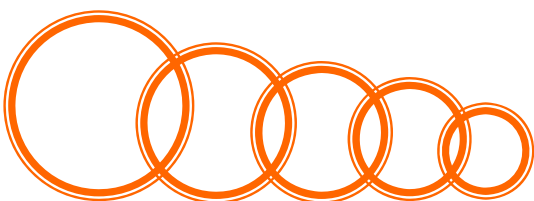




เอกสารประกอบการอบรม

เทคนิคการสร้าง และตกแต่งภาพ ด้วย

Adobe Photoshop CS3



สารบัญ

Adobe Photoshop CS3 คืออะไร.....	2
ความละเอียดของภาพกราฟิก.....	2
พื้นที่การทำงาน (Work Area).....	2
เครื่องมือต่างๆ (Toolbox).....	4
อธิบาย Tool ต่าง ๆ.....	5
การเปิดไฟล์ภาพ (Open).....	7
การสร้างไฟล์ใหม่ (New).....	8
การบันทึกข้อมูลลงบนไฟล์ (Save).....	9
การใช้งาน Palettes.....	10
การกำหนดพื้นที่ เพื่อแก้ไขและตกแต่งภาพ (Selection).....	15
วิธีการใช้งาน Marquee Tool.....	16
Marquee options.....	16
Crop Tool.....	19
การใช้งาน Foreground และ Background Color.....	20
การใช้งาน Type Tool.....	21
การใช้งาน Layer.....	22
การทำภาพโดยใช้ Filter.....	25
การใช้งาน Layer Style.....	28
การเปลี่ยนรูปร่างของรูป (Transform).....	29
การปรับค่าความสว่าง/ความคมชัด (Brightness/Contrast).....	29
การปรับขนาดของชิ้นงาน.....	30
การตัดกรอบของรูป (Crop).....	32

Adobe Photoshop CS3 คืออะไร

Adobe Photoshop CS3 เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่รวบรวมเครื่องมือสำหรับตกแต่งภาพประสิทธิภาพสูง เพื่อการทำงานระดับมาตรฐานสำหรับนักออกแบบมืออาชีพที่ต้องการสร้างสรรค์งานกราฟิกที่โดดเด่น ทั้งงานที่ใช้บนเว็บและงานสิ่งพิมพ์

ความละเอียดของภาพกราฟิก

ภาพที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์นั้น เกิดจากจุดสีที่เล็กลงๆ ของสีที่เราเรียกว่า พิกเซล (Pixel) (พิกเซลเป็นองค์ประกอบที่เล็กที่สุดของภาพ) มาประกอบกันเป็นภาพขนาดต่างๆ

ความละเอียดของภาพจะมีหน่วยวัดเป็น พิกเซล/ตารางนิ้ว และงานกราฟิกในแต่ละแบบก็จะใช้ความละเอียดที่แตกต่างกัน ดังนี้

- ภาพที่แสดงบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ เช่น หน้าเว็บ หรืองานฟรีเซนต์เช่น ใช้ความละเอียด 72 พิกเซล/ตารางนิ้ว
- ภาพถ่ายต่างๆไป ใช้ความละเอียด 150 พิกเซล/ตารางนิ้ว
- ภาพในงานสิ่งพิมพ์ ใช้ความละเอียด 300 พิกเซล/ตารางนิ้ว

พื้นที่การทำงาน (Work Area)

Work Area หรือพื้นที่การทำงานของโปรแกรม Adobe Photoshop จะประกอบด้วยเครื่องมือสำหรับการตกแต่งไฟล์ภาพต่าง ๆ ดังนี้

1. Menu bar คือส่วนที่แสดงชื่อเมนูต่างๆ ของโปรแกรม ก็จะประกอบด้วย

File , Edit , Image , Layer , Select , Filter , View , Window , Help

1.1 File หมายถึง คำสั่งเกี่ยวกับการจัดเก็บและเรียกใช้ไฟล์รูปภาพต่างๆ

1.2 Edit หมายถึง คำสั่งเกี่ยวกับการแก้ไขลักษณะของรูปภาพและ Image ต่างๆ

1.3 Image หมายถึง คำสั่งการจัดการรูปภาพและ Image ต่างเช่น การเปลี่ยนสีและการ

เปลี่ยนขนาด

1.4 Layer หมายถึง ชั้นหรือลำดับของรูปภาพและวัตถุที่เราต้องการจะทำ Effects

1.5 Select เป็นคำสั่งการเลือกพื้นที่หรือส่วนต่างๆของรูปภาพและวัตถุในการที่จะเล่น Effects

ต่างๆ

1.6 Filter เป็นคำสั่งการเล่น Effects ต่างๆสำหรับรูปภาพและวัตถุ

1.7 View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับมุมมองของภาพและวัตถุในลักษณะต่างๆ เช่น การขยายภาพ

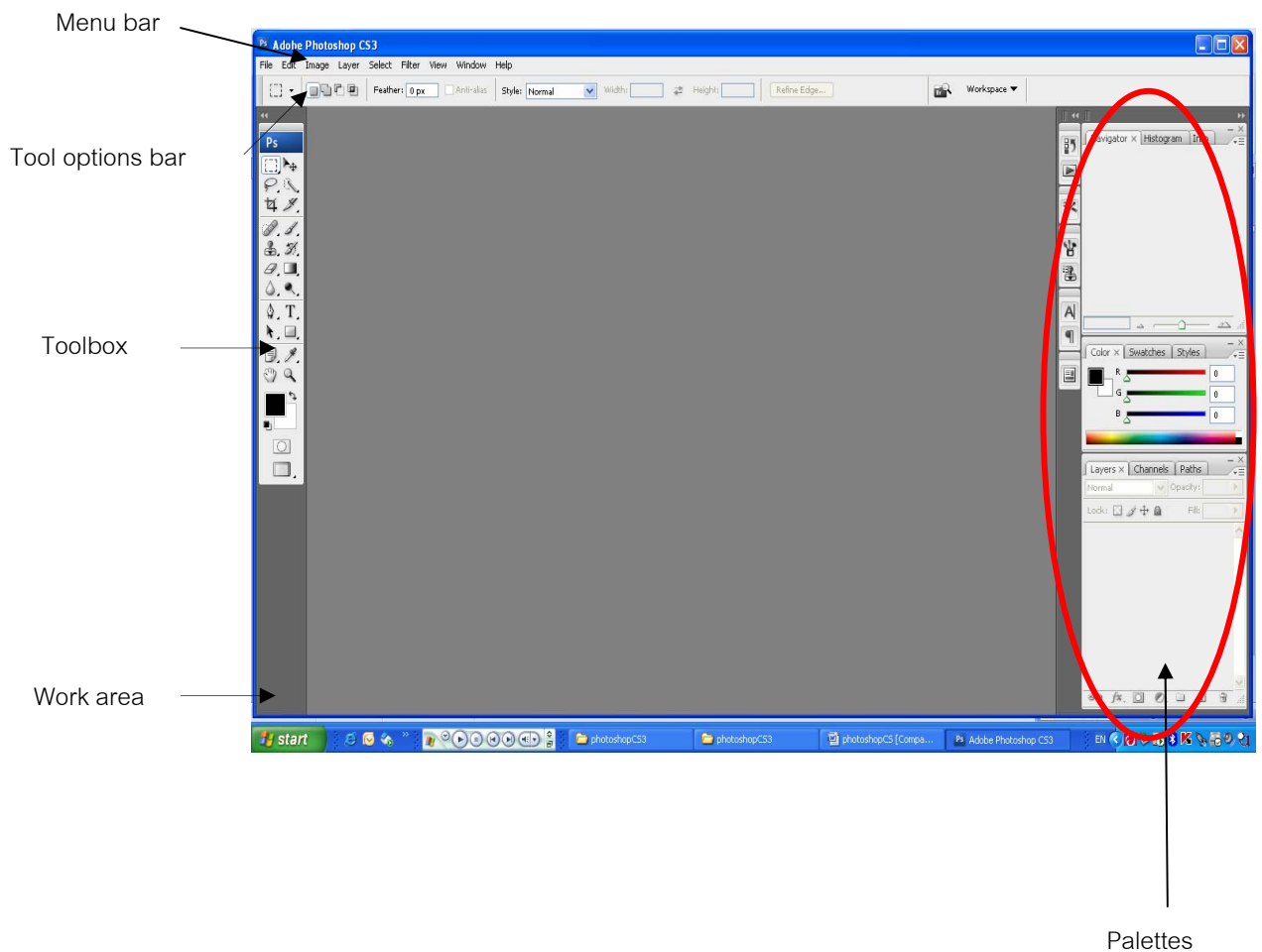
และย่อภาพให้ดูเล็ก

1.8 Window เป็นส่วนคำสั่งในการเลือกใช้อุปกรณ์เสริมต่างๆที่จำเป็นในการใช้สร้าง Effects

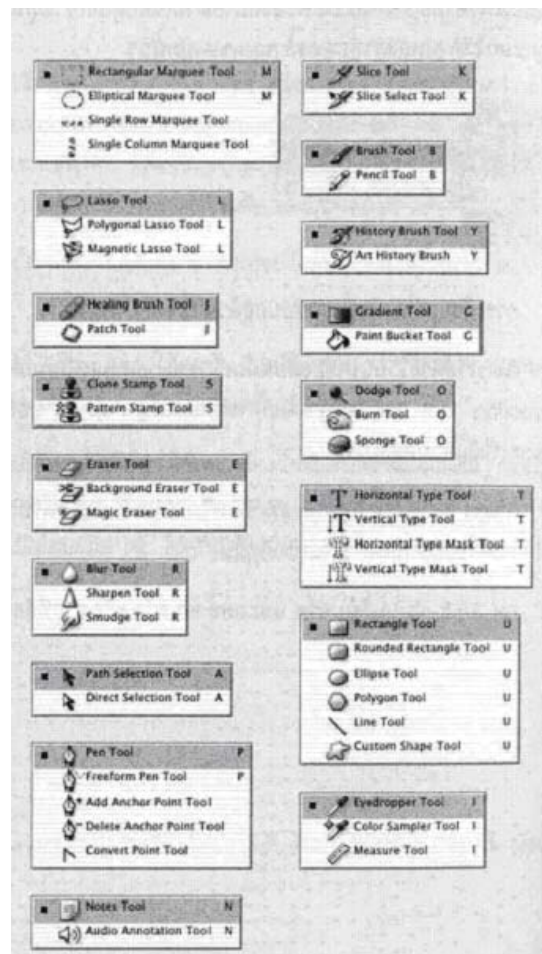
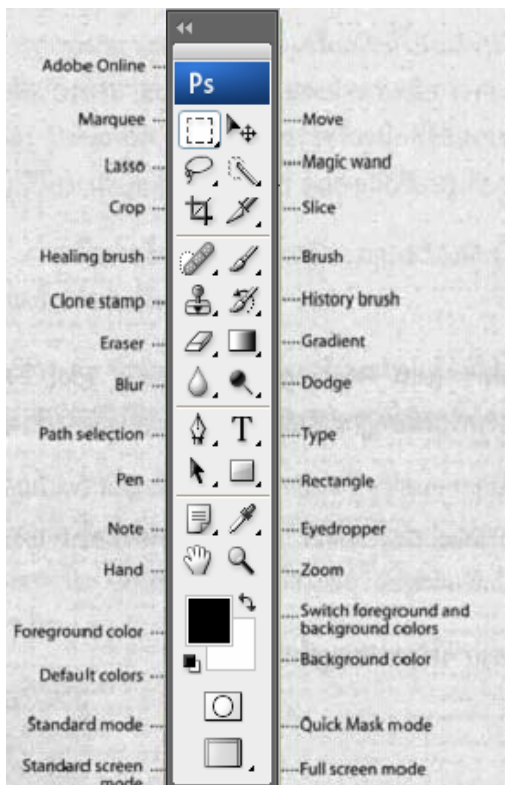
ต่างๆ

1.9 Help เป็นคำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมและจะมีรายละเอียดของโปรแกรม
อยู่ในนั้น

2. Toolbox คือส่วนของอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างชิ้นงานหรือตกแต่งภาพ
3. Tool options bar คือส่วนที่กำหนดคุณสมบัติของอุปกรณ์ที่เลือกจาก Toolbox
4. Palettes คือส่วนที่ใช้ตรวจสอบและกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ให้กับรูปภาพ
5. Status bar คือส่วนที่แสดงรายละเอียดต่าง ๆ ของชิ้นงาน เช่น ขนาดของมุมมองรูปภาพ ขนาดของไฟล์
คำแนะนำการใช้งานของอุปกรณ์ที่เลือกจาก Toolbox


















เครื่องมือต่าง ๆ (Toolbox)



หมายเหตุ ปุ่ม Toolbar ที่มีเครื่องหมายสามเหลี่ยมเล็ก ๆ อยู่ด้านล่างขวาเมื่อกดปุ่มสามเหลี่ยมดังกล่าว โปรแกรมจะแสดงเครื่องมืออื่นๆ ออกมาเช่น    

อธิบาย Tool ต่าง ๆ

	Marquee Tool เป็นการเลือกแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า, วงกลม, แถวขนาด 1 พิกเซลส์ หรือคอลัมน์ 1 พิกเซลส์
	Move Tool ใช้เพื่อเลื่อนส่วนที่เลือก หรือไว้เลื่อน Layer และ Guide ต่างๆ
	Lasso Tool จะใช้เพื่อสร้าง Selection แบบอิสระ, แบบ Polygonal (ตามจุดที่คลิก) และ Magnetic (ดึงเข้าหาขอบรูปภาพ)
	Magic Wand Tool ใช้เลือกพื้นที่บริเวณที่มีสีเดียวกัน
	Crop Tool ใช้ในการเลือกบางส่วนของรูปภาพ
	Slice Tool ใช้ในการสร้าง Slice
	Slice Selection Tool ใช้เลือก Slice ที่คุณสร้างขึ้นมา
	Healing Brush Tool ใช้ในการระบายสี เพื่อซ่อมแซมรูปภาพให้สมบูรณ์แบบ
	Patch Tool ใช้เฉพาะในบริเวณที่เลือกไว้เท่านั้น เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของรูปภาพ โดยใช้ลวดลาย หรือใช้ส่วนที่เลือกในภาพเป็นต้นฉบับ
	Brush Tool ใช้ในการวาดเส้น Brush ต่างๆ
	Pencil Tool ใช้ในการวาดเส้นที่มีขอบชัดเจน
	Clone Stamp Tool ใช้ก๊อปปี้รูปโดยอาศัยรูปภาพต้นฉบับ
	Pattern Stamp Tool ใช้เพื่อวาดรูปโดยใช้บางส่วนของรูปภาพที่มีอยู่เป็นต้นฉบับ
	History Brush Tool ใช้กลับไปรูปภาพเดิมจาก State หรือ Snapshot ของรูปเดียวกัน
	Art History Brush Tool ใช้ในการวาดรูป จาก State หรือ Snapshot ของรูปนี้โดยอาศัยรูปแบบของ Stroke ที่มีสไตล์หลากหลาย ช่วยให้มีสไตล์ ของภาพดูต่างออกไป

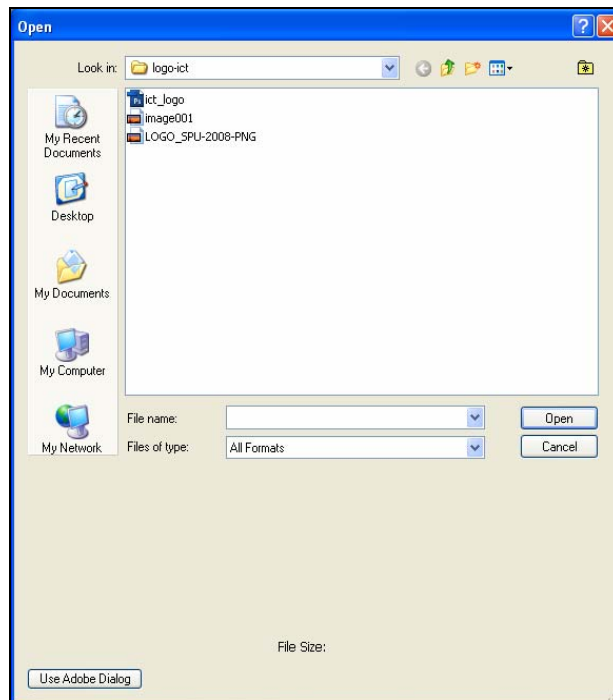
	Eraser Tool ใช้ลบรูปภาพหรือลบบางส่วนของพิกเซลส์และทำการเก็บส่วนต่างๆ เป็น State ต่างๆ ใน History Palette
	Magic Eraser Tool ใช้ลบรูปภาพบริเวณที่มีสีเดียวกันให้กลายเป็นพื้นที่โปร่งใส (Transparent) โดยการคลิกเพียงครั้งเดียว
	Background Eraser Tool ใช้ลบรูปภาพบางส่วนให้กลายเป็นพื้นที่โปร่งใสโดยการลากเมาส์
	Gradient Tools ใช้เพื่อไล่สีระหว่างสีหลายๆ สี ในแบบต่างๆ Straight-line, Radial, Angle, Reflected และ Diamond
	Paint Bucket Tool ใช้ในการเติมสี Fill ในบริเวณที่เป็นสีเดียวกันด้วยสีของ Foreground
	Burn Tool ใช้ลดความสว่างทำให้รูปภาพดูมืดลง
	Sponge Tool ใช้เปลี่ยนสีในส่วนต่างๆ ของรูปภาพ โดยการปรับค่าความเข้มสี
	Path Selection Tool ใช้เพื่อเลือก Shape หรือ Path เพื่อแสดง Anchor Point, Direction Line และ Direction Point
	Type Tool ใช้ในการสร้างตัวหนังสือลงบนรูปภาพ
	Type Mask Tool ใช้สร้าง Selection เป็นรูปร่างตัวหนังสือ
	Pen Tools ใช้ในการลากเส้น Path ซึ่งสามารถตัดโค้งตามรูปภาพได้
	Custom Shape Tool ใช้เลือกรูปภาพเลือกรูปภาพที่มีรูปร่างเฉพาะจาก Custom Shape List
	Animations Tool ใช้เขียนโน้ต หรือแนบเสียงไปกับรูปภาพได้
	Eyedropper Tool ใช้ในการดูดสีจากรูปภาพเพื่อใช้เป็นต้นแบบของสีกับงานชิ้นอื่นๆ
	Measure Tool ใช้วัดระยะห่าง, ตำแหน่งและมุมมองระหว่างภาพ
	Hand Tool ใช้เลื่อนภาพที่อยู่ในหน้าต่างเดียวกัน
	Zoom Tool ใช้ในการขยายและย่อส่วนการแสดงผลภาพบนหน้าจอ

การเปิดไฟล์ภาพ (Open)

1. คลิกที่เมนูคำสั่ง File ที่แถบ Menu bar จากนั้นเลือกคำสั่ง Open



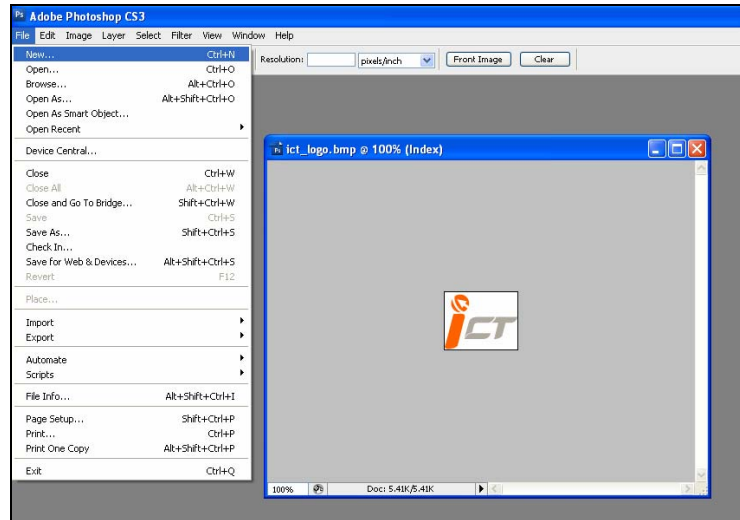
2. จะปรากฏ Dialog แสดงรายชื่อไฟล์ต่าง ๆ ดังภาพ เพื่อเลือกไฟล์ที่ต้องการเปิดมาใช้งาน



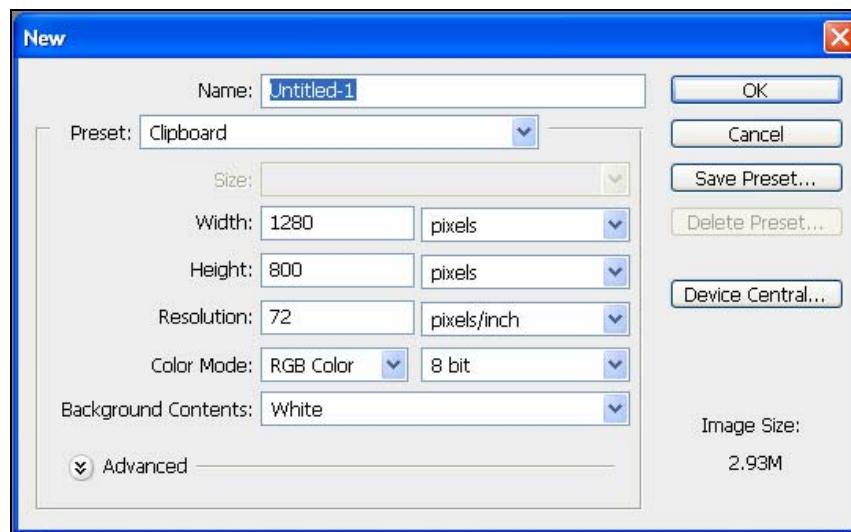
3. คลิกเลือกไฟล์ที่ต้องการเปิดใช้งาน จากนั้นคลิกปุ่ม Open

การสร้างไฟล์ใหม่ (New)

1. คลิกที่เมนูคำสั่ง File ที่แถบ Menu bar จากนั้นเลือกคำสั่ง New



2. จะปรากฏ Dialog สำหรับกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ของไฟล์ภาพดังนี้



- **Name** คือ ชื่อของชิ้นงาน สามารถกำหนดใหม่เองได้ ชื่อนี้จะไประบุที่ชื่อไฟล์ต่อไป
- **Preset** คือ ขนาดงานที่โปรแกรมกำหนดมาให้ ซึ่งมีหลากหลายขนาดให้เลือก หรือสามารถกำหนดเองจากช่อง Width และ Height ได้
- **Width** คือ ขนาดความกว้างของงาน (จากซ้ายไปขวา) โดยกำหนดหน่วยและขนาดได้เอง จากรูป คือ 1024 Pixels

- **Height** คือ ขนาดความกว้างของงาน (จากบนลงล่าง) โดยกำหนดหน่วยและขนาดได้เอง จากรูป คือ 768 Pixels
 - **Resolution** คือ ความละเอียดของภาพ โดยใส่ตัวเลขค่าความละเอียดของภาพ เช่น งานเว็บหรือรูปที่แสดงบนคอมพิวเตอร์เท่ากับ 72 pixels/inch งานสิ่งพิมพ์เท่ากับ 150-200 pixels/inch
 - **Color Mode** คือ โหมดสีของภาพ ซึ่งประกอบไปด้วย โหมดสี Bitmap, Grayscale, RGB Color, CMYK Color, Lab Color
 - **Background Contents** คือ สีพื้นหลังของภาพ เมื่อเริ่มชิ้นงานใหม่ มีดังนี้
 - **White** กำหนดให้สีพื้นหลังเป็นสีขาว
 - **Background Color** กำหนดให้สีพื้นหลังเป็นสีเดียวกับ Background
 - **Transparent** ไม่มีพื้นหลัง
3. หลังจากกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ให้คลิกปุ่ม OK เพื่อเริ่มชิ้นงานใหม่

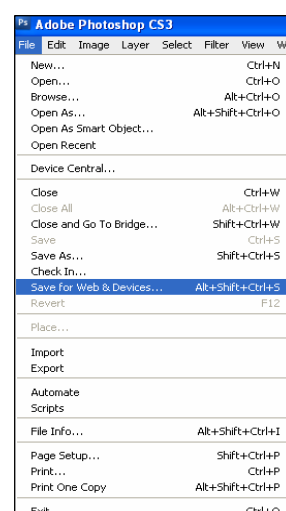
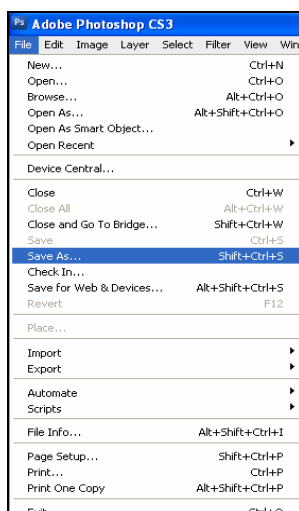
การบันทึกข้อมูลลงบนไฟล์ (Save)

หลังจากตกแต่งไฟล์ภาพเรียบร้อยแล้ว จะต้องเก็บบันทึกข้อมูลลงบนไฟล์ (Save) สำหรับการเรียกใช้งานในครั้งต่อไป โปรแกรมมีการบันทึกข้อมูลลงบนไฟล์ (Save) อยู่ 3 ลักษณะ คือ

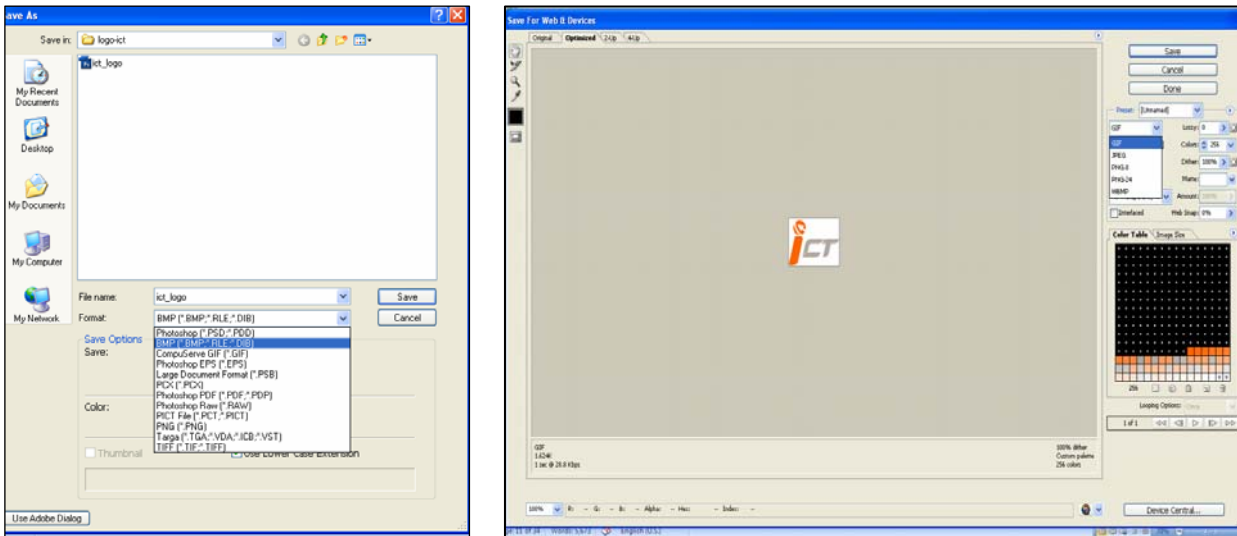
- Save บันทึกไฟล์ในรูปแบบ (Format) ปกติ ซึ่งจะอยู่ในรูปแบบ (Format) ของ PSD
- Save As บันทึกไฟล์ในรูปแบบ (Format) อื่น ๆ ได้ เช่น JPEG, BMP, GIF เป็นต้น
- Save for Web บันทึกไฟล์ในรูปแบบ (Format) สำหรับการใช้งานบนเว็บ เช่น ไฟล์ Html และไฟล์รูปภาพ JPEG, GIF, PNG เป็นต้น

ในที่นี้เป็นแสดงการใช้งานของ Save และ Save As

1. คลิกที่เมนูคำสั่ง File ที่แถบ Menu bar จากนั้นเลือกคำสั่ง Save หรือ Save As หรือ Save for Web & Devices



2. จะปรากฏ Dialog สำหรับกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ของไฟล์ภาพดังนี้



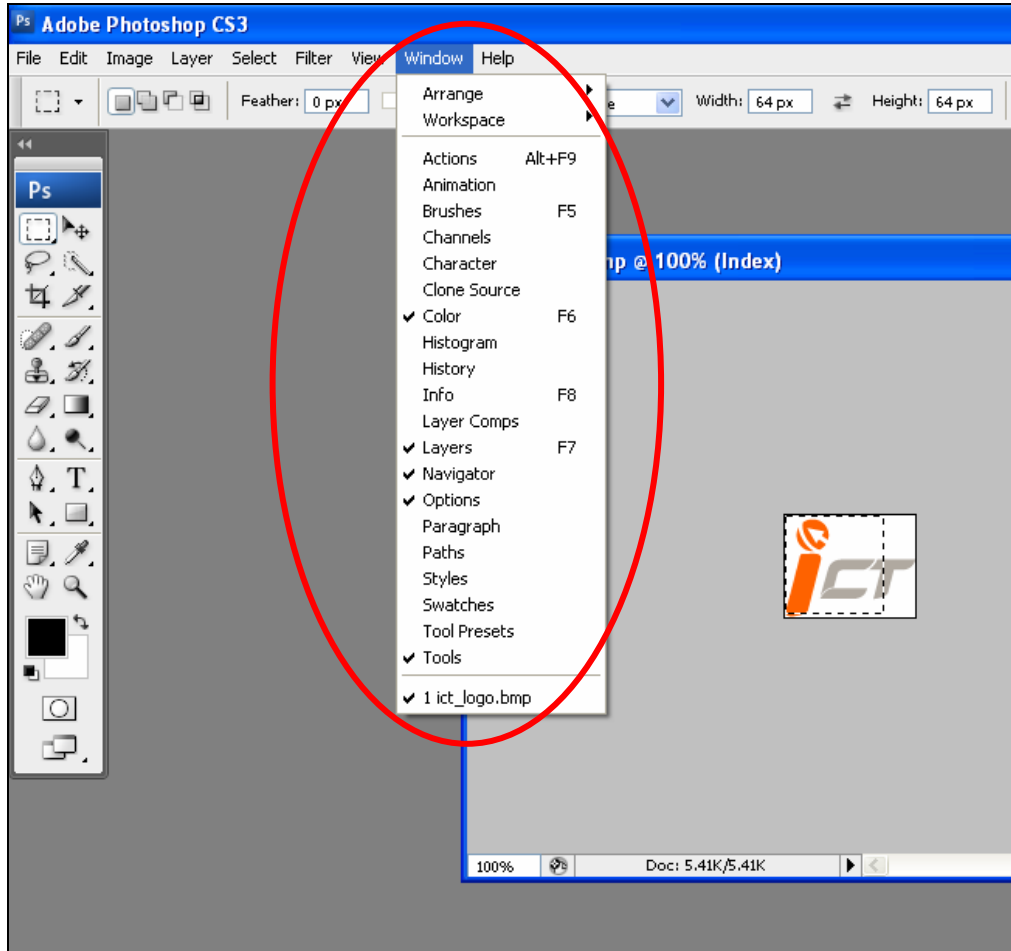
- ชื่อไฟล์ (File Name)
- รูปแบบของไฟล์ (Format)
- กำหนดคุณสมบัติของการบันทึกไฟล์ (Save Options)
 - As a Copy บันทึกไฟล์เป็นชื่ออื่น รูปแบบ (Format) อื่น ขณะที่ไฟล์เดิมกำลังเปิดใช้งาน
 - Layers จะเก็บคุณสมบัติของ Layer ต่าง ๆ
 - Use Proof setup เก็บค่าโหมดสีที่จะใช้แสดงสีของภาพก่อนจะพิมพ์
 - Thumbnail กำหนดให้ไฟล์ที่บันทึก (Save) สามารถแสดงภาพตัวอย่างใน Dialog ของการเปิดไฟล์
 - Use Lower Case Extension กำหนดให้นามสกุลไฟล์เป็นอักษรตัวเล็ก

3. หลังจากกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ให้คลิกปุ่ม Save เพื่อบันทึกข้อมูลลงบนไฟล์

การใช้งาน Palettes

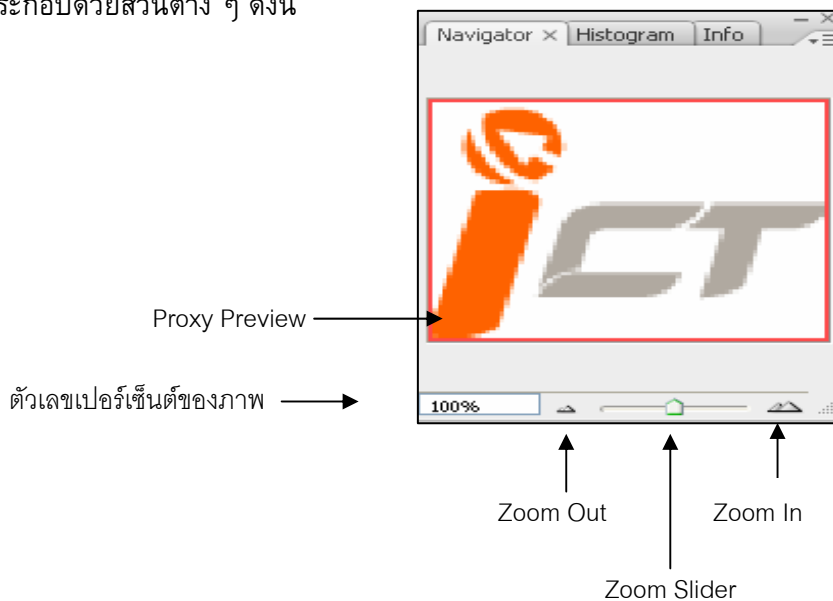
Palettes คือ Dialog ที่ใช้ตรวจสอบและกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ของรูปภาพ เช่น Palette ของ Navigator และ Info, Palette ของ Color, Swatches เป็นต้น

Palette ต่าง ๆ จะถูกจัดเป็นกลุ่ม ๆ สำหรับการซ่อนหรือแสดง Palettes นั้นให้คลิกที่เมนูคำสั่ง Window จากนั้นเลือก Palette ที่ต้องการซ่อนหรือแสดง Palette ใดถูกเปิดใช้งานอยู่จะมีเครื่องหมายถูกหน้า Palette



Navigator Palette

Navigator Palette เป็น Palette ที่ใช้สำหรับเปลี่ยนขนาดมุมมอง ที่จอภาพตามความเหมาะสม ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

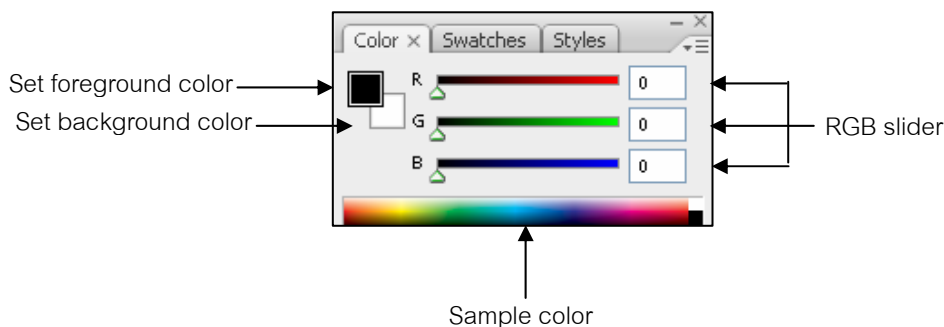


1. Proxy Preview Area คือส่วนที่แสดงถึงขนาดของภาพในชั้นงาน กรอบสี่เหลี่ยมหมายถึงขนาดของชั้นงาน หากกรอบของ Proxy Preview อยู่ริมสุดของภาพแสดงว่าภาพนั้นมีขนาดพอดีกับชั้นงาน
2. ตัวเลขเปอร์เซ็นต์ของภาพ คือส่วนที่ใช้กำหนดขนาดมุมมองของภาพ ซึ่งอยู่ในรูปแบบของเปอร์เซ็นต์ โดยค่าของขนาดภาพจริงจะเท่ากับ 100 เปอร์เซ็นต์
3. Zoom Out & Zoom In คือส่วนที่ใช้กำหนดขนาดมุมมองของภาพ ประกอบด้วยส่วนที่ใช้กำหนด 3 ส่วนคือ
 - 3.1 Zoom Out คือส่วนที่อยู่ด้านซ้ายสุด ใช้สำหรับย่อขนาดมุมมองของภาพให้เล็กลง
 - 3.2 Zoom In คือส่วนที่อยู่ด้านซ้ายสุด ใช้สำหรับขยายขนาดมุมมองของภาพให้ใหญ่ขึ้น
 - 3.3 Zoom Slider คือส่วนที่เป็นแถบเลื่อน หากเลื่อนทางด้านซ้ายจะย่อขนาดมุมมองของภาพให้เล็กลง แต่หากเลื่อนมาทางขวาจะขยายขนาดมุมมองของภาพให้ใหญ่ขึ้น

Color Palette

Color Palette คือ Palette ที่ทำหน้าที่เป็นจานสี ซึ่ง Mode สีที่ปรากฏในภาพจะเป็นลักษณะการผสม ใน Mode RGB มีส่วนประกอบต่าง ๆ ดังนี้

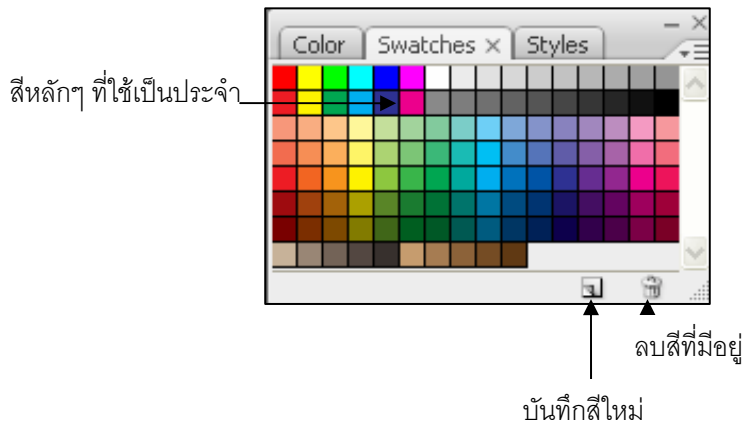
1. Set foreground color คือส่วนแสดงสีของ foreground
2. Set background color คือส่วนแสดงสีของ background
3. RGB slider คือส่วนที่ใช้กำหนดค่าของการผสมสีใน Mode RGB ซึ่งสามารถเลื่อนเพื่อปรับค่าสีได้จากแถบ slide หรือระบุเป็นตัวเลข (0-255) เช่น สีดำ คือ R=0,G=0, B=0
4. Sample color คือส่วนสำหรับกำหนดค่าสีในลักษณะจุ่มเลือกสี



Swatches Palette

Swatches Palette คือ Palette ที่ทำหน้าที่สำหรับเก็บสีหลักๆ ที่นิยมใช้ สามารถเลือกนำมาใช้ได้ทันทีและถ้าหากว่าคุณมีสีที่ต้องการใช้เป็นประจำ สามารถบันทึกสีนั้นไว้ใน Palette นี้ได้

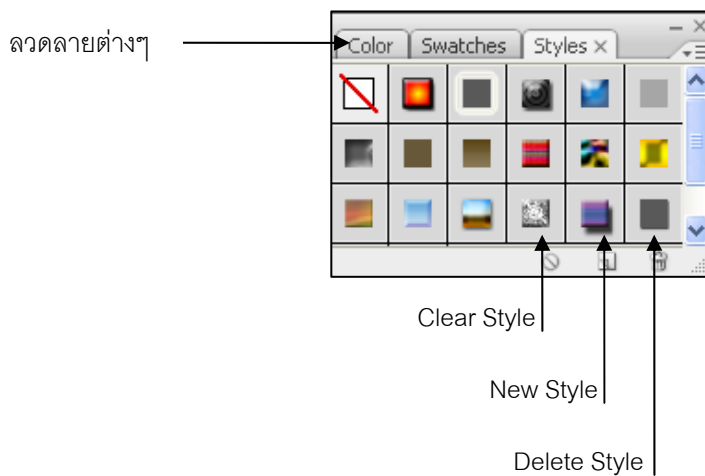
การบันทึกสีที่ต้องการไว้ใน Swatches Palette สามารถทำได้โดยเลือกสีที่ต้องการ จากนั้นคลิกเมาส์ที่ปุ่มบันทึกสีใหม่ที่ Swatches Palette จะสามารถบันทึกสีที่ต้องการได้



Styles Palette

Styles Palette คือ Palette ที่มีไว้สำหรับเก็บลวดลายอย่างรวดเร็ว สามารถเลือกลวดลายจาก Palette นี้ไปใช้ในภาพ จะทำให้ภาพที่คุณวาดไว้เปลี่ยนไปตามลวดลายที่เลือกไว้ทันที และยังสามารถสร้างลวดลายให้ขึ้นมาเองได้ด้วย

การใช้งานนั้นสามารถทำได้โดยเลือกที่ Layer ที่ต้องการจะทำ Style แล้วคลิกเลือกที่ Style บน Styles Palette จากนั้น Layer จะเปลี่ยนตาม Style นั้นๆ

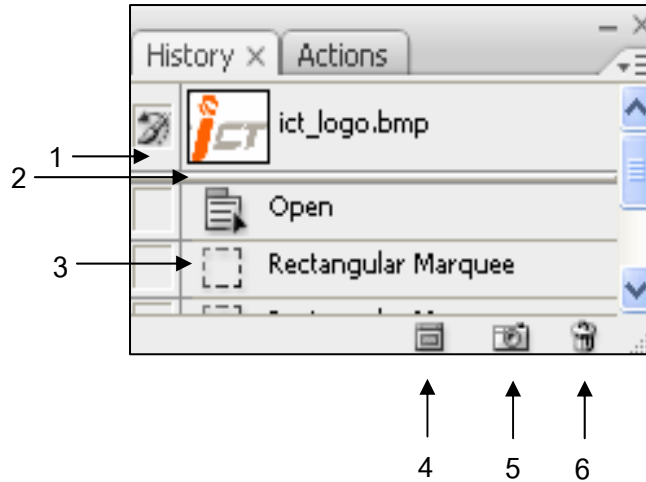


History Palette

เป็น Palette ที่แสดงขั้นตอนวิธีการต่าง ๆ ที่ใช้ทำงานกับไฟล์ภาพตามลำดับโดยสามารถย้อนกลับไปยังการทำงานต่าง ๆ ในลำดับชั้นและยกเลิกได้ ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. ส่วนที่ใช้กำหนดข้อมูลของการใช้ History Brush Tool
2. เป็นภาพที่แสดงรายละเอียดของงานที่ทำตามลำดับ
3. History State เป็นลำดับขั้นตอนวิธีการต่าง ๆ ที่ได้กระทำลงไป

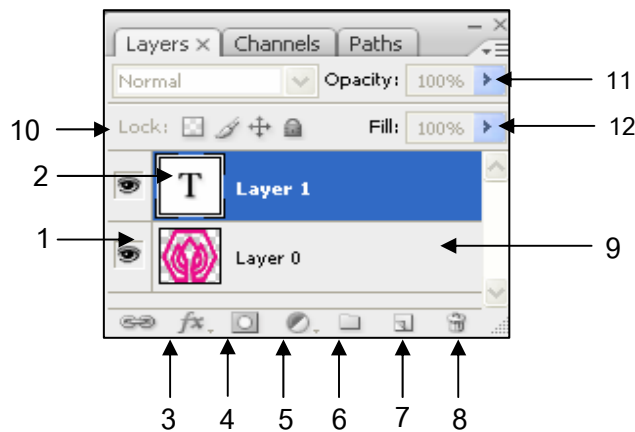
4. New Document คือส่วนที่ใช้สร้างกระดาษทำการใหม่ โดยคัดลอกภาพจากลำดับที่ซ้อยู่
5. New Snapshot คือส่วนที่ใช้สร้าง Snapshot ใหม่
6. Trash Button คือส่วนที่ใช้ลบขั้นตอนการทำงานกับไฟล์ภาพในลำดับที่เลือกอยู่



Layer Palette

Layer Palette เป็น Palette ที่เก็บชิ้นงานหรือภาพทั้งหมด เรียกว่า Layer ซึ่งจะเรียงลำดับก่อนหลัง ทำให้เกิดความสะดวกในการจัดการแก้ไขโดยไม่เกิดผลกระทบกับชิ้นงานหรือภาพอื่น ๆ โดยจะแก้ไขเฉพาะชิ้นงานหรือภาพใน Layer ที่เลือกเท่านั้น ส่วนประกอบของ Layer Palette มีดังนี้

1. Indicates Layer Visibility คือส่วนที่กำหนดการแสดงผลของ Layer หากมีสัญลักษณ์รูปตาแสดงว่าภาพที่อยู่ใน Layer ดังกล่าวถูกแสดงบน Work Area หากไม่มีแสดงว่า Layer นั้นถูกซ่อนหรือไม่แสดงผล
2. Indicates if Layer is Linked คือส่วนที่แสดงว่า Layer ใดกำลังถูกทำงาน Layer นั้น จะมีสัญลักษณ์รูปฟูกัน นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดให้ Layer อื่นเลื่อนตำแหน่งตาม Layer ที่กำลังทำงานอยู่ได้โดยการคลิกให้ Layer อื่นเปลี่ยนเป็นสัญลักษณ์รูปโซ่
3. Add a Layer Style คือส่วนที่ใช้ใส่ Effect เช่น แสง เงา ต่าง ๆ ให้กับภาพใน Layer
4. Add a mask คือส่วนที่ใช้เพิ่ม Mask หรือเพิ่ม 1 Layer ซ้อนทับ Layer ที่กำลังทำงานอยู่ โดยทั้ง 2 จะถือเป็น Layer เดียวกัน
5. Create a new set คือส่วนที่ใช้สร้าง Folder สำหรับเก็บ Layer ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน
6. Create new fill or adjustment layer คือส่วนที่ใช้ปรับค่าสี ความคมชัด แสงและความสว่างในแบบต่าง ๆ ของภาพใน Layer
7. Create a new layer คือส่วนที่ใช้สร้าง Layer ใหม่
8. Delete layer คือส่วนที่ใช้ลบ Layer
9. Layer Thumbnail คือส่วนที่แสดงว่า Layer นั้นมีภาพใดอยู่
10. Lock คือส่วนที่ใช้ Lock ในรูปแบบต่าง ๆ
11. Opacity คือส่วนที่ใช้ทำให้ Layer นั้นโปร่งใส (ทั้ง Fill และ Effect)
12. Fill คือส่วนที่ใช้ทำให้ เฉพาะ Fill ใน Layer นั้นโปร่งใส ซึ่งไม่รวม Effect ที่ Layer นั้นมีอยู่



หมายเหตุ:

แถบสีน้ำเงินแสดงว่ากำลังทำงานกับ Layer 2

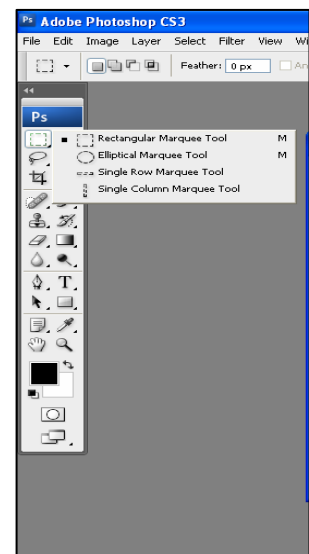
การจัดลำดับ Layer สามารถทำได้โดยนำเมาส์คลิกค้างไว้ที่ Layer แล้วลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการ หรือใช้เมนูคำสั่ง Layer -> Arrange

- **Bring to Front** คือ ส่ง Layer ไปยังตำแหน่งบนสุดของทุก Layer
- **Bring Forward** คือ ส่ง Layer ขึ้นไปตำแหน่งบน 1 ชั้น
- **Send Backward** คือ ส่ง Layer ลงไปตำแหน่งล่าง 1 ชั้น
- **Send to Back** คือ ส่ง Layer ลงไปตำแหน่งล่างสุดของทุก Layer แต่ยกเว้น Background Layer


การกำหนดพื้นที่ เพื่อแก้ไขและตกแต่งภาพ (Selection)

Marquee Tool เป็นเครื่องมือสำหรับการกำหนด Selection โดยคลิกเลือก Marquee Tool จาก Tool box จะมีให้เลือกใช้งาน 4 รูปแบบตามความเหมาะสม

	Rectangular Marquee Tool สำหรับการสร้าง Selection เป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า และสี่เหลี่ยมจัตุรัส
	Elliptical Marquee Tool สำหรับการสร้าง Selection เป็นวงกลมและวงรี
	Single Marquee Tool สำหรับการสร้าง Selection เป็นพื้นที่รูปเส้นตรงในแนวนอน ความกว้าง 1 pixel
	Single Column Marquee Tool สำหรับการสร้าง Selection เป็นพื้นที่รูปเส้นตรงในแนวตั้ง ความกว้าง 1 pixel



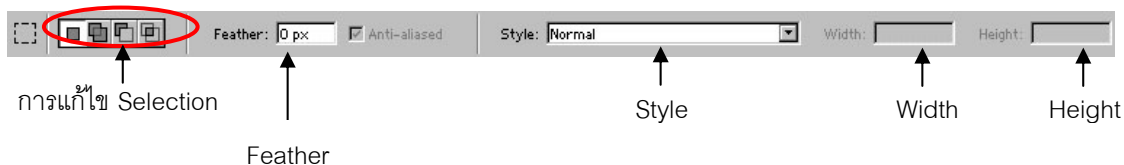
วิธีการใช้งาน Marquee Tool

1. ให้คลิกที่ Marquee Tool บน Tool Box หรือหากต้องการเลือกรูปแบบอื่นของ Marquee Tool ให้คลิกเมาส์ค้างไว้ แล้วคลิกเลือกรูปแบบที่ต้องการสร้าง Selection
2. วางตำแหน่ง  ของ Cursor รูป เพื่อกำหนดจุดเริ่มสำหรับการสร้าง Selection
3. ให้คลิกเมาส์ค้างไว้และลากเพื่อกำหนดขนาดของพื้นที่ที่ต้องการ แล้วปล่อยเมาส์ จะปรากฏเส้นประของ Selection ดังภาพ



Marquee options

เมื่อคลิกเลือกใช้งาน Marquee Tool ที่ Tool options bar เราจะสามารถกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ของ Marquee tool ได้ดังนี้

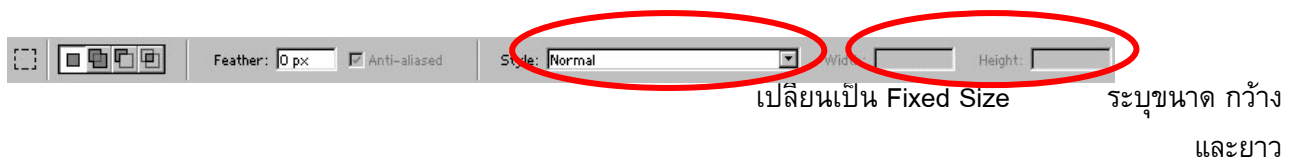


1. การแก้ไข Selection จะมีให้เลือก 4 รูปแบบคือการกำหนดเลือก Selection ใหม่ การเพิ่ม ตัดและลด Selection และการสร้าง Selection ด้วยวิธีการต่างๆ ดังนี้
 - เมื่อคลิกเมาส์จะเป็นการสร้าง Selection ขึ้นใหม่
 - สร้าง Selection เพิ่มขึ้น โดยพื้นที่ Selection ก่อนหน้าจะไม่หายไป แต่จะถูกรวมเข้าด้วยกัน
 - ลบพื้นที่ของ Selection ออกจาก Selection ก่อนหน้า
 - เป็นการสร้าง Selection ใหม่ในพื้นที่ Selection เดิม ด้วยวิธี Intersect จากพื้นที่ Selection ที่กำหนดใหม่และ Selection ก่อนหน้า ที่มีพื้นที่เดียวกัน
2. Feather กำหนดความฟุ้งเบลอของขอบ Selection ภาพ มีค่าตั้งแต่ 1 – 250 หากกำหนดค่ามากความฟุ้งเบลอจะมากตาม
3. Style ของ Marquee Options มี 3 รูปแบบคือ


- Normal เลือกขนาดอิสระ ขนาดของ Selection จะเปลี่ยนไปตามการเคลื่อนตำแหน่งเมาส์
 - Constrained Aspect Ratio กำหนดขนาดของ Selection โดยยึดหยุ่นตามอัตราส่วนของความกว้าง (Width) และความสูง (Height)
 - Fixed Size กำหนดขนาดของ Selection ตามอัตราส่วนของความกว้าง (Width) และความสูง (Height) ที่แน่นอน
4. Width การกำหนดความกว้างของ Selection
 5. Height การกำหนดความสูงของ Selection

การสร้าง Fixed Size Selection

ถ้าต้องการสร้าง Selection ขนาดกว้าง 600 ยาว 80 Pixels ให้เปลี่ยนช่อง Style เป็นแบบ Fixed Size และกำหนดความกว้างและความยาวตามที่ต้องการ



Lasso Tool

เป็นเครื่องมือที่สามารถสร้าง Selection ได้อย่างอิสระ มีความยืดหยุ่นสูง เมื่อคลิก Lasso Tool ที่ Tool bar จะมีให้เลือกทั้ง  3 รูปแบบดังนี้

1. Lasso Tool

เป็นการสร้าง Selection อย่างอิสระ วิธีการใช้งานเมื่อคลิกเมาส์ค้างแล้วลากไปตามขอบของพื้นที่ Selection ที่ต้องการ จนมาบรรจบที่จุดเริ่มต้นแล้วจึงปล่อยเมาส์จะปรากฏเส้นประของ Selection สามารถกำหนดคุณสมบัติของ Lasso Tool ต่าง ๆ ได้ดังนี้



- Feather กำหนดความฟุ้งเบลของขอบพื้นที่ Selection
- Anti-aliased กำหนดให้ขอบของพื้นที่ที่เลือกมีความเรียบยิ่งขึ้น ไม่ขรุขระ

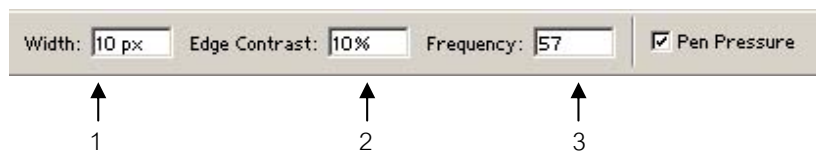
2. Polygonal Lasso Tool

เป็นการสร้างพื้นที่ของ Selection ในลักษณะของรูปหลายเหลี่ยม คลิกเมาส์บนภาพเพื่อกำหนดจุดเริ่มต้นในครั้งแรกแล้ว ลากเมาส์จะปรากฏเส้นต่อจากจุดเริ่มต้นกับปลายเมาส์ วิธีการใช้งานเมื่อคลิกเมาส์

Selection ที่เป็นเส้นตรงเชื่อมจากจุดต้นมายังจุดปลายเมาส์ที่คลิก ให้ทำแบบนี้เรื่อย ๆ เพื่อสร้างเส้นขอบของ Selection จนสุดท้ายให้คลิกเมาส์บรรจบที่จุดเริ่มต้นครั้งแรก จะเกิด Selection ขึ้น สำหรับการกำหนดคุณสมบัติจะเหมือนกับ Lasso Tool


3. Magnetic Lasso Tool

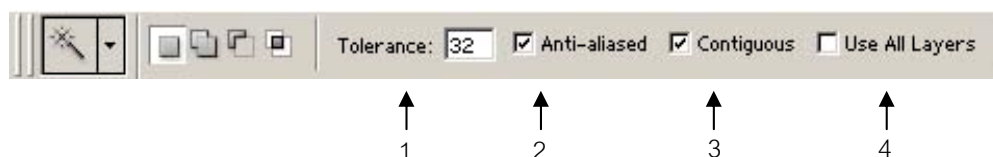
เป็นการสร้างพื้นที่ของ Selection อย่างอิสระและรวดเร็วในลักษณะของแม่เหล็กที่ดูดเข้าหาสี โดย Magnetic Lasso Tool จะใช้ความแตกต่างระหว่างสีที่เลือกกับสีของ Background เป็นตัวกำหนดขอบเขตพื้นที่ Selection วิธีการใช้งานเมื่อคลิกเมาส์เพื่อกำหนดจุดเริ่มต้นแล้ว ปล่อยเมาส์แล้วลากเมาส์ตามขอบเขตพื้นที่ที่ต้องการเลือก Magnetic Lasso Tool จะเลือกขอบเขตพื้นที่ Selection เองโดยอัตโนมัติ จนสุดท้ายให้คลิกเมาส์บรรจบที่จุดเริ่มต้นครั้งแรก จะเกิด Selection ขึ้น คุณสมบัติของ Magnetic Lasso Tool มีเพิ่มจาก Lasso Tool ได้ดังนี้



1. Width มีค่าตั้งแต่ 1-40 pixels เป็นการกำหนดให้โปรแกรมทำการตรวจสอบหาขอบเขตของพื้นที่ที่เลือก นับตั้งแต่จุดที่เมาส์ขยับไป X pixels เพื่อกำหนดขอบเขต
2. Edge Contrast มีค่าตั้งแต่ 0-100% หากมีค่ามากจะทำให้เส้นขอบของพื้นที่ที่เลือกอยู่ระหว่างสีที่ Contrast กันมาก
3. Frequency มีค่าตั้งแต่ 0-100 pixels หากค่าความถี่มากจะทำให้มีการกำหนดจุดในแต่ละช่วงของการเลือกมาก ทำให้โปรแกรมสามารถเลือกพื้นที่อย่างมีความถูกต้องมากขึ้น

Magic Wand Tool



กำหนดพื้นที่ของ Selection โดยเลือกบริเวณที่มีค่าสีใกล้เคียงกัน วิธีการใช้งานคือคลิกที่ปุ่ม  บน Tool box แล้วคลิกเลือกพื้นที่ที่ต้องการสร้าง Selection นอกจากนี้แล้วยังสามารถกำหนดคุณสมบัติของ Magic Wand Tool ได้ดังนี้

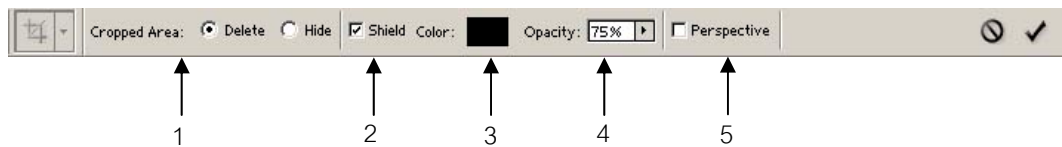


1. Tolerance มีค่าให้กำหนดตั้งแต่ 0 – 255 pixels เป็นค่าของจำนวนสีที่ใกล้เคียงกับสีที่ถูกเลือก
2. Anti-aliased กำหนดให้ขอบของพื้นที่ที่เลือกมีความเรียบยิ่งขึ้น ไม่ขรุขระ

3. Contiguous สามารถทำการเลือกบริเวณสีที่ใกล้เคียงกันได้เฉพาะในกลุ่ม pixels ที่ได้คลิกเลือกเท่านั้น ถ้าไม่ได้ Check ไว้จะเลือกบริเวณที่มีสีใกล้เคียงกันในภาพทั้งหมด
4. Use All Layers เลือกสีโดยมองทุก Layer เป็นเหมือน Layer เดียว หากไม่ถูก Check ไว้ หมายถึงใช้ Magic Wand Tool เฉพาะ Layer นั้นเท่านั้น

Crop Tool

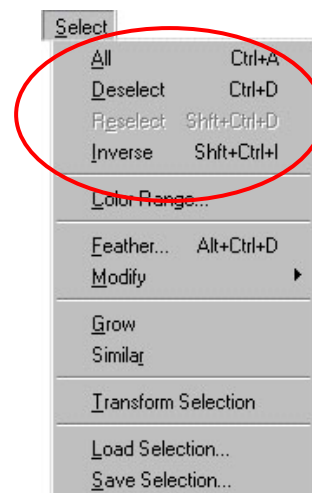
กำหนดพื้นที่ของ Selection โดยตัดส่วนที่เหลือที่ไม่ได้อยู่ในพื้นที่ของ Selection ในภาพทิ้งไป วิธีการใช้งานคือคลิกที่ปุ่ม  บน Tool box แล้วคลิกเมาส์ค้างไว้จากนั้นลากเมาส์เพื่อกำหนดพื้นที่ของ Selection แล้วจึงปล่อยเมาส์ เมื่อพร้อมที่จะตัดส่วนที่เหลือออก ให้คลิก ปุ่ม บน Tool options bar หรือ  ปุ่ม เพื่อยกเลิก นอกจากนี้เรายังสามารถกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ของการตัดดังนี้



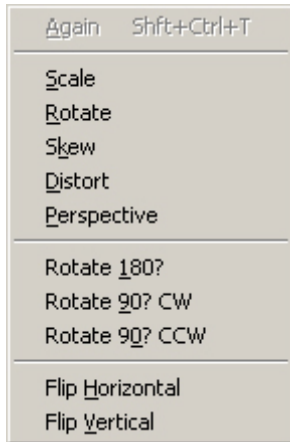
1. Cropped Area เลือกผลลัพธ์ของภาพที่ตัด
 - Delete ตัดภาพโดยลบส่วนที่เหลือออก
 - Hide ตัดภาพ โดยซ่อนส่วนที่เหลือเอาไว้
2. Shield cropped area แสดงสีบนพื้นที่ส่วนที่เหลือที่จะถูกตัดออก
3. Color สีที่จะแสดงบนพื้นที่ส่วนที่เหลือ
4. Opacity ค่าความโปร่งแสงของสีบนพื้นที่ส่วนที่เหลือ
5. Perspective ปรับพื้นที่การตัดให้ได้ภาพที่มีมิติ

คำสั่งพื้นฐานของ Selection

- **All** กำหนดพื้นที่ Selection โดยใช้พื้นที่ของรูปภาพทั้งหมด
- **Deselect** ยกเลิกการกำหนดพื้นที่ Selection
- **Reselect** ย้อนกลับไปกำหนดพื้นที่ Selection หลังจากได้ยกเลิกไป
- **Inverse** เป็นการเปลี่ยนพื้นที่ของ Selection จากที่กำหนดไว้ให้เป็นพื้นที่ตรงข้าม



การใช้ Transform เพื่อปรับเปลี่ยนพื้นที่ Selection

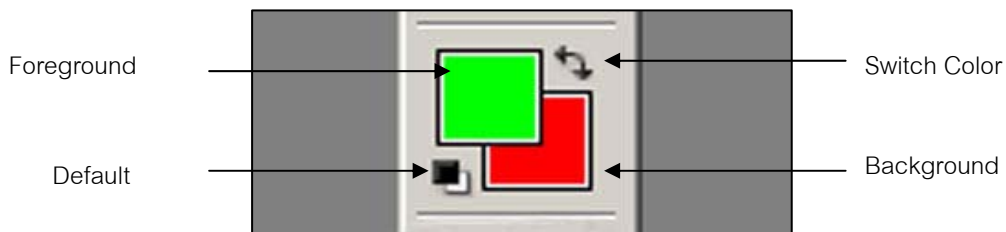


คลิกที่เมนูคำสั่ง Edit ที่แถบ Menu bar จากนั้นเลือกคำสั่ง Transform

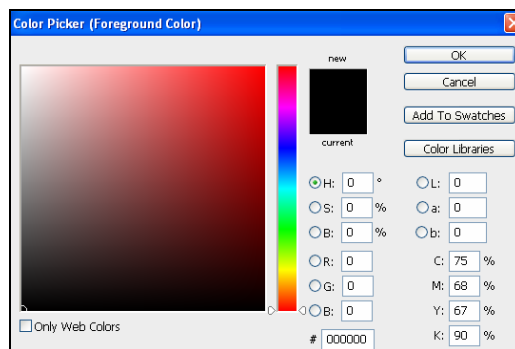
- **Again** กลับสู่รูปแบบเดิมก่อนหน้า 1 ชั้น
- **Scale** ปรับเปลี่ยนแบบ Scale ตามแนวตั้ง แนวนอนและแนวทแยง
- **Rotate** หมุนพื้นที่ที่เลือก
- **Skew** ปิดเกลียวพื้นที่เลือก
- **Distort** การบิดเบือนพื้นที่เลือก
- **Perspective** ปรับขนาดของพื้นที่เลือกให้มีลักษณะการมองแบบ Perspective (แบบมีมิติ ความกว้าง ความยาว ความลึก)
- **Rotate 180? CW** หมุน 180 องศา
- **Rotate 90? CW** หมุน 90 องศาตามเข็มนาฬิกา
- **Rotate 90? CCW** หมุน 90 องศาทวนเข็มนาฬิกา
- **Flip Horizontal** กลับจากซ้ายเป็นขวา
- **Flip Vertical** กลับจากบนลงล่าง

การใช้งาน Foreground และ Background Color

การใช้งานในส่วนของ Foreground และ Background Color สามารถทำได้ในส่วนของ Toolbox ดังรูป



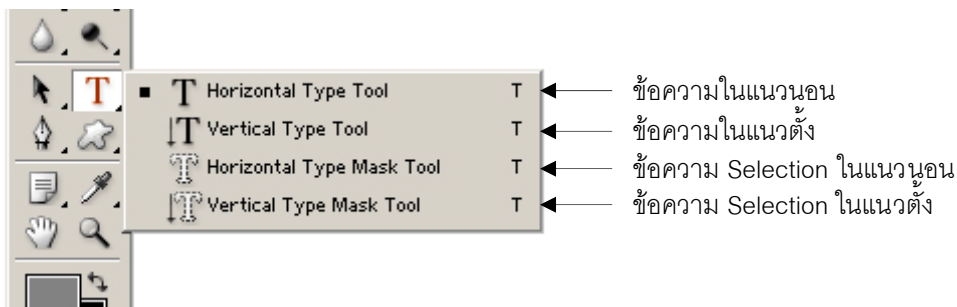
สามารถเปลี่ยนสีได้โดยคลิกที่กรอบ Foreground หรือ Background จะปรากฏ Color Picker ให้เปลี่ยนสี



การใช้งาน Type Tool

สามารถสร้างข้อความได้ทั้งในแนวนอนและแนวตั้ง **T** การสร้างข้อความแต่ละครั้งโปรแกรม Adobe Photoshop จะสร้าง Layer ใหม่อัตโนมัติ ลักษณะของข้อความจะมี 2 รูปแบบคือ

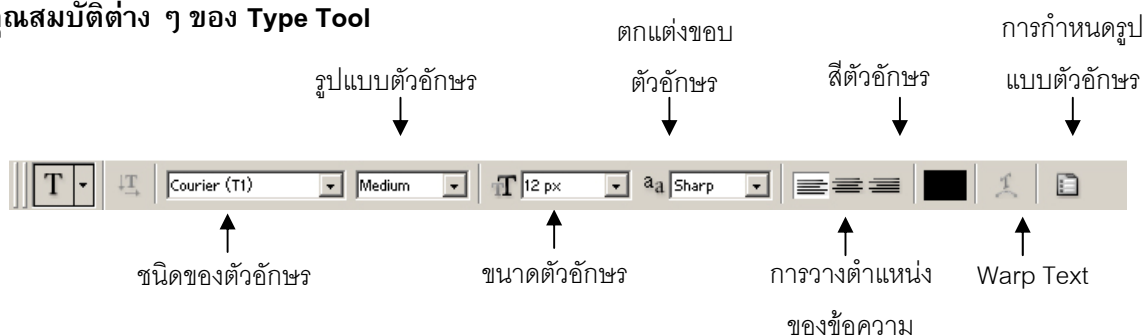
1. **แบบ Point Type** จะมีรูปแบบเป็นคำหรืออักษรสั้น ๆ 1 บรรทัด โดยกำหนดจุดเริ่มต้นของข้อความบนชิ้นงาน โปรแกรมจะสร้าง Type Layer ขึ้นมา และสามารถพิมพ์ข้อความลงไปได้ เมื่อพิมพ์ข้อความเรียบร้อย ให้คลิกที่ปุ่ม เพื่อตกลง หรือคลิกปุ่ม
2. **แบบ Paragraph Type** จะมีรูปแบบเป็นข้อความที่มีหลายบรรทัด โดยจะอยู่ภายในขอบเขตที่กำหนดเดียวกัน (Bounding box) โดยกำหนดจุดขอบเขตของข้อความที่ใส่ โปรแกรมจะสร้าง Type Layer ขึ้นมา และสามารถพิมพ์ข้อความและจัดเป็น Paragraph ได้จาก Paragraph Palette เมื่อพิมพ์ข้อความเรียบร้อย ให้คลิกที่ปุ่ม เพื่อตกลง หรือคลิกปุ่ม




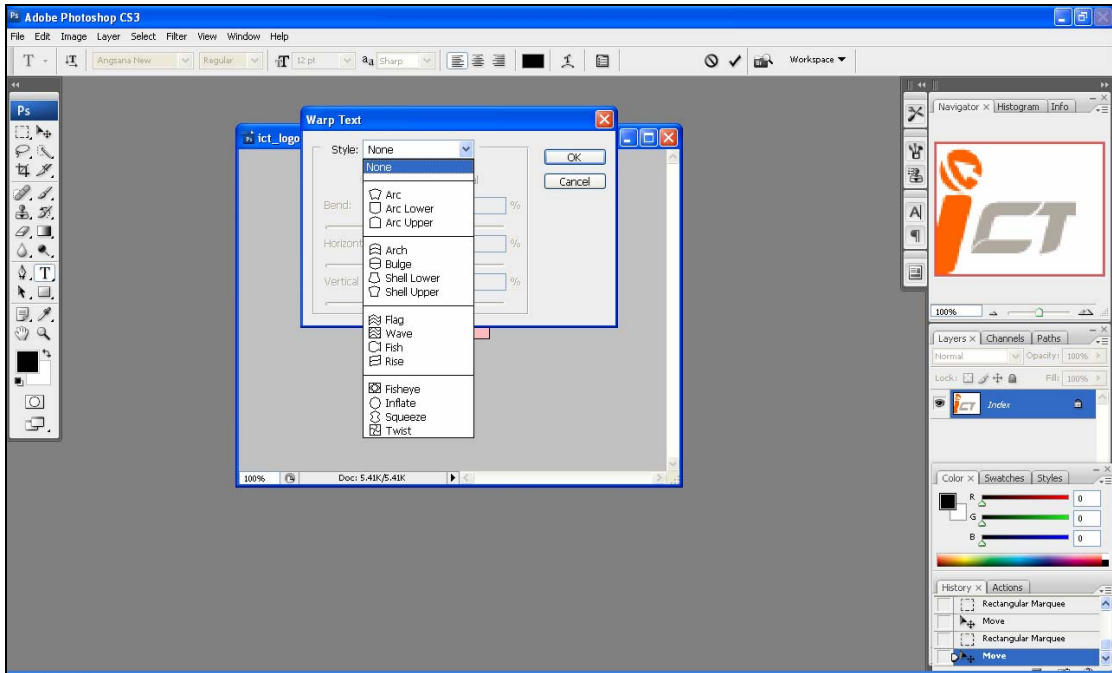
หากต้องการแก้ไขข้อความที่พิมพ์ให้คลิกที่ปุ่ม **T** แล้วลากเมาส์บนข้อความที่ต้องการแก้ไขให้เกิดแถบสี แล้วจึงปรับแก้ไขข้อความ หรือเปลี่ยนแปลงคุณสมบัติต่าง ๆ ของข้อความบน Tool options bar เมื่อแก้ไขเรียบร้อยแล้วจึงคลิกปุ่ม

หากต้องการตัวอักษรที่มีลวดลายของภาพ Background เช่น **PHOTOSHOP** สามารถทำได้โดยใช้สร้าง Selection ของตัวอักษร ซึ่งมีวิธีให้คลิกที่ปุ่ม **T** เพื่อเลือก Horizontal Type Mask Tool หรือ Vertical Type Mask Tool แล้วพิมพ์ข้อความที่ชิ้นงาน เมื่อพิมพ์เสร็จ จะเกิด Selection ที่เป็นตัวอักษร จากนั้นสามารถที่จะคัดลอกลวดลายภาพที่ต้องการตาม Selection ของข้อความนั้นได้

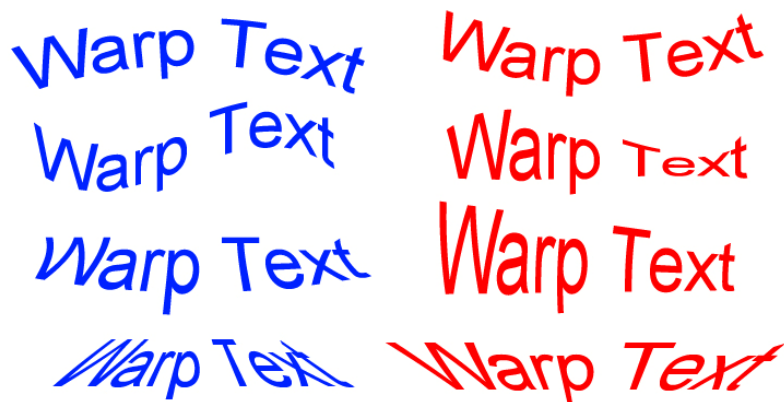
คุณสมบัติต่าง ๆ ของ Type Tool



Warp Text เมื่อคลิกปุ่ม  จะปรากฏ Dialog สำหรับกำหนดค่าเพื่อปรับแต่งรูปทรงของข้อความ



ตัวอย่าง Warp Text



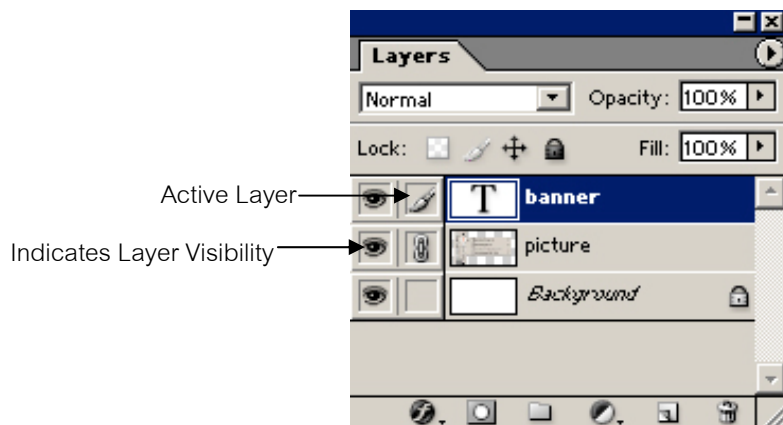
การใช้งาน Layer

ลักษณะการทำงานของ Layer เป็นเหมือนแผ่นใสวางซ้อนกันเป็นลำดับของรูปภาพ ช่วยแยกการทำงานให้ชัดเจน โดยการทำงานแต่ละครั้งจะมีผลกับ Layer ที่เลือกอยู่เท่านั้น การมองจะอยู่ในลักษณะมองจากด้านบนลงมาด้านล่าง วิธีการเรียกใช้งาน Layer คลิกที่เมนูคำสั่ง Window ที่แถบ Menu bar เลือกคำสั่ง Show Layer ถ้าหากพบว่า Hide Layers แสดงว่า Palette Layer ถูกแสดงแล้ว

Active Layer คือ Layer ที่กำลังถูกทำงานอยู่ สามารถเลือก Layer ได้จากการคลิกที่แถบ Layer จากนั้นช่อง Indicates if Layer is จะมีสัญลักษณ์รูปฟูกันปรากฏ หากต้องการเคลื่อนย้าย Layer โดยให้ Layer อื่นเคลื่อนย้ายตาม ให้คลิกที่ช่อง Indicates if Layer is ให้เป็นรูปโซ่เพื่อเชื่อม Layer เข้าด้วยกัน

การเปลี่ยนลำดับของ Layer สามารถทำได้โดยคลิกเมาส์ที่ Layer ค้างไว้แล้วลากไปยังลำดับของ Layer ที่ต้องการแล้วปล่อยเมาส์

ที่ช่อง Indicates Layer Visibility หากปรากฏสัญลักษณ์รูปตาหมายความว่า Layer นั้นถูกแสดงอยู่ หากต้องการซ่อน Layer ไม่ให้แสดงผล ให้คลิกที่ช่อง Indicates Layer Visibility สัญลักษณ์รูปตาจะหายไป

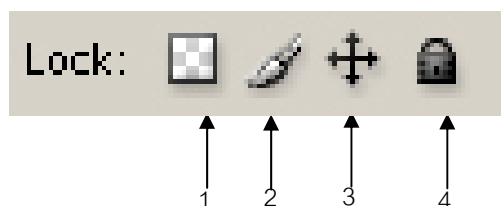


การสร้าง Layer ขึ้นใหม่ ให้คลิกที่ปุ่ม หากต้องการตัดลอก Layer ให้คลิก Layer ที่ต้องการแล้วปล่อยลงที่ปุ่มนี้เช่นเดียวกัน แต่ถ้าต้องการลบ Layer หลังจากคลิกเลือก Layer ที่ต้องการแล้วให้คลิกที่ปุ่ม


การ Lock Layer

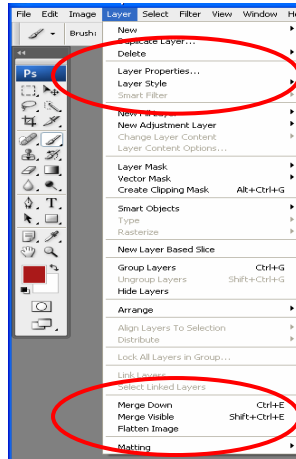
เป็นการกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ เพื่อบังคับไม่ให้ Layer ถูกเปลี่ยนแปลงหรือได้รับผลกระทบใด ๆ มีทั้งหมด 4 รูปแบบดังนี้

1. **Lock transparent pixels** ห้ามไม่ให้เติมสีหรือปรับแก้สีลงใน pixels ที่โปร่งแสงบน Layer ได้
2. **Lock image pixels** ห้ามไม่ให้มีการแก้ไขหรือตกแต่งภาพบน Layer
3. **Lock position** ห้ามไม่ให้มีการเคลื่อนย้ายตำแหน่งของ Layer
4. **Lock all** ห้ามโดยใช้การกำหนดคุณสมบัติของทั้ง 3 ข้อที่กล่าวมา



การ Merge Layer

เป็นการรวมชั้นของ Layer ตั้งแต่ 2 ชั้นขึ้นไปมาไว้รวมกัน โดยคลิกที่ปุ่ม  แล้วจะปรากฏ Dialog สำหรับเลือกแบบต่าง ๆ ของการ Merge Layer ดังนี้



- Merge Down หรือ Merge Linked

เป็นการรวม Layer ที่ใช้งานอยู่กับ Layer ที่อยู่ลำดับถัดลง โดยถ้า Layer ที่อยู่ลำดับถัดไปมีสัญลักษณ์รูปโซ่ จะมีข้อความว่า Merge Linked แต่หากไม่มีรูปโซ่จะมีข้อความว่า Merge Down

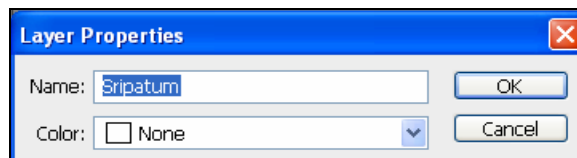
- Merge Visible

เป็นการรวม Layer ที่ถูกแสดงหรือมองเห็นได้ทั้งหมด

- Flatten Image

เป็นการรวม Layer ทุกลำดับชั้นเป็น Layer เดียว โดยมีชื่อว่า Background และจะลบ Layer ที่ถูกซ่อนทิ้งไป

หากต้องการเปลี่ยนชื่อของ Layer ให้คลิกเลือก Layer Properties จะปรากฏ Dialog ของ Layer ซึ่งสามารถเปลี่ยนชื่อของ Layer ได้ และแถบสีได้

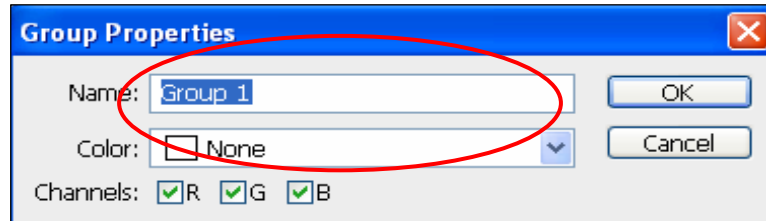
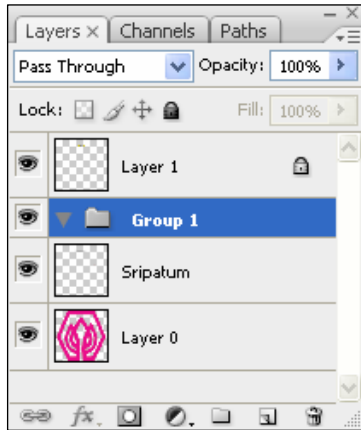


การจัด Set ของ Layer

เป็นการรวบรวม Layer ต่าง ๆ มาไว้เป็นกลุ่ม Layer Set สามารถใช้คำสั่งต่าง ๆ เหมือน Layer ทั่วไป เช่น การดู คัดลอก เคลื่อนย้าย และการเปลี่ยนลำดับ ยกเว้นคำสั่งบางคำสั่ง เช่น Layer Effect ดังนั้นใช้งานคำสั่งใด ๆ ของ Layer Set จะเกิดขึ้นกับ Layer ภายในทุก Layer

การสร้าง Layer Set คลิกที่ปุ่ม เพื่อสร้าง Set หลังจากนั้นให้คลิกเลือก Layer ที่ต้องการจัดเก็บค้างไว้ แล้วลากที่ Layer Set จากนั้นให้ปล่อยเมาส์

หากดับเบิลคลิกที่ Layer Set จะปรากฏ Dialog ของ Layer Set Properties ซึ่งสามารถเปลี่ยนชื่อของ Layer Set ได้ และแถบสีได้

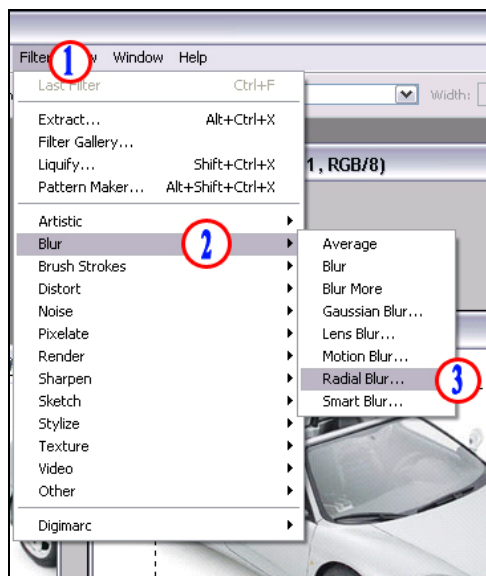


การทำภาพโดยใช้ Filter

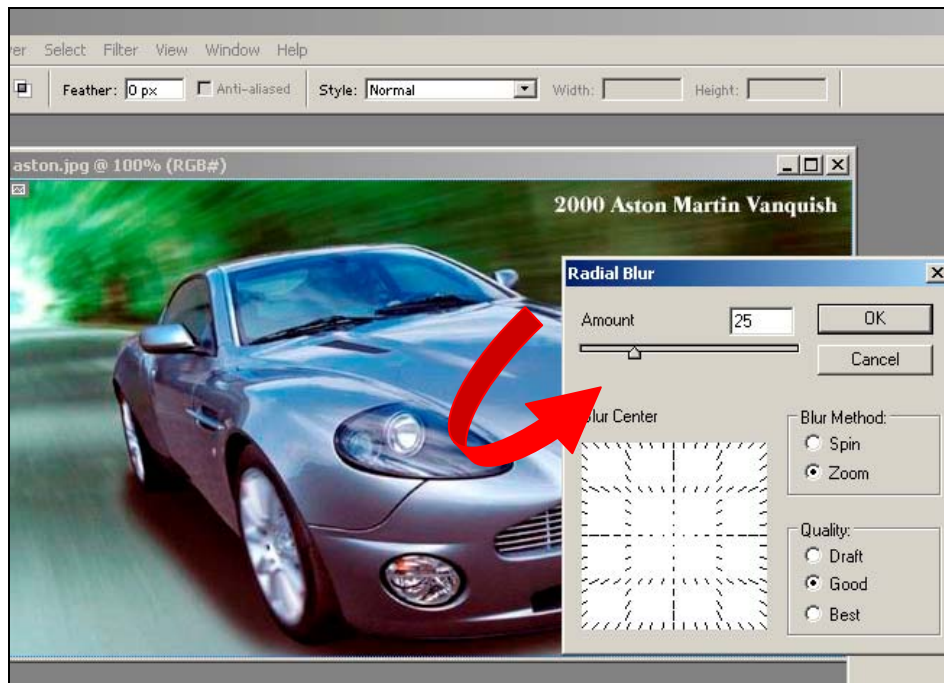
ฟิลเตอร์ (Filter) คือการตกแต่งภาพด้วยเทคนิคพิเศษ ที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบของภาพตามความต้องการของงาน เราสามารถใช้งาน Filter ได้โดยเลือก Menu > Filter > เลือกใช้ Filter ที่ต้องการ

ตัวอย่างการใช้ Filter

ที่ Menu Bar จะมีปุ่ม Filter(1) อยู่ เมื่อกดแล้วจะมี Filter Menu ปรากฏขึ้นเลื่อนเมาส์ไปยัง Filter "Blur"(2) จะมีเมนูย่อยเพิ่มขึ้นมา ให้กดเลือกที่ "Radial Blur"(3)



เมื่อเลือกเสร็จแล้วจะปรากฏหน้าจอการปรับเปลี่ยนลักษณะของ Filter สามารถที่จะกำหนดได้ตามต้องการ (ใน Filter แต่ละตัวนั้น หน้าจอการปรับเปลี่ยนลักษณะของ Filter จะไม่เหมือนกัน) เสร็จแล้วกดปุ่ม OK เพื่อจบขั้นตอนการทำงานของ Filter



จะได้ภาพที่มีการตกแต่งด้วย Filter: Radial Blur ออกมา ทั้งนี้ ถ้าใช้ Filter อื่นรูปงานที่ปรากฏ จะต่างกันออกไป

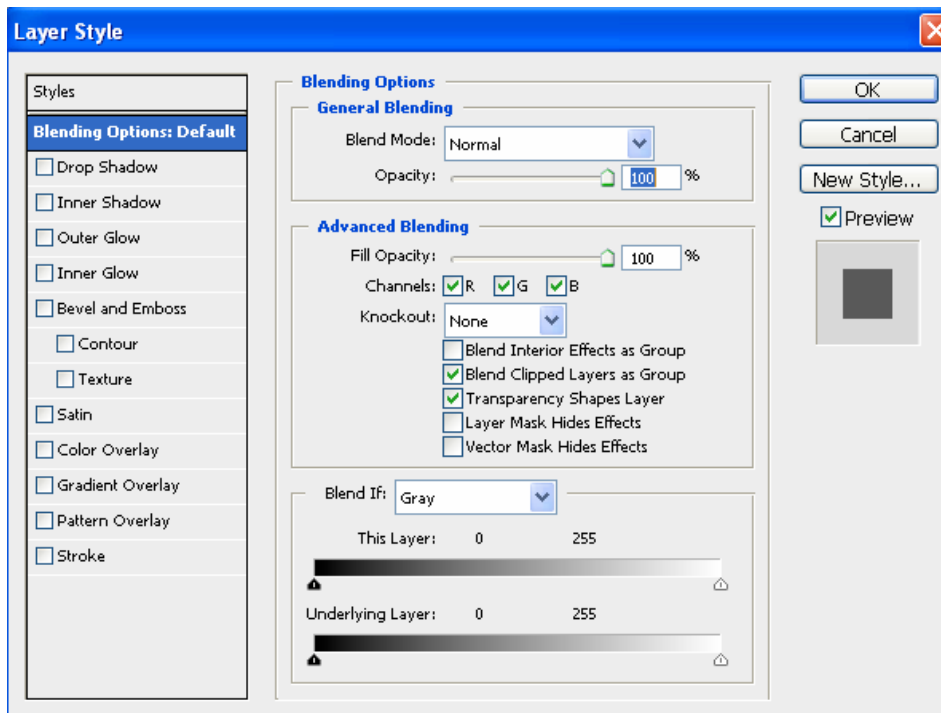


ตัวอย่าง Filter ที่น่าสนใจ

			
ภาพต้นแบบ	Smudge Stick	Gaussian Blur	Radial Blur
			
Angled Strokes	Mosaic	Facet	Fragment
			
Lens Flare	Lighting Effects	Sharpen	Graphic Pen
			
Halftone Pattern	Stamp	Water Paper	Wind

การใช้งาน Layer Style

คลิกที่เมนู **Layer > Layer Style > Blending Options** จะปรากฏหน้าต่างดังภาพข้างล่าง



- (1) คือ Style ที่ต้องการใช้กับ Layer ที่เราเลือกไว้ จะมีให้เลือก 10 แบบจากบนลงล่าง
- (2) คือ การกำหนดค่าต่างๆ ของแต่ละ Style ซึ่งจะแตกต่างกันไปในแต่ละ Style

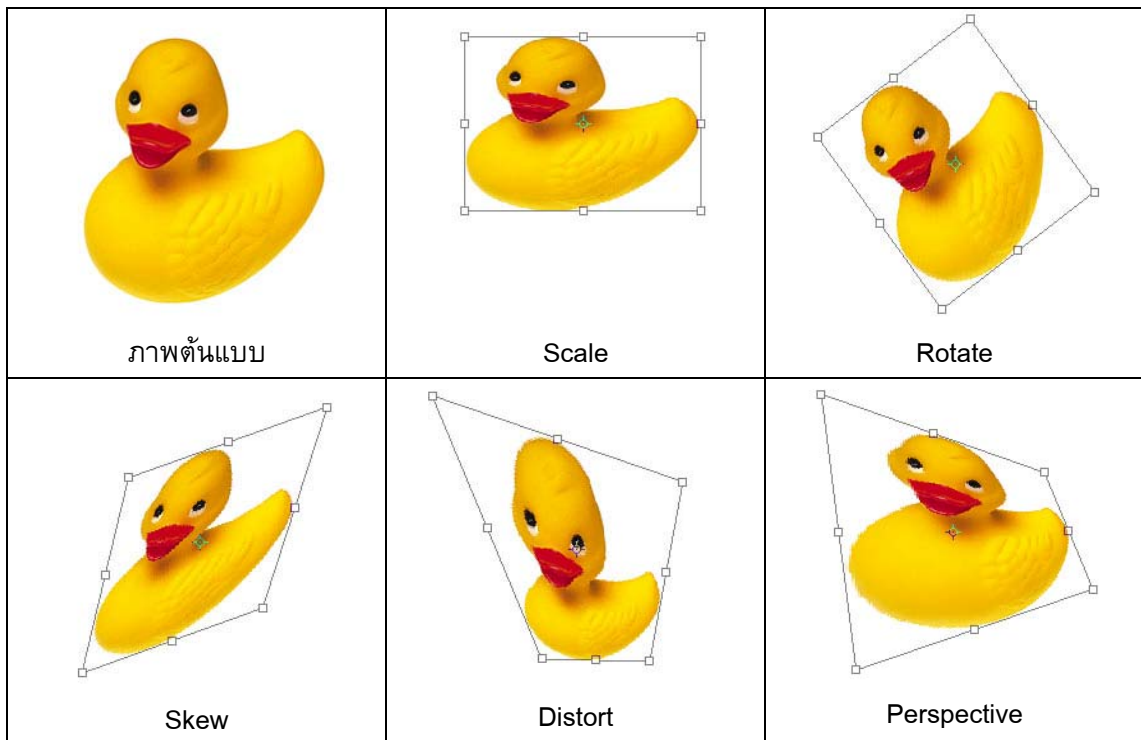
ตัวอย่างการใช้ Layer Style

PHOTO Drop Shadow	PHOTO Inner Shadow	PHOTO Outer Glow
PHOTO Inner Glow	PHOTO Bevel and Emboss	PHOTO Satin
PHOTO Gradient Overlay	PHOTO Pattern Overlay	PHOTO Stroke

การเปลี่ยนรูปร่างของรูป (Transform)

เราสามารถเปลี่ยนแปลง Layer ในรูปแบบต่างๆได้เช่น การย่อ/ขยาย การหมุนภาพ การบิดภาพ ด้วยคำสั่ง Transform โดยคลิกเลือก **Edit > Transform >** (เลือก Transform Function ที่ต้องการ)

ลักษณะของ Transform



การปรับค่าความสว่าง/ความคมชัด (Brightness/Contrast)

การปรับความสว่าง-ความมืดของภาพ และการตัดกันของสีที่ชัดเจนขึ้นนั้น สามารถทำได้โดยใช้คำสั่ง Brightness/Contrast โดยเลือกคลิกที่ **Image > Adjust > Brightness/Contrast**



Original



Brightness

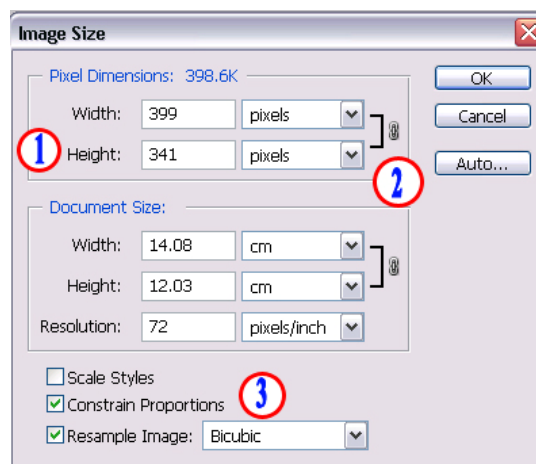


Contrast

การปรับขนาดของชิ้นงาน

Image Size

Image Size คือการ ลด/ ขยายรูปภาพโดยสามารถใช้คำสั่งนี้ได้จากเมนู **Image > Image Size...** จะปรากฏหน้าต่างที่ให้เรากำหนดขนาดของภาพขึ้นมาดังรูป



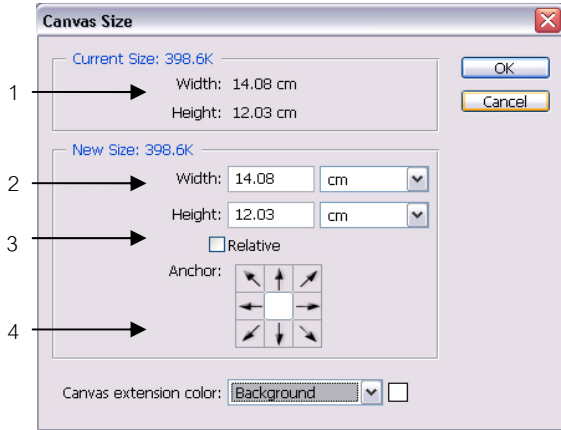
(1) Width(กว้าง) และ Height(สูง) ของรูปภาพ สามารถกำหนดได้ตามต้องการ โดยมีหน่วยให้เลือกสองแบบคือ Pixel และ %

(2) Constrain Proportions Sign เมื่อสัญลักษณ์นี้ปรากฏดังรูป แสดงว่าเมื่อเราได้กำหนดขนาดภาพไว้ด้านใดด้านหนึ่งแล้ว โปรแกรมจะกำหนดสัดส่วนของด้านที่เหลือให้เอง(อัตราส่วนที่เท่ากัน) ผลที่ได้ก็คือ ไม่ว่าจะย่อหรือขยาย รูปภาพที่ออกมาจะมีอัตราส่วนของ กว้าง x สูงเท่าเดิม

(3) Constrain Proportions Check Box จาก (2) เมื่อเราไม่ต้องการ ย่อ/ขยาย รูปภาพให้เหมือนอัตราส่วนเดิมให้คลิกที่ Check Box ออก เครื่องหมาย ✓ จะหายไปหลังจากนั้นการกำหนดขนาด กว้าง และสูงสามารถกำหนดได้ตามต้องการ

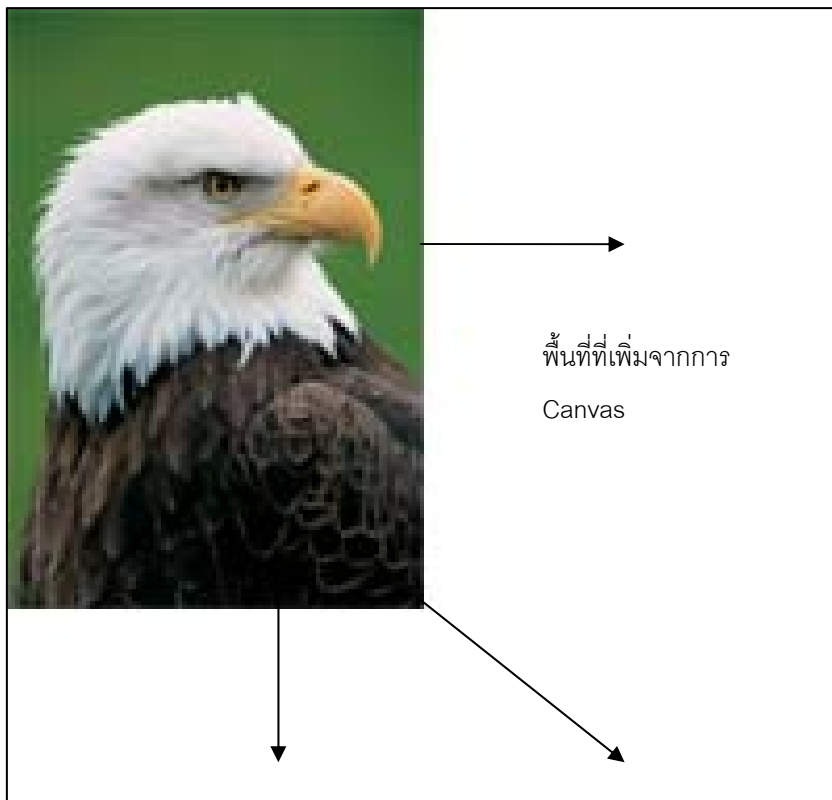
Canvas Size

การ Canvas Size คือการลด/ ขยายพื้นที่รูป โดยเพิ่มพื้น Background และสามารถขยายรูปโดยกำหนดทิศทางได้ ดังรูป



1. Current Size ขนาดปัจจุบันของงาน
2. New Size ขนาดที่เพิ่มขึ้นจากขนาดของงาน
3. Relative เป็นคุณสมบัติบอกค่าขนาดของ New Size เครื่องหมาย ✓ ค่าในช่อง Width และ Height จะเป็น 0 สามารถเพิ่มพื้นที่งานโดยไม่ต้องรวมค่า Current Size
4. Anchor ที่ทางที่ต้องการเพิ่มขนาดให้ไปในทิศทางที่ต้องการ


ตัวอย่างการ Canvas Size






การตัดกรอบของรูป (Crop)

การ Crop คือ การตัดกรอบภาพเอาเฉพาะที่ต้องการ นอกจากรูปภาพจะมีขนาดเล็กเกินไปแล้ว บางครั้งรูปภาพก็มีขนาดใหญ่เกินไปได้เช่นกัน เราสามารถตัดกรอบภาพ (Cropping) ให้เหลือเฉพาะที่ต้องการได้โดยใช้เครื่องมือสองชนิดนี้ ดังนี้

วิธีที่ 1 การตัดกรอบภาพโดยเครื่องมือ Rectangular Marquee Tool

1. เลือกเครื่องมือ  บนแถบเครื่องมือและกำหนด Feather ให้เท่ากับ 0 ก่อน
2. สร้าง Selection ที่ภาพในส่วนที่ต้องการตัดกรอบ
3. เลือกเมนู Image -> Crop จะได้รูปจากการ Cropping

วิธีที่ 2 การตัดกรอบภาพโดยเครื่องมือ Crop

1. เลือกเครื่องมือ  บนแถบเครื่องมือ
2. สร้างพื้นที่ที่ต้องการตัดกรอบภาพ สังเกตว่าจะเกิดแถบสี่เหลี่ยมบริเวณรอบนอกขอบกรอบที่สร้างขึ้นมา บริเวณสี่เหลี่ยมคือ บริเวณของรูปภาพที่ถูกตัดทิ้งนั่นเอง
3. ปรับแต่งพื้นที่ที่เลือก
4. คลิกปุ่ม  เพื่อยืนยันการตัดกรอบรูปตามต้องการ (กรณียกเลิกให้คลิกปุ่ม  แทน)

ตัวอย่างการ Cropping

ภาพก่อนการ Cropping



ภาพหลังการ Cropping

