

คู่มือ

ADOBE PHOTOSHOP



CS5

โดย: สมภพ สุภาพ

งามเนตร ดิษฐประยูร

รู้จัก Photoshop CS5

Photoshop เป็นโปรแกรมในชุด Creative Suite 5 หรือเรียกสั้น ๆ ว่า CS5 ซึ่งใช้สำหรับสร้างและตกแต่งภาพกราฟิก ซึ่งมีประสิทธิภาพและมีชื่อเสียงมากโปรแกรมหนึ่ง ด้วยความสามารถที่หลากหลายทั้งการสร้างภาพใหม่ และตกแต่งภาพด้วยเครื่องมือและเทคนิคพิเศษต่าง ๆ จึงทำให้ Photoshop เป็นโปรแกรมสำคัญที่จำเป็นต้องมีติดตั้งใช้งานในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้งานส่วนใหญ่

ในที่นี้ขอกล่าวถึง Photoshop ที่ได้ผ่านการพัฒนามาจนถึงเวอร์ชันที่ 12 ซึ่งมีชื่อเรียกอย่างเป็นทางการว่า Adobe Photoshop CS5 โดยในเวอร์ชันนี้ จะแบ่งออกเป็น 2 เวอร์ชันย่อย คือ Photoshop CS5 และ Photoshop CS5 Extended ซึ่งทั้ง 2 เวอร์ชันนี้มีความสามารถแตกต่างกันออกไป

Photoshop CS5 เป็นเวอร์ชันแบบธรรมดา ที่เน้นการทำงานด้านการตกแต่ง ตัดต่อภาพถ่าย เป็นเวอร์ชันที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย เพราะมีฟังก์ชันการทำงานพื้นฐานที่ครบถ้วน

Photoshop CS5 □ Extended ได้เพิ่มความสามารถนอกเหนือจากการตกแต่ง และการตัดต่อ คือ การทำงานด้าน 3D (3 มิติ) ให้รูปทรงมีแสงเงาสมจริง สร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย Timeline

แต่ Photoshop CS5 ไม่ว่าจะเวอร์ชัน ธรรมดา หรือ เวอร์ชัน Extended ถูกออกแบบให้มีความสามารถเพิ่มมากขึ้นและออกแบบเครื่องมือให้เรียกใช้ได้สะดวกขึ้น

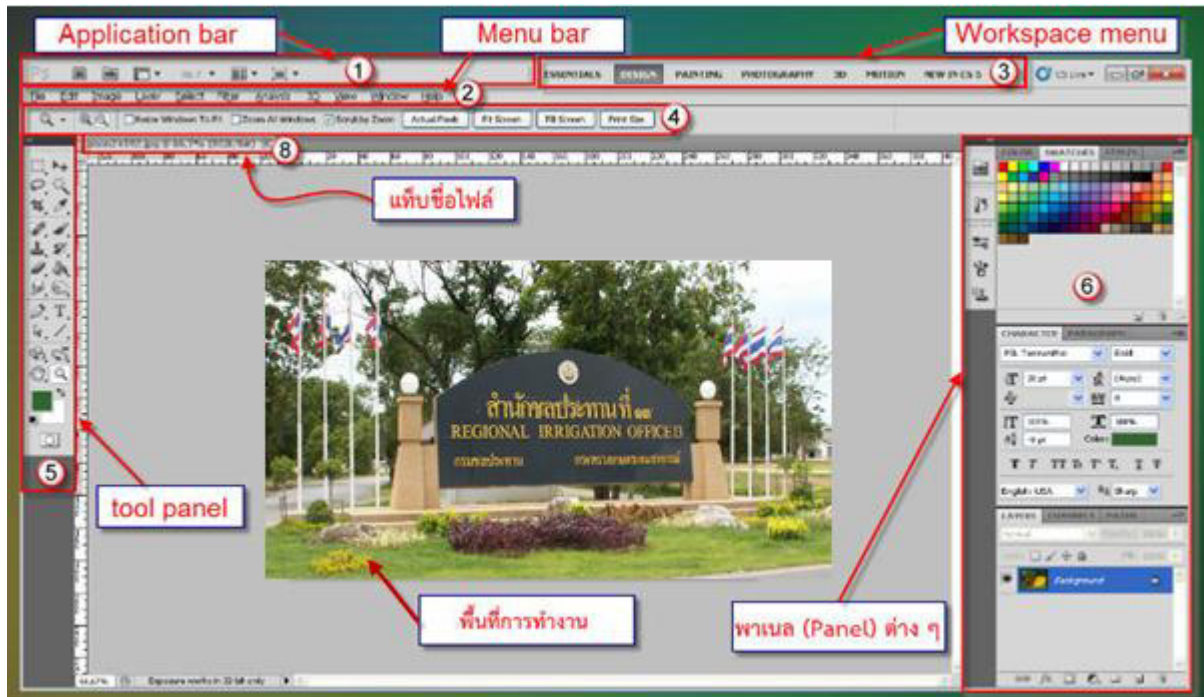
ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการออกแบบชิ้นงานด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. สื่อสิ่งพิมพ์ไม่ว่าจะเป็น นิตยสาร วารสาร หนังสือ แผ่นพับและโบชัวร์
2. งานกราฟิกโฆษณาสินค้าทางโทรทัศน์
3. งานนำเสนอ (Presentation) และตกแต่งภาพสำหรับภาพยนตร์และมีเดียทั่วไป
4. ออกแบบกราฟฟิกสำหรับเว็บไซต์

ส่วนประกอบของหน้าจอ

เครื่องมือใน Photoshop CS5 จะแตกต่างจาก CS3 และ CS4 ไปบ้างเล็กน้อย กล่าวคือ โดยพื้นฐานจะคงเดิม แต่จะปรับการใช้งานให้ดูง่ายขึ้น มีการเก็บรวบรวมเครื่องมือที่เกี่ยวข้องเอาไว้ ที่เดียวกัน เพิ่มชุดเครื่องมือเข้ามาใหม่ และลดขั้นตอนการทำงานให้น้อยลง ทำให้ใช้งานสะดวกยิ่งขึ้น ในเวอร์ชันนี้ได้เพิ่มคำสั่ง และแถบเครื่องมือที่ใช้บ่อย ๆ วางแยกออกมาจากกลุ่มเครื่องมือเดิม เช่น เครื่องมือปรับมุมมอง เครื่องมือปรับแต่งภาพที่รวมอยู่ในพาเนลเดียวกัน เช่น พาเนล Adjustments ส่วนการทำงานหลัก ๆ ยังคงอิงการใช้งานเหมือนเวอร์ชันที่ผ่านมา ซึ่งหน้าจอใหม่ของ

Photoshop CS5 มีส่วนประกอบ ดังภาพ



1. **Application Bar** (แอปพลิเคชันบาร์) จะเป็นแถบเครื่องมือที่เก็บปุ่มคำสั่งที่ใช้งานบ่อย ๆ เอาไว้ เช่น เปิดโปรแกรม Bridge หมุนพื้นที่ทำงานย่อ-ขยายภาพ , จัดเรียงวินโดว์ภาพ และจัดองค์ประกอบของเครื่องมือตามพื้นที่ใช้งาน (Workspace)

2. **Menu Bar** (เมนูบาร์) ประกอบด้วยกลุ่มคำสั่งต่างๆ ที่ใช้จัดการกับไฟล์ , ทำงานกับรูปภาพ และใช้การปรับแต่งการทำงานของโปรแกรม โดยแบ่งเมนูตามลักษณะงาน นอกจากนี้บางเมนูหลัก จะมีเมนูย่อยซ่อนอยู่ โดยสังเกตจากเครื่องหมาย ซึ่งคุณต้องเปิดเข้าไปเพื่อเลือกคำสั่งภายในอีกที

3. **Workspace Menu** (เวิร์คสเปซ เมนู) หรือ พื้นที่การทำงาน เป็นการกำหนดรูปแบบการแสดงผลเครื่องมือและพาดูที่มีความเกี่ยวข้องกับงานที่ทำการเลือก Workspace ที่เหมาะสมจะทำให้สามารถเลือกใช้เครื่องมือได้อย่างรวดเร็ว ใน Photoshop CS5 มี Workspace ให้เลือกใช้ 7 แบบ คือ

- **Essentials** เป็น Workspace พื้นฐานที่เหมาะสมกับการทำงานทุกรูปแบบ เนื่องจากมีพาดูที่ครอบคลุมงานทั่วไปให้ใช้งาน

- **Design** เป็น Workspace ที่เหมาะกับการออกแบบงานกราฟิก โดยมีพาดู Swatches และ Character เพิ่มเข้ามาเพื่อใช้ในการออกแบบ

- **Painting** เป็น Workspace สำหรับการทำงานด้านวาดภาพ และระบาย ซึ่งสามารถใช้ร่วมกับ Tablet ได้เป็นอย่างดี

- **Photography** เป็น Workspace สำหรับด้านภาพถ่ายโดยเฉพาะ แต่จะเน้นด้านโทนความสว่าง แสงเงา และสีสันของภาพเป็นหลัก

- **3 D และ Motion** เป็น Workspace ที่มีอยู่เฉพาะในเวอร์ชัน Extended ซึ่งเน้นการทำงาน 3 D และการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation)


- **New in CS5** เป็น Workspace ที่แสดงเฉพาะเครื่องมือและคำสั่งใหม่ ๆ ในเวอร์ชัน CS5 เหมาะแก่การศึกษาฟีเจอร์ใหม่ของโปรแกรม

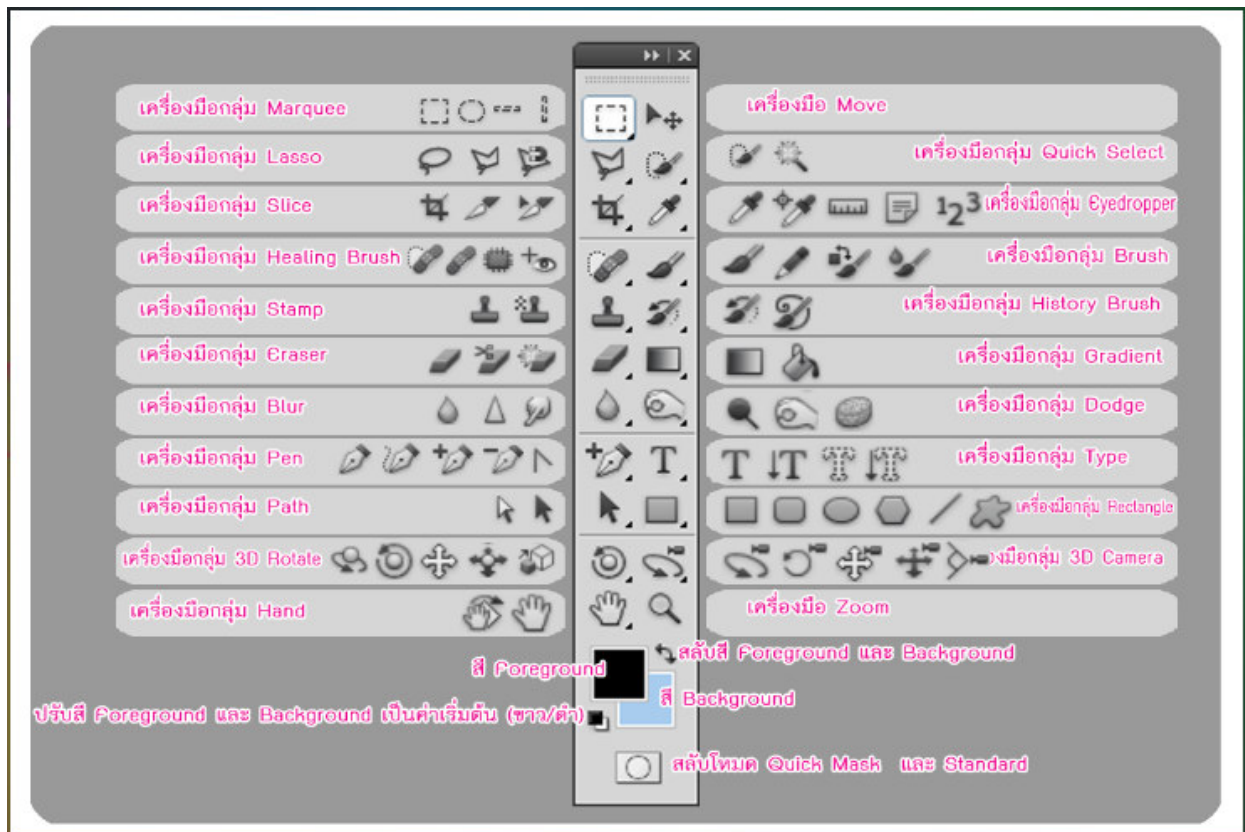
4. Option Bar (ออปชันบาร์) เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียดในออปชันบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูลบ็อกซ์ ในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเครื่องมือ Brush (พู่กัน) บนออปชันบาร์จะปรากฏออปชันที่ใช้ในการกำหนดขนาด และลักษณะ หัวแปรง , โหมดในการระบายความโปร่งใสของสี และอัตราการไหลของสี เป็นต้น

5. Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังกล่าว เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

6. Panel (พาเนล) เป็นวินโดว์ย่อยๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด หรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่างๆ ของโปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี , พาเนล Info ใช้แสดงค่าสีตรงตำแหน่งที่ชี้เมาส์ รวมถึงขนาด/ตำแหน่งของพื้นที่ที่เลือกไว้

เครื่องมือใน Photoshop CS5

กล่องเครื่องมือ Tool Panel ประกอบด้วย เครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการวาดภาพ □ ตกแต่งภาพ และแก้ไข ภาพ โดยบนปุ่มหนึ่ง ๆ อาจมีปุ่มที่ซ่อนอยู่รวมกันหลายเครื่องมือ สังเกตหากปุ่มเครื่องมือใดมีเครื่องมือย่อยซ่อนอยู่อีก  จะปรากฏเป็นสัญลักษณ์ ที่มุมขวาล่างของเครื่องมือ นั้น ดังรูป



ข้อควรจำ การเปิด / ปิด Toolbox ทำได้โดยเลือกคำสั่ง Window > Tools

เครื่องมือกลุ่มต่าง ๆ บนทูลพาเนล (Tool Panel)

จากกลุ่มเครื่องมือหลักที่แสดงเมื่อเริ่มแรก หากเราคลิกที่ปุ่มเครื่องมือหลัก ก็จะมีเครื่องมือย่อย ในแต่ละกลุ่มแสดงออกมา ซึ่งแบ่งออกเป็นกลุ่มต่าง ๆ ดังนี้

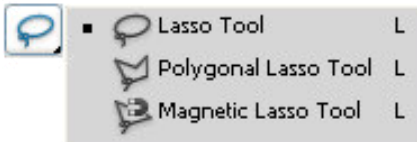
1. เครื่องมือ Move



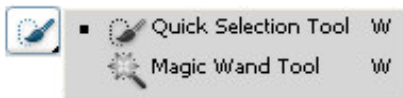
2. กลุ่ม Marquee



3. กลุ่ม Lasso



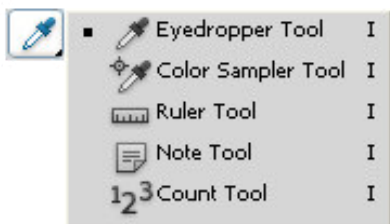
4. กลุ่ม Quick Select



5. กลุ่ม Slice



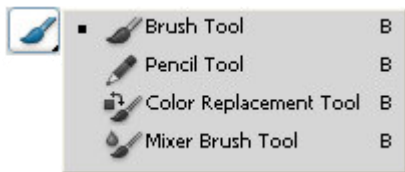
6. กลุ่ม Eyedropper



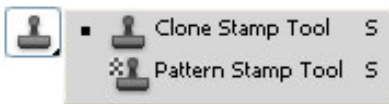
7. กลุ่ม Healing Brush



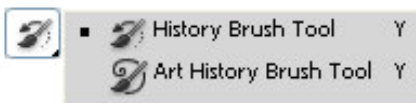
8. กลุ่ม Brush



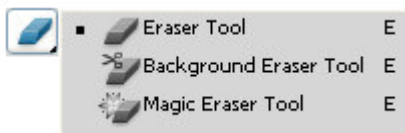
9. กลุ่ม Stamp



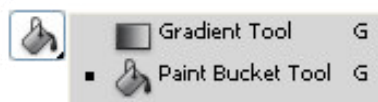
10. กลุ่ม History Brush



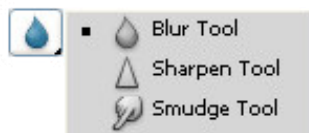
11. กลุ่ม Eraser



12. กลุ่ม Gradient



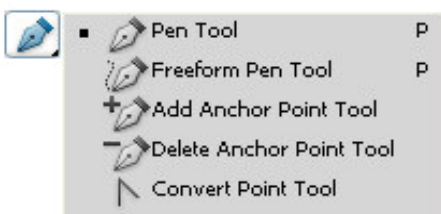
13. กลุ่ม Blur



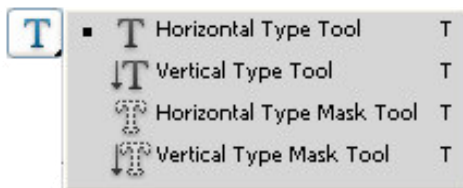
14. กลุ่ม Dodge



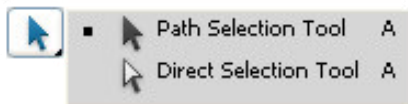
15. กลุ่ม Pen



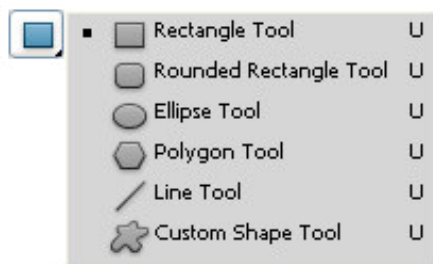
16. กลุ่ม Type



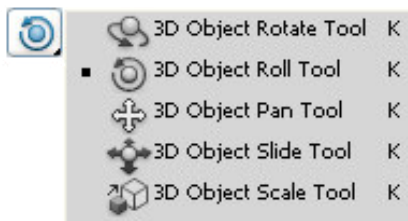
17. กลุ่ม Path Selection



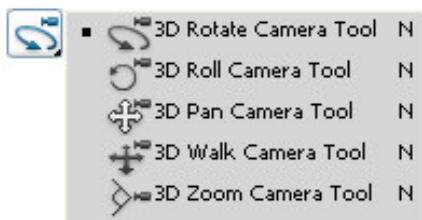
18. กลุ่ม Rectangle



19. กลุ่ม 3D Rotate



20. กลุ่ม 3D Camera



21. กลุ่ม Hand

22. เครื่องมือ Zoom



รายละเอียดเครื่องมือใน Photoshop CS5

1. เครื่องมือกลุ่มเลือกภาพ (Selection Tools) ประกอบด้วย

 <p>Marquee</p> <p>เครื่องมือที่ใช้เลือกขอบเขตบนภาพ หรือการสร้าง Selection</p>	 <p>Single Row /Column</p> <p>สร้าง Selection ในแนวนอน และแนวตั้ง 1 พิกเซล</p>
 <p>Lasso</p> <p>เครื่องมือสร้าง Selection แบบคลิกลาก เลือกได้อย่างอิสระ</p>	 <p>Polygonal Lasso</p> <p>เครื่องมือสร้าง Selection แบบเลือกภาพที่มีเหลี่ยมมุม</p>
 <p>Magnetic Lasso</p> <p>เครื่องมือสร้าง Selection แบบยึด(คล้ายแม่เหล็ก)ไปตามแนวที่คลิกเมาส์ผ่าน</p>	 <p>Quick Selection</p> <p>เครื่องมือสร้าง Selection ไปตามพื้นที่ที่ลากเมาส์ผ่าน</p>
 <p>Magic Wand</p> <p>เครื่องมือสร้าง Selection อัตโนมัติ โดยยึดตามโทนสีที่คลิกและสีใกล้เคียง</p>	 <p>Move Tool</p> <p>เครื่องมือย้ายภาพ หรือวัตถุไปยังตำแหน่งใหม่</p>

2. เครื่องมือกลุ่มตกแต่งและแก้ไขภาพ (Retouching Tools) ประกอบด้วย

 <p>Spot Healing Brush</p> <p>ใช้คลิกแก้ไขจุดบกพร่องหรือลบริ้วรอยที่ไม่ต้องการบนภาพ</p>	 <p>Healing Brush</p> <p>ใช้แก้ไขและตกแต่งภาพ โดยเลือกสีหรือภาพมาเติมทับ</p>
---	--



Patch

ใช้แก้ไขและตกแต่งภาพ โดยเลือกภาพตัวอย่างมาปะทับในบริเวณที่ต้องการ



Red Eye

ใช้แก้ไขภาพถ่ายที่มีลักษณะตาแดง ซึ่งมัก จะพบในภาพที่ถ่ายเวลากลางคืน



Clone Stamp

ใช้ก๊อปปี้ภาพ โดยเลือกพื้นที่ต้นฉบับไปแปดทับที่จุดที่จะแก้ไข (การเริ่มใช้ต้องกด Alt พร้อมคลิกเลือกต้นแบบ)



Pattern Stamp

ใช้ระบายลวดลาย หรือแปดทับลวดลายที่เลือกลงในพื้นที่ที่คลิก



Eraser

ใช้ลบพิกเซลสีบนภาพและแทนที่ด้วยสี Background



Background Eraser

ใช้ลบฉากหลังของภาพออก ด้วยการคลิกเลือกสีที่จะลบ ทำให้ได้พื้นหลังโปร่งใส



Magic Eraser

ใช้คลิกลบสีพื้นหลังภาพแบบรวดเร็ว จนเห็นพื้นโปร่งใส



Blur

ใช้ระบายภาพให้เบลอในจุดที่คลิกลากเมาส์ผ่าน (ขณะใช้ต้องคลิกเมาส์ค้างแล้วลาก)




Sharpen

ใช้ระบายภาพให้คมชัดในจุดที่คลิกเมาส์ผ่าน (ขณะใช้ต้องคลิกเมาส์ค้างแล้วลาก)




Smudge

ใช้เกลี่ยสีในภาพให้กลมกลืน หรือใช้ลบขอบภาพที่คม




Dodge

ใช้คลิกลาก เพื่อแก้ไข หรือเพิ่มความสว่างให้ภาพในส่วนที่ต้องการ



Burn


ใช้ปรับลดความสว่างเฉพาะส่วน ทำให้ส่วนนั้นมีคลง หรือดูเข้มขึ้น



Sponge


ใช้สำหรับเพิ่มและลดความอิ่มตัวของสี

3. เครื่องมือกลุ่มวาดภาพ ระบายสี (Painting Tools) ประกอบด้วย



Brush

พู่กันระบายสี หรือวาดเส้นกราฟิก



Pencil

ดินสอขีดวาดเส้น หรือใช้ระบายสี




Color Replacement

พู่กันระบายสี แทนที่สีเดิม




Mixer Brush

ใช้ระบายสีจากสีที่คลิกในภาพ หรือระบายผสมสีกับสี Foreground




History Brush

ใช้ระบายสีย้อนจากการทำงานหรือย้อนการปรับแต่งจากแชนปช็อต(Snap Shot)




Art History Brush

ระบายภาพด้วยสไตล์ เพื่อสร้างเอฟเฟ็คพิเศษให้ภาพ



Gradient


เครื่องมือเติมสีลงในภาพ แบบไล่ระดับหรือไล่โทนสี



Paint Bucket

ใช้เติมหรือเทสีแบบทึบ (สีเดียว)ลงในภาพหรือใน Selection

4. เครื่องมือกลุ่มวาดภาพ (Drawing Tools) ประกอบด้วย




Pen

ใช้วาดเส้นกราฟิกแบบเส้นพาท (Path) หรือเส้นแบบเวกเตอร์ (Vector)



Freeform Pen

ใช้วาดเส้นกราฟิกแบบเส้นพาท (Path) หรือเวกเตอร์แบบอิสระ



Add Anchor Point

ใช้เพิ่มจุดแองเคอร์ (Anchor) บนเส้นพาท




Delete Anchor Point

ใช้ลบหรือเอาจุดแองเคอร์ (Anchor) บนเส้นพาทออก



Convert Point

ใช้ปรับรูปร่างเส้นพาท ให้เป็นเส้นโค้ง โดยการดึงแฮนเดิล (Handle)



Path Selection

ใช้เลือกเส้นพาทเพื่อปรับแต่งหรือแก้ไข




Direct Selection

ใช้เลือกเส้นพาทเพื่อปรับแต่งหรือแก้ไข ซึ่งจะปรากฏแฮนเดิล (Handle) ด้วย



Rectangle

ใช้วาดรูปทรงสี่เหลี่ยม (หากต้องการวาดสี่เหลี่ยมจัตุรัส ต้องกด Shift ค้างด้วย)



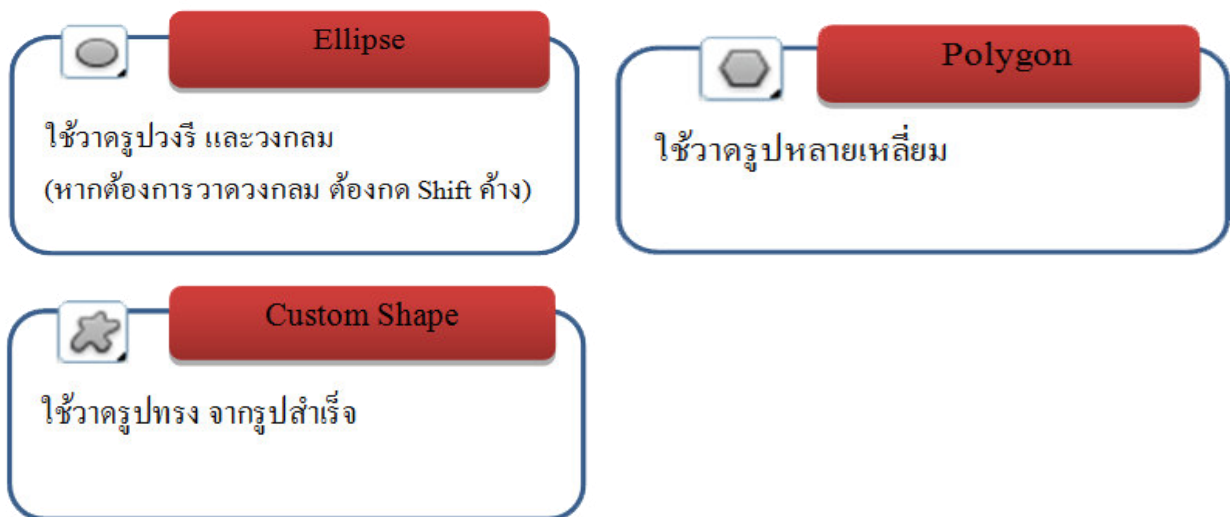
Rounded Rectangle

ใช้วาดรูปทรงสี่เหลี่ยมมุมมน

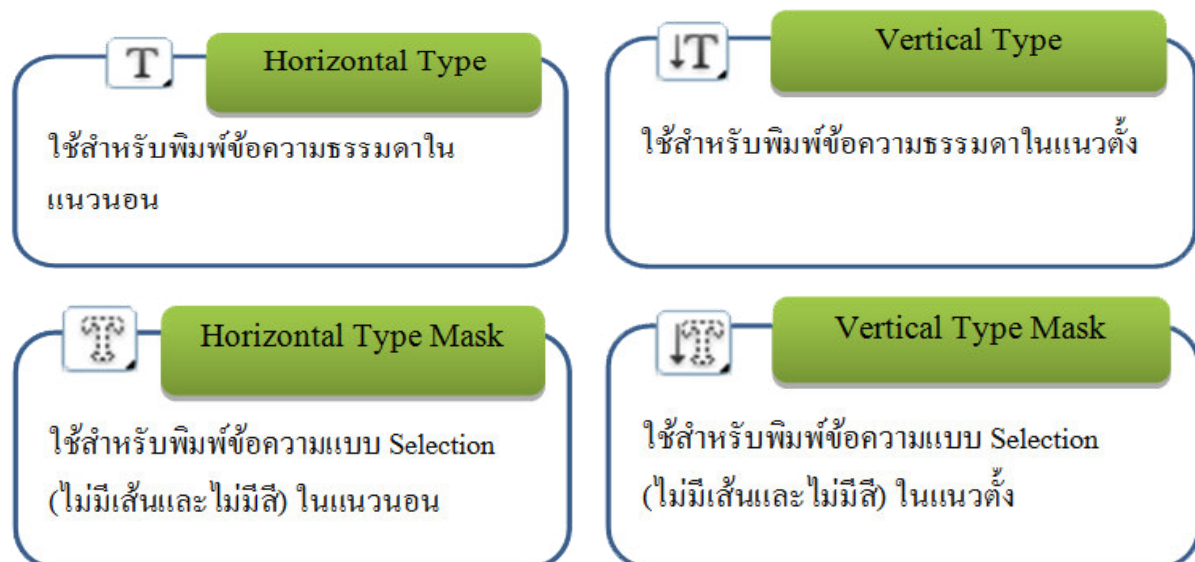


Ellipse

ใช้วาดรูปวงรี และวงกลม (หากต้องการวาดวงกลม ต้องกด Shift ค้าง)

