

# เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การแต่งภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

วิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และงานกราฟิกเบื้องต้น  
รหัสวิชา ง31201 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4  
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

เล่มที่ 1

เริ่มต้นกับ Photoshop CS6



โดย นางกนกอร ทิพย์ใสต์  
ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ  
โรงเรียนท่าบ่อ อำเภอนันทบ่อ จังหวัดหนองคาย  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21

## คำนำ



เอกสารประกอบการเรียน เล่มที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6 เล่มนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนใน รายวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และงานกราฟิกเบื้องต้น รหัสวิชา ง31201 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 โปรแกรม Photoshop CS6 ทำให้การจัดการเรียนรู้ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้จัดทำได้ศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลจากหนังสือหลาย ๆ เล่ม และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องมาประกอบกัน แล้วนำข้อมูลมาเรียบเรียงโดยให้สอดคล้องกับผู้เรียนให้มากที่สุด เพื่อให้นักเรียนใช้ประกอบการเรียนรู้ในห้องเรียน และศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง เอกสารประกอบการเรียนรายวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และงานกราฟิกเบื้องต้น รหัสวิชา ง31201 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 โปรแกรม Photoshop CS6 มีจำนวน 6 เล่ม ดังนี้

### เล่มที่ 1 เริ่มต้นกับ Photoshop CS6

เล่มที่ 2 การใช้เครื่องมือพื้นฐาน

เล่มที่ 3 การสร้างข้อความตกแต่งภาพ

เล่มที่ 4 การตัดภาพและทำงานกับเลเยอร์

เล่มที่ 5 การปรับแต่งภาพและพิวเตอร์

เล่มที่ 6 การวาดภาพ รูปทรง และระบายสี

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารประกอบการเรียนเล่มนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นอย่างดี และนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ปรับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

## สารบัญ



เรื่อง	หน้า
คำนำ .....	ก
สารบัญ .....	ข
คำชี้แจงการใช้เอกสารประกอบการเรียน .....	ค
สาระสำคัญ .....	1
จุดประสงค์การเรียนรู้ .....	1
แบบทดสอบก่อนเรียน .....	2
รู้จักกับโปรแกรม Photoshop CS6 .....	5
การเปิดใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6 .....	6
ส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop CS6 .....	9
กิจกรรมที่ 1 เริ่มต้นกับ Photoshop CS6.....	18
การเปิดไฟล์ภาพ .....	19
การสร้างไฟล์ภาพใหม่.....	20
การบันทึกไฟล์ภาพ .....	21
กิจกรรมที่ 2 สร้าง เปิด และบันทึกไฟล์ .....	22
แบบทดสอบหลังเรียน .....	23
บรรณานุกรม .....	27
ภาคผนวก .....	28

## คำชี้แจงการใช้เอกสารประกอบการเรียน



ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งแต่ละขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบ โดยปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษา สารระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้ให้เข้าใจ
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วตรวจคำตอบจากเฉลยใน

ภาคผนวก

แล้วบันทึกคะแนนที่ได้ลงในแบบบันทึกสรุปผลการเรียน

3. ศึกษาเนื้อหาให้เข้าใจ
4. ปฏิบัติกิจกรรมและทำใบงานตามคำชี้แจงของแต่ละกิจกรรม
5. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน แล้วตรวจคำตอบจากเฉลยใน

ภาคผนวก

แล้วบันทึกคะแนนที่ได้ลงในแบบบันทึกสรุปผลการเรียน

6. นักเรียนตรวจสอบความก้าวหน้าโดยหาผลต่างของคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
7. นักเรียนต้องซื่อสัตย์ต่อตนเองโดยไม่เปิดดูเฉลยก่อน

ทำตามคำแนะนำ

ดีวงนะคะทุกคน



## สาระสำคัญ



โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับตกแต่งรูปภาพ สร้างงานกราฟิกต่างๆ หลักการทำงานง่ายๆ ของ Photoshop คือ การสร้างภาพโดยเริ่มต้นจากหน้ากระดาษเปล่าๆ เหมือนจิตรกรที่เขียนภาพลงบนผืนผ้าใบ การหยิบภาพถ่ายขึ้นมาปรับแต่งให้ดูดี สมบูรณ์ หรือแหวกแนวในรูปแบบที่ต้องการ ซึ่งขั้นตอนทั้งหมดจะทำงานอยู่บนหน้าจอของเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งแบ่งออกได้หลายด้าน

## จุดประสงค์การเรียนรู้



1. นักเรียนบอกวิธีการเปิดใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6 และสามารถเปิดใช้งานโปรแกรมได้
2. นักเรียนบอกส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop CS6 ได้
3. นักเรียนรู้จักกล่องเครื่องมือของโปรแกรม Photoshop CS6
4. นักเรียนรู้จักหน้าที่และใช้งาน พาเลต แถบสถานะ และพื้นที่ใช้งานของโปรแกรม Photoshop CS6

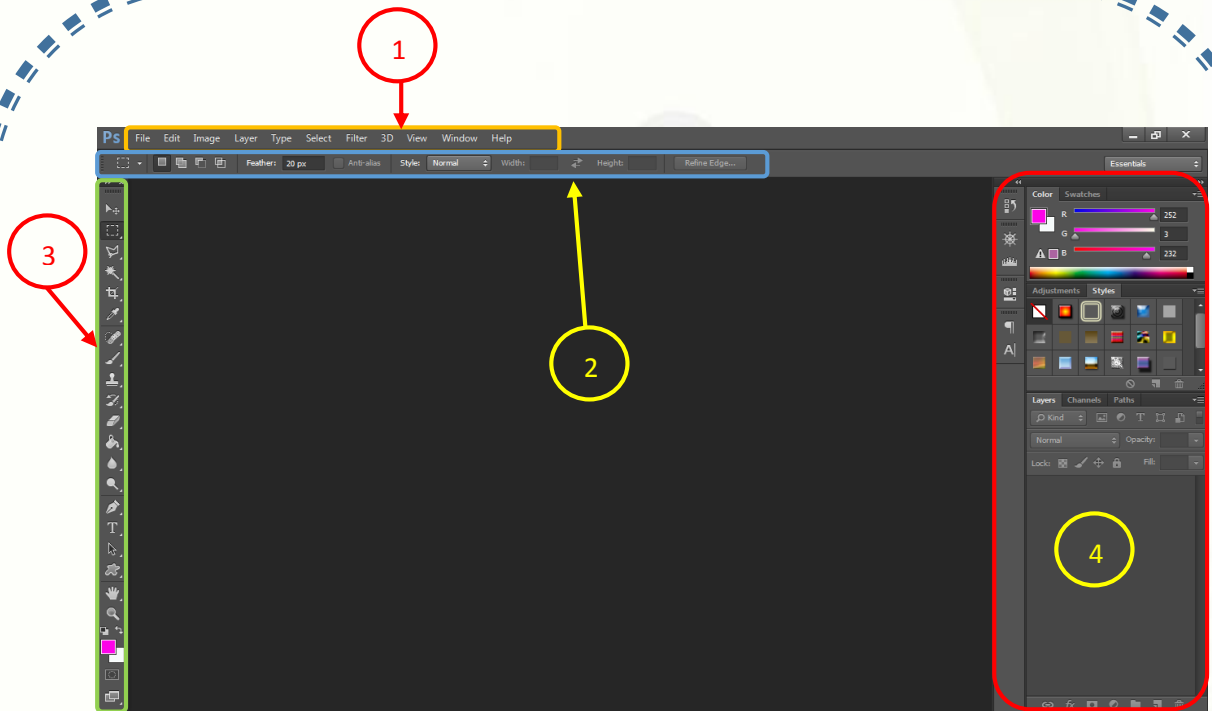


## แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6



ให้นักเรียนกากบาท (X) ในช่อง ก. ข. ค. ง. ในกระดาษคำตอบ  
ที่เห็นว่าถูกที่สุดเพียงข้อเดียว (ข้อละ 1 คะแนน)

