

ชุดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

รายวิชาคอมพิวเตอร์ 3 รหัสวิชา ว22282

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เล่มที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6

นางสุจิตรา อนันตมณี

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนสภาราชวิทยาลัย อำเภอปรางค์บัย จังหวัดนครราชสีมา

สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย

คำชี้แจงเกี่ยวกับชุดการเรียนรู้



1. เอกสารฉบับนี้เป็นชุดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 รายวิชาคอมพิวเตอร์ 3 รหัสวิชา ว22282 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2. ชุดการเรียนรู้ เล่มนี้ประกอบด้วย

- คำชี้แจงเกี่ยวกับชุดการเรียนรู้
- คำแนะนำสำหรับครู
- คำแนะนำสำหรับนักเรียน
- แผนผังแสดงขั้นตอนการศึกษาชุดการเรียนรู้
- สารระสำคัญ
- ผลการเรียนรู้
- จุดประสงค์การเรียนรู้
- แบบทดสอบก่อนเรียน
- กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน
- บัตรเนื้อหา
- บัตรกิจกรรม
- แบบทดสอบหลังเรียน
- กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน
- เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน
- เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน
- บัตรเฉลยกิจกรรม

3. ชุดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 รายวิชาคอมพิวเตอร์ 3 รหัสวิชา ว22282 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เล่มนี้ใช้เวลาในการเรียน 2 ชั่วโมง



คำแนะนำสำหรับครู



1. ครูควรจัดเตรียมชุดการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วย บัตรคำสั่ง บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม และบัตรเฉลยกิจกรรม ตลอดจนอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้ครบถ้วน
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้เดิมของนักเรียน
3. แจกชุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ
4. แจกชุดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ศึกษาและแนะนำวิธีใช้ชุดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนจะได้ปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง
5. ดำเนินการสอนตามกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้
6. หากมีนักเรียนบางคนเรียนไม่ทันครูควรให้คำแนะนำ หรือมอบหมายงาน หรือเอกสารให้ศึกษาเพิ่มเติมในเวลาว่าง
7. หลังจากนักเรียนศึกษาชุดการเรียนรู้เสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูและนักเรียนควรช่วยกันสรุป และให้นักเรียนทำบัตรกิจกรรม และทำแบบทดสอบหลังเรียน
8. ครูเฉลยบัตรแบบฝึกหัด แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และบันทึกคะแนนของนักเรียนแต่ละคนไว้เพื่อประเมินการพัฒนาและความก้าวหน้า หากมีผู้เรียนไม่ผ่านเกณฑ์ ครูควรจัดสอนซ่อมเสริม
9. การจัดชั้นเรียนจะจัดให้นักเรียนนั่งเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มก็ได้



คำแนะนำสำหรับนักเรียน



1. อ่านคำชี้แจงและคำแนะนำสำหรับนักเรียนให้เข้าใจก่อนจะลงมือศึกษาชุดการเรียนรู้
2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ โดยใช้เวลา 15 นาที เพื่อประเมินความรู้เดิมของนักเรียน
3. ศึกษาชุดการเรียนรู้จากบัตรเนื้อหาที่ครูจัดเตรียมไว้ด้วยความตั้งใจ โดยปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในบัตรคำสั่ง
4. เมื่อนักเรียนศึกษาบัตรเนื้อหาให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ หากเกิดข้อคำถาม ควรจดบันทึกไว้แล้วสอบถามครูภายหลัง และฝึกปฏิบัติกิจกรรมตามที่กำหนดให้โดยไม่ข้ามขั้นตอน
5. หากผู้เรียนยังไม่เข้าใจในบัตรเนื้อหา ให้กลับไปศึกษาใหม่อีกครั้ง เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น
6. ทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ เพื่อเปรียบเทียบความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียน
7. ในการทำบัตรกิจกรรมและแบบทดสอบต่าง ๆ ทำด้วยความตั้งใจและมีความซื่อสัตย์ต่อตนเองให้มากที่สุด โดยไม่ดูเฉลยก่อนทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ
8. นักเรียนจะทำเสร็จช้าหรือเร็ว ขึ้นอยู่กับความสามารถและทักษะของนักเรียนเอง ไม่จำเป็นต้องทำเสร็จพร้อมกัน



สาระสำคัญ

ส่วนประกอบสำคัญที่เราต่างได้พบเห็นอยู่ในรูปแบบของแผ่นโฆษณา งานฟรีเซนต์ชั่น กล่องสินค้า และเว็บไซต์ต่าง ๆ ทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจในสิ่งที่นำเสนอ พร้อมทั้งกับเข้าชม และใช้บริการเหล่านั้น และที่ใกล้ตัวมากขึ้น คือ การตกแต่งภาพแต่ง ที่เราสามารถตกแต่ง ในโอกาส และบรรยากาศต่าง ๆ ให้ออกมาอย่างน่าสนใจ ดังนั้นเนื้อหาในบทแรกนี้จะเริ่มต้น นำเสนอให้รู้จักกับภาพกราฟิก การทำงานกับกราฟิกบนคอมพิวเตอร์ และความสามารถในการสร้างงานกราฟิกของโปรแกรมยอดนิยมอย่าง Adobe Photoshop

ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนบอกความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิกได้
2. นักเรียนอธิบายการเกิดภาพในคอมพิวเตอร์กราฟิกได้
3. นักเรียนอธิบายการประมวลผลภาพในคอมพิวเตอร์กราฟิกได้
4. นักเรียนอธิบายความสามารถโดยรวมของ Adobe Photoshop CS6
5. นักเรียนอธิบายส่วนต่าง ๆ บนหน้าจอโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 และเรียกใช้งานได้
6. นักเรียนนำเข้าไฟล์จากกล้องดิจิตอลและสแกนเนอร์ได้
7. นักเรียนสร้างไฟล์ใหม่และบันทึกไฟล์ใหม่เบื้องต้นได้



จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนสามารถอธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ได้
2. นักเรียนรู้จักเครื่องมือของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ได้
3. นักเรียนรู้จักหน้าที่และใช้งานพาเลต แถบสถานะ และพื้นที่ใช้งานของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ได้
4. นักเรียนสามารถบอกวิธีการเปิดใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 และสามารถเปิดใช้งานโปรแกรมได้

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

1. นักเรียนสามารถเปิดการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 และสามารถเปิดใช้งานโปรแกรมได้
2. นักเรียนสามารถสร้างไฟล์งานใหม่ได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกไฟล์ภาพในรูปแบบ JPEG ได้

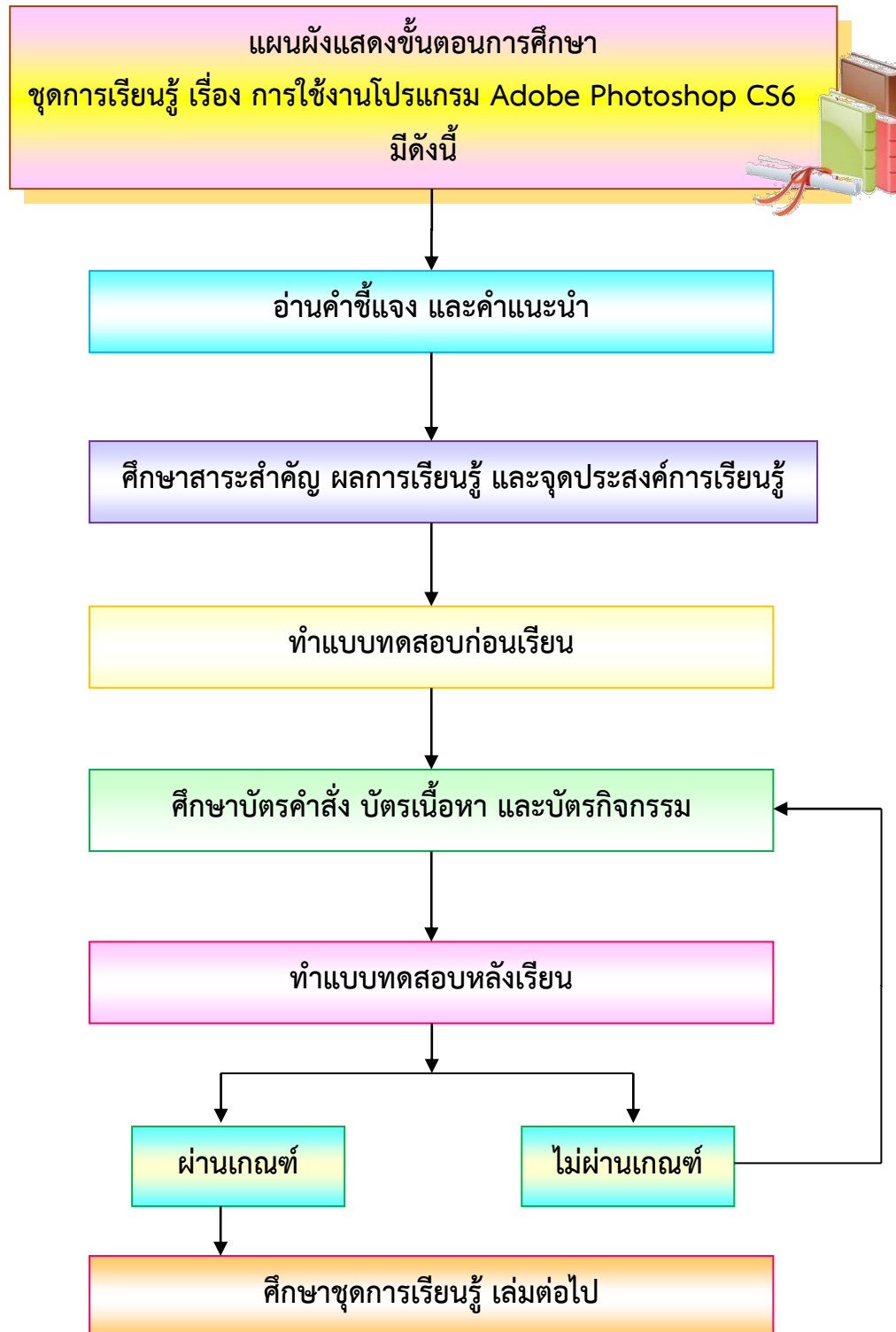
ด้านคุณลักษณะ (A)

1. นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
2. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน
3. นักเรียนมีความขยันและซื่อสัตย์
4. นักเรียนมีระเบียบวินัย ทำงานอย่างเป็นระบบ รอบคอบ

ด้านคุณลักษณะ (A)

1. นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสาร
2. นักเรียนมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี





บัตรคำสั่ง



ให้นักเรียนปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. เลขานุการแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาจับคู่การเรียนรู้ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 รายวิชาคอมพิวเตอร์ 3 รหัสวิชา ว22282 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เล่มที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6 จากครู
2. ให้นักเรียนแต่ละคนศึกษาสาระสำคัญ ผลการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ บัตรคำสั่ง และทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ
3. ให้นักเรียนศึกษาบัตรเนื้อหา ทำบัตรกิจกรรม ตรวจผลงานที่บัตรเฉลยกิจกรรม
4. ถ้าไม่เข้าใจให้ศึกษาจากบัตรเนื้อหาอีกครั้งหนึ่ง
5. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ



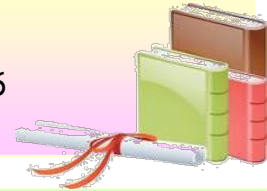
แบบทดสอบก่อนเรียน

เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

รายวิชาคอมพิวเตอร์ 3 รหัสวิชา ว22282

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เล่มที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6



คำชี้แจง แบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมาย ☒ ลงในกระดาษคำตอบ (10 คะแนน)

1. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เป็นโปรแกรมประเภทใด
 - ก. โปรแกรมฐานข้อมูล
 - ข. โปรแกรมแก้ไขรูปภาพ
 - ค. โปรแกรมนำเสนอภาพ
 - ง. โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. ข้อใดวิธีเปิดใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6
 - ก. Start -> Run -> Adobe Photoshop CS6
 - ข. Start -> Setting -> Adobe Photoshop CS6
 - ค. Start -> All Programs -> Adobe Photoshop CS6
 - ง. Start -> Control panel -> Adobe Photoshop CS6
3. ความสำคัญของงานกราฟิกคืออะไร
 - ก. เพื่อช่วยในการสร้างเว็บไซต์
 - ข. เพื่อช่วยในการตกแต่งภาพ
 - ค. เพื่อช่วยให้คุณภาพของงานดีขึ้น
 - ง. ถูกทุกข้อ
4. ข้อใดคือไฟล์ของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
 - ก. PDS
 - ข. AVI
 - ค. ACDC
 - ง. MPEG

5. เมนูคำสั่งใดใช้สำหรับการจัดการกับไฟล์ภาพในลักษณะต่าง ๆ
 - ก. File
 - ข. Edit
 - ค. Image
 - ง. Layer

6. Title Bar คืออะไรในหน้าต่างของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
 - ก. กล่องเครื่องมือ
 - ข. แถบชื่อโปรแกรม
 - ค. พื้นที่การทำงาน
 - ง. คุณสมบัติของเครื่องมือ

7. พาเลต (Palette) มีหน้าที่ทำอะไร
 - ก. เป็นส่วนที่แสดงคุณสมบัติเกี่ยวกับภาพ
 - ข. เป็นส่วนที่แสดงชื่อไฟล์ภาพที่เปิดใช้งานอยู่
 - ค. ใช้สำหรับการจัดการกับภาพ โดยแยกออกเป็นหมวดหมู่
 - ง. เป็นส่วนที่ใช้ในการสร้างงานกราฟิก โดยการเปิดไฟล์ภาพเพื่อแก้ไขบนพื้นที่ใช้งาน