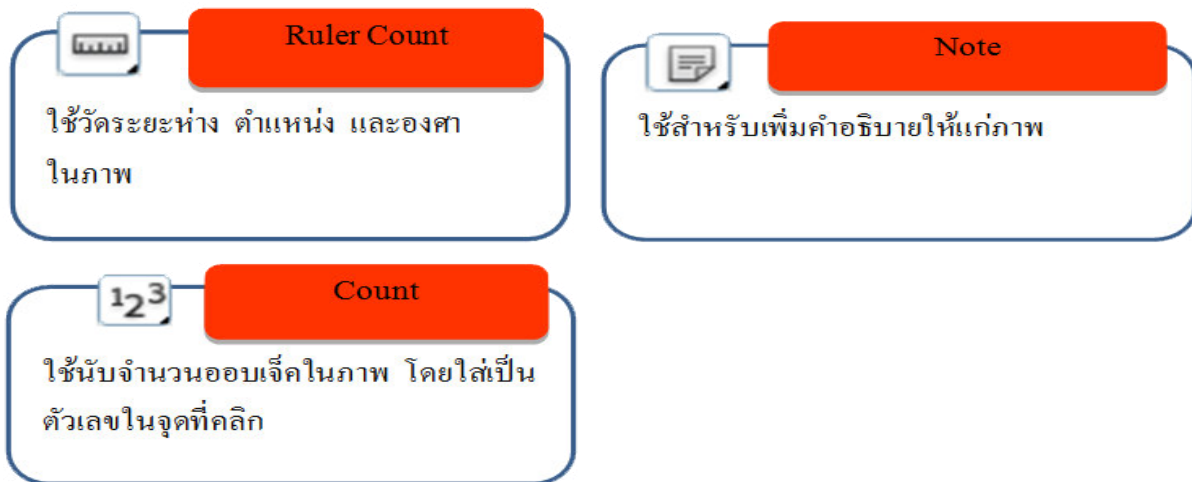


5. เครื่องมือกลุ่มพิมพ์ข้อความ (Type Tools) ประกอบด้วย



6. เครื่องมือกลุ่มการวัด (Measuring Tools) ประกอบด้วย












7. เครื่องมือกลุ่มการเลื่อนภาพ (Navigation Tools) ประกอบด้วย

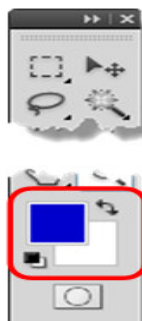


8. เครื่องมือกลุ่มภาพ 3 มิติ (3D Tools) มีเฉพาะใน Photoshop CS5 Extended ประกอบด้วย



 <p>3D Object Pan</p> <p>ใช้เพิ่มจุดเองเคอร์ (Anchor) บนเส้นพาธ</p>	 <p>3D Object Scale</p> <p>ใช้ปรับรูปร่างเส้นพาธ ให้เป็นเส้นโค้ง โดยการดึงแฮนเดิล (Handle)</p>
 <p>3D Rotate Camera</p> <p>ใช้เปลี่ยนมุมมองออบเจ็ค เหมือนการแพนกล้องหมุนไปรอบ ๆ ออบเจ็ค</p>	 <p>3D Roll Camera</p> <p>ใช้หมุนเปลี่ยนมุมมองออบเจ็ค เหมือนการแพนกล้องไปรอบ ๆ ภาพในแนวแกน Z</p>
 <p>3D Pan Camera</p> <p>ใช้เปลี่ยนมุมมองออบเจ็ค เหมือนการแพนกล้องไปรอบ ๆ ภาพ ในแนวแกน X หรือ Y</p>	 <p>3D Walk Camera</p> <p>ใช้เปลี่ยนมุมมองของออบเจ็ค เหมือนการถ่ายภาพในระยะที่ใกล้ไกลต่างกัน</p>
 <p>3D Zoom Camera</p> <p>ใช้เปลี่ยนมุมมองของออบเจ็ค เหมือนการถ่ายภาพแบบซูมใกล้หรือไกล</p>	

9. เครื่องมือกลุ่มเลือกสี (Color) อยู่ด้านล่างของ Tool Panel ประกอบด้วย

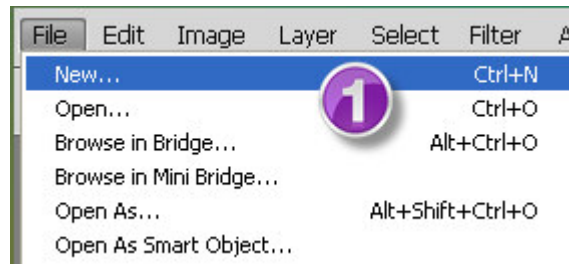


- | | | |
|--|--|---|
| 1) แสดงและใช้สี Foreground | | 3) ปุ่มสลับสี Foreground และ Background |
| 2) ปุ่มสลับสี Foreground และ Background เป็นค่าเริ่มต้น คือ ขาว / ดำ | | 4) แสดงและใช้สี Background |

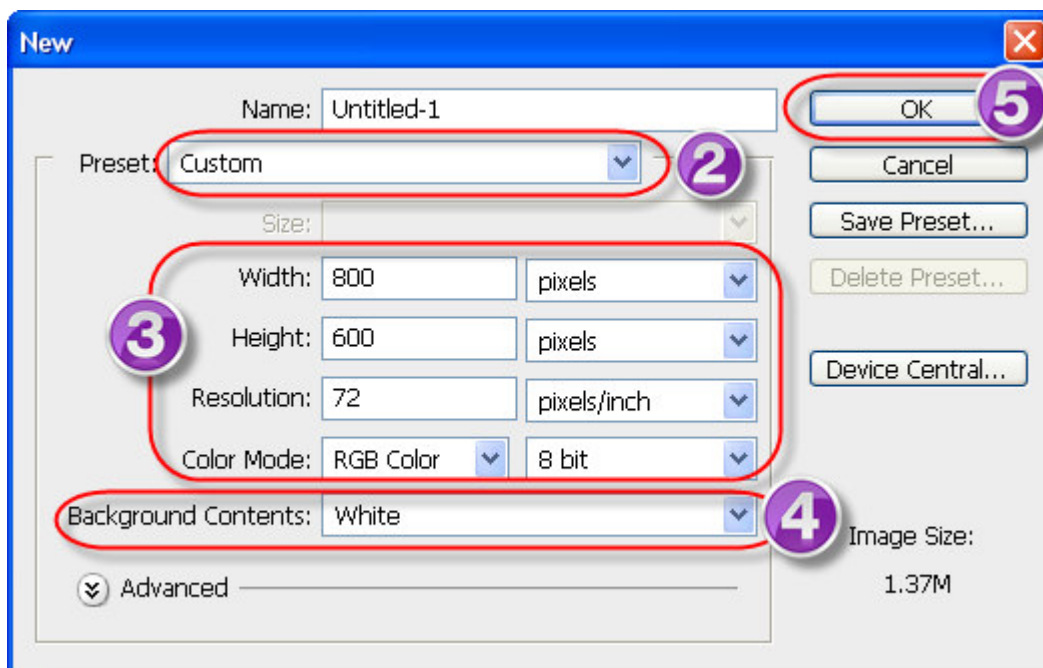
การสร้างไฟล์งานใหม่ (กระดาษออกแบบ)

กระดาษออกแบบที่เป็นที่ใช้สำหรับสร้างสรรค์ผลงานนั้น เราสามารถกำหนดขนาดและรายละเอียด ของพื้นที่ กระดาษออกแบบให้ตรงต่อความต้องการ เพื่อให้เกิดความสะดวกกับการออกแบบ ซึ่งสามารถ กำหนดได้จาก ไอคอนล๊อคซ์บ๊ล็อกซ์ New ดังขั้นตอนต่อไปนี้

1. คลิกเลือกเมนูคำสั่ง **File** เลือกคำสั่ง **New** หรือกดแป้นพิมพ์ **Ctrl + N**



จะปรากฏไอคอนล๊อคซ์บ๊ล็อกซ์ New ดังรูป



ไอคอนล๊อคซ์บ๊ล็อกซ์ของคำสั่ง New ซึ่งสามารถปรับแต่งค่าต่าง ๆ ในการสร้างงานใหม่

2. เลือกวิธีการสร้างหรือกำหนดขนาดของกระดาษออกแบบ (**Preset**) โดยปกติแล้วจะเลือกเป็นแบบ Custom (ซึ่งเป็นแบบที่สามารถกำหนดได้ตามความต้องการของตนเอง)

3. กำหนดขนาดความกว้างและความสูงของกระดาษออกแบบ โดยกำหนดออปชั่นต่าง ๆ ดังนี้

Width กำหนดความกว้างของกระดาษออกแบบ

Height กำหนดความสูงของกระดาษออกแบบ

Resolution กำหนดความละเอียดของภาพ หากกำหนดค่ามาก จะทำให้เกิดความละเอียดสูง แต่จะทำให้ขนาดไฟล์ใหญ่ตามไปด้วย นอกจากนี้ยังต้องกำหนดด้วยว่าจะให้ค่าพิกเซลต่อขนาดใด เช่น 72 Pixel / Inch คือ กำหนดความละเอียด 72 พิกเซลต่อนิ้ว

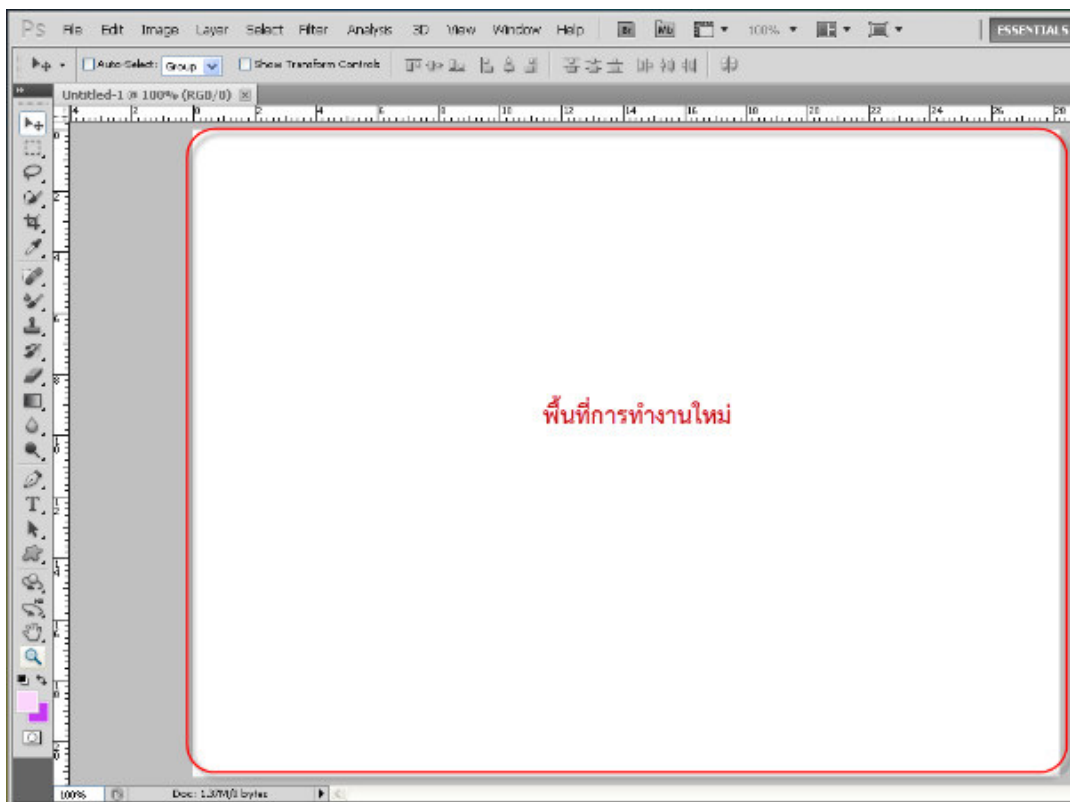
Color Mode กำหนดโหมดสีภาพเพื่อใช้ในการสร้างกระดาษออกแบบ

4. เลือกลักษณะฉากหลัง (**Background Contents**) ของกระดาษออกแบบว่าจะให้สร้างในรูปแบบใด ได้แก่ **White** กำหนดให้ฉากหลังเป็นสีขาว

Background Color กำหนดสีฉากหลังที่สร้างขึ้นมาให้เป็นสีเดียวกับสีที่กำหนดไว้ในภายในกล่องเครื่องมือ

Transparent กำหนดให้ฉากหลังเป็นแบบโปร่งใส

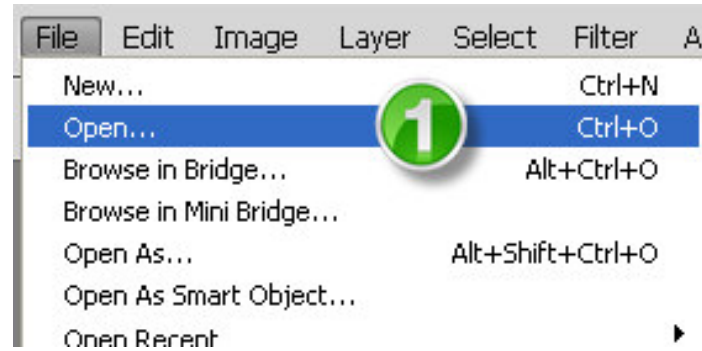
5. เมื่อปรับรายละเอียดต่าง ๆ ตามต้องการแล้ว คลิกปุ่ม **OK** จะทำให้ได้พื้นที่ทำงานใหม่ ดังรูป



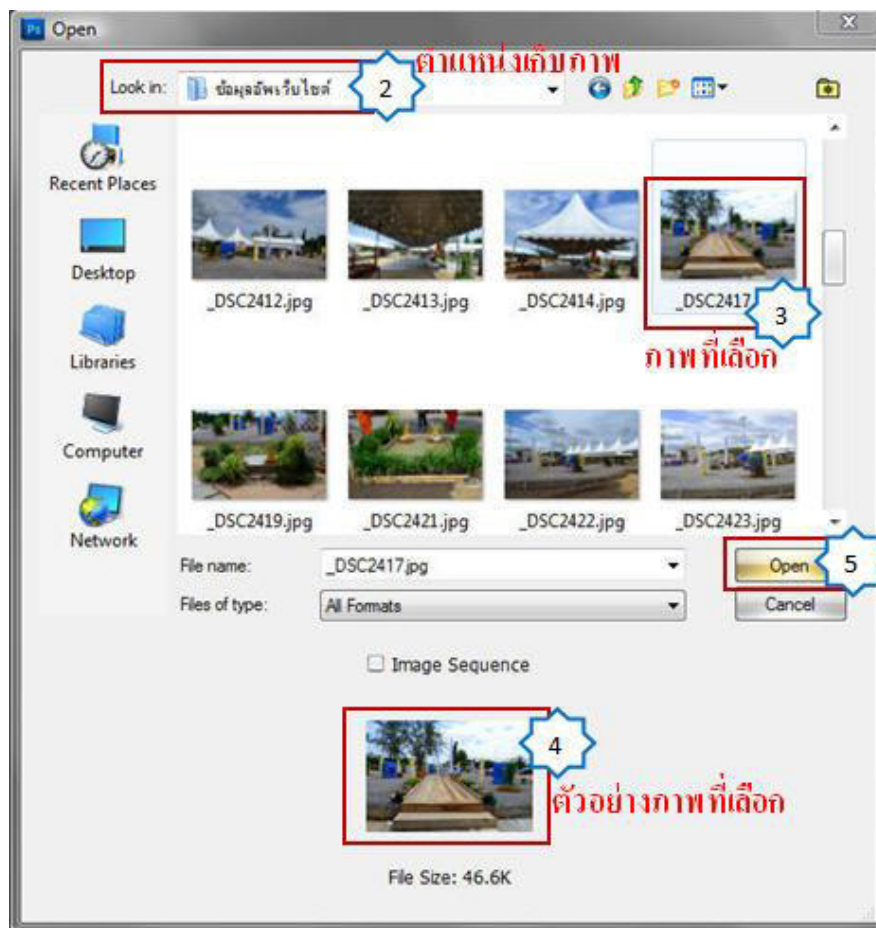
การเปิดไฟล์ภาพเพื่อทำงาน

ก่อนเริ่มต้นการทำงานตกแต่งหรือตัดต่อ ให้เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการขึ้นมา โดยเลือกแฟ้มที่ได้จัดเก็บไฟล์ภาพไว้ มีขั้นตอน ดังนี้

1.คลิกเมนู **File > Open** หรือกดคีย์ลัด **Ctrl + O**



2. เลือกเปิดภาพจากตำแหน่งที่เก็บไฟล์ภาพไว้ โดยเลือกจากช่อง Look in จากตัวอย่าง เลือกภาพที่มีอยู่ใน My Pictures



3. คลิกเลือกไฟล์ภาพที่ต้องการ

4. ตัวอย่างภาพที่เลือก

5. กดปุ่ม **Open**

นำรู้ ถ้าต้องการเปิดหลายไฟล์ภาพขึ้นมาพร้อมกันที่ละหลาย ๆ ไฟล์ ให้กดปุ่ม Ctrl บนคีย์บอร์ดค้างไว้แล้วคลิกเลือกไฟล์ภาพที่ต้องการ

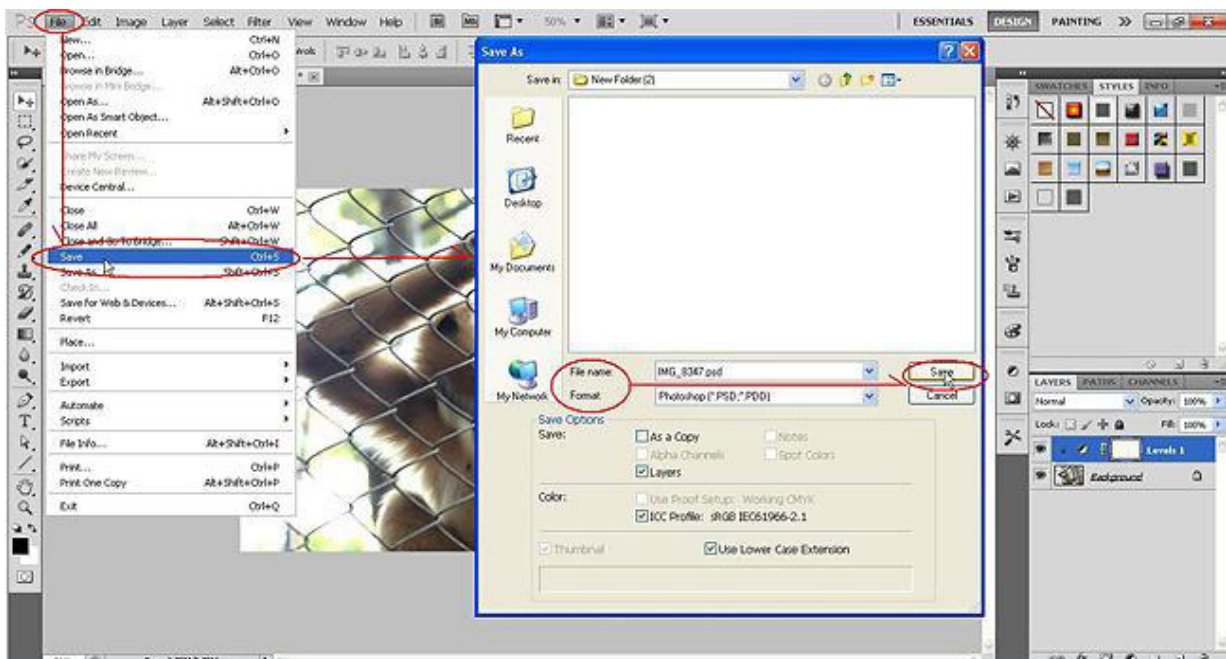
การบันทึกไฟล์ภาพใน Photoshop CS5

เมื่อสร้างหรือตกแต่งภาพเสร็จแล้ว เราจะต้องบันทึกไฟล์ด้วยเพื่อเก็บการเปลี่ยนแปลงที่ทำกับภาพ โดยเลือกบันทึกไฟล์ได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้งานสำหรับไฟล์ประเภทแรกที่ต้องบันทึกคือ รูปแบบ PSD ของ Photoshop เองเพื่อเก็บเป็นต้นฉบับไว้สำหรับนำมาแก้ไขในภายหลังจากนั้นจึงสั่งบันทึกไฟล์เป็นประเภทอื่น เช่น GIF หรือ JPG เพื่อให้เหมาะสำหรับการนำไปใช้งานในแต่ละกรณี

บันทึกไฟล์ Photoshop (.PSD)

การแก้ไขไฟล์ภาพโดยการสร้างกราฟิก เพิ่มการตัดต่อ หรือเปลี่ยนแปลงลักษณะของไฟล์ภาพที่มีผลกับโครงสร้างเดิมของภาพ เมื่อเลือกคำสั่ง File > Save จะแสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ Save As ขึ้นมา โดยจะเลือกรูปแบบของไฟล์เป็น Photoshop (*.PSD, *.PDD) เป็นค่าพื้นฐานดังนี้

** คุณสมบัติของไฟล์ PSD จะเก็บรายละเอียดการทำงานต่าง ๆ เช่น เลเยอร์, ฟอนต์ และเส้นพาท ไว้ได้อย่างครบถ้วนช่วยให้การนำไฟล์ภาพกลับมาแก้ไขทำได้ง่าย ในขณะที่ไฟล์ประเภทอื่นจะเก็บข้อมูลเหล่านี้ไม่ได้ หรือได้เพียงบางส่วน



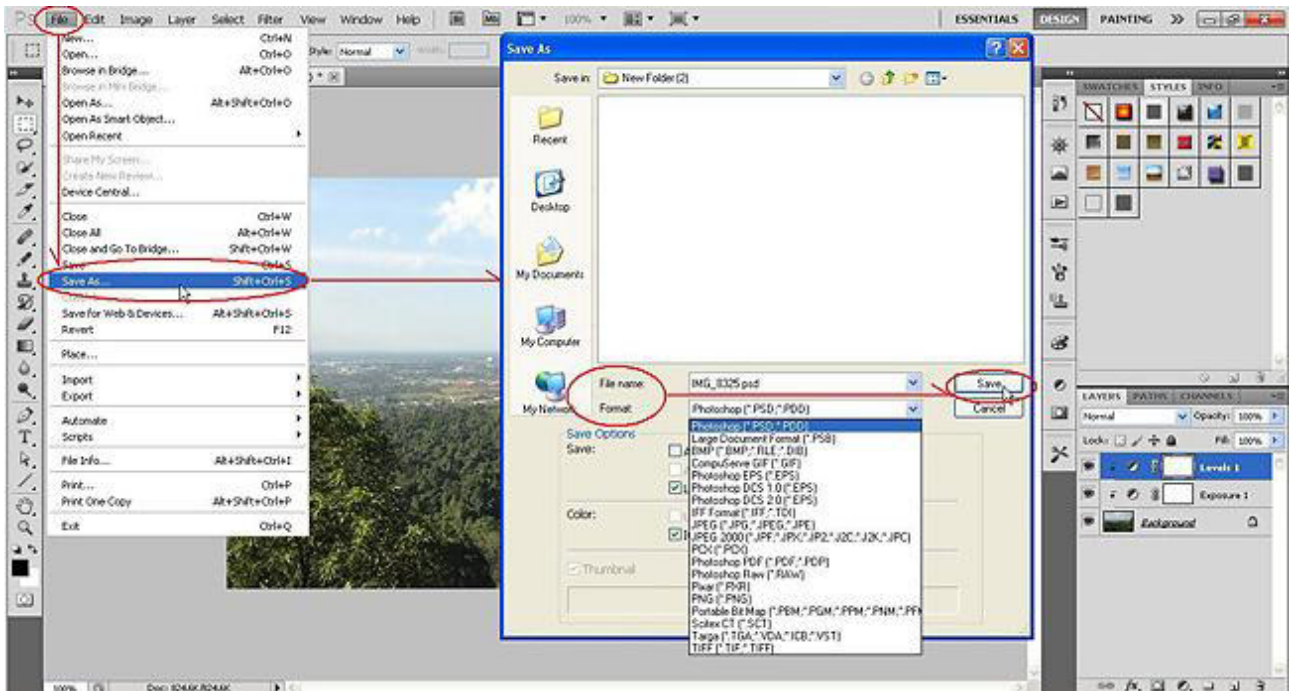
บันทึกไฟล์ทับของเดิม

การเปิดไฟล์ภาพมาตกแต่งสี, แสงเงา หรือกำหนดค่าเอฟเฟกต์ให้กับภาพ แต่ไม่ได้ใช้คำสั่งเกี่ยวกับการสร้างเลเยอร์ (เลเยอร์ คือ ชั้นที่จัดวางรูปภาพ) หรือสร้างกราฟิกอื่น ๆ เพิ่มเติมในภาพ เมื่อเลือกคำสั่ง File > Save โปรแกรมจะให้บันทึกทับชื่อไฟล์เดิม รูปแบบเดิม (จะไม่มีไดอะล็อกบ็อกซ์ Save As เปิดขึ้นมา หากไม่ต้องการให้ทับไฟล์เดิม ต้องคลิกเลือกคำสั่ง File > Save As เอง)

บันทึกเป็นไฟล์รูปแบบอื่น ๆ

นอกจากการบันทึกเป็นไฟล์ .psd และบันทึกลงในรูปแบบของไฟล์ต้นฉบับเดิมแล้ว ยังบันทึกไฟล์ภาพเก็บไว้ในศูนย์สารสนเทศ สำนักชลประทานที่ 13

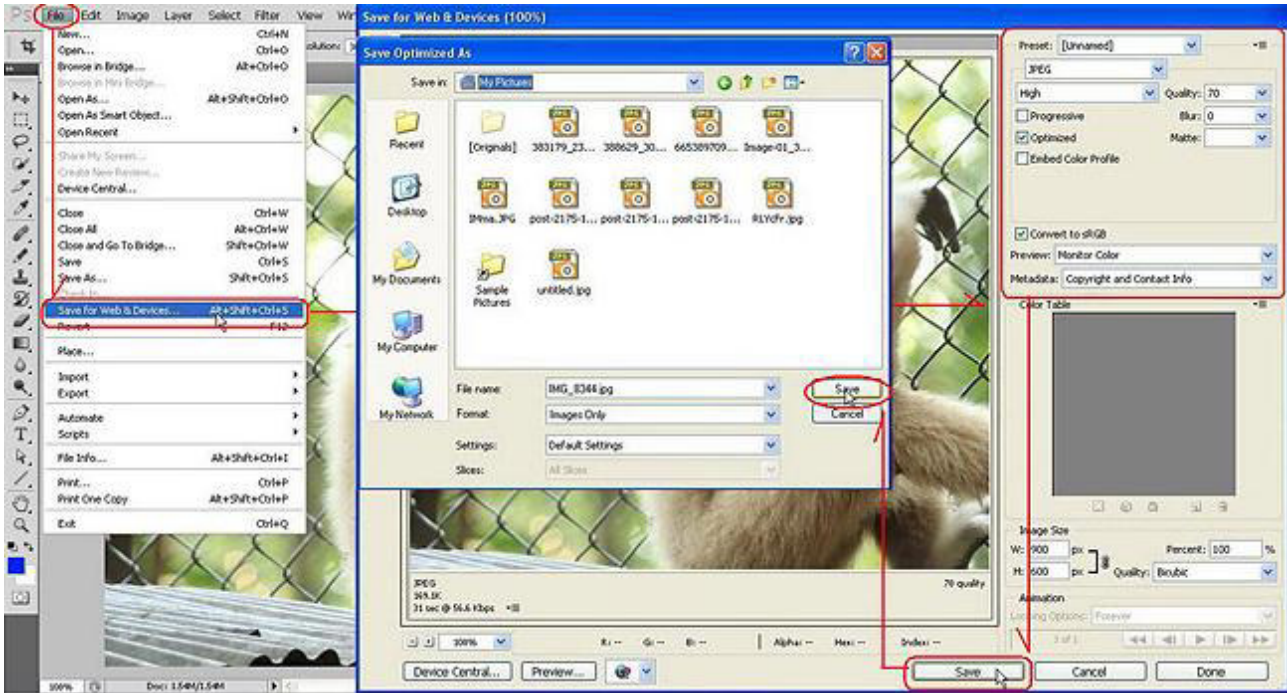
รูปแบบอื่น ๆ ได้ตามต้องการ โดยคลิกเลือกคำสั่ง File > Save As แล้วเลือกรูปแบบของไฟล์ในช่อง Format ซึ่งจะมีรูปแบบไฟล์ให้เลือกหลายแบบดังภาพ



บันทึกไปใช้กับเว็บเพจ หรืออุปกรณ์อื่น

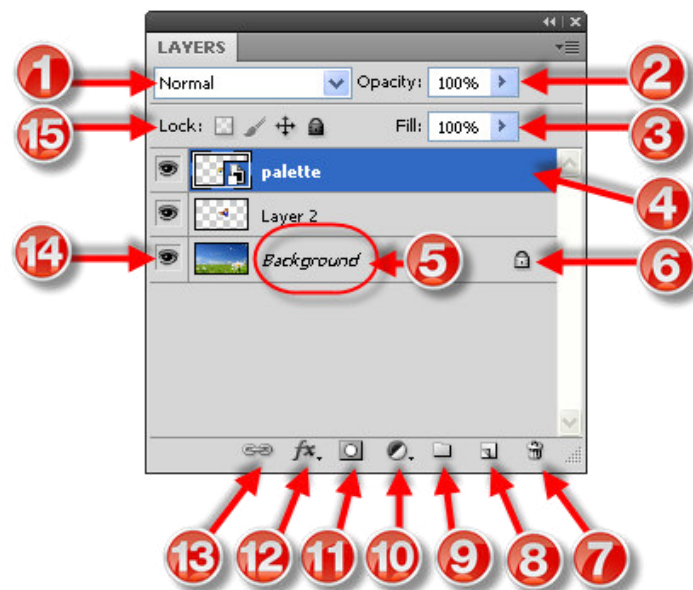
รูปภาพที่นำไปใช้กับเว็บเพจ จะต่างจากรูปภาพที่นำไปใช้กับงานด้านอื่น ๆ คือ ชนิดของภาพที่จะนำไปใช้บนเว็บเพจนั้น ต้องเป็น GIF, JPG หรือ PNG เท่านั้น และควรให้ไฟล์มีขนาดเล็ก ขนาดภาพต้องพอดี ไม่ใหญ่จนเกินไป เมื่อผู้ชมเปิดเข้าไปในเว็บไซค์จะได้โหลดภาพได้เร็วยิ่งขึ้น โปรแกรมจึงมีคำสั่งสำหรับบันทึกรูปภาพไปใช้ในเว็บเพจโดยเฉพาะ คือ Save for Web & Devices โดยคำสั่งนี้จะให้กำหนดค่าออปชั่นการบันทึกภาพประเภทต่าง ๆ พร้อมกับดูภาพตัวอย่าง ขนาดของไฟล์ และระยะเวลาในการดาวน์โหลดเปรียบเทียบกันได้อีกด้วย ดังนี้