- โปรแกรม Photoshop ใช้งานเกี่ยวกับอะไร
  - สร้างภาพยนตร์ทั้งภาพนิ่งและวิดีโอ
  - ตกแต่งรูปภาพ
  - ทำเอกสารคำนวณ
  - ใช้เก็บฐานข้อมูล
- ถ้าเครื่องมือหรือพาเลทหายไปนักเรียนต้องไปที่คำสั่งใดเพื่อเรียกกลับมา
  - View
  - Window
  - Help
  - Layer
- การบันทึกไฟล์รูปภาพให้สามารถนำมาแก้ไขได้ในภายหลังต้องบันทึกเป็นนามสกุลใด
  - JPG
  - PDF
  - PSD
  - BMP



จากภาพให้ตอบคำถามข้อ 4 – 7

4. หมายเลข 1 เรียกว่าอะไร

- ก. แถบคำสั่ง (Menu Bar)
- ข. ไตเติลบาร์ (Title bar)
- ค. พาเลท (Palette)
- ง. Option Bar (ออปชั่นบาร์)

5. หมายเลข 2 เรียกว่าอะไร

- ก. แถบคำสั่ง (Menu Bar)
- ข. กล่องเครื่องมือ (Toolbox)
- ค. พาเลท (Palette)
- ง. Option Bar (ออปชั่นบาร์)

6. หมายเลข 3 เรียกว่าอะไร

- ก. แถบคำสั่ง (Menu Bar)
- ข. กล่องเครื่องมือ (Toolbox)
- ค. พาเลท (Palette)
- ง. Option Bar (ออปชั่นบาร์)

7. หมายเลข 4 เรียกว่าอะไร


- ก. แถบคำสั่ง (Menu Bar)
- ข. กล่องเครื่องมือ (Toolbox)
- ค. พาเลท (Palette)
- ง. Option Bar (ออปชั่นบาร์)

8. เครื่องมือ  ทำหน้าที่อะไร

- ก. เป็นอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับปรับค่าความคมชัดของสีภาพ
- ข. ใช้ในการปรับค่าโทนสีของภาพให้สว่างหรือมืด
- ค. ใช้ระดับโทนสีในพื้นที่ภาพ
- ง. เป็นเครื่องมือใช้เลื่อนภาพบนจอ

9. เมื่อสร้างไฟล์ใหม่ให้กำหนดค่า Width กับ Height หมายถึง ข้อใด

- ก. Width = ความสูงของภาพ Height = ความกว้างของภาพ
- ข. Width = ความกว้างของภาพ Height = ความละเอียดของภาพ
- ค. Width = ความกว้างของภาพ Height = ความสูงของภาพ
- ง. Width = ความสูงของภาพ Height = ความละเอียดของภาพ

10. เครื่องมือ  ทำหน้าที่อะไร

- ก. เป็นอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับปรับค่าความคมชัดของสีภาพ
- ข. ใช้ในการปรับค่าโทนสีของภาพให้สว่างหรือมืด
- ค. ใช้สำหรับสร้างตัวอักษร
- ง. เป็นเครื่องมือใช้เลื่อนภาพบนจอ





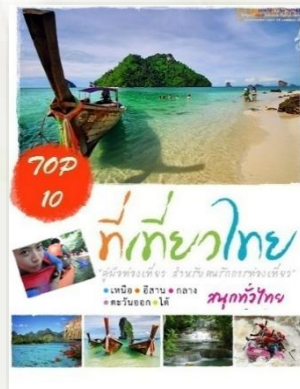
## รู้จักกับโปรแกรม Photoshop CS6

**โปรแกรม Photoshop** เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับตกแต่งรูปภาพ สร้างงานกราฟิกต่างๆ หลักการทำงานง่ายๆ ของ Photoshop คือ การสร้างภาพโดยเริ่มต้นจากหน้ากระดาษเปล่าๆ เหมือนจิตรกรที่เขียนภาพลงบนผืนผ้าใบ การหยิบภาพถ่ายขึ้นมาปรับแต่งให้ดูดี สมบูรณ์ หรือแหวกแนวในรูปแบบที่ต้องการ ซึ่งขั้นตอนทั้งหมดจะทำงานอยู่บนหน้าจอของเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งแบ่งออกได้หลายด้าน

**งานตกแต่งภาพถ่าย** เป็นการตกแต่งรูปถ่ายเก่าๆ ให้คมชัดหรือเหมือนใหม่ หรือทำการแก้ไขความสว่างของรูปถ่ายให้ภาพมีสีสันสดใสสมจริง ปรับแต่งภาพถ่ายให้เหมือนภาพวาด นอกจากนี้ยังสามารถตัดต่อภาพ สร้างภาพล้อเลียน เช่น เอาใบหน้าคนหนึ่งไปวางบนตัวอีกคนหนึ่ง นำภาพบุคคลไปวางบนฉากหลังฉากอื่น เป็นต้น



**งานสิ่งพิมพ์** ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ นิตยสาร โฆษณา เรียกได้ว่าเกือบทุกงานที่ต้องใช้รูป สามารถใช้ Photoshop สร้างสรรค์ภาพให้เป็นไปตามไอเดียที่เราวางแผนไว้ได้



งานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ใช้สร้างภาพเพื่อตกแต่งเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็ Background ปุ่มโต้ตอบ แถบหัวเรื่อง ตลอดจนภาพประกอบต่างๆ นอกจากนั้นยังสามารถออกแบบหน้าเว็บด้วย Photoshop ได้



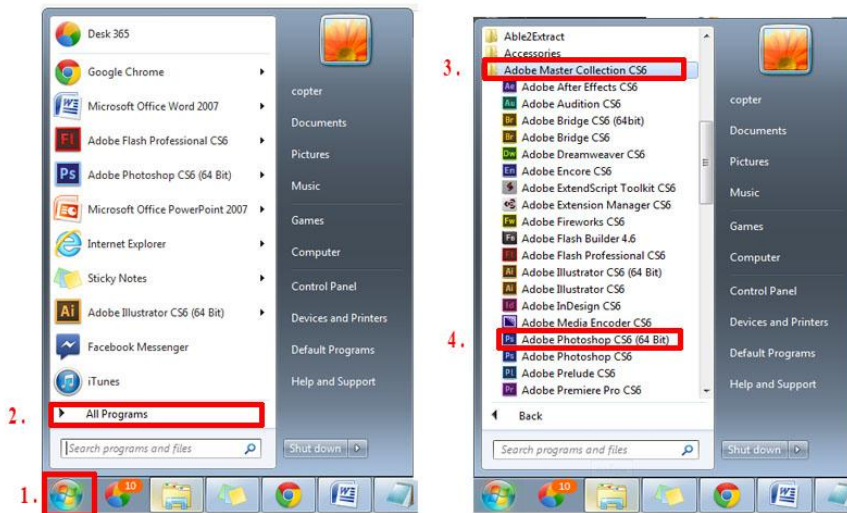
งานออกแบบทางกราฟิก ใช้ photoshop ช่วยในการสร้างภาพสามมิติ การออกแบบปกหนังสือและผลิตภัณฑ์ การออกแบบการ์ดอวยพร เป็นต้น



