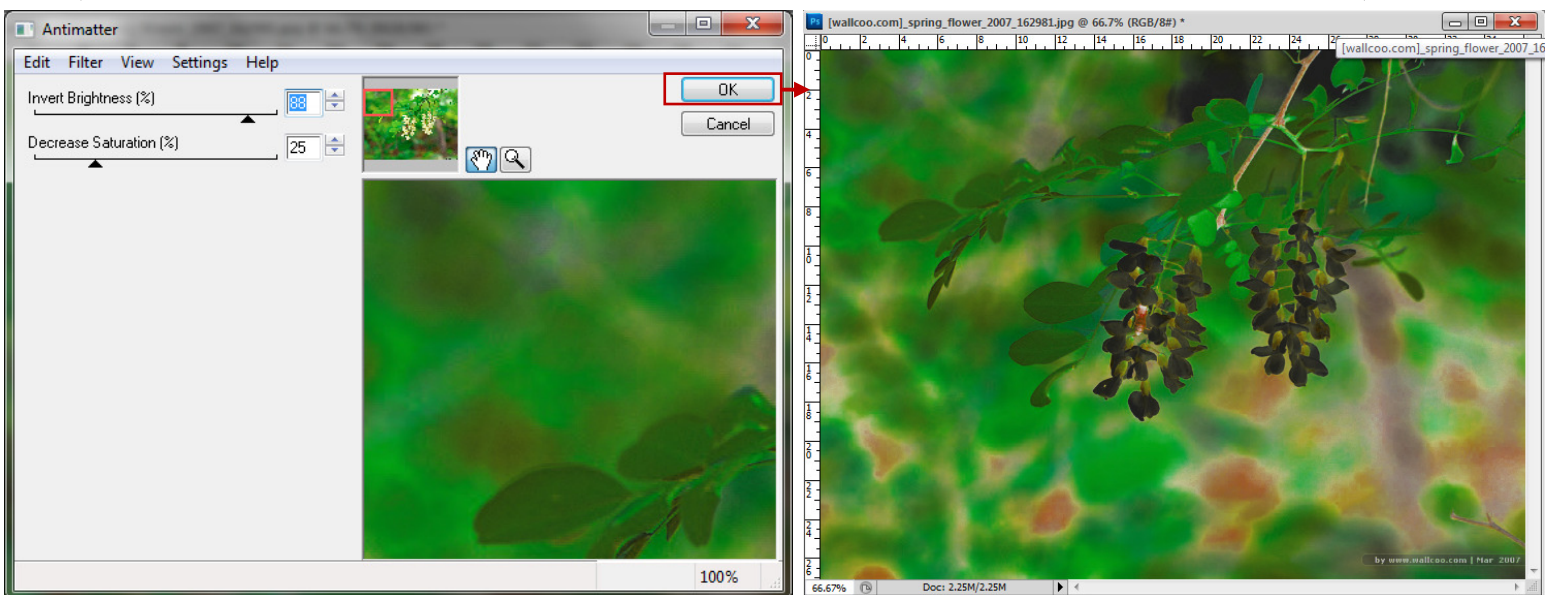
៣.សិក្សាអំពី Eey Candy 4000

លោកអ្នកចុចនៅលើ Filter >- Eey Candy 4000

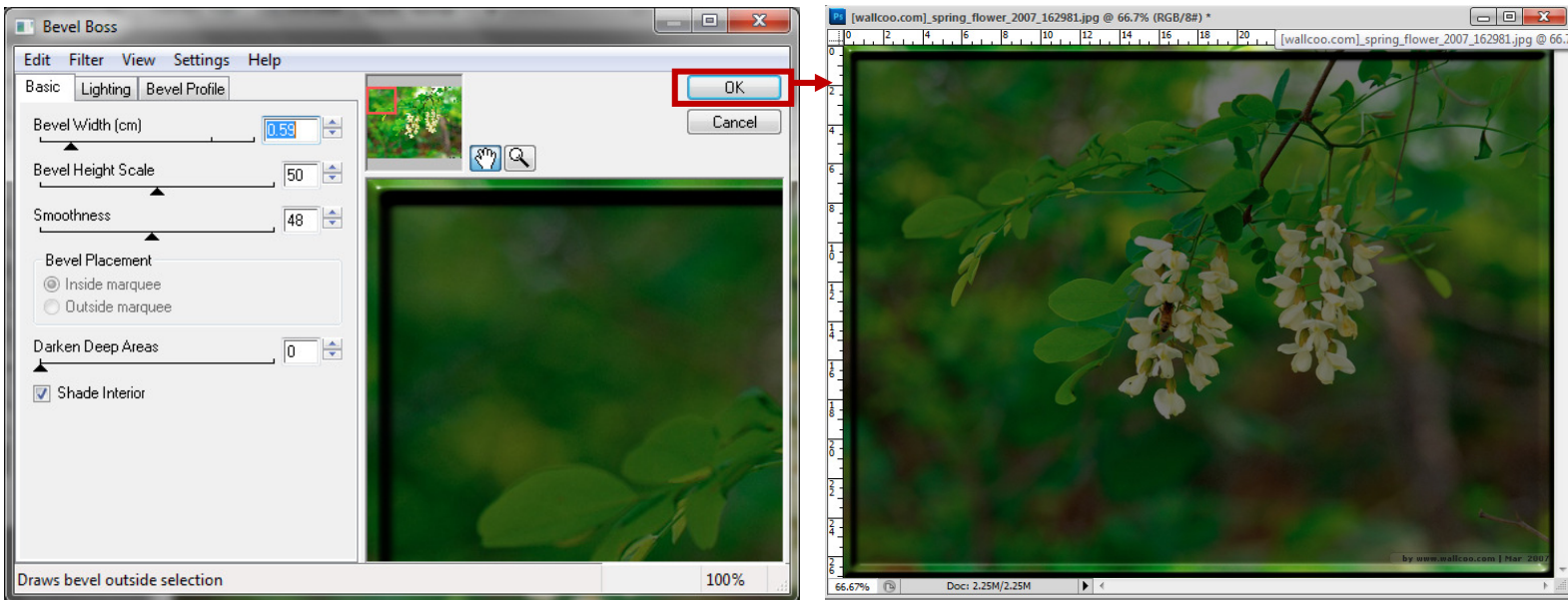


នៅក្នុងចំនុចនេះយើងសិក្សាអំពីមុខងារនីមួយៗរបស់វាដូចខាងក្រោម

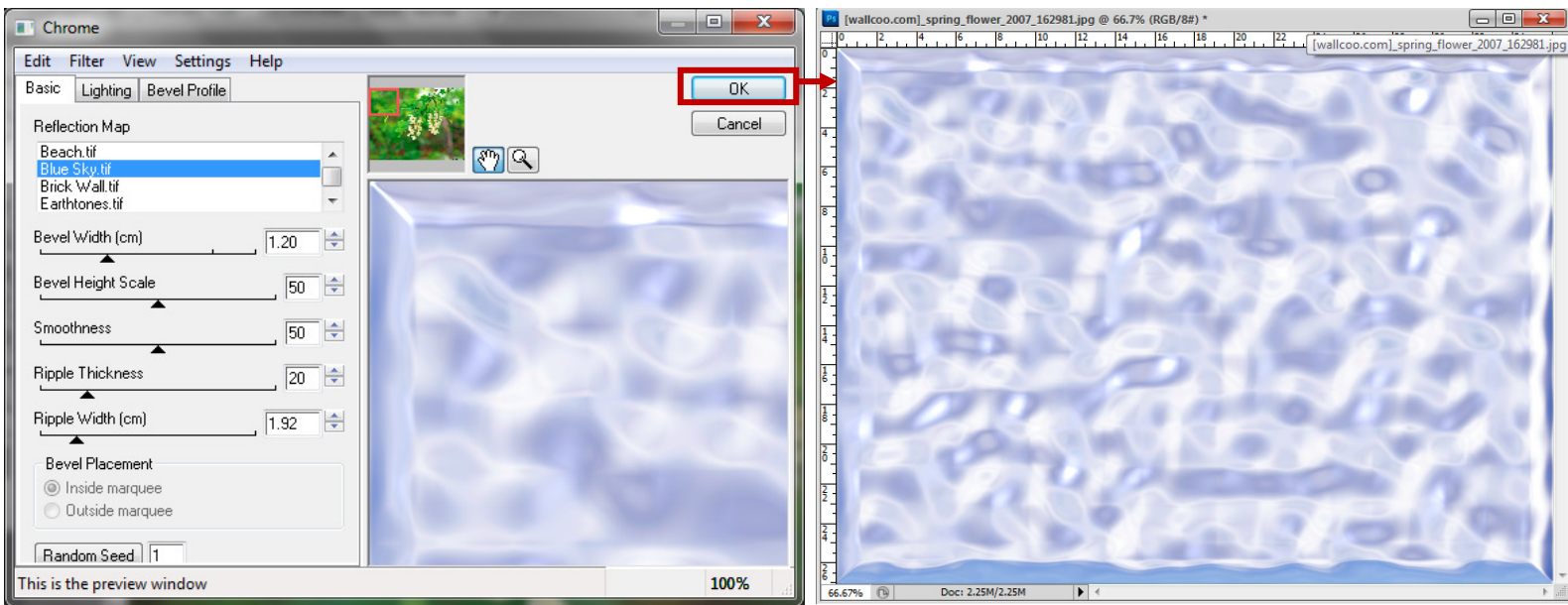
ចុចលើ Filter >- Eey Candy 4000 >- Antimatter... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



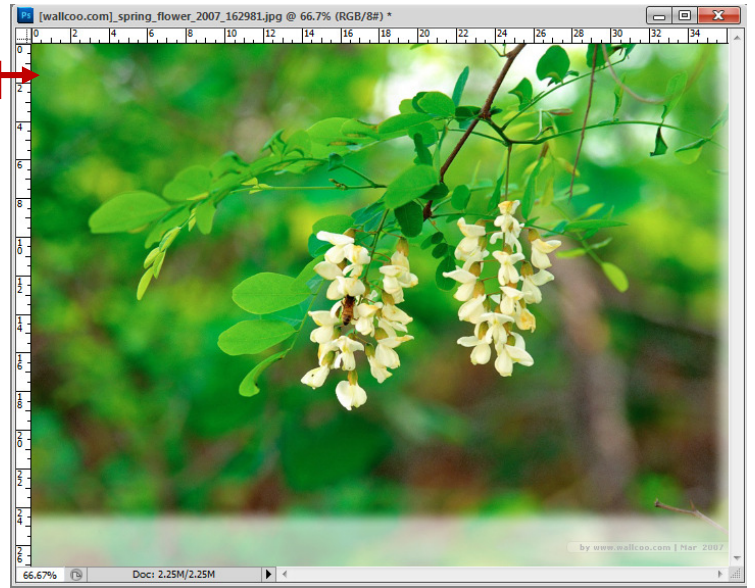
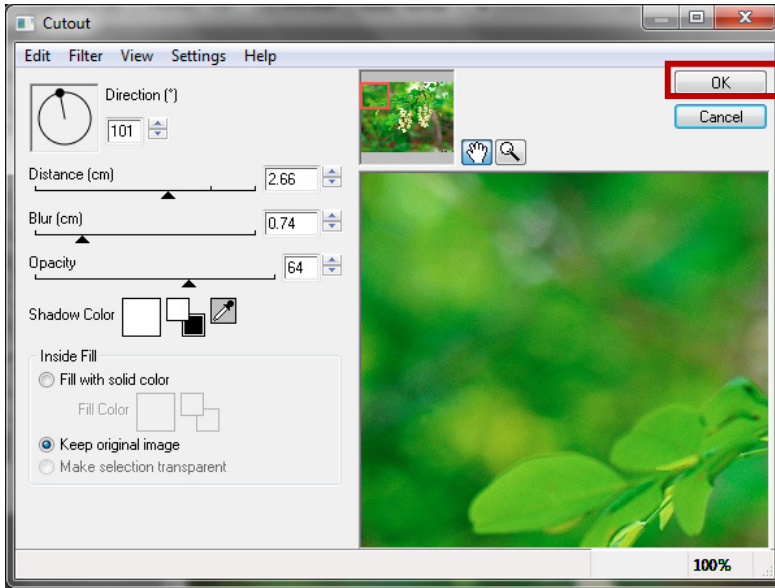
ចុចលើ Filter >- Eey Candy 4000 >- Bevel Boss... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



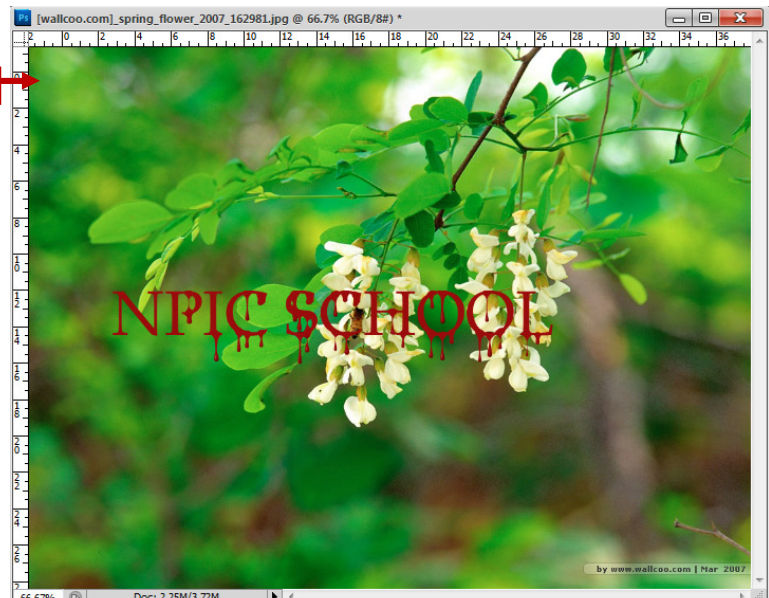
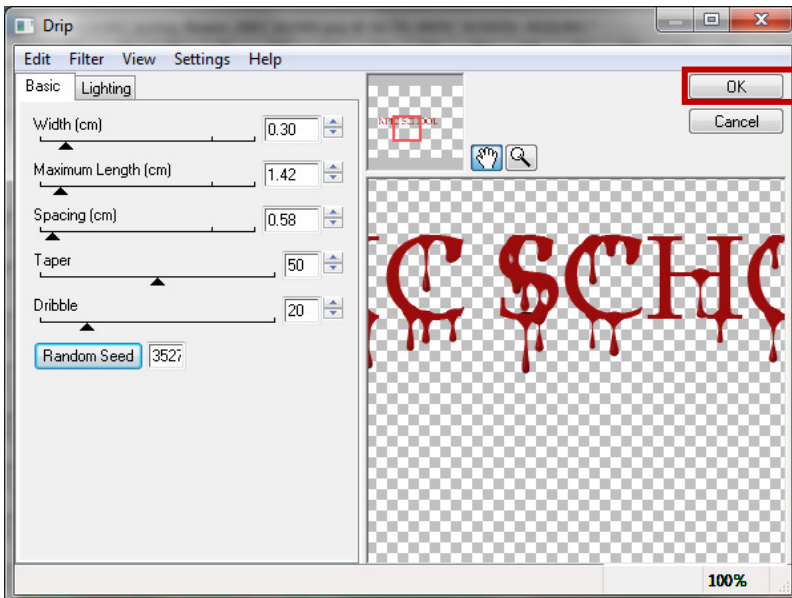
ចុចលើ Filter >- Eey Candy 4000 >- Chrome... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



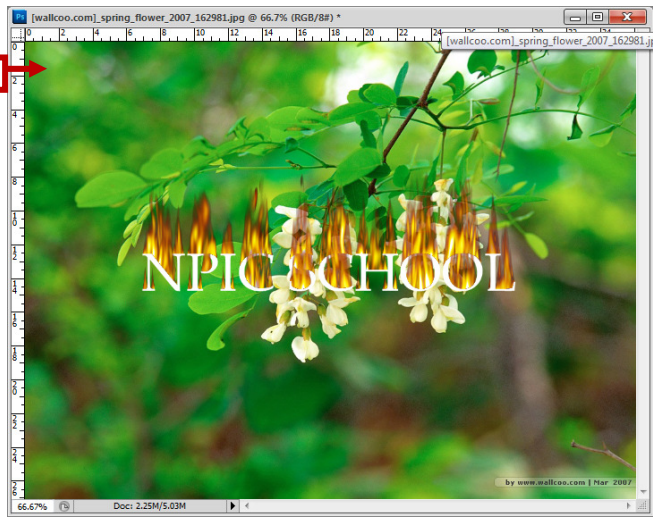
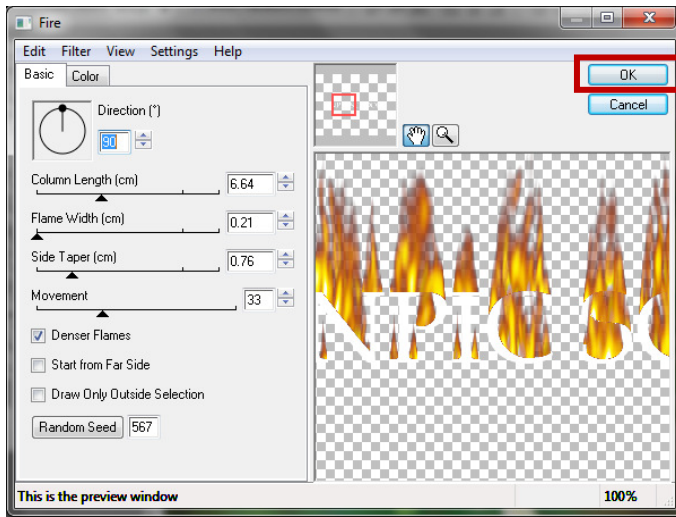
ចុចលើ Filter >- Eey Candy 4000 >- Cutout... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



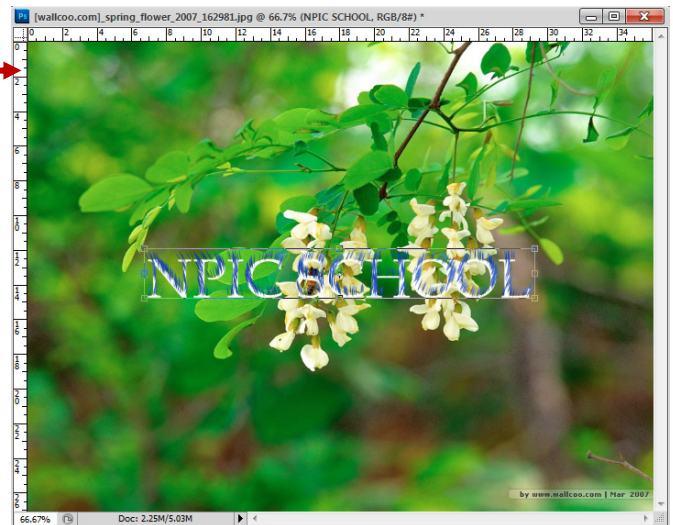
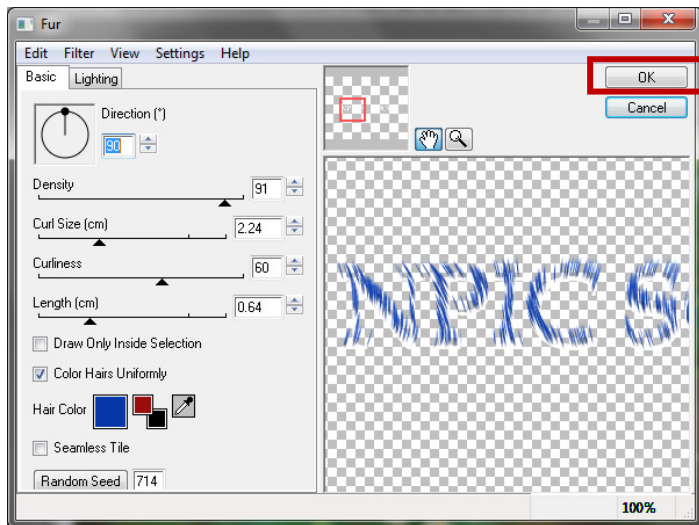
ចុចលើ Filter >- Eey Candy 4000 >- Drip... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



