



## คำนำ

เอกสารประกอบการเรียน เล่มที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานในการใช้งาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 จัดทำขึ้น เพื่อใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้เพื่อ พัฒนานักเรียน ให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ พัฒนานักเรียนให้มีสมรรถนะตามที่ต้องการ ทั้งด้านการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี ตลอดจนพัฒนานักเรียน ให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมไทยและสังคมโลก ได้ อย่างมีความสุข ซึ่งประกอบด้วยเอกสารประกอบการเรียน จำนวน 6 เล่ม ดังนี้

เล่มที่ 1 ความรู้พื้นฐานในการใช้งาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

เล่มที่ 2 การจัดการกับสีและการใช้งาน Layer

เล่มที่ 3 การเลือกพื้นที่ด้วย Selection

เล่มที่ 4 การทำงานกับข้อความและตัวอักษร

เล่มที่ 5 การรีทัชภาพและการปรับปรุงรูปถ่าย

เล่มที่ 6 การสร้างและวาดรูปทรงแบบเวกเตอร์

ผู้เรียนสามารถศึกษา และเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามแผนผังแสดงขั้นตอนการเรียน ที่ได้ระบุไว้ในเอกสารประกอบการเรียนโดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเป็นอิสระ และสามารถพัฒนาตนเองได้ เต็มตามศักยภาพ สอดคล้องกับแนวคิดในการพัฒนาผู้เรียน สู่ศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะ ที่จำเป็น 3 ด้าน คือ 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะชีวิตและการทำงาน 3) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารประกอบการเรียน เล่มที่ 1 ความรู้พื้นฐานในการใช้งาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งยังช่วยส่งเสริมให้ครูผู้สอน สามารถจัดการเรียนการสอนรู้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ ตรงตามมาตรฐานการศึกษา เพื่อการพัฒนา ผู้เรียนสู่ความเป็น พลเมืองโลกในศตวรรษที่ 21

วนิดา ยอดฉัตร



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	1
สารบัญ	2
สารบัญภาพ	3
สารบัญตาราง	5
คำชี้แจงการใช้เอกสารประกอบการเรียน	6
แผนผังแสดงขั้นตอนการเรียน	7
คำแนะนำสำหรับครู	8
คำแนะนำสำหรับนักเรียน	9
สาระการเรียนรู้ / ผลการเรียนรู้ / จุดประสงค์การเรียนรู้	10
แบบทดสอบก่อนเรียน	12
ใบความรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop CS6	15
แบบฝึกหัดที่ 1.1	36
ใบความรู้ที่ 2 การทำงานกับไฟล์ภาพเบื้องต้น	39
แบบฝึกหัดที่ 1.2	56
แบบทดสอบหลังเรียน	59
บรรณานุกรม	62
ภาคผนวก	63
➤ เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน	64
➤ เฉลยแบบฝึกหัดที่ 1.1	65
➤ เฉลยแบบฝึกหัดที่ 1.2	68
➤ เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน	70



สารบัญภาพ

เรื่อง	หน้า
ภาพที่ 1 แสดงชื่อโปรแกรม Adobe Photoshop CS6	15
ภาพที่ 2 แสดงชื่อไฟล์ Setup โปรแกรม Adobe Photoshop CS6	16
ภาพที่ 3 แสดงการเลือกรูปแบบการติดตั้ง	16
ภาพที่ 4 แสดง Accept เพื่อยอมรับเงื่อนไขการใช้งาน	17
ภาพที่ 5 แสดงปุ่ม install เพื่อเริ่มติดตั้ง	17
ภาพที่ 6 แสดงสถานะติดตั้ง	18
ภาพที่ 7 แสดงความสำเร็จของการติดตั้ง	18
ภาพที่ 8 ปุ่ม start และ All program	19
ภาพที่ 9 แสดงโปรแกรม Adobe Photoshop CS6	19
ภาพที่ 10 แสดงหน้าต่างโปรแกรม (Splash Screen)	20
ภาพที่ 11 แสดงหน้าจอการสร้างชิ้นงาน	20
ภาพที่ 12 แสดงส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม	21
ภาพที่ 13 แสดงการเปลี่ยนธีมสีหน้าต่างโปรแกรม	22
ภาพที่ 14 แสดงแถบเมนูบาร์	23
ภาพที่ 15 แสดงแถบกล่องเครื่องมือ	24
ภาพที่ 16 แสดงการเรียกใช้ชุดเครื่องมือย่อย	24
ภาพที่ 17 แสดงการกล่องเครื่องมือ (ทูลพาเนล)	26
ภาพที่ 18 แสดงอปชั่นบาร์	32
ภาพที่ 19 แสดงหน้าต่างพาเนล	33
ภาพที่ 20 แสดงการพับหน้าต่างพาเนล	33
ภาพที่ 21 แสดงการย่อ/ขยายขนาดหน้าต่างพาเนล	34
ภาพที่ 22 แสดงการเลือกพื้นที่ทำงาน	35
ภาพที่ 23 แสดงตัวอย่างภาพบิตแมพ (Bitmap)	39
ภาพที่ 24 แสดงตัวอย่างภาพเวกเตอร์ (Vector)	40
ภาพที่ 25 แสดงส่วนประกอบของหน้าต่างภาพ	42
ภาพที่ 26 แสดงการเปิดไฟล์ภาพที่มีอยู่แล้ว	43
ภาพที่ 27 แสดงการเปิดไฟล์ภาพที่เคยเปิดใช้งานล่าสุด	44
ภาพที่ 28 แสดงการเปิดไฟล์ภาพด้วยการลากแล้วปล่อย	44



สารบัญภาพ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ภาพที่ 29 แสดงการสร้างไฟล์ใหม่	45
ภาพที่ 30 แสดงการบันทึกเพื่อนำกลับมาแก้ไขภายหลัง	46
ภาพที่ 31 แสดงการบันทึกไฟล์รูปแบบอื่นๆ จากไฟล์ PSD	47
ภาพที่ 32 แสดงการบันทึกไฟล์งานอัตโนมัติด้วย Auto Save	48
ภาพที่ 33 แสดงการปิดไฟล์งาน	49
ภาพที่ 34 แสดงหน้าต่างกลุ่มภาพใหม่	50
ภาพที่ 35 แสดงรวมกลุ่มหน้าต่างภาพ	50
ภาพที่ 36 แสดงการปรับขนาดหน้าต่างภาพ	51
ภาพที่ 37 แสดงตัวอย่างไม้บรรทัด เส้นกริด และเส้นไกด์	52
ภาพที่ 38 แสดงการปรับขนาดหน้าต่างภาพ	52
ภาพที่ 39 แสดงการใช้งานเส้นกริด (Grid)	53
ภาพที่ 40 แสดงการใช้งานเส้นไกด์ (Guide)	54
ภาพที่ 41 แสดงแสดงการใช้พาเนล History	55



สารบัญตาราง

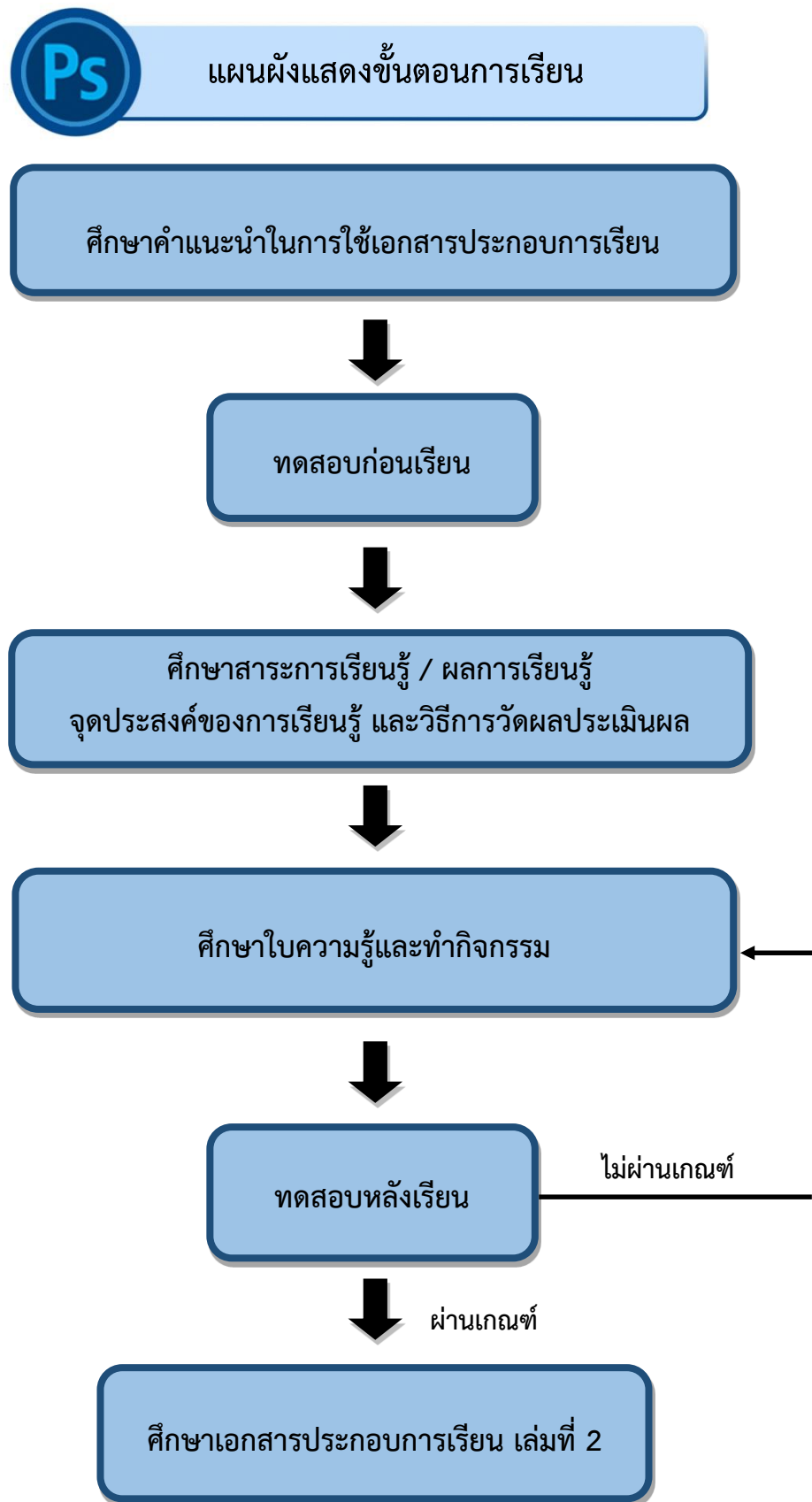
เรื่อง	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงรูปแบบการทำงานของแถบเมนูคำสั่ง	23
ตารางที่ 2 แสดงกลุ่มเครื่องมือสำหรับการเลือกเพื่อย้ายวัตถุ	27
ตารางที่ 3 กลุ่มเครื่องมือสำหรับการตัดภาพเพื่อเลือกเฉพาะส่วน	27
ตารางที่ 4 แสดงเครื่องมือสำหรับวัดค่า	28
ตารางที่ 5 แสดงกลุ่มเครื่องมือสำหรับการรีทัชภาพ	28
ตารางที่ 6 แสดงกลุ่มเครื่องมือสำหรับการระบายสีและการลงสี	29
ตารางที่ 7 แสดงกลุ่มเครื่องมือสำหรับสร้างรูปทรงเวกเตอร์	30
ตารางที่ 8 แสดงกลุ่มเครื่องมือสำหรับจัดการกับมุมมองของภาพ	31
ตารางที่ 9 แสดงกลุ่มเครื่องมือสำหรับจัดการกับโหมดของหน้าจอ	31



## คำชี้แจงการใช้เอกสารประกอบการเรียน

เอกสารประกอบการเรียน เล่มที่ 1 ความรู้พื้นฐานในการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เล่มนี้ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไทรงามพิทยาคม โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ ลงในกระดาษคำตอบ
2. ศึกษาใบความรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 และ ใบความรู้ที่ 2 การทำงานกับไฟล์ภาพเบื้องต้น
3. ทำแบบฝึกหัดให้ครบทุกแบบฝึกหัด
4. ตรวจสอบคำตอบ จากการเฉลยแบบฝึกหัด
5. ถ้าตอบผิดควรกลับไปศึกษาเนื้อหาใหม่อีกครั้งหนึ่ง
6. เมื่อตรวจคำตอบครบทุกแบบฝึกหัดแล้ว ให้ทำแบบทดสอบหลังเรียน ลงในกระดาษคำตอบ
7. ตรวจสอบคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนท้ายเอกสารประกอบการเรียน
8. สรุปผลคะแนนที่ได้ลงในกระดาษคำตอบ
9. นักเรียนควรมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เปิดดูเฉลยก่อนลงมือทำแบบทดสอบและแบบฝึกหัด





## คำชี้แจงสำหรับครู

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง ความรู้พื้นฐานในการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่ครูผู้สอนต้องดำเนินการ ดังต่อไปนี้

### 1. ขั้นเตรียมการสอน

1.1 ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้อย่างละเอียดและเอกสารประกอบการเรียนจนเข้าใจเป็นอย่างดี

1.2 ตรวจสอบเอกสารประกอบการสอน สื่อที่ใช้ในการสอนคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วงให้อยู่ในสภาพใช้งานได้และเพียงพอ

1.3 แบ่งกลุ่มนักเรียนโดยละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน

1.4 กำหนดบทบาทหน้าที่ให้สมาชิกในกลุ่มทราบถึงการปฏิบัติตน

### 2. ขั้นดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน

2.1 ครูแจกเอกสารประกอบการเรียนให้กับนักเรียน

2.2 ครูชี้แจงการใช้เอกสารประกอบการเรียนให้นักเรียนทราบก่อนเรียน

2.3 ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อศึกษาระดับความรู้พื้นฐานของนักเรียน

2.4 ครูให้นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการเรียนและปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ตาม ขั้นตอนในเอกสารประกอบการเรียนดังนี้

1) ศึกษาใบความรู้

2) ทำแบบฝึกหัด

2.5 ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อศึกษาความก้าวหน้าของการเรียนรู้

### 3. ขั้นประเมินผล

3.1 ครูตรวจสอบแบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน และกิจกรรมการเรียนรู้

3.2 บันทึกคะแนนโดยประเมินตามเกณฑ์การประเมินกรณีนักเรียนมีคะแนนผลการประเมินแบบทดสอบหลังเรียนและกิจกรรม การเรียนรู้ไม่ผ่านร้อยละ 80 ให้ทำการศึกษาเอกสารประกอบการเรียนรู้อีกครั้ง





## คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่ครูผู้สอนต้องดำเนินการ ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาผลการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้ให้เข้าใจ
2. ตั้งใจเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนที่กำหนด โดยไม่ข้ามขั้นตอน
3. ศึกษาใบความรู้ที่ 1 รู้จักและใช้งาน Photoshop CS6 และใบความรู้ที่ 2 การทำงานกับไฟล์ภาพเบื้องต้น อย่างเคร่งครัดและมีความซื่อสัตย์ ต่อตนเองโดยไม่ดูเฉลยคำตอบก่อน
4. ขณะศึกษาหากมีข้อสงสัยหรือข้อข้องใจให้สอบถามครูเพื่อขอคำแนะนำ
5. หลังจากศึกษาเอกสารประกอบการเรียนเสร็จ ให้ทำแบบฝึกหัดแต่ละใบความรู้ และแบบทดสอบหลังเรียน
6. กรณีนักเรียนมีคะแนนผลการประเมินแบบทดสอบหลังเรียนและกิจกรรมการเรียนรู้ไม่ผ่านร้อยละ 80 ให้ทำการศึกษาเอกสารประกอบการเรียนอีกครั้ง

เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี นี้ จะมีประโยชน์ต่อนักเรียน ถ้านักเรียนศึกษาตามลำดับขั้นตอนและมีความซื่อสัตย์ กรณีนักเรียนมีคะแนน ผลการประเมินแบบทดสอบหลังเรียนและกิจกรรมการเรียนรู้ไม่ผ่าน ร้อยละ 80 ให้ทำการศึกษา เอกสารประกอบการเรียนอีกครั้ง นักเรียนจะมีความเข้าใจ อย่างถูกต้อง มีความรู้ ความสามารถส่งผลให้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

เอกสารประกอบการเรียน  
เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6  
เล่มที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานในการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
2. การทำงานกับไฟล์ภาพเบื้องต้น

ผลการเรียนรู้

นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการติดตั้ง บอกรายละเอียดของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 และการทำงานกับไฟล์ภาพเบื้องต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ด้านความรู้ (K)
  1. อธิบายขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
  2. บอกรายละเอียดของหน้าต่างโปรแกรม
  3. สามารถทำงานกับไฟล์ภาพเบื้องต้นได้
2. ด้านทักษะ / กระบวนการ (P)

ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการค้นคว้าและนำเสนอข้อมูล
3. ด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม (A)
  1. มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน
  2. ตั้งใจในการทำงาน และทำงานส่งด้วยตนเองตามเวลาที่กำหนด

**สาระสำคัญ**

โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่รวบรวมเครื่องมือสำหรับตกแต่งภาพประสิทธิภาพสูง เพื่อการทำงานระดับมาตรฐานสำหรับนักออกแบบมืออาชีพที่ต้องการสร้างสรรค์งานกราฟิกที่โดดเด่น ทั้งงานบนเว็บไซต์และงานสิ่งพิมพ์

