

เอกสารประกอบการเรียนการสอน เรื่อง โปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

กลุ่มสาระการเรียนรู้
การงานอาชีพและเทคโนโลยี(คอมพิวเตอร์)
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1
เรียนรู้เบื้องต้นกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

นางศิวพร ชัตติยะ
ตำแหน่ง ครูวิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนชุมชนบ้านหลวง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาน่าน เขต 1



คำนำ



เอกสารประกอบการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) จัดทำขึ้นโดยมี
วัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าและ
สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง โปรแกรมเพ้นท์
(Paint) เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะส่งผลต่อคุณภาพของนักเรียนโดยตรง เกิดผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เอกสารประกอบการเรียนการสอน รายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรมเพ้นท์
(Paint) ซึ่งเนื้อหาภายในเอกสารนี้ประกอบด้วย เรื่อง รู้จักกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint),
หน้ากระดาษและการจัดการรูปภาพ, เครื่องมือไฮซ์และเครื่องมือคัลเลอส์, เครื่องมือในเมนู
วิว

ขอขอบคุณทุกท่านที่ได้ให้คำปรึกษาและคำแนะนำเกี่ยวกับเนื้อหา รูปแบบโครงสร้าง
และส่วนประกอบต่างๆ ของเอกสารประกอบการเรียนการสอน รายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง
โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ด้วยดีไว้ ณ โอกาสนี้

ศิวพร ขัตติยะ



สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
คำชี้แจงในการใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนสำหรับครู	ค
คำชี้แจงในการใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนสำหรับนักเรียน	ง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้เบื้องต้นกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)	1
สาระสำคัญ	2
จุดประสงค์การเรียนรู้	2
แบบทดสอบก่อนเรียน	3
ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง รู้จักกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)	6
ใบงานที่ 1 เรื่อง รู้จักกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)	14
ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง หน้ากระดาษและการจัดการรูปภาพ	16
ใบงานที่ 2 เรื่อง หน้ากระดาษและการจัดการรูปภาพ	20
ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง เครื่องมือไฮซ์และเครื่องมือคัลเลอส์	21
ใบงานที่ 3 เรื่อง เครื่องมือไฮซ์และเครื่องมือคัลเลอส์	22
ใบความรู้ที่ 4 เรื่อง เครื่องมือในเมนูวิว	23
ใบงานที่ 4 เรื่อง เครื่องมือในเมนูวิว	24
แบบทดสอบหลังเรียน	25
บรรณานุกรม	28



คำชี้แจงในการใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนสำหรับนักเรียน

1. เอกสารประกอบการเรียนการสอน เรื่อง เรียนรู้เบื้องต้นกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ประกอบด้วยเนื้อหา รู้จักกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint), หน้ากระดาษและการจัดการรูปภาพ, เครื่องมือไฮซ์, เครื่องมือคัลเลอส์ และเครื่องมือในเมนูวิว
2. นักเรียนต้องศึกษาเอกสารประกอบการเรียนการสอน เรื่อง เรียนรู้เบื้องต้นกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ให้ครบทุกหัวข้อ
3. ศึกษาสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้ให้เข้าใจ
4. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ
5. นักเรียนศึกษาเนื้อหาในใบความรู้ และทำใบงานแต่ละเรื่อง
6. นักเรียนทำการบันทึกผลงานลงในเครื่องคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่ครูจัดเตรียมไว้เพื่อตรวจให้คะแนน
7. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เรียนรู้เบื้องต้นกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

เนื้อหา



รู้จักกับโปรแกรมเพ้นท์ Paint)



หน้ากระดาษและการจัดการรูปภาพ



เครื่องมือไฮซ์และเครื่องมือคัลเลอส์



เครื่องมือในเมนูวิว





สาระสำคัญ

โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) หรือ เพ้นท์บรัช (Paint brush) เป็นโปรแกรมสำหรับใช้สร้างภาพตามจินตนาการหรือตกแต่งภาพอย่างง่าย ด้วยแถบเครื่องมือต่างๆ อีกทั้งยังเป็นโปรแกรมฝึกควบคุมเมาส์สำหรับผู้ฝึกการใช้เมาส์

การตั้งค่าหน้ากระดาษสำหรับการวาดภาพและการจัดการรูปภาพของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

เครื่องมือไลซ์ เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่กำหนดขนาดของเส้นตรง, เส้นโค้ง และเส้นรอบรูปของรูปวาด, เครื่องมือคัลเลอส์ เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่แสดงสีสำหรับเส้นตรง, เส้นโค้ง, เส้นรอบรูปและพื้นที่ของรูปวาด

เมนูวิว (View) เป็นเมนูที่ประกอบด้วยเครื่องมือสำหรับมุมมองในการมองภาพวาด และช่วยให้การวาดภาพที่ต้องการความละเอียดของภาพสูงเป็นไปด้วยความสะดวก รวดเร็ว และสวยงาม











จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกลักษณะการทำงานของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ได้
2. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ได้
3. นักเรียนสามารถเรียกใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ได้
4. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบหลักของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)
5. นักเรียนสามารถอธิบายการตั้งค่าหน้ากระดาษและการจัดการรูปภาพของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ได้
6. นักเรียนสามารถตั้งค่าหน้ากระดาษสำหรับการวาดรูปได้
7. นักเรียนสามารถบันทึกรูปภาพและเปิดรูปภาพที่บันทึกไว้มาแก้ไขหรือตกแต่งได้
8. นักเรียนสามารถพิมพ์รูปภาพออกจากเครื่องพิมพ์ได้
9. นักเรียนสามารถปิดโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ได้
10. นักเรียนสามารถอธิบายการใช้เครื่องมือไลซ์และเครื่องมือคัลเลอส์พอสังเขปได้
11. นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือไลซ์ได้
12. นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือคัลเลอส์ได้
13. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของเครื่องมือในเมนูวิว ได้
14. นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในเมนูวิว ได้
15. นักเรียนมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน

แบบทดสอบก่อนเรียน
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
รายวิชาคอมพิวเตอร์:โปรแกรมเพ้นท์ (Paint)
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เรียนรู้เบื้องต้นกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)


คำชี้แจง

1. แบบทดสอบแบบปรนัยจำนวน 10 ข้อ
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว
3. ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในช่องกระดาษคำตอบ
4. คะแนนเต็ม 10 คะแนน เวลา 10 นาที

1. โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) เป็นโปรแกรมประเภทใด ?
 - ก. โปรแกรมด้านความบันเทิง
 - ข. โปรแกรมด้านการคำนวณ
 - ค. โปรแกรมด้านฐานข้อมูล
 - ง. โปรแกรมด้านกราฟิก
2. ข้อใดอธิบายการเรียกใช้โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ได้ถูกต้อง ?
 - ก.  → All Programs → Accessories → 
 - ข.  → All Programs → Accessories → 
 - ค.  → All Programs → Accessories → 
 - ง.  → All Programs → Accessories → 
3. เครื่องมือในโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ส่วนใหญ่เก็บอยู่ในเมนูใด ?
 - ก. เมนุรูปแบบ (Format)
 - ข. เมนุแทรก (Insert)
 - ค. เมนุโฮม (Home)
 - ง. เมนุวิว (View)

4. เครื่องมือในข้อใดทำหน้าที่ลดขนาดหน้าจอให้เล็กลง?

