



ชุดกิจกรรมประกอบ QR Code รายวิชา โปรแกรมกราฟิก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกราฟิกและโปรแกรม Photoshop Cs6

ชุดที่ 1



นางเพชรดา แนนเนียน
ครูชำนาญการ
โรงเรียนกาฬราชวิทยา (อินทรี-ชุม ตีสารอุปถัมภ์)

ติดต่อ

e-mail : noteandnan123@gmail.com

Tel . 0956404071

คำแนะนำการใช้ชุดกิจกรรมประกอบ QR Code

ชุดกิจกรรมประกอบ QR Code รายวิชาโปรแกรมกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สารที่ 4 เทคโนโลยี โดยจัดทำเนื้อหาสาระสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้แกนกลางของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ประกอบด้วย ชุดกิจกรรมประกอบ QR Code ทั้งหมด 6 เล่ม ดังนี้

- เล่มที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกราฟิกและโปรแกรม Photoshop CS6
- เล่มที่ 2 การเลือกพื้นที่บนรูปภาพ (Selection)
- เล่มที่ 3 แต่งภาพด้วยเลเยอร์ (Layer)
- เล่มที่ 4 สร้างเอฟเฟกต์พิเศษให้ภาพด้วยฟิลเตอร์ (Effect & Filter)
- เล่มที่ 5 สร้างตัวอักษรและข้อความ (Text)
- เล่มที่ 6 การปรับแต่งแสงและเงา (Brightness/Contrast)

สำหรับชุดกิจกรรมประกอบ QR Code เล่ม 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกราฟิกและโปรแกรม Photoshop CS6 มีเนื้อหาเกี่ยวกับ องค์ประกอบหลักของโปรแกรม การใช้งานออปชั่นบาร์ การเลือกพื้นที่ใช้งาน การทำงานกับไฟล์ภาพ

ผู้จัดทำหวังว่าชุดกิจกรรมประกอบการเรียนรายวิชา โปรแกรมกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จะช่วยพัฒนาทักษะการใช้งาน โปรแกรม ทักษะการทำงาน การแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและมีประโยชน์สำหรับครูและนักศึกษาเรื่องนี้ได้พอสมควร

นางเพชรดา แนนเนียน

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์ – ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์)

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำชี้แจงสำหรับครู	ก
คำชี้แจงสำหรับนักเรียน	ข
สาระสำคัญของบทเรียน	ค
ผลการเรียนรู้	1
แบบทดสอบก่อนเรียน	2
ใบความรู้ที่ 1.1	5
ใบความรู้ที่ 1.2	10
ใบความรู้ที่ 1.3	14
ใบความรู้ที่ 1.4	19
แบบฝึกหัด	24
แบบทดสอบหลังเรียน	28
บรรณานุกรม	31



คำชี้แจงการใช้ชุดการสอนประกอบ QR Code สำหรับครูผู้สอน

เพื่อให้ชุดกิจกรรมประกอบ QR Code เกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น ครูควรทำความเข้าใจและปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

1. ครูควรศึกษาชุดกิจกรรมประกอบ QR Code รายวิชาโปรแกรมกราฟิก เล่มที่ 1 เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกราฟิกและโปรแกรม Photoshop CS6
2. ครูผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจลำดับขั้นของแผนการจัดการเรียนรู้
3. ครูต้องจัดเตรียมเอกสารประกอบการสอน ไฟล์รูปภาพให้ครบกับจำนวนนักเรียน
4. ครูผู้สอนอำนวยความสะดวกให้การทำกิจกรรมเป็นไปด้วยความราบรื่นและเกิดความสนุกสนานจากการเรียนการสอน
5. ครูผู้สอนจะต้องสร้างกลุ่มใน Facebook เพื่อใช้สำหรับโพสต์กิจกรรมให้นักเรียนและสำหรับการแชร์ลิงค์ (link) การส่งงาน

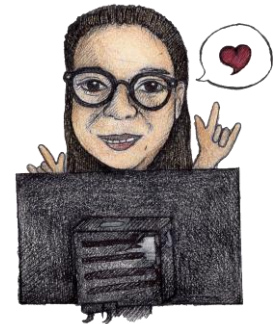
คำชี้แจงการใช้ชุดการสอนประกอบ QR Code สำหรับนักเรียน

1. ศึกษาชุดกิจกรรมประกอบการสอน ตามลำดับตั้งแต่เล่มที่ 1 ไปจนถึงเล่มที่ 6
2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ ด้วยความสามารถและความซื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เปิดเฉลยดูก่อนทำแบบทดสอบ จากนั้นตรวจคำตอบโดยดูเฉลยหลังแบบทดสอบเพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของตนเอง
3. ศึกษาเนื้อหาสาระจากใบความรู้และปฏิบัติงานตามลำดับขั้นตอน หากเกิดความสงสัยในเนื้อหา ขั้นตอนการปฏิบัติ สามารถสแกนสัญลักษณ์ QR Code ที่ปรากฏในแต่ละกิจกรรมเพื่อศึกษาวิธีการปฏิบัติจาก วิดีโอการสอนของครูได้
4. ทำแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 10 ข้อ แล้วตรวจแบบทดสอบ เพื่อทราบการพัฒนาของตนเอง
5. เข้าร่วมในกลุ่ม Facebook ที่ครูสร้างขึ้นเพื่อทราบกิจกรรมและส่งงาน



ความรู้เบื้องต้นโปรแกรม Photoshop CS6

เนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้นี้จะทำการศึกษาโปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างและตกแต่งภาพที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมมากที่สุด อันเนื่องมาจากคุณสมบัติเด่นซึ่งมีอยู่อย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็นความสามารถจัดการกับไฟล์สารพัดชนิดที่ใช้ในงานประเภทต่าง ๆ ทั้งรูปที่จะนำไปผ่านกระบวนการพิมพ์ และรูปที่นำไปใช้ในเว็บเพจหรือส่งผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีความสามารถเป็นเยี่ยมในการแก้ไขตกแต่งภาพ และการสร้างเอฟเฟกต์ (Effect) พิเศษต่าง ๆ โปรแกรม Photoshop CS6 จึงมีความจำเป็นต่อนักเรียน วิธีการตั้งค่าการใช้ภาพที่มีขนาดตามต้องการ การรู้จักโปรแกรมเบื้องต้น การใช้เครื่องมือต่าง ๆ ของโปรแกรม Photoshop CS6





ชุดที่ 1

ความรู้เบื้องต้นโปรแกรม Photoshop CS6

ผลการเรียนรู้

นักเรียนสามารถอธิบายหลักการทำงาน ส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop CS6 การกำหนด มุมมอง การย่อขยายภาพ การเปิดไฟล์ การสร้างไฟล์ใหม่ได้





ความรู้เบื้องต้นโปรแกรม Photoshop CS6

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท(X) ลงในกระดาษคำตอบ

1. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เป็นโปรแกรมประเภทใด
 - ก. โปรแกรมแก้ไขรูปภาพ
 - ข. โปรแกรมฐานข้อมูล
 - 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. เมนูคำสั่งใดใช้สำหรับจัดการกับไฟล์ภาพในลักษณะต่าง ๆ
 - ก. File
 - ข. Edit
 - ค. Image
 - ง. Layer

4. Title Bar คืออะไรในหน้าต่างของโปรแกรม Photoshop CS6
 - ก. แถบชื่อโปรแกรม
 - ข. คุณสมบัติของเครื่องมือ
 - ค. กล่องเครื่องมือ
 - ง. พื้นที่การทำงาน
5. พาเลต (Palette) มีหน้าที่ทำอะไร
 - ก. ใช้สำหรับจัดการกับภาพ โดยแยกออกเป็นหมวดหมู่
 - ข. เป็นส่วนที่ใช้ในการสร้างงานกราฟิก โดยการเปิดไฟล์ภาพเพื่อแก้ไขบนพื้นที่ใช้งาน
 - ค. เป็นส่วนที่แสดงคุณสมบัติเกี่ยวกับภาพ
 - ง. เป็นส่วนที่แสดงชื่อไฟล์ภาพที่เปิดใช้งานอยู่
6. ถ้านักเรียนต้องการบันทึกไฟล์รูป ที่สามารถนำกลับมาแก้ไขได้อีก ต้องบันทึกด้วยวิธีการใด
 - ก. File >> Save as >> เลือก File Format PDF
 - ข. File >> Save as >> เลือก File Format PSD
 - ค. File >> Save as >> เลือก File Format GIF
 - ง. File >> Save as >> เลือก File Format JPEG
7. การปรับเปลี่ยนขนาดของไฟล์รูปภาพโดยสัดส่วนภาพคงเดิมทำได้ โดยวิธีใด
 - ก. Layer --> Flatten Image
 - ข. Image --> Image Size
 - ค. Image --> Canvas Size
 - ง. Edit --> Resize

8. ความหมายของเลเยอร์ (Layer) คืออะไร
 - ก. ชิ้นงานย่อย หรือเรียกให้เข้าใจง่ายคือ ชิ้นของชิ้นงานใหญ่
 - ข. ปรับแต่งสีให้กับภาพ เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องหรือสีที่ผิดเพี้ยน
 - ค. ใช้สำหรับกำหนดการตกแต่งรูปแบบต่าง ๆ ที่โปรแกรมกำหนดขึ้นมา
 - ง. การตกแต่งสีให้กับรูปแบบข้อความ
9. ความกว้างของภาพกำหนดที่ค่าใด
 - ก. Height
 - ข. Width
 - ค. Resolution
 - ง. White
10. ข้อใดต่อไปนี้เป็นประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ
 - ก. Menu Bar
 - ข. Application Bar
 - ค. Option Bar
 - ง. Tool box

