

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้งานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชา ง 16102

การสร้างชิ้นงานด้วยคอมพิวเตอร์ โปรแกรม **PhotoScape**

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เล่มที่ 1

พื้นฐานการใช้งาน PhotoScape



ฟารีฮัน ยะระ

ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านท่าแลหลา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
รายวิชา ง 16102 การสร้างชิ้นงานด้วยคอมพิวเตอร์
โปรแกรม PhotoScape
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เล่มที่ 1 พื้นฐานการใช้งาน PhotoScape

นางพาริฮัน ยะระ
ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านท่าแลหลา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างชิ้นงานด้วยคอมพิวเตอร์โปรแกรม PhotoScape เวอร์ชัน V 3.7 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี จัดทำขึ้นตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนตรงตามเนื้อหาที่หลักสูตรกำหนด นักเรียนสามารถใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์หรือโปรแกรมกราฟิกในการสร้างชิ้นงาน มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะในการใช้เครื่องมือต่างๆ ในการใช้งานโปรแกรมอย่างเป็นขั้นตอน มีนิสัยรักการทำงาน ชื่นชมผลงาน ภายในเล่มประกอบไปด้วย คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนเรียน เนื้อหาวิชา ใบงานกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบหลังเรียน และเฉลยแบบทดสอบก่อน – หลังเรียน ซึ่งนักเรียนควรศึกษาให้เข้าใจ ก่อนลงมือปฏิบัติ เพื่อจะสามารถทำกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุผลการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ นี้มีเนื้อหาสาระทั้งหมด จำนวน 7 เล่ม ดังนี้

- เล่มที่ 1 พื้นฐานการใช้งาน Photoscape เวอร์ชัน V 3.7
- เล่มที่ 2 การออกแบบและตกแต่งชิ้นงานด้วยเครื่องมือแก้ไขภาพ
- เล่มที่ 3 สร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยโปรแกรม PhotoScape
- เล่มที่ 4 การสร้างภาพเคลื่อนไหวและการจัดการไฟล์ภาพ
- เล่มที่ 5 เมนูต่างๆ ในการจัดการภาพด้วย PhotoScape

สำหรับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เล่มนี้เป็นเล่มที่ 1 เรื่อง พื้นฐานการใช้งาน PhotoScape เวอร์ชัน V 3.7 นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับ การแนะนำการใช้งาน การดาวน์โหลดโปรแกรม PhotoScape เวอร์ชัน V 3.7 วิธีการเข้า – การออกจากโปรแกรม และส่วนประกอบของโปรแกรม ซึ่งการจัดทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ผู้จัดทำได้ศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น หนังสือ และอินเทอร์เน็ต ส่วนภาพประกอบผู้จัดทำได้ใช้ภาพถ่ายจากของจริงซึ่งถ่ายด้วยตนเองและจากอินเทอร์เน็ต ใช้งานบนระบบปฏิบัติการ Windows 2007

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เล่มนี้จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีจิตสำนึกและความรับผิดชอบในการใช้คอมพิวเตอร์สร้างชิ้นงานจากจินตนาการและขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ขวัญกำลังใจ ให้คำแนะนำ และสนับสนุนช่วยเหลือในการจัดทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ จนบรรลุผลสำเร็จเรียบร้อยด้วยดี

ฟาริฮัน ยะระ



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญภาพ	ค
คำชี้แจง	จ
คำชี้แจงสำหรับครู/นักเรียน	จ
มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/สาระสำคัญ/จุดประสงค์การเรียนรู้/สาระการเรียนรู้	ฉ
แบบทดสอบก่อนเรียน	ฉ
พื้นฐานการใช้งาน Photoscape เวอร์ชัน V 3.7	1
แนะนำการใช้งานโปรแกรม Photoscape เวอร์ชัน V 3.7	1
ใบงานที่ 1	3
การติดตั้งโปรแกรม Photoscape เวอร์ชัน V 3.7	4
ใบงานที่ 2	11
วิธีการเข้า – การออกจากโปรแกรม Photoscape เวอร์ชัน V 3.7	12
ใบงานที่ 3	14
ส่วนประกอบหน้าจอโปรแกรม Photoscape เวอร์ชัน V 3.7	15
ใบงานที่ 4	26
แบบทดสอบหลังเรียน	29
บรรณานุกรม	31
เฉลยใบงาน	๒3
เฉลยแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน	38



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 ไอคอนโปรแกรม PhotoScape.....	3
2 หน้าต่างโปรแกรม Photoscape V 3.7.....	4
3 แถบที่อยู่ชื่อเว็บไซต์.....	6
4 หน้าต่างเว็บไซต์ดาวน์โหลดโปรแกรม PhotoScape	6
5 ปุ่มดาวน์โหลดโปรแกรม(1)	7
6 ปุ่มดาวน์โหลดโปรแกรม(2)	7
7 ปุ่มบันทึกแฟ้ม	7
8 ไฟล์โปรแกรม Photoscape V 3.7.....	8
9 ติดตั้งโปรแกรม (1)	8
10 ติดตั้งโปรแกรม (2)	9
11 ติดตั้งโปรแกรม (3)	9
12 ติดตั้งโปรแกรม (4)	10
13 ติดตั้งโปรแกรม (5)	10
14 ติดตั้งโปรแกรม (6)	11
15 ติดตั้งโปรแกรม (7)	11
16 ติดตั้งโปรแกรม (8)	12
17 หน้าต่างของโปรแกรม PhotoScape.....	12
18 ขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรม.....	14
19 การออกจากโปรแกรม.....	15
20 หน้าต่างหน้าต่างแรกของโปรแกรม.....	17
21 แถบเมนูบนของโปรแกรม.....	17
22 ปุ่มควบคุมการย่อขยาย.....	18
23 การแสดงภาพตัวอย่าง.....	18
24 เมนูส่วนวงกลม.....	19
25 หน้าต่างแสดงภาพ.....	20
26 หน้าต่างแก้ไขภาพ.....	21
27 เมนูการจัดการรูปภาพ.....	21
28 หน้าหลัก.....	22
29 ส่วนที่ 2.....	22
30 แถบเครื่องมือเพิ่มวัตถุ.....	23
31 แถบเครื่องมือตัดภาพ.....	24
32 แถบเครื่องมือ Tools.....	25



สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
33 หน้าต่างแก้ไขภาพเป็นกลุ่ม.....	25
34 หน้าต่างจัดหน้า.....	26
35 หน้าต่างรวมภาพ.....	26
36 หน้าต่างภาพเคลื่อนไหว.....	27
37 หน้าต่างพิมพ์.....	27



คำชี้แจง

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสร้างชิ้นงานด้วยคอมพิวเตอร์โปรแกรม Photoscape V 3.7 เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา ง 16102 การสร้างชิ้นงานด้วยคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สาระเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เล่มที่ 1 พื้นฐานการใช้งาน Photoscape เวอร์ชัน V 3.7

คำชี้แจงสำหรับครู

1. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้และชุดกิจกรรมการเรียนรู้และคำชี้แจงต่างๆ ให้เข้าใจ
2. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จากนั้นแจ้งผลการทดสอบก่อนเรียนให้นักเรียนทราบ
3. ครูแจกชุดฝึกกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมกับอธิบายขั้นตอนการใช้ชุดฝึกกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนฟัง
4. ครูให้นักเรียนเริ่มศึกษาเนื้อหา และทำกิจกรรมตามใบงานในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทุกกิจกรรม
5. ครูตรวจการทำกิจกรรมตามใบงานของนักเรียน พร้อมเฉลยให้นักเรียนทราบ
6. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน จากนั้นแจ้งผลการทดสอบหลังเรียนให้นักเรียนทราบ

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

1. ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
2. ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ให้เกิดความเข้าใจ
3. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อเป็นการทดสอบความรู้พื้นฐานของนักเรียน จากนั้นตรวจคำตอบในภาคผนวก
4. ศึกษาเนื้อหาพื้นฐานการใช้งาน PhotoScape V 3.7
5. นำความรู้จากการศึกษาเนื้อหาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง พื้นฐานการใช้งาน PhotoScape และนำไปปฏิบัติตามชุดกิจกรรมตามลำดับขั้นตอน
6. ทำแบบทดสอบหลังเรียน จากนั้นตรวจคำตอบในภาคผนวก



พื้นฐานการใช้งาน Photoscape เวอร์ชัน V 3.7

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจเห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

1. นำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่เหมาะสมโดยเลือกใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์
2. ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างชิ้นงานจากจินตนาการหรืองานที่ทำในชีวิตประจำวันอย่างมีจิตสำนึกและความรับผิดชอบ

สาระสำคัญ

การสร้างชิ้นงานด้วยคอมพิวเตอร์ในการตกแต่งภาพ โดยใช้โปรแกรม Photoscape V 3.7 เป็นการนำเสนอชิ้นงานในอีกรูปแบบหนึ่ง ที่สามารถสร้างสีสัน และตกแต่งภาพถ่ายให้สวยงามตามจินตนาการได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. รู้ความหมาย และอธิบายการใช้งานโปรแกรม PhotoScape เวอร์ชัน V 3.7
2. สามารถติดตั้งโปรแกรมเพื่อนำมาใช้งานได้
3. เข้าและออกจากโปรแกรม PhotoScape เวอร์ชัน V 3.7 ได้
4. อธิบายส่วนประกอบของหน้าต่าง PhotoScape เวอร์ชัน V 3.7


สาระการเรียนรู้

1. การรู้จักโปรแกรมที่สามารถใช้ในการตกแต่งภาพ
2. การติดตั้งโปรแกรมลงเครื่องเพื่อการใช้งาน
3. การเริ่มใช้งานโปรแกรม PhotoScape เวอร์ชัน V 3.7
4. การรู้จักส่วนประกอบหน้าต่างของโปรแกรม




แบบทดสอบก่อนเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาท ☒ ลงในสี่เหลี่ยมของกระดาษคำตอบในข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว ข้อสอบมีจำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 15 นาที

- ข้อใดคือความหมายของโปรแกรม PhotoScape
 - โปรแกรมสร้างภาพให้สวยงาม
 - โปรแกรมสำหรับทำภาพเคลื่อนไหว
 - โปรแกรมที่มีความสามารถในการตกแต่งภาพ
 - โปรแกรมเติมแต่งรูปภาพ และทำภาพเคลื่อนไหว
- โปรแกรม PhotoScape มีคุณสมบัติการใช้งานใดบ้าง
 - สามารถพิมพ์งานเอกสาร
 - สามารถการทำภาพเคลื่อนไหว
 - สามารถตกแต่งรูปภาพให้สวยงาม
 - ข้อ ข และ ค เป็นคำตอบที่ถูกต้อง
- การดาวน์โหลดโปรแกรมควรเลือกที่ลิงค์ใด
 - [http : // www.photoscape.org/ps/main/download.php](http://www.photoscape.org/ps/main/download.php)
 - [http : // www.photoscape.org/ps/main/download](http://www.photoscape.org/ps/main/download)
 - [http : // www.photoscape.org/ps/main](http://www.photoscape.org/ps/main)
 - [http : // www.photoscape.org](http://www.photoscape.org)
- ขั้นตอนต่อไปหลังจากดาวน์โหลดโปรแกรมสำเร็จคือข้อใด
 - การ (Install) ติดตั้งโปรแกรมลงในเครื่อง
 - เข้าสู่โปรแกรม PhotoScape
 - เริ่มตกแต่งภาพ
 - ถูกทุกข้อ
- วิธีใดคือการออกจากโปรแกรม
 - คลิกที่ปุ่ม  ของหน้าต่างโปรแกรม
 - เลือกที่คำสั่ง File > Exit
 - กดปุ่ม Alt+F4
 - กดปุ่ม Ctrl+F4



6. แถบเมนูด้านบนกับแถบเมนูวงกลมมีความแตกต่างกันอย่างไร
 - ก. แถบเมนูด้านบน มีปุ่มคำสั่งต่างๆ จะปรากฏเฉพาะในแถบหน้าหลัก
 - ข. แถบเมนูส่วนวงกลม มีปุ่มคำสั่งต่างๆ จะปรากฏเฉพาะในแถบหน้าหลัก
 - ค. แถบเมนูด้านบน เป็นส่วนที่รวบรวมหน้าต่างทำงานในส่วนต่างๆ ประกอบด้วย 8 แถบ
 - ง. แถบเมนูส่วนวงกลม เป็นส่วนที่รวบรวมหน้าต่างทำงานในส่วนต่างๆ ประกอบด้วย 8 แถบ
7.  ปุ่มดัดภาพ เป็นปุ่มที่มีชื่อว่าอะไร และเป็นเครื่องมือในการกำหนดค่าใด
 - ก. ตัวเลือก : สำหรับตั้งค่าการใช้งานโปรแกรม
 - ข. VideoBlend for Mac : สามารถเข้าชมวิดีโอตัวอย่างการสร้างชิ้นงาน
 - ค. ภาษา : ใช้เปลี่ยนภาษามีให้เลือก 2 ภาษา คือภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
 - ง. PhotoScape X for Mac : สามารถเข้าสู่เว็บไซต์เพื่อโปรแกรมรุ่นใหม่
8. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับแถบเมนู การช่วยเหลือ
 - ก. เป็นหน้าต่างสำหรับการสอนใช้โปรแกรมด้วย VDO
 - ข. เป็นหน้าต่างสำหรับปรับแก้ไขภาพหลายๆ ภาพในครั้งเดียว
 - ค. เป็นหน้าต่างสำหรับการจัดการงานพิมพ์ต่างๆ ในโปรแกรม PhotoScape
 - ง. เป็นหน้าต่างการจัดภาพให้อยู่ในกรอบเฟรมที่มีหลากหลายรูปแบบให้เลือก
9. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับ การแสดงภาพตัวอย่าง
 - ก. เป็นหน้าต่างแสดงไฟล์ภาพทั้งหมดในโฟลเดอร์ที่เลือก
 - ข. เป็นการจัดรวมภาพในรูปแบบแสดงภาพเรียงต่อกันหลายๆ ภาพ
 - ค. เป็นหน้าต่างการจัดภาพให้อยู่ในกรอบเฟรมที่มีหลากหลายรูปแบบให้เลือก
 - ง. เป็นส่วนในการควบคุมการแสดงภาพตัวอย่างจากเว็บไซต์ www.flickr.com
10. การบันทึกไฟล์ เป็นภาพเคลื่อนไหวใน PhotoScape ควรเลือกใช้นามสกุลใด
 - ก. .JPG
 - ข. .GIF
 - ค. .TIF
 - ง. .PNG



พื้นฐานการใช้งาน Photoscape เวอร์ชัน V 3.7

PhotoScape โปรแกรมตกแต่งภาพ ที่มีความสามารถมากมายและใช้งานได้ง่ายมากเพราะมีเมนูการใช้งานเป็นภาษาไทย สำคัญที่สุด เป็นโปรแกรม Freeware ที่เราสามารถดาวน์โหลดมาใช้กันงานได้ฟรีโปรแกรมนี้มีฟังก์ชันการทำงานด้านการตกแต่งภาพอย่างสมบูรณ์แบบ เพียงพอและเหมาะสมอย่างมากสำหรับผู้ใช้งานทั่วไปที่ไม่ค่อยชำนาญทางด้านการตกแต่งภาพ