ก.  (Restore Down)

ข.  (Full screen)

ค.  (Maximize)

ง.  (Minimize)


5. รูปแบบไฟล์ที่โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) กำหนดเป็นรูปแบบมาตรฐานไว้คือข้อใด ?

ก. JPEG

ข. PNG

ค. GIF

ง. SWF

6. เครื่องมือ  ทำหน้าที่ใด ?

a. พิมพ์ภาพวาดออกทางเครื่องพิมพ์

b. ออกจากโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

c. ควบคุมการแสดงผลหน้าจอ

d. แสดงเส้นตารางในหน้าจอ

7. ถ้านักเรียนต้องการบันทึกรูปภาพ ต้องใช้คำสั่งในข้อใด ?

ก. Open

ข. Paste

ค. Print

ง. Save

8. เครื่องมือไซส์ (Size) ทำหน้าที่ใด

ก. กำหนดขนาดกระดาษสำหรับวาดรูป

ข. กำหนดขนาดของเส้นในการวาดรูป

ค. กำหนดสีเส้นขอบของการวาดรูป

ง. กำหนดสีพื้นของการวาดรูป

9. ถ้านักเรียนต้องการเลือกสีใหม่ด้วยตนเอง ควรเลือกจากเครื่องมือใด ?

- ก. Edit Colors
- ข. Color 1
- ค. Color 2
- ง. Colors

10. ข้อใดเป็นประโยชน์ทางอ้อมของการใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)?

- ก. สร้างภาพเคลื่อนไหว
- ข. ฝึกการควบคุมเมาส์
- ค. บันทึกภาพวิดีโอ
- ง. ตัดต่อคลิปเสียง

ใบความรู้ที่ 1

เรื่อง รู้จักกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

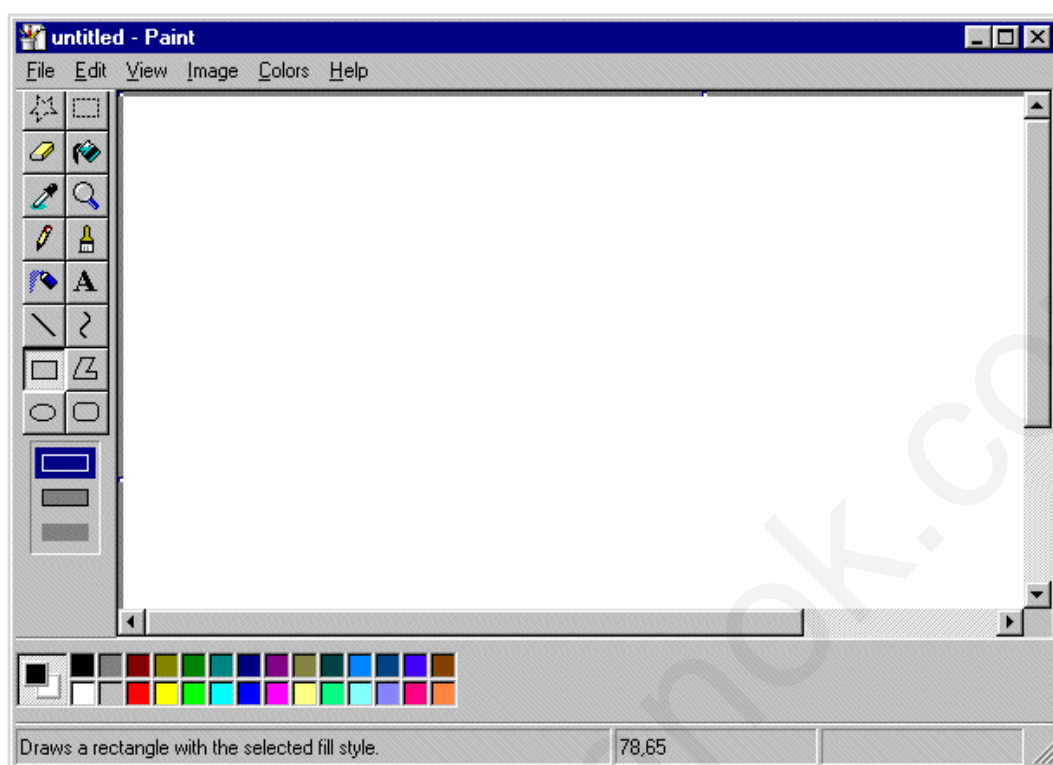


ข้อมูลทั่วไป

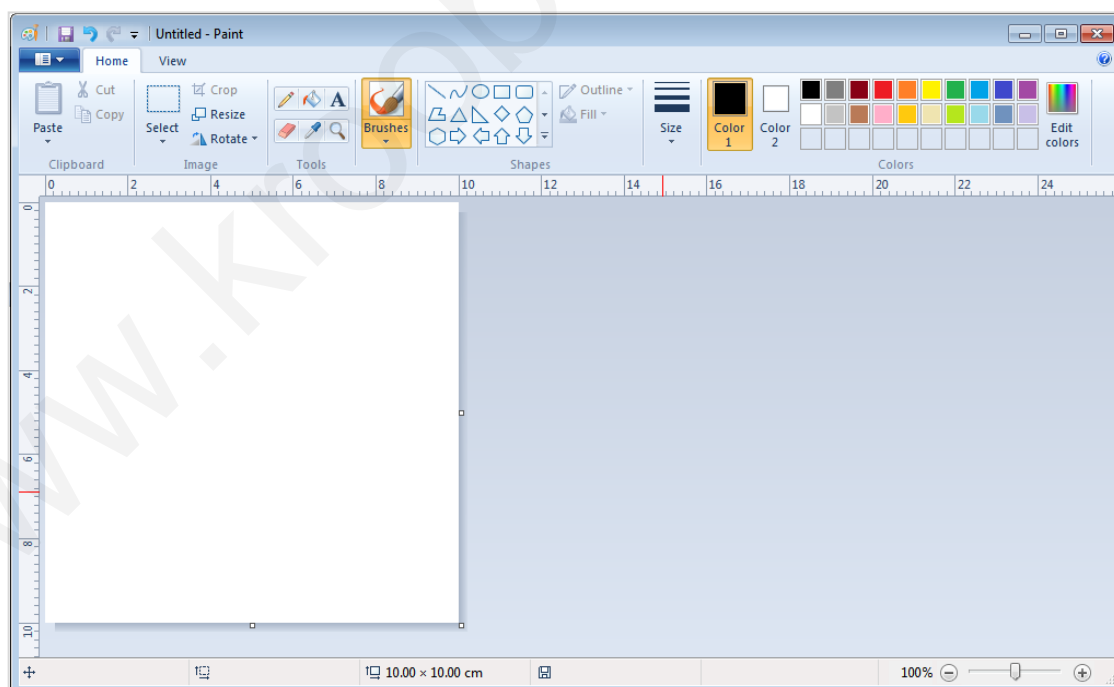
โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) หรือที่รู้จักกันในอีกชื่อหนึ่งว่า เพ้นท์บริช (Paint brush) เป็นโปรแกรมที่จัดอยู่ในกลุ่มโปรแกรมวาดภาพระบายสีที่มีความสามารถในการสร้างและแก้ไขภาพที่สร้างขึ้น หรืออ่านจำภาพมาจากที่อื่นๆ โดยนำมาตกแต่งด้วยการใช้เครื่องมือที่มีอยู่ในโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) เป็นตัวช่วยให้สวยงามหรือทำเป็นรูปร่างต่างๆ ตามที่ต้องการ รวมทั้งการวาดภาพรูปทรงเรขาคณิตต่างๆ เมื่อตกแต่งเสร็จแล้วสามารถนำภาพไปประกอบในโปรแกรมอื่นๆ ได้ เช่น โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด (Microsoft Office Word), โปรแกรมไมโครซอฟต์เอ็กเซล (Microsoft Office Excel), โปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ (Microsoft Office Power Point) เป็นต้น

โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) มีความสามารถสร้างภาพอย่างง่ายที่ไม่ค่อยมีรายละเอียดซับซ้อนมากนัก อย่างไรก็ตามโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ถือได้ว่าเป็นโปรแกรมพื้นฐานสำหรับการวาดภาพ หรือการออกแบบกราฟิกบนคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานง่าย และจะติดตั้งมาพร้อมกับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ในเครื่องคอมพิวเตอร์ อีกทั้งยังเป็นโปรแกรมฝึกการควบคุมเมาส์สำหรับผู้เริ่มใช้เมาส์ไม่คล่องอีกด้วย

โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ได้รับการพัฒนาเรื่อยมาตั้งแต่ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 95 จนถึงระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 7 ซึ่งสามารถวาดภาพและตกแต่งใส่ลูกเล่น เพิ่มเครื่องมือเข้ามาให้ใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นการปรับแต่ง หมุนหรือ Crop รวมถึงการใส่ลายเส้นและรูปร่างสัญลักษณ์ต่างๆ เข้ามามากกว่าในเวอร์ชันของ Windows Vista มากมาย ที่สะดุดตาก็คือลายเส้นของ Brush มีให้เลือกเกือบ 10 แบบ เป็นเรื่องง่ายสำหรับการวาดภาพ เพราะยังพัฒนาทั้งเครื่องมือและรูปแบบการใช้งานของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ก็ยิ่งง่ายและสวยงาม โดยปกติไฟล์ที่ใช้โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) แกะไขจะถูกบันทึกเป็นไฟล์ภาพชนิด PNG แต่ก็สามารถเลือกบันทึกเป็นประเภทอื่นก็ได้ โดยเลือกที่ช่อง Save as type:



รูปที่ 1 โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ในระบบปฏิบัติการวินโดวส์ XP



รูปที่ 2 โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ในระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 7



ตัวอย่าง การนำภาพวาดจากโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ไปใช้งาน

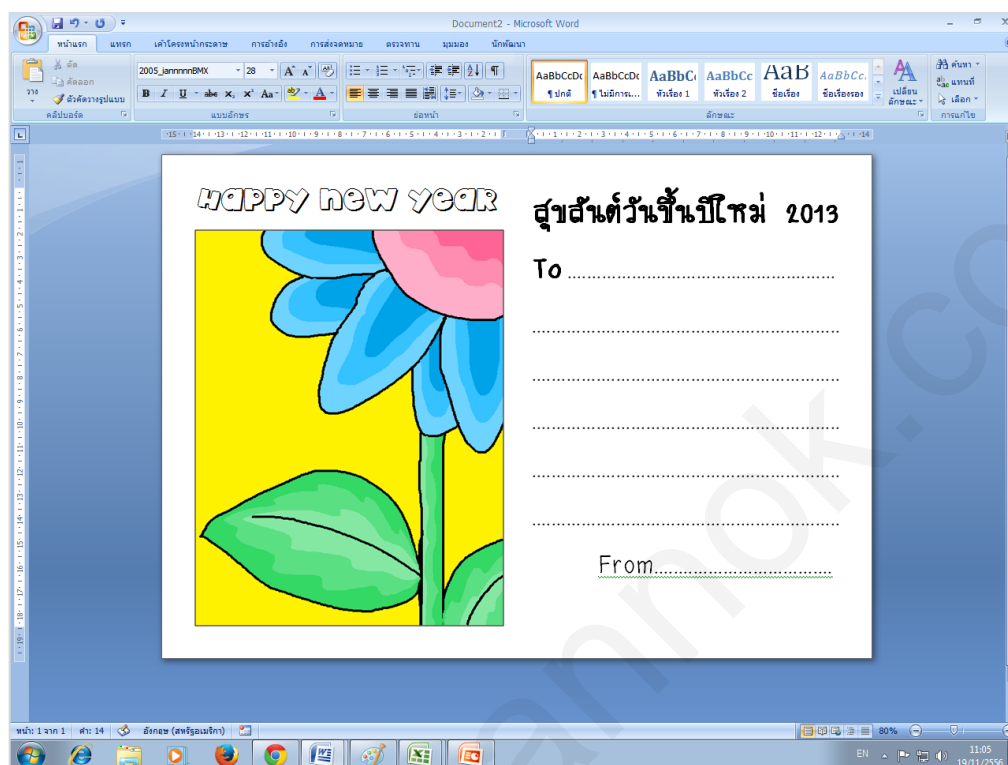
1. การนำรูปภาพที่วาดมาเป็นพื้นหลัง (Wallpaper) บนหน้าจอคอมพิวเตอร์