**การวัดผลประเมินผล**

วิธีวัดผลและประเมินผล	เครื่องมือวัดผลและประเมินผล	เกณฑ์
<b>ด้านความรู้</b>		
1. ตรวจสอบแบบฝึกหัดที่ 1.1 2. ตรวจสอบแบบฝึกหัดที่ 1.2 3. ตรวจสอบแบบทดสอบหลังเรียน	1. ตรวจสอบแบบฝึกหัดที่ 1.1 2. ตรวจสอบแบบฝึกหัดที่ 1.2 3. ตรวจสอบแบบทดสอบหลังเรียน	1. แบบฝึกหัดที่ 1.1 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 2. แบบฝึกหัดที่ 1.2 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 3. แบบทดสอบหลังเรียน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
<b>ด้านทักษะ/กระบวนการเรียนรู้</b>		
สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	พฤติกรรมการทำงาน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
<b>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์</b>		
ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	คะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
<b>ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน</b>		
ประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คะแนนสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

## แบบทดสอบก่อนเรียน

### เรื่อง : รู้จักและใช้งาน Photoshop CS6

รายวิชาโปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น รหัสวิชา ง20245

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน



#### คำชี้แจง

1. แบบทดสอบเป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อคะแนนเต็ม 10 คะแนน ใช้เวลาในการทดสอบ 10 นาที
2. เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ

#### 1. โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้ทำอะไร

- |                               |                                 |
|-------------------------------|---------------------------------|
| ก. ใช้สำหรับดูหนัง ฟังเพลง    | ข. ใช้สำหรับค้นหาเว็บไซต์ต่าง ๆ |
| ค. ใช้สำหรับทำภาพกราฟิกต่าง ๆ | ง. ใช้จัดทำเว็บไซต์ต่าง ๆ       |

#### 2. ความสำคัญงานกราฟิกคืออะไร

- |                                    |                            |
|------------------------------------|----------------------------|
| ก. เพื่อช่วยในการสร้างเว็บไซต์     | ข. เพื่อช่วยในการตกแต่งภาพ |
| ค. เพื่อช่วยให้คุณภาพงานดียิ่งขึ้น | ง. ถูกทุกข้อ               |

#### 3. ข้อใดคือไฟล์ของโปรแกรม Photoshop

- |          |          |
|----------|----------|
| ก. .ACDC | ข. .MPEG |
| ค. .PSD  | ง. .AVI  |

#### 4. การปรับขนาดของภาพใช้เมนูใด

- |                       |                    |
|-----------------------|--------------------|
| ก. Image > Image Size | ข. Image > Picture |
| ค. Image > Size       | ง. Image > Rotate  |

5. นามสกุลที่นิยมใช้ในการบันทึกงานจากโปรแกรม Adobe Photoshop คืออะไร

- |              |              |
|--------------|--------------|
| ก. Rpg , Rf  | ข. Jpg , Gif |
| ค. Abc , Gif | ง. Jpg , Rpg |

6. Resolution คืออะไร

- |                      |                              |
|----------------------|------------------------------|
| ก. ความสูงของภาพ     | ข. ความยาวของภาพ             |
| ค. ความละเอียดของภาพ | ง. ความกว้างและความยาวของภาพ |

7. ข้อใดไม่ใช่โหมดสีในโปรแกรม Adobe Photoshop

- |              |               |
|--------------|---------------|
| ก. RGB Color | ข. CMYK Color |
| ค. JPG Color | ง. Lab Color  |

8. ข้อใดไม่ใช่หน่วยของความกว้างและความสูงของภาพใน Photoshop

- |           |          |
|-----------|----------|
| ก. Km     | ข. Inch  |
| ค. Points | ง. Pixel |

9. การเลือกสีพื้นหลังเป็นแบบ Transparent หมายถึงอะไร

- |   |                               |
|---|-------------------------------|
| ก. ให้พื้นหลังมีสีขาว                       | ข. ให้พื้นหลังโปร่งใส         |
| ค. ให้พื้นหลังมีสีตามสี Foreground ที่เลือก | ง. ให้พื้นหลังมีสีตามที่เลือก |

10. การตั้งขนาดของภาพเป็นขนาด A4 ในโปรแกรม Adobe Photoshop ต้องเลือกในหมวดใด

- |              |                        |
|--------------|------------------------|
| ก. Web       | ข. International Paper |
| ค. Clipboard | ง. Flim & Viedio       |





กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน

ชื่อ-นามสกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

ข้อ	ตัวเลือก			
	1	2	3	4
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

**เกณฑ์การประเมิน**

ตอบถูก      ข้อละ 1 คะแนน

ตอบถูก/ไม่ตอบ      ข้อละ 0 คะแนน

**แปลผลการประเมิน**

ดี      ได้คะแนน 7-10 คะแนน

พอใช้      ได้คะแนน 5-6 คะแนน

ปรับปรุง      ได้คะแนน 0-4 คะแนน

คะแนน 7-10 คะแนน ถือว่า ผ่าน

คะแนน 0-6 คะแนน ถือว่า ไม่ผ่าน

**สรุปผลการประเมิน**

รวมคะแนน.....คะแนน

ผ่าน       ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

(นางสาววนิดา ยอดฉัตร)

• ใบความรู้ที่ 1 รู้จักและใช้งาน Photoshop CS6 •



1. รู้จักกับโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่าง ๆ

สามารถเรียนรู้วิธีการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop นี้ได้ด้วยตัวเอง สามารถที่จะทำการแก้ไขภาพ ตกแต่งภาพ ซ้อนภาพในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดาย และสิ่งที่ขาดไม่ได้ก็คือ การใส่ข้อความประกอบลงในภาพด้วย และเนื่องด้วย Adobe Photoshop มีการพัฒนาโปรแกรมมาอย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 1 แสดงชื่อโปรแกรม Adobe Photoshop CS6  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

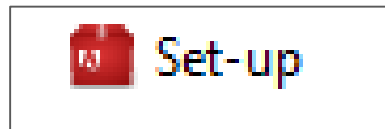
## 2. ความต้องการของระบบสำหรับติดตั้งโปรแกรม

สำหรับผู้ที่ต้องการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 จะต้องตรวจสอบสเปคของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับการติดตั้งและใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับสเปคคอมขั้นต่ำที่สามารถติดตั้งและใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีดังนี้

- ซีพียู ➢ (CPU) Intel Pentium 4, AMD Athlon 64 Processor ขึ้นไป
- ระบบปฏิบัติการ ➢ Windows XP Service Pack 3 เป็นอย่างต่ำ
- ฮาร์ดดิสก์ ➢ 2 GB. ในการติดตั้งและควรมีพื้นที่ว่างเพื่อเป็นหน่วยความจำสำรอง
- หน่วยความจำ (RAM) ➢ อย่างต่ำ 1 GB. (แนะนำที่ 2 GB)
- จอภาพ ➢ ความละเอียดขั้นต่ำ 1,024x768 pixels (แนะนำให้ใช้ที่ 1,280x800)
- การ์ดจอ ➢ รองรับ OpenGL 2.0 และมีหน่วยความจำอย่างน้อย 256 MB.

## 3. การติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

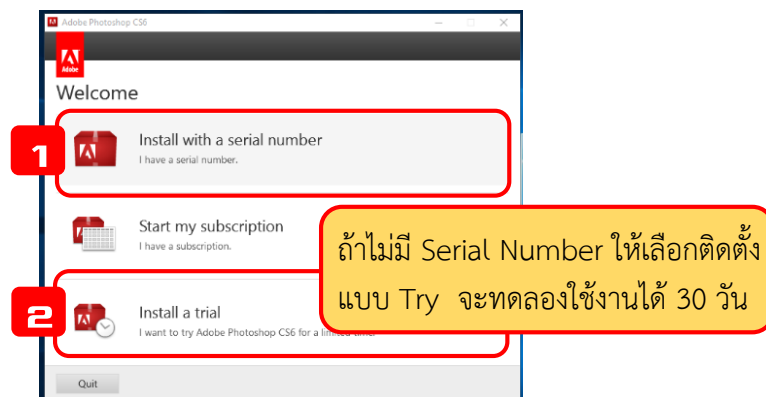
### 3.1 ดับเบิลคลิกไฟล์ Setup ในโฟลเดอร์โปรแกรม Adobe Photoshop CS6



ภาพที่ 2 แสดงชื่อไฟล์ Setup โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

ที่มา : นางสาวนิตา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### 3.2 เลือก กดปุ่ม Install (เลือก Try กรณีทดลองใช้)

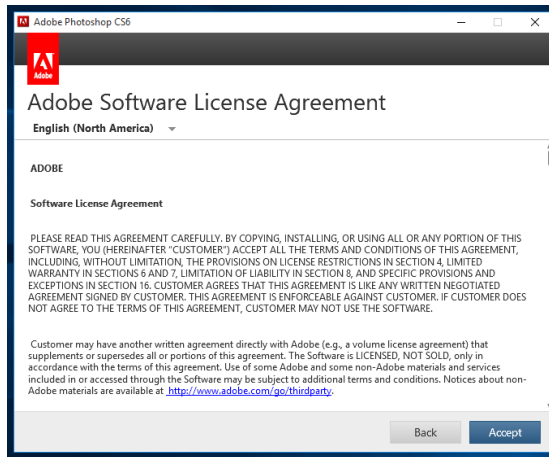


ภาพที่ 3 แสดงการเลือกรูปแบบการติดตั้ง

ที่มา : นางสาวนิตา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

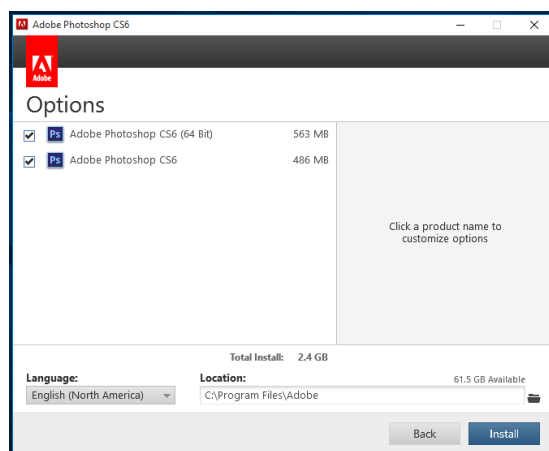


### 3.3 กดปุ่ม Accept เพื่อยอมรับเงื่อนไขการใช้งาน



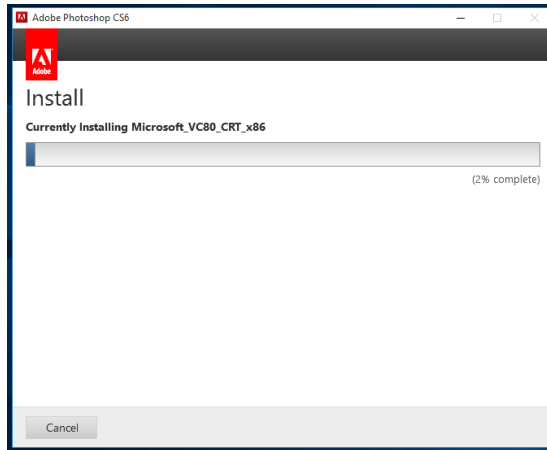
ภาพที่ 4 แสดง Accept เพื่อยอมรับเงื่อนไขการใช้งาน  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### 3.4 กดปุ่ม Install เพื่อดำเนินการติดตั้ง



ภาพที่ 5 แสดงปุ่ม install เพื่อเริ่มติดตั้ง  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

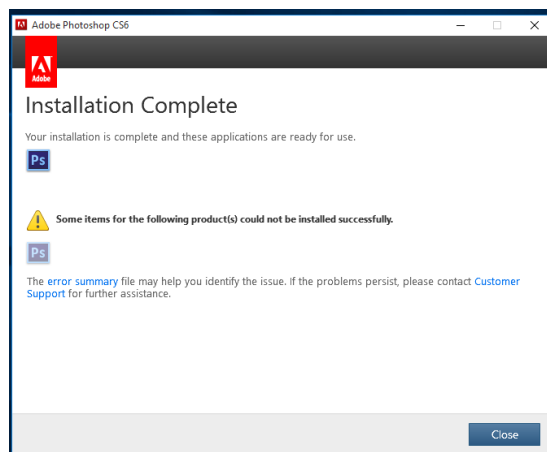
### 3.5 รอจนติดตั้งโปรแกรมสำเร็จ



ภาพที่ 6 แสดงสถานะติดตั้ง

ที่มา : นางสาวนิตา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559


### 3.5 กดปุ่ม Close เสร็จสิ้นการติดตั้ง

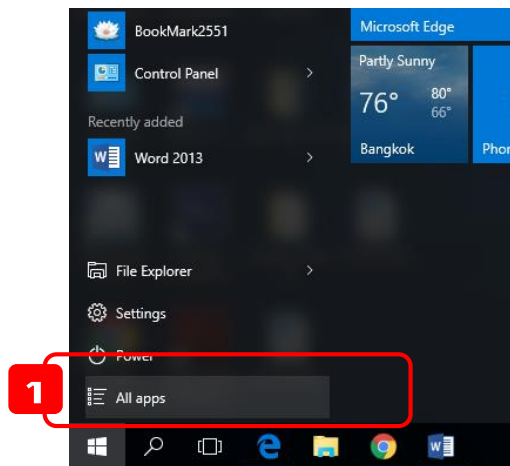


ภาพที่ 7 แสดงความสำเร็จของการติดตั้ง

ที่มา : นางสาวนิตา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

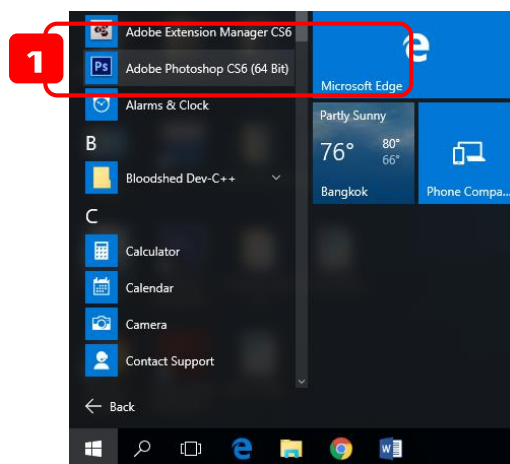
## 4. การเรียกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

4.1 คลิกปุ่ม start  แล้วคลิกเลือก All program



ภาพที่ 8 ปุ่ม start และ All program  
ที่มา : นางสาวนิตา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

4.2 คลิกเลือกโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 (64 Bit)



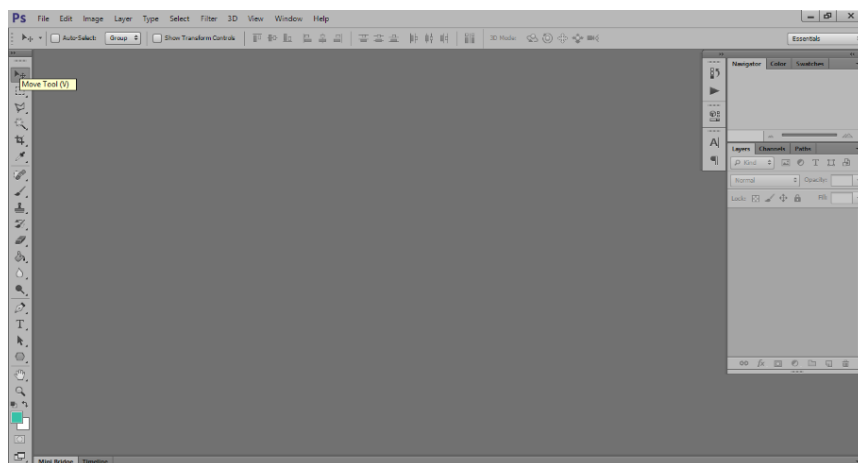
ภาพที่ 9 แสดงโปรแกรม Adobe Photoshop CS6  
ที่มา : นางสาวนิตา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### 4.3 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 (64 Bit) แสดงหน้าต่างโปรแกรม (Splash Screen) เปิดเข้าสู่โปรแกรม



ภาพที่ 10 แสดงหน้าต่างโปรแกรม (Splash Screen)  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### 4.4 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 (64 Bit) พร้อมสร้างชิ้นงานในรูปแบบต่าง ๆ



ภาพที่ 11 แสดงหน้าจอการสร้างชิ้นงาน  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

5. ส่วนประกอบหน้าจอโปรแกรม



ภาพที่ 12 แสดงส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม  
ที่มา : นางสาวนิตา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

## 6. เปลี่ยนธีมสีหน้าต่างโปรแกรม

หากผู้ใช้ไม่ชอบสีเทาเข้มที่โปรแกรมจัดไว้ให้แต่แรก ก็สามารถเลือกปรับเปลี่ยนธีมสีของหน้าต่างโปรแกรมได้ถึง 4 แบบด้วยกัน สำหรับวิธีการเปลี่ยนธีมสีหน้าต่างโปรแกรมทำได้ดังนี้

