

สื่อการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบป้ายโฆษณาโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

นางสาวสิริวรรณ	ฟังก์นหด
นางสาวน้ำผึ้ง	แป้นขุ่นหด
นางสาวอภิขญา	สรเดซ
นางสาวเกตน์สรี	เต่าบุดผา
นางสาวอนงค์นาฏ	วงค์อุปปะ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง (ปวส.)

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ

ปีการศึกษา 2560



สื่อการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบป้ายโฆษณาโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

นางสาวสิริวรรณ	พिंगขุนทด
นางสาวน้ำผึ้ง	แป้นขุนทด
นางสาวอภิษฎา	สรเดช
นางสาวเกตน์สิริ	เต่าบุบผา
นางสาวอนงค์นาฏ	วงศ์อุปปะ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ

ปีการศึกษา 2560

ใบรับรองโครงการ

วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ

สาขาการคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ชื่อการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบป้ายโฆษณาโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

นางสาวสิริวรรณ พึ่งขุนทด นางสาวน้ำผึ้ง แป้นขุนทด นางสาวอภิชญา สรเดช
นางสาวเกตนัสสิรี เต่าบุบผา นางสาวอนงค์นาฏ วงศ์อุปะ

โครงการฉบับนี้ได้รับการสอบและอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชาโครงการ
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ปีการศึกษา 2560

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ.....
(นายอนุสรณ์ บุญยีน)

.....
อาจารย์ที่ปรึกษา.....
(นายอนุสรณ์ บุญยีน)

.....
หัวหน้าแผนกวิชา.....
(นายอนุสรณ์ บุญยีน)

.....
หัวหน้าฝ่ายวิชาการ.....
(นางสาวณัฐชานันท์ อุ่นสิริวัลย์)

.....
รองผู้อำนวยการ.....
(นางภูวิศา ชูธัญญะ)

.....
ผู้อำนวยการ.....
(นางอุทุมพร บุญญา)

.....

ชื่อ	นางสาวสิริวรรณ	ฟังก์ชันทด
	นางสาวน้ำผึ้ง	แป้นชุนทด
	นางสาวอภิชญา	สรเดช
	นางสาวเกตน์สิริ	เต่าบุบผา
	นางสาวนงคณาฎ	วงศ์อุปปะ
ชื่อเรื่อง	สื่อการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบป้ายโฆษณาโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6	
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	นายอนุสรณ์ บุญยีน	
ปีการศึกษา	2560	

บทคัดย่อ

โครงการสื่อการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบป้ายโฆษณาโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสื่อการเรียนรู้ในการศึกษาดด้วยตนเอง โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

ผลการประเมินโครงการสื่อการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบป้ายโฆษณาโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.27 และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ผลการประเมินอยู่ในระดับมากเรียงลำดับ ดังนี้
ลำดับที่ 1 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.65

ลำดับที่ 2 ความสำคัญของโครงการ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.4

ลำดับที่ 3 การนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่า มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.3

ลำดับที่ 4 วิธีการดำเนินงานและผลที่ได้รับ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4

ลำดับที่ 5 เนื้อหาและความสอดคล้องของโครงการ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4

ข้อเสนอแนะการปรับปรุงและพัฒนา

สื่อการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบป้ายโฆษณาโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

1. ในระหว่างที่ทำการตกแต่งป้ายโฆษณาโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 นั้นควรทำแล้วก็กดเซฟงานบ่อยๆ เพราะบางครั้งอาจเกิดเหตุขัดข้องในการใช้โปรแกรมได้ เช่น คอมพิวเตอร์ของท่านอาจจะดับระหว่างทำงานอยู่ หรืออาจเกิดจากการที่โปรแกรมไม่ตอบสนองหรือค้างนั่นเอง เพราะฉะนั้นเราจึงควรทำการเซฟชิ้นงานที่ทำอยู่บ่อยๆ เพื่อที่จะได้ไม่ต้องมาเสียเวลาในการเริ่มทำชิ้นงานใหม่ทั้งหมด

2. รายงานโครงการ 5 บท ควรให้ความสำคัญกับการจัดรูปแบบให้ถูกต้อง สวยงาม ตามรูปแบบหรือโครงสร้างที่กำหนดให้

กิตติกรรมประกาศ

การจัดโครงการนี้สำเร็จด้วยดี ด้วยความอนุเคราะห์ของบุคคลหลายท่าน ซึ่งไม่อาจจะนำกล่าวได้ทั้งหมดซึ่งผู้มีพระคุณที่จัดทำโครงการใคร่ขอกราบขอบพระคุณ ท่านอาจารย์อนุสรณ์ บุญยืน อาจารย์ณัฐชานันท์ อุ่นสิริวัลย์ อาจารย์ภูวิศา ชูธัญญา และอาจารย์อุทุมพร บุญญา ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ผู้ให้คำแนะนำในการค้นคว้าหาข้อมูล ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ให้คำปรึกษาด้วยความเอาใจใส่ทุกขั้นตอนเพื่อให้การจัดทำโครงการฉบับนี้สมบูรณ์ที่สุด ผู้จัดทำจึงใคร่ขอกราบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

นอกจากนี้คณะผู้จัดทำโครงการขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกสาขาวิชาที่ได้ฝึกสอน ได้ให้คำแนะนำในการจัดทำโครงการฉบับนี้ที่ไม่ได้กล่าวนาม ตลอดจนเพื่อน ๆ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจที่คอยแลกเปลี่ยนความรู้

นางสาวสิริวรรณ	พิมพ์ขุนทด
นางสาวน้ำผึ้ง	แป้นขุนทด
นางสาวอภิษฎา	สรเดช
นางสาวเกตน์สิริ	เต่าบุบผา
นางสาวอนงค์นาฏ	วงศ์อุปปะ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญรูป	ง
สารบัญตาราง	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานโครงการ	24
บทที่ 4 ผลการดำเนินงานโครงการ	38
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอ	43
เอกสารอ้างอิง	45
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	46

สารบัญรูป

	หน้า
ภาพที่ 1 หน้าแรกเมื่อเข้าสู่โปรแกรม Adobe Photoshop	5
ภาพที่ 2 ส่วนประกอบต่างๆ บนหน้าจอเมื่อเข้าสู่โปรแกรม ก่อนการเริ่มใช้งาน	5
ภาพที่ 3 Tool Panel หรือกล่องเครื่องมือ	7
ภาพที่ 4 กลุ่มคำสั่งเครื่องมือ Tool Box	8
ภาพที่ 5 Move	8
ภาพที่ 6 Marquee	8
ภาพที่ 7 Lasso	9
ภาพที่ 8 Magic Wand	9
ภาพที่ 9 Crop	9
ภาพที่ 10 Slice	9
ภาพที่ 11 Eyedropper	9
ภาพที่ 12 Healing Brush	10
ภาพที่ 13 Brush	10
ภาพที่ 14 Clone Stamp	10
ภาพที่ 15 History Brush	10
ภาพที่ 16 Eraser	10
ภาพที่ 17 Gradient	11
ภาพที่ 18 Blur	11
ภาพที่ 19 Bern	11
ภาพที่ 20 Dodge	11
ภาพที่ 21 pen	12
ภาพที่ 22 Horizontal Type	12
ภาพที่ 23 Path Selection	12
ภาพที่ 24 Rectangle	12
ภาพที่ 25 Hand	12
ภาพที่ 26 Zoom	13
ภาพที่ 27 set Foreground Color, Set Background Color	13
ภาพที่ 28 เปิดแสดงหน้าต่างกระดาษ แบบ Full screen	13

สารบัญรูป(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 29 หน้าต่างแสดง Layer	15
ภาพที่ 30 การคัดลอก Layer	16
ภาพที่ 31 การสร้างพื้นที่การใช้งาน	20
ภาพที่ 32 พื้นที่การทำงาน	21
ภาพที่ 33 หน้าจอแสดงเมื่อต้องการเลือกรูป	21
ภาพที่ 34 รูปที่ต้องการจะปรากฏอยู่ที่ Stage	22
ภาพที่ 35 ตัวอย่างรูปที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว	22
ภาพที่ 36 การบันทึกไฟล์งาน	23
ภาพที่ 37 แสดงภาพหน้าต่างของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6	24
ภาพที่ 38 แสดงแถบเครื่องมือ Menu Bar	25
ภาพที่ 39 ภาพแถบเครื่องมือ Tool Panel (ทุลพาเนล)	25
ภาพที่ 40 แสดงแถบเครื่องมือ Panel menu	26
ภาพที่ 41 ภาพการเข้าโปรแกรม	27
ภาพที่ 42 ภาพหน้าต่างโปรแกรม	27
ภาพที่ 43 แสดงการสร้างหน้ากระดาษ	28
ภาพที่ 44 แสดงการตั้งชื่อหน้ากระดาษ	28
ภาพที่ 45 การตั้งค่าความสูง ความกว้าง และ Resolution	29
ภาพที่ 46 หน้ากระดาษที่ทำการสร้าง	29
ภาพที่ 47 แสดงภาพการใส่ background	30
ภาพที่ 48 การใส่ข้อความโดยใช้เครื่องมือ Type Tool	30
ภาพที่ 49 แสดงการใส่ข้อความ	31
ภาพที่ 50 เครื่องมือ Add a Layer stay	31
ภาพที่ 51 การใส่ Blending Option	32
ภาพที่ 52 การใส่ขอบให้ข้อความ	32

สารบัญรูป(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 53 การเปลี่ยนสีให้กับขอบข้อความ	33
ภาพที่ 54 ขยายความหนาขอบข้อความ	34
ภาพที่ 55 พื้นหลังสำหรับใส่เนื้อหาให้กับป้ายโฆษณา	35
ภาพที่ 56 ใส่เนื้อหาให้กับป้ายโฆษณา	35
ภาพที่ 57 ใส่รูปภาพให้กับป้ายโฆษณา	36
ภาพที่ 58 ใส่ข้อมูลติดต่อสอบถาม	36
ภาพที่ 59 การเซฟไฟล์งาน	37

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 การจำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม เพศ	39
ตารางที่ 2 การจำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ	39
ตารางที่ 3 การจำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ	40
ตารางที่ 4 การจำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม ทักษะทางคอมพิวเตอร์	40
ตารางที่ 5 ตารางสรุปแบบประเมินความพึงพอใจสื่อการเรียนรู้เรื่องการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6	41

บทที่ 1 บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการเรียนการสอนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงตามหลักสูตรของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาปี 2546 ได้จัดให้มีการเรียนการสอนวิชาโครงการ รหัสวิชา 3401-6001 โดยกำหนดให้นักศึกษาจัดทำโครงการ 5 คน ต่อ 1 โครงการ เพื่อให้นักศึกษาได้ใช้ความรู้ความสามารถจากการเรียนในสาขาวิชาของตนมาประยุกต์ใช้ในสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดประโยชน์ต่อการทำงานและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

จากการศึกษาในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ ได้ศึกษาค้นคว้าการใช้งานของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟฟิก สำหรับคนที่ต้องการตกแต่งภาพ ทำหน้าปกนิตยสาร หรือสร้างภาพ โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 หรือจะเรียกว่าโปรแกรมตัดต่อรูปภาพหรือตกแต่งรูปก็ได้ มันเป็นโปรแกรมสำหรับตกแต่งรูปภาพและภาพกราฟฟิกต่างๆที่ใช้ด้วยงานฟังก์ชันที่ครบครัน และถือเป็นโปรแกรมที่ได้มาตรฐานที่สุด ที่ใช้ความหลากหลายสามารถนำมาใช้ในการทำงานเกี่ยวกับตกแต่งและแก้ไขรูปภาพ หน้าตาของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ใช้งานได้ง่ายไม่จำเป็นต้องมีทักษะเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มากนัก สามารถทำงานได้ราบรื่น โดยใช้เวลาเพียงไม่นาน ในสาขาคอมพิวเตอร์สำหรับโปรแกรมนี้ถือว่ามีความสำคัญที่ควรศึกษาและเรียนรู้ สามารถส่งต่อความรู้ให้กับรุ่นน้องๆ ในสาขาได้ และนำมาใช้ในการเรียนการสอนปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ซึ่งเป็นความรู้เบื้องต้นของการเรียนสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ และนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง จึงได้สร้างสื่อการเรียนรู้ เรื่อง “การออกแบบป้ายโฆษณาโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6” เพื่อสามารถนำไปเผยแพร่ยังสถานศึกษา ชุมชนหรือผู้ที่สนใจได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสื่อการเรียนรู้ในการศึกษาด้วยตนเอง โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

ขอบเขตของการศึกษา

1. ขอบเขตในเนื้อหา

ศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มาใช้ในการทำสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์

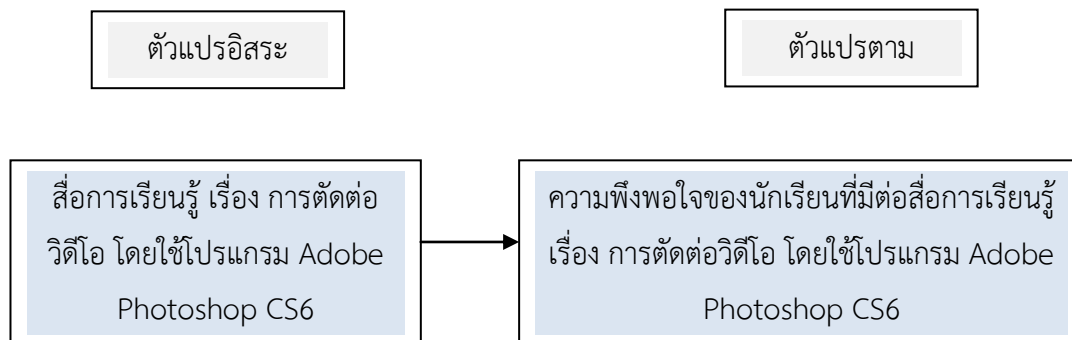
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ อำเภอบ้านฉาง จังหวัด ระยอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จำนวน 70 คน เลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จำนวน 20 คน

3. ด้านวัน เวลาและสถานที่ทำโครงการ

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการตั้งแต่วันที่ 31 กรกฎาคม 2560 - 20 กุมภาพันธ์ 2561 ที่ วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง (ประชากร) ระหว่างวันที่ 8 ธันวาคม 2560 - 20 กุมภาพันธ์ 2561

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 1 แสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ศึกษาวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะไว้ดังนี้

1. สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนที่ช่วยผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ คน สัตว์ สิ่งของ หรือแนวความคิดที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ เพิ่มประสบการณ์ หรือเป็นเครื่องมือที่กระตุ้นให้เกิดการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

2. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ

3. ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ค่าเฉลี่ยจากการบอกความรู้สึกในการเรียนด้วยวิดีโอ ชุด การฝึกพูดภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษที่ใช้ในงานบัญชีจากการตอบแบบสำรวจความพึงพอใจที่มีระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ คือ ระดับ 1 พึงพอใจน้อยสุด, ระดับ 2 ความพึงพอใจน้อย, ระดับ 3 ความพึงพอใจปานกลาง, ระดับ 4 ความพึงพอใจมาก และระดับ 5 ความพึงพอใจมากที่สุด

4. นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขา คอมพิวเตอร์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในวิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ อ.บ้านฉาง จ.ระยอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560

5. วิทยาลัย หมายถึง วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ตั้งอยู่ที่ 111/7 ม.3 ต.บ้านฉาง อ.บ้านฉาง จ.ระยอง 21130

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นำสื่อการเรียนรู้ที่ได้มาใช้ในการเรียนการสอนในชั้นเรียน และใช้ในการศึกษด้วยตนเอง
2. ทราบระดับความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 และนำไปปรับปรุงพัฒนาผลงานให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

บทที่ 2 แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำโครงการครั้งนี้เพื่อเป็นการศึกษาการสร้างสื่อการเรียนรู้ เรื่องการออกแบบป้ายโฆษณาโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 คณะผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องไว้ดังต่อไปนี้

- 2.1 ความหมายของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 2.2 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 2.3 เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 2.4 ความสามารถของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 2.5 คุณสมบัติของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 2.7 ความหมายและความสำคัญของ Layer โปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 2.6 ประโยชน์ของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 2.8 การเปิดพื้นที่การใช้งาน การนำภาพเข้าใช้งาน และการบันทึกงานงาน

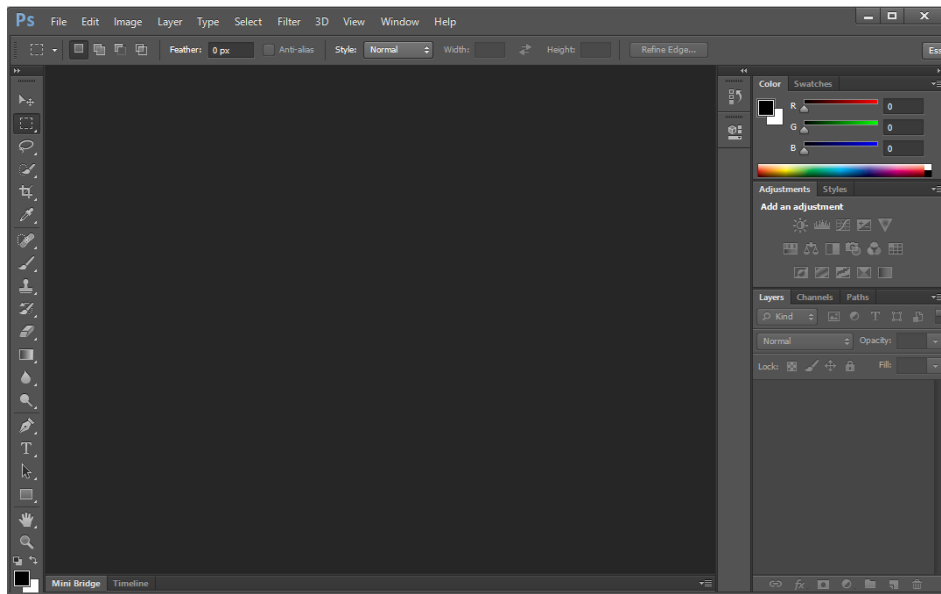
ความหมายของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการออกแบบกราฟฟิก เพื่อนำไปใช้ร่วมกับงานในด้านต่างๆ เช่น งานกราฟฟิกที่เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ทุกประเภท งานกราฟิกบนเว็บไซต์และการตกแต่งภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัลซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นโปรแกรมที่มีผู้นิยมนำมาใช้ในการออกแบบและตกแต่งภาพถ่ายกันมากที่สุด โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพและ การตกแต่งภาพที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างสูงสุดในปัจจุบันเนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผลงานที่ได้เหมาะที่จะใช้กับงานสิ่งพิมพ์ นิตยสาร งานมัลติมีเดีย และสร้างกราฟฟิกสำหรับเว็บที่นับวันกำลังพัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้งและถึงแม้ว่าโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 จะเป็นโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพสูง แต่การใช้งานกลับไม่ยาก อย่างที่หลายคนคิด เราสามารถเรียนรู้การใช้งานในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ได้อย่างรวดเร็ว แม้ว่าเราจะมีพื้นฐานทางคอมพิวเตอร์ไม่มากก็ตาม สำหรับคนที่ต้องการตัดต่อหรือแก้ไขรูปภาพ มันเป็นโปรแกรมตัดต่อและแก้ไขรูปภาพต่างๆ ที่มีเครื่องมือการใช้งานด้วยฟังก์ชันที่ครบครัน และได้มาตรฐานที่สุด หากพูดถึงกระแสความนิยมแล้ว ทำงานได้ราบรื่น ไม่กินทรัพยากรเครื่อง ซึ่งเหตุผลเหล่านี้จะทำให้คุณใช้โปรแกรมตัดต่อหรือแก้ไขรูปภาพ โดยใช้เวลาเพียงไม่นาน นอกจากนี้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ยังเป็นโปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพ โดยเฉพาะนักออกแบบในทุกวงการย่อมรู้จักโปรแกรมตัวนี้ดี โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิดีโอทัศน์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

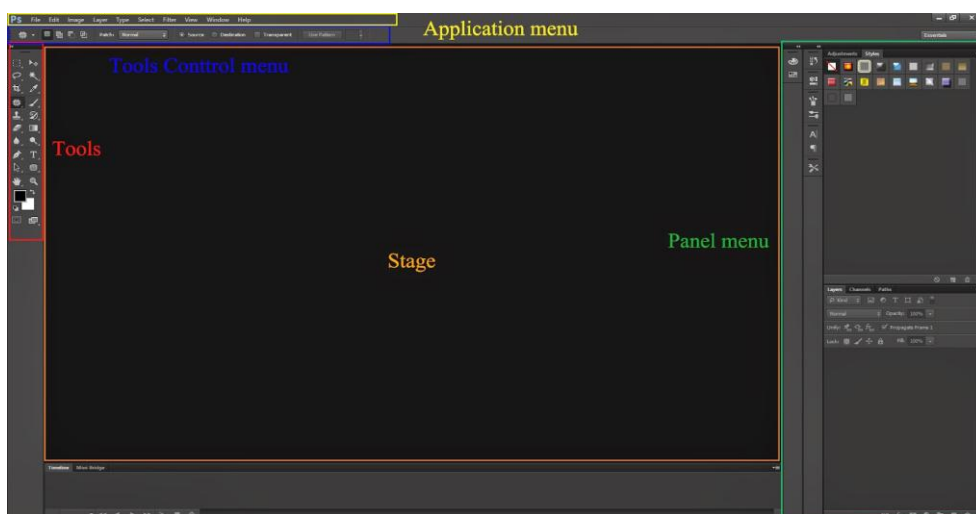
เมื่อกดคลิกเข้าสู่โปรแกรม หน้าจอจะแสดงรูปร่างหน้าต่างของโปรแกรมขึ้น ในลักษณะหน้าต่าง ดังต่อไปนี้

1. หน้าแรกเมื่อเข้าสู่โปรแกรม



ภาพที่ 1 หน้าแรกเมื่อเข้าสู่โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

2. ส่วนประกอบต่างๆ บนหน้าจอเมื่อเข้าสู่โปรแกรม ก่อนการเข้าใช้งาน



ภาพที่ 2 ส่วนประกอบต่างๆ บนหน้าจอเมื่อเข้าสู่โปรแกรม ก่อนการเริ่มใช้งาน

มีส่วนสำคัญหลักที่ต้องรู้อย่างนี้

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) เป็นวินโดว์ย่อย 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. เครื่องมือที่ใช้งาน Tools panel หรือ Tools box

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

5. สิ่งที่ควบคุมเครื่องมือที่ใช้งาน Tools control menu หรือ Option bar

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

เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

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



ภาพที่ 3 Tool Panel หรือกล่องเครื่องมือ

ทำการแบ่งกลุ่มเครื่องมือได้ดังภาพต่อไปนี้



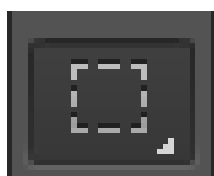
ภาพที่ 4 กลุ่มคำสั่งเครื่องมือ Tool Box

เครื่องมือแต่ละชิ้นมีคุณสมบัติดังนี้



ภาพที่ 5 Move

ใช้สำหรับเลือกพื้นที่บนภาพเป็นรูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี หรือเลือกเป็นแฉกคอลลัมน์ ขนาด 1 พิกเซล



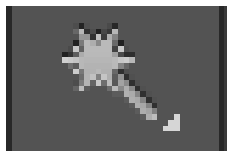
ภาพที่ 6 Marquee

ใช้สำหรับย้ายพื้นที่ที่เลือกไว้ของภาพ หรือย้ายภาพในเลเยอร์หรือย้ายเส้นไกด์



ภาพที่ 7 Lasso

ใช้เลือกพื้นที่บนภาพเป็นแนวเขตแบบอิสระ



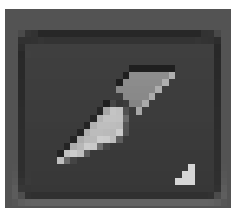
ภาพที่ 8 Magic Wand

ใช้เลือกพื้นที่ด้วยวิธีระบายบนภาพ หรือเลือกจากสีที่ใกล้เคียงกัน



ภาพที่ 9 Crop

ใช้ตัดขอบภาพ



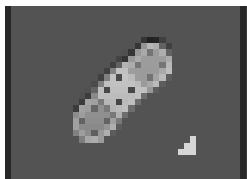
ภาพที่ 10 Slice

ใช้ตัดแบ่งภาพเพื่อบันทึกไฟล์ภาพย่อย ๆ ที่เรียกว่าสไลซ์ (Slice) สำหรับนำไปสร้างเว็บเพจ



ภาพที่ 11 Eyedropper

ใช้เลือกสีจากสีต่าง ๆ บนภาพ



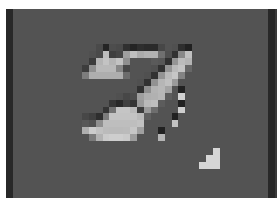
ภาพที่ 12 Healing Brush
ใช้ตกแต่งลบรอยตำหนิในภาพ



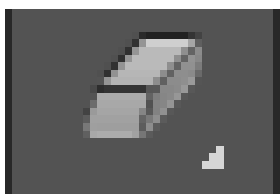
ภาพที่ 13 Brush
ใช้ระบายลงบนภาพ



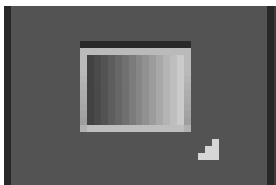
ภาพที่ 14 Clone Stamp
ใช้ทำสำเนาภาพ โดยก๊อปปี้ภาพจากบริเวณอื่นมาระบาย หรือระบายด้วยลวดลาย



ภาพที่ 15 History Brush
ใช้ระบายภาพด้วยภาพของขั้นตอนเดิมที่ผ่านมา หรือภาพของสถานะเดิมที่บันทึกไว้



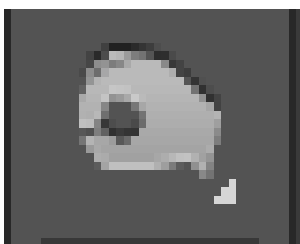
ภาพที่ 16 Eraser
ใช้ลบภาพบางส่วนที่ไม่ต้องการ



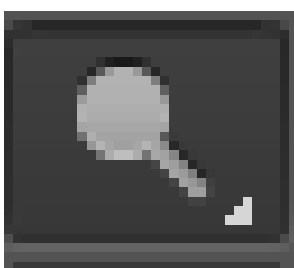
ภาพที่ 17 Gradient
ใช้เติมสีแบบไล่ระดับโทนสีหรือความทึบ



ภาพที่ 18 Blur
ใช้ระบายภาพให้เบลอ



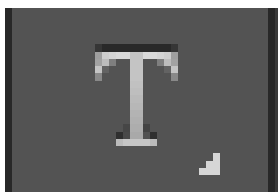
ภาพที่ 19 Bern
ใช้ระบายเพื่อให้ภาพมีดลง



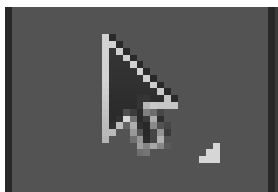
ภาพที่ 20 Dodge
ใช้ระบายเพื่อให้ภาพสว่างขึ้น



ภาพที่ 21 pen
ใช้วาดเส้นพาส (Path)



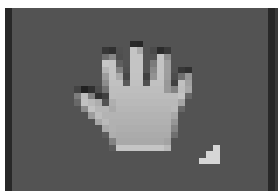
ภาพที่ 22 Horizontal Type
ใช้พิมพ์ตัวอักษรหรือข้อความลงบนภาพ



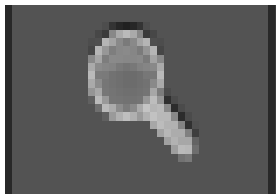
ภาพที่ 23 Path Selection
ใช้เลือกและปรับแต่งรูปทรงของเส้นพาส



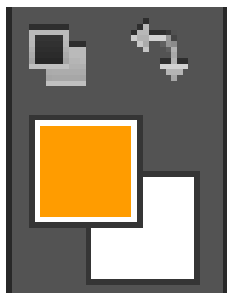
ภาพที่ 24 Rectangle
ใช้วาดรูปทรงเรขาคณิตหรือรูปทรงสำเร็จรูป



ภาพที่ 25 Hand
ใช้เลื่อนดูส่วนต่าง ๆ ของภาพ

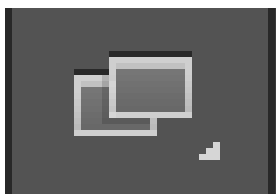


ภาพที่ 26 Zoom
ใช้ย่อหรือขยายมุมมองภาพ



ภาพที่ 27 set Foreground Color, Set Background Color ใช้สำหรับกำหนดสี

Foreground Color และ Background Color



ภาพที่ 28 เปิดแสดงหน้ากระดาษ แบบ Full screen

ความสามารถของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

- 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 ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้ และอื่นๆ อีกมากมาย

นอกจากนี้ ยังมีโปรแกรมเสริมที่ช่วยให้การตกแต่งภาพด้วย Photoshop เป็นเรื่องง่ายๆ อีก นั่นคือ Plug-ins ของ Photoshop ซึ่งได้แก่ การปรับภาพจากภาพถ่าย มาเป็นภาพแบบวาดด้วยสีน้ำ ภาพลายการ์ตูน เป็นภาพลายเส้น เป็นต้น สำหรับ Plug-ins ที่เป็นที่นิยมใช้กับ Photoshop ได้แก่