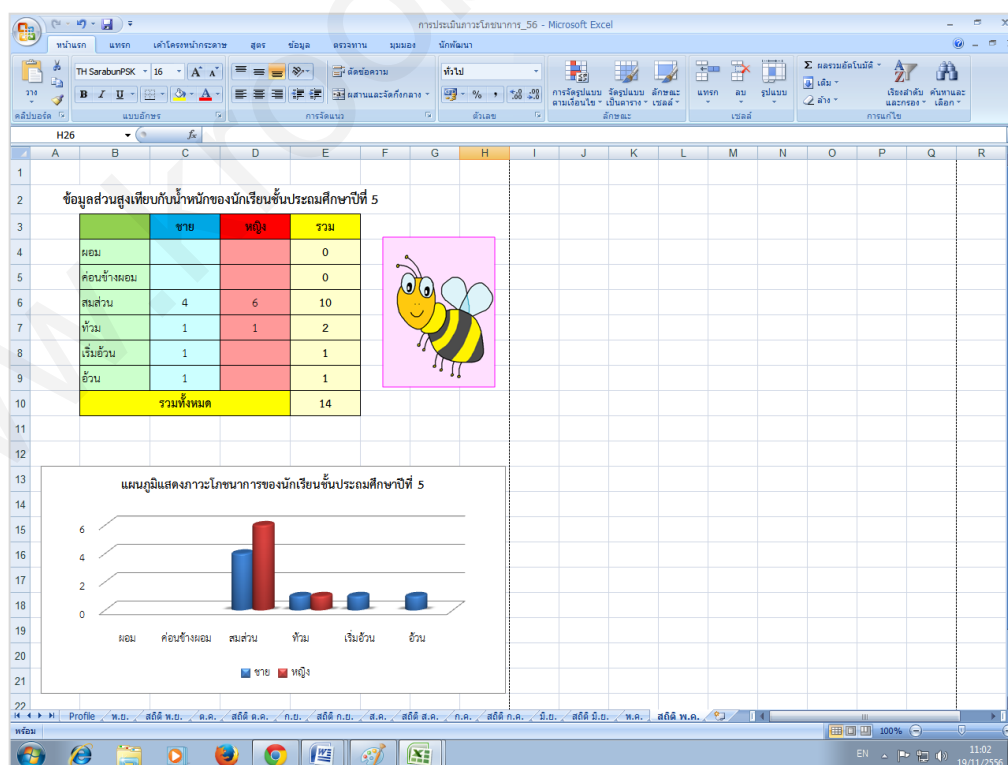
2. การตกแต่งรูปถ่าย



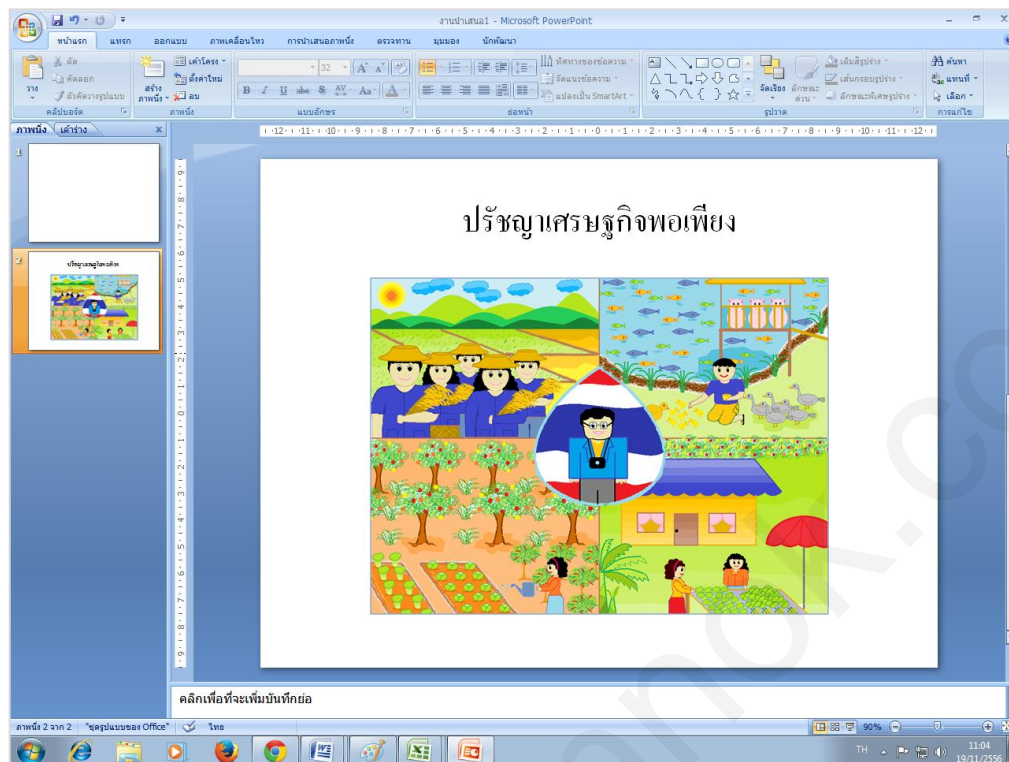
3. การนำภาพวาดไปใช้ในโปรแกรมอื่น เช่น โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด, โปรแกรมไมโครซอฟต์เอ็กเซล, ไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยน์



นำภาพวาดมาตกแต่งการ์ดวันขึ้นปีใหม่



นำภาพวาดมาตกแต่งแผนภูมิ



นำภาพมาประกอบสื่อการสอน










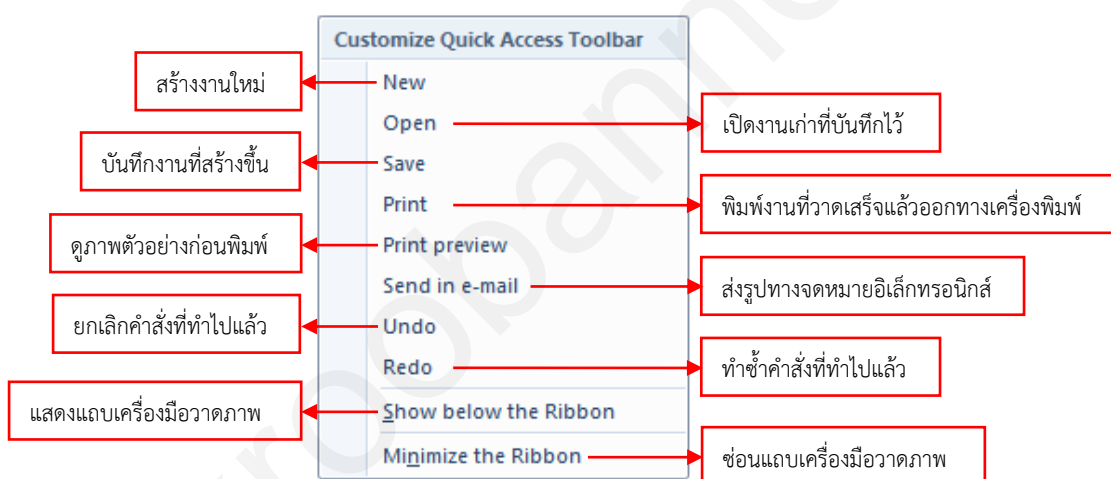
การเรียกใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

1. คลิกเมาส์ที่ปุ่ม Start 
2. เลื่อนเมาส์ไปเลือกคำสั่ง All Programs 
3. เลื่อนเมาส์ไปเลือกที่ Accessories 
4. เลื่อนเมาส์ไปคลิกเลือกโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) 
5. จะปรากฏหน้าจอโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) พร้อมใช้งาน

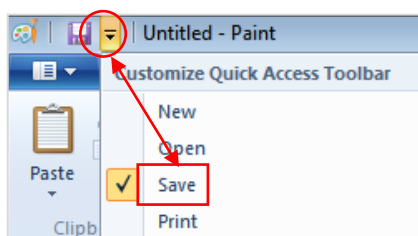



ส่วนประกอบของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)





1. แถบชื่อเรื่อง  (Title bar) ทำหน้าที่แสดงชื่อโปรแกรมและชื่อของไฟล์งานที่เปิดใช้อยู่
2. แถบเครื่องมือควบคุม  ทำหน้าที่ควบคุมการแสดงผลหน้าจอประกอบด้วย
 - 2.1 ปุ่มย่อหน้าจอ  (Minimize) ทำหน้าที่ย่อหน้าจอให้ไปอยู่บน Task bar (ทาสก์บาร์)
 - 2.2 ปุ่มลดขนาดหน้าจอ  (Restore Down) ทำหน้าที่ลดขนาดหน้าจอให้เล็กลง
 - 2.3 ปุ่มขยายหน้าจอ  (Maximize) ทำหน้าที่ขยายหน้าจอให้ใหญ่ขึ้น
 - 2.4 ปุ่มปิดหน้าจอ  (Close) ทำหน้าที่ปิดหน้าจอโปรแกรม
3. แถบแสดงเครื่องมืออัตโนมัติ  (Customize Quick Access Toolbar) ทำหน้าที่แสดงหรือซ่อนเครื่องมืออัตโนมัติต่างๆ ที่แสดงบนแถบชื่อเรื่อง (Title bar) เมื่อกดที่ลูกศรจะมีเครื่องมือแสดงออกมา ดังนี้

