

## ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Photoshop CS6

ที่มาเนื้อหา : <http://teacherjaray.blogspot.com/2014/05/blog-post.html>

---

### สาระการเรียนรู้

1. สัญลักษณ์ของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
  2. คุณสมบัติพื้นฐานของโปรแกรม
  3. เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม
  4. ความหมายและความสำคัญของเลเยอร์(Layer)
  5. การเปิดพื้นที่การใช้งาน การนำภาพเข้าใช้งาน และการบันทึกงาน
- 

### สาระที่ 1



Icon แสดงสัญลักษณ์ของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

---

### สาระที่ 2 คุณสมบัติพื้นฐานของโปรแกรม

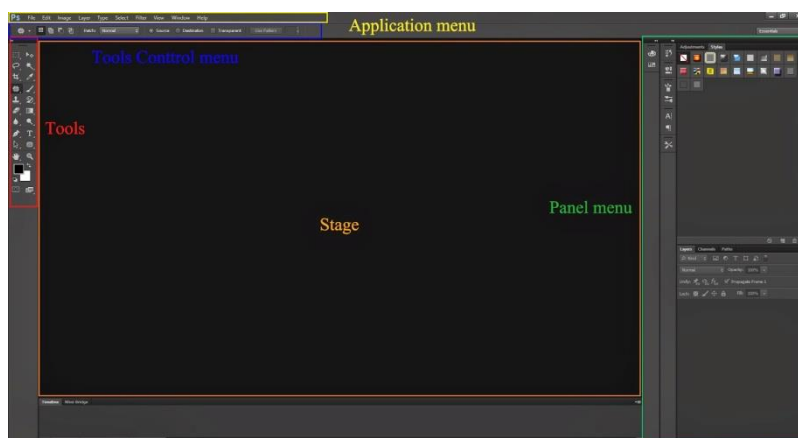
โปรแกรม Photo shop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่าง

เราสามารถเรียนรู้วิธีการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop นี้ได้ด้วยตัวเอง คุณสามารถที่จะทำการแก้ไขภาพ ตกแต่งภาพ ซ้อนภาพในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างง่ายดาย และสิ่งที่คุณขาดไม่ได้ก็คือ การใส่ข้อความประกอบลงในภาพด้วย และเนื่องด้วย Adobe Photoshop มีการพัฒนาโปรแกรมมาอย่างต่อเนื่อง ทำให้เราจำเป็นต้องศึกษาคำสั่งต่างๆ ให้เข้าใจ แต่ที่สำคัญ เมื่อคุณเรียนรู้การใช้คำสั่งในเวอร์ชันเก่า คุณก็ยังคงสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับเวอร์ชันใหม่ๆ ได้ด้วยครับ

## ความสามารถพื้นฐานของ Adobe Photoshop ที่ควรทราบ

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

โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เมื่อทำการเปิดโปรแกรมแล้ว จะพบหน้าต่างของโปรแกรมหาดัง รูป



## มีส่วนสำคัญหลักๆที่ที่ต้งรู้ดังนี้

### 1. เมนูของโปรแกรม Application menu หรือ Menu bar ประกอบด้วย

1. File หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับไฟล์รูปภาพ เช่น สร้างไฟล์ใหม่, เปิด, ปิด, บันทึกไฟล์, นำเข้าไฟล์, ส่งออกไฟล์ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับไฟล์
2. Edit หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้สำหรับแก้ไขภาพ และปรับแต่งการทำงานของโปรแกรมเบื้องต้น เช่น ก๊อปปี้, วาง, ยกเลิกคำสั่ง, แก้ไขเครื่องมือ และอื่น ๆ
3. Image หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้ปรับแต่งภาพ เช่น สี, แสง, ขนาดของภาพ (image size), ขนาดของเอกสาร (canvas), โหมดสีของภาพ, หมุนภาพ และอื่น ๆ
4. Layer หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับเลเยอร์ ทั้งการสร้างเลเยอร์, แปลงเลเยอร์ และการจัดการกับเลเยอร์ในด้านต่าง ๆ

5. select รวม คำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุหรือพื้นที่บนรูปภาพ (Selection) เพื่อนำไปใช้งานร่วมกับคำสั่งอื่น ๆ เช่น เลือกเพื่อเปลี่ยนสี, ลบ หรือใช้เอฟเฟกต์ต่าง ๆ กับรูปภาพ
6. Filter เป็นคำสั่งการเล่น Effects ต่างๆสำหรับรูปภาพและวัตถุ
7. View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับมุมมองของภาพและวัตถุในลักษณะต่างๆ เช่น การขยายภาพและย่อภาพให้ดูเล็ก
8. Window เป็นส่วนคำสั่งในการเลือกใช้อุปกรณ์เสริมต่างๆที่จำเป็นในการใช้สร้าง Effects ต่างๆ
9. Help เป็นคำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมฯและจะมีรายละเอียดของโปรแกรมอยู่ในนั้น