**1** กดแป้น Ctrl+K บนคีย์บอร์ด เพื่อเปิดหน้าต่าง Preference

**2** คลิกเลือก Interface

**3** คลิกเลือกธีมสีที่ต้องการ

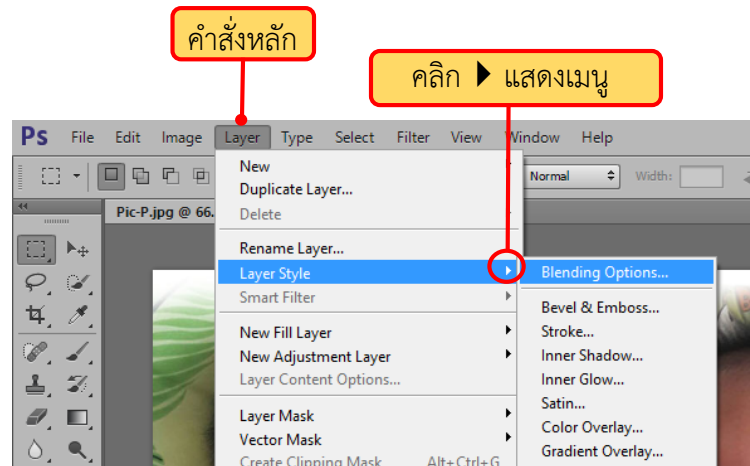
**5** คลิกปุ่ม OK

**4** ธีมสีทั้ง 4 แบบที่สามารถเลือกใช้งานได้

ภาพที่ 13 แสดงการเปลี่ยนธีมสีหน้าต่างโปรแกรม  
ที่มา : นางสาวนิตา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

## 7. เมนูบาร์ (Menu Bar)

เมนูบาร์เป็นแถบที่ประกอบด้วยกลุ่มชุดคำสั่งต่าง ๆ ที่ใช้จัดการกับไฟล์ที่เปิดใช้งานใน Photoshop CS6 ในบางเมนูหลักจะมีเมนูย่อยซ่อนอยู่ (โดยจะมีเครื่องหมาย ▶ ต่อท้ายคำสั่งหลักดังภาพ)



ภาพที่ 14 แสดงแถบเมนูบาร์  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### ตารางที่ 1 แสดงรูปแบบการทำงานของแถบเมนูคำสั่ง

เมนูคำสั่ง	รูปแบบการทำงาน
File	ชุดคำสั่งสำหรับจัดการกับไฟล์ภาพในลักษณะต่าง ๆ เช่น สร้างไฟล์งานใหม่ เปิดไฟล์ภาพ บันทึกไฟล์งาน นำเข้าหรือส่งออกไฟล์เพื่อทำงานในลักษณะอื่น ๆ
Edit	ชุดคำสั่งสำหรับแก้ไขภาพ เช่น ตัด คัดลอก วาง รวมถึงปรับแต่งค่าเบื้องต้นของโปรแกรม
Image	ชุดคำสั่งสำหรับจัดการภาพ เช่น แก้ไขความสว่างหรือสีของภาพให้สมดุลยิ่งขึ้น รวมถึงใช้สำหรับย่อขยายขนาดภาพ และกำหนดขนาดพื้นที่การทำงานของภาพ
Layer	ชุดคำสั่งที่ใช้จัดการเกี่ยวกับเลเยอร์ของภาพ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างเลเยอร์ใหม่ การรวมเลเยอร์ การแปลง เลเยอร์ การจัดการกับเลเยอร์ของไฟล์ลักษณะต่าง ๆ

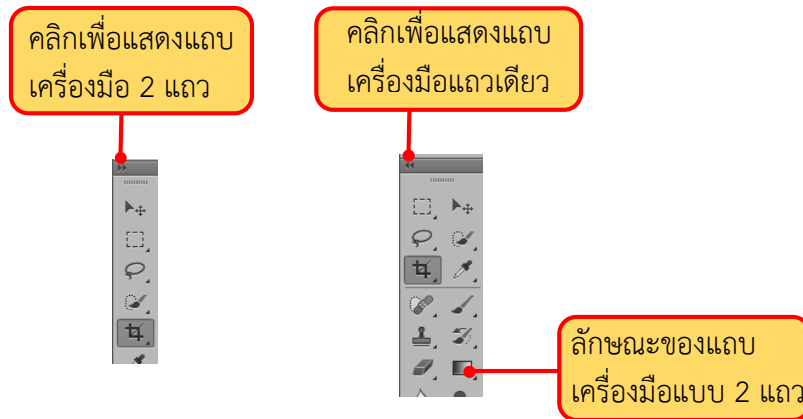
ตารางที่ 1 (ต่อ) แสดงรูปแบบการทำงานของแถบเมนูคำสั่ง

เมนูคำสั่ง	รูปแบบการทำงาน
Type	ชุดคำสั่งที่ใช้จัดการและปรับแต่งเกี่ยวกับข้อความ เช่น ปรับแต่งสีข้อความ ปรับแต่งขอบข้อความ หรือการเปลี่ยนข้อความให้เป็นภาพ
Select	ชุดคำสั่งสำหรับปรับแต่งการเลือกพื้นที่ บันทึกลงและเรียกพื้นที่ที่เลือกมาใช้งาน รวมถึงคำสั่งสำหรับการเลือกพื้นที่เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดียิ่งขึ้น
Filter	ชุดคำสั่งสำหรับปรับแต่งภาพให้มีรูปแบบที่น่าสนใจยิ่งขึ้น บิด ตัด ปรับรูปทรงรูปแบบต่าง ๆ ให้กับภาพ
View	ชุดคำสั่งในการเลือกรูปแบบการแสดงผล เช่น ย่อขยายภาพ แสดงไม้บรรทัด เส้นกริด หรือเส้นไกด์
Window	ชุดคำสั่งสำหรับเลือกเปิด/ปิดพาเนล รวมถึงกำหนดรูปแบบการแสดงผลหน้าต่างในแบบต่าง ๆ
Help	ชุดคำสั่งสำหรับแสดงความช่วยเหลือเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือหรือคำสั่งในรูปแบบต่าง ๆ



## 8. กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

กล่องเครื่องมือ (Toolbox) จะเป็นชุดเครื่องมือที่ใช้จัดการกับไฟล์งานที่เราสร้างขึ้น โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยทั้งหมด 8 กลุ่มตามรูปแบบการใช้งานดังนี้

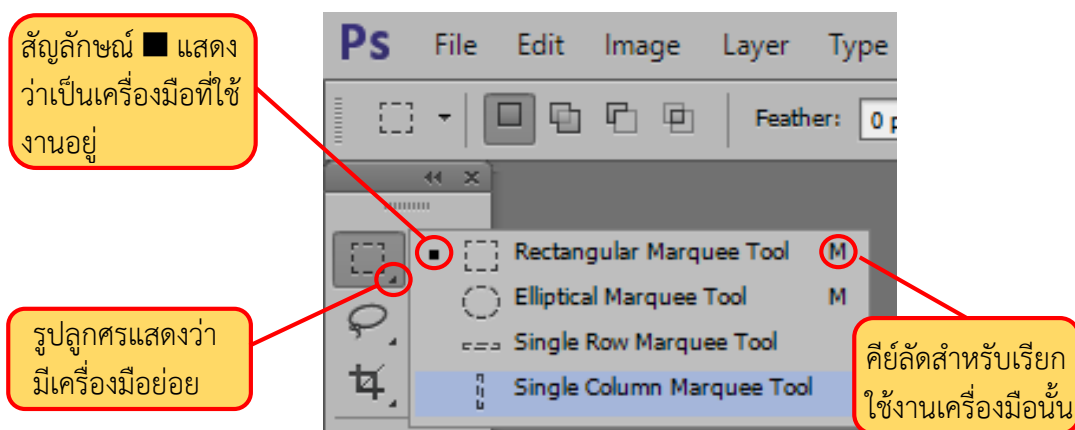


ภาพที่ 15 แสดงแถบกล่องเครื่องมือ  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### เรียกใช้ชุดเครื่องมือย่อย

สำหรับวิธีการเรียกใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่อยู่ในกล่องเครื่องมือแต่ละกลุ่มสามารถทำได้ 2 วิธีดังนี้

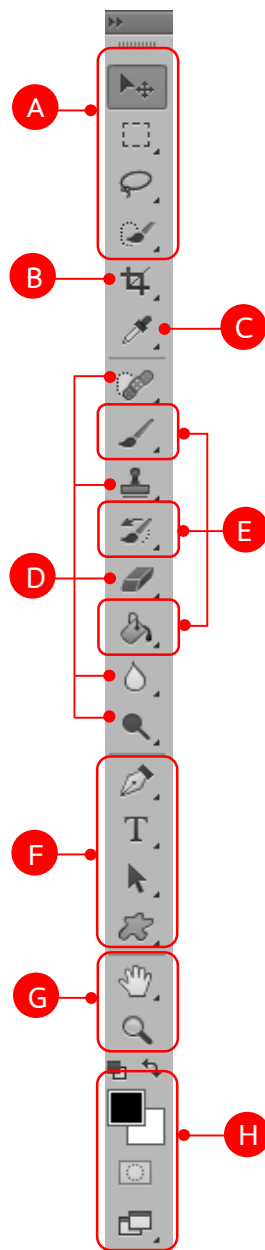
- คลิกที่ลูกศรที่มุมด้านล่างของเครื่องมือคลิกเมาส์ค้างเลือกเครื่องมือย่อย
- กดแป้นคีย์ลัดที่แสดงอยู่ด้านหลังชื่อของเครื่องมือแต่ละตัว



ภาพที่ 16 แสดงการเรียกใช้ชุดเครื่องมือย่อย  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

## 9. เครื่องมือของ Adobe Photoshop CS6

Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปร่างสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างของภาพ เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย



ภาพที่ 17 แสดงการกล่องเครื่องมือ (ทูลพาเนล)  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559





**A** กลุ่มเครื่องมือสำหรับการเลือกเพื่อย้ายวัตถุ หรือรูปภาพไปยังตำแหน่งที่ต้องการ รวมถึงสร้าง Selection เพื่อเลือกทำงานกับบางส่วนของภาพ เช่น การระบายสี หรือลบส่วนที่ไม่ต้องการออกไป ซึ่งประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงกลุ่มเครื่องมือสำหรับการเลือกเพื่อย้ายวัตถุ





เครื่องมือ	รูปแบบการทำงาน
 (Move Tool)	ใช้เคลื่อนย้ายภาพบริเวณที่เลือกพื้นที่หรือไม่ได้เลือกพื้นที่ไปยังตำแหน่งใหม่
 (Rectangular Marquee Tool)	เลือกพื้นที่แบบรูปทรงสี่เหลี่ยม
 (Elliptical Marquee Tool)	เลือกพื้นที่แบบรูปทรงวงกลม วงรี
 (Single Row Marquee Tool)	เลือกพื้นที่แบบเส้นตรงแนวนอน
 (Single Column Marquee Tool)	เลือกพื้นที่แบบเส้นตรงแนวตั้ง
 (Lasso Tool)	เลือกพื้นที่แบบอิสระ
 (Polygonal Lasso Tool)	เลือกพื้นที่แบบมุมเหลี่ยม
 (Magnetic Lasso Tool)	เลือกพื้นที่แบบขีดเส้นขอบภาพ
 (Quick Selection Tool)	เลือกพื้นที่ตามพื้นที่ที่ลากเมาส์ผ่าน
 (Magic Wand Tool)	เลือกพื้นที่โดยยึดตามสีที่มีค่าใกล้เคียงกัน

**B** กลุ่มเครื่องมือสำหรับการตัดภาพเพื่อเลือกเฉพาะส่วน หรือหั่นภาพเพื่อใช้บนเว็บไซต์

ตารางที่ 3 กลุ่มเครื่องมือสำหรับการตัดภาพเพื่อเลือกเฉพาะส่วน

เครื่องมือ	รูปแบบการทำงาน
 (Crop Tool)	ใช้ตัดภาพโดยเลือกเฉพาะบริเวณที่ต้องการ
 (Perspective Crop Tool)	ใช้ตัดภาพที่มีมุมบิดเบี้ยวให้เป็นมุมที่ถูกต้อง
 (Slice Tool)	ใช้ตัดภาพออกเป็นชิ้นเล็ก ๆ เพื่อนำไปใช้ออกแบบบนเว็บเพจ
 (Slice Select Tool)	ใช้ปรับแต่งขนาดของภาพที่ตัดออกเป็นชิ้นเล็ก ๆ จากเครื่องมือ Slice Tool

**C** กลุ่มเครื่องมือสำหรับวัดค่า เช่น เก็บค่าสีเพื่อใช้เปรียบเทียบ วัดระยะ การตรวจนับ ตารางที่ 4 แสดงเครื่องมือสำหรับวัดค่า

เครื่องมือ	รูปแบบการทำงาน
 (Eyedropper Tool)	ใช้เลือกสีจากภาพไปใช้งาน
 (Color Sampler Tool)	ใช้ดูค่าสีไว้สำหรับเปรียบเทียบค่า
 (Ruler Tool)	ใช้วัดระยะห่างและกำหนดตำแหน่ง
 (Note Tool)	ใช้เพิ่มคำอธิบายให้กับภาพ

**D** กลุ่มเครื่องมือสำหรับการรีทัชภาพ โดยแบ่งเป็นกลุ่มเครื่องมือย่อยได้แก่ กลุ่มการแก้ไขพื้นผิว กลุ่มสำหรับการตัดฉากหลัง กลุ่มสำหรับปรับความคมชัด และกลุ่มสำหรับปรับแต่งสีเฉพาะจุด

ตารางที่ 5 แสดงกลุ่มเครื่องมือสำหรับการรีทัชภาพ

เครื่องมือ	รูปแบบการทำงาน
 (Spot Healing Brush Tool)	ใช้แก้ไขพื้นผิวจุดบกพร่องขนาดเล็ก ๆ บนภาพ
 (Healing Brush Tool)	ใช้แก้ไขพื้นผิวที่เป็นจุดบกพร่องขนาดใหญ่
 (Patch Tool)	ใช้แก้ไขพื้นผิวของภาพขนาดใหญ่ โดยการนำพื้นผิวอื่นมาซ้อนทับ
 (Content-Aware Move Tool)	ใช้ย้ายวัตถุในภาพไปยังตำแหน่งใหม่โดยเครื่องมือจะเติมสีพื้นหลังให้ด้วย
 (Red Eye Tool)	ใช้แก้ไขภาพถ่ายบุคคลที่มีปัญหาแสงแฟลตกระทบทำให้เกิดตาแดง
 (Clone Stamp Tool)	ใช้คัดลอกวัตถุจากจุดหนึ่งไปแปะทับอีกจุดหนึ่ง
 (Pattern Stamp Tool)	ใช้ตกแต่งภาพพื้นผิวที่คลิกแทนที่ลงไปบนภาพ
 (Eraser Tool)	ใช้ลบพื้นที่ที่ไม่ต้องการและแทนที่ด้วยสีพื้นหลัง
 (Background Eraser Tool)	ใช้ลบภาพพื้นหลังออกด้วยการคลิกเลือกสีที่จะลบและจะได้พื้นหลังแบบโปร่งใส

ตารางที่ 5 แสดงกลุ่มเครื่องมือสำหรับการรีทัชภาพ (ต่อ)

เครื่องมือ	รูปแบบการทำงาน
 (Magic Eraser Tool)	ใช้ลบสีพื้นหลังภาพอย่างรวดเร็ว
 (Blur Tool)	ใช้ระบายภาพให้เบลอในจุดที่ลากเมาส์
 (Sharpen Tool)	ใช้ปรับเพิ่มความคมชัดให้ภาพ
 (Smudge Tool)	ใช้เกลี่ยสีให้กลมกลืนในจุดที่ลากเมาส์
 (Dodge Tool)	ใช้เพิ่มความสว่างให้จุดที่ลากเมาส์ผ่าน
 (Burn Tool)	ใช้เพิ่มความมืดให้จุดที่ลากเมาส์ผ่าน
 (Sponge Tool)	ใช้ลดและเพิ่มความอิ่มตัวของสี โดยการลากเมาส์ผ่าน




**E** กลุ่มเครื่องมือสำหรับการระบายสีและการลงสีด้วยวิธีต่างๆ โดยมีกลุ่มย่อยแบ่งตามการใช้งาน เช่น การระบายสี วาดเส้น แปลงภาพเป็นภาพวาดระบายสี หรือการลงสีแบบไล่โทน เป็นต้น

ตารางที่ 6 แสดงกลุ่มเครื่องมือสำหรับการระบายสีและการลงสี

เครื่องมือ	รูปแบบการทำงาน
 (Brush Tool)	ใช้ระบายสีบนภาพ ซึ่งสามารถกำหนดให้เป็นได้ทั้งสีพื้น หรือเส้นที่เป็นลวดลาย
 (Pencil Tool)	ใช้ระบายสีบนภาพ ซึ่งสามารถกำหนดให้เป็นได้ทั้งสีพื้น หรือเส้นที่เป็นลวดลายต่าง ๆ
 (Color Replacement Tool)	ใช้แทรกเมาส์ไปบนส่วนที่ต้องการเพื่อแทนด้วยสีใหม่ โดยจะคงแสงเงาเดิมไว้
 (Mixer Brush Tool)	ใช้แปลงภาพถ่ายให้กลายเป็นภาพวาด
 (History Brush Tool)	ใช้ย้อนกลับการทำงานเมื่อลากเมาส์ไปบนภาพ
 (Art History Brush Tool)	ใช้เปลี่ยนเป็นภาพวาดเมื่อลากเมาส์ไปบนภาพ
 (Gradient Tool)	ใช้ลากเมาส์ไปบนภาพเพื่อไล่เฉดสี
 (Paint Bucket Tool)	ใช้เพื่อเติมสีหรือลวดลายลงไปบนภาพ




**F** กลุ่มเครื่องมือสำหรับสร้างรูปทรงเวกเตอร์ ผู้ใช้สามารถปิดหรือตัดรูปทรงได้โดยไม่สูญเสียรายละเอียด เช่น การวาดภาพในกลุ่มเครื่องมือ Pen Tool, การสร้างตัวอักษรหรือการวาดรูปทรงในกลุ่ม Shape Tool

