

**ภาคผนวก ข**

บทเรียนแบบโปรแกรม เรื่อง การใช้โปรแกรม Photoshop เบื้องต้น

บทเรียนแบบโปรแกรม  
เรื่อง  
การใช้โปรแกรม Photoshop เบื้องต้น  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 2

## คำนำ

ในปัจจุบันการทำงานด้านกราฟิกนั้นได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก มีหลายคนที่ยากจะเรียนทางด้านนี้ และสำหรับผู้สนใจงานด้านนี้คงมีน้อยคนที่จะไม่รู้จักโปรแกรมยอดนิยมอย่าง โปรแกรม Photoshop เนื่องจากสามารถทำงานกราฟิกได้เกือบทุกประเภท

Photoshop เป็นโปรแกรมทางด้านกราฟิกที่มีผู้นิยมใช้กันอย่างกว้างขวางสามารถนำไปใช้ในงานต่างๆ เกี่ยวกับรูปภาพ การสร้างอาร์ตเวิร์ค งานโฆษณา ตลอดจนการตัดแต่งรูปภาพมีวิธีการทำงานไม่ซับซ้อน หลากหลาย สามารถนำมาประยุกต์ร่วมกับบทเรียนแบบโปรแกรมเล่มนี้ ได้มีการแสดงวิธีการทำงานในแต่ละเทคนิคใหม่มีความเข้าใจง่ายและแสดงวิธีทำและรูปภาพในแต่ละขั้นตอนอย่างละเอียด

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า บทเรียนแบบโปรแกรมเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในการออกแบบงานกราฟิก รูปแบบต่างๆ เพื่อใช้ในการเพิ่มพูนความรู้ให้มากขึ้นตามสมควร การจัดทำบทเรียนแบบโปรแกรมเล่มนี้คงมีข้อบกพร่องในส่วนต่างๆ ของเนื้อหาอยู่บ้างไม่มากนักขอ ผู้จัดทำขออภัยไว้เพื่อการแก้ไขและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นในอนาคตต่อไป

ธีระศักดิ์ บุณราศรี

นิสิตปริญญาโท ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

## สารบัญ

	หน้า
คำนำ	
วัตถุประสงค์	1
คำแนะนำสำหรับผู้สอน	2
คำแนะนำสำหรับนักเรียน	3
ความเป็นมาของโปรแกรม Adobe Photoshop .....	4-5
หน้าจอของโปรแกรม Adobe Photoshop 7 .....	6
หน้าที่หลักของฟังก์ชันการทำงาน .....	7
แถบเครื่องมือต่างๆในโปรแกรม Adobe Photoshop 7 .....	8
แสดงเครื่องมือต่างๆที่ซ่อนไว้ในแถบเครื่องมือ .....	9
หน้าที่ของแถบเครื่องมือในแต่ละกลุ่ม .....	10
หน้าที่ของแถบเครื่องมือในแต่ละกลุ่ม .....	11
แบบฝึกหัดบทที่ 1 การเปลี่ยนสีภาพ .....	12-13
แบบฝึกหัดบทที่ 2 การทำภาพในฝัน .....	14-15
แบบฝึกหัดบทที่ 3 การเปลี่ยนฉากหลัง .....	16-17
แบบฝึกหัดบทที่ 4 การทำภาพครอสติช .....	18-19
แบบฝึกหัดบทที่ 5 การทำอักษรไลโทน .....	20-21
แบบฝึกหัดบทที่ 6 การทำภาพหิมะตก .....	22-24
แบบฝึกหัดบทที่ 7 การทำตัวอักษร Perspective .....	25-26
แบบฝึกหัดบทที่ 8 การทำภาพ3Dในรูปแบบกล่อง .....	27-28
แบบฝึกหัดบทที่ 9 การทำภาพสีให้เป็นภาพขาวดำ .....	29
แบบฝึกหัดบทที่ 10 การทำภาพBackground เบลอ .....	30-31

## วัตถุประสงค์ของบทเรียน

1

เพื่อให้นักเรียนสามารถ

- 1.นักเรียนสามารถบอกประวัติความเป็นมาของโปรแกรม Photoshop ได้
- 2.นักเรียนสามารถบอกแถบเครื่องมือแต่ละชนิดได้
- 3.นักเรียนสามารถอธิบายเครื่องมือในการออกแบบงานกราฟิกได้
- 4.นักเรียนสามารถอธิบายการใช้เมนูบาร์ได้อย่างถูกต้อง

## บทเรียนแบบโปรแกรม

เรื่อง การใช้โปรแกรม Photoshop เบื้องต้น

สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คำแนะนำสำหรับผู้สอน

บทเรียนเล่มนี้เป็นบทเรียนแบบโปรแกรมเรื่อง การใช้โปรแกรม Photoshop เบื้องต้น ซึ่งนักเรียนจะต้องเรียน โดยผู้สอนค้ำึงถึงเรื่องต่อไปนี้

1. นักเรียนควรจะมีความรู้พื้นฐานอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หรือมีความรู้ในเรื่องการใช้คอมพิวเตอร์ และมีทักษะทางด้านกราฟิก

2. บทเรียนนี้แบ่งออกเป็น 4 ตอน ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน 4 คาบ นักเรียนคนใดจะใช้เวลามากหรือน้อยกว่านี้ก็ได้ เพราะในการเรียนบทเรียนแบบโปรแกรมนี้นักเรียนสามารถเรียนได้ตามความสามารถของตน โดยไม่จำกัดเวลา

3. ให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนบทเรียนแบบโปรแกรม โดยใช้เวลาไม่เกิน 30 นาที

4. ให้นักเรียนทำความเข้าใจคำสั่งต่างๆและวิธีการทำอย่างรอบคอบในการเรียนบทเรียนแบบโปรแกรม

### คำแนะนำสำหรับนักเรียน

บทเรียนที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่นี้เรียกว่า บทเรียนแบบโปรแกรม ไม่ใช่ข้อสอบ นักเรียนจะสามารถเรียนรู้เรื่อง การใช้โปรแกรม Photoshop เบื้องต้นได้ด้วยตนเอง ขอให้เรียนทำตามคำแนะนำต่อไปนี้

1. ตั้งใจทำบทเรียนไปตามลำดับที่ละหน้าอย่างรอบคอบ ไม่เปิดข้ามเพราะจะทำให้สับสน บทเรียนแบบโปรแกรมมีทั้งหมด 4 ตอน
2. ใช้กระดาษแข็งที่แนบมากับบทเรียนวางทับคำเฉลยของคำถามทางขวามือของด้านหลัง เนื้อหาและด้านหลังแบบฝึกหัดแต่ละแบบฝึกหัดจนครบ 10 แบบฝึกหัด
3. อ่านคำสั่งและข้อความในบทเรียน และดูวิธีการทำจากแบบฝึกหัดให้เข้าใจดีก่อนแล้วจึงลงมือทำตามลำดับขั้นตอนลงในคอมพิวเตอร์ แล้วจึงตอบคำถามที่อยู่หลังเนื้อหาและหลังแบบฝึกหัด
4. เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังเนื้อหาและหลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำเฉลย ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำเฉลยแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำเฉลยแสดงว่าทำผิด
5. ถ้านักเรียนตอบได้ถูกต้องให้นักเรียนอ่านและทำแบบฝึกหัดต่อไป
6. ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบททวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ใต้คำตอบเดิม
7. นักเรียนต้องซื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด
8. ถ้านักเรียนเหนื่อยให้หยุดพักสักครู่ แล้วจึงค่อยทำต่อไป

## ตอนที่ 1

1.1 ความเป็นมาของโปรแกรม Photoshop

1.2 หน้าจอของโปรแกรม Photoshop

1.3 หน้าที่หลักของฟังก์ชันการทำงาน

1.4 ทบทวน

## ความเป็นมาของโปรแกรม Adobe Photoshop

Photoshop เป็นโปรแกรมของบริษัท Adobe (อะ-โด-บี) ซึ่งเป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ด้านกราฟิกและอุตสาหกรรมกราฟิกที่สำคัญ รวมถึงเป็นผู้คิดค้นภาษา PostScript และไฟล์แบบ PDF (Portable Document Format) ที่ใช้กันในวงการพิมพ์และการจัดรูปแบบเอกสารบนอินเทอร์เน็ตด้วย ดังนั้น Photoshop จึงสามารถทำงานร่วมและแลกเปลี่ยนไฟล์กับโปรแกรมอื่นๆ ที่ใช้ทำงานด้านกราฟิกได้อย่างกว้างขวางเช่น โปรแกรม Illustrator, PageMaker, และ Acrobat ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นของ Adobe

Photoshop ออกเวอร์ชันแรกในปี 1990 และได้รับการพัฒนาต่อเนื่องมาเรื่อยๆ เป็นเวอร์ชัน 2, 2.5, 3, 4, 5.5 และ 6 ตามลำดับ จนกระทั่งล่าสุดคือเวอร์ชัน CS2 ในขณะนี้โดยขีดความสามารถใหม่สำหรับการจัดการกับภาพในลักษณะต่างๆ เพิ่มมากยิ่งขึ้น

ปัจจุบันการติดต่อสื่อสารเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เนื่องจากมนุษย์เราต้องการอยู่ร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และมีการติดต่อสื่อสารกัน เพื่อให้สามารถเข้าใจความหมายของสิ่งที่เราคิดได้ถูกต้อง ในการสื่อสารนั้นก็มากมายหลายชนิด เช่น การพูด การใช้ท่าทาง การใช้ข้อความ หรือการใช้สัญลักษณ์ ซึ่งการจะใช้การสื่อสารสิ่งใดนั้นก็ขึ้นอยู่กับความต้องการให้ผู้รับสามารถรับรู้ได้โดยผ่านสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา หู จมูก ลิ้น และร่างกายเช่น มือ เท้าในการรับรู้ทั้งหมดที่กล่าวมา การรับรู้ทางตาเป็นการรับรู้ที่ทรงประสิทธิภาพและสามารถทำให้การสื่อสารเข้าใจได้ง่ายที่สุด และงานกราฟิกก็ถือเป็นรูปแบบของการสื่อความหมายผ่านทางสายตาอีกอย่างหนึ่ง โดยการใช้ศิลปะและศาสตร์ทางการใช้เส้น ภาพวาด ภาพเขียน แผนภาพ ตลอดจนสัญลักษณ์ ทั้งสีและขาวดำ มีลักษณะแสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจน

Photoshop เป็นโปรแกรมทางด้านกราฟิกที่มีผู้นิยมใช้กันอย่างกว้างขวาง สามารถนำไปใช้ในงานต่างๆ เกี่ยวกับรูปภาพ การสร้างอาร์ตเวิร์ค งานโฆษณา ตลอดจนงานการตัดแต่งรูปภาพมีวิธีการทำงานไม่ซับซ้อน หลากหลาย สามารถนำมาประยุกต์รวมกับบทเรียนแบบโปรแกรมเล่มนี้ ได้มีการแสดงวิธีการทำงานในแต่ละเทคนิคใหม่มีความเข้าใจง่ายและแสดงวิธีทำและรูปภาพในแต่ละขั้นตอนอย่างละเอียด



## คำถามท้ายเนื้อหา

1. เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำเฉลย ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำเฉลยแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำเฉลยแสดงว่าทำผิด

2. ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบททวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ได้คำตอบเดิม

3. นักเรียนต้องชื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด

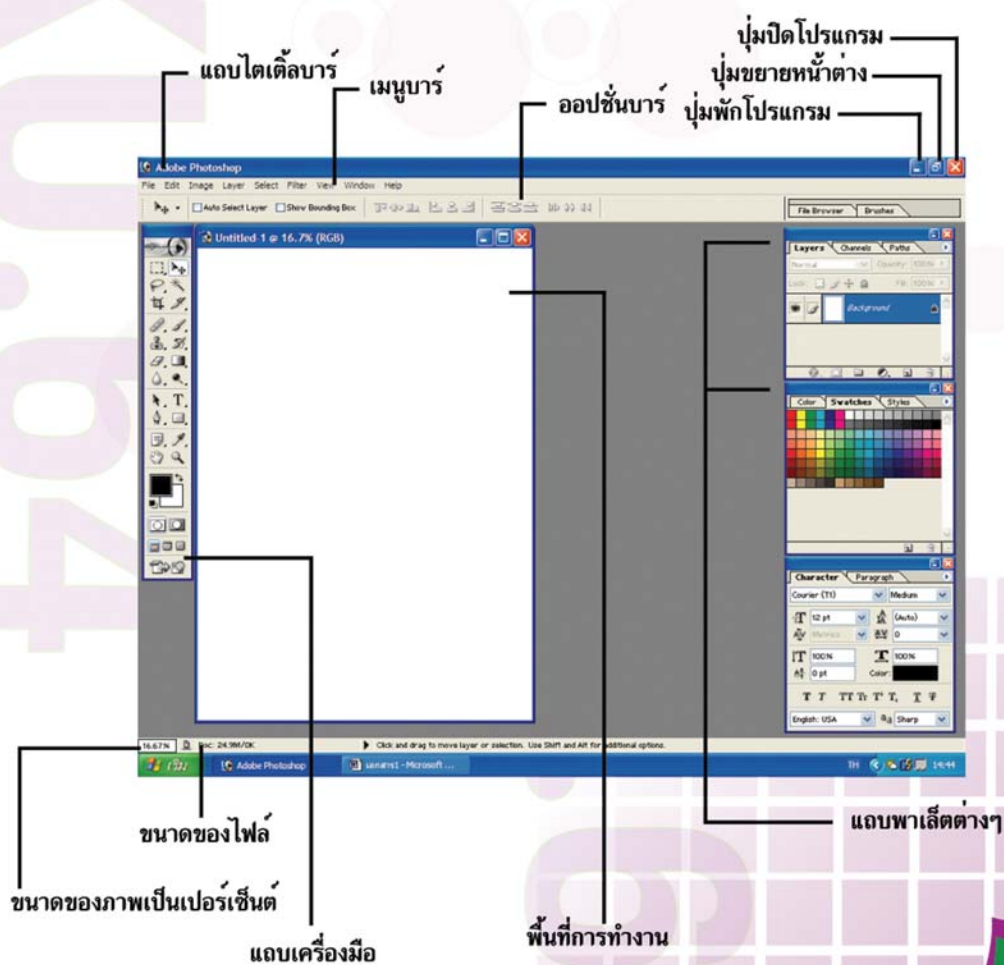
โปรแกรม Photoshop มีชื่อเรียกเต็มว่า	Adobe Photoshop
--------------------------------------	-----------------

โปรแกรม Photoshop ออกมาเวอร์ชันล่าสุดคือ	เวอร์ชัน CS2
--	--------------

โปรแกรม Photoshop ออกเวอร์ชันแรกในปีใด	1990
--	------

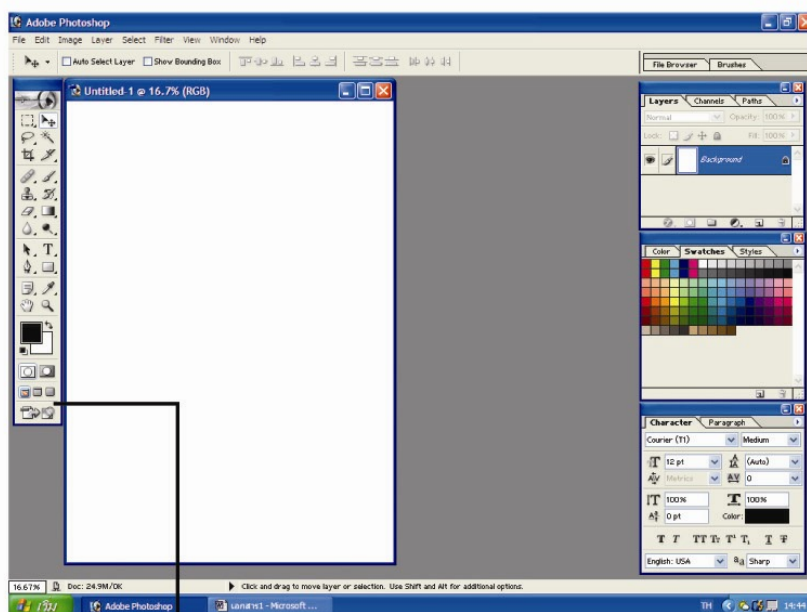
## หน้าจอของโปรแกรม Adobe Photoshop 7

ทุกครั้งเมื่อเปิดโปรแกรม Photoshop ขึ้นมานักเรียนจะมองเห็นเครื่องมือที่ใช้ในการทำงานมากมายซึ่งในแต่ละเครื่องมือมีการทำงานที่แตกต่างกัน และเมื่อนักเรียนคลิกที่เครื่องมือชนิดใดที่แถบออพชันบาร์ก็จะแสดงคุณลักษณะของเครื่องมือนั้นๆ ซึ่งจะแตกต่างกันออกไปทุกชนิดเครื่องมือ



## คำถามท้ายเนื้อหา

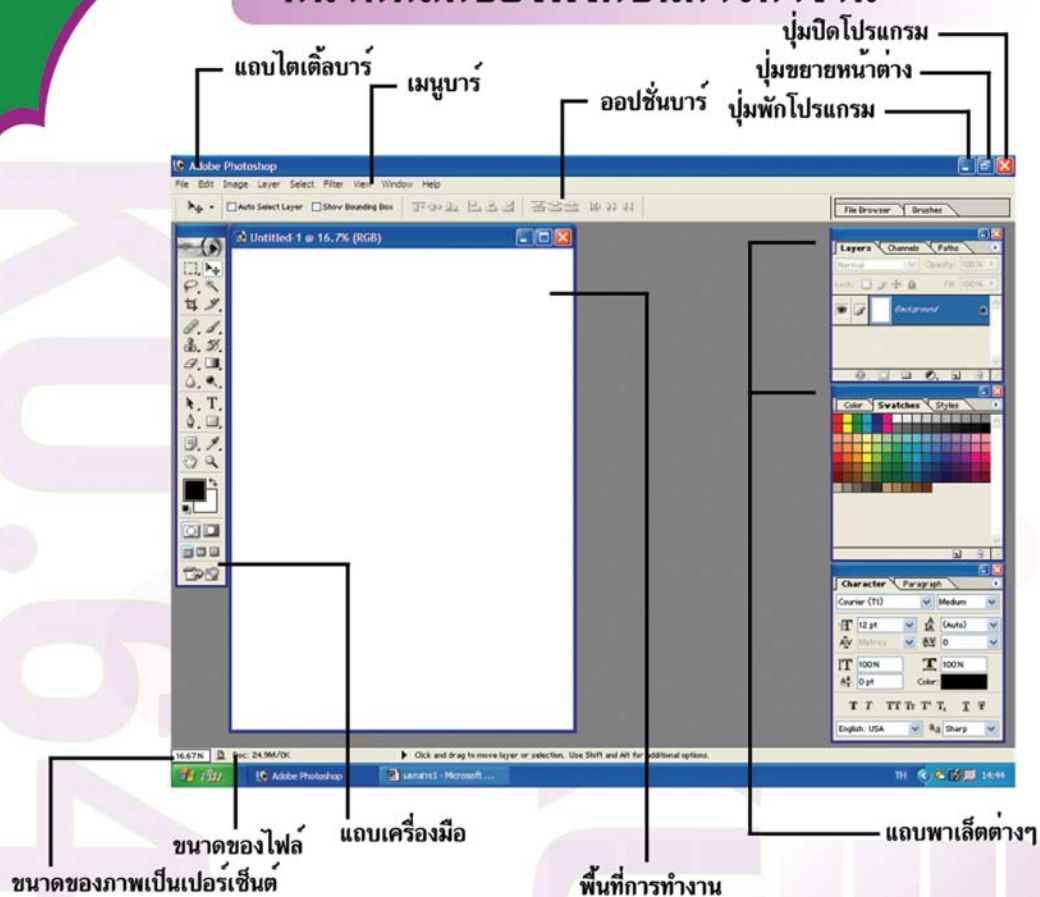
1. เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำเฉลย ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำเฉลยแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำเฉลยแสดงว่าทำผิด
2. ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบททวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ใต้คำตอบเดิม
3. นักเรียนต้องชื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด



<p>ลูกศรที่ชี้หมายถึงเครื่องมือชนิดใด</p>	<p>แถบเครื่องมือ</p>
---	----------------------