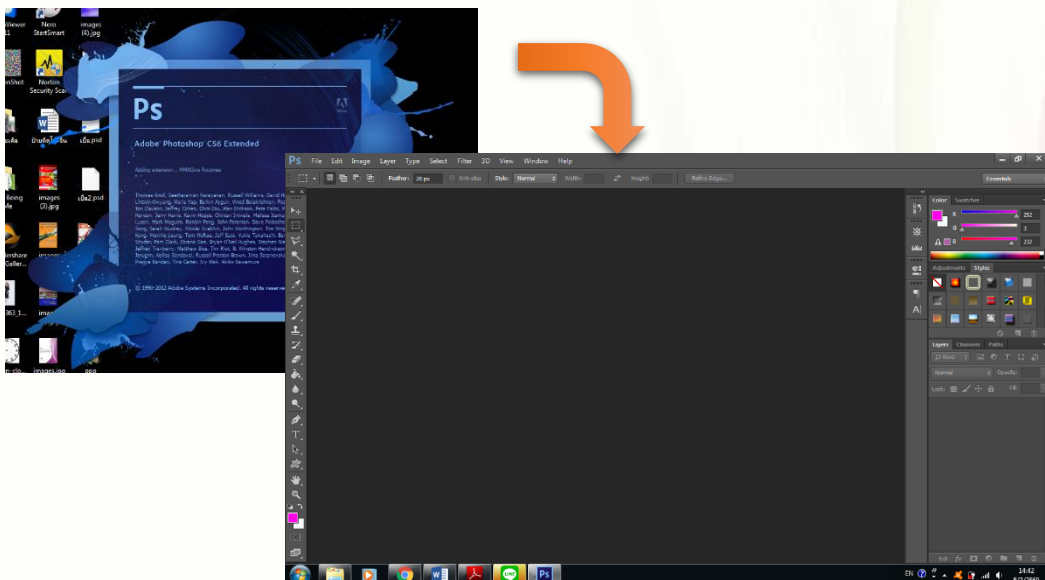


# การเปิดใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6

1. คลิกปุ่ม Start 
2. คลิก All program
3. โฟลเดอร์ Adobe master collection cs6
4. คลิกเลือกโปรแกรม Photoshop CS6



5. จะเข้าสู่โปรแกรม Photoshop CS6 ดังนี้

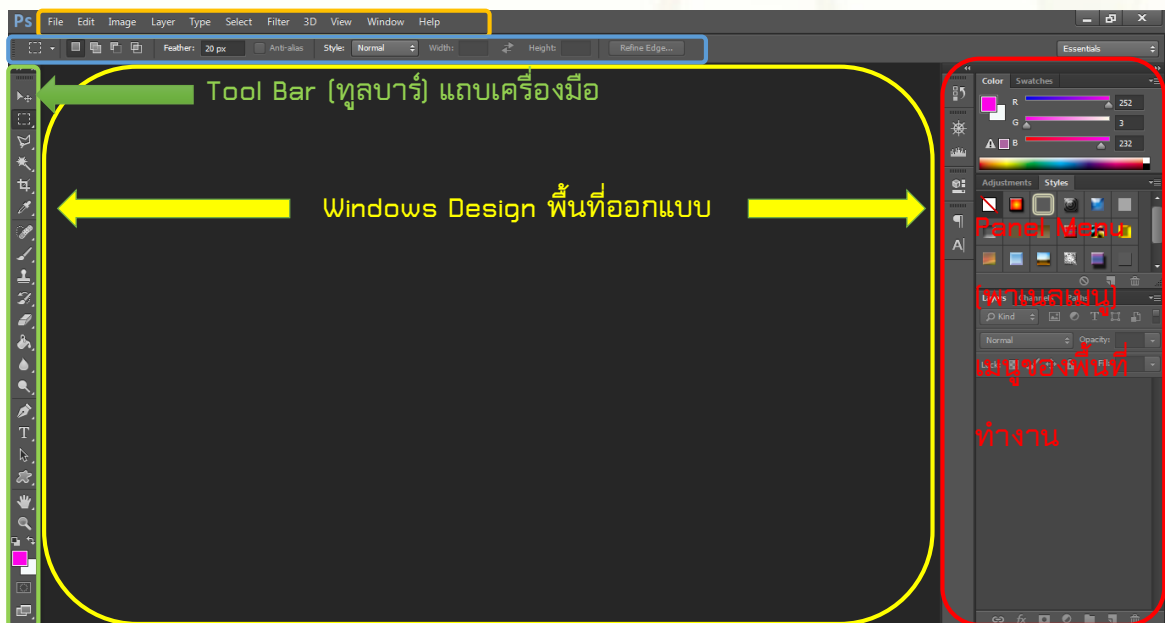




## ส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop CS6

Menu Bar (เมนูบาร์) แถบควบคุมโปรแกรม

Option Bar (ออปชั่นบาร์) แถบควบคุมโปรแกรม

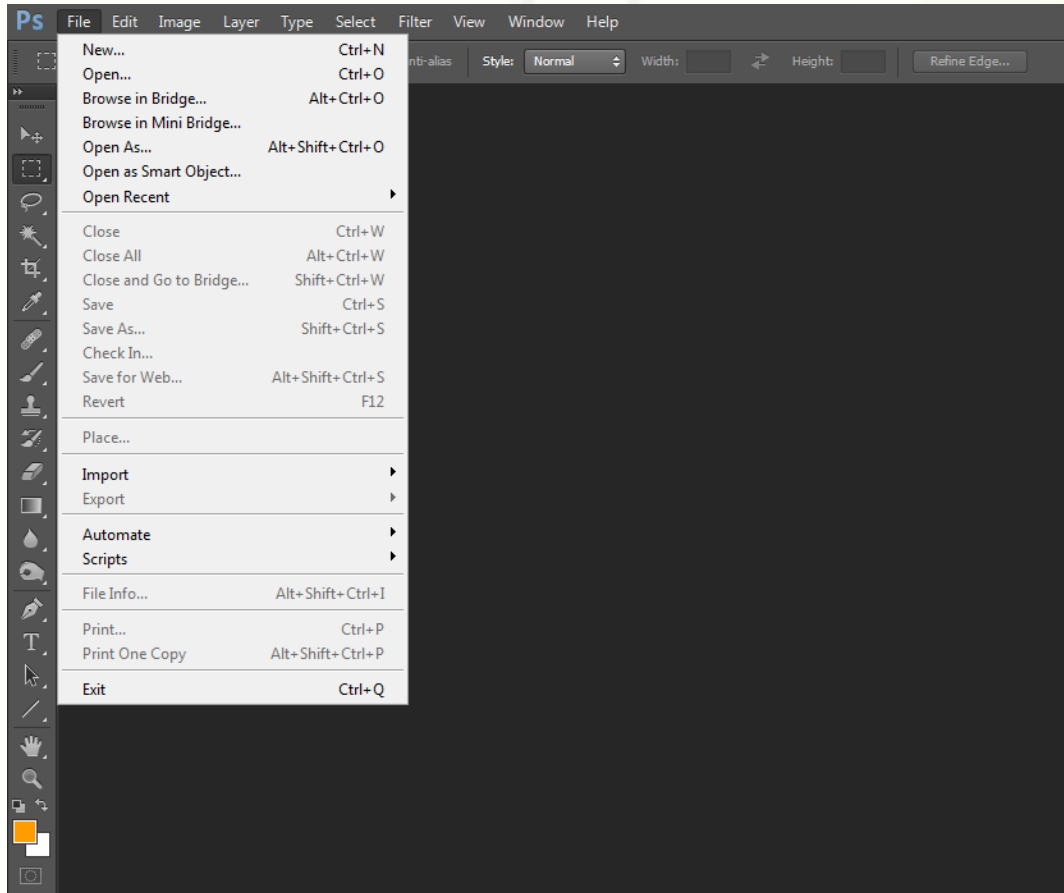


**Menu Bar (เมนูบาร์) แถบควบคุมโปรแกรม**

Ps File Edit Image Layer Type Select Filter 3D View Window Help

เป็นแถบที่ใช้เก็บคำสั่งหลักต่างๆของโปรแกรม โดยเราสามารถเรียกใช้คำสั่ง ในแถบคำสั่งได้ ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