- AlienSkin Eye Candy
- Extensis Photo Frame
- Extensis Photo Graphics
- Extensis Photo Tools
- Kai's Power Tools

คุณสมบัติของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

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 และสิ่งที่คุณคาดไม่ถึงก็คือ การใส่ข้อความประกอบลงในภาพด้วย และเนื่องด้วย Adobe Photoshop มีการพัฒนาโปรแกรมมาอย่างต่อเนื่อง ทำให้เราจำเป็นต้องศึกษาคำสั่งต่างๆ ให้เข้าใจ แต่ที่สำคัญ เมื่อคุณเรียนรู้การใช้คำสั่งในเวอร์ชันเก่า คุณก็ยังคงสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับเวอร์ชันใหม่ๆ ได้ด้วย

ความหมายและความสำคัญของ Layer โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

Layer ชั้นงานย่อย หรือเรียกให้เข้าใจง่ายคือ ชั้นของชั้นงานใหญ่ เป็นหลักการทำงาน ของโปรแกรม Photoshop นั่นคือการนำชั้นต่างๆ มาผสมกันเพื่อปรับแต่งให้เกิดความสวยงามมาก ขึ้น



ภาพที่ 29 หน้าต่างแสดง Layer

สามารถทำอะไรกับเลเยอร์

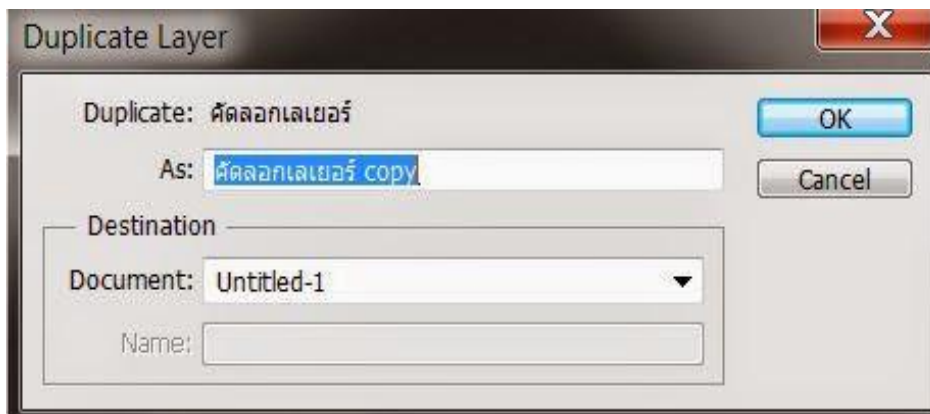
แสดงหรือซ่อน (Show or Hide Layer) การคลิกที่รูปดวงตาแต่ละครั้ง จะเป็นการเปิดเพื่อแสดง หรือ ปิดเพื่อซ่อนสิ่งที่อยู่ในเลเยอร์ เช่น ถ้าเราไม่ต้องการให้แสดงภาพของเลเยอร์ใดก็ทำการปิดหรือซ่อน ไป

คัดลอก และ ทำซ้ำเลเยอร์ (Copy and Duplicate Layer) แบ่งเป็น การคัดลอกเลเยอร์จากชั้นงาน หนึ่งไปยังอีกชั้นงานหนึ่ง ทำได้หลายวิธี

คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอก ใช้โปรแกรมเมนู Edit เลือก Copy หรือกดปุ่ม Ctrl C
คลิก Tab ของชั้นงานที่เราต้องการจะให้เลเยอร์นั้นมาวางไว้แล้วคลิก Edit เลือก Paste หรือ กดปุ่ม Ctrl V

คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอก คลิกขวาที่เมาส์ เลือก Duplicate Layer จะได้นหน้าต่าง ตามภาพด้านล่าง ใส่ชื่อในช่อง Destination ให้เป็นชื่อชั้นงานที่เราต้องการนำเลเยอร์นี้ไปไว้

คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอกค้างไว้ แล้วลากไปยังอีก Tab ของอีกชั้นหนึ่งโดยตรง



ภาพที่ 30 การคัดลอก Layer

การคัดลอกเลเยอร์ในชั้นงานเดียวกัน

- คลิกที่เลเยอร์ ใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก Duplicate Layer จะมีหน้าต่างเหมือนภาพที่ด้านบนเช่นกัน แต่ช่อง Destination ไม่ต้องกำหนดชื่อชั้นงานอื่น
- 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 ในกรณีที่ย้ายคนละชั้นงาน แต่ถ้าชั้นงานเดียวกันเพียงคลิกที่เลเยอร์ 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)

วิธีลบเลเยอร์ทำได้โดย คลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการลบ กดปุ่ม Backspace หรือใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก Delete เลือก Layer หรือโดยการคลิกที่เลเยอร์แล้วลากมาที่รูปถัง

การล็อก และ ปลดล็อก เลเยอร์ (Lock and Unlock Layer)

การล็อกเลเยอร์ ทำได้โดย คลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการล็อก แล้วคลิกที่รูปกุญแจ ส่วนการปลดล็อกก็เพียงทำซ้ำขั้นตอนเดียวกัน

การปลดล็อกเลเยอร์ Background

วิธีปลดล็อกทำได้โดย ดับเบิ้ลคลิกที่เลเยอร์ จะมีหน้าต่างดังภาพขึ้นมา จะตั้งชื่อเลเยอร์ใหม่หรือไม่ก็ได้ เลเยอร์นั้นก็จะปลดล็อกเป็นเลเยอร์ธรรมดา

ตั้งชื่อเลเยอร์ (Name Layer)

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

คลิปปีงเลเยอร์ (Clipping Layer)

หมายถึงการทำให้เลเยอร์หนึ่งมีผลกับอีกเลเยอร์หนึ่งเท่านั้น ไม่ไปกระทบเลเยอร์อื่นซึ่งอยู่ถัดลงไป อ่านแล้วคงจะ งง ลองดูภาพด้านล่างนะครับ จากภาพจะเห็นเลเยอร์ Wood Gain ซึ่งเป็นลายไม้ ผมต้องการให้ลายไม้มีผลกับกรอบภาพซึ่งเป็นเลเยอร์ Frame ที่อยู่ถัดลงไปด้านล่างเท่านั้น ผมจึงใช้การ Clipping ซึ่งจะเห็นลูกศรอยู่ที่ด้านหน้าของเลเยอร์ Wood Gain การทำเช่นนี้ จะทำให้ได้กรอบภาพที่มีลายไม้สวยงามขึ้นมาแทนกรอบสีแดงเหลือง ในเลเยอร์ Frame

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

ประโยชน์ของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

1. เป็นที่ดูไฟล์ภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความสามารถนี้หมายถึงรวมถึงการที่เราสามารถเสียบสายจากกล้องดิจิทัลแล้วสามารถดึงภาพมาไว้ที่ Adobe Bridge ได้เลย หรือจะทำการ download ภาพจาก Card reader ก็ได้ เพราะ Adobe ได้เพิ่มความสามารถ Adobe Photo Downloader (APD) มาใน Adobe Bridge และสามารถ Preview ภาพได้อย่างรวดเร็วทั้งไฟล์ jpg หรือ RAW file นอกจากนี้ยังสามารถดูภาพให้ถูกต้องตาม profile ภาพที่ฝังมาได้ด้วย และยังสามารถทำการเปรียบเทียบภาพของภาพแต่ละภาพได้คล้ายกับความสามารถใน Adobe Lightroom นอกจากนี้ยังสามารถ Zoom ดูภาพเฉพาะจุดได้อีกด้วย และเนื่องจาก Adobe Bridge สามารถ preview ไฟล์ ai, pdf ได้ ดังนั้นความสามารถที่ใช้กับภาพก็สามารถใช้ได้กับไฟล์เหล่านี้ด้วย

2. ปรับปรุงหน้าต่างใหม่

ในเวอร์ชันนี้มีการปรับปรุงหน้าต่างของกรอบเมนูต่างๆ ใหม่ มี Dock สำหรับใส่ icon ของเมนูต่างๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเลือก palettes ออกมาใช้งานได้สะดวกขึ้น อย่างไรก็ตามสำหรับผู้ที่ไม่คุ้นเคยกับ palettes หรือผู้ที่คล่องในการใช้ Shortcut อาจต้องทำความคุ้นเคยกับสัญลักษณ์ของ icon กันพอสมควร

3. เปิดภาพ .jpg หรือ tiff ให้เป็น RAW ไฟล์ได้

ใครที่นิยมปรับแต่งภาพแบบ raw file ในเวอร์ชันนี้สามารถใช้ Adobe Photoshop เปิดภาพที่เป็น jpg หรือ tif ให้เป็น Format Photoshop Raw ได้ และหลังจากปรับแต่งแล้วยังสามารถ Save ไปเป็น dng ได้อีกด้วย

4. ปรับการต่อภาพแต่ละเลเยอร์อัตโนมัติ

ความสามารถนี้เหมาะสำหรับผู้ที่ชื่นชอบการต่อภาพด้วยคำสั่ง Photomerge เพราะคราวนี้หลังจากที่เราเลือกคำสั่ง Automate>Photomerge ก็จะมีคำสั่ง Auto Align Layer มาให้ หรือเมื่อเราทำงานนำภาพหลายๆ ภาพ มาประกอบกันเป็นหลาย layer ก็สามารถใช้คำสั่งนี้ได้ Edit> Auto-Align Layers นอกจากนี้ยังสามารถเกลี่ยภาพของแต่ละ Layer ให้กลมกลืนกันได้ด้วย Edit>Auto-Blend Layers

5. ปรับภาพขาวดำ

ง่ายและเนียนกว่าเดิมเมื่อต้องการปรับภาพเป็นขาวดำด้วยคำสั่งใหม่ที่ Image>Adjustment>Black and White จะขึ้นหน้าต่างมาให้ปรับภาพได้อย่างง่ายดาย สามารถตรวจสอบน้ำหนักของภาพ ได้สะดวกขึ้น หรือต้องการเป็นภาพสีเดียวที่ไม่ใช่ขาวดำ ก็เลือกตรงคำสั่ง Tint ก็สามารถปรับภาพเป็น Tone สีต่างๆ ได้อย่างง่ายดาย

6. Curves และ Channel Mixer อัจฉริยะขึ้นมาก

การเลือกปรับภาพด้วย Curves จะมีการเปลี่ยนหน้าตาของวินโดวส์ใหญ่ขึ้นและมี Histogram ปรากฏให้เห็นเป็นพื้นหลัง นอกจากนี้ในส่วนของ Preset ก็มีค่า default มาให้เลือกใช้ได้ เช่นเดียวกับการใช้คำสั่ง Channel Mixer ก็เช่นเดียวกัน

7. เลือกสิ่งที่ต้องการได้ง่ายและสะดวก

ผู้ที่ต้องใช้งาน Di-cut คงจะดีใจเมื่อเห็นเครื่องมือใหม่ Quick Selection Tool ที่ทำงานเหมือนการใช้ Quick Mask แต่เป็นการใช้เครื่องมือ Select ที่เป็นเหมือนพู่กันไล่ไปตามขอบของวัตถุ การเลือกพื้นที่ความละเอียดขึ้นอยู่กับการปรับขนาดของ Tool เหมือนกับการปรับขนาดพู่กัน ใช้งานง่าย เมื่อเลือกใช้แล้วจะปรากฏความสามารถใหม่ขึ้นมาที่เรียกว่า Refine Edge ที่ช่วยให้การเลือกพื้นที่ที่ต้องการปรับเปลี่ยนไปเป็น Mask, Quick Mask และสามารถกำหนดลักษณะขอบของพื้นที่ที่เลือกให้เป็นแบบนุ่มนวล หรือเป็น Feather ก็ได้

8. Clone Stamp ที่ง่ายสำหรับมือใหม่

ง่ายจริงๆ สำหรับมือใหม่ที่ต้องการจะทำการแต่งภาพด้วยเครื่องมือ Clone stamp ลองนึกภาพดูหากเรามีภาพ Portrait บุคคล แล้วต้องการจะทำตาให้มีสีตา เราเพียงแค่นำภาพนี้เป็นสองภาพ แล้วเอามาซ้อนกันส่องดูกับแสงแดดว่าได้ตำแหน่งที่ต้องการหรือยัง เมื่อได้แล้วก็ทำการกดภาพลงไปให้ติดกันก็จะได้อย่างที่ต้องการ

9. งานตกแต่งภาพถ่าย

เป็นการตกแต่งภาพถ่ายเก่า ๆ ให้คมชัดเหมือนใหม่ หรือทำการแก้ไขรูปถ่ายที่มีมืดไป สว่างไป มีเงาดำให้ภาพมีสีสันสดใสสมจริง นอกจากนั้นยังสร้างภาพล้อเลียน เช่น เอาใบหน้าของคนหนึ่งไปวางไว้บนตัวคนอีกคนหนึ่ง นำภาพบุคคลไปวางบนฉากหลังอื่น เป็นต้น

10. งานสิ่งพิมพ์

ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ นิตยสาร โฆษณา เรียกได้ว่าเกือบทุกงานที่ต้องใช้รูป สามารถใช้ Photoshop รังสรรค์ภาพให้เป็นไปตามไอเดียที่เราวางไว้ได้

11. งานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต

ใช้สร้างภาพเพื่อตกแต่งเว็บไซต์ไม่ว่าจะเป็นเบ็คกราวด์ ปุ่มตอบโต้ แถบหัวเรื่อง ตลอดจนภาพประกอบต่าง ๆ นอกจากนั้นยังสามารถออกแบบหน้าเว็บไซต์ด้วย Photoshop ได้

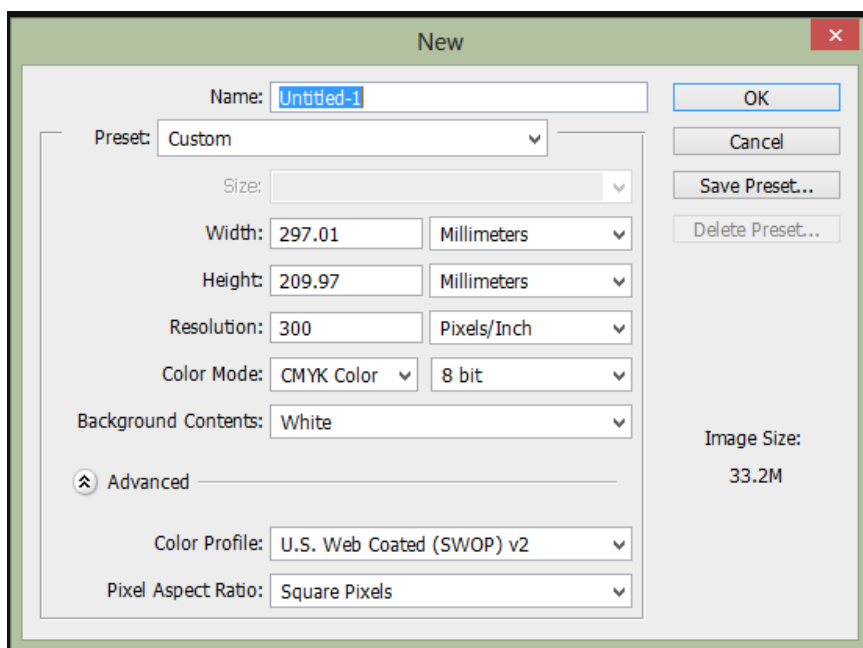
12. งานออกแบบทางกราฟิก

ใช้ Photoshop ช่วยในการสร้างภาพ 3 มิติ การออกแบบปกหนังสือและผลิตภัณฑ์ การออกแบบการ์ดอวยพร เป็นต้น