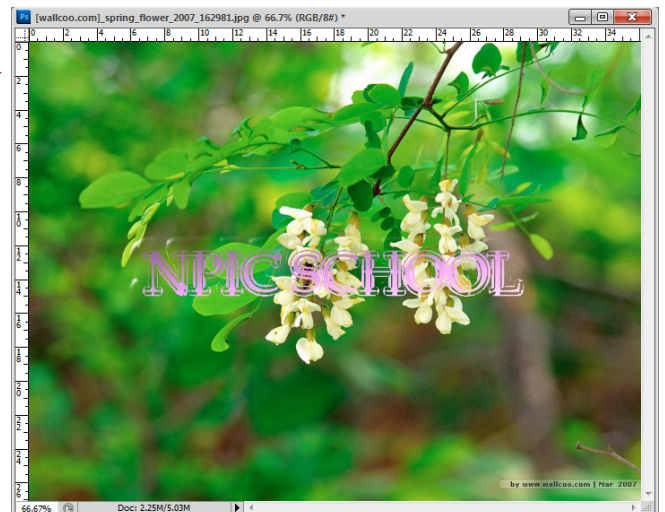
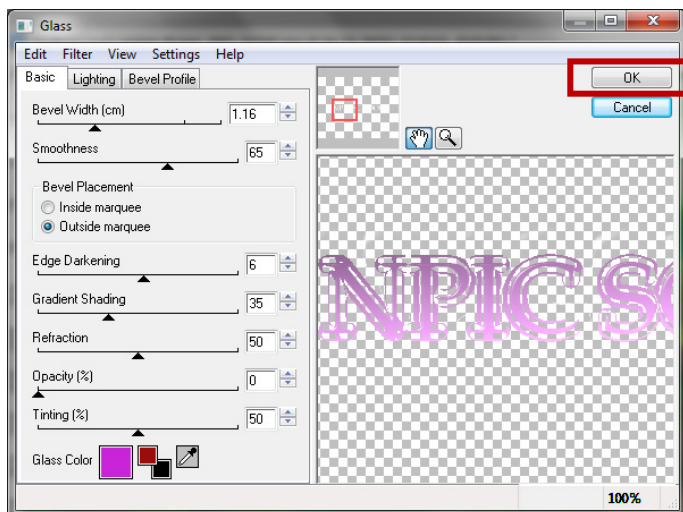
ចុចលើ Filter >- Eey Candy 4000 >- Fire... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



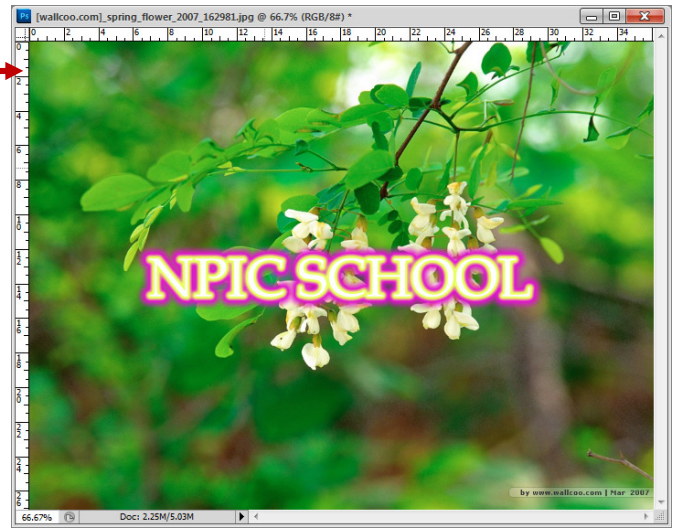
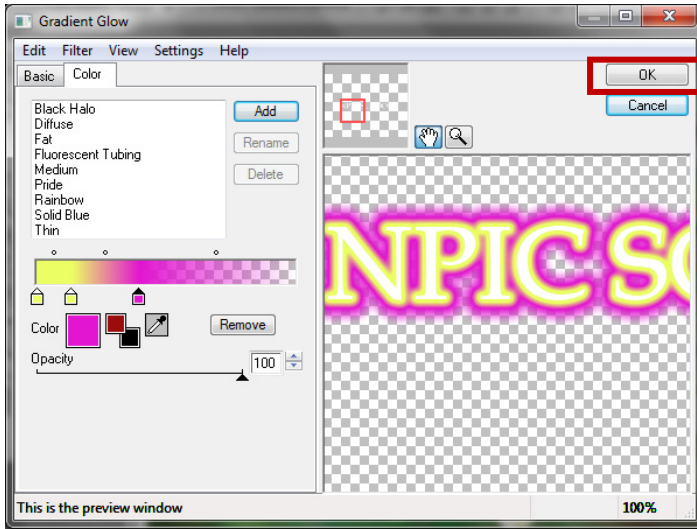
ចុចលើ Filter >- Eey Candy 4000 >- Fure... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



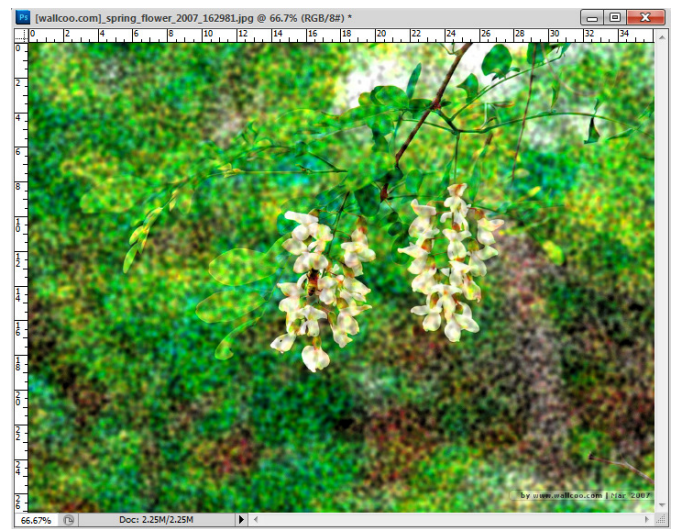
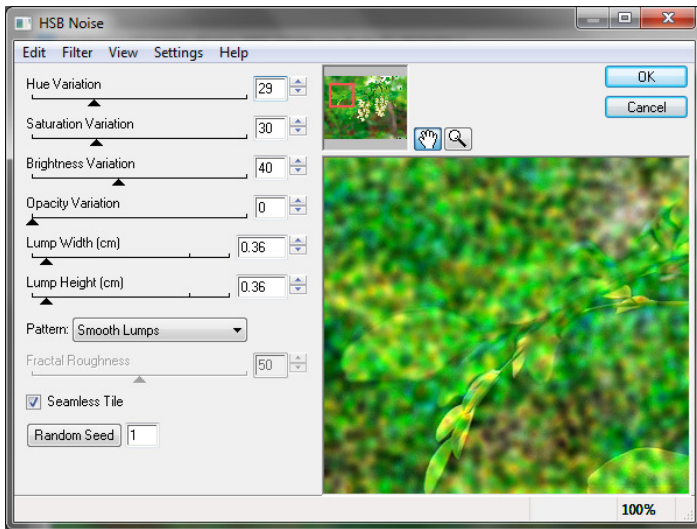
ចុចលើ Filter >- Eey Candy 4000 >- Glass... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



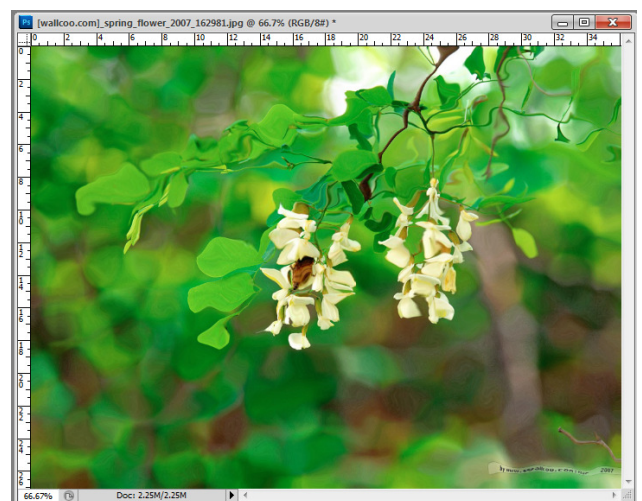
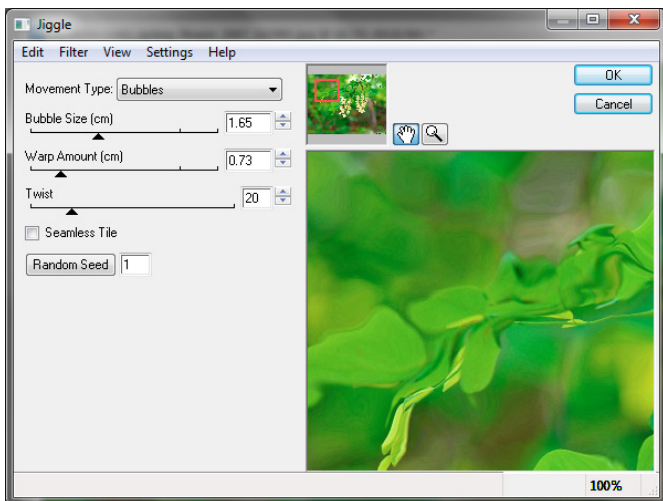
ចុចលើ Filter >- Eey Candy 4000 >- Gradient Glow... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



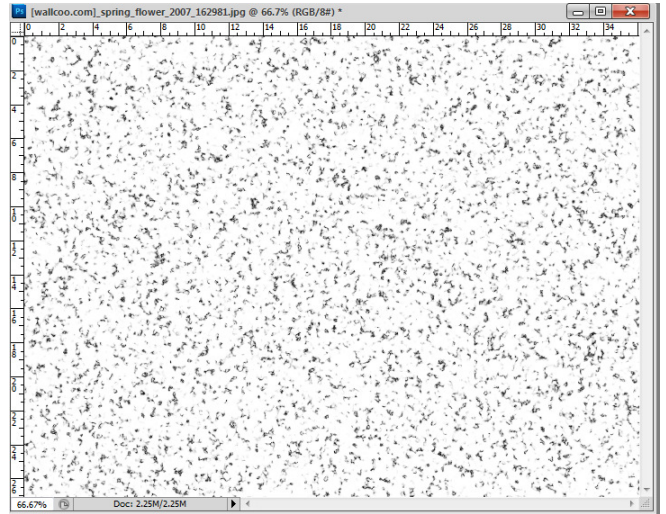
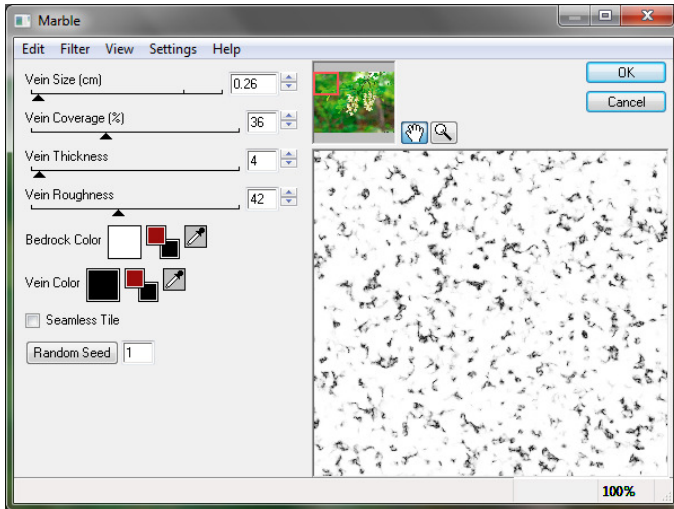
ចុចលើ Filter >- Eey Candy 4000 >- HSB Noise... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



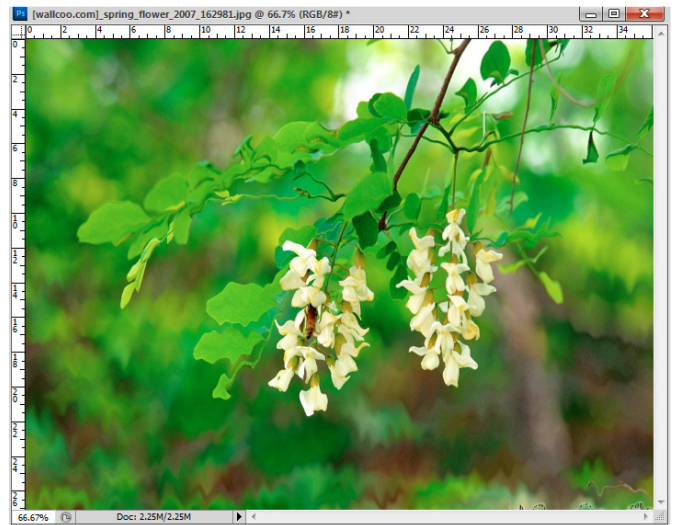
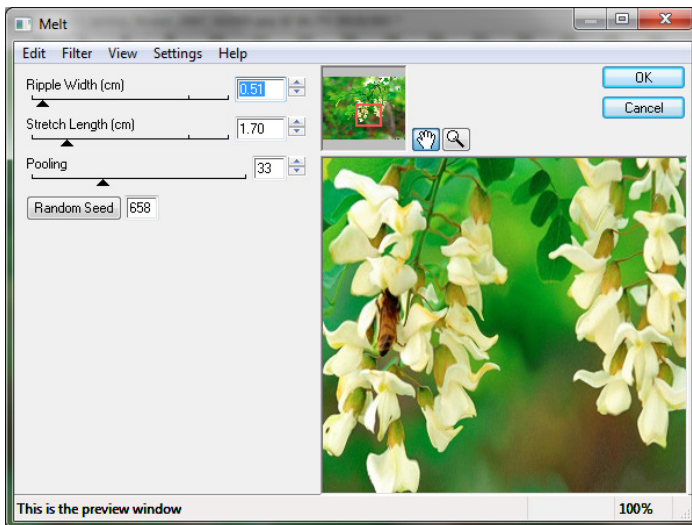
Filter >- Eey Candy 4000 >- Jiggle... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



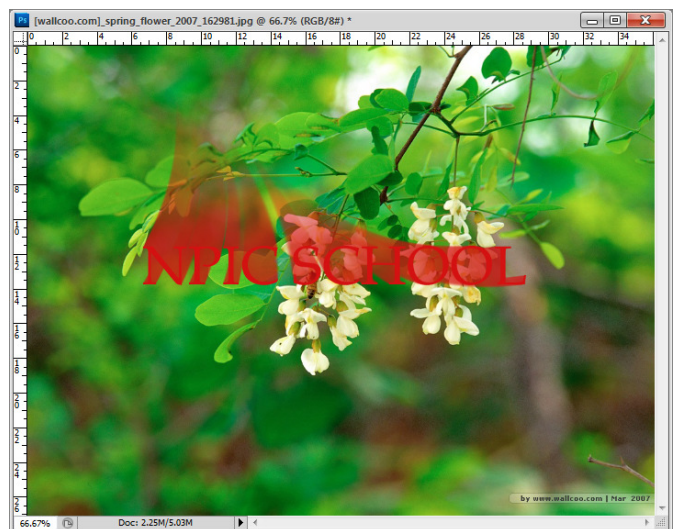
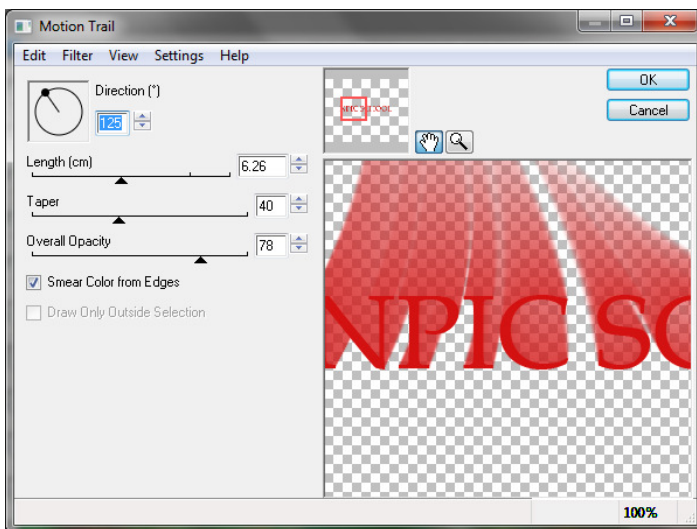
Filter >- Eey Candy 4000 >- Marble... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



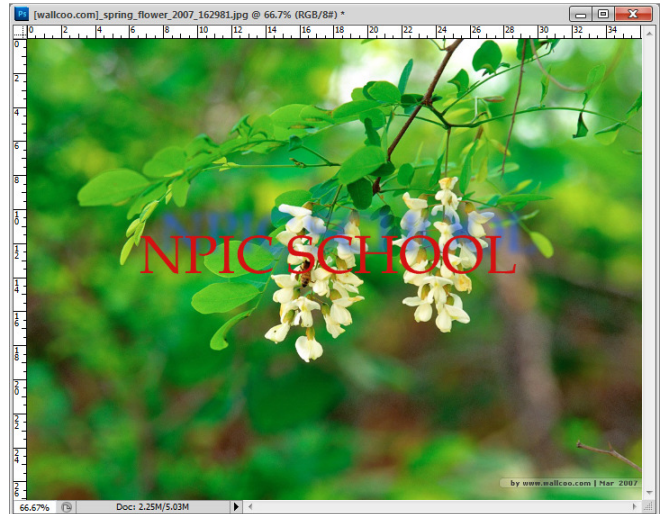
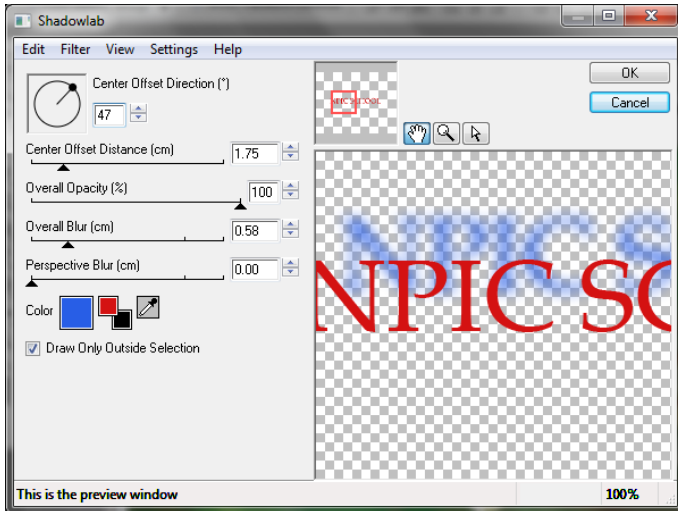
Filter >- Eey Candy 4000 >-Melt ... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