1. เลือกคำสั่ง File > Save for Web & Devices
2. กำหนดออปชั่นต่าง ๆ ในการแปลงไฟล์ แล้วดูภาพ ขนาด และเวลาในการดาวน์โหลดเปรียบเทียบกันในไดอะล็อกบ็อกซ์ Save for Web & Devices ดังภาพหน้า
3. เลือกภาพจากกรอบตัวอย่างที่ต้องการใช้งาน
4. คลิกปุ่ม Save เพื่อบันทึกภาพ
5. บนไดอะล็อกบ็อกซ์ Save Optimized As เลือกตำแหน่งโฟลเดอร์ที่จะจัดเก็บในช่อง Save in
6. กำหนดชื่อไฟล์ภาพในช่อง File name
7. คลิกปุ่ม Save



การใช้งานเลเยอร์

เลเยอร์เปรียบเสมือนแผ่นพลาสติกใสที่ประกอบด้วยข้อความหรือรูปภาพ ที่นำมาวางเรียงซ้อนกันจนกลายเป็นชั้นเดียว โดยภาพในเลเยอร์บนจะบังเลเยอร์ที่อยู่ด้านล่าง การใช้เลเยอร์ช่วยให้เราสามารถแก้ไขภาพแต่ละส่วนได้ง่ายและเป็นอิสระขึ้น โดยไม่ต้องแก้ไขทั้งหมด อีกทั้งยังสามารถสลับลำดับการซ่อนและแสดงเลเยอร์ได้ เราสามารถใช้งานและจัดการเลเยอร์ต่างๆ ได้โดยผ่านพาเลท Layers (คลิกเมนู Window > Layers หรือกดแป้น F7) เช่น การเลือก การเปลี่ยนลำดับ การซ่อน/แสดง การเพิ่ม/ลด เป็นต้น




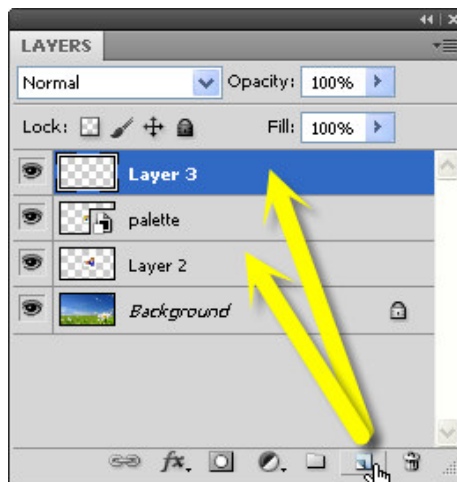
1. รูปแบบผสมเลเยอร์
2. ความโปร่งใสของภาพ
3. ความโปร่งใสของภาพในเลเยอร์
4. เลเยอร์ที่กำลังเลือก
5. ชื่อเลเยอร์
6. สัญลักษณ์ล๊อคเลเยอร์
7. ลบเลเยอร์
8. สร้างเลเยอร์ใหม่
9. สร้างเลเยอร์เซ็ท
10. สร้างเลเยอร์สำหรับปรับสีภาพ
11. สร้างเลเยอร์มาสก์
12. ใส่เอฟเฟกต์ให้เลเยอร์
13. ลิงก์/ยกเลิกลิงก์
14. ซ่อน/แสดงเลเยอร์

15. รูปแบบการล๊อคเลเยอร์

การใช้คำสั่งจัดการกับเลเยอร์

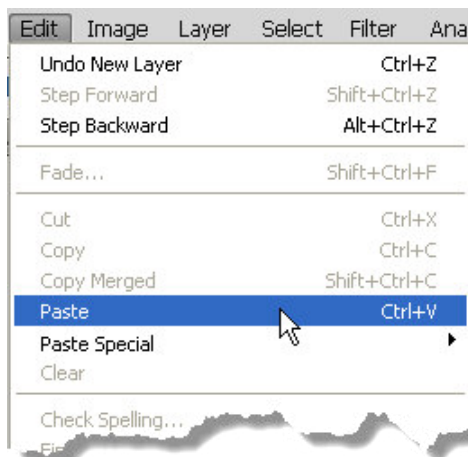
การสร้างเลเยอร์ใหม่

เราสามารถสร้างเลเยอร์ใหม่ขึ้นมาซ้อนเลเยอร์ที่มีอยู่แล้วได้ โดยคลิกปุ่ม  ซึ่งเลเยอร์ที่สร้างใหม่จะมีพื้นหลังแบบโปร่งใสเสมอและจะมีชื่อ Layer1, Layer2 , Layer3 ตามลำดับ



สร้างเลเยอร์ใหม่ด้วยการก๊อปปี้และวางภาพ

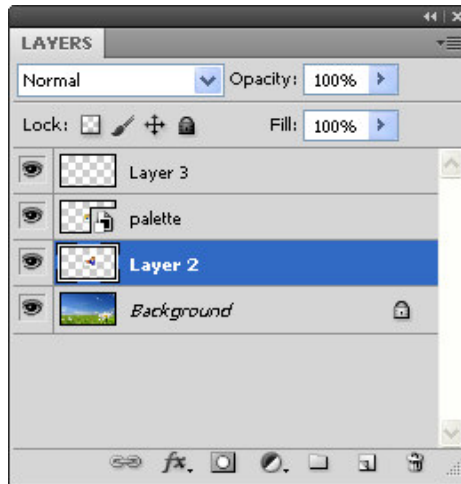
การสร้างเลเยอร์ใหม่ด้วยการก๊อปปี้และวางภาพได้อีกด้วย โดยจะต้องลำดับเลเยอร์ที่ต้องการสร้างก่อน ซึ่งเลเยอร์ใหม่ที่สร้างขึ้นมาถูกวางด้านบนเลเยอร์ที่เลือก จากนั้นให้คลิกคำสั่ง Edit > Paste



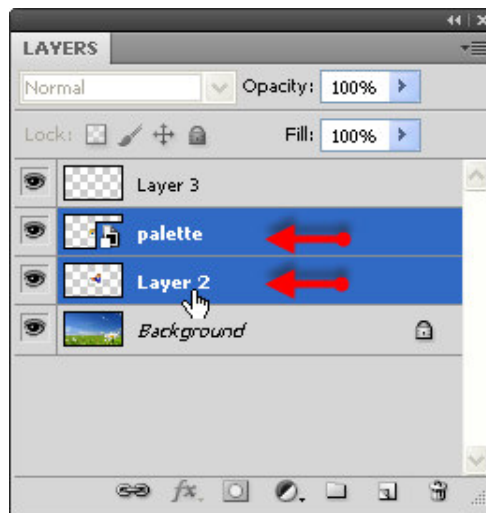
การเลือกเลเยอร์ใช้งาน

การเลือกเลเยอร์เพื่อนำมาใช้งานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการปรับสี/แสงเงา, การย่อ/ขยายภาพ, การเคลื่อนย้าย/ปรับรูปทรง และการแก้ไขภาพ สามารถทำได้ด้วยกัน 3 รูปแบบดังนี้

1. เลือกเลเยอร์เดียว ทำได้โดยคลิกเลือกเลเยอร์นั้นๆ



2. เลือกหลายเลเยอร์ที่อยู่ติดกัน ทำได้โดยคลิกที่เลเยอร์แรก จากนั้นกดเป็น **Shift** ค้างไว้แล้วคลิกที่เลเยอร์สุดท้าย

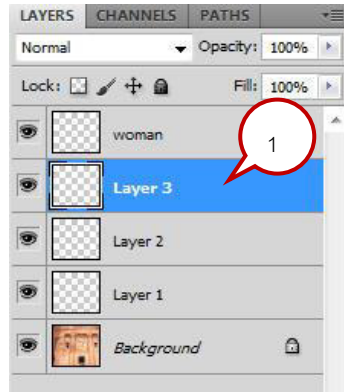


3. เลือกหลายเลเยอร์ที่ไม่ได้อยู่ติดกัน ทำได้โดยกดเป็น **Ctrl** ค้างไว้แล้วคลิกเลือก เลเยอร์ที่ต้องการ
การลบเลเยอร์

เลเยอร์ที่ไม่ได้ใช้งานแล้วเราสามารถลบทิ้งได้ด้วยทั้ง 3 วิธี ดังนี้

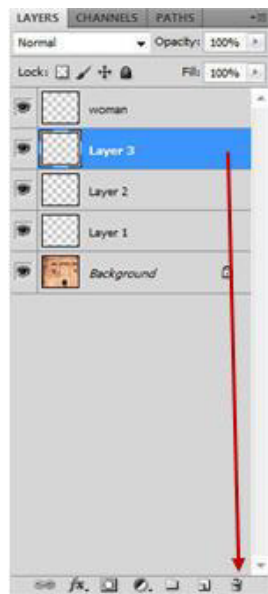
วิธีที่ 1 เลือกเลเยอร์แล้วคลิกปุ่ม

1. คลิกเลือกเลเยอร์ที่ต้องการลบ

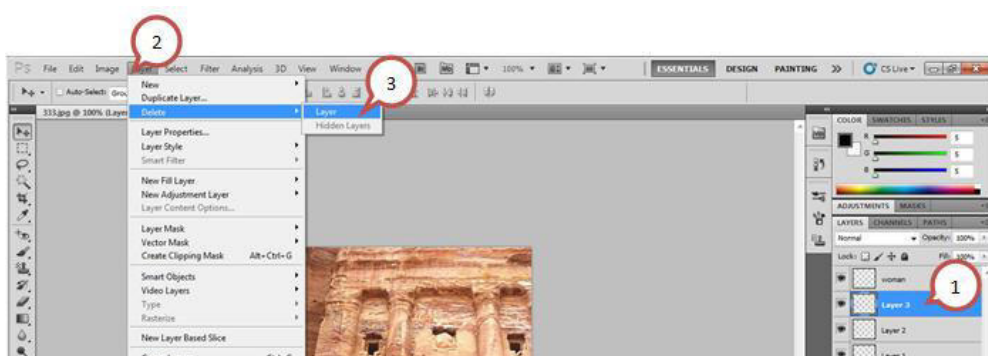


2. คลิกปุ่ม Delete (Del) ที่คีย์บอร์ด

วิธีที่ 2 ลากเลเยอร์ที่ลบ การลบเลเยอร์วิธีนี้สามารถทำได้โดยคลิกเลือกเลเยอร์ที่ต้องการลบแล้วลากเมาส์ไปทับปุ่ม ซึ่งเลเยอร์จะถูกลบทันทีโดยไม่ถามความต้องการลบ ดังภาพ



วิธีที่ 3 ใช้คำสั่ง Delete Layer โดยคลิกเมาส์ขวามานเลเยอร์ที่ต้องการลบ และเลือกคำสั่ง Delete Layer



- 1.เลือกเลเยอร์ที่ต้องการลบ
- 2.เลือกเมนู Layer เลื่อนลงมาเลือก Delete
- 3.เลือก Layer

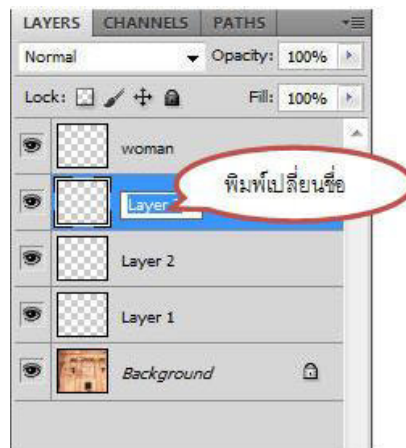


4. คลิกปุ่ม Yes เพื่อยืนยันการลบ

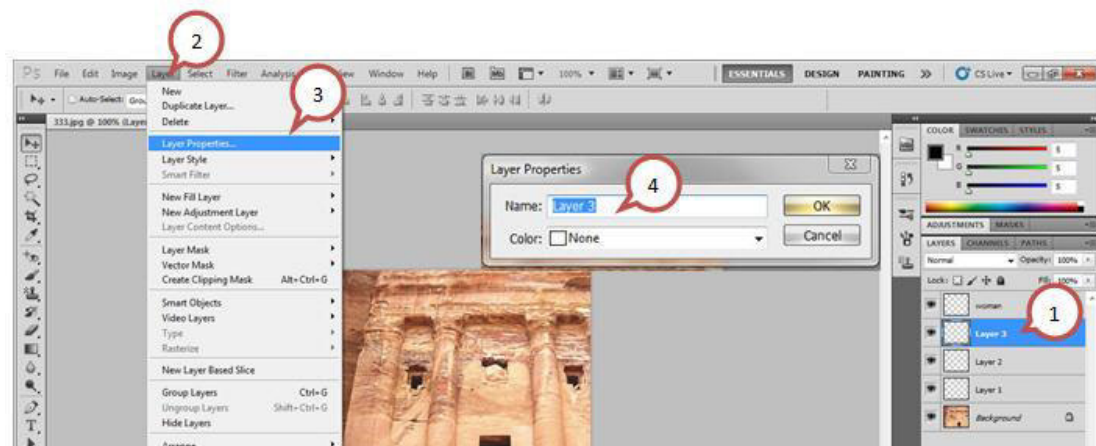
การเปลี่ยนชื่อเลเยอร์

เลเยอร์แต่ละเลเยอร์สามารถเปลี่ยนชื่อเพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้นได้ซึ่งวิธีการเปลี่ยนชื่อเลเยอร์ สามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

วิธีที่ 1 ดับเบิลคลิกชื่อเลเยอร์ ทำได้โดยดับเบิลคลิกบนชื่อของเลเยอร์ที่ต้องการเปลี่ยนชื่อ จากนั้นพิมพ์ชื่อใหม่แล้วกดเป็น Enter



วิธีที่ 2 ใช้คำสั่ง Layer Properties

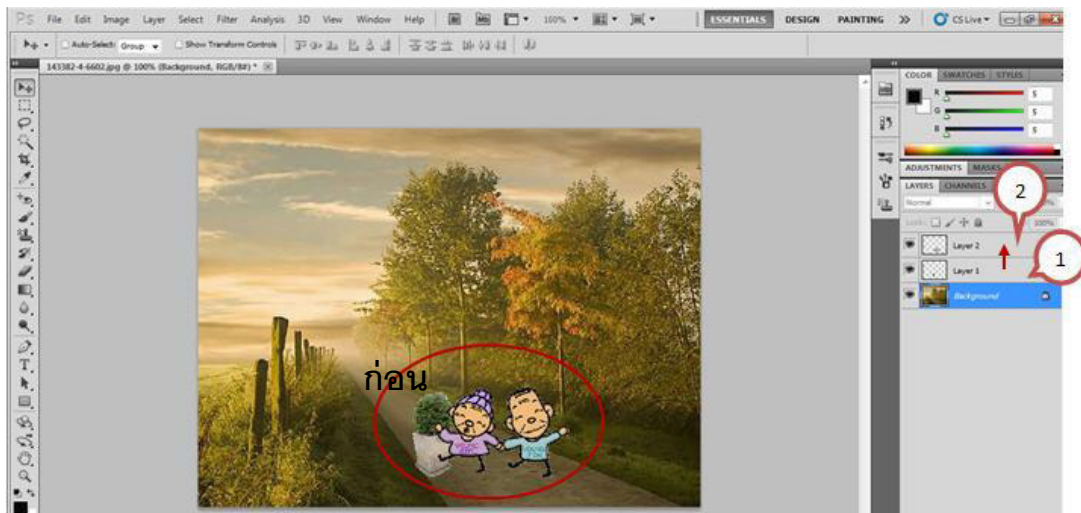


1. เลือกเลเยอร์ที่จะลบ
2. คลิกเมนูเลเยอร์ด้านบนหรือคลิกเมาส์ขวามบนเลเยอร์ที่ต้องการเปลี่ยนชื่อ
3. แล้วเลือกคำสั่ง Layer Properties

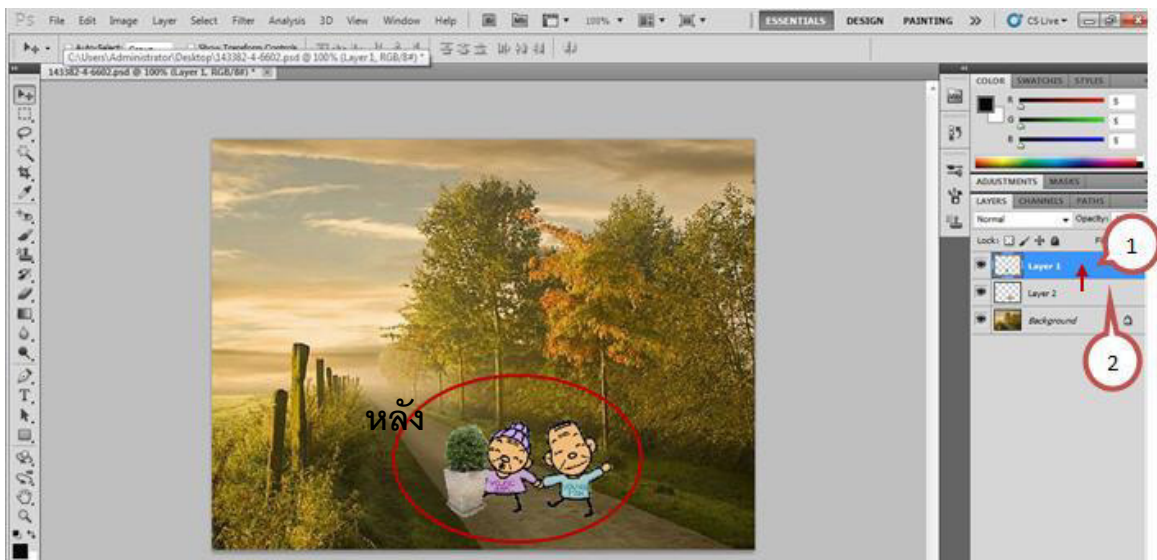
4. พิมพ์ชื่อใหม่ในช่อง Name คลิกปุ่ม OK

การเปลี่ยนลำดับเลเยอร์

การเปลี่ยนลำดับการแสดงผลของเลเยอร์ได้ แต่การเปลี่ยนลำดับแสดงผลเลเยอร์จะส่งให้ภาพบนเลเยอร์เปลี่ยนแปลงไปด้วย เนื่องจากภาพบนเลเยอร์ที่อยู่ชั้นบนสุดจะบังภาพบนเลเยอร์ที่อยู่ชั้นล่างไปตามลำดับ เราสามารถเปลี่ยนลำดับของเลเยอร์ใหม่ได้ ดังนี้



1. คลิกเลือกเลเยอร์ที่ต้องการเปลี่ยนลำดับ
2. ลากไปยังตำแหน่งใหม่ โดยจะปรากฏเส้นสีดำทึบซึ่งเป็นเส้นแสดงตำแหน่งใหม่ สามารถลากวางก่อนหรือหลังเลเยอร์ที่ต้องการได้ (กรณีนี้ลากเลเยอร์ 1 ไปไว้บนเลเยอร์ 2 ให้สังเกตในวงกลมสีแดง)

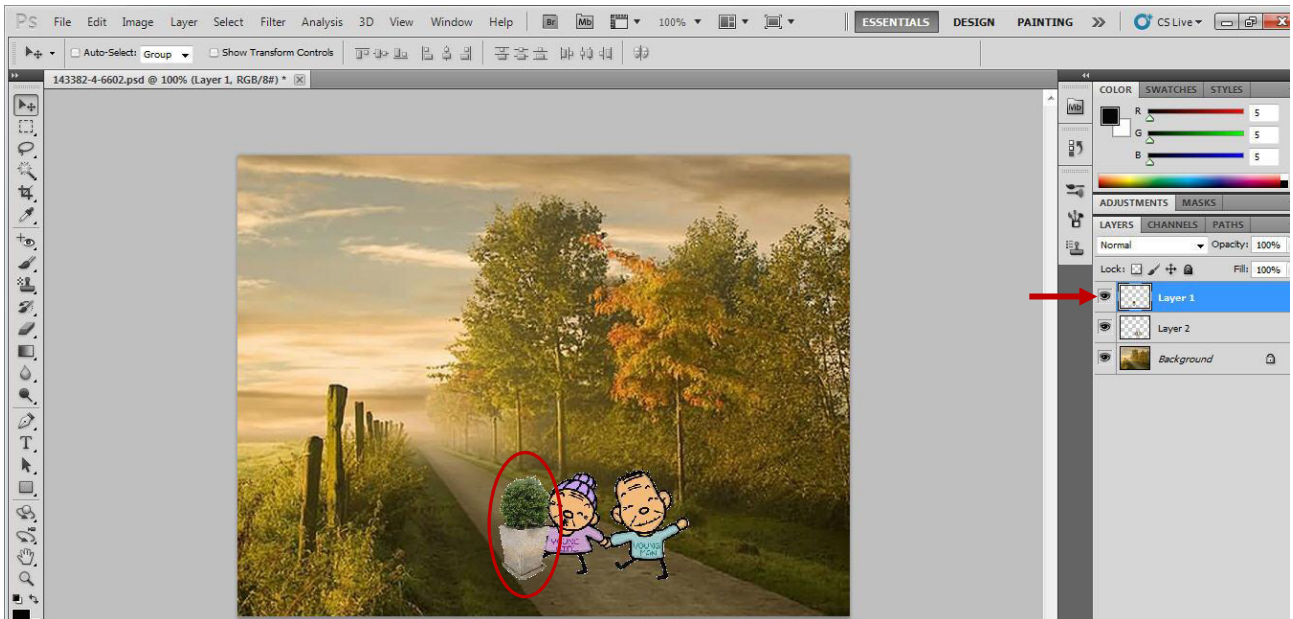


การซ่อนและแสดงผลเลเยอร์

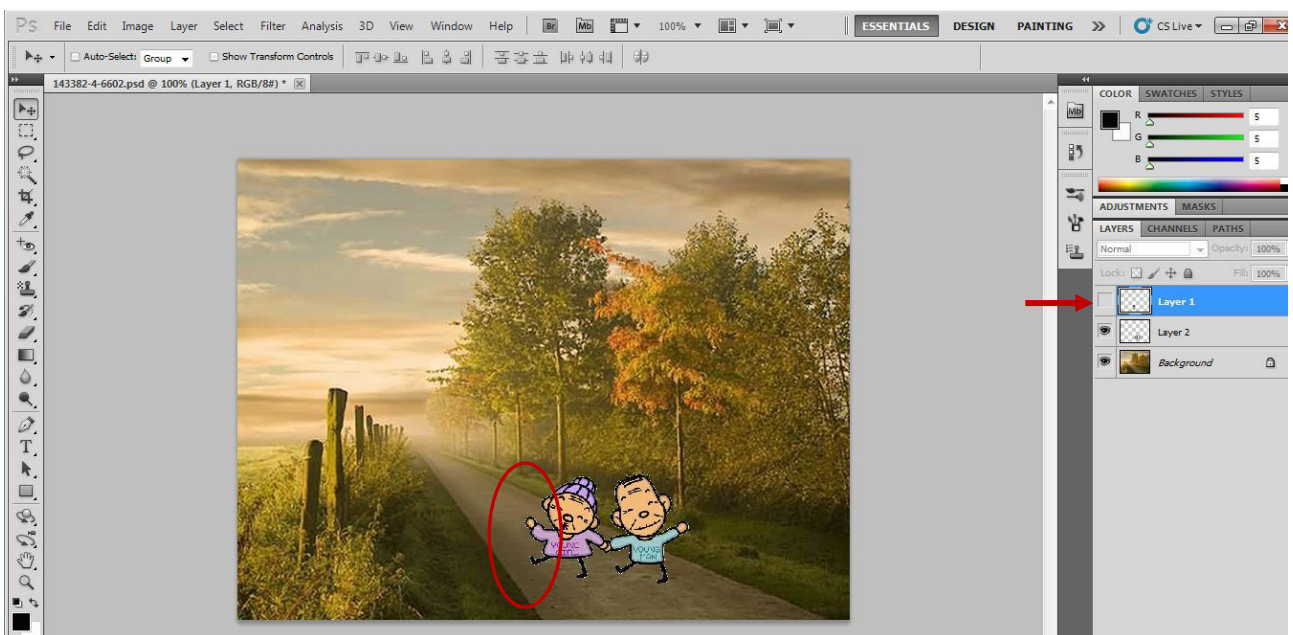
การทำงานบางอย่างเราอาจจะต้องซ่อน/แสดงผลเลเยอร์ เพื่อความสะดวกในการทำงาน โดยมีวิธีดังนี้

1. เลือกเลเยอร์ที่ต้องการ

2. ควบคุมตาใน Panel Layer ที่อยู่หน้าเลเยอร์ที่เราเลือก จะเห็นได้ว่าเลเยอร์จะถูกซ่อนเอาไว้ และเมื่อต้องการแสดงเลเยอร์ เราก็แค่กดรูปตาอีกที เลเยอร์ก็จะปรากฏขึ้นมา



จากภาพด้านบน หากเราต้องการซ่อนกระถางต้นไม้ ให้เราคลิกรูปตาที่ Layer 1 ซึ่งเป็นเลเยอร์แสดงกระถางต้นไม้ กระถางต้นไม้ก็จะหายไป(ซ่อน) ดังภาพด้านล่าง



การล๊อคและปลดล๊อคเลเยอร์

การทำงานกับ Photoshop เราสามารถล๊อคเลเยอร์ที่ไม่ต้องการแก้ไขหรือปรับแต่งได้ ซึ่งจะมีประโยชน์กับชิ้นงานที่มีเลเยอร์หลายเลเยอร์ เพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการเรียกใช้งานจะมีวิธีการดังนี้

1.คลิกเลือกเลเยอร์ที่เราต้องการจะล๊อค (Layer Background จะถูกล๊อคอัตโนมัติ)

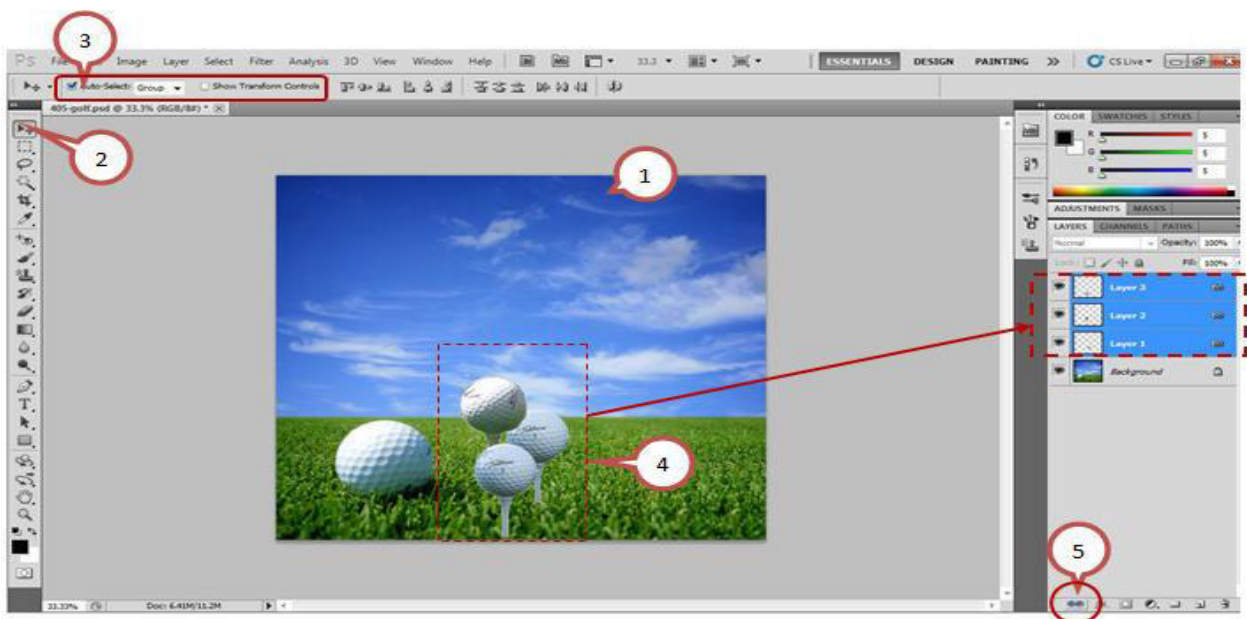
2.คลิกไอคอน เพื่อล็อก/ปลดล็อกเลเยอร์



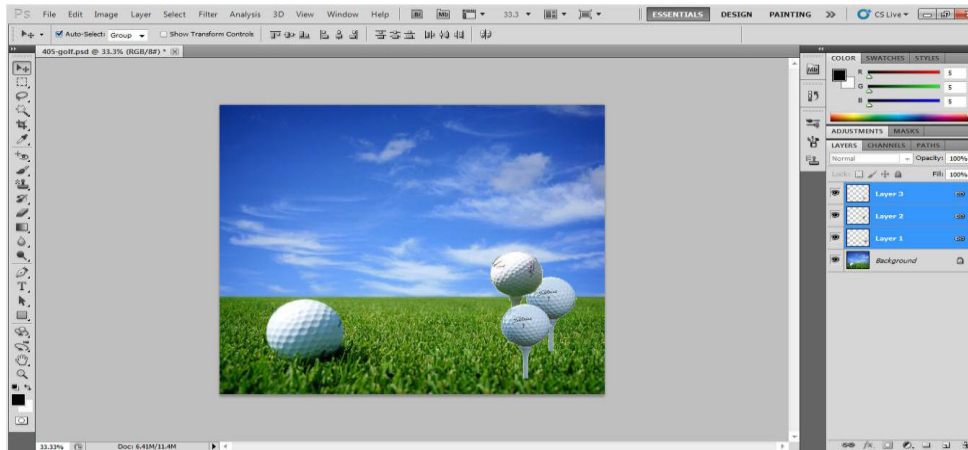
การเชื่อมเลเยอร์ (Link Layer)