การเปิดพื้นที่การใช้งาน การนำภาพเข้าใช้งาน และการบันทึกงาน

การเปิดพื้นที่การใช้งานใหม่

1. ไปที่ Application menu เลือก File > New จะปรากฏหน้าต่างดังรูปด้านล่าง

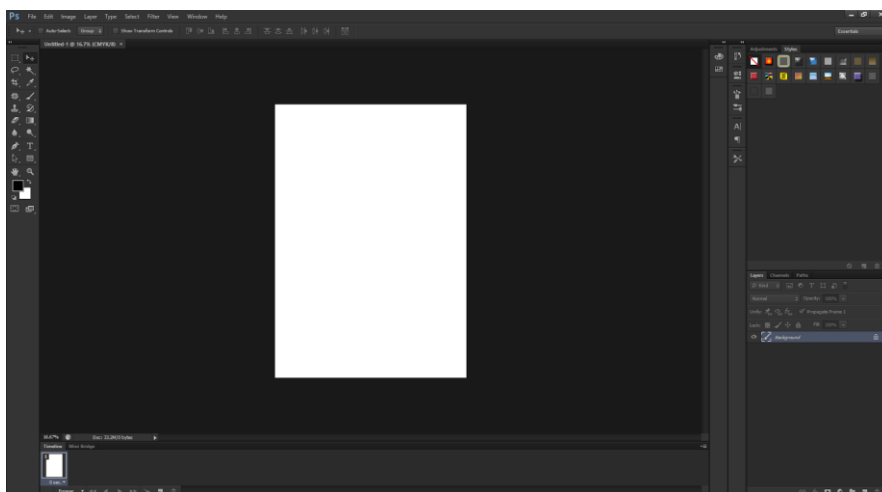


ภาพที่ 31 การสร้างพื้นที่การใช้งาน

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

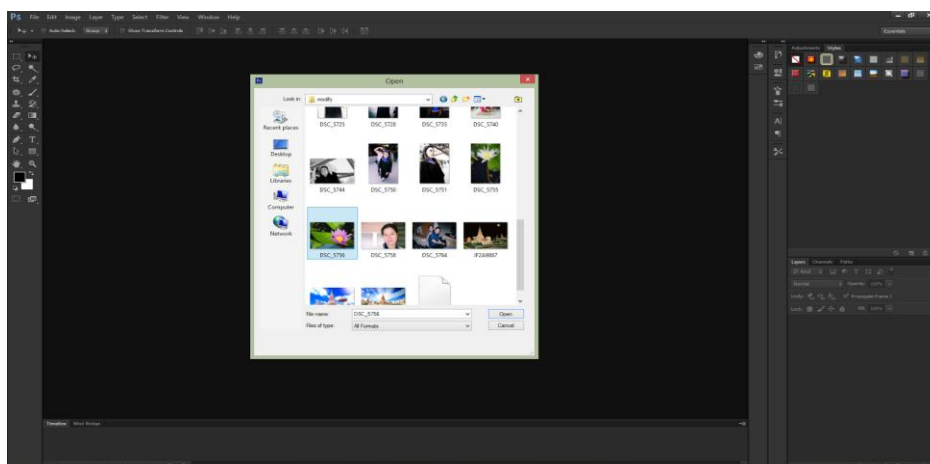
เมื่อทำการกำหนดขนาดของงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม OK เพื่อทำการเปิดพื้นที่การทำงานดังตัวอย่างภาพ เปิดพื้นที่งานขนาด A4 พื้นหลัง สีขาว



ภาพที่ 32 พื้นที่การทำงาน

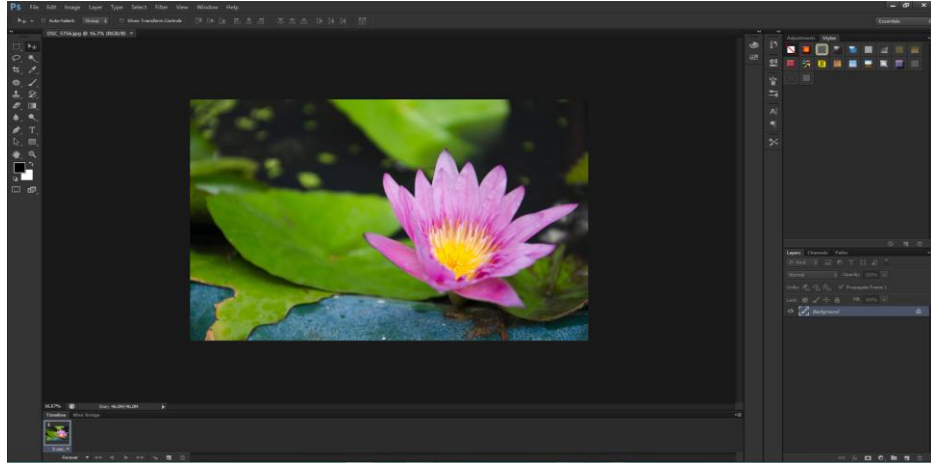
การนำภาพเข้าใช้งาน

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



ภาพที่ 33 หน้าจอแสดงเมื่อต้องการเลือกรูป

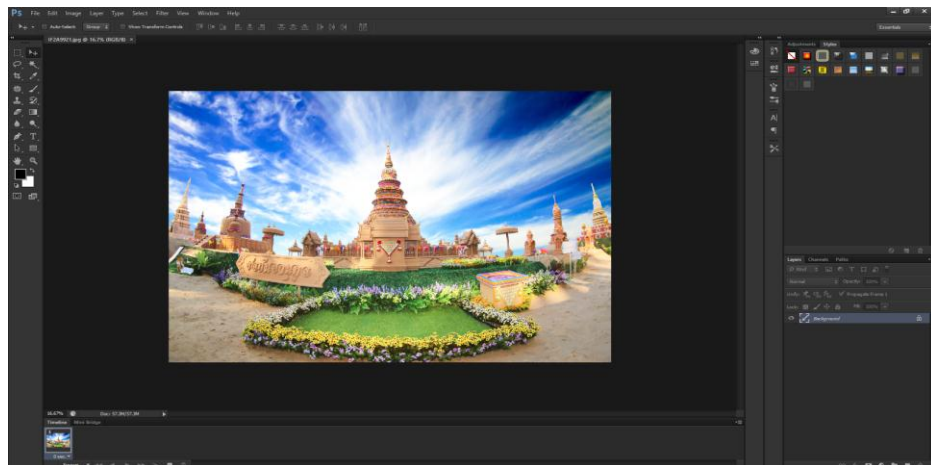
จะได้รูปมาปรากฏอยู่ที่ Stage หรือพื้นที่การทำงานดังรูป ตามตัวอย่างด้านล่าง ใช้รูปดอกบัว



ภาพที่ 34 รูปที่ต้องการจะปรากฏอยู่ที่ Stage

การบันทึกงาน

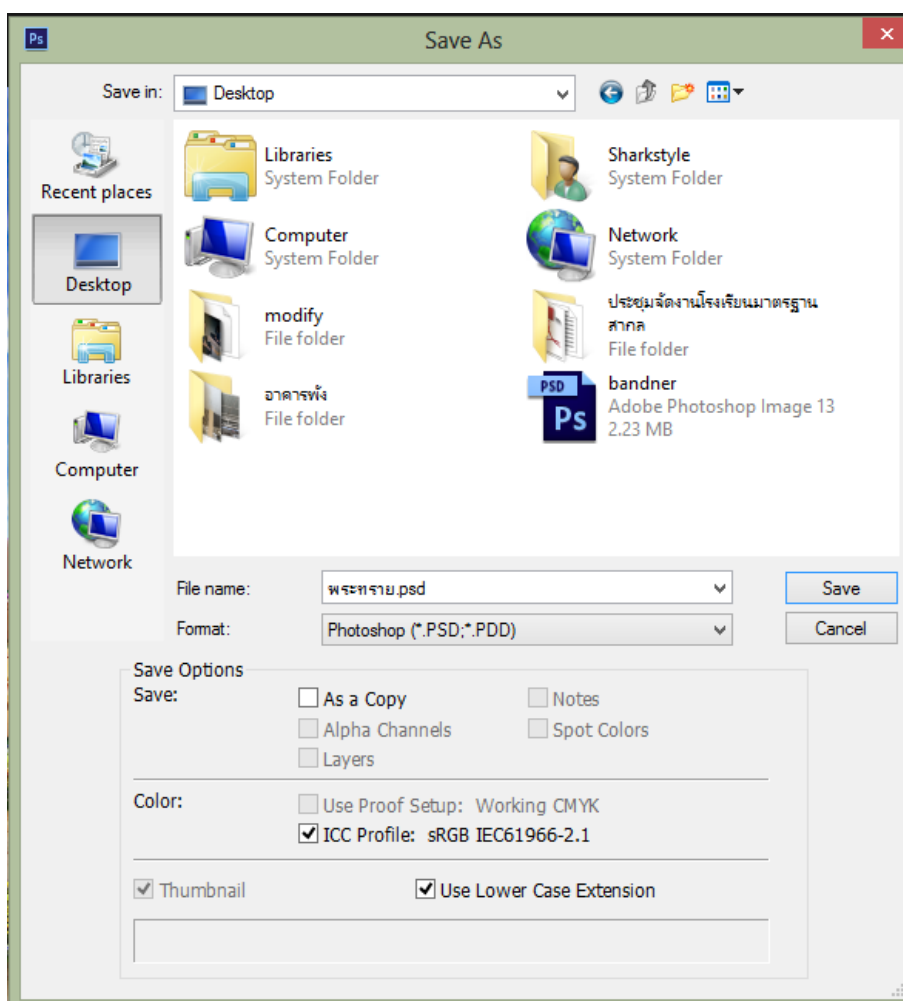
สมมุติว่า เราได้แต่งรูป พระทราย ดังตัวอย่างภาพด้านล่าง เสร็จเรียบร้อยแล้ว เราต้องการบันทึกการทำงาน ทำตามขั้นตอนดังต่อไปนี้



ภาพที่ 35 ตัวอย่างรูปที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว

ไปที่ File > Save as จะปรากฏหน้าต่างดังรูปด้านล่าง

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



ภาพที่ 36 การบันทึกไฟล์งาน

บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานโครงการ

โครงการศึกษาการสร้างสื่อการเรียนรู้เรื่อง เรื่อง การออกแบบป้ายโฆษณาด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานเรียงตามลำดับดังนี้

- 3.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูล
- 3.2 การออกแบบโครงการ
- 3.3 วิธีการดำเนินโครงการ
- 3.4 ขั้นตอนการประเมินผลงาน
- 3.5 ขั้นตอนการปรับปรุง

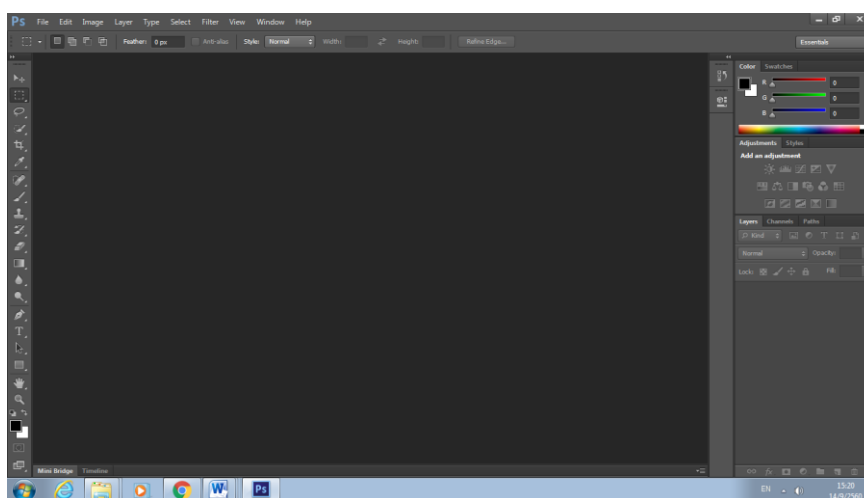
ศึกษาค้นคว้าข้อมูล

- 3.1.1 ความหมายของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 3.1.2 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 3.1.3 เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 3.1.4 ความสามารถของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 3.1.5 คุณสมบัติของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 3.1.6 ความหมายและความสำคัญของ Layer โปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 3.1.7 ประโยชน์ของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 3.1.8 การเปิดพื้นที่การใช้งาน การนำภาพเข้าใช้งาน และการบันทึกงาน

การออกแบบโครงการ

ผู้จัดทำโครงการได้มีการออกแบบโครงการโดยมีลักษณะ ดังนี้

1. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6



ภาพที่ 37 แสดงภาพหน้าต่างของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

2. เครื่องมือที่ใช้สร้างผลงาน

1) Menu Bar เป็นแถบเครื่องมือที่ใช้สำหรับรวบรวมคำสั่งย่อยทั้งหมด



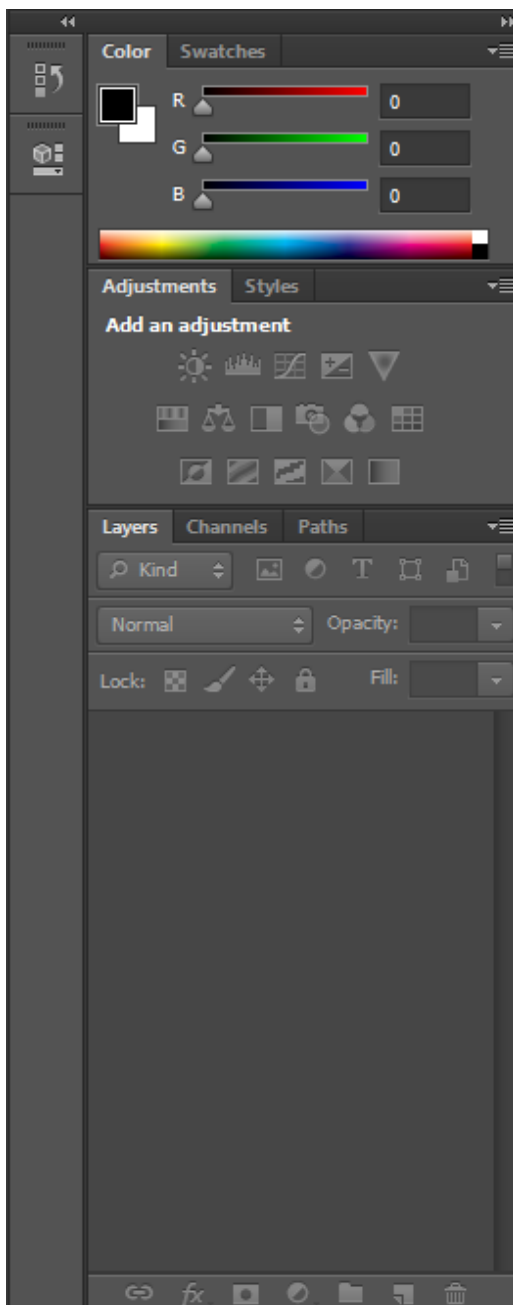
ภาพที่ 38 แสดงแถบเครื่องมือ Menu Bar

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



ภาพที่ 39 ภาพแถบเครื่องมือ Tool Panel (ทูลพาเนล)