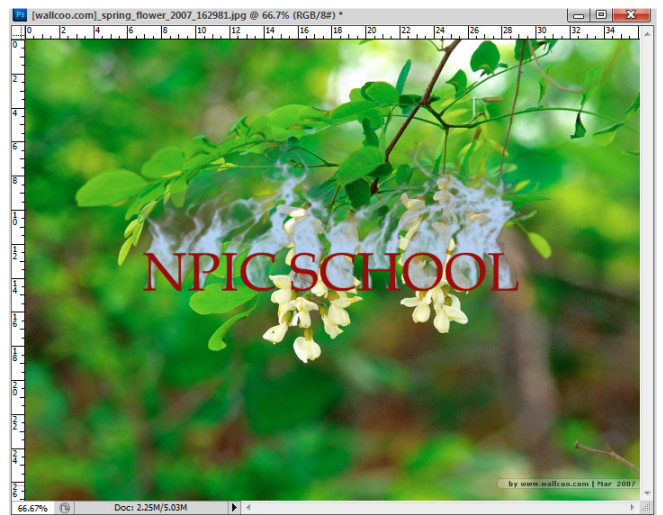
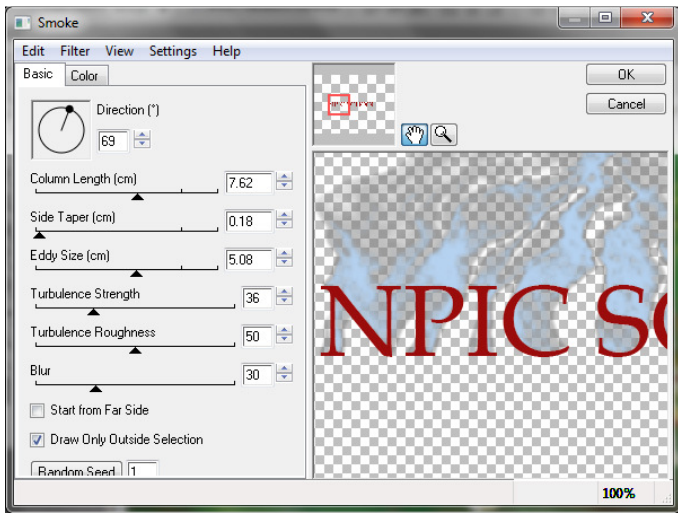
Filter >- Eey Candy 4000 >-Motion Trail ... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



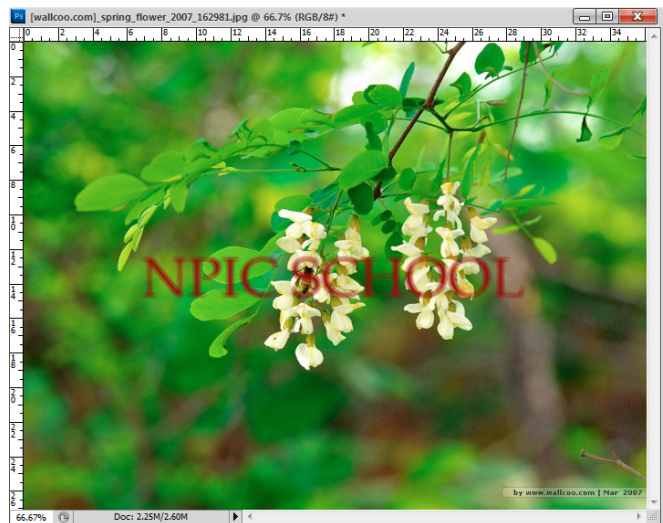
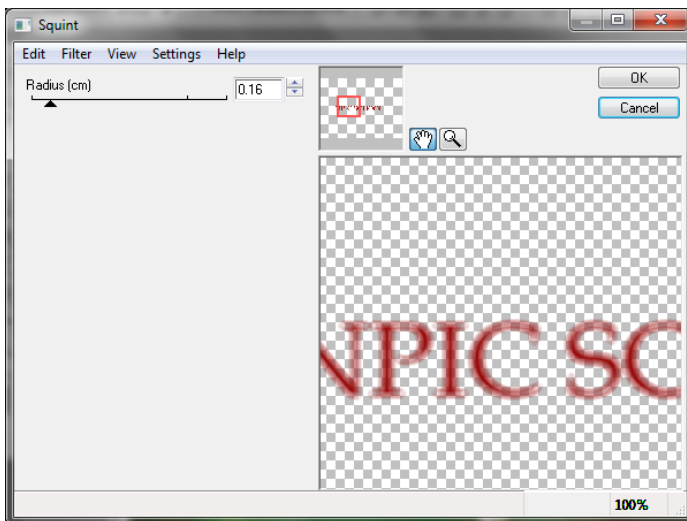
Filter >- Eey Candy 4000 >-Shadowlab ... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



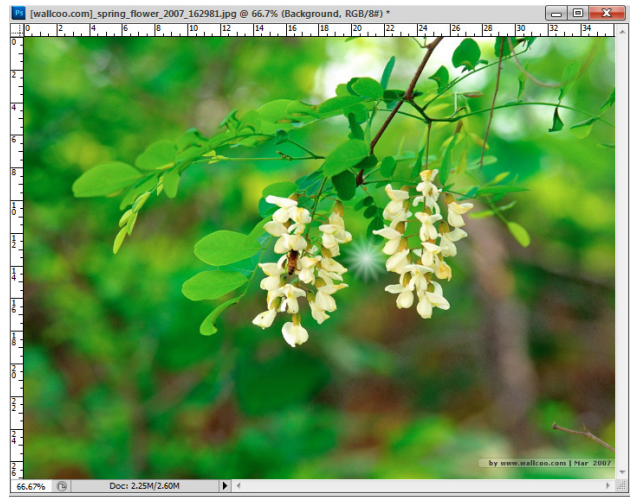
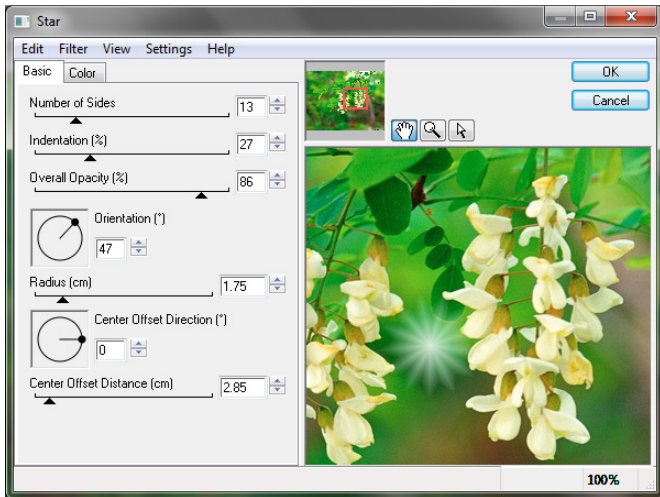
Filter >- Eey Candy 4000 >-Smoke ... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



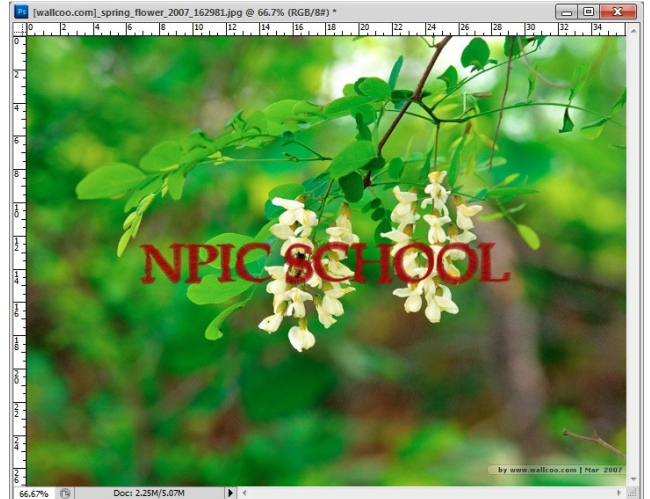
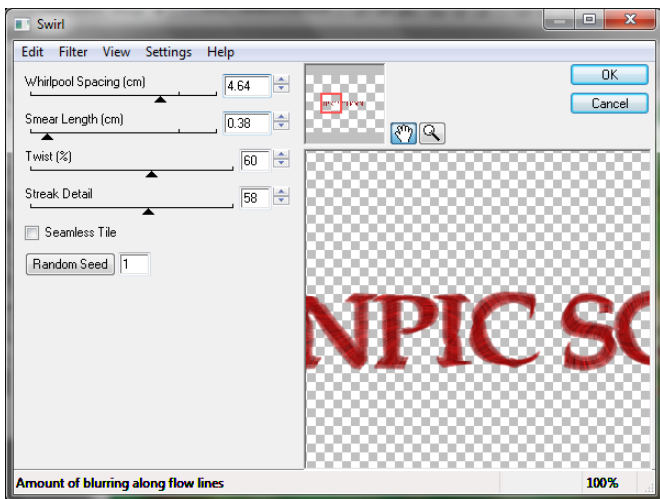
Filter >- Eey Candy 4000 >-Squint ... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



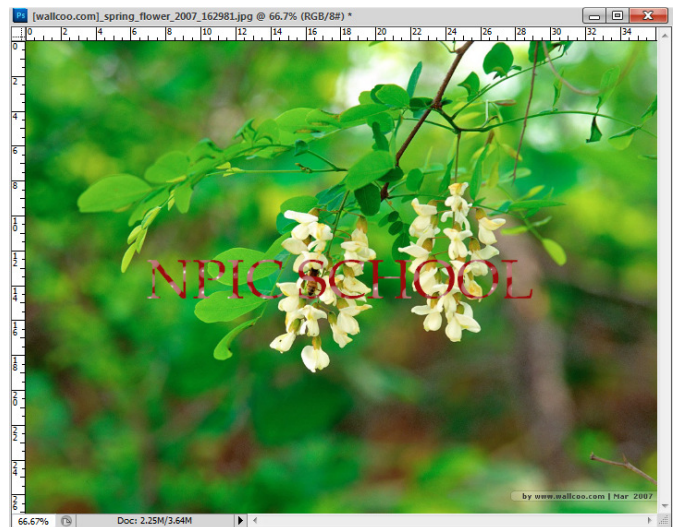
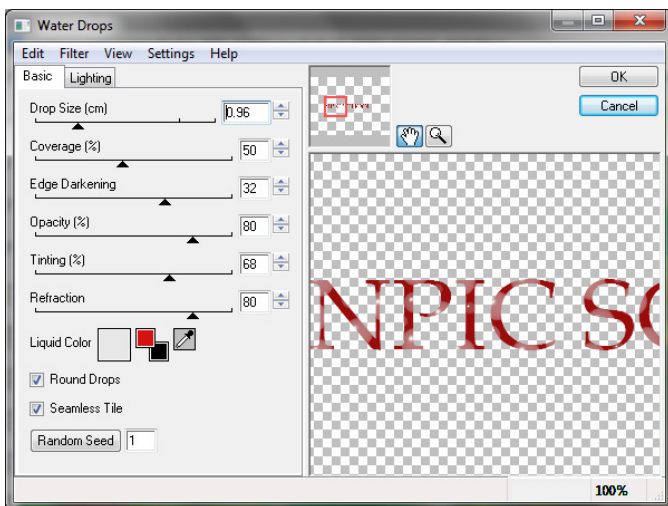
Filter >- Eey Candy 4000 >-Star ... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



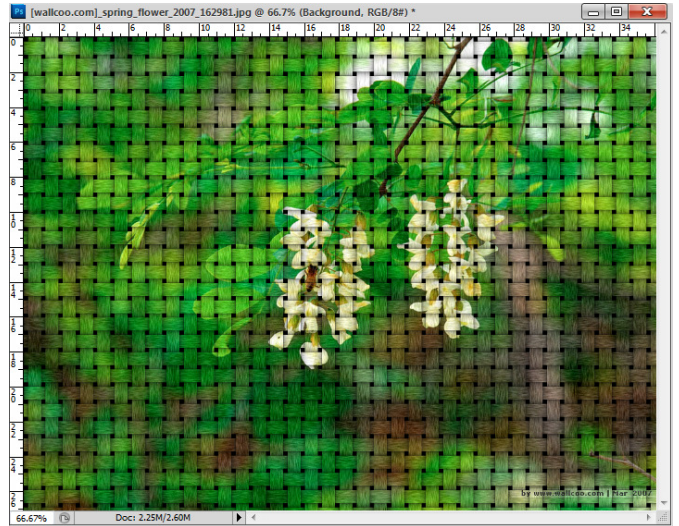
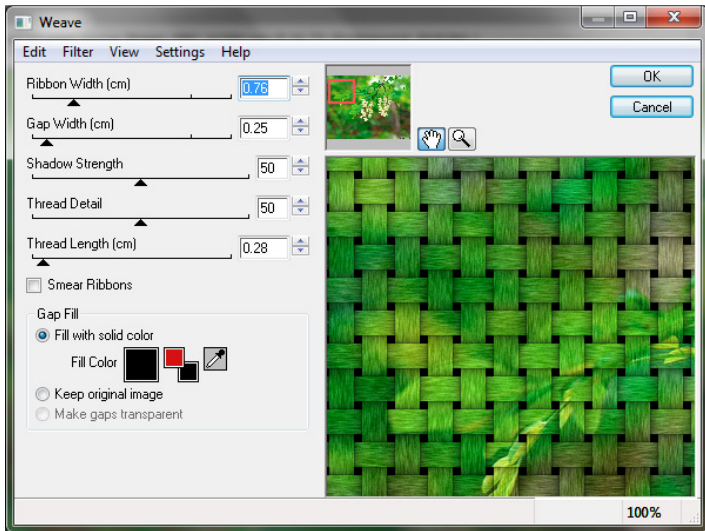
Filter >- Eey Candy 4000 >-Swirl ... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



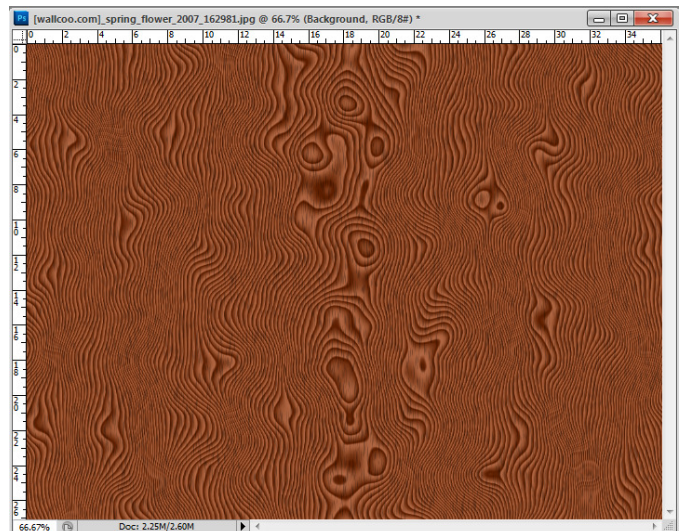
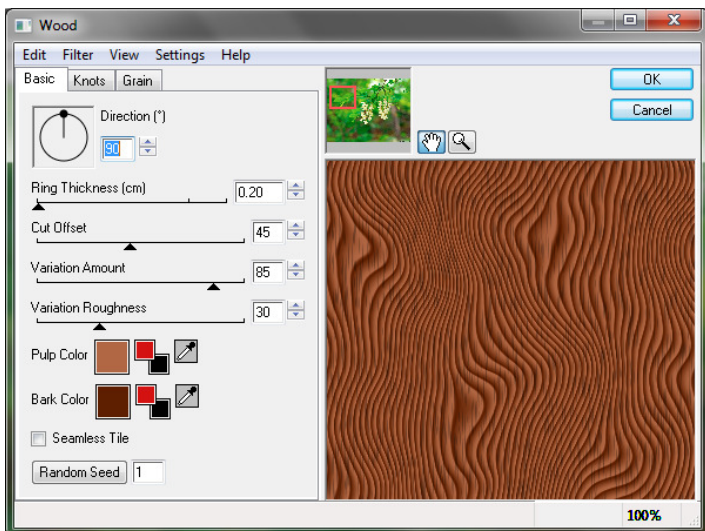
Filter >- Eey Candy 4000 >-Water Drops ... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



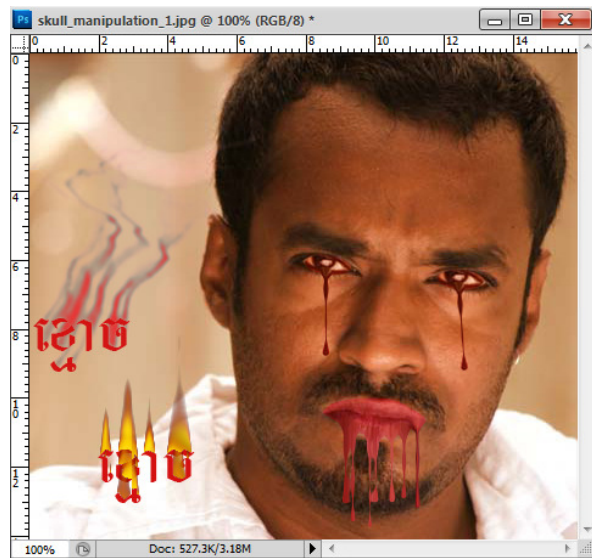
Filter >- Eey Candy 4000 >-Weave ...រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



