

ปัจจุบันนี้นับเป็นยุคแห่งข้อมูลและข่าวสารที่เรียกกันสั้นๆว่า "ยุคโลกาภิวัฒน์" ความก้าวหน้าทาง เทคโนโลยีเป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น "คอมพิวเตอร์" (COMPUTER) นับว่า เป็นเทคโนโลยีประเภทหนึ่งที่ก้าวเข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก การ เรียนวิชาคอมพิวเตอร์จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับเยาวชนในปัจจุบัน ดังนั้นสถานศึกษาต่างๆ จึงจัดให้ วิชาคอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน ในระดับชั้นอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และ อาชีวศึกษา

ดังนั้นจึงได้เล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ในสถานศึกษา และได้ จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์โดยเรียบเรียงจากเอกสาร และซอฟแวร์ต่างๆ ให้กับแต่ละสถาบัน และสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ ของ กระทรวงศึกษาธิการ ภายในเล่มมีการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS5 สำหรับสร้างโครงงานคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังมีแบบฝึกหัดท้ายบท สำหรับนักเรียนเพื่อเสริมทักษะทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ เมื่อนักเรียนได้ เรียนรู้ และฝึกปฏิบัติจนครบเนื้อหาภายในเล่มแล้ว จะทำให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถที่จะใช้ คอมพิวเตอร์เบื้องต้น และใช้คอมพิวเตอร์ระบบมัลติมีเดียในโปรแกรมต่างๆ ได้ คณะผู้จัดทำได้เรียบเรียงแผนการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์เล่มนี้ขึ้นมา เพื่อเป็นประโยชน์ต่อ การเรียนการสอนสำหรับสถานศึกษาต่างๆ และเป็นการเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียนในการนำไปประยุกต์ กับการทำงานในยุคปัจจุบัน มิได้มีจุดมุ่งหมายเพื่อจำหน่าย

หน้า

1

26

เรื่อง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS5
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การสร้าง Selection ในรูปแบบต่าง ๆ

คำอธิบายรายวิชาคอมพิวเตอร์

เวลา ๔๐ ชั่วโมง

มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการและวิธีการสร้างโครงงานคอมพิวเตอร์ โดยมี จุดมุ่งหมายหลักคือต้องการให้ผู้เรียนศึกษา วิเคราะห์ อภิปราย สรุป เกี่ยวกับ ความหมาย ประเภท คุณค่าโครงงานคอมพิวเตอร์ ขั้นตอนการพัฒนาโครงงาน คอมพิวเตอร์ ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างชิ้นงานหรือโครงงานตามหลักการทำ โครงงาน ผลกระทบด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากงานที่สร้างขึ้น เพื่อหา แนวทางปรับปรุงและพัฒนา

ฝึกปฏิบัติทำโครงงานคอมพิวเตอร์ตามหลักการทำโครงงาน โดยใช้ความรู้ ความคิด จินตนาการ ทักษะ เหตุผล และกระบวนการต่างๆ ทางเทคโนโลยี สารสนเทศ ตลอดจนประสบการณ์ด้านคอมพิวเตอร์ โดยมีการ บูรณาการความรู้ จากกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ หรือความรู้ด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเข้ามาร่วมในการ พัฒนาโดยใช้กระบวนการเทคโนโลยี การบวนการสืบค้น กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการคิดวิเคราะห์

เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำเอาคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ ในการสร้างโครงงานได้อย่างมีจิตสำนึกและมีความรับผิดชอบ

ตัวชี้วัดและสาระแกนกลาง

Ų สาระที่ ๒ การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง ๒.๑ เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการ ตาม กระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวคล้อม และมี ส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ມ.໔- _ີ ວ	 ๓.สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัย โดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพฉายและ แบบจำลองเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงาน หรือ ถ่ายทอดความคิดของวิธีการเป็นแบบจำลอง ความคิดและการรายงานผลโดยใช้ซอฟแวร์ ช่วยในการออกแบบหรือนำเสนอผลงาน 	 ด. การสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการ เทคโนโลยีจะทำให้ผู้เรียนทำงานอย่างเป็นระบบสามารถย้อนกลับ มาแก้ใขได้ง่าย
	๔.มีความกิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาหรือ สนองความต้องการในงานที่ผลิตเองหรือ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ผู้อื่นผลิต	 ๑.การวิเคราะห์ระบบเทคโนโลยีทำให้ทราบเกี่ยวกับปัจจัยในด้าน ต่างๆ ที่มีผลต่อการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการ ๒.การพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้ ด้องกำนึงถึงหลักการวิเคราะห์ ผลิตภัณฑ์เบื้องต้น

🔍 สาระที่ ๓ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง ๓.๑ เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การ สื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
મ.હ-રુ	 ๑. อธิบายองค์ประกอบของระบบสารสนเทศ 	องก์ประกอบของระบบสารสนเทศ ได้แก่ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ข้อมูล บุคลากรและขั้นตอนการปฏิบัติงาน

โครงสร้างรายวิชา

วิชาคอมพิวเตอร์ เวลา ๒๐ ชั่วโมง

ลำดับ ที่	มฐ/ตชว.	สาระสำคัญ	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เวลา (ช.ม.)	น้ำหนัก คะแนน
ଭ	ຳ	อธิบายองค์ประกอบ หลักการทำงาน ระบบสื่อสารข้อมูลและคุณลักษณะของ คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ ต่อพ่วง	เรียนรู้และเริ่มต้นใช้ งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS5		
			เวลาตามหน่วย		
			สอบปลายปี		



วิชาคอมพิวเตอร์ เวลา ๒๐ ชั่วโมง

ลำดับที่	ยธ/ตหา	สาระสำอัญ	สื่อหม่ายการเรียนร้	ເວລາ	น้ำหนัก
ырыл	9/3Л А. П. 9*	6 1 3 × 6 1 1 6 U	ទំនាំ ប្រសាស សារា សារា សារា សារា សារា សារា សារា	(ช.ม.)	คะแนน
ച	් ඕ.බ	- สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือ	การสร้าง Selection ใน		
		วิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่าง	รูปแบบต่าง ๆ		
		ปลอคภัย โดยถ่ายทอคกวามกิดเป็นภาพฉาย			
		และแบบจำลองเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงาน			
		หรือถ่ายทอดความคิดของวิธีการเป็น			
		แบบจำลองความกิดและการรายงานผลโดย			
		ใช้ซอฟแวร์ช่วยในการออกแบบหรือ			
		นำเสนอผลงาน			
		- มีความคิดสร้างสรรค์ใน การ			
		แก้ปัญหาหรือสนองความต้องการในงานที่			
		ผลิตเอง หรือ			
		การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ผู้อื่นผลิต			
			เวลาตามหน่วย		
			สอบปลายปี		

เรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS5

มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด

กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี

<u>สาระที่ ๓</u> เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง ๓.๑ เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การ เรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล มีคุณธรรม

<u>ตัวชี้วัด</u>

๑.ง ๓.๑/๑ อธิบายองก์ประกอบของระบบสารสนเทส

🕨 สาระสำคัญ

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล

สาระการเรียนรู้

- ความรู้

.เข้าใจองค์ประกอบ คุณลักษณะของระบบสารสนเทศ
 ๒.อธิบายระบบสื่อสารข้อมูลสำหรับเครือข่ายคอมพิวเตอร์

- ทักษะ / กระบวนการ

อธิบาย สรุปองค์ประกอบโคยรวมของคอมพิวเตอร์

- คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑.มีวินัย ๒.ใฝ่เรียนรู้ ๓.มุ่งมั่นในการทางานรู้เรียนรู้

เรื่อง เรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS5

Photoshop เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างและตกแต่งภาพที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมมากที่สุด อันเนื่องมาจากคุณสมบัติเด่นซึ่งมีอยู่อย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็นความสามารถจัดการกับไฟล์สารพัด ชนิดที่ใช้ในงานประเภทต่าง ๆ ทั้งรูปที่จะนำไปผ่านกระบวนการพิมพ์ และรูปที่นำไปใช้ในเว็บเพจ หรือส่งผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีความสามารถเป็นเยี่ยมในการแก้ไขตกแต่งภาพ และการสร้าง เอฟเฟ็กต์พิเศษต่าง ๆ มีเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและความยืดหยุ่นสูง สามารถบันทึกขั้นตอนที่ ต้องทำซ้ำ ๆ ไว้เรียกใช้ภายหลังตลอดจนมีผู้ผลิตปลั๊กอิน (plug-in) ให้เป็นจำนวนมาก ซึ่งปลั๊กอินก็ คือโปรแกรมเสริมสำหรับช่วยให้การทำงานที่ซับซ้อนสำเร็จลงได้อย่างรวดเร็ว

ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของงานประเภทต่าง ๆ ซึ่งคุณสามารถใช้ Photoshop ช่วยจัดการได้อย่าง ง่ายดาย

แก้ไขภาพถ่าย ที่บกพร่องหรือมีตำหนิ เช่น ปรับสีที่เพี้ยน ปรับแสงเงาที่สว่างหรือมืด
 เกินไปลบแสงแฟลชที่สะท้อนในควงตา

ตกแต่งภาพ เช่น ตัดส่วนที่ไม่ต้องการออกไป ลบองก์ประกอบที่รกรุงรัง ปรับภาพให้
 เบลอหรือกมชัด ปรับผิวกายนางแบบให้ขาวนวลและขจัดไฝฝ้าต่าง ๆ ขจัดเม็ดสีที่เกิดในภาพที่
 สแกนจากสิ่งพิมพ์

ดัดแปลงภาพ เช่น ทำภาพใหม่ให้กลายเป็นภาพสีซีเปียแบบโบราณ หรือแปลงภาพ
 เก่า ๆ ที่เป็นขาวดำให้กลายเป็นภาพสี เปลี่ยนภาพคนให้อ้วนขึ้น-ผอมลง หรือเด็ก-แก่กว่าที่เป็นจริง

ใส่เอฟเฟ็กต์พิเศษ ให้ภาพ เช่น ทำให้เหมือนกำลังมองภาพผ่านกระจกชนิดและลาย
 ต่าง ๆ หรือเหมือนเงาสะท้อนในน้ำ เปลี่ยนภาพถ่ายให้ดูกล้ายภาพวาดด้วยเกรื่องมือหลากหลาย
 ชนิด ใส่ประกายแสงหรือเงาให้วัตถุ ทำวัตถุแบน ๆ ให้ดูเป็น 3 มิติ เปลี่ยนโทนสีของภาพ

 สร้างภาพกราฟิก ซึ่งผสมผสานระหว่างภาพถ่าย ข้อความ และภาพวัตถุหรือเอฟเฟ็กต์ พิเศษที่สร้างขึ้นใน Photoshop เพื่อใช้ในงานผลิตสื่อโฆษณา ทำปกหนังสือหรือนิตยสาร หรือใช้ ตกแต่งเว็บเพจ