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

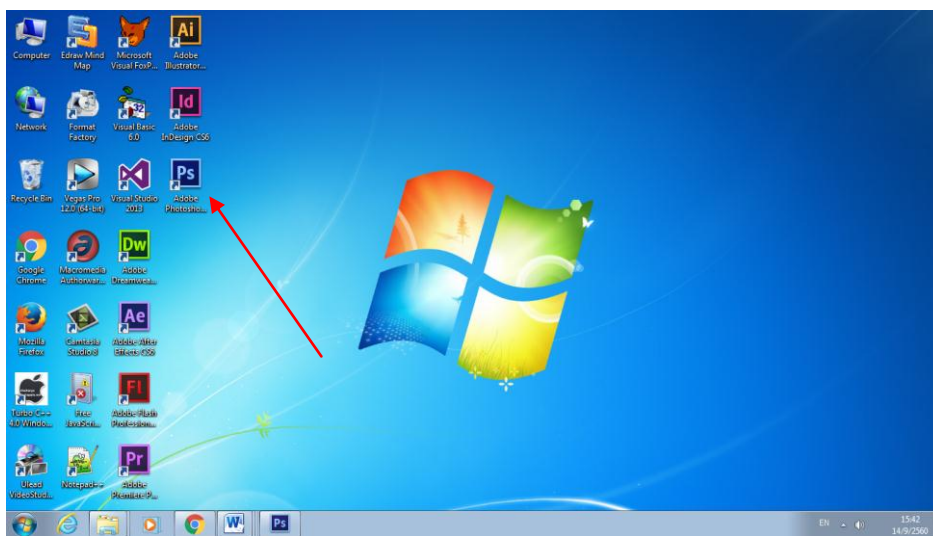


ภาพที่ 40 แสดงแถบเครื่องมือ Panel menu

วิธีการดำเนินโครงการ

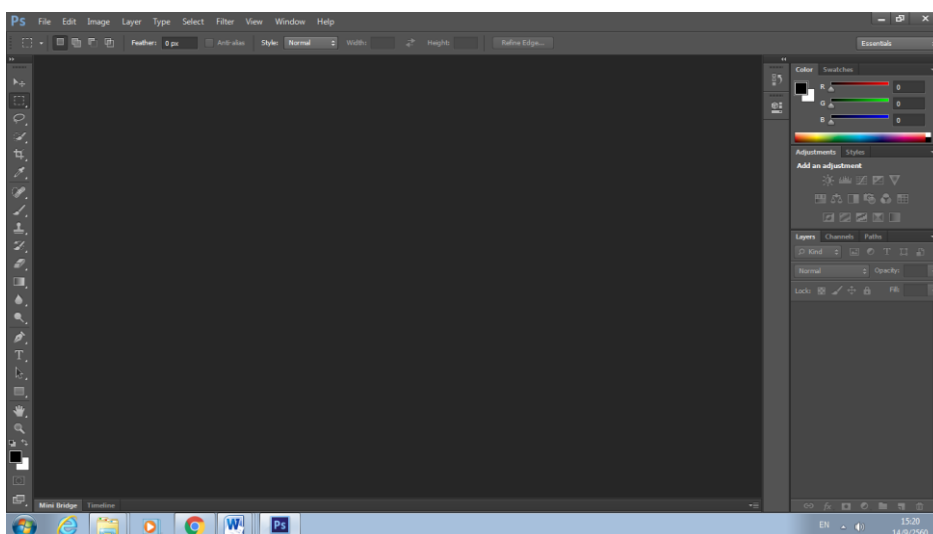
1. โครงการเรื่องการออกแบบป้ายโฆษณาด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
2. วิธีการดำเนินโครงการ

1). เปิดโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โดยไปที่ Window คลิกที่ตัวโปรแกรม



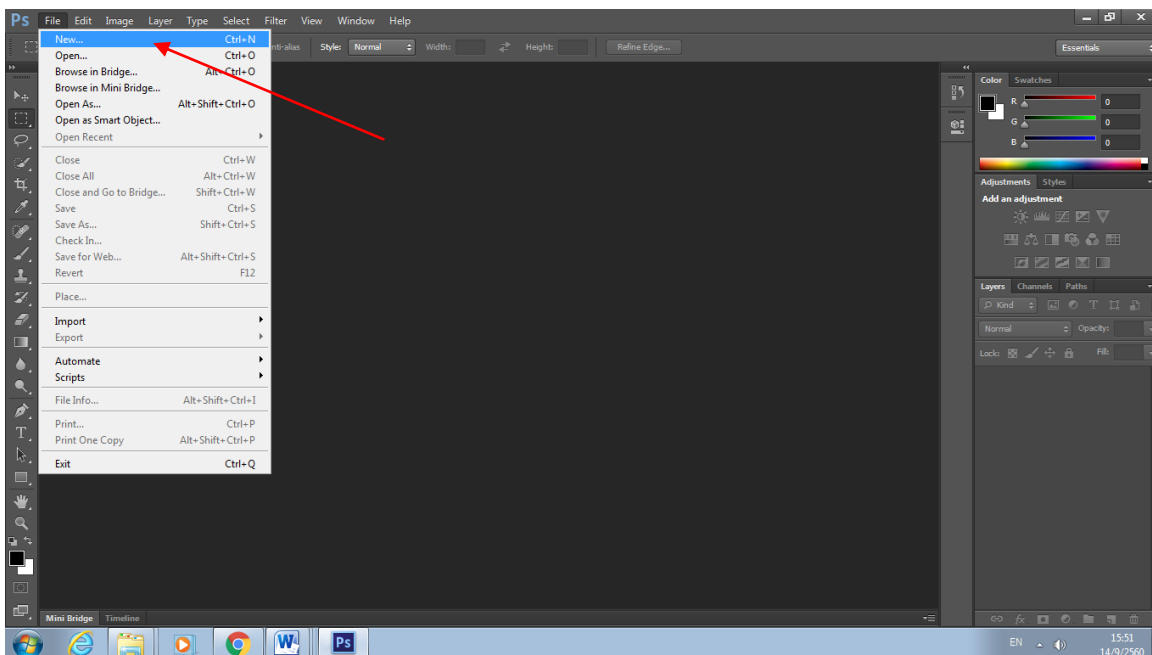
ภาพที่ 41 ภาพการเข้าโปรแกรม

2) หน้าต่างโปรแกรม



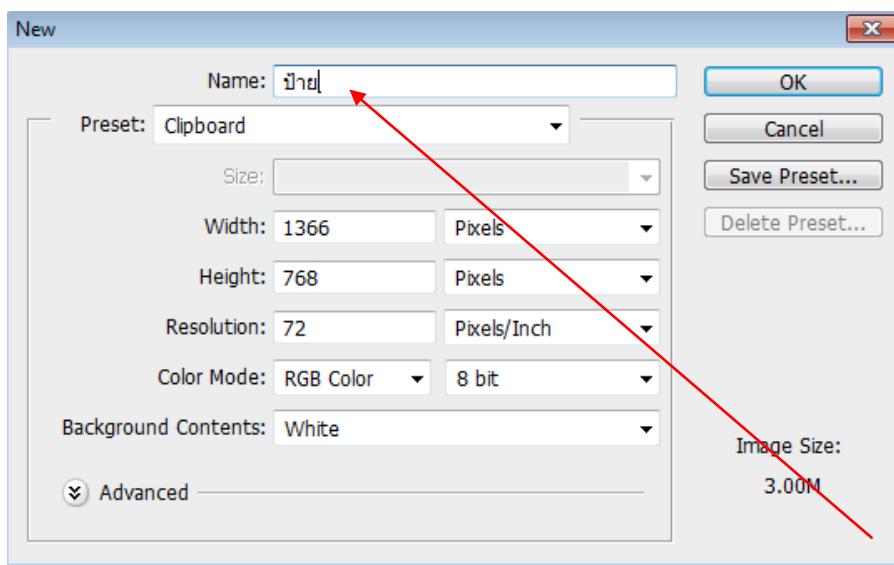
ภาพที่ 42 ภาพหน้าต่างโปรแกรม

3) เมื่อเข้าโปรแกรมแล้ว ให้เลือกที่ File>New เพื่อทำการสร้างหน้ากระดาษ



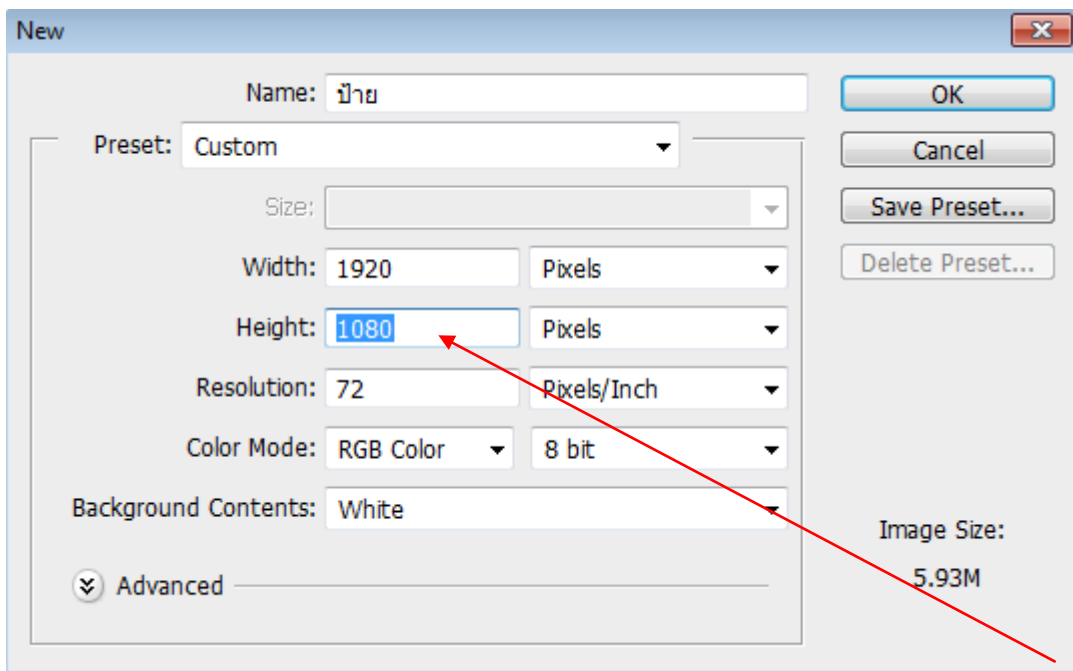
ภาพที่ 43 แสดงการสร้างหน้ากระดาษ

4) ตั้งชื่อหน้ากระดาษตามที่เราต้องการ



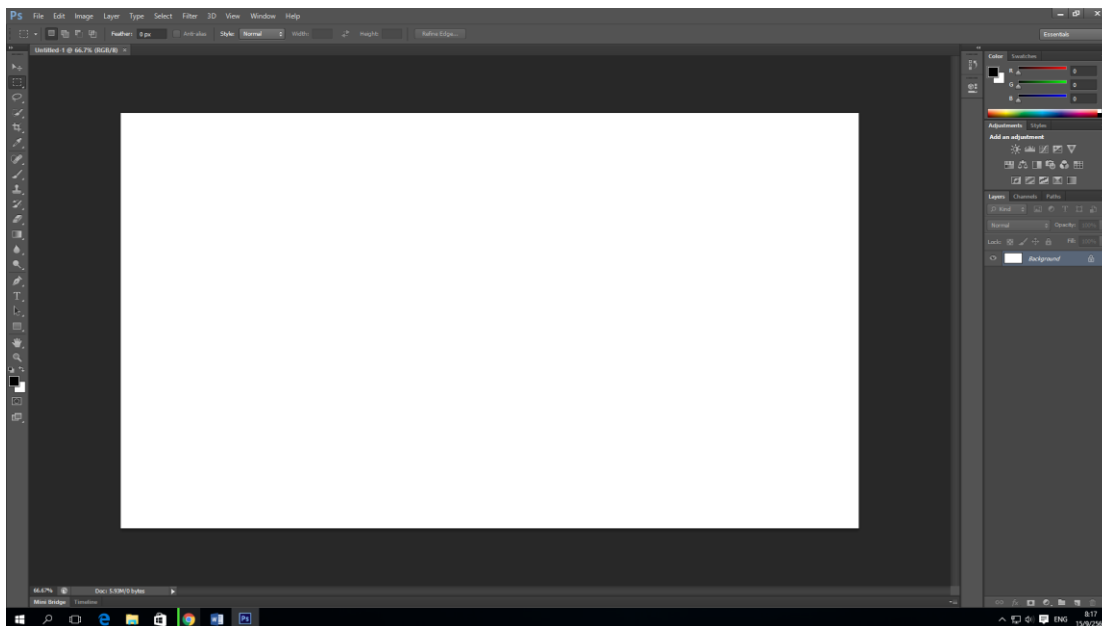
ภาพที่ 44 แสดงการตั้งชื่อหน้ากระดาษ

5) จากนั้นให้ตั้งค่าหน้ากระดาษ สูง 1080 กว้าง 1920 Resolution 72



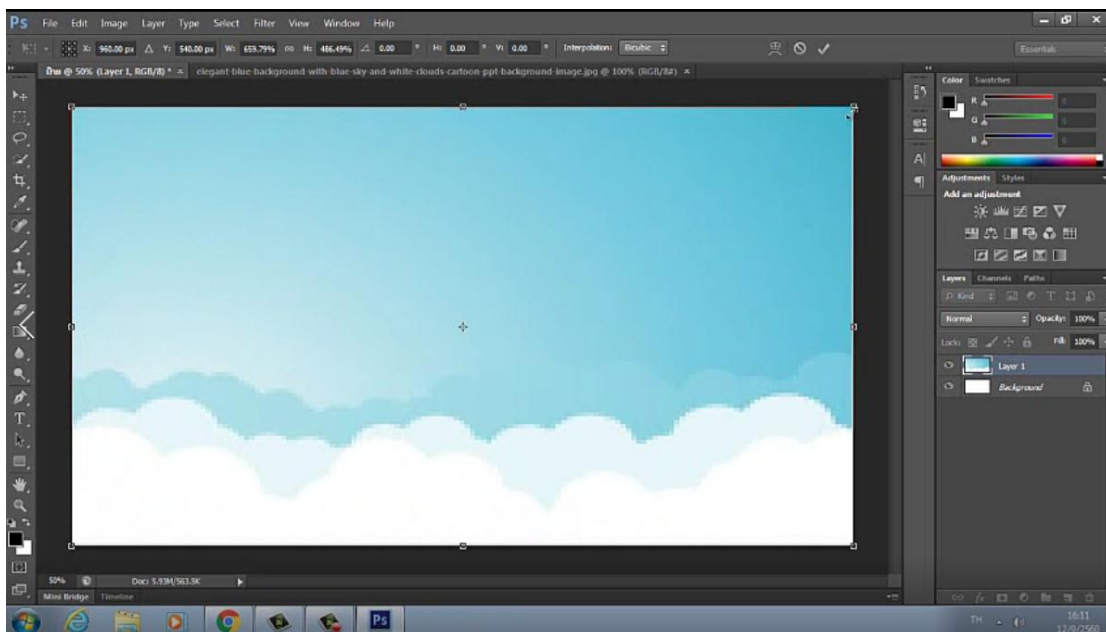
ภาพที่ 45 การตั้งค่าความสูง ความกว้าง และResolution