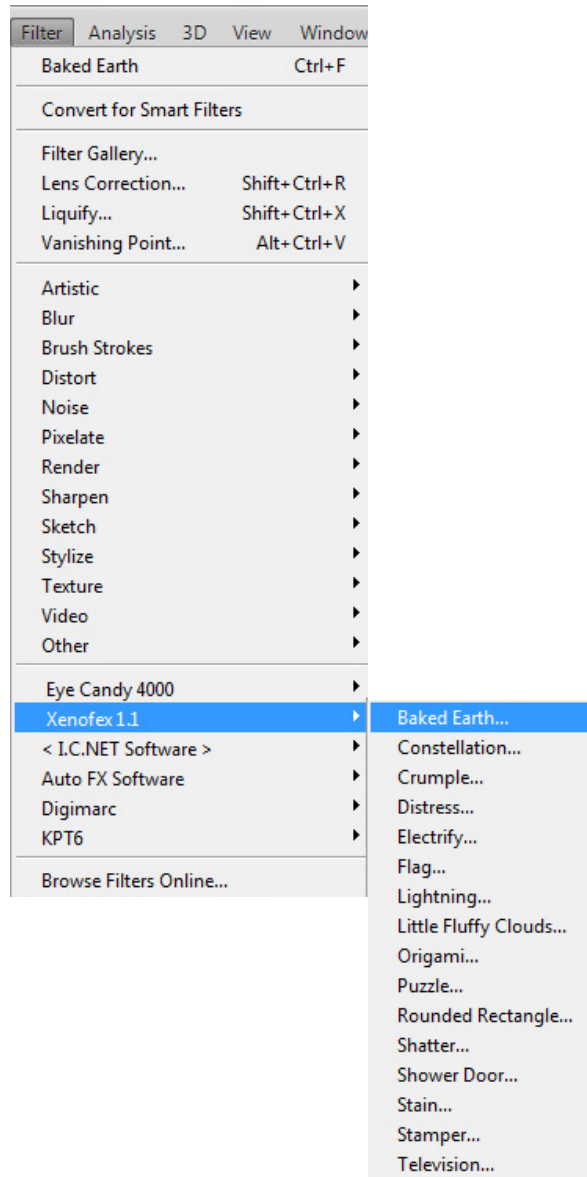
Filter >- Eey Candy 4000 >-Wood ...រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



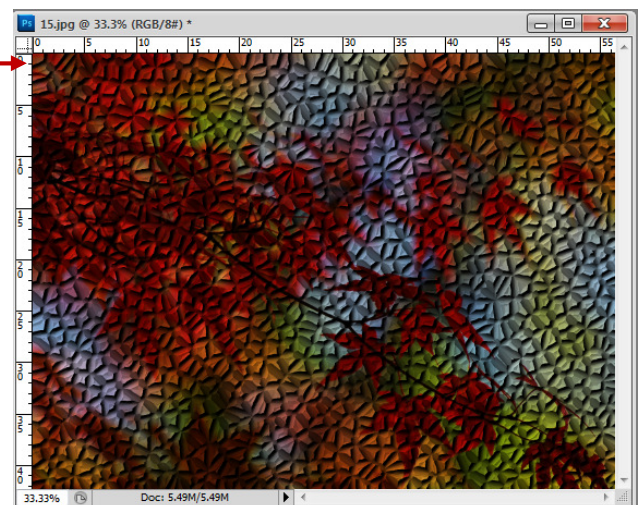
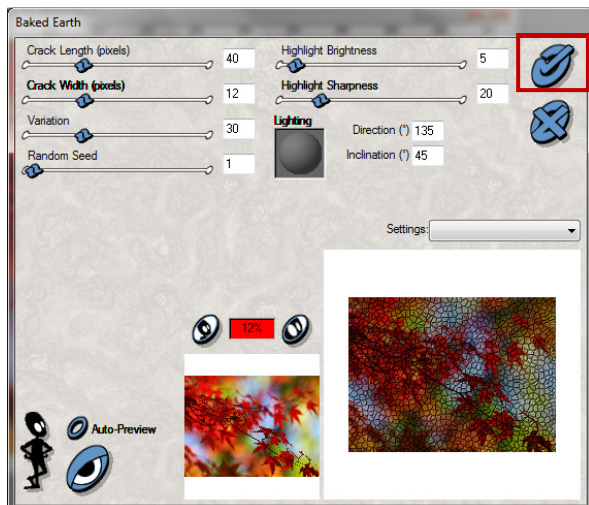
ចូរប្តូរធ្វើលំហាត់ដូចខាងក្រោមដែលទាក់ទងទៅលើEey Candy 4000



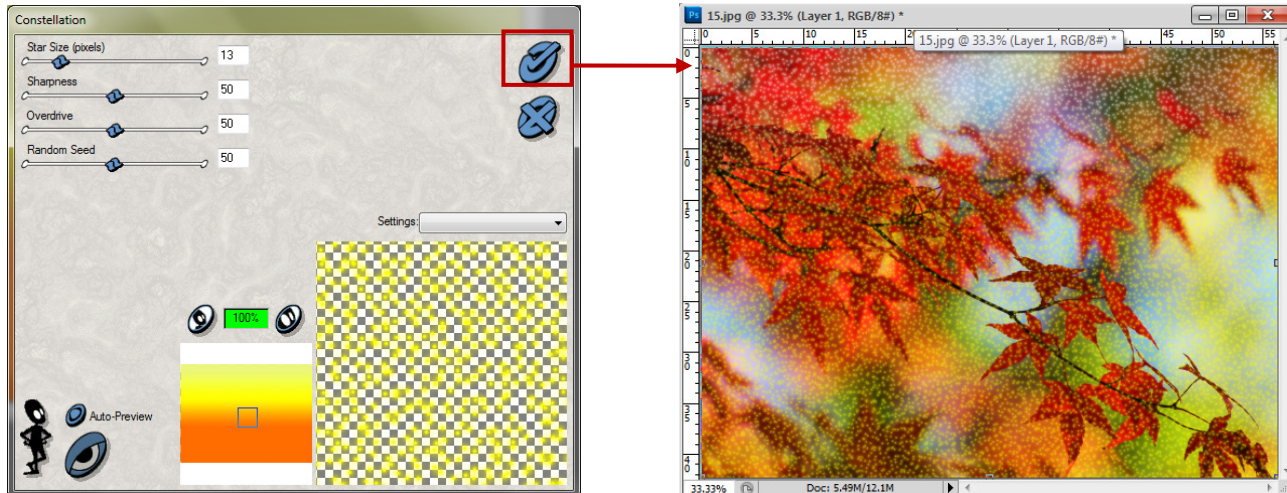
២.សិក្សាអំពី Xenofex 1.1



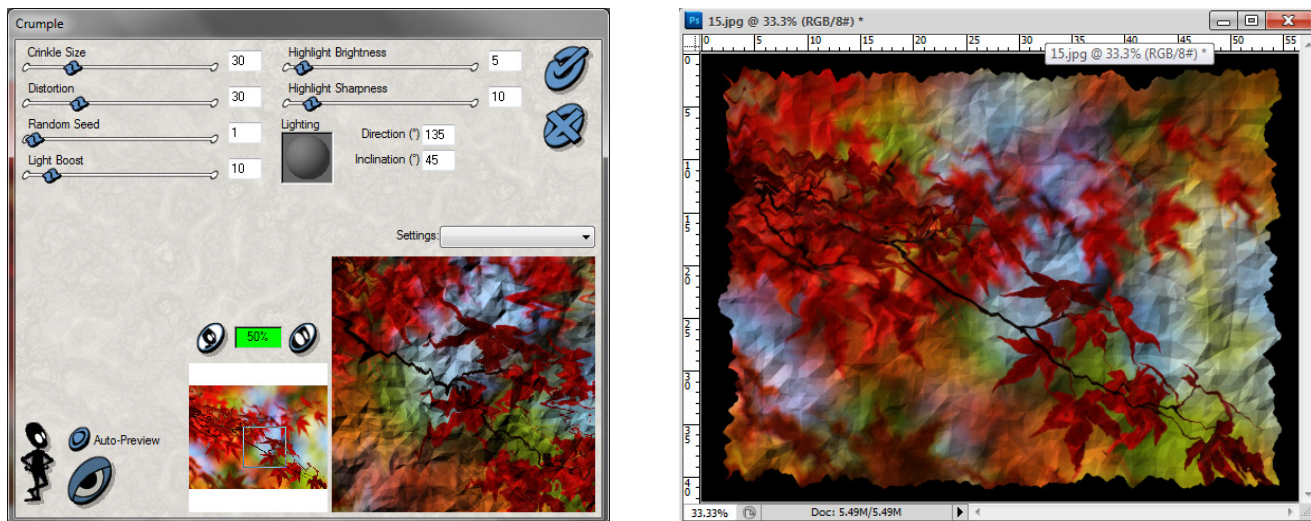
Filter >- Xenofex 1.1 >-Baked Earth... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



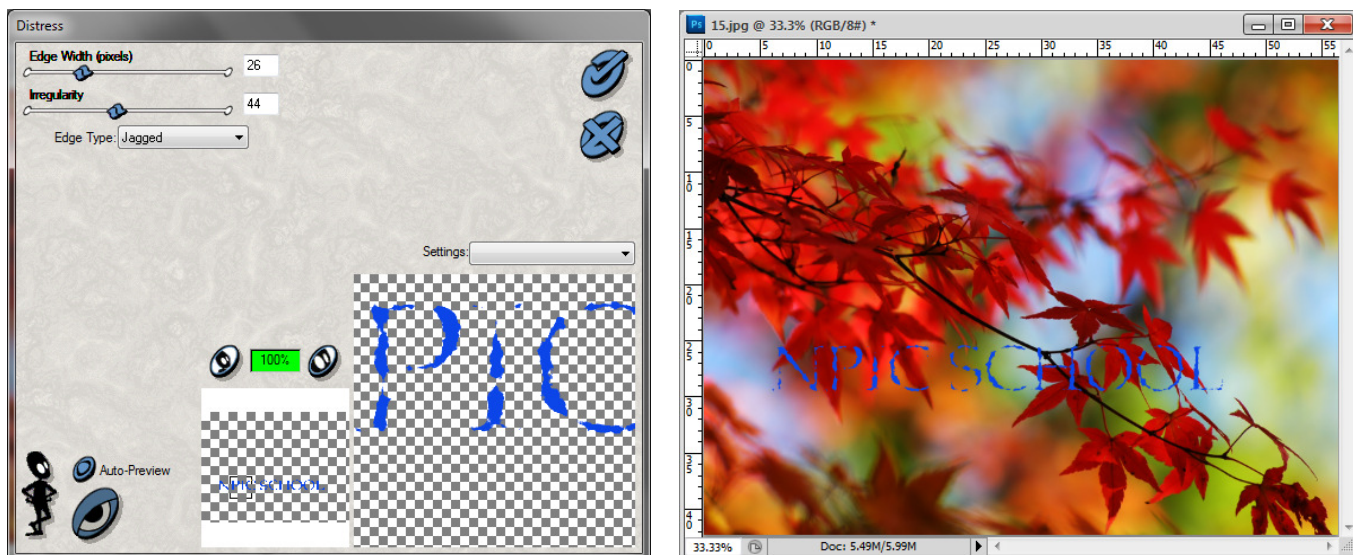
Filter >- Xenofex 1.1 >-Constellation... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



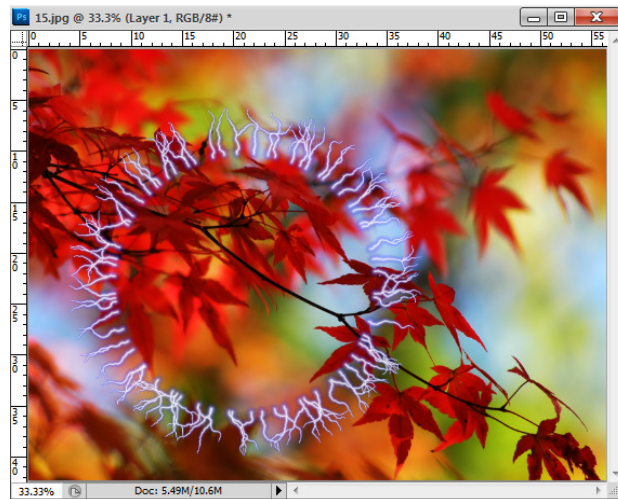
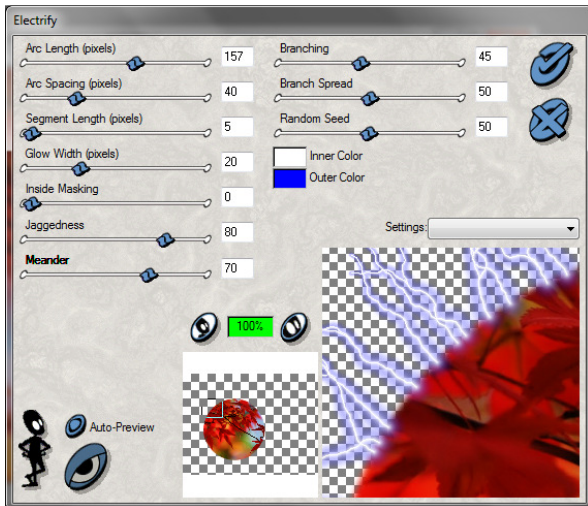
Filter >- Xenofex 1.1 >-Crumple... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



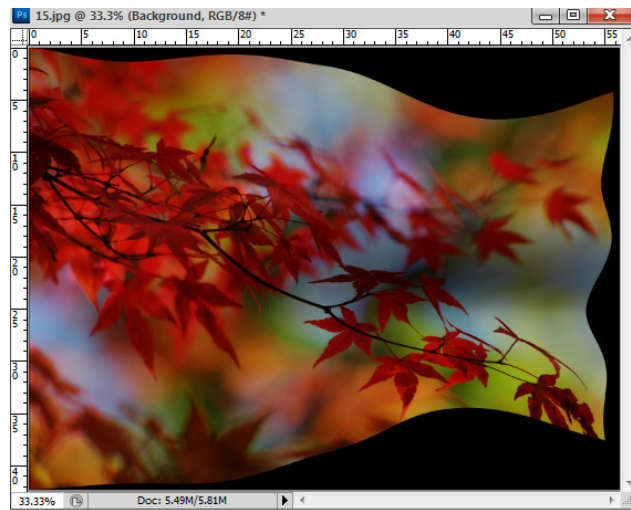
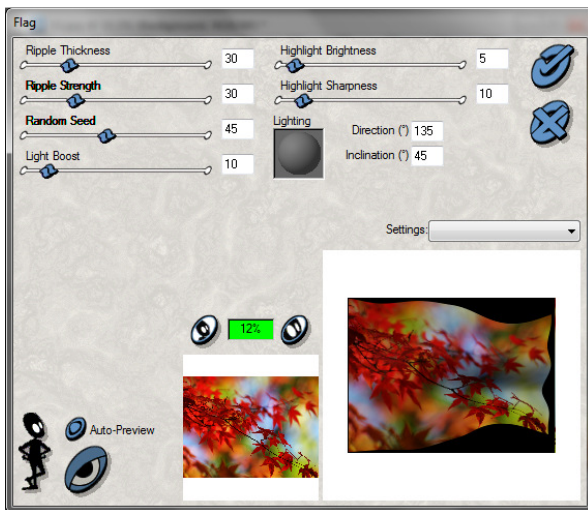
Filter >- Xenofex 1.1 >-Distress... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



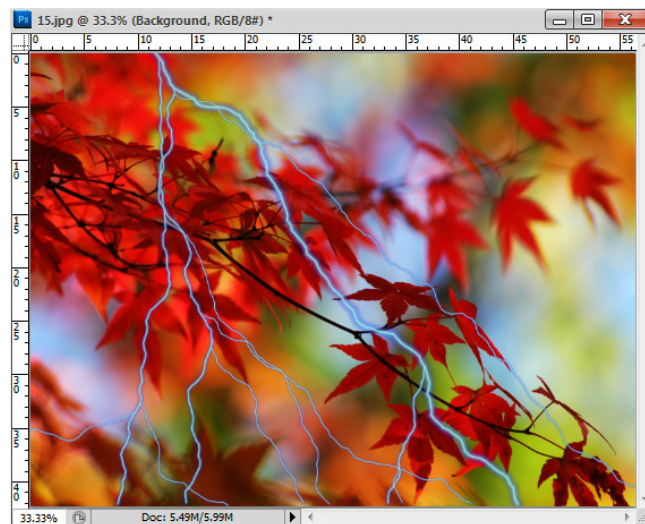
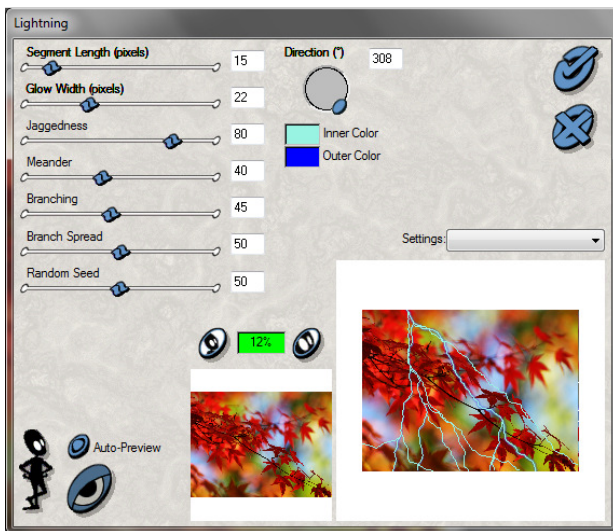
Filter >- Xenofex 1.1 >-Eletrify... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



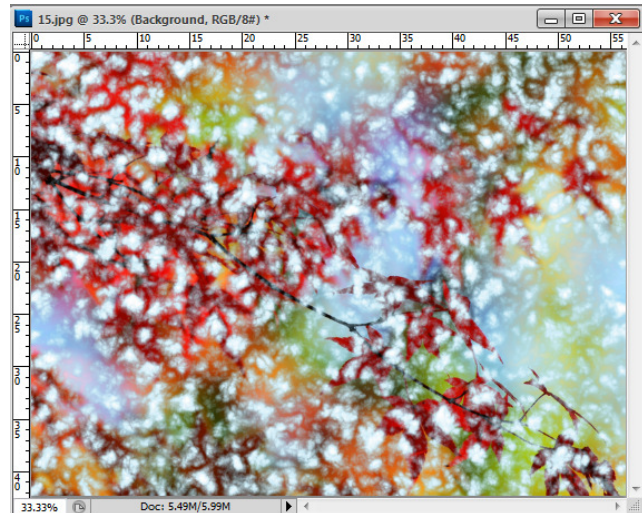
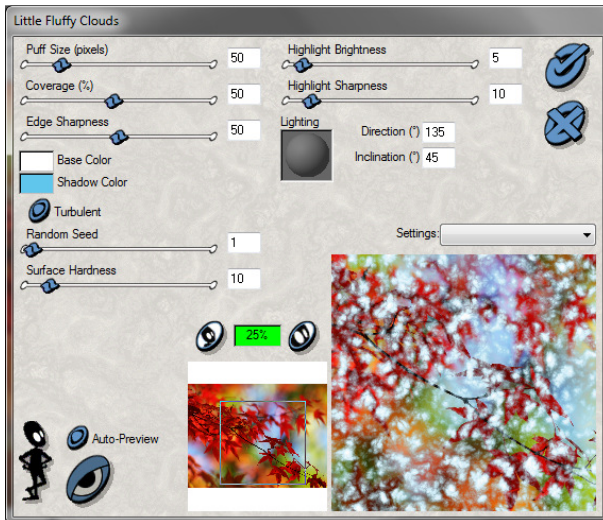
Filter >- Xenofex 1.1 >-Flag... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