## หน้าที่หลักของฟังก์ชันการทำงาน

7



- ★ **แถบไตเติลบาร์** ทำหน้าที่เพื่อให้ทราบว่ากำลังใช้โปรแกรมอะไร
- ★ **เมนูบาร์** ทำหน้าที่ในการเปิดไฟล์งาน, Saveงาน, และใส่Effectต่างๆตามที่ต้องการ
- ★ **แถบเครื่องมือ** ขึ้นอยู่กับภาพที่จะนำมาใช้ในการตัดต่อภาพต่างๆ
- ★ **ขนาดของไฟล์** ทำหน้าที่ในการตั้งค่าของตัวอักษรให้สมดุลกัน
- ★ **ขนาดของภาพเป็นเปอร์เซ็นต์** ขึ้นอยู่กับการตั้งค่ากระดาษพื้นที่การทำงานว่าขนาดเท่าไร
- ★ **กล่องเครื่องมือ** เก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆที่จะใช้ในการทำงานของโปรแกรม
- ★ **พื้นที่การทำงาน** ทุกครั้งที่ทำงานกับโปรแกรม จะต้องจัดพื้นที่หน้ากระดาษทุกครั้ง
- ★ **แถบพาเลตต์ต่างๆ** เป็นเครื่องมือที่เก็บรวบรวมสี, ตัวอักษร, และลูกเล่นต่างๆ
- ★ **ปุ่มปิดโปรแกรม** ทำหน้าที่ในการปิดหน้าจอของโปรแกรม
- ★ **ปุ่มขยายหน้าต่าง** ทำหน้าที่ในขยายหน้าจอให้ใหญ่และเล็ก
- ★ **ปุ่มพักโปรแกรม** ทำหน้าที่ในการพักโปรแกรมของหน้าจอ

## คำถามท้ายเนื้อหา

1. เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำเฉลย ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำเฉลยแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำเฉลยแสดงว่าทำผิด

2. ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบททวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ใต้คำตอบเดิม

3. นักเรียนต้องชื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด

แถบไตเติ้ลบาร์ทำหน้าที่ <hr/>	ทำหน้าที่เพื่อให้ทราบ ว่ากำลังใช้โปรแกรม อะไร
----------------------------------	---

ปุ่มขยายหน้าต่างทำหน้าที่ <hr/>	ทำหน้าที่ขยายหน้าต่าง ให้ใหญ่ขึ้นและเล็ก
------------------------------------	---

แถบพาเล่ต์ทำหน้าที่ <hr/>	เป็นเครื่องมือที่เก็บ รวบรวมสี ตัวอักษร และลูกเล่นต่างๆ
------------------------------	---

## ตอนที่ 2

2.1 แถบเครื่องมือต่างๆในโปรแกรม Photoshop

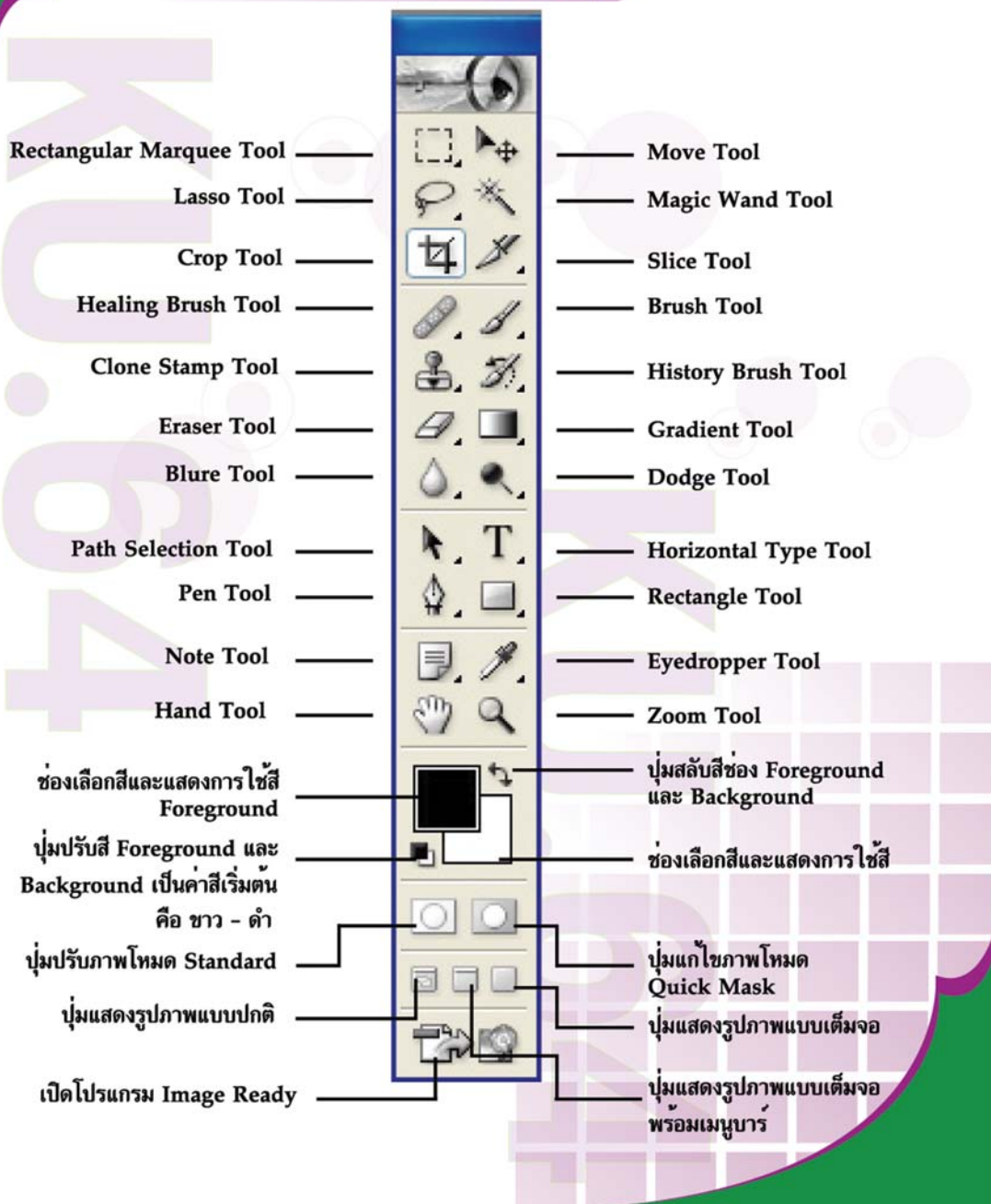
2.2 แสดงเครื่องมือในแต่ละกลุ่ม

2.3 หน้าที่ของแถบเครื่องมือ

2.4 ทบทวน

## เครื่องมือต่างๆใน Adobe Photoshop 7

### แถบเครื่องมือ (Tool Bar)



## แสดงเครื่องมือต่างๆ ที่ซ่อนไว้ในแถบเครื่องมือ

### กลุ่มเครื่องมือ Marquee

- Rectangular Marquee Tool M
- Elliptical Marquee Tool M
- Single Row Marquee Tool
- Single Column Marquee Tool

### กลุ่มเครื่องมือ Lasso

- Lasso Tool L
- Polygonal Lasso Tool L
- Magnetic Lasso Tool L

### กลุ่มเครื่องมือ Healing Brush

- Healing Brush Tool J
- Patch Tool J

### กลุ่มเครื่องมือ Stamp

- Clone Stamp Tool S
- Pattern Stamp Tool S

### กลุ่มเครื่องมือ Eraser

- Eraser Tool E
- Background Eraser Tool E
- Magic Eraser Tool E

### กลุ่มเครื่องมือ Blur

- Blur Tool R
- Sharpen Tool R
- Smudge Tool R

### กลุ่มเครื่องมือ Path Selection

- Path Selection Tool A
- Direct Selection Tool A

### กลุ่มเครื่องมือ Pen

- Pen Tool P
- Freeform Pen Tool P
- Add Anchor Point Tool
- Delete Anchor Point Tool
- Convert Point Tool

### กลุ่มเครื่องมือ Notes (Tool Bar)

- Notes Tool N
- Audio Annotation Tool N

### กลุ่มเครื่องมือ Slice

- Slice Tool K
- Slice Select Tool K

### กลุ่มเครื่องมือ Brush

- Brush Tool B
- Pencil Tool B

### กลุ่มเครื่องมือ History Brush

- History Brush Tool Y
- Art History Brush Y

### กลุ่มเครื่องมือ Gradient

- Gradient Tool G
- Paint Bucket Tool G

### กลุ่มเครื่องมือ Dodge

- Dodge Tool O
- Burn Tool O
- Sponge Tool O

### กลุ่มเครื่องมือ Type

- Horizontal Type Tool T
- Vertical Type Tool T
- Horizontal Type Mask Tool T
- Vertical Type Mask Tool T

### กลุ่มเครื่องมือ Rectangle

- Rectangle Tool U
- Rounded Rectangle Tool U
- Ellipse Tool U
- Polygon Tool U
- Line Tool U
- Custom Shape Tool U

### กลุ่มเครื่องมือ Eyedropper

- Eyedropper Tool I
- Color Sampler Tool I
- Measure Tool I

## หน้าที่ของแถบเครื่องมือในแต่ละกลุ่ม (Tool Bar)

### กลุ่มเครื่องมือ Marquee

■	Rectangular Marquee Tool	M
■	Elliptical Marquee Tool	M
■	Single Row Marquee Tool	
■	Single Column Marquee Tool	

- ★ ทำหน้าที่คัดลอกภาพทั้งรูปสี่เหลี่ยมและวงกลม

### กลุ่มเครื่องมือ Lasso

■	Lasso Tool	L
■	Polygonal Lasso Tool	L
■	Magnetic Lasso Tool	L

- ★ ใช้ตัดภาพตามรูปแบบต่างๆ

### กลุ่มเครื่องมือ Healing Brush

■	Healing Brush Tool	J
■	Patch Tool	J

- ★ ทำหน้าที่ในการตกแต่งภาพที่ต้องการให้เนื้อภาพเหมือนกัน

### กลุ่มเครื่องมือ Stamp

■	Clone Stamp Tool	S
■	Pattern Stamp Tool	S

- ★ ทำหน้าที่ในการแสตมป์ภาพโดยให้เนื้อภาพคล้ายคลึงกัน

### กลุ่มเครื่องมือ Eraser

■	Eraser Tool	E
■	Background Eraser Tool	E
■	Magic Eraser Tool	E

- ★ ทำหน้าที่ในการลบภาพต่างๆ

### กลุ่มเครื่องมือ Blur

■	Blur Tool	R
■	Sharpen Tool	R
■	Smudge Tool	R

- ★ ทำหน้าที่ในการให้ภาพเบลอและมัว

### กลุ่มเครื่องมือ Path Selection

■	Path Selection Tool	A
■	Direct Selection Tool	A

- ★ ทำหน้าที่ในการเคลื่อนย้ายภาพและเครื่องมือต่างๆ

### กลุ่มเครื่องมือ Pen

■	Pen Tool	P
■	Freeform Pen Tool	P
■	Add Anchor Point Tool	
■	Delete Anchor Point Tool	
■	Convert Point Tool	