6) จากนั้นจะได้หน้ากระดาษที่เป็นสีขาวดังรูป



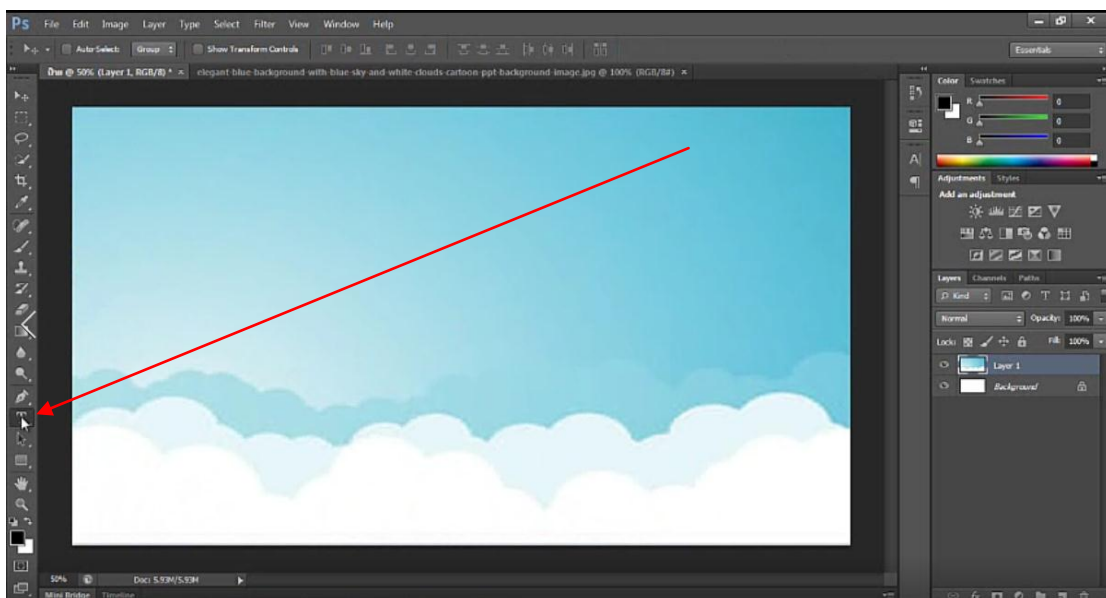
ภาพที่ 46 หน้ากระดาษที่ทำการสร้าง

7) จากนั้นจะทำการใส่ background ให้กับหน้ากระดาษ



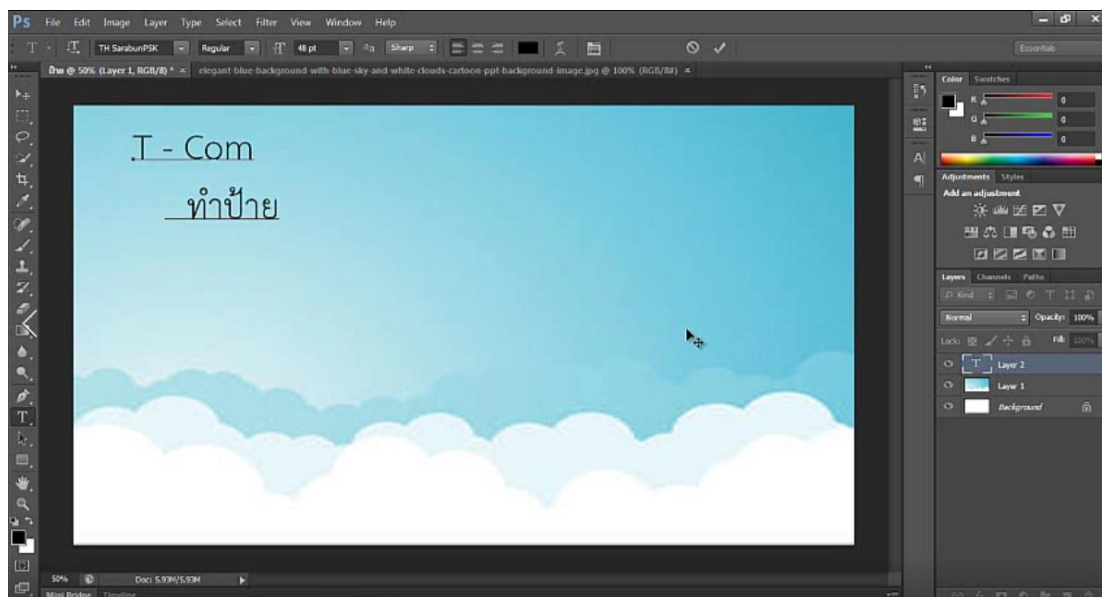
ภาพที่ 47 แสดงภาพการใส่ background

8) ไปที่เครื่องมือ Type Tool เพื่อใส่หัวข้อโฆษณาที่เราต้องการ



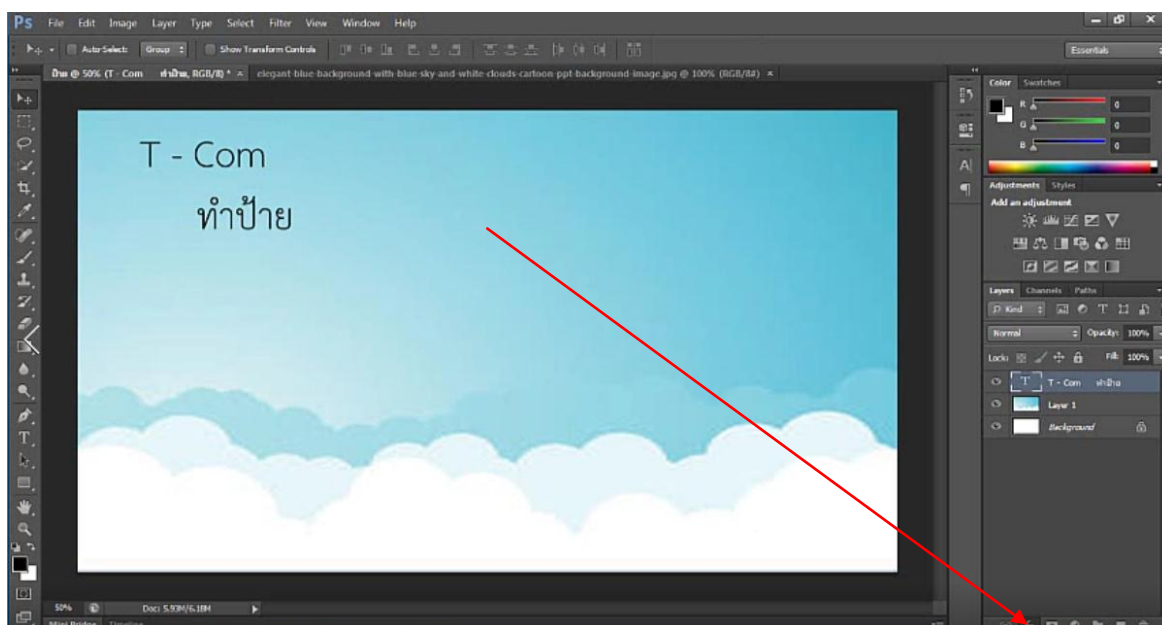
ภาพที่ 48 การใส่ข้อความโดยใช้เครื่องมือ Type Tool