8. ถ้านักเรียนต้องการบันทึกไฟล์รูปที่สามารถนำกลับมาแก้ไขได้อีกต้องบันทึกด้วยวิธีการใด
 - ก. File >> Save as >> เลือก File Format GIF
 - ข. File >> Save as >> เลือก File Format PSD
 - ค. File >> Save as >> เลือก File Format PDF
 - ง. File >> Save as >> เลือก File Format JPEG

9. การปรับเปลี่ยนขนาดของไฟล์รูปภาพโดยสัดส่วนภาพคงเดิมทำได้ โดยวิธีใด
 - ก. Edit --> Resize
 - ข. Image --> Image Size
 - ค. Image --> Canvas Size
 - ง. Layer --> Flatten Image

10. ข้อใดต่อไปนี้ประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ
 - ก. Tool box
 - ข. Menu Bar
 - ค. Option Bar
 - ง. Application Bar

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน
เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
รายวิชาคอมพิวเตอร์ 3 รหัสวิชา ว22282 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
เล่มที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6

ชื่อ - นามสกุลชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/... เลขที่

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

คะแนนเต็ม	10
คะแนนได้	

ผลการประเมิน

- ☐ ดีมาก
☐ ดี
☐ ปานกลาง
☐ ปรับปรุง


(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(นางสุจิตรา อนันตมณี)

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนระหว่าง 9 - 10	อยู่ในเกณฑ์	ดีมาก
คะแนนระหว่าง 7 - 8	อยู่ในเกณฑ์	ดี
คะแนนระหว่าง 5 - 6	อยู่ในเกณฑ์	ปานกลาง
คะแนนระหว่าง 0 - 4	อยู่ในเกณฑ์	ปรับปรุง



บัตรเนื้อหา



เริ่มต้นกับ Photoshop CS6

หลักการทำงานง่าย ๆ ของ Photoshop คือ การสร้างภาพโดยเริ่มต้นจากหน้ากระดาษเปล่า ๆ เหมือนกับจิตรกรที่เขียนภาพลงบนผืนผ้าใบ การหยิบภาพถ่ายขึ้นมา ปรับแต่งให้ดูดี สมบูรณ์ หรือแหวกแนวในรูปแบบที่ต้องการ ซึ่งขั้นตอนทั้งหมดจะทำงานอยู่บนหน้าจอของเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งแบ่งออกได้หลายด้าน

งานตกแต่งภาพถ่าย เป็นการตกแต่งรูปถ่ายเก่า ๆ ให้คมชัดเหมือนใหม่หรือทำการแก้ไขความสว่างของรูปถ่ายให้ภาพมีสีสันสดใสสมจริง ปรับแต่งภาพถ่ายให้เป็นภาพวาด นอกจากนั้นยังสามารถตัดต่อภาพ สร้างภาพล้อเลียน เช่น เอาใบหน้าของคนหนึ่งไปวางบนตัวคนอื่นคนหนึ่ง นำภาพบุคคลไปวางไว้บนฉากหลังฉากอื่น เป็นต้น

งานสิ่งพิมพ์ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ นิตยสาร โฆษณา เรียกได้ว่าเกือบทุกงานที่ต้องใช้รูป สามารถใช้ Photoshop รังสรรค์ภาพให้เป็นไปตามไอเดียที่เราวางแผนไว้ได้งานเว็บไซต์ บนอินเทอร์เน็ต ใช้สร้างภาพเพื่อตกแต่งเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็นแบ็คกราวด์ ปุ่มตอบโต้ แถบหัวเรื่อง ตลอดจนภาพประกอบต่าง ๆ นอกจากนั้นยังสามารถออกแบบหน้าเว็บด้วย Photoshop ได้

งานออกแบบทางกราฟิก ใช้ Photoshop ช่วยในการสร้างภาพสามมิติ การออกแบบปกหนังสือและผลิตภัณฑ์ การออกแบบการ์ดอวยพร เป็นต้น

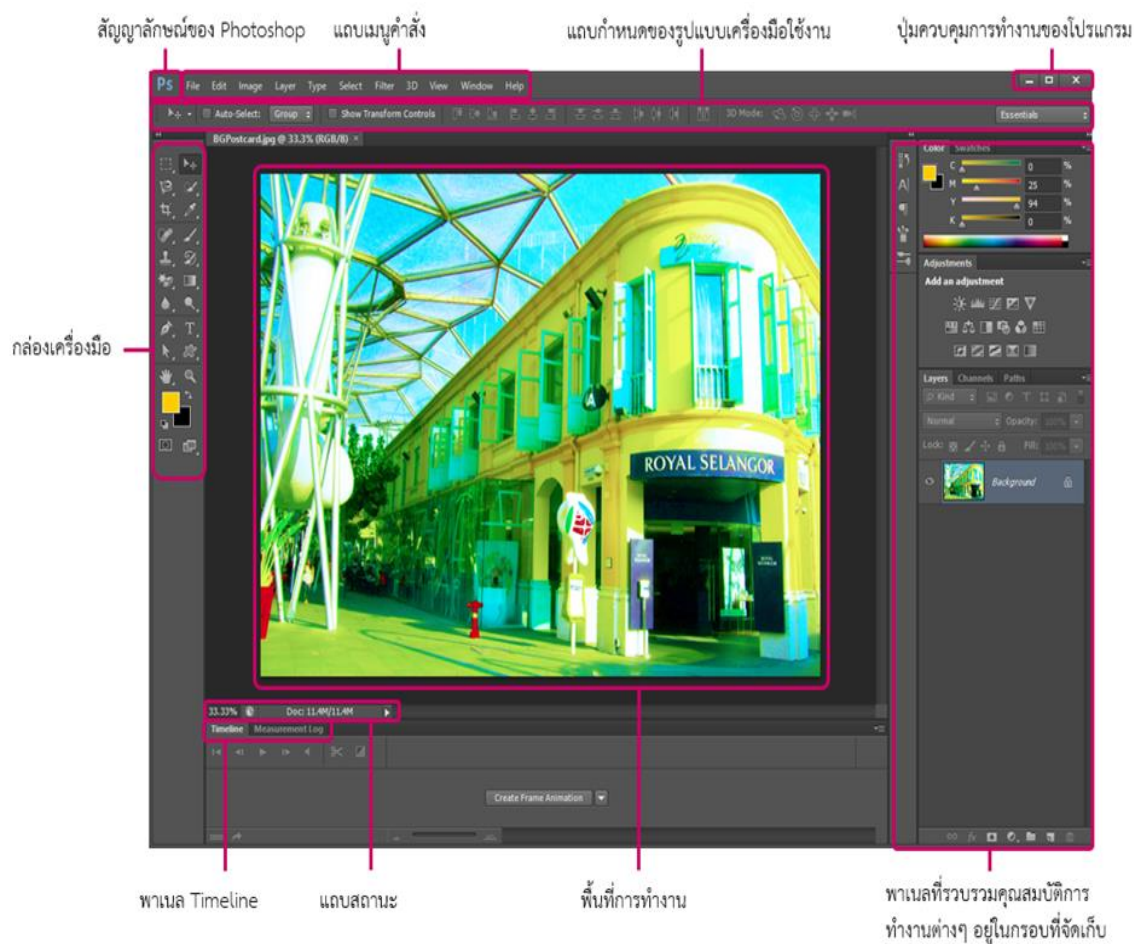


Adobe
Photoshop

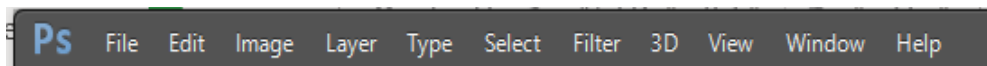


หน้าจอของโปรแกรม Photoshop

เมื่อเราเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม หน้าจอแรกที่พบจะประกอบด้วยส่วนประกอบต่าง ๆ ซึ่งมีหน้าที่การใช้งานที่แตกต่างกันออกไป เราจึงต้องทำความเข้าใจกับส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าจอปรากฏคร่าว ๆ ดังต่อไปนี้ คือ

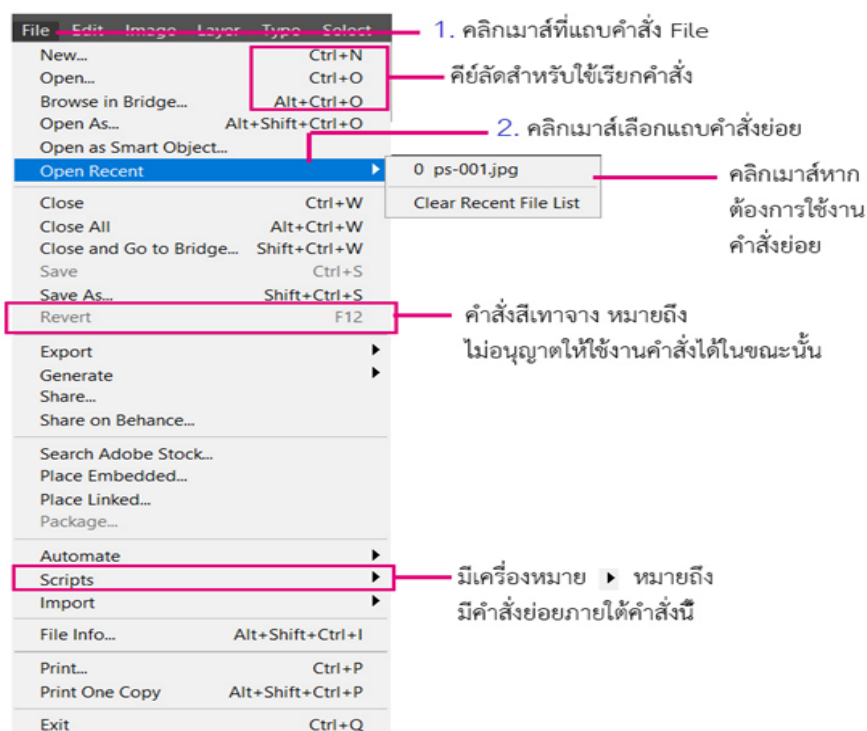


แถบเมนูคำสั่ง



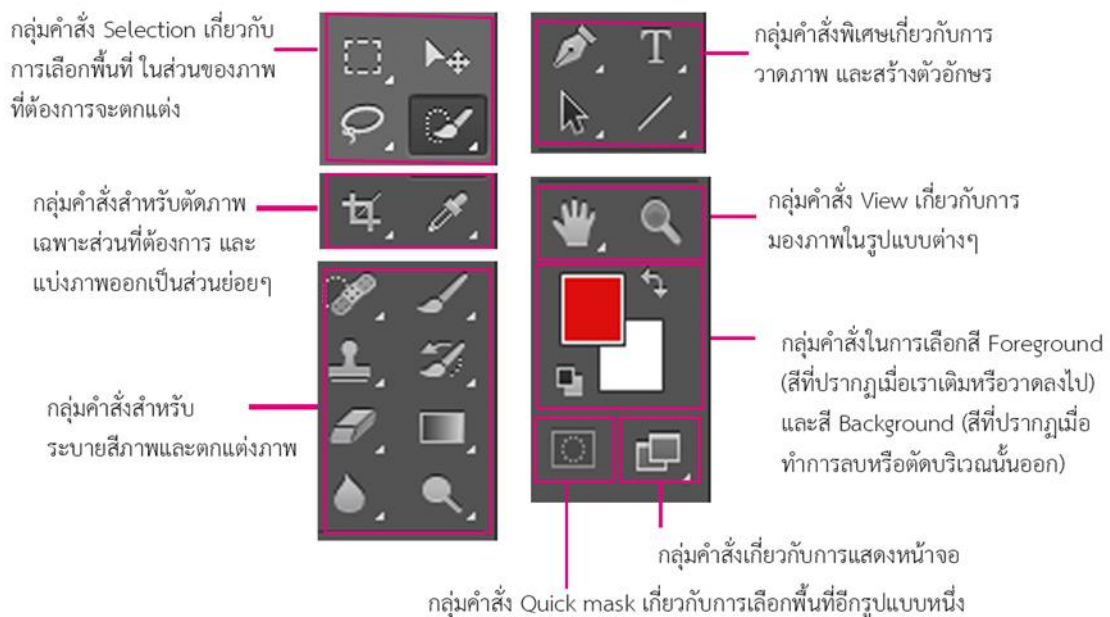
คำสั่งใน แถบเมนู (Menu Bar) มีทั้งหมด 11 คำสั่ง ดังต่อไปนี้คือ

File	ทำงานเกี่ยวกับไฟล์ภาพ เช่น การเปิดไฟล์ (Open) และปิดไฟล์ (Close)
Edit	ปรับแต่งภาพในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเติมสี (Fill) รวมไปถึงการกำหนดคุณสมบัติที่มีผลต่อการปรับแต่งภาพ เช่น กำหนดลักษณะพู่กัน (Define Brush...)
Image	การปรับแต่งที่มีผลต่อภาพทั้งภาพ เช่น การปรับขนาดภาพ การปรับโหมดสี
Layer	ปรับแต่งภาพในแต่ละเลเยอร์และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเลเยอร์
Type	จัดการกับรูปแบบตัวอักษร และการจัดวางข้อความต่าง ๆ
Select	จัดการกับพื้นที่ภาพที่เลือกไว้ มักใช้ร่วมกับกล่องเครื่องมือ
Filter	ปรับแต่งภาพอัตโนมัติด้วยคำสั่งสำเร็จรูป เช่น การสร้างภาพสีน้ำ
3D	ตกแต่งภาพกราฟิก 3 มิติ
View	กำหนดมุมมองการแสดงผลภาพในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การซูมดูภาพใกล้ๆ
Window	จัดการหน้าต่างแต่ละหน้าต่างที่ปรากฏบนหน้าจอของโปรแกรม เพื่อช่วยให้ทำงานได้สะดวกขึ้น
Help	รวบรวมวิธีการใช้งานและคำแนะนำเกี่ยวกับโปรแกรม Photoshop CS6