## 2. เมนูของพื้นที่ทำงาน Panel menu

Panel (พาเนล) เป็นวินโดวย่อย ๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด หรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่าง ๆ ของโปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี, พาเนล Layers ใช้สำหรับจัดการกับเลเยอร์ และพาเนล Info ใช้แสดงค่าสีตรงตำแหน่งที่ชี้เมาส์ รวมถึงขนาด/ตำแหน่งของพื้นที่ที่เลือกไว้

## 3. พื้นที่ทำงาน Stage หรือ Panel

เป็นพื้นที่ว่างสำหรับแสดงงานที่กำลังทำอยู่

## 4. เครื่องมือที่ใช้ใช้งาน Tools panel หรือ Tools box

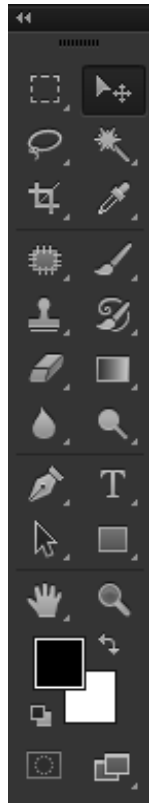
Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

## 5. สิ่งที่ควบคุมเครื่องมือที่ใช้ใช้งาน Tools control menu หรือ Option bar

Option Bar (ออปชั่นบาร์) เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียดในออปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูลบ็อกซ์ในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเครื่องมือ Brush (พู่กัน) บนออปชั่นบาร์จะปรากฏออปชั่นที่ใช้ในการกำหนดขนาด และลักษณะหัวแปรง, โหมดในการระบายความโปร่งใสของสี และอัตราการไหลของสี เป็นต้น

---

### สาระที่ 3 เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม Tools



Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปร่างคล้ายคลึงกันอยู่บริเวณมุมด้านล่างของภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

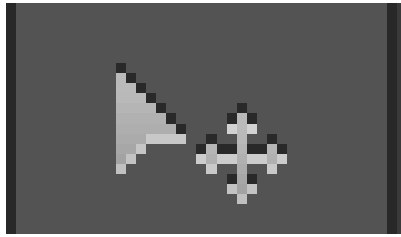
### ทำการแบ่งกลุ่มเครื่องมือได้ดังภาพต่อไปนี้

กล่องเครื่องมือ (TOOL BOX)



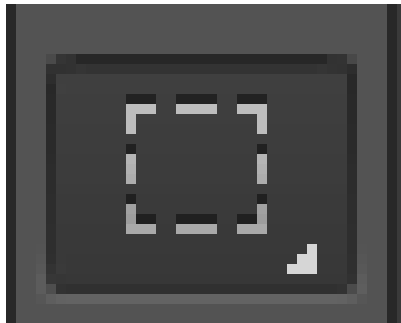
- กลุ่มคำสั่ง Selection เพื่อเลือกพื้นที่ในส่วนต่างๆ ของภาพ
- กลุ่มคำสั่ง Edit สำหรับการปรับแต่ง รายละเอียด การลบบางส่วน
- กลุ่มคำสั่งเกี่ยวกับการสร้างตัวอักษร วาดภาพ
- คำสั่ง View ย่อขยายภาพบนหน้าจอ
- คำสั่งเลือกสี Foreground หรือ Background
- คำสั่ง Quick mask, คำสั่งเกี่ยวกับหน้าจอ

## เครื่องมือแต่ละชิ้นมีคุณสมบัติดังนี้



Move

ใช้สำหรับเลือกพื้นที่บนภาพเป็นรูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี หรือเลือกเป็นแนวคอลัมน์ ขนาด 1 พิกเซล