แนะนำการใช้งานโปรแกรม PhotoScape เวอร์ชัน V 3.7

PhotoScape หมายถึง เป็นโปรแกรม Freeware สามารถดาวน์โหลดฟรีได้จาก photoscape.org เป็นโปรแกรมจัดการรูปภาพที่ใช้งานง่าย และสะดวกรวดเร็วในการทำ ตั้งแต่การทำขอบรูปแบบต่างๆ สวยๆ การแก้ไขภาพเป็นกลุ่มครั้งละหลายๆ รูป การจัดหน้าของรูปหลายๆ รูปให้เป็นรูปเดียว การรวมภาพ การทำภาพเคลื่อนไหว การแบ่งภาพ การ Capture ภาพหน้าจอมาใช้งาน การเลือกสี การแปลงไฟล์ RAW เป็น JPGWG การปรับแต่งแก้ไขรูปภาพ เช่น การปรับแสง สี ความคมชัดของรูป และการย่อขยายขนาดของรูป โปรแกรมเดียวทำได้หลากหลายและใช้งานได้ง่ายๆ (จิรัฏฐ์ พงษ์ทองเมือง . 2554)

PhotoScape โปรแกรมแก้ไขตกแต่งภาพอีกตัวหนึ่ง ซึ่งเป็นที่นิยม เนื่องจากใช้งานง่าย มีภาพลูกเล่นสำหรับการตกแต่ง ใส่ฟิลเตอร์ ทำภาพเคลื่อนไหว ใส่กรอบภาพ รวมหลายๆ ภาพไว้ในรูปเดียวกันได้ง่ายๆ หรือถ้าจำนารูปไปอัดลงกระดาษที่ร้านก็สามารถปรับขนาดให้ได้มาตรฐานได้ด้วยตัวเอง โดยสามารถดาวน์โหลดมาใช้งานได้ฟรีที่ www.photoscape.org (กองบรรณาธิการ โปรวิชั่น . 2557)

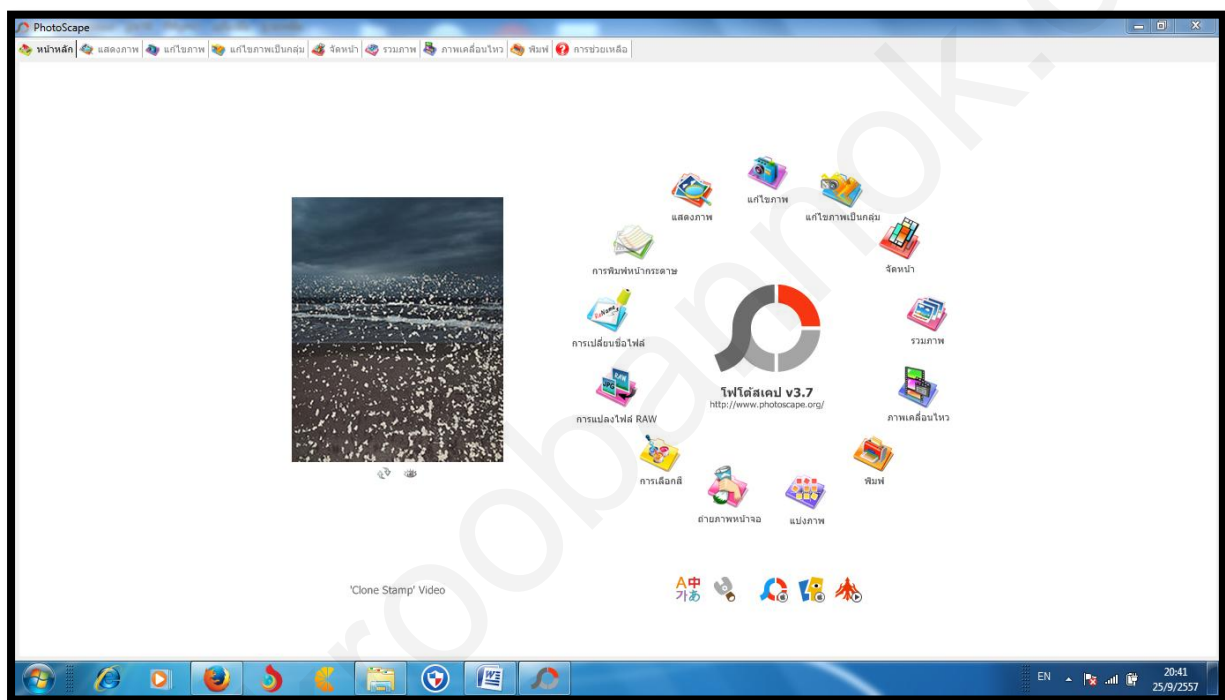


ภาพที่ 1 ไอคอนโปรแกรม PhotoScape



สรุป

PhotoScape หมายถึง โปรแกรมตกแต่งรูปภาพ และทำภาพเคลื่อนไหว ซึ่งมีความสามารถหลายอย่าง และใช้งานง่าย เพราะมีเมนูการใช้งานเป็นภาษาไทย สะดวกรวดเร็วในการใช้งาน ตั้งแต่การการทำให้ขอบรูปสวยๆ แบบต่างๆ การแก้ไขภาพเป็นกลุ่มครั้งละหลายๆ รูป การจัดหน้าของรูปหลายๆ รูปให้เป็นรูปเดียว การรวมภาพ การทำภาพเคลื่อนไหว การแบ่งภาพ การ Capture ภาพหน้าจอมาใช้งาน การแปลงไฟล์ RAW เป็น JPEG การปรับแต่งแก้ไขรูปภาพเช่นการปรับแสง สี ความคมชัดของรูป และการย่อ ขยายขนาดของรูป โปรแกรมเดียว ทำได้หลากหลายและใช้งานได้ง่าย โปรแกรมมีขนาดเล็ก ไม่กินทรัพยากรของเครื่องเหมือนโปรแกรมแต่งภาพอื่นๆ และเป็นโปรแกรม Freeware ปัจจุบันคือ เวอร์ชัน V 3.7



ภาพที่ 2 หน้าต่างโปรแกรม PhotoScape V 3.7



ใบงานที่ 1



ชื่อ.....สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

กิจกรรมที่ 1 มารู้จักความหมายและการใช้งานของ PhotoScape

1. ให้นักเรียนศึกษาความหมายของโปรแกรม PhotoScape แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง

โปรแกรม PhotoScape หมายถึง

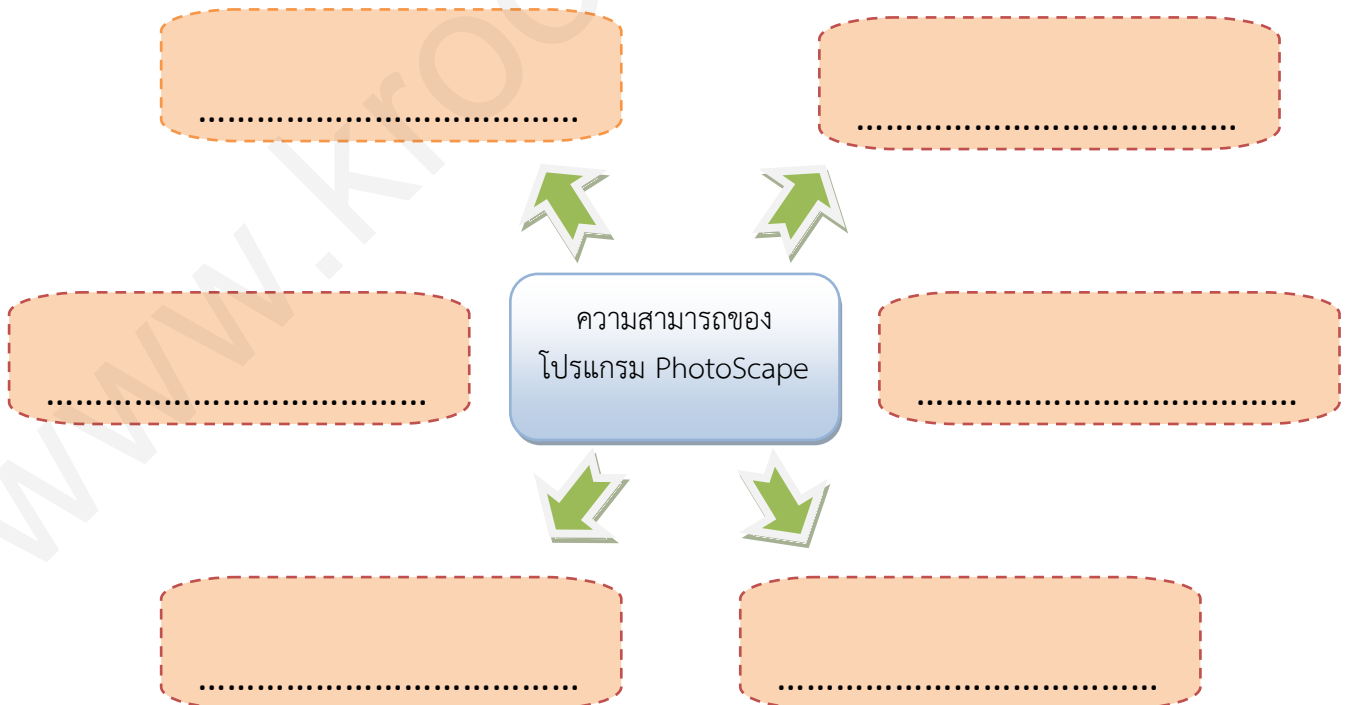
.....

.....

.....

.....

2. ให้นักเรียนบอกความสามารถในการใช้งานของโปรแกรม PhotoScape มีอะไรบ้าง แล้วบันทึกข้อมูลลงในแผนภาพ

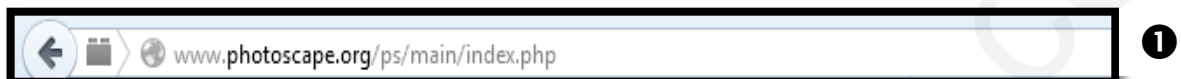




การติดตั้งโปรแกรม PhotoScape V 3.7

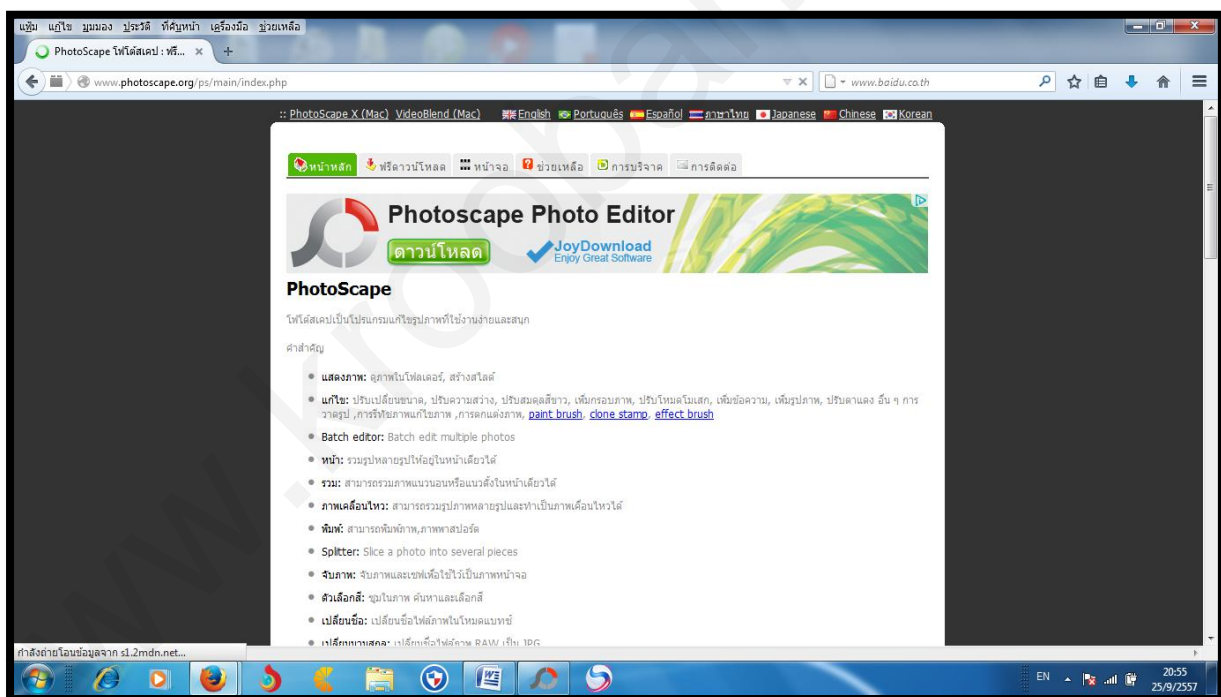
ก่อนการติดตั้งเพื่อใช้งาน สามารถดาวน์โหลดโปรแกรมฟรีได้ที่เว็บไซต์ www.photoscape.org โดยมีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. เข้าเว็บไซต์ www.photoscape.org/ps/main/index.php ดังภาพ



ภาพที่ 3 : แถบที่อยู่เว็บไซต์

2. จะปรากฏหน้าจอดังนี้



ภาพที่ 4 : หน้าต่างเว็บไซต์ดาวน์โหลดโปรแกรม PhotoScape

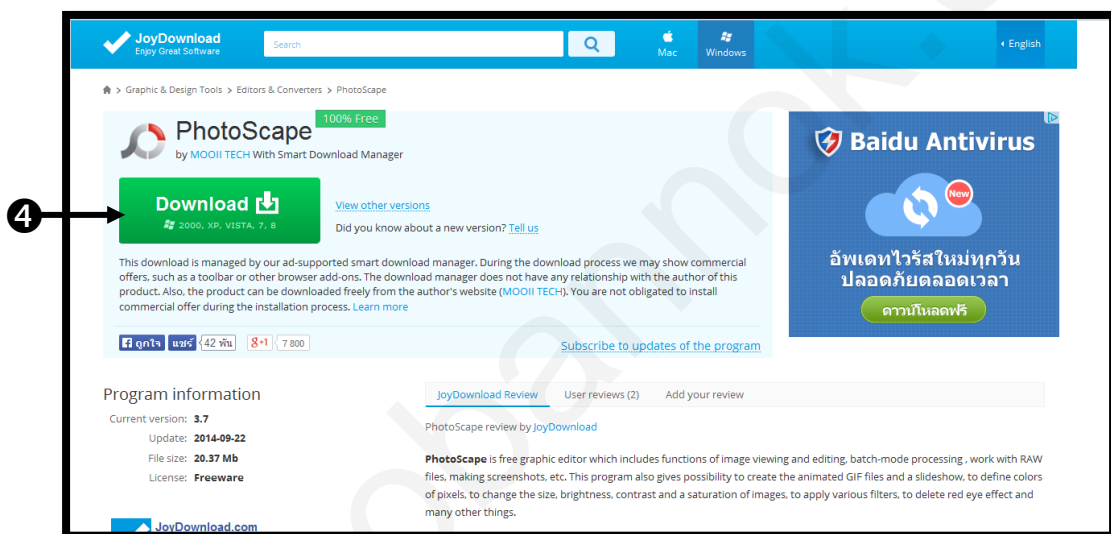


3. คลิกที่ปุ่มดาวน์โหลด



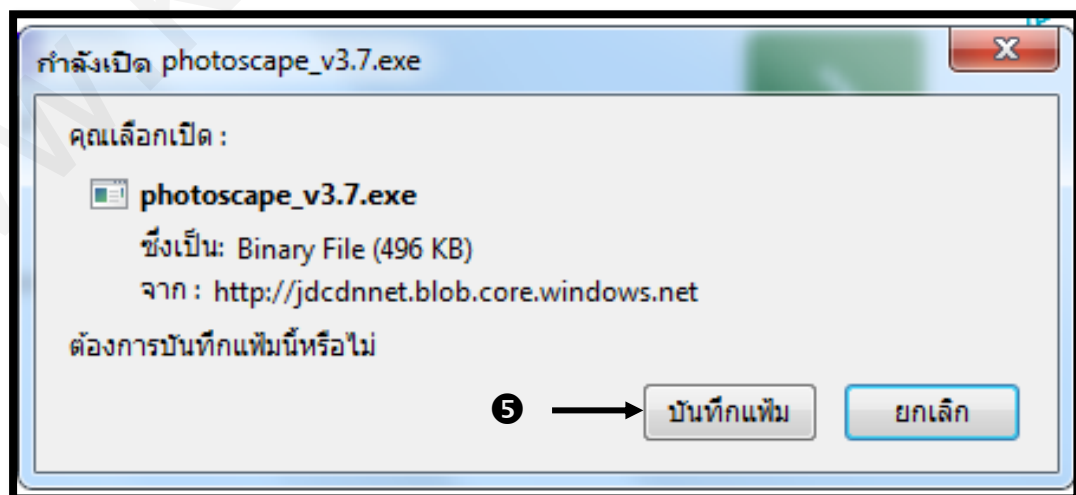
ภาพที่ 5 : ปุ่มดาวน์โหลดโปรแกรม ครั้งที่ 1