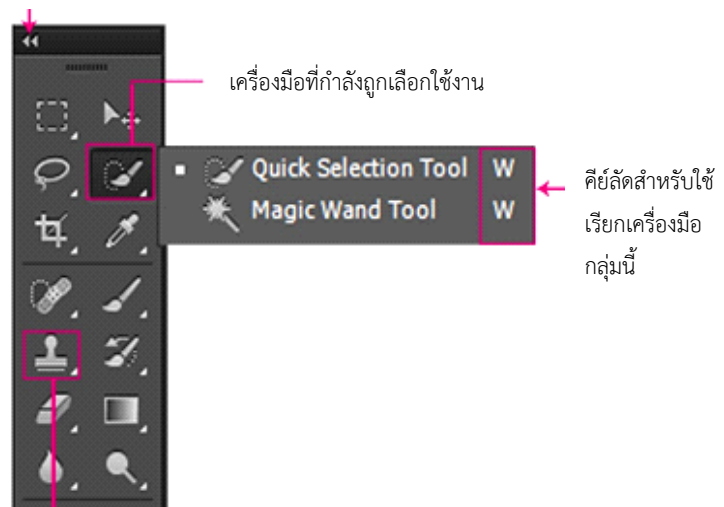
กล่องเครื่องมือ

กล่องเครื่องมือ (Toolbox) เป็นส่วนที่เก็บรวบรวมเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง การปรับแต่งและการแก้ไขภาพ มีไอคอนให้สามารถเรียกใช้งานได้ง่ายและรวดเร็ว โดยเมื่อเปิด โปรแกรมขึ้นมา ส่วนของกล่องเครื่องมือจะเป็นไอคอนหนึ่งแถวที่ถูกจัดเก็บอยู่ในกรอบจัดเก็บ (Dock) ทางซ้ายมือ เราสามารถคลิกเมาส์แล้วลากไปวางในตำแหน่งใดก็ได้บนหน้าจอ โดยจะ แบ่งได้ดังต่อไปนี้



เมื่อเราเปิดโปรแกรมขึ้นมา ใช้งาน ไอคอนในกล่อง เครื่องมือจะแสดงเป็นแถว เดียวตามแนวตั้งของหน้าจอ เราสามารถเปลี่ยนรูปแบบ ไอคอนในกล่องเครื่องมือ ให้แสดงเป็นสองแถวเหมือน เวอร์ชันก่อนได้จากปุ่มลูกศร และหากต้องการเปลี่ยน ไอคอนกลับเป็นหนึ่งแถว เหมือนเดิมให้คลิกที่ปุ่มลูกศร อีกครั้ง

คลิกเมาส์ที่ปุ่มลูกศรเพื่อแสดงไอคอนเครื่องมือเป็นแบบแถวเดียวหรือ 2 เมตร

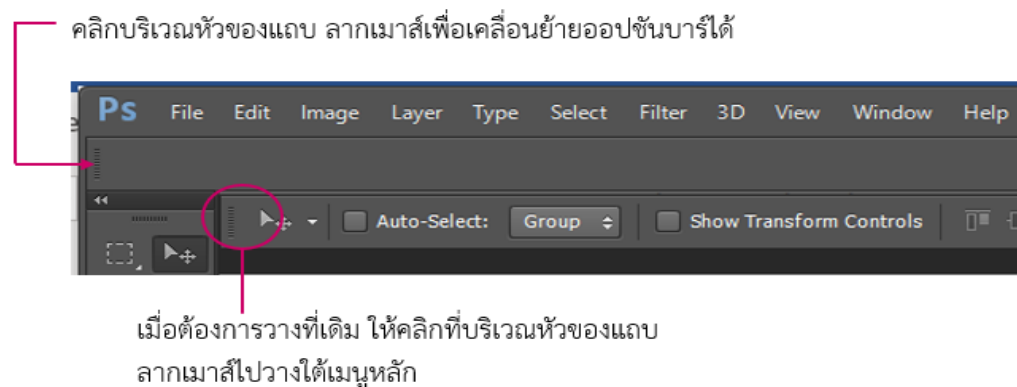
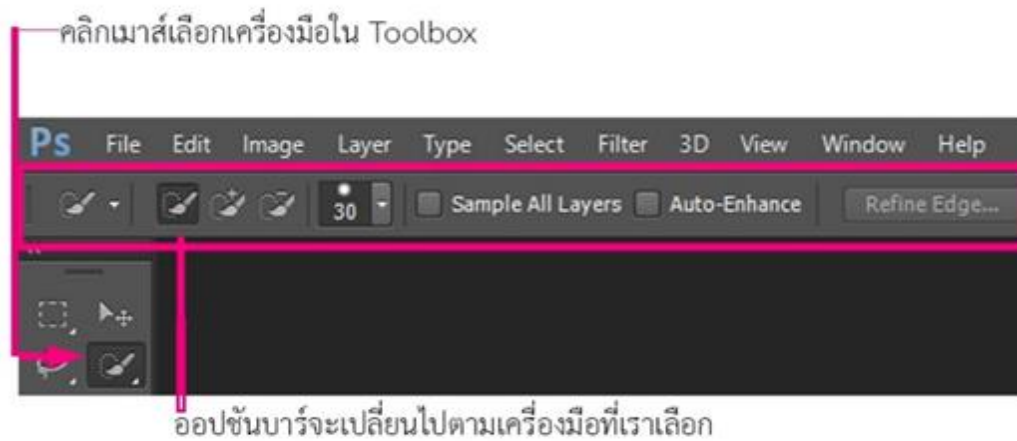


ไอคอนที่มีรูป แสดงว่ามีเครื่องมืออื่น ๆ ซ่อนอยู่คลิกเมาส์ค้างไว้บนไอคอนนั้น ๆ (หรือคลิกปุ่มเมาส์ขวา)

แถบกำหนดรูปแบบของเครื่องมือ

แถบกำหนดรูปแบบของเครื่องมือ (Option bar) คือ แถบตัวเลือกสำหรับกำหนดค่าการทำงานของเครื่องมือในกล่องเครื่องมือที่เรากำลังใช้งานอยู่ โดยเมื่อเราคลิกเมาส์ที่เครื่องมือใน Toolbox ที่แถบนี้ก็จะแสดงตัวเลือกให้เรียกใช้งาน เพื่อช่วยให้การทำงานสะดวกยิ่งขึ้น

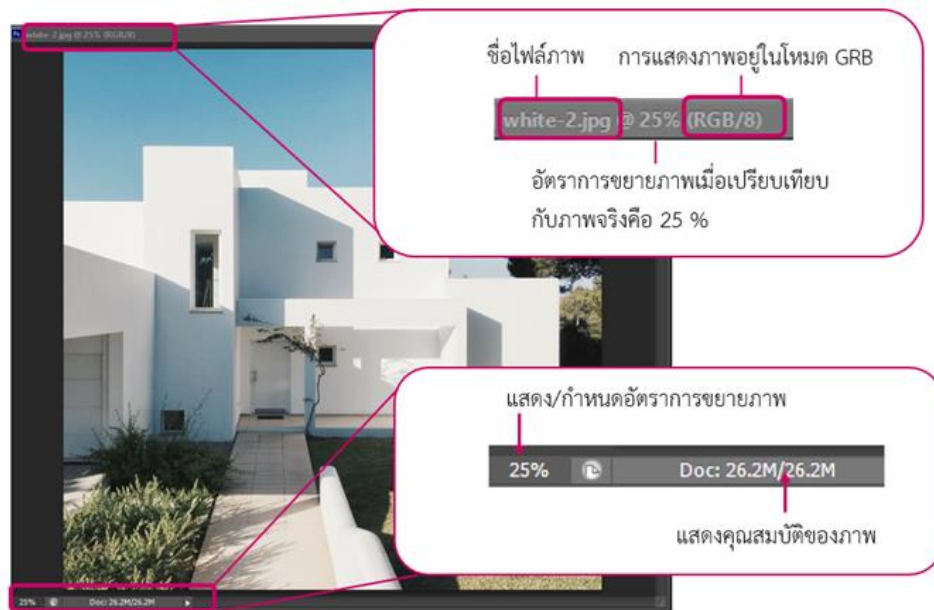
นอกจากนั้นยังสามารถเคลื่อนย้ายอปชันบาร์ไปวางยังตำแหน่งอื่น ๆ ได้ เพื่อให้สะดวกในการใช้งานตามที่เรานัด



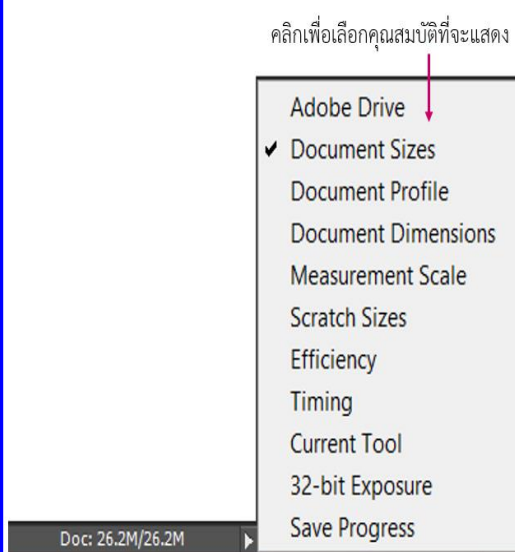
เมื่อต้องการให้ออปชันบาร์กลับมา ยึดติดกับเมนูเหมือนเดิม ก็สามารถทำได้โดยการคลิกที่บริเวณหัวของแถบอีกครั้ง แล้วลากอปชันบาร์มาปล่อยไว้ได้เมนูบาร์

พื้นที่การทำงาน

แถบด้านบนและด้านล่างของพื้นที่การทำงาน (Document window) จะบอกรายละเอียดของไฟล์ที่เรากำลังทำงานอยู่ และเมื่อวางเมาส์ไว้ที่แถบดังกล่าว จะปรากฏรายละเอียดของไฟล์แบบเต็ม ๆ โดยจะมีที่อยู่ของไฟล์ภาพแสดงขึ้นมาด้วย ดังรูป

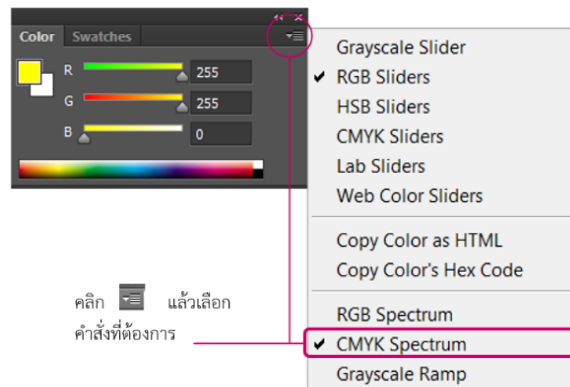


เราสามารถเลือกการแสดงผลคุณสมบัติของภาพได้หลายรูปแบบโดยคลิกที่แถบแสดง



Adobe Drive	การเก็บภาพบนเว็บ
Document Sizes	ขนาดของภาพ
Document Profile	รายละเอียดภาพ
Document Dimensions	ขนาดกว้างยาวของภาพ
Measurement Scale	หน่วยวัดที่ใช้งาน
Scratch Sizes	ขนาดของ Scratch
Efficiency	ประสิทธิภาพ
Timing	เวลา
Current Tool	เครื่องมือที่กำลังใช้งานอยู่
32 – bit Exposure	ระบบการทำงาน 32 บิต
Save Progress	การบันทึกความคืบหน้า



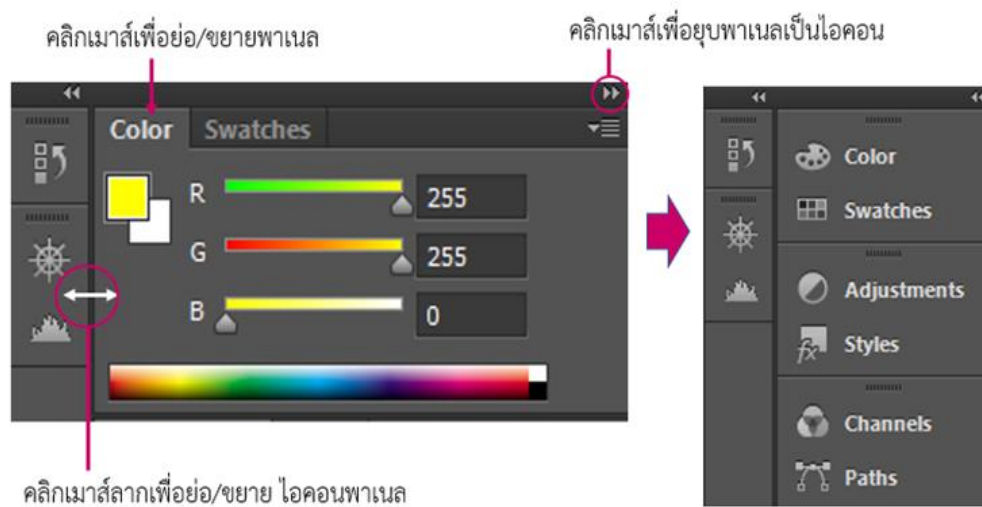


พาเนลที่ถูกเปิดขึ้นจะถูกเปิดอยู่ในกรอบที่จัดเก็บ ถ้าหากไม่ต้องการแสดงพาเนลใด ให้คลิกเลือกพาเนลนั้นอีกครั้งเพื่อเอาเครื่องหมายถูกออก หรืออาจจะคลิกเมาส์ที่ปุ่ม เพื่อปิดพาเนลก็ได้ แต่ถ้าต้องการลดย่อขนาดก็ให้คลิกเมาส์ปุ่ม ทำให้ไม่เกะกะพื้นที่การทำงานบนหน้าจอโปรแกรม