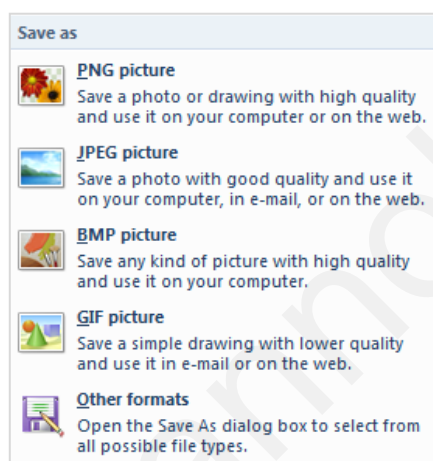



ชื่อเครื่องมือใดที่มีเครื่องหมายถูก (✓) นำหน้า เครื่องมือนั้นจะปรากฏอยู่บนแถบเมนูของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) เช่น

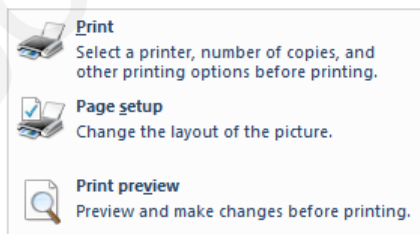








4. แถบเครื่องมือ  Paint ทำหน้าที่แสดงเครื่องมือที่ใช้ในโปรแกรม ได้แก่

- 4.1  ใช้สำหรับสร้างงานใหม่
- 4.2  ใช้สำหรับเปิดงานเก่าที่บันทึกไว้แล้ว
- 4.3  ใช้สำหรับบันทึกงานที่ทำไปแล้ว
- 4.4  ใช้สำหรับบันทึกงานเป็นชื่ออื่นๆ ซึ่งรูปแบบการบันทึกไฟล์มีหลายแบบ และรูปแบบไฟล์ที่โปรแกรมตั้งเอาไว้จะชื่อว่า PNG แต่หากต้องการรูปแบบอื่นๆ ก็สามารถทำได้ โดยเลือกรูปแบบการบันทึกได้ ดังนี้

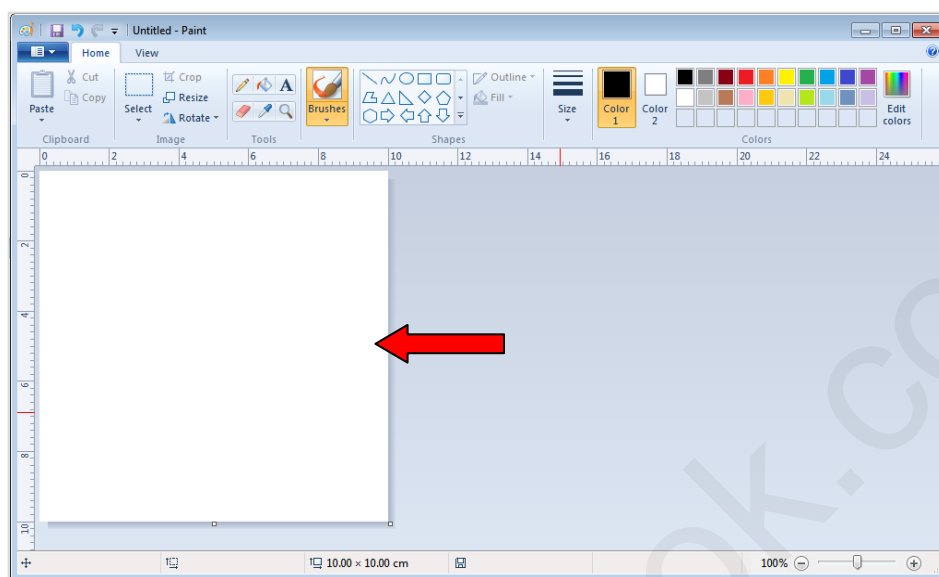


- 4.5  ใช้สำหรับการพิมพ์ภาพวาดออกทางเครื่องพิมพ์ โดยสามารถเลือกรูปแบบการพิมพ์ได้ ดังนี้



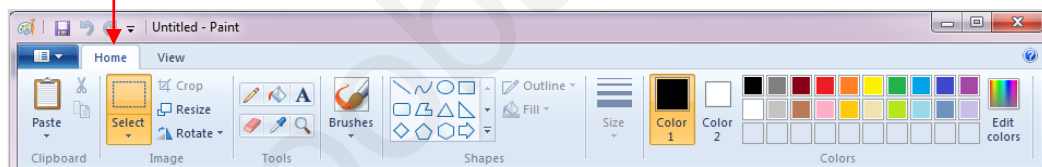
- 4.6  ใช้สำหรับการนำภาพเข้ามาในโปรแกรมโดยผ่านอุปกรณ์สแกนเนอร์หรือกล้องถ่ายภาพดิจิทัล
- 4.7  ใช้สำหรับการส่งรูปภาพผ่านทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์
- 4.8  ใช้สำหรับการตั้งรูปภาพที่วาดเป็นภาพพื้นหลังในหน้าจอคอมพิวเตอร์
- 4.9  ใช้สำหรับการจัดการเกี่ยวกับพื้นที่วาดภาพ
- 4.10  ใช้เมื่อต้องการคำอธิบายการใช้งานโปรแกรมเพิ่มเติม
- 4.11  ใช้เมื่อต้องการออกจากโปรแกรม

5. พื้นที่วาดภาพ

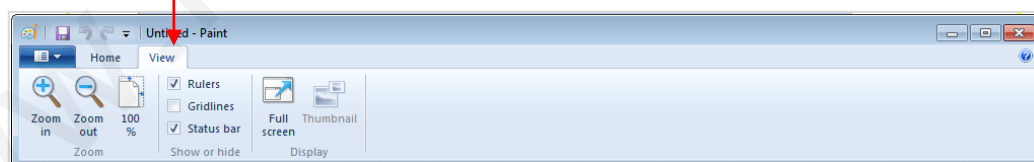


6. แถบเมนูในโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) มีแถบเมนูอยู่ 2 แถบ ได้แก่

6.1. เมนู Home (โฮม)



6.2. เมนู View (วิว)



ใบงานที่ 1

เรื่อง รู้จักกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

1. ให้นักเรียนบอกประโยชน์ของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)ให้ถูกต้อง

1. _____

2. _____

3. _____




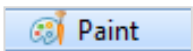





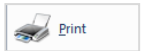
4. _____

5. _____

เก่งมากค่ะเพื่อนๆ



2. ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ส่วนประกอบของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ให้ถูกต้อง

- | | | |
|-----|---|--------------------------------|
| 1. |  | จัดการเกี่ยวกับพื้นที่วาดภาพ |
| 2. |  | เปิดงานที่เก่าที่บันทึกไว้แล้ว |
| 3. |  | ปุ่มสตาร์ท (Start) |
| 4. |  | พิมพ์ภาพวาดออกทางเครื่องพิมพ์ |
| 5. |  | แถบเครื่องมือควบคุม |
| 6. |  | สร้างงานใหม่ |
| 7. |  | เมนูโฮม |
| 8. |  | โปรแกรมเพ้นท์ |
| 9. |  | บันทึกงานที่ทำไปแล้ว |
| 10. |  | เมนูวิว |