1. Click mouse ที่แถบคำสั่ง จะปรากฏแถบคำสั่งย่อย
2. Click mouse เลือกแถบคำสั่งย่อยที่เราต้องการ



### คำสั่งใน Menu Bar มีดังต่อไปนี้

1. File หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับไฟล์รูปภาพ เช่น สร้างไฟล์ใหม่, เปิด, ปิด, บันทึกไฟล์, นำเข้าไฟล์, ส่งออกไฟล์ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับไฟล์
2. Edit หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้สำหรับแก้ไขภาพ และปรับแต่งการทำงานของโปรแกรมเบื้องต้น เช่น ก๊อปปี้, วาง, ยกเลิกคำสั่ง, แก้ไขเครื่องมือ และอื่น ๆ
3. Image หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้ปรับแต่งภาพ เช่น สี, แสง, ขนาดของภาพ (image size), ขนาดของเอกสาร (canvas), โหมดสีของภาพ, หมุนภาพ และอื่น ๆ
4. Layer หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับเลเยอร์ ทั้งการสร้างเลเยอร์, แปลงเลเยอร์ และการจัดการกับเลเยอร์ในด้านต่าง ๆ
5. Select รวม คำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุหรือพื้นที่บนรูปภาพ (Selection) เพื่อนำไปใช้งานร่วมกับคำสั่งอื่น ๆ เช่น เลือกเพื่อเปลี่ยนสี, ลบ หรือใช้เอฟเฟกต์ต่าง ๆ กับ

## รูปภาพ

6. Filter เป็นคำสั่งการเล่น Effects ต่างๆสำหรับรูปภาพและวัตถุ
7. View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับมุมมองของภาพและวัตถุในลักษณะต่างๆ เช่น การขยายภาพและย่อภาพให้ดูเล็ก
8. Window เป็นส่วนคำสั่งในการเลือกใช้อุปกรณ์เสริมต่างๆ ที่จำเป็นในการใช้สร้าง Effects ต่างๆ
9. Help เป็นคำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมฯและจะมีรายละเอียดของโปรแกรมอยู่ในนั้น

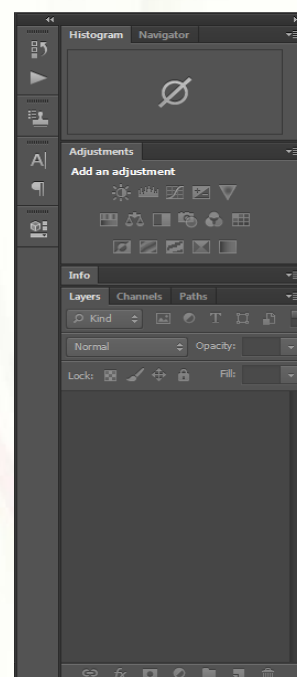
## Option Bar (อปชั่นบาร์)



Option Bar (อปชั่นบาร์) เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียดในอปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทุลบ็อกซ์ในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเครื่องมือ Brush (พู่กัน) บนอปชั่นบาร์จะปรากฏอปชั่นที่ใช้ในการกำหนดขนาด และลักษณะหัวแปรง, โหมดในการระบายความโปร่งใสของสี และอัตราการไหลของสี เป็นต้น

## Panel (พาเนล)

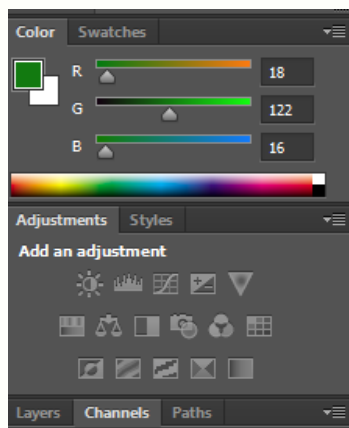
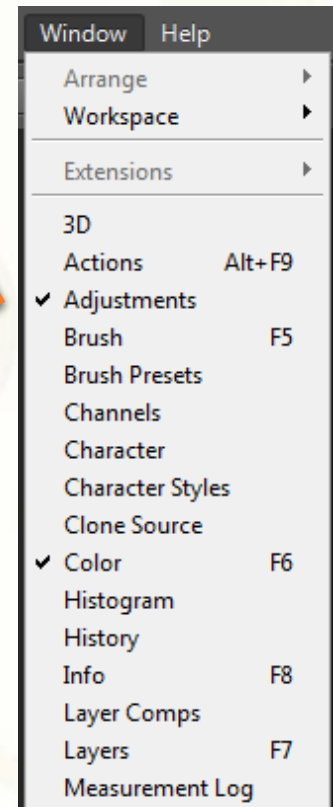
Panel (พาเนล) เป็นวินโดว์ย่อย ๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด หรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่าง ๆ ของโปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมากเช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี, พาเนล Layers ใช้สำหรับจัดการกับเลเยอร์ และพาเนล Info ใช้แสดงค่าสีตรงตำแหน่งที่ชี้เมาส์ รวมถึงขนาด/ตำแหน่งของพื้นที่ที่เลือกไว้



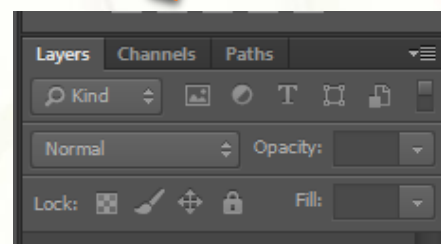
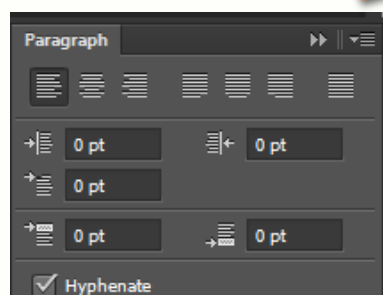
## การเปิด/ปิด พาเนล

เราสามารถเปิด/ปิด พาเนลได้จากคำสั่ง Window แล้วเลือกชื่อพาเนลที่ต้องการแสดงหรือไม่แสดง จะเห็นว่าถ้าพาเนลไหนเปิดอยู่จะมีเครื่องหมายถูกหน้าชื่อพาเนลนั้น

พาเนลที่ถูกเปิดขึ้นจะถูกเปิดอยู่ในกรอบที่จัดเก็บหากไม่ต้องการพาเนลใดให้คลิกเลือกพาเนลนั้นอีกครั้งเพื่อเอาเครื่องหมายถูกออก