Link Layer คือ การเชื่อมเลเยอร์แต่ละเลเยอร์เข้าด้วยกัน ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับการล่ามโซ่เลเยอร์ เช่น ในกรณีที่เราต้องการย้ายเลเยอร์หลายเลเยอร์ โดยมิชอบแม้ว่าการจัดตำแหน่งจะต้องอยู่ในลักษณะเดิม สามารถทำได้ดังนี้

- 1.เปิดไฟล์ภาพ
- 2.คลิกเครื่องมือ Move Tool
- 3.คลิกเลือก Auto Select: และ Show Transform Controls
- 4.จากนั้นแดร็กเมาส์คลุมพื้นเลเยอร์
- 5.แล้วคลิกที่ไอคอน Link Layer



6.ผลลัพธ์ที่ได้ คือ เมื่อเราคลิกที่เลเซอร์ไดเลเซอร์หนึ่งแล้วสามารถแดริกเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการได้ โดยที่ลูกกอล์ฟทั้ง 3 ก็จะติดไปด้วยกัน ดังภาพ



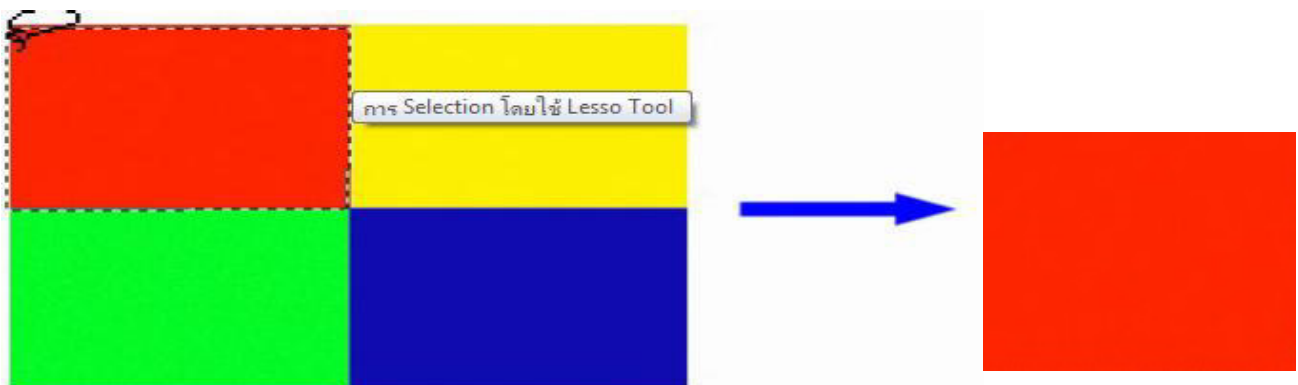
การ Selection โดยใช้ Lasso Tool

การใช้เครื่องมือ Lasso เป็นการ Selection ที่สามารถเลือกแนวเขตพื้นที่ได้อย่างอิสระ และเมื่อให้แนวที่เลือกมาบรรจบกัน ก็จะได้เป็นพื้นที่ Selection เมื่อคลิก Lasso Tool ที่ Tool bar จะมีให้เลือกทั้งหมด 3 รูปแบบ คือ

1. Lasso Tool เป็นการเลือกแบบอิสระ คือเลือกพื้นที่ในรูปเส้น Free hand ด้วยการคลิกลากเมาส์ให้เป็นวงรอบพื้นที่ที่ต้องการ
2. Polygonal Lasso Tool เป็นการเลือกแบบสร้างขอบเป็นเส้นตรงหลายเหลี่ยม ด้วยการคลิกเมาส์เพื่อสร้างรูปหลายเหลี่ยมรอบพื้นที่ที่ต้องการ
3. Magnetic Lasso Tool เป็นการเลือกเสมือนมีแม่เหล็กที่ดูดขอบเส้นเข้าหาตำแหน่งที่เลือกโดยอัตโนมัติ

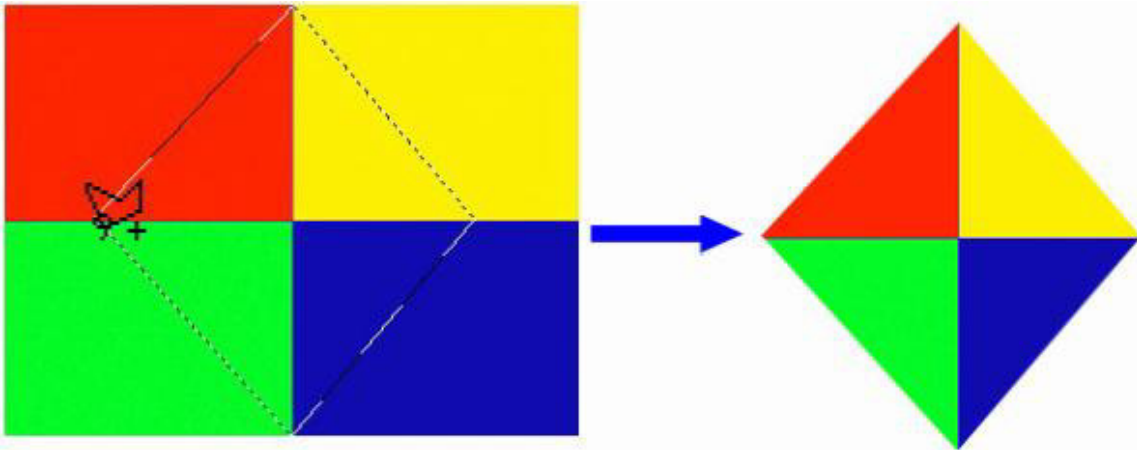


การใช้งาน Lasso Tool



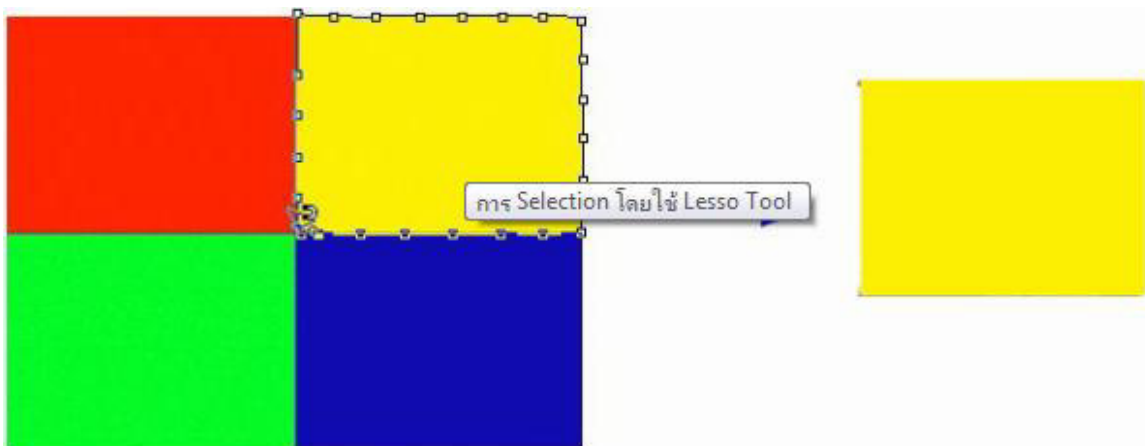
Lasso Tool ใช้ Selection โดยกำหนดแนวเขตแบบอิสระวิธีการใช้งานเมื่อกlickเมาส์ค้างแล้วลากไปตามขอบของพื้นที่ Selection ที่ต้องการ จนมาบรรจบที่จุดเริ่มต้นแล้วจึงปล่อยเมาส์จะปรากฏเส้นประของ Selection

การใช้งาน Polygonal Lasso Tool



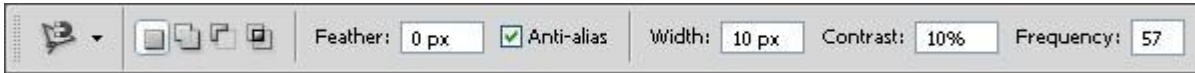
Polygonal Lasso Tool เป็นการ Selection เป็นเส้นตรงรูปหลายเหลี่ยม ใช้เครื่องมือ Polygonal Lasso Tool คลิกเมาส์บนภาพเพื่อกำหนดจุดเริ่มต้นในครั้งแรกแล้ว ลากเมาส์จะปรากฏเส้นต่อจากจุดเริ่มต้นกับปลายเมาส์ วิธีการใช้งานเมื่อกlickเมาส์จะเกิดเส้นขอบของพื้นที่ Selection ที่เป็นเส้นตรงเชื่อมจากจุดต้นมายังจุดปลายเมาส์ที่คลิก ให้ทำแบบนี้เรื่อย ๆ เพื่อสร้างเส้นขอบของ Selection จนสุดท้ายให้คลิกเมาส์บรรจบที่จุดเริ่มต้นครั้งแรกจะเกิด Selection ขึ้น

การใช้งาน Magnetic Lasso Tool



Magnetic Lasso Tool คือการ Selection โดยให้โปรแกรมกำหนดแนวเขตเอง เป็นการเลือกที่เสมือนมีแม่เหล็กดูดขอบเส้นเข้าหาตำแหน่งที่เลือกโดยอัตโนมัติ วิธีการใช้งานเมื่อกlickเมาส์เพื่อกำหนดจุดเริ่มต้นแล้ว ปล่อยเมาส์แล้วลากเมาส์ตามขอบเขตพื้นที่ที่ต้องการเลือก Magnetic Lasso Tool จะเลือกขอบเขตพื้นที่ Selection เองโดยอัตโนมัติ จนสุดท้ายให้คลิกเมาส์บรรจบที่จุดเริ่มต้นครั้งแรก จะเกิด Selection ขึ้น

Option ของ Lasso Tool



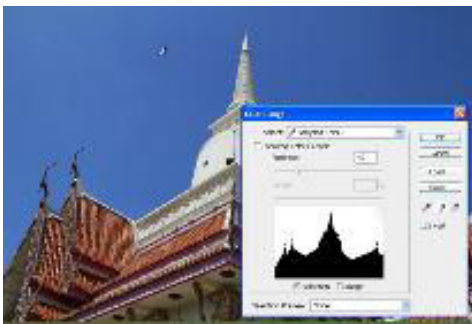
- Feather กำหนดความฟุ้งเบลอของขอบพื้นที่ Selection
- Anti-aliased กำหนดให้ขอบของพื้นที่ที่เลือกมีความเรียบยิ่งขึ้น ไม่ขรุขระ
- Width มีค่าตั้งแต่ 1-40 pixels เป็นการกำหนดให้โปรแกรมทำการตรวจสอบหาขอบเขตของพื้นที่ที่เลือก นับตั้งแต่จุดที่เมาส์ชี้เข้าไป X pixels เพื่อกำหนดขอบเขต
- Edge Contrast มีค่าตั้งแต่ 0-100% หากมีค่ามากจะทำให้เส้นขอบของพื้นที่ที่เลือกอยู่ระหว่างสีที่ Contrast กันมาก
- Frequency มีค่าตั้งแต่ 0-100 pixels หากค่าความถี่มากจะทำให้มีการกำหนดจุดในแต่ละช่วงของการเลือก มาก ทำให้โปรแกรมสามารถเลือกพื้นที่อย่างมีความถูกต้องมากขึ้น

Tip.

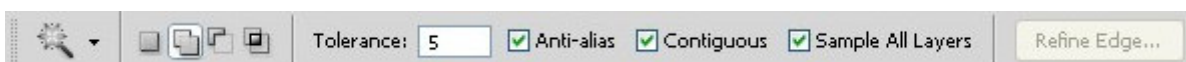
ถ้าต้องการเปลี่ยนตำแหน่งที่คลิกเมาส์ สามารถยกเลิกและย้อนกลับไปได้ที่ละจุดโดยกด คีย์ Delete หรือ Backspace

การ Selection จากพจนททมสใกล้เคียง

โปรแกรม Photoshop มีเครื่องมือเลือกพื้นที่อีกรูปแบบหนึ่งคือ การเลือกพื้นที่ที่มีสีเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน เป็นการสร้าง Selection จากค่าของสีในตำแหน่งที่เลือก และจะเกิด Selection ในพื้นที่ของสีนั้นและสีที่ใกล้เคียง



Magic Wand Tool คือเครื่องมือกำหนดพื้นที่ของ Selection โดยเลือกบริเวณที่มีค่าสีใกล้เคียงกัน วิธีการใช้งานคือคลิกที่ปุ่ม บน Tool box แล้วคลิกเลือกพื้นที่ที่ต้องการสร้าง Selection เหมาะสำหรับใช้เลือกบริเวณของภาพที่มีสีคล้าย ๆ กัน และตัดกับบริเวณอื่นที่อยู่โดยรอบค่อนข้างชัดเจน นอกจากนี้แล้วยังสามารถกำหนดคุณสมบัติของ Magic Wand Tool ได้ดังนี้




- Tolerance มีค่าให้กำหนดตั้งแต่ 0 – 255 pixels เป็นค่าของจำนวนสีที่ใกล้เคียงกับสีที่ถูกเลือกถ้าใช้ค่ามากสีที่ถูกเลือกจะต่างกันมาก

- Anti-aliased กำหนดให้ขอบของพื้นที่ที่เลือกมีความเรียบยิ่งขึ้น ไม่ขรุขระ
- Contiguous สามารถทำการเลือกบริเวณสีที่ใกล้เคียงกันได้เฉพาะในกลุ่ม pixels ที่ได้คลิกเลือกเท่านั้น ถ้าไม่ได้ Check ไว้จะเลือกบริเวณที่มีสีใกล้เคียงกันในภาพทั้งหมด

Use All Layers เลือกสีโดยมองทุก Layer เป็นเหมือน Layer เดียว หากไม่ถูก Check ไว้ หมายถึงใช้ Magic Wand Tool เฉพาะ Layer นั้นเท่านั้น

ทดลองใช้งาน Magic Wand Tool

โดยการเลือกสีบริเวณท้องฟ้า แล้วเปลี่ยนสีท้องฟ้าเป็นสีดำ

ภาพบางภาพอาจจะมีฉากหลังที่มีหลาย ๆ สี หรือการไล่โทนสีอ่อน-เข้มไม่เท่ากันหากเราต้องการเลือกสีที่ไม่สม่ำเสมอ นั้น สามารถทำได้โดยใช้เครื่องมือ Magic Wand Tool ร่วมกับการกดคีย์ Shift ที่คีย์บอร์ด ค้างไว้ หรือคลิกเลือกปุ่ม  ที่ออปชั่นบาร์ แล้วคลิกเลือกเพิ่มการเลือกที่ละจุด ก็จะได้พื้นที่ Selection เป็นพื้นเดียวกัน



การ Selection เลือกพื้นที่.....

Select	
All	Ctrl+A
Deselect	Ctrl+D
Reselect	Shift+Ctrl+D
Inverse	Shift+Ctrl+I

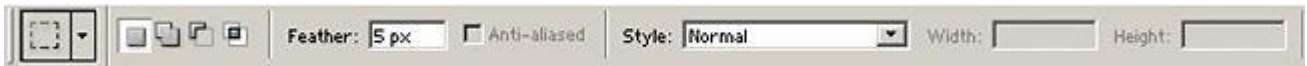
การเลือกพื้นที่ภาพ Selection


ในการปรับแต่งแก้ไขภาพกราฟิกด้วย Photoshop สิ่งที่มีความสำคัญและทำกันบ่อยๆคือการ “เลือก” พื้นที่บางส่วนของภาพ เพื่อใช้คำสั่งต่างๆให้แสดงผลเฉพาะพื้นที่ส่วนที่เลือกไว้ การ “เลือก” พื้นที่ใน Photoshop นี้เราเรียกว่า การสร้าง Selection


Selection ก็คือ การกำหนดขอบเขตของภาพ เพื่อใช้สำหรับการแก้ไข ปรับแต่งภาพ ใส่เอฟเฟกต์ให้ภาพ ซึ่งเมื่อสร้าง Selection ขึ้นมาแล้ว ใช้คำสั่งเช่นปรับสี ปรับแสง-เงา หรือใส่ฟิลเตอร์ คำสั่งที่ใช้จะมีผลกับพื้นที่ที่เลือกไว้เท่านั้น และการ Selection ยังใช้แยกพื้นที่บางส่วนออกมาเพื่อใช้ในการตัดต่อภาพได้อีกด้วย


ในโปรแกรม Photoshop คำสั่งที่ใช้สำหรับการสร้าง Selection มีอยู่มากมายให้เลือกใช้ ซึ่งให้ผลการ Selection ที่แตกต่างกันไป ตามลักษณะของการทำงาน


รูปแบบการเลือก Selection




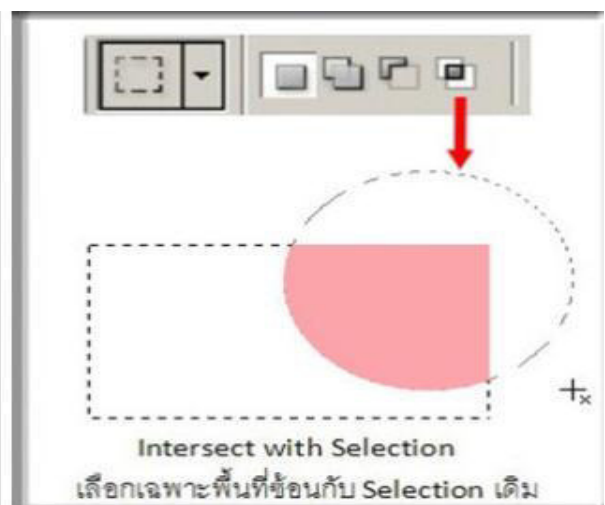
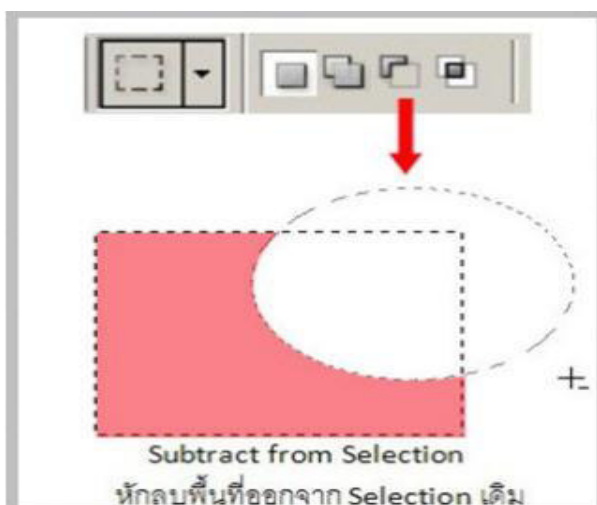
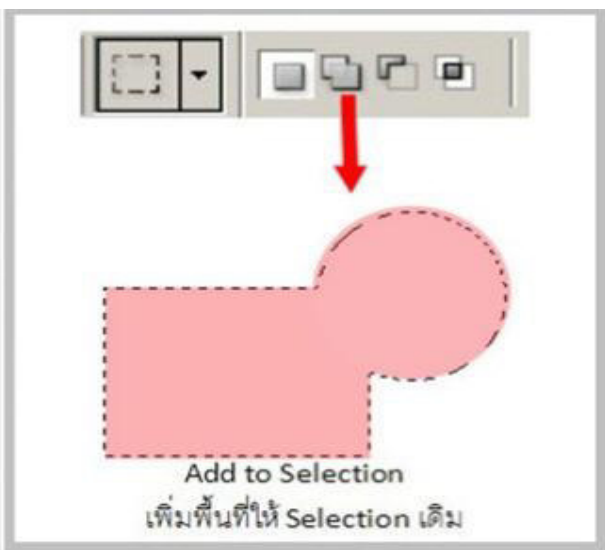
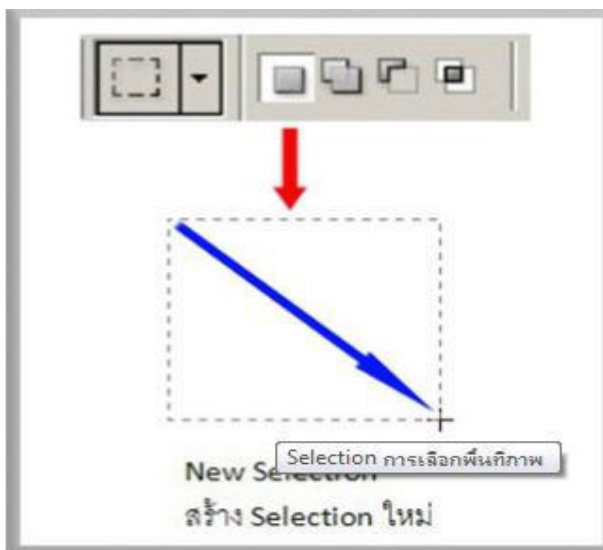
ออพชั่นของ Selection มีให้เรียกใช้ทั้งหมด 4 แบบ โดยคลิกเลือกได้จากแถบ  บนออพชั่นบาร์ ซึ่งจะช่วยในการสร้าง Selection ที่ซับซ้อนหลาย ๆ จุด เช่น จะสร้างใหม่ หรือจะสร้างเพิ่มต่อจากของเดิม หรือหักลบพื้นที่ออก เป็นต้น

 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



Feather ตั้งค่าความเบลอหรือฟุ้งกระจายของขอบ Selection

ใช้กำหนดค่าฟุ้งกระจาย หรือความเบลอที่ขอบของ Selection หลังจากที่ได้เลือกพื้นที่แล้วจะต้องคัดลอก (Copy) , ตัด (Cut),เคลื่อนย้าย (Move) เพื่อให้เห็นผลการทำงานของ Feather มีหน่วยเป็นพิกเซล โดยจะสามารถกำหนดค่าของ Feather ได้ตั้งแต่ 0 ถึง 255 pixel ยิ่งใช้ค่ามากขอบ Selection จะยิ่งฟุ้งกระจายมากทำให้ขอบของภาพที่เลือกดูเบลอ หรือนุ่มนวลขึ้น ออปชั่นนี้จะมียู่ในเครื่องมือที่ใช้สร้าง Selection ทุกชนิด ยกเว้นเครื่องมือ Magic Wand และ Quick Selectionการกำหนดค่า Feather ทำได้ 2 วิธีคือ

- 1.กำหนดก่อนสร้าง Selection โดยพิมพ์ค่าลงในช่องหลัง Feather  ในออปชั่นบาร์
- 2.กำหนดหลังสร้าง Selection ให้ใช้คำสั่ง Select > Modify > Feather จะมีไอคอนเลือก Feather Selection เปิดขึ้นมาใส่ค่าที่ต้องการในช่อง Feather Radius แล้วคลิก OK

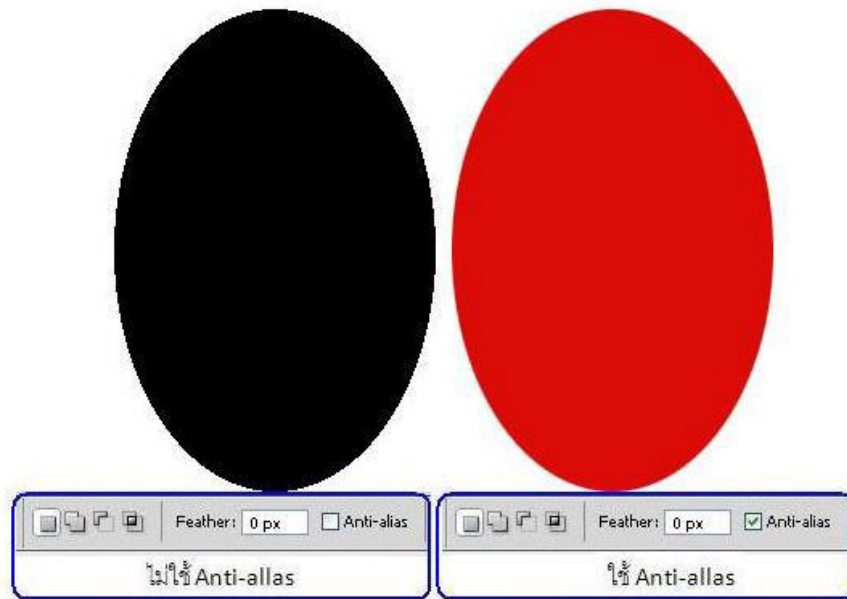


ตัวอย่าง การ Selection โดยให้มี Feather



Anti-alias ความเรียบของขอบ

เป็นออปชั่นที่ใช้กำหนดให้ขอบของ Selection บริเวณที่เป็นเส้น โค้งหรือแนวเฉียงดูเรียบไม่มีรอยหยักเป็นขั้นบันไดให้เห็นเวลาเราก็อัปปีภาพไปใช้งาน



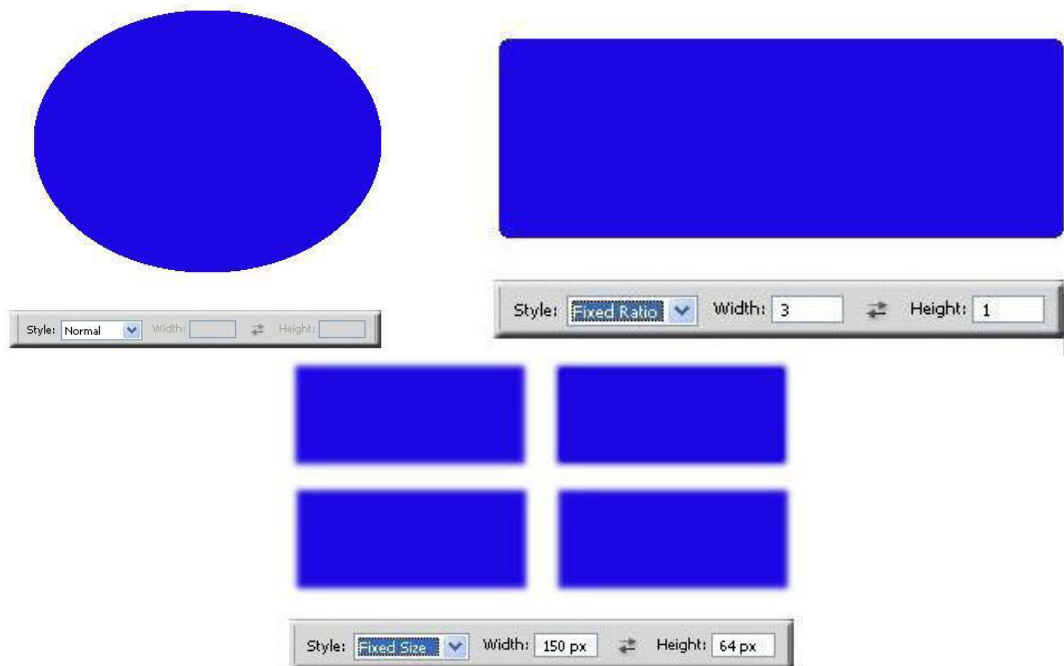
Style ของ Selection ใช้กำหนดวิธีสร้าง Selection แบ่งเป็น 3 ประเภท



Normal เป็นการเลือกขนาดของพื้นที่อย่างอิสระ

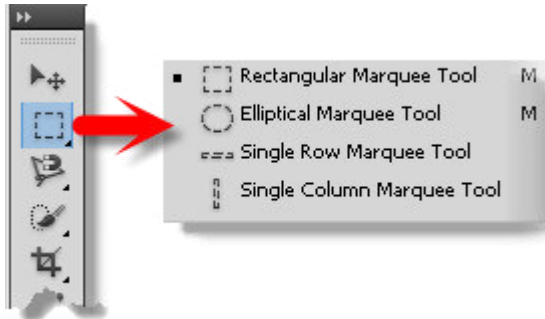
Fixed Aspect Ratio เลือกแบบกำหนดค่ายึดหยุ่นตามอัตราส่วนความกว้าง : ความสูงที่ได้กำหนดไว้