4. คลิกปุ่มดาวน์โหลดอีกครั้ง



ภาพที่ 6 : ปุ่มดาวน์โหลดโปรแกรม ครั้งที่ 2

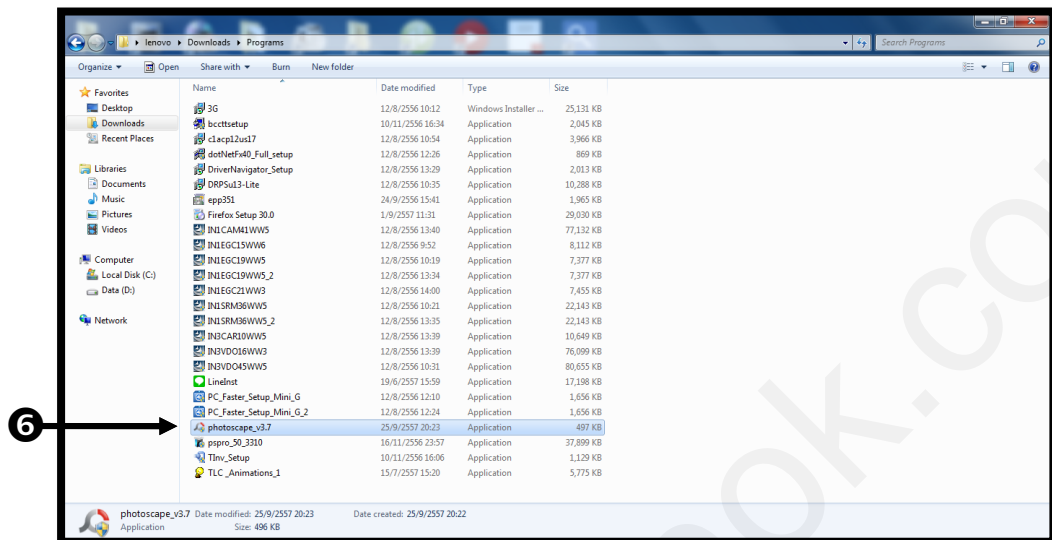
5. เลือกที่เก็บไฟล์โปรแกรม เพื่อบันทึกไฟล์โปรแกรมไว้ในเครื่อง โดยการคลิกบันทึกแฟ้ม



ภาพที่ 7 : ปุ่มบันทึกแฟ้ม

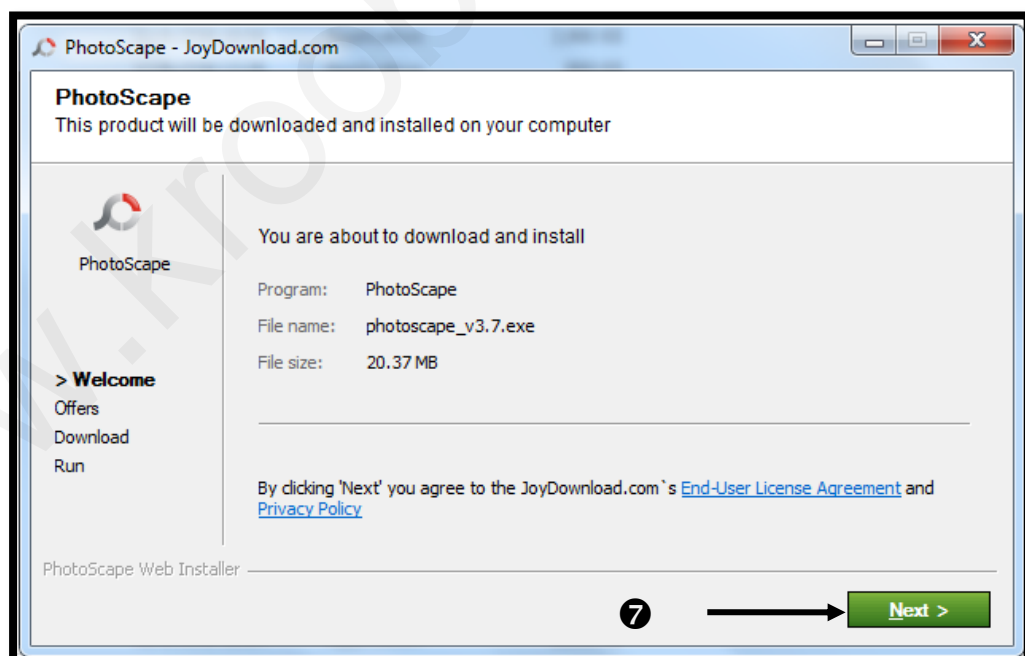


6. จะปรากฏที่เก็บไฟล์โปรแกรม จากที่เลือกไว้และทำการติดตั้งโปรแกรมโดยการดับเบิลคลิกที่ไฟล์โปรแกรม Photoscape V 3.7



ภาพที่ 8 : ไฟล์โปรแกรม Photoscape V 3.7

7. จะปรากฏการติดตั้งโปรแกรม ซึ่งหน้าจอแรกจะแสดงข้อมูลเกี่ยวกับการติดตั้งโปรแกรม เช่น ชื่อโปรแกรม ขนาดของโปรแกรม โดยคลิกที่ปุ่มถัดไป หรือ Next



ภาพที่ 9 : ติดตั้งโปรแกรม (1)



8. จะปรากฏกล่องข้อความขอความขออนุญาตเลือกประเภทการใช้งานของโปรแกรม โดยคลิกเลือก Express และคลิกที่ปุ่มถัดไป หรือ Next



ภาพที่ 10 : ติดตั้งโปรแกรม (2)

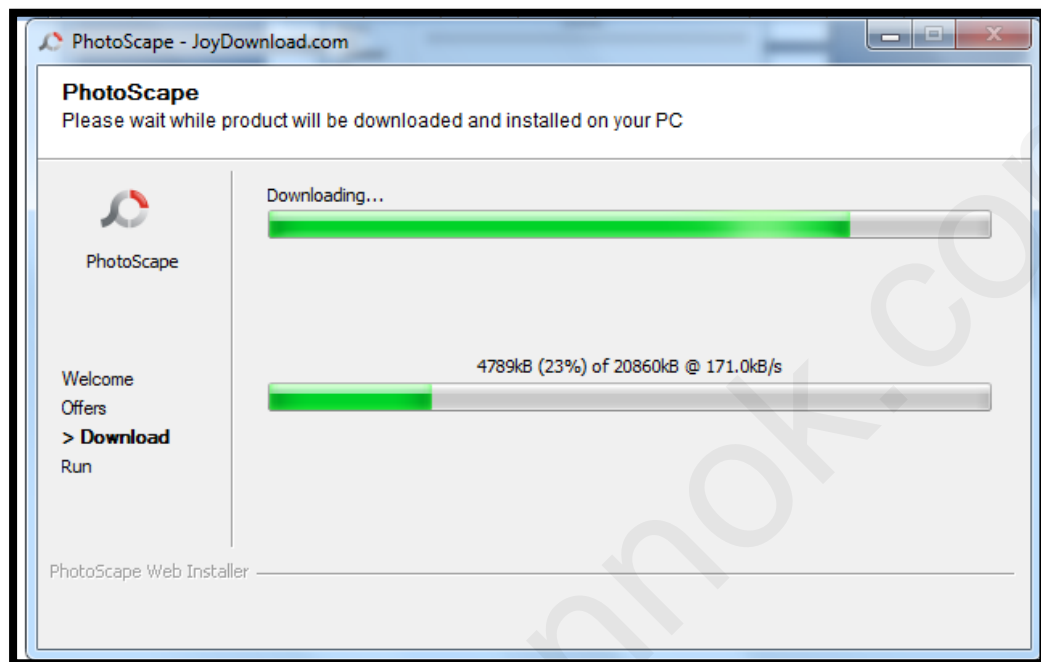
9. จะปรากฏกล่องข้อความขึ้นโดยให้คลิกเลือกปุ่มฉันยอมรับ หรือ I accept และคลิกปุ่มถัดไป หรือ Next



ภาพที่ 11 : ติดตั้งโปรแกรม (3)



10. โปรแกรมกำลังดาวน์โหลดเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 12 : ติดตั้งโปรแกรม (4)

11. เมื่อทำการดาวน์โหลดเสร็จเรียบร้อยแล้ว จะขึ้นกล่องข้อความ ขอขอบคุณสำหรับการดาวน์โหลด โปรแกรม Photoscape และคลิกไปที่ปุ่ม I Agree – install



ภาพที่ 13 : ติดตั้งโปรแกรม (5)

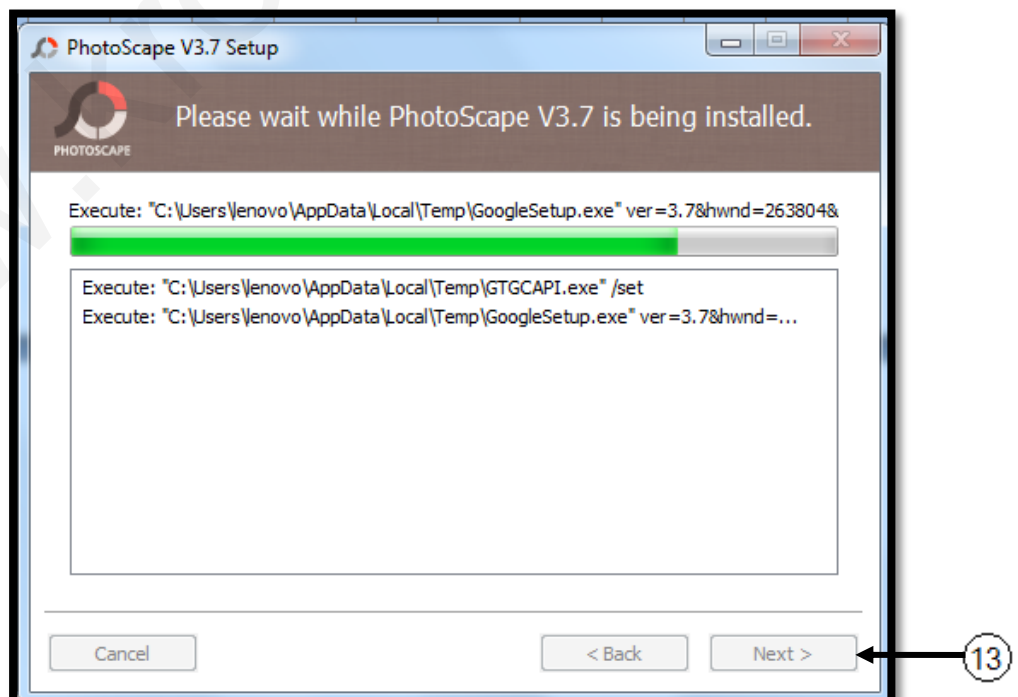


12. จะปรากฏกล่องข้อความ แนะนำการลง Google Drive เพื่อการจัดเก็บไฟล์ โดยคลิกที่ปุ่มถัดไป หรือ Next



ภาพที่ 14 : ติดตั้งโปรแกรม (6)

13. จะปรากฏกล่องข้อความ ให้คอยกำลังติดตั้ง จนกระทั่งเสร็จเรียบร้อย และคลิกที่ปุ่มถัดไป หรือ Next



ภาพที่ 15 : ติดตั้งโปรแกรม (7)

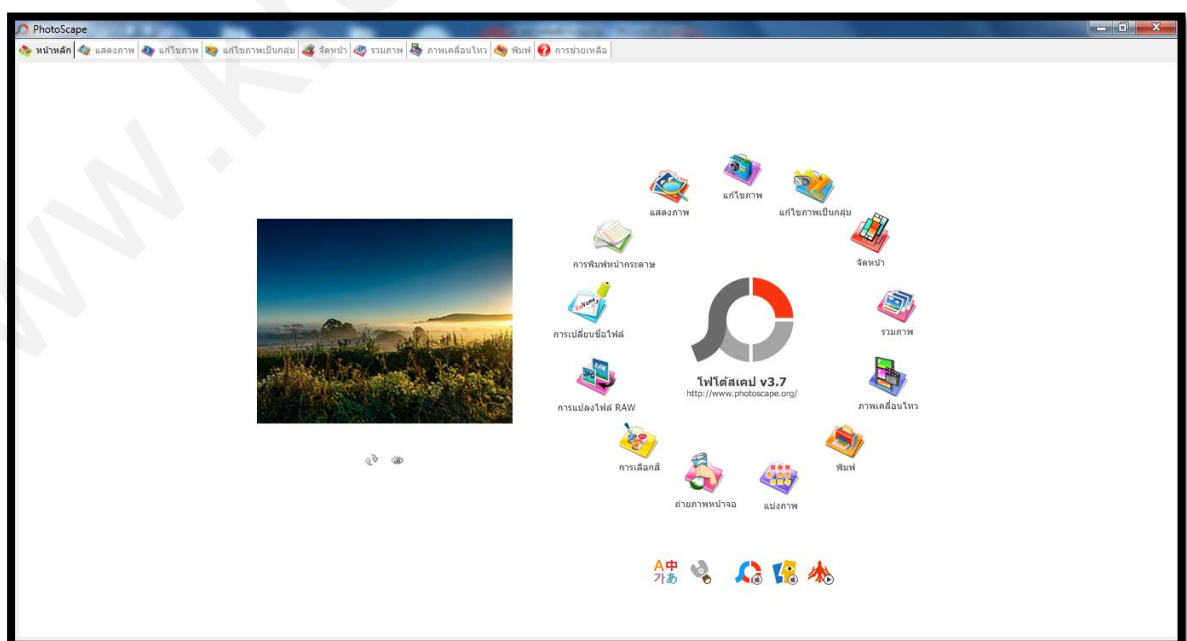


14. ขั้นตอนสุดท้ายจะปรากฏกล่องข้อความ การติดตั้งโปรแกรมเสร็จสมบูรณ์ และคลิกปุ่ม เสร็จสิ้น หรือ Finish



ภาพที่ 16 : ติดตั้งโปรแกรม (8)

15. เมื่อติดตั้งเรียบร้อยแล้ว จะปรากฏไอคอน  ที่หน้าจอเดสก์ทอป สามารถใช้งานได้ทันที โดยจะปรากฏหน้าจอโปรแกรม Photoscape V 3.7 ดังภาพ



ภาพที่ 17 : หน้าต่างโปรแกรม Photoscape V 3.7




ใบงานที่ 2

ชื่อ.....สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....