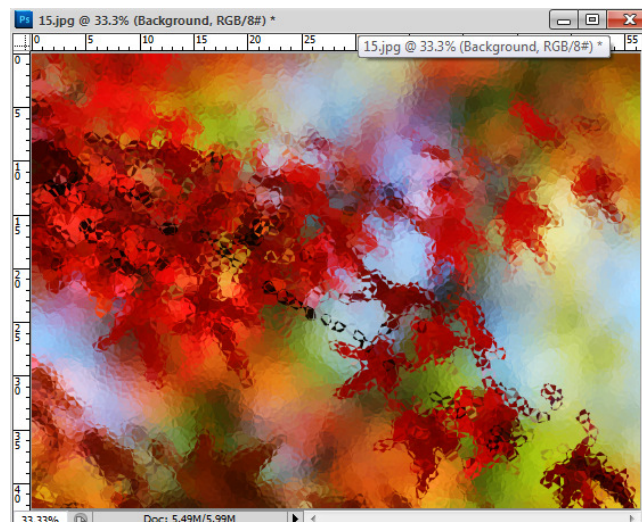
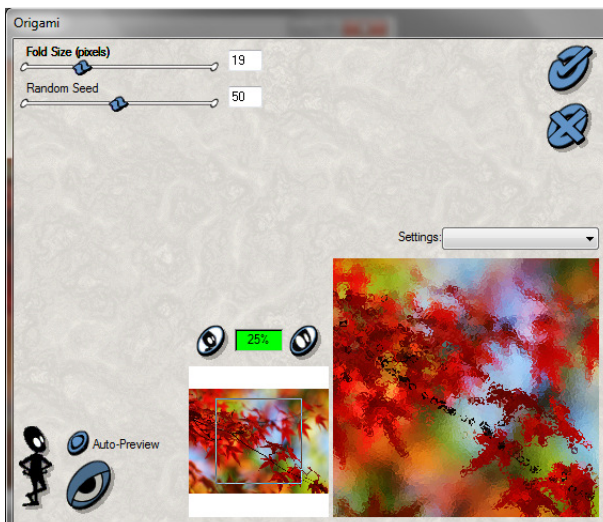
Filter >- Xenofex 1.1 >-Lightning... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



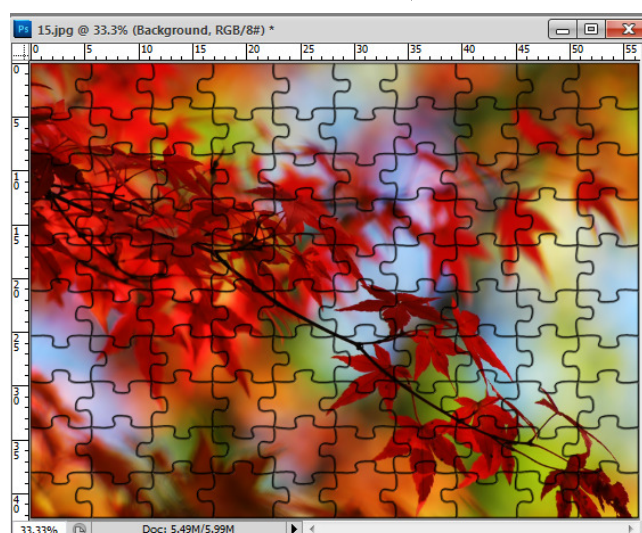
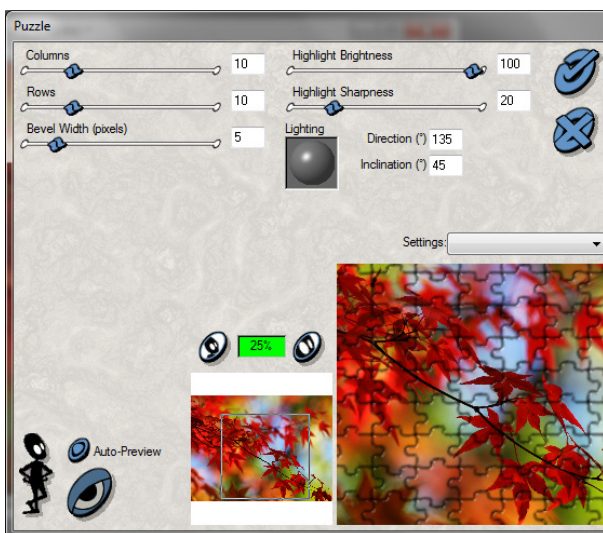
Filter >- Xenofex 1.1 >-Little Fluffy Clouds... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



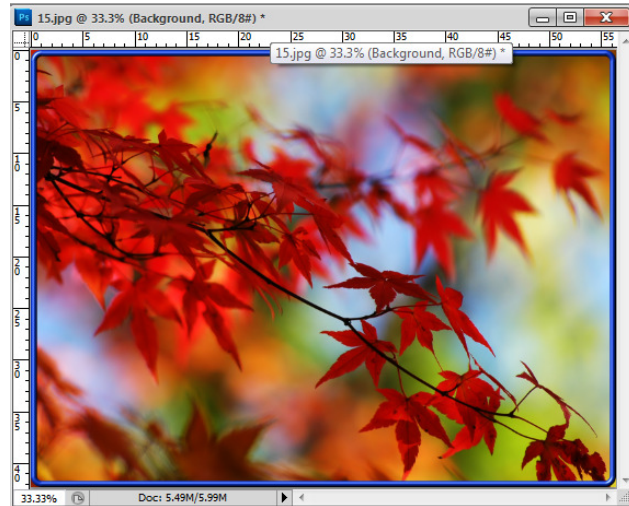
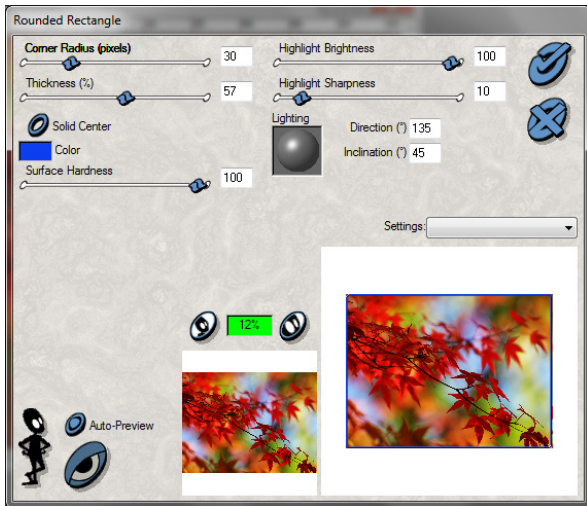
Filter >- Xenofex 1.1 >-Origami... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



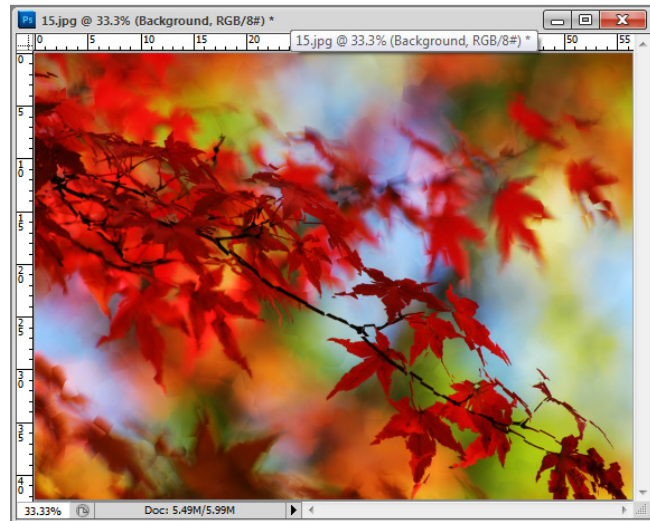
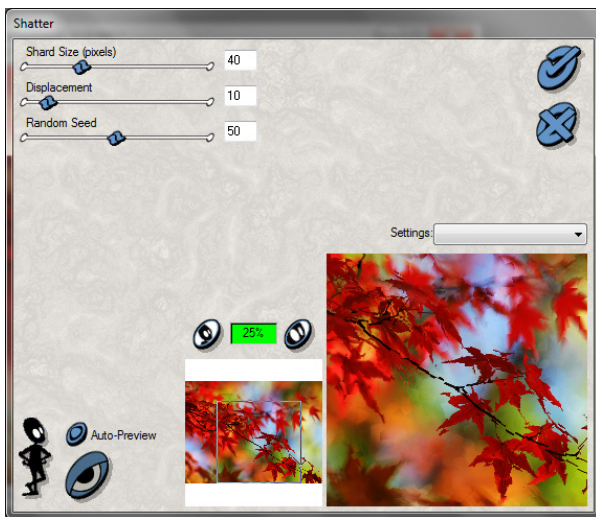
Filter >- Xenofex 1.1 >-Puzzle... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



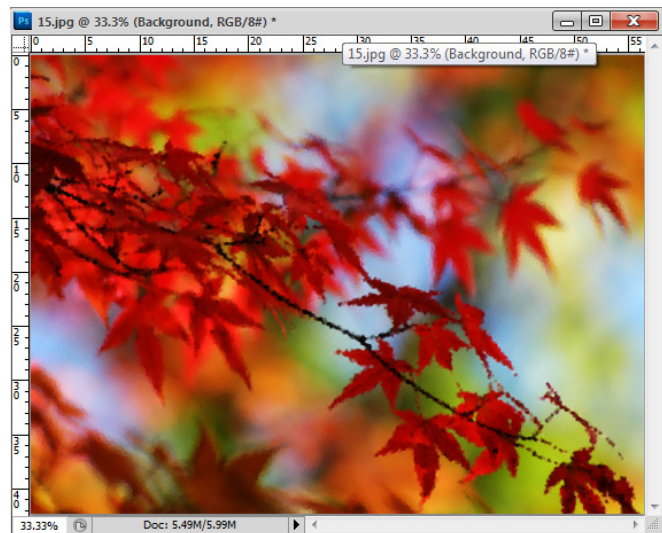
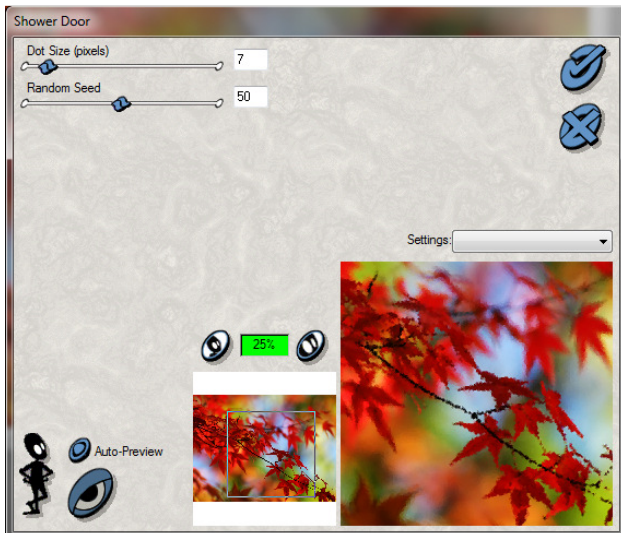
Filter >- Xenofex 1.1 >-Rounded Rectangle... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



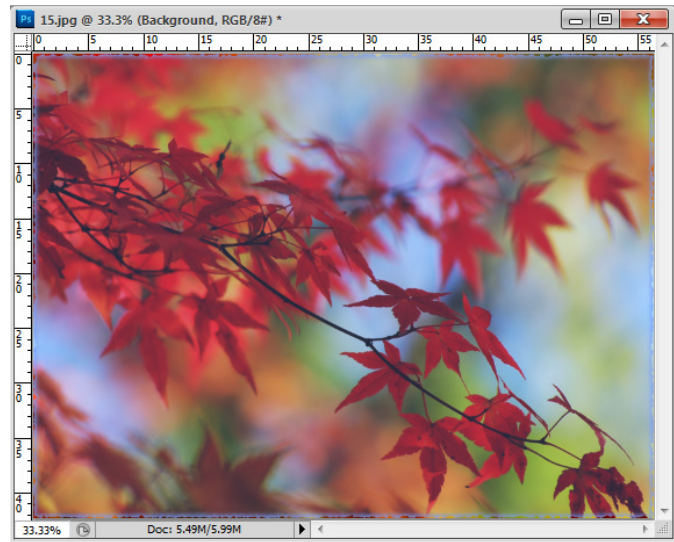
Filter >- Xenofex 1.1 >-Shatter... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



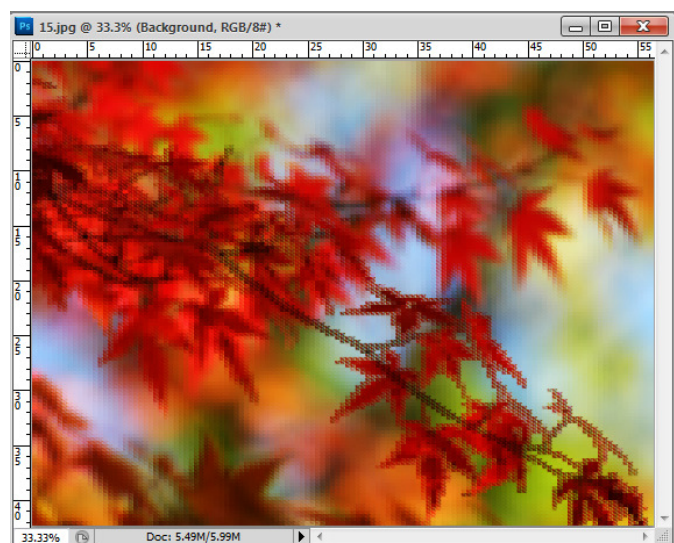
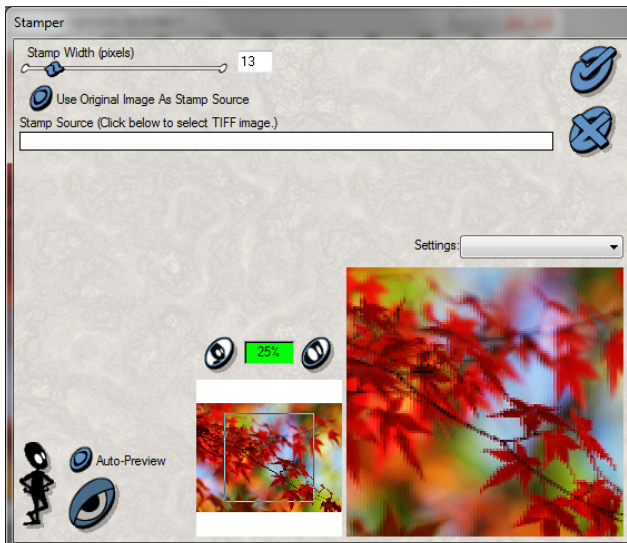
Filter >- Xenofex 1.1 >-Shower Door... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



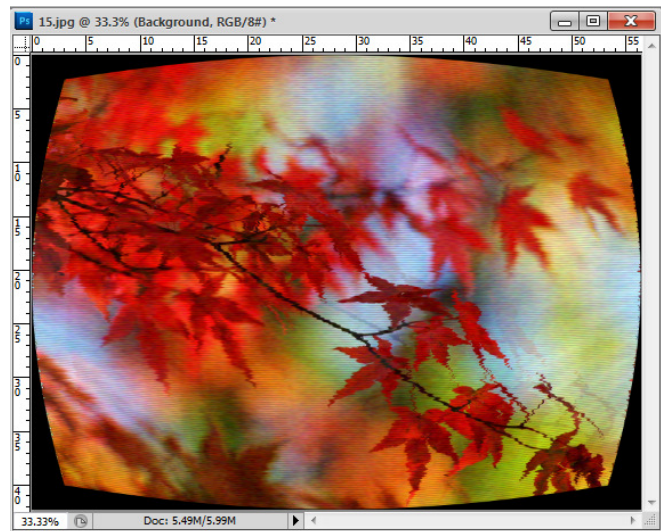
Filter >- Xenofex 1.1 >-Stain... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



Filter >- Xenofex 1.1 >-Stamper... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



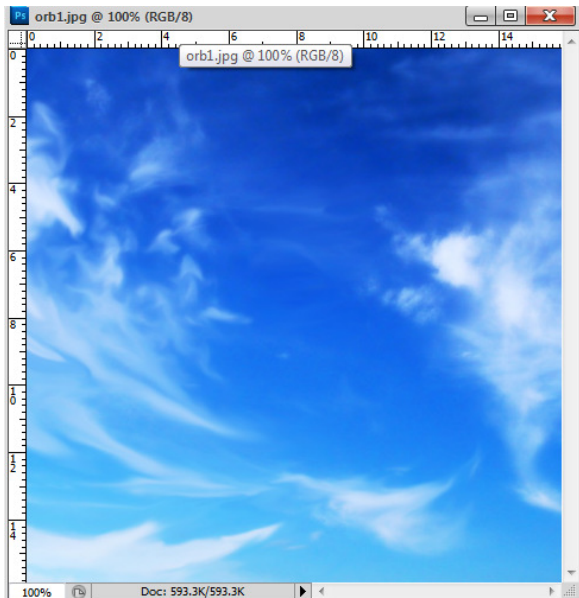
Filter >- Xenofex 1.1 >-Television... រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