กรอบพื้นที่จัดเก็บพาเนล



## Tool Bar (ทูลบาร์) แแถบเครื่องมือ



Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย



Move

ใช้สำหรับเลือกพื้นที่บนภาพเป็นรูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี หรือเลือกเป็น  
แถวคอลัมน์ ขนาด 1 พิกเซล



Marquee

ใช้สำหรับย้ายพื้นที่ที่เลือกไว้ของภาพ หรือย้ายภาพในเลเยอร์หรือย้ายเส้น  
ไกด์



Lasso

ใช้เลือกพื้นที่บนภาพเป็นแนวเขตแบบอิสระ



Magic Wand

ใช้เลือกพื้นที่ด้วยวิธีระบายบนภาพ หรือเลือกจากสีที่ใกล้เคียงกัน



Crop

ใช้ตัดขอบภาพ





### Slice

ใช้ตัดแบ่งภาพเพื่อบันทึกไฟล์ภาพย่อย ๆ ที่เรียกว่าสไลซ์ (Slice)  
สำหรับนำไปสร้างเว็บเพจ



### Eyedropper

ใช้เลือกสีจากสีต่าง ๆ บนภาพ



### Healing Brush

ใช้ตกแต่งลบรอยตำหนิในภาพ



### Brush

ใช้ระบายลงบนภาพ



### Clone Stamp

ใช้ทำสำเนาภาพ โดยก๊อปปี้ภาพจากบริเวณอื่นมาระบาย หรือระบายด้วยลวดลาย



### History Brush

ใช้ระบายภาพด้วยภาพของขั้นตอนเดิมที่ผ่านมา หรือภาพของสถานะ  
เดิมที่บันทึกไว้



### Eraser

ใช้ลบภาพบางส่วนที่ไม่ต้องการ



### Gradient

ใช้เติมสีแบบไล่ระดับโทนสีหรือความทึบ



**Blur**

ใช้ระบายภาพให้เบลอ



**Burn**

ใช้ระบายเพื่อให้ภาพมืดลง



**Dodge**

ใช้ระบายเพื่อให้ภาพสว่างขึ้น



**Pen**

ใช้วาดเส้นพาส (Path)



**Horizontal Type**

ใช้พิมพ์ตัวอักษรหรือข้อความลงบนภาพ



**Path Selection**

ใช้เลือกและปรับแต่งรูปทรงของเส้นพาส



**Rectangle**

ใช้วาดรูปทรงเรขาคณิตหรือรูปทรงสำเร็จรูป



**Hand**

ใช้เลื่อนดูส่วนต่าง ๆ ของภาพ



### Zoom

ใช้ย่อหรือขยายมุมมองภาพ



- Set Foreground Color, Set Background Color ใช้สำหรับกำหนดสี

- Foreground Color และ Background Color



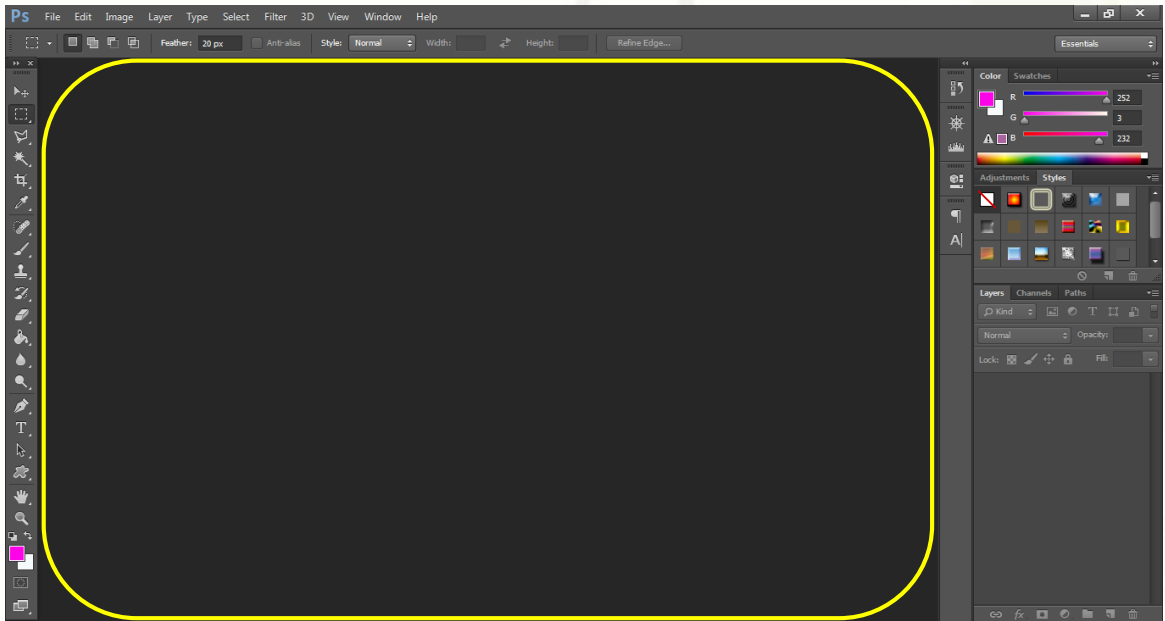
เปิดแสดงหน้ากระดาษ แบบ Full screen



เครื่องมือมีเงอ:

ฝึกใช้กันด้วยนะ:

## Windows Design พื้นที่ออกแบบ



เป็นส่วนที่ใช้ในการสร้างงานกราฟิก โดยเปิดไฟล์รูปภาพเพื่อแก้ไขบน Working Area หรือ วาดรูปใหม่ลงไปบน Working Design



ได้งานแล้วทำไมงาน  
ต่อเลยจ้า.....

## กิจกรรมที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6

คำชี้แจง

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

1. โปรแกรม Photoshop ใช้สร้างงานกราฟิกอะไรได้บ้าง (ยกตัวอย่างมา 5 งาน)

---

---

---

---

---

---

---

2. ให้นักเรียนอธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop CS6 ให้ถูกต้อง

2.1 Menu Bar (เมนูบาร์)

---

---

---

2.2 Option Bar (ออปชั่นบาร์)

---

---

---

2.3 Panel (พาเนล)

---

---

---

2.4 Tool Bar (ทุลบาร์)

---

---

---

2.5 Windows Design

---

---

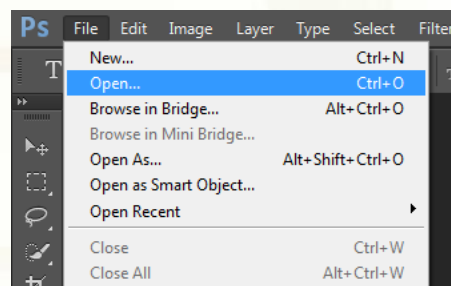
---



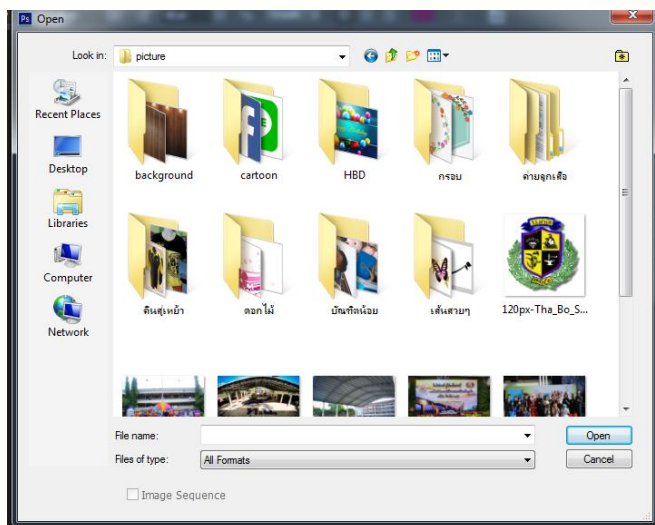
## การเปิดไฟล์ภาพ

การสร้างชิ้นงานเราต้องเปิดไฟล์ภาพจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น จากแผ่นซีดี จากกล้องดิจิทัล หรือไฟล์ภาพในเครื่องเรา ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. คลิกเลือกเมนู **File** → **Open** หรือกด **Ctrl+O** ที่คีย์บอร์ดเพื่อเปิดไฟล์