Ps ความเป็นมาของ Photoshop

Photoshop เป็นโปรแกรมของบริษัท Adobe ("อะ-โด-บี้") ซึ่งเป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ด้าน กราฟิก และอุตสาหกรรมการพิมพ์รายสำคัญ รวมถึงเป็นผู้คิดค้นภาษา PostScript และ ไฟล์แบบ PDF (Portable Document Format) ที่ใช้กันในวงการพิมพ์และการจัดรูปแบบเอกสารบน อินเตอร์เน็ตด้วย ดังนั้น Photoshop จึงสามารถทำงานร่วมและแลกเปลี่ยนไฟล์กับโปรแกรมอื่น ๆ ที่ใช้ทำงานด้านกราฟิกได้อย่างกว้างขวาง เช่น โปรแกรม Illustrator, PageMaker และ Acrobat ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นของ Adobe เช่นกัน

Photoshop ออกเวอร์ชั่นแรกในปี 1990 และได้รับการพัฒนาต่อเนื่องมาเรื่อย ๆ เป็นเวอร์ชั่น 2,2.5, 3, 4, 5, 5.5 และ 6,7, CS2, CS3CS4 จนกระทั่งล่าสุดคือเวอร์ชั่น CS5 ในขณะนี้ โดยมีขีด ความสามารถใหม่ๆ สำหรับการจัดการกับภาพขึ้นมาอีกตัวหนึ่ง คือ Adobe Bridge CS 5 ซึ่งเป็น โปรแกรมที่ใช้สำหรับจัดการภาพถ่ายของเรา ซึ่งทำหน้าที่เหมือนการทำงานใน Explorer หรือ บางอย่างอาจจะทำได้ดีกว่าด้วยซ้ำ เช่น การจัดกลุ่มภาพ การแสดงรายละเอียดของภาพ เช่น กล้องที่ ใช้ถ่ายด้วยเลนส์แบบไหน โฟกัสเท่าไร ค่า white balance เท่าไร เป็นต้น และที่สำคัญคือสามารถดู ตัวอย่างไฟล์ภาพของ Photoshop นามสกุล .psd ได้ โดยไม่ต้องเปิดดูใน Photoshop และยังมีกำสั่ง อัตโนมัติที่สามารถเลือกใช้กับไฟล์ภาพได้อีกด้วย

🗃 ทำไมจึงเป็น Photoshop CS5

Photoshop เวอร์ชั่นใหม่ที่หลายคนรอคอยได้ปรากฏตัวออกมาพร้อมกับความแปลกใหม่ เริ่มที่ชื่อเวอร์ชันจากตัวเลขที่คุ้นเคยได้เปลี่ยนเป็นตัวอักษร CS และในปัจจุบันได้ถูกพัฒนาขึ้นจน เป็นเวอร์ชั่น CS5 ความแปลกใหม่อีกอย่างได้แก่สัญลักษณ์รูปควงตาก็กลายมาเป็นรูปขนนกสี สดใส จนปัจจุบันมีสัญลักษณ์เป็นรูปสี่เหลี่ยมสำน้ำเงิน และมีตัวอักษรย่อของโปรแกรม คังรูป

โย ซึ่งจะเป็นกลุ่มผลิตภัณฑ์เดียวกับ Creative Suit ซึ่งรองรับโปรแกรมของ Macro Media ไว้ ด้วยกัน

การพัฒนาของ Photoshop ครั้งนี้ผู้ผลิตต้องการให้ผู้ใช้ได้รับรู้ถึงวิวัฒนาการใหม่จาก โปรแกรมค่าย Adobe ที่รวมตัวเป็นชุด Creative Suit ซึ่งเป็นที่มาของเวอร์ชั่น CS และ Photoshop CS5 ก็เป็นส่วนหนึ่งของชุด Creative Suit

นับตั้งแต่ Photoshop เวอร์ชั่นแรกเปิดตัวก็ได้รับความสนใจจากวงการตกแต่งภาพ ต่อมา โปรแกรมได้รับการพัฒนาคุณสมบัติเพิ่มขึ้นในเวอร์ชั่นใหม่ จนสามารถตอบสนองความต้องการ ด้านตกแต่งภาพของนักออกแบบหลายกลุ่มมากขึ้น รวมกับความสนใจของกลุ่มผู้ใช้คอมพิวเตอร์ที่ ต้องการเรียนรู้โปรแกรมเพื่อตกแต่งภาพก็มักเลือก Photoshop เป็นลำคับแรก ทำให้โปรแกรม ใด้รับความนิยมมากปัจจุบัน Photoshop พัฒนามาถึงเวอร์ชั่น 8 หรือเรียกว่า Photoshop CS และ พัฒนามาเป็นเวอร์ชั่น CS2 จนถึง CS5 ในปัจจุบัน ที่มีความสามารถมากขึ้นหน้าตาปรับเปลี่ยนให้ดู ทันสมัยรวมทั้งรองรับการทำงานกับกล้องดิจิตอลได้ ซึ่งการพัฒนาครั้งนี้ทำให้ Photoshop CS5 มี ความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น

📓 เว็บกราฟิก และ Adobe PhotoShop

องก์ประกอบสำคัญในการทำ Web ให้ดูน่าสนใจ คงหนีไม่พ้นรูปภาพที่นำมาตกแต่ง ซึ่ง ผู้พัฒนาหลายๆ คน บ้างก็นำภาพสำเร็จมาใช้งาน บ้างก็นำภาพจากเว็บอื่นๆ ที่ดูสวยงามมาใช้ และก็ มีไม่น้อยที่สร้างภาพเอง โดยอาศัยโปรแกรมกราฟิกต่างๆ เช่น PhotoShop, Photo Impact, Paint Shop เป็นต้น โปรแกรม PhotoShop นับว่าเป็นโปรแกรมกราฟิกสุดฮิต ที่นิยมใช้ในการปรับแต่ง ภาพ หรือสร้างภาพ เพื่อนำมาใช้งานในเว็บ เนื่องจากมีฟังก์ชันการทำงาน ที่หลากหลาย มีฟิลค์เตอร์ เพื่อปรับแต่งภาพ จากค่ายต่างๆ ทำให้ง่ายต่อการปรับแต่งภาพตามต้องการ เดิมทีนิยมใช้ PhotoShop เพื่องานสื่อสิ่งพิมพ์ (Desktop Publishing) แต่ปัจจุบัน Web Design มีบทบาทในงานธุรกิจและงาน การศึกษาสูงมาก จึงนำ PhotoShop มาใช้ในงานนี้ด้วย

การทำภาพกราฟิกเพื่อใช้ในงานเว็บ มีหลักการเฉพาะ แตกต่างไปจากงานสื่อสิ่งพิมพ์ ทั้ง เรื่องความละเอียดของภาพ (Resolution) ที่ใช้แค่ 72 dpi หรือจำนวนสีที่ใช้แสดงผล เป็นด้น ดังนั้น การศึกษาถึง ลักษณะเฉพาะในการใช้ PhotoShop สร้างกราฟิกในงานเว็บ จึงเป็นศาสตร์ที่น่าสนใจ อีกศาสตร์หนึ่ง

Name:	Untitled-1			ОК
Preset: Default Phot	oshop Size	v		Cancel
Size;			~	Save Preset.
Width:	7	inches	~	Delete Preset
Height:	5	inches	~	(Device Control
Resolution:	72	pixels/inch	~	Device Centra
Color Mode:	RGB Color	8 bit	~	
Background Contents:	White		~	Image Citer
× Advanced				531.6K

การสร้างงานต้องตั้ง Resolution เป็น 72 dpi ด้วย

📓 การเข้าสู่โปรแกรม Adobe Photoshop CS5

การเข้าสู่โปรแกรม Adobe Photoshop CS5 สามารถทำได้ตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. คลิกเมาส์ที่ปุ่ม Start บนแถบงาน

 เลื่อนเมาส์มาชี้ที่ Programs แล้วเลื่อนมาคลิกที่หัวข้อ Adobe master collection CS5 จากนั้นเลือก Adobe Photoshop CS5 จะสามารถเข้าสู่โปรแกรม Adobe Photoshop CS5 ได้

จากนั้นจะเข้าสู่โปรแกรม Adobe Photoshop CS5 คังรูป



หน้าจอของ screen เมื่อเรียกใช้โปรแกรม Photoshop CS5





🗃 รู้จักส่วนประกอบ Photoshop CS5

การทำความรู้จักและสร้างความคุ้นเคยกับส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรมเป็นพื้นฐานที่ ดีที่จะนำไปสู่การใช้งานโปรแกรมในระดับสูง เพราะจะทำให้เรามีความคล่องตัวเป็นอย่างมากใน การทำงานที่มีความสลับซับซ้อนมาก ๆ เราจะมาทำความรู้จักกับหน้าตา และส่วน ต่าง ๆ ของ Photoshop CS5 กัน

เมื่อเราเปิดโปรแกรม Photoshop CS5 ขึ้นมาเราก็เห็นพื้นที่ทำงานของโปรแกรม Photoshop CS5 ถูกเปิดขึ้นมา ซึ่งภายในจะประกอบ ไปด้วยส่วนการทำงานหลักดังต่อไปนี้



- Menu Bar เป็นแถบกลุ่มคำสั่งที่บรรจุคำสั่งสำหรับการทำงานทั้งหมดใน Photoshop CS5 โดยจะแบ่งออกเป็น 11 หมวดหมู่ด้วยกันตาม กลุ่มชนิดของการใช้งาน
- Dption Bar เป็นแถบสำหรับแสดงส่วนตัวเลือกหรือส่วนปรับแต่งเสริมการทำงานของ เครื่องมือ (Tool) ที่เราเลือกใช้งานจากใน Toolbox
- Toolbox เป็นกล่องสำหรับเก็บเครื่องมือสำหรับใช้ทำงานกับพื้นที่ทำงาน โดยจะประกอบได้ ด้วยเครื่องมือหลาย ๆ ชนิดด้วยกัน
- Active Image Area หรือ พื้นที่แสดงภาพ เป็นส่วนกรอบแสดงภาพสำหรับทำงาน หรือพื้นที่ ทำงาน สามารถเปิดขึ้นมาได้หลาย ๆ กรอบพื้นที่ทำงาน พร้อม ๆ กัน แต่สามารถเลือกทำงานได้ ทีละกรอบทำงานเท่านั้น
- Panel เป็นส่วนหน้าต่างย่อย ๆ สำหรับอำนวยความสะควกในการทำงาน และเป็นส่วน ควบคุมส่วนย่อยในการทำงานต่าง ๆ ด้วย เช่น การกำหนดสี, กำหนดการทำงาน Layer หรือ Channel สีของภาพ การแสดงและจัดการบันทึกการทำงาน (History) เป็นต้น ซึ่งในแต่ละ Panel ยังประกอบไปด้วย Tab หัวข้อย่อยต่าง ๆ ตามแต่ละส่วนของการทำงาน

7

Application Bar (แอพพลิเคชั่นบาร์) เป็นแถบเครื่องมือที่เก็บปุ่มคำสั่งที่ใช้งานบ่อย ๆ เอาไว้ เช่น เปิคโปรแกรม Bridge หมุนพื้นที่ทำงาน , ย่อ-ขยายภาพ , จัดเรียงวินโควส์ภาพ และ จัดองค์ประกอบของเครื่องมือตามพื้นที่ใช้งาน (Workspace) ซึ่งเป็นส่วนที่เพิ่มขึ้นมาในส่วนของ Photoshop CS5