กิจกรรมที่ 2 มาลองดาวน์โหลดและติดตั้งโปรแกรม PhotoScape กัน

 ให้นักเรียนศึกษาการดาวน์โหลดและติดตั้งโปรแกรม แล้วลงมือปฏิบัติตามขั้นตอน สำเร็จแล้วบันทึกผล

บันทึกผลการปฏิบัติ.....

.....

.....

.....

ปัญหา / อุปสรรค

.....

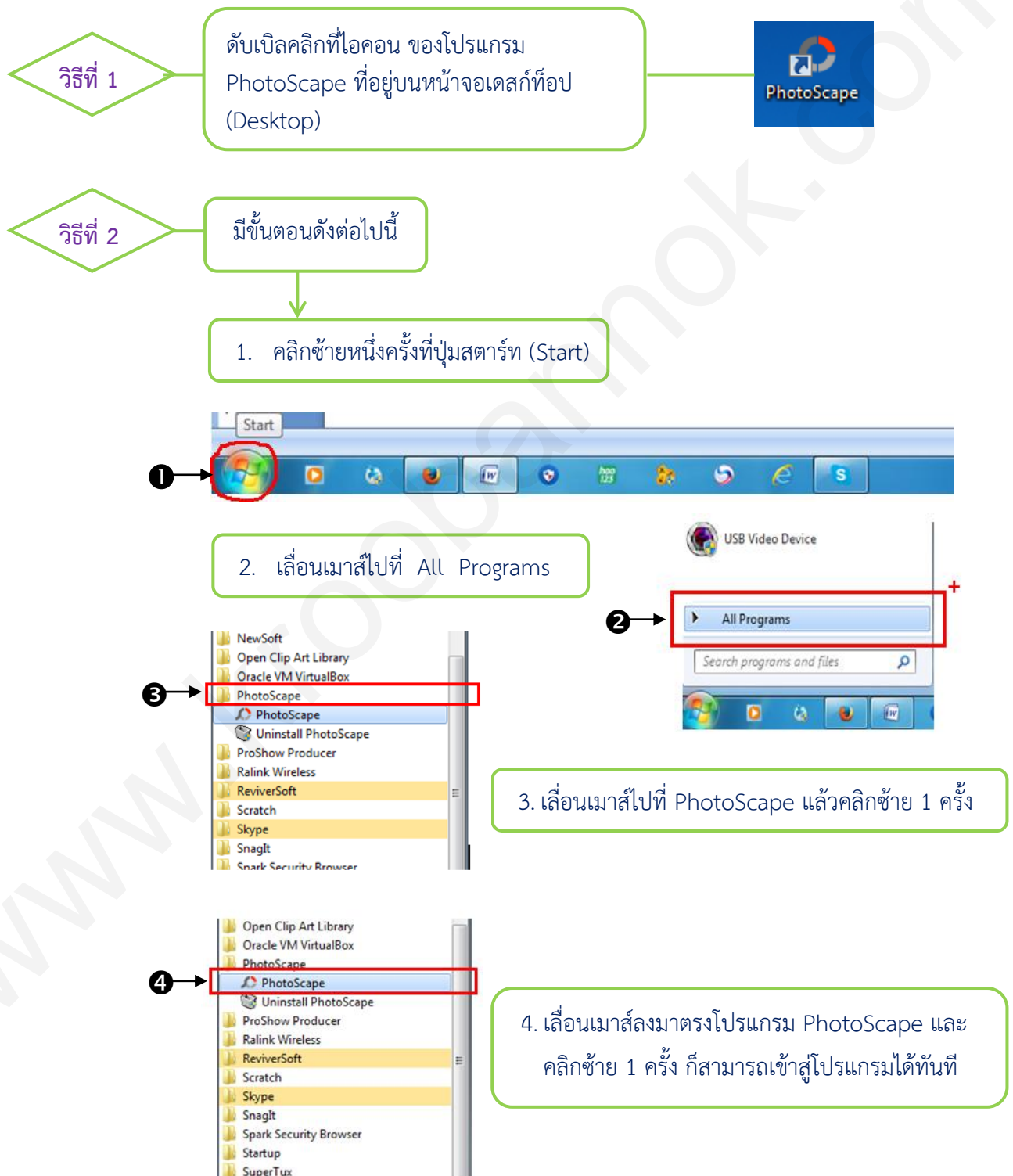
.....

.....



วิธีการเข้า – การออกจากโปรแกรม PhotoScape V 3.7

การเข้าสู่โปรแกรม PhotoScape สามารถทำได้ 2 วิธี ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 18 ขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรม



➡ การออกจากโปรแกรม PhotoScape สามารถทำได้ ดังนี้
การออกจากโปรแกรมมีขั้นตอน ดังนี้

1. คลิกที่ปุ่ม



ดังภาพ

ภาพที่ 19 การออกจากโปรแกรม



ใบงานที่ 3

ชื่อ.....สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....



กิจกรรมที่ 3 ศึกษาและปฏิบัติการเข้า – ออกโปรแกรม PhotoScape

1. ให้นักเรียนศึกษาการเข้าและการออกจากโปรแกรม PhotoScape แล้วเขียนอธิบายถึงความแตกต่างของการเข้าสู่โปรแกรมทั้งสองวิธีว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร

.....

.....

.....

.....

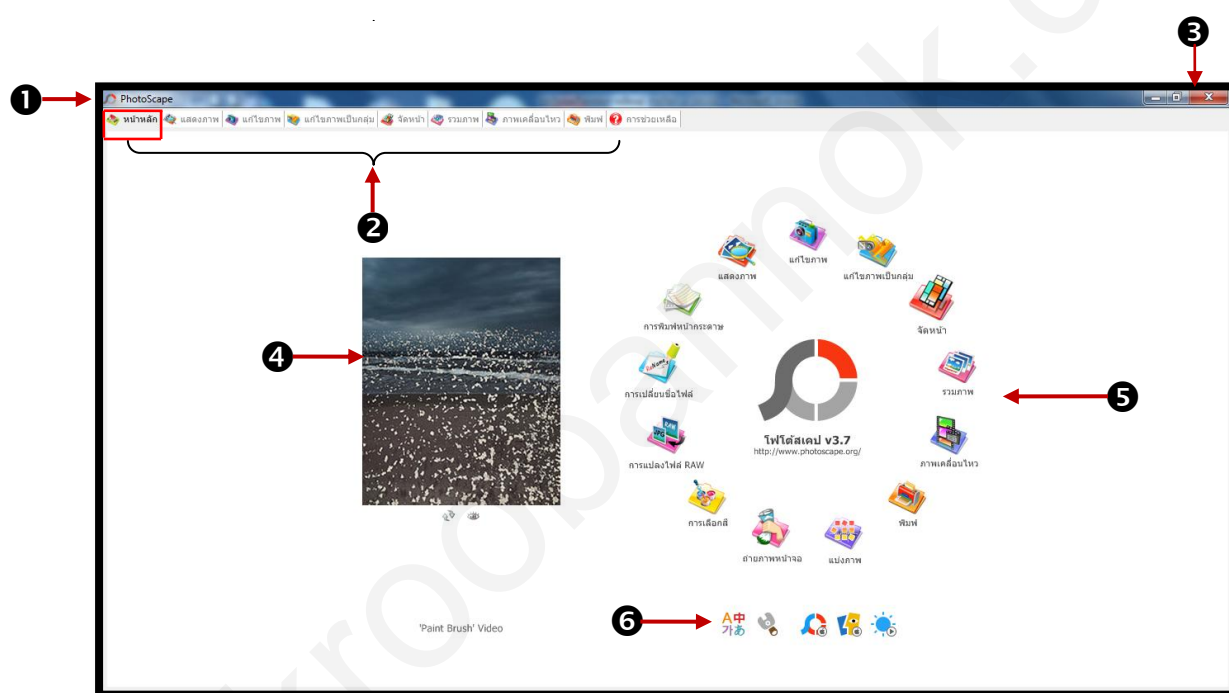
.....



ส่วนประกอบหน้าจอโปรแกรม PhotoScape V 3.7

หลังจากที่ได้ติดตั้งโปรแกรมลงในเครื่องคอมพิวเตอร์เรียบร้อยแล้ว เราก็สามารถเปิดโปรแกรมเพื่อใช้งานได้ทันที แต่ก่อนจะเริ่มใช้งานนั้นควรทำความรู้จักกับส่วนประกอบต่างๆ บนหน้าต่าง PhotoScape ซึ่งประกอบด้วยส่วนใดบ้าง ดังนี้

ส่วนที่ 1 : หน้าต่างหน้าต่างแรก มีส่วนประกอบ ดังภาพ



ภาพที่ 20 หน้าต่างหน้าต่างแรกของโปรแกรม

- 1 แถบหัวเรื่อง (Title Bar) แสดงชื่อของโปรแกรม
- 2 แถบเมนูด้านบน เป็นส่วนที่รวบรวมหน้าต่างทำงานในส่วนต่างๆ ประกอบด้วย 9 แถบ ดังนี้



ภาพที่ 21 : แถบเมนูด้านบนของโปรแกรม



1. หน้าหลัก ที่หน้าต่างหลักเป็นส่วนที่รวบรวมปุ่มคำสั่งต่างๆ ในการปรับแต่ง และจัดการภาพซึ่งจะกล่าวถึงรายละเอียดของปุ่มในหัวข้อถัดไป
 2. แสดงภาพ เป็นหน้าต่างแสดงไฟล์ภาพทั้งหมดในโฟลเดอร์ที่เลือก
 3. แก๊ซภาพ เป็นหน้าต่างที่รวบรวมคำสั่งในการปรับแต่ง และแก๊ซภาพ เช่น ใส่กรอบภาพ ใส่ข้อความ เพิ่มวัตถุให้ภาพ ปรับแสง หรือฟิลเตอร์อื่นๆ
 4. แก๊ซภาพเป็นกลุ่ม เป็นหน้าต่างสำหรับปรับแก๊ซภาพหลายๆ ภาพในครั้งเดียว
 5. จัดหน้า เป็นหน้าต่างการจัดการภาพให้อยู่ในกรอบเฟรมที่มีหลากหลายรูปแบบให้เลือก
 6. รวมภาพ เป็นการจัตรวมภาพในรูปแบบแสดงภาพเรียงต่อกันหลายๆ ภาพ
 7. ภาพเคลื่อนไหว เป็นหน้าต่างสำหรับนำภาพมาใช้สร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวนามสกุล .gif
 8. พิมพ์ เป็นหน้าต่างสำหรับการงานพิมพ์ต่างๆ ในโปรแกรม PhotoScape
 9. การช่วยเหลือ เป็นหน้าต่างสำหรับการสอนใช้โปรแกรมด้วย VDO
- ❸ ปุ่มควบคุม (Control) เป็นปุ่มคำสั่งสำหรับปรับขนาดโปรแกรม ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้



ภาพที่ 22 ปุ่มควบคุมการย่อขยาย

1. ปุ่มย่อหน้าต่าง (Minimize) ใช้สำหรับย่อโปรแกรมให้มีขนาดเล็กที่สุด
 2. ปุ่มขยายหน้าต่าง (Maximize) ใช้ขยายหน้าต่างให้เต็มจอภาพ
 3. ปุ่มปิดหน้าต่าง (Close) เป็นปุ่มที่ใช้ปิดหน้าต่าง หรือปิดโปรแกรม
- ❹ แสดงภาพตัวอย่าง

เป็นส่วนในการควบคุมการแสดงผลภาพตัวอย่างจากเว็บไซต์ www.flickr.com ซึ่งเราสามารถเปิดหรือปิดการแสดงผลได้ โดยคลิกที่ปุ่ม  หากแสดงผลเป็น  แสดงว่าเราได้ปิดการแสดงผลภาพ และคลิกเมาส์ปุ่ม  เพื่อเปิดไปยังหน้าต่างเว็บไซต์ www.flickr.com



ภาพที่ 23 การแสดงผลภาพตัวอย่าง



๕ แถบเมนูส่วนวงกลม ปุ่มคำสั่งต่างๆ จะอยู่ในแถบหน้าหลัก ซึ่งจะเป็นส่วนในการแก้ไขภาพต่างๆ ประกอบด้วยปุ่มคำสั่งต่างๆ ดังนี้



ภาพที่ 24 เมนูส่วนวงกลม

1. แก้ไขภาพ : หน้าต่างเพื่อจะแก้ไขภาพ
2. แก้ไขภาพเป็นกลุ่ม : หน้าต่างเพื่อแก้ไขภาพเป็นกลุ่ม
3. จัดหน้า : การรวบรวมภาพ หรือวัตถุมาจัดเป็นภาพใหม่
4. รวมภาพ : การนำภาพมาต่อกันเป็นภาพใหม่
5. ภาพเคลื่อนไหว : การนำภาพมาเรียงลำดับเพื่อให้เป็นภาพเคลื่อนไหว
6. พิมพ์ : การพิมพ์ภาพ
7. แบ่งภาพ : การแบ่งภาพเป็นส่วนๆ
8. ถ่ายภาพหน้าจอบ : ถ่ายภาพหน้าจอบและบันทึก
9. การเลือกสี : หน้าต่างเครื่องมือเลือกสี
10. การแปลงไฟล์ RAW : การแปลงไฟล์ RAW เป็น JPG
11. การเปลี่ยนชื่อไฟล์ : การเปลี่ยนชื่อไฟล์ครั้งละหลายไฟล์
12. การพิมพ์หน้ากระดาษ : หน้ากระดาษ, สมุดมีเส้น , หน้ากระดาษกราฟ , หน้ากระดาษโน้ตดนตรี , ปฏิทิน
13. แสดงภาพ : หน้าต่างแสดงไฟล์ภาพ



⑥ ปุ่มคำสั่งอื่นๆ เป็นปุ่มที่เพิ่มเติมเข้ามาในโปรแกรม PhotoScape 3.7 ประกอบด้วย 5 ปุ่ม คือ



ตัวเลือก : สำหรับตั้งค่าการใช้งานโปรแกรม



ภาษา : ใช้เปลี่ยนภาษามีให้เลือก 2 ภาษา คือ ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ



PhotoScape X for Mac : สามารถเข้าสู่เว็บไซต์เพื่อโปรแกรมรุ่นใหม่

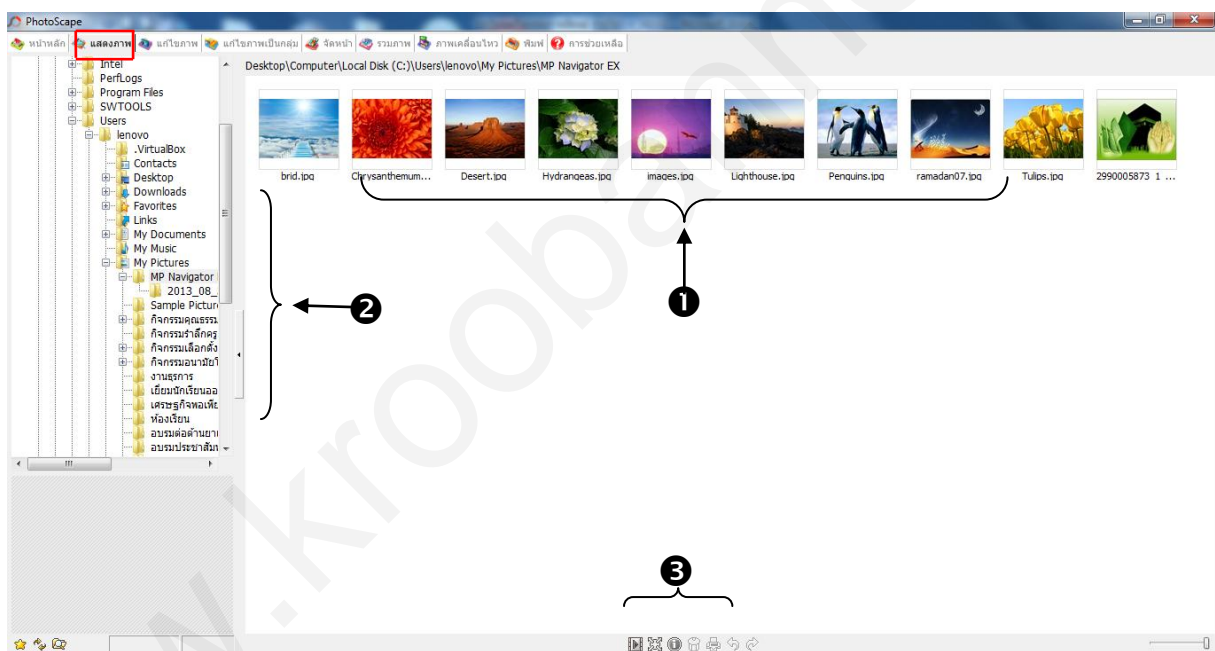


VideoBlend for Mac : สามารถเข้าชมวิดีโอตัวอย่างการสร้างชิ้นงาน



เป็นการชมวิดีโอยูทูป ด้วยอุปกรณ์สื่อสารด้วยระบบต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 : หน้าต่างแสดงภาพ มีส่วนประกอบดังต่อไปนี้

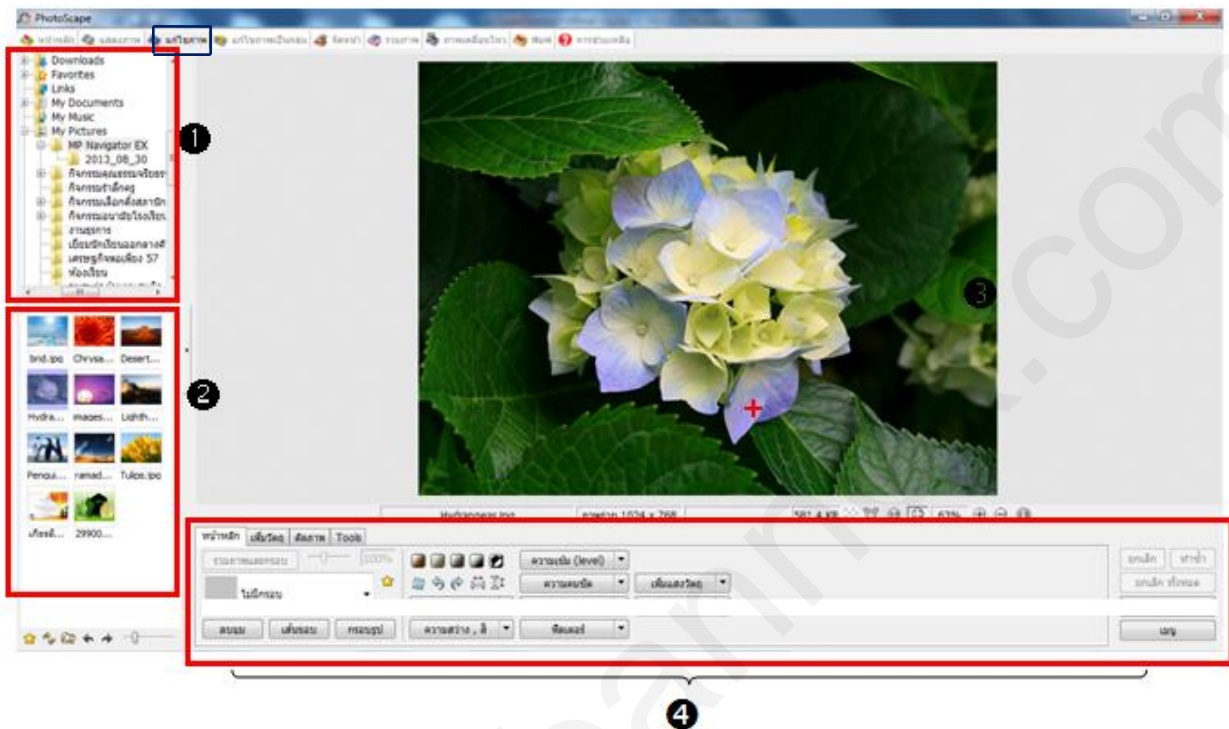


ภาพที่ 25 หน้าต่างแสดงภาพ

- ① ส่วนของภาพที่แสดงจากโฟลเดอร์ด้านซ้ายมือ
- ② ที่ตั้งของโฟลเดอร์รูปภาพต่าง ๆ
- ③ ปุ่มเลือกการแสดงผลในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การแสดงสไลด์ แสดงเต็มจอ ลบภาพ ย้ายภาพ

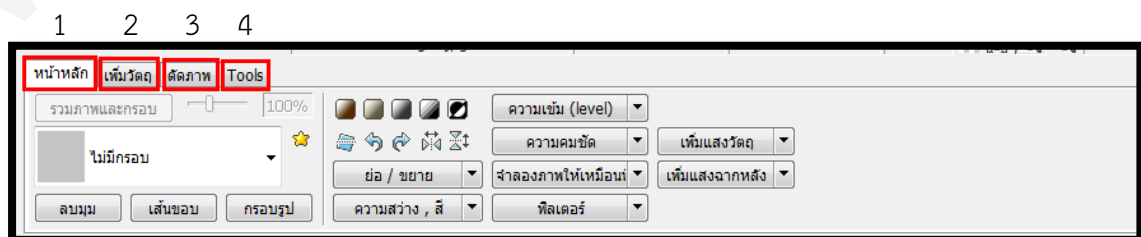


ส่วนที่ 3 : หน้าต่างแก้ไขภาพ มีส่วนประกอบดังต่อไปนี้



ภาพที่ 26 หน้าต่างแก้ไขภาพ

- ❶ ตำแหน่งที่ตั้งของภาพที่อยู่ในโฟลเดอร์
- ❷ เป็นส่วนที่แสดง Directory และแสดงภาพในโฟลเดอร์ที่เลือกไว้
- ❸ ภาพที่แสดงจากที่เลือก
- ❹ เมนูการจัดการรูปภาพ จะประกอบไปด้วยแถบเมนู 4 แถบด้วยกันคือ
 1. หน้าหลัก
 2. เพิ่มวัตถุ
 3. ตัดภาพ
 4. Tools

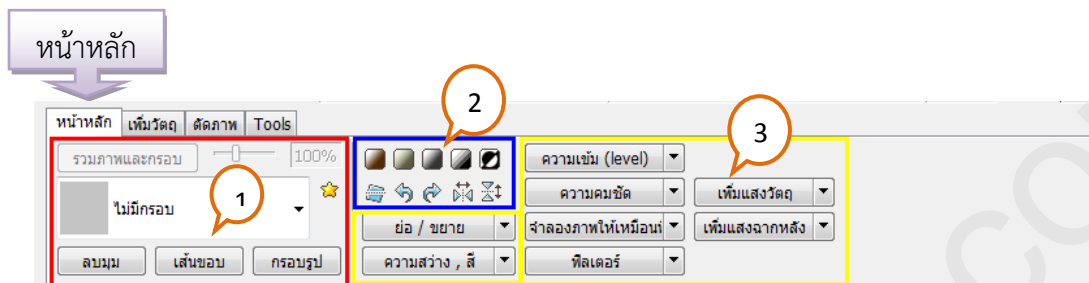


ภาพที่ 27 เมนูการจัดการรูปภาพ



แถบเมนูที่ 1

หน้าหลัก จะประกอบไปด้วย 3 ส่วน ดังภาพ



ภาพที่ 28 หน้าหลัก

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนที่ใช้สำหรับตกแต่ง หรือใส่กรอบภาพ เพิ่มเส้นขอบ และการลบมุมของรูปภาพ

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนที่ใช้สำหรับการปรับภาพถ่ายปัจจุบันที่มีสีสันสวยงามสดใสให้เป็นภาพเก่า โดยทำให้เป็นโทนสีน้ำตาลแดง และทำภาพให้เป็นภาพไล่ระดับสี ขาว ดำ เทา สามารถปรับสว่างและเลือกสีได้ตามต้องการ ซึ่งมีรายละเอียด ดังภาพ



ภาพที่ 29 ส่วนที่ 2

- ❶ การทำรูปให้เป็นซีเปีย สร้างภาพเก่าด้วยการย้อมให้เป็นสีโทนน้ำตาลแดง
- ❷ การทำรูปให้เป็นสีเทา
- ❸ การทำรูปให้เป็นสีเทา แปลงภาพสีให้เป็นภาพไล่ระดับสีขาว - ดำ - เทา
- ❹ การทำให้เป็นสีขาว ดำ
- ❺ เนกาทีฟ การแปลงค่าสีให้เป็นค่าตรงข้าม (เหมือนฟิล์มเนกาทีฟ)
- ❻ การหมุนตามองศาที่ต้องการ
- ❼ การหมุนซ้าย 90 องศา
- ❽ การหมุนขวา 90 องศา
- ❾ การกลับซ้าย ขวา
- ❿ การกลับบน ล่าง

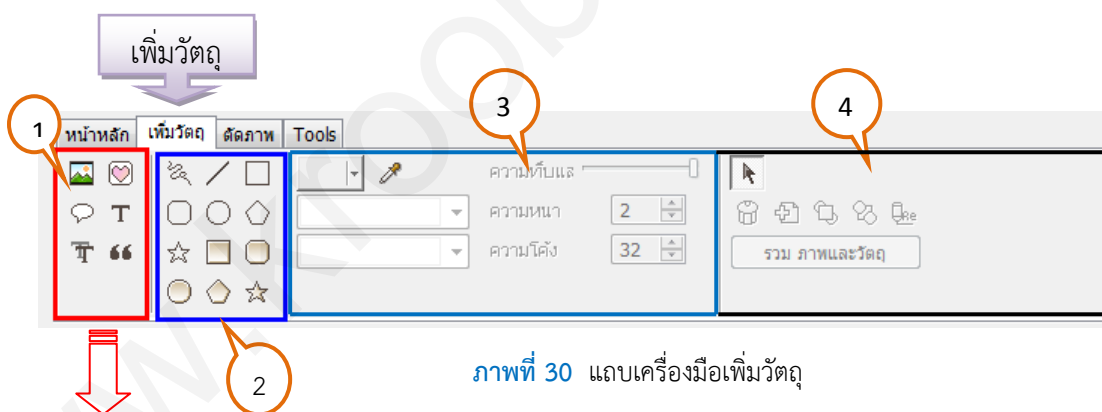


ส่วนที่ 3 มีทั้งหมด 8 ปุ่มการใช้งาน ดังนี้

1. ปุ่ม ย่อ/ขยาย เป็นการย่อขยาย ภาพทั้งความกว้างและความสูง แต่ไม่มีผลกับไฟล์รูปภาพ มีด้วยกัน 2 ส่วน คือ ส่วนที่ระบบกำหนดขนาดมาให้ กับส่วนที่เราสามารถกำหนดขนาดเองได้
2. ปุ่ม ความสว่าง สี คือ การปรับความสว่างและปรับสีให้กับรูปภาพ
3. ปุ่ม ความเข้ม คือ การปรับความเข้มให้กับรูปภาพ
4. ปุ่ม ปรับความเปรียบค่าอัตโนมัติ คือ การเปรียบเทียบระหว่างความมืดกับความสว่าง หรือปรับความเปรียบต่าง
5. ปุ่ม ความคมชัด คือ การปรับความคมชัดให้กับรูปภาพ
6. ปุ่ม ฟิลเตอร์ คือ การทำรูปภาพให้เป็นรูปแบบอื่นที่หลากหลาย เช่น การทำภาพให้เหมือนภาพถ่ายเก่า ทำให้เหมือนภาพวาด การทำภาพให้เบลอ การทำภาพให้เหมือนกล่องหรือการทำภาพให้เหมือนฟิล์ม เป็นต้น
7. ปุ่ม เพิ่มแสงวัตถุ เป็นการปรับเพิ่มแสงให้กับวัตถุ โดยสามารถเลือกตำแหน่งของภาพที่จะเพิ่มแสงได้
8. ปุ่ม เพิ่มแสงฉากหลัง คือ การเพิ่มความสว่าง ในส่วนที่มีดของภาพหรือฉากหลัง

แถบเมนูที่ 2

เพิ่มวัตถุ จะประกอบไปด้วย 4 ส่วนหลักๆ ดังภาพ



ภาพที่ 30 แถบเครื่องมือเพิ่มวัตถุ

- เพิ่มรูปภาพ เพิ่มรูปภาพจากแฟ้ม คลิปบอร์ดหรือไอคอน
- กล่องคำพูด การเพิ่มกล่องคำพูด
- ตัวอักษรหลายแบบ การเพิ่มตัวอักษรและกำหนดรูปแบบ แต่ละตัวอักษร
- Icon การเพิ่มรูปภาพไอคอนต่าง ๆ
- ตัวอักษร การเพิ่มตัวอักษรและกำหนดรูปแบบ (เหมือนกันทั้งหมด)
- สัญลักษณ์ การเพิ่มสัญลักษณ์ (ที่มีติดตั้งอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์)

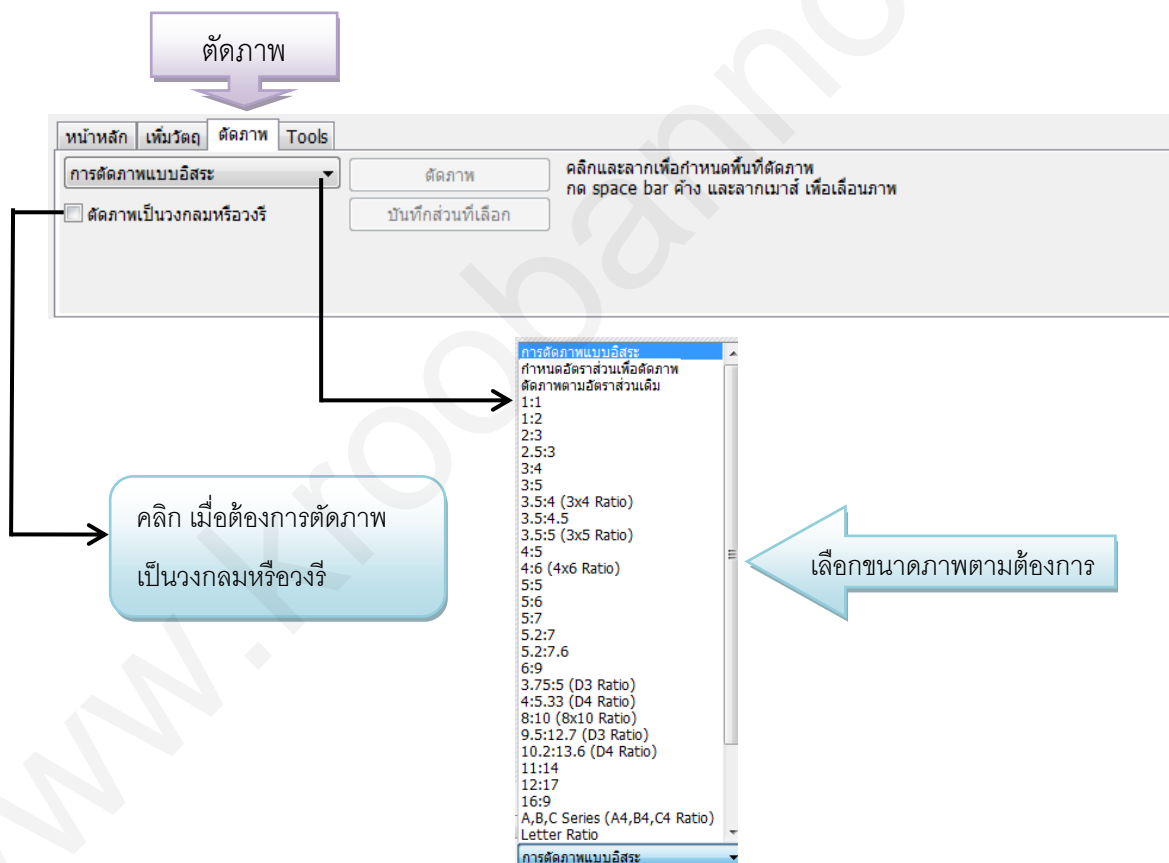


ส่วนที่ 1 เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับใส่เอฟเฟกต์ต่างๆ เช่น ตัวการ์ตูน หมายเลข ภาพหัวใจ ตราประทับ สัญลักษณ์ต่างๆ เป็นต้น และสามารถพิมพ์ข้อความต่างๆ ลงไปในภาพตามต้องการได้