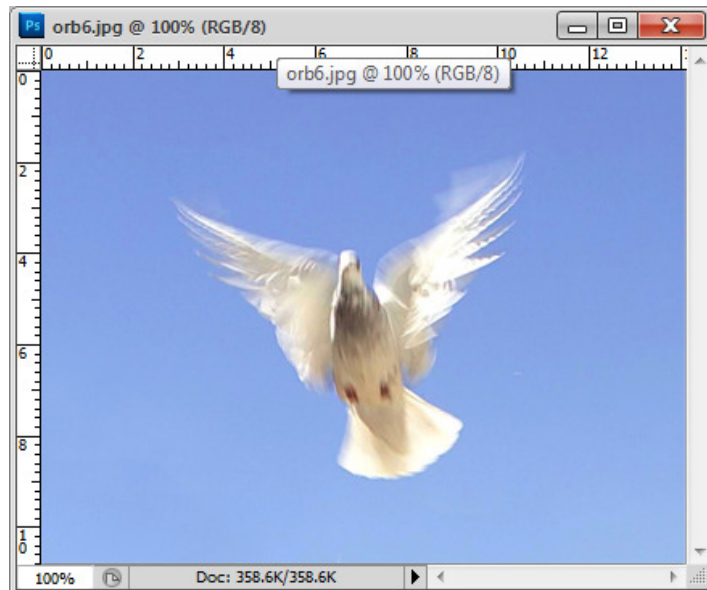
ចូលប្តូរមើលលំហាត់ និងចំណើយដូចខាងក្រោម

១. បើករូបភាពពីរដូចខាងក្រោម

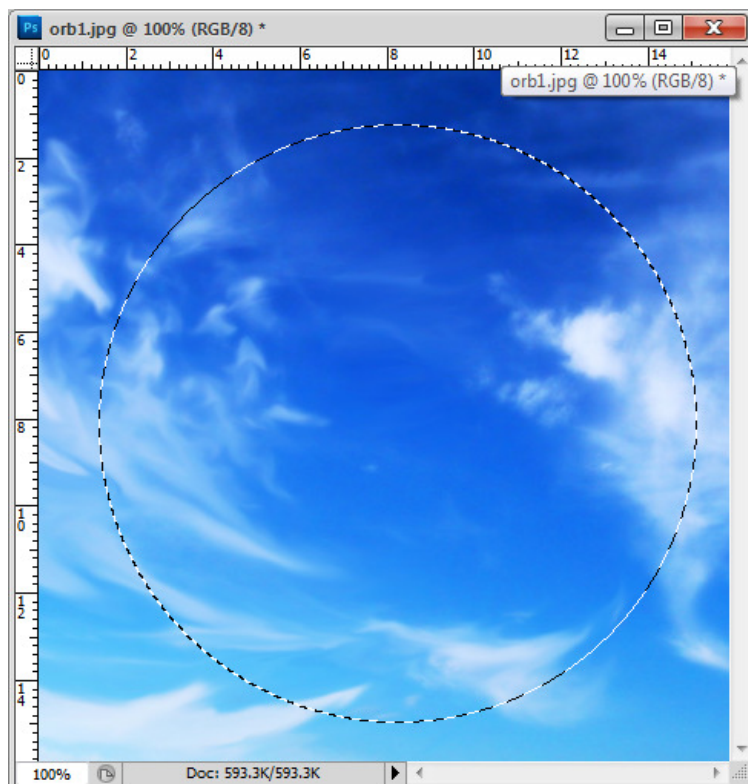
រូបភាពទីមួយ



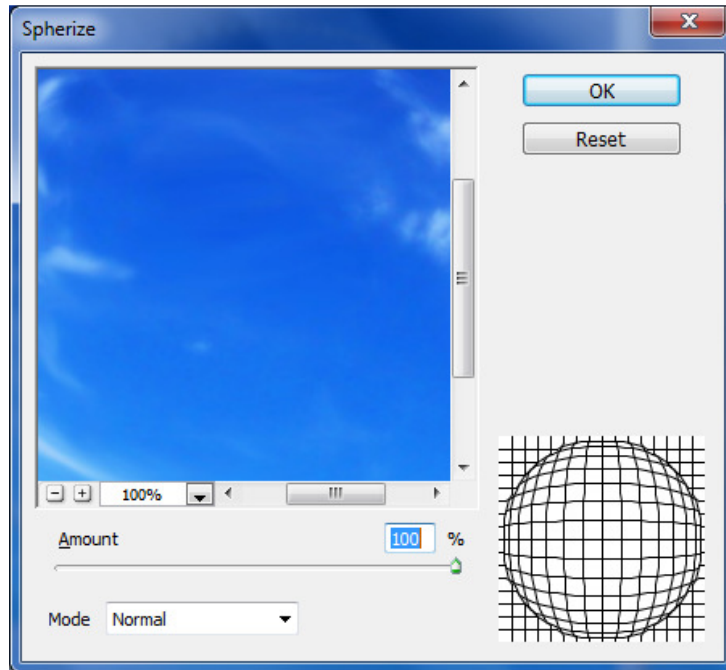
រូបភាពទីពីរ



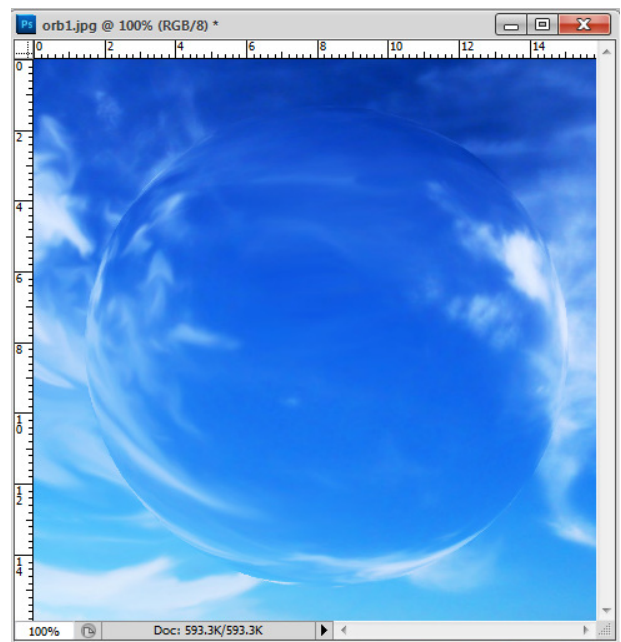
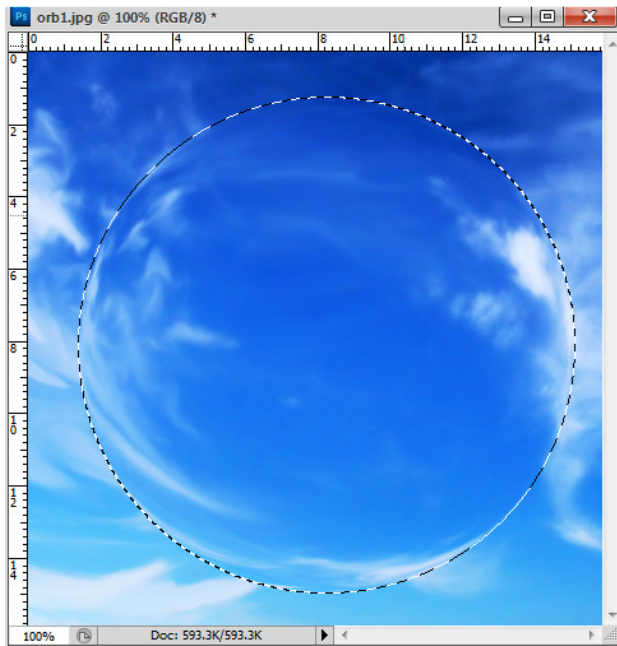
២. ចុចលើរូបភាពទីមួយរួចយកឧបករណ៍ Elliptical Marquee Tool M យកមកគូរដូចខាងក្រោម



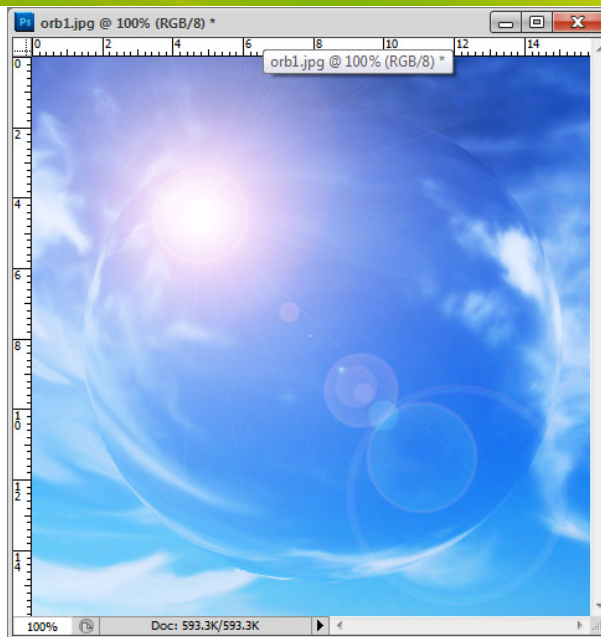
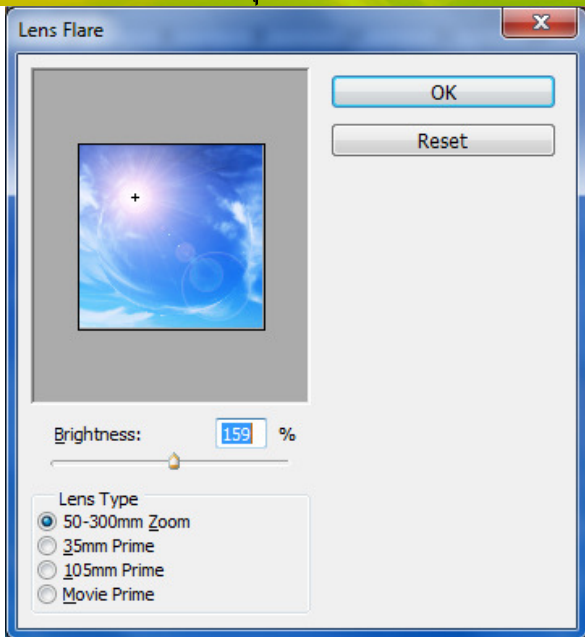
៣. ចុចនៅលើ Filter >- Distort >- Spherize... ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោមហើយនៅកន្លែង Amount = 1000 >-OK



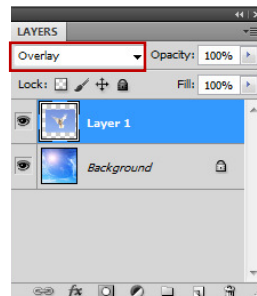
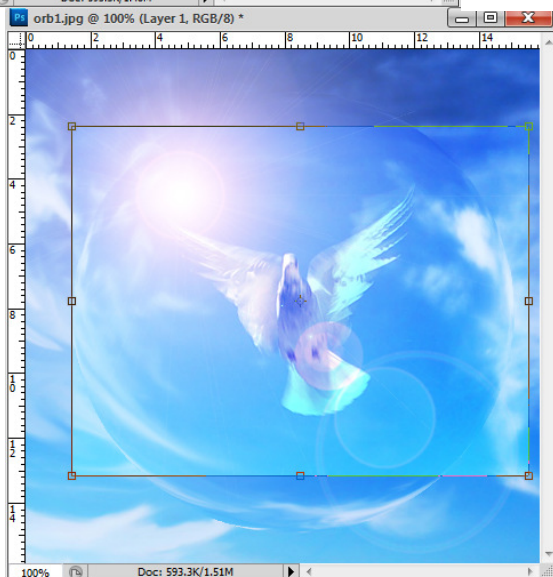
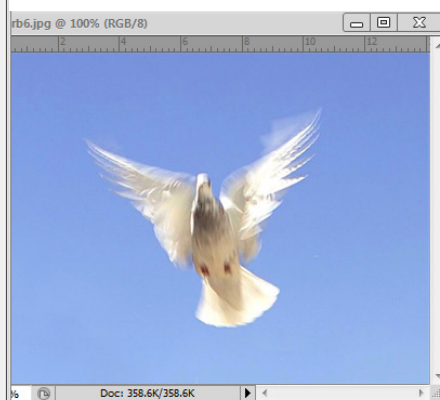
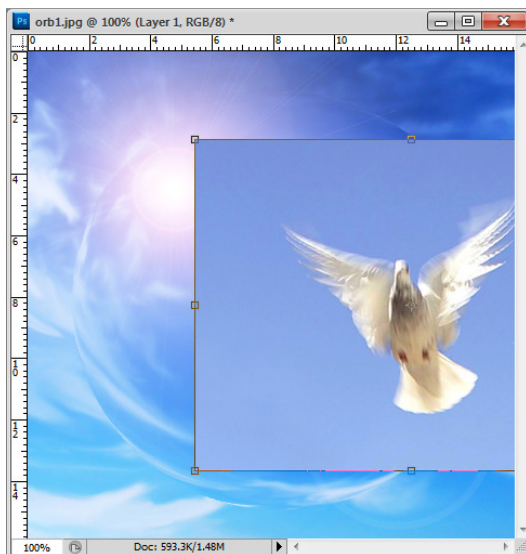
រួចចុច (Ctrl + D) ដើម្បីលុប Select



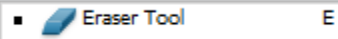
៤. ចុចលើ Filter >- Rende >- Lans Flare ចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោមហើយនៅកន្លែង Brightnees = 159 , 50-300mm Zoom >- OK



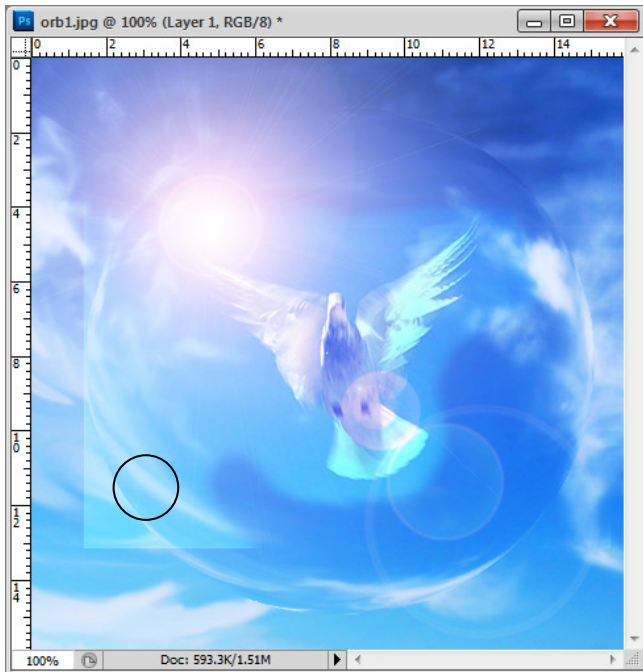
៥. រួចលោកអ្នកចុចលើរូបភាពនីពីរយកមកដាក់នៅលើរូបភាពនីមួយៗដូចខាងក្រោម



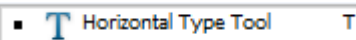
៦.លោកអ្នកយកឧបករណ៍



មកគូសនៅលើផ្ទៃរូបភាពសត្វ។ ចំណាំ: យើងមិនគូសនៅលើសត្វ

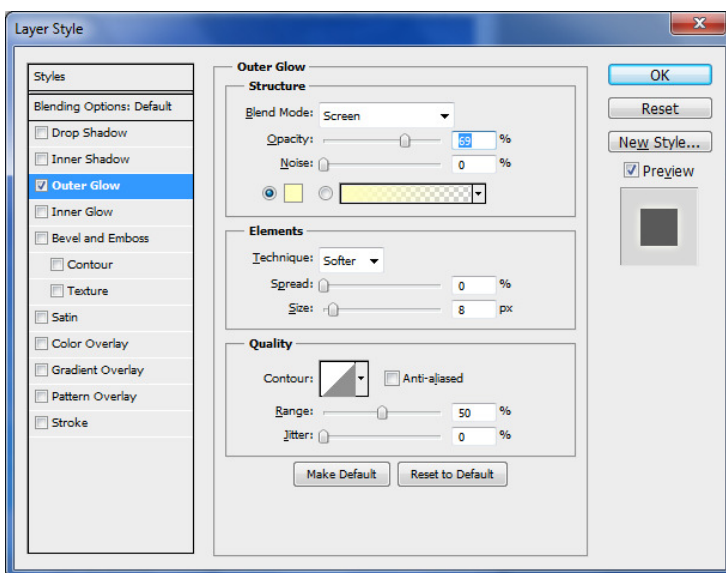


៧.យកឧបករណ៍



មកសរសេរនៅលើរូបភាពដូចខាងក្រោម

៨.យើងចង់ឱ្យអក្សរហៀង, ថត, ស្រមោល, មានពន្លឺ ចុះនៅលើ Layer >- Layer Style >- Outer Glow ចេញថ្នាំមួយ ជ្រើសរើសតំលៃលេខដូចខាងក្រោម