- ★ ทำหน้าที่ในการลากภาพตามแบบที่ต้องการ



## คำถามท้ายเนื้อหา



1. เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำเฉลย ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำเฉลยแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำเฉลยแสดงว่าทำผิด

2. ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบททบทวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ได้คำตอบเดิม

3. นักเรียนต้องชื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด

<p><b>กลุ่มเครื่องมือ Marquee ทำหน้าที่</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■  Rectangular Marquee Tool M</li> <li>○  Elliptical Marquee Tool M</li> <li>≡  Single Row Marquee Tool</li> <li>≡  Single Column Marquee Tool</li> </ul>	<p>ทำหน้าที่คัดลอกภาพทั้งรูปสี่เหลี่ยมและวงกลม</p>
--	--

<p><b>กลุ่มเครื่องมือ Type ทำหน้าที่</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■  Horizontal Type Tool T</li> <li>↓  Vertical Type Tool T</li> <li>■  Horizontal Type Mask Tool T</li> <li>↓  Vertical Type Mask Tool T</li> </ul>	<p>ทำหน้าที่พิมพ์ข้อความ</p>
---	------------------------------

<p><b>กลุ่มเครื่องมือ Gradient ทำหน้าที่</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■  Gradient Tool G</li> <li>■  Paint Bucket Tool G</li> </ul>	<p>ทำหน้าที่ในการไล่สีและไล่สีตามที่ต้องการ</p>
---	---

## หน้าที่ของแถบเครื่องมือในแต่ละกลุ่ม (Tool Bar)

### กลุ่มเครื่องมือ Notes

Notes Tool	N
Audio Annotation Tool	N

- ★ ทำหน้าที่ในการบันทึกข้อความและอัดเสียงเพลงลงในภาพเป็นต้น

### กลุ่มเครื่องมือ Brush

Brush Tool	B
Pencil Tool	B

- ★ ทำหน้าที่ในการระบายสีหรือวาดภาพ

### กลุ่มเครื่องมือ Gradient

Gradient Tool	G
Paint Bucket Tool	G

- ★ ทำหน้าที่ในการไล่สีและไล่สีตามที่ต้องการ

### กลุ่มเครื่องมือ Eyedropper

Eyedropper Tool	I
Color Sampler Tool	I
Measure Tool	I

- ★ ทำหน้าที่ในการดูดสีให้เหมือนกันกับภาพตัวอย่าง

### กลุ่มเครื่องมือ Type

Horizontal Type Tool	T
Vertical Type Tool	T
Horizontal Type Mask Tool	T
Vertical Type Mask Tool	T

- ★ ทำหน้าที่พิมพ์ข้อความ

### กลุ่มเครื่องมือ Slice

Slice Tool	K
Slice Select Tool	K

- ★ ทำหน้าที่ในการตัดเส้นภาพวาดของเครื่องมือต่างๆ

### กลุ่มเครื่องมือ History Brush

History Brush Tool	Y
Art History Brush	Y

- ★ ทำหน้าที่ในการทำภาพให้ฟุ้งกระจาย

### กลุ่มเครื่องมือ Dodge

Dodge Tool	O
Burn Tool	O
Sponge Tool	O

- ★ ทำหน้าที่ในการทำภาพให้นุ่มนวลขึ้น



### กลุ่มเครื่องมือ Rectangle

Rectangle Tool	U
Rounded Rectangle Tool	U
Ellipse Tool	U
Polygon Tool	U
Line Tool	U
Custom Shape Tool	U




- ★ ทำหน้าที่ในการทำภาพให้เป็นไปตามแบบของเครื่องมือ

## คำถามท้ายเนื้อหา

- เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำเฉลย ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำเฉลยแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำเฉลยแสดงว่าทำผิด
- ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบทวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ใต้คำตอบเดิม
- นักเรียนต้องชื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด

<p><b>กลุ่มเครื่องมือ Lasso ทำหน้าที่</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■  Lasso Tool L</li> <li>■  Polygonal Lasso Tool L</li> <li>■  Magnetic Lasso Tool L</li> </ul>	<p>ทำหน้าที่ในการตัดภาพตามรูปแบบต่างๆ</p>
---	---

<p><b>กลุ่มเครื่องมือ Brush ทำหน้าที่</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■  Brush Tool B</li> <li>■  Pencil Tool B</li> </ul>	<p>ทำหน้าที่ในการระบายสีและวาดภาพ</p>
---	---------------------------------------

<p><b>กลุ่มเครื่องมือ Eraser ทำหน้าที่</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■  Eraser Tool E</li> <li>■  Background Eraser Tool E</li> <li>■  Magic Eraser Tool E</li> </ul>	<p>ทำหน้าที่ในการลบภาพ</p>
---	----------------------------

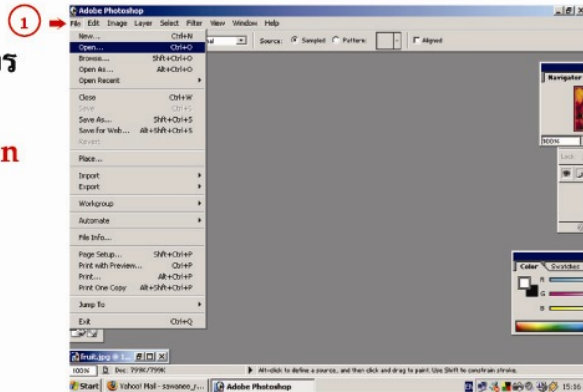
### ตอนที่ 3

- 3.1 แบบฝึกหัดบทที่1 การเปลี่ยนสีภาพ
- 3.2 แบบฝึกหัดบทที่2 การทำภาพในฝัน
- 3.3 แบบฝึกหัดบทที่3 การเปลี่ยนฉากหลัง
- 3.4 แบบฝึกหัดบทที่4 การทำภาพครอสติช
- 3.5 แบบฝึกหัดบทที่5 การทำอักษรไล้ทอน
- 3.6 ทบทวน

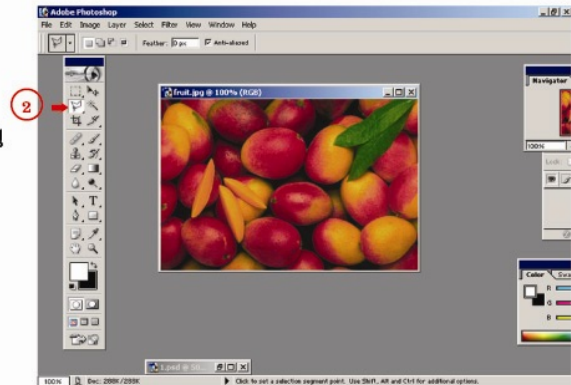
# การเปลี่ยนสีภาพ

วัตถุประสงค์  
เพื่อปรับเปลี่ยนสีภาพให้ได้ภาพตามต้องการ

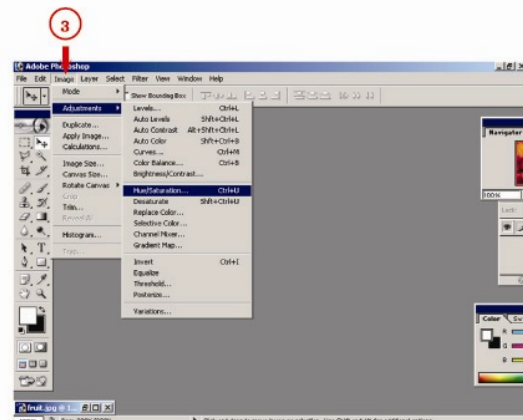
1. เปิดไฟล์ภาพ โดยไปที่เมนู **File > Open**  
เลือกภาพที่เราจัดเก็บไว้



2. เลือกบริเวณของภาพด้วยเครื่องมือ  
**Polygonal Lasso** คลิกเลือกบริเวณ  
ภาพให้จุดมาบรรจบกันจนเกิดเส้นปะ



3. เสร็จแล้วไปปรับสีที่เมนู **Image > Adjustments > Hue/Saturation** ปรับสีโดยจับ  
เลื่อนที่แถบเลื่อน แล้วกด OK



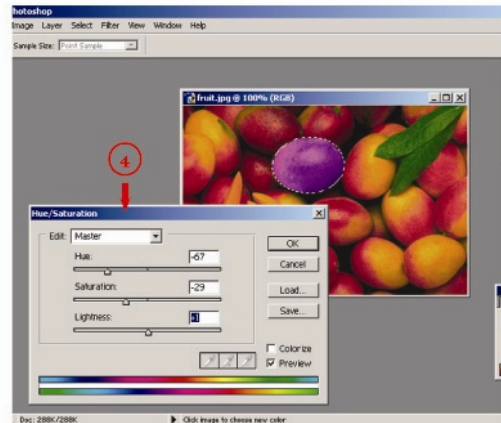
## การเปลี่ยนสีภาพ

4. ปรับสีภาพโดยใช้เมาส์จับที่ปุ่มหัวลูกศรเลื่อนไปด้านซ้ายหรือขวาก็ได้จนกว่าจะได้สีที่ต้องการ แต่ในที่นี้ปรับค่าไปที่

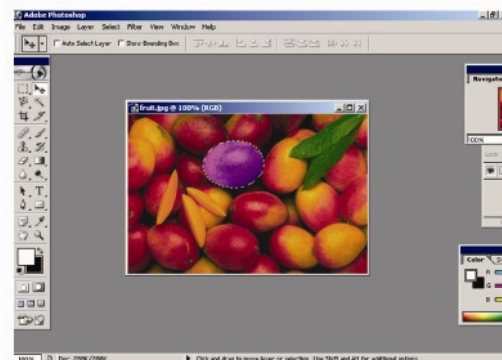
Hue = -67

Saturation = -29

Lightness = +1



5. จะได้ภาพตามที่กำหนดไว้



## คำถามท้ายแบบฝึกหัด

1. เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำเฉลย ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำเฉลยแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำเฉลยแสดงว่าทำผิด

2. ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบททวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ได้คำตอบเดิม

3. นักเรียนต้องชื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด

<p>Polygonal Lasso มีสัญลักษณ์เป็นรูปใด</p> <hr/>	
---	---

<p>คำสั่งเมนู File &gt; Open ใช้สำหรับทำหน้าที่อะไร</p> <hr/>	<p>เปิดไฟล์ภาพ</p>
---	--------------------

<p>คำสั่งเมนู Image &gt; Adjustments &gt; Hue/Saturation ใช้สำหรับทำหน้าที่อะไร</p> <hr/>	<p>ปรับสี</p>
---	---------------

# การทำภาพในฝัน

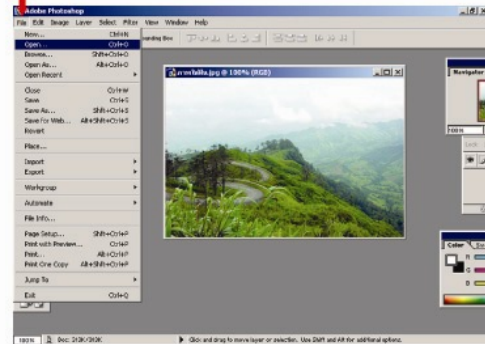
14

วัตถุประสงค์

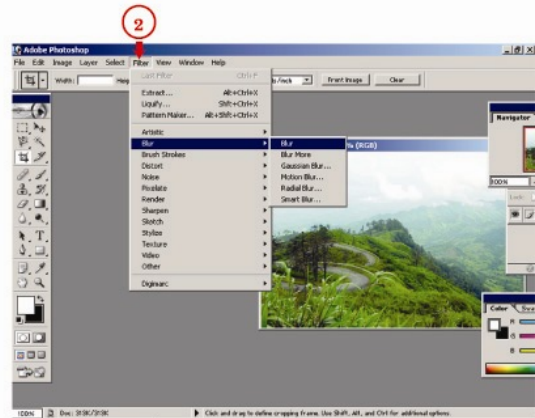
เพื่อให้ภาพนั้นเกิดภาพในฝันเหมือนกับการ 1

จินตนาการตอนนอนฝัน

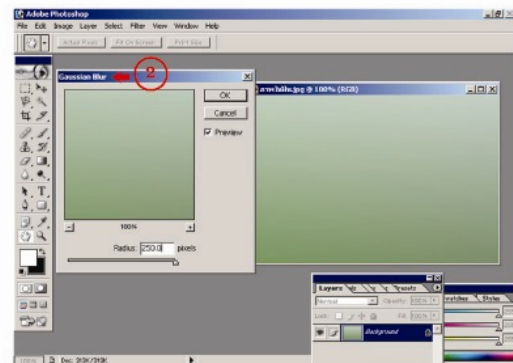
1. เปิดไฟล์ภาพขึ้นมา



2. จากนั้นไปที่เมนู **Filter > Blur > Gaussian Blur**



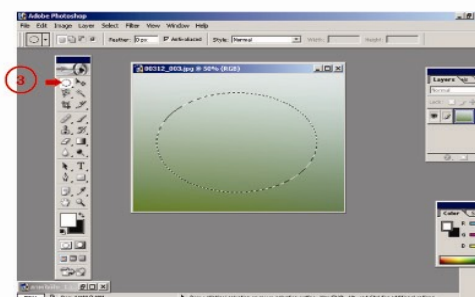
3. ตั้งค่าให้มากที่สุดเพื่อทำให้เกิดภาพเบลอ คือ 250.0



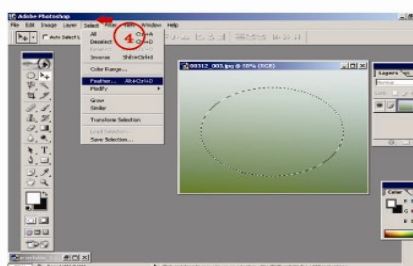
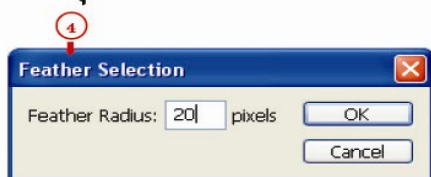
# การทำภาพในฝัน

15

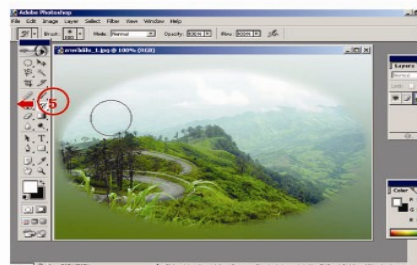
3. ใช้เครื่องมือ Elliptical Marquee ลากเป็นวงรี



4. เสร็จแล้วไปตั้งค่าที่ Feather Radius เพื่อให้เกิดความฟุ้งกระจายที่เมนู **Select > Feather** กำหนดค่า 20 pixel เพื่อทำให้เกิดความฟุ้งกระจายที่พอดี



5. ใช้เครื่องมือ History Brushระบาย บริเวณวงกลมหรือระบายออกไปนอกวงกลมก็ได้เพราะบริเวณที่เลือกไว้จะไม่มีปัญหาเมื่อพู่กันที่ระบายหลุดออกนอกพื้นที่



6. จะได้ภาพตามที่กำหนดไว้



## คำถามท้ายแบบฝึกหัด

1. เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำตอบ ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำตอบแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำตอบแสดงว่าทำผิด
2. ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบททบทวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ได้คำตอบเดิม
3. นักเรียนต้องชื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด

<p>คำสั่ง Feather Selection ทำหน้าที่</p> <hr/>	<p>ให้ภาพฟุ้งกระจาย</p>
<p>Elliptical Marquee มีสัญลักษณ์เป็นรูปใด</p> <hr/>	
<p>เครื่องมือ History Brush  ไว้สำหรับทำหน้าที่อะไร</p> <hr/>	<p>ระบายในบริเวณวงกลม</p>

# การเปลี่ยนฉากหลัง

วัตถุประสงค์

เพื่อทำการปรับเปลี่ยนฉากหลังให้เกิดภาพที่แตกต่างจากฉากหลังเดิม

1



1. เปิดไฟล์ภาพขึ้นมา

2



2. ใช้เครื่องมือ Polygonal Lasso Tool  
คลิกเลือกเฉพาะส่วนที่เป็นหัวเท่านั้น จะเกิดเส้น Select รอบบริเวณที่เลือกดังรูป

3



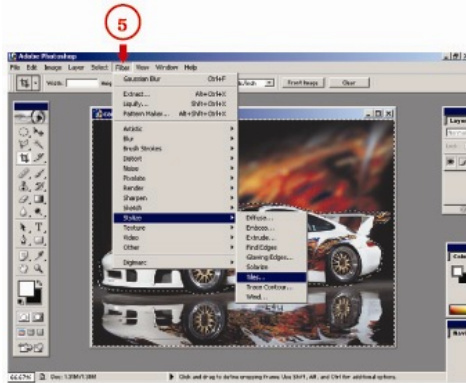
3. ต่อกไปใช้คำสั่ง **Select > Inverse** เพื่อกลับออกไปเลือกบริเวณพื้นที่ตรงกันข้าม เพื่อปรับฉากหลัง

4



4. จะได้พื้นที่ภาพฉากหลังด้วยการปรับไปที่เมนู **Select > Inverse**

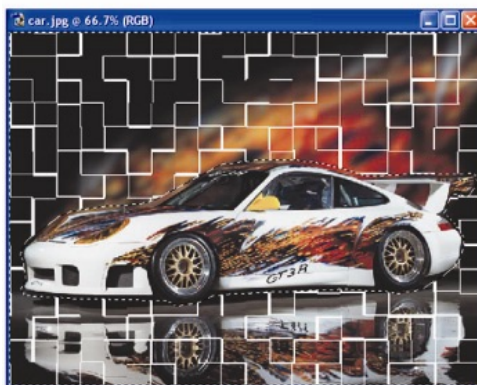
# การเปลี่ยนฉากหลัง



5. เสร็จแล้วไปที่เมนู **Filter > Stylis > Tile** ทำการปรับเปลี่ยนฉากหลังให้เป็นแบบลึอกสีเหลี่ยมมาวางเกยกันอยู่ โดยสามารถเลือกขนาดได้ เลือกสีได้ ต้องกำหนดที่ช่องสี Foreground และ Background เสียก่อน



6. กำหนดตั้งค่าที่  
**Number of Tiles = 15**  
**Maximum Offset = 10**  
 แล้วกด OK เพื่อจะได้ฉากหลังที่มีบล็อกสีเหลี่ยมที่เหมาะสม ไม่ใหญ่และไม่เล็กเกินไป



6. จะได้รูปตามที่กำหนดไว้

## คำถามท้ายแบบฝึกหัด

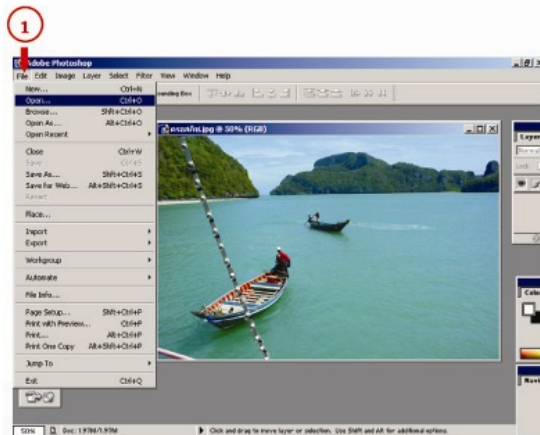
1. เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำตอบ ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำตอบแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำตอบแสดงว่าทำผิด
2. ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบททบทวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ได้คำตอบเดิม
3. นักเรียนต้องชื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด

<p>การทำภาพให้เกิดเส้นประ เกิดจากการใช้เครื่องมือใด</p> <hr/>	<p>Polygonal Lasso Tool</p>
<p>การกลับออกไปเลือกบริเวณพื้นที่ที่ตรงข้ามกัน เพื่อปรับฉากหลัง ควรใช้คำสั่งใด</p> <hr/>	<p>Select &gt; Inverse</p>
<p>การปรับเปลี่ยนฉากหลังให้เป็นบล็อกสี่เหลี่ยม ควรใช้ Filter ใด</p> <hr/>	<p>Filter &gt; Stylis &gt; Tile</p>