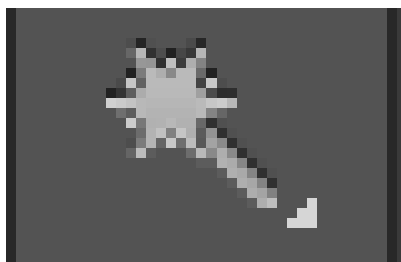
Marquee

ใช้สำหรับย้ายพื้นที่ที่เลือกไว้ของภาพ หรือย้ายภาพในเลเยอร์หรือย้ายเส้นไกด์



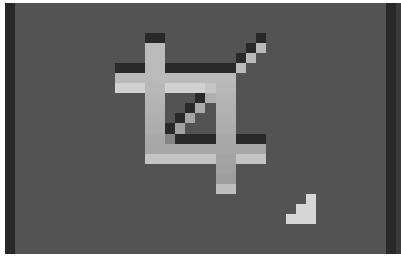
Lasso

ใช้เลือกพื้นที่บนภาพเป็นแนวเขตแบบอิสระ



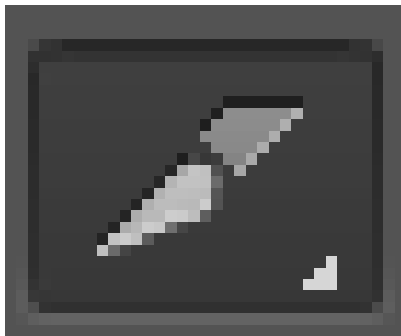
Magic Wand

ใช้เลือกพื้นที่ด้วยวิธีระบายบนภาพ หรือเลือกจากสีที่ใกล้เคียงกัน



Crop

ใช้ตัดขอบภาพ



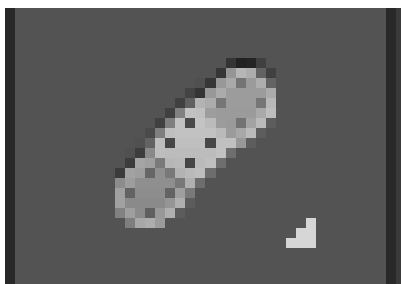
Slice

ใช้ตัดแบ่งภาพเพื่อบันทึกไฟล์ภาพย่อย ๆ ที่เรียกว่าสไลซ์ (Slice)  
สำหรับนำไปสร้างเว็บเพจ