ตั้งใจทำนะเดี๋ยวก ๆ



ใบความรู้ที่ 1.1 พื้นฐาน Photoshop CS6

จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนบอกความหมาย ความสำคัญและการใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6 ได้

Photoshop CS6

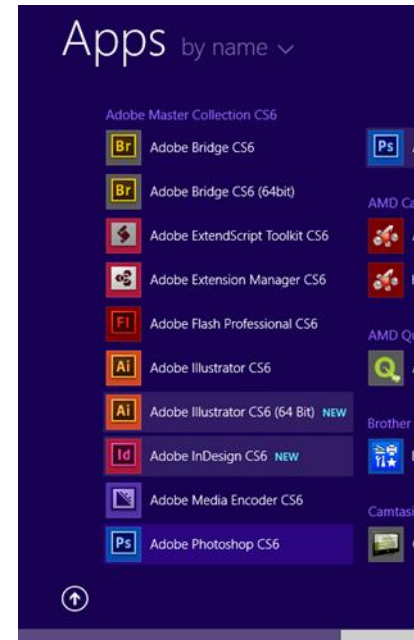
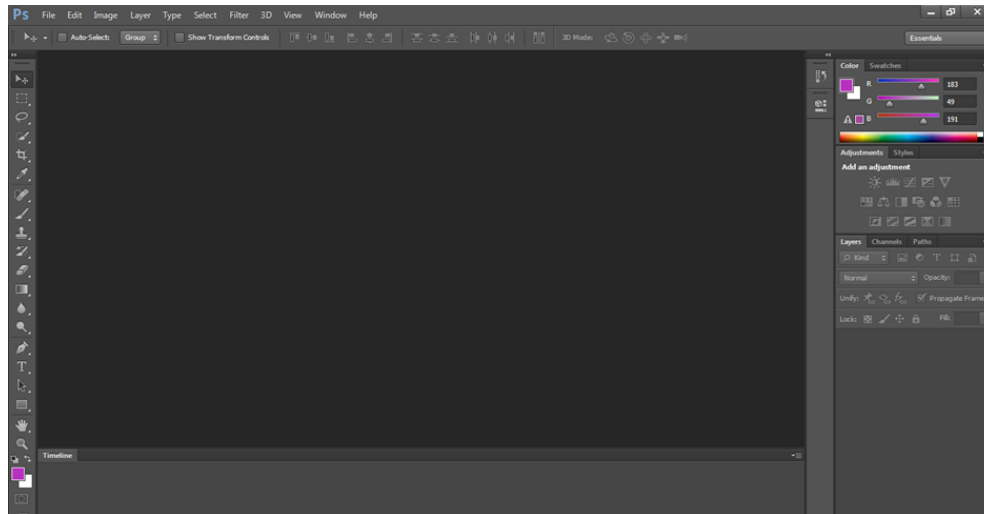
Photoshop CS6 เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างและตกแต่งภาพที่ได้รับความนิยม เนื่องจากคุณสมบัติเด่นที่มีมากมาย ไม่ว่าจะเป็นความสามารถจัดการกับไฟล์สารพัดชนิดที่ใช้ในงานประเภทต่าง ๆ ทั้งภาพที่ถ่ายจากกล้องดิจิตอล ภาพที่จะนำไปผ่านกระบวนการพิมพ์ และภาพที่จะนำมาใช้บนเว็บเพจ โปรแกรมมีความสามารถเป็นเยี่ยมในการแก้ไขตกแต่งภาพ และการสร้างเอฟเฟคพิเศษต่าง ๆ มีเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและมีความยืดหยุ่นสูง จึงทำให้โปรแกรมสามารถทำงานต่าง ๆ ได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ไฟล์ภาพที่สร้างด้วย Photoshop CS6 สามารถบันทึกไปใช้งานได้หลากหลายรูปแบบ เช่น .JPG .GIF .TIFF .PNG และอื่น ๆ รวมถึงการสร้างองค์ประกอบของเว็บเพจ เช่น การสไลซ์ (Slice) ภาพ และการสร้างภาพเคลื่อนไหว (GIF animation) เป็นต้น

เรียกเปิดโปรแกรม

การเรียกเปิดโปรแกรมให้

1. คลิกที่ปุ่ม Star All Programs
2. เลือก Adobe Photoshop CS6 ก็จะปรากฏหน้าต่างของโปรแกรม โดยมีหน้าจอว่าง ๆ และกลุ่มเครื่องมือหลักที่ใช้งานในการทำงานกับรูปภาพพื้นฐานที่วางไว้



Note : สำหรับชุดกิจกรรมนี้ ใช้ระบบปฏิบัติการ Windows 8 จะไม่มี ปุ่ม All Programs แต่จะเรียกว่า App แทน

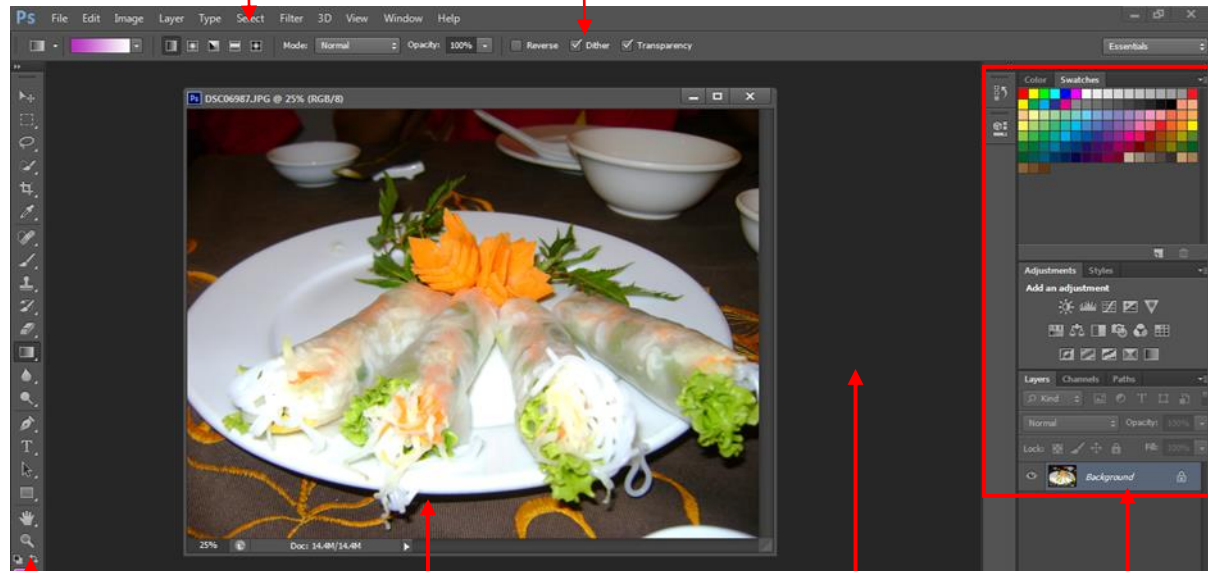
องค์ประกอบหลักของโปรแกรม

สแกนเพื่อดูวิดีโอประกอบ



เมนูบาร์
Manu bar

อปชั่นบาร์
Option bar



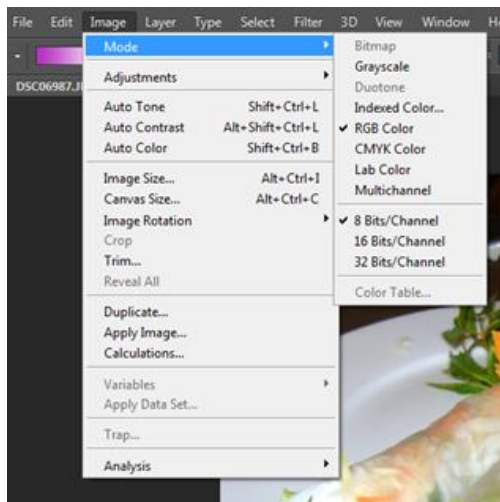
ทุลบ็อกซ์
Tool box

หน้าต่างของภาพแต่ละภาพ
Window Area

พื้นหลังโปรแกรม

พาเลตต์ต่าง ๆ
Palette

เมนูบาร์



เมนูบาร์ คือแถบที่รวมรวบกลุ่มคำสั่งต่าง ๆ ที่ใช้จัดการกับไฟล์ภาพ และใช้ปรับแต่งการทำงานของโปรแกรม โดยแบ่งเมนูตามลักษณะงาน นอกจากนี้บางรายการในเมนูจะเป็นเมนูย่อย ซึ่งต้องเปิดเข้าไปเพื่อเลือกคำสั่งภายในอีกที



ทูลบ็อกซ์

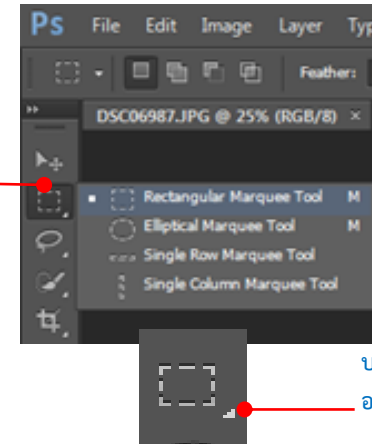
ทูลบ็อกซ์ หรือกล่องเครื่องมือจะประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีเป็นจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวบรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้ายกันไว้ในปุ่มเดียวกัน

คลิกขวา หรือคลิกเมาส์ค้างไว้บนปุ่ม ลักครู่ เพื่อแสดงรายชื่อเครื่องมือที่อยู่บนปุ่มเดียวกัน