Fixed Size เลือกพื้นที่โดยกำหนดความสูงความกว้างอย่างตายตัว

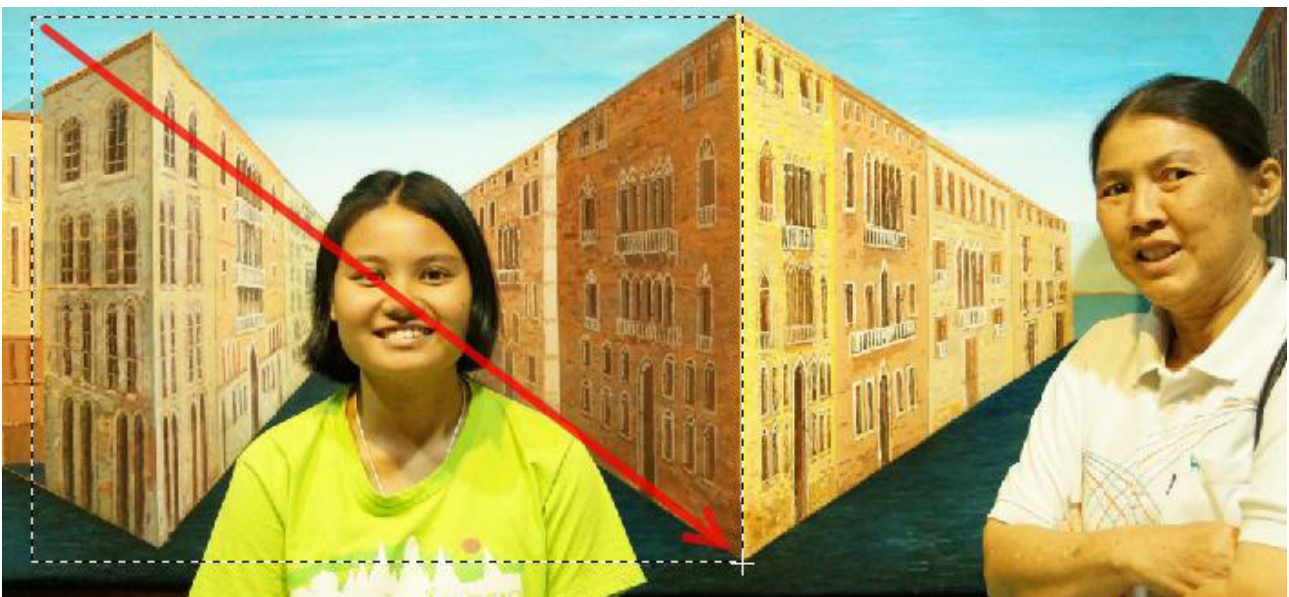


การเลือกพื้นที่ด้วย Marquee Tool

Marquee Tool เป็นเครื่องมือทำ Selection ที่มีรูปแบบตายตัว เพียงลากเมาส์ผ่านพื้นที่ภาพเท่านั้น Marquee Tool แบ่งตามลักษณะการใช้งานเป็น 4 รูปแบบ คือ



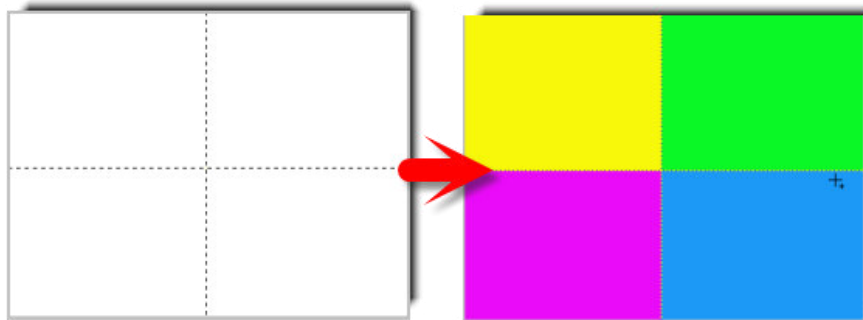
- **Rectangular Marquee Tool** เป็นการสร้างพื้นที่ที่เป็นรูป สี่เหลี่ยม ถ้ากด Shift ค้างไว้ขณะคลิกลากเมาส์จะได้รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส
- **Elliptical Marquee Tool** เป็นการสร้างพื้นที่ที่เป็นรูป วงกลมหรือวงรี ถ้ากด Shift ค้างไว้ขณะคลิกลากเมาส์จะได้รูปวงกลม
- **Single Row Marquee Tool** เป็นการสร้างพื้นที่ที่เป็นรูป เส้นตรงแนวนอน กว้าง 1 พิกเซล
- **Single Column Marquee Tool** เป็นการสร้างพื้นที่ที่เป็นรูป เส้นตรงแนวตั้ง กว้าง 1 พิกเซล



Selection เป็นรูปสี่เหลี่ยม โดยใช้ Rectangular Marquee



Selection เป็นรูปวงกลม โดยใช้ Elliptical Marquee




Selection โดยใช้ Single Row Marquee Tool และ Single Column Marquee Tool ร่วมกัน


Marquee options


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




1. รูปแบบการ Selection ซึ่งกำลังถูกเรียกใช้งานอยู่
2. การแก้ไข Selection จะมีให้เลือก 4 รูปแบบคือการกำหนดเลือก Selection ใหม่ การเพิ่ม ตัดและลด Selection และการสร้าง Selection ด้วยวิธี Intersect การดังนี้

 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

3. Feather กำหนดความฟุ้งเบลอของขอบ Selection ภาพ มีค่าตั้งแต่ 1 – 250 หากกำหนดค่ามากความฟุ้งเบลอจะมากตาม

4. Anti-alias เป็นการกำหนดให้ขอบของ selection บริเวณที่เป็นเส้น โค้งหรือแนวเฉียงดูเรียบเนียนไม่มีรอยหยัก

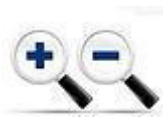
5. Style ของ Marquee Options มี 3รูปแบบคือ

- Normal เลือกพื้นที่ได้อย่างอิสระ จะเปลี่ยนไปตามการเคลื่อนตำแหน่งเมาส์
- Fixed Ratio กำหนดขนาด Selection โดยใช้อัตราส่วนของความกว้าง (Width) และความสูง (Height) คงที่
- Fixed Size กำหนดขนาด Selection ที่แน่นอน ตามค่าที่กำหนดในช่องความกว้าง (Width) และความสูง (Height)


6. Width เป็นการกำหนดความกว้างของ Selection

7. Height เป็นการกำหนดความสูงของ Selection



การซูมภาพด้วยเครื่องมือ (Zoom)




ใน โปรแกรม Photoshop ภาพที่เราเปิดขึ้นมา นั้น เราสามารถ ย่อ/ขยาย มุมมองภาพให้เล็กลง (Zoom Out) หรือให้ใหญ่ขึ้น (Zoom In) เพื่อสะดวกกับการปรับแต่งภาพนั้นๆ เครื่องมือที่ใช้ซูมภาพใน

Photoshop มีอยู่หลายอย่างด้วยกันเช่น  ใน Tool Box, การใช้คีย์ลัด , คำสั่งในเมนู View และพาเนล Navigator เป็นต้น

การใช้เครื่องมือ Zoom

- คลิกเลือกที่ไอคอน Zoom  เม้าส์จะเปลี่ยนเป็นภาพแว่นขยาย และมีเครื่องหมาย + เมื่อคลิกลงบนภาพภาพก็จะขยายใหญ่ขึ้นทุกครั้งทีคลิก
- คลิกเมาส์ค้างแล้วลากเป็นกรอบล้อมรอบส่วนของภาพที่ต้องการขยาย เมื่อปล่อยเม้าส์ภาพบริเวณที่ล้อมกรอบไว้จะขยายใหญ่เต็มหน้าจอ
- ถ้าต้องการย่อภาพให้เล็กลง (Zoom In) ให้กด Alt ค้างไว้ เม้าส์จะเปลี่ยนเป็นภาพแว่นขยายที่มีเครื่องหมาย - เมื่อคลิกบนภาพ ภาพก็จะลดขนาดลงทุกครั้งทีคลิก
- ถ้าต้องการเปลี่ยนการทำงานจากย่อเป็นขยาย หรือจากขยายเป็นย่อ ให้คลิกที่ไอคอน  ที่อยู่บน ออปชั่นบาร์

- การซูมภาพโดยใช้คีย์ลัด หากเราต้องการย่อ - ขยายมุมมองของภาพที่เรากำลังทำงานอยู่นั้น ให้กด Ctrl และ เป็นบวก (+) พร้อมๆกันสำหรับภาพนั้นจะขยายใหญ่ขึ้น และกด Ctrl และ เป็นลบ (-) พร้อมๆ กัน สำหรับการย่อมุมมองภาพนั้นลง
- การซูมภาพให้เป็น 100% (Actual Pixels) ทำโดยดับเบิลคลิกที่  บน Tool Box หรือกดคีย์ลัด Ctrl > 1
- ซูมภาพให้พอดีกับพื้นที่ทำงาน (Fit on Screen) โดยดับเบิลคลิกที่เครื่องมือ Hand Tool บน Tool Box หรือกดคีย์ลัด Ctrl > 0
- ใช้ Panel Navigator โดยใช้คำสั่ง Window > Navigator โดยกำหนดค่า % หรือลากเลื่อนสไลเดอร์
- กด Alt ค้างไว้ แล้วหมุนล้อเมาส์ ขึ้นหรือลง
- ใช้คำสั่ง View > Zoom In หรือ Zoom Out หรือ Actual Pixels หรือ Print Size


ในกรณีที่ภาพที่ทำงานมีขนาดใหญ่กว่าที่พื้นที่ทำงานจะแสดงได้ทั้งหมด เราสามารถเลื่อนมุมมองในพื้นที่ทำงานได้ด้วยการกดแป้น Space bar ค้างเอาไว้ (เมาส์จะกลายเป็น Hand tool ทันที) แล้วจึงคลิกแล้วลากเลื่อนตำแหน่ง มุมมองตามที่ต้องการ

ตัวอย่างการ Zoom



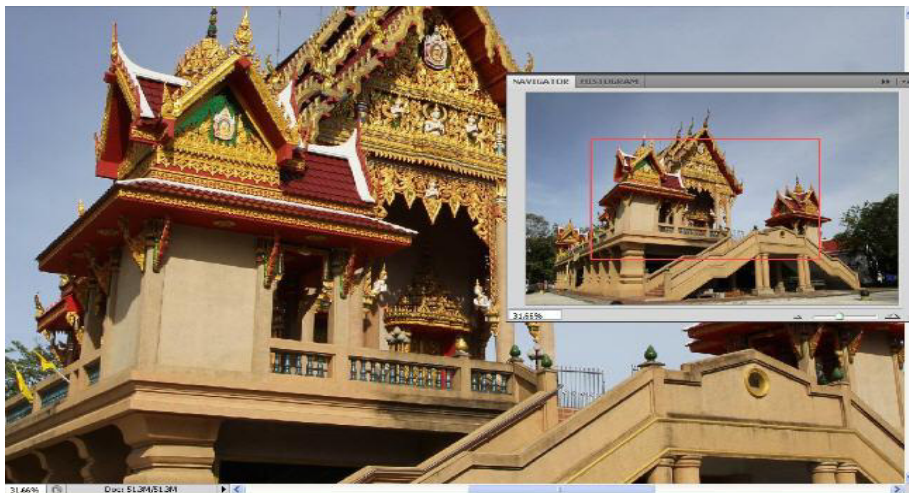
ภาพต้นฉบับ



ภาพที่ขยายใหญ่ขึ้น (Zoom In) คลิกเลือกที่ไอคอน Zoom  เม้าส์จะเปลี่ยนเป็นภาพแว่นขยาย และมีเครื่องหมาย + เมื่อคลิกลงบนภาพ ภาพก็จะขยายใหญ่ขึ้นทุกครั้งทีคลิก



การซูมภาพให้ใหญ่ขึ้น โดยกำหนดบริเวณ คลิกเมาส์ค้างแล้วลากเป็นกรอบล้อมรอบส่วนของภาพที่ต้องการขยาย เมื่อปล่อยเมาส์ภาพบริเวณที่ล้อมกรอบไว้จะขยายใหญ่เต็มหน้าจอ

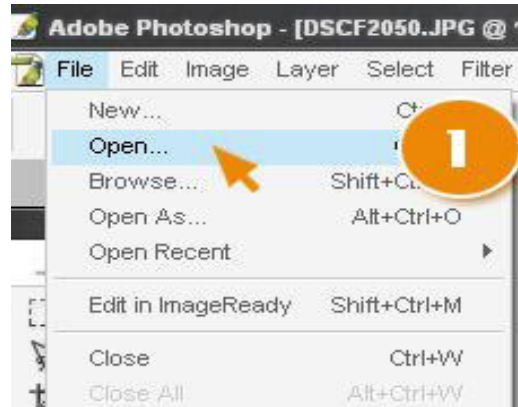


ใช้ Panel Navigator โดยใช้คำสั่ง Window > Navigator โดยกำหนดค่า % หรือลากเลื่อนสไลเดอร์ กด Alt ค้างไว้ แล้วหมุนล้อเมาส์ ขึ้นหรือลง

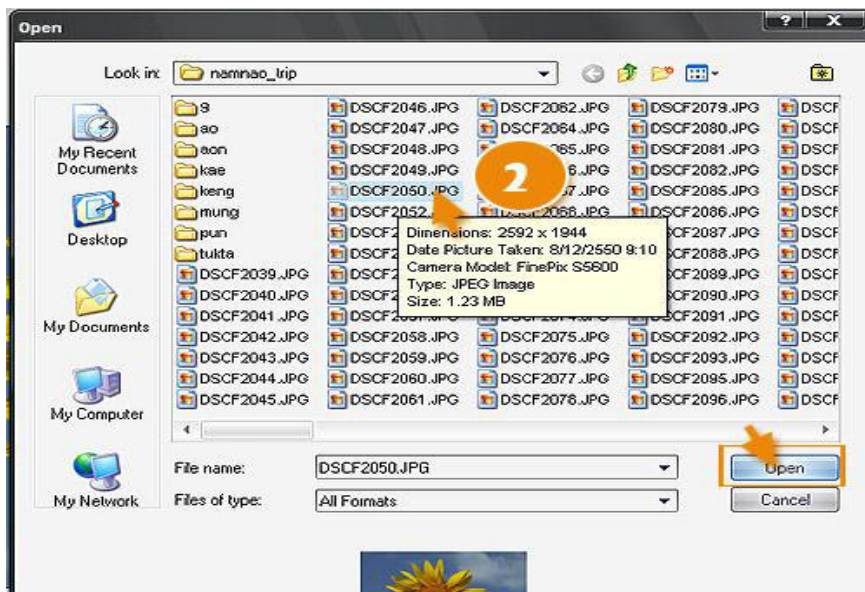
การใช้ Magic Wand

วิธีการตัดภาพพื้นหลัง ออกจากวัตถุด้วยเครื่องมือจากโปรแกรม Photoshop ที่มีชื่อว่า "คทาวิเศษ" นั่นเอง ไม่ทำวิเศษนี้สามารถเนรมิตพื้นที่ได้ดั่งใจกันเลยทีเดียวล่ะคะ อยากรู้ว่าสนุกอย่างไร ไปลองทำกันเลยดีกว่าคะ

1. เปิดโปรแกรม Photoshop จากนั้นไปที่ File --> Open



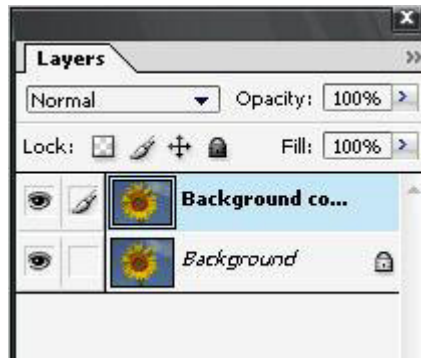
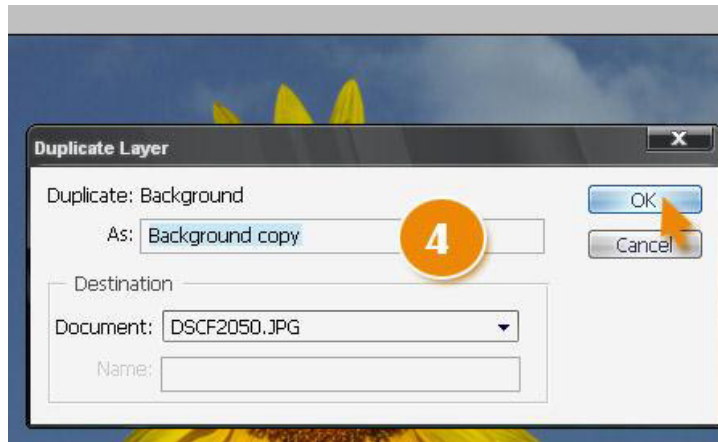
2. เลือกภาพที่ต้องการเพื่อนำมาตัดพื้นหลัง เมื่อเลือกได้แล้ว คลิกที่ภาพ กดปุ่ม Open



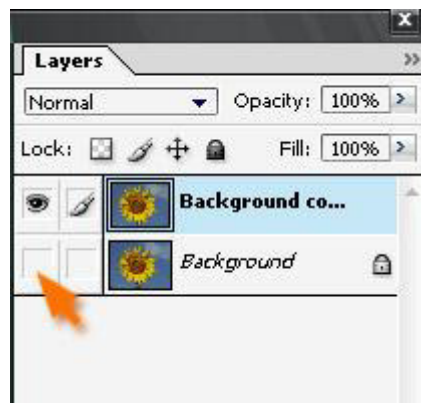
3. ทำการ copy ภาพ ขึ้นมาอีกหนึ่งเลเยอร์ ไปที่ Layer --> Duplicate Layer



4. ตั้งชื่อเลเยอร์ กดปุ่ม OK และจะได้เลเยอร์ที่เหมือนกันมาอีกหนึ่งเลเยอร์ เพื่อป้องกันภาพต้นฉบับเสียหาย



จากนั้นทำการปิดตาที่เลเยอร์ Background



5. เลือกเครื่องมือที่จะนำมาใช้ตัดภาพ ซึ่งวิธีการตัดภาพวัตถุออกจากพื้นหลังนั้น มีเครื่องมือหลายชนิดให้เลือกใช้ สำหรับวันนี้ขอแนะนำ เครื่องมือ  Magic Wand Tool เครื่องมือนี้เอาไว้สำหรับเลือกพื้นที่ของภาพ คลิกเมาส์ซ้ายหนึ่งครั้ง ที่รูปเครื่องมือ Magic Wand Tool



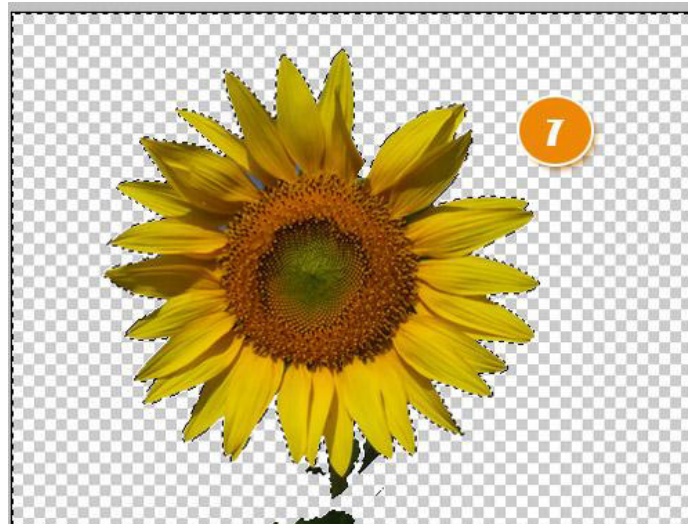
6. ปรับค่า Tolerance ตามต้องการ ซึ่งการปรับค่านี้ต้องพิจารณาจากรูปภาพของเราด้วย หากภาพที่นำมาใช้มีสีของพื้นหลังและสีของวัตถุที่ตัดกันไม่มาก ก็ควรกำหนดค่า Tolerance ให้สูงๆ ในที่นี้ผู้เขียนเลือกปรับที่ 100



จากนั้นคลิกหนึ่งครั้งลงในพื้นที่พื้นหลังของภาพที่เราต้องการจะตัดออก

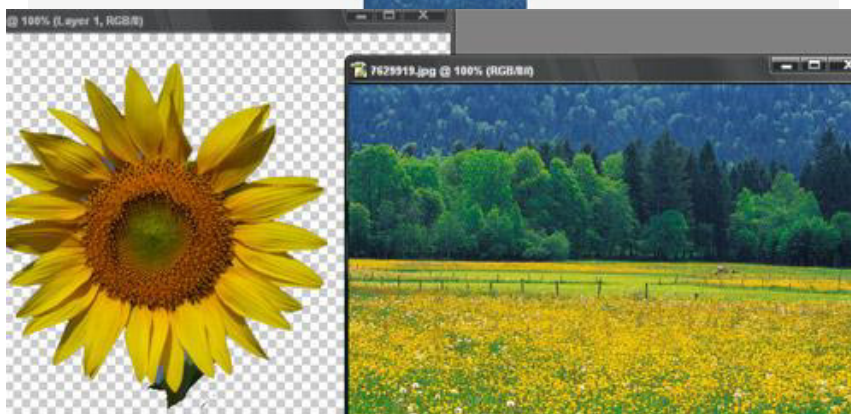
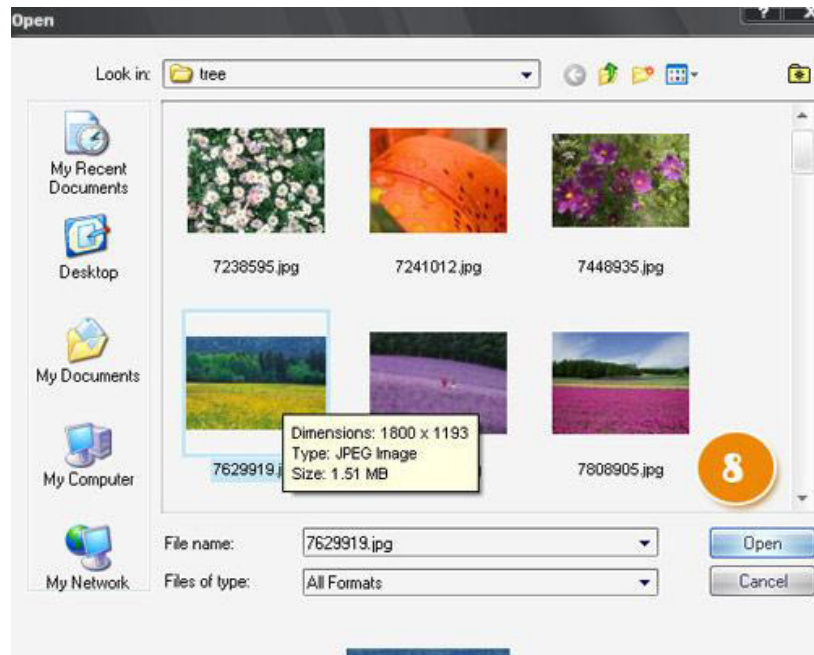


7. จากนั้นกดปุ่ม Delete ภาพพื้นหลังก็จะหายไป



เพียงเท่านี้ เราก็สามารถตัดวัตถุออกจากพื้นหลังได้แล้วล่ะค่ะ

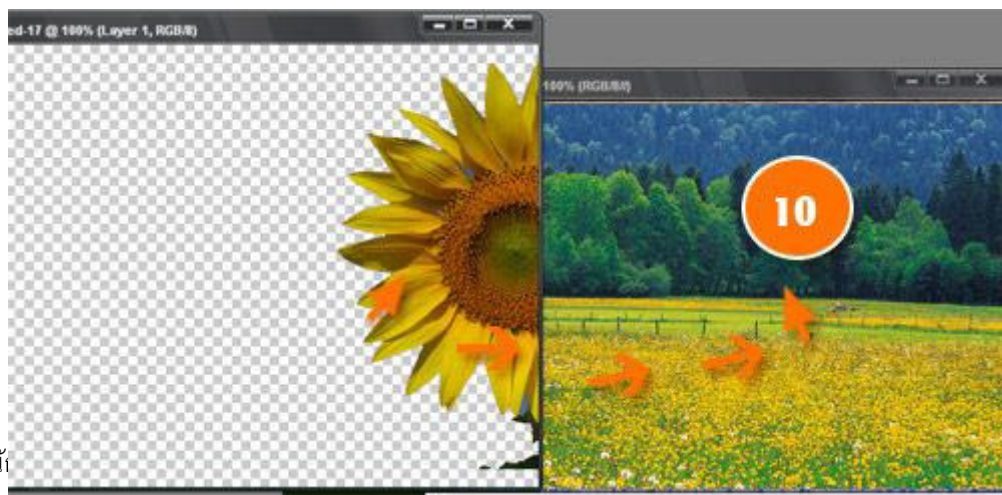
8. เราลองเอาภาพที่ตัดได้ มาลองใช้งานกันดีกว่า โดยเลือกวิธีการนำวัตถุที่ตัดได้นั้น ไปใส่ในภาพอื่น เปิดภาพที่เราต้องการลากไปใส่ขึ้นมา File-->Open



9. ใช้เครื่องมือ Move Tool ในการย้ายภาพที่เราตัดภาพหลังเรียบร้อยแล้ว ไปยังภาพอีกภาพหนึ่งที่เราต้องการจะย้ายไป



10. คลิกเมาส์ซ้ายค้างไว้แล้วทำการลากดอกทานตะวัน ไปใส่อีกภาพหนึ่งที่เราต้องการย้ายไป



ศูนย์สารสนเทศ สำนัก


ภาพผลลัพธ์ที่ได้เป็นดังนี้



การเปิดภาพพร้อมกันหลายๆภาพ

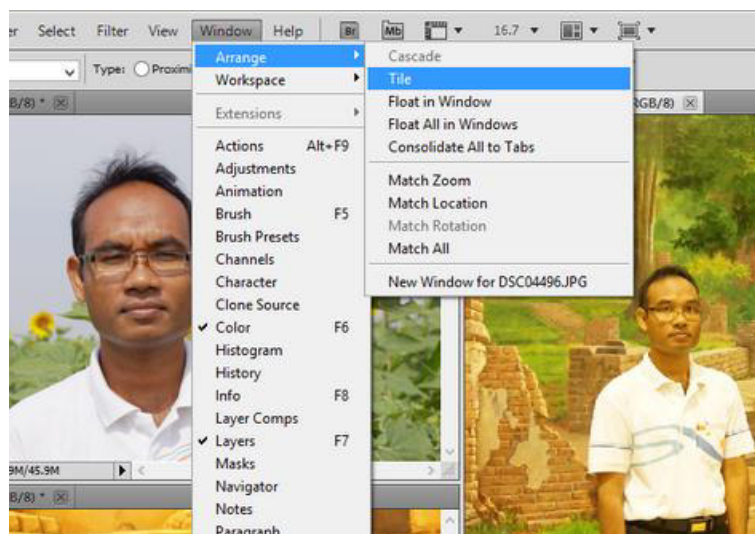
ในโปรแกรมแต่งภาพ Photoshop สามารถเปิดภาพขึ้นมาได้หลายๆไฟล์แต่การทำงานนั้น จะทำได้เพียงครั้งละไฟล์เดียว ซึ่งเรียกว่าเป็นไฟล์ (หรือวินโดว์) ที่ "active" (แอกทีฟ) โดยแท็บชื่อไฟล์ของไฟล์ดังกล่าวจะเป็นสีที่สว่างขึ้น ส่วนไฟล์ที่เหลือตรงแท็บชื่อไฟล์จะเป็นสีเข้ม

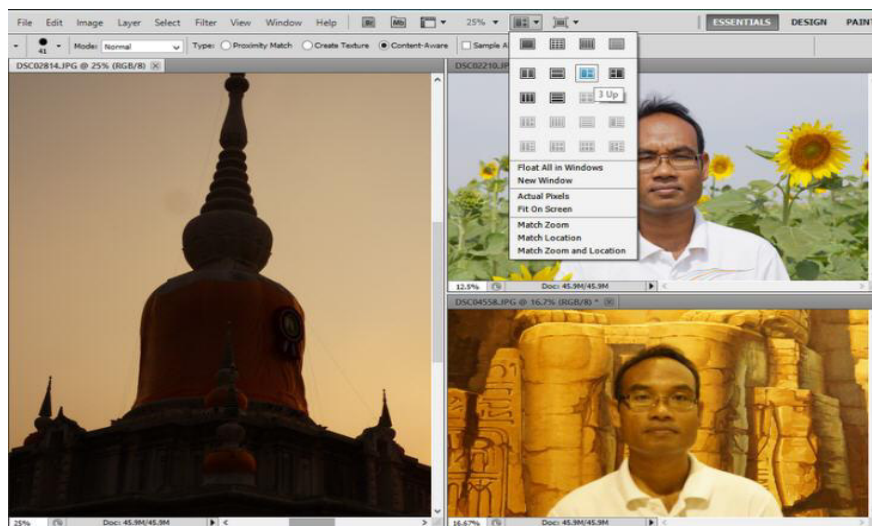
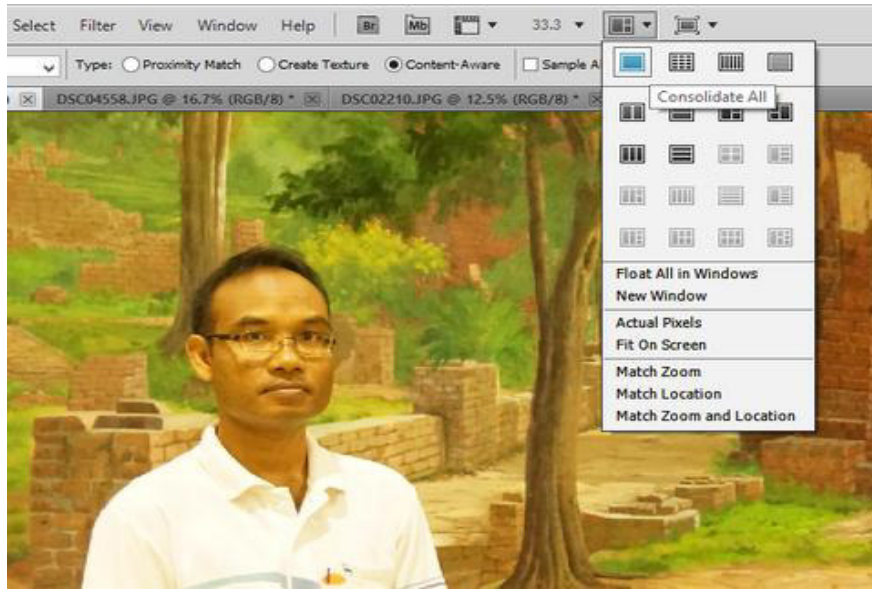
เมื่อเปิดไฟล์ภาพต่างๆหลายไฟล์ขึ้นมา โดยที่หน้าจอจะแสดงภาพขึ้นมาเพียง 1 ไฟล์ นอกนั้นจะเห็นเพียงแท็บชื่อไฟล์ที่เรียงกันอยู่ตรงแถบไตเติลบาร์ แต่ถ้าต้องการดูภาพหลายๆไฟล์พร้อมกันก็ต้องจัดเรียงวินโดว์ของไฟล์เหล่านี้