# การทำภาพครอสติช

วัตถุประสงค์  
เพื่อปรับให้ภาพปกติเป็นภาพครอสติช

1. เปิดไฟล์ภาพ ครอสติช ขึ้นมาจากเมนู **File > Open**



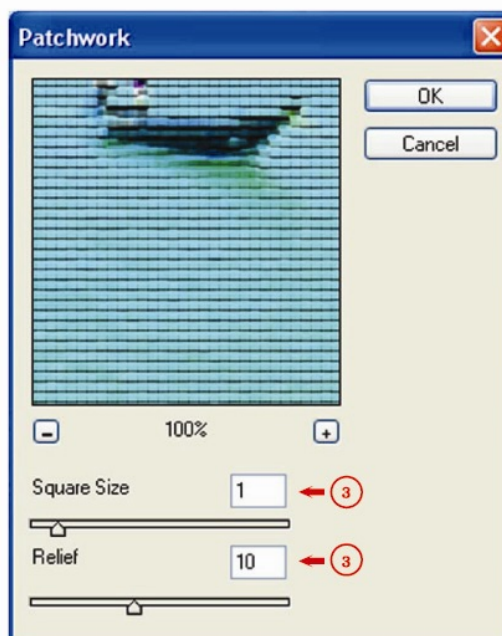
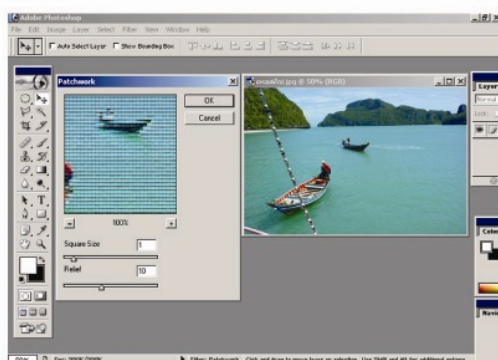
2. ต่อไปปรับภาพนี้ให้เป็นภาพแบบครอสติชโดยไปที่เมนู **Filter > Texture > Patchwork**



## การทำภาพครอสติช

19

3. ปรับค่าต่างๆ ของภาพที่แถบเลื่อนด้านล่าง Square Size = 1 จะเป็นข้อกำหนดช่องพื้นที่สี่เหลี่ยม ตัวเลขมากช่องสี่เหลี่ยมก็จะใหญ่ขึ้นตามลำดับ Relief = 10 จะเป็นข้อกำหนดค่าความนูนของช่องสี่เหลี่ยมทุกช่องในภาพ แสดงความแตกต่างในระดับพื้นที่ของภาพ



แถบเลื่อนด้านล่าง Square Size = 1 เพื่อ  
จะเป็นข้อกำหนดช่องพื้นที่สี่เหลี่ยม ตัวเลข  
มากช่องสี่เหลี่ยมก็จะใหญ่ขึ้นตามลำดับ  
แถบเลื่อนด้านล่าง Relief = 10 จะเป็นช่อง  
กำหนดค่าความนูนของช่องสี่เหลี่ยมทุกช่องในภาพ



4. จะได้รูปภาพตามที่กำหนดไว้

## คำถามท้ายแบบฝึกหัด

1. เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำตอบ ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำตอบแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำตอบแสดงว่าทำผิด
2. ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบททบทวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ได้คำตอบเดิม
3. นักเรียนต้องชื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด

เมนู Filter > Taxture > Patchwork มีไว้ทำภาพชนิดใด	ทำภาพแบบครอสติช
--	-----------------

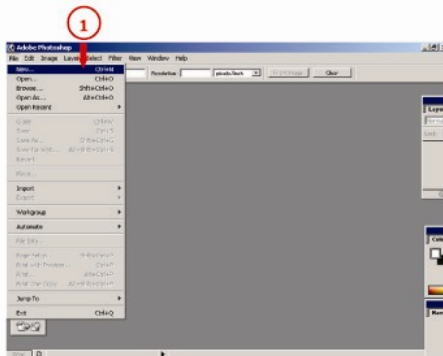
Square Size เป็นตัวกำหนดอะไร	กำหนดพื้นที่สี่เหลี่ยม
------------------------------	------------------------

Relief เป็นตัวกำหนดอะไร Filter ใด	กำหนดความนูนของช่องสี่เหลี่ยม
--------------------------------------	-------------------------------

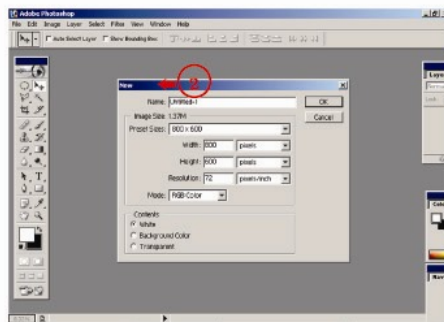
# การทำอักษรโลโก้

วัตถุประสงค์

เพื่อที่จะสามารถออกแบบการทำตัวอักษรต่างๆให้มีสีแบบโลโก้



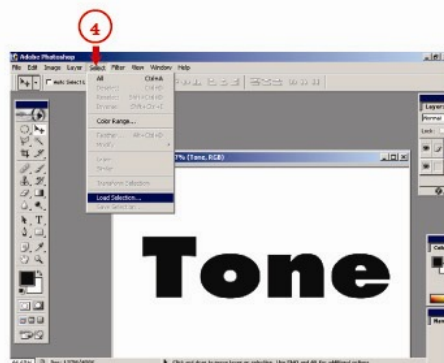
1. เปิดไฟล์ภาพ โดยไปที่เมนู **File > New** กำหนดขนาดของงาน



2. ตั้งค่าขนาดของงาน



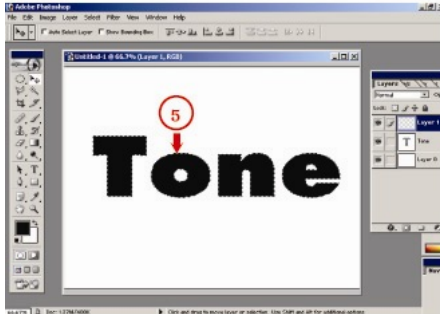
3. ใช้เครื่องมือ Type Tool **T** พิมพ์ข้อความ Tone กำหนดรูปแบบ ขนาด คลิก OK



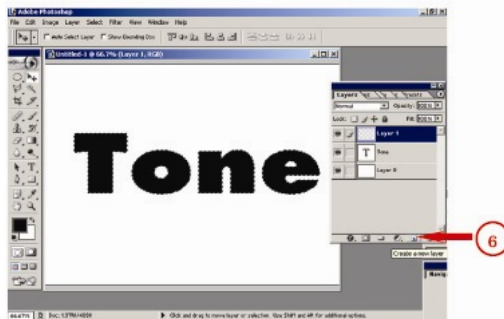
4. ขั้นตอนไปทำการเลือกพื้นที่ตัวอักษรทุกตัวโดยไปที่เมนู **Select > Load Selection**

# การทำอักษรไลโทน

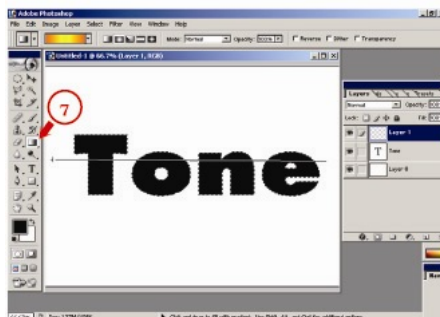
21



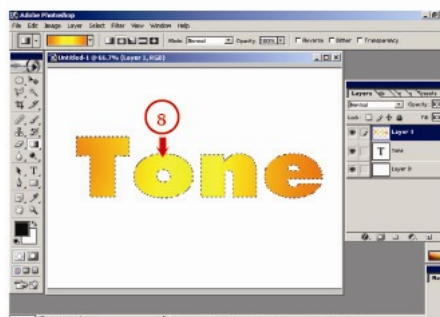
5. จะได้อักษรที่มีการเลือกพื้นที่เฉพาะอักษร



6. เพิ่มจำนวน Layer ใหม่ คลิกตัวสัญลักษณ์ที่เป็นกระดาษพับตามตัวลูกศรที่เบอร์ 6 ก็จะได้ Layer เพิ่มอีก 1 Layer



7. ใช้เครื่องมือ Gradient Tool  คลิกลากผ่านตัวอักษรทุกตัว ดังรูป



8. จะได้อักษรไลโทนตามที่กำหนด

## คำถามท้ายแบบฝึกหัด

1. เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำตอบ ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำตอบแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำตอบแสดงว่าทำผิด
2. ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบททบทวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ได้คำตอบเดิม
3. นักเรียนต้องชื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด

เครื่องมือ Type Tool มีรูปสัญลักษณ์แบบใด	
--	---

เครื่องมือ Type Tool ทำหน้าที่อะไร	พิมพ์ข้อความ
------------------------------------	--------------

เครื่องมือ Gradient Tool มีรูปสัญลักษณ์แบบใด	
--	---

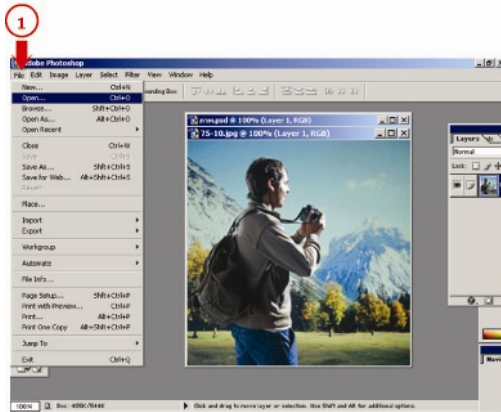
#### ตอนที่ 4

- 4.1 แบบฝึกหัดบทที่6 การทำภาพหิมะตก
- 4.2 แบบฝึกหัดบทที่7 การทำตัวอักษร Perspective
- 4.3 แบบฝึกหัดบทที่8 การทำภาพ 3D ในรูปแบบกล่อง
- 4.4 แบบฝึกหัดบทที่9 การทำภาพขาว-ดำ
- 4.5 แบบฝึกหัดบทที่10 การทำภาพเบลอ
- 4.6 ทบทวน

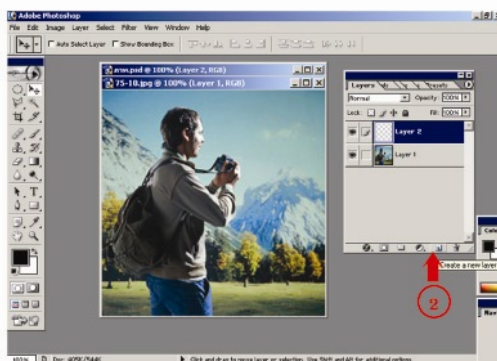
# การทำภาพหิมะตก

## วัตถุประสงค์

เพื่อทำการตกแต่งภาพให้เกิดเป็นภาพหิมะตก



1. เปิดไฟล์ภาพ โดยไปที่เมนู **File > Open** หรือไฟล์ภาพอื่นที่ต้องการ

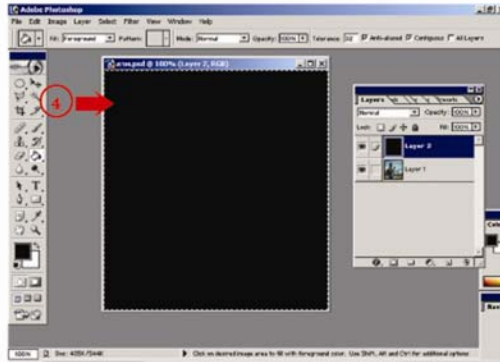


2. ทำการเปิด Layer ใหม่ โดยคลิกตัวสัญลักษณ์ที่เป็นรูปกระดาษพับ ตามตัวลูกศร เบอร์ 2 ก็จะได้ Layer เพิ่มมาอีก 1 Layer

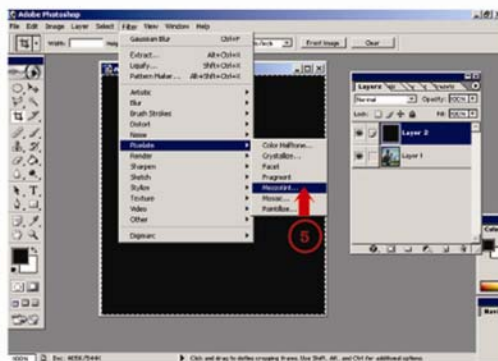


3. เลือก **Select All** และกดปุ่ม **Ctrl A** เติมน้ำตาลลงไปในพื้นที่ทั้งหมด

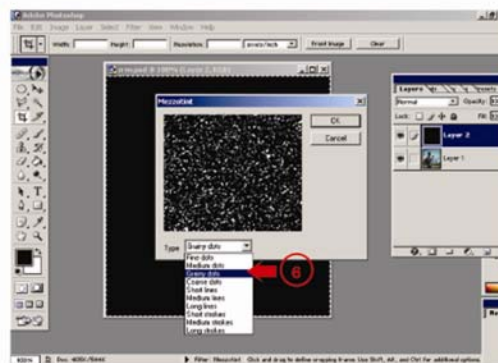
# การทำภาพหิมะตก



4. จะได้พื้นที่ทั้งหมดเป็นสีดำ



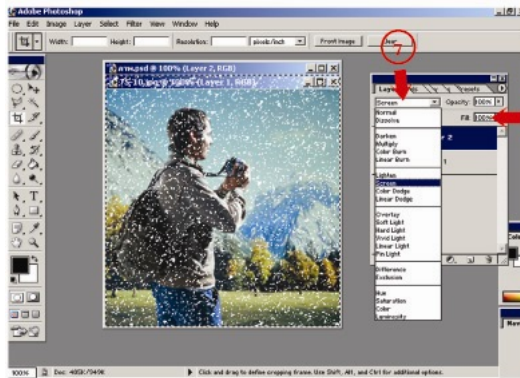
5. เสร็จแล้วจะต้องสร้างจุดขึ้นมา โดยไปที่เมนู **Filter > Pixelate > Mezzotint**



6. เลือก Type เป็น **Grainy Dots**

## การทำภาพหิมะตก

24



7. ปรับโหมดที่พาเล็ตเลเยอร์ ปรับให้เป็น Screen ปรับช่อง Fill เลื่อนปรับให้เป็น 60% เพื่อปรับให้เม็ดหิมะมีความนุ่มนวล



8. จะได้ภาพหิมะตกตามที่ได้กำหนดไว้

## คำถามท้ายแบบฝึกหัด

1. เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำเฉลย ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำเฉลยแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำเฉลยแสดงว่าทำผิด
2. ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบททบทวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ได้คำตอบเดิม
3. นักเรียนต้องชื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด

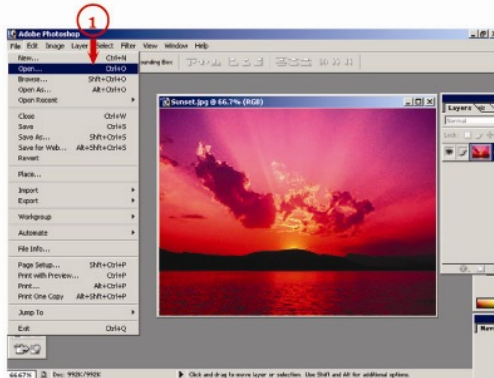
ปรับเม็ดทิมะให้เบลอใช้คำสั่งเมนูใด <hr/>	Filter > Blur > Guassian Blur
---	----------------------------------

การเปิดไฟล์ภาพควรใช้เมนูใด <hr/>	เมนู File > Open
-------------------------------------	------------------

# การทำตัวอักษร Perspective

วัตถุประสงค์

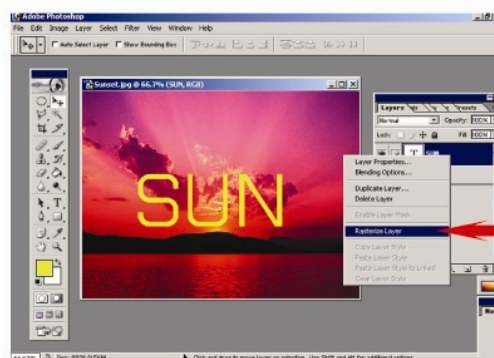
เพื่อทำการปรับตัวอักษรให้เกิดมุมมองของตัวอักษร



1. เปิดไฟล์ภาพ โดยไปที่เมนู **File > Open** หรือไฟล์ภาพอื่นที่ต้องการ



2. จากนั้นคลิกที่เครื่องมือ Text Tool **T** จากกล่องเครื่องมือ พิมพ์ตัวอักษร กำหนดขนาดและสีของตัวอักษรและรูปแบบตัวอักษร

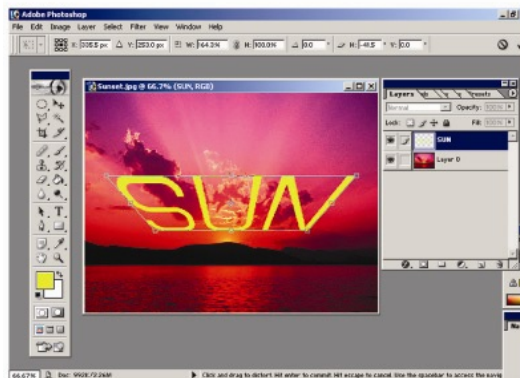


3. คลิกขวาที่เลเยอร์นี้ เลือก **Rasterize Layer** เพื่อปรับตัวอักษรให้เป็นรูปภาพ

# การทำตัวอักษร Perspective





4. ต่อไปคลิกที่เมนู **Edit > Transform > Perspective** แล้วคลิกที่เครื่องมือ Move ที่กล่องเครื่องมือ แล้วมาจับที่จุดซ้าย - ขวา ด้านบน - ล่าง กด OK



5. จะได้ภาพตัวอักษร Perspective ตามที่กำหนดไว้

## คำถามท้ายแบบฝึกหัด

1. เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำเฉลย ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำเฉลยแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำเฉลยแสดงว่าทำผิด
2. ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบททบทวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ได้คำตอบเดิม
3. นักเรียนต้องชื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด

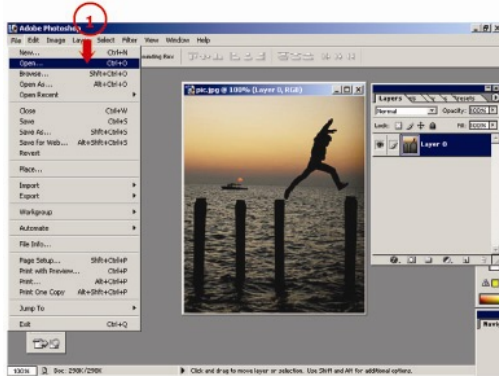
<p>เครื่องมือ Text Tool มีสัญลักษณ์เป็นรูปใด</p> <hr/>	
<p>การพิมพ์ข้อความควรใช้เครื่องมือใด</p> <hr/>	
<p>คำสั่ง Rasterizer Layer เป็นการปรับตัวอักษรให้เป็นอะไร</p> <hr/>	<p>รูปภาพ</p>