เครื่องมือหลัก

จะเป็นกลุ่มเครื่องมือที่แสดงเมื่อเริ่มใช้งานแรก ๆ แต่ก็สามารถเปลี่ยนแปลงเป็นปุ่มอื่นได้ในกรณีที่มีการเรียกใช้เครื่องมือบ่อย ๆ ภายในกลุ่ม



บอกให้รู้ว่ามีเครื่องมืออื่นอยู่บนปุ่มนี้ด้วย

ใบความรู้ที่ 1.2 การทำงานกับไฟล์ภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

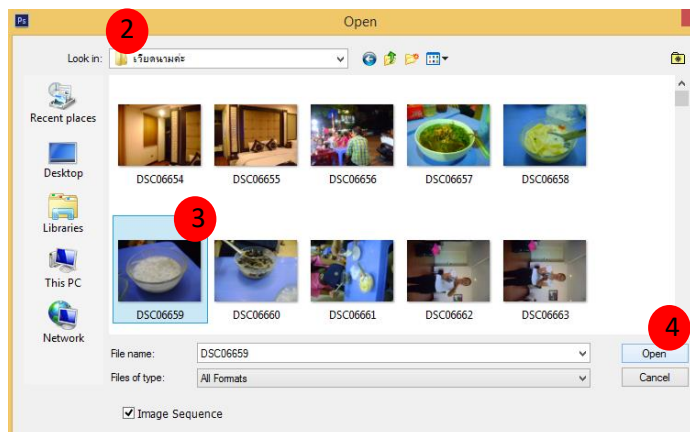
นักเรียนเลือกใช้ กำหนด ปรับขนาดภาพต้องการในโปรแกรม Photoshop CS6

การทำงานกับไฟล์รูปภาพ

ในการสร้างและการตกแต่งภาพกราฟิกด้วย Photoshop CS6 อาจจะเริ่มจากการนำไฟล์ภาพที่มีอยู่แล้วเข้ามาเป็นจุดเริ่มต้น หรืออาจจะสร้างภาพขึ้นมาใหม่ทั้งหมดโดยการใช้เครื่องมือบางส่วนหรือการซ้อนภาพและใส่เอฟเฟกต์ต่าง ๆ ของโปรแกรมก็ได้ ซึ่งสามารถดัดต่อ ดัดแปลง Photoshop มีคุณสมบัติเด่นที่สามารถเปิดไฟล์รูปภาพประเภทต่าง ๆ ได้สารพัดรูปแบบ เช่น .GIF .JPG .TIF .BMP .PNG

วิธีเปิดไฟล์ทำได้ดังนี้

1. เลือกคำสั่ง File ➤ Open
2. ในช่อง Look in เลือกไดร์และ โฟลเดอร์ที่เก็บไฟล์
3. คลิกเลือกชื่อไฟล์รายการ
4. คลิกปุ่ม Open

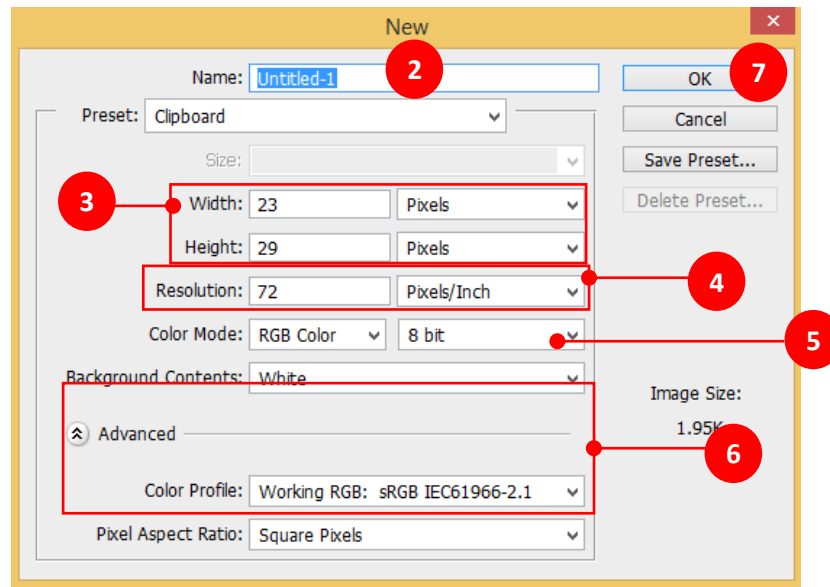


สแกนเพื่อดูวิดีโอประกอบ



สร้างไฟล์ใหม่

1. เลือกคำสั่ง File ➤ New
2. ตั้งชื่อไฟล์ใหม่ในช่อง Name (หรือจะเก็บไว้ตั้งตอนสั่งบันทึกไฟล์ก็ได้)
3. กำหนดความกว้างX ความสูงของภาพโดยใส่ค่าแล้วเลือกหน่วย เช่น pixels * width กำหนดความกว้างของภาพ * กำหนดความสูงของภาพ
4. กำหนดคุณสมบัติของภาพ
 - Resolution เลือกความละเอียดของภาพ
 - * สำหรับเว็บเพจใช้ 72 pixels/inch
 - * สำหรับสิ่งพิมพ์ที่ต้องการความละเอียดสูงใช้ 300 pixels/inch
 - Color Mode เลือกโหมดสีของภาพ
 - โดยทั่วไปใช้ REB Color แบบ 8 bit
5. เลือกลักษณะของพื้นหลัง White ให้พื้นหลังเป็นสีขาว Background Color ให้พื้นหลังเป็นสีตามที่กำหนดใน ทูลบ็อกซ์ Transparent ให้พื้นหลังโปร่งใส



6. กำหนดโปรไฟล์สีและสัดส่วนพิกเซล
 - ◆ Color Profile โปรไฟล์สีของภาพ สำหรับรูปทั่วไปให้ใช้ sRGB
 - ◆ Pixel Aspect Ratio สัดส่วนกว้าง/สูงของพิกเซล โดยทั่วไปใช้ Square Pixels
7. คลิก OK



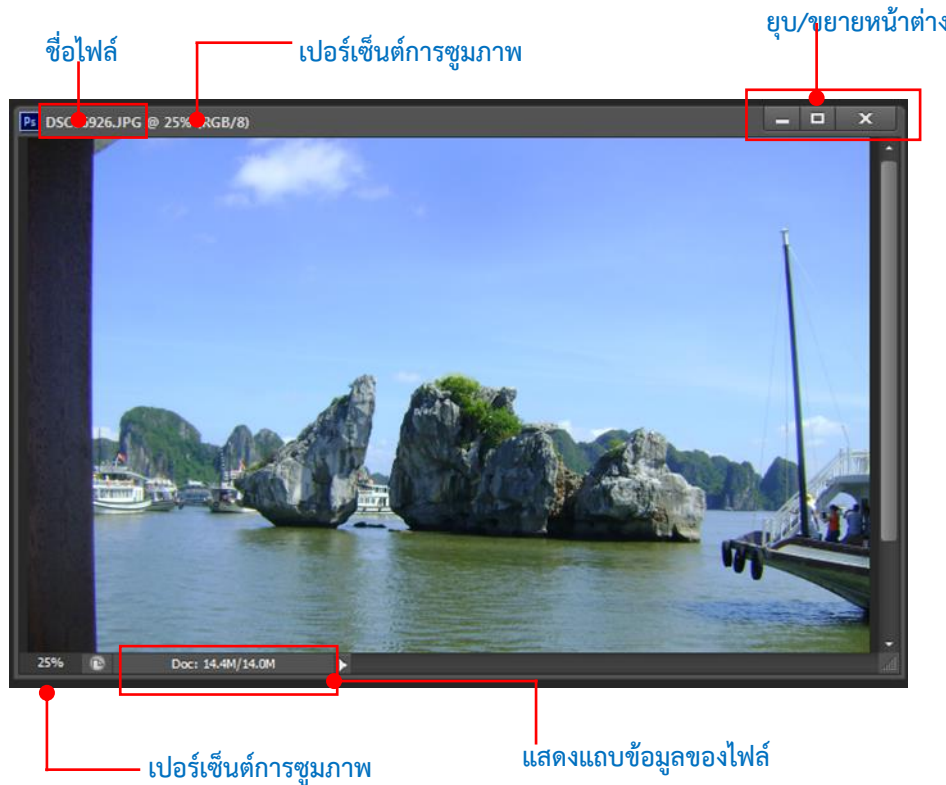
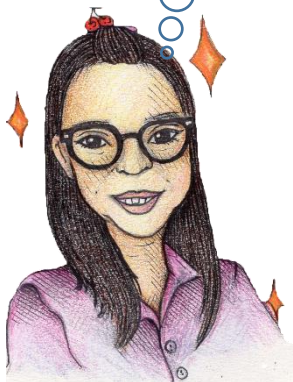
สแกนเพื่อดูวิดีโอประกอบ