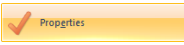
ถูกทุกข้อเลยคะเพื่อนๆ

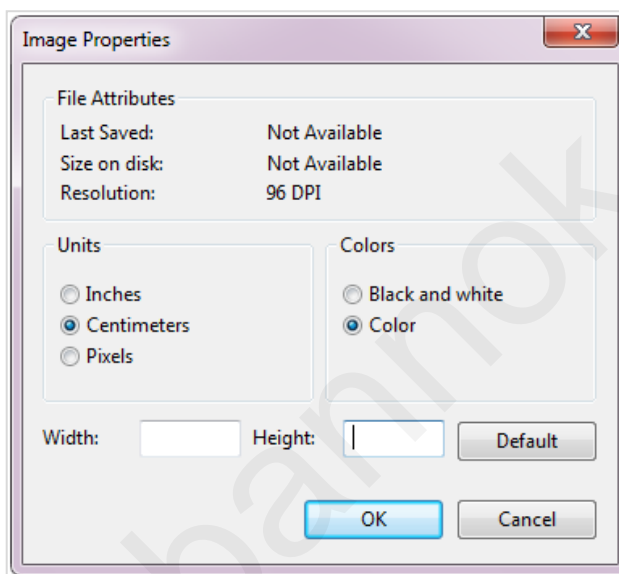
ใบความรู้ที่ 2

เรื่อง หน้ากระดาษและการจัดการรูปภาพ



การตั้งค่าหน้ากระดาษ


1. คลิกเลือกเครื่องมือ Paint 
2. คลิกเลือกเครื่องมือ Properties  หรือกดปุ่ม Ctrl+E
3. ทำการตั้งค่าหน้ากระดาษสำหรับการวาดภาพ ดังนี้

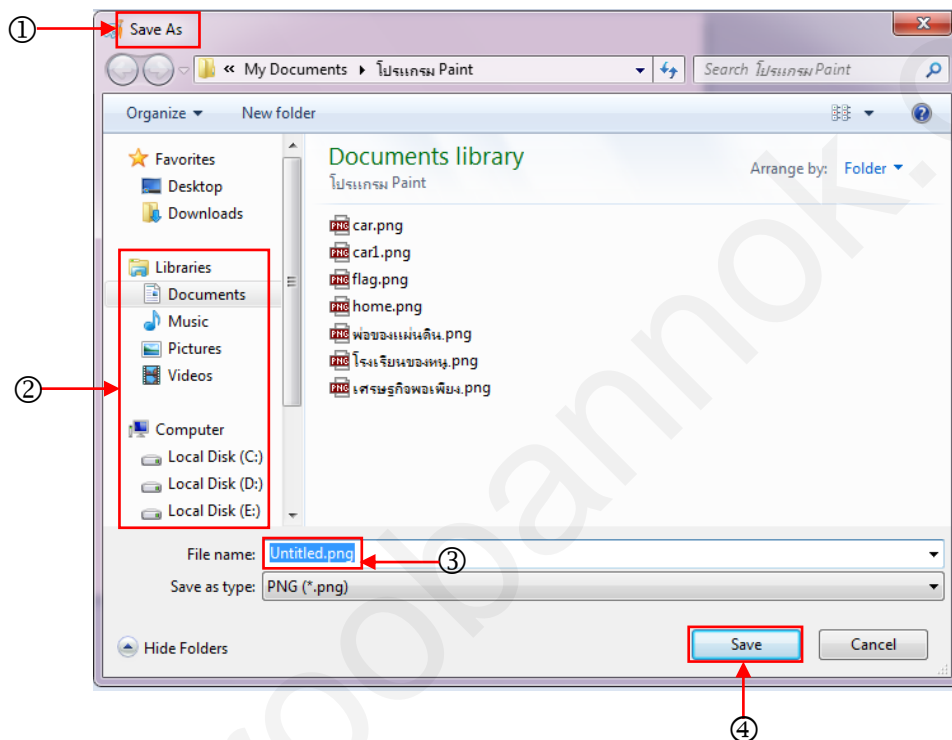



- 3.1. **Units** คือ การกำหนดหน่วยนับของขนาดรูปภาพ มี 3 รูปแบบ คือ
 - 3.1.1. Inches คือ หน่วยนับแบบ นิ้ว
 - 3.1.2. Centimeters คือ หน่วยนับแบบ เซนติเมตร
 - 3.1.3. Pixels คือ หน่วยนับแบบ พิกเซล
- 3.2. **Colors** คือ การกำหนดสีให้กับรูปภาพ มี 2 รูปแบบ คือ
 - 3.2.1. Black and white คือ การเลือกวาดภาพเฉพาะสีดำและสีขาวเท่านั้น
 - 3.2.2. Color คือ การเลือกวาดภาพสี
- 3.3. Width คือ การกำหนดความกว้างของรูปภาพ
- 3.4. Height คือ การกำหนดความสูงของรูปภาพ
- 3.5. Default คือ การเลือกรูปแบบมาตรฐานของโปรแกรมที่กำหนดไว้
- 3.6. OK คือ การยอมรับการตั้งค่ารูปภาพ
- 3.7. Cancel คือ การยกเลิกการตั้งค่ารูปภาพ



การบันทึกรูปภาพ การบันทึกรูปภาพ มี 3 วิธี ดังนี้

1. คลิกเมาส์ที่รูปแผ่นดิสก์ 
 - ① จะปรากฏหน้าต่าง Save as
 - ② ให้ทำการเลือกตำแหน่งที่ต้องการบันทึก
 - ③ ทำการตั้งชื่อไฟล์รูปภาพ
 - ④ กดปุ่ม Save ดังรูป



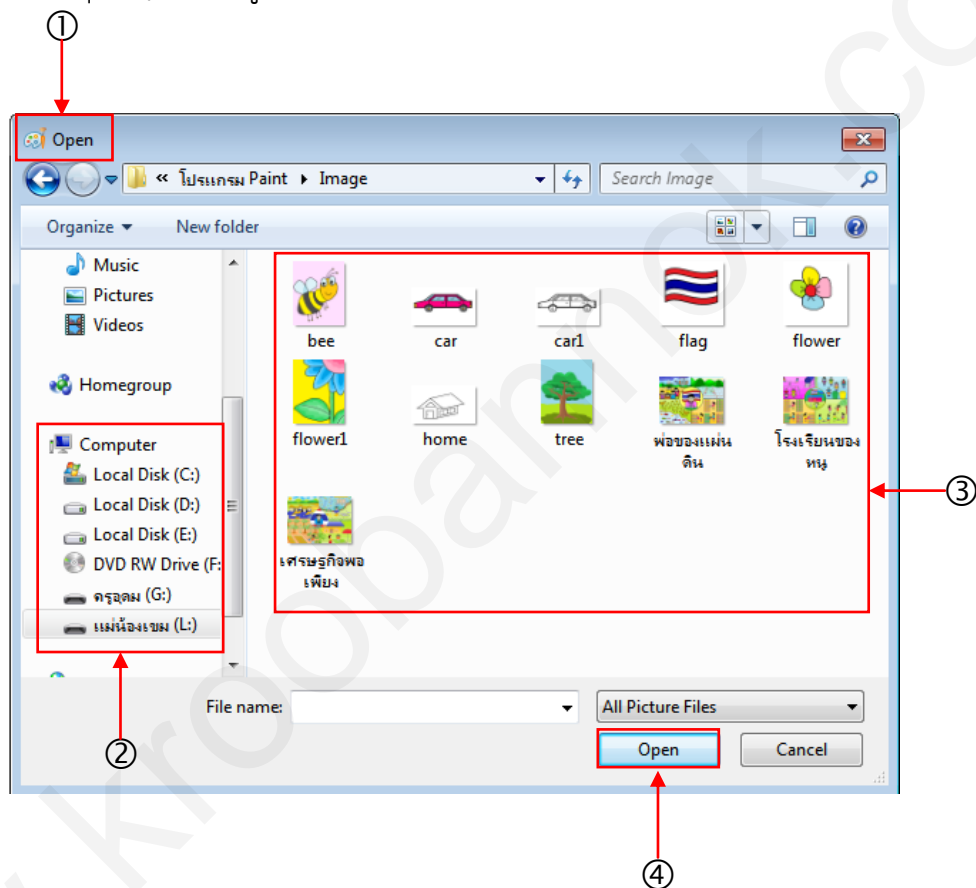
2. คลิกเมาส์ที่ Paint  คลิกเลือกคำสั่ง Save หรือ Save as จะปรากฏหน้าต่าง Save as ให้ทำการเลือกตำแหน่งที่ต้องการบันทึก และทำการตั้งชื่อไฟล์รูปภาพ จากนั้นกดปุ่ม Save (เหมือนกับวิธีที่ 1)
3. กดปุ่ม Ctrl+S บนคีย์บอร์ด จะปรากฏหน้าต่าง Save as ให้ทำการเลือกตำแหน่งที่ต้องการบันทึกและทำการตั้งชื่อไฟล์รูปภาพ จากนั้นกดปุ่ม Save (เหมือนกับวิธีที่ 1)