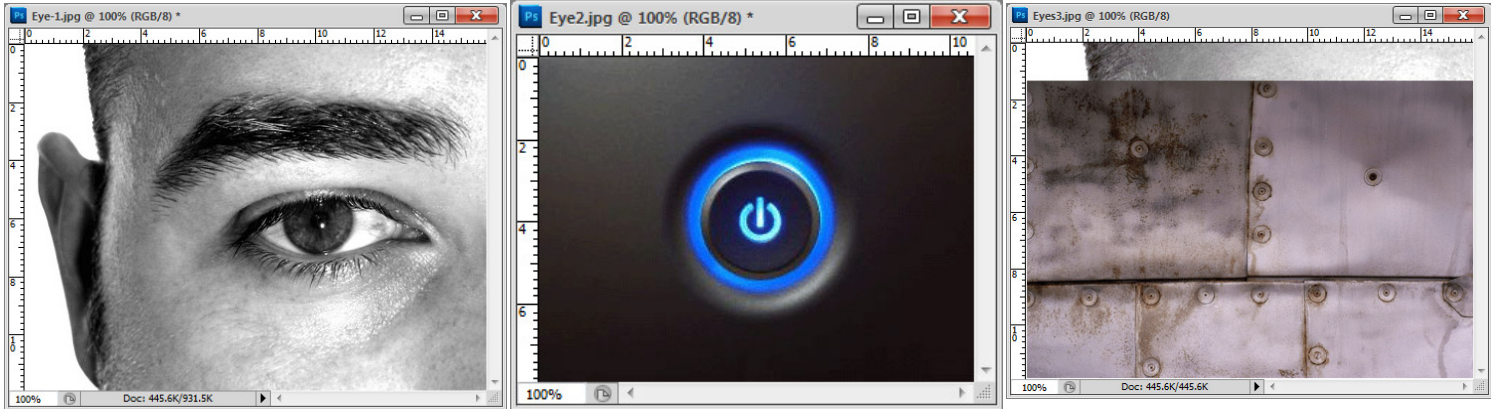
ចូលម្តងមើលលំហាត់ និងចំណើយដូចខាងក្រោម


១. លើករូបភាពបីដូចខាងក្រោម

រូបភាពទីមួយ

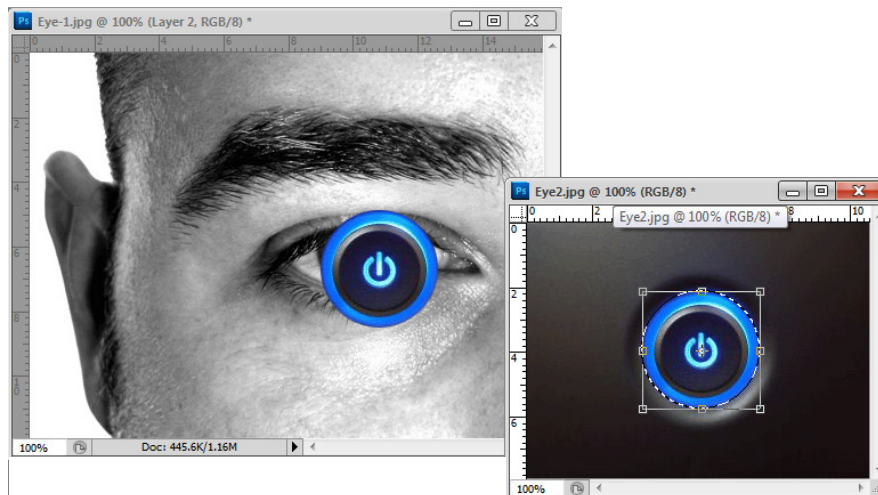
រូបភាពទីពីរ

រូបភាពទីបី

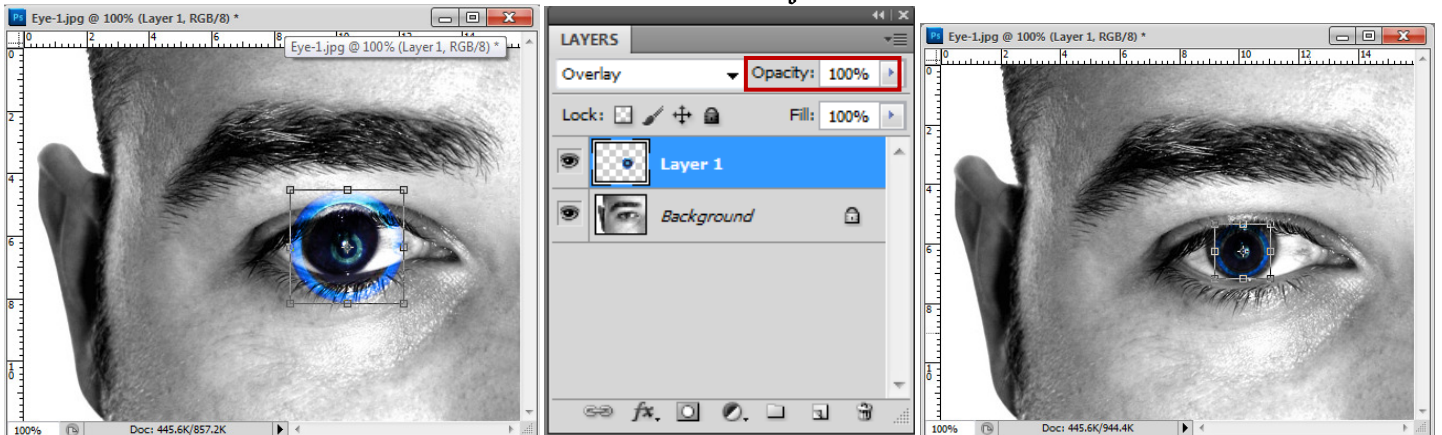


២. លោកអ្នកចុចលើរូបភាពទីពីររួចយកឧបករណ៍  មកគូសជារង្វង់មូលហើយយកទៅដាក់

នៅលើរូបភាពទីមួយដាក់ឱ្យចំណែកដូចខាងក្រោម

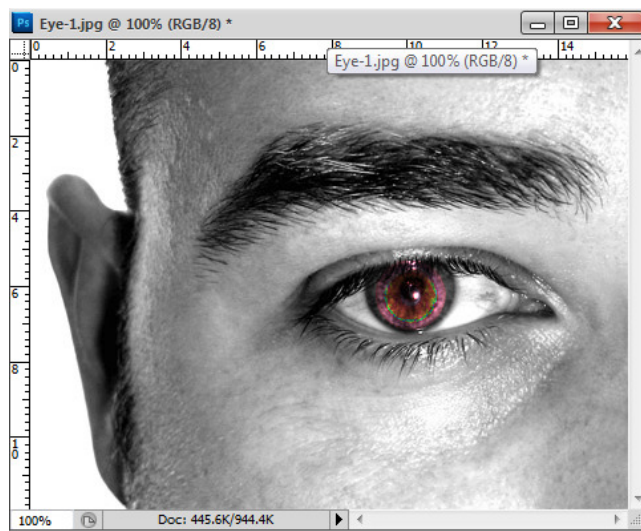
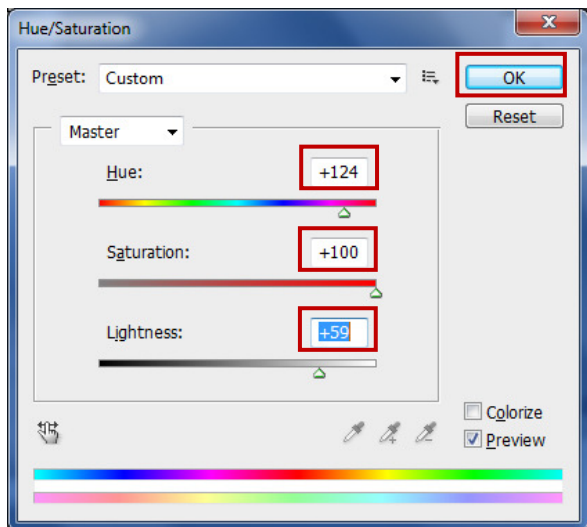


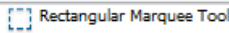
លោកអ្នកក្រឡេកមើល Layer ពេលនោះនៅកន្លែង Normal យើងត្រូវប្តូរជា Overlay រួចយើងចាប់នាញរូបភាពឱ្យចំណាត់ផ្តិត



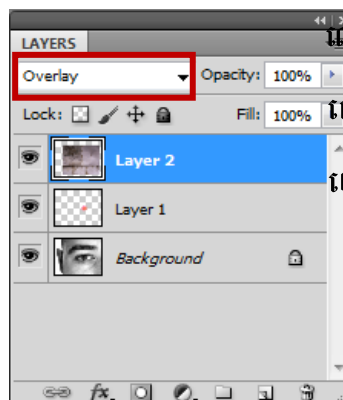
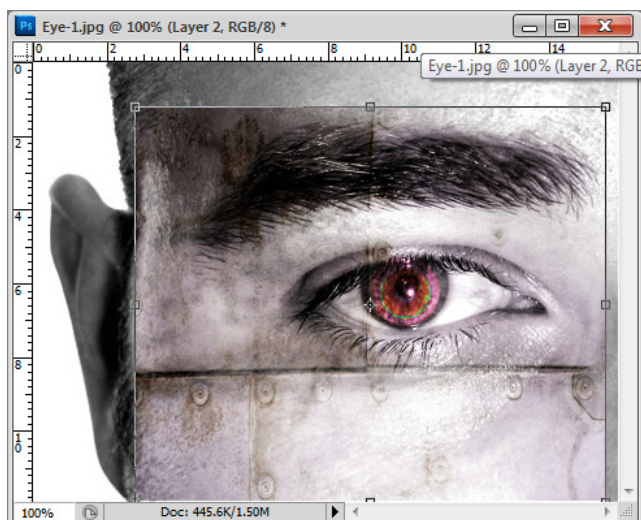
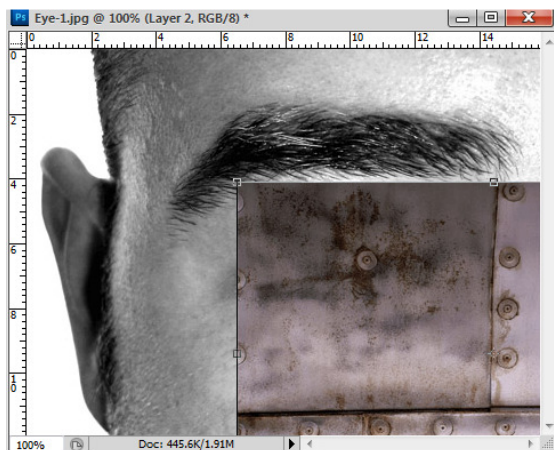
៣. ចុចលើ Image >- Adjustment>-Hus/Saturation ចេញផ្ទាំងមួយរួចយើងជ្រើសរើសយកតំលៃលេខ

ដូចខាងក្រោមរួចចុច OK



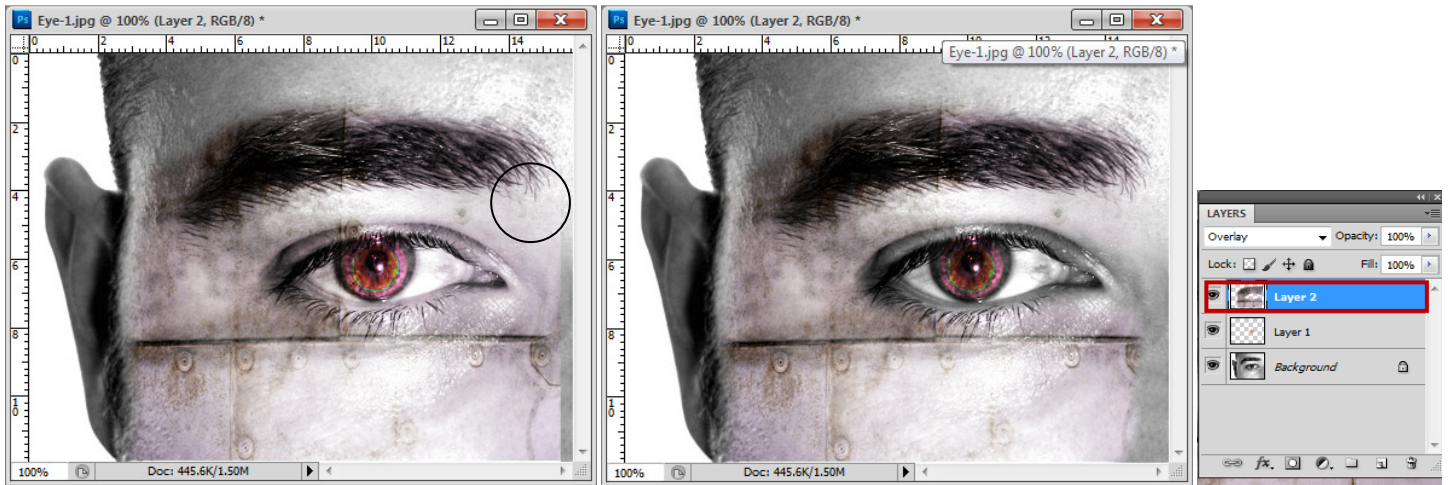
៤. លោកអ្នកចង់ដាក់រូបាំងដែកយើងត្រូវយក  ចាប់ទាញរូបាំងដែកដាក់ពីលើរូបភាពនីមួយៗដូច

ខាងក្រោម



លោកអ្នកក្រឡេកមើល Layer ពេលនោះនៅកន្លែង Normal យើងត្រូវប្តូរជា Overlay

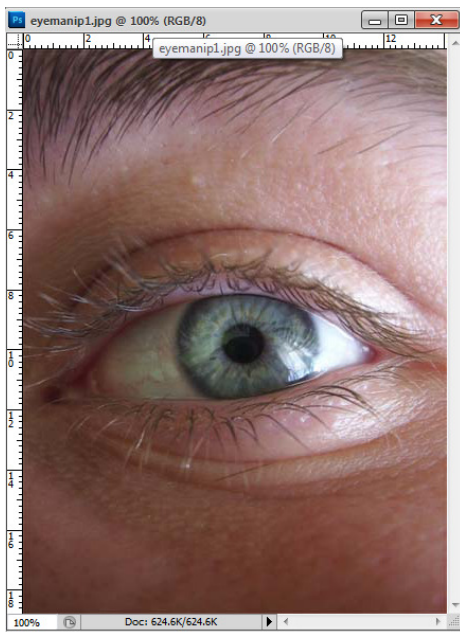
៥. រួចយើងចុចលើឧបករណ៍ Eraser Tool E យកមកគូសនៅលើរច្ចាត់ដៃក្នុងរូបរាងក្រោម



ចូរម្នួលមើលរូបរាង និងចំណើយដូចខាងក្រោម

១. លើករូបភាពបីដូចខាងក្រោម

រូបភាពទីមួយ



រូបភាពទីពីរ

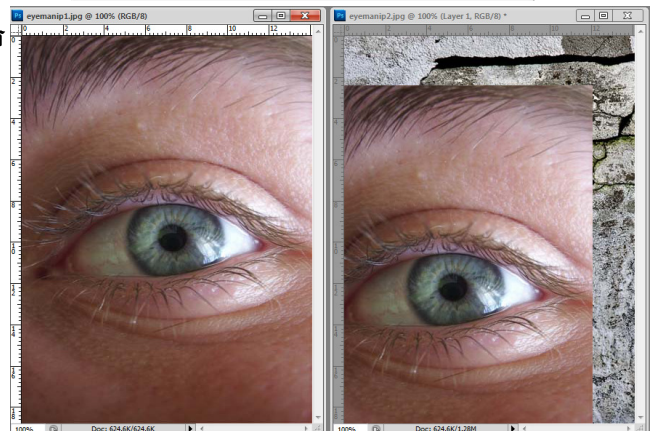
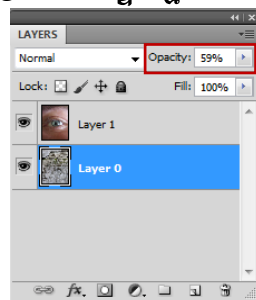


២. លោកអ្នកចាប់រូបភាពទីមួយនៅលើរូបភាពទីពីរដូចខាងក្រោម រួចចុចពីរបីដងនៅលើ Background ផ្ទាំងថ្មីហើយចេញផ្ទាំង

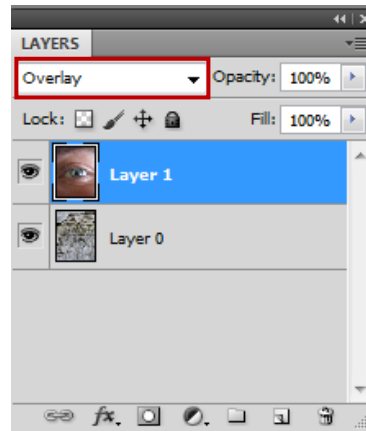
មួយរួចចុច OK ហើយ

នៅកន្លែង Opacity ត្រូវ

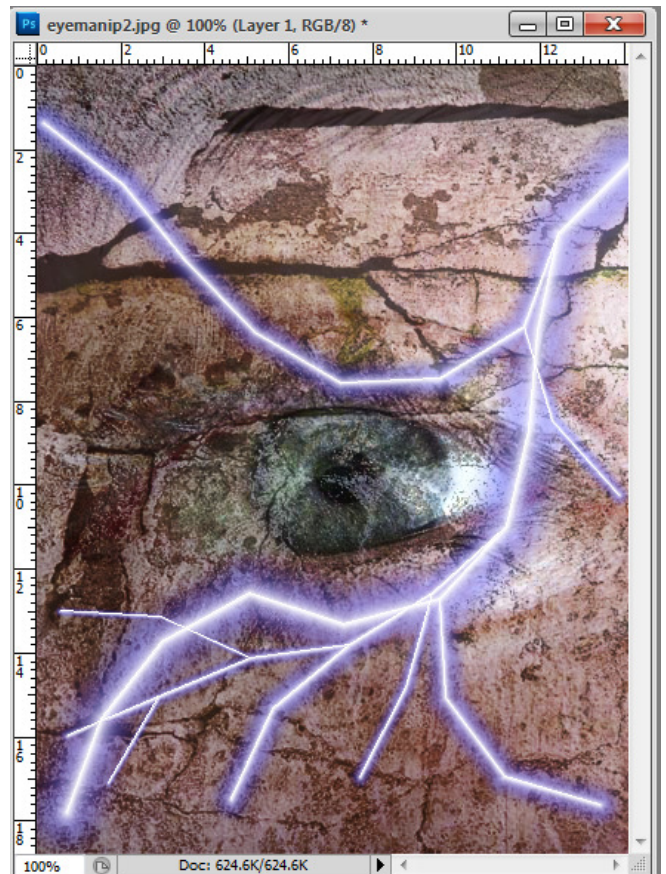
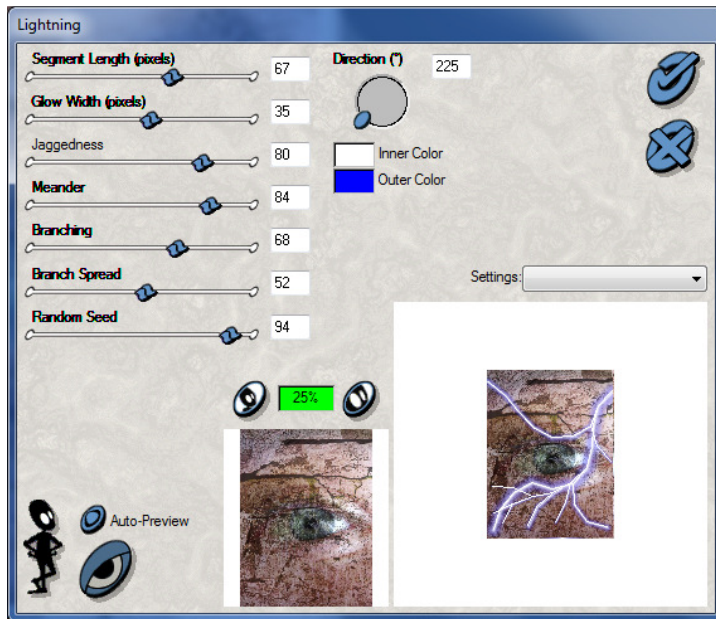
យកត្រឹមតែ 59%



លោកអ្នកត្រូវតែមើល Layer ពេលនោះនៅកន្លែង Normal យើងត្រូវប្តូរជា Overlay



៣.យើងចុចលើ Filter >- Xenofex 1.1 >-Lightning...រួចលោកអ្នកជ្រើសរើសយកតំលៃដែលយើងចង់បានហើយចុចលើ OK



ចូរប្តូរធ្វើលំហាត់ដូចខាងក្រោម

▶ មហាវិទ្យាល័យវិទ្យាសាស្ត្រកុំព្យូទ័រ

- ការអភិវឌ្ឍន៍កម្មវិធីសិក្សានៅតាមតម្រូវការវិទ្យាស្ថានដំបូង និងអន្តរជាតិ
- មានបន្ទប់អនុវត្ត និងត្រីណ៍មានឧបករណ៍សំភារៈប្រើប្រាស់តាមបច្ចេកវិទ្យាដែលមានកុំព្យូទ័រសរុប ៥០០គ្រឿង និងម៉ាស៊ីន Sever ២០គ្រឿង។
- ទិសដៅនិងទទួលបានបំណងៈ
- App/Web Developer and Designer, Graphic Designer (អ្នកបង្កើតនិងរចនាកម្មវិធីអេឡិចត្រូនិច ព័ត៌មាន ប្រព័ន្ធ Internet) ។
- Networking and Sever Administrator (អ្នកគ្រប់គ្រង និង តំឡើងប្រព័ន្ធបណ្តាញម៉ាស៊ីនមេ)។
- Programmer (អ្នកសរសេរកម្មវិធី)



▶ មហាវិទ្យាល័យអេឡិចត្រូនិក

- មានបន្ទប់ពិសោធន៍ដែលបំបាក់ដោយសំភារៈសិក្សានិងប្រើប្រាស់ និងសំបូរវិបស៊ី
- ទិសដៅមានសមត្ថភាព Design ស្បែកធុរកិច្ចត្រួតកម្រិត។ ព្រមទាំងវិភាគពីដំណើរការរបស់ប្រព័ន្ធនៃឧបករណ៍អេឡិចត្រូនិក។
- ទិសដៅមានសមត្ថភាពយល់ដឹង និងធ្វើការពិសោធន៍នៅលើប្រព័ន្ធរកមាតិកា (Telecommunication) ដែលទាក់ទងនឹងសំភារៈវិទ្យាសាស្ត្របច្ចុប្បន្ន។



▶ មហាវិទ្យាល័យអគ្គិសនី

- ការសិក្សាទ្រឹស្តី និងអនុវត្ត ផ្សារភ្ជាប់ជាមួយវិទ្យាសាស្ត្រ និងក្រៅស្រុក។
- មានឧបករណ៍ សំភារៈប្រើប្រាស់តាមបច្ចេកវិទ្យាពេលវេលាបច្ចុប្បន្នដូចជាៈ ម៉ាស៊ីនសំរាប់ធ្វើតេស្តម៉ាស៊ីនសំរាប់ម៉ាស៊ីនថ្លឹងម៉ែត្រចម្រងយន្ត ម៉ាស៊ីនថ្លឹងកូនច្រូក ម៉ាស៊ីនកាត់ដេរៈប្រើប្រាស់ម៉ាស៊ីនច្រៀង និងម៉ាស៊ីន CNC (Computer Numeric Control)