การทำงานกับหน้าต่างรูปภาพ

ส่วนประกอบของวินโดว์ภาพ

หน้าต่างของแต่ละภาพที่เราสร้าง
หรือเปิดขึ้นมาจะมีลักษณะดังรูป

ตั้งใจนะนักเรียนถ้า
ไม่เข้าใจก็ดูวิดีโอ นะคะ



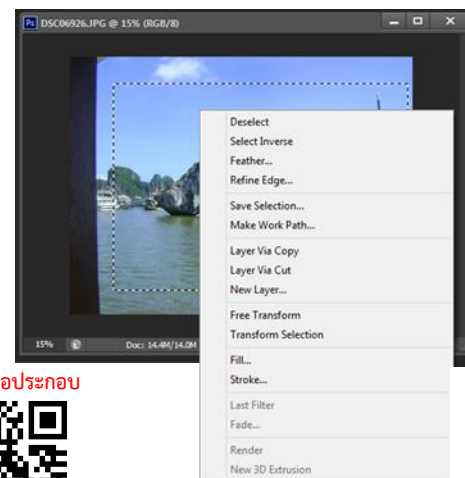
สแกนเพื่อดูวิดีโอประกอบ

การใช้เมนูลัด

ขณะที่ทำงานกับรูปภาพ เราสามารถคลิกขวาบนภาพ เพื่อเปิดเมนูลัดสำหรับเลือกคำสั่งที่ต้องการใช้งานได้ โดยคำสั่งส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับเครื่องมือที่กำลังเลือกอยู่ในขณะนั้น เช่น ขณะที่เราเลือกเครื่องมือ



Rectangular Marquee อยู่ เมื่อคลิกขวาบน Selection ในภาพ จะปรากฏเมนูลัดดังภาพ



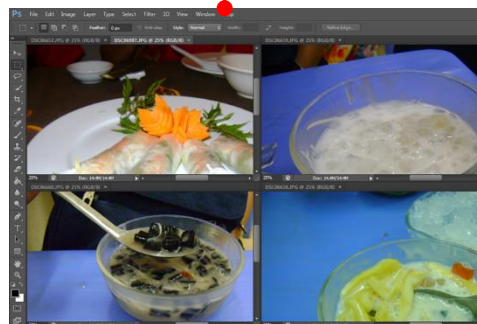
สแกนเพื่อดูวิดีโอประกอบ



การจัดเรียงแบบ Tile Vertically



การจัดเรียงแบบ Cascade



จัดเรียงวินโดว์รูปภาพ

ในการทำงานบนโปรแกรม

Photoshop CS6 เราสามารถเปิดภาพได้หลาย ๆ ภาพอาจจะ

ทำให้ไม่เป็นระเบียบ แต่เรา

สามารถเปิดให้เป็นระเบียบทำได้หลายแบบ โดยเลือก Windows

➤ Arrange แล้วเลือกการ

จัดเรียง ดังตัวอย่าง

ใบความรู้ที่ 1.3

การทำสำเนาไฟล์และการบันทึกภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

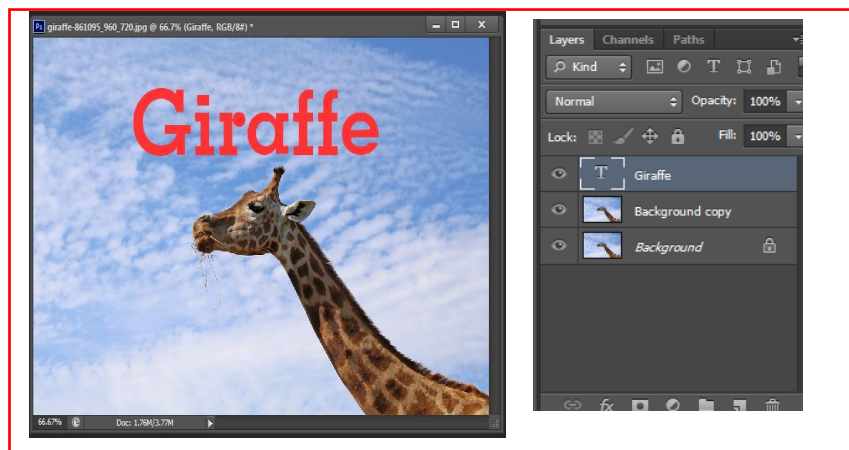
นักเรียนสามารถใช้แถบเมนูและแถบเครื่องมือของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการฝึกทักษะการตกแต่งแก้ไข และเปลี่ยนแปลงรูปภาพ

การบันทึกไฟล์ภาพ

การเปิดไฟล์ภาพขึ้นมาตกแต่งหรือแก้ไขด้วย Photoshop CS6 นั้นเมื่อสร้างหรือตกแต่งภาพเสร็จแล้วเราจะต้องสั่งบันทึกไฟล์ด้วย เพื่อเก็บการเปลี่ยนแปลงที่ทำกับภาพ โดยสามารถเลือกบันทึกไฟล์ได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้งาน สำหรับไฟล์ประเภทแรกที่เราควรบันทึกคือรูปแบบ PSD ของ Photoshop เอง เพื่อเก็บเป็นต้นฉบับไว้สำหรับนำกลับมาแก้ไขภายหลัง จากนั้นจึงสั่งบันทึกเป็นไฟล์ประเภทอื่น เช่น GIF หรือ JPG เพื่อให้เหมาะกับการนำไปใช้งานในแต่ละกรณี

บันทึกไฟล์ Photoshop (PSD)

การแก้ไขไฟล์ภาพโดยการสร้างกราฟิก เพิ่มการตัดต่อ หรือการเปลี่ยนแปลง เมื่อใช้คำสั่ง File ➤ Save จะแสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ Save As ขึ้นมา



ไฟล์ภาพมีการ
สร้างข้อความ

1 เลือกคำสั่ง File ➤ Save

2 เลือกโฟลเดอร์ที่จะเก็บไฟล์

3 ตั้งชื่อไฟล์

4 เลือกรูปแบบของไฟล์เป็น Photoshop (*.PSD , *.PDD)

5 คลิก

6 คลิก

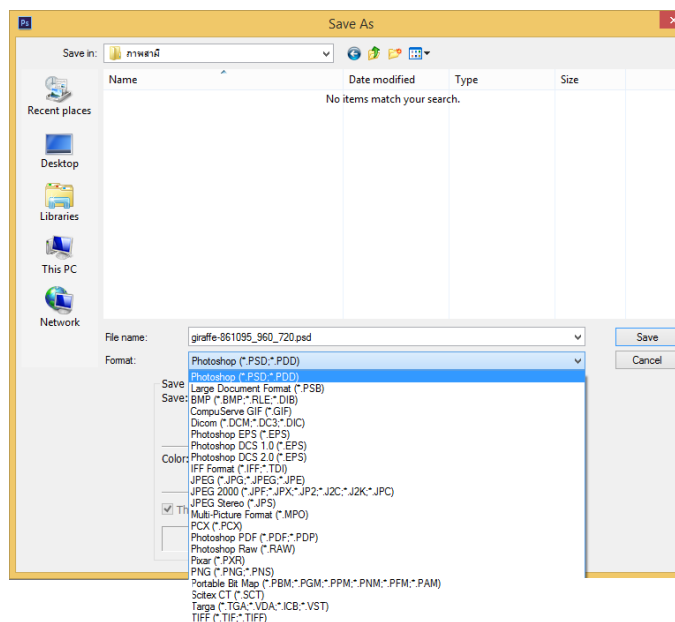
สแกนเพื่อดูวิธีประกอบ

เลือกให้บันทึกข้อมูลในรูปแบบที่นำไปใช้กับ Photoshop เวอร์ชันอื่นหรือโปรแกรมอื่น ๆ ได้ (ถ้าไม่เลือก ☒ อาจจะมีปัญหาในการนำไปใช้)

- ◆ คุณสมบัติของไฟล์ PSD จะเก็บรายละเอียดการทำงานต่าง ๆ เช่น เลเยอร์ ฟอนต์ และเส้นพาท (Path) ไว้อย่างครบถ้วน ช่วยให้การนำไฟล์ภาพกลับมาแก้ไขทำได้ง่าย ในขณะที่ไฟล์ประเภทอื่นจะเก็บข้อมูลเหล่านี้ไม่ได้ หรือได้เพียงบางส่วน

บันทึกเป็นไฟล์รูปแบบอื่น ๆ

เราสามารถที่จะบันทึกไฟล์ภาพ
เก็บไว้ในรูปแบบอื่น ๆ ได้ตาม
ต้องการโดยคลิกเลือกคำสั่ง File
➤ Save As แล้วเลือกรูปแบบ
ของไฟล์ในช่อง Format ซึ่งจะมี
รูปแบบไฟล์ให้เลือกตั้งภาพ



สแกนเพื่อดูวิดีโอประกอบ

◆ รูปภาพแต่ละชนิดที่เลือกบันทึกจะมี 옵션 (Option) การบันทึกเพิ่มเติมที่
ต่างกัน ขึ้นอยู่กับชนิดของไฟล์ที่เลือก เช่น จำนวนสี ความละเอียด หรือแสดง
แบบเบลอก่อนแล้วค่อย ๆ ชัดขึ้น (Progressive) เป็นต้น