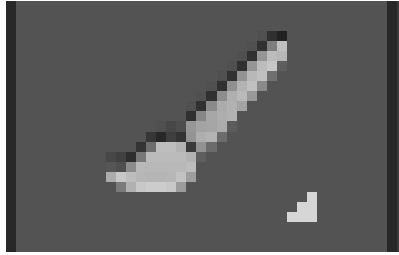
Eyedropper

ใช้เลือกสีจากสีต่าง ๆ บนภาพ



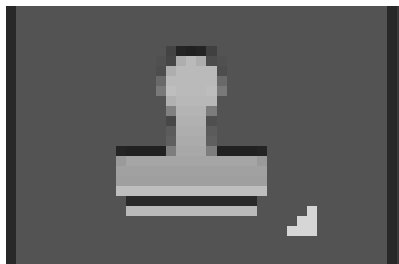
Healing Brush

ใช้ตกแต่งลบบรอยตำหนิในภาพ



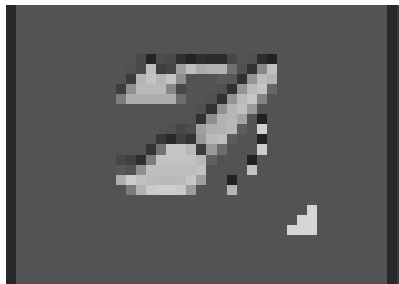
Brush

ใช้ระบายลงบนภาพ



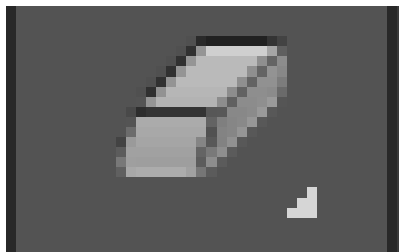
Clone Stamp

ใช้ทำสำเนาภาพ โดยก๊อปปี้ภาพจากบริเวณอื่นมาระบาย หรือระบายด้วยลวดลาย



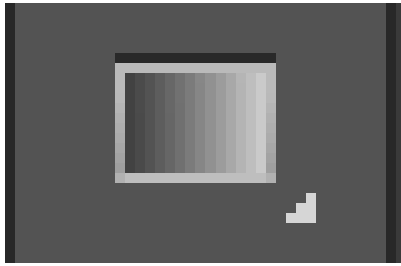
History Brush

ใช้ระบายภาพด้วยภาพของขั้นตอนเดิมที่ผ่านมา หรือภาพของสถานะเดิมที่บันทึกไว้



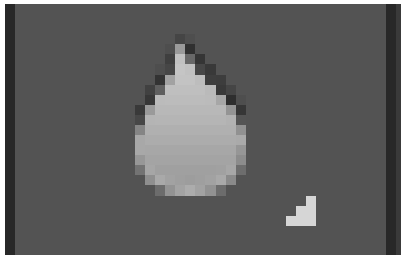
Eraser

ใช้ลบภาพบางส่วนที่ไม่ต้องการ



Gradient

ใช้เติมสีแบบไล่ระดับโทนสีหรือความทึบ



Blur

ใช้ระบายภาพให้เบลอ



Burn

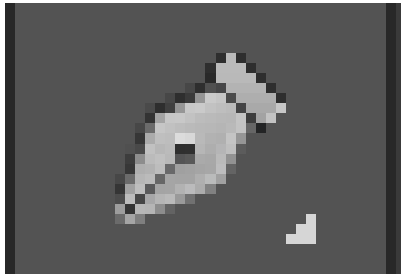
ใช้ระบายเพื่อให้ภาพมืดลง



Dodge

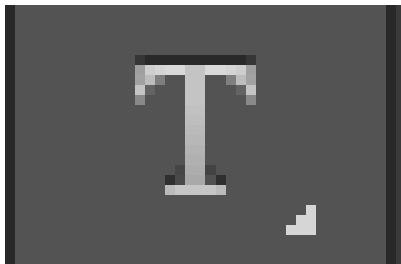
ใช้ระบายเพื่อให้ภาพสว่างขึ้น





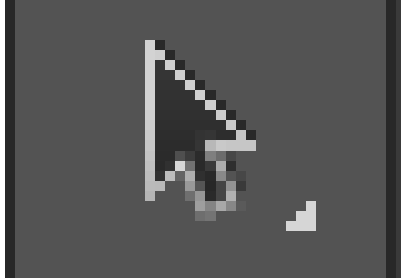
pen

ใช้วาดเส้นพาท (Path)



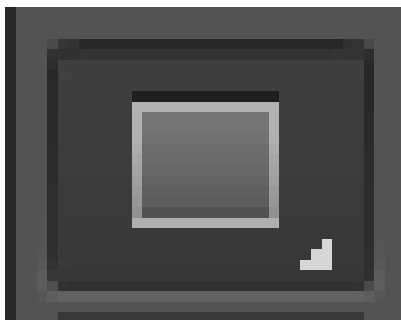
Horizontal Type

ใช้พิมพ์ตัวอักษรหรือข้อความลงบนภาพ



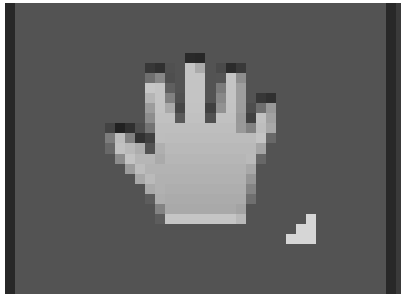
Path Selection

ใช้เลือกและปรับแต่งรูปทรงของเส้นพาท



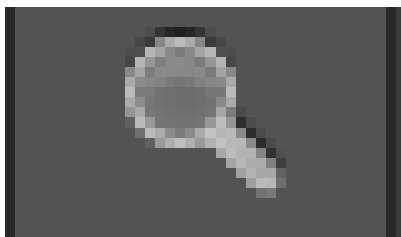
Rectangle

ใช้วาดรูปทรงเรขาคณิตหรือรูปทรงสำเร็จรูป



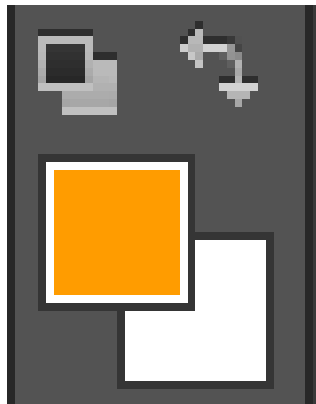
Hand

ใช้เลื่อนดูส่วนต่าง ๆ ของภาพ



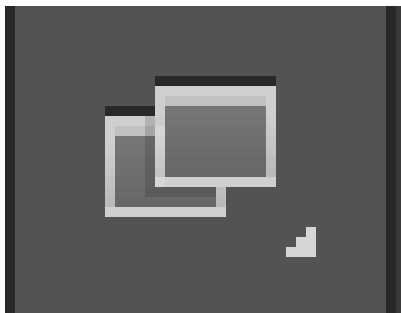
Zoom

ใช้ย่อหรือขยายมุมมองภาพ



set Foreground Color, Set Background Color ใช้สำหรับกำหนดสี

- Foreground Color และ Background Color



---

#### สาระที่ 4 ความหมายและความสำคัญของเลเยอร์ Layer

เลเยอร์ Layer ชิ้นงานย่อย หรือเรียกให้เข้าใจง่ายคือ ชั้นของชิ้นงานใหญ่ เป็นหลักการทำงานของโปรแกรม Photoshop นั่นคือการนำชั้นต่างๆ มาผสมกันเพื่อปรับแต่งให้เกิดความสวยงามมากขึ้น