2. จะปรากฏหน้าต่าง Open เลือกตำแหน่งที่เก็บไฟล์ภาพในช่อง Look in แล้วเลือกไฟล์ภาพที่ต้องการ



3. คลิกปุ่ม **Open** เพื่อเปิดไฟล์ภาพขึ้นมาในหน้าจอโปรแกรม (ถ้าต้องการเปิดหลายภาพให้กด **Ctrl ค้างไว้** ขณะเลือกไฟล์ที่ต้องการ

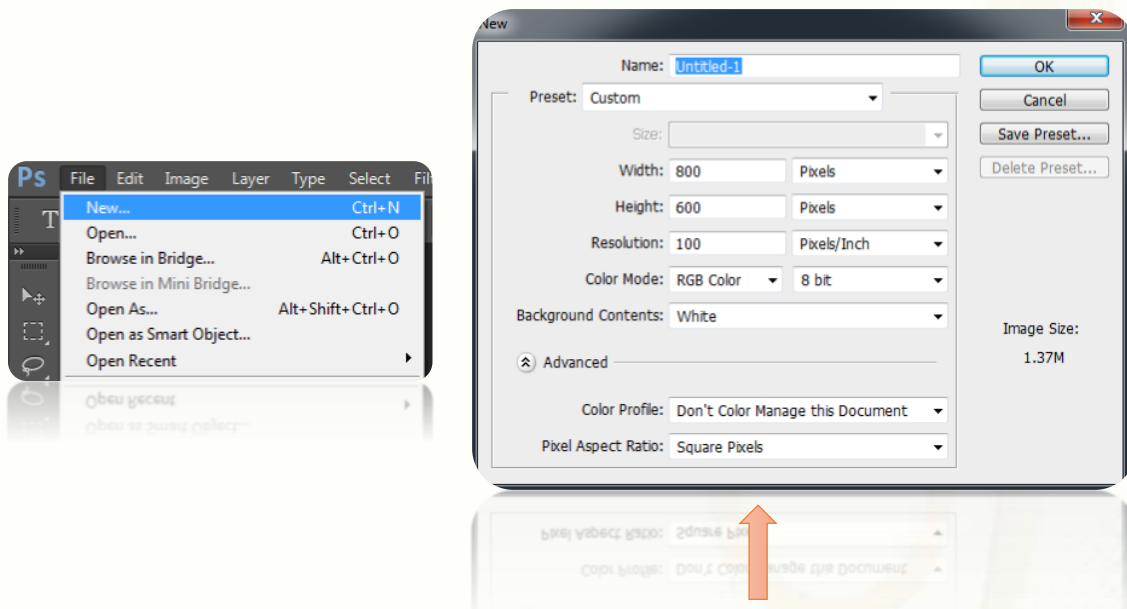




## การสร้างไฟล์ภาพใหม่

การสร้างไฟล์ชิ้นงานใหม่ มีขั้นตอนดังนี้

1. คลิกเลือกเมนู File → New หรือกดปุ่ม Ctrl+N ที่คีย์บอร์ดเพื่อสร้างไฟล์ใหม่



2. จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง New ขึ้นมา ให้พิมพ์ชื่อไฟล์ลงในช่อง Name (สามารถตั้งชื่อได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) จากนั้นให้กำหนดรูปแบบหน้ากระดาษ ดังนี้

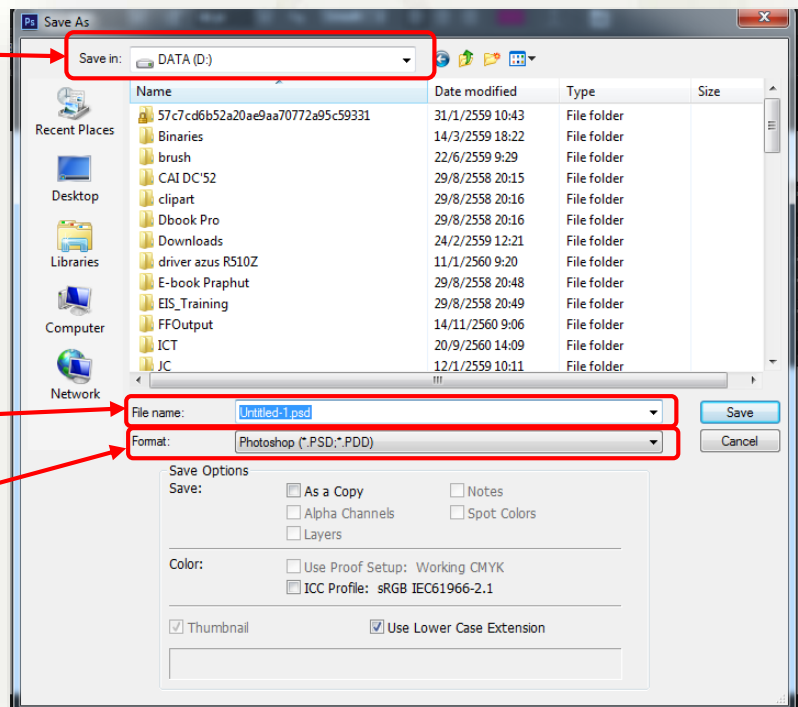
<b>Width</b>	กำหนดความกว้างของภาพ โดยช่องด้านหลังเป็นการกำหนดหน่วยวัดความกว้าง เช่น pixel
<b>Height</b>	กำหนดความสูงของภาพ โดยหน่วยวัดจะเป็นไปตามที่กำหนดความกว้าง
<b>Resolution</b>	กำหนดความละเอียดของภาพ
<b>Color Mode</b>	กำหนดโหมดสีของภาพ เช่น RGB จะใช้ในงานกราฟิกสำหรับเว็บและภาพเคลื่อนไหว CMYK จะเหมาะสำหรับงานสิ่งพิมพ์ต่างๆ โดยจำนวนบิตด้านหลังคือจำนวนของสีที่ใช้ ยิ่งค่ามาก สีจะยิ่งเหมือนจริงขึ้น แต่ไฟล์จะใหญ่ขึ้น
<b>Background Content</b>	กำหนดสีพื้นหลังของภาพ ซึ่งสามารถกำหนดเป็น สีขาว (White) สีพื้นหลัง (Background Color) และโปร่งใส (Transparent)



## การบันทึกไฟล์ภาพ

เมื่อสร้างชิ้นงานเสร็จแล้วจะบันทึกไฟล์งานโดยเลือกที่เมนู File แล้วเลือกรูปแบบการบันทึกไฟล์ ซึ่งรูปแบบหลักๆที่ใช้งานบ่อยมี 3 รูปแบบ คือ Save, Save As และ Save for Web ดังนี้