- ◆ คุณสมบัติของไฟล์ GIF (Graphic Interchange Format) ไฟล์ GIF นิยมนำสร้างภาพโลโก้ การ์ตูน ภาพวาดลายเส้น และ ภาพเคลื่อนไหว มีจุดเด่นตรงที่เราสามารถกำหนดให้ฉากหลังของวัตถุหรือพื้นที่บางส่วนโปร่งใส ภาพนามสกุล .gif ซึ่งไฟล์มีขนาดเล็ก ทำให้โหลดได้เร็ว ส่วนใหญ่นิยมนำมาทำภาพเคลื่อนไหว (GIF animation) เช่น ภาพไอคอน ป้ายหัวคอลัมน์ หรือป้ายโฆษณา (แบนเนอร์) บนเว็บไซต์
- ◆ คุณสมบัติของไฟล์ JPG (Joint Photographic Expert Group) ไฟล์ JPG สามารถแสดงสีได้ถึง 16.7 ล้านสี (24 บิต) จึงเหมาะสำหรับภาพถ่ายหรือภาพที่ใช้สีจำนวนมากและมีคุณสมบัติการแสดงผลแบบเบลอ ๆ ก่อน แล้วค่อยชัดเจนขึ้น แต่ไม่สามารถทำภาพโปร่งใสหรือภาพเคลื่อนไหวได้ สามารถบีบอัดไฟล์ภาพได้แต่จะทำให้สูญเสียคุณภาพของภาพไป
- ◆ คุณสมบัติของไฟล์ PNG (Portable Network Graphic) ไฟล์ PNG เป็นรูปแบบไฟล์ภาพที่พัฒนาขึ้นมา เพื่อทดแทนรูปแบบไฟล์แบบ GIF เพื่อแก้ปัญหาด้านสิทธิบัตร ภาพชนิดนี้มีคุณสมบัติคือสนับสนุนระบบสีหลายรูปแบบ มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับไฟล์ GIF นอกจากนี้ยังมีคุณสมบัติสามารถทำภาพโปร่งใสได้ถึง 256 ระดับ
- ◆ คุณสมบัติของไฟล์ TIFF (Tagged Image File Format) ไฟล์ TIFF เป็นไฟล์ที่นิยมใช้ในด้านสิ่งพิมพ์ การจัดเก็บภาพสามารถเลือกการบีบอัดข้อมูลได้และจะไม่มี การสูญเสียคุณภาพของภาพ แต่สามารถเลือกคุณภาพได้หลายระดับ

จะเลือกบันทึกภาพเป็นไฟล์นามสกุลใด
ต้องดูว่าเราจะไม่ใช้งานแบบไหนคะ



การปิดไฟล์ภาพ

หลังจากที่ทำงานเสร็จเราสามารถ

ปิดไฟล์ภาพได้โดย

* เลือกไฟล์นั้นให้แอ็คทีฟแล้วเลือก

คำสั่ง File ➤ Close

* คลิกปุ่ม  ตรงมุมขวาของ

หน้าต่างของไฟล์นั้น ๆ

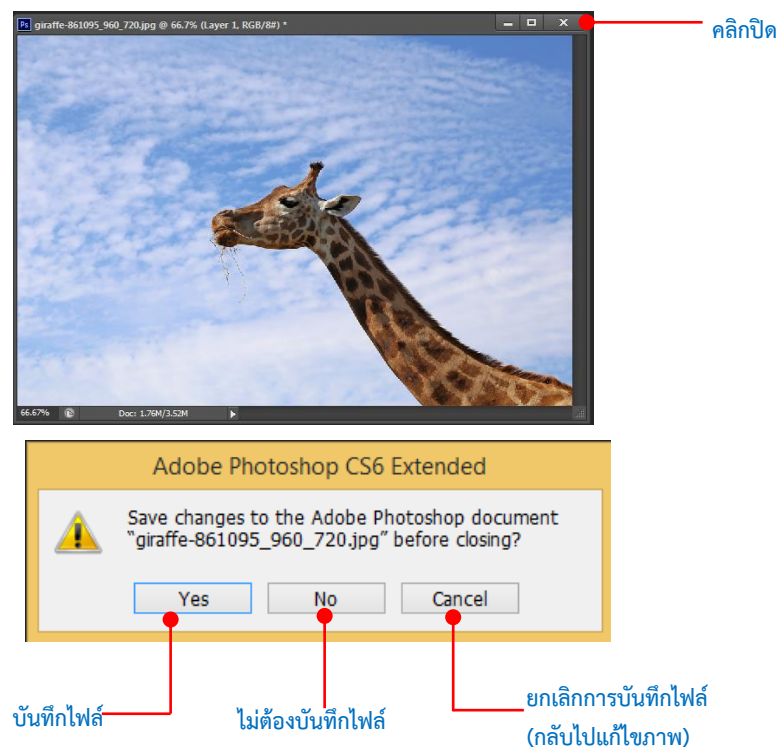
* หากไฟล์ดังกล่าวได้มีการแก้ไขและยัง

ไม่ได้ทำการบันทึก ให้คลิก Yes หรือ

No หรือ Cancel แล้วแต่กรณี

* การปิดไฟล์ทั้งหมดพร้อม ๆ กัน

ทำได้โดยใช้คำสั่ง File ➤ Close All



ใบความรู้ที่ 1.4

การย่อ ขยาย มุมมองภาพ การเรียนรู้ใช้ไม้บรรทัดและการยกเลิกคำสั่ง

จุดประสงค์การเรียนรู้

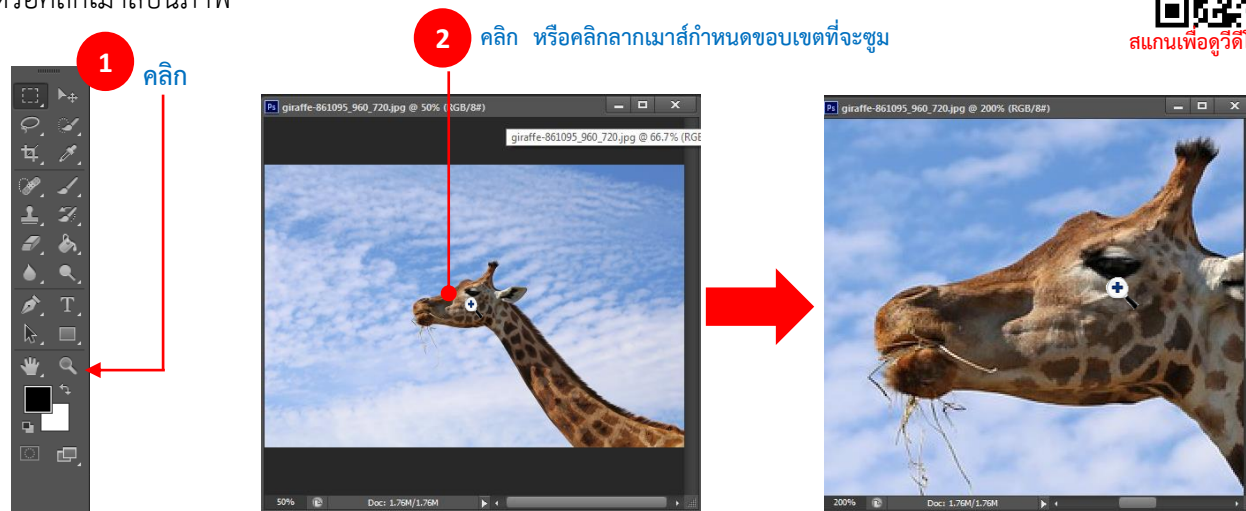
นักเรียนสามารถใช้แถบเมนูและแถบเครื่องมือของโปรแกรม Photoshop CS6 ในการฝึกทักษะการตกแต่ง แก้ไข และเปลี่ยนแปลงรูปภาพ

การย่อ/ขยายมุมมองภาพ (ซูมภาพ) ให้เล็กลง (Zoom In) หรือใหญ่ขึ้น (Zoom Out) ทำได้ตามความจำเป็นในขณะทำงาน เพื่อความสะดวกในการปรับแต่ง เครื่องมือหลักที่ใช้มุม  Zoom ซึ่งมีวิธีใช้ดังนี้

1. คลิกเลือกเครื่องมือ  Zoom จากทุลบล็อกซ์
2. คลิกหรือคลิกลากเมาส์บนภาพ



สแกนเพื่อดูวิดีโอประกอบ



ย่อ/ขยายมุมมองด้วยวิธีอื่น

การซูมภาพยังสามารถทำได้ด้วยวิธีอื่น ๆ อีกหลายวิธี โดยที่มิต้องเลือกเครื่องมือ Zoom ก่อน เช่น

❖ กดคีย์ **Alt** แล้วหมุนปุ่มกลางของ Wheel Mouse โดยหมุนขึ้นเป็นการย่อ หมุนลงเพื่อขยาย

❖ ใช้การกดคีย์ลัด โดยกด **Ctrl** + **-** เพื่อย่อ และ **Ctrl** + **+** เพื่อขยาย



สแกนเพื่อดูวิดีโอประกอบ

การเลื่อนดูภาพ

เมื่อเราซูมภาพจนใหญ่กว่าขนาดหน้าต่าง จะทำให้ภาพบางส่วนตกขอบไป ก็ใช้เครื่องมือ  Hand เลื่อนดูภาพ ซึ่งมีวิธีใช้ดังนี้

1. คลิกเลือกเครื่องมือ  Hand จาก ทูลบ็อกซ์
2. คลิกลากเมาส์บนภาพ

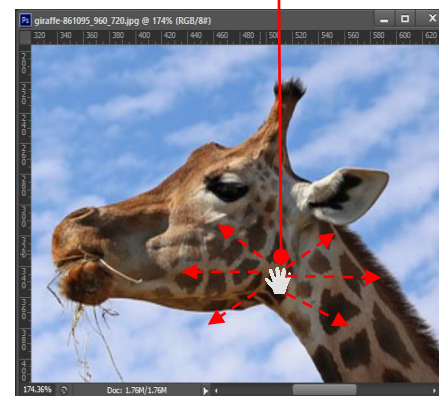


1

คลิก

2

คลิกลากเมาส์ไปบนภาพ

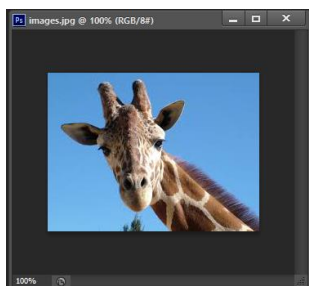


สแกนเพื่อดูวิดีโอประกอบ



การใช้ไม้บรรทัด (Ruler)