ตารางที่ 7 แสดงกลุ่มเครื่องมือสำหรับสร้างรูปทรงเวกเตอร์

เครื่องมือ	รูปแบบการทำงาน
 (Pen Tool)	ใช้สร้างเส้นพาทโดยการลากเมาส์กำหนดทิศทาง
 (Freeform Pen Tool)	ใช้สร้างเส้นพาทอิสระเพื่อปรับแต่งในภายหลัง
 (Add Anchor Point Tool)	ใช้เพิ่มจุดแองเคอร์เพื่อปรับแต่งรูปทรงเส้นพาท
 (Delete Anchor Point Tool)	ใช้ลบจุดแองเคอร์ที่มากเกินไป
 (Convert Point Tool)	ใช้ปรับแต่งมุมของเส้นพาท
 (Horizontal Type Tool)	ใช้สร้างข้อความแนวอนปกติ
 (Vertical Type Tool)	ใช้สร้างข้อความแนวตั้ง
 (Horizontal Type Mask Tool)	ใช้สร้างข้อความแนวอนแบบ Selection
 (Vertical Type Mask Tool)	ใช้สร้างข้อความแนวตั้งแบบ Selection
 (Path Selection Tool)	ใช้ย้ายตำแหน่งหรือปรับขนาดเส้นพาท
 (Direct Selection Tool)	ใช้คลิกบนจุดแองเคอร์ปรับแต่งรูปทรงเส้นพาท
 (Rectangle Tool)	ใช้สร้างเส้นพาท หรือรูปทรงแบบสี่เหลี่ยม
 (Rounded Rectangle Tool)	ใช้สร้างเส้นพาท หรือรูปทรงแบบสี่เหลี่ยมขอบมน
 (Ellipse Tool)	ใช้สร้างเส้นพาท หรือรูปทรงแบบวงกลม
 (Polygon Tool)	ใช้สร้างเส้นพาท หรือรูปทรงแบบหลายเหลี่ยม
 (Line Tool)	ใช้สร้างเส้นพาท หรือรูปทรงแบบเส้นตรง
 (Custom Shape Tool)	ใช้สร้างเส้นพาทรูปทรงอิสระในโปรแกรม





**G** กลุ่มเครื่องมือสำหรับจัดการกับมุมมองของภาพ มีทั้งหมด 3 ตัวดังนี้

ตารางที่ 8 แสดงกลุ่มเครื่องมือสำหรับจัดการกับมุมมองของภาพ

เครื่องมือ	รูปแบบการทำงาน
 (Hand Tool)	ใช้เลื่อนดูส่วนต่าง ๆ ของภาพ
 (Rotate View Tool)	ใช้สำหรับหมุน-เอียงภาพให้อยู่ในองศาที่ง่ายต่อการทำงาน
 (Zoom Tool)	ใช้สำหรับย่อ-ขยายมุมมองการแสดงผลภาพ

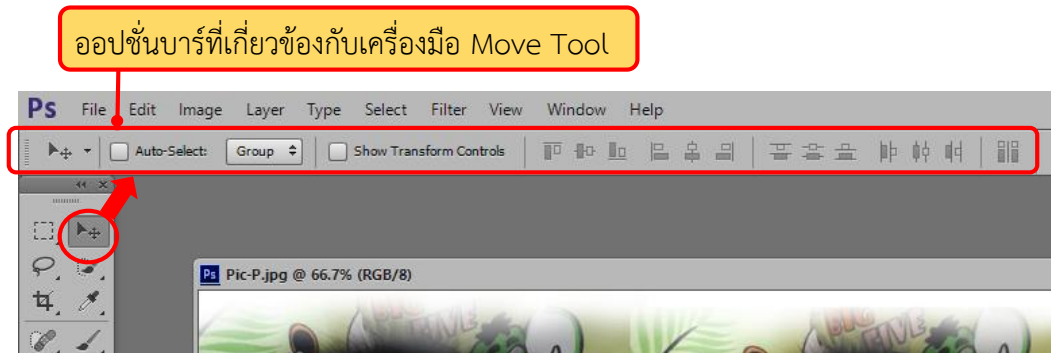
**H** กลุ่มเครื่องมือสำหรับจัดการกับโหมดของหน้าจอ ดังนี้

ตารางที่ 9 แสดงกลุ่มเครื่องมือสำหรับจัดการกับโหมดของหน้าจอ

เครื่องมือ	รูปแบบการทำงาน
 (Foreground/Background)	ใช้กำหนดสีพื้นหน้าและสีพื้นหลัง
 (Edit in Standard Mode/ Edit in Quick Mask Mode)	ใช้แสดงหรือแก้ไขภาพในโหมดปกติและแสดงการทำงานคล้ายการสร้างหน้ากาก เพื่อปิดบังพื้นที่ส่วนที่ไม่ต้องการเลือกเอาไว้ โดยสามารถคลิกเมาส์สลับโหมดไปมาได้
 (Standard Screen Mode)	ใช้แสดงหน้าจอแบบมาตรฐานปกติ
 (Full Screen Mode with Menu Bar )	ใช้แสดงแบบเต็มหน้าจอโดยไม่มีแถบ ชื่อเรื่อง ของโปรแกรม
 (Screen Mode)	ใช้แสดงแบบเต็มหน้าจอโดยไม่มีแถบ ชื่อเรื่อง และแถบเมนูคำสั่ง

## 10. ออปชั่นบาร์ (Option Bar)

เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียดในออปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกในขณะนั้น เช่นเมื่อเลือกเครื่องมือ Move Tool บนออปชั่นบาร์จะปรากฏออปชั่นที่ใช้สำหรับจัดตำแหน่งวัตถุที่เลือก เป็นต้น



ภาพที่ 18 แสดงออปชั่นบาร์

ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

## 11. หน้าต่างพาเนล (Panel)

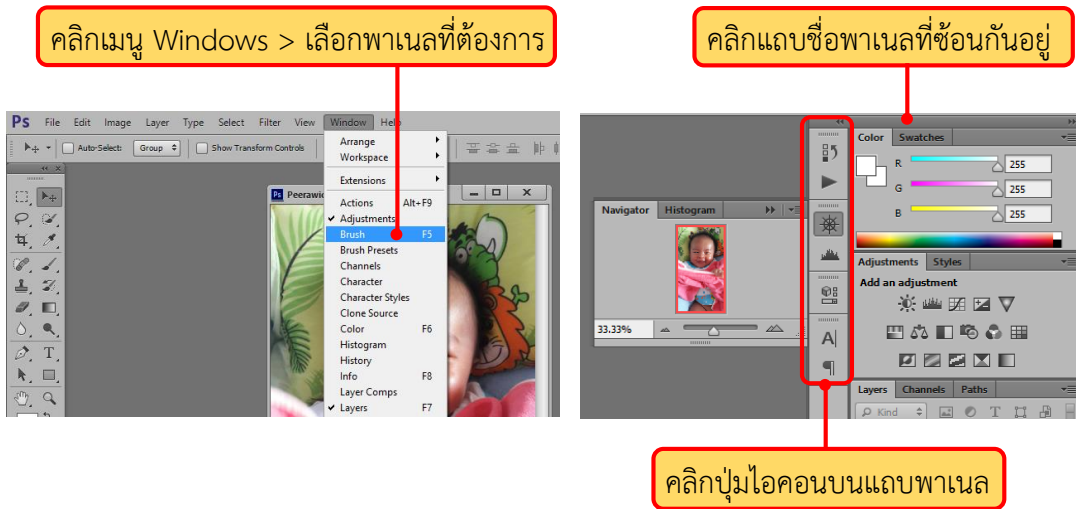
หน้าต่างพาเนล เป็นหน้าต่างย่อย ๆ ที่ใช้สำหรับเลือกรายละเอียดหรือควบคุมการทำงานของโปรแกรม ซึ่งสามารถจัดการกับพาเนลเหล่านี้ได้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้สะดวกกับการใช้งานมากขึ้น

เปิด/ปิดหน้าต่างพาเนล

วิธีการเรียกใช้งาน หรือปิดหน้าต่างพาเนล สามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้

- คลิกเมนู Window > เลือกพาเนลที่ต้องการ
- กดแป้นคีย์ลัดของพาเนลนั้น เช่น พาเนล Brush ให้กดแป้นคีย์ลัด F5 เป็นต้น
- คลิกปุ่มไอคอนบนแถบพาเนล
- คลิกแถบที่ชื่อพาเนลที่ซ่อนกันอยู่

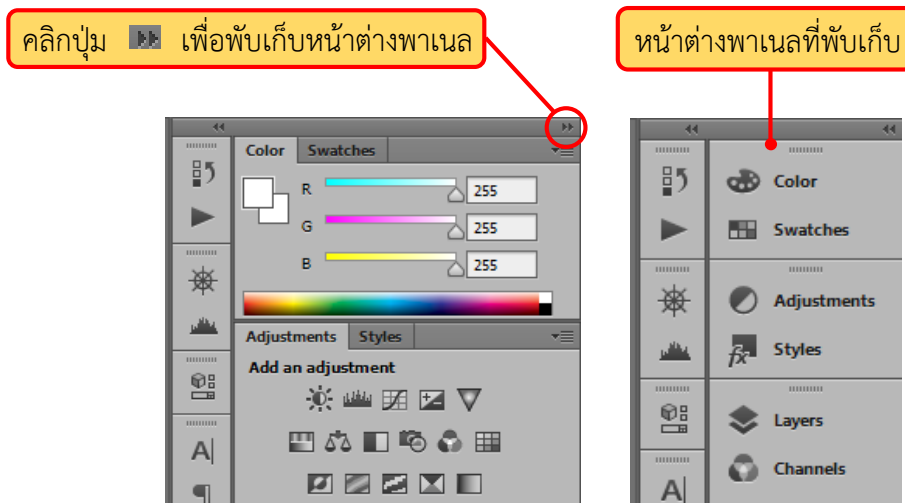




ภาพที่ 19 แสดงหน้าต่างพาเนล  
ที่มา : นางสาววนิดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### พับหน้าต่างพาเนล

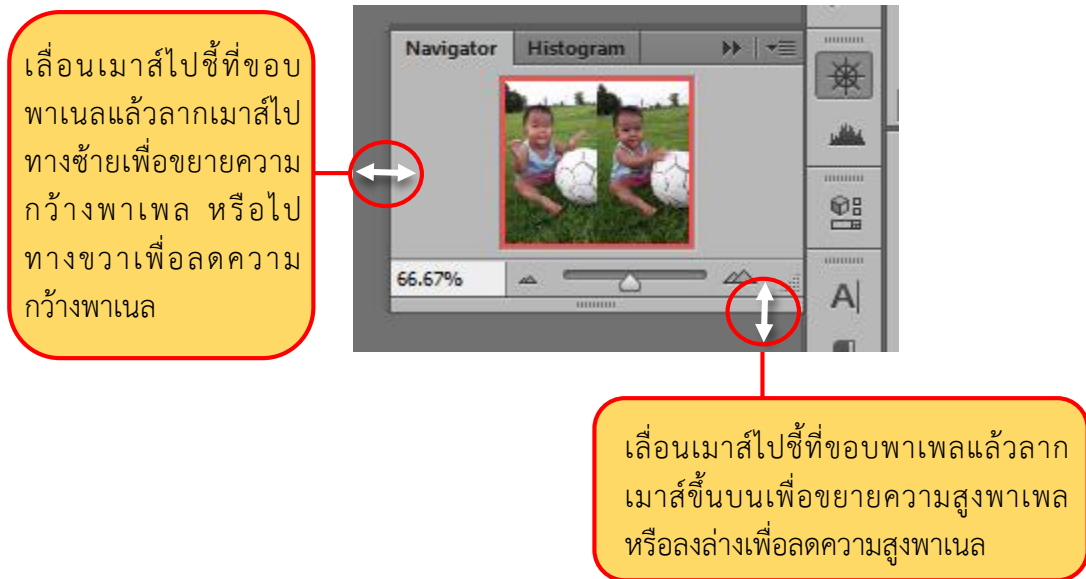
ในกรณีที่ต้องการเพิ่มพื้นที่การทำงาน สามารถทำได้โดยคลิกปุ่ม เพื่อพับเก็บหน้าต่างพาเนล และเมื่อต้องการใช้งานพาเนลที่พับหน้าต่างเก็บไป ก็ให้คลิกปุ่ม เพื่อเลือกขยายหน้าต่างพาเนล



ภาพที่ 20 แสดงการพับหน้าต่างพาเนล  
ที่มา : นางสาววนิดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### ย่อ/ขยายขนาดหน้าต่างพาเนล

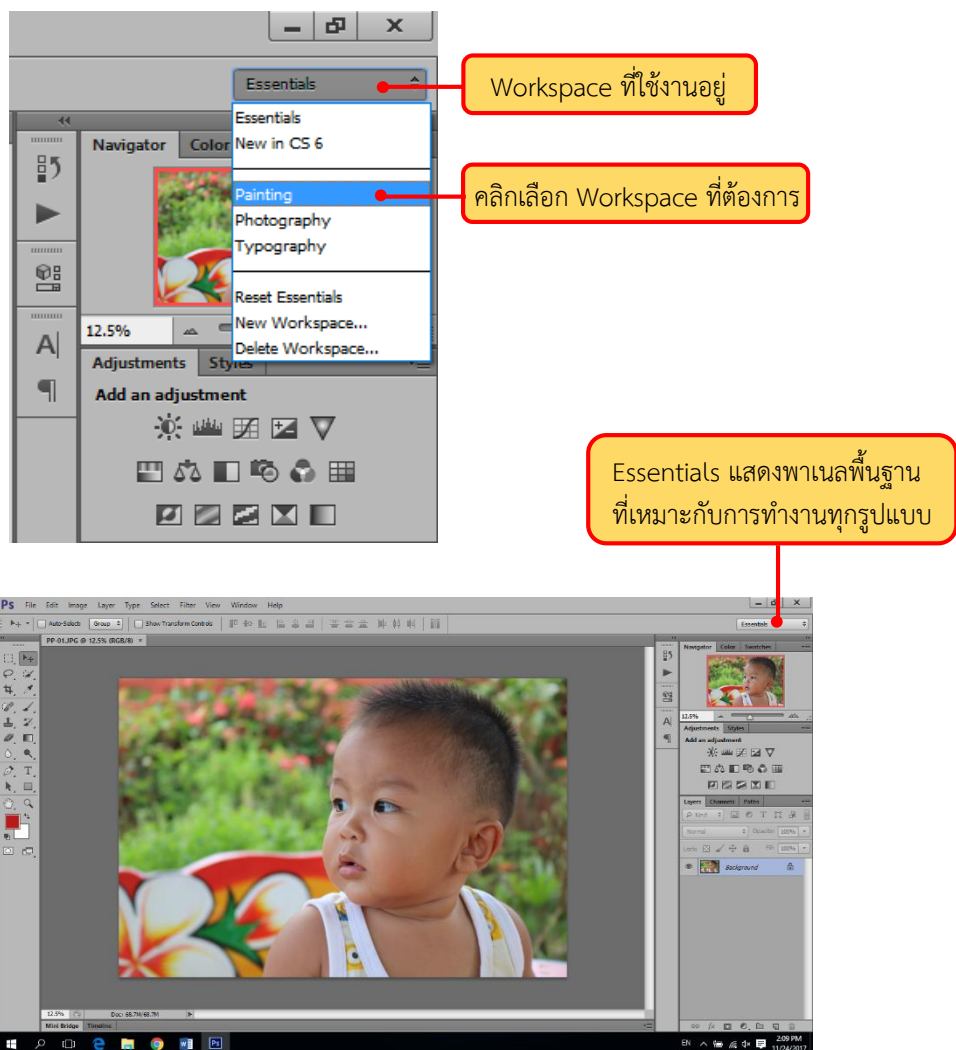
เมื่อเปิดพาเนลขึ้นมาใช้งานเป็นจำนวนมาก อาจทำให้มองไม่เห็นรายการการทำงานหรือคำสั่งต่างๆ ได้หมด ดังนั้นอาจต้องปรับย่อ/ขยายขนาดหน้าต่างพาเนลทั้งความสูงหรือความกว้าง โดยเลื่อนเมาส์ไปชี้ที่ขอบพาเนลแล้วลากเมาส์ปรับขนาดตามต้องการ



ภาพที่ 21 แสดงการย่อ/ขยายขนาดหน้าต่างพาเนล  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

## 12. เลือกพื้นที่ทำงาน (Workspace)

ใน Photoshop CS6 ได้เตรียมพื้นที่การทำงาน หรือ Workshop ตามลักษณะงาน ให้เหมาะสมกับการทำงานถึง 7 รูปแบบ สำหรับการเลือก Workspace ทำได้โดย คลิกเลือกชื่อ Workspace ที่ต้องการตรงมุมบนขวาของหน้าต่างโปรแกรม และตัวอย่าง Workspace ที่โปรแกรมเตรียมไว้ให้มีดังนี้



ภาพที่ 22 แสดงการเลือกพื้นที่ทำงาน  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

## แบบฝึกหัดที่ 1.1

### เรื่อง : รู้จักและใช้งาน Photoshop CS6

รายวิชาโปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น รหัสวิชา ง20245

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

คำชี้แจง : ให้ผู้เรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ได้ใจความที่สมบูรณ์ถูกต้อง (10 คะแนน)

1. เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop CS ควรมีความสมบัติอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

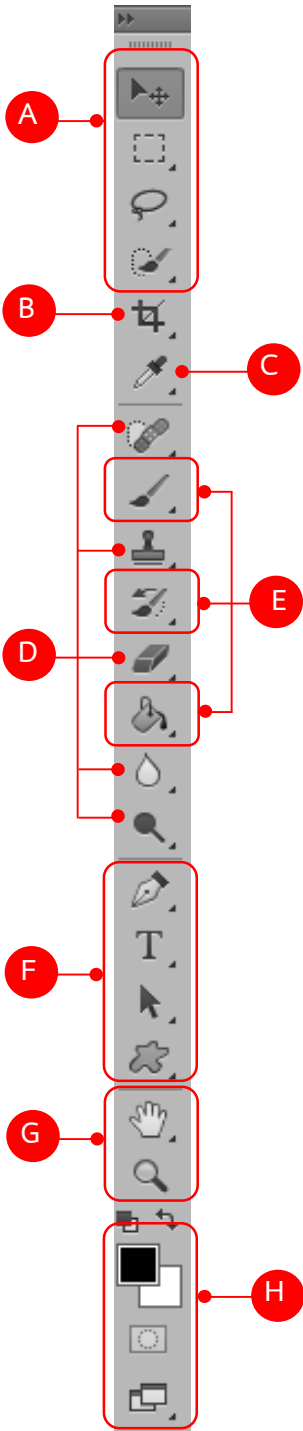
.....