Workspace (พื้นที่ใช้งาน) เป็นการเลือกพื้นที่การทำงานของ Photoshop ซึ่งเพิ่มเติมใน เวอร์ชั่น CS5 ซึ่งเป็นการจัดพื้นที่ให้เหมาะสมกับการทำงาน

โดยในการทำงานของส่วนประกอบภายใน Adobe Photoshop CS5 มีวิธีการทำงานที่จะขยาย กวามให้สามารถเข้าใจและใช้งานได้อยู่หลายส่วนดังต่อไปนี้

🗇 Menu Bar (แถบเมนู)

แถบเมนูหรือ Menu Bar นั้นเป็นแถบสำหรับเลือกคำสั่งทำงาน โดยจะอยู่ทางด้านบนของ โปรแกรมซึ่งการใช้งาน Menu Bar ใน Photoshop CS5 นั้นก็จะเหมือนกันกับโปรแกรมใช้งาน อื่น ๆ โดยใน Photoshop CS5 นั้น Menu Bar จะถูกแบ่งออกเป็น 11 กลุ่มคำสั่งด้วยกัน คือ



 <u>File</u> ชุดกลุ่มคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับไฟล์รูปภาพ เช่น สร้างไฟล์ใหม่ ไม่ว่าจะเป็นคำสั่งสร้างพื้นที่ทำงานใหม่ คำสั่งปิดพื้นที่ทำงาน คำสั่งบันทึก เปิด หรือปิดภาพ

New	Ctrl+N	
Open	Ctrl+C	
Browse	Alt+Ctrl+C	
Open As	Alt+Shift+Ctrl+C	
Open As Smart Object		
Open Recent		
Device Central		
Close	Ctrl+W	
Close All	Alt+Ctrl+W	
Close and Go To Bridge	Shift+Ctrl+W	
Save	Ctrl+S	
Save As	Shift+Ctrl+S	
Check In		
Save for Web & Devices	Alt+Shift+Ctrl+S	
Revert	F12	
Place		
Import		
Export		
Automate		
Scripts		
File Info	Alt+Shift+Ctrl+1	
Page Setup	Shift+Ctrl+P	
Print	Ctrl+P	
Print Print One Copy	Ctrl+P Alt+Shift+Ctrl+P	

2. <u>Edit</u>	รวมคำสั่งที่ใช้สำหรับแก้ใขภาพ และปรับแต่งการทำงาน
ของโปรแกะ	้มเบื้องต้น เช่น คัดลอก , วาง , ยกเลิกกำสั่ง ,แก้ไบเครื่องมือ

Undo Elliptical Marquee Step Forward Step Backward	Ctrl+Z Shift+Ctrl+Z Alt+Ctrl+Z
Fade	Shift+Ctrl+F
Cut Copy Copy Merged Paste	Ctrl+X Ctrl+C Shift+Ctrl+C Ctrl+V
Paste Special Clear Check Spelling	
Find and Replace Text Fill Stroke	Shift+F5
Content-Aware Scale	Alt+Shift+Ctrl+C
Free Transform Transform Auto-Align Layers Auto-Blend Layers	Ctrl+T
Define Brush Preset Define Pattern Define Custom Shape	
Purge	
Adobe PDF Presets Preset Manager	
Color Settings Assign Profile Convert to Profile	Shift+Ctrl+K
Keyboard Shortcuts Menus Preferences	Alt+Shift+Ctrl+K Alt+Shift+Ctrl+M

Mode		۲
Adjustments		Þ
Auto Tone	Shift+Ctrl+L	
Auto Contrast	Alt+Shift+Ctrl+L	
Auto Color	Shift+Ctrl+B	
Image Size	Alt+Ctrl+I	
Canvas Size	Alt+Ctrl+C	
Image Rotation		۲
Crop		
Trim		
Reveal All		
Duplicate		
Apply Image		
Calculations		
Variables		Þ
Apply Data Set		
Trap		

 Image ชุดกลุ่มคำสั่งเกี่ยวข้องกับการจัดการแก้ไขภาพ โดยจะ เป็นการจัดการแก้ไขรูปภาพ ทั้งหมด (ทุก Layer ในพื้นที่ ทำงาน) เช่น การแก้ไข ขนาดของภาพ การทำสำเนาภาพรวมทั้ง การเพิ่ม Layer พิเศษชนิดต่าง ๆ ลงไปในภาพ

New

Duplicate Layer... Delete

4. <u>Layer</u> ชุดกลุ่มคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการทำงานต่าง ๆ ของ Layer ไม่ว่า จะเป็นการสำเนาเพิ่ม หรือ ลบ Layer ชนิดต่าง ๆ ในภาพ รวมทั้งการ ย้ายตำแหน่งลำดับชั้นของ Layer

elect	Filter	Analysis	View	Wind
All			Ctrl-	+A
Dese	lect		Ctrl-	+D
Rese	lect	Shif	t+Ctrl-	HD
Inve	rse	Shi	ft+Ctrl	+I
All La	ayers	A	t+Ctrl-	+A
Dese	lect Lay	/ers		
Simila	ar Layer	s		
Color	r <mark>Rang</mark> e			
Refir	ne Edge	A	t+Ctrl-	HR
Modi	fy			Þ
Grov	ř.			-
Simila	ar			
Tran	sform S	election		
Load	Selection	on		
Save	Selecti	on		

แบบต่าง ๆ ลงไปในภาพ

6. <u>Filter</u> ชุดกลุ่มคำสั่งสำหรับเลือกใช้งาน Filter

 <u>Select</u> ชุดกลุ่มคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการเลือกพื้นที่แบบต่าง ๆ ในพื้นที่ทำงานรวมไปถึงการแก้ไขพื้นที่ที่เราเลือกไปแล้วด้วย

> Filter Analysis View Window Help Last Filter Ctrl+F Convert for Smart Filters Extract... Alt+Ctrl+X Filter Gallery... Liquify... Shift+Ctrl+X Alt+Shift+Ctrl+X Pattern Maker... Vanishing Point... Alt+Ctrl+V ٠ Artistic Bhur Brush Strokes Distort Noise Pixelate Render Sharpen Sketch Stylize ۲ Texture Þ Video Other ۲ . Digimarc



Layer Select Filter Analysis View Wi

.



7. Analysis เมนูสำหรับการเรียกใช้และปรับแต่ง เครื่องมือนักวัดระยะ และคำนวณพื้นที่ (เฉพาะ

CS5 รุ่น Extended)

8. 3 D ชุดกลุ่มคำสั่งที่รวมคำสั่งที่ใช้กับภาพแบบ 3 มิติ ซึ่งเป็นกำสั่งที่ เพิ่มเติมในเวอร์ชั่น CS5



Vi	ew	Window Hel	р
	Pro	of Setup	,
Proof Colors			Ctrl+Y
	Gar	mut Warning	Shift+Ctrl+Y
	Pix	el Aspect Ratio	Correction
	32-	bit Preview Op	tions
	Zoo	om In	Ctrl++
	Zoo	om Out	Ctrl+-
	Fit	on Screen	Ctrl+0
	Act	ual Pixels	Alt+Ctrl+0
	Prir	nt Size	
	Scr	een Mode	,
~	Ext	ras	Ctrl+H
	Sho	w	1
~	Rul	ers	Ctrl+R
v	Sna	ар	Shift+Ctrl+;
	Sna	ар То	· · · ·
	Loc	k Guides	Alt+Ctrl+;
	Cle	ar Guides	
	Ne	w Guide	
	Loc	k Slices	
	Cle	ar Slices	

9.View ชุดกลุ่มคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการกำหนด

มุมมองในพื้นที่ทำงาน เช่น การเปิดหรือปิดเส้น Gird การเปิดหรือปิดการทำ Snap ในพื้นที่ทำงาน การย่อหรือขยายมุมมองของภาพ

Window ชุดกลุ่มคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการเปิดหรือปิดหน้าต่างหรือ
 Palette ต่าง ๆ ในพื้นที่ทำงาน



Photosh	ion Heln	E1
About P	hotoshon	
About	lug In	1
Patent	and Legal Notices	
System	Info	
Registra	ation	
Downlo	ad e-License	
Return	e-License	
Update	S	
Photosh	nop Online	
How to	Create Web Images	1
How to	Customize and Automate	- 1
How to	Fix and Enhance Photos	- 1
How to	Paint and Draw	- 1
How to	Prepare Art for Other Applications	8. 1
How to	Print Photos	- 1
How to	Work with Color)
How to	Work with Layers and Selections)
How to	Work with Type	_ !
How to	Create How Tos)

11. Help ชุดกลุ่มคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการเลือกตัวช่วยพิเศษ ต่างๆ สำหรับเปิดดูข้อมูลช่วยเหลือและคำแนะนำในการทำงาน

สำหรับคำสั่งต่าง ๆ ที่แสดงอยู่ใน Menu Bar นั้น ในบางคำสั่งยังมีการเพิ่มออกเป็นคำสั่ง ย่อย ๆ ได้อีกหลายคำสั่งให้เลือกใช้งาน โดยคำสั่งที่จะต้องเลือกตัวเลือกกำสั่งย่อยนั้น จะมีไอคอน รูปสามเหลี่ยมเล็ก ๆ (ชี้ไปทางขวา) แสดงอยู่ทางขวามือของแถบคำสั่งย่อยที่ต้องการ ใช้งาน





Tool Box (กล่องเครื่องมือ)

หากเปรียบเทียบกับความเป็นจริงแล้ว Tool Box ก็คือกระบะหรือกล่องสำหรับบรรจุ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่าง ๆ สำหรับการทำงานใน Photoshop CS5 นั้น Tool Box เป็นส่วนที่เรา จะด้องทำงานอยู่ด้วยแทบจะตลอดเวลา ซึ่งภายใน Tool Box นั้นจะบรรจุไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ มากมายหลายชนิดด้วยกัน เนื่องจากมีจำนวนมากจึงจะต้องมีการเก็บเป็นหมวดหมู่และแยกไว้เป็น ชนิดและการใช้งานแต่ละประเภท ในการเก็บเครื่องมือในกล่อง Tool Box นี้จะเก็บไว้ในหมวดหมู่ เดียวกันและมีเครื่องมือที่ซ่อนอยู่ในเครื่องมือกลุ่มเดียวกัน สังเกตได้ว่าจะมีลูกศรเล็กห้อยท้ายที่ เครื่องมือนั้น ๆ แสดงว่ายังมีเครื่องมืออื่น ๆ อยู่อีก เช่น เครื่องมือ Brush Tool **ool** จะมี เครื่องมือย่อยอยู่อีกคือ Pencil Tool เป็นรูปดินสอ

เมื่อเราต้องการเรียกใช้เครื่องมือย่อยที่อยู่ในเครื่องมือหลักให้คลิกที่ปุ่มเครื่องมือหนึ่งครั้ง พร้อมกคค้างไว้สักพักเคียวก็จะแสดงเครื่องมือที่บรรจุอยู่ และเวลาที่เลือกเครื่องมือนั้น ๆ แล้วที่รูป พอยน์เตอร์ก็จะเปลี่ยนเป็นรูปเครื่องมือที่เลือกทันที นั่นแสดงว่าเราได้เลือกเครื่องมือนั้นแล้ว