▶ មហាវិទ្យាល័យទេសចរណ៍ និងបរិសេដកម្ម

- ការអភិវឌ្ឍន៍កម្មវិធីសិក្សានៅតាមតម្រូវការវិទ្យាស្ថានដំបូង និងអន្តរជាតិ។
- ទិសដៅទទួលបានបំណងៈខាង បុរេបូរណៈ
- ការគ្រប់គ្រងទេសចរណ៍ Tourism Management
- ការគ្រប់គ្រងសណ្ឋាគារ Hotel Management ការផ្តល់ជូនសេវាដែលពាក់ព័ន្ធនឹងប្រតិបត្តិការនៅក្នុងសណ្ឋាគារលំដាប់ខ្ពស់ និងមានការបង្រៀនតាមកម្មវិធី RoomMaster ដែលជាកម្មវិធីនិងប្រើប្រាស់ក្នុងការគ្រប់គ្រងសណ្ឋាគារ។
- ការគ្រប់គ្រងក្រុមហ៊ុនទេសចរណ៍ Travel Agency Management មានបង្រៀនតាមកម្មវិធី Amadeus ដែលជាប្រព័ន្ធកម្រិតខ្ពស់បុគ្គលិកហោះហើរក្នុងការគ្រប់គ្រងក្រុមហ៊ុនទេសចរណ៍។
- ការគ្រប់គ្រងអាជីវកម្មភោជន៍ Restaurant Management មានការបង្រៀនតាមកម្មវិធី PixelPoint ដែលជាប្រព័ន្ធគ្រប់គ្រងអាជីវកម្មភោជន៍និងបរិសេដ។

▶ មហាវិទ្យាល័យសំណង់ស៊ីវិល

- កម្មវិធីសិក្សាស្រាវជ្រាវតាមតម្រូវការវិទ្យាស្ថានដំបូង និងអន្តរជាតិ។
- មានបន្ទប់ពិសោធន៍ បន្ទប់គ្រប់គ្រងនិងបន្ទប់អនុវត្តនិងសំណង់។
- ការបណ្តុះបណ្តាលទិសដៅស្ថិតិសំណង់ដូចជាៈ ស្ថាបត្យកម្ម និងវិស្វកម្ម (Architectural Design and Engineering Design), គណនាគ្រឿងបន្តុំ (Structural Design), គ្រប់គ្រងការសាងសង់ (Construction Management), ការអនុវត្ត (Practice) ។



▶ មហាវិទ្យាល័យអគ្គិសនី

- ទិសដៅត្រូវបានបណ្តុះបណ្តាលដោយឆ្ពោះសំខាន់នៅលើការងារទ្រឹស្តី និងអនុវត្តន៍ដែលមានការតម្លឹងបណ្តាញអគ្គិសនីក្នុងសំណង់អាគារ រោងចក្រ ការតម្លឹងប្រព័ន្ធបណ្តាញ និងការដុំម៉ូដ័រ ការបញ្ជូន ចែកចាយចាយពលនិងផ្នែកបណ្តាប្រព័ន្ធផ្ទៃក្រឡាទំលាក់សំណង់។
- មានបន្ទប់ពិសោធន៍ និងបរិក្ខារដំឡើងយូធីម៉ាស៊ីន បន្ទប់ PLC បន្ទប់តម្លឹងបណ្តាញអគ្គិសនី បន្ទប់ពិសោធន៍លើម៉ាស៊ីនម៉ូដ័រ និងបន្ទប់កុំព្យូទ័រ។



ក្រសួងការងារ និងបណ្តុះបណ្តាលវិជ្ជាជីវៈ
 Ministry of Labour and Vocational Training
វិទ្យាស្ថានជាតិពហុបច្ចេកទេសកម្ពុជា
 National Polytechnic Institute of Cambodia

មហាវិទ្យាល័យ

សំណង់ស៊ីវិល • អគ្គិសនី • អេឡិចត្រូនិក • ទេសចរណ៍ និងបរិសេដកម្ម

វិទ្យាសាស្ត្រកុំព្យូទ័រ

មេកានិក

ទំនោះបង្កើនវិទ្យាសាស្ត្រកុំព្យូទ័រនិងវិស្វកម្ម និងទទួលបានសញ្ញាបត្រកម្រិតអន្តរជាតិទេញនាមវិទ្យាស្ថានជាតិពហុបច្ចេកទេសកម្ពុជា និង វិទ្យាស្ថានជាតិពហុបច្ចេកទេសឡាហ្គាតា (State Polytechnic of Jakarta Indonesia)

- មេកានិកទូទៅ
- វិស្វកម្មនិងយន្ត
- បរិក្ខារឧស្សាហកម្ម
- បរិក្ខារគ្រឿង



បរិសេដកម្ម ធ្នូ២០១២ ខែវិច្ឆិកា ឆ្នាំ២០១២ ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា

រាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី១២ ខែវិច្ឆិកា ឆ្នាំ២០១២

ដៃគូសហប្រតិបត្តិការ



ថ្នាក់វិស្វកម្ម ឬបរិញ្ញាបត្របច្ចេកវិទ្យា (៤ឆ្នាំ)

វិស្វកម្មអគ្គិសនី	Electrical Engineering
វិស្វកម្មអេឡិចត្រូនិក	Electronic Engineering
វិស្វកម្មសំណង់ស៊ីវិល	Civil Engineering
វិស្វកម្មមេកានិក	Mechanical Engineering
វិស្វកម្មរថយន្ត	Automobile Engineering
វិទ្យាសាស្ត្រកុំព្យូទ័រ	Computer Science
ទេសចរណ៍ និងបរិសេដភ្ញាក់ភ្នំ	Tourism and Hospitality

លក្ខខណ្ឌចូលរៀន មានសញ្ញាបត្របច្ចេកទេសកម្ពុជា

ថ្នាក់បណ្ឌិតវិស្វកម្ម ឬបរិញ្ញាបត្របច្ចេកវិទ្យា (៥ឆ្នាំសរុប)

វិស្វកម្មអគ្គិសនី	Electrical Engineering
វិស្វកម្មអេឡិចត្រូនិក	Electronic Engineering
វិស្វកម្មសំណង់ស៊ីវិល	Civil Engineering
វិស្វកម្មមេកានិក	Mechanical Engineering
វិស្វកម្មរថយន្ត	Automobile Engineering
វិទ្យាសាស្ត្រកុំព្យូទ័រ	Computer Science
ទេសចរណ៍ និងបរិសេដភ្ញាក់ភ្នំ	Tourism and Hospitality

លក្ខខណ្ឌចូលរៀន មានសញ្ញាបត្របច្ចេកទេសកម្ពុជា

ថ្នាក់បច្ចេកទេសជាន់ខ្ពស់ (២ឆ្នាំ)

អគ្គិសនី	Electrical
អេឡិចត្រូនិក	Electronic
សំណង់ស៊ីវិល	Civil
មេកានិក	Mechanical
ជួសជុលរថយន្ត	Automobile Repairing
បរិក្ខារឧស្សាហកម្ម	Industrial Facilities
បរិក្ខារត្រជាក់	Air Conditioning & Refrigeration
វិទ្យាសាស្ត្រកុំព្យូទ័រ	Computer Science
ទេសចរណ៍ និងបរិសេដភ្ញាក់ភ្នំ	Tourism and Hospitality

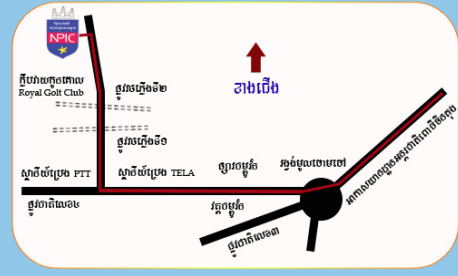
លក្ខខណ្ឌចូលរៀន សិស្សដែលប្រេងចាក់មធ្យមសិក្សា ទុកិយភូមិភ្នំទៅប្រឡូកប្រតិបត្តិការបច្ចេកទេស

បណ្ឌិតបណ្ឌិតបច្ចេកវិទ្យា (៣ខែ-១ឆ្នាំ)

ផ្លែឆ្នាំង និងធ្វើម្ហូប	Bakery & Cookery
អគ្គិសនី	Electricity
អេឡិចត្រូនិក	Electronics
ជួសជុលម៉ាស៊ីនតូចតូច	Small Engine Repairing
សេវាកម្មម្ហូបអាហារ និងភេសជ្ជៈ	Food & Beverage Operation

អាហារូបត្ថម្ភរងជំនួយសេវាវិទ្យាស្ថាន

- តិច្នេស A: ទទួលបានអាហារូបត្ថម្ភ ១០០% រយៈពេល ៤ឆ្នាំ។
- តិច្នេស B: ទទួលបានអាហារូបត្ថម្ភ ៥០%។
- តិច្នេស C: ទទួលបានអាហារូបត្ថម្ភ ៣០%។
- ចំពោះសិស្សនារីត្រូវបានលើកទឹកចិត្តដោយបញ្ចុះតម្លៃ ៣០%។
- សិស្សិកនេសាទ ១ ត្រូវទទួលបានអាហារូបត្ថម្ភប្រចាំឆ្នាំ ១០០%។
- សិស្សិកនេសាទ ២ ត្រូវទទួលបានអាហារូបត្ថម្ភប្រចាំឆ្នាំ ៣០%។



សេវាកម្មមួយចំនួនដែលផ្តល់ជូនដល់សិស្សិកនេសាទ៖

- ▷ **ប្រព័ន្ធខ្នុំសិក្សា**
សិស្សិកអាចប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធខ្នុំសិក្សាបានដោយឥតគិតថ្លៃ។
- ▷ **មន្ទីរពេទ្យបំប៉ន**
វិទ្យាស្ថានមានមន្ទីរពេទ្យបំប៉នសិស្សិកនៅវិទ្យាស្ថានដែលប្រកបដោយគុណភាពខ្ពស់។ លើសពីនេះសិស្សិកនឹងទទួលបានឱកាសក្នុងការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធបច្ចេកទេស។
- ▷ **កីឡា និងសុខភាព**
កម្មវិធីសិក្សាមានបញ្ចូលកីឡា បាល់ទាត់ បាល់បោះ និងកីឡាផ្សេងៗទៀត។
- ▷ **សេវាកម្មម្ហូបអាហារ**
វិទ្យាស្ថានមានអាហារដ្ឋាន ប្រកបដោយអនាម័យនិងតម្លៃសមរម្យ។
- ▷ **អន្តរជាតិ**
នៅឆ្នាំ ២០១៥ វិទ្យាស្ថាននឹងធ្វើការជាមួយប្រព័ន្ធបច្ចេកទេស និងវិទ្យាស្ថានដទៃទៀត ដើម្បីផ្តល់ឱកាសឱ្យសិស្សិកអាចទៅសិក្សាបរទេសបាន។

ទំនាក់ទំនង

ត្រូវបាន ដល់វិទ្យាស្ថាន ត្រីក ០៨.០០.១២.០០
 រស្សីល ១៣.០០.១២.០០
 ថ្នាក់បណ្ឌិតវិទ្យាស្ថាន ឬបរិញ្ញាបត្របច្ចេកវិទ្យា ត្រូវបាន ០៨.០០.១២.០០
 និង ១៣.០០.១២.០០
 ត្រូវបាន ០៨.០០.១២.០០

អាសយដ្ឋាន: ភូមិស្រែវាល សង្កាត់សំរោងព្រះក្រសួង ខណ្ឌពោធិ៍សែនជ័យ រាជធានីភ្នំពេញ (វិទ្យាស្ថានភ្នំពេញ)
 ទូរស័ព្ទ: (023) 69 15 19 3 / 012 704 867/012 381 246 / 011 769 003/015 50 59 95
 URL: www.npic.edu.kh Email: info@npic.edu.kh



Search

www.npic.edu.kh

ដំណឹងសិក្សាពិសេស

កម្រិតសិក្សា ឆ្នាំទី១២ ឆ្នាំ២០១២
ចាប់ផ្តើមទទួលបានការព្រឹត្តិការណ៍ ២៧ ខែ សីហា ឆ្នាំ២០១២ នេះតទៅ



យើងត្រូវតែឈានមុខគេ
We must be the first



ក្រសួងការងារ និងបណ្តុះបណ្តាលវិជ្ជាជីវៈ
Ministry of Labour and Vocational Training
វិទ្យាស្ថានជាតិពហុបច្ចេកទេសកម្ពុជា
National Polytechnic Institute of Cambodia

- សំណង់ស៊ីវិល
- អគ្គិសនី
- អេឡិចត្រូនិក
- ទេសចរណ៍ និងបរិសុទ្ធភាព
- វិទ្យាសាស្ត្រកុំព្យូទ័រ
- មេកានិក



បំពេញបេសកកម្មរបស់វិទ្យាស្ថានកុំព្យូទ័រនិងស៊ីវិល និងទទួលបានសញ្ញាបត្រកម្រិតបរិញ្ញាបត្រជាតិដោយវិទ្យាស្ថានជាតិពហុបច្ចេកទេសកម្ពុជានិងវិទ្យាស្ថានជាតិពហុបច្ចេកទេសហ្សាការតា (State Polytechnic of Jakarta Indonesia)



- មហាវិទ្យាល័យមេកានិកចក្រចេញដោះ
- មេកានិកកម្រិត
- វិស្វកម្មរថយន្ត
- បរិក្ខារឧស្សាហកម្ម
- បរិក្ខារត្រជាក់

ការងារបេសកកម្មរបស់វិទ្យាស្ថាន

និទ្ទេស A: ទទួលបានអាហារូបករណ៍ ១០០% រយៈពេល ៤ឆ្នាំ

និទ្ទេស B: ទទួលបានអាហារូបករណ៍ ៥០%

និទ្ទេស C: ទទួលបានអាហារូបករណ៍ ៣០%

ចំពោះសិស្សនីមួយៗបានឃើញទឹកចិត្តដោយបញ្ចុះតម្លៃ ៣០%

សិស្សក្រសួង ១ ត្រូវទទួលបានអាហារូបករណ៍ ប្រចាំឆ្នាំ ១០០%

សិស្សក្រសួង ២ ត្រូវទទួលបានអាហារូបករណ៍ ប្រចាំឆ្នាំ ៣០%

ថ្នាក់វិស្វកម្ម ឬបរិញ្ញាបត្របច្ចេកវិទ្យា (៤ឆ្នាំ)

វិស្វកម្មអគ្គិសនី	Electrical Engineering
វិស្វកម្មអេឡិចត្រូនិក	Electronic Engineering
វិស្វកម្មសំណង់ស៊ីវិល	Civil Engineering
វិស្វកម្មមេកានិក	Mechanical Engineering
វិស្វកម្មរថយន្ត	Automobile Engineering
វិទ្យាសាស្ត្រកុំព្យូទ័រ	Computer Science
ទេសចរណ៍ និងបរិសុទ្ធភាព	Tourism and Hospitality

លក្ខខណ្ឌចូលរៀន មានសញ្ញាបត្រមធ្យមសិក្សាទុតិយភូមិ

ថ្នាក់បណ្ឌិតវិស្វកម្ម ឬបរិញ្ញាបត្របច្ចេកវិទ្យា (៥ឆ្នាំ)

វិស្វកម្មអគ្គិសនី	Electrical Engineering
វិស្វកម្មអេឡិចត្រូនិក	Electronic Engineering
វិស្វកម្មសំណង់ស៊ីវិល	Civil Engineering
វិស្វកម្មមេកានិក	Mechanical Engineering
វិស្វកម្មរថយន្ត	Automobile Engineering
វិទ្យាសាស្ត្រកុំព្យូទ័រ	Computer Science
ទេសចរណ៍ និងបរិសុទ្ធភាព	Tourism and Hospitality

លក្ខខណ្ឌចូលរៀន មានសញ្ញាបត្របច្ចេកទេសចាត់ខ្ពស់

ម៉ោងសិក្សា

ថ្ងៃច័ន្ទ ដល់ថ្ងៃសុក្រ ព្រឹក ០៨.០០-១២.០០
រសៀល ១៣.០០-១៦.០០

ថ្នាក់បណ្ឌិតវិស្វកម្ម ឬបរិញ្ញាបត្របច្ចេកវិទ្យា
ថ្ងៃសៅរ៍ ០៨.០០-១២.០០
និង ១៣.០០-១៧.០០

ថ្ងៃអាទិត្យ ០៨.០០-១២.០០

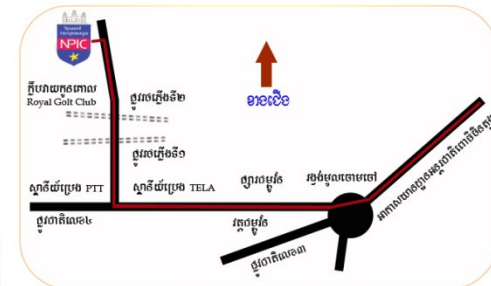
ថ្នាក់បច្ចេកទេសជាតិខ្ពស់ (២ឆ្នាំ)

អគ្គិសនី	Electrical
អេឡិចត្រូនិក	Electronic
សំណង់ស៊ីវិល	Civil
មេកានិក	Mechanical
ជួសជុលរថយន្ត	Automobile Repairing
បរិក្ខារឧស្សាហកម្ម	Industrial Facilities
បរិក្ខារត្រជាក់	Air Conditioning & Refrigeration
វិទ្យាសាស្ត្រកុំព្យូទ័រ	Computer Science
ទេសចរណ៍ និងបរិសុទ្ធភាព	Tourism and Hospitality

លក្ខខណ្ឌចូលរៀន សិស្សដែលប្រឈន់ថ្នាក់មធ្យមសិក្សាទុតិយភូមិឡើងទៅប្រឡងប្រកួតប្រជែងមានតម្លៃស្មើ

បណ្តុះបណ្តាលវិជ្ជាជីវៈ (៣ខែ-១ឆ្នាំ)

ធ្វើនំ និងធ្វើម្ហូប	Bakery & Cookery
អគ្គិសនី	Electricity
អេឡិចត្រូនិក	Electronics
ជួសជុលម៉ាស៊ីនតូចតូច	Small Engine Repairing
សេវាកម្មម្ហូបអាហារ និងភេសជ្ជៈ	Food & Beverage Operation



ដៃគូសហប្រតិបត្តិការ

អាសយដ្ឋាន: ភូមិស្រែកង្កែប សង្កាត់សំរោងត្រាច ខណ្ឌពោធិ៍សែនជ័យ រាជធានីភ្នំពេញ (រៀបរៀងដោយ)

ទូរស័ព្ទ: (023)69 15 19 3 / 012 704 867/012 381 246 /011 769 003/015 50 59 95

URL: www.npic.edu.kh Email: info@npic.edu.kh