แต่ละพาเนลจะมีเมนูคำสั่งของตัวเองเพื่อควบคุมการทำงาน สามารถเรียกดูเมนูในแต่ละพาเนลได้โดยคลิกที่ และคลิกเลือกคำสั่งที่ต้องการ

ยุบพาเนลเป็นไอคอน

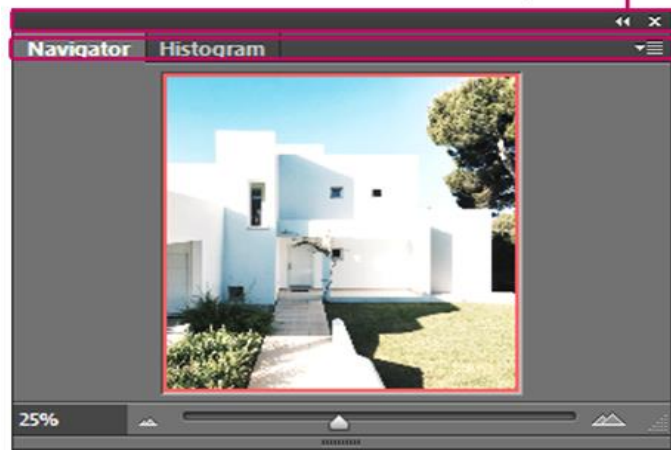
เราสามารถยุบพาเนลที่อยู่ภายในพื้นที่จัดเก็บให้กลายเป็นไอคอน เพื่อประหยัดพื้นที่การใช้งานได้ และเมื่อเรายุบเป็นไอคอนแล้วหากต้องใช้งานพาเนลใดก็เพียงแค่คลิกเมาส์ที่ไอคอนของพาเนลนั้น หน้าต่างของพาเนลก็จะถูกเปิดขึ้นมาใช้งานได้ทันที



การเคลื่อนย้ายกลุ่มพาเนล/พาเนล

เราสามารถเคลื่อนย้ายเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของกลุ่มพาเนล และพาเนลภายในกรอบพื้นที่จัดเก็บ โดยการเลื่อนตำแหน่งขึ้น/ลง หรือนำพาเนลเข้า/ออกจากกรอบจัดเก็บได้ โดยการคลิกเมาส์แล้วลากบริเวณแถบกำหนดรูปแบบของเครื่องมือ (Title bar) เพื่อย้ายตำแหน่งทั้งกลุ่มพาเนล หรือคลิกที่แต่ละแท็บ (Tab) ของพาเนลเพื่อย้ายเฉพาะพาเนลที่ต้องการ

เลือกแถบ Title bar สำหรับย้าย
ตำแหน่งพาเนลทั้งกลุ่ม



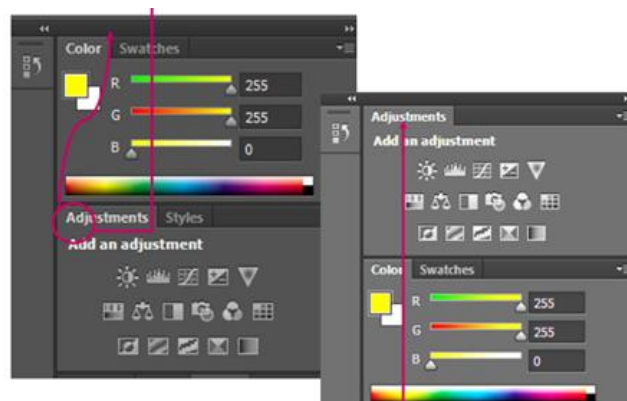
เลือก Tab ของพาเนล สำหรับย้ายตำแหน่งเฉพาะพาเนลที่ต้องการ

การเคลื่อนย้ายกลุ่มพาเนล

เป็นการเคลื่อนย้ายกลุ่มพาเนลทั้งกลุ่มที่อยู่ในหน้าต่างเดียวกัน โดยการคลิกเมาส์ค้างไว้ที่แถบหัวข้อพาเนล (Title bar) แล้วลากทั้งกลุ่มพาเนลไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ดังตัวอย่างเราจะย้ายกลุ่มของพาเนล Layers ทั้งหมดไปไว้ในตำแหน่งต่าง ๆ ได้

เปลี่ยนตำแหน่งกลุ่มพาเนล

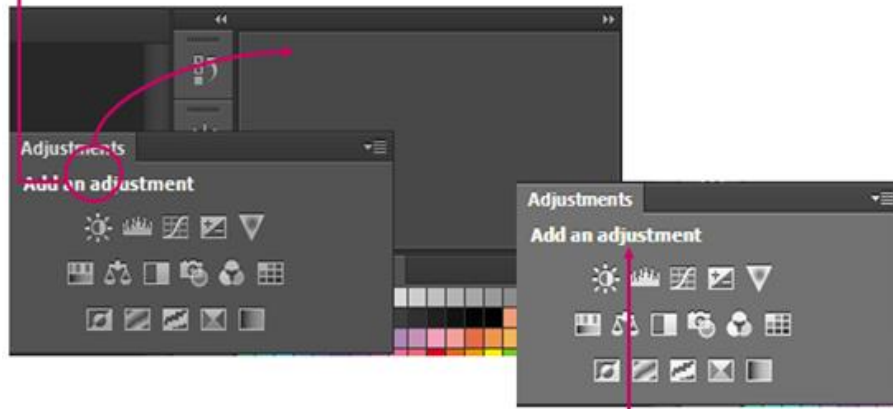
1. ลากเมาส์ที่แถบหัวข้อพาเนล Adjustments ไปวางด้านบนพาเนล Color ปล่อยเมาส์ในตำแหน่งปรากฏแถบสีฟ้า



2. กลุ่มพาเนล Adjustments ที่อยู่ด้านล่างจะถูกเปลี่ยนตำแหน่งอยู่บนพาเนล Color

ย้ายเข้า/ออกใน Dock

1. ลากเมาส์ที่แถบหัวข้อพาเนล จากนั้นปล่อยเมาส์ในตำแหน่งที่ไม่เกิดแถบสีฟ้า เพื่อนำกลุ่มพาเนลออกมาวางไว้นอกกรอบจัดเก็บ

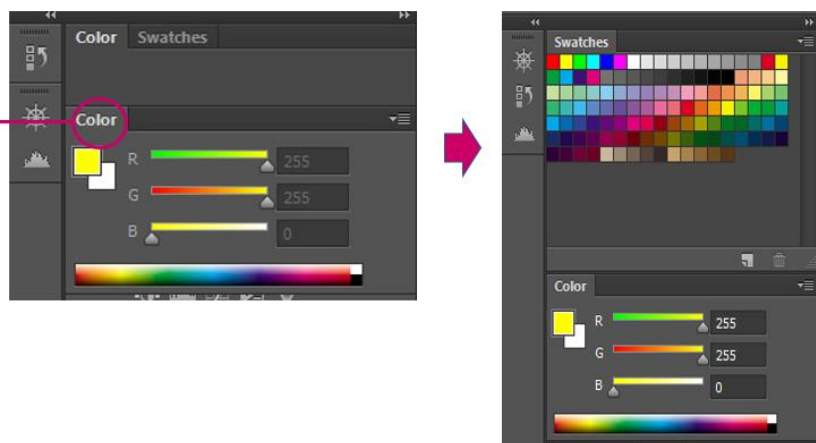


2. กลุ่มพาเนล Adjustments วางอยู่นอกกรอบจัดเก็บ (Dock)

การเคลื่อนย้ายพาเนล

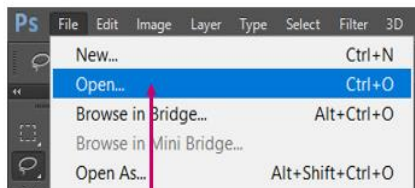
เป็นการเคลื่อนย้ายพาเนลที่เราต้องการเพียงพาเนลเดียว โดยการคลิกเมาส์ค้างไว้ที่แท็บ (Tab) ของพาเนลนั้น แล้วลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการ

ลากเมาส์ที่แท็บพาเนล Color เพื่อแยกเฉพาะพาเนล Color ออกมาวางไว้ด้านล่างเพียงพาเนลเดียว



การเปิดไฟล์ภาพด้วยคำสั่ง Open

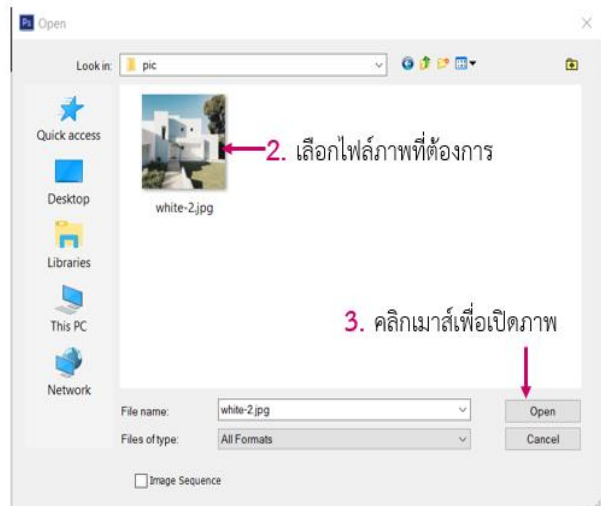
ในการสร้างชิ้นงานเราจะต้องเปิดไฟล์ภาพจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น จากแผ่นซีดี จากกล้องดิจิทัล หรือไฟล์ภาพในเครื่องของเรา ซึ่งมีขั้นตอนการเปิดไฟล์ภาพ ดังต่อไปนี้



1. เลือกคำสั่ง File>Open



ไฟล์ภาพถูกเปิดเรียบร้อยแล้ว



3. คลิกเมาส์เพื่อเปิดภาพ

1. เลือกคำสั่ง File>Open จากเมนูคำสั่งของโปรแกรม หรือกด <Ctrl+O> ที่คีย์บอร์ด เพื่อเปิดไฟล์
2. จะปรากฏหน้าต่าง Open เลือกตำแหน่งที่เก็บไฟล์ภาพในช่อง Look in แล้วให้เลือกไฟล์ภาพที่ต้องการ
3. จากนั้นคลิกปุ่ม Open เพื่อเปิดไฟล์ภาพขึ้นมาในหน้าจอโปรแกรม Photoshop (ถ้าต้องการเปิดหลายไฟล์ ให้กดแป้น <Ctrl> ค้างไว้ขณะที่เลือกไฟล์ที่ต้องการ)

ลักษณะการเปิดไฟล์ยังมีอีก 3 ลักษณะ ที่จะช่วยให้เราสามารถเปิดไฟล์ได้อย่างรวดเร็ว และรักษาคุณสมบัติของไฟล์ไว้ได้คือ

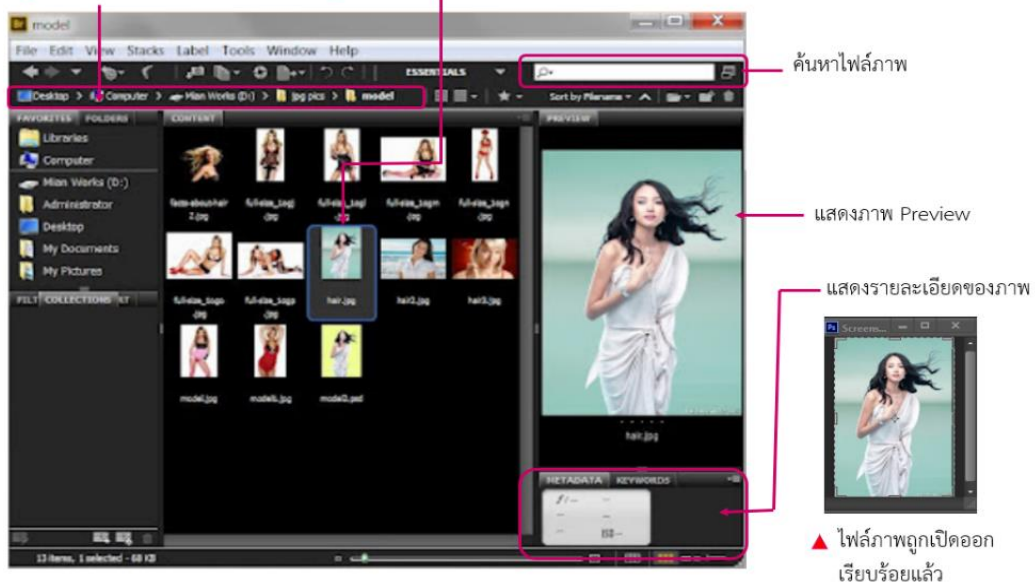
- ▶ คำสั่ง Open As... ใช้สำหรับการเปิดไฟล์ภาพที่ต้องการระบุชนิดของไฟล์ อย่างเจาะจง เนื่องจากไฟล์นั้น ๆ ไม่ตรงกับประเภทของไฟล์ใด ๆ โดยโปรแกรมจะช่วยเลือกเฉพาะไฟล์ประเภทนั้นให้เราเลือกเปิด
- ▶ คำสั่ง Open as Smart Object... เป็นคำสั่งที่ใช้เปิดไฟล์ภาพ ซึ่งจะรักษาคุณสมบัติเดิมของภาพที่เป็นเวกเตอร์หรือบิตแมพเอาไว้
- ▶ คำสั่ง Open Recent เป็นคำสั่งที่ใช้เปิดไฟล์ภาพที่เคยเปิดมาก่อนหน้านี้แล้ว ซึ่งสามารถเปิดย้อนกลับไปได้ถึง 10 ไฟล์