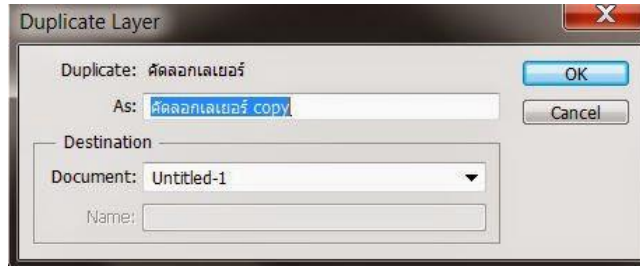
Layer

#### สามารถทำอะไรกับเลเยอร์

**แสดงหรือซ่อน (Show or Hide Layer)** การคลิกที่รูปดวงตาแต่ละครั้ง จะเป็นการเปิดเพื่อแสดง หรือปิดเพื่อซ่อนสิ่งที่อยู่ในเลเยอร์ เช่น ถ้าเราไม่ต้องการให้แสดงภาพของเลเยอร์ใด ก็ทำการปิด หรือซ่อนไป

**คัดลอก และ ทำซ้ำเลเยอร์ (Copy and Duplicate Layer)** แบ่งเป็นการคัดลอกเลเยอร์จากชิ้นงานหนึ่งไปยังอีกชิ้นงานหนึ่ง ทำได้หลายวิธี

- คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอก ใช้โปรแกรมเมนู Edit เลือก Copy หรือกดปุ่ม Ctrl C คลิก Tab ของชิ้นงานที่เราต้องการจะให้เลเยอร์นั้นมาวางไว้แล้วคลิก Edit เลือก Paste หรือกดปุ่ม Ctrl V
- คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอก คลิกขวาที่เมาส์ เลือก Duplicate Layer จะได้หน้าต่างตามภาพด้านล่าง ใส่ชื่อในช่อง Destination ให้เป็นชื่อชิ้นงานที่เราต้องการนำเลเยอร์นี้ไปไว้
- คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอกค้างไว้ แล้วลากไปยังอีก Tab ของอีกชิ้นหนึ่งโดยตรง



การคัดลอกเลเยอร์ในชิ้นงานเดียวกัน

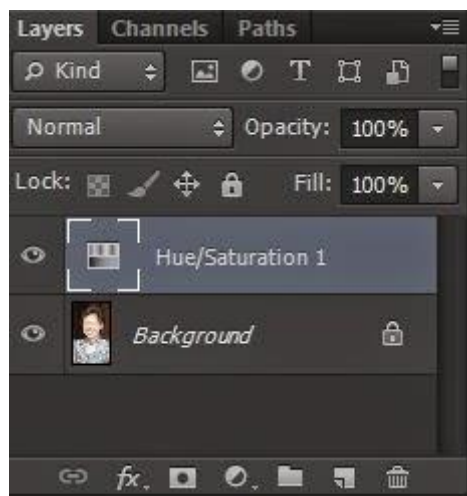
- คลิกที่เลเยอร์ ใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก Duplicate Layer จะมีหน้าต่างเหมือนภาพที่ด้านบนเช่นกัน แต่ช่อง Destination ไม่ต้องกำหนดชื่อชิ้นงานอื่น
- คลิกที่เลเยอร์ ใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก New เลือก Layer via Copy (คีย์ลัด Ctrl + J)
- คลิกที่เลเยอร์นั้น และกดคีย์ Alt พร้อมกับลากเลเยอร์ไปยังตำแหน่งใน Panel ที่ต้องการวางปล่อยเมาส์

### ย้ายตำแหน่งเลเยอร์ (Move Layer)

ขั้นตอนการทำคล้ายกับการคัดลอก เพียงเปลี่ยนคำสั่งจาก Edit - Copy เป็น Edit Cut หรือ Ctrl X ในกรณีที่ย้ายคนละชิ้นงาน แต่ถ้าชิ้นงานเดียวกันเพียงคลิกที่เลเยอร์ และทำการเลื่อนไปยังตำแหน่งบน Panel ที่ต้องการเท่านั้น