ไม้บรรทัด คือแถบวัดซึ่งจะปรากฏอยู่ที่ด้านซ้ายและด้านบนของหน้าต่างรูปภาพแต่ละหน้าต่าง ประโยชน์ของไม้บรรทัดคือช่วยให้เรากำหนดระยะและตำแหน่งในการวาด การวางออบเจ็คและทำงานต่าง ๆ กับรูปภาพได้ง่ายขึ้น เราสามารถเลือกหน่วยวัดบนไม้บรรทัดได้ตามต้องการ ดังนี้



ไม่แสดงไม้บรรทัด

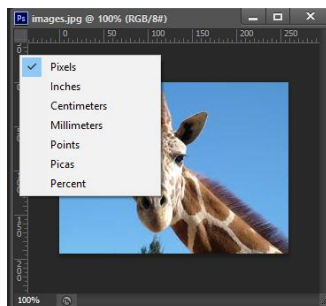


แสดงไม้บรรทัด



สแกนเพื่อดูวิดีโอประกอบ

- เปิด/ปิด ไม้บรรทัด ให้เลือกคำสั่ง View ➤ Ruler (คีย์ลัด **Ctrl** + **R**)
- เปลี่ยนหน่วยวัด ให้คลิกขวาที่ไม้บรรทัด แล้วเลือกหน่วยจากเมนูลัด (แนะนำให้เลือกหน่วยเป็น Pixels)



การใช้เส้นไกด์ (Guide)

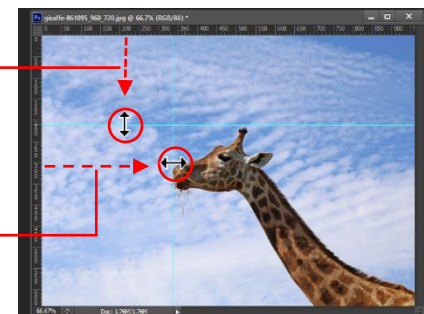
เส้นไกด์ คือเส้นที่ช่วยกะระยะและตำแหน่งในการวาด การวางออกแบบ และการทำงานต่าง ๆ กับรูปภาพ เราสามารถสร้างเส้นไกด์ขึ้นเองตรงตำแหน่งใดบนภาพก็ได้ ทั้งแนวตั้งและแนวนอน โดยเส้นเหล่านี้จะไม่ปรากฏเมื่อนำภาพไปใช้งาน การสร้างเส้นไกด์สามารถทำได้ดังนี้

สร้างเส้นไกด์จากไม้บรรทัด

- เลื่อนเมาส์ไปที่ไม้บรรทัดด้านใดด้านหนึ่ง
 - * สร้างเส้นไกด์แนวนอน ใช้ไม้บรรทัดด้านบน
 - * สร้างเส้นไกด์แนวตั้ง ใช้ไม้บรรทัดด้านซ้าย
- คลิกลากเมาส์จากไม้บรรทัดไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ก็จะมีเส้นไกด์สีฟ้าปรากฏในตำแหน่งที่คลิกไปวาง

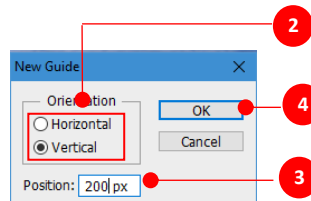
คลิกลากลงสร้างเส้นไกด์แนวนอน

คลิกลากไปทางขวาสร้างเส้นไกด์แนวตั้ง



สร้างเส้นไกด์จากเมนู

- เลือกคำสั่ง View ➤ New Guide
- เลือกแนวเส้นไกด์
 - * Horizontal เส้นไกด์แนวนอน
 - * Vertical เส้นไกด์แนวตั้ง
- กำหนดตำแหน่งที่ต้องการ โดยสามารถระบุหน่วยต่อท้ายตัวเลข เช่น 2 in (ถ้าไม่ระบุหน่วยโปรแกรมจะใช้นหน่วยเดียวกับบนไม้บรรทัด)
- คลิก OK



สแกนเพื่อดูวิดีโอประกอบ

ยกเลิกคำสั่งและย้อนการทำงาน

ในการสร้างและการตกแต่งภาพ บ่อยครั้งที่เราจำเป็นต้องทดลองใช้คำสั่งหรือเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อดูว่าให้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการหรือไม่ หากไม่พอใจก็จำเป็นต้องย้อนกลับไปยังขั้นตอนก่อนหน้าเพื่อเปลี่ยนคำสั่งใหม่ หรือแก้ไขสิ่งที่ทำผิดพลาดไป ใน Photoshop CS6 เราสามารถย้อนการทำงานได้ 2 วิธีคือ

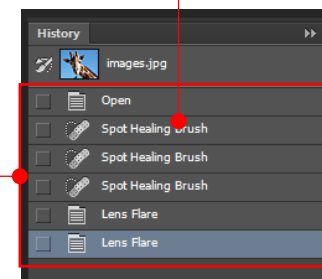
- ใช้คำสั่ง Edit ➤ Undoชื่อคำสั่ง.....(คีย์ลัด **Ctrl** + **Z**)
ซึ่งมีคุณสมบัติเหมือนโปรแกรมทั่ว ๆ ไป แต่คำสั่งจะย้อนการทำงานได้เพียงขั้นเดียวเท่านั้น
- ใช้พาเลต History วิธีนี้มีข้อดีคือสามารถย้อนการทำงานกลับไปได้หลายขั้น แล้วแต่จะกำหนด

ย้อนการทำงานด้วยพาเลต History

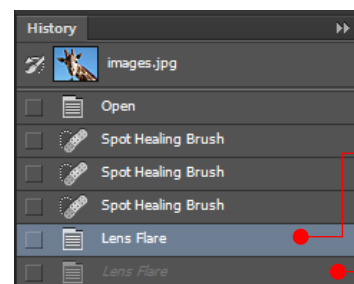
วิธีย้อนการทำงาน ให้คลิกบนขั้นตอนสุดท้ายที่ยังต้องการให้มีผล ขั้นตอนอื่น ๆ ต่อจากนั้นจะถูกยกเลิกทั้งหมด

การเรียกขั้นตอนที่เพิ่งถูกยกเลิกไปกลับคืน หากเราเปลี่ยนใจก็สามารถเรียกขั้นตอนที่เพิ่งถูกยกเลิกไปกลับคืนมาได้

คลิกเพื่อย้อนกลับไปยังขั้นตอนใด ๆ ที่ต้องการ



ขั้นตอนการทำงานต่าง ๆ ที่ได้ทำไปแล้วเรียงจากบนลงล่างตามลำดับ



ขั้นตอนสุดท้ายที่มีผล

สแกนเพื่อดูวิดีโอประกอบ

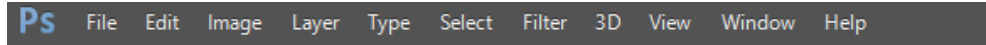
ขั้นตอนที่ถูกยกเลิก



แบบฝึกหัดที่ 1.1

หน้าตาและส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop CS6

คำสั่ง ให้นักเรียนอธิบายส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Photoshop CS6 (10 คะแนน ข้อละ 2 คะแนน)



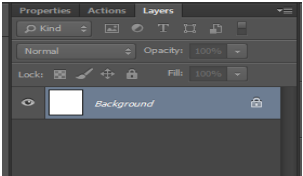
1.....

.....



2.....

.....



5.....

.....



3.....

.....

.....

.....



4.....

.....

.....



รวมคะแนน.....คะแนน

☐ ผ่าน (7 คะแนน ขึ้นไป)

☐ ไม่ผ่าน (ต่ำกว่า 7 คะแนน)

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

แบบฝึกหัดที่ 1.2

การทำงานกับไฟล์ภาพ

รวมคะแนน.....คะแนน

☐ ผ่าน (7 คะแนน ขึ้นไป)

☐ ไม่ผ่าน (ต่ำกว่า 7 คะแนน)

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

คำสั่ง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน ข้อละ 2 คะแนน)

1. หากเราต้องการสร้างไฟล์ภาพใหม่ เราจะต้องสร้างไฟล์ใหม่โดย

.....

2. หากต้องการให้พื้นหลังของไฟล์งานที่เราสร้างใหม่ โปร่งแสง จะต้องทำอย่างไร

.....

3. ถ้าต้องการบันทึกภาพเพื่อกลับมาแก้ไขใหม่ หรือยังตกแต่งภาพไม่เสร็จต้องบันทึกเป็นนามสกุลอะไร

.....

4. ถ้าต้องการบันทึกภาพเพื่อนำภาพไปใช้ในงานพิมพ์ หรือนำไปใช้ในโปรแกรมอื่น ๆ เราจะต้องบันทึกเป็นนามสกุลอะไร

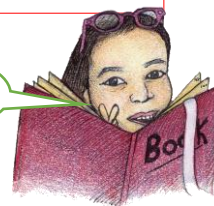
.....

5. ในการนำภาพไปใช้ในเว็บเพจเราจะต้องบันทึกเป็นนามสกุล.GIF เพราะเหตุใด

.....

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

แอบส่องค่ะ



แบบฝึกหัดที่ 1.3

การทำสำเนาไฟล์และการบันทึกภาพ

คำสั่ง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน ข้อละ 2 คะแนน)

รวมคะแนน.....คะแนน

☐ ผ่าน (7 คะแนน ขึ้นไป)

☐ ไม่ผ่าน (ต่ำกว่า 7 คะแนน)

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

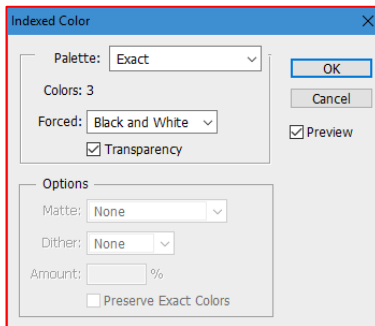
1. ให้อธิบายข้อดีของการบันทึกภาพ เป็นรูปแบบไฟล์ * . PSD

.....