การเปิดรูปภาพที่บันทึกไว้ เป็นการเปิดรูปภาพสำหรับการแก้ไขหรือตกแต่งรูปภาพเพิ่มเติม ทำได้ดังนี้

1. คลิกเมาส์ที่ Paint  คลิกเลือกคำสั่ง 

- ① ปรากฏหน้าต่าง Open
- ② เลือกตำแหน่งที่บันทึกภาพไว้
- ③ เลือกภาพที่ต้องการ
- ④ กดปุ่ม Open ดังรูป



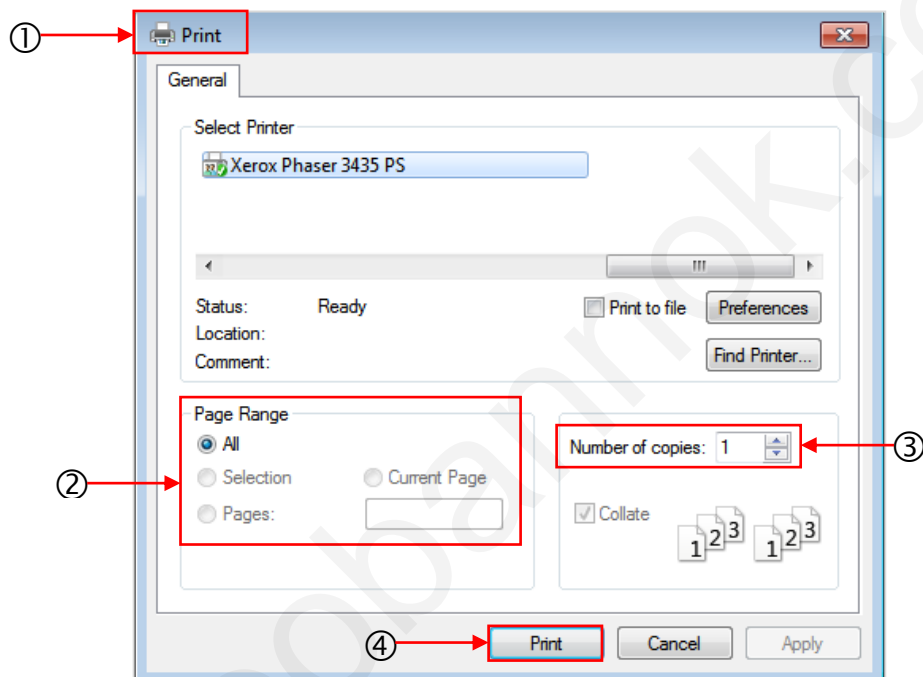
2. กดปุ่ม Ctrl+O บนคีย์บอร์ด จะปรากฏหน้าต่าง Open ให้ทำการเลือกตำแหน่งที่บันทึกภาพไว้ และเลือกรูปภาพที่ต้องการ จากนั้นกดปุ่ม Open (เหมือนกับวิธีที่ 1)






การพิมพ์ภาพออกทางเครื่องพิมพ์ (Print)

1. คลิกเมาส์ที่ Paint  คลิกเลือกคำสั่ง 

- ① ปรากฏหน้าต่าง Print
- ② ระบุหน้ากระดาษที่ต้องการพิมพ์
- ③ ระบุจำนวนเอกสารที่ต้องการพิมพ์
- ④ คลิกเมาส์ที่ปุ่ม Print



การปิดโปรแกรมมี 3 วิธี ดังนี้

1. คลิกเมาส์ที่ Paint  คลิกเลือกคำสั่ง 
2. คลิกเมาส์ที่ Close 
3. กดปุ่ม Alt และปุ่ม F4 บนคีย์บอร์ด

ใบงานที่ 2

เรื่อง หน้ากระดาษและการจัดการรูปภาพ

คำชี้แจง ให้นักเรียนเติมตัวเลขลำดับการทำงานของโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ลงใน
ดังต่อไปนี้



1. การบันทึกรูปภาพ



ทำการตั้งชื่อไฟล์รูปภาพ



ปรากฏหน้าต่าง Save as



กดปุ่ม Save



เลือกตำแหน่งที่ต้องการบันทึก



คลิกเมาส์ที่รูปแผ่นดิสก์ 

2. การเปิดรูปภาพที่บันทึกไว้



เลือกตำแหน่งที่บันทึกภาพไว้



กดปุ่ม Open ดังรูป



เลือกภาพที่ต้องการ



ปรากฏหน้าต่าง Open



คลิกเมาส์ที่ Paint  คลิกเลือกคำสั่ง 

3. การพิมพ์ภาพออกทางเครื่องพิมพ์ (Print)



ระบุจำนวนเอกสารที่ต้องการพิมพ์



ระบุหน้ากระดาษที่ต้องการพิมพ์



ปรากฏหน้าต่าง Print



คลิกเมาส์ที่ปุ่ม Print








คลิกเมาส์ที่ Paint  คลิกเลือกคำสั่ง 







ทำได้ดีมากค่ะเพื่อนๆ

ใบความรู้ที่ 3

เรื่อง เครื่องมือไฮซ์และเครื่องมือคัลเลอส์

1. แถบเครื่องมือไฮซ์  (Size) ทำหน้าที่กำหนดขนาดเส้นในการวาดภาพ ได้แก่
- 1.1. ขนาดเส้น 1 px 
 - 1.2. ขนาดเส้น 3 px 
 - 1.3. ขนาดเส้น 5 px 
 - 1.4. ขนาดเส้น 8 px 

2. แถบเครื่องมือคัลเลอส์  (Colors) ทำหน้าที่แสดงสีที่ใช้ในโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ดังนี้

- 2.1. เครื่องมือคัลเลอร์วัน  (Color 1 : Foreground color) แสดงสีด้านหน้าของการวาดภาพโดยใช้เครื่องมือวาดภาพอัตโนมัติ
- 2.2. เครื่องมือคัลเลอร์ทู  (Color 2 : Background color) แสดงสีพื้นหลังของการวาดภาพโดยใช้เครื่องมือวาดภาพอัตโนมัติ หรือสีของเครื่องมือยางลบ (Eraser)
- 2.3. เครื่องมืออีดิทคัลเลอส์  (Edit colors) ทำหน้าที่แสดงสีเพิ่มเติม หรือการปรับเพิ่ม-ลดความเข้มของสี