# การทำภาพ3Dในรูปแบบกล่อง

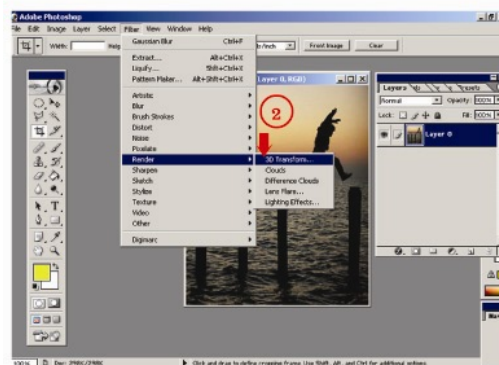
วัตถุประสงค์

เพื่อให้รูปภาพเปลี่ยนเป็นรูปแบบกล่องเป็นภาพ3D หรือสามมิติ

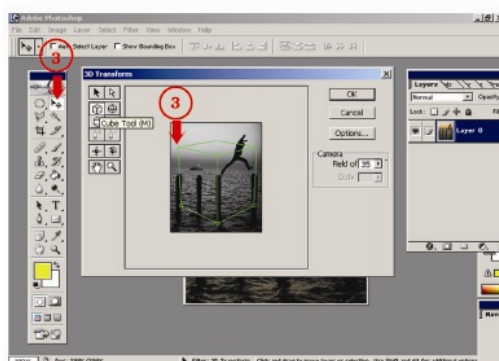
27



1. เปิดไฟล์ภาพ โดยไปที่เมนู **File > Open** หรือไฟล์ภาพอื่นที่ต้องการ

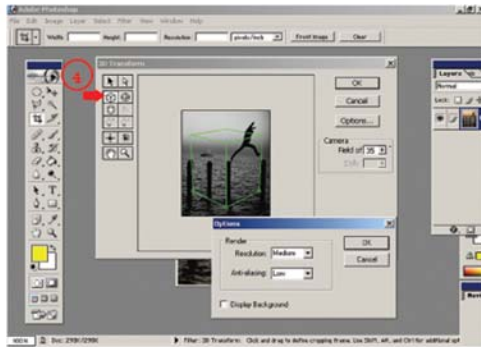


2. จากนั้นไปที่เมนู **Filter > render > 3D**

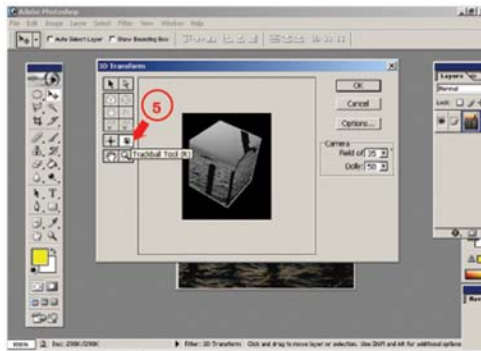


3. เลือก **Cube Tool** สร้างรูปสี่เหลี่ยม โดยใช้เมาส์ลากจากบริเวณมุมบนซ้ายมือของภาพลงมาจนถึงบริเวณมุมล่างขวา จะเกิดเป็นรูปกล่องสี่เหลี่ยมในภาพ

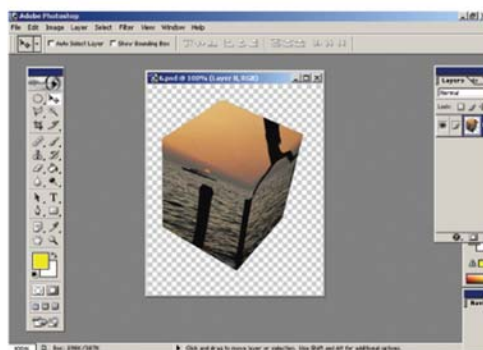
# การทำภาพ3Dในรูปแบบกล่อง



4. ไปที่ปุ่ม Option เอาเครื่องหมายถูกที่ Display Background ออก



5. ที่ Track Ball Tool ทำการหมุนกล่องสี่เหลี่ยมได้ตามต้องการ



6. จะได้ภาพตามที่กำหนดไว้

## คำถามท้ายแบบฝึกหัด

1. เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำตอบ ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำตอบแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำตอบแสดงว่าทำผิด
2. ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบททบทวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ได้คำตอบเดิม
3. นักเรียนต้องชื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด

คำสั่ง Cube Tool ทำหน้าที่อะไร	สร้างรูปสี่เหลี่ยม
--------------------------------	--------------------

คำสั่ง Track Ball Tool ทำหน้าที่อะไร	ทำหน้าที่ในการหมุนกลองสี่เหลี่ยม
--------------------------------------	----------------------------------

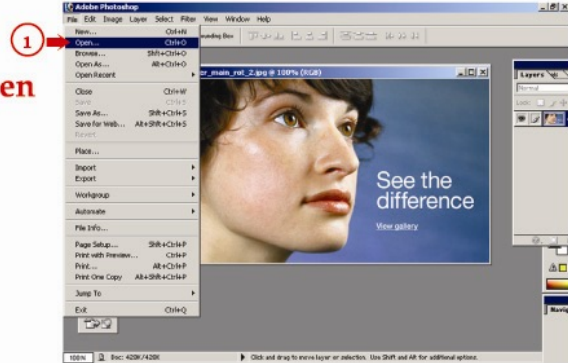
คำสั่ง Pan Camera Tool ทำหน้าที่อะไร	ทำหน้าที่ย้ายตำแหน่งกลอง
--------------------------------------	--------------------------

# การทำภาพสีให้เป็นภาพขาวดำ

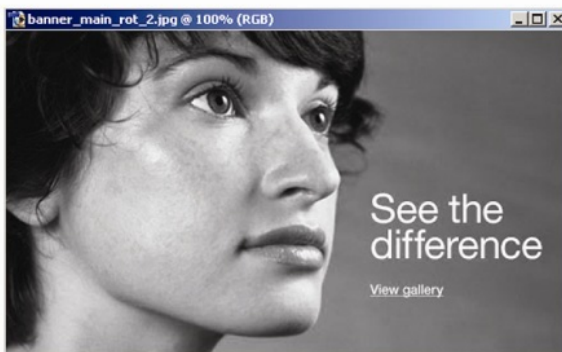
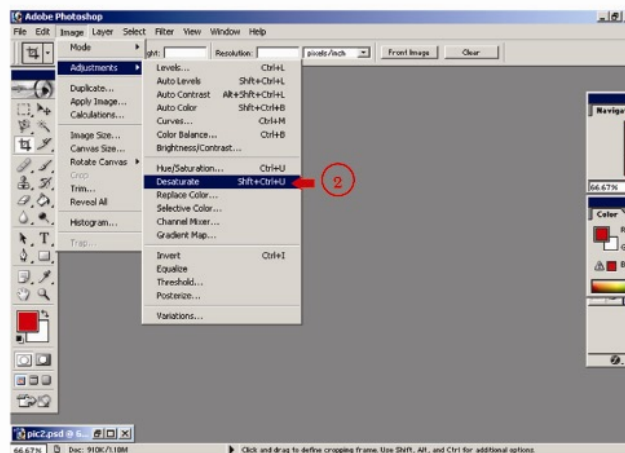
วัตถุประสงค์

เพื่อทำการปรับภาพสีให้เป็นภาพขาวดำ

1. เปิดไฟล์ภาพ โดยไปที่เมนู **File > Open** หรือไฟล์ภาพอื่นที่ต้องการ



2. จากนั้นไปที่เมนู **Image > Adjustment > Desaturate** ก็จะได้ภาพขาวดำ



3. ภาพที่ได้จากการทำภาพสีให้เป็นขาวดำ

## คำถามท้ายแบบฝึกหัด

1. เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำเฉลย ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำเฉลยแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำเฉลยแสดงว่าทำผิด
2. ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบททบทวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ได้คำตอบเดิม
3. นักเรียนต้องชื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด

คำสั่งที่ทำให้ภาพสีเป็นขาวดำใช้คำสั่งใด	Image > Adjustment > Desaturate
---	---------------------------------------

# การทำภาพBack Groundเบลอ

วัตถุประสงค์  
เพื่อทำให้พื้นหลังของภาพเกิดเป็นภาพเบลอ



1. เปิดไฟล์ภาพ โดยไปที่เมนู **File > Open** หรือไฟล์ภาพอื่นที่ต้องการ



2. จากนั้นไปที่เครื่องมือ Polygonal Lasso  คลิกลากเมาส์บริเวณที่เป็นพื้นที่ภาพคนโดยคลิกลากกันจนให้เกิดเป็นเส้นปะ



3. จากนั้นไปที่เมนู **Select > Inverse** จะได้ภาพที่เลือกเป็นฉากหลังของภาพ

## การทำภาพBack Groundเบลอ



4. จากนั้นไปที่เมนู **Select > Feather** ปรับค่าเป็น 10 แล้วกด OK



5. ปรับค่าที่ Feather Radius = 10 เพื่อให้เกิดความฟุ้งกระจายพอสมควร



6. แล้วไปที่เมนู **Filter > Blur > Gaussian blur** แล้วปรับค่าเป็น 10 กด OK



7. แล้วปรับค่าที่Radius = 10 เพื่อให้ภาพฉากหลังเบลอพอประมาณ

## การทำภาพBack Groundเบลอ



8. จะได้ภาพตามที่กำหนดไว้

## คำถามท้ายแบบฝึกหัด

1. เมื่อตอบคำถามที่อยู่หลังแบบฝึกหัดเสร็จ ให้เลื่อนกระดาษแข็งทางขวามือลง จะเห็นคำตอบ ถ้านักเรียนตอบได้ตรงกับคำตอบแสดงว่านักเรียนทำถูกต้องแล้ว แต่ถ้าไม่ตรงกันกับคำตอบแสดงว่าทำผิด
2. ถ้านักเรียนตอบผิดให้ย้อนไปอ่านบททบทวนทำความเข้าใจกับบทเรียนใหม่ จนกว่าจะเข้าใจดีแล้วจึงแก้คำตอบที่ผิดให้ถูกต้อง โดยขีดฆ่าคำตอบเดิมแล้วเขียนคำตอบใหม่ ได้คำตอบเดิม
3. นักเรียนต้องชื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่เลื่อนกระดาษแข็งเพื่อเปิดดูเฉลยก่อนทำข้อสอบหลังแบบฝึกหัด

คำสั่งที่ทำให้ภาพเบลคือคำสั่งใด	Filter > Blur > Gaussian blur
---------------------------------	-------------------------------

การทำภาพให้เกิดเส้นประ ควรใช้เครื่องมือใด	Polygonal Lasso
---	-----------------

นักเรียนได้เรียนบทเรียนแบบโปรแกรม เรื่องการใช้โปรแกรม Photoshop เบื้องต้น  
ก็จบลงแล้ว เก่งจริงๆเลยนะครับ

ต่อจากนี้จะมีแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนบทเรียนแบบโปรแกรม 30 ข้อ  
ใช้เวลาทำ 30 นาที



## ประวัติการศึกษาและการทำงาน

- ชื่อ – นามสกุล : นายธีระศักดิ์ บุญราศรี
- ภูมิลำเนา : จังหวัดกรุงเทพมหานคร
- การศึกษา : พ.ศ. 2547 คณะนิเทศศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต
- สถานที่ทำงาน : ศูนย์คอมพิวเตอร์ โรงพยาบาลพระมงกุฎเกล้า