2. จงอธิบายหน้าที่ของหมายเลข ต่อไปนี้



- 1.1 หมายเลข 1 คือ.....
- 1.2 หมายเลข 2 คือ.....
- 1.3 หมายเลข 3 คือ.....
- 1.4 หมายเลข 4 คือ.....
- 1.5 หมายเลข 5 คือ.....

3. จงอธิบายเครื่องมือในวงกลมสีแดง เป็นกลุ่มเครื่องมือที่สามารถทำอะไรได้บ้าง



- A .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- B .....
- .....
- .....
- C .....
- .....
- .....
- D .....
- .....
- .....
- E .....
- .....
- .....
- F .....
- .....
- .....
- G .....
- .....
- H .....
- .....

ชื่อ-นามสกุล..... ชั้น..... เลขที่.....

**เกณฑ์การให้คะแนน**

ตอบคำถามถูกต้อง ครบถ้วน	ได้ 3 คะแนน
ตอบคำถามยังไม่สมบูรณ์ แต่ส่วนใหญ่ถูกต้อง	ได้ 2 คะแนน
ตอบคำถามส่วนใหญ่ไม่ถูกต้อง	ได้ 1 คะแนน
ตอบคำถามไม่ถูกต้อง	ได้ 0 คะแนน



## ใบความรู้ที่ 2 การทำงานกับไฟล์ภาพเบื้องต้น



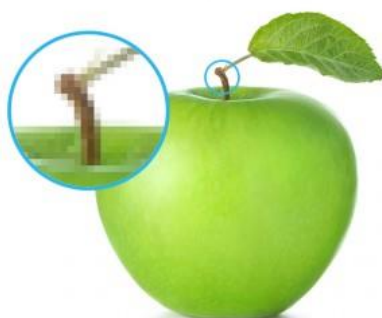
### 1. ทำงานกับไฟล์ภาพเบื้องต้น

ในใบความรู้นี้เราจะทำความรู้จักกับไฟล์ภาพทุกรูปแบบที่สามารถนำมาใช้งานหรือตกแต่งใน Photoshop ได้ เช่น JPG, GIF, PNG, TIFF, และ PSD เป็นต้น นอกจากนี้จะได้เรียนรู้วิธีการจัดการกับไฟล์ภาพเบื้องต้น เช่น การเปิดไฟล์, การปิดไฟล์, หรือการย่อ/ขยายภาพอีกด้วย

#### ประเภทของภาพกราฟิกที่ใช้ใช้งาน

ภาพกราฟิกที่สามารถนำมาใช้งานในโปรแกรม Photoshop มีอยู่หลายรูปแบบ แต่สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ ภาพบิตแมพ (Bitmap) และภาพเวกเตอร์ (Vector) ซึ่งมีความแตกต่างกันดังนี้

**ภาพบิตแมพ (Bitmap)** หรือภาพแบบราสเตอร์ (Raster) คือภาพที่เกิดจากจุดสีที่เรียกว่า Pixel ซึ่งประกอบกันเป็นรูปร่างบนพื้นที่ ที่มีลักษณะเป็นเส้นตาราง (กริด) แต่ละพิกเซลจะมีค่าของตำแหน่ง และค่าสีของตัวเอง ภาพหนึ่งภาพ จะประกอบด้วยพิกเซลหลายๆ พิกเซลผสม ด้วยเหตุที่ภาพแบบ Bitmap เป็นภาพที่ขึ้นอยู่กับความละเอียดหรือความคมชัด (Resolution) ซึ่งก็คือ จำนวนพิกเซลที่แน่นอนในการแสดงภาพ ดังนั้นเมื่อมีการขยายภาพ จะเกิดปัญหาคือ เห็นเป็นกรอบสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ หลาย ๆ จุดประกอบกัน เพราะกริดของภาพมีขนาดที่แน่นอนนั่นเอง



ภาพที่ 23 แสดงตัวอย่างภาพบิตแมพ (Bitmap)

ที่มา : <http://www.serif.com/blog>, 3 พฤษภาคม 2559

**ภาพเวกเตอร์ (Vector)** เป็นภาพที่มีลักษณะของการสร้างจากคอมพิวเตอร์ที่มีการสร้างให้แต่ละส่วนของภาพเป็นอิสระต่อกัน โดยแยกชิ้นส่วนของภาพทั้งหมดออกเป็นเส้นตรง รูปทรง หรือ ส่วนโค้ง โดยอ้างอิงตามความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์หรืออาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์ โดยมีสีและตำแหน่งของสีที่แน่นอน ฉะนั้นไม่ว่าจะมีการย่อขยายขนาดของภาพ ก็จะไม่เสียรูปทรง และความละเอียดของภาพจะไม่ลดลงจึงทำให้ภาพยังคงชัดเจนเหมือนเดิม แม้ขนาดของภาพจะมีขนาดใหญ่ขึ้นหรือเล็กลงก็ตาม

การประมวลผลภาพแบบ Vector ได้แก่ภาพที่มีนามสกุล .AI, .DRW, .CDR, .EPS, .PS ซึ่งโปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพก็มีมากมายหลายโปรแกรม เช่น Illustrator, CorelDraw และ ภาพ .WMF ซึ่งเป็นภาพคลิปอาร์ตในโปรแกรม Microsoft Word และ ภาพ .DWG ในโปรแกรมการออกแบบ AutoCAD เป็นต้น



ภาพที่ 24 แสดงตัวอย่างภาพเวกเตอร์ (Vector)

ที่มา : <http://www.serif.com/blog>, 3 พฤษภาคม 2559

### ชนิดของไฟล์ภาพที่ใช้ใน Photoshop

ชนิดของไฟล์ภาพบิตแมพที่มักนำมาใช้ใน Photoshop มีอยู่หลายชนิดทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะงานที่นำไปใช้ ดังต่อไปนี้

#### JPG, JPEG (Joint Photographic Expert Group)

เป็นรูปแบบที่นิยมใช้มากที่สุด เหมาะกับภาพที่มีต้องใช้เฉดสีละเอียดสูง เพราะสามารถแสดงเฉดสีได้ถึง 16.7 ล้านสี (24 บิต) นิยมใช้กันในกลุ่มภาพถ่าย, ภาพวาดแบบ Painting, ภาพที่สร้างขึ้นจากโปรแกรม 3D เป็นต้น สกุลไฟล์ Jpg ไม่สามารถบันทึกภาพให้พื้นหลังเป็นแบบโปร่งใส หรือ กึ่งโปร่งใสได้ แต่สามารถกำหนดความละเอียดในการบันทึกภาพได้ ซึ่งก็จะส่งผลต่อ "คุณภาพ" และ "ขนาดเนื้อที่ไฟล์" ของภาพนั้น ๆ โดยตรงด้วย



### GIF (Graphic Interchange Format)

เป็นสกุลไฟล์ที่เหมาะสมกับภาพที่ไม่มีเฉดสีซับซ้อน เช่น ภาพตัวการ์ตูน, ตัวอักษร, ภาพลายเส้นต่าง ๆ จุดเด่นของภาพชนิดนี้ คือ เมื่อนำมาใช้กับภาพที่มีเฉดสีซับซ้อนน้อย จะมีขนาดไฟล์เล็ก โหลดแสดงผลได้รวดเร็ว จึงมักถูกนำมาใช้ทำเป็นภาพเคลื่อนไหว (Animation) ประกอบเว็บ, ไอคอนเว็บ, แทปเมนู, ป้ายโฆษณาเว็บ เป็นต้นและอีกจุดเด่นหนึ่งที่ภาพสกุล Gif สามารถทำได้นั้นก็คือ การบันทึกภาพโดยให้พื้นหลังกลายเป็นพื้นโปร่งใส หรือกึ่งโปร่งใสได้

### PNG (Portable Network Graphic)

เป็นสกุลไฟล์ที่พัฒนามาจากสกุลไฟล์ Gif โดยมีจุดเด่นที่มีเฉดสีมาก และความคมชัดสูงกว่าแบบ Jpg (แต่ก็มีขนาดไฟล์ใหญ่ขึ้นมากด้วยเช่นกัน) โดยจะมีระดับความละเอียดของเฉดสีให้เลือก (ยิ่งละเอียดมาก ยิ่งใช้เนื้อที่ไฟล์มาก) ขณะบันทึกไฟล์ภาพสามารถเลือกได้ว่า จะบันทึกแบบความละเอียดของภาพจะไม่ถูกลด หรือจะให้ถูกลด คุณภาพลงก็ได้ นอกจากนี้ภาพสกุล PNG ยังนำจุดเด่นของ Gif มาด้วยนั่นคือ สามารถบันทึกภาพให้เป็นแบบโปร่งใส หรือแบบกึ่งโปร่งใสได้

### TIF, TIFF (Tagged Image File Format)

เป็นสกุลไฟล์ภาพที่นิยมนำมาใช้ในงานด้านสื่อสิ่งพิมพ์ โดยมักถูกเรียกใช้งานในโปรแกรมจัดหน้าหนังสือ PageMaker และ InDesign เพราะภาพมีความคมชัดสูง (ไฟล์ภาพมีขนาดค่อนข้างใหญ่) สามารถเลือกการบันทึกภาพให้เป็นได้หลายแบบ เพื่อรักษาคุณภาพของภาพให้เท่าเดิม หรือจะลดคุณภาพของภาพลงก็ได้

### Raw File

คือไฟล์ข้อมูลดิบที่กล้องถ่ายภาพดิจิทัลเก็บบันทึกไว้ มีขนาดไฟล์ใหญ่มาก และมีเฉดสีมากกว่าสกุลภาพแบบอื่นๆ กล้องแต่ละค่ายจะบันทึกสร้างไฟล์ภาพสกุล Raw แตกต่างกันไป และไฟล์ภาพชนิดนี้จะไม่สามารถเปิดแบบปกติเหมือนสกุลภาพชนิดอื่นได้ ต้องมีโปรแกรมเฉพาะที่มีคุณสมบัติในการเปิดดูภาพสกุล Raw โดยตรง

### PSD

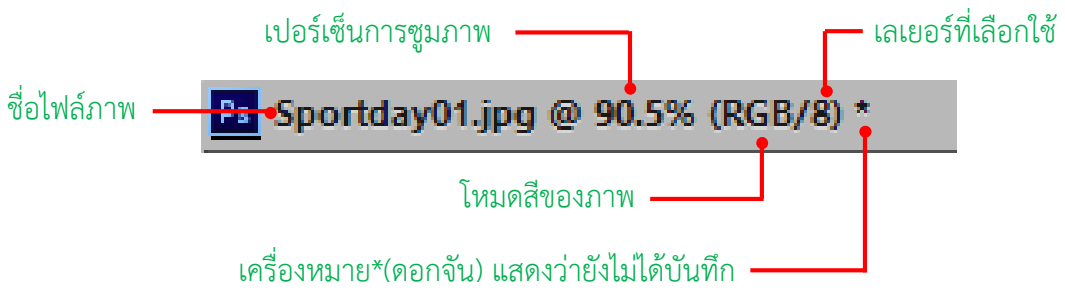
เป็นไฟล์ที่มีโครงสร้างแบบเลเยอร์ และมักจะประกอบด้วยภาพโปร่งใส เมื่อนำเลเยอร์ภาพต่างๆ มาซ้อนกันก็จะได้ภาพที่ละหลายองค์ประกอบบนภาพหนึ่งๆ ซึ่งไฟล์ประเภทนี้จะไม่บีบอัดขนาดไฟล์ทำให้ไฟล์มีขนาดค่อนข้างใหญ่ และสามารถนำกลับมาแก้ไขภายหลังได้

## 2. ส่วนประกอบของหน้าต่างภาพ

ก่อนที่จะเรียนรู้การทำงานกับไฟล์ภาพ เราควรทำความรู้จักกับส่วนประกอบของหน้าต่างภาพเสียก่อน เพื่อให้สามารถใช้งานส่วนอื่น ๆ ได้ง่ายขึ้น ดังนี้



\*คูรูปขยาย  
เปอร์เซ็นต์การซูมภาพ  
คุณสมบัติของภาพ เช่น ขนาดภาพ ความละเอียด



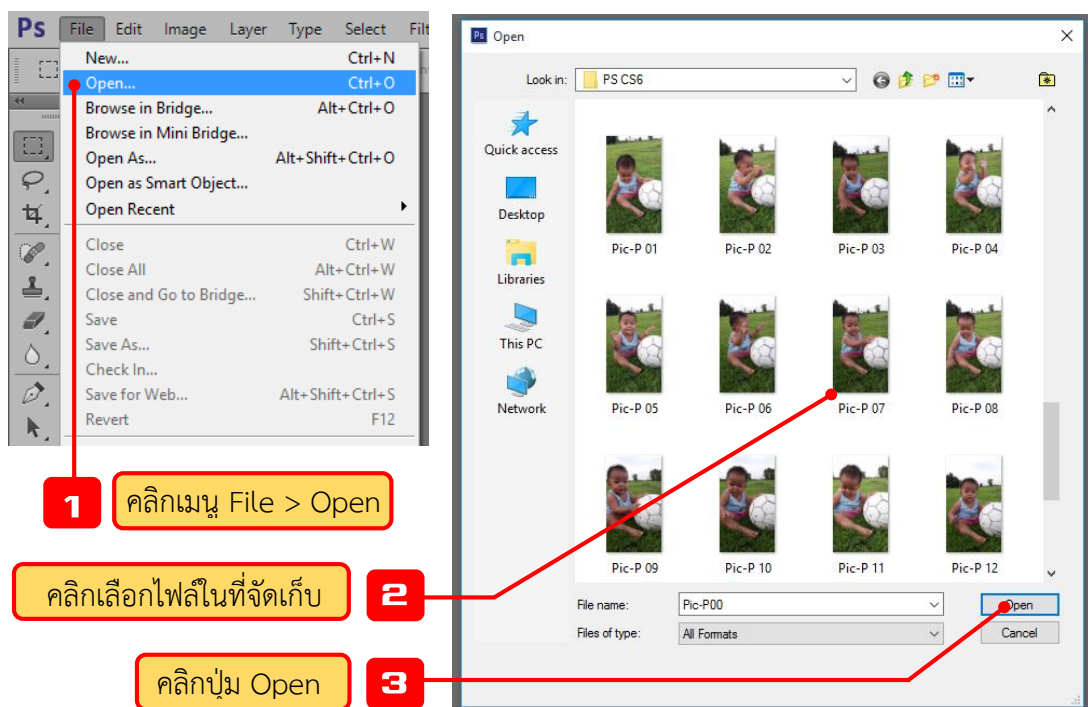
ภาพที่ 25 แสดงส่วนประกอบของหน้าต่างภาพ  
ที่มา : นางสาววนิดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### 3. เปิดไฟล์ภาพใช้งาน

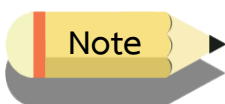
สำหรับวิธีการเปิดไฟล์ภาพในโปรแกรม Photoshop เพื่อนำไปตกแต่งใช้งานต่อไป นั้น สามารถเลือกเปิดไฟล์ภาพที่ต้องการได้ด้วยอีกหลายวิธีแล้วแต่ความสะดวกและลักษณะการใช้งาน ดังนี้

#### เปิดไฟล์ภาพที่มีอยู่แล้ว

สำหรับวิธีการเปิดไฟล์ภาพที่มีอยู่แล้วขึ้นมาใช้งาน ทำได้ดังนี้



ภาพที่ 26 แสดงการเปิดไฟล์ภาพที่มีอยู่แล้ว  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

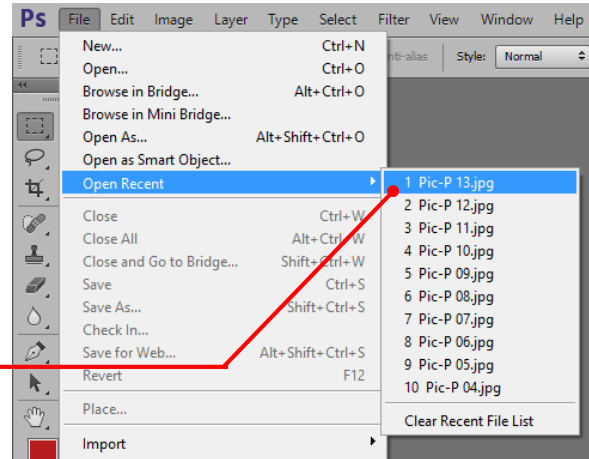


หากต้องการเปิดไฟล์ภาพพร้อมกันหลายภาพ ถ้าไฟล์เรียงติดกันให้กดแป้น Shift ค้างไว้แล้วคลิกเลือกภาพ แต่ถ้าไฟล์ภาพไม่เรียงติดกัน ให้กดแป้น Ctrl ค้างไว้แล้วคลิกเลือกภาพ