2. หากเราต้องการบันทึกภาพเพื่อนำไปใช้ในงานต่าง ๆ จะเลือกบันทึกภาพเป็นไฟล์แบบใดจะพิจารณาจากอะไร

.....

3. หน้าต่างนี้แสดงว่าบันทึกภาพเป็นไฟล์ประเภทใด

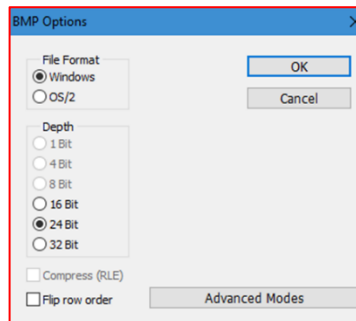


.....

.....

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

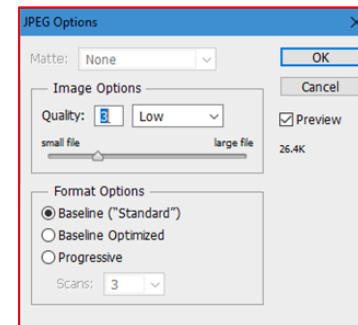
4. หน้าต่างนี้แสดงว่าบันทึกภาพเป็นไฟล์ประเภทใด



.....

.....

5. หน้าต่างนี้แสดงว่าบันทึกภาพเป็นไฟล์ประเภทใด



.....

.....

ตั้งใจทำนะ
ครับ



แบบฝึกหัดที่ 1.4

การย่อ ขยาย มุมมองภาพ การการใช้ไม้บรรทัดและการยกเลิกคำสั่ง

คำสั่ง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน ข้อละ 2 คะแนน)

- ให้นักเรียนอธิบายการทำงานระหว่างเครื่องมือ  กับเครื่องมือ  ว่ามีการทำงานอย่างไร จะทำให้ภาพแตกต่างกันอย่างไร
.....
.....
- การใช้เครื่องมือ Zoom มีประโยชน์อย่างไรในการตกแต่งภาพ
.....
.....
- อธิบายประโยชน์ของเส้นไกด์ในการแต่งภาพ และวิธีการเรียกใช้งานเส้นไกด์ ทั้งแนวตั้งและแนวนอน
.....
.....
- หากเรากดคีย์ Ctrl + Z จะมีผลอย่างไรกับภาพที่เราากำลังตกแต่ง
.....
.....
- การใช้พาเลต History มีข้อดีอย่างไร อธิบาย
.....
.....



รวมคะแนน.....คะแนน

☐ ผ่าน (7 คะแนน ขึ้นไป)

☐ ไม่ผ่าน (ต่ำกว่า 7 คะแนน)

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....



ความรู้เบื้องต้นโปรแกรม Photoshop CS6

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมาย กากบาท(X) ลงในกระดาษคำตอบ

1. โปรแกรมสำหรับทำภาพกราฟิกคือ
 - ก. Adobe Dreamweaver CS6
 - ข. Adobe Flash CS6
 - ค. Adobe Muse CS6
 - ง. Adobe Photoshop CS6
2. นอกจาก Start -> All Programs -> Adobe Photoshop CS6 ยังสามารถเปิดโปรแกรม Photoshop ได้ด้วยวิธีใด
 - ก. ดับเบิลคลิกที่ไอคอน  บนหน้าจอเดสก์ท็อป
 - ข. Start -> Setting -> Adobe Photoshop CS6
 - ค. Start -> Run -> Adobe Photoshop CS6
 - ง. Start -> Control panel -> Adobe Photoshop CS6
3. เมนู File คือคำสั่งใดใช้สำหรับทำอะไร
 - ก. ใช้สำหรับปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ
 - ข. ใช้สำหรับแก้ไขภาพ
 - ค. ใช้สำหรับจัดการกับไฟล์ภาพในลักษณะต่าง ๆ
 - ง. ใช้สำหรับย่อและขยายภาพในขณะที่ทำการตกแต่งภาพ

4. แถบชื่อโปรแกรมใน Photoshop CS6 เรียกว่าอะไร
 - ก. Toolbox
 - ข. Title bar
 - ค. Manu bar
 - ง. Option bar
5. ใช้สำหรับจัดการกับภาพ โดยแยกออกเป็นหมวดหมู่ คือ
 - ก. พาเลต (Palette)
 - ข. ออปชั่นบาร์ (Option bar)
 - ค. ไตเติลบาร์ (Title bar)
 - ง. เมนูบาร์ (Manu bar)
6. การบันทึกภาพเป็นนามสกุล .PSD มีข้อดีอย่างไร
 - ก. สามารถนำภาพที่ได้ไปใช้ได้กับทุกโปรแกรม
 - ข. สามารถนำภาพกลับมาแก้ไขได้อีกครั้งหนึ่ง
 - ค. จะได้ภาพที่มีไฟล์ขนาดเล็ก เหมาะกับงานสร้างเว็บไซต์
 - ง. ได้ไฟล์ภาพที่มีความคมชัด ไฟล์มีขนาดใหญ่เหมาะกับงานพิมพ์
7. การปรับขนาดของไฟล์รูปภาพโดยที่สัดส่วนของภาพคงเดิมทำได้โดยวิธีใด
 - ก. Edit--> Flatten Image
 - ข. Layer--> Resize
 - ค. Edit--> Canvas Size
 - ง. Image--> Image Size

8. ชั้นงานย่อย ๆ ที่อยู่ในชั้นงานใหญ่เพื่อการทำงานง่ายขึ้นเรียกว่าอะไร
 - ก. Layer
 - ข. Resolution
 - ค. Application
 - ง. Option bar
9. Width เป็นการกำหนดค่าอะไรของภาพ
 - ก. ค่าความกว้างของภาพ
 - ข. ค่าความสูงของภาพ
 - ค. ค่าความคมชัดของภาพ
 - ง. ค่าพื้นหลังของภาพ
10. ข้อใดคือความหมายของTool box
 - ก. เป็นส่วนที่เก็บเครื่องมือที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ
 - ข. เป็นส่วนที่เก็บคำสั่งต่าง ๆ ที่ใช้ในการกำหนด สี ความคมชัดของภาพ
 - ค. เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ
 - ง. เป็นส่วนของหน้าต่างย่อย ๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียดหรือควบคุมการทำงานต่าง ๆ ของโปรแกรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. **แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้** ตามหลักสูตรแกนกลาง
การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์
การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด, 2557
- เฉลิมศักดิ์ บุตรวิเศษ. **สุดยอดเคล็ดลับอัปสเกล PHOTOSHOP**. กรุงเทพมหานคร : ซีเอ็ด
ยูเคชั่น, 2559
- ดวงพร เกียงคำ. **Insight Photoshop Cs3**. กรุงเทพมหานคร : โปรวิชั่น, 2550
- ทศยากรณ์ เกื้อนุ่น พรพรรณ แพฝักฝน. **คู่มือ Adobe Photoshop CS6**. กรุงเทพมหานคร
โปรวิชั่น, 2012
- พิมพ์พัสชา ใจอารีย์. **บทเรียนออนไลน์ เรื่องการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop SC6**.
เข้าถึงเมื่อ 20 ตุลาคม 2561. จาก <http://www.kroopim.net/webmaster.html>
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. **คู่มือการใช้
หลักสูตรรายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์ สาระการออกแบบและเทคโนโลยี**.
เข้าถึงเมื่อ 18 ตุลาคม 2561. จาก <http://www.scimath.org/e-books/8377/8377.pdf>

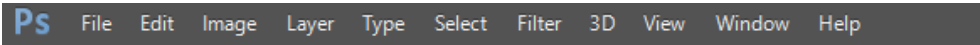


ภาพนก

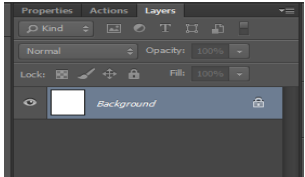
เฉลย แบบฝึกหัดที่ 1.1

หน้าต่างและส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop Cs6

คำสั่ง ให้นักเรียนอธิบายส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Photoshop Cs6 (10 คะแนน ข้อละ 2 คะแนน)



1.....เมนูบาร์ และกอบด้วยคำสั่ง ต่าง ๆที่ใช้ในการจัดการกับไฟล์
ทำงานกับรูปภาพและใช้ปรับแต่งการ



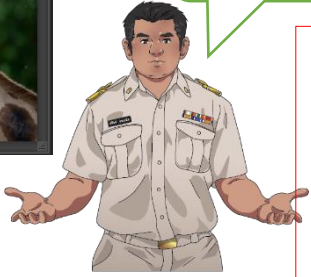
5.....พาเลตต่าง ๆ เป็นหน้าต่าง
ย่อย ๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด
หรือคำสั่งควบคุมการทำงาน
ต่าง ๆ ของโปรแกรม



2.....ออปชั่นบาร์ เป็นส่วนที่ใช้ในการปรับแต่งการทำงานของ
เครื่องมือต่าง ๆ



3.....ทูลบ็อกซ์ จะ
ประกอบด้วยเครื่องมือ
ต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด
ภาพ ตกแต่ง และแก้ไข