ใหม่ ซึ่ง Photoshop มีเครื่องมือสำหรับจัดเรียงไฟล์ใหม่ คือ Arrange-Documents โดยแสดงเป็นรูปไอคอน  บนแถบเมนูบาร์ เมื่อคลิกที่ไอคอนนี้ จะมีไดอะล็อกเปิดขึ้นมาให้เลือกแบบการจัดเรียงวินโดว์รูปภาพที่เปิดขึ้น หรือไปที่คำสั่ง Window > Arrange

เมื่อเรียงภาพใหม่แล้ว ถ้าจะย้ายตำแหน่งวินโดว์ภาพ ก็ทำได้โดยคลิกที่แท็บชื่อภาพ แล้วลากไปวางในตำแหน่งที่ต้องการ ให้ดูการเส้นสีฟ้าที่เกิดขึ้นซึ่งจะเป็นตำแหน่งที่วางภาพ

ตัวอย่างการเปิดภาพพร้อมกันหลายๆภาพ





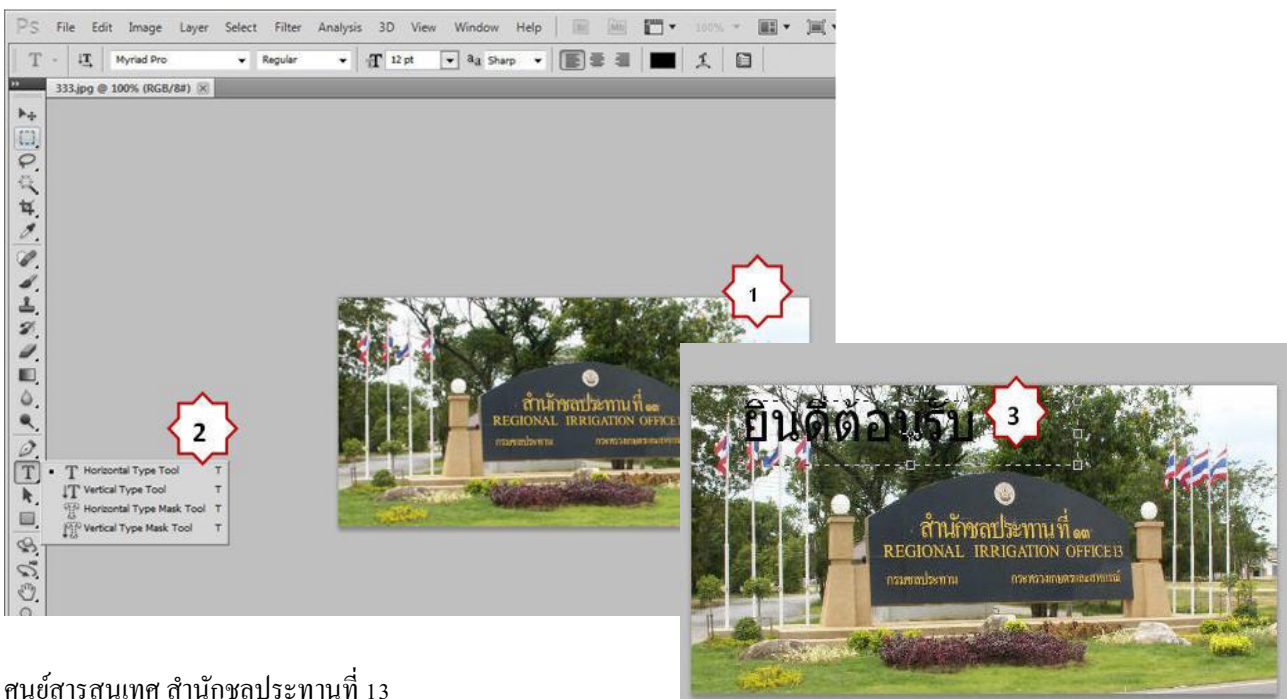


การสร้างข้อความด้วย Type Tool

การแทรกข้อความลงในภาพ

การแทรกข้อความแนวอน

1. เปิดไฟล์ภาพใหม่
2. จากนั้นคลิกเครื่องมือ Horizontal Type Tool เพื่อแทรกข้อความลงในภาพ



ศูนย์สารสนเทศ สำนักชลประทานที่ 13

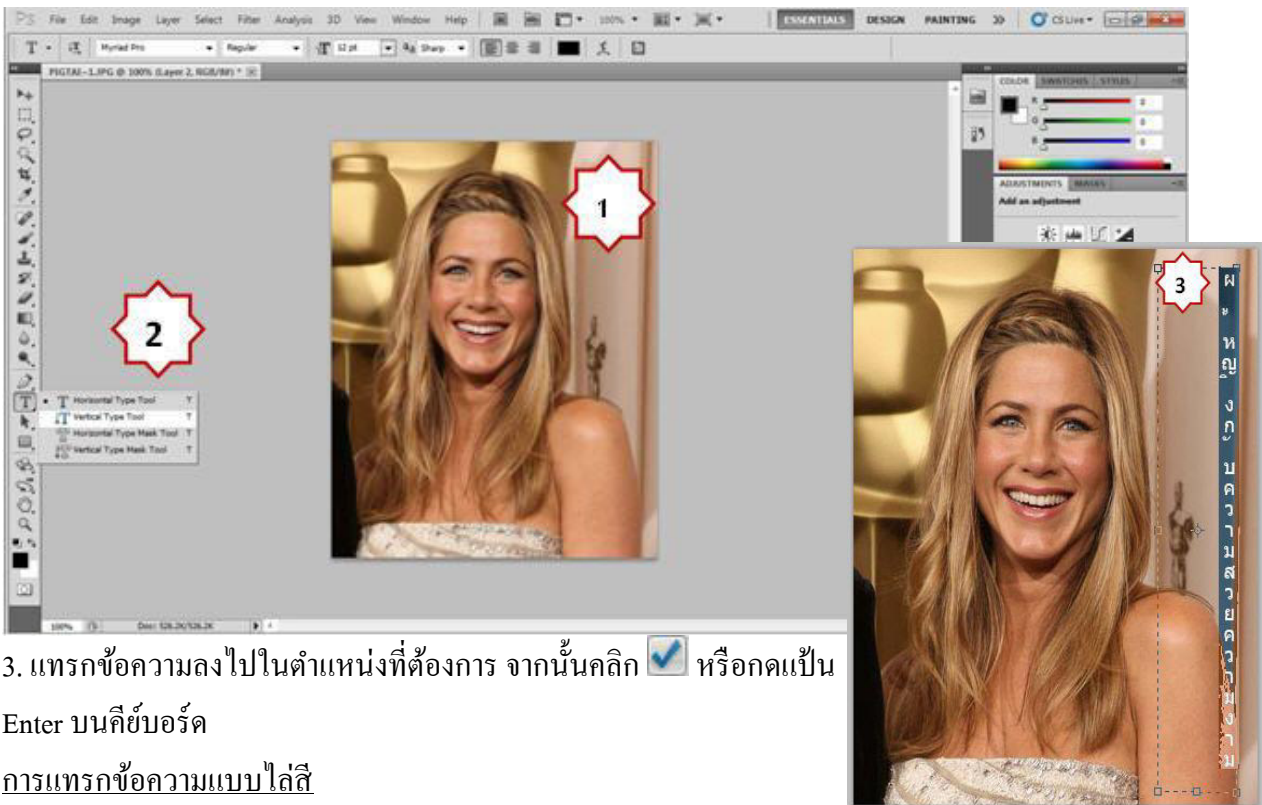
3. เลือกรูปแบบฟอนต์ ขนาดและสีของตัวอักษรจาก

Option Panel คลิกสร้างข้อความลงไปบนภาพ จาก

นั้นคลิกที่ หรือกดแป้น Enter บนคีย์บอร์ด

การแทรกข้อความแนวตั้ง

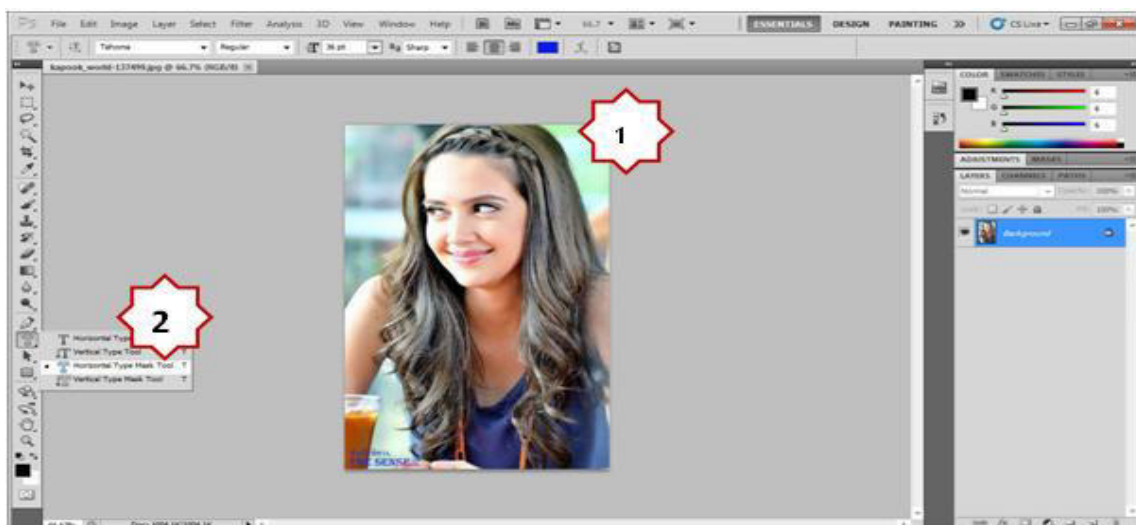
1. เปิดไฟล์ภาพใหม่
2. จากนั้นคลิกเครื่องมือ Vertical Type Tool



3. แทรกข้อความลงไปในพื้นที่ที่ต้องการ จากนั้นคลิก หรือกดแป้น Enter บนคีย์บอร์ด

การแทรกข้อความแบบโล่สี

1. เปิดไฟล์ภาพใหม่
2. จากนั้นคลิกเครื่องมือ Horizontal Type Mask Tool

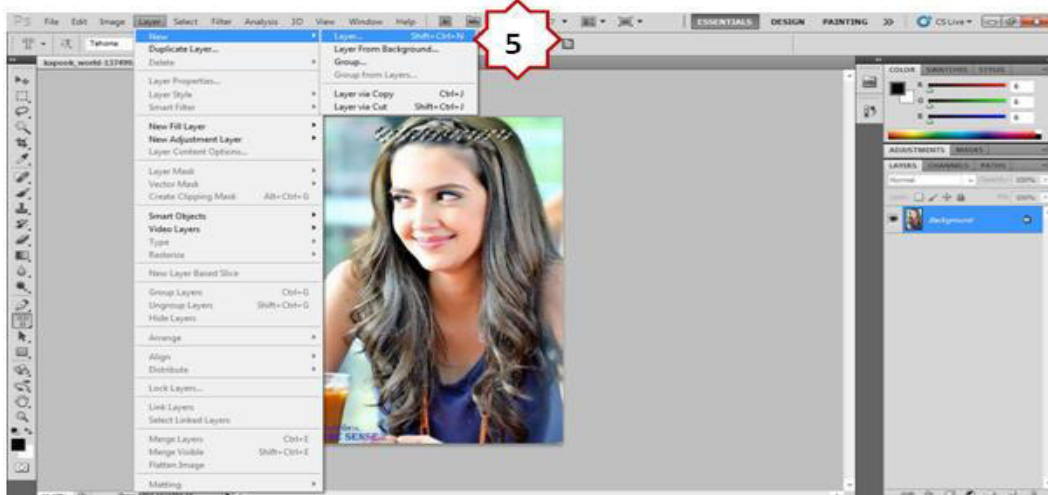


3. แทรกข้อความ ผู้หญิงกับความงาม ลงบนภาพ จากนั้นคลิก หรือกดแป้น Enter บนคีย์บอร์ด

4. จะได้ข้อความแบบ Selection

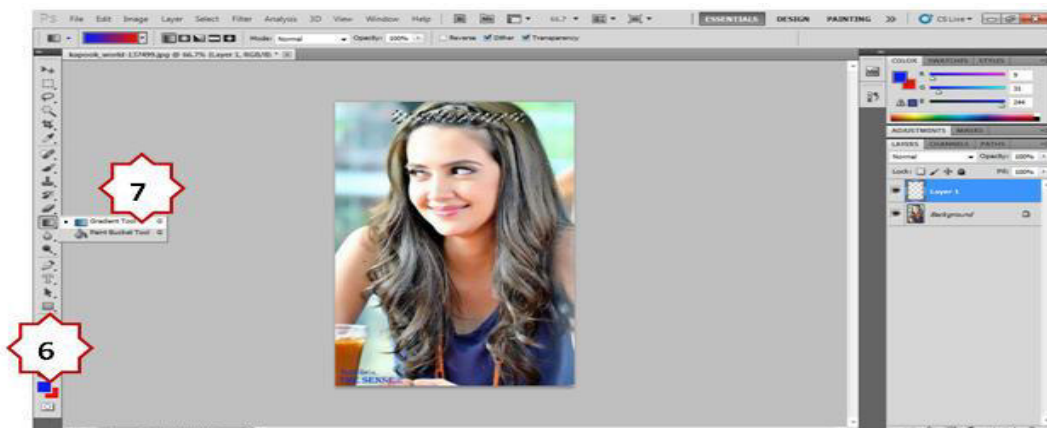


5. จากนั้นคลิกเมนู Layer > New > Layer... เพื่อสร้าง Layer ใหม่

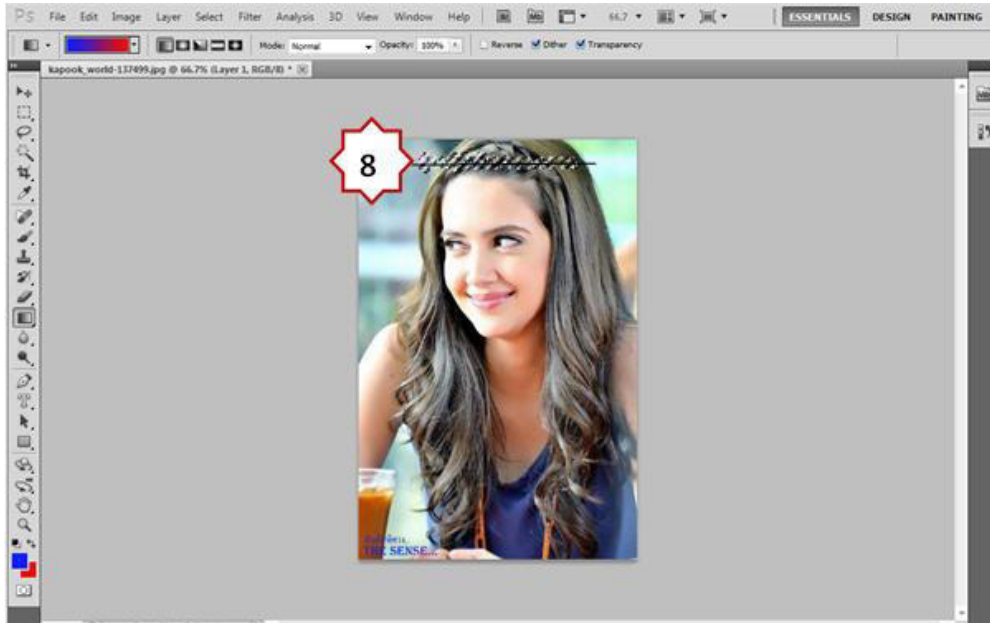


6. คลิกเลือกสี Foreground และ Background เพื่อกำหนดสีให้กับเลเยอร์ข้อความ (กรณีนี้ผู้เขียนกำหนดสี Foreground เป็นสีฟ้า และ Background เป็นสีส้ม)

7. แล้วคลิกเครื่องมือ Gradient Tool



8. กำหนดรูปแบบการไล่สีในแนวตั้ง โดยคลิก  จากนั้นแตร็กเมาส์บริเวณข้อความเพื่อกำหนดทิศทางการไล่สีจากซ้าย-ขวา




9. จะได้ข้อความ ผู้หญิงกับความงาม ที่มีการไล่สีระหว่างสีฟ้าและสีส้ม

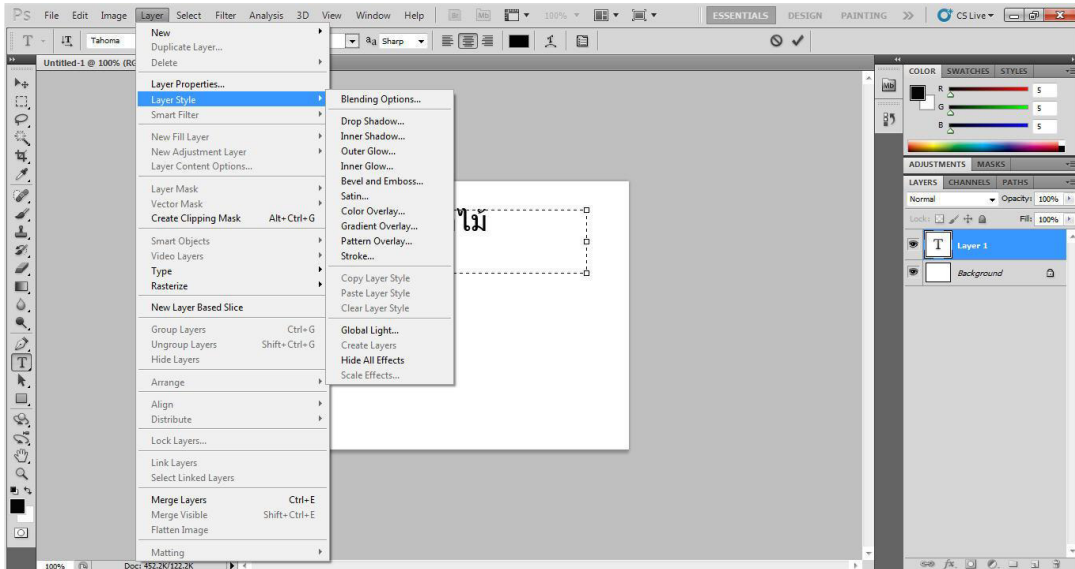
10. จากนั้นคลิกเมนู Select > Deselect เพื่อยกเลิก Selection

11. สามารถกำหนดรูปแบบตัวอักษรให้เป็นแนวตั้งได้ โดยเลือก Vertical Type Mask Tool และทำตามขั้นตอนเหมือนกับ Horizontal Type Mask Tool

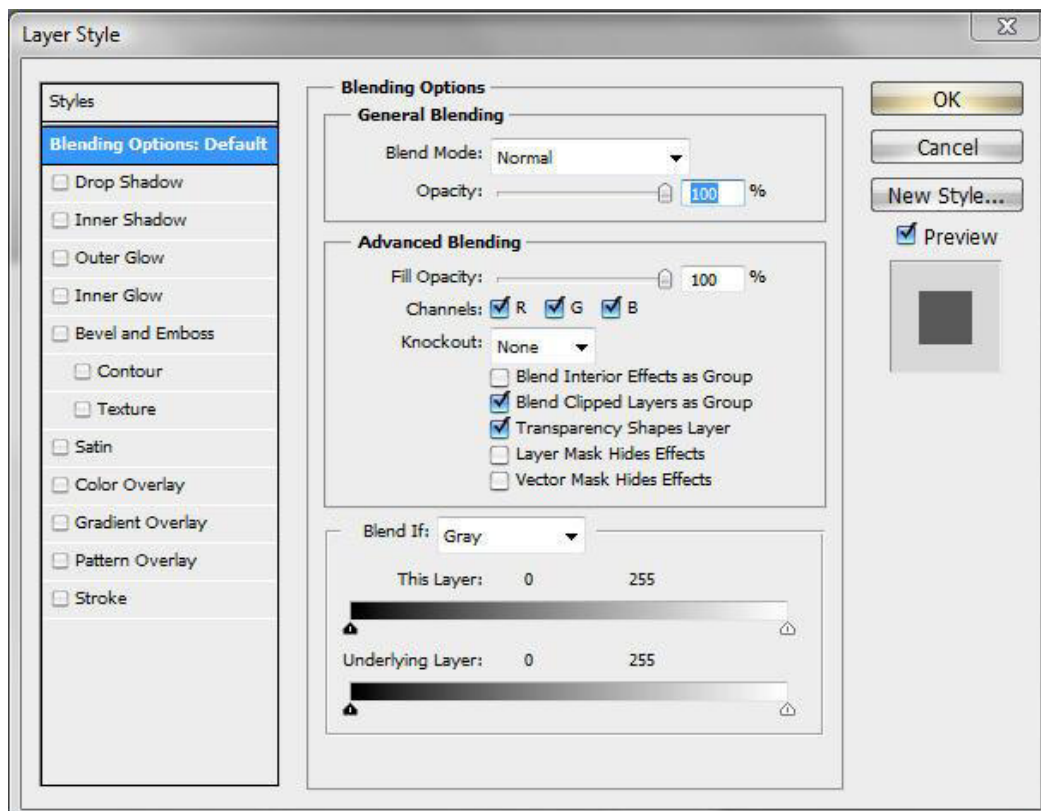


คุณสมบัติต่างๆ ของ Type Tool

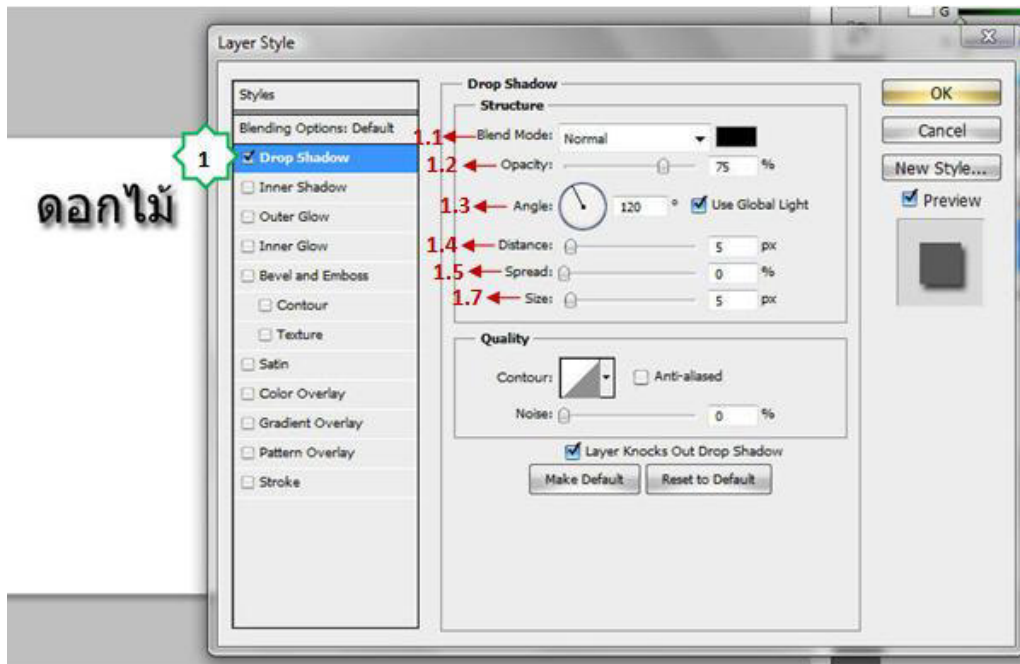
ตัวอักษรที่สร้างขึ้นนี้ สามารถปรับแต่งเติม Effect ต่างๆ ด้วยเครื่องมือใน Layer Style โดยเปิดเครื่องมือจากปุ่ม  ที่ด้านล่างของ Layer Pallet



แถบบนสุด Blending Option สามารถใช้ปรับความเข้มของตัวอักษร และเป็นทางเข้าเมนูอื่นๆ ซึ่งอยู่ในกรอบด้านซ้ายมือ



1. Drop Shadow : เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับสร้างเงาให้กับตัวอักษร เมื่อเปิดหน้าต่างขึ้นมาจะมีเครื่องมือปรับแต่งเงาเพิ่มเติมอีก



1.1 Blend Mode : เป็นรูปแบบของเงาที่มีให้เลือก

1.2 Opacity : ใช้ปรับความเข้มของเงา

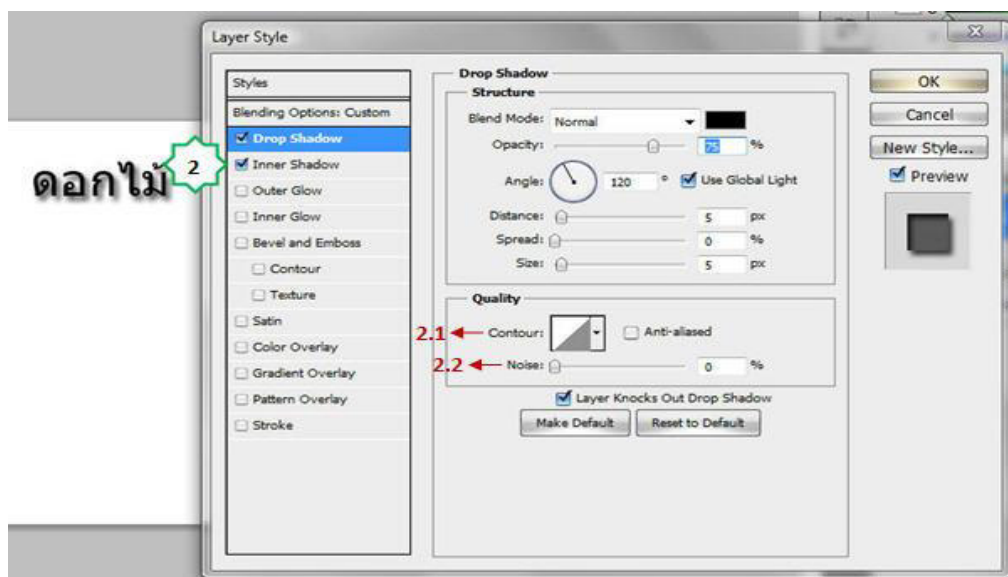
1.3 Angle : ใช้ปรับทิศทางของเงา เงาที่เกิดจะอยู่ตรงข้ามกับทางที่เข้มขึ้นไป

1.4 Distance : ใช้ปรับระยะห่างระหว่างเงากับข้อความ

1.5 Spread : ใช้ปรับความเบลอของเงา

1.6 Size : ใช้ปรับขนาดของเงา

2. Inner Shadow เป็นการใส่เงาด้านในตัวอักษร มีเครื่องมือเหมือนกับ Drop Shadow แต่เพิ่มขึ้นมาอีก 2 อย่าง คือ

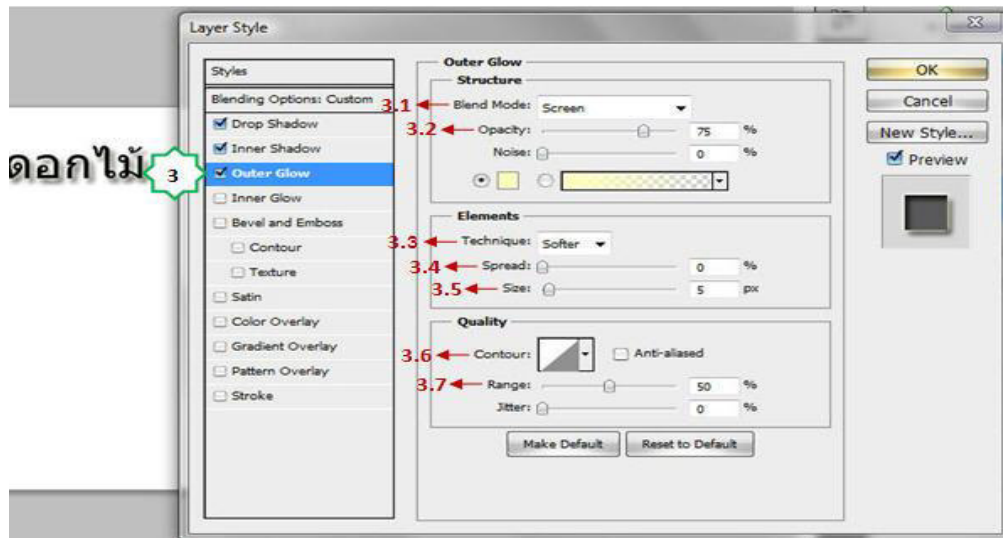


2.1 Contour : เลือกรูปแบบของเงา

2.2 Noise : ปรับการกระจายของเงา

3. Outer Glow เป็นการทำให้รอบๆ ด้านนอกของตัวอักษร คล้ายกับเปล่งแสงออกมา มีเครื่องมือปรับแต่ง

คือ



3.1 Blend Mode : ใช้เลือกลักษณะของแสง

3.2 Opacity : ใช้ปรับความเข้มของแสง

3.3 Technique : ใช้เลือกลักษณะของขอบแสง

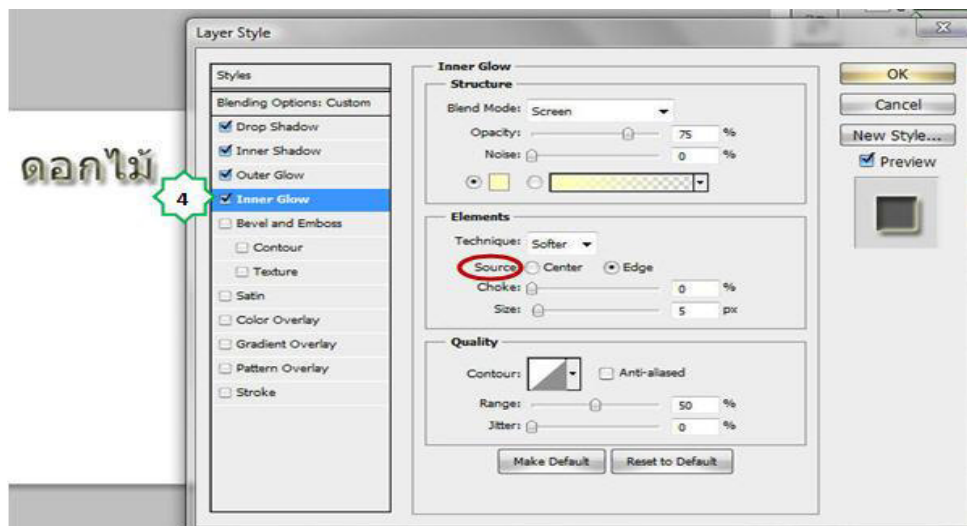
3.4 Spread : ใช้ปรับระยะของการเปล่งแสง

3.5 Size : ใช้ปรับขนาดของแสงที่เปล่งออกมา

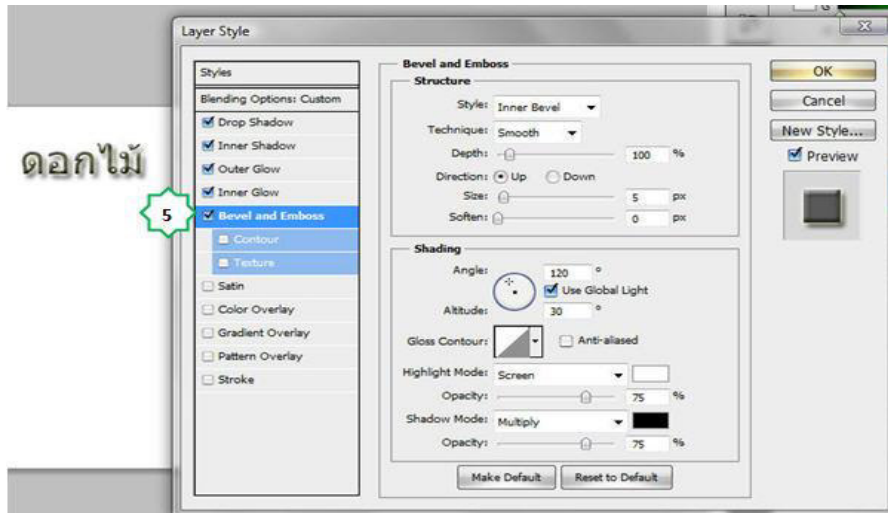
3.6 Contour : ใช้เลือกรูปแบบของการเปล่งแสง

3.7 Range : ใช้ปรับความกลมกลืนของแสง

4. Inner Glow เป็นการทำให้ภายในของตัวอักษร ดูคล้ายมีแสงเปล่งออกมา เครื่องมือที่มีใช้เหมือนกันกับการทำ Outer Glow แต่เพิ่ม Source ให้เลือกว่าจะให้เปล่งแสงที่ตรงกลาง หรือที่ขอบตัวอักษร



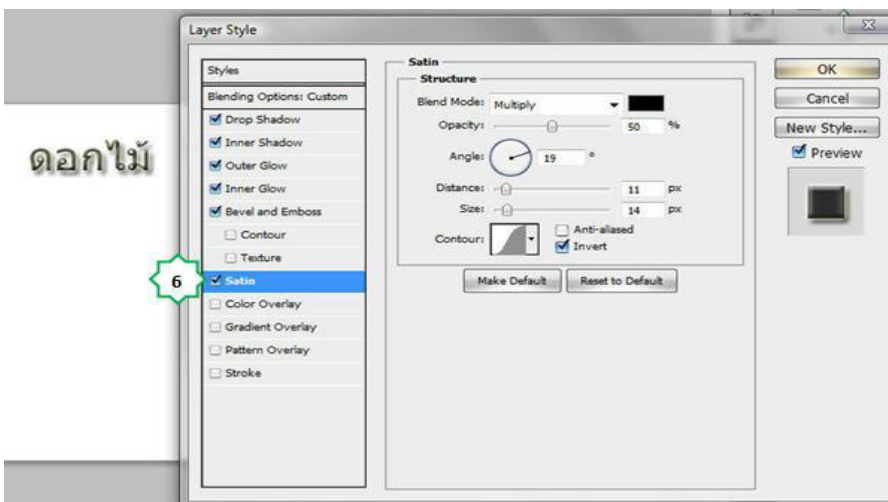
5. Bevel and Emboss เป็นการทำให้มีลักษณะนูนในหลายรูปแบบ โดยมีทั้งแบบนูนขึ้นและยุบลง



ดอกไม้

5

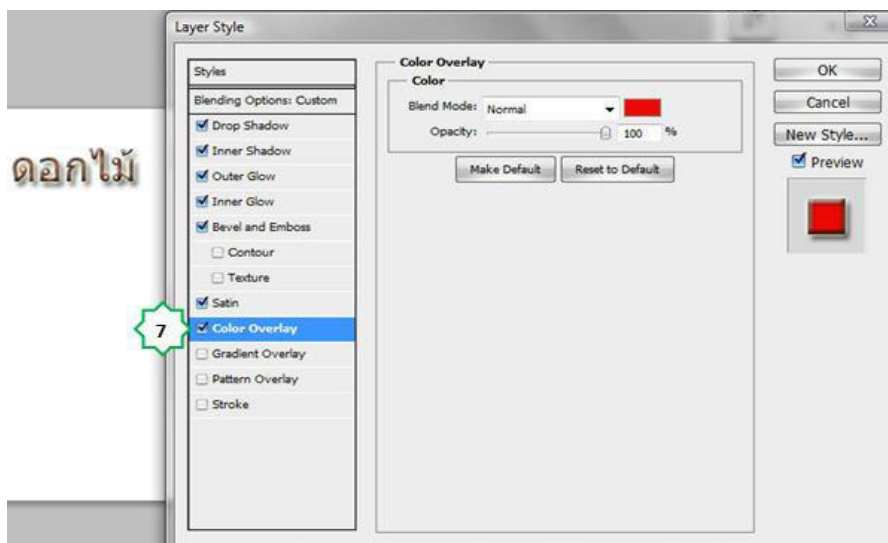
6. Satin เป็นการใส่สีเพิ่มลงไปให้กับตัวอักษร โดยมีลักษณะเป็นเหลือบเงา และมีหลายรูปแบบไว้ให้ปรับแต่ง



ดอกไม้

6

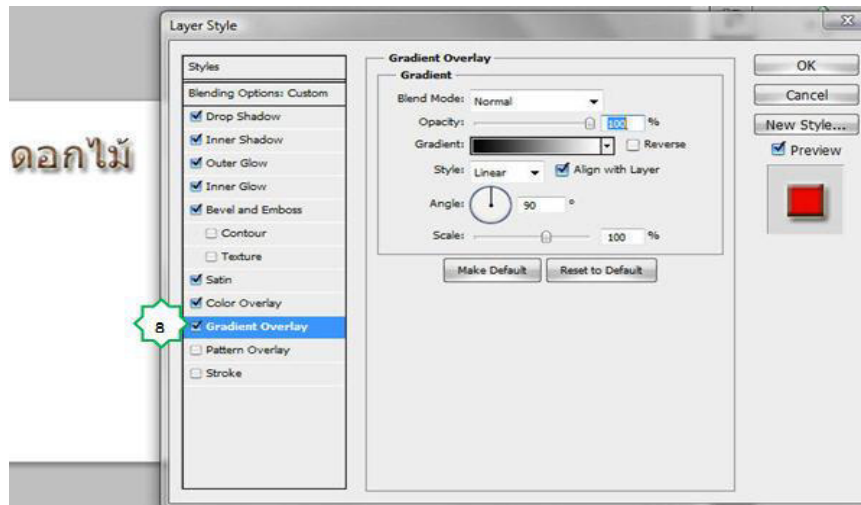
7. Color Overlay เป็นการเติมสีใหม่ทับลงไปในตัวอักษร เมื่อยกเลิกการใช้เอฟเฟกต์นี้แล้ว สีเก่าจะยังคงอยู่



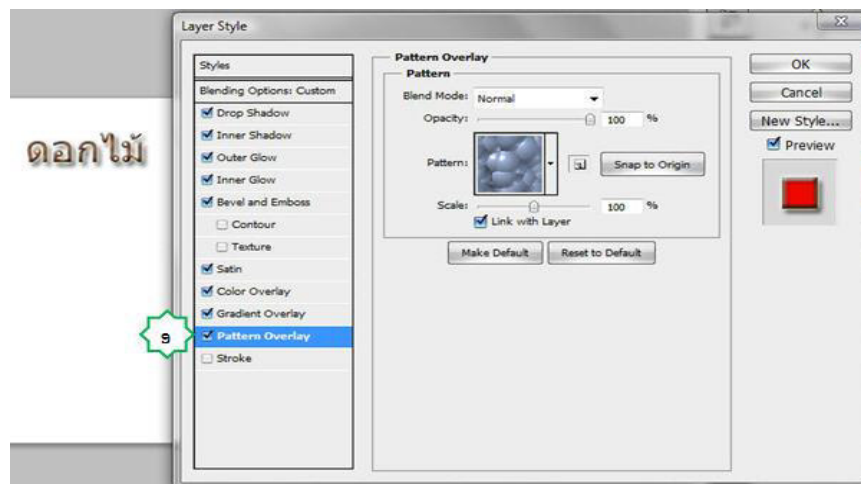
ดอกไม้

7

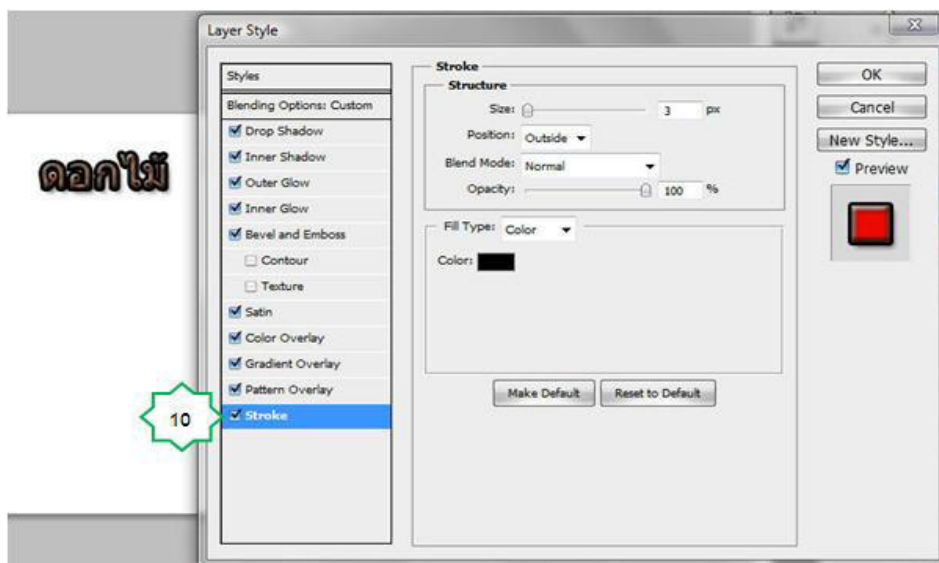
8. Gradient Overlay เป็นการเติมสีให้ตัวอักษรในรูปแบบการไล่สี ซึ่งเราสามารถกำหนดคัลักษณะได้



9. Pattern Overlay เป็นการไล่ลดตายแบบต่างๆ ลงไปในตัวอักษร



10. Stroke เป็นการใส่เส้นขอบล้อมรอบให้กับตัวอักษรหรือภาพ เราสามารถกำหนดสีและความหนาของเส้นขอบได้



การใช้ Pen tool

Pen Tool เครื่องมือนี้นั้นส่วนใหญ่คนใช้ **Photoshop** ใหม่ ๆ มักไม่เข้าใจไว้ทำอะไร เพราะผมก็เคยเป็นอย่างนั้น (ไม่รู้คนอื่นเป็นเปล่า) แต่สำหรับบทความนี้ผมจะมานำเสนอวิธีใช้ **Pen Tool**

ส่วนหัวข้อทำไมมันถึงสารพัดประโยชน์ เพราะประโยชน์ของ **Pen Tool** สำหรับผมที่ใช้ประจำ คือ สามารถสร้าง **Selection** ที่ต้องการได้อย่างละเอียด (สร้าง Selection แทนจะเป็นหลักสำคัญของ **Photoshop** เลยครับ) สามารถสร้างเส้นที่ต้องการได้อย่างอิสระ ด้วยความที่ **Pen Tool** สามารถสร้างเส้นได้อย่างอิสระจึงเป็นจุดเด่นของเครื่องมือนี้ แต่การจะใช้งานได้คล่องเพื่อน ๆ ก็ต้องทำการฝึกฝนให้มากๆ สำหรับบทความนี้จะเป็นไกด์ไลน์ในการหัดใช้ **Pen Tool** นะครับ

1. เลือกเครื่องมือ Pen Tool (P) และปรับการใช้งานเป็น Paths



A : คือ การสร้างเส้น Path ในรูปแบบการ Draft

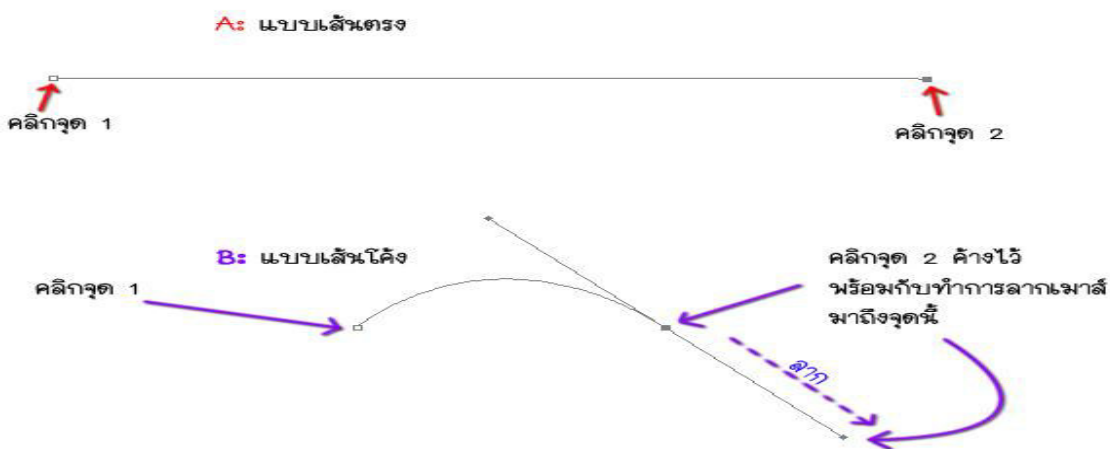
B : คือ การสร้างเส้น Path ในรูปแบบการลากเมาส์เหมือนการใช้ Brush

2. ผมจะสาธิตการใช้งานก่อนนะครับ เพื่อคุณลักษณะการทำงานของ Pen Tool

ซึ่งจากรูปจะมีการลากเส้นเพียง 2 แบบ

โดยแบบ **A** คือการสร้างเส้นตรงธรรมดาคล้ายกับการสร้าง Selection ด้วย Polygonal Lasso Tool

แต่แบบ **B** นั้นจะเป็นการสร้างเส้นโค้งซึ่งเป็นลักษณะเด่นของ Pen Tool โดยสังเกตว่า เมื่อคลิกจุดที่ 1 แล้วคลิกจุด 2 ค้างไว้ พร้อมกับทำการลากเมาส์ไปดังรูปจะเกิดเส้นขึ้นมาอีก 2 เส้น โดยผมจะเรียกว่าแขนนะครับ ซึ่งเส้นที่ได้จากแบบ **B** จะเป็นเส้นโค้งครับ



ผ่านขั้นตอนนี้ไปเพื่อนำภาพเข้าใกล้ลักษณะการสร้างเส้นของ Pen Tool แล้วนะครับ แต่ถ้าเกิดยังสงสัยลองเปิด Photoshop แล้วลองลากเล่นๆดูได้ครับจะเข้าใจมากกว่าเดิม

3. ผมจะใช้ Pen Tool ทำ Selection ให้รูปรถคันนี้นะครับ ชมตัวอย่างเลขครับ

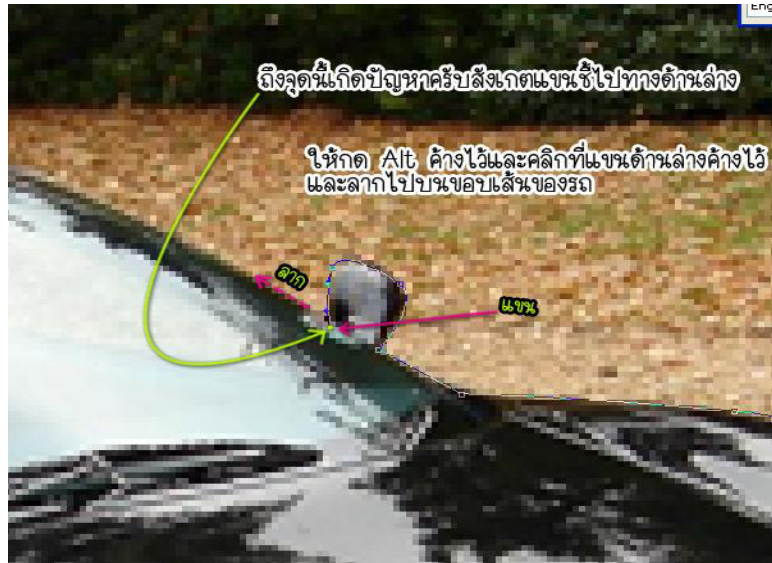
เปิดรูปขึ้นมาครับซึ่งรูป Ferrari นี้ ผมจะทำการ Selection นะครับ ก่อนอื่น Zoom (Z) เข้าไปเพื่อความสะดวกในการทำงานครับ แล้วเริ่มคลิกที่ขอบของรถก่อนดังรูปครับ



4. ทำการคลิกสร้างเส้นโค้งไปบนขอบรูปครับ



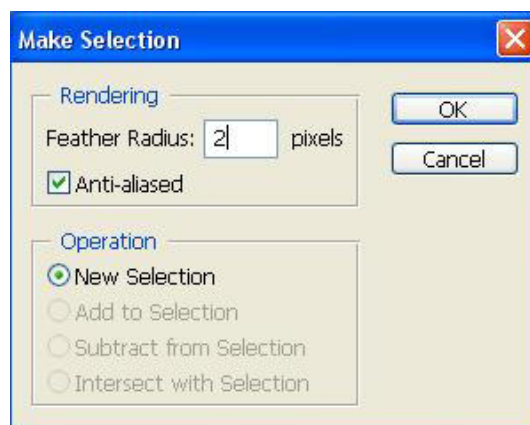
5. ทำไปเรื่อยๆครับ แต่ถึงจุดนี้มีปัญหาครับ สังเกตว่าทุกครั้งทีคลิก เส้นที่เกิดจะเบนไปทางแกนของจุดก่อนหน้า แต่จุดที่เกิดปัญหานี้แกนมีทิศทางไปทางด้านล่างถ้าเราคลิกไปตามขอบรถต่อเส้นก็จะเบี้ยว เพราะฉะนั้นให้เรากด Alt ค้างไว้และคลิกค้างที่แกน จากนั้นลากแกนให้อยู่ในทิศทางของขอบรถ และทำการสร้างเส้นต่อไปได้เลยครับ (ถ้าเกิดกรณีนี้อีกให้ทำตามขั้นตอนที่ 5 นี้เลยครับ)



6. เมื่อทำการลากเส้นเสร็จแล้ว ให้ทำการคลิกขวาที่หน้าจอโดยยังใช้ **Pen Tool** อยู่ และเลือก Make Selection



7. จะพบหน้าต่างนี้ ซึ่งค่า **Feather Radius** คือ ค่าสำหรับเพิ่มความฟุ้งของขอบ Selection โดยที่นี้ผมจะปรับประมาณ 2 เพื่อไม่ให้ขอบนั้นทื่อเกินไป และไม่ฟุ้งเกินไป เสร็จแล้วกด OK (ถ้าเกิดลากเส้นรอบรถละเอียดมากปรับ 0 ก็ได้นะครับ)



Note: ค่า Feather ยิ่งมากขอบจะยิ่งฟุ้ง(ฟุ้งในที่นี้คือประมาณว่าเกิดความเบลอลงของขอบ ขอบไม่เป็นเส้นตัดที่ชัดเจน)

8. เหนือนี้ก็เสร็จเรียบร้อยสำหรับการ Selection ครับ



Note: ค่า Feather จะเห็นผลก็ต่อเมื่อทำการลากสิ่งที่ Selection ด้วย Move Tool ไปยังที่อื่นหรือทำการลบจากด้านหลังที่ไม่ต้องการออก

9. ถ้าต้องการลบจากด้านหลังออกให้ทำการกด Ctrl+Shift+I หรือไปที่ Select > Inverse จะเป็นการกลับสิ่งที่ Selection คือว่าง่ายๆ สิ่งที่ไม่ได้ทำ Selection จะเกิด Selection ขึ้น ส่วนรูปปรดที่ทำ Selection ไว้จะไม่อยู่ใน Selection ดังรูป



Note: สังเกตเส้นประของ Selection จะเกิดขึ้นรอบรูปภาพด้วยแสดงว่าทำการ Inverse แล้ว

10. กดปุ่ม Delete เพื่อลบจากหลังออกและกด Ctrl+D เพื่อลบ Selection ก็จะเหลือแต่รูปปรดที่ต้องการ



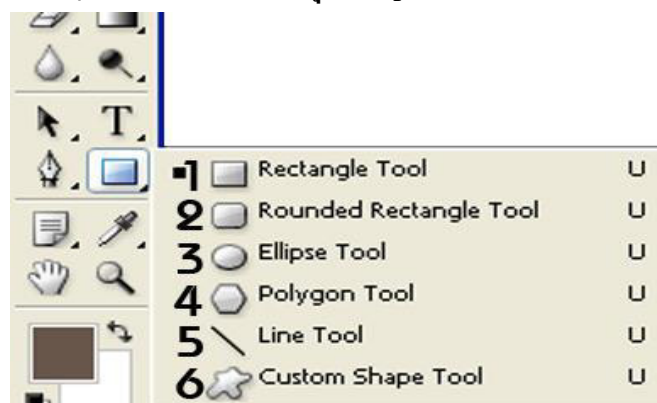
Tip: สังเกตว่าฉากหลังจะเป็นสีขาว แต่ถ้าเกิดเราจะนำแต่รูปรถไปไว้ใน Background อื่น ก่อนเราจะกด Delete เพื่อลบฉากหลัง ให้เราดับเบิลคลิกที่ Layer ชื่อ **Background** ที่มีรูปแม่กุญแจอยู่และกด OK แล้ว Background จะกลายเป็น Layer0 จากนั้นค่อยกด Delete ฉากจะเป็นรูปเหมือนตารางหมากรุก จากนั้นเราสามารถนำรูปรถไปวางที่อื่นได้

ถ้าเพื่อนๆ ได้อ่านและลองฝึกบ่อยๆ รับรองว่าต้อง Draft ได้สวยแน่นอน ส่วนประโยชน์อย่างอื่นของการใช้ Pen Tool คือ ใน **ขั้นที่ 6** เมื่อกดคลิกขวาจะพบคำสั่งต่างๆ ซึ่งคำสั่งต่างๆ มีลักษณะการใช้งานที่ต่างกัน ซึ่งผมจะบอกเพียง 3 อย่าง หลักๆ นะครับ

- **Make Selection:** เปลี่ยนเส้น path ให้กลายเป็น selection ซึ่งผมได้สอนไปแล้วในขั้นต้น
- **Fill Path:** เทสีลงในพื้นที่ของ path นั้นๆ สามารถปรับความเข้มของสีที่ลงได้ตรง Opacity และเลือกได้ว่า จะลงสีที่ตั้งไว้ใน Foreground หรือ Background
- **Stroke Path:** ใส่เส้นขอบให้พื้นที่รอบ path นั้นๆ โดยให้เราเลือกลักษณะเส้นว่าจะใช้เครื่องมือใด และเมื่อเลือกจะเกิดผลตามที่เครื่องมือที่ตั้งค่าอยู่ เช่น ตั้งค่า Brush ไว้ขนาด 20 เวลา Stroke Path ลงด้วย Brush ลงไปเส้นก็จะใหญ่ 20 ตามที่ตั้งไว้ครับ

การใช้ Shape Tool ใน Photoshop

เมื่อต้องการสร้างรูปร่างแบบต่าง ๆ มักจะใช้เครื่องมือกลุ่ม Shape Tool



ซึ่งเมื่อคลิกขวาที่ **Shape Tool** จะมี Tool ทั้งหมด 6 ตัว ฟรีจะอธิบายทีละตัวไปตามลำดับ

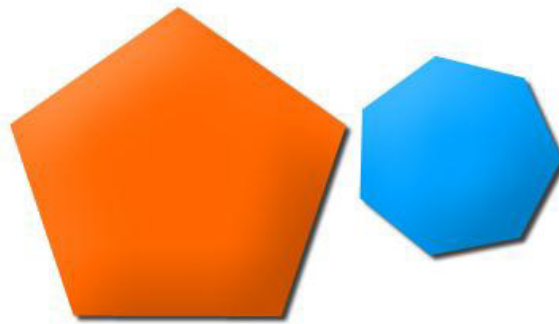
1. Rectangle Tool คือ Shape ที่เป็นแบบสี่เหลี่ยม ไว้สร้างสี่เหลี่ยมได้ตามต้องการ

2. Rounded Rectangle Tool ส่วนตัวนี้จะเป็นสี่เหลี่ยมเหมือนกันแต่จะมีมุมที่โค้งมน โดยค่าความโค้งของมุมสามารถปรับได้ที่ Radius ในแถบด้านบน เลขยิ่งเยอะขอบยิ่งโค้ง



3. Ellipse Tool จะไว้สำหรับสร้างรูปที่เป็นวงกลม ซึ่งไม่มี Option อะไรพิเศษเหมือน Rounded Rectangle Tool

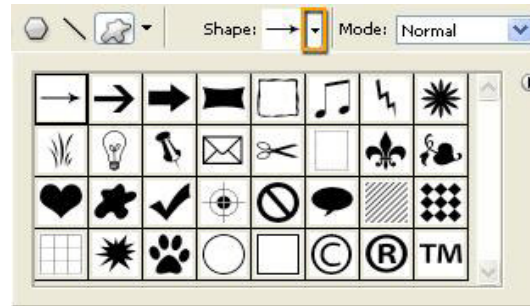
4. Polygon Tool จะเป็น Tool สำหรับสร้างรูป 3 เหลี่ยมขึ้นไป โดยตั้งค่า Sides ที่ด้านบนถ้าเป็น 5 ก็จะมีด้านทั้งหมด 5 ด้าน ส่วนรูปสี่ฟ้านั้นฟรีตั้ง Sides : 8 ก็ได้สี่เหลี่ยม 8 ด้าน



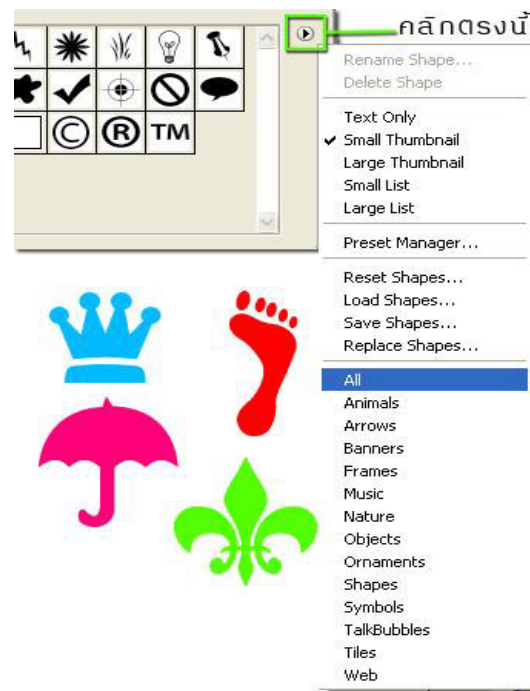
5. Line Tool ก็เป็นตัวช่วยในการสร้างเส้นตรง โดยมี Option พิเศษคือการปรับขนาดของเส้น โดยปรับที่แถบด้านบนในส่วน of **Weight** ยิ่งเยอะเส้นยิ่งหนาดังรูป



6. Custom Shape Tool ตัวนี้แหละที่หลายคนอาจมองข้าม ให้เพื่อนๆ ลองคลิกที่ลูกศรข้างๆ ของรูปจะมี Shape ให้เลือกอยู่หลายตัวเลยทีเดียวนะ โดยเราจะสามารถสร้างรูปได้ตามลักษณะของ Shape ที่เลือกได้เลย



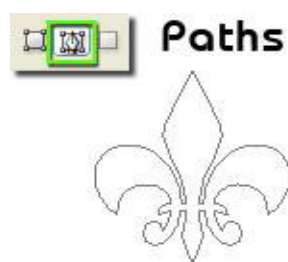
แต่มันมีมากกว่านี้ โดยเพื่อนๆลองคลิกที่ลูกศรนี้ตามรูป แล้วเลือก **All** จะพบกับ Shape อีกมากมายไว้ใช้ประโยชน์ได้ทีเดียว ซึ่งรูปด้านล่างฟรีก็ใช้ Custom Shape วาดขึ้น




Tip: เวลาใช้ Custom Shape แล้วไม่อยากจะรูปผิวด้านบนกด Shift ค้างแล้วลาก ส่วน Shape ทั้งหมดนั้นเวลาสร้างขึ้นมาจะเป็นลักษณะเดียวกับกับ **Pen Tool** คือมีให้เลือกว่าจะวาดแบบ **Shape Layer** , **Paths** และ **Fill Pixels** ซึ่งฟรีขออธิบายแค่ Paths และ Fill Pixels แล้วกันนะ เพราะเป็น 2 โหมดที่ฟรีสามารถดึงประโยชน์ของมันออกมาใช้ได้อย่างมากที่สุด

Paths

รูปนี้จะเป็นการใช้ **Shape Tool** วาดเส้นแบบ Paths นะครับ



วาดเสร็จแล้วให้เลือก Pen Tool  แล้วกดคลิกขวาจะพบคำสั่งต่างๆ ซึ่งคำสั่งต่างๆ มีลักษณะการใช้งานที่ต่างกัน ซึ่งผมจะบอกเพียง 3 อย่าง หลักๆ นะครับ

- **Make Selection:** เปลี่ยนเส้น path ให้กลายเป็น selection
- **Fill Path:** เทสีลงในพื้นที่ของ path นั้นๆ สามารถปรับความเข้มของสีที่ลงได้ตรง Opacity และเลือกได้ว่า จะลงสีที่ตั้งไว้ใน Foreground หรือ Background
- **Stroke Path:** ใส่เส้นขอบให้พื้นที่รอบ path นั้นๆ โดยให้เราเลือกลักษณะเส้นว่าจะใช้เครื่องมือใด และเมื่อเลือกจะเกิดผลตามที่เครื่องมือที่เลือกอยู่ เช่น ตั้งค่า Brush ไว้ขนาด 20 เวลา Stroke Path ลงด้วย Brush ลงไปเส้นก็จะใหญ่ 20 ตามที่ตั้งไว้ครับ

Fill Pixels

ส่วนรูปนี้ฟรีใช้ **Fill Pixels** วาดเอาเลย การทำงานของมันก็คือเราเลือกสีอะไรไว้ใน Foreground พอวาดลงไปก็จะ เป็นรูปร่างนั้นและสีนั้นทันที

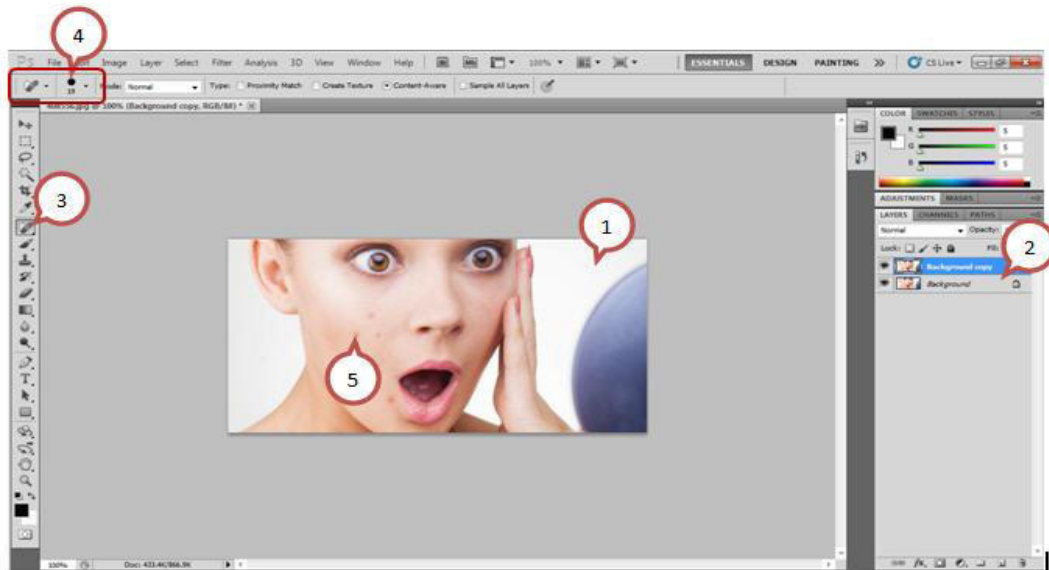


การตกแต่งและแก้ไขรูปภาพ

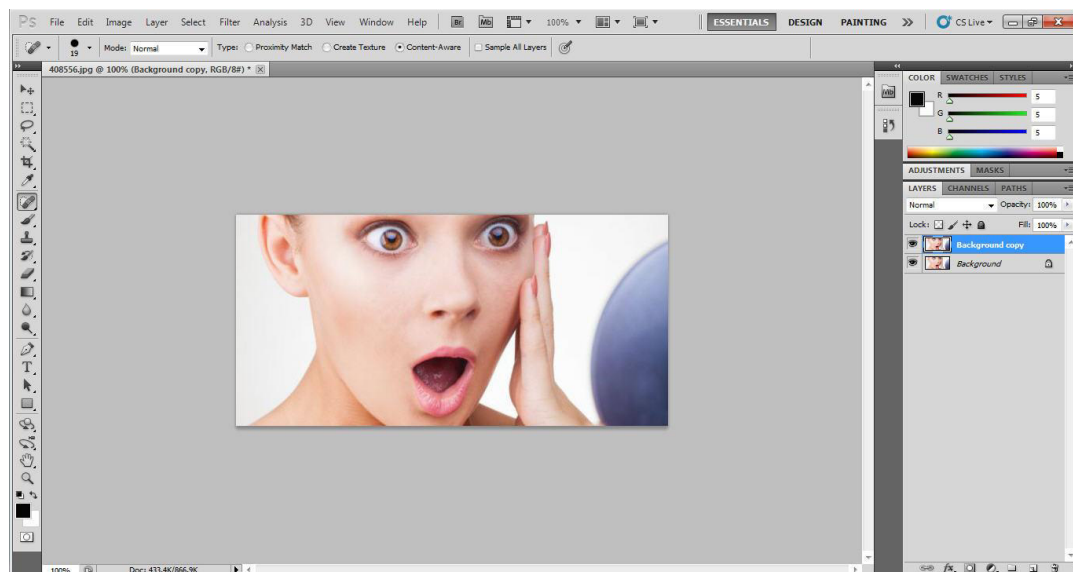
การแก้ไขตกแต่งรูปภาพที่มีริ้วรอย เช่น ภาพเก่ามีจุดดำ ๆ หรือภาพคนที่มีสิ่ว หรือภาพที่ถ่ายเวลากลางคืน มักตาแดง ดูแล้วไม่สวยงาม เราสามารถใช้เครื่องมือต่อไปนี้ในการตกแต่งให้ภาพนั้นดูสมบูรณ์สวยงามได้

1. ลบริ้วรอยด้วย Spot Healing Brush

Spot Healing Brush เป็นเครื่องมือที่ใช้ลบริ้วรอยบนภาพอัตโนมัติซึ่งจะเหมาะกับงานประเภทสิ่ว หรือรอยดำ หนิเพียงเล็กน้อยโดยวิธีใช้งานเพียงนำเมาส์ไปคลิกบริเวณที่มีสิ่วแล้ว โปรแกรมจะแทนที่สีที่อยู่ในภาพให้เหมือน เป็นเนื้อเดียวกัน การรีทัชภาพต้องปรับขนาดของหัวแปรงที่ใช้ระบาย ให้เหมาะกับชิ้นงานการลบริ้วรอยควรคลิก เมาส์ทีละจุดอย่างช้า ๆ เพื่อเก็บรายละเอียดริ้วรอยให้หมด



- 1.เปิดไฟล์ภาพ
- 2.Copy Layer ใหม่
- 3.จากนั้นคลิกเครื่องมือ Spot Healing Brush
- 4.ปรับหัวแปรงให้ได้ขนาดพอดีกับชิ้นงาน
- 5.แล้วคลิกซ้ำบริเวณที่เป็นสิ่วหรือริ้วรอย



6. รอยสิ่วและริ้วรอยก็จะหายไป

2. ลบริ้วรอยด้วย Healing Brush

Healing Brush เป็นเครื่องมือที่ใช้ปรับแต่งรูปภาพ ซึ่งอาจเป็นภาพที่ถ่ายจากกล้องดิจิทัลแล้วพบริ้วรอยบนรูปภาพ เช่น สิ่ว หรือ ฝ้า เราสามารถลบริ้วรอยส่วนเกินนี้ได้ โดยคัดลอกพื้นที่บางส่วนที่อยู่บนรูปภาพ (กดปุ่ม <Alt> แล้วคลิกเลือกพื้นที่เพื่อคัดลอกสี) แล้วนำมาระบายบริเวณจุดที่บกพร่องจากนั้นโปรแกรมจะปรับความสมดุลของสีให้อัตโนมัติ



1.เปิดไฟล์ภาพ

2.Copy Layer ใหม่

3.จากนั้นคลิกเครื่องมือ Healing Brush Tool

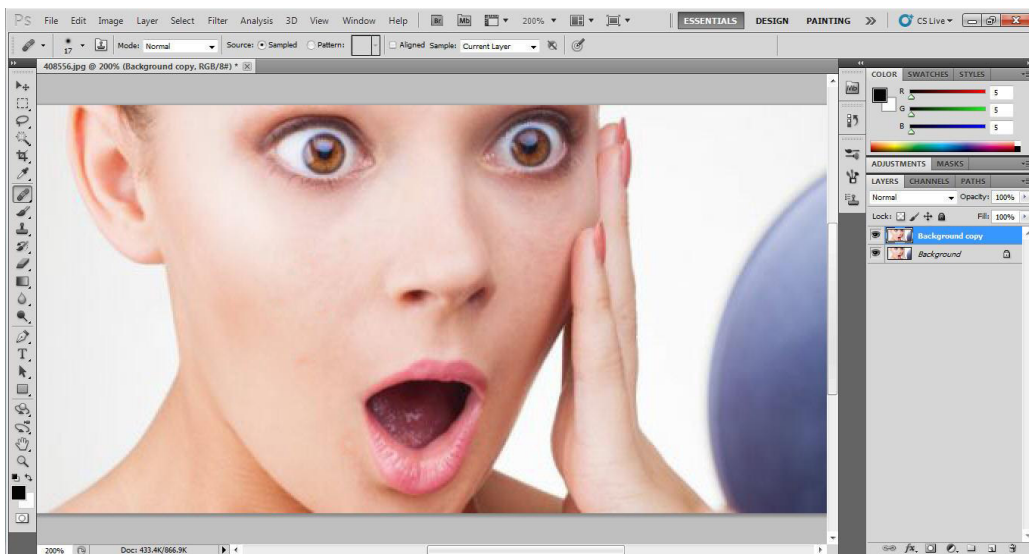
4.พร้อมทั้งปรับรูปแบบของเครื่องมือดังนี้

-ที่ช่อง Mode: เลือกเป็น Normal

-คลิกเลือก Source: เป็นแบบ Sampled

-ปรับขนาดหัวแปรงได้ตามความเหมาะสม

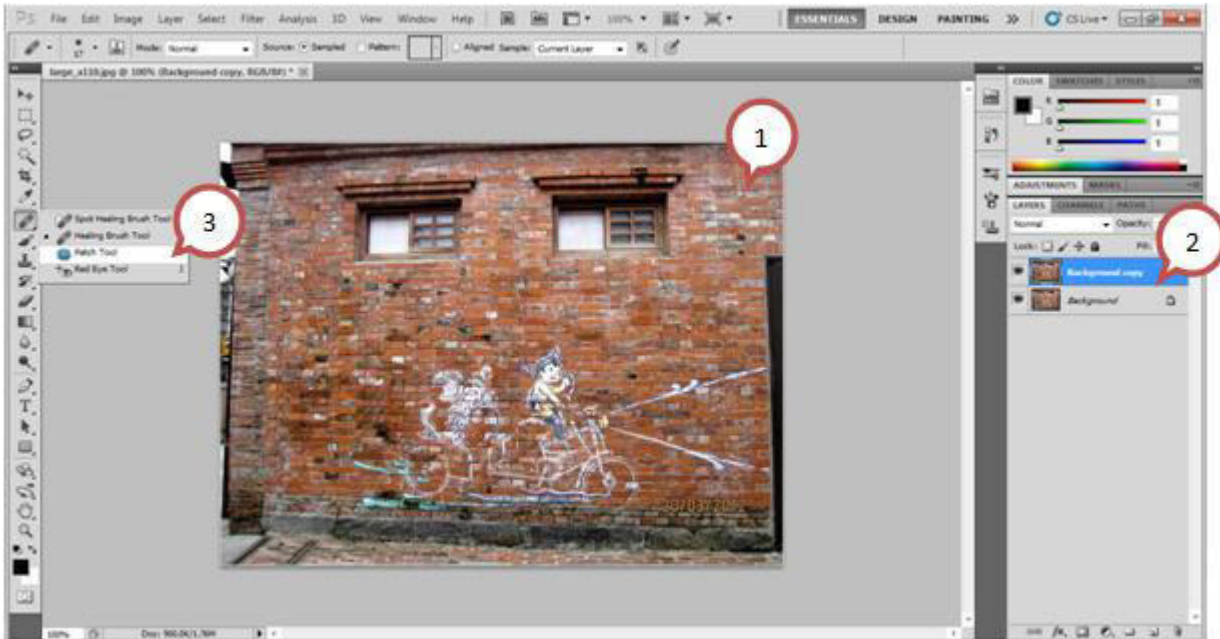
5.กรณีนี้เราซูมภาพไว้แล้วเพื่อง่ายต่อการปรับแต่ง กดเป็น Alt ที่คีย์บอร์ดค้างไว้ แล้วคลิกบริเวณใกล้เคียงตำแหน่งที่เป็นจุดติวหรือริ้วรอยเพื่อคัดลอกสี หลังจากนั้นก็มาวางทับบริเวณที่เป็นติวหรือริ้วรอยเพื่อเกลี่ยสีทับ



6.รอยติวและริ้วรอยก็จะหายไป

3. ลบส่วนที่ไม่ต้องการด้วย Patch Tool

Patch tool เป็นเครื่องมือที่มีความสามารถคล้ายกับ Healing Brush ใช้ลบจุดบกพร่องรื้อรอยที่อยู่บนภาพหรือส่วนที่ไม่ต้องการในรูปภาพออกไป แต่จะแตกต่างตรงวิธีใช้งานเพราะเครื่องมือ Patch ใช้การคัดลอกภาพโดยอาศัยเส้น Selection แต่ยังคงรักษาความสมดุลของสี



- 1.เปิดไฟล์ภาพ
- 2.Copy Layer ใหม่
- 3.จากนั้นคลิก Patch Tool จากกล่องเครื่องมือ



- 4.แต่ริ้วเมาส์คลุมบริเวณที่ต้องการลบ
- 5.แต่ริ้วเมาส์บริเวณที่สร้าง Selection ไปวางทับในบริเวณใกล้เคียงเพื่อแทนสี (ลาก 5 ไปทับ 4)

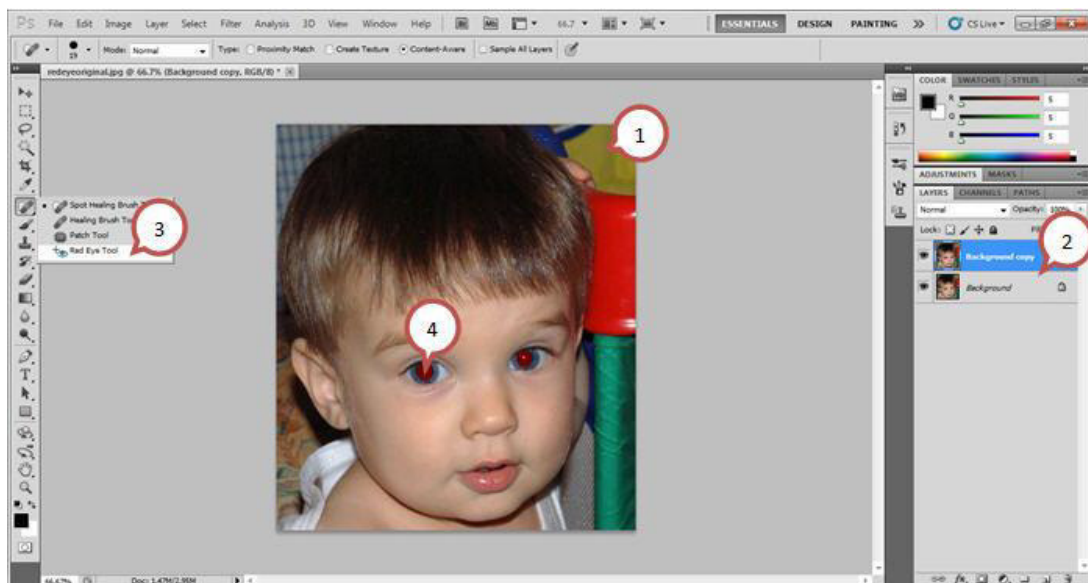


6. หน้าต่างก็จะหายไป (บันทึกภาพ)

7. จะได้ภาพดังรูป

4. แก้ไขตาแดงด้วย Red Eye Tool

Red Eye Tool เป็นเครื่องมือที่ช่วยแก้ปัญหาจากการถ่ายภาพตาแดง ซึ่งจะเกิดจากแสงแฟลช สามารถปรับสีตาแดงให้เป็นปกติ เพียงนำเมาส์ไปคลิกในดวงตา โปรแกรมจะกำหนดสีในดวงตาให้เป็นปกติ

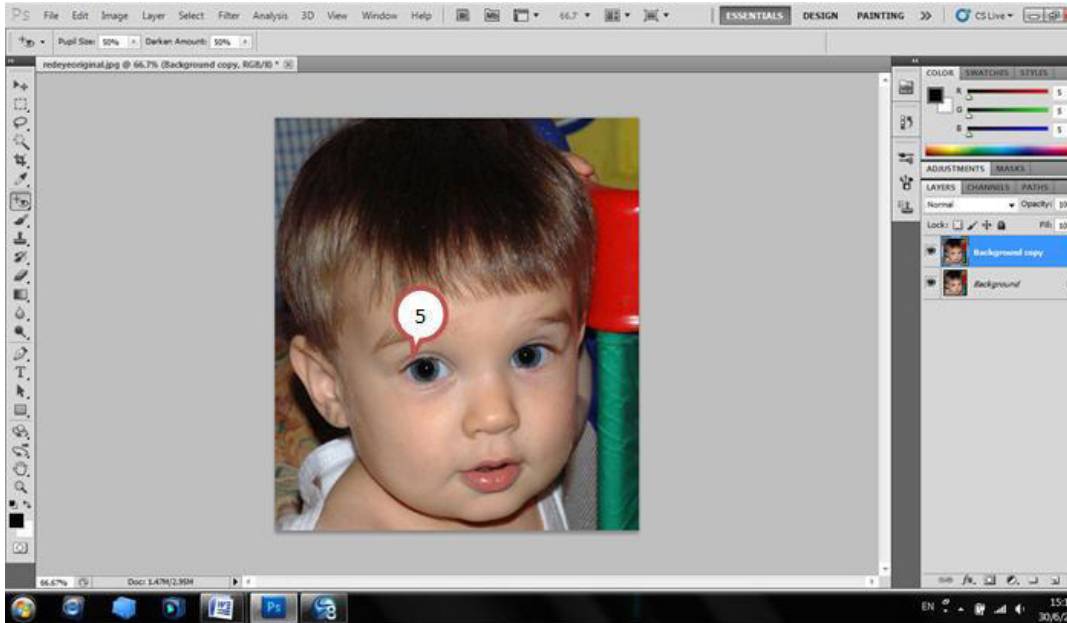


1. เปิดไฟล์รูปภาพ

2. Copy Layer ใหม่

3. จากนั้นคลิกเครื่องมือ Red Eye Tool

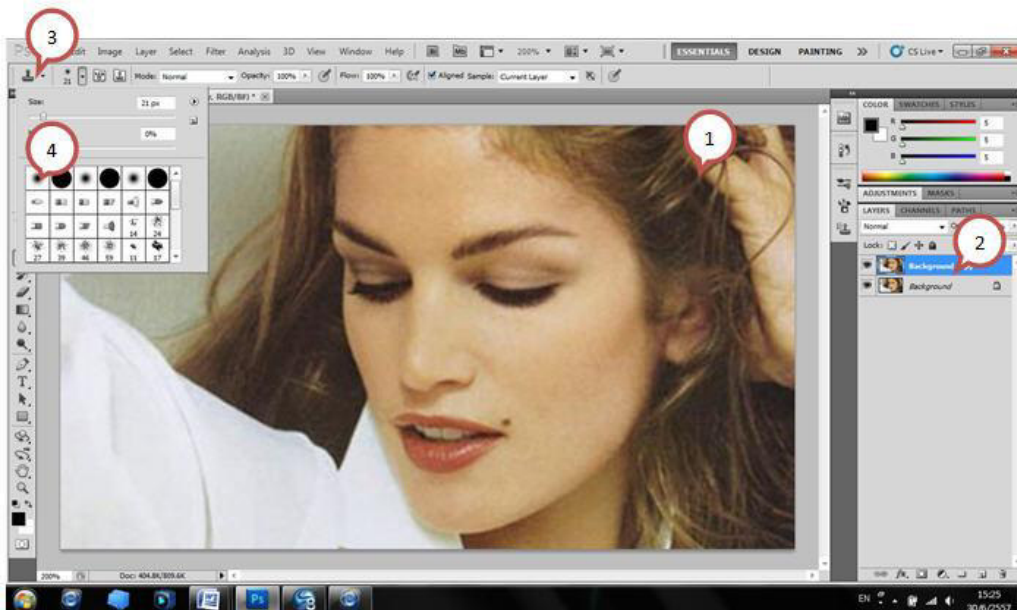
4. แล้วคลิกเมาส์ลงบนบริเวณดวงตา(ตาแดง)ทั้งสองข้าง



5.ผลลัพธ์ที่ได้ดั่งภาพ

5. การคัดลอกสีด้วย Clone Stamp Tool

Clone Stamp Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้คัดลอกสีภายในรูปภาพ ในกรณีที่ต้องการแทนสีใหม่ในบางส่วนของรูปภาพ การใช้งานให้กดปุ่ม <Alt> ค้างไว้แล้วนำไปทับส่วนที่ต้องการ



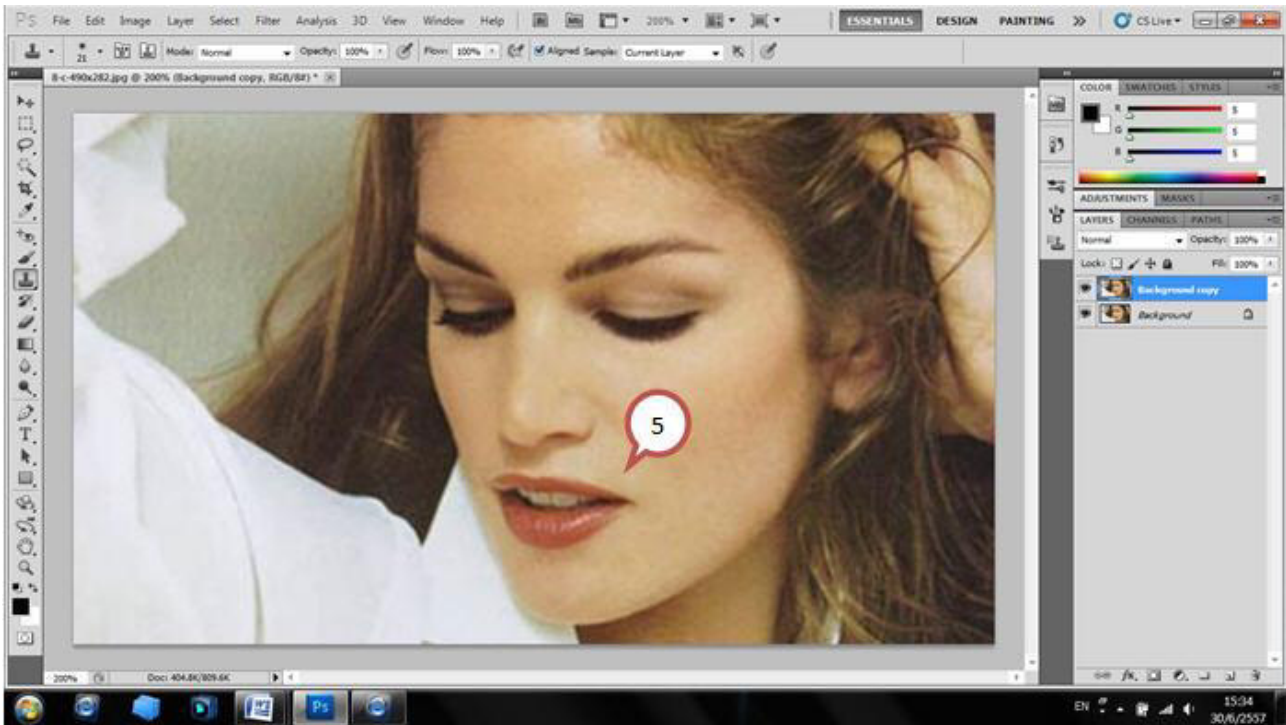
1.เปิดไฟล์ภาพ

2.Copy Layer ใหม่

3. จากนั้นคลิกเครื่องมือ Clone Stamp Tool

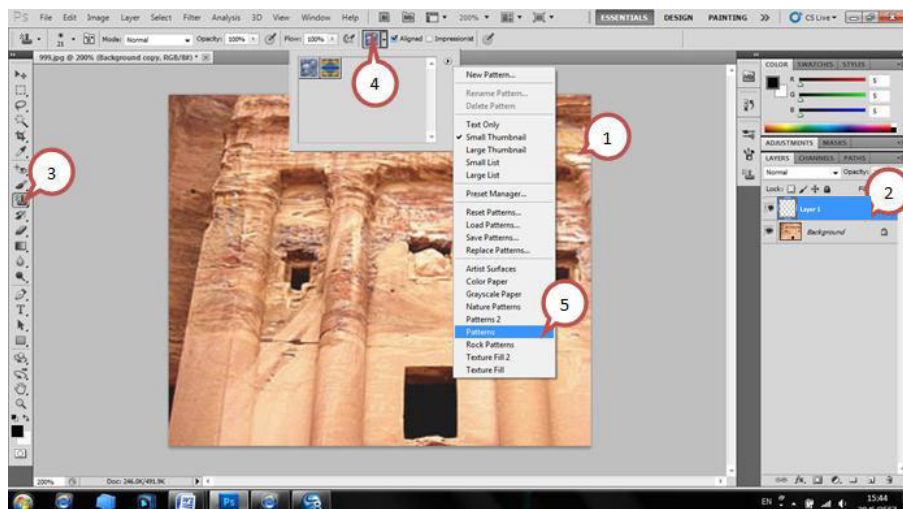
4. เลือกขนาดหัวแปรงให้พอดีกับชิ้นงาน หลังจากนั้นกดแป้น Alt ค้างไว้ แล้วคลิกบริเวณใกล้เคียงเพื่อคัดลอกผิว

5. คลิกเพื่อวางผิวที่คัดลอกไปทับกับบริเวณที่จุดไฟ (จะได้ผลลัพธ์ดังภาพ)



6. ไล่ลวดลายด้วย Pattern Stamp Tool

Pattern Stamp Tool เป็นการระบายลวดลายลงรูปภาพ การใช้งานเพียงแต่เลือกลวดลายแล้วสามารถนำไประบายได้ทันที



1. เปิดไฟล์ภาพ

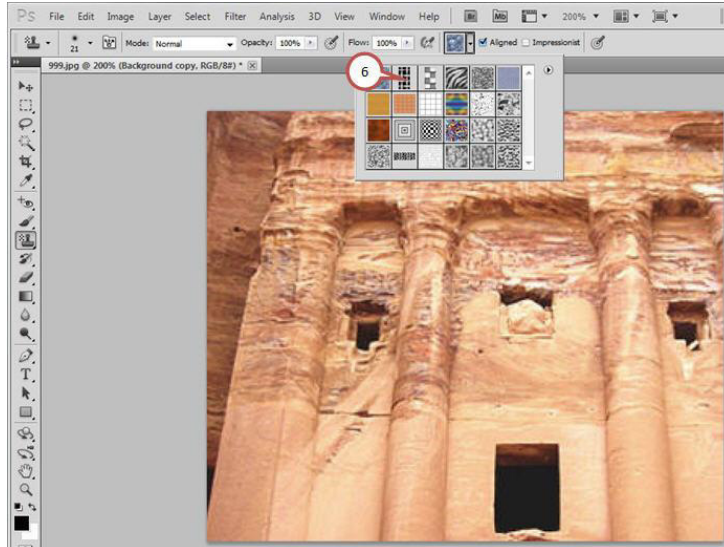
2. คลิกสร้าง Layer ใหม่

ศูนย์สารสนเทศ สำนักชลประทานที่ 13

3. จากนั้นคลิกเครื่องมือ Pattern Stamp

4. แล้วคลิกเลือก Pattern Picker

5. เลือกชุดคำสั่ง Patterns



6. คลิกเลือกคำสั่ง Woven Flat

7. แดร์กเมาส์ลงไปบนภาพเพื่อสร้าง Pattern Woven Flat บนประตูปราสาท