ส่วนที่ 2 และ 3 เป็นเมนูสำหรับวาดเส้นหรือกรอบสี่เหลี่ยมต่างๆ ลงไปในภาพ ซึ่งส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3 จะทำงานร่วมกัน คือเมื่อเลือกรูปภาพจากส่วนที่ 2 แล้วจะสามารถปรับค่าสี ความทึบต่างๆ ไปพร้อมกัน เช่น เส้นตรง กรอบสี่เหลี่ยม หรือรูปดาว เป็นต้น

ส่วนที่ 4 คือ ส่วนที่ใช้รวมภาพ หรือวัตถุที่สร้างขึ้นเป็นส่วนใหญ่เพื่อนำภาพและส่วนประกอบต่างๆ ที่ได้จากการสร้างในส่วนที่ 1-3 มารวมเป็นภาพ หรือวัตถุเดียวกัน

แถบเมนูที่ 3 ตัดภาพ



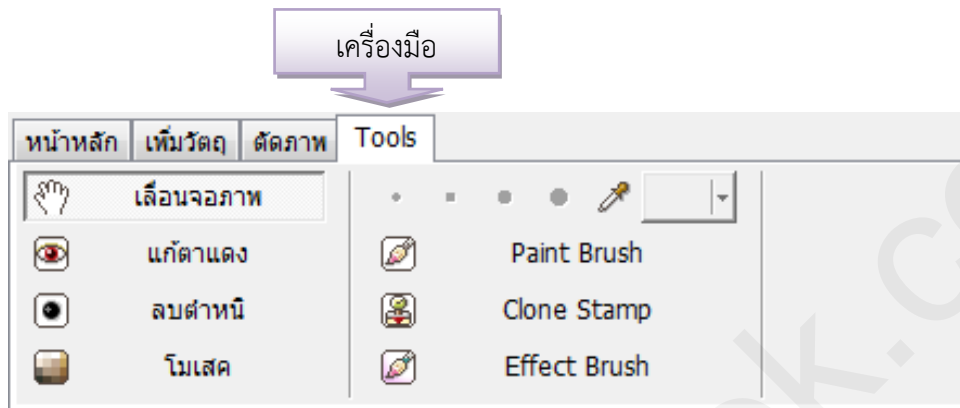
ภาพที่ 31 แถบเครื่องมือตัดภาพ

เป็นการตัดภาพในรูปแบบต่างๆ ให้เป็นพื้นที่หรือรูปที่ต้องการตัด โดยสามารถตัดภาพได้ทั้งแบบวงกลม วงรี และสี่เหลี่ยมตามต้องการ พร้อมกำหนดสีของพื้นผิวบริเวณรอบนอกได้ด้วย



แถบเมนูที่ 4

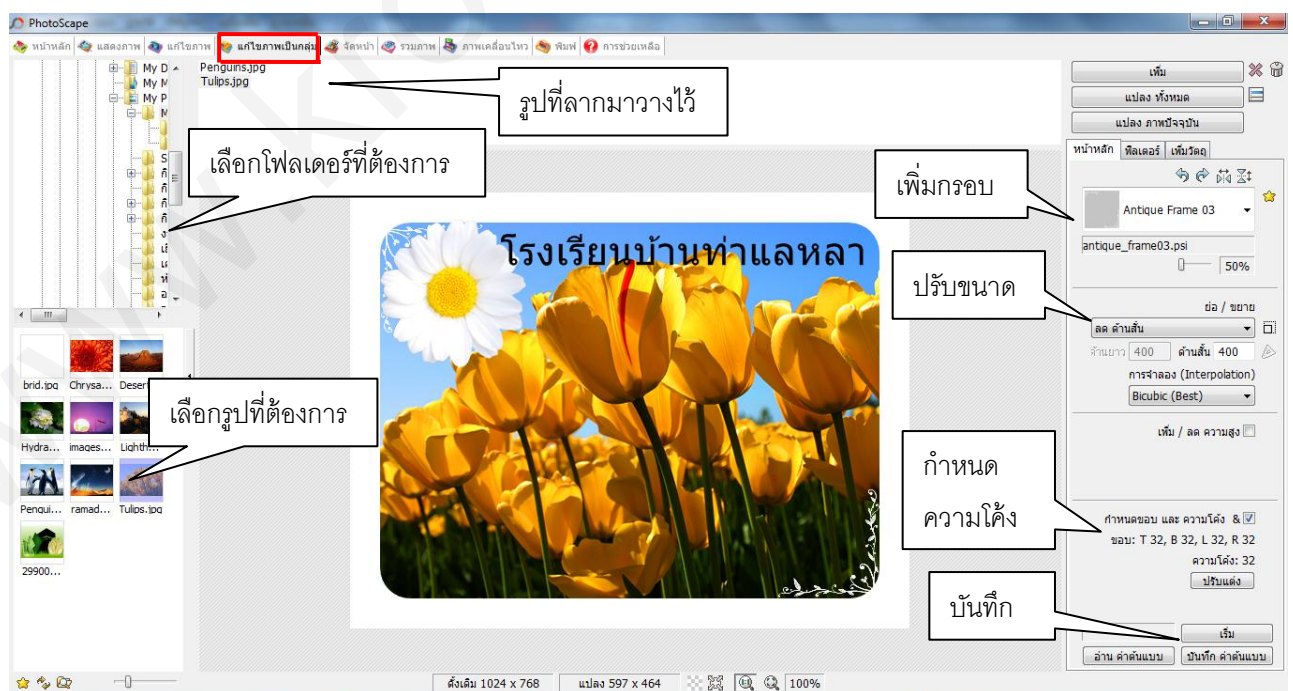
เครื่องมือ (Tools)



ภาพที่ 32 แถบเครื่องมือ Tools

ในแถบเมนูของ Tools เป็นการแก้ไขภาพเฉพาะจุดตามที่มีการนำเมาส์ไปล้อมรอบพื้นที่ที่ต้องการ ในขั้นตอนของ Tools นี้ สามารถแก้ไขตาราง ลบรอยตำหนิ แก้ตาแดง และการทำภาพให้เป็นโมเสก เป็นต้น ในทุกเมนูในหมวดนี้เพียงแค่ใช้เมาส์ลากไปยังพื้นที่ที่ต้องการแล้วปล่อยเมาส์เพื่อลบบรรยากาศต่างๆ ในภาพตามต้องการ

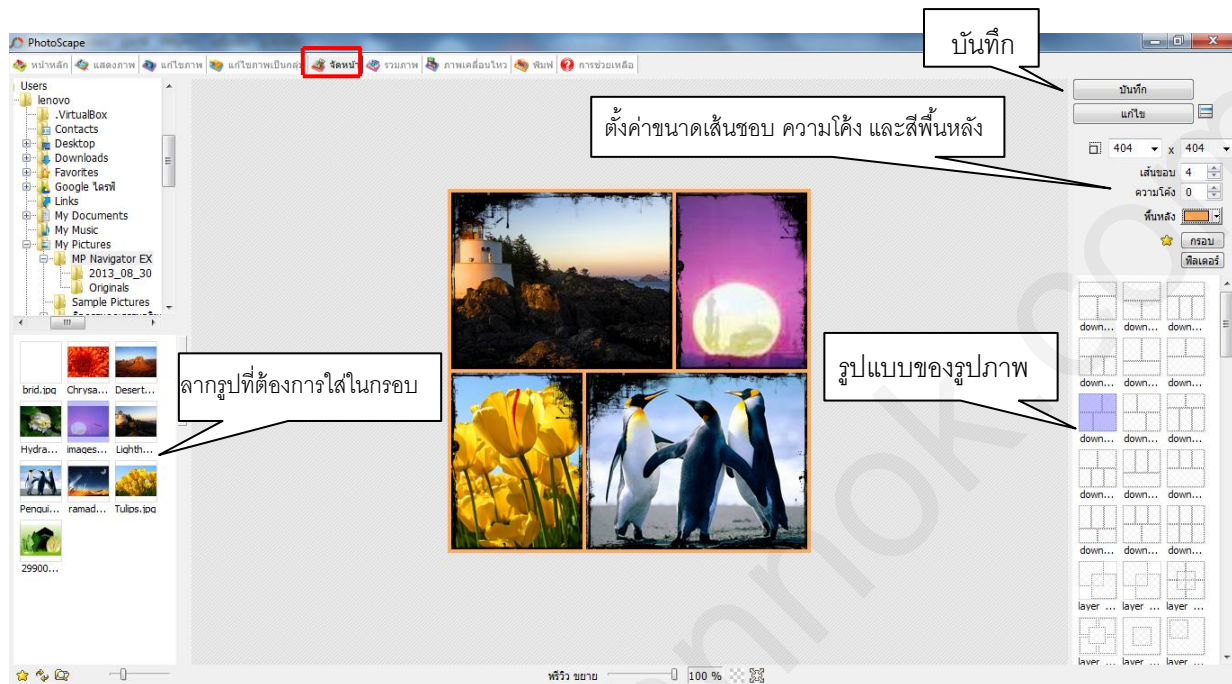
ส่วนที่ 4 : หน้าต่างแก้ไขภาพเป็นกลุ่ม เป็นหน้าต่างสำหรับปรับแก้ไขภาพหลายๆ ภาพในครั้งเดียว ดังภาพ



ภาพที่ 33 หน้าต่างแก้ไขภาพเป็นกลุ่ม



ส่วนที่ 5 : หน้าต่างจัดหน้า เป็นหน้าต่างการจัดภาพให้อยู่ในกรอบเฟรมที่มีหลากหลายรูปแบบให้เลือก ดังภาพ



ภาพที่ 34 หน้าต่างจัดหน้า

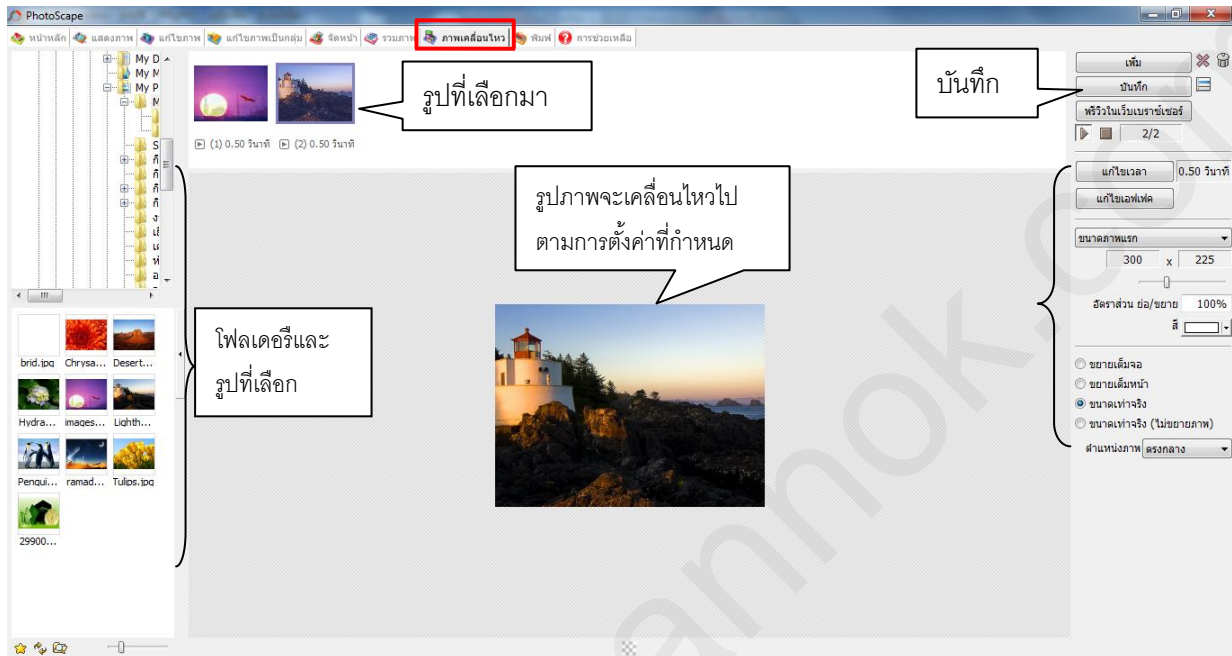
ส่วนที่ 6 : หน้าต่างรวมภาพ เป็นการจัดรวมภาพในรูปแบบแสดงภาพเรียงต่อกันหลายๆ ภาพ ดังภาพ



ภาพที่ 35 หน้าต่างรวมภาพ

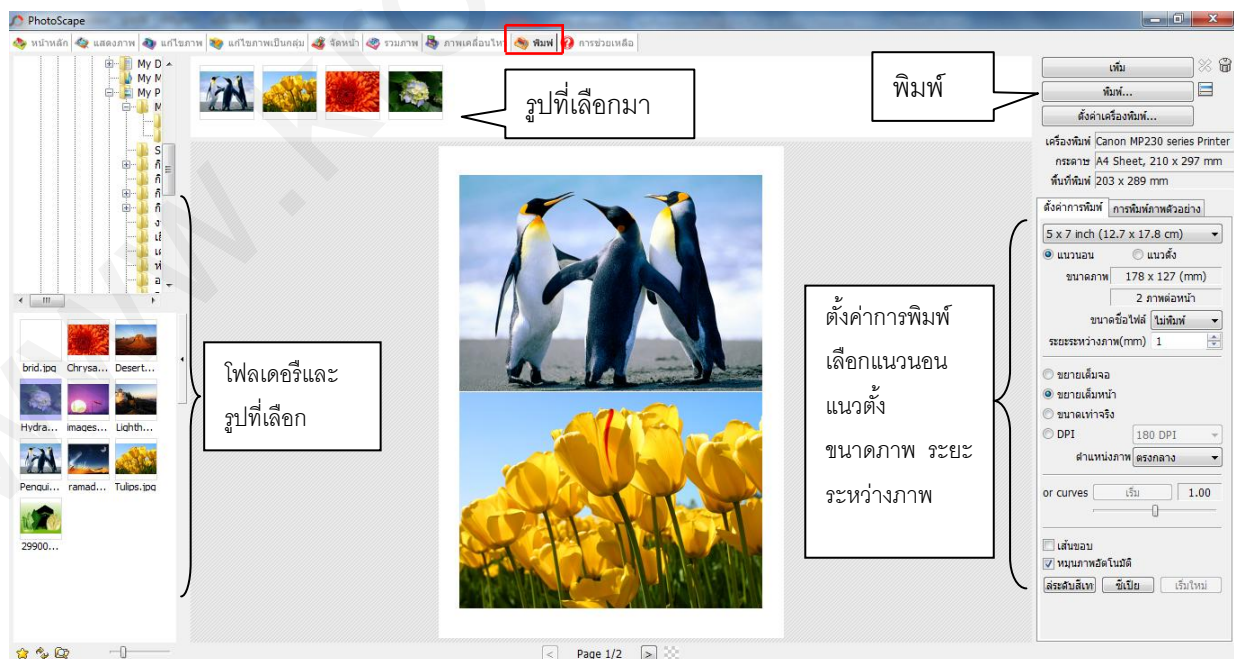


ส่วนที่ 7 : หน้าต่างภาพเคลื่อนไหว เป็นหน้าต่างสำหรับนำภาพมาใช้สร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวนามสกุล .gif ดั่งภาพ