การเปิดไฟล์ภาพด้วย Adobe Bridge และ Mini Bridge

Adobe Bridge เป็นฟังก์ชันที่ช่วยให้เราเลือกเปิดไฟล์ใช้งานได้ง่ายยิ่งขึ้น ภายในหน้าจอจะแสดงภาพตัวอย่างของไฟล์ทั้งหมด และสามารถค้นหาไฟล์จากไดรฟ์ต่าง ๆ ได้ โดยเลือกคำสั่ง File > Browse in Bridge ในการเปิดหน้าต่างการใช้งาน

1. คลิกเลือกโฟลเดอร์เก็บภาพ

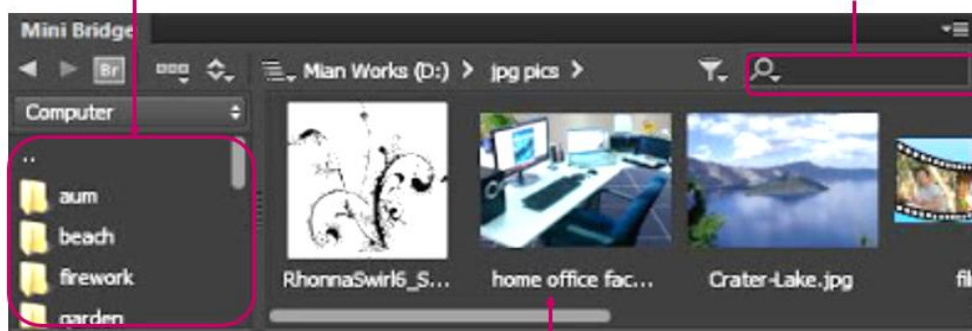
2. ดับเบิลคลิกที่ภาพเพื่อเปิดในโปรแกรม Photoshop



พาเนล Mini Bridge เป็นการเปิดไฟล์ภาพลักษณะเดียวกับ Adobe Bridge แต่มีขนาดเล็กกว่าการใช้งานทำได้รวดเร็วกว่า แต่มีรายละเอียดที่น้อยกว่า เหมาะสำหรับการค้นหาภาพมาใช้งานที่ไม่ต้องดูรายละเอียดมากนัก โดยเลือกคำสั่ง File > Browse in Mini Bridge ในการเปิดหน้าต่างการใช้งาน หรือคลิกที่ปุ่ม Launch Bridge ในพาเนล Mini Bridge ที่อยู่ด้านล่างของหน้าจอโปรแกรม

1. คลิกเลือกโฟลเดอร์เก็บภาพ

ค้นหาไฟล์ภาพ

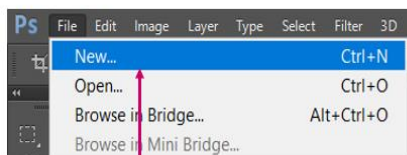


2. ดับเบิลคลิกที่ภาพเพื่อเปิดในโปรแกรม Photoshop

การสร้างไฟล์ใหม่ด้วยคำสั่ง New

เมื่อเราได้จัดเตรียมภาพที่จะนำมาใช้ และได้ร่างชิ้นงานที่จะสร้างเรียบร้อยแล้ว ในหัวข้อนี้จะเป็นการสร้างไฟล์ชิ้นงานใหม่ โดยเริ่มต้นด้วยการกำหนดขนาดและความละเอียดของชิ้นงานที่จะนำไปใช้งาน ซึ่งเราควรกำหนดให้เหมาะสมกับลักษณะงานที่จะนำไปใช้ มีขั้นตอนดังนี้

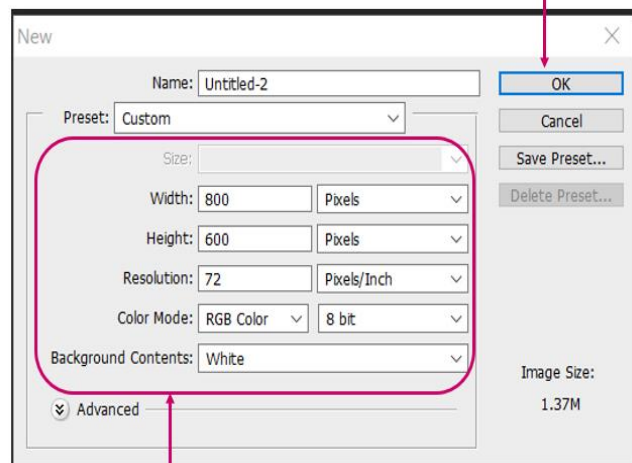
3. คลิกเมาส์เพื่อตกลงสร้างไฟล์ใหม่ตามค่าต่างๆที่กำหนด



1. เลือกคำสั่ง File>New



▲ จะได้ไฟล์ภาพใหม่ตามที่เรากำหนด



2. กำหนดรูปแบบของหน้ากระดาษ

1. เลือกคำสั่ง File > New หรือกดแป้น <Ctrl + N> ที่คีย์บอร์ดเพื่อสร้างไฟล์ใหม่
2. จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง New ขึ้นมา ให้เราพิมพ์ชื่อไฟล์ใหม่ลงในช่อง Name (สามารถตั้งชื่อได้ทั้งภาษาไทยและอังกฤษ) จากนั้นให้กำหนดรูปแบบหน้ากระดาษ ดังนี้

Width	กำหนดความกว้างของภาพ โดยช่องด้านหลังเป็นการกำหนดหน่วยวัดของความกว้าง ซึ่งมีหน่วยวัดหลายแบบ เช่น pixel เป็นหน่วยวัดพื้นฐานบนคอมพิวเตอร์ หรือ inches (นิ้ว) และหน่วยวัดอื่น ๆ
Height	กำหนดความสูงของภาพ โดยหน่วยวัดจะเป็นไปตามที่เรากำหนดในความกว้าง
Resolution	หนดความละเอียดของภาพ โดยงานกราฟิกสำหรับเว็บควรจะกำหนดค่าเท่ากับ 72 pixels/inch และงานด้านสิ่งพิมพ์ต้องใช้ 200 – 300 pixels/inch

Color Mode

กำหนดโหมดสีของภาพ เช่น โหมด RGB จะใช้งานกราฟิกสำหรับเว็บและภาพเคลื่อนไหว แต่ถ้าเป็นโหมด CMYK จะเหมาะสำหรับงานสิ่งพิมพ์ โดยจำนวนบิตด้านหลัง คือ จำนวนของสีที่ใช้ (ยิ่งมีค่ามาก สีจะยิ่งเหมือนจริงขึ้น) แต่ไฟล์ภาพที่ได้ก็จะมีขนาดใหญ่ขึ้น

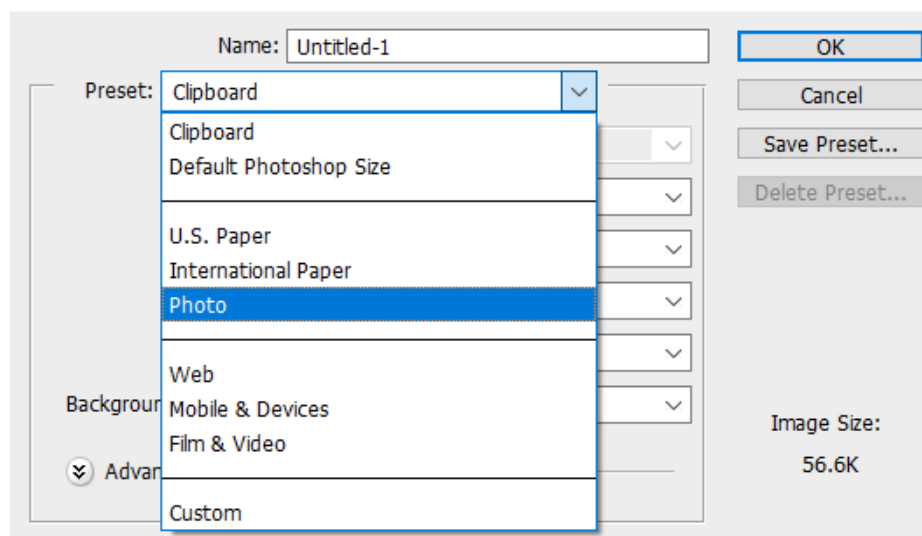
Background Contents กำหนดพื้นหลังของภาพ ซึ่งสามารถกำหนดเป็นสีขาว (White) สีพื้นหลัง (Background Color) และโปร่งใส (Transparent)

3. คลิกปุ่ม เพื่อตกลงการสร้างไฟล์ใหม่ตามที่เรากำหนด

กำหนดขนาดไฟล์ภาพตามมาตรฐาน

งานกราฟิกที่ต้องทำบ่อย ๆ ก็จะมีค่าขนาดของไฟล์งานมาตรฐานที่กำหนดไว้แล้ว ใน Photoshop ให้เราเรียกใช้ได้โดยไม่ต้องมากำหนดเอง โดยที่หน้าต่าง Preset จะมีรูปแบบของกระดาษที่ใช้งานบ่อยให้เลือก จากนั้นในช่อง Size จะมีขนาดกระดาษของรูปแบบที่เลือก และรายละเอียดของชิ้นงานให้เราเรียกใช้ได้เลย โดยไม่ต้องกำหนดค่าต่าง ๆ เอง โดยมีรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

- | | | |
|-----------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| - U.S. Paper | ขนาดกระดาษที่ใช้ในสหรัฐอเมริกา | เช่น Letter ; Legal.
Tabloid |
| - International Paper | ขนาดกระดาษสิ่งพิมพ์มาตรฐาน | เช่น A4, A3, B5 |
| - Photo | ขนาดกระดาษอัดภาพถ่าย | เช่น 2x3, 4x6, 5x7 |
| - Web | ขนาดของหน้าจอสำหรับสร้างเว็บไซต์ | เช่น 640x480, 800x600 |
| - Mobile & Devices | ขนาดภาพบนหน้าจอโทรศัพท์มือถือ | เช่น 176x208, 208x320,
352x416 |
| - Film & Video | ขนาดของภาพในงานวิดีโอ | เช่น NTSC DV 720x480 |



องค์ประกอบที่มีผลกับไฟล์ภาพ

1. ขนาดความกว้างและความยาว ถ้าภาพมีความกว้างและความยาวมาก ขนาดของไฟล์ก็จะใหญ่มาก ดังนั้นควรที่จะกำหนดให้ขนาดของภาพมีขนาดตามที่ต้องใช้งานจริง เพื่อช่วยลดขนาดไฟล์

2. ความละเอียด (Resolution) ถ้าความละเอียดของภาพมาก ขนาดไฟล์ภาพก็จะมาก ถึงแม้คุณภาพของภาพสูงแต่เครื่องคอมพิวเตอร์จะทำงานช้า ดังนั้นเราควรกำหนด Resolution ตามการใช้งาน เช่น

- ▶ ภาพที่นำเสนอบนเว็บเพจและฟรีเซนต์ชัน ควรใช้ 72 DPI (Dots per inch)
- ▶ ภาพที่พิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์เลเซอร์ ควรใช้ 200 DPI
- ▶ สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่ต้องเข้าพิมพ์ในโรงพิมพ์ เช่น ปกนิตยสารควรใช้ 300 DPI

การบันทึกไฟล์งานรูปแบบต่าง ๆ

เมื่อสร้างชิ้นงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว เราจะทำการบันทึกไฟล์งานได้โดยเลือกคำสั่ง File ที่เมนูบาร์ และเลือกรูปแบบการบันทึกไฟล์ ซึ่งรูปแบบหลัก ๆ ที่ใช้งานบ่อยมี 3 รูปแบบด้วยกัน คือ Save, Save As และ Save for Web ดังนี้