### เพิ่มเลเยอร์ (Add Layer)

เพียงแค่คลิกไอคอน Create a new Layer ซึ่งอยู่ด้านล่างของ Layer Panel ติดกับรูปถัง ก็จะได้เลเยอร์เพิ่มแล้ว หรือถ้าต้องการใช้คำสั่งจากเมนูโปรแกรม เลือก Layer เลือก New เลือก Layer ตั้งชื่อ และ Enter ก็ได้เหมือนกัน

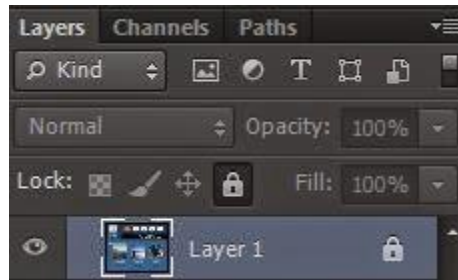


## ลบเลเยอร์ (Delete Layer)

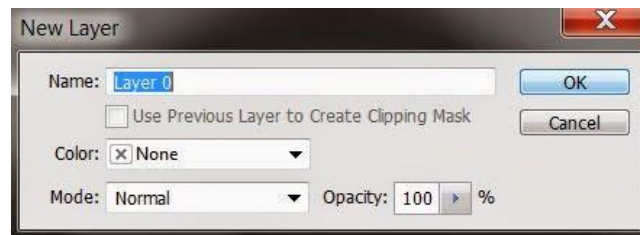
วิธีลบเลเยอร์ทำได้โดยคลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการลบ กดปุ่ม Backspace หรือใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก Delete เลือก Layer หรือโดยการคลิกที่เลเยอร์แล้วลากมาที่รูปถัง

## การล็อก และ ปลดล็อก เลเยอร์ (Lock and Unlock Layer)

การล็อกเลเยอร์ทำได้โดยคลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการล็อก แล้วคลิกที่รูปกุญแจ ส่วนการปลดล็อกก็เพียงทำซ้ำขั้นตอนเดียวกัน



**การปลดล็อกเลเยอร์ Background** วิธีปลดล็อกทำได้โดยดับเบิลคลิกที่เลเยอร์ จะมีหน้าต่างดังภาพขึ้นมา จะตั้งชื่อเลเยอร์ใหม่หรือไม่ก็ได้ เลเยอร์นั้นก็จะปลดล็อกเป็นเลเยอร์ธรรมดา



## ตั้งชื่อเลเยอร์ (Name Layer)

วิธีตั้งชื่อให้กับเลเยอร์ ทำโดยดับเบิลคลิกที่ชื่อบนเลเยอร์นั้น และพิมพ์ชื่อ เสร็จแล้ว Enter สำหรับ Photoshop CS6 เมื่อพิมพ์ชื่อเลเยอร์หนึ่งเสร็จแล้ว สามารถกด Tab เพื่อเลื่อนไปยังเลเยอร์อื่นเพื่อทำการพิมพ์ชื่อได้เลย ไม่ต้องมาทำซ้ำขั้นตอนเดิม ทำให้ประหยัดเวลาได้มาก

## คลิปปีงเลเยอร์ (Clipping Layer)

หมายถึงการทำให้เลเยอร์หนึ่งมีผลกับอีกเลเยอร์หนึ่งเท่านั้น ไม่ไปกระทบเลเยอร์อื่นที่อยู่ถัดลงไป อ่านแล้วคงจะ งง ลองดูภาพด้านล่างนะครึบ จากภาพจะเห็นเลเยอร์ Wood Gain ซึ่งเป็นลายไม้ ผมต้องการให้ลายไม้นี้มีผลกับกรอบภาพซึ่งเป็นเลเยอร์ Frame ที่อยู่ถัดลงไปด้านล่างเท่านั้น ผมจึงใช้การ Clipping ซึ่งจะเห็นลูกศรอยู่ที่ด้านหน้าของเลเยอร์ Wood Gain การทำเช่นนี้ จะทำให้ได้กรอบภาพที่มีลายไม้สวยงามขึ้นมาแทนกรอบสีแดงเหลือง ในเลเยอร์ Frame