เลือกตำแหน่งสำหรับบันทึกไฟล์



ตั้งชื่อไฟล์

กำหนดรูปแบบไฟล์

เช่น PSD , JPEG ,  
GIF เป็นต้น

- |                     |  |
|---------------------|--|
| <b>Save</b>         | การบันทึกงานในไฟล์เดิมที่กำลังเปิดแก้ไขอยู่  |
| <b>Save As</b>      | การบันทึกงานเดิมในชื่อใหม่ หรือให้อยู่ในรูปแบบฟอร์แมตใหม่  |
| <b>Check In</b>     | การทำงานและแก้ไขไฟล์ภาพร่วมกันในเครือข่ายที่จัดการโดยโปรแกรม Version Cue Workspace ซึ่งจะตรวจสอบการบันทึกไฟล์งานแต่ละครั้งของผู้ที่เข้ามาแก้ไข |
| <b>Save for Web</b> | การบันทึกไฟล์เพื่อให้ได้ภาพที่เหมาะสมสำหรับใช้งานบนเว็บไซต์  |
| <b>Revert</b>       | ย้อนหลังคำสั่งไป 1 ขั้นตอน   |



## กิจกรรมที่ 2 เรื่อง สร้าง เปิด และบันทึกไฟล์

1. ให้นักเรียนฝึกสร้างไฟล์ใหม่ ขนาดกว้าง 800 pixel สูง 600 pixel แล้วอธิบายวิธีการสร้างไฟล์ใหม่

.....

.....

.....

.....

.....

2. ให้นักเรียนเปิดไฟล์ภาพที่มีในเครื่อง แล้วอธิบายวิธีการเปิดไฟล์ตามที่นักเรียนทำ

.....

.....

.....

.....

.....

3. ให้นักเรียนฝึกบันทึกไฟล์ภาพในรูปแบบ JPEG แล้วอธิบายวิธีการบันทึกไฟล์

.....

.....

.....

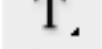
.....

.....

## แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6



ให้นักเรียนกากบาท (X) ในช่อง ก. ข. ค. ง. ในกระดาษคำตอบ  
ที่เห็นว่าถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว (ข้อละ 1 คะแนน)

1. เครื่องมือ  ทำหน้าที่อะไร

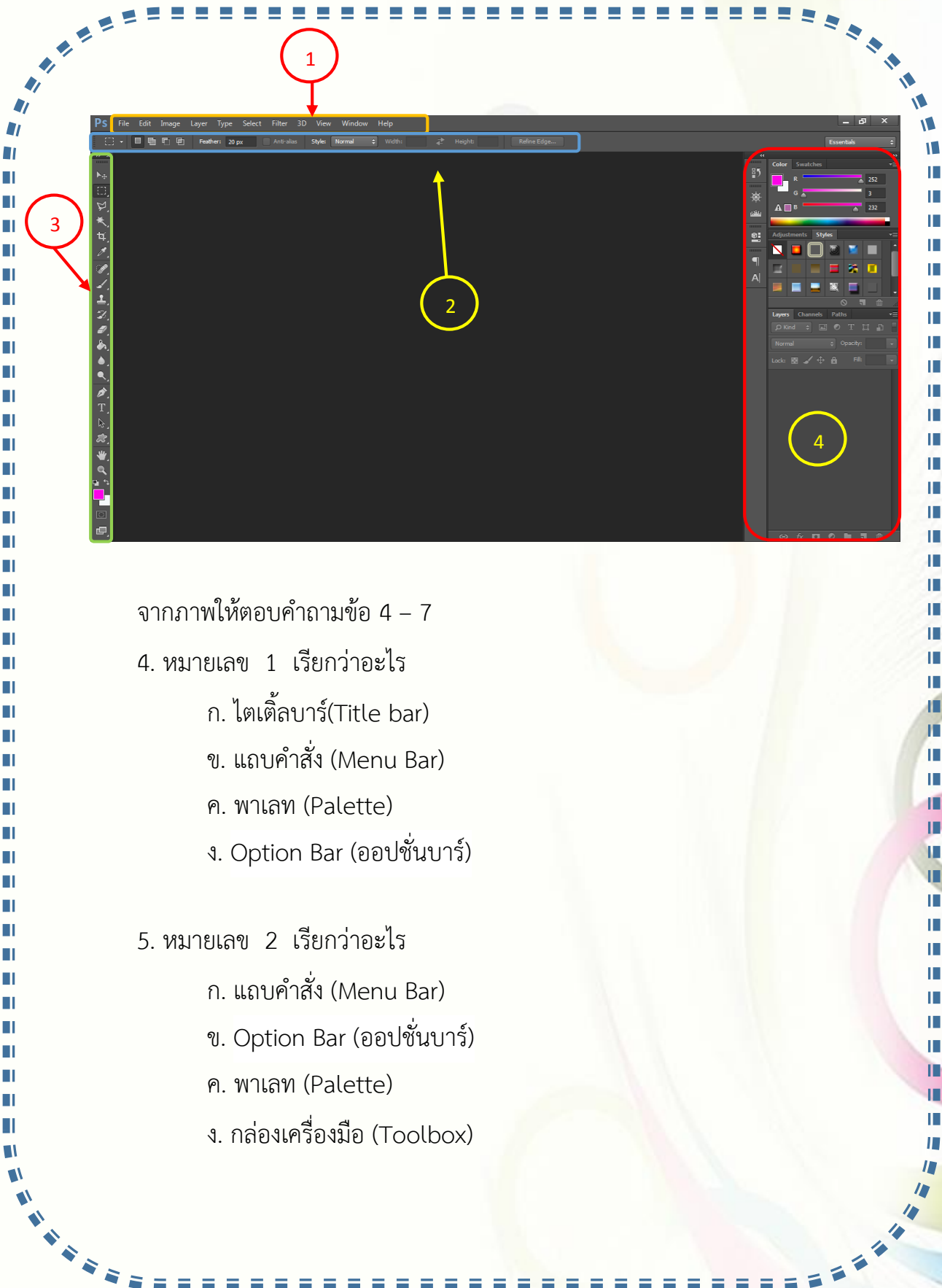
- ก. เป็นอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับปรับค่าความคมชัดของสีภาพ
- ข. ใช้ในการปรับค่าโทนสีของภาพให้สว่างหรือมืด
- ค. ใช้สำหรับสร้างตัวอักษร
- ง. เป็นเครื่องมือใช้เลื่อนภาพบนจอ

2. ถ้าเครื่องมือหรือพาเลทหายไปนักเรียนต้องไปที่คำสั่งใดเพื่อเรียกกลับมา

- ก. View
- ข. Window
- ค. Help
- ง. Layer

3. เครื่องมือ  ทำหน้าที่อะไร

- ก. เป็นอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับปรับค่าความคมชัดของสีภาพ
- ข. ใช้ในการปรับค่าโทนสีของภาพให้สว่างหรือมืด
- ค. ใช้ระดับโทนสีในพื้นที่ภาพ
- ง. เป็นเครื่องมือใช้เลื่อนภาพบนจอ



จากภาพให้ตอบคำถามข้อ 4 – 7

4. หมายเลข 1 เรียกว่าอะไร

- ก. ไตเติลบาร์(Title bar)
- ข. แถบคำสั่ง (Menu Bar)
- ค. พาเลท (Palette)
- ง. Option Bar (ออปชั่นบาร์)