ใน Tool Box ได้แบ่งเครื่องมือต่าง ๆ ออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งานแล้วยัง บอกถึงประเภทและหน้าที่ของแต่ละอุปกรณ์ได้อีกด้วย โดยสังเกตได้จากเส้นกั่นระหว่างกลุ่มของ ไอคอน ดังภาพ



I Option Bar

	Mode: Normal Opacity: 100%	Reverse Dither Ditransparency	Workspace	•
--	----------------------------	-------------------------------	-----------	---

Option Bar เป็นส่วนที่ใช้ในการปรับแต่งการทำงานของเครื่องมือต่างๆ ซึ่งรายละเอียดใน Option Bar จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกใช้ในขณะนั้น เช่น เมื่อคุณเลือกเครื่องมือพู่กัน บน Tool box ก็จะประกอบด้วย Option ที่ใช้กำหนดขนาดและลักษณะหัวพู่กัน, โหมดในการ ระบาย, ความโปร่งใสของสี และอัตราการไหลของสี เป็นต้น

โดยปกติ Option Bar จะอยู่ด้านบนของพื้นที่ทำงาน โดยอยู่ถัดมาจากเมนูบาร์ แต่คุณสามารถ ใช้เมาส์กลิกบริเวณเส้นจุดๆ ทางด้านซ้ายของ Option Bar แล้วลากออกจากใต้เมนูบาร์เพื่อไปวางที่ อื่นได้ เมื่อคุณต้องการนำกลับไปไว้ตำแหน่งเดิม คุณก็เพียงกลิกลากบริเวณแถบสีด้านหน้า กลับไปวางใต้เมนูบาร์อีกครั้ง

ในกรณีที่คุณต้องการปิด Option Bar ให้เลือกเมนูคำสั่ง Window เลือกคำสั่ง Options และเมื่อ ต้องการเปิดใช้ใหม่ก็เลือกเมนูคำสั่ง Window เลือกคำสั่ง Options อีกครั้ง เมื่อคุณคลิกไอคอน ที่แสดงชนิดเครื่องมือที่กำลังเลือก (ริมซ้ายของ Option Bar) หรือคลิกตรงลูกศรหลังช่องดังกล่าว จะปรากฏพาเนลTool สำหรับใช้เลือกและบันทึกเครื่องมือพร้อมทั้ง option ที่กำหนดไว้เพื่อเก็บไว้ ใช้ภายหลัง

แต่เมื่อกุณกลิกขวาบนไอกอนดังกล่าว จะปรากฏเมนูกำสั่งสำหรับใช้ปรับ option กลับสู่ก่า เริ่มต้นดังนี้ Reset Tool คือปรับค่า option ต่างๆ ของเครื่องมือที่กำลังเลือกให้กลับไปเป็นค่าเริ่มต้น
Reset All Tools คือปรับค่า option ของเครื่องมือทุกชิ้นในกล่องเครื่องมือกลับไปเป็นค่า เริ่มต้น



🗇 <u>พาเนลต่างๆ (Panel)</u>



พาเนล หมายถึง วินโคว์เล็กๆ ที่ใช้สำหรับแสดงรายละเอียด หรือควบคุมการทำงานต่างๆ ของโปรแกรม เช่น พาเนล Color ใช้เลือกสี และพาเนลLayers ใช้จัดการกับเลเยอร์ ตามปกติพาเนล จะถูกจัดไว้เป็นกลุ่มซ้อนๆ กัน เพื่อประหยัดพื้นที่หน้าจอ และยึดอยู่กับขอบขวาของวินโคว์ โปรแกรม



แผงพาเนลที่ยึดอยู่กับขอบขวาของวินโดว์โปรแกรมประกอบด้วยกลุ่มพาเนลหลายกลุ่มที่ เรียงต่อๆกัน



เราสามารถจัดองค์ประกอบของพาเนลและแผงพาเนลเพื่อความสะควกในการใช้งาน



<u>วิธีเปิด/ปิดพาเนล</u>

เปิด/ปิดพาเนลด้วยคำสั่ง

- เลือกกำสั่ง Window >>ชื่อพาเนล

(เช่น Window >> Layers คือการปิดหรือเปิดพาเนล Layers)

กดก็ย์ถัดของกำสั่ง



เปิด/ปิดพาเนลจากแผงพาเนล

- หากพาเนลถูกบังอยู่ ก็คลิกที่แท๊บชื่อของพาเนลนั้น
- หาพาเนลถูกขุบเป็นปุ่ม ก็คลิกที่ปุ่มของพาเนลนั้น



ยุบ/ขยาย/ปิด กลุ่มพาเนล

- การขุบกลุ่มพาเนลกลิกที่ปุ่ม 🔲 พาเนลจะถูกขุบจนเหลือเพียงแท็บชื่อ
- การขยายกลุ่มพาเนลกลับคืน คลิกที่ปุ่ม 💻
- การปิดกลุ่มพาเนลคลิกที่ปุ่ม 🔛











ปรับขนาดกลุ่มพาเนล

ทำได้โดยกลิกลากที่ด้านและมุมต่างๆ ของพาเนลหรือกลิกลากที่ไซส์บ็อกซ์ (size box) ตรง มุมขวาล่าง (บางพาเล็ตที่ไม่มี size box จะไม่สามารถปรับขนาดได้)



เมนูของพาเนล

พาเนลแต่ละอันจะมีกลุ่มกำสั่งประจำตัว ซึ่งเราเปิดขึ้นมาได้ โดยกลิกปุ่ม 📧 ตรงมุมขวาบน



<u>จัดระเบียบพาเนล</u>

เราสามารถจัดตำแหน่งของกลุ่มพาเนลต่างๆ บนหน้าจอเพื่อความสะดวกในการทำงาน รวมไปถึงการย้ายพาเนลระหว่างกลุ่ม จัดเป็นกลุ่มใหม่ หรือสลับลำคับระหว่างพาเนลในกลุ่ม เดียวกัน โดยเทคนิคพื้นฐานประกอบด้วย

- การจัดกลุ่มพาเนลให้คลิกลากที่แถบหัวของกลุ่ม
- การจัดพาเนลให้คลิกลากที่แท็บชื่อของพาเนล



- ย้ายกลุ่มพาเนลของแผงพาเนล

ทำได้โดยการคลิกลากที่แถบหัวของกลุ่ม แล้วนำไปวางแทรกระหว่างหรือต่อจากกลุ่มอื่น บนแผงพาเนล(สังเกตเส้นสีฟ้าซึ่งแสดงตำแหน่งที่กลุ่มพาเนลจะถูกวาง) คังตัวอย่าง

> Color × Swatches Styles Histogram 85 54 63 3% 242 × ¥ Y 1 Navigator × Histogram Info A 9 54 242 Layers × Channels Paths hes Styles oram Info 85 0 63 242 * **書** 名 A| ¶

> > การย้ายกลุ่มพาเนลไปวางข้างกลุ่มอื่น







- ย้ายพาเนลเพื่อวางเป็นกลุ่มใหม่บนแผงพาเนล



- ย้ายพาเนลหรือกลุ่มพาเนลเพื่อวางเป็นอิสระจากแผงพาเนล

- ย้ายพาเนลระหว่างกลุ่ม



- สลับลำดับพาเนลภายในกลุ่ม

ทำได้โดยคลิกลากแท็บชื่อของพาเนลไปทางซ้าย/ขวา



- ปิดพาเนลภายในกลุ่ม

ทำใด้โดยการคลิกปุ่ม 📧 บนแท็บชื่อของพาเนล





🖺 การใช้ Workspace

พื้นที่การทำงานของ Photoshop จะเรียกว่า Workspace คือ การจัดพื้นที่ให้เหมาะสมกับ การทำงาน เช่น เครื่องมือ พาเนล หรือ ทำไฮไลท์สีคำสั่งที่เกี่ยวข้องไว้ให้ โดยเริ่มแรกจะเตรียม พื้นที่ของ Workspace มาตรฐานที่ชื่อ "Essentials" ไว้ให้ แต่ยังมีพื้นที่สำหรับการทำงานในด้าน ต่าง ๆ ไว้ให้เลือกใช้พื้นที่ชื่อ "Painting" โปรแกรมก็จะจัดแสดงพาเนลที่ใช้สำหรับการวาดและ ตกแต่งภาพให้

> ชื่อของ Workspace Menu ที่ CS5 เพิ่มเติมให้เป็นเมนูที่ สามารถเรียกใช้ได้อย่างสะดวก







นอกจากนี้ยังสามารถเลือกเมนูของ Workspace เพิ่มเติม เพื่อปรับแต่ง หรือ เลือกรูปแบบ อื่น ๆ ได้ เช่น แบบ 3D, แบบ Motion โดยการคลิกที่ปุ่ม >> จะเกิดป๊อปอัพเมนูเพื่อเลือกคำสั่ง อื่น ๆ หรือถ้าต้องการ Reset รูปแบบของ Workspace ก็คลิกที่เมนูคำสั่ง Reset ตามเมนูที่เลือกใช้ อยู่ และถ้าต้องการสร้าง Workspace ขึ้นมาใช้งานใหม่เองให้เลือกที่เมนูคำสั่ง New Workspace เพื่อสร้าง Workspace สำหรับวางพื้นที่ส่วนตัวของตนเองในโปรแกรม Photoshop



นอกจากจะมีปุ่มคำสั่ง Workspace Menu แล้วยังสามารถเลือกใช้คำสั่ง Workspace บน เมนูบาร์ได้คือ เลือกเมนูคำสั่ง Windows บนเมนูบาร์แล้วเลือกคำสั่ง Workspace >>Workspace จะ ปรากฏเมนูของการกำหนดพื้นที่ Workspace ดังรูป





หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

การสร้าง Selection ในรูปแบบต่าง ๆ

26

🔷 มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด

กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี

<u>สาระที่ ๒</u> การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง ๒.๑ เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวคล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

<u>ตัวชี้วัด</u>

๑.ง ๒.๑/๓ สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยโดย ถ่ายทอดความคิดเป็นภาพฉายและแบบจำลองเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงาน หรือถ่ายทอดความคิดของ วิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและการรายงานผลโดยใช้ซอฟแวร์ช่วยในการออกแบบหรือนำเสนอผลงาน ๒.ง ๒.๑/๔ มีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการในงานที่ผลิตเอง หรือการ พัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ผู้อื่นผลิต

สาระสำคัญ

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการ สร้าง และพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยโดยถ่ายทอดความคิดเป็น ภาพฉายและแบบจำลองเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงาน มีในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการในงานที่ ผลิตเองหรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ผู้อื่นผลิต

27

🔷 สาระการเรียนรู้

- ความรู้

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี

๒.เข้าใจออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการสร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตาม กระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัย

๓.รู้ถึงกระบวนการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการในงานที่ผลิตเอง หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ผู้อื่นผลิต

- ทักษะ / กระบวนการ

๑.มีกระบวนการออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้

๒.กระบวนการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการในงานที่ผลิตเอง หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ผู้อื่นผลิต ๓.ทักษะการออกแบบหรือนำเสนอผลงาน

- คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑.มีวินัย
 ๒.ใฝ่เรียนรู้
 ๓.มุ่งมั่นในการทางานรู้เรียนรู้