ภาพที่ 36 หน้าต่างภาพเคลื่อนไหว

ส่วนที่ 8 : หน้าต่างพิมพ์ เป็นหน้าต่างสำหรับจัดการงานพิมพ์ต่างๆ ในโปรแกรม PhotoScape ดั่งภาพ



ภาพที่ 37 หน้าต่างพิมพ์



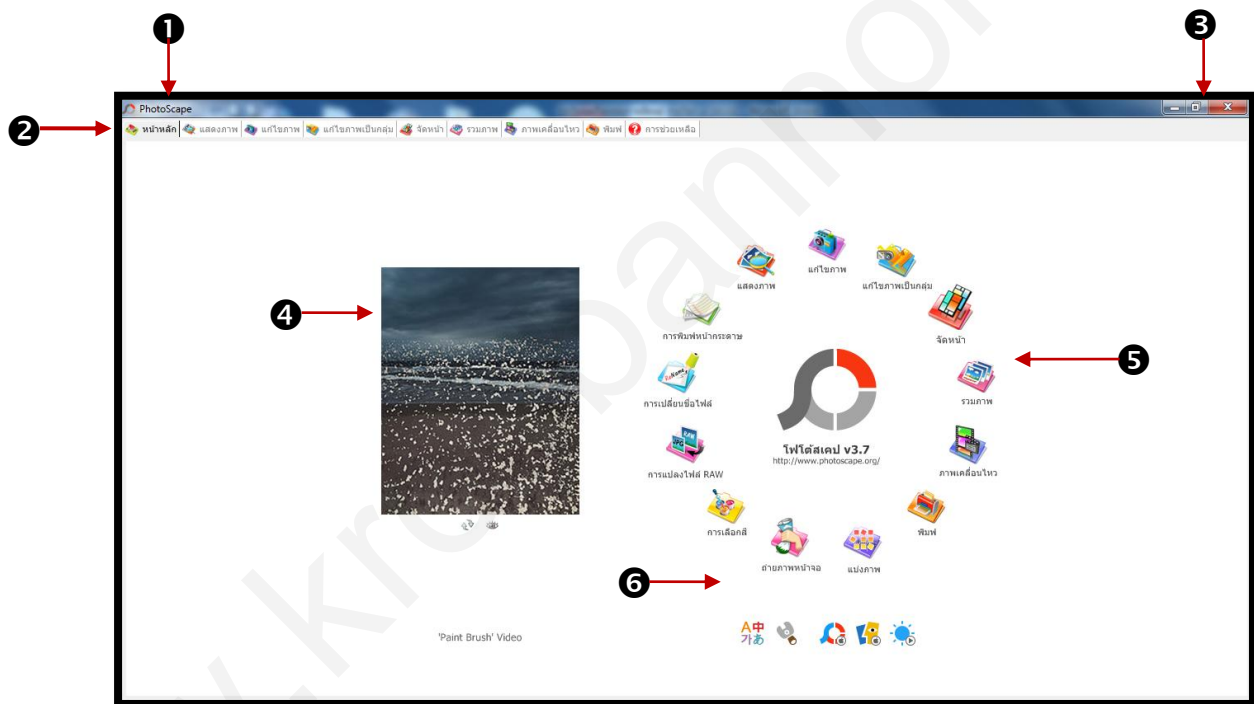
ใบงานที่ 4

ชื่อ.....สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....



กิจกรรมที่ 4 รู้จักส่วนประกอบหน้าจอโปรแกรม PhotoScape V 3.7

1. ให้นักเรียนเข้าโปรแกรม PhotoScape แล้วบอกชื่อส่วนประกอบของหน้าจอลงในตารางที่กำหนด



หมายเลข	ชื่อ	หน้าที่การทำงาน
1		
2		
3		
4		
5		
6		



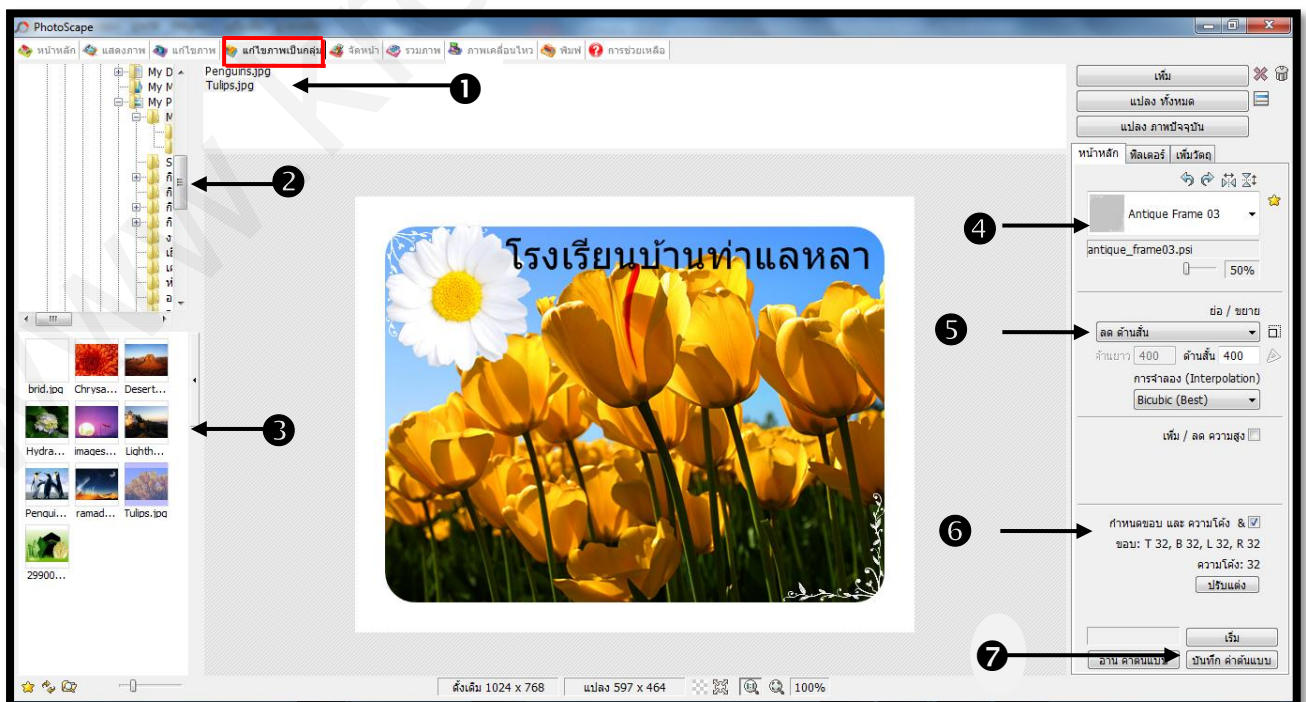
2. ให้นักเรียนนำตัวเลขหน้ารูปภาพ แล้วเติมลงในช่องว่าง ให้สัมพันธ์กัน



ส่วนที่รวบรวมปุ่มคำสั่งต่างๆในการปรับแต่ง และจัดการภาพ คือไอคอนใด
 หน้าต่างแสดงไฟล์ภาพทั้งหมดในโฟลเดอร์ที่เลือก คือไอคอนใด

1. หน้าต่างที่รวบรวมคำสั่งในการปรับแต่ง และแก้ไขภาพ เช่น ใส่กรอบภาพ ใส่ข้อความ เพิ่มวัตถุให้ภาพ ปรับแสง หรือฟิลเตอร์อื่นๆ คือไอคอนใด
2. หน้าต่างสำหรับปรับแก้ไขภาพหลายๆ ภาพใน ครั้งเดียว คือไอคอนใด
3. หน้าต่างการจัดภาพให้อยู่ในกรอบเฟรมที่มีหลากหลายรูปแบบให้เลือก คือไอคอนใด
4. การจัดรวมภาพในรูปแบบแสดงภาพเรียงต่อกันหลายๆ ภาพ คือไอคอนใด
5. หน้าต่างสำหรับนำภาพของเรามาใช้สร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวนามสกุล.gif ด้วยวิธีง่ายๆ เพียงแค่คลิก แล้วก็คลิก คือไอคอนใด
6. หน้าต่างสำหรับจัดการงานพิมพ์ต่างๆ ในโปรแกรม PhotoScape คือไอคอนใด
7. หน้าต่างสำหรับการสอนใช้โปรแกรมด้วย VDO คือไอคอนใด

3. จากที่นักเรียนได้ศึกษาและรู้จักหน้าจอ แถบเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรมแล้ว ให้นักเรียนบอกถึงส่วนต่าง ๆ ของหน้าจอแก้ไขภาพเป็นกลุ่มในช่องว่างที่กำหนดให้ถูกต้อง






- 1
- 2
- 3
- 4
- 6
- 7




แบบทดสอบหลังเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาท ☒ ลงในสี่เหลี่ยมของกระดาษคำตอบในข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว ข้อสอบมีจำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 15 นาที

- การดาวน์โหลดโปรแกรมควรเลือกที่ลิงค์ใด
 - http : // www.photoscape.org
 - http : // www.photoscape.org/ps/main
 - http : // www.photoscape.org/ps/main/download
 - http : // www.photoscape.org/ps/main/download.php
- ข้อใดคือความหมายของโปรแกรม PhotoScape
 - โปรแกรมสร้างภาพให้สวยงาม
 - โปรแกรมสำหรับทำภาพเคลื่อนไหว
 - โปรแกรมที่มีความสามารถในการตกแต่งภาพ
 - โปรแกรมเติมแต่งรูปภาพ และทำภาพเคลื่อนไหว
- ขั้นตอนต่อไปหลังจากดาวน์โหลดโปรแกรมสำเร็จคือข้อใด
 - เข้าสู่โปรแกรม PhotoScape
 - การ (Install) ติดตั้งลงในเครื่อง
 - เริ่มตกแต่งภาพ
 - ถูกทุกข้อ
- วิธีใดคือการออกจากโปรแกรม PhotoScape
 - กดปุ่ม Ctrl+F4
 - กดปุ่ม Alt+F4
 - เลือกที่คำสั่ง File > Exit
 - คลิกที่ปุ่ม  ของหน้าต่างโปรแกรม
- โปรแกรม PhotoScape มีคุณสมบัติการใช้งานใดบ้าง
 - สามารถพิมพ์งานเอกสาร
 - สามารถการทำภาพเคลื่อนไหว
 - สามารถตกแต่งรูปภาพให้สวยงาม
 - ข้อ ข และ ค เป็นคำตอบที่ถูกต้อง



6. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับแถบเมนู การช่วยเหลือ
- ก. เป็นหน้าต่างสำหรับการสอนใช้โปรแกรมด้วย VDO
 - ข. เป็นหน้าต่างสำหรับปรับแก้ไขภาพหลายๆ ภาพในครั้งเดียว
 - ค. เป็นหน้าต่างการจัดภาพให้อยู่ในกรอบเฟรมที่มีหลากหลายรูปแบบให้เลือก
 - ง. เป็นหน้าต่างสำหรับการจัดการงานพิมพ์ต่างๆ ในโปรแกรม PhotoScape
7. การบันทึกไฟล์ เป็นภาพเคลื่อนไหวใน PhotoScape ควรเลือกใช้นามสกุลใด
- ก. .TIF
 - ข. .PNG
 - ค. .JPG
 - ง. .GIF
8.  ปุ่มดังกล่าว เป็นปุ่มที่มีชื่อว่าอะไร และเป็นเครื่องมือในการกำหนดค่าใด
- ก. ตัวเลือก : สำหรับตั้งค่าการใช้งานโปรแกรม
 - ข. VideoBlend for Mac : สามารถเข้าชมวิดีโอตัวอย่างการสร้างชิ้นงาน
 - ค. PhotoScape X for Mac : สามารถเข้าสู่เว็บไซต์เพื่อโปรแกรมรุ่นใหม่
 - ง. ภาษา : ใช้เปลี่ยนภาษามีให้เลือก 2 ภาษา คือภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
9. แถบเมนูด้านบนกับแถบเมนูวงกลมมีความแตกต่างกันอย่างไร
- ก . แถบเมนูส่วนวงกลม เป็นส่วนที่รวบรวมหน้าต่างทำงานในส่วนต่างๆ ประกอบด้วย 9 แถบ
- ข. แถบเมนูด้านบน เป็นส่วนที่รวบรวมหน้าต่างทำงานในส่วนต่างๆ ประกอบด้วย 8 แถบ
- ค. แถบเมนูส่วนวงกลม มีปุ่มคำสั่งต่างๆ จะปรากฏเฉพาะในแถบหน้าหลัก
- ง. แถบเมนูด้านบน มีปุ่มคำสั่งต่างๆ จะปรากฏเฉพาะในแถบหน้าหลัก
10. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับ การแสดงภาพตัวอย่าง
- ก. เป็นส่วนในการควบคุมการแสดงภาพตัวอย่างจากเว็บไซต์ www.flickr.com
 - ข. เป็นหน้าต่างการจัดภาพให้อยู่ในกรอบเฟรมที่มีหลากหลายรูปแบบให้เลือก
 - ค. เป็นการจัดรวมภาพในรูปแบบแสดงภาพเรียงต่อกันหลายๆ ภาพ
 - ง. เป็นหน้าต่างแสดงไฟล์ภาพทั้งหมดในโฟลเดอร์ที่เลือก



บรรณานุกรม

- วิรัชฐ์ พงษ์ทองเมือง. 2554. คู่มือการใช้ “โฟโต้สเคป” (Photoscape). [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : [http // gtaskool.wordpress.com/tag/photoscape/](http://gtaskool.wordpress.com/tag/photoscape/) (วันที่ค้นข้อมูล : 17 กันยายน 2557)
- กองบรรณาธิการ. 2557. คู่มือ Windows 8.1 Update. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.
- ชนิษฐา ทุมมากรณ์. 2556. วิธีการใช้งาน PhotoScape เบื้องต้น. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://www.lib.ubu.ac.thlibblogwp-content201308PhotoScape-.pdf> (วันที่ค้นข้อมูล : 18 กันยายน 2557)