9) จากนั้นให้พิมพ์หัวข้อโฆษณาที่เราต้องการแล้วจัดวางให้เหมาะสม



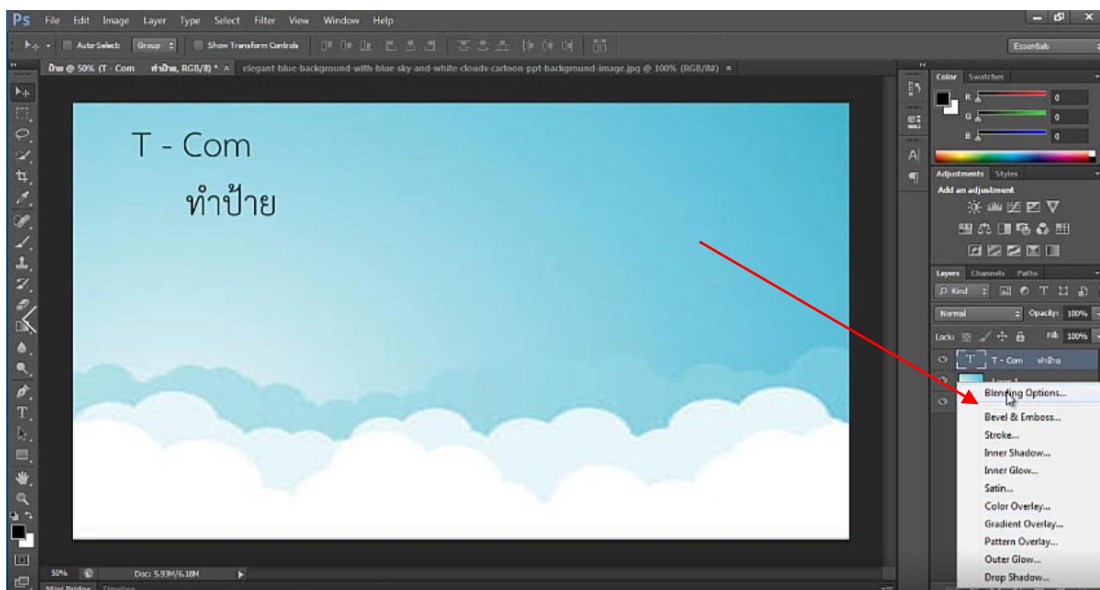
ภาพที่ 49 แสดงการใส่ข้อความ

10) ไปที่ Add a Layer stay



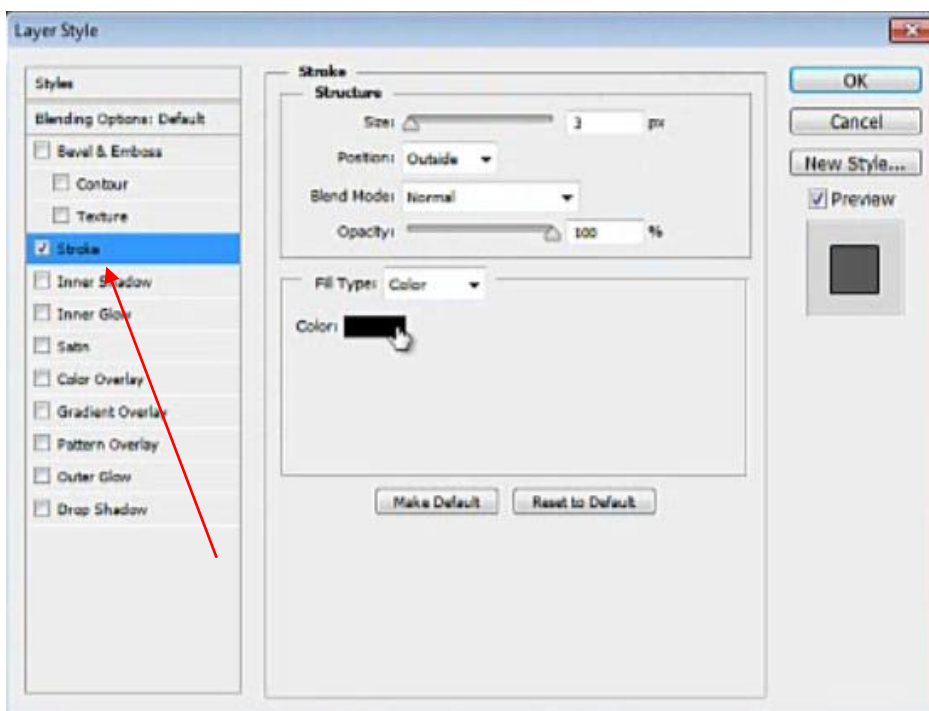
ภาพที่ 50 เครื่องมือ Add a Layer stay

11) คลิกที่ Blending Option



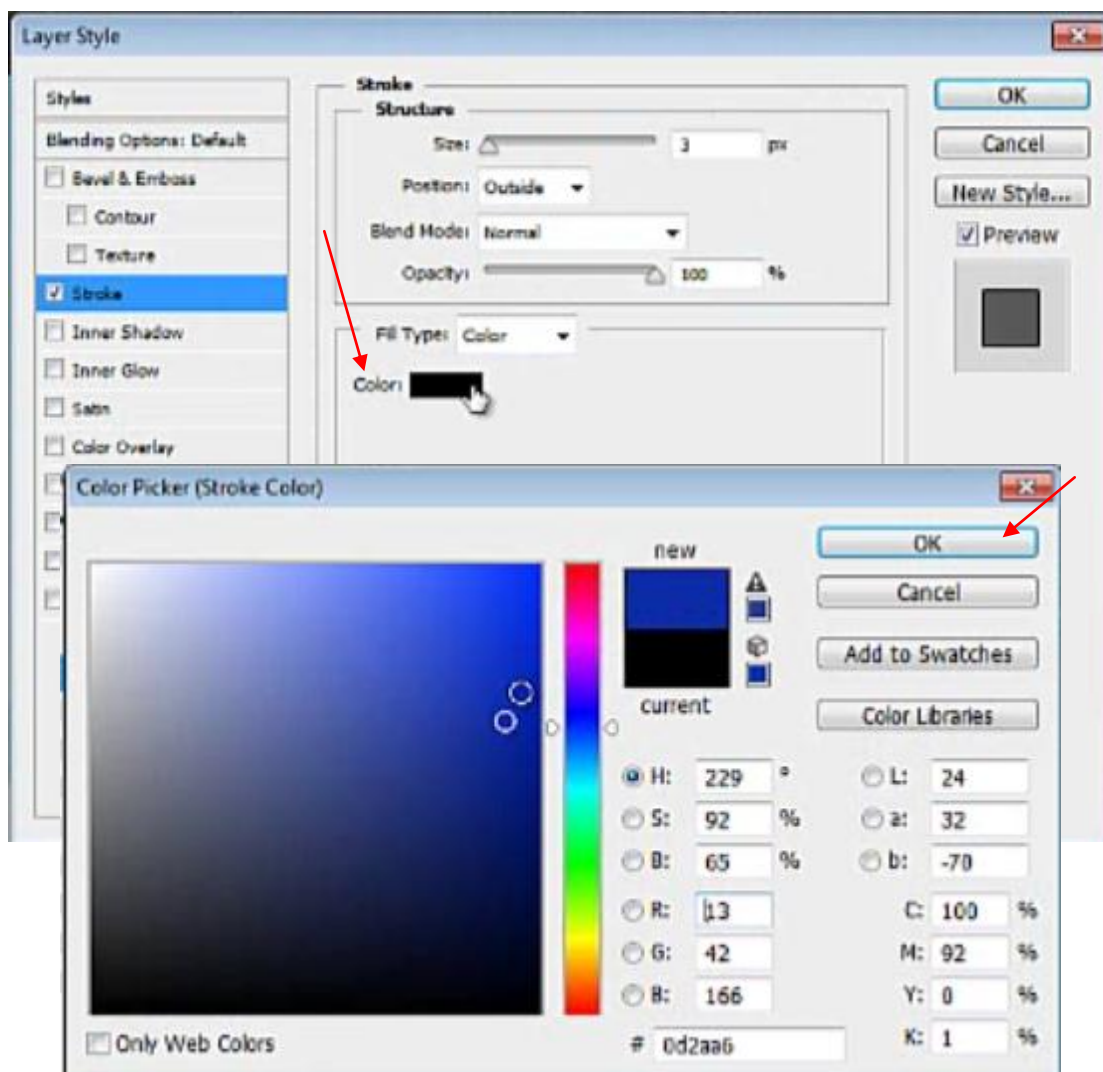
ภาพที่ 51 การใส่ Blending Option

12) จะเจอหน้าต่างโปรแกรมให้คลิกที่ Stroke เพื่อใส่ขอบให้ข้อความ



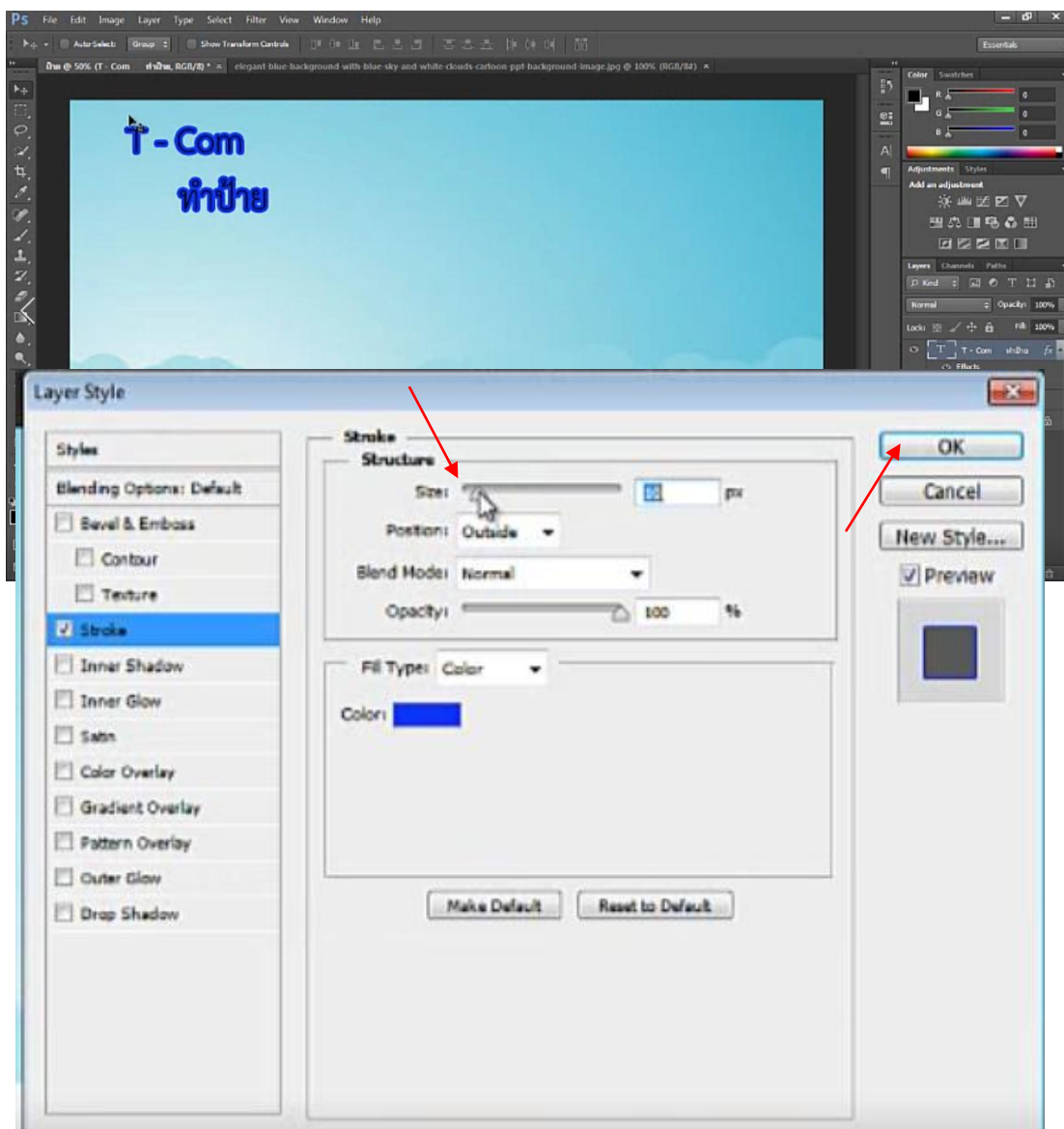
ภาพที่ 52 การใส่ขอบให้ข้อความ

13) ไปที่ color เพื่อเปลี่ยนสีให้กับขอบข้อความ



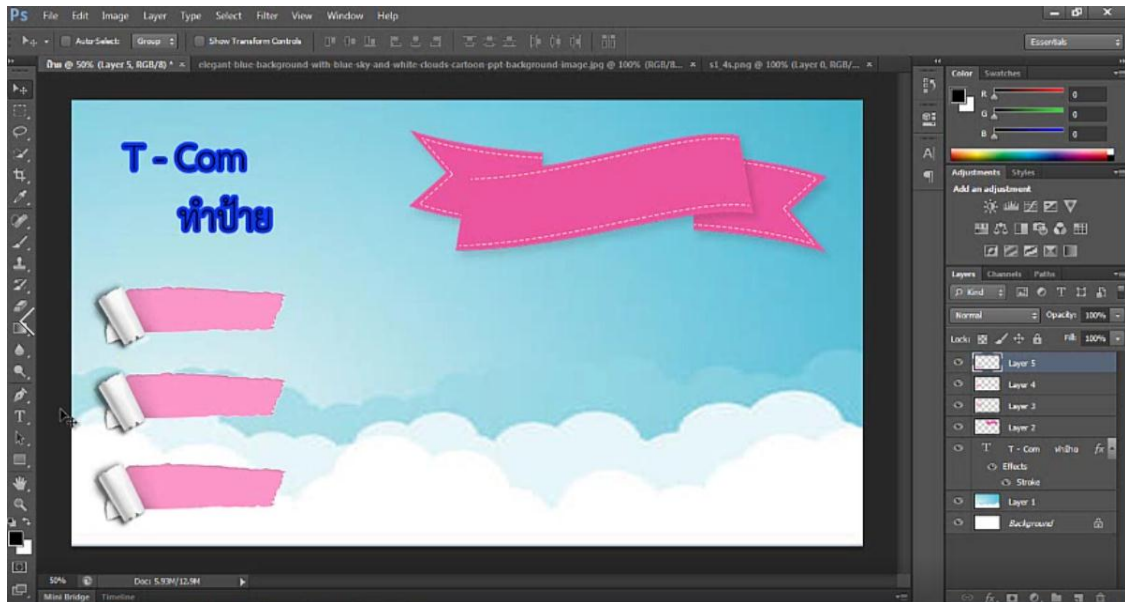
ภาพที่ 53 การเปลี่ยนสีให้กับขอบข้อความ

14) จากนั้นให้ไปที่ Size แล้วเลื่อนเพื่อขยายความหนาให้กับขอบข้อความแล้วกด OK



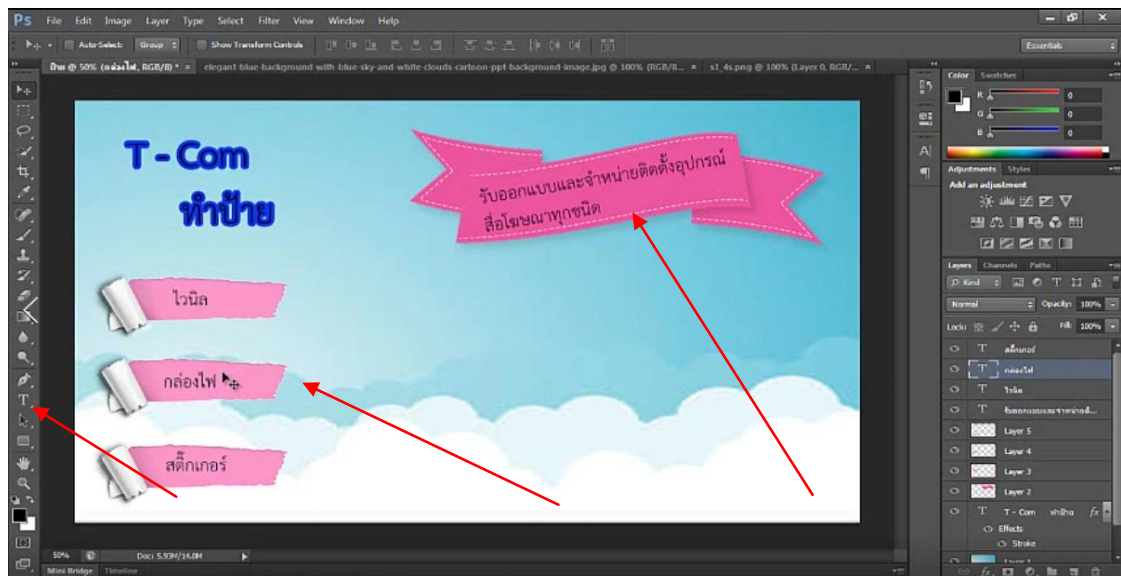
ภาพที่ 54 ขยายความหนาขอบข้อความ

15) หลังจากที่เรารู้ได้ทำการปรับแต่งหัวข้อโฆษณาให้เกิดความสวยงามแล้วต่อไปให้ใส่พื้นหลังที่เราต้องการให้กับเนื้อหาที่เราจะทำการใส่ลงในป้ายโฆษณา



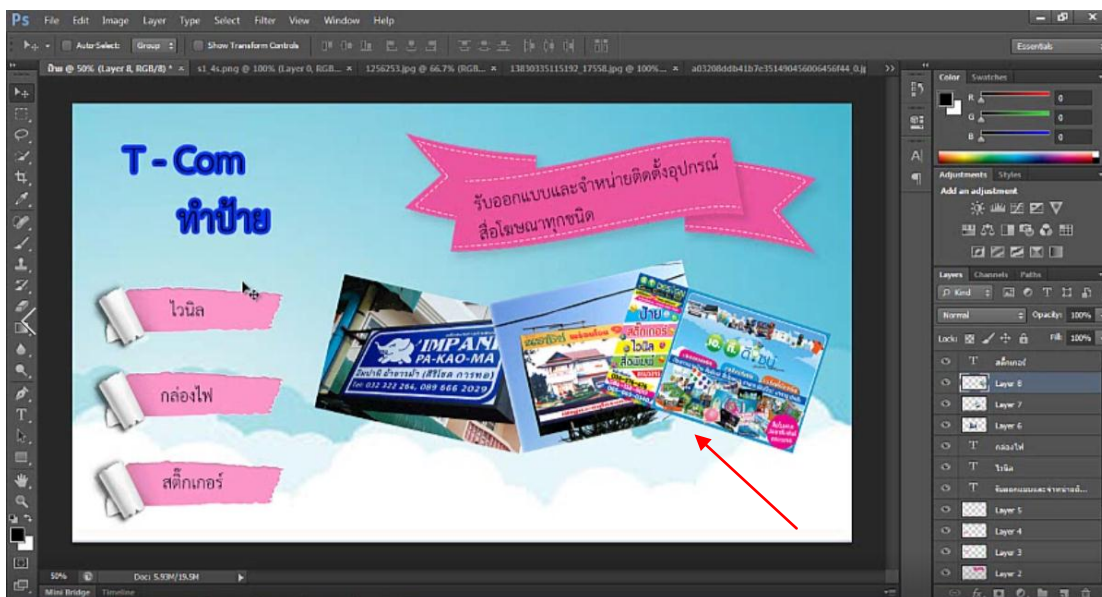
ภาพที่ 55 พื้นหลังสำหรับใส่เนื้อหาให้กับป้ายโฆษณา

16) ไปที่เครื่องมือ Type Tool อีกครั้ง เพื่อเพิ่มเนื้อหาให้กับป้ายโฆษณาและทำการปรับแต่งให้สวยงาม



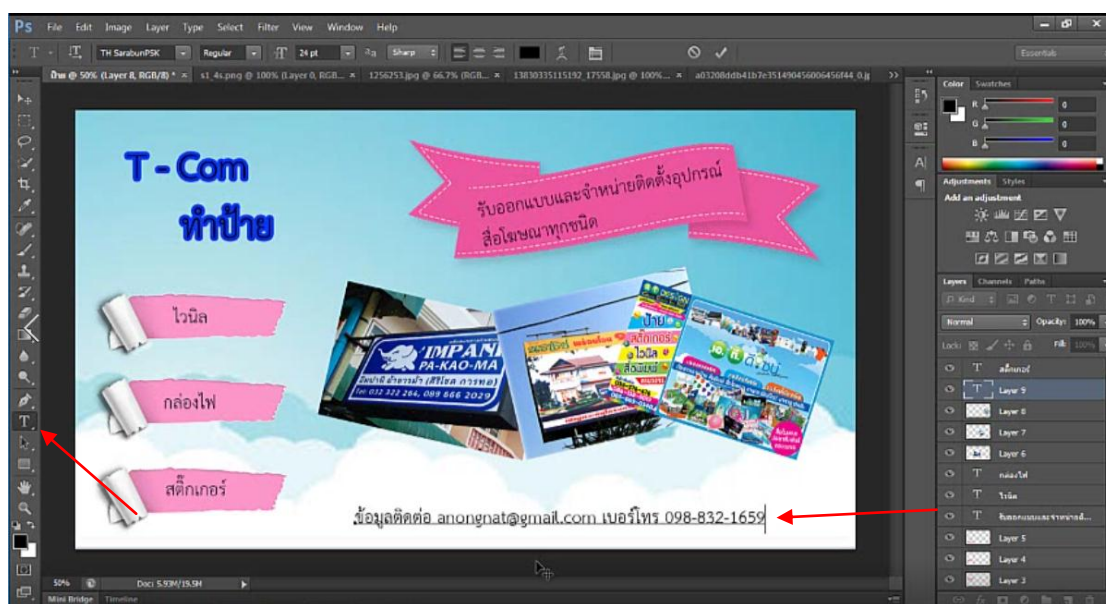
ภาพที่ 56 ใส่เนื้อหาให้กับป้ายโฆษณา

17) หลังจากที่เรใส่เนื้อหาให้กับป้ายโฆษณาเสร็จแล้วต่อไปให้นำรูปที่เราต้องการให้มีในป้ายโฆษณา มาใส่