เรื่อง การสร้าง Selection ในรูปแบบต่าง ๆ

การเลือกพื้นที่ คือ การกำหนดขอบเขตอาณาบริเวณบนรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานต่าง ๆ ไม่ ว่าจะเป็นการกำหนดขอบเขตเพื่อคัดลอกภาพ (Copy) ,เคลื่อนย้าย (Cut) , ปรับค่าสี (Adjustment) , ปรับทิศทาง หรือ รูปทรงของรูปภาพ (Transform) ตลอดจนการตกแต่งด้วยสไตล์ต่าง ๆ ฯลฯ

วิธีการเลือกพื้นที่เป็นการเลือกพิกเซล (Pixel) ของรูปภาพมาใช้งานด้วยคำสั่งอื่น ๆ ของ Photoshop ซึ่งวิธีการนี้จะเรียกว่า "การเลือกพื้นที่แบบบิตแมพ (Bitmap)" สามารถทำได้โดยใช้ เครื่องมือประเภท Marquee Tool, Lasso Tool, Magic Wand หรือ Color Range เป็นต้น โดยที่ การเลือกพื้นที่ด้วยวิธีการเหล่านี้จำเป็นต้องกำหนดค่าออปชั่น (option) เฉพาะของแต่ละเครื่องมือ ด้วย เพื่อเป็นการบังคับให้ขอบเขตพื้นที่นำไปใช้งานได้ตรงต่อความต้องการ โดยมีรายละเอียดของ การใช้เครื่องมือและคำสั่งต่าง ๆ ดังนี้

s เลือกพื้นที่สี่เหลี่ยม – วงกลมด้วย Marquee Tool

Marquee Tool เป็นเครื่องมือสำหรับใช้กำหนดขอบเขตหรือพื้นที่บนรูปภาพ เพื่อนำ พื้นที่ที่ได้ไปประยุกต์ใช้งานต่าง ๆ ต่อไป โดยพื้นที่เหล่านี้สามารถใช้งานข้ามเลเยอร์ หรือข้าม ไฟล์ ส่วนใหญ่แล้วค่าออปชั่นที่กำหนดในการใช้เครื่องมือ Marquee Tool คือค่าออปชั่น Feather (กำหนดให้บริเวณขอบมีความนุ่มนวล)

ในการใช้งาน Marquee Tool บน Toolbox ให้กลิกเมาส์เลือกไอกอน []] จะเห็น ว่าจะมีเครื่องหมายสามเหลี่ยมเล็ก ๆ อยู่ด้านล่าง ทางขวามือของไอกอน ซึ่งแสดงว่าไอกอนนี้มี กำสั่งย่อยซ่อนอยู่อีก วิธีการใช้งานกำสั่งย่อยนี้ให้กลิกเมาส์ก้างไว้ที่ปุ่มสามเหลี่ยมนี้ซึ่งจะปรากฏ ใดอะล็อกซ์บล็อกซ์กำสั่งย่อยแสดงขึ้นมาให้เลือกใช้ได้ โดยกลิกเมาส์ที่กำสั่งย่อยที่ต้องการ

กลุ่มเครื่องมือประเภท Marquee Tool





Add to Selection ทำการกำหนดขอบเขตเพิ่มเติมจากที่กำหนดไว้ หรือเป็นการสร้าง Selection ใหม่เพิ่มเติมไปโดยที่ Selection เก่าก็ยังคงอยู่



E Subtract from Selection ทำการลดขนาดพื้นที่ Selection จากที่กำหนดไว้ โดยลาก เมาส์เลือกพื้นที่ใหม่ซ้อนทับพื้นที่เดิม พื้นที่บริเวณที่นั้นจะถูกลดขนาดลงไปด้วย







Intersect with Selection ทำการเลือกพื้นที่เฉพาะในส่วนที่ใช้งานร่วมกัน โดยการเลือก

จะปรากฏพื้นที่ Selection บริเวณพื้นที่ ๆ ซ้อนทับกันเท่ากัน

100%



Feather กำหนดให้บริเวณขอบของพื้นที่ที่เลือกไว้มีความเบลอฟุ้งจาง ๆ ดูนุ่มนวล หลังจากที่ได้เลือกพื้นที่แล้วจะต้องคัดลอก (Copy), ตัด (Cut), เกลื่อนย้าย (Move) เพื่อให้เห็นผล การทำงานของ Feather หากยิ่งกำหนดค่าของ Feather มากความเบลอก็จะยิ่งมากไปด้วย โดย

E)

100%

B







จะสามารถกำหนดค่าของ Feather ได้ตั้งแต่ 0 ถึง 255 pixel

Anti - alias ค่าออปชั่นนี้ใช้เพื่อตกแต่งเส้นขอบของพื้นที่ให้มีความเรียบ

ภาพที่ไม่กำหนด Anti – aliased



ภาพที่กำหนด Anti – aliased



Style กำหนดขนาดของพื้นที่

Normal	กำหนดขนาดของพื้นที่เป็นแบบอิสระ
Fixed Aspect Ratio	กำหนดพื้นที่เป็นแบบอัตราส่วนระหว่างความกว้างและความสูง
	สัมพันธ์กับค่า Width และ Height
Fixed Size	กำหนดขนาดของพื้นที่โดยระบุค่าตัวเลขในช่องค่า Width และ
	ค่า Height หลังจากนั้นเมื่อนำเมาส์ไปคลิกที่บริเวณพื้นที่ที่
	ต้องการจะได้ขนาดตามที่กำหนดไว้ทันที

โดยรูปแบบการเลือกพื้นที่ในเครื่องมือ Marquee Object Tool มีรายละเอียดดังนี้ โดยรูปแบบการเลือกพื้นที่แบบสี่เหลี่ยมด้วย Rectangular Marquee Tool

การเลือกพื้นที่แบบสี่เหลี่ยมด้วย Rectangular Marquee Tool ปกติแล้วใช้เพื่อกำหนด ขอบเขตที่มีลักษณะเป็นแบบสี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือ สี่เหลี่ยมผืนผ้า โดยการใช้เครื่องมือนี้บางครั้งต้อง กำหนดออปชั่นต่าง ๆ เช่นกำหนดให้เป็นแบบสี่เหลี่ยมมุมมน หรือ มีความเบลอฟุ้ง สามารถ เลือกพื้นที่ได้ตามขั้นตอนดังนี้

 กลิกเลือกเครื่องมือ Rectangular Marquee Tool จากกลุ่มเครื่องมือ Marquee Tool บน Toolbox เพื่อกำหนดพื้นที่แบบสี่เหลี่ยม

 ครากส์เมาส์บริเวณของรูปภาพที่ต้องการที่จะเลือกพื้นที่ โดยเมื่อเลือกบริเวณของภาพที่ต้องการ ใช้งานแล้ว ส่วนที่เลือกเราจะเรียกว่า "Selection" ซึ่งจะมีเส้นประวิ่งล้อมรอบส่วนที่เลือกเป็นการ บอกกับโปรแกรมว่าเราจะเลือกบริเวณใดไปทำงานต่อไป ซึ่ง Selection จะเป็นรูปสี่เหลี่ยม





รูปภาพที่เปิดใช้งานครั้งแรก

บริเวณ Selection จะมีเส้นประล้อมรอบบริเวณของภาพที่เลือก

🖺 เลือกพื้นที่แบบวงกลมด้วย Elliptical Marquee Tool

การเลือกพื้นที่แบบวงกลมด้วย Elliptical Marquee Tool มีหน้าที่สำหรับเลือกพื้นที่ แบบวงกลม หรือ วงรี โดยสามารถกำหนดลักษณะรูปทรงได้ตามต้องการ ซึ่งปกติแล้วหากไม่กด แป้น Shift ขณะวาดพื้นที่ก็จะกลายเป็นวงรี ดังนั้นเวลาที่วาดพื้นที่เป็นแบบวงกลมจึงจำเป็น จะต้องกดแป้น Shift ที่แป้นพิมพ์ก้างไว้เสมอ ซึ่งสามารถเลือกพื้นที่แบบวงกลมได้ตามขั้นตอนนี้ 1. คลิกเลือกเครื่องมือ Elliptical Marquee Tool จากกลุ่มเครื่องมือ Marquee Tool บน Toolbox เพื่อกำหนดพื้นที่แบบวงกลม หรือ วงรี







รูปภาพที่เปิดใช้งานครั้งแรก

Selection จะมีเส้นประล้อมรอบบริเวณของภาพที่เลือก

🖺 เลือกพื้นที่แบบ Single Row Marquee และ Single Column Marquee

การเลือกพื้นที่แบบ Single Row / Single Column Marquee Tool เป็นการสร้าง Selection ในแบบแนวนอน และ แนวตั้ง ซึ่งมีความสูงเพียง 1 Pixel เท่านั้น เวลาใช้ให้ผู้เรียน คลิกลงบนพื้นที่ของรูปภาพที่ต้องการที่จะสร้างเส้น Selection ซึ่งเส้นที่เกิดขึ้นจะเป็นเส้นเพียงเส้น เดียว แต่ถ้าเราขยายภาพแบบใหญ่ขึ้นจะมองเห็นเส้นนี้เป็น 2 เส้น

 กลิกเลือกเครื่องมือ Single Row / Single Column Marquee Tool จากกลุ่มเครื่องมือ Marquee Tool บน Toolbox เพื่อกำหนดพื้นที่แบบเส้นแนวตั้งและแนวนอน

2. คลิกเมาส์บริเวณของรูปภาพที่ต้องการสร้าง Selection ที่เป็นเส้นทั้งแนวตั้ง และแนวนอน





陷 เลือกพื้นที่แบบรูปทรงอิสระ Lasso Tool 🄗

การเลือกพื้นที่แบบรูปทรงอิสระด้วยเครื่องมือ Lasso Tool คือ การกำหนดพื้นที่โดยไม่ จำกัดให้อยู่ในรูปทรงเรขาคณิต เช่นเดียวกับเครื่องมือ Marquee Tool เครื่องมือนี้ถูกนำมาใช้งาน สำหรับการเลือกพื้นที่ตามรูปทรงของวัตถุที่แสดงอยู่ในภาพ เช่น รูปคน, สัตว์, ตึก หรือวัตถุอื่น ๆ ที่มีส่วนเว้า ส่วนโค้ง

เครื่องมือในกลุ่มของ Lasso Tool มีให้เลือกใช้งาน 3 เครื่องมือประกอบด้วย Lasso Tool , Polygonal Lasso Tool และเครื่องมือที่ใช้งานก่อนข้างบ่อยกรั้งที่สุด Magnetic Lasso Tool

กลุ่มเครื่องมือประเภท Lasso Tool



โดยเมื่อเลือกใช้คำสั่งใน Lasso Tool แล้วในส่วนของ Option bar จะมีรายละเอียด ของคำสั่ง ดังนี้



- รายละเอียดของ Option bar ของเครื่องมือ Lasso Tool

- Width กำหนดบริเวณขอบเขตพื้นที่ที่เลือก ซึ่งหากกำหนดค่ามาก ๆ ก็ไม่ต้องเลื่อน เมาส์ไปใกล้ ๆ วัตถุ
- Edge Contrast กำหนดให้เส้นขอบพื้นที่ที่เลือกมีความแตกต่างของสี (Contrast) ซึ่ง กำหนดค่าได้ตั้งแต่ 0-100 %
- Frequency กำหนดจุดขอบเขตในแต่ละส่วนของการเลือก ทำให้สามารถเลือกพื้นที่ได้ อย่างถูกต้องมากยิ่งขึ้น โดยกำหนดค่าได้ตั้งแต่ 0-100 %

🖺 เลือกพื้นที่แบบไม่เกาะติดวัตถุบนภาพ Lasso Tool

Lasso Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างรูปทรงของพื้นที่ที่ต้องการเลือกบนรูปภาพ ที่เราสามารถ วาดขึ้นเองโดยไม่มีการยึดติดกับวัตถุใด ๆ บนรูปภาพ แต่ปัญหาอย่างหนึ่งของเครื่องมือนี้ในการ เลือกพื้นที่ คือ หากเราต้องการเลือกพื้นที่ตามรูปทรงของวัตถุ เช่น รูปร่างของคนจะทำได้ไม่ สะดวกเนื่องจากมีส่วนเว้า ส่วนโด้งมากอีกทั้งยังมีรายละเอียดประกอบเพิ่มเติมอีก เช่น เส้นผม ปลายนิ้ว หรือ เสื้อผ้า แต่ถ้ามีความชำนาญในการใช้เครื่องมือก็สามารถทำได้อย่างสะดวก ซึ่ง สามารถเลือกพื้นที่แบบไม่เกาะติดวัตถุได้ตามขั้นตอนนี้

1. คลิกเลือกเครื่องมือ Lasso Tool จากกลุ่มเครื่องมือ Lasso Tool เพื่อกำหนดพื้นที่แบบอิสระ

36



 นำเมาส์ไปคลิกที่ตำแหน่งเริ่มต้นที่ต้องการสร้าง Selection จากนั้นคลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลาก เมาส์ไปยังตำแหน่งหรือพื้นที่ที่ต้องการเลือกจนมาบรรจบกับจุดเริ่มต้น จากนั้นปล่อยเมาส์จะได้ เป็นเส้นประล้อมรอบพื้นที่ที่เลือก ซึ่งรูปทรงของ Selection ที่ได้จะเป็นรูปทรงอิสระตามที่วาด



กำหนดจุดเริ่มต้นของการเลือกพื้นที่ จากนั้นคลิกเมาส์ลากตามต้องการ บริเวณ Selection จะมีเส้นประล้อมรอบบริเวณของภาพที่เลือก[•]

🖺 เลือกพื้นที่แบบหลายเหลี่ยม Polygonal Lasso Tool

Polygonal Lasso Tool ใช้สร้างพื้นที่เลือกใช้งานเป็นแบบหลายเหลี่ยม ซึ่งเป็นรูปแบบการ เลือกแบบเป็นลักษณะของมุมฉาก โดยจะเป็นการคลิกเพื่อสร้างเส้นตรงจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุด หนึ่งต่อเนื่องกันตั้งแต่จุดเริ่มต้นเรื่อยไปจนถึงจุดสิ้นสุดส่วนใหญ่แล้วเครื่องมือนี้มักถูกนำมาใช้เพื่อ เลือกพื้นที่ของวัตถุที่มีรูปทรงเป็นเหลี่ยม ซึ่งสามารถเลือกพื้นที่แบบหลายเหลี่ยมได้ตามขั้นตอนนี้ 1. คลิกเลือกเครื่องมือ Polygonal Lasso Tool จากกลุ่มเครื่องมือ Lasso Tool เพื่อกำหนดพื้นที่ แบบหลายเหลี่ยม



 นำเมาส์ไปคลิกที่ตำแหน่งเริ่มต้นที่ต้องการสร้าง Selection จากนั้นลากเมาส์ไปตามขอบเขต พื้นที่ของภาพที่ต้องการจนมาบรรจบตำแหน่งเริ่มต้นแล้วดับเบิ้ลคลิกเมาส์ หากต้องการเลือก รูปทรงที่เป็นมุมหรือเป็นเส้นที่ติดต่อกันให้คลิกเมาส์มุมที่ต้องการแล้วเริ่มลากเมาส์และคลิกเลือก ตามมุมที่ต้องการ ซึ่งจะได้ลักษณะเป็นเส้นประล้อมรอบพื้นที่ที่ต้องการได้อย่างถูกต้อง



กำหนดจุดเริ่มต้นของการเลือกพื้นที่จากนั้น คลิกเมาส์แล้วลากตามต้องการเมื่อถึง จุดเริ่มต้นให้ดับเบิ้ลคลิกเพื่อปิดรูปภาพนั้น

บริเวณ Selection จะมีเส้นประล้อมรอบ บริเวณของภาพที่เลือก

Note:

1. กดแป้น Backspace เพื่อลบจุดของการเลือกพื้นที่ออกไปทีละจุด โดยเริ่มจากจุดที่สร้างขึ้น ล่าสุด

- 2. กดแป้น ESC เพื่อยกเลิกทุกจุดของการเลือกพื้นที่ที่กำหนดไว้ทั้งหมด
- กดแป้น Shift ค้างไว้ขณะที่วาดพื้นที่ตามรูปทรงวัตถุ จะทำให้เกิดการทำมุมฉาก หรือ 45 องศาเสมอ
- กดแป้น Alt ค้างไว้ขณะวาดพื้นที่เลือกขอบเขตวัตถุ จะทำให้ได้รูปวัตถุที่สมบูรณ์ตรง ต่อความต้องการ

🖺 เลือกพื้นที่แบบเกาะติดวัตถุ Magnetic Lasso Tool

Magnetic Lasso Tool เป็นเครื่องมือที่นิยมใช้ในการเลือกพื้นที่ เนื่องจากการทำงานมี ลักษณะเหมือนเป็นแม่เหล็กที่เกาะติดกับวัตถุบนค่าพิกเซลของรูปภาพ เมื่อมีการเลื่อนเมาส์ไป ตามทิศทางหรือขอบเขตที่ต้องการเลือก Magnetic จะกำหนดขอบเขตตามทิศทางการเคลื่อนที่ ของเมาส์ทันที โดยอ้างอิงจากค่าสีที่คล้ายคลึงกัน แต่อย่างไรก็ตามหากผู้เรียนต้องการเพิ่ม กวามถูกต้องในการเลือกพื้นที่ก็ให้คลิกเมาส์ในแต่ละตำแหน่งเพื่อเป็นการควบคุมเส้นที่เลือกบน รูปภาพได้อีกด้วย ซึ่งสามารถเลือกพื้นที่แบบเกาะติดวัตถุได้ตามขั้นตอนนี้

 กลิกเลือกเครื่องมือ Magnetic Lasso Tool จากกลุ่มเครื่องมือ Lasso Tool เพื่อกำหนดพื้นที่ แบบเกาะติดวัตถุ



โดยเมื่อเลือก Magnetic Lasso Tool แล้วในส่วน Option bar จะมีรายละเอียดของคำสั่งเพิ่ม ขึ้นมา ดังนี้



 นำเมาส์ไปคลิกที่ตำแหน่งเริ่มต้นที่ต้องการสร้าง Selection จากนั้นลากเมาส์ไปตามขอบเขต พื้นที่ของภาพที่ต้องการจนมาบรรจบตำแหน่งเริ่มต้นแล้วคลิกเมาส์ หากต้องการเลือกรูปทรงที่ ก่อนข้างเล็กหรือต้องการกำหนดเส้นที่แน่นอนสามารถที่จะคลิกเพื่อให้เกิดจุดได้ โดยเส้นประที่

ขนาดของพื้นที่ที่เลือกได้



เกิดจุดแม่เหล็กตามเส้นของพื้นที่ที่เลือก



บริเวณ Selection จะมีเส้นประล้อมรอบ บริเวณของภาพที่เลือก

Ps เลือกพื้นที่โดยเปรียบเทียบค่าสี Color Range

การเลือกพื้นที่ด้วยวิธีการของกำสั่ง Color Range อาศัยการอ้างอิงค่าสีในตำแหน่งที่มีค่าสี เหมือนหรือใกล้เคียงกันกับตำแหน่งที่คลิกเลือก การใช้งานกำสั่งที่สามารถใช้ร่วมกับ Marquee Tool หรือ Lasso Tool เพื่อกำหนดขอบเขตพื้นที่ของภาพในส่วนที่ต้องการเลือกเสียก่อน ดัง ขั้นตอนต่อไปนี้



 เลือกเมนูคำสั่ง Select เลือกคำสั่ง Color Range จะปรากฏ ใดอะล็อกซ์บล็อกซ์ของคำสั่ง จากนั้นคลิกเมาส์ที่ตำแหน่งของค่าสีที่ต้องการเลือกพื้นที่ โดยคลิกเมาส์ที่บริเวณของภาพ จะปรากฏ ภาพตัวอย่างในช่องภาพตัวอย่างของกำสั่ง ซึ่งจะขึ้นภาพที่มีค่าสีเดียวกันให้เท่านั้น

	Color Range	 X
กำหนดค่าของพื้นที่ของการเลือก 🗕	Select: Sampled Colors	OK Cancel Load
จะปรากฏรูปภาพในช่องตัวอย่าง โดยจะแสดงเฉพาะบริเวณของค่าสี – เดียวกันกับบริเวณที่คลิกเมาส์ เลือกพื้นที่ในรูปภาพ	Range: %	Save
· · · · · · · · · · · · · · · · ·	Selection Preview: None	

- 3. กำหนดค่าออปชั่นเพื่อกำหนดให้แสดงรูปภาพตัวอย่างที่ได้จากการเลือก โดยกำหนด
 - Selection แสดงเฉพาะพื้นที่ที่ถูกเลือกเท่านั้น
 - Image ใช้แสดงรูปภาพทั้งหมด

 กำหนดค่าออปชั่น Fuzziness เพื่อขยาย หรือ ลดขอบเขตของพื้นที่การเลือกค่าของสี ซึ่งหาก กำหนดค่ายิ่งมากจะทำให้สีที่มีความแตกต่างกันถูกเลือกไปด้วย



42

รายละเอียดคำสั่ง Color Range

- Select กำหนดค่าสีที่ต้องการเลือกโดยไม่ต้องกลิกเมาส์ลงในตำแหน่งพื้นที่ก่าสี
 - 🔏 Add to Sample เพิ่มพื้นที่ในตำแหน่งอื่น ๆ
 - 🔎 Subtract from Sample ลดพื้นที่ที่เลือกไว้
- Invert เลือกพื้นที่แบบตรงกันข้ามกับก่าสีในพื้นที่ที่เลือกไว้
- Save จัดเก็บตำแหน่งค่าสีที่เลือกไว้ให้อยู่ในรูปแบบของไฟล์
- Load โหลดไฟล์ที่จัดเกีบไว้ขึ้นมาใช้งาน
- Selection Preview ทำการแสดงผลของการเลือกพื้นที่ในโหมดสีและการทำงานแบบต่าง ๆ
 ซึ่งปกติจะถูกกำหนดไว้เป็น None

🎦 เลือกพื้นที่โดยอ้างอิงจากกลุ่มสี Magic Wand Tool

การเลือกพื้นที่ด้วยวิธีการของคำสั่ง Magic Wand Tool อาศัยการอ้างอิงค่าสิในตำแหน่งที่ กลิกเมาส์ หากค่าสิใดตรงกับค่าสิที่คลิก ก็คือพื้นที่ที่เลือกในการใช้งานนั่นเอง เช่น สีผิวของคน เมื่อนำเมาส์ไปคลิกจะทำให้เกิดบริเวณพื้นที่ถูกเลือกทั้งหมด ซึ่งพื้นที่ที่ได้เหล่านั้นโปรแกรมจะ คำนึงถึงเรื่องของสิให้เองโดยอัตโนมัติ โดยการเลือกพื้นที่สามารถคลิกเลือกได้มากกว่า 1 ครั้ง โดยการกดแป้น Shift ค้างไว้ขณะที่คลิกเมาส์เลือกพื้นที่ หรือคลิกเมาส์เลือก Option เป็น Add to Selection โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. เปิดไฟล์รูปภาพขึ้นมา จากนั้นให้คลิกเมาส์เลือกเครื่องมือ Magic Wand Tool

- 2. คลิกเมาส์ในตำแหน่งสืบริเวณพื้นที่ ๆ ด้องการ
- 3. หากต้องการเพิ่มพื้นที่ Selection ให้คลิกบริเวณที่ต้องการเพิ่มขึ้นอีก







รายละเอียดคำสั่ง Magic Wand Tool

- รูปแบบการเลือกพื้นที่ (ดูรายละเอียดจากรูปแบบการเลือกพื้นที่ใหม่)
- Tolerance กำหนดความแตกต่างของระดับสีที่ต้องการใช้เลือกพื้นที่ โดยเปรียบเทียบค่า Pixel ในตำแหน่งที่เมาส์คลิกเพื่อเลือกสี ซึ่งสามารถกำหนดได้ตั้งแต่ 0 – 255 หากค่าที่ กำหนดยิ่งสูงทำให้พื้นที่ที่ถูกเลือกเพิ่มขึ้น
- Anti alias ค่าออปชั่นนี้ใช้เพื่อตกแต่งเส้นขอบของพื้นที่ ๆ กำหนดไว้ให้เรียบ
- Contiguous ค่าออปชั่นนี้จะเลือกพื้นที่ ๆ อยู่ต่อเนื่องกับตำแหน่งที่เมาส์คลิก แต่ตำแหน่งที่อยู่
 ต่อเนื่องจะต้องมีสิใกล้เคียงกันด้วย
- Sample All Layers ออปชั่นนี้ใช้เพื่อกำหนดให้เลือกพื้นที่ โดยพิจารณาจากเลเยอร์อื่น ๆ ด้วย โดยหากไม่ได้เลือกออปชั่นนี้จะทำงานเฉพาะเลเยอร์ปัจจุบันที่กำลัง ทำงานอย่เท่านั้น

🧯 เลือกพื้นที่โดยวิธีระบายบนภาพ Quick Selection Tool 膨

เป็นเครื่องมือใหม่ที่เพิ่มมาใน CS5 โดยใช้สำหรับเลือกวัตถุหรือพื้นที่ที่ต้องการ ด้วยวิธี ระบายลงไปบนภาพคล้ายกับการใช้พู่กัน ซึ่งโปรแกรมจะค้นหาขอบของพื้นที่และสร้าง selection ที่ เหมาะสมให้อย่างอัตโนมัติ

- 1. เลือกเครื่องมือ 🖄 จากทูลบ็อกซ์
- 2. บนออปชั่นบาร์ : กำหนดออปชั่นบาร์ตามต้องการ
- ใช้เมาส์

 คลิกหรือหคลิกลากระบายไปบนพื้นที่ที่ต้องการเลือก
- ถ้าการระบายครั้งแรกยังครอบคลุมพื้นที่ไม่หมดก็สามารถระบายเพิ่มเติมได้หลายๆ ครั้งจน พอใจ



คลิกหรือคลิกลากระบายพื้นที่



Selection ที่ได้



<u>ตัวอย่าง</u> เป็นการเลือกพื้นที่ ๆ ตรงข้ามกับพื้นที่ Selection ที่เลือก ในภาพจะเป็นรูปผู้หญิงกับ พระจันทร์ ในที่นี้เราต้องการเลือกผู้หญิงและพระจันทร์ ซึ่งภายในภาพจะมีส่วนประกอบคือสีพื้น รูปผู้หญิงและพระจันทร์ ฉะนั้นถ้าเราเลือกสีพื้นและใช้คำสั่ง Inverse เพื่อเลือกพื้นที่ตรงกันข้ามก็ จะเป็นการเลือกผู้หญิงและพระจันทร์ ซึ่งจะทำให้สะดวกและรวดเร็วกว่าในการเลือกพื้นที่



เปิดไฟล์รูปภาพที่ต้องการ



ทำการเลือกพื้นที่บริเวณที่ไม่ต้องการ คือพื้นที่ ๆ เป็นสีพื้น

ใช้คำสั่ง Select >> Inverse เพื่อเลือกพื้นที่ตรงกัน ข้าม ซึ่งจะเป็นการเลือกผู้หญิงและพระจันทร์

Crop เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับตัดรูปภาพให้แสดงผลเฉพาะส่วนที่ต้องการเท่านั้น โดยที่ จะแสดงเป็นกระดานออกแบบใหม่ทันที ซึ่งมีความแตกต่างจากเครื่องมือในกลุ่ม Lasso และ Marquee ซึ่งจะเป็นการเลือกพื้นที่เฉพาะบริเวณที่ต้องการทำงานเท่านั้น



1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ



 เมื่อลากเมาส์คลุมพื้นที่ ๆ ต้องการแล้วจะ ปรากฏกรอบสี่เหลี่ยมที่มีสีสว่างเฉพาะส่วนที่ ต้องการเท่านั้น ให้ดับเบิ้ลคลิกในพื้นที่สี่เหลี่ยมนั้น หรือคลิกเมาส์ที่ไอคอน บน Option bar



2. ลากเมาส์คลุมพื้นที่ ๆ ต้องการตัดภาพเท่านั้น



4. จะได้รูปภาพใหม่ที่ตัดเฉพาะส่วนที่ต้องการเท่านั้น



^s การเลือกพื้นที่ด้วย Quick Mask

Quick Mask คือการสร้าง Selection อีกวิธีหนึ่งซึ่งเป็นการสร้างแบบใช้หน้ากากบัง บริเวณพื้นที่ ๆ ไม่ต้องการไว้ โดยการใช้เครื่องมือเช่น Pencil Tool หรือ Brush Tool ระบายพื้นที่ในส่วนที่ไม่ต้องการนั้น ซึ่งจะทำให้ส่วนที่ระบายเป็นสีแดงแบบโปร่งใสบัง ส่วนนั้นไว้ เมื่อเราคลิกกลับสู่โหมดธรรมดาก็จะเกิดเส้นประในบริเวณพื้นที่ ๆ เราไม่ได้ระบายไว้ วิธีการใช้ Quick Mask คือ

เปิดไฟล์รูปภาพที่ต้องการจากนั้นคลิกเครื่องมือ เช่น Pencil Tool หรือ Brush
 Tool จากนั้นเลือกขนาดของหัวแปรงตามต้องการในช่อง Option bar
 คลิกปุ่ม O (Edit in Quick Mask Mode) บนกล่องเครื่องมือ การเปิด/ปิด Quick Mask ทำ
 ได้โดยการคลิกปุ่ม O บนทลูบ็อกซ์

 ระบายสีในพื้นที่ ๆ ไม่ต้องการเลือก โดยบริเวณที่ระบายนั้นจะเป็นสีแดงแบบโปร่งแสง หาก ต้องการแก้ไขพื้นที่ ๆ ระบายให้ใช้เครื่องมือ Eraser Tool ลบบริเวณที่ไม่ต้องการนั้นได้



 4. คลิกปุ่ม (O) (Edit in Standard Mode) บนกล่องเครื่องมือ จะปรากฏ Selection บนพื้นที่ ๆ เราเลือก



🖺 การปรับแต่ง Quick Mask

เราสามารถเปลี่ยนสี หรือ กำหนดออปชั่นต่าง ๆ ในโหมด Quick Mask ได้โดยการดับเบิ้ล กลิกปุ่ม Edit in Quick Mask Mode จะปรากฏไดอะล็อกซ์บล็อกซ์สำหรับการตั้งค่า Quick Mask



การใช้ Selection ในรูปแบบต่าง ๆ 🗇 การจัดเก็บพื้นที่ ๆ เลือกไว้ (Save Selection)

Only Web Colors

บริเวณพื้นที่ Selection ที่เราสร้างขึ้นมานั้นสามารถจัดเก็บ (Save) ไว้ใช้ในภายหลังได้ โดย พื้นที่ ๆ จัดเก็บนี้จะถูกจัดเก็บไว้ในไฟล์ .psd ซึ่งเมื่อเราจัดเก็บแล้วสามารถที่จะเรียกใช้ได้ทันทีเมื่อ เราเปิดไฟล์ที่บันทึกไว้ขึ้นมา โดยจุดประสงค์หลักของการจัดเก็บพื้นที่ คือ ป้องกันความผิดพลาด อันเกิดจากการเลือกพื้นที่ใหม่ ในกรณีที่ใช้พื้นที่เดิมนี้ซ้ำกันมากกว่า เ ครั้ง ซึ่งจะทำให้เราสามารถ เรียกใช้พื้นที่ได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว สามารถทำตามขั้นตอนได้ดังนี้

G: 0

ff0000

) a: 81

Y: 100

K: 0

1. เปิดไฟล์ภาพขึ้นมา แล้วทำการสร้าง Selection บริเวณพื้นที่ ๆ ต้องการ



 เลือกเมนูคำสั่ง Select เลือกคำสั่ง Save Selection จะปรากฏใดอะล็อกซ์บล็อกซ์สำหรับการ บันทึกพื้นที่ แล้วทำการกำหนดรายละเอียดของกำสั่ง

Save Selection		×
Destinatio	n	ОК
Document:	_1_~1.JPG 🔹	Cancel
Channel:	New 👻	
Name:	strowberry	
Operation]
New Cha	nnel	
💿 Add to C	hannel	
 Subtract 	from Channel	
 Intersect 	with Channel	
		1

รายละเอียดของคำสั่งมีดังนี้

Document จะแสดงชื่อไฟล์รูปภาพที่เปิดขึ้นมาใช้ในการกำหน	เดพื้นที่
--	-----------

Channel กำหนดแชลแนลที่ใช้จัดเก็บ ซึ่งปกติแล้วจะสร้างเป็น Alpha Channel
 Name กำหนดชื่อพื้นที่ ๆ เรากำหนดไว้และต้องการจัดเก็บโดยชื่อที่ตั้งนี้จะ

สัมพันธ์กับ Channel ที่กำหนด

เมื่อกำหนดรายละเอียดต่าง ๆ แล้วคลิกเมาส์ที่ OK. โปรแกรม Photoshop จะทำการบันทึก
 Selection ไว้ในโปรแกรม

🗇 การเรียกใช้พื้นที่ ๆ จัดเก็บไว้มาใช้งาน (Load Selection)

การเรียกใช้พื้นที่มีข้อจำกัด คือ จะต้องจัดเก็บพื้นที่ด้วยคำสั่ง Save Selection พร้อมกับไฟล์ รูปภาพที่เป็นนามสกุลไฟล์ .psd หรือ .TIFF เสมอ มิฉะนั้นจะไม่สามารถเรียกใช้พื้นที่กลับขึ้นมา ใช้งานต่าง ๆ ต่อไปได้อีก โดยเลือกเมนูกำสั่ง Select เลือกกำสั่ง Load Selection โดยจะปรากฏ



ปล่อยเมาส์

เมื่อเราสร้าง Selection ใด ๆ ขึ้นมาแล้ว หากต้องการเกลื่อนย้าย Selection ออกไปบริเวณ อื่นก็สามารถทำได้เช่นกัน โดยทำตามขั้นตอนดังนี้

- 1. สร้าง Selection บริเวณพื้นที่ ๆ ต้องการ
- 2. ใช้คำสั่ง Select เลือก Tramform Selection

3. คลิกเมาส์เลือกเครื่องมือ Move Tool 🔰 บน Toolbox

คลิกเมาส์บริเวณ Selection จากนั้นคลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลากไปวางยังตำแหน่งที่ต้องการแล้ว



ตำแหน่งเดิมของ Selection ที่สร้างไว้



้เคลื่อนย้ายตำแหน่งของ Selection ไปที่ใหม่

เมื่อเราสร้าง Selection ใด ๆ บนรูปภาพซึ่งจะได้เป็นเส้นประล้อมรอบพื้นที่ ๆ เลือก และถ้า เราต้องการยกเลิก Selection นี้สามารถทำได้โดย

- 1. เลือกเมนูคำสั่ง Select เลือกคำสั่ง Deselect
- กดแป้น Ctrl + D



Selection ถูกยกเลิก

🗘 การเลือกพื้นที่ทั้งหมด

การเลือกพื้นที่ทั้งหมดในรูปภาพด้วยเมนูคำสั่ง Select เลือกคำสั่ง All หรือกดแป้น Ctrl + A ซึ่งจะเป็นการเลือกพื้นที่ทั้งหมดของรูปภาพ ส่วนมากใช้ในกรณีที่ต้องการเลือกพื้นที่ทั้งหมดแล้ว ต้องการคัดลอกทั้งรูปภาพไปใช้งานอื่น ๆ



🗇 การหมุน / การย่อ – ขยาย Selection

เมื่อเราสร้าง Selection ขึ้นมาแล้วต้องการหมุน Selection ไปในทิศทางอื่น ๆ สามารถ ทำได้โดย

สร้าง Selection ในพื้นที่ ๆ ต้องการจากนั้นเลือกเมนูกำสั่ง Select เลือกกำสั่ง Transform
 Selection จะปรากฏกรอบสี่เหลี่ยมล้อมรอบพื้นที่ Selection และบริเวณมุมจะมีจุดสีเหลี่ยม 8 มุม
 อยู่บนกรอบสี่เหลี่ยม

ถ้าต้องการหมุน - นำเมาส์ไปวางตรงมุมสี่เหลี่ยมด้านบนและด้านล่าง สังเกตว่าเมาส์จะ
 เปลี่ยนเป็นรูปลูกศร 2 หัวและเป็นเส้นโด้ง จากนั้นหมุนกรอบสี่เหลี่ยมนี้ไปยังทิศทางที่ต้องการ



1. สร้าง Selection



3. หมุน Selection ไปในทิศทางที่ต้องการ



2. สร้างกรอบสี่เหลี่ยมให้ Selection





ย่อ Selection



ขยาย Selection

🗇 การปรับแต่ง Selection

เมื่อเราสร้าง Selection บนพื้นที่ของรูปภาพเพื่อทำงานเราสามารถที่จะปรับแต่ง Selection ได้เช่นกัน โดยการปรับแต่งให้ใช้เมนูคำสั่ง Select เลือกกำสั่ง Modify จะมีเมนูการปรับแต่ง Selection อยู่ 4 รูปแบบ คือ

• Border กำหนดเส้นขอบของ Selection มีวิธีการดังนี้

1. สร้าง Selection บนพื้นที่ ๆ ต้องการ

2. เลือกเมนูคำสั่ง Select เลือกคำสั่ง Modify เลือก Border..

 จะปรากฏใดอะถือกซ์บถือกซ์ของคำสั่ง ให้กำหนดขนาดขอบของ Selection โดยให้ใส่ตัวเลข ลงไป ซึ่งจะมีหน่วยวัดเป็น Pixel โดยจะสามารถกำหนดได้ตั้งแต่ 0-200 Pixel

Border Selection		×
Midth, 15	nivele	ОК
Width: 15	pixeis	Cancel



Ś



ขนาดของขอบ Selection เท่ากับ

• Smooth ทำให้ Selection มีความนุ่มนวลมากยิ่งขึ้น มีวิธีการดังนี้

- 1. สร้าง Selection บนพื้นที่ ๆ ต้องการ
- 2. เลือกเมนูกำสั่ง Select เลือกกำสั่ง Modify เลือก Smooth..
- จะปรากฏไดอะล็อกซ์บล็อกซ์ของกำสั่ง ให้กำหนดค่าของ Selection โดยให้ใส่ตัวเลขลงไป ซึ่งจะมีหน่วยวัดเป็น Pixel โดยจะสามารถกำหนดได้ตั้งแต่ 0-100 Pixel



- 1. สร้าง Selection บนพื้นที่ ๆ ต้องการ
- 2. เลือกเมนูคำสั่ง Select เลือกคำสั่ง Modify เลือก Expand..
- จะปรากฏไดอะล็อกซ์บล็อกซ์ของคำสั่ง ให้กำหนดค่าของ Selection โดยให้ใส่ตัวเลขลงไป ซึ่งจะมีหน่วยวัดเป็น Pixel โดยจะสามารถกำหนดได้ตั้งแต่ 0-100 Pixel

OK

Cancel









• O Contract กำหนดเส้นขอบของ Selection ให้ย่อลงมา มีวิธีการดังนี้

- 1. สร้าง Selection บนพื้นที่ ๆ ต้องการ
- 2. เลือกเมนูกำสั่ง Select เลือกกำสั่ง Modify เลือก Contract..
- 3. จะปรากฏไดอะล็อกซ์บล็อกซ์ของกำสั่ง ให้กำหนดค่าของ Selection โดยให้ใส่ตัวเลขลงไป
- ซึ่งจะมีหน่วยวัดเป็น Pixel โดยจะสามารถกำหนดได้ตั้งแต่ 0-100 Pixel

Contract Selection	×
Contract By: 10 pixels	ОК
	Cancel



กำหนดค่า Contract เท่ากับ 1



กำหนดค่า Contract เท่ากับ

ปรับแต่งขอบ Selection โดยใช้ (Refine Edge)

ใน Photoshop CS5 มีเครื่องมือใหม่ที่ใช้สำหรับปรับแต่งขอบ Selection เพิ่มขึ้นมา คือ คำสั่ง Refine Edge โดยเป็นการรวบรวมคุณสมบัติของกำสั่งกลุ่ม Modify ที่มีอยู่เดิมมาไว้ในที่ เดียวกันเพื่อให้ใช้งานได้สะดวกขึ้น และเพิ่มเติมคุณสมบัติอื่นๆ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

เราจะเรียกใช้คำสั่ง Refine Edge ได้ 2 วิธีคือ

- คลิกปุ่ม 🔽 Refine Edge..... บนออปชั่นบาร์ของเครื่องมือสร้าง Selection
- เลือกกำสั่ง Select >> Refine Edge จากเมนู

ตัวอย่างการใช้งาน Refine Edge

- เลือกพื้นที่ที่ต้องการ โดยจะใช้เครื่องมือใดก็ได้ (ในที่นี้ใช้ (Magic Wand เลือกพื้นที่ หลัง แล้วใช้กำสั่ง Select>>Inverse เพื่อสลับที่ selection)
- 2. ทดลองปรับค่าต่างๆ แล้วดูผลบนวินโคว์รูปภาพ
- เมื่อได้ผลที่พอใจแล้ว ก็คลิก ok



Ę,

Ś

Ţ







Ĩ,



ţ



Ps ออปชั่นของคำสั่ง Refine Edge

- 🗇 Show Radius แสดงเส้นขอบ Radius
- 🗇 Show Original แสดงภาพที่เลือก
- 🗇 Radius ใช้ปรับของการเลือก Selection ให้แม่นยำขึ้น
- 🗇 Smooth ใช้ปรับของ Selection ให้เรียบ
- Peather ใช้ปรับขอบ Selection ให้ฟุ้งกระจาย (ถ้าจะใช้เพื่อเลือกวัตถุที่มีขอบไม่ คมชัด ควรใช้วิธีปรับค่า Radius ซึ่งจะให้ผลที่ดีกว่า)
- 🗇 Contrast ใช้ปรับขอบ Selection ให้คมชัคมากขึ้น
- 🖑 Shift Edge ปรับเพิ่ม / ลดขอบ Selection
- 🕆 ิเกรื่องมือ Zoom และ Hand ใช้ซูมและเลื่อนภาพบนวินโคว์ (วิธีใช้เหมือนเครื่องมือ Zoom และ Hand บนทูลบ๊อกซ์ รวมทั้งใช้คีย์ลัดแทนได้เช่นกัน)

61

ตัวเลือกการแสดงผลลัพธ์ของ Selection (Output)

- Selection สร้างเป็น Selection ปกติทั่วๆ ไป
- 🕑 Layer Mask สร้าง Selection เป็นเลเยอร์มาสก์บนพาเนล Layers
- 🐼 New Layer สร้าง Selection แล้วก๊อปปี้ผลลัพธ์ไปวางไว้ที่เลเยอร์ใหม่
- 🕑 New Layer with Layer Mask ก๊อปปี้ผลลัพธ์ไปวางไว้ที่เลเยอร์ใหม่แบบเลเยอร์มาสก์
- 🕙 New Document สร้าง Selection แล้วก๊อปปี้ผลลัพธ์ไปวางในไฟล์ใหม่
- New Document with Layer Mask สร้าง Selection แล้วก๊อปปี้ผลลัพธ์ไปวางใหม่ใน ใฟล์ใหม่แบบเลเยอร์มาสก์

บันทึกและเรียกใช้งาน

บันทึก Selection

Ps

การสร้าง Selection ที่ซับซ้อนบางครั้งต้องใช้เวลามาก ซึ่งเมื่อยกเลิกไปแล้วก็จะไม่ สามารถเรียกกลับคืนมา ดังนั้นถ้าคาดว่าจะจำเป็นต้องใช้อีกภายหลังก็ควรบันทึก Selection นี้เก็บ ไว้



- ____ 1. สร้าง Selection
- เลือกคำสั่ง Select + Save selection









Ţ

— Selection เดิมถูกเรียกกลับมา

Note เมื่อปิดไฟล์ภาพ Selection ที่บันทึกไว้จะหายไปด้วย ดังนั้นถ้าต้องการนำ Selection กลับมาใช้ในครั้งต่อๆ ไปที่แก้ไขภาพนี้ ก็จะต้องบันทึกไฟล์ไว้ในรูปแบบ PSD