4.....หน้าต่างของภาพแต่ละภาพ
เป็นพื้นที่ที่จะทำการวาดภาพ
ตกแต่งแก้ไขภาพ

รวมคะแนน.....คะแนน

☐ ผ่าน (7 คะแนน ขึ้นไป)

☐ ไม่ผ่าน (ต่ำกว่า 7 คะแนน)

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

เฉลยแบบฝึกหัดที่ 1.2

การทำงานกับไฟล์ภาพ

รวมคะแนน.....คะแนน

☐ ผ่าน (7 คะแนน ขึ้นไป)

☐ ไม่ผ่าน (ต่ำกว่า 7 คะแนน)

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

คำสั่ง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน ข้อละ 2 คะแนน)

1. หากเราต้องการสร้างไฟล์ภาพใหม่ เราจะต้องสร้างไฟล์ใหม่โดย
คลิกที่เมนูไฟล์ เลือก New และกำหนดขนาดของภาพตามที่เราต้องการ
2. หากต้องการให้พื้นหลังของไฟล์งานที่เราสร้างใหม่ โปร่งแสง จะต้องทำอย่างไร
ตั้งค่า Background Contents เป็น Transparent
3. ถ้าต้องการบันทึกภาพเพื่อกลับมาแก้ไขใหม่ หรือยังตกแต่งภาพไม่เสร็จต้องบันทึกเป็นนามสกุลอะไร
บันทึกภาพเป็นนามสกุล .PSD
4. ถ้าต้องการบันทึกภาพเพื่อนำภาพไปใช้ในงานพิมพ์ หรือนำไปใช้ในโปรแกรมอื่น ๆ เราจะต้องบันทึกเป็นนามสกุลอะไร
บันทึกภาพเป็นนามสกุล .JPG BMP GIF
5. ในการนำภาพไปใช้ในเว็บเพจเราจะต้องบันทึกเป็นนามสกุล.GIF เพราะเหตุใด
เพราะเป็นไฟล์ที่มีขนาดเล็ก เหมาะสำหรับการอัปโหลดและดาวโหลด

แอบส่องค่ะ



ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

เจอลายแบบฝึกหัดที่ 1.3

การทำสำเนาไฟล์และการบันทึกภาพ

คำสั่ง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน ข้อละ 2 คะแนน)

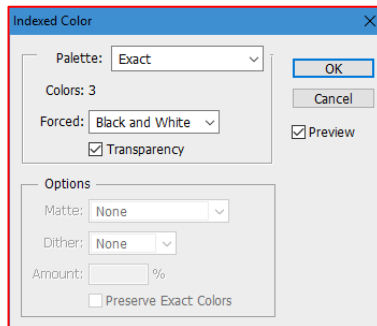
1. ให้อธิบายข้อดีของการบันทึกภาพ เป็นรูปแบบไฟล์ * . PSD

เราสามารถนำภาพกลับมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ได้

2. หากเราต้องการบันทึกภาพเพื่อนำไปใช้ในงานต่าง ๆ จะเลือกบันทึกภาพเป็นไฟล์แบบใดจะพิจารณาจากอะไร

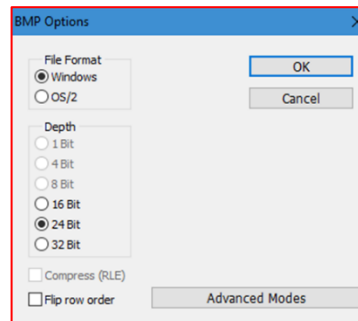
เราสามารถนำภาพกลับมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ได้

3. หน้าต่างนี้แสดงว่าบันทึกภาพเป็นไฟล์ประเภทใด



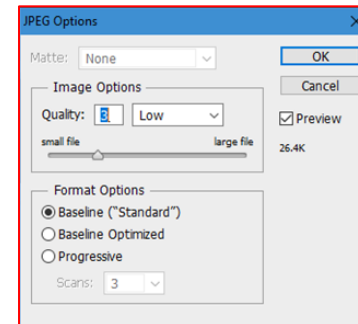
นามสกุล .Psd

4. หน้าต่างนี้แสดงว่าบันทึกภาพเป็นไฟล์ประเภทใด



นามสกุล .Bmp

5. หน้าต่างนี้แสดงว่าบันทึกภาพเป็นไฟล์ประเภทใด



นามสกุล .Jpg

ตั้งใจทำนะ
ครับ



ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

เฉลยแบบฝึกหัดที่ 1.4

การย่อ ขยาย มุมมองภาพ การการเรียกใช้ไม้บรรทัดและการยกเลิกคำสั่ง

คำสั่ง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน ข้อละ 2 คะแนน)

- ให้นักเรียนอธิบายการทำงานระหว่างเครื่องมือ  กับเครื่องมือ  ว่ามีการทำงานอย่างไร จะทำให้ภาพแตกต่างกันอย่างไร
เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการซูมภาพ เครื่องมือซูมเครื่องมือลบใช้สำหรับการย่อภาพ เครื่องมือซูมเครื่องมือบวก
ใช้สำหรับการขยายภาพ
- การใช้เครื่องมือ Zoom มีประโยชน์อย่างไรในการตกแต่งภาพ
ในการตกแต่งภาพการใช้เครื่องมือ Zoom จะทำให้เราสามารถเห็นภาพได้ชัดเจนขึ้นและใช้เครื่องมือตกแต่งแก้ไข
รายละเอียดของภาพในจุดเล็ก ๆ ได้ง่ายยิ่งขึ้น
- อธิบายประโยชน์ของเส้นไกด์ในการแต่งภาพ และวิธีการเรียกใช้งานเส้นไกด์ ทั้งแนวตั้งและแนวนอน
เส้นไกด์มีประโยชน์ในการกำหนดตำแหน่งของ เลเยอร์ต่าง ๆ บนชิ้นงาน ทำให้เราสามารถกำหนดตำแหน่งให้ตรงกันหรือความ
สูงต่ำของแต่ละเลเยอร์ได้ง่ายมากกว่าการมองด้วยตาเปล่า วิธีการเรียกใช้งานคือสามารถดึงลงมาจากแท็บไม้บรรทัดได้เลย
- หากเรากดคีย์ Ctrl + Z จะมีผลอย่างไรกับภาพที่เราากำลังตกแต่ง
ภาพของเราจะย้อนกลับการทำงานไป 1 ขั้นตอน
- การใช้พาเลต History มีข้อดีอย่างไร อธิบาย
สามารถย้อนขั้นตอนการทำงานในการตกแต่งภาพได้ทุกขั้นตอนที่ต้องการแก้ไข



รวมคะแนน.....คะแนน

☐ ผ่าน (7 คะแนน ขึ้นไป)

☐ ไม่ผ่าน (ต่ำกว่า 7 คะแนน)

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

กระดาษคำตอบ

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกราฟิกและโปรแกรม Photoshop CS6

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

แบบทดสอบก่อน

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

แบบทดสอบหลังเรียน

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

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกราฟิกและโปรแกรม Photoshop CS6

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

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

บันทึกคะแนน

บันทึกคะแนนสอบ

คะแนน แบบทดสอบก่อนเรียน	คะแนน แบบทดสอบหลังเรียน	พัฒนาการ

บันทึกคะแนนแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดที่ 1.1	แบบฝึกหัดที่ 1.2	แบบฝึกหัดที่ 1.3	แบบฝึกหัดที่ 1.4	รวม

ลงชื่อ.....ผู้บันทึก (.....)/...../.....	ลงชื่อ.....ครูผู้สอน (.....)/...../.....
--	--

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ รายวิชาโปรแกรมกราฟิก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. มีความสนใจเรื่องที่เรียน	1. ตั้งใจเรียน มีความกระตือรือร้นในการเรียน 2. ทำงานที่ได้รับมอบหมายเป็นอย่างดี 3. สนใจซักถามปัญหาข้อสงสัย	1. ตั้งใจเรียน มีความกระตือรือร้นบ้าง 2. ทำงานที่ได้รับมอบหมายเป็นส่วน ใหญ่ 3. ไม่สนใจซักถามปัญหาข้อสงสัย	1. ตั้งใจเรียน แต่ขาดความ กระตือรือร้น 2. ไม่ค่อยรับผิดชอบงานที่ได้รับ มอบหมาย 3. ไม่สนใจซักถามปัญหาข้อสงสัย
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	1. มีความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ตั้งใจและเอาใจใส่ต่อการปฏิบัติ หน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย 3. งานสำเร็จตามกำหนดเวลาครบถ้วน สมบูรณ์	1. มีความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน 2. ตั้งใจและเอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมายเป็นส่วน ใหญ่ 3. งานสำเร็จตามกำหนดเวลาครบถ้วน สมบูรณ์เป็นบางครั้ง	1. มีความรับผิดชอบงานบางครั้ง 2. ไม่ตั้งใจและเอาใจใส่ต่อการปฏิบัติ หน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย 3. งานไม่สำเร็จตามกำหนดเวลาและ ไม่ครบถ้วนสมบูรณ์
3. การใช้เหตุผลในการ แก้ปัญหา	มีการอ้างอิงเสนอแนวคิดประกอบการ ตัดสินใจอย่างสมเหตุสมผล	เสนอแนวคิด ไม่สมเหตุสมผลในการประกอบ การตัดสินใจ	มีความพยายามเสนอแนวคิด ประกอบ การตัดสินใจ

เกณฑ์การให้คะแนน

คะแนน	8 – 9	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	5 – 7	คะแนน	หมายถึง	ปานกลาง
คะแนน	4 - 1	คะแนน	หมายถึง	ต้องปรับปรุง