เฉลยใบงาน



เฉลยใบงานที่ 1



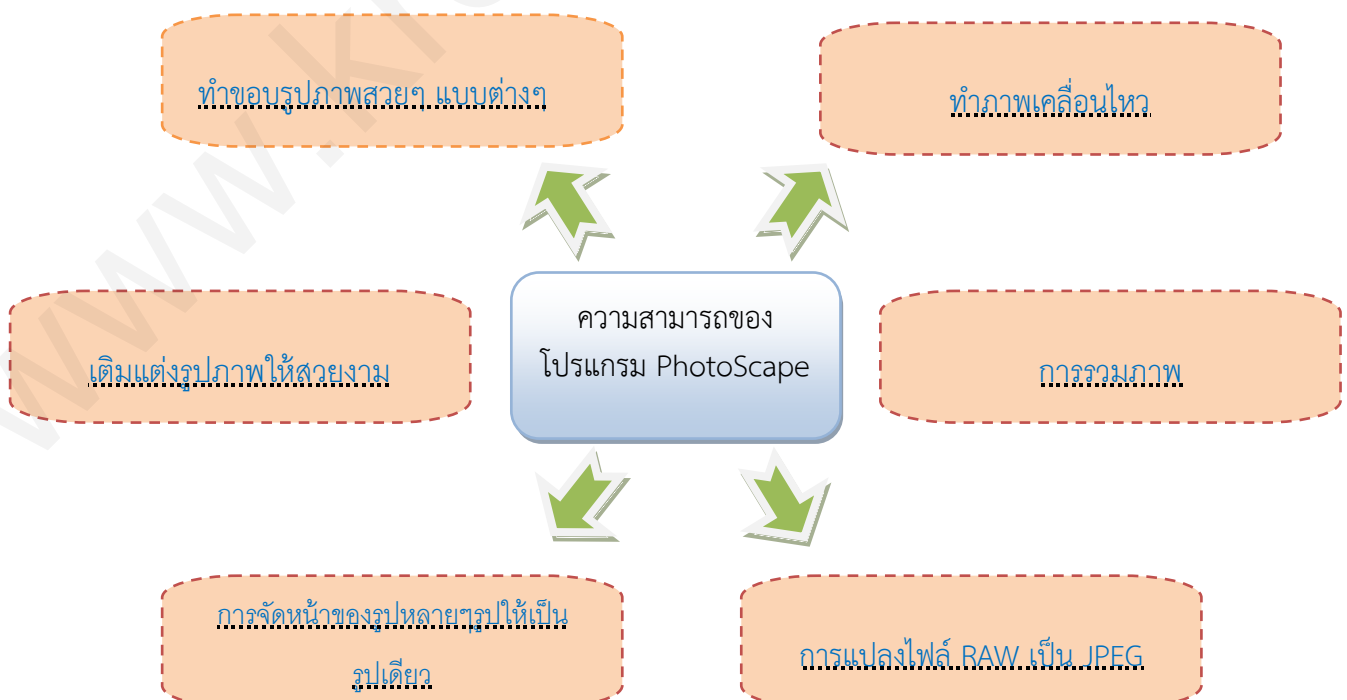
ชื่อ.....สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

กิจกรรมที่ 1 มารู้จักความหมายและการใช้งานของ PhotoScape

1. ให้นักเรียนศึกษาความหมายของโปรแกรม PhotoScape แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง

โปรแกรม PhotoScape หมายถึง โปรแกรมตกแต่งรูปภาพ และทำภาพเคลื่อนไหว ซึ่งมี
ความสามารถหลายอย่างและใช้งานง่าย เพราะมีเมนูการใช้งานเป็นภาษาไทย สะดวกรวดเร็วในการใช้
งาน ตั้งแต่การทำอนิเมชันสวยๆ แบบต่างๆ การแก้ไขภาพเป็นกลุ่มครั้งละหลายๆ รูป การจัดหน้าของ
รูปหลายๆ รูปให้เป็นรูปเดียว การรวมภาพ การทำภาพเคลื่อนไหว การแบ่งภาพ การ Capture ภาพ
หน้าจอมาใช้งาน การแปลงไฟล์ RAW เป็น JPEG การปรับแต่งแก้ไขรูปภาพ เป็นต้น

2. ให้นักเรียนบอกความสามารถในการใช้งานของโปรแกรม PhotoScape มีอะไรบ้าง แล้วบันทึกข้อมูล
ลงในแผนภาพ





เฉลยใบงานที่ 2

ชื่อ.....สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....



กิจกรรมที่ 2 มาลองดาวนโหลดและติดตั้งโปรแกรม PhotoScape กัน

ให้นักเรียนศึกษาการดาวนโหลดและติดตั้งโปรแกรม แล้วลงมือปฏิบัติตามขั้นตอน สำเร็จแล้วบันทึกผล

บันทึกผลการปฏิบัติ.....นักเรียนบันทึก.....

.....

.....

.....

ปัญหา / อุปสรรคนักเรียนบันทึก.....

.....

.....

.....



เฉลยใบงานที่ 3

ชื่อ.....สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....



กิจกรรมที่ 3 ศึกษาและปฏิบัติการเข้า - ออกโปรแกรม PhotoScape

1. ให้นักเรียนศึกษาการเข้าและการออกจากโปรแกรม PhotoScape แล้วเขียนอธิบายถึงความแตกต่างของการเข้าสู่โปรแกรมทั้งสองวิธีว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร

วิธีที่ 1 สามารถเข้าใช้งานได้อย่างรวดเร็วโดยการดับเบิลคลิกที่ไอคอนหน้าจอดีस्कที่อป

วิธีที่ 2 สามารถเข้าใช้งานได้โดยการคลิกที่ปุ่ม Start เลือก All Programs และเลือกคลิกที่ Photoscape



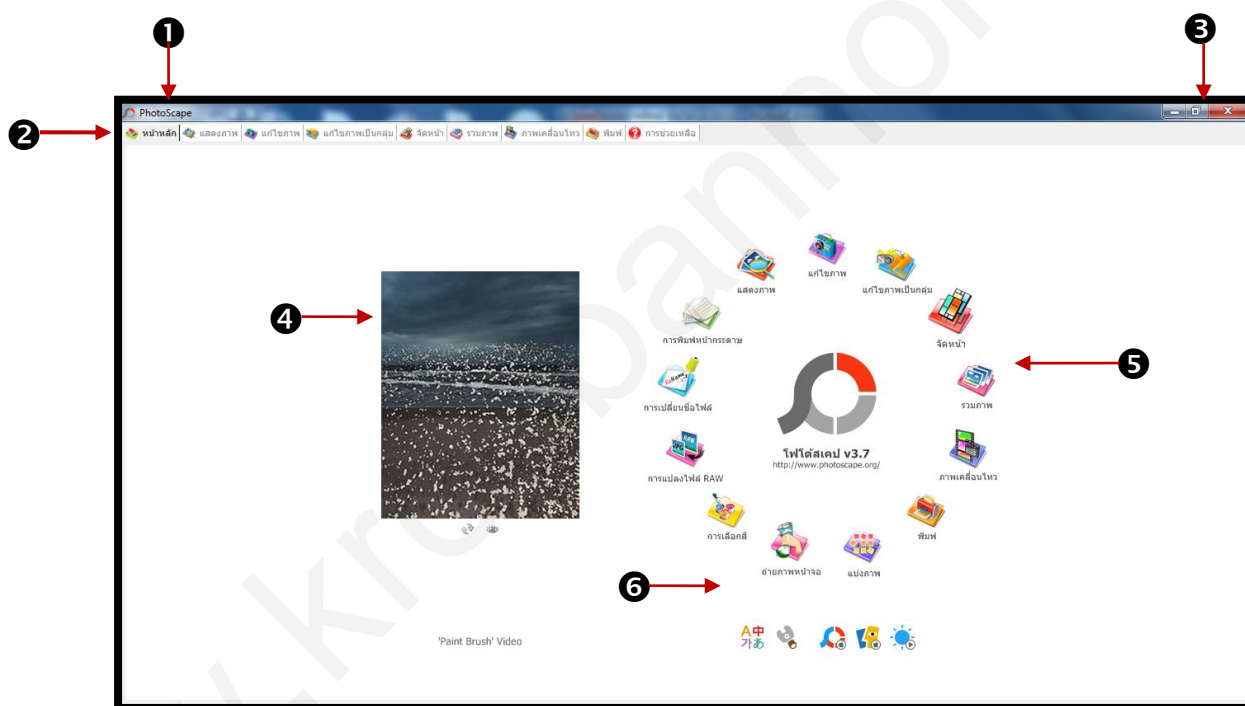
เฉลยใบงานที่ 4

ชื่อ.....สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....



กิจกรรมที่ 4 รู้จักส่วนประกอบหน้าจอโปรแกรม PhotoScape V 3.7

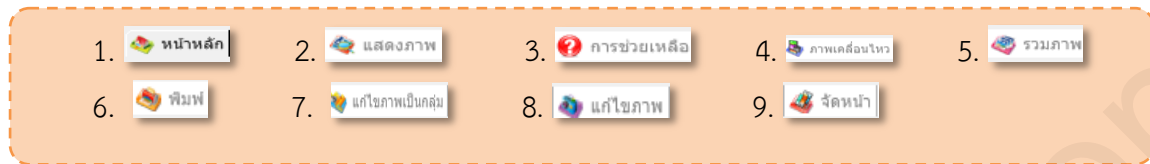
1. ให้นักเรียนเข้าโปรแกรม PhotoScape แล้วบอกชื่อส่วนประกอบของหน้าจอลงในตารางที่กำหนด



หมายเลข	ชื่อ	หน้าที่การทำงาน
1	แถบหัวเรื่อง	แสดงชื่อของโปรแกรม
2	แถบเมนูด้านบน	เป็นส่วนที่รวบรวมหน้าต่างทำงานในส่วนต่างๆ ประกอบด้วย 9 แถบ
3	ปุ่มควบคุม	เป็นปุ่มคำสั่งสำหรับปรับขนาดโปรแกรม
4	แสดงภาพตัวอย่าง	เป็นส่วนในการควบคุมการแสดงผลภาพตัวอย่างจากเว็บไซต์ www.flickr.com
5	แถบเมนูส่วนวงกลม	ปุ่มคำสั่งต่างๆ จะอยู่ในแถบหน้าหลัก ซึ่งจะเป็นส่วนในการแก้ไขภาพต่างๆ
6	ปุ่มคำสั่งอื่นๆ	เป็นปุ่มที่เพิ่มเติมเข้ามาในโปรแกรม PhotoScape 3.7 ประกอบด้วย 5 ปุ่ม

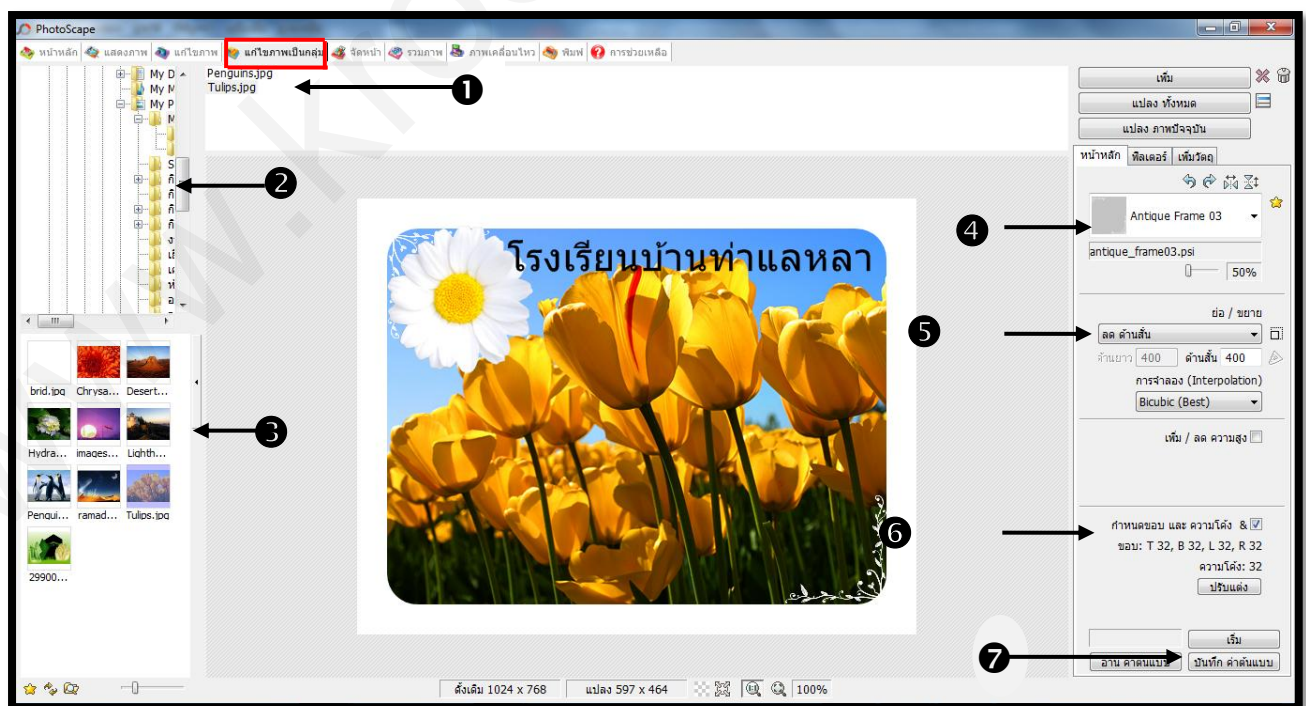


2. ให้นักเรียนนำตัวเลขหน้ารูปภาพ แล้วเติมลงในช่องว่าง ให้สัมพันธ์กัน



1. ส่วนที่รวบรวมปุ่มคำสั่งต่างๆในการปรับแต่ง และจัดการภาพ คือไอคอนใด 1
2. หน้าต่างแสดงไฟล์ภาพทั้งหมดในโฟลเดอร์ที่เลือก คือไอคอน 2
3. หน้าต่างที่รวบรวมคำสั่งในการปรับแต่ง และแก้ไขภาพ เช่น ใส่กรอบภาพ ใส่ข้อความ เพิ่มวัตถุให้ภาพ ปรับแสง หรือฟิลเตอร์อื่นๆ คือไอคอนใด 8
4. หน้าต่างสำหรับปรับแก้ไขภาพหลายๆ ภาพในครั้งเดียว คือไอคอนใด 7
5. หน้าต่างการจัดภาพให้อยู่ในกรอบเฟรมที่มีหลากหลายรูปแบบให้เลือก คือไอคอนใด 9
6. การจัดรวมภาพในรูปแบบแสดงภาพเรียงต่อกันหลายๆ ภาพ คือไอคอนใด 5
7. หน้าต่างสำหรับนำภาพของเรามาใช้สร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวนามสกุล.gif คือไอคอนใด 4
8. หน้าต่างสำหรับจัดการงานพิมพ์ต่างๆ ในโปรแกรม PhotoScape คือไอคอนใด 6
9. หน้าต่างสำหรับการสอนใช้โปรแกรมด้วย VDO คือไอคอนใด 3

3. จากที่นักเรียนได้ศึกษาและรู้จักหน้าจอ แลพบเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรมแล้ว ให้นักเรียนบอกถึงส่วนต่าง ๆ ของหน้าจอแก้ไขภาพเป็นกลุ่ม ในช่องว่างที่กำหนดให้ถูกต้อง





- ① รูปที่ลากมาวางไว้.....
- ② เลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการ.....
- ③ เลือกรูปที่ต้องการ.....
- ④ เพิ่มกรอบ.....
- ⑤ ปรับขนาด.....
- ⑥ กำหนดความโค้ง.....
- ⑦ บันทึก.....



เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน



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



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