### เปิดไฟล์ภาพที่เคยเปิดใช้งานล่าสุด

ในกรณีที่ต้องการเปิดไฟล์ภาพที่เคยใช้งานอีกครั้ง สามารถทำได้ง่าย ๆ โดยคลิกที่เมนู File > Open Recent > เลือกชื่อไฟล์ที่ต้องการ

คลิกเมนู File > Open Recent > เลือกชื่อไฟล์ล่าสุดที่ต้องการ

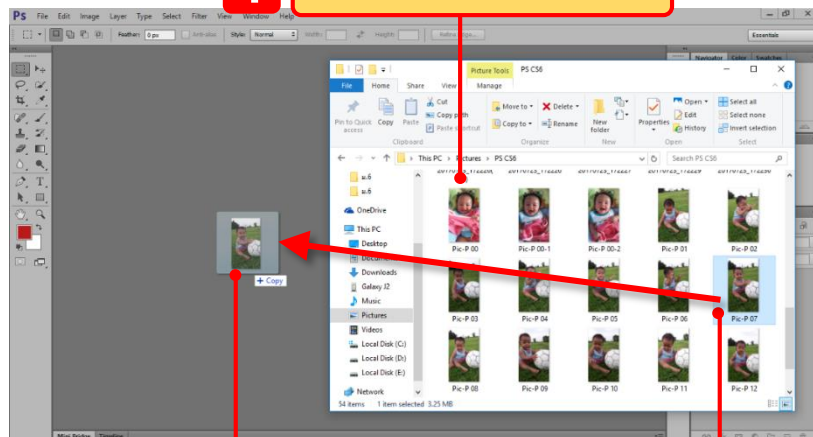


ภาพที่ 27 แสดงการเปิดไฟล์ภาพที่เคยเปิดใช้งานล่าสุด  
ที่มา : นางสาวนิตา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### เปิดไฟล์ภาพด้วยการลากแล้วปล่อย

อีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้เราสามารถเปิดไฟล์ภาพได้อย่างรวดเร็ว คือ การลากแล้วปล่อยซึ่งทำได้ดังนี้

1 เปิดหน้าต่างไดเรกทอรีที่จัดเก็บ



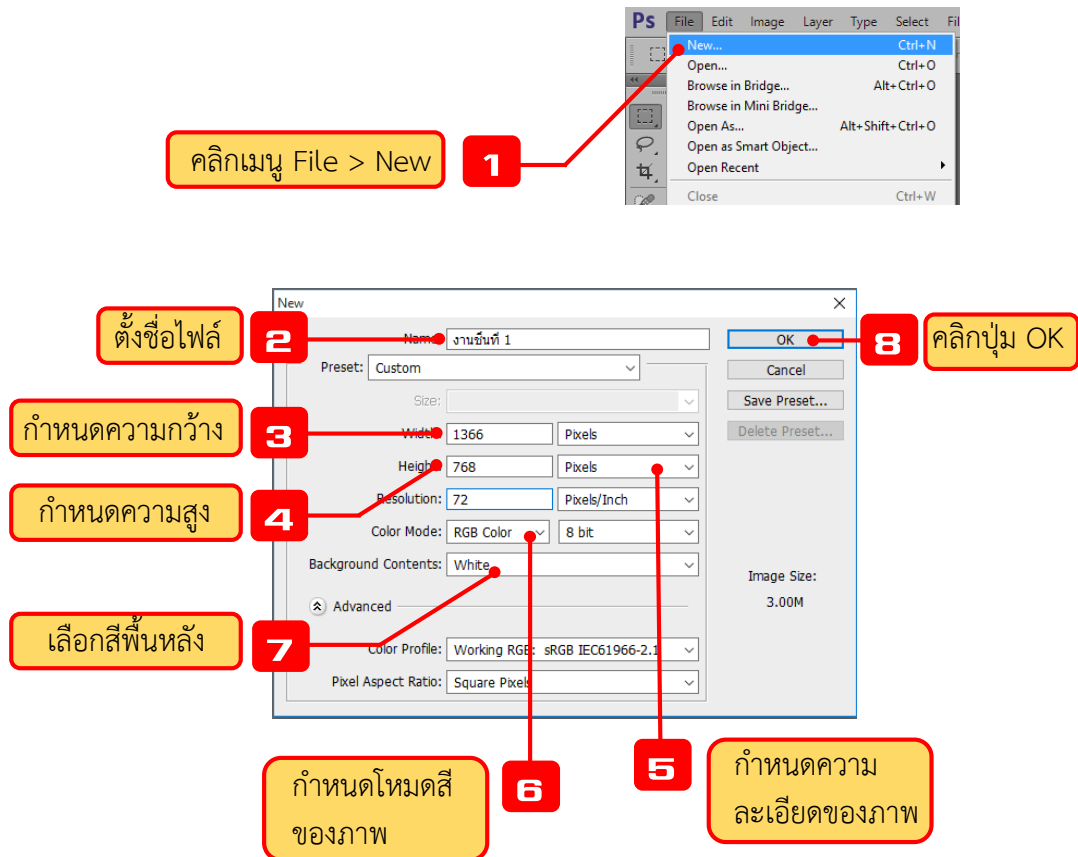
3 แดรกเมาส์มาปล่อยในพื้นที่ทำงาน

2 คลิกเลือกไฟล์ภาพ

ภาพที่ 28 แสดงการเปิดไฟล์ภาพด้วยการลากแล้วปล่อย  
ที่มา : นางสาวนิตา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

## 4. สร้างไฟล์งานใหม่

การสร้างไฟล์งานขึ้นมาใหม่ เป็นการสร้างไฟล์งานว่าง ๆ ไม่มีภาพขึ้นมาใช้งาน โดยมีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 29 แสดงการสร้างไฟล์ใหม่  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

## 5. การบันทึกไฟล์ภาพ

เมื่อสร้างหรือตกแต่งภาพเสร็จเรียบร้อยแล้ว จำเป็นจะต้องบันทึกไฟล์ภาพเพื่อไว้ใช้งานภายหลังด้วย โดยสามารถเลือกบันทึกไฟล์ได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การนำไปใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นการบันทึก นำไปใช้กับงานสิ่งพิมพ์ นำไปใช้บนเว็บ รวมถึงการบันทึกภาพเพื่อนำกลับมาแก้ไขภายหลังด้วย

### บันทึกเพื่อนำกลับมาแก้ไขภายหลัง

ไฟล์รูปแบบแรกที่เราควรบันทึก คือ ไฟล์รูปแบบ PSD ซึ่งเป็นการบันทึกไฟล์ต้นฉบับที่ประกอบด้วยเลเยอร์การทำงานของภาพ, ข้อความ, และฟิลเตอร์เอฟเฟกต์ที่ใช้ตกแต่งภาพซึ่งสามารถกลับมาแก้ไขภายหลังได้ตลอดเวลา โดยมีขั้นตอนดังนี้

1 คลิกเมนู File > Save

2 เลือกตำแหน่งที่จัดเก็บภาพ

ตั้งชื่อไฟล์

3

คลิกเลือกรูปแบบไฟล์แบบ PSD

4

คลิกปุ่ม Save

5

6

คลิกปุ่ม OK

ภาพที่ 30 แสดงการบันทึกเพื่อนำกลับมาแก้ไขภายหลัง  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559



### บันทึกไฟล์รูปแบบอื่นๆ จากไฟล์ PSD

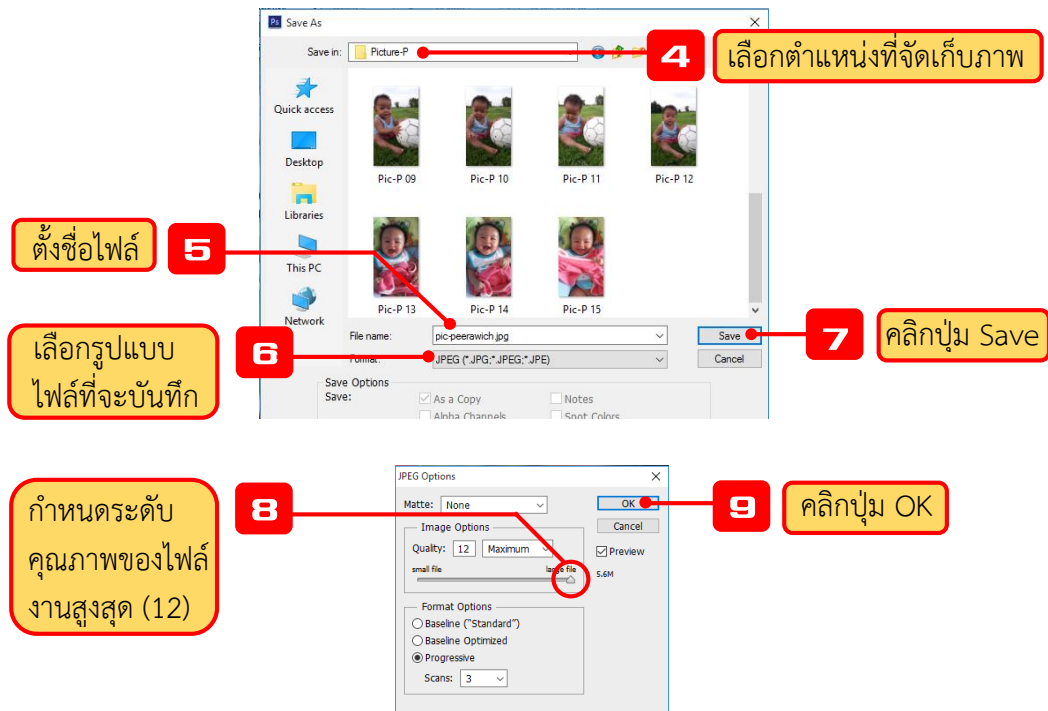
นอกจากการบันทึกไฟล์แบบ PSD แล้ว ยังสามารถบันทึกไฟล์ในรูปแบบอื่น เช่น JPG, GIF, TIFF, และอื่นๆได้ ทั้งขึ้นอยู่กับการนำไฟล์งานไปใช้งาน เช่น นำไปอัดภาพที่ร้านอัดภาพควรบันทึกเป็น JPG เป็นต้น สิ่งสำคัญจะต้องทำการรวมเลเยอร์ทั้งหมดให้เป็นเลเยอร์เดียวก่อนแล้วจึงบันทึกไฟล์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

**1** คลิกเลือกเลเยอร์ทั้งหมด แล้วกดแป้น Ctrl+E

**2** เลเยอร์ทั้งหมดจะรวมเป็นเลเยอร์เดียว

**3** คลิกเมนู File > Save

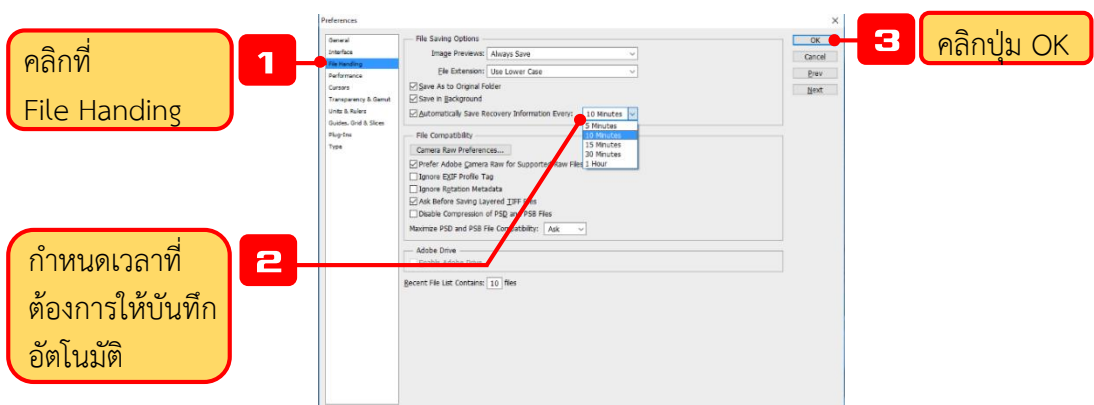
ภาพที่ 31 แสดงการบันทึกไฟล์รูปแบบอื่นๆ จากไฟล์ PSD  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559



ภาพที่ 31 แสดงการบันทึกไฟล์รูปแบบอื่นๆ จากไฟล์ PSD (ต่อ)  
ที่มา : นางสาวนิตา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### บันทึกไฟล์งานอัตโนมัติด้วย Auto Save

เพื่อป้องกันการหลงลืมบันทึกไฟล์งานขณะตกแต่งภาพโปรแกรม Photoshop CS6 ได้เพิ่มคำสั่ง Auto Save ซึ่งเป็นคำสั่งที่กำหนดให้โปรแกรมบันทึกไฟล์งานตามที่กำหนดเวลาไว้โดยงานที่บันทึกไว้ครั้งล่าสุดจะถูกกู้คืนกลับมาให้ทำงานต่อได้ทันที ซึ่งวิธีกำหนดเวลาบันทึกเองสามารถทำได้โดยกดแป้น Ctrl+K แล้วทำตามดังนี้




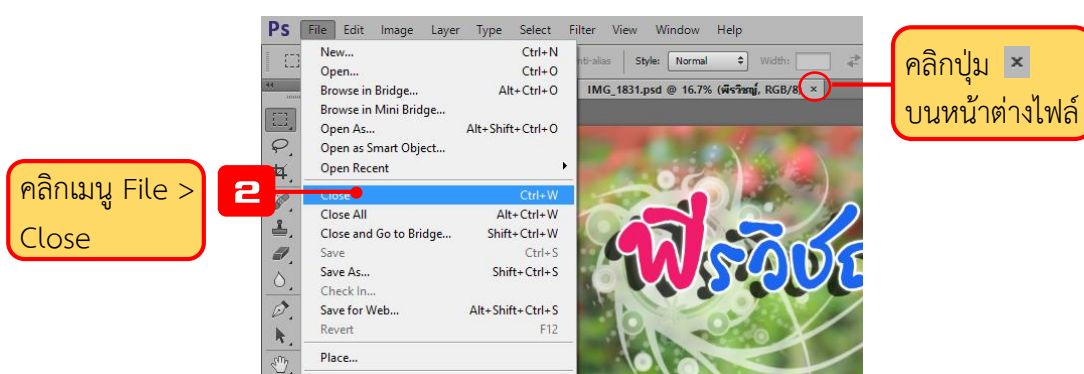
ภาพที่ 32 แสดงการบันทึกไฟล์งานอัตโนมัติด้วย Auto Save  
ที่มา : นางสาวนิตา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559



## 6. การปิดไฟล์งาน

หลังจากทำงานเสร็จแล้วหากต้องการปิดไฟล์งานที่ทำอยู่ สามารถทำได้ดังนี้

- เลือกไฟล์งานที่จะปิดแล้วคลิกเมนู File > Close
- คลิกปุ่ม  มุมขวาที่แถบที่ชื่อนั้น (หรือคลิกขวาบนแถบชื่อไฟล์นั้น แล้วเลือกคำสั่ง Close)
- หากต้องการปิดไฟล์ภาพที่เปิดใช้งานทั้งหมด ให้คลิกเมนู File > Close All



ภาพที่ 33 แสดงการปิดไฟล์งาน

ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

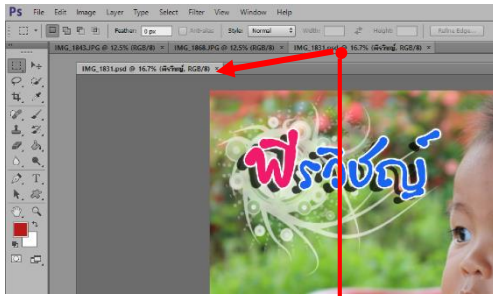
## 7. การทำงานกับหน้าต่างรูปภาพ

ใน Photoshop หน้าต่างรูปภาพจะแสดงเป็นแถบชื่อไฟล์ภาพแบบเรียงซ้อนกันต่อกันจากซ้ายไปขวา ซึ่งทำให้เรามองเห็นชื่อไฟล์ที่เปิดใช้งานทั้งหมดได้

### แสดงหน้าต่างกลุ่มภาพใหม่

ในกรณีที่ต้องการทำงานกับไฟล์ภาพพร้อมกันจำนวนมาก เราสามารถแยกภาพที่ไม่เกี่ยวข้องออกมาเป็นหน้าต่างกลุ่มภาพใหม่ต่างหากได้ เพื่อจัดกลุ่มภาพให้สะดวกต่อการใช้งานซึ่งสามารถทำได้ 2 วิธีดังนี้

- คลิกแถบชื่อไฟล์ภาพที่ต้องการแยก แล้วแดรกเมาส์ลากไปปล่อยนอกหน้าต่างกลุ่มภาพ
- คลิกขวาบนแถบชื่อไฟล์ภาพที่ต้องการแยกแล้วเลือกคำสั่ง Move to New Window



คลิกแถบชื่อไฟล์ที่ต้องการแยก แล้วแดรกเมาส์ลากออกมาปล่อย



คลิกขวาบนแถบชื่อไฟล์ภาพแล้ว เลือก Move to New Window

เมื่อเลือกทำวิธีใดวิธีหนึ่งแล้วหน้าต่าง ไฟล์งานที่เลือกจะถูกแยกออกมาเป็นอิสระ ดังภาพตัวอย่าง