เลือกตำแหน่งสำหรับบันทึกไฟล์

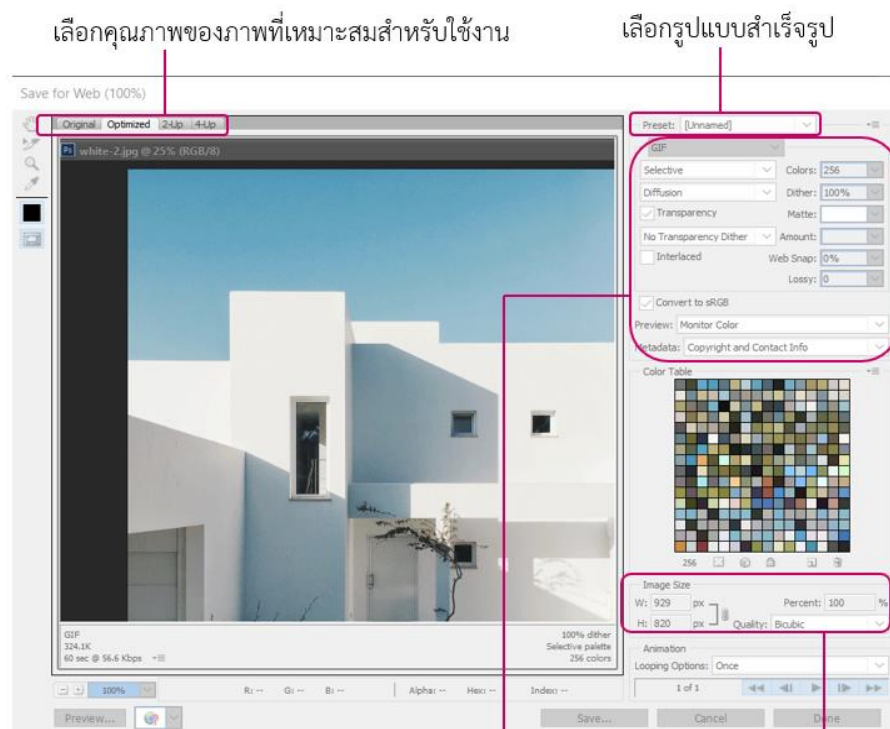
ตั้งชื่อไฟล์

กำหนดฟอร์แมตไฟล์

กำหนดตัวเลือกในการบันทึกไฟล์ เช่น

- As a copy บันทึกไฟล์ซ้ำอีก 1 ไฟล์
- Alpha Channels บันทึกแชนเนลด้วย
- Layers บันทึกเลเยอร์ด้วย เป็นต้น

▲ การบันทึกแบบ Save และ Save as



เลือกคุณภาพของภาพที่เหมาะสมสำหรับใช้งาน

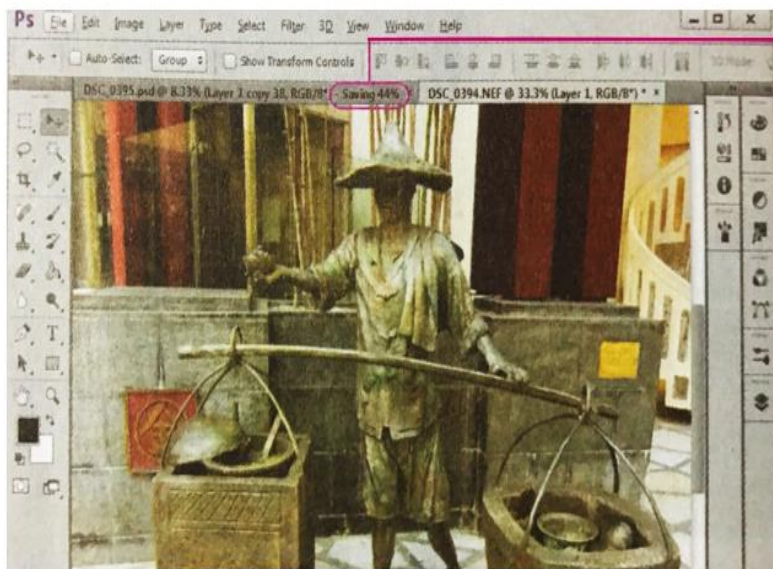
เลือกรูปแบบสำเร็จรูป

เลือกฟอร์แมตไฟล์ภาพที่จะบันทึกและกำหนดรายละเอียด กำหนดขนาดภาพสำหรับใช้งานบนเว็บไซต์

▲ การบันทึกแบบ Save for Web

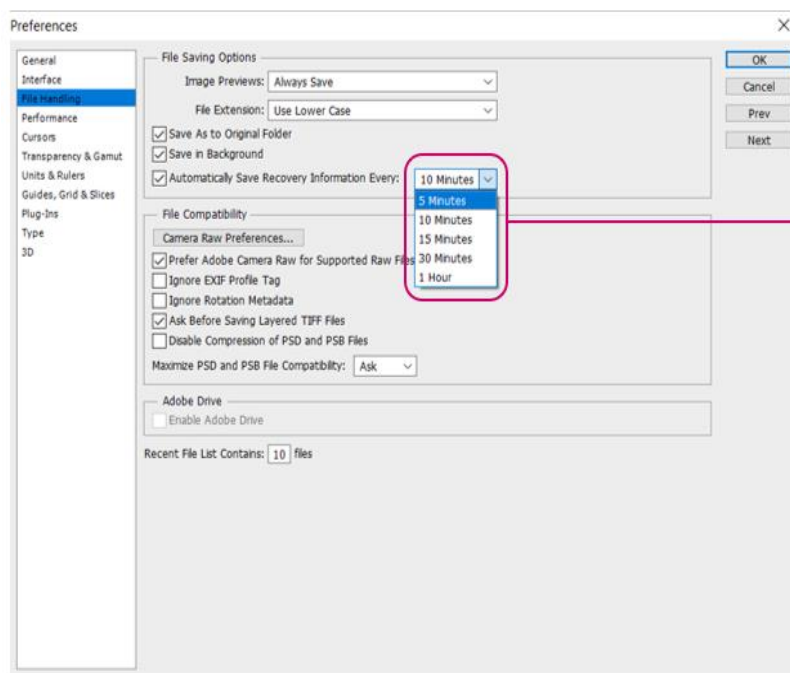
- ▶ File>Save การบันทึกงานในไฟล์เดิมที่กำลังเปิดแก้ไขอยู่
- ▶ File>Save As การบันทึกงานเดิมในชื่อใหม่ หรือบันทึกให้อยู่ในรูปแบบฟอร์แมตใหม่
- ▶ File>Check in การทำงานและแก้ไขไฟล์ภาพพร้อมกันผ่านเครือข่ายที่จัดการโดยโปรแกรม Version Cue Workspace ซึ่งจะตรวจสอบการบันทึกไฟล์งานแต่ละครั้งของผู้ที่เข้ามาแก้ไข
- ▶ File>Save for Web การบันทึกไฟล์เพื่อให้ได้ภาพที่เหมาะสมสำหรับการใช้งานบนเว็บไซต์
- ▶ File>Revert ย้อนหลังคำสั่งไป 1 ขั้นตอน

Background Save เป็นความสามารถในการบันทึกไฟล์งาน ในขณะที่เรากำลังทำงานในไฟล์งานอีกตัวโดยไม่ต้องรอให้บันทึกเสร็จสมบูรณ์ ซึ่งสะดวกและรวดเร็วในการทำงานกับไฟล์งานที่มีขนาดใหญ่ ใช้เวลาในการบันทึกนาน



โปรแกรมกำลังบันทึก
ไฟล์งานตัวอื่นที่ไม่ใช่
ไฟล์ที่กำลังใช้งานอยู่

Auto Save เป็นความสามารถในการบันทึกไฟล์งานอัตโนมัติ ตามเวลาที่เราได้กำหนดไว้ เช่น ตั้งค่าให้บันทึกไฟล์ทุก ๆ 10 นาที ซึ่งช่วยเราได้ในกรณีที่เครื่องคอมพิวเตอร์มีปัญหา หรือไฟดับขณะที่กำลังทำงานอยู่แล้วยังไม่ได้บันทึก โดยเลือกคำสั่ง Edit>Preferences>File Handling เพื่อเปิดหน้าต่างการตั้งค่าการบันทึกไฟล์



กำหนดเวลา
บันทึกอัตโนมัติ

ทดลองสร้างชิ้นงานแรก

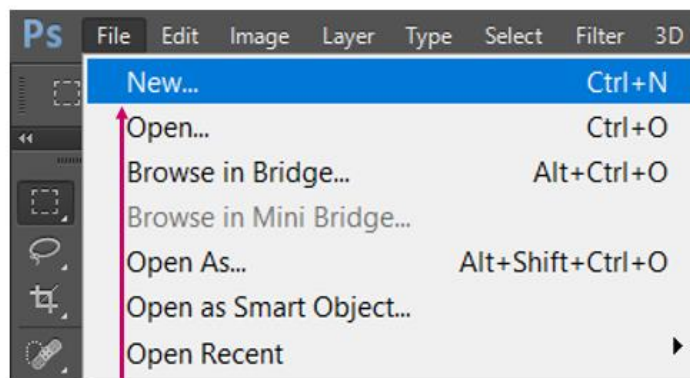
ในตัวอย่างนี้จะสร้างแผ่นโปสการ์ดอย่างง่าย ๆ จากไฟล์ภาพที่เราเตรียมไว้ ได้แก่ ภาพพื้นหลัง (BGPostcard.jpg) และภาพพื้นหลังสำหรับเขียนข้อความ (BGText.png) โดยนำภาพที่เตรียมไว้มารจัดวางให้สวยงาม และจะนำเสนอเป็นหลักการทำงานเบื้องต้นของโปรแกรม Photoshop ดังนี้

- ขั้นตอนที่ 1 กำหนดขนาดของชิ้นงาน
- ขั้นตอนที่ 2 เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการนำมาตกแต่ง
- ขั้นตอนที่ 3 ตกแต่งภาพโดยการจัดงานและเพิ่มข้อความ
- ขั้นตอนที่ 4 บันทึกไฟล์ภาพ
- ขั้นตอนที่ 5 ออกจากการทำงานของโปรแกรม

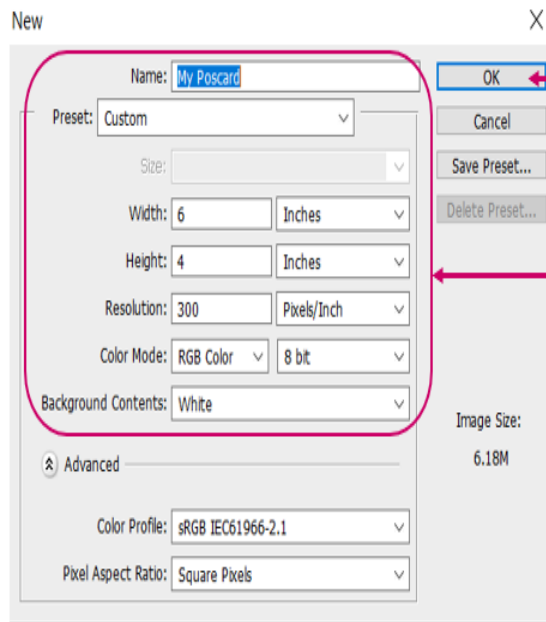


ขั้นตอนที่ 1 กำหนดขนาดของชิ้นงาน

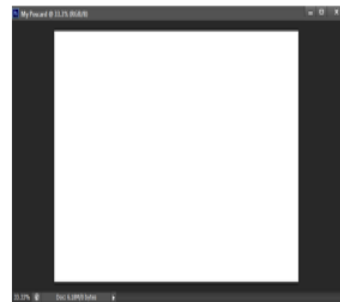
เริ่มแรกให้เรากำหนดขนาดของแผ่นโปสการ์ดที่เป็นชิ้นงานของเรา ดังนี้



1. เลือกคำสั่ง File>New



2. กำหนดชื่อไฟล์ ขนาด
ไฟล์ให้กับแผ่นโปสการ์ด
แล้วคลิก OK

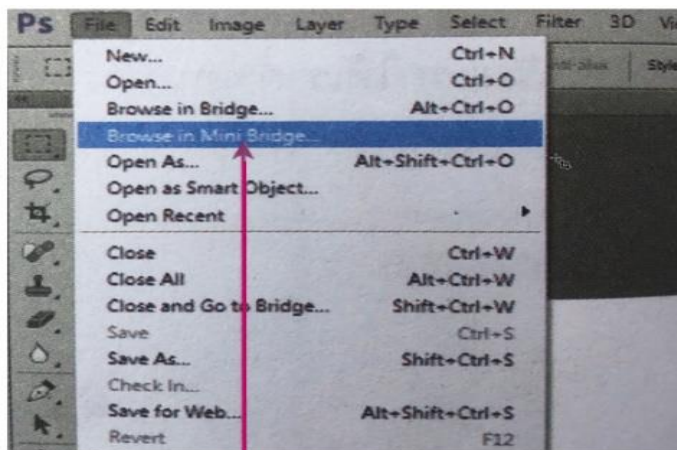


แสดงขนาดของ
หน้ากระดาษใหม่
ที่ถูกเปิดขึ้นมา

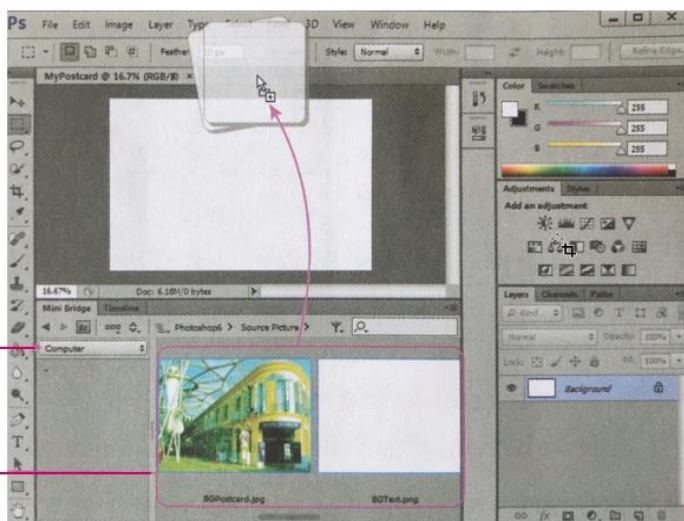
1. เลือกคำสั่ง File>New เพื่อเปิดหน้ากระดาษใหม่
2. จะปรากฏหน้าต่าง New จากนั้นตั้งชื่อไฟล์ว่า MyPostCard กำหนดขนาดและรายละเอียดของหน้ากระดาษโปสการ์ดของเรา ในที่นี้กำหนด
 - ▶ ขนาดความกว้างและความยาวเท่ากับ 4 x 6 นิ้ว (inches)
 - ▶ ความละเอียด (Resolution) 300 พิกเซล/นิ้ว (pixels/inch)
 - ▶ โหมดสี (Color Mode) เป็น RGB Color 8 บิต (bit)
 - ▶ พื้นหลังของภาพ (Background Contents) เป็นสีขาว (White)
 แล้วคลิกเมาส์ปุ่ม **OK** เพื่อตกลง