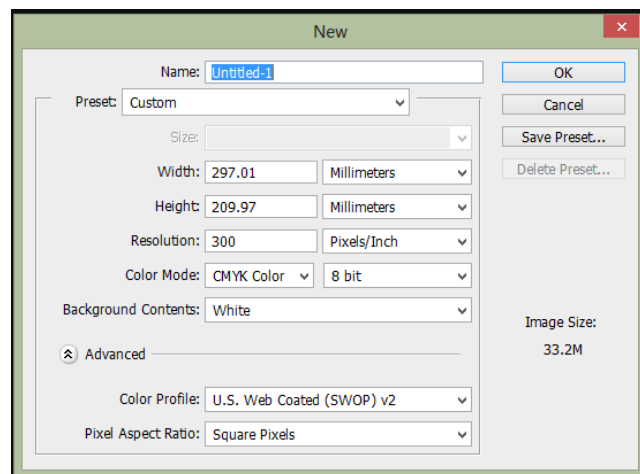
การทำ Clipping โดยการใช้คีย์ลัด ให้กดปุ่ม Alt แล้ววางเมาส์ไว้ระหว่างทั้งสองเลเยอร์ จากนั้นคลิก หรือ ถ้าจะใช้คำสั่งโปรแกรมเมนู Layer เลือก Create Clipping Mask (คีย์ลัด Alt + Ctrl + G) ถ้าต้องการ ยกเลิกก็เพียงแค่ทำซ้ำวิธีเดิม โปรแกรมเมนู Layer เลือก Release Clipping Mask หรือ กดปุ่ม Alt แล้วคลิกเมาส์ที่เดิมอีกครั้ง



---

## สาระที่ 5 การเปิดพื้นที่การใช้งาน การนำภาพเข้าใช้งาน และการบันทึกงาน การเปิดพื้นที่การใช้งานใหม่

1. ไปที่ Application menu เลือก File > New จะปรากฏหน้าต่างดังรูปด้านล่าง

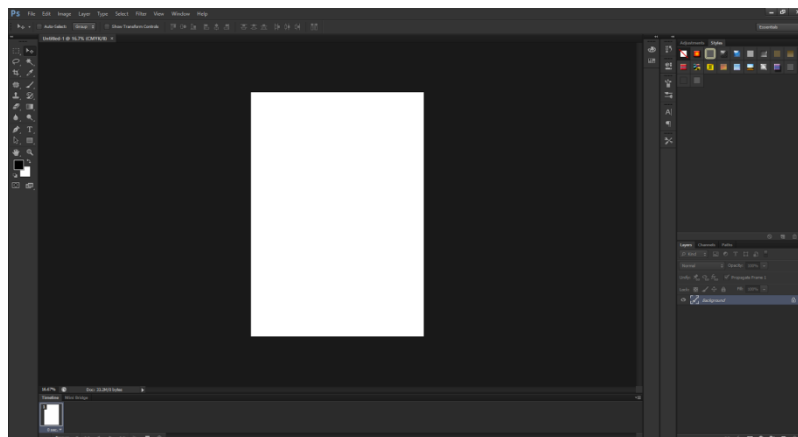


2. จากรูปมีการกำหนดค่าต่างๆมากมาย

- ช่อง Name คือการกำหนดชื่อของชิ้นงาน
- ช่อง Preset คือ ชนิดของงานต่างๆ ที่กำหนดไว้ให้แล้ว มีให้เลือกมากมาย เช่น Web , Photo ,U.S.paper , international paper

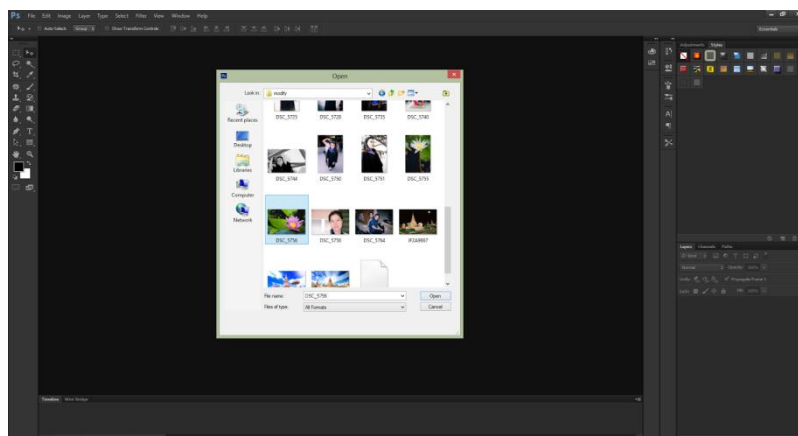
- ช่อง size จะสัมพันธ์กับช่อง Preset คือ ขนาดของงานแต่ละชนิด เช่น ค่า Preset เป็น International paper ช่อง Size ก็จะมีตัวเลือก คือ A4 , A3 , A2 ,A1 และอื่นๆ
- ช่อง width คือขนาดความกว้างของชิ้นงาน หากต้องการกำหนดเอง มีหน่วยให้เลือก 7 ชนิด
- ช่อง Hight คือขนาดความสูงของชิ้นงาน
- ช่อง Resolution คือ ความละเอียดของงาน มีหน่วยเป็น Pixelต่อนิ้ว และ Pixel ต่อเซนติเมตร
- ช่อง Color mode คือชนิดของพื้นที่สีในการทำงาน มีให้เลือกหลากหลาย เช่น RGB , CMYK และมีค่าความละเอียดให้เลือกเป็น bit
- ช่อง Background Contents คือเลือกชนิดของ พื้นหลังงาน มี 3 แบบ คือ แบบขาว แบบสี และแบบโปร่งใส

เมื่อทำการกำหนดขนาดของงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม OK เพื่อทำการเปิดพื้นที่การทำงาน ดังตัวอย่างภาพ เปิดพื้นที่งานขนาด A4 พื้นหลัง สีขาว

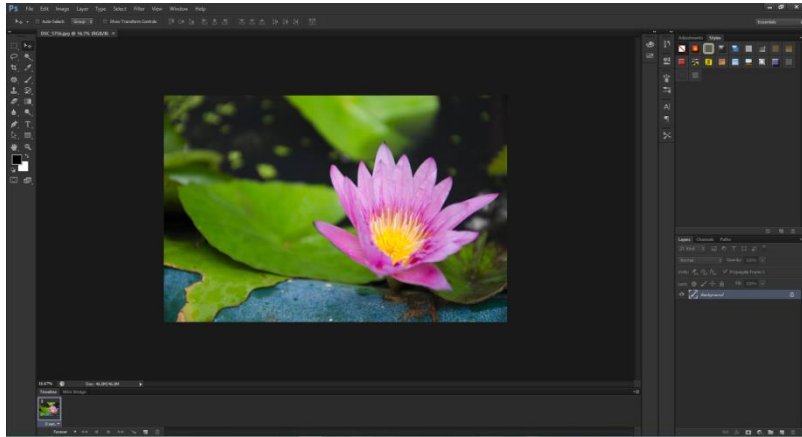


### การนำภาพเข้าใช้งาน

หากเรามีภาพที่ต้องการเปิดเข้าใช้งานในโปรแกรม ในทำการ ตามขั้นตอนต่อไปนี  
ไปที่ File > open เลือก Folder ที่มีรูปที่เราต้องการ เลือกรูปนั้นแล้วกด Open

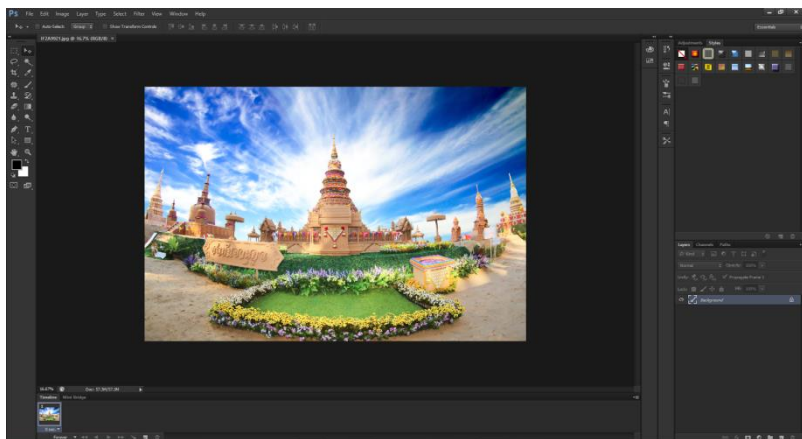


จะได้รูปมาปรากฏอยู่ที่ Stage หรือพื้นที่การทำงานดังรูป ตามตัวอย่างด้านล่าง ใช้รูปดอกบัว



### การบันทึกงาน

สมมุติว่า เราได้แต่งรูป พระทราย ดังตัวอย่างภาพด้านล่าง เสร็จเรียบร้อยแล้ว เราต้องการบันทึกการทำงาน ทำตามขั้นตอนดังต่อไปนี้



1. ไปที่ File > Save as จะปรากฏหน้าต่างดังรูปด้านล่าง

- ช่อง File name คือให้เราตั้งชื่องาน
- ช่อง Format คือ การบันทึกไฟล์งานประเภทต่างๆ เช่น PSD , JPEG , TIFF และอื่นๆ
- เมื่อเลือกเสร็จเรียบร้อยแล้ว กด Save ก็จะทำให้การบันทึกสำเร็จ