หน้าต่างไฟล์งานจะถูกแยกออกมาเป็นอิสระ

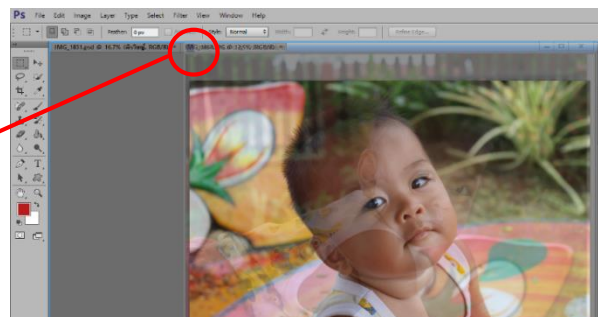


ภาพที่ 34 แสดงหน้าต่างกลุ่มภาพใหม่  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### รวมกลุ่มหน้าต่างภาพ

หากต้องการย้ายตำแหน่งหน้าต่างภาพไปรวมกลุ่มกัน สามารถทำได้โดยคลิกเมาส์ค้างบนไตเติลบาร์แล้วแดรกเมาส์ลากไปยังหน้าต่างกลุ่มภาพด้านบนให้ปล่อยวางเมื่อเห็นขอบสีฟ้าในหน้าต่างกลุ่มภาพ

คลิกเมาส์บนไตเติลบาร์แล้ว แดรกเมาส์ลากไปวางยังหน้าต่างกลุ่มภาพ



ภาพที่ 35 แสดงรวมกลุ่มหน้าต่างภาพ  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### ปรับขนาดหน้าต่างภาพ

ในกรณีภาพไม่แสดงไม่พอดีกับหน้าต่างหรือภาพบางส่วนตกขอบหน้าต่าง นอกจากจะใช้สกรอลบาร์เลื่อนภาพแล้ว เรายังสามารถปรับขนาดหน้าต่างให้พอดีกับภาพได้ ซึ่งมี 3 วิธี ดังนี้

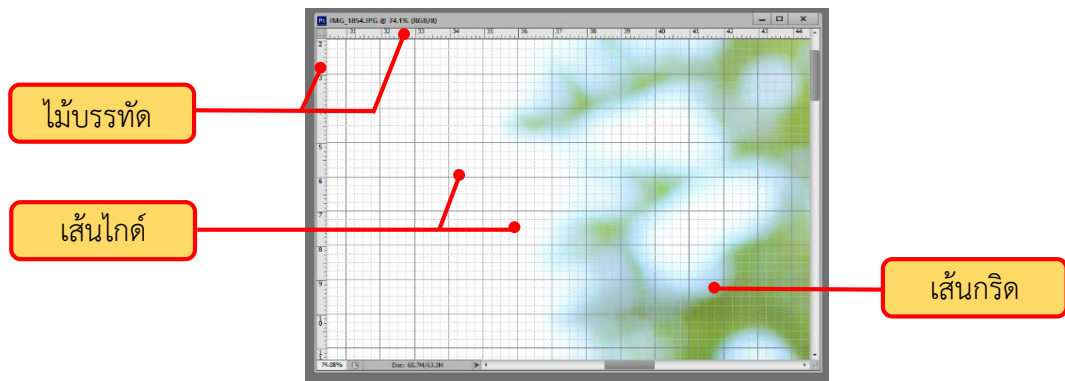
- เลื่อนเมาส์ไปที่ขอบหน้าต่าง สังเกตเมาส์จะเปลี่ยนรูป  $\updownarrow$  สำหรับปรับความสูง และ  $\leftrightarrow$  สำหรับปรับความกว้าง
- เลื่อนเมาส์ไปที่มุมขอบหน้าต่างภาพ แล้วแดรกเมาส์ลากปรับความสูงและความกว้างตามต้องการ



ภาพที่ 36 แสดงการปรับขนาดหน้าต่างภาพ  
ที่มา : นางสาวนิตา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

## 8. การใช้ไม้บรรทัด เส้นกริด และเส้นไกด์

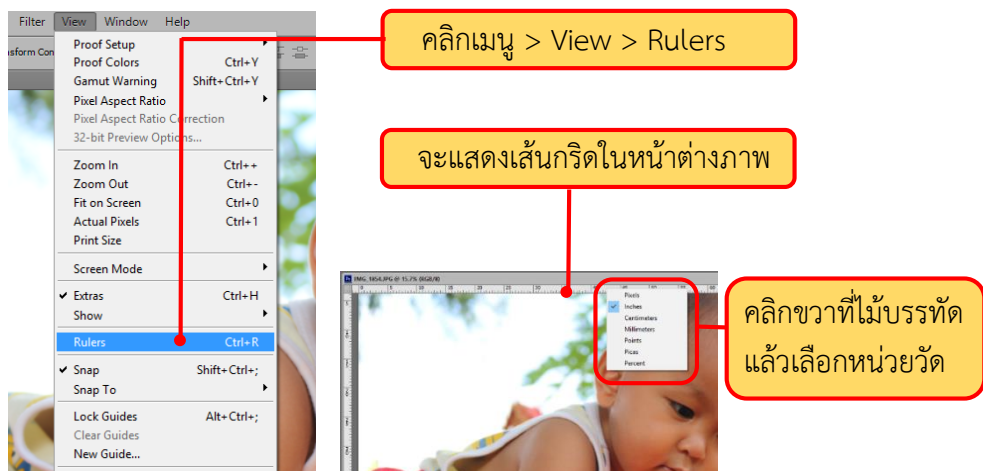
เส้นกริด (Grid) ,เส้นไกด์ (Guide) และไม้บรรทัด (Ruler) เป็นอุปกรณ์สำหรับการทำงานกับภาพถ่าย หรืองานออกแบบที่ต้องการความแม่นยำในเรื่องตำแหน่ง



ภาพที่ 37 แสดงตัวอย่างไม้บรรทัด เส้นกริด และเส้นไกด์  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### รู้จักกับไม้บรรทัด (Ruler)

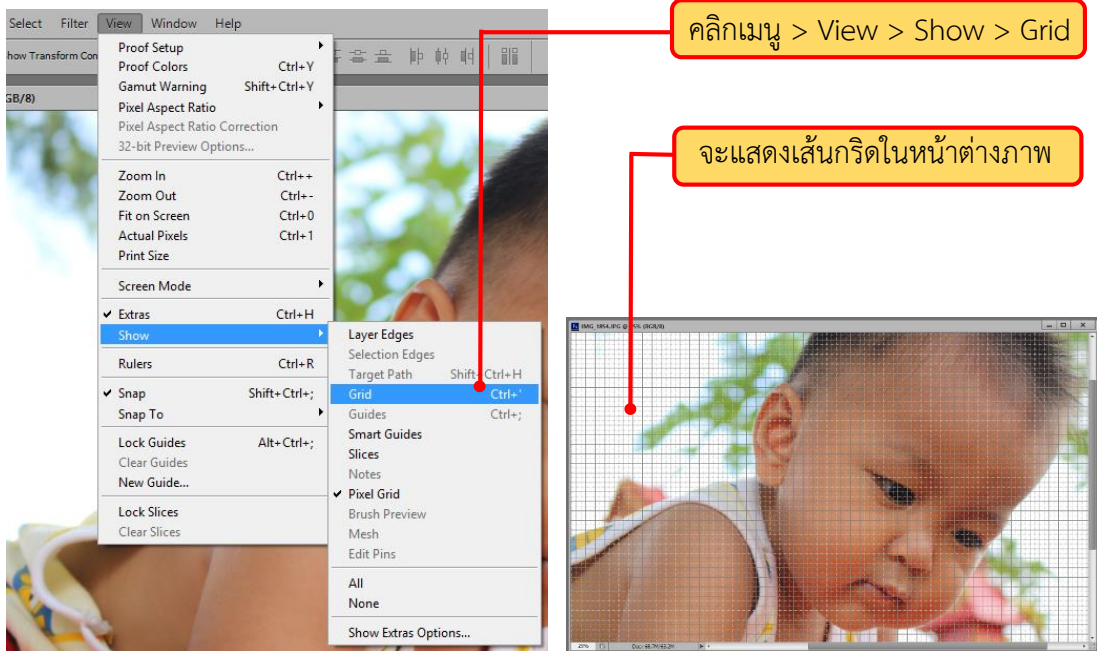
ไม้บรรทัดจะถูกนำมาใช้เมื่อต้องการกำหนดขนาดและระยะสำหรับการวาดภาพ หรือต้องการทราบขนาดและระยะของออบเจกต์ สามารถแสดง/ซ่อน การใช้งานไม้บรรทัดได้โดยคลิกเมนู View > Rulers (หรือกดแป้น Ctrl+R) นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดหน่วยวัดของไม้บรรทัดให้เหมาะสมกับงานได้หลายแบบ



ภาพที่ 38 แสดงการปรับขนาดหน้าต่างภาพ  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### รู้จักกับเส้นกริด (Grid)

เส้นกริด คือ ตารางสีเทาที่มีระยะห่างของแต่ละช่องเท่ากันปรากฏทั่วทั้งภาพ โดยกำหนดระยะและตำแหน่งของวัตถุนรูปภาพให้อยู่ในตำแหน่งที่ต้องการสามารถเปิด/ปิดเส้นกริด ได้โดยที่คลิกเมนู View > Show > Grid




ภาพที่ 39 แสดงการใช้งานเส้นกริด (Grid)

ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

### รู้จักกับเส้นไกด์ (Guide)


เส้นไกด์ เป็นเส้นที่นำมาใช้เมื่อต้องการกำหนดตำแหน่งเพื่อวางออบเจ็กต์ วาดภาพ หรือจัดการรูปภาพ

- สร้างเส้นไกด์

สำหรับการสร้างเส้นไกด์ สามารถทำได้โดยใช้เครื่องมือ Move Tool  โดยคลิกเมาส์บนไม้บรรทัด แล้วแทรกเมาส์ลากลง-ขึ้นเมื่อต้องการเส้นไกด์แนวนอน หรือลากไปทางขวา-ซ้ายเมื่อการสร้างเส้นไกด์แนวตั้ง



● **ลบเส้นไกด์**

ในกรณีที่ต้องการลบเส้นไกด์บางเส้น ให้ใช้เครื่องมือ Move Tool  แดรกเมาส์ลากเส้นไกด์ไปปล่อยในไม้บรรทัด แต่หากต้องการลบเส้นไกด์ทั้งหมดในครั้งเดียวให้เข้าไปที่เมนู View > Clear > Guides

● **ซ่อน/แสดง เส้นไกด์**

ถ้าต้องการซ่อน หรือแสดงเส้นไกด์ สามารถทำได้โดยคลิกเมนู View > Show > Guides



ลากเอาเส้นไกด์ออกมาจากไม้บรรทัด ก็จะได้เส้นไกด์ทั้งแนวตั้งและแนวนอน

ภาพที่ 40 แสดงการใช้งานเส้นไกด์ (Guide)  
ที่มา : นางสาวนิตดา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

 **9.การยกเลิกคำสั่งและย้อนกลับการทำงาน**

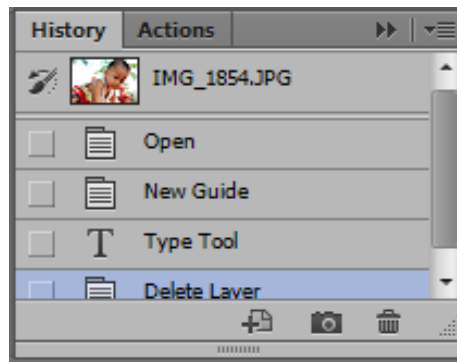
ในการสร้างและตกแต่งภาพด้วย Photoshop บางครั้งภาพที่ได้หลังจากตกแต่งแล้วอาจเกิดความเสียหายได้ เราสามารถยกเลิกคำสั่ง หรือย้อนกลับการทำงานไปยังขั้นตอนก่อนหน้าเพื่อเปลี่ยนคำสั่งใหม่ได้ ซึ่งสามารถทำได้ 2 วิธีคือ เลือกคำสั่งจากเมนู

- Undo เป็นคำสั่งย้อนกลับการทำงานเพียงขั้นตอนเดียวเท่านั้น สามารถเรียกใช้ได้โดยคลิกเมนู Edit > Undo (ชื่อคำสั่ง) แต่หากย้อนกลับการทำงานมากกว่าขั้นตอนเดียวให้กดแป้น Ctrl+Alt+Z ซึ่งสามารถยกเลิกได้ 20 ขั้นตอน

- Redo เป็นคำสั่งย้อนกลับการทำงาน หลังจากใช้คำสั่ง Undo แล้วหากต้องการทำซ้ำขั้นตอนดังกล่าว สามารถทำได้โดยคลิกเมนู Edit > Redo
- Revert เป็นคำสั่งสำหรับย้อนกลับการทำงานไปยังจุดที่บันทึกไฟล์ครั้งสุดท้าย สามารถเรียกใช้งานได้โดยคลิกเมนู File > Revert

### ใช้พาเนล History

พาเนล History เป็นที่เก็บขั้นตอนการทำงานต่างๆ ของโปรแกรม โดยเรียงลำดับตั้งแต่ เริ่มเปิดไฟล์ภาพ > ปรับแต่งภาพ > จนกระทั่งบันทึกไฟล์ภาพ เราสามารถเปิด/ปิดพาเนล History ได้โดยคลิกเมนู Window > History โดยพาเนล History มีส่วนประกอบที่สำคัญดังนี้



ภาพที่ 41 แสดงแสดงการใช้พาเนล History  
ที่มา : นางสาวนิตา ยอดฉัตร, 3 พฤษภาคม 2559

## 10. การปิดโปรแกรม Photoshop

สามารถปิดโปรแกรมที่เมนู File > Exit แต่หากได้มีการปรับแต่งภาพต้นฉบับก็จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ยืนยันการบันทึกภาพเช่นเดียวกับการปิดไฟล์



## แบบฝึกหัดที่ 1.2

เรื่อง : การทำงานกับไฟล์ภาพเบื้องต้น

รายวิชาโปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น รหัสวิชา ง20245

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

คำชี้แจง : ให้ผู้เรียนตอบคำถามต่อไปนี้ ให้ได้ใจความที่สมบูรณ์ถูกต้อง (10 คะแนน)

1. ภาพบิตแมพ (Bitmap) และภาพเวกเตอร์ (Vector) ความแตกต่างกันอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ชนิดของไฟล์ภาพที่ใช้ใน Photoshop CS6 ให้ยกตัวอย่างมา 3 ลักษณะพร้อมบอกงานที่นำไปใช้คืองานแบบใด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. จงอธิบายการเปิดไฟล์ภาพใช้งานแต่ละแบบมาพอสังเขป

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



4. จงอธิบายการบันทึกไฟล์ภาพแต่ละแบบมาพอสังเขป

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. จงอธิบายการยกเลิกคำสั่งและย้อนกลับการทำงานทำได้อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

**เกณฑ์การให้คะแนน**

ตอบคำถามถูกต้อง ครบถ้วน	ได้ 3 คะแนน
ตอบคำถามยังไม่สมบูรณ์ แต่ส่วนใหญ่ถูกต้อง	ได้ 2 คะแนน
ตอบคำถามส่วนใหญ่ไม่ถูกต้อง	ได้ 1 คะแนน
ตอบคำถามไม่มีส่วนถูกต้อง	ได้ 0 คะแนน



แบบทดสอบหลังเรียน

เรื่อง : ความรู้พื้นฐานในการใช้งาน โปรแกรม Adobe Photoshop

รายวิชาโปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น รหัสวิชา ง20245

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน



คำชี้แจง

1. แบบทดสอบเป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อคะแนนเต็ม 10 คะแนน ใช้เวลาในการทดสอบ 10 นาที
2. เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ

1. โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้ทำอะไร

- |                               |                                 |
|-------------------------------|---------------------------------|
| ก. ใช้สำหรับดูหนัง ฟังเพลง    | ข. ใช้สำหรับค้นหาเว็บไซต์ต่าง ๆ |
| ค. ใช้สำหรับทำภาพกราฟิกต่าง ๆ | ง. ใช้จัดทำเว็บไซต์ต่าง ๆ       |

2. Resolution คืออะไร

- |                      |                              |
|----------------------|------------------------------|
| ก. ความสูงของภาพ     | ข. ความยาวของภาพ             |
| ค. ความละเอียดของภาพ | ง. ความกว้างและความยาวของภาพ |

3. ความสำคัญงานกราฟิกคืออะไร

- |                                    |                            |
|------------------------------------|----------------------------|
| ก. เพื่อช่วยในการสร้างเว็บไซต์     | ข. เพื่อช่วยในการตกแต่งภาพ |
| ค. เพื่อช่วยให้คุณภาพงานดียิ่งขึ้น | ง. ถูกทุกข้อ               |

4. ข้อใดไม่ใช่โหมดสีในโปรแกรม Adobe Photoshop

- |              |               |
|--------------|---------------|
| ก. RGB Color | ข. CMYK Color |
| ค. JPG Color | ง. Lab Color  |

5. การปรับขนาดของภาพใช้เมนูใด

- ก. Image > Image Size
- ข. Image > Picture
- ค. Image > Size
- ง. Image > Rotate

6. ข้อใดไม่ใช่หน่วยของความกว้างและความสูงของภาพใน Photoshop

- ก. Km
- ข. Inch
- ค. Points
- ง. Pixel

7. ข้อใดคือไฟล์ของโปรแกรม Photoshop

- ก. .ACDC
- ข. .MPEG
- ค. .PSD
- ง. .AVI

8. การตั้งขนาดของภาพเป็นขนาด A4 ในโปรแกรม Adobe Photoshop ต้องเลือกในหมวดใด

- ก. Web
- ข. International Paper
- ค. Clipboard
- ง. Film & Video

9. การเลือกสีพื้นหลังเป็นแบบ Transparent หมายถึงอะไร

- ก. ให้พื้นหลังมีสีขาว
- ข. ให้พื้นหลังโปร่งใส
- ค. ให้พื้นหลังมีสีตามสี Foreground ที่เลือก
- ง. ให้พื้นหลังมีสีตามที่เลือก

10. นามสกุลที่นิยมใช้ในการบันทึกงานจากโปรแกรม Adobe Photoshop คืออะไร

- ก. Rpg , Rf
- ข. Jpg , Gif
- ค. Abc , Gif
- ง. Jpg , Rpg



กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน

ชื่อ-นามสกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

ข้อ	ตัวเลือก			
	1	2	3	4
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

**เกณฑ์การประเมิน**

ตอบถูก      ข้อละ 1 คะแนน

ตอบถูก/ไม่ตอบ      ข้อละ 0 คะแนน

**แปลผลการประเมิน**

ดี      ได้คะแนน 7-10 คะแนน

พอใช้      ได้คะแนน 5-6 คะแนน

ปรับปรุง      ได้คะแนน 0-4 คะแนน

คะแนน 7-10 คะแนน ถือว่า ผ่าน

คะแนน 0-6 คะแนน ถือว่า ไม่ผ่าน

**สรุปผลการประเมิน**

รวมคะแนน.....คะแนน

ผ่าน       ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

(นางสาววนิดา ยอดฉัตร)



บรรณานุกรม

เกียรติพงษ์ บุญจิตร. (2555). **คู่มือPHOTOSHOP CS6 Professional Guide ฉบับสมบูรณ์**. นนทบุรี : บริษัท ไอดีซีพีริเมียร์ จำกัด.