ขั้นตอนที่ 2 เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการนำมาตกแต่ง

เปิดไฟล์ภาพที่อยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของเราขึ้นมาตกแต่งในหน้ากระดาษใหม่ที่เปิดอยู่จากหน้าต่าง Mini Bridge (เป็นหน้าต่างที่ช่วยเปิดหาไฟล์ภาพจำนวนมากได้อย่างรวดเร็วหรือจะใช้คำสั่ง File>Open ก็ได้) ดังนี้



1 เลือกคำสั่ง File> Browse in Mini Bridge



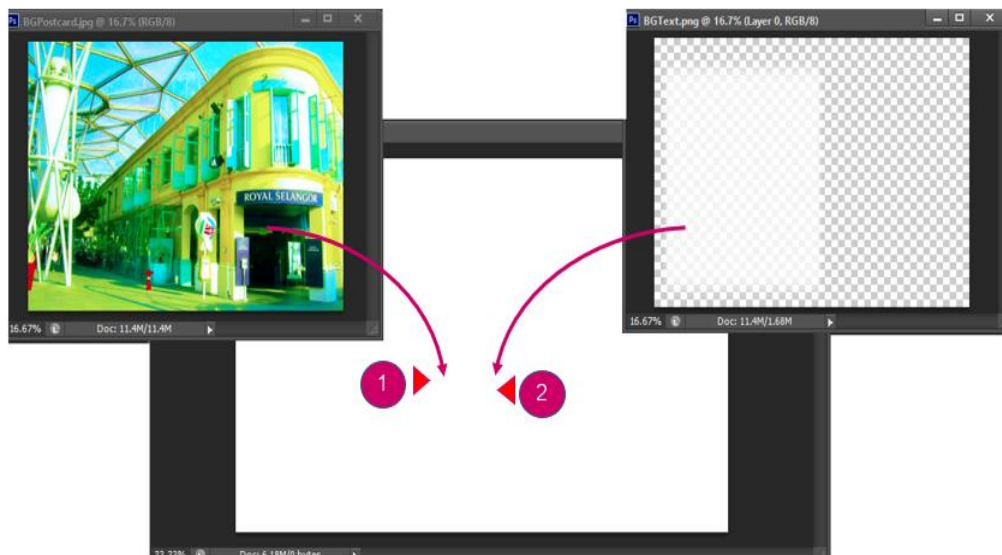
2 คลิกเลือกโฟลเดอร์ที่เก็บภาพ




3 ลากไฟล์ภาพที่ต้องการวางลงบนพื้นที่หน้ากระดาษ

1. เลือกคำสั่ง File>Browse in Mini Bridge เพื่อเปิดหน้าต่างย่อยแสดงภาพ
2. จะปรากฏหน้าต่าง Mini Bridge ภายในโปรแกรม Photoshop จากนั้นคลิกเลือกโฟลเดอร์ที่เก็บภาพในเครื่องของเรา
3. ดับเบิลคลิกภาพที่จะนำมาตกแต่งใน Photoshop ตัวอย่างนี้เราจะนำภาพมาตกแต่งทั้งหมด 2 ภาพ ชื่อภาพพื้นหลัง (BGPostcard.jpg) และภาพพื้นหลังข้อความ (BGText.png)

ขั้นตอนที่ 3 ตกแต่งภาพโดยการจัดวางและเพิ่มข้อความ

ให้นำภาพที่เราเปิดขึ้นมาทั้งหมดจากขั้นตอนที่ผ่านมา นำมาจัดวางในหน้ากระดาษเปล่า ๆ ที่ยังเปิดไว้อยู่จากขั้นตอนที่ 1 แล้วทำการจัดวางให้เหมาะสมสวยงาม ดังขั้นตอนต่อไปนี้



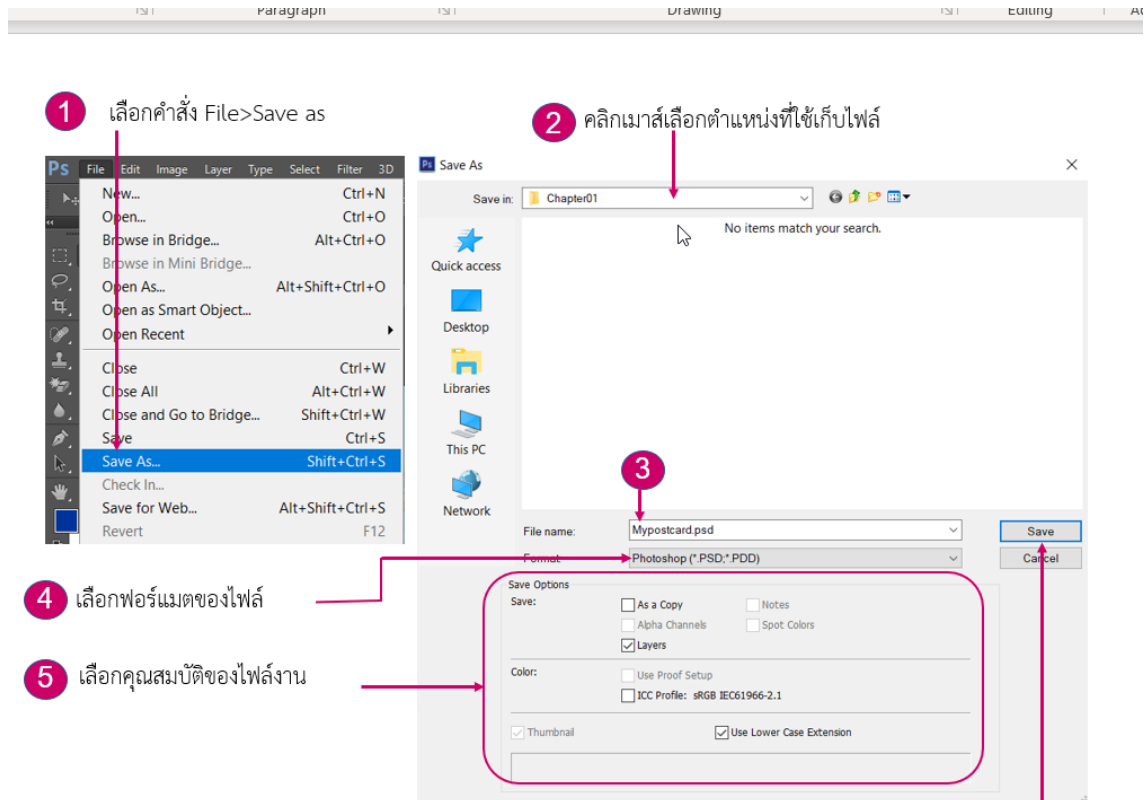
1. ใช้  ลากภาพพื้นหลังมาวางไว้ยังหน้ากระดาษเปล่าที่เรากำหนดขนาดไว้แล้วจากขั้นตอนที่ 1
2. ใช้  ลากภาพพื้นหลังข้อความมาวางซ้อนอยู่บนภาพรูปภาพ
3. ใช้  คลิกเมาส์ลงบนพื้นที่หลังที่สร้างไว้สำหรับวางข้อความและพิมพ์ข้อความที่ต้องการลงไป ก็จะได้โปสการ์ดที่สร้างขึ้นด้วยภาพถ่ายของเราเอง



▲ ผลลัพธ์

ขั้นตอนที่ 4 การบันทึกไฟล์ (Save)

หลังจากสร้างชิ้นงานเสร็จแล้ว เราสามารถบันทึกไฟล์ได้หลายรูปแบบ ดังนี้



6. คลิกเมาส์เพื่อบันทึกไฟล์งาน

1. เลือกคำสั่ง File ที่เมนูบาร์และเลือกรูปแบบการบันทึกไฟล์เป็น Save As เพื่อเป็นการบันทึกงานเดิมเป็นชื่อใหม่เพื่อที่ไฟล์งานจะไม่ซ้อนทับกับไฟล์เดิม

2. ในช่อง Save In : ให้กำหนดตำแหน่งของไฟล์เดอร์เพื่อใช้เก็บไฟล์ที่จะบันทึกนี้


3. ในช่อง File name : พิมพ์ชื่อไฟล์ที่จะบันทึกลงไป

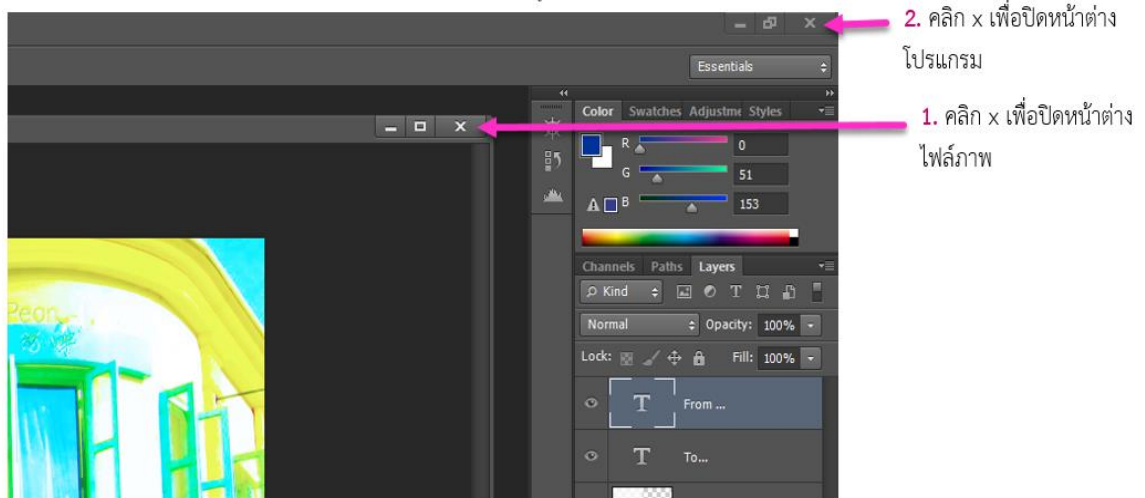
4. ในช่อง Format : เลือกชนิดของไฟล์ที่จะนำไปใช้งาน ในที่นี้จะแนะนำให้บันทึกเป็น PSD คือ ให้โปรแกรมบันทึกค่าสี เทคนิคพิเศษ และรายละเอียดในการซ้อนวางภาพทั้งหมด เพื่อเราสามารถเปิดไฟล์นี้มาแก้ไขได้อีก สำหรับการบันทึกชิ้นงานเพื่อนำไปส่งโรงพิมพ์จะใช้ฟอร์แมต TIFF ส่วนการนำไปสร้างพรีเซนเตชัน แล้วสร้างเว็บไซต์ จะใช้ฟอร์แมต JPEG, GIF และ PNG



5. ในส่วนของ Save Options เป็นการกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กับฟอร์แมตที่เราเลือกในตัวอย่างบันทึกเป็น PSD ซึ่งโปรแกรมจะกำหนดให้โดยอัตโนมัติ (ส่วนฟอร์แมตอื่นจะกำหนดค่าแตกต่างกันไปตามคุณสมบัติของแต่ละฟอร์แมต)

6. คลิกเมาส์ที่ปุ่ม **Save** เพื่อทำการบันทึกไฟล์

ขั้นตอนที่ 5 ออกจากการทำงานของโปรแกรม

สุดท้าย เมื่อต้องการออกจากหน้าต่างไฟล์ภาพและโปรแกรมการทำงานสามารถทำได้โดยคลิกที่ปุ่ม 



1. ที่หน้าต่างแสดงไฟล์ภาพ ให้คลิกเมาส์ที่ปุ่ม  ไฟล์จะถูกปิดทันที
2. ที่หน้าต่างโปรแกรม ให้คลิกเมาส์ที่ปุ่ม  หน้าต่างโปรแกรมจะถูกปิดทันที

บัตรกิจกรรมที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

1. โปรแกรม Photoshop ใช้สร้างงานกราฟิกอะไรได้บ้าง
.....
.....
2. Menu Bar (เมนูบาร์) คือ
.....
.....
3. Option Bar (ออปชั่นบาร์) คือ
.....
.....
4. Panel (พาเนล) คือ.....
.....
.....
5. หากเราต้องการสร้างไฟล์ภาพใหม่ เราจะต้องสร้างไฟล์ใหม่โดย.....
.....
6. หากต้องการให้พื้นหลังของไฟล์งานที่เราสร้างใหม่ โปร่งแสง จะต้องทำอย่างไร
.....
.....
7. ถ้าต้องการบันทึกภาพเพื่อกลับมาแก้ไขใหม่ หรือยังตกแต่งภาพไม่เสร็จต้องบันทึกเป็นนามสกุลอะไร
.....
8. ถ้าต้องการบันทึกภาพเพื่อนำภาพไปใช้ในงานพิมพ์ หรือนำไปใช้ในโปรแกรมอื่น ๆ เราจะต้องบันทึกเป็นนามสกุลอะไร
.....
9. ในการนำภาพไปใช้ในเว็บเพจเราจะต้องบันทึกเป็นนามสกุล.GIF เพราะเหตุใด
.....
10. ให้อธิบายข้อดีของการบันทึกภาพ เป็นรูปแบบไฟล์* . PSD
.....