5. หมายเลข 2 เรียกว่าอะไร

- ก. แถบคำสั่ง (Menu Bar)
- ข. Option Bar (ออปชั่นบาร์)
- ค. พาเลท (Palette)
- ง. กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

6. หมายเลข 3 เรียกว่าอะไร

- ก. แถบคำสั่ง (Menu Bar)
- ข. Option Bar (ออปชั่นบาร์)
- ค. พาเลท (Palette)
- ง. กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

7. หมายเลข 4 เรียกว่าอะไร

- ก. แถบคำสั่ง (Menu Bar)
- ข. พาเลท (Palette)
- ค. กล่องเครื่องมือ (Toolbox)
- ง. Option Bar (ออปชั่นบาร์)

8. โปรแกรม Photoshop ใช้งานเกี่ยวกับอะไร

- ก. สร้างภาพยนตร์ทั้งภาพนิ่งและวิดีโอ
- ข. ตกแต่งรูปภาพ
- ค. ทำเอกสารคำนวณ
- ง. ใช้เก็บฐานข้อมูล

9. เมื่อสร้างไฟล์ใหม่ให้กำหนดค่า Width กับ Height หมายถึง ข้อใด

- ก. Width = ความกว้างของภาพ Height = ความสูงของภาพ
- ข. Width = ความสูงของภาพ Height = ความกว้างของภาพ
- ค. Width = ความกว้างของภาพ Height = ความละเอียดของภาพ
- ง. Width = ความสูงของภาพ Height = ความละเอียดของภาพ

10. การบันทึกไฟล์รูปภาพให้สามารถนำมาแก้ไขได้ในภายหลังต้องบันทึกเป็น

นามสกุลใด

- ก. JPG
- ข. PDF
- ค. PSD
- ง. BMP

ข้อนี้ใช้ได้ดีในการทำข้อสอบนะคะ

ดูเฉลยได้เองจ้า



## บรรณานุกรม

เฉลิมพล นารี . เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ เทคนิคการแต่งภาพให้สวย  
ด้วย

Photoshop. ขอนแก่น : งานเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารสนเทศ สำนักวิทย-  
บริการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2555.

ฐิตารัตน์ รัชตะวรรณ. ออกแบบและสร้างเว็บสวยด้วยตนเอง. นนทบุรี : ไอดีซี, 2547.

ทัศนยาภรณ์ เกื้อนุ่น และพรพรรณ แพฝีกฝน. คู่มือ Adobe Photoshop CS6 +CD.  
กรุงเทพฯ : โปรวีชั่น, 2555.

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. หนังสือเรียนรายวิชาเพิ่มเติม การใช้โปรแกรม Adobe  
Photoshop CS4. กรุงเทพฯ : มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี, 2553.

ฉันทพัฒน์ วงศ์รัตน์. Photoshop CS5 ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ : สวิสดี ไอที, 2554.

Photoshop CS6 ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ : โปรวีชั่น, 2556.

ประชา พฤกษ์ประเสริฐ และคณะ. คู่มือการเรียนรู้และเทคนิคการใช้งาน Adobe  
Photoshop 5.5. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : ซัคเซส มีเดีย, 2545.

สิทธิชัย ประสานวงศ์. โปรแกรมกราฟิก Adobe Photoshop CS6. กรุงเทพมหานคร :  
ซอฟต์แวร์เพรส, 2556.

ปิยะ นากสงค์. ตกแต่งภาพกราฟิก Photoshop CS6 ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพมหานคร  
:

รีไวว่า, 2558.



เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน  
เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6

ข้อ	คำตอบ
1	ข
2	ข
3	ค
4	ก
5	ข

ข้อ	คำตอบ
6	ง
7	ค
8	ค
9	ค
10	ค

→ ตรวจสอบคำตอบแล้ว  
บันทึกคะแนนไว้ด้วยนะคะ !



## เฉลยกิจกรรมที่ 1

### เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6

1. โปรแกรม Photoshop ใช้สร้างงานกราฟิกอะไรได้บ้าง (ยกตัวอย่างมา 5 งาน)

- ป้ายโฆษณา
- ออกแบบเว็บไซต์
- โปรแกรมเตอร์ประชาสัมพันธ์งานต่างๆ
- พื้นหลังเอกสารสวยๆ
- การ์ดอวยพร

2. ให้นักเรียนอธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop CS6 ให้ถูกต้อง

2.1 Menu Bar (เมนูบาร์)

เป็นแถบที่ใช้เก็บคำสั่งหลักต่างๆของโปรแกรม โดยเราสามารถเรียกใช้คำสั่ง ในแถบคำสั่งได้ โดยClick mouse ที่แถบคำสั่ง จะปรากฏแถบคำสั่งย่อย

2.2 Option Bar (อปชั่นบาร์)

เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียดในอปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูลบ็อกซ์ในขณะนั้น

2.3 Panel (พาเนล)

เป็นวินโดว์ย่อย ๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด หรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่าง ๆ ของโปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมากเช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี, พาเนล Layers

2.4 Tool Bar (ทูลบาร์)

กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน

2.5 Windows Design

เป็นส่วนที่ใช้ในการสร้างงานกราฟิก โดยเปิดไฟล์รูปภาพเพื่อแก้ไขบน Working Area หรือ วาดรูปใหม่ลงไปบน Working Design

## เฉลยกิจกรรมที่ 2

### เรื่อง สร้าง เปิด และบันทึกไฟล์

1. ให้นักเรียนฝึกสร้างไฟล์ใหม่ ขนาดกว้าง 800 pixel สูง 600 pixel แล้วอธิบายวิธีการสร้างไฟล์ใหม่

1. คลิกเลือกเมนู File → New หรือกดปุ่ม Ctrl+N ที่คีย์บอร์ดเพื่อสร้างไฟล์ใหม่
2. จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง New ขึ้นมา พิมพ์ชื่อไฟล์ลงในช่อง Name แล้วกำหนดขนาดกระดาษ ที่ช่อง width = 800 ช่อง Height = 600 แล้วคลิก OK

2. ให้นักเรียนเปิดไฟล์ภาพที่มีในเครื่อง แล้วอธิบายวิธีการเปิดไฟล์ตามที่นักเรียนทำ

1. คลิกเลือกเมนู File → Open หรือกดปุ่ม Ctrl+O ที่คีย์บอร์ดเพื่อสร้างเปิดไฟล์
2. เลือกไฟล์ภาพที่มีในโฟลเดอร์ในเครื่อง แล้วคลิกปุ่ม Open

3. ให้นักเรียนฝึกบันทึกไฟล์ภาพในรูปแบบ JPEG แล้วอธิบายวิธีการบันทึกไฟล์

1. คลิกเลือกเมนู File → Save As จะขึ้นหน้าจอสำหรับบันทึก
2. ตั้งชื่อไฟล์ในช่อง File name และกำหนดประเภทของไฟล์ภาพที่จะบันทึกที่ช่อง Format จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Save

ทำดูกันใหม่เอง !



เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน  
เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6

ข้อ	คำตอบ
1	ค
2	ข
3	ค
4	ข
5	ง

ข้อ	คำตอบ
6	ข
7	ข
8	ข
9	ข
10	ค

ตรวจคำตอบแล้ว  
บันทึกคะแนนไว้ด้วยนะคะ !

กระดาษคำตอบ  
เรื่อง เริ่มต้นกับ Photoshop CS6

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

ใช้ได้ทั้งแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนนะ: