



## สัญลักษณ์ของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

### คุณสมบัติพื้นฐานของโปรแกรม

โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิติสารและงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่าง ๆ

### ความสามารถพื้นฐานของ Adobe Photoshop

- ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ
- ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ
- เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
- สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สีเหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่างอิสระ
- มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
- การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
- เพิ่มเติม ข้อความ ใส่ effect ของข้อความได้
- Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้และอื่นๆ อีกมากมาย

### คำสั่งที่เพิ่มเข้ามาใน Adobe Photoshop CS6

#### Save Auto and Save in Background

คำสั่งบันทึกไฟล์งานให้แบบอัตโนมัติ เพื่อช่วยป้องกันการลืมบันทึกไฟล์ ป้องกันไฟล์เสียหายที่อาจจะเกิดปัญหากับเครื่องคอมพิวเตอร์ ในกรณีที่โปรแกรมค้างสั่งให้ปิดตัวเอง งานที่บันทึกโดยอัตโนมัติครั้งล่าสุดจะถูกกู้คืนมาและเรียกเปิดให้ทำงานทันที

#### Content – Aware Move Tool

เครื่องมือย้ายภาพ (Move) และคัดลอกเพิ่มรูปภาพ (Extend) ในตัวเดียวกันเครื่องมือนี้ไม่เพียงแต่ย้ายตำแหน่งภาพหรือคัดลอกเพิ่มรูปภาพธรรมดาๆ ยังสามารถที่จะประมวลผลและแทนที่ภาพใหม่ลงไปได้อย่างกลมกลืน

#### Patch Tool

เครื่องมือแต้มภาพหรือแทนที่ภาพถูกพัฒนาเพิ่มคำสั่ง Content – Aware เข้ามา เพื่อช่วยปรับแต่งแก้ไขขอบภาพที่นำไปปะลงในตำแหน่งใหม่ให้มีความกลมกลืนกับสีพื้นหลังมากยิ่งขึ้น ช่วยลดเวลาการรีทัชภาพได้มาก

#### Script Pattern

เราสามารถเลือกสคริปต์ใส่ให้กับลาย เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดวาง Pattern จากลวดลายธรรมดาสามารถจะวางสวดลายในรูปแบบใหม่ตามสคริปต์ที่เลือกใช้

### Crop Tool

เครื่องมือตัดภาพและจัดองค์ประกอบให้ได้สัดส่วนสวยงามเครื่องมือนี้ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการตัดภาพขึ้นมาใหม่

### Perspective Crop Tool

เครื่องมือตัดภาพ ที่มีลักษณะเอียงมีความลึกมุมมองแบบ Perspective โดยเฉพาะเมื่อใช้เครื่องมือนี้ตัดภาพ แล้วจากภาพเอียงๆ จะถูกปรับมาเป็นแบบตรงให้โดยอัตโนมัติ

### Shape Tool + Fill & Stroke

เครื่องมือ Shape Tool ในเวอร์ชันนี้ถูกพัฒนาเพิ่มเติมความสามารถใกล้เคียงกับโปรแกรม Illustrator ที่จะสามารถกำหนดขนาดลงไปได้ นอกจากนี้เรายังสามารถกำหนดสีไล่สี ใส่ Pattern ให้กับสีพื้น Fill และเส้นขอบ Stroke ได้ โดยเฉพาะเส้นขอบสามารถที่จะปรับขนาดและสร้างเส้นประได้อีกด้วย

### Adaptive wide angle

ภาพถ่ายที่ใช้กล้องมีเลนส์แบบ FishEye จะได้ภาพที่มีลักษณะที่โค้งงอผิดธรรมชาติ คำสั่ง Adaptive wide angle นี้จะใช้สำหรับปรับแต่งภาพลักษณะดังกล่าวให้กลับมาตรงเป็นภาพถ่ายปกติได้อย่างง่ายดาย

### Liquify

ชุดคำสั่งสำหรับปรับแต่งรูปทรงสำหรับงานรีทัชภาพ ไม่ว่าจะเป็นดึง ยืด หดภาพ ฯลฯ เวอร์ชันนี้ถูกพัฒนาให้ทำงานได้รวดเร็วขึ้น เนื่องจากใช้การคำนวณจาก GPU การ์ดจอช่วยประมวลผลด้วย ทำให้เครื่องมือนี้ใช้งานไม่ร้อนนาราคาเหมือนเวอร์ชันเดิมอีกต่อไป

### Oil Paint

เอฟเฟกต์สำหรับปรับเปลี่ยนภาพถ่ายให้เป็นภาพสีน้ำมันอย่างรวดเร็ว สามารถกำหนดให้ภาพมีลักษณะของรอยฝีแปรงได้หลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นแบบหยาด แบบนุ่มเรียบเนียน หรือจะทิ้งรอยฝีแปรงแบบกระด้างก็สามารถทำได้

### Blur Filter

เอฟเฟกต์สำหรับปรับภาพให้ฟุ้งเบลอ เพื่อที่จะเน้นจุดโฟกัสของภาพให้โดดเด่นยิ่งขึ้น และจะแสดงผลความชัดความเบลอนภาพแบบ Real Time ให้ทันที

### Lens Flare & Lighting Effects

เอฟเฟกต์สำหรับสร้างแสงลักษณะต่างๆ ในภาพที่ปรับปรุงให้ใช้งานได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งกว่าเวอร์ชันเก่า เอฟเฟกต์ใหม่ประกอบที่ว่่านี้นี้ประกอบด้วย Lens Flare และ Lighting Effects

### Color Range – Skin tones

คำสั่งสร้าง Selection เลือกบริเวณผิวคนโดยเฉพาะ เมื่อใช้งาน Color Range แล้วเลือกเป็น Skin Tones โปรแกรมจะ Selection เลือกผิวคนให้แบบอัตโนมัติ

### Layer Searching

Layer Searching คือคำสั่งสำหรับการค้นหาเลเยอร์ ที่จะช่วยให้การค้นหาเลเยอร์ที่ต้องการทำได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งเหมาะอย่างยิ่งกับงานกราฟิกที่จำเป็นต้องใช้งานเลเยอร์จำนวนมากๆ

### Actions – Tool Recording

พาเนล Actions เวอร์ชันนี้ มีความสามารถที่จะบันทึกการทำงานหรือการวาดเส้นของเราแบบ Step by Step ด้วยการใช้คำสั่ง Tool Recording ช่วยบันทึกการขั้นตอนการวาดอย่างละเอียด อีกทั้งยังสามารถลดความเร็วแสดงทุกขั้นตอนเหมือนวิดีโอสโลว์ได้อีกด้วย

### Type

ฟอนต์ใน CS6 เมื่อช่องชื่อตัวหนังสือเราจะเห็นลักษณะหน้าตาของฟอนต์แต่ละตัวได้ทันทีว่ามีหน้าตาอย่างไรบ้าง ก่อนจะเลือกนำไปใช้งานทำให้การเลือกลักษณะฟอนต์ไปใช้งานทำได้อย่างรวดเร็วลักษณะหน้าตาฟอนต์เรายังสามารถปรับให้มีขนาดใหญ่ขึ้นเล็กลง หรือซ่อนไม่ให้แสดงได้ที่เมนู Type ที่พิเศษกว่านั้นเราสามารถสร้าง Character Styles เพื่อกำหนดปรับเปลี่ยนคุณลักษณะเฉพาะของตัวหนังสือได้อย่างรวดเร็ว

### Camera Raw 7.0

Camera Raw ในเวอร์ชันที่แล้วก็ถือว่าดีแล้ว มาใน CS6 นี้ Camera Raw 7.0 ถูกพัฒนาให้ทำงานเพื่อเอาใจช่างภาพมากยิ่งขึ้นไปอีก เนื่องจากสามารถแก้ไขปรับแต่งภาพได้ดีมีประสิทธิภาพกว่าเดิม สามารถปรับภาพถ่ายได้อย่างละเอียดจนได้ภาพที่สวยงาม

### Brush Tool

Brush Tool ในเวอร์ชันนี้ได้ปรับปรุงในหลายๆ ส่วนด้วยกัน ส่วนแรกที่เราเห็นได้ชัดคือสามารถที่จะขยายขนาดหัวแปรงสูงสุดถึง 5000px ตอบโจทย์สำหรับนักออกแบบที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกที่มีขนาดใหญ่ อีกทั้งยังเพิ่มหัวแปรงที่มีลักษณะเหมือนดินสอสีที่ได้ดินสอสามารถจะกัดกร่อนลงได้ ทำให้ได้ภาพสายเส้นที่สมจริง อีกทั้งเพิ่มพู่กัน Airbrush มาให้พ่นสีสวยๆ ได้อีกด้วย

### 3D ภาพ 3 มิติ

สร้างรูปทรง 3 มิติ เช่น รูปทรงกลม ทรงกระบอก รูปกล่อง และจัดแสงใสมุมมองกล้อง ในเวอร์ชันนี้การปรับแต่งค่าต่างๆ จะสะดวกสบายยิ่งขึ้นเนื่องจากสามารถปรับแต่งที่กระดาน Canvas ได้เลยและจะแสดงผลให้เห็นทันทีเมื่อมีการปรับแต่ง

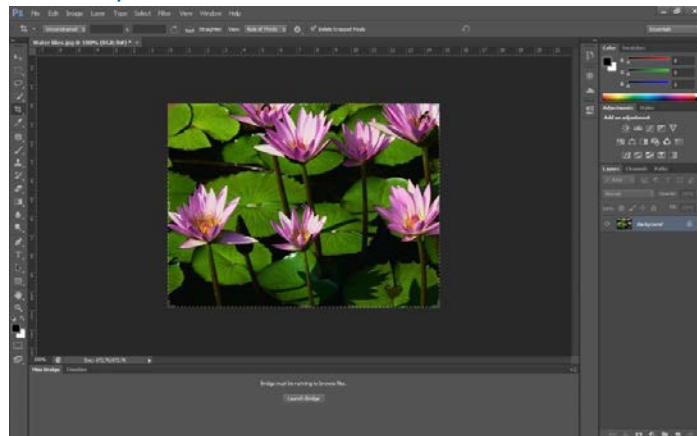
### เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับการใช้ Photoshop CS6

เนื่องจากเป็น Photoshop เวอร์ชันใหม่ล่าสุด สเปคเครื่องคอมพิวเตอร์ของเราจึงต้องพร้อมรองรับการใช้งานด้วย และสเปคเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมสำหรับการติดตั้งและใช้งาน Photoshop CS6 กันก่อนซึ่งสเปคที่แนะนำ แสดงดังต่อไปนี้

1. PC/Notebook/Mac : แทบทุกรุ่นหากจะทำงานได้อย่างสมจริงควรใช้งานร่วมกับจอภาพขนาด 17 นิ้วขึ้นไป ควรตั้งค่า Resolution ที่ 1,280 \* 800 ความละเอียด 16bit แนะนำ 512 MB สำหรับ Photoshop Extended
2. CPU : Intel Pentium 4 หรือ AMD Athlon 64 Processor ขึ้นไป
3. ระบบปฏิบัติการ : หากเป็น PC/Notebook ควรใช้งานกับ Windows 7 Service Pack 1 หรือ Windows XP Service Pack 3 หากเป็น Mac ควรใช้กับ Mac OS X ซึ่งทุกระบบต้องสนับสนุนระบบ OpenGL 2.0
4. หน่วยความจำหลัก (RAM) : แนะนำ 2 GB ขึ้นไป (ยิ่งเยอะก็ยิ่งดี)
5. พื้นที่ว่างบนฮาร์ดดิสก์ : 2 GB สำหรับการติดตั้ง และควรมีพื้นที่เหลือสำหรับเป็นหน่วยความจำสำรองไว้ด้วย

## ส่วนประกอบของโปรแกรม

### หน้าจอของโปรแกรม Photoshop CS6



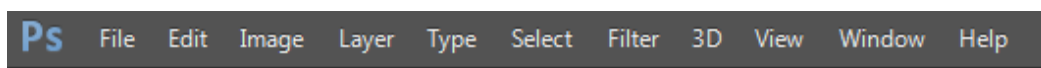
เมื่อเข้าโปรแกรมมาแล้วจะเจอหน้าต่างการทำงานของโปรแกรม Photoshop CS6 ซึ่งจะประกอบไปด้วย

- ➡ Menu bar
- ➡ Option bar
- ➡ Tool panel
- ➡ Palette
- ➡ Work Area

#### Menu Bar

เป็นแถบที่ใช้เก็บคำสั่งหลักต่างๆของโปรแกรม โดยเราสามารถเรียกใช้คำสั่ง ในแถบคำสั่งได้ ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

1. คลิก mouse ที่แถบคำสั่ง จะปรากฏแถบคำสั่งย่อย
2. คลิก mouse เลือกแถบคำสั่งย่อยที่เราต้องการ



#### คำสั่งใน Menu Bar มีดังต่อไปนี้

1. File รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับไฟล์รูปภาพ เช่น สร้างไฟล์ใหม่, เปิด, ปิด, บันทึกไฟล์, นำเข้าไฟล์, ส่งออกไฟล์ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับไฟล์
2. Edit รวมคำสั่งที่ใช้สำหรับแก้ไขภาพ และปรับแต่งการทำงานของโปรแกรมเบื้องต้น เช่น ก๊อปปี้, วาง, ยกเลิกคำสั่ง, แก้ไขเครื่องมือ และอื่นๆ
3. Image รวมคำสั่งที่ใช้ปรับแต่งภาพ เช่น สี, แสง, ขนาดของภาพ (image size), ขนาดของเอกสาร (canvas), โหมดสีของภาพ, หมุนภาพ และอื่นๆ
4. Layer รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับเลเยอร์ ทั้งการสร้างเลเยอร์, แปลงเลเยอร์ และการจัดการกับเลเยอร์ในด้านต่างๆ
5. Select รวมคำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุหรือพื้นที่บนรูปภาพ (Selection) เพื่อนำไปใช้งานร่วมกับคำสั่งอื่นๆ เช่น เลือกเพื่อเปลี่ยนสี, ลบ หรือใช้เอฟเฟกต์ต่างๆ กับรูปภาพ
6. Filter เป็นคำสั่งการเล่น Effects ต่างๆสำหรับรูปภาพและวัตถุ
7. View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับมุมมองของภาพและวัตถุในลักษณะต่างๆ เช่น การขยายภาพและย่อภาพให้ดูเล็ก
8. Window เป็นส่วนคำสั่งในการเลือกใช้อุปกรณ์เสริมต่างๆที่จำเป็นในการใช้สร้าง Effects

9. Help เป็นคำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมและจะมีรายละเอียดของโปรแกรมอยู่ในนั้น

### Option bar

Option Bar (ออปชั่นบาร์) เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่างๆ โดยรายละเอียดในออปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูลบ็อกซ์ในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเครื่องมือ Brush (พู่กัน) บนออปชั่นบาร์จะปรากฏออปชั่นที่ใช้ในการกำหนดขนาด และลักษณะหัวแปรง, โหมดในการระบายความโปร่งใสของสีและอัตราการไหลของสี เป็นต้น




























### Tool panel

Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้ายๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างของภาพ เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย



### เครื่องมือใน Tool Panel

-  **Move** ใช้สำหรับเลือกพื้นที่บนภาพเป็นรูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี หรือเลือกเป็นแนวคอลัมน์ ขนาด 1 พิกเซล
-  **Marquee** ใช้สำหรับย้ายพื้นที่ที่เลือกไว้ของภาพ หรือย้ายภาพในเลเยอร์หรือย้ายเส้นไกด์
-  **Lasso** ใช้เลือกพื้นที่บนภาพเป็นแนวเขตแบบอิสระ
-  **Magic Wand** ใช้เลือกพื้นที่ด้วยวิธีระบายบนภาพ หรือเลือกจากสีที่ใกล้เคียงกัน
-  **Crop** ใช้ตัดขอบภาพ
-  **Slice** ใช้ตัดแบ่งภาพเพื่อบันทึกไฟล์ภาพย่อยๆ ที่เรียกว่าสไลซ์ (Slice) สำหรับนำไปสร้างเว็บเพจ
-  **Eyedropper** ใช้เลือกสีจากสีต่างๆ บนภาพ
-  **Healing Brush** ใช้ตกแต่งลบรอยตำหนิในภาพ
-  **Brush** ใช้ระบายลงบนภาพ
-  **Clone Stamp** ใช้ทำสำเนาภาพ โดยก๊อปปี้ภาพจากบริเวณอื่นมาระบาย หรือระบายด้วยลวดลาย
-  **History Brush** ใช้ระบายภาพด้วยภาพของขั้นตอนเดิมที่ผ่านมา หรือภาพของสถานะเดิมที่บันทึกไว้

-  **Eraser** ใช้ลบภาพบางส่วนที่ไม่ต้องการ
-  **Gradient** ใช้เติมสีแบบไล่ระดับโทนสีหรือความทึบ
-  **Blur** ใช้ระบายภาพให้เบลอ
-  **Burn** ใช้ระบายเพื่อให้ภาพมืดลง
-  **Dodge** ใช้ระบายเพื่อให้ภาพสว่างขึ้น
-  **Pen** ใช้วาดเส้นพาร (Path)
-  **Horizontal Type** ใช้พิมพ์ตัวอักษรหรือข้อความลงบนภาพ
-  **Path Selection** ใช้เลือกและปรับแต่งรูปทรงของเส้นพาร
-  **Rectangle** ใช้วาดรูปทรงเรขาคณิตหรือรูปทรงสำเร็จรูป
-  **Hand** ใช้เลื่อนดูส่วนต่างๆ ของภาพ
-  **Zoom** ใช้ย่อหรือขยายมุมมองภาพ
-  - Set Foreground Color, Set Background Color ใช้สำหรับกำหนดสี
-  - Foreground Color และ Background Color
-  เปิดแสดงหน้ากระดาษ แบบ Full screen

## Panel

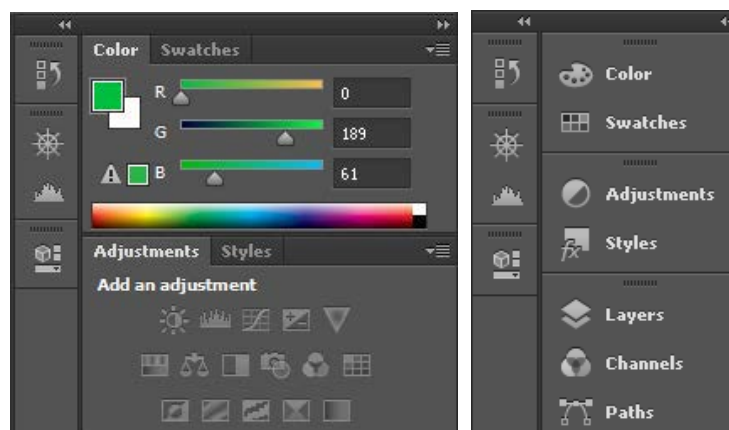
**Panel (พาเนล)** เป็นวินโดว์ย่อยๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด หรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่างๆ ของโปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี, พาเนล Layers ใช้สำหรับจัดการกับเลเยอร์ และพาเนล Info ใช้แสดงค่าสีตรงตำแหน่งที่ชี้เมาส์ รวมถึงขนาด/ตำแหน่งของพื้นที่ที่เลือก

### การเปิด-ปิดพาเนล

หากส่วนของพาเนลไปเกะกะพื้นที่ที่เรากำลังสร้างภาพ เราสามารถปิดพาเนลได้ทั้งในแนวนอนและแนวตั้ง

### การปิดพาเนลตามแนวนอน

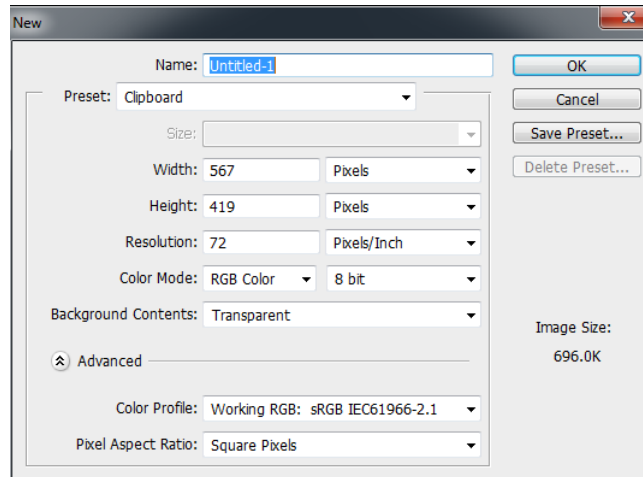
จะทำให้พาเนลนั้นถูกลดขนาดลงไปเป็นปุ่มอยู่ชิดขอบของจอภาพ ซึ่งกระทำได้โดยการที่ปุ่มหัวลูกศรคู่ตรงมุมบนขวาของพาเนลนั้น และให้ปุ่มนี้อีกครั้งเมื่อต้องการเปิดพาเนลออก



## การสร้าง/เปิด/บันทึกชิ้นงาน

### การเปิดหน้าต่างกระดาษใหม่

1. คลิกเมนูคำสั่ง File
2. เลือกคำสั่ง New หรือกด Ctrl + N
3. จะปรากฏหน้าต่าง New



- Name ตั้งชื่อให้กับงาน
- Preset ช่องสำหรับเลือกพื้นที่ ที่โปรแกรมกำหนดมาให้
- Width ความกว้าง ซึ่งมีหน่วยต่างๆ เช่น Pixel , เซนติเมตร , นิ้ว
- Height ความสูง ซึ่งมีหน่วยต่างๆ เช่น Pixel , เซนติเมตร , นิ้ว
- Resolution ค่าความละเอียด ( ซึ่งความละเอียดบนหน้าจอ = 72 )
- color mode เลือกชนิดของระบบสี

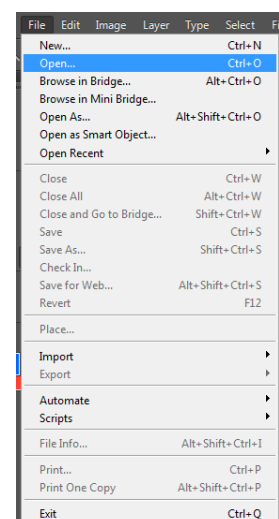
### การเปิดไฟล์ภาพ

โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สามารถเปิดไฟล์ภาพได้หลายประเภท เช่น GIF, TIF, BMP, JPG, PDF หรือไฟล์ภาพที่มีรูปแบบเฉพาะของกล้องดิจิตอลรุ่นต่างๆ

การเปิดไฟล์ภาพทำได้หลายวิธี ดังนี้

#### การเปิดไฟล์ภาพด้วยคำสั่ง Open (ใช้สำหรับการเปิดไฟล์ภาพรูปแบบปกติ)

1. คลิก ที่เมนู File
2. เลือกคำสั่ง Open หรือกด Ctrl + O
3. จะปรากฏหน้าต่างเพื่อหาไฟล์ขึ้น
4. คลิกช่อง Look in: เพื่อเลือกตำแหน่งไดรฟ์หรือโฟลเดอร์ที่เก็บไฟล์ภาพ
5. ค้นหาและเลือกไฟล์ที่ต้องการเปิด
6. เลือกไฟล์ภาพที่ต้องการ
7. ปุ่ม Open เพื่อเปิดไฟล์ภาพ จะได้ไฟล์ภาพที่เราต้องการ



#### การเปิดไฟล์ภาพด้วยคำสั่ง Open As

คำสั่ง Open As ใช้สำหรับเปิดไฟล์ภาพ โดยหน้าต่างจะแสดงไฟล์ทุกไฟล์ที่มีอยู่ แต่จะสามารถเปิดได้เฉพาะไฟล์ที่ตรงตามรูปแบบที่เลือกไว้เท่านั้น โดยการเมนูคำสั่ง File > Open As หรือกดคีย์ลัด < Alt + Shift + Ctrl + O



### การเปิดไฟล์ภาพด้วยคำสั่ง Open as Smart Object

จะทำการแปลงไฟล์ภาพปกติให้กลายเป็นวัตถุที่ย่อยขยายได้ และไม่สูญเสียความละเอียดของภาพ โดยการเมนูคำสั่ง File > Open as Smart Object

### การเปิดไฟล์ภาพด้วยคำสั่ง Open Recent

ใช้สำหรับเปิดไฟล์ภาพที่เคยถูกเปิดมาก่อนหน้า โดยโปรแกรมจะจดจำไฟล์ภาพที่เคยเปิดไว้ และสามารถเรียกเปิดไฟล์ภาพเหล่านั้นกลับมาใช้งานได้ถึง 10 ไฟล์ โดยไม่ต้องทำการค้นหาไฟล์ที่จะเปิดใหม่ให้เสียเวลา โดยการเมนูคำสั่ง File > Open Recent

### การเปิดไฟล์ภาพด้วย Adobe Bridge

Adobe Bridge CS6 เป็นซอฟต์แวร์เสริมจากการติดตั้งโปรแกรม ช่วยให้เปิดไฟล์ภาพ ไปใช้งานได้ง่ายขึ้น โดยหน้าจอจะแสดงภาพตัวอย่างของไฟล์ภาพทั้งหมด และสามารถค้นหาไฟล์จากไดรฟ์ต่าง ๆ เหมือนกับการดูไฟล์ใน Windows Explorer ของระบบปฏิบัติการวินโดวส์ โดยการเมนูคำสั่ง File > Browse in Bridge

### การบันทึกไฟล์

เมื่อมีการสร้างรูปภาพหรือมีการจัดการใด ๆ เกี่ยวกับรูปภาพแล้ว สิ่งที่จะต้องทำต่อไปก็คือการบันทึกไฟล์ (Save) เราสามารถเลือกบันทึกไฟล์ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น PSD, TIFF, JPG, GIF หรือ BMP เป็นต้น เพื่อนำไปใช้งานในขั้นต่อไป

ในการบันทึกรูปภาพเราควรจะบันทึกรูปภาพในแบบ PSD ของ Photoshop ไว้ด้วยทุกครั้ง เพราะจะช่วยให้เราสามารถกลับมาแก้ไขได้อีก ทำให้สะดวกและรวดเร็วโดยไม่ต้องกลับมาเริ่มทำใหม่ การบันทึกไฟล์ชนิดนี้จะมีการเก็บลำดับขั้นตอนการทำงานไว้อย่างครบถ้วน รวมทั้งการจัดการวางซ้อนของทุกองค์ประกอบ ที่เรียกว่า เลเยอร์ (Layer) ในขณะที่การบันทึกไฟล์ชนิดอื่นๆ ไม่สามารถเก็บรายละเอียดเหล่านี้ไว้ได้ อีกทั้งเลเยอร์ทั้งหลายเหล่านี้ก็จะถูกรวมกันหมดเป็นเลเยอร์เดียว ทำให้ไม่สามารถกลับมาแก้ไขการทำงานได้อีกเลย

### ไฟล์รูปภาพที่นิยมใช้กันได้แก่

*Photoshop PSD (\*.PSD ; \*.PDD)* เป็นไฟล์หลักของ Adobe ที่เก็บได้ทั้งรูปภาพแบบ Vector และ Raster ใช้ได้กับหลากหลายระบบ

*Joint Photographic Experts Group (\*.JPG ; \*.JPEG ; \*.JPE)* เป็นไฟล์ที่มีคุณภาพดี รองรับ 16.8 ล้านสี มีหลักการบีบอัดไฟล์ที่ดีมาก ทำให้มีขนาดเล็ก

*CompuServ GIF (\*.GIF) Graphics Interchange Format* เป็นไฟล์ที่ออกแบบมาเพื่อใช้ในเว็บเพจ เป็นไฟล์ 8 บิต รองรับได้ 256 สี ไฟล์มีขนาดเล็กมากจึงโอนย้ายและแสดงผลได้รวดเร็ว

*Portable Network Graphics (\*.PNG)* เป็นไฟล์ที่ออกแบบมาเพื่อแทนที่ไฟล์ GIF เพื่อใช้ในอินเทอร์เน็ต รองรับ 16.7 ล้านสี มีด้วยกัน 2 แบบคือ PNG-8 ที่เป็นแบบ 8 บิตเทียบเท่ากับไฟล์ GIF กับ PNG-24 ที่เป็นแบบ 24 บิตเทียบเท่ากับ JPEG

*Bitmap (\*.BMP ; \*.RLE ; \*.DIB)* เป็นไฟล์กราฟิกของระบบ Windows ไฟล์มีขนาดใหญ่ไม่มีการบีบอัด และระบบอื่นๆ ไม่ค่อยรองรับ



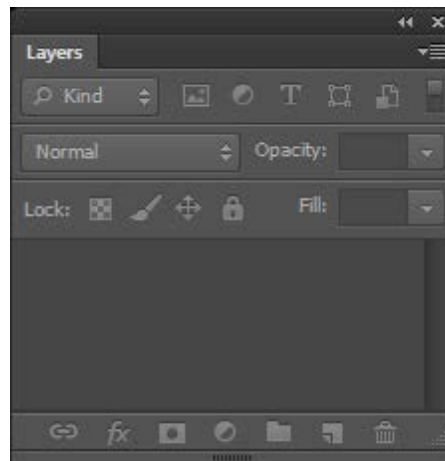
## การใช้งานเลเยอร์

### เลเยอร์ Layer คืออะไร?












เลเยอร์ (Layer) เป็นที่อยู่ของภาพ ข้อความ หรือวัตถุต่างๆ ที่เราสร้างขึ้น หรือนำเข้ามาใช้ในโปรแกรม Photoshop วัตถุทุกชิ้นจะต้องอยู่บนเลเยอร์หนึ่งเสมอไม่สามารถอยู่เดี่ยวๆ โดยไม่มีเลเยอร์ได้และ Photoshop CS6 ได้เพิ่มช่องสำหรับค้นหาเลเยอร์ (Layer Searching) ที่จะทำให้การค้นหาเลเยอร์ทำได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

การเกิดภาพหรือชิ้นงานในโปรแกรม Photoshop จะเกิดจากการซ้อนทับกันของเลเยอร์ วัตถุในเลเยอร์บนจะซ้อนทับวัตถุที่อยู่ในเลเยอร์ล่างๆ จนกลายเป็นภาพผลลัพธ์ขึ้นมา การทำงานของเลเยอร์จึงเปรียบเทียบกับแผ่นใสที่ซ้อนทับกันจนเกิดเป็นภาพต่างๆ ถ้าแผ่นใสด้านล่างเป็นภาพ หรือตัวอักษร ในขณะที่แผ่นใสด้านบนเป็นภาพ โปร่งใสก็จะมองเห็นทะลุไปยังภาพข้างล่างได้

ซึ่งการทำงานของเลเยอร์จะมีพาเลต Layer Palette ควบคุมการทำงานทุกอย่างของเลเยอร์ไว้ ไม่ว่าจะเป็นการจัดเรียงลำดับของเลเยอร์ การสร้างเลเยอร์ขึ้นใหม่ดังนั้นก็ก่อนที่ผู้เรียนจะทำงานกับเลเยอร์ผู้เรียนจะต้องเรียกใช้พาเลต Layer ก่อน โดยให้เมนูคำสั่ง Window เมาส์ที่ชี้พาเลต Layers หลังจากนั้นจะปรากฏ Layer Palette บนโปรแกรมดังรูป




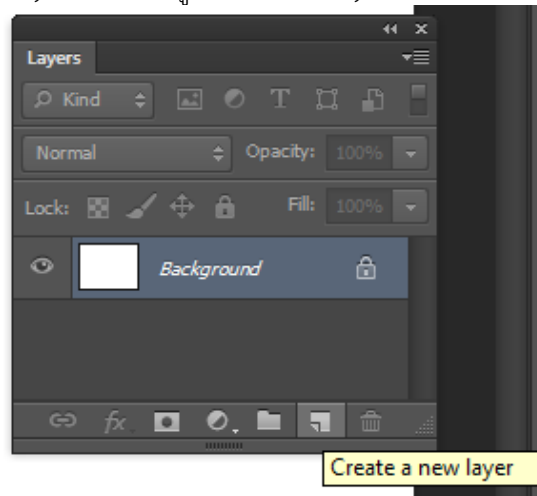
### คำอธิบายปุ่มคำสั่งในเลเยอร์

-  ล็อกส่วนโปร่งใสทำให้ไม่สามารถทำอะไรในส่วนที่โปร่งใสได้
-  ล็อกเลเยอร์ทำให้ไม่สามารถปรับสี เติมน้ำ สี ส่วนใดๆ ของเลเยอร์ได้
-  ล็อกวัตถุไว้ทำให้ไม่สามารถเคลื่อนย้ายหรือปรับเปลี่ยนได้
-  ล็อกทุกอย่างทำให้ไม่สามารถทำอะไรกับเลเยอร์นั้นได้
-  กำหนดการเชื่อมโยงระหว่างเลเยอร์
-  กำหนดลูกเล่น (Style Effects) ให้กับเลเยอร์
-  กำหนด Layer Mask ให้กับเลเยอร์
-  จัดกลุ่มเลเยอร์ (Layer Group)
-  ตกแต่งวัตถุในเลเยอร์ด้วยเทคนิค Adjustment
-  สร้างเลเยอร์ขึ้นมาใหม่
-  ลบเลเยอร์ที่ไม่ใช้งาน

## การสร้างเลเยอร์

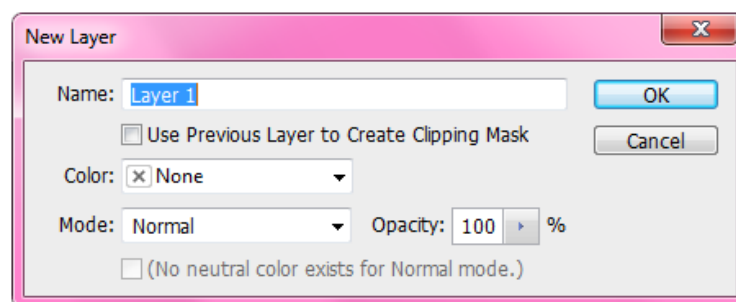
### วิธีที่ 1

คลิก icon Create a new Layer  ซึ่งอยู่ด้านล่างของ Layer Panel ก็จะได้เลเยอร์เพิ่มขึ้น



### วิธีที่ 2

คลิก Layer ที่แถบ Menu bar เลือก New เลือก Layer ตั้งชื่อ และกด Enter



## การคัดลอกเลเยอร์

การคัดลอกเลเยอร์จากชิ้นงานหนึ่งไปยังอีกชิ้นงานหนึ่ง ทำได้หลายวิธี

➡ คลิก เลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอก ใช้โปรแกรมเมนู Edit เลือก Copy หรือ กดปุ่ม Ctrl + C ของชิ้นงานที่เราต้องการจะให้เลเยอร์นั้นมาวางไว้แล้วคลิกเลือก Edit เลือก Paste หรือกดปุ่ม Ctrl + V

➡ คลิก เลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอก ขวาที่เมาส์ เลือก Duplicate Layer จะได้หน้าต่างตามภาพด้านล่าง ใส่ชื่อในช่อง Destination ให้เป็นชื่อชิ้นงานที่เราต้องการนำเลเยอร์นี้ไปไว้

➡ คลิก เลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอกค้างไว้ แล้วลากไปยังอีก Tab ของอีกชิ้นหนึ่งโดยตรง

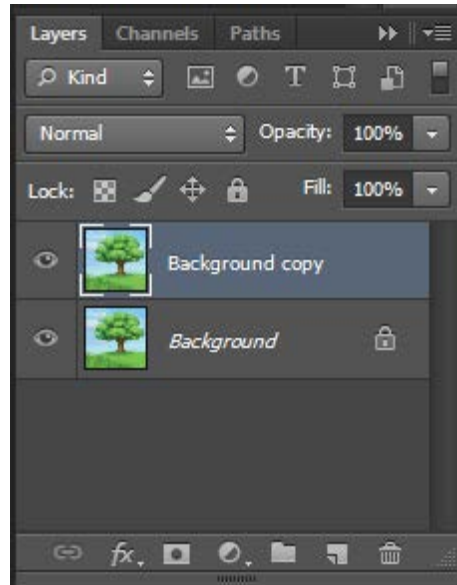
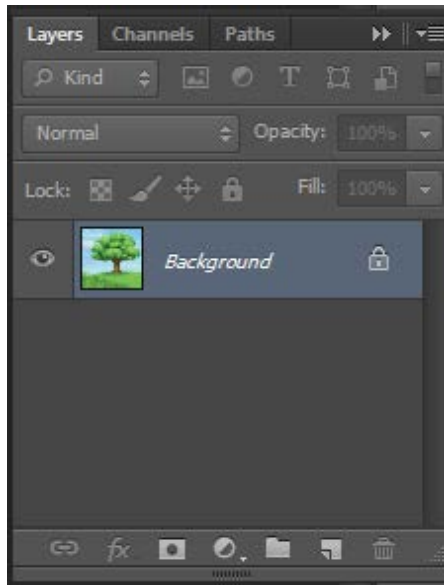


### การคัดลอกเลเยอร์ในชั้นงานเดียวกัน

➡ คลิก ที่เลเยอร์ ใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก Duplicate Layer จะมีหน้าต่างเหมือนภาพที่ด้านบนเช่นกัน แต่ช่อง Destination ไม่ต้องกำหนดชื่อชั้นงาน

➡ คลิก ที่เลเยอร์ ใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก New เลือก Layer via Copy (คีย์ลัด Ctrl + J)

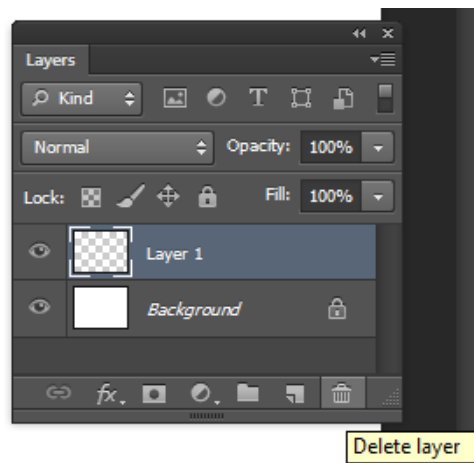
➡ คลิก ที่เลเยอร์นั้น และกดคีย์ Alt พร้อมกับลากเลเยอร์ไปยังตำแหน่งใน Panel ที่ต้องการวางปล่อยเมาส์



### การลบเลเยอร์

1. คลิก ที่เลเยอร์ที่ต้องการลบจากนั้น

2. คลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลากไปที่ถังขยะลักษณะดังขยะ  ที่อยู่ด้านล่างของเลเยอร์ เลเยอร์ที่ไม่ต้องการก็จะถูกลบทิ้งไปจากพาเลต Layer

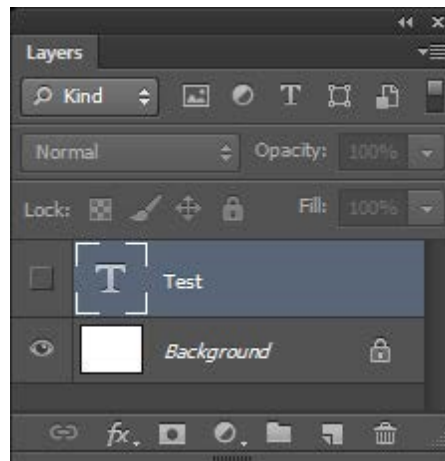


### การย้ายตำแหน่งเลเยอร์

ขั้นตอนการทำคล้ายกับการคัดลอก เพียงเปลี่ยนคำสั่งจาก Edit - Copy เป็น Edit Cut หรือ Ctrl X ในกรณีที่ย้ายคนละชั้นงาน แต่ถ้าชั้นงานเดียวกันเพียงคลิกที่เลเยอร์ และทำการเลื่อนไปยังตำแหน่งบน Panel ที่ต้องการเท่านั้น

### การแสดงหรือซ่อนเลเยอร์

เมื่อเราเปิดใช้เลเยอร์ต่างๆ ของรูปภาพแล้ว เราสามารถที่จะซ่อนเลเยอร์ที่ไม่ต้องการใช้ โดยเหมือนกับลบเลเยอร์นั้นทิ้ง แต่แท้ที่จริงแล้วเราไม่ได้ลบทิ้งเพียงแต่ซ่อนไว้เท่านั้น ถ้าเราต้องการใช้ก็ให้เรากดคลิกเลือกการซ่อนเพื่อให้เลเยอร์นั้นแสดงตามปกติ โดยคลิกเมาส์ที่รูปดวงตาที่อยู่ด้านหน้าของเลเยอร์ให้รูปดวงตานั้นหายไปรูปภาพที่อยู่บนเลเยอร์นั้นก็จะไม่แสดงบนหน้ากระดาษทำการแล้ว และเมื่อต้องการใช้งานเลเยอร์นั้นอีกครั้งก็ให้คลิกรูปดวงตาอีกครั้งเพื่อแสดงเลเยอร์



### การล็อกเลเยอร์

การล็อกเลเยอร์ คือ การล็อกไม่ให้ทำอะไรๆ กับเลเยอร์ โดยในการล็อกเลเยอร์ของโปรแกรม Photoshop มีรูปแบบต่างๆ อีก 4 ตัวเลือก ซึ่งรูปแบบของการล็อกนี้จะอยู่ที่พาเล็ต Layer ตรงคำสั่ง Lock

โดยวิธีการใช้ล็อกเลเยอร์นั้นคือคลิกเมาส์เลเยอร์ที่ต้องการล็อก จากนั้นคลิกตรงสัญลักษณ์ของการล็อกแต่ละชนิดก็จะสามารถใช้การล็อกตามที่ต้องการได้ โดยสังเกตว่าเลเยอร์ที่เลือกจะทำการล็อกนั้นจะมีรูปกุญแจอยู่ตรงท้ายของเลเยอร์ และสัญลักษณ์ของการล็อกที่เลือกก็จะเป็นปุ่มปุ่มลงไป ดังรายละเอียดของรูปแบบการล็อก ดังนี้



Lock Transparent Pixels

ล็อกส่วนโปร่งใสทำให้ไม่สามารถทำอะไรในส่วนที่โปร่งใสได้

Lock Image Pixels



ล็อกเลเยอร์ทำให้ไม่สามารถปรับสี เดิมสี ส่วนใด ๆ ของเลเยอร์ได้

Lock Position



ล็อกควัดไว้ทำให้ไม่สามารถเคลื่อนย้ายหรือปรับเปลี่ยนได้

Lock All



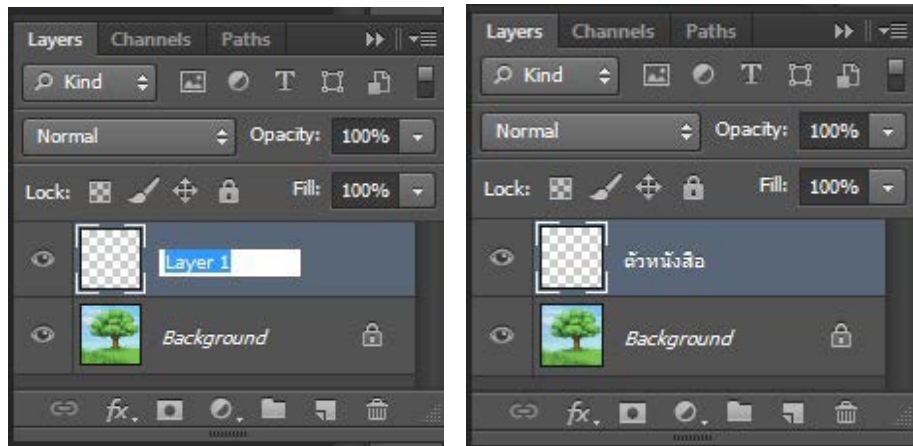
ล็อกทุกอย่างทำให้ไม่สามารถทำอะไรกับเลเยอร์นั้นได้

### การตั้งชื่อเลเยอร์ หรือ เปลี่ยนชื่อเลเยอร์

ตามปกติเมื่อสร้างเลเยอร์ขึ้นมาใหม่ โปรแกรมจะตั้งชื่อมาให้เป็นคำว่า Layer ตามด้วยลำดับเลข ซึ่งถ้าเราทำงานกับเลเยอร์จำนวนมากๆ อาจจะสับสนได้ว่า เลเยอร์ไหนเป็นอะไร มีวัตถุอะไรอยู่ในเลเยอร์นั้น ดังนั้น เพื่อป้องกันการสับสน เราสามารถกำหนดชื่อใหม่ให้กับเลเยอร์ รวมถึงกำหนดสีของเลเยอร์ได้ด้วย ดังขั้นตอนต่อไปนี้

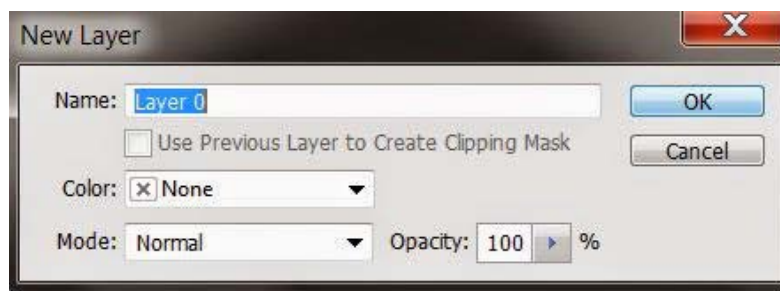
1. ดับเบิลคลิกที่ชื่อบนเลเยอร์นั้น
2. พิมพ์ชื่อเลเยอร์
3. กด Enter

สำหรับ Photoshop CS6 เมื่อพิมพ์ชื่อเลเยอร์หนึ่งเสร็จแล้ว สามารถกด Tab เพื่อเลื่อนไปยังเลเยอร์อื่นเพื่อทำการพิมพ์ชื่อได้เลย ไม่ต้องมาทำซ้ำขั้นตอนเดิม ทำให้ประหยัดเวลาได้มาก



### การปลดล็อกเลเยอร์ Background

1. ดับเบิลคลิกที่เลเยอร์ จะมีหน้าต่างดังภาพขึ้นมา



2. ตั้งชื่อเลเยอร์ใหม่ หรือใช้ชื่อเลเยอร์
3. กด Ok จากนั้นเลเยอร์นั้นก็จะปลดล็อกเป็นเลเยอร์ธรรมดา

### การรวมเลเยอร์

การรวมเลเยอร์ คือ การกำหนดให้เลเยอร์หนึ่งไปรวมกับอีกเลเยอร์หนึ่งหรือรวมเลเยอร์ทั้งหมดในพาเลต Layers ให้กลายเป็นเพียงเลเยอร์เดียว ซึ่งการรวมเลเยอร์มีหลายรูปแบบ ดังนี้

- ➡ Merge Down การรวมเลเยอร์สองเลเยอร์เข้าด้วยกัน

Merge Down เป็นคำสั่งที่กำหนดให้เลเยอร์ที่กำลังทำงานอยู่รวมกับอีกเลเยอร์หนึ่งที่อยู่ด้านล่างโดยชื่อของเลเยอร์ที่แสดงผลหลังจากรวมเลเยอร์แล้วจะเป็นชื่อเลเยอร์ที่อยู่ทางด้านล่าง

- ➡ Merge Visible การรวมเลเยอร์ที่แสดงผลทั้งหมด

Merge Visible เป็นการรวมเลเยอร์ที่ปรากฏสัญลักษณ์รูปดวงตาทั้งหมดในพาเลต Layers เข้าด้วยกันให้เหลือเพียงหนึ่งเลเยอร์เท่านั้น โดยเลเยอร์ที่ผ่านการรวมนั้นจะจัดเก็บไว้ใน เลเยอร์ Background ส่วนเลเยอร์อื่นๆที่ซ่อนไว้จะไม่ถูกนำมารวม

### วิธีการรวมเลเยอร์

1. เลเยอร์ที่กำลังทำงาน หรือ เปิดใช้งานอยู่จะปรากฏสัญลักษณ์
2. เลือกเมนูคำสั่ง Layers บนเมนูบาร์ จากนั้นเลือกคำสั่ง Merge Visible หรือคลิกเมาส์ทางขวาตรงเลเยอร์ที่คลิกเลือกจากนั้นคลิกคำสั่ง Merge Visible เลเยอร์ทั้งหมดที่เปิดใช้ จะถูกรวมเข้าด้วยกันเป็นเลเยอร์เดียวกันชื่อว่า Background


#### ➡ Flatten Image การรวมเลเยอร์ทั้งหมด




Flatten Image เป็นการรวมเลเยอร์ทั้งหมดที่อยู่ในพาเลต Layers ซึ่งรวมทั้งเลเยอร์ที่ซ่อนอยู่ทั้งหมด

### วิธีการรวมเลเยอร์

1. คลิกเมาส์ที่เลเยอร์ จากนั้นคลิกเลือกเมนูคำสั่ง Layer บนเมนูบาร์ จากนั้นเลือกคำสั่ง Flatten Image หรือคลิกเมาส์ทางขวาตรงเลเยอร์ที่คลิกเลือก จากนั้นคลิกคำสั่ง Flatten Image เลเยอร์ทั้งหมด จะถูกรวมเข้าด้วยกันเป็นเลเยอร์ เดียวกันชื่อว่า Background
2. ถ้ามีเลเยอร์ใดที่ซ่อนอยู่โปรแกรมจะมีไดอะล็อกบ็อกซ์ยืนยันการรวมเลเยอร์ทั้งหมดรวมทั้งที่ซ่อนอยู่ด้วย ถ้าต้องการรวมทั้งหมดให้คลิกที่ OK


### การจัดกลุ่มให้กับเลเยอร์

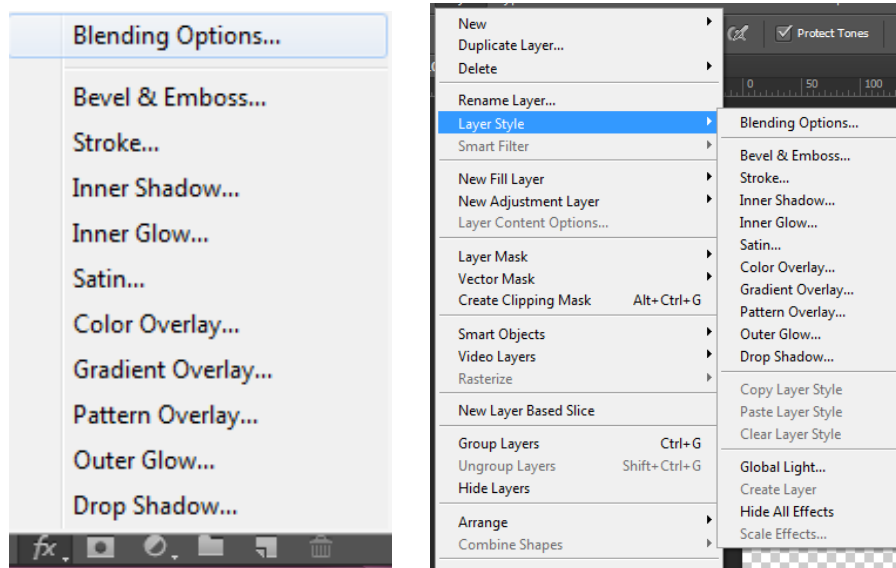
การจัดกลุ่มให้กับเลเยอร์ เปรียบเสมือนการสร้างแฟ้มเอกสาร เพื่อจัดเก็บเลเยอร์แต่ละชนิดเข้าไว้ด้วยกัน โดยจำแนกเป็นประเภทหรือกลุ่มงานของเลเยอร์เพื่อให้เกิด  ความสะดวก วิธีการสร้างกลุ่มให้กับเลเยอร์มีดังนี้

1. ในพาเลต Layers คลิกปุ่ม New Layer Group จะปรากฏเลเยอร์ใหม่ที่มีโฟลเดอร์สีเหลืองอยู่ด้านหน้าเลเยอร์และจะมีชื่อว่า Group 1
2. ถ้าต้องการเปลี่ยนชื่อกลุ่มให้ดับเบิลคลิกที่ชื่อ Group 1 แล้วพิมพ์ชื่อใหม่ที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Enter
3. การเพิ่มเลเยอร์ใหม่ในกลุ่ม ให้คลิกเมาส์ที่ไอคอน  ปรากฏเลเยอร์ใหม่ที่อยู่ใน Layer Animal คือ Layer 1
4. การดูแลเลเยอร์ต่างๆ ที่อยู่ในกลุ่มของ Layer ให้คลิกเมาส์ที่สัญลักษณ์  ซึ่งจะพบกับเลเยอร์ที่อยู่ในกลุ่มเลเยอร์ที่สร้างไว้ ถ้าเป็นสัญลักษณ์  หมายถึงเปิดให้เห็นเลเยอร์ที่อยู่ข้างในกลุ่ม
5. ถ้าต้องการนำเลเยอร์ที่อยู่ด้านนอกกลุ่มของเลเยอร์ย้ายเข้าไปอยู่ในกลุ่มให้คลิกเมาส์ที่เลเยอร์ที่สร้างไว้แล้ว จากนั้นลากเมาส์ที่เลเยอร์นั้นแล้วนำไปวางที่กลุ่มเลเยอร์ที่ต้องการย้ายเข้าไป จะเห็นว่าเลเยอร์ที่ต้องการย้ายนั้นเข้าไปอยู่ในกลุ่มเลเยอร์สังเกตได้จากตัวอย่างของรูปภาพจะเขียบเข้าไปด้านในกลุ่ม
6. ถ้าต้องการย้ายเลเยอร์ออกจากกลุ่มเลเยอร์ ให้ผู้เรียนคลิกเมาส์ที่เลเยอร์ที่ต้องการย้าย จากนั้นคลิกเมาส์ค้างไว้แล้วนำมาวางบนเลเยอร์ใดก็ได้ที่อยู่ด้านนอกของกลุ่ม Layer

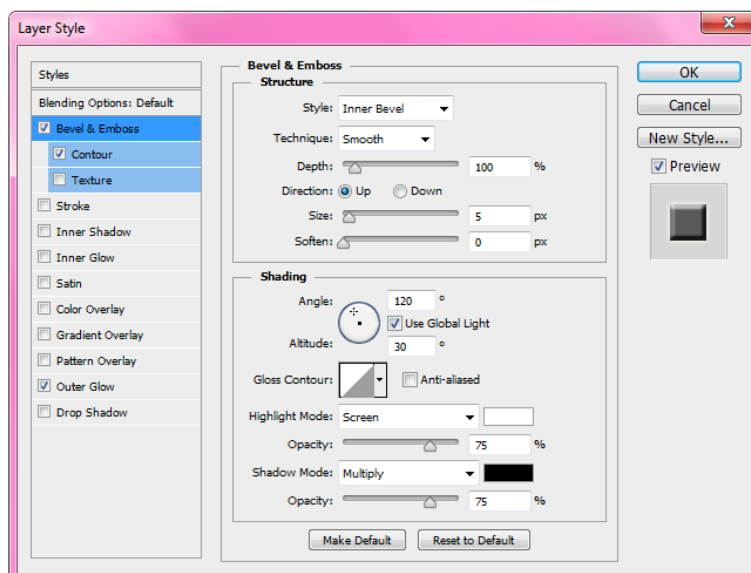
### Layer Style

Layer Style เป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้สำหรับตกแต่งรูปภาพในเลเยอร์ให้มีลักษณะพิเศษที่สวยงามมากยิ่งขึ้น เช่น การกำหนดแสงเงา , กำหนดความหนาของภาพแบบ 3 มิติ โดย Layer Style จะถูกสร้างขึ้นใหม่ซ้อนทับผลงานลงไปกับรูปภาพในเลเยอร์หลัก โดยในขณะที่รูปภาพต้นฉบับยังคงมีรายละเอียดเหมือนเดิม โดยมีวิธีการใช้งาน Layer Style ดังนี้

1. คลิกเมาส์ที่เลเยอร์ที่ต้องการใส่เอฟเฟกต์ จากนั้นคลิกเมาส์ที่ปุ่ม  บนพาเลต Layers จากนั้นคลิกเลือกรูปแบบของเอฟเฟกต์ที่ต้องการ หรือ ดับเบิลคลิกที่เลเยอร์ ซึ่งจะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ของ Layer Style หรือ คลิกเมนู Layer > Layer Style > Drop Shadow...



2. สามารถกำหนดรายละเอียดต่างๆ ของ Layer Style ได้จากทางขวามือโดยด้านซ้ายมือจะเป็นรูปแบบของ Layer Style



### คำสั่งต่างๆ ใน Layer Style

- Drop Shadow สร้างเงาไว้หลัง Object
- Inner Shadow สร้างเงาไว้เหนือ Object
- Outer Glow สร้างการฟุ้งกระจายรอบนอก Object
- Inner Glow สร้างการฟุ้งกระจายรอบใน Object
- Bevel & Emboss สร้างขอบ Object ให้ดูเป็น 3 มิติ
- Satin สร้างพื้นผิวลบบน Object อบเจ็คดูเหมือนลายผ้า
- Color Overlay ใส่สีทับลงบน Object
- Gradient Overlay ใส่เขตสีลงบน Object ออบเจ็ค
- Pattern Overlay ใส่พื้นผิวลงใน Object
- Stroke ใส่เส้นขอบให้กับ Object



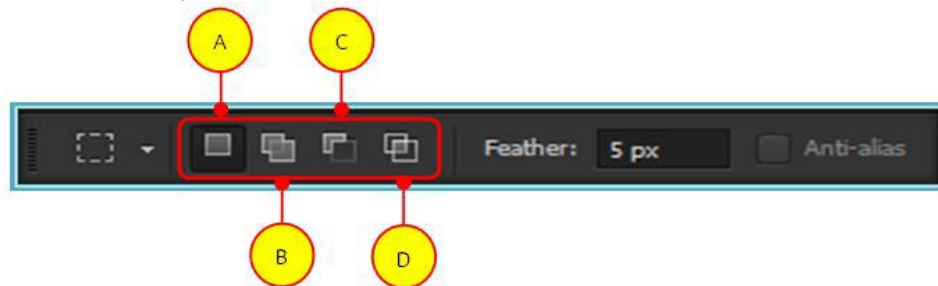
## การตัดต่อ

### การเลือกพื้นที่

การเลือกพื้นที่ เป็นการกำหนดขอบเขตพื้นที่การทำงานบนภาพ เพื่อทำการตกแต่ง ลบ แก้ไข หรือเลือกตัดเฉพาะพื้นที่ที่ต้องการ คำสั่งพื้นฐานที่ใช้สำหรับเลือกพื้นที่การทำงาน ได้แก่

### การควบคุมการเลือกพื้นที่

ในการควบคุมการเลือกพื้นที่ ทำได้โดยการกำหนดค่าตัวเลือกบนแถบตัวเลือกดังแสดงในภาพ



A : New Selection กำหนดให้สร้างพื้นที่ที่เลือกใหม่ทุกครั้งที่ใช้เครื่องมือ

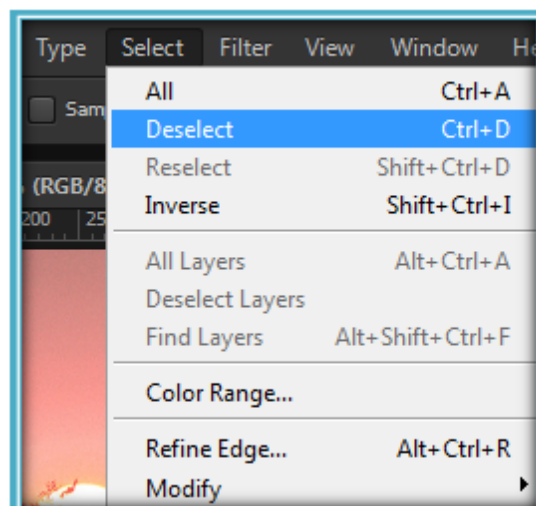
B : Add to Selection ใช้เพิ่มพื้นที่ที่เลือกให้กว้างขึ้น หรือใช้สำหรับเลือกพื้นที่มากกว่าหนึ่งจุด หรือกดปุ่ม < Shift > ในขณะที่ใช้เครื่องมือ

C : Subtract from Selection ใช้สำหรับลดพื้นที่ที่เลือกให้แคบลง โดยการตัดพื้นที่นอกจุดที่คลิกหรือลากเมาส์ หรือกดปุ่ม < Alt > ขณะใช้เครื่องมือ

D : Intersect with Selection ใช้สำหรับเลือกพื้นที่เฉพาะจุดที่คลิกเมาส์ หรือลากเมาส์ทับในจุดเดิม หรือกดปุ่ม < Alt + Shift > ขณะใช้เครื่องมือ

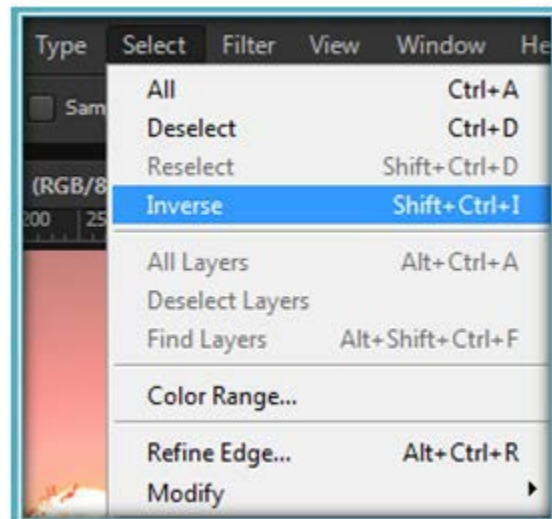
### การยกเลิกการเลือกพื้นที่

หลังจากทำการเลือกพื้นที่ จะไม่สามารถทำงานกับพื้นที่รอบนอกที่ไม่ถูกเลือกได้ จึงต้องยกเลิกการเลือกพื้นที่ก่อน โดยการคลิกเมนูคำสั่ง Select > Deselect หรือกดคีย์ลัด < Ctrl + D > ดังแสดงในภาพ



### การสลับด้านการเลือกพื้นที่

เป็นการสลับด้านพื้นที่ที่เลือก ใช้ในกรณีที่ต้องการเลือกพื้นที่ที่อยู่ตรงกันข้ามกับบริเวณ ที่เลือกไว้ โดยการคลิกเมนูคำสั่ง Select > Inverse หรือกดคีย์ลัด < Shift + Ctrl + I > ดังแสดง ในภาพ



### การย้ายการเลือกพื้นที่

ใช้ในกรณีที่ต้องการย้ายตำแหน่งของพื้นที่ที่เลือก มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. คลิกเครื่องมือเลือกพื้นที่ บนกล่องเครื่องมือ
2. นำเมาส์ไปวางภายในบริเวณพื้นที่ที่เลือก (เส้นประ) คลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลากย้ายไปยังตำแหน่งใหม่ที่ต้องการ

ต้องการ

### การปรับขนาดการเลือกพื้นที่

ใช้เพื่อปรับขนาดของภาพ หรือปรับบางส่วนของภาพที่เลือกไว้ มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. คลิกเมนูคำสั่ง Select > Transform Selection จะปรากฏจุดสี่เหลี่ยมล้อมรอบเส้นประในบริเวณพื้นที่ที่เลือกไว้
2. นำเมาส์ไปวางไว้ที่มุมของจุดสี่เหลี่ยม โดยให้ตัวชี้เมาส์เปลี่ยนเป็นลูกศรคลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลาก เพื่อปรับขนาดพื้นที่ที่เลือกตามต้องการ
3. กดปุ่ม Enter เพื่อตกลง

### กลุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการตัดภาพ ในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6



### การเลือกพื้นที่รูปทรงพื้นฐานด้วยเครื่องมือ Marquee

เป็นการเลือกพื้นที่ในลักษณะที่ต้องการขอบเขตตายตัว หรือการตัดต่อภาพที่ไม่ซับซ้อนมากนัก ให้อยู่ในรูปทรงพื้นฐานหรือรูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ สี่เหลี่ยม วงกลม วงรี หรือเส้นตรง เครื่องมือในกลุ่มนี้ ได้แก่

### การเลือกพื้นที่แบบสี่เหลี่ยมด้วยเครื่องมือ Rectangular Marquee

เครื่องมือ Rectangular Marquee ใช้สำหรับการเลือกพื้นที่รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าหรือสี่เหลี่ยมจัตุรัส มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. คลิกเครื่องมือ Rectangular Marquee บนกล่องเครื่องมือ
3. คลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลาก บริเวณที่ต้องการเลือกพื้นที่

### การเลือกพื้นที่รูปทรงวงกลมด้วยเครื่องมือ Elliptical Marquee

เครื่องมือ Elliptical Marquee ใช้สำหรับการเลือกพื้นที่รูปทรงวงรีหรือวงกลม มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. คลิกเครื่องมือ Elliptical Marquee บนกล่องเครื่องมือ
3. คลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลาก บริเวณที่ต้องการเลือกพื้นที่

การเลือกพื้นที่เส้นตรงแนวนอนด้วยเครื่องมือ Single Row Marquee และ พื้นที่เส้นตรงแนวตั้งด้วยเครื่องมือ Single Column Marquee ใช้ในกรณีที่ต้องการกำหนดขอบเขตพื้นที่เพียงแค่ 1 พิกเซล โดยส่วนใหญ่จะนำไปใช้เพื่อสร้างเส้นกรอบ หรือเลือกทำงานกับพื้นที่แคบๆ เท่านั้น ตัวอย่างการเลือกพื้นที่เส้นตรงแนวนอนด้วยเครื่องมือ Single Row Marquee มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. คลิกเครื่องมือ Single Row Marquee บนกล่องเครื่องมือ
3. คลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลาก บริเวณที่ต้องการเลือกพื้นที่

### การเลือกพื้นที่รูปทรงอิสระด้วยเครื่องมือ Lasso

เป็นการเลือกพื้นที่รูปทรงอิสระ หรือเลือกบริเวณพื้นที่ที่มีความซับซ้อน เพื่อให้สามารถทำงานกับขอบเขตที่เฉพาะเจาะจงลงไปได้ เครื่องมือในกลุ่มนี้ ได้แก่

#### การเลือกพื้นที่รูปทรงอิสระด้วยเครื่องมือ Lasso

เครื่องมือ Lasso ใช้สำหรับเลือกพื้นที่รูปทรงอิสระ โดยจะควบคุมการเลือกพื้นที่ค่อนข้างยาก เพราะต้องลากเมาส์กำหนดขอบเขตเอง จึงต้องอาศัยความชำนาญในการใช้เมาส์บังคับขอบเขตพื้นที่การทำงานที่ต้องการ ตัวอย่างการเลือกพื้นที่รูปทรงอิสระด้วยเครื่องมือ Lasso เพื่อใช้ตกแต่งสีบริเวณแก้มทั้งสองข้าง มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. คลิกเครื่องมือ Lasso บนกล่องเครื่องมือ
3. คลิกปุ่ม Add to Selection บนแถบตัวเลือก เพื่อกำหนดพื้นที่ที่เลือกมากกว่า 1 จุด
4. กำหนดค่า Feather: เพื่อใส่ความฟุ้งกระจายให้กับขอบภาพที่เลือกไว้
5. คลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลาก บริเวณที่ต้องการเลือกพื้นที่

#### การเลือกพื้นที่รูปทรงอิสระด้วยเครื่องมือ Polygonal Lasso

เครื่องมือ Polygonal Lasso ใช้สำหรับเลือกพื้นที่รูปทรงหลายเหลี่ยม หรือรูปดาว เช่น รูปทรงกล่อง หรือรูปทรงที่เห็นเส้นขอบชัดเจน มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. คลิกเครื่องมือ Polygonal Lasso บนกล่องเครื่องมือ

3. คลิกเมาส์ที่จุดเริ่มต้น จากนั้นเลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งถัดไป คลิกเพื่อกำหนดจุดต่อไป จนกระทั่งจุดสุดท้ายมาบรรจบกับจุดเริ่มต้น โดยจะปรากฏเส้นประบริเวณพื้นที่ที่เลือกไว้

### การเลือกพื้นที่รูปทรงอิสระด้วยเครื่องมือ Magnetic Lasso

เครื่องมือ Magnetic Lasso ใช้สำหรับเลือกพื้นที่ที่มีความแตกต่างระหว่างเส้นขอบกับพื้นหลังอย่างชัดเจน เครื่องมือนี้เปรียบเสมือนแม่เหล็ก ทำหน้าที่ดูดเส้นประของพื้นที่ที่เลือก ให้ติด เข้ากับแนวขอบภาพ โดยเครื่องมือจะทำการวิเคราะห์หาความแตกต่างจากค่าสีเอง ในการกำหนดค่าเครื่องมือบนแถบตัวเลือก ตัวอย่างการเลือกพื้นที่รูปทรงอิสระด้วยเครื่องมือ Magnetic Lasso มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. คลิกเครื่องมือ Magnetic Lasso บนกล่องเครื่องมือ
3. คลิกเมาส์ที่จุดเริ่มต้น จากนั้นเลื่อนเมาส์ไปตามเส้นขอบภาพบริเวณที่ต้องการเลือกพื้นที่ คลิกเพื่อกำหนดจุดต่อไป จนกระทั่งจุดสุดท้ายมาบรรจบกับจุดเริ่มต้นโดยจะปรากฏจุดแองเคอร์รอบพื้นที่ที่เลือกไว้

### การเลือกพื้นที่ตามค่าสีของภาพที่ถูกเลือก

#### การเลือกพื้นที่ตามค่าสีด้วยเครื่องมือ Magic Wand

เครื่องมือ Magic Wand ใช้สำหรับการเลือกพื้นที่ที่มีการไล่โทนสีแบบต่อเนื่องหรือภาพที่มีโทนสีใกล้เคียงกัน และมีขอบเขตที่ค่อนข้างชัดเจน มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. คลิกเครื่องมือ Magic Wand บนกล่องเครื่องมือ
3. คลิกเมาส์บริเวณพื้นที่ที่ต้องการเลือก จะปรากฏเส้นประล้อมรอบพื้นที่ที่เลือก กดปุ่ม < Shift > และคลิกเมาส์ เมื่อต้องการเลือกพื้นที่เพิ่มเติม

#### การเลือกพื้นที่ตามค่าสีด้วยเครื่องมือ Quick Selection

เครื่องมือ Quick Selection ใช้สำหรับเลือกพื้นที่ได้อย่างรวดเร็ว เหมาะกับพื้นที่ ที่มีขอบเขตสีค่อนข้างชัดเจน หรือดูแตกต่างกับพื้นหลังพอสมควร หากำหนดค่าเครื่องมือบนแถบตัวเลือกมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. คลิกเครื่องมือ Quick Selection บนกล่องเครื่องมือ
3. กำหนดค่าเครื่องมือบนแถบตัวเลือกตามความต้องการ
4. คลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลาก บริเวณที่ต้องการเลือกพื้นที่

### การเลือกพื้นที่ด้วยโหมด Quick Mask

การเลือกพื้นที่ด้วยโหมด Quick Mask เป็นการเลือกพื้นที่โดยใช้สี เพื่อแยกความแตกต่างระหว่างพื้นที่ที่เลือก และพื้นที่ที่ไม่ถูกเลือก การทำงานจะมีลักษณะคล้ายกับการสร้างหน้ากาก (Mask) เพื่อบังพื้นที่ส่วนที่ไม่ต้องการเลือกเอาไว้ โดยบริเวณที่เลือกจะมีสีแดง ซึ่งหมายถึงบริเวณที่ห้ามทำการปรับแต่งภาพ หลังจากที่ใช้โหมด Quick Mask ต้องใช้เครื่องมือ Brush ในการควบคุมขอบเขตของพื้นที่ที่เลือก และหากต้องการกลับเข้าสู่โหมดการทำงานปกติ ให้คลิกเลือกโหมด Standard มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. คลิกโหมด Quick Mask บนกล่องเครื่องมือ
3. คลิกเครื่องมือ Brush บนกล่องเครื่องมือ

4. คลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลากระบายขอบเขตพื้นที่ เพื่อบังพื้นที่ส่วนที่ไม่ต้องการเลือกเอาไว้ โดยบริเวณที่ระบายจะมีสีแดงปรากฏคล้ายกับการสร้างหน้ากาก ซึ่งเป็นบริเวณที่ไม่สามารถปรับแต่งภาพได้

5. คลิกโหมด Standard เพื่อกลับเข้าสู่โหมดการทำงานปกติ จะปรากฏเส้นประรอบบริเวณพื้นที่ที่ไม่ได้ทำการระบายขอบเขตเอาไว้ (พื้นที่ตรงกันข้ามกับพื้นที่ที่เลือก)

### การปรับแต่งค่าการเลือกพื้นที่ด้วยคำสั่ง Refine Edge

คำสั่ง Refine Edge ใช้สำหรับปรับแต่งขอบภาพบริเวณพื้นที่ที่เลือกไว้ โดยสามารถปรับแต่งขอบภาพต่างๆไป และขอบภาพที่มีรายละเอียดที่ซับซ้อน เช่น พื้นที่เส้นผมหรือขนสัตว์ หน้าต่างในการปรับแต่งค่าการเลือกพื้นที่ด้วยคำสั่ง Refine Edge

การปรับแต่งค่าการเลือกพื้นที่ด้วยคำสั่ง Refine Edge ขั้นตอนแรกต้องทำการเลือกพื้นที่ให้ภาพในแบบคร่าวๆไว้ก่อน หลังจากนั้นจึงใช้คำสั่ง Refine Edge เพื่อปรับแต่งจนได้พื้นที่ที่สมบูรณ์ขึ้น ตัวอย่างการปรับแต่งค่าการเลือกพื้นที่ด้วยคำสั่ง Refine Edge มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. คลิกเลือกพื้นที่ ในที่นี้เลือกใช้เครื่องมือ Quick Selection
3. คลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลาก บริเวณที่ต้องการเลือกพื้นที่
4. คลิกเมนูคำสั่ง Select > Refine Edge บนแถบตัวเลือก
5. คลิกเลือก View : เพื่อกำหนดรูปแบบการแสดงผลภาพ ในที่นี้เลือก On Layer เพื่อให้แสดงขอบภาพที่เลือกเป็นแบบโปร่งใส
6. ปรับค่า Radius: เพื่อกระจายขอบภาพที่เลือก ไปยังบริเวณที่มีสีใกล้เคียงกัน
7. ปรับค่า Smooth: เพื่อลดรอยหยักให้กับขอบภาพที่เลือกให้ดูเรียบขึ้น
8. คลิกปุ่ม OK เพื่อตกลง

### การปรับแต่งค่าการเลือกพื้นที่ด้วยคำสั่ง Modify

คำสั่ง Modify ใช้สำหรับปรับแต่งค่าการเลือกพื้นที่บริเวณขอบภาพที่เลือกไว้ประกอบด้วยคำสั่งต่างๆ ได้แก่

#### การกำหนดความหนาขอบภาพที่เลือกด้วยคำสั่ง Border

คำสั่ง Border ใช้ปรับความหนาขอบภาพที่เลือก โดยจะปรากฏเส้นคู่บริเวณที่เลือกพื้นที่ และพื้นที่ภายในเส้นคู่สามารถเติมสีหรือคัดลอกไปใช้ในการตกแต่งส่วนอื่นๆ มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. กำหนดบริเวณที่ต้องการเลือกพื้นที่ โดยใช้เครื่องมือ Quick Selection
3. คลิกเมนูคำสั่ง Select > Modify > Border
4. กำหนดค่า Width: ใน Border Selection เพื่อกำหนดความหนาให้ขอบภาพ ที่เลือกพื้นที่ไว้ ในที่นี้เลือกเป็น 10 pixels
5. คลิกปุ่ม OK เพื่อตกลง

#### การกำหนดความโค้งมนขอบภาพที่เลือกด้วยคำสั่ง Smooth

คำสั่ง Smooth ใช้ปรับขอบภาพที่เลือก บริเวณที่เป็นเหลี่ยมมุมให้โค้งมน หรือบริเวณที่เป็นรอยหยักให้ดูนุ่มนวลขึ้น มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. กำหนดบริเวณที่ต้องการเลือกพื้นที่ ในที่นี้เลือกบริเวณดอกไม้ โดยใช้เครื่องมือ Quick Selection บนกล่องเครื่องมือ

3. คลิกเมนูคำสั่ง Select > Modify > Smooth
4. กำหนดค่า Sample Radius: ใน Smooth Selection เพื่อกำหนดความโค้งมนขอบภาพที่เลือกไว้ ในที่นี้เลือกเป็น 7 pixels
5. คลิกปุ่ม OK เพื่อตกลง

### การขยายพื้นที่ของภาพที่เลือกด้วยคำสั่ง Expand

คำสั่ง Expand ใช้สำหรับขยายพื้นที่ของภาพที่ได้เลือกไว้ ตามจำนวนพิกเซลที่กำหนด มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. กำหนดบริเวณที่ต้องการเลือกพื้นที่ โดยใช้เครื่องมือ Quick Selection
3. คลิกเมนูคำสั่ง Select > Modify > Expand
4. กำหนดค่า Expand By: ใน Expand Selection เพื่อขยายขอบภาพที่เลือก
5. คลิกปุ่ม OK เพื่อตกลง

### การลดพื้นที่ขอบภาพที่เลือกด้วยคำสั่ง Contract

คำสั่ง Contract ใช้สำหรับลดพื้นที่ขอบภาพที่เลือก ช่วยแก้ปัญหาขอบสีของพื้นหลังที่ติดมา มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. กำหนดบริเวณที่ต้องการเลือกพื้นที่ โดยใช้เครื่องมือ Quick Selection
3. คลิกเมนูคำสั่ง Select > Modify > Contract
4. กำหนดค่า Contract By: ใน Contract Selection เพื่อลดพื้นที่ขอบภาพที่เลือกไว้
5. คลิกปุ่ม OK เพื่อตกลง

### การเพิ่มความฟุ้งกระจายขอบภาพที่เลือกด้วยคำสั่ง Feather

คำสั่ง Feather ใช้ปรับเพิ่มความฟุ้งกระจายขอบภาพที่เลือก เพื่อความกลมกลืนระหว่างส่วนที่เลือกพื้นที่กับส่วนที่ไม่ได้เลือกพื้นที่ มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. กำหนดบริเวณที่ต้องการเลือกพื้นที่ โดยใช้เครื่องมือ Quick Selection
3. คลิกเมนูคำสั่ง Select > Modify > Feather หรือกดคีย์ลัด < Shift + F6 >
4. กำหนดค่า Feather Radius: ใน Feather Selection เพื่อเพิ่มความฟุ้งกระจายให้กับขอบภาพที่เลือกไว้
5. คลิกปุ่ม OK เพื่อตกลง

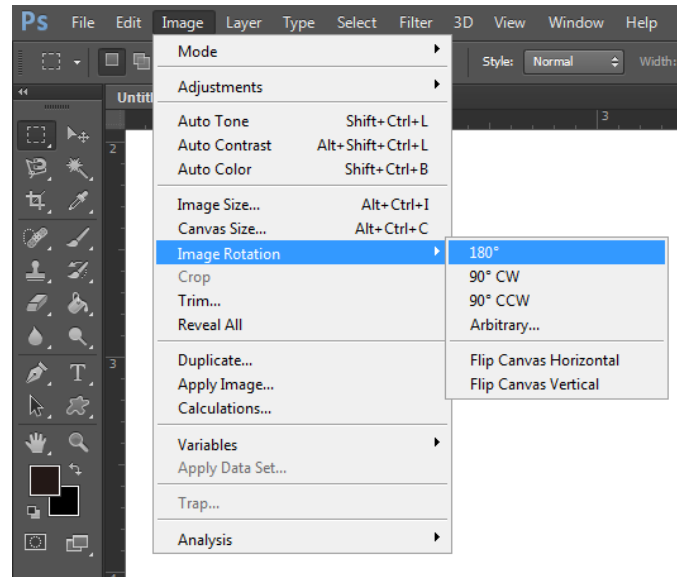
### การปรับรูปทรงให้กับภาพ

การปรับรูปทรงให้กับภาพไม่ว่าจะเป็นการปรับขนาดภาพ การหมุนภาพ การบิดภาพ การปรับทิศทางภาพ การเอียงภาพ หรือการยืดภาพ ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยน เพื่อให้ได้รูปทรงตามที่ต้องการ หรือต้องการให้รูปทรงเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ดังนี้

### การหมุนภาพด้วยคำสั่ง Image Rotation

โดยปกติภาพทั่วไปมักแสดงเป็นแนวนอน หากต้องการปรับเปลี่ยนทิศทางการหมุนของภาพไปยังทิศทางใหม่ ทำได้โดยคลิกเมนูคำสั่ง Image > Image Rotation และเลือกคำสั่งที่ต้องการ ซึ่งประกอบด้วย 6 คำสั่ง คือ

- |                                 |                               |
|---------------------------------|-------------------------------|
| - คำสั่ง 180°                   | - คำสั่ง 90° CW               |
| - คำสั่ง 90° CCW                | - คำสั่ง Arbitrary            |
| - คำสั่ง Flip Canvas Horizontal | - คำสั่ง Flip Canvas Vertical |



### การปรับรูปทรงให้กับภาพด้วยคำสั่ง Transform

เป็นการปรับรูปทรงให้ภาพตามคำสั่งที่โปรแกรมกำหนดไว้ เช่น การหมุนภาพการเอียงภาพ หรือการบิดภาพ เป็นต้น ทำได้โดยคลิกเมนูคำสั่ง Edit > Transform และเลือกคำสั่งที่ต้องการ ปรับรูปทรง ซึ่งประกอบด้วย 6 คำสั่ง คือ

- คำสั่ง Scale
- คำสั่ง Rotate
- คำสั่ง Skew
- คำสั่ง Distort
- คำสั่ง Perspective
- คำสั่ง Wrap

### การปรับรูปทรงแบบอิสระให้กับภาพด้วยคำสั่ง Puppet Warp

เป็นคำสั่งที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับคำสั่ง Free Transform แต่สามารถดัดรูปทรงให้กับภาพได้อิสระกว่า มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ
2. ดับเบิลคลิกเลเยอร์ภาพที่ต้องการปรับรูปทรงในพาเนล Layers และกดปุ่ม Enter เพื่อตกลง เพื่อทำการปลดล็อกภาพ (หากเลเยอร์ภาพที่ทำการปรับแต่ง มีภาพถูกจางปรากฏอยู่ จะไม่สามารถปรับแต่งภาพได้)
3. คลิกเมนูคำสั่ง Edit > Puppet Warp
4. คลิกเมาส์บริเวณที่ต้องการปรับรูปทรง สร้างจุดยึด (Pin) เพื่อล็อกภาพที่เลือกไม่ให้เคลื่อนที่
5. คลิกเมาส์ค้างไว้บริเวณจุดยึดที่สร้างขึ้นแล้วลาก เพื่อดัดรูปทรงให้โค้งงอ
6. กดปุ่ม Enter เพื่อตกลง