บัตรกิจกรรมที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งต่อไปนี้ (20 คะแนน)

1. ให้นักเรียนฝึกสร้างไฟล์ใหม่ ขนาด 800 pixel สูง 600 pixel
2. ให้นักเรียนฝึกบันทึกไฟล์ภาพในรูปแบบ JPEG ตามด้วยชื่อของนักเรียนและตามด้วยเลขที่ห้อง (ตัวอย่าง : Photoshop-สุจิตรา-32)

รูปภาพนักเรียนตอนปฏิบัติงาน

รูปภาพนักเรียนตอนปฏิบัติงาน

รูปภาพนักเรียนตอนปฏิบัติงาน

รูปภาพนักเรียนตอนปฏิบัติงาน



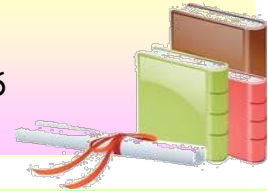
แบบทดสอบหลังเรียน

เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

รายวิชาคอมพิวเตอร์ 3 รหัสวิชา ว22282

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เล่มที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6



คำชี้แจง แบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมาย ☒ ลงในกระดาษคำตอบ (10 คะแนน)

1. พาเลตต์ (Palette) มีหน้าที่ทำอะไร
 - ก. เป็นส่วนที่แสดงคุณสมบัติเกี่ยวกับภาพ
 - ข. เป็นส่วนที่แสดงชื่อไฟล์ภาพที่เปิดใช้งานอยู่
 - ค. ใช้สำหรับจัดการกับภาพ โดยแยกออกเป็นหมวดหมู่
 - ง. เป็นส่วนที่ใช้ในการสร้างงานกราฟิก โดยการเปิดไฟล์ภาพเพื่อแก้ไขบนพื้นที่ใช้งาน
2. ความสำคัญของงานกราฟิกคืออะไร
 - ก. เพื่อช่วยในการสร้างเว็บไซต์
 - ข. เพื่อช่วยในการตกแต่งภาพ
 - ค. เพื่อช่วยให้คุณภาพของงานดีขึ้น
 - ง. ถูกทุกข้อ
3. ข้อใดต่อไปนี้ประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ
 - ก. Tool box
 - ข. Menu Bar
 - ค. Option Bar
 - ง. Application Bar
4. เมนูคำสั่งใดใช้สำหรับจัดการกับไฟล์ภาพในลักษณะต่าง ๆ
 - ก. File
 - ข. Edit
 - ค. Image
 - ง. Layer

5. Title Bar คืออะไรในหน้าต่างของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
 - ก. กล่องเครื่องมือ
 - ข. แถบชื่อโปรแกรม
 - ค. พื้นที่การทำงาน
 - ง. คุณสมบัติของเครื่องมือ
6. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เป็นโปรแกรมประเภทใด
 - ก. โปรแกรมฐานข้อมูล
 - ข. โปรแกรมแก้ไขรูปภาพ
 - ค. โปรแกรมนำเสนอภาพ
 - ง. โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
7. ถ้านักเรียนต้องการบันทึกไฟล์รูปที่สามารถนำกลับมาแก้ไขได้อีกต้องบันทึกด้วยวิธีการใด
 - ก. File >> Save as >> เลือก File Format GIF
 - ข. File >> Save as >> เลือก File Format PSD
 - ค. File >> Save as >> เลือก File Format PDF
 - ง. File >> Save as >> เลือก File Format JPEG
8. การปรับเปลี่ยนขนาดของไฟล์รูปภาพโดยสัดส่วนภาพคงเดิมทำได้ โดยวิธีใด
 - ก. Edit --> Resize
 - ข. Image --> Image Size
 - ค. Image --> Canvas Size
 - ง. Layer --> Flatten Image
9. ข้อใดวิธีเปิดใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6
 - ก. Start -> Run -> Adobe Photoshop CS6
 - ข. Start -> Setting -> Adobe Photoshop CS6
 - ค. Start -> All Programs -> Adobe Photoshop CS6
 - ง. Start -> Control panel -> Adobe Photoshop CS6
10. ข้อใดคือไฟล์ของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
 - ก. PDS
 - ข. AVI
 - ค. ACDC
 - ง. MPEG

กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน
เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
รายวิชาคอมพิวเตอร์ 3 รหัสวิชา ว22282 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
เล่มที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6

ชื่อ - นามสกุลชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/... เลขที่

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

คะแนนเต็ม	10
คะแนนได้	

ผลการประเมิน

- ☐ ดีมาก
☐ ดี
☐ ปานกลาง
☐ ปรับปรุง

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(นางสุจิตรา อนันตมณี)

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนระหว่าง 9 - 10	อยู่ในเกณฑ์	ดีมาก
คะแนนระหว่าง 7 - 8	อยู่ในเกณฑ์	ดี
คะแนนระหว่าง 5 - 6	อยู่ในเกณฑ์	ปานกลาง
คะแนนระหว่าง 0 - 4	อยู่ในเกณฑ์	ปรับปรุง



บัตรเฉลยกิจกรรมที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

- โปรแกรม Photoshop ใช้สร้างงานกราฟิกอะไรได้บ้าง
ป้ายโฆษณา, ออกแบบเว็บไซต์, โปรสเตอร์ประชาสัมพันธ์งานต่าง ๆ, พื้นหลังเอกสารสวย ๆ , การ์ดอวยพร
- Menu Bar (เมนูบาร์) คือ
เป็นแถบที่ใช้เก็บคำสั่งต่าง ๆ ของโปรแกรม โดยเราสามารถเรียกใช้คำสั่ง ในแถบคำสั่งได้ โดย Click mouse ที่แถบคำสั่ง จะปรากฏแถบคำสั่งย่อย ๆ
- Option Bar (ออปชั่นบาร์) คือ
เป็นส่วนที่ใช้ปรับปรุงแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียดในออปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูลบ็อกซ์ในขณะนั้น
- Panel (พาเนล) คือ.....เป็นวินโดว์ย่อย ๆ ใช้เลือกรายละเอียด หรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่าง ๆ ของโปรแกรมใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี พาเนล Layers
- หากเราต้องการสร้างไฟล์ภาพใหม่ เราจะต้องสร้างไฟล์ใหม่โดย.....
คลิกที่เมนูไฟล์ เลือก New และกำหนดขนาดของภาพตามที่เราต้องการ
- หากต้องการให้พื้นหลังของไฟล์งานที่เราสร้างใหม่ โปร่งแสง จะต้องทำอย่างไร
ตั้งค่า Background Contents เป็น Transparent
- ถ้าต้องการบันทึกภาพเพื่อกลับมาแก้ไขใหม่ หรือยังตกแต่งภาพไม่เสร็จต้องบันทึกเป็นนามสกุลอะไร
บันทึกภาพเป็นนามสกุล .PSD
- ถ้าต้องการบันทึกภาพเพื่อนำภาพไปใช้ในงานพิมพ์ หรือนำไปใช้ในโปรแกรมอื่น ๆ เราจะต้องบันทึกเป็นนามสกุลอะไร
บันทึกภาพเป็นนามสกุล .JPG BMP GIF
- ในการนำภาพไปใช้ในเว็บเพจเราจะต้องบันทึกเป็นนามสกุล.GIF เพราะเหตุใด
เพราะเป็นไฟล์ที่มีขนาดเล็ก เหมาะสำหรับการอัปโหลดและดาวโหลด
- ให้อธิบายข้อดีของการบันทึกภาพ เป็นรูปแบบไฟล์* . PSD
เราสามารถนำภาพกลับมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ได้

บัตรเฉลยกิจกรรมที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งต่อไปนี้ (20 คะแนน)

1. ให้นักเรียนฝึกสร้างไฟล์ใหม่ ขนาด 800 pixel สูง 600 pixel
2. ให้นักเรียนฝึกบันทึกไฟล์ภาพในรูปแบบ JPEG ตามด้วยชื่อของนักเรียนและตามด้วยเลขที่ห้อง (ตัวอย่าง : Photoshop-สุจิตรา-32)

รูปภาพนักเรียนตอนปฏิบัติงาน

รูปภาพนักเรียนตอนปฏิบัติงาน



****อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน โดยพิจารณาจากการปฏิบัติการทำกิจกรรมของนักเรียน****



เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
รายวิชาคอมพิวเตอร์ 3 รหัสวิชา ว22282 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
เล่มที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6



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

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



เกณฑ์การประเมินการทำกิจกรรม

แบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรม เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6

คำชี้แจง ให้ครูผู้สอนประเมินการทำกิจกรรมตามรายการที่กำหนด แล้วบันทึกคะแนนที่ได้ให้ตรงกับรายการประเมิน

รายการประเมิน	คะแนน	
	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
ปฏิบัติถูกต้องตามขั้นตอน	5	
ทำได้ครบทุกข้อ	5	
ทันเวลา	5	
มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์	5	
รวมคะแนน	20	

เกณฑ์การประเมินผล

คะแนนที่ได้ (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	ระดับคุณภาพ
18 – 20 คะแนน	ดีมาก
15 – 17 คะแนน	ดี
12 – 14 คะแนน	พอใช้
ต่ำกว่า 12 คะแนน	ปรับปรุง



บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย, 2551.

.ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2560. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย, 2560.

เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง. **คู่มือการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้สู่ครูมืออาชีพ.** นครราชสีมา : โรงพิมพ์แหลมทอง, 2553.

เฉลิมพล นารี. **เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการเทคนิคการแต่งภาพให้สวย ด้วย Photoshop.** ขอนแก่น : งานเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสื่อดิจิทัลสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2555.

เฉลิมศักดิ์ บุตรวิเศษ. **สุดยอดเคล็ดลับอัปสกริล PHOTOSHOP.** กรุงเทพฯ : ซีเอ็ด ยูเคชั่น, 2559

ชนาธิป พรกุล. **การออกแบบการสอน การบูรณาการการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

ทัศนยากรณ์ เกื้อนุ่นและพรพรรณ แพฝักฝน. **คู่มือ Adobe Photoshop CS6.** กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น, 2555.

ปิยะ นากสงค์. **ตกแต่งภาพกราฟิก Photoshop CS6 + CC ฉบับสมบูรณ์.** พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : รีไคว, 2561.

พิมพ์จันทร์ ธนวัฒน์เสถียร. **ออกแบบและสร้างเว็บสวยด้วย Dreamweaver CS6 สำหรับผู้เริ่มต้น.** กรุงเทพฯ : รีไคว, 2557.

พิมพ์พัชชา ใจอารีย์. **บทเรียนออนไลน์ เรื่องการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop SC6.**

เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2563. จาก <http://www.kroopim.net/webmaster.html>

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. **คู่มือการใช้หลักสูตรรายวิชาพื้นฐาน**

วิทยาศาสตร์ สาระการออกแบบและเทคโนโลยี. เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2563.

จาก <http://www.scimath.org/e-books/8377/8377.pdf>

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำชี้แจงเกี่ยวกับชุดการเรียนรู้.....	1
คำแนะนำสำหรับครู.....	2
คำแนะนำสำหรับนักเรียน.....	3
สาระสำคัญ ผลการเรียนรู้.....	4
จุดประสงค์การเรียนรู้.....	5
แผนผังขั้นตอนการศึกษาชุดการเรียนรู้.....	6
บัตรคำสั่ง.....	7
แบบทดสอบก่อนเรียน.....	8
กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน.....	10
บัตรเนื้อหา.....	11
บัตรกิจกรรมที่ 1.....	34
บัตรกิจกรรมที่ 2.....	35
แบบทดสอบหลังเรียน.....	36
กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน.....	38
ภาคผนวก.....	39
บัตรเฉลยกิจกรรมที่ 1.....	40
บัตรเฉลยกิจกรรมที่ 2.....	41
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน.....	42
เกณฑ์การประเมินกิจกรรม.....	43
บรรณานุกรม	44

คำนำ

ชุดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 รายวิชา คอมพิวเตอร์ 3 รหัสวิชา ว22282 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เล่มที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6 เล่มนี้ จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ประกอบการเรียนรู้ของนักเรียน ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ 3 รหัสวิชา ว22282 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทำให้การจัดการเรียนรู้ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้จัดทำได้ศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลจากหนังสือหลาย ๆ เล่ม และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องมาประกอบกัน แล้วนำข้อมูลมาเรียบเรียงโดยให้สอดคล้องกับ ผู้เรียนให้มากที่สุด เพื่อให้นักเรียนใช้ประกอบการเรียนรู้ในห้องเรียน และศึกษาค้นคว้า เพิ่มเติมด้วยตนเอง ชุดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 รายวิชาคอมพิวเตอร์ 3 รหัสวิชา ว22282 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีจำนวน 8 เล่ม ดังนี้

เล่มที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6

เล่มที่ 2 เรื่อง หลักการสร้างงานกราฟิกและใช้เครื่องมือพื้นฐาน

เล่มที่ 3 เรื่อง การแต่งและตัดภาพเฉพาะส่วน

เล่มที่ 4 เรื่อง การสร้างข้อความตกแต่งภาพ

เล่มที่ 5 เรื่อง การทำงานกับเลเยอร์

เล่มที่ 6 เรื่อง การปรับแต่งภาพ

เล่มที่ 7 เรื่อง การวาดภาพและรูปทรง

เล่มที่ 8 เรื่อง การทำงานกับสีและการระบายสี

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าชุดการเรียนรู้เล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ของนักเรียนเป็นอย่างดีและนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ปรับไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้

สุจิตรา อนันตมณี



Adobe Photoshop CS6