\_\_\_\_\_ . (2557). **Photoshop CC Professional Guide**.

กรุงเทพมหานคร : บริษัท ไอดีซีพีริเมียร์ จำกัด.

ทัตยาภรณ์ เกื้อนุ่น. (2557). **คู่มือ Adobe Photoshop CS6**. กรุงเทพมหานคร : โปรวิชั่น.

ฉันทวัฒน์ วงศ์รัตน์. (2556). **คู่มือการใช้งาน Photoshop CS6 (คู่มือคอมพิวเตอร์)**. กรุงเทพฯ : สวิสดี ไอที.

พีรพล อริยรัตนา. (2560). **Photoshop Advanced**. กรุงเทพฯ : พีรพล อริยรัตนา. ปิยะ นากสงค์. **ตกแต่งภาพกราฟิก Photoshop CS6+CC ฉบับสมบูรณ์**. นนทบุรี : รีไวว่า. 2559

อนัน วาโซะ. (2560). **Photoshop CC Basic Retouch ฉบับมือใหม่หัดแต่งภาพ**. กรุงเทพฯ : ไอดีซี พีริเมียร์.

**การติดตั้งโปรแกรม ADOBE PHOTOSHOP CS6**. (ออนไลน์). <http://www.schoolptk.ac.th/portfolio/install.html>. (สืบค้นเมื่อ 3 พฤษภาคม 2559)

**การใช้งานของ Adobe Photoshop**. (ออนไลน์). <https://noteswband.wordpress.com>. (สืบค้นเมื่อ 3 พฤษภาคม 2559)

**ส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม Photoshop CS6**. (ออนไลน์). <https://sites.google.com/site/computeronlineinth>. (สืบค้นเมื่อ 3 พฤษภาคม 2559)



เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

เรื่อง : รู้จักและใช้งาน Photoshop CS6

รายวิชาโปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น รหัสวิชา ง20245

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน

ข้อที่	คำตอบ
1.	ค
2.	ง
3.	ค
4.	ก
5.	ข
6.	ค
7.	ค
8.	ง
9.	ข
10.	ข





## เฉลยแบบฝึกหัดที่ 1.1

### เรื่อง : รู้จักและใช้งาน Photoshop CS6

รายวิชาโปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น รหัสวิชา ง20245  
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

คำชี้แจง : ให้ผู้เรียนตอบคำถามต่อไปนี้ ให้ได้ใจความที่สมบูรณ์ถูกต้อง (10 คะแนน)

#### 1. เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop CS ควรมีคุณสมบัติอย่างไร

สำหรับสเปคคอมพิวเตอร์ที่สามารถติดตั้งและใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีดังนี้

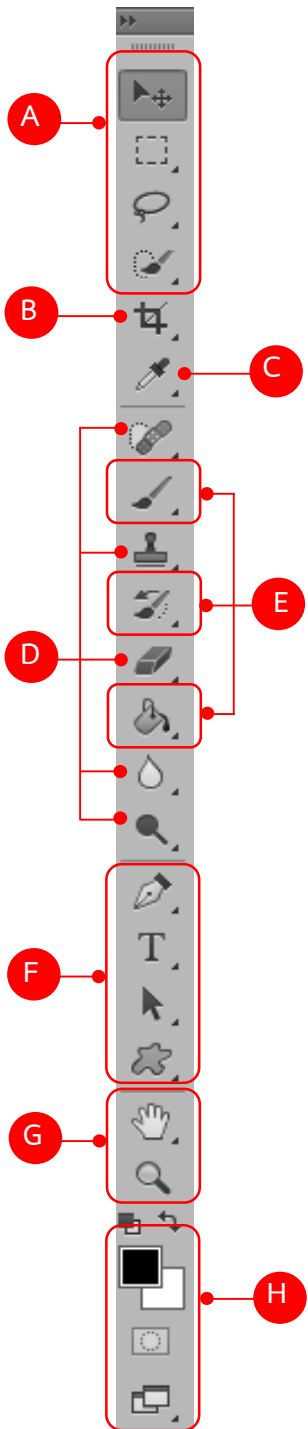
- ซีพียู ➤ (CPU) Intel Pentium 4, AMD Athlon 64 Processor ขึ้นไป
- ระบบปฏิบัติการ ➤ Windows XP Service Pack 3 เป็นอย่างต่ำ
- ฮาร์ดดิสก์ ➤ 2 GB. ในการติดตั้งและควรมีพื้นที่ว่างเพื่อเป็นหน่วยความจำสำรอง
- หน่วยความจำ (RAM) ➤ อย่างต่ำ 1 GB. (แนะนำที่ 2 GB)
- จอภาพ ➤ ความละเอียดขั้นต่ำ 1,024x768 pixels (แนะนำให้ใช้ที่ 1,280x800)
- การ์ดจอ ➤ รองรับ OpenGL 2.0 และมีหน่วยความจำอย่างน้อย 256 MB.

#### 2. จงอธิบายหน้าที่ของหมายเลข ต่อไปนี้



- 1.1 หมายเลข 1 คือ เมนูบาร์ (Menu bar)
- 1.2 หมายเลข 2 คือ ออปชันบาร์ (Option bar)
- 1.3 หมายเลข 3 คือ กล่องเครื่องมือ (Toolbox)
- 1.4 หมายเลข 4 คือ พื้นที่การทำงาน (Canvas)
- 1.5 หมายเลข 5 คือ พาเนลต่างๆ (Panel)

### 3. จงอธิบายเครื่องมือในวงกลมสีแดง เป็นกลุ่มเครื่องมือที่เอาไว้ทำอะไรได้บ้าง



A : กลุ่มเครื่องมือสำหรับการเลือกเพื่อย้ายวัตถุ หรือรูปภาพไปยังตำแหน่งที่ต้องการรวมถึงสร้าง Selection เพื่อเลือกทำงานกับบางส่วนของภาพ เช่น การระบายสี หรือลบส่วนที่ไม่ต้องการออกไป

B : กลุ่มเครื่องมือสำหรับการตัดภาพเพื่อเลือกเฉพาะส่วน หรือหันภาพเพื่อใช้บนเว็บไซต์

C : กลุ่มเครื่องมือสำหรับวัดค่า เช่น เก็บค่าสีเพื่อใช้เปรียบเทียบ วัดระยะ การตรวจนับ

D : กลุ่มเครื่องมือสำหรับการรีทัชภาพ โดยแบ่งเป็นกลุ่มเครื่องมือย่อยได้แก่ กลุ่มการแก้ไขพื้นผิว กลุ่มสำหรับการตัดฉากหลัง กลุ่มสำหรับปรับความคมชัด และกลุ่มสำหรับปรับแต่งสีเฉพาะจุด

E : กลุ่มเครื่องมือสำหรับการระบายสีและการลงสีด้วยวิธีต่างๆ โดยมีกลุ่มย่อยแบ่งตามการใช้งาน เช่น การระบายสี วาดเส้น แปลงภาพเป็นภาพวาดระบายสี หรือการลงสีแบบไล่โทน

F : กลุ่มเครื่องมือสำหรับสร้างรูปทรงเวกเตอร์ ผู้ใช้สามารถบิดหรือตัดรูปทรงได้โดย ไม่สูญเสียรายละเอียด เช่น การวาดภาพในกลุ่มเครื่องมือ Pen Tool, การสร้างตัวอักษร หรือการวาดรูปทรงในกลุ่ม Shape Tool

G : กลุ่มเครื่องมือสำหรับจัดการกับมุมมองของภาพ

H : กลุ่มเครื่องมือสำหรับจัดการกับโหมดของหน้าจอ

## เฉลยแบบฝึกหัดที่ 1.2

### เรื่อง : การทำงานกับไฟล์ภาพเบื้องต้น

รายวิชาโปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น รหัสวิชา ง20245

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

คำชี้แจง : ให้ผู้เรียนตอบคำถามต่อไปนี้ ให้ได้ใจความที่สมบูรณ์ถูกต้อง (10 คะแนน)

#### 1. ภาพบิตแมพ (Bitmap) และภาพเวกเตอร์ (Vector) ความแตกต่างกันอย่างไร

**ภาพบิตแมพ (Bitmap)** หรือภาพแบบราสเตอร์ (Raster) คือภาพที่เกิดจากจุดสีที่เรียกว่า Pixel ซึ่งประกอบกันเป็นรูปร่างบนพื้นที่ ที่มีลักษณะเป็นเส้นตาราง (กริด) แต่ละพิกเซลจะมีค่าของตำแหน่ง และค่าสีของตัวเอง ภาพหนึ่งภาพ จะประกอบด้วยพิกเซลหลายๆ พิกเซลผสม ด้วยเหตุที่ภาพแบบ Bitmap เป็นภาพที่ขึ้นอยู่กับความละเอียดหรือความคมชัด (Resolution) ซึ่งก็คือ จำนวนพิกเซลที่แน่นอนในการแสดงภาพ ดังนั้นเมื่อมีการขยายภาพ จะเกิดปัญหาคือ เห็นเป็นกรอบสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ หลาย ๆ จุดประกอบกัน เพราะกริดของภาพมีขนาดที่แน่นอนนั่นเอง

**ส่วนภาพเวกเตอร์ (Vector)** เป็นภาพที่มีลักษณะของการสร้างจากคอมพิวเตอร์ที่มีการสร้างให้แต่ละส่วนของภาพเป็นอิสระต่อกัน โดยแยกชิ้นส่วนของภาพทั้งหมดออกเป็นเส้นตรง รูปทรง หรือ ส่วนโค้ง โดยอ้างอิงตามความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์หรืออาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์ โดยมีสีและตำแหน่งของสีที่แน่นอน ฉะนั้นไม่ว่าจะมีการย่อขยายขนาดของภาพ ก็จะไม่เสียรูปทรง และความละเอียดของภาพจะไม่ลดลง จึงทำให้ภาพยังคงชัดเจนเหมือนเดิม แม้ขนาดของภาพจะมีขนาดใหญ่ขึ้นหรือเล็กลงก็ตาม

#### 2. ชนิดของไฟล์ภาพที่ใช้ใน Photoshop CS6 ให้ยกตัวอย่างมา 3 ลักษณะพร้อมบอกว่าจะนำไปใช้คืองานแบบใด

JPG, JPEG (Joint Photographic Expert Group) เป็นรูปแบบที่นิยมใช้มากที่สุด เหมาะกับภาพที่มีต้องใช้เฉดสีละเอียดสูง เพราะสามารถแสดงเฉดสีได้ถึง 16.7 ล้านสี (24 บิต)

GIF (Graphic Interchange Format) เป็นสกุลไฟล์ที่เหมาะสมกับภาพที่ไม่มีเฉดสีซับซ้อน เช่น ภาพตัวการ์ตูน, ตัวอักษร, ภาพลายเส้นต่าง ๆ จุดเด่นของภาพชนิดนี้คือ เมื่อนำมาใช้กับภาพที่มีเฉดสีซับซ้อนน้อย จะมีขนาดไฟล์เล็ก โหลดแสดงผลได้รวดเร็ว

PNG (Portable Network Graphic) เป็นสกุลไฟล์ที่พัฒนามาจากสกุลไฟล์ Gif โดยมีจุดเด่นที่มีเฉดสีมาก และความคมชัดสูงกว่าแบบ Jpg (แต่ก็มีขนาดไฟล์ใหญ่ขึ้นมากด้วยเช่นกัน)

TIF, TIFF (Tagged Image File Format) เป็นสกุลไฟล์ภาพที่นิยมนำมาใช้งานด้านสื่อสิ่งพิมพ์ โดยมักถูกเรียกใช้งาน ในโปรแกรมจัดหน้าหนังสือ PageMaker และ InDesign เพราะภาพมีความคมชัด

Raw File คือไฟล์ข้อมูลดิบที่กล้องถ่ายภาพดิจิทัลเก็บบันทึกไว้ มีขนาดไฟล์ใหญ่มาก และมีเฉดสีมากกว่าสกุลภาพแบบอื่นๆ

PSD เป็นไฟล์ที่มีโครงสร้างแบบเลเยอร์ และมักจะประกอบด้วยภาพโปร่งใส เมื่อนำเลเยอร์ภาพต่างๆ มาซ้อนกันก็จะได้ภาพที่ละหลายองค์ประกอบบนภาพหนึ่งๆ ซึ่งไฟล์ประเภทนี้จะไม่บีบอัดขนาดไฟล์ทำให้ไฟล์มีขนาดค่อนข้างใหญ่ และสามารถนำกลับมาแก้ไขภายหลังได้

### 3. จงอธิบายการเปิดไฟล์ภาพใช้งานแต่ละแบบมาพอสังเขป

1. เปิดไฟล์ภาพที่มีอยู่แล้ว สำหรับวิธีการเปิดไฟล์ภาพที่มีอยู่แล้วขึ้นมาใช้งาน ทำได้ดังนี้ คลิกเมนู File > Open > คลิกเลือกไฟล์ในที่จัดเก็บ >คลิกปุ่ม Open
2. เปิดไฟล์ภาพ ที่เคยใช้งานอีกครั้ง สามารถทำได้ง่าย ๆ โดยคลิกที่เมนู File > Open Recent >เลือกชื่อไฟล์ที่ต้องการ
3. เปิดไฟล์ภาพด้วยการลากแล้วปล่อย เราสามารถเปิดไฟล์ภาพได้อย่างรวดเร็ว ดังนี้ เปิดหน้าต่างไดเรกทอรีที่จัดเก็บ > คลิกเลือกไฟล์ภาพ > แดรกเมาส์มาปล่อยในพื้นที่ทำงาน

### 4. จงอธิบายการบันทึกไฟล์ภาพแต่ละแบบมาพอสังเขป

1. บันทึกเพื่อนำกลับมาแก้ไขภายหลัง ไฟล์รูปแบบแรกที่ต้องบันทึก คือ ไฟล์รูปแบบ PSD ซึ่งเป็นการบันทึกไฟล์ต้นฉบับ คลิกเมนู File > Save > เลือกตำแหน่งที่จัดเก็บภาพ > ตั้งชื่อไฟล์ > คลิกเลือกรูปแบบไฟล์แบบ PSD > คลิกปุ่ม Save
2. บันทึกไฟล์รูปแบบอื่นๆ จากไฟล์ PSD นอกจากการบันทึกไฟล์แบบ PSD แล้ว ยังสามารถบันทึกไฟล์ในรูปแบบอื่น เช่น JPG, GIF, TIFF, และอื่นๆได้ คลิกเมนู File > Save > ตั้งชื่อไฟล์ > เลือกรูปแบบไฟล์ที่จะบันทึก > คลิกปุ่ม Save
3. บันทึกไฟล์งานอัตโนมัติด้วย Auto Save วิธีกำหนดเวลาบันทึกเองสามารถทำได้โดยกดแป้น Ctrl+K

## 5. จงอธิบายการยกเลิกคำสั่งและย้อนกลับการทำงานทำได้อย่างไรบ้าง

1. Undo เป็นคำสั่งย้อนกลับการทำงานเพียงขั้นตอนเดียวเท่านั้น สามารถเรียกใช้ได้โดยคลิกเมนู Edit > Undo (ชื่อคำสั่ง) แต่หากย้อนกลับการทำงานมากกว่าขั้นตอนเดียวให้กดแป้น Ctrl+Alt+Z ซึ่งสามารถยกเลิกได้ 20 ขั้นตอน

2. Redo เป็นคำสั่งย้อนกลับการทำงาน หลังจากใช้คำสั่ง Undo แล้วหากต้องการทำซ้ำขั้นตอนดังกล่าว สามารถทำได้โดยคลิกเมนู Edit > Redo

3. Revert เป็นคำสั่งสำหรับย้อนกลับการทำงานไปยังจุดที่บันทึกไฟล์ครั้งสุดท้าย สามารถเรียกใช้งานได้โดยคลิกเมนู File > Revert

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

เรื่อง : รู้จักและใช้งาน Photoshop CS6

รายวิชาโปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น รหัสวิชา ง20245

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน

ข้อที่	คำตอบ
1.	ค
2.	ค
3.	ง
4.	ค
5.	ก
6.	ง
7.	ค
8.	ข
9.	ข
10.	ข