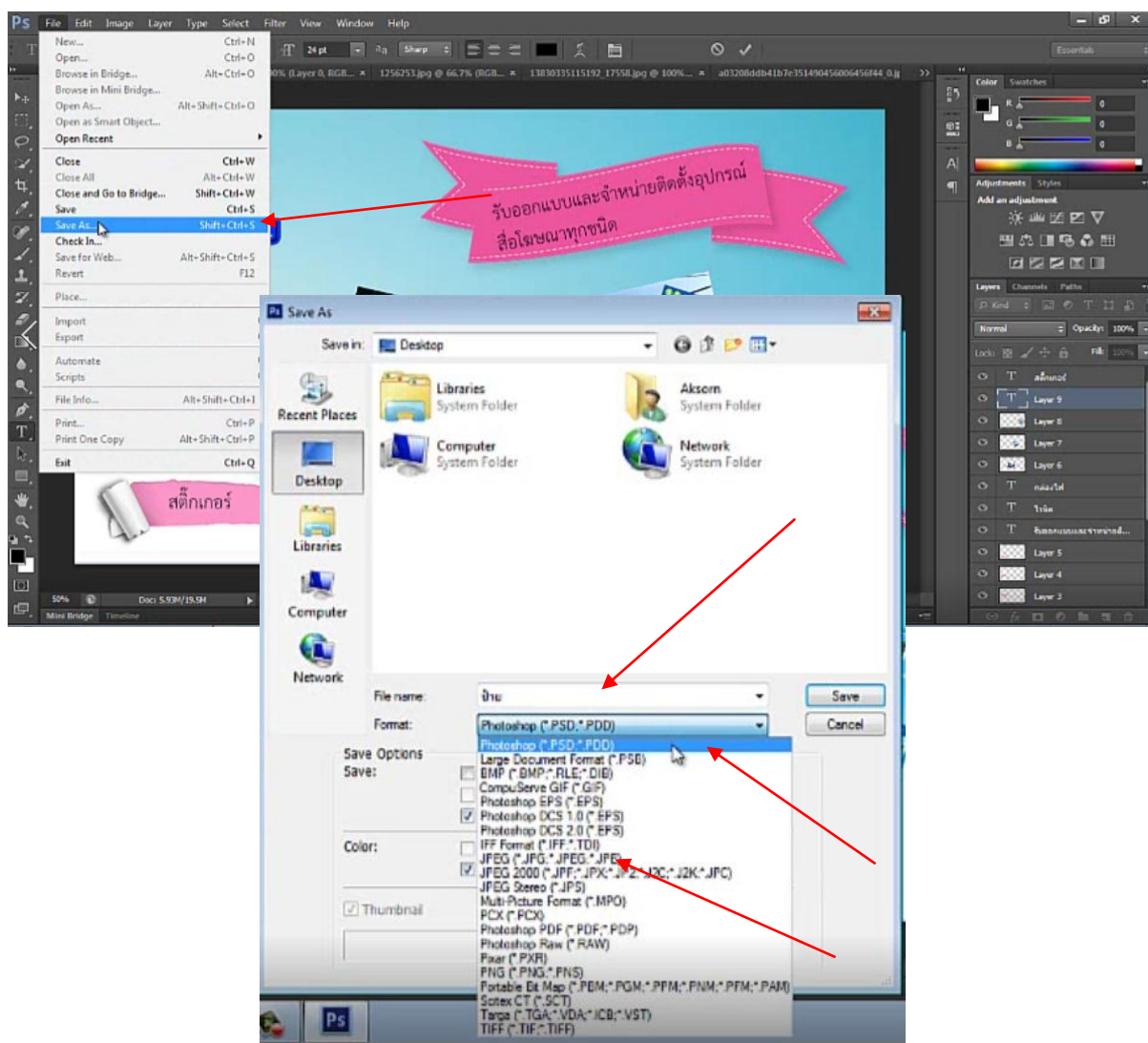
ภาพที่ 57 ใส่รูปภาพให้กับป้ายโฆษณา

18) ไปที่เครื่องมือ Type Tool อีกครั้ง เพื่อใส่ข้อมูลสำหรับติดต่อสอบถาม



ภาพที่ 58 ใส่ข้อมูลติดต่อสอบถาม

19) เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้วเราจะทำการเซฟไฟล์โดยไปที่ File>Save As แล้วทำการเปลี่ยนชื่อ เปลี่ยน Format เป็น PSD สำหรับไว้ใช้แก้ไข และ JPEG สำหรับบันทึกเป็นงานที่เสร็จสมบูรณ์ไม่สามารถแก้ไขได้



ภาพที่ 59 การเซฟไฟล์งาน

บทที่ 4 ผลของการดำเนินงาน

ในการวิเคราะห์ข้อมูล “การออกแบบป้ายโฆษณาโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6” ของ นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง ทางกลุ่มผู้ศึกษาจัดทำโครงการ ได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ดำเนินการตามลำดับ ดังต่อไปนี้

สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการแปลความหมาย ได้กำหนดสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

<u>ตัวอย่าง</u>	N	แทน	จำนวนคนในกลุ่ม
	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
	%	แทน	ร้อยละ (เปอร์เซ็นต์)

การเสนอผลการวิเคราะห์

คณะผู้จัดทำได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของการใช้โปรแกรม โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 และแปลผลจากแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ และ ทักษะทางคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน-นักศึกษา เกี่ยวกับการนำเสนอ โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ของนักเรียน - นักศึกษา ประภาศนีย์ บัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ภาคพิเศษ วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ อาชีพ และรายได้

ตารางที่ 1 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม เพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ชาย	7	28
หญิง	18	72
รวม	25	100

จากตารางที่ 1 พบว่าสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตาม เพศ จาก กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 25 คน

- เพศชาย จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 28
- เพศหญิงจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 72

ตารางที่ 2 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

อายุ / ปี	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
15-19	25	100
20-25	-	-
26-29	-	-
30 ขึ้นไป	-	-
รวม	25	100

จากตารางที่ 2 พบว่าสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตาม อายุ จาก กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 25 คน

- อายุ 17-19 จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48
- อายุ 20-25 จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 52
- อายุ 26-29 จำนวน 0 คน
- อายุ 30 ขึ้นไป จำนวน 0 คน

ตารางที่ 3 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
นักเรียน / นักศึกษา	12	48
รับราชการ / รัฐวิสาหกิจ	-	-
พนักงานบริษัทเอกชน	-	-
ธุรกิจส่วนตัว / เจ้าของกิจการ	-	-
รวม	25	100

จากตารางที่ 3 พบว่าสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตาม อาชีพ จาก กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 25 คน

- นักเรียน / นักศึกษา จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48
- รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ จำนวน - คน
- พนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48
- ธุรกิจส่วนตัว / เจ้าของกิจการ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4

ตารางที่ 4 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามทักษะทางคอมพิวเตอร์

ทักษะทางคอมพิวเตอร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ดีมาก	5	20
ดี	8	32
ปานกลาง	10	40
ปรับปรุง	2	8
รวม	25	100

จากตารางที่ 4 พบว่าสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตามทักษะทางคอมพิวเตอร์ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 25 คน

- ดีมาก จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20
- ดี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 32
- ปานกลาง จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40
- ปรับปรุง ขึ้นไป จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 8

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน-นักศึกษา เกี่ยวกับการนำเสนอ โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ของนักเรียน-นักศึกษา ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ภาคพิเศษ วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ผู้ศึกษาจัดทำโครงการ ได้นำเสนอ ดังนี้

ตารางที่ 5 ตารางสรุปแบบประเมินความพึงพอใจสื่อการเรียนรู้เรื่องการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

รายการการประเมินผล	ค่าเฉลี่ย \bar{x}	ระดับความพึงพอใจ
1.ความสำคัญของโครงการ	4.4	มาก
2.เนื้อหาความสอดคล้องเหมาะสม	4	มาก
3.วิธีการดำเนินงานและผลที่ได้รับ	4	มาก
4.ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์	4.65	มากที่สุด
5.การนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่า	4.3	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.27	มาก

*เกณฑ์การวัดระดับความพึงพอใจ

4.51 - 5.00 มากที่สุด

3.51 - 4.50 มาก

2.51 - 3.50 ปานกลาง

1.50 - 2.50 น้อย

1.00 - 1.50 น้อยที่สุด

การประเมินส่วนใหญ่มีการประเมินการสร้างสื่อการเรียนรู้ เรื่อง การนำเสนอโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.27 และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าผู้ประเมินมีความพึงพอใจในเรื่องตามลำดับดังนี้

ลำดับที่ 1 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.65

ลำดับที่ 2 ความสำคัญของโครงการ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.4

ลำดับที่ 3 การนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่า มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.3

ลำดับที่ 4 วิธีการดำเนินงานและผลที่ได้รับ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4

ลำดับที่ 5 เนื้อหาและความสอดคล้องของโครงการ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

โครงการสร้างสื่อการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบป้ายโฆษณาโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีผลสรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะเรียงตามลำดับดังนี้

สรุปผล

1. สามารถใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในพัฒนาและสร้างสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียนและสื่อการเรียนรู้ในการศึกษาด้วยตนเองได้
2. ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการตกแต่งทำป้ายโฆษณา นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ที่ระดับ 4.27 คือ พอใจมาก

อภิปรายผล

จากการศึกษาการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6สร้างสื่อการเรียนรู้มีประเด็นที่นำมาอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. สื่อการเรียนรู้ เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการนำเสนอ เป็นการนำความรู้ความสามารถจากการเรียนในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ตโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มาสร้างสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสื่อการเรียนรู้ในการศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้จริงในการเรียนการสอนในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์
2. ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการนำเสนอ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการตกแต่งทำป้ายโฆษณาที่ระดับพอใจมาก คือ ระดับ 5 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสื่อการเรียนรู้ มีภาพการตกแต่งและสีสันท่ดึงดูดตา จนเกิดทักษะการเรียนรู้ที่ดี ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจ รู้สึกประทับใจในการตกแต่งป้ายโฆษณาที่สวยงามแปลกใหม่กว่าแบบเดิมๆ และสามารถนำไปปฏิบัติด้วยตนเองได้

ปัญหาและอุปสรรค

1. ไม่มีการจัดสรรเวลาดำเนินงานที่ดี ทำให้บางช่วงของการดำเนินงานเกิดปัญหาและไม่สามารถส่งความคืบหน้าของโครงการได้ทันเวลา
2. เนื้อหาของตัวโปรแกรมมีน้อย ต้องศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการเรียนรู้อื่นร่วมด้วย เช่น หนังสือเฉพาะของโปรแกรม คู่มือการใช้งาน (โปรแกรมลิขสิทธิ์) เป็นต้น
3. สมาชิกในกลุ่มควรให้ความร่วมมือกัน เอาใจใส่และให้ความสำคัญของการดำเนินงานให้มากกว่านี้ ประชุมหรือปรึกษาหารือกัน แก้ปัญหาร่วมกัน เพื่อประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกัน
4. ควรปรึกษาอาจารย์ที่มีความรอบรู้ในด้านเนื้อหาและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อความรวดเร็วในการเรียนรู้ มากกว่าที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองทั้งหมด

ข้อเสนอแนะหรือแนวทางในการแก้ไขปัญหา

1. ในระหว่างที่ทำการตกแต่งป้ายโฆษณาโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 นั้นควรทำแล้วก็กดเซฟงานบ่อยๆ เพราะบางครั้งอาจเกิดเหตุขัดข้องในการใช้โปรแกรมได้ เช่น คอมพิวเตอร์ของท่านอาจจะดับระหว่างทำงานอยู่ หรืออาจเกิดจากการที่โปรแกรมไม่ตอบสนองหรือค้างนั่นเอง เพราะฉะนั้นเราจึงควรทำการเซฟชิ้นงานที่ทำอยู่บ่อยๆ เพื่อที่จะได้ไม่ต้องมาเสียเวลาในการเริ่มทำชิ้นงานใหม่ทั้งหมด
2. รายงานโครงการ 5 บท ควรให้ความสำคัญกับการจัดรูปแบบให้ถูกต้อง สวยงาม ตามรูปแบบหรือโครงสร้างที่กำหนดให้

เอกสารอ้างอิง

Salinee chot.(2016), Doctor Strange Poster สอนแต่งภาพโปสเตอร์ สอนโฟโต้ชอปออนไลน์

Photo manipulation [EP. 14] (ออนไลน์), เข้าถึงได้จาก :

<https://www.youtube.com/watch?v=Sex2SgYkfMA>

(วันที่สืบค้นข้อมูล 13 กันยายน 2560)

Ven Do.(2016),วิธีการออกแบบป้ายไวเนลด้วย Adobe Photoshop CS6 (ออนไลน์),

เข้าถึงได้จาก : https://www.youtube.com/watch?v=OLH_Tz kimbo

(วันที่สืบค้นข้อมูล 14 กันยายน 2560)

Jame_atthaphon Channel.(2016), เทคนิคแต่งภาพหน้าร้าน หรือป้ายโฆษณา ด้วย Photoshop

CS6 (ออนไลน์), เข้าถึงได้จาก :

<https://www.youtube.com/watch?v=Lwa1o27KGV8>

(วันที่สืบค้นข้อมูล 14 กันยายน 2560)

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวสิริวรรณ พึ่งขุนทด
ชื่อเล่น	ปี่
วัน เดือน ปีเกิด	17 กุมภาพันธ์ 2540
ที่อยู่ปัจจุบัน	20/8 ถ.ตากวน-อ่าวประดู่ ต.มาบตาพุด อ.เมือง จ.ระยอง
เบอร์โทรศัพท์	091-4548413
สถานศึกษาเดิม	โรงเรียนมาบตาพุดพันพิทยาคาร
กำลังศึกษาอยู่ที่	วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