ใบงานที่ 3

เรื่อง เครื่องมือไซซ์และเครื่องมือคัลเลอส์

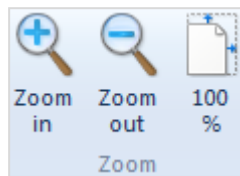
คำชี้แจง ให้นักเรียนฝึกใช้เครื่องมือไซซ์และเครื่องมือคัลเลอส์ สร้างรูปร่างที่มีขนาดและสีที่แตกต่างกันตามจินตนาการ แล้วทำการบันทึกในชื่อ Size & Colors ชื่อนักเรียน (ภาษาไทย)



ใส่สีสันทให้สดใสเลยนะคะ

ใบความรู้ที่ 4


เรื่อง เครื่องมือในเมนูวิว (View)

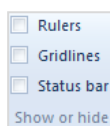


1. แถบเครื่องมือซูม (Zoom) ทำหน้าที่ย่อ-ขยายหน้าจอ ดังนี้

1.1. เครื่องมือซูมอิน  (Zoom in) ขยายหน้าจอภาพ

1.2. เครื่องมือซูมเอาท์  (Zoom out) ย่อหน้าจอภาพ

1.3. เครื่องมือ 100 เปอร์เซ็นต์  (100 %) กำหนดหน้าจอเท่ากับขนาดจริงที่ตั้งค่าหน้าจอกระดาษไว้

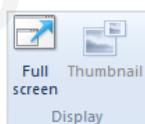


2. แถบเครื่องมือโชว์หรือไฮด์ (Show or hide) ทำหน้าที่แสดงเครื่องมือช่วยวาดภาพ ดังนี้

2.1. เครื่องมือรูเลอร์ส  (Rulers) แสดงไม้บรรทัดทั้งแนวตั้งและแนวนอน


2.2. เครื่องมือกริดไลน์ส  (Gridlines) แสดงเส้นตารางในพื้นที่วาดภาพ

2.3. เครื่องมือสเตตัสบาร์  (Status bar) แสดงตำแหน่งของเมาส์ พื้นที่วาดภาพและขนาดของไฟล์ภาพ



3. แถบเครื่องมือดิสเพลย์ (Display) ทำหน้าที่แสดงรูปภาพที่วาด ดังนี้






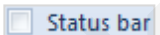
3.1. เครื่องมือฟูลสกรีน  (Full screen) แสดงภาพเต็มจอ

3.2. เครื่องมือธัมเนล  (Thumbnail) แสดงภาพขนาดใหญ่

ใบงานที่ 4

เรื่อง เครื่องมือในเมนูวิว (View)

คำชี้แจง ให้นักเรียนบอกหน้าที่ของเครื่องมือต่อไปนี้

เครื่องมือ	หน้าที่







เพื่อนๆ เก่งกันทุกคนเลยคะ











แบบทดสอบหลังเรียน
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
รายวิชา คอมพิวเตอร์ : โปรแกรมเพ้นท์ (Paint)
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เรียนรู้เบื้องต้นกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบแบบปรนัยจำนวน 10 ข้อ
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว
3. ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในช่องกระดาษคำตอบ
4. คะแนนเต็ม 10 คะแนน เวลา 10 นาที

1. ข้อใดอธิบายการเรียกใช้โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ได้ถูกต้อง ?






- ก.  → All Programs → Accessories → 
- ข.  → All Programs → Accessories → 
- ค.  → All Programs → Accessories → 
- ง.  → All Programs → Accessories → 

2. โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) เป็นโปรแกรมประเภทใด ?

- ก. โปรแกรมด้านความบันเทิง
- ข. โปรแกรมด้านการคำนวณ
- ค. โปรแกรมด้านฐานข้อมูล
- ง. โปรแกรมด้านกราฟิก

3. เครื่องมือในโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ส่วนใหญ่เก็บอยู่ในเมนูใด ?

- ก. เมนูรูปแบบ (Format)
- ข. เมนูแทรก (Insert)
- ค. เมนูโฮม (Home)
- ง. เมนูวิว (View)

4. รูปแบบไฟล์ที่โปรแกรมเพ้นท์ (Paint) กำหนดเป็นรูปแบบมาตรฐานไว้คือข้อใด ?
- ก. JPEG
 - ข. PNG
 - ค. GIF
 - ง. SWF
5. เครื่องมือในข้อใดทำหน้าที่ลดขนาดหน้าจอให้เล็กลง?
- ก.  (Restore Down)
 - ข.  (Full screen)
 - ค.  (Maximize)
 - ง.  (Minimize)
6. ถ้านักเรียนต้องการบันทึกรูปภาพ ต้องใช้คำสั่งในข้อใด ?
- ก. Open
 - ข. Paste
 - ค. Print
 - ง. Save
7. เครื่องมือ  ทำหน้าที่ใด ?
- ก. พิมพ์ภาพวาดออกจากเครื่องพิมพ์
 - ข. ออกจากโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)
 - ค. ควบคุมการแสดงผลหน้าจอ
 - ง. แสดงเส้นตารางในหน้าจอ
8. เครื่องมือไซส์ (Size) ทำหน้าที่ใด
- ก. กำหนดขนาดกระดาษสำหรับวาดรูป
 - ข. กำหนดขนาดของเส้นในการวาดรูป
 - ค. กำหนดสีเส้นขอบของการวาดรูป
 - ง. กำหนดสีพื้นของการวาดรูป

9. ข้อใดเป็นประโยชน์ทางอ้อมของการใช้งานโปรแกรมเพ้นท์ (Paint)?

- ก. สร้างภาพเคลื่อนไหว
- ข. ฝึกการควบคุมเมาส์
- ค. บันทึกภาพวิดีโอ
- ง. ตัดต่อคลิปเสียง

10. ถ้านักเรียนต้องการเลือกสีใหม่ด้วยตนเอง ควรเลือกจากเครื่องมือใด ?

- ก. Edit Colors
- ข. Color 1
- ค. Color 2
- ง. Colors

บรรณานุกรม

การงานอาชีพและเทคโนโลยี ป.4. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์ บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด, 2554.

คอมพิวเตอร์เบื้องต้น 2002. กรุงเทพฯ. บริษัท ดีไอดี อินเทอร์เน็ต จำกัด, 2545.

คู่มือการเรียนรู้โปรแกรมสำเร็จรูปวิชากราฟิกและการนำเสนอข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ Paint & Microsoft Powerpoint 97. กรุงเทพฯ : บริษัท เซ็นเตอร์ ดิสคัฟเวอรี จำกัด, 2542.

ณัฐกานต์ มหาวิน.เรียนรู้ง่าย เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 1. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์ บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด, 2553.

ทีมบรรณาธิการ Computer. Today. รู้ลึก รู้จริง Windows 7. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ. บริษัท เอ.อาร์.อินฟอร์เมชัน แอนด์ พับลิเคชัน จำกัด, 2552.

อำนวย พุทธิมี และคณะ. เทคโนโลยีสารสนเทศชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. กรุงเทพฯ. แม็ค, 2549.

Trueclicklife Team. เรียนสนุกไปกับ...คอมพิวเตอร์ 1. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ. บริษัท ทรู ดิจิตอล คอนเท้นท์ แอนด์ มีเดีย จำกัด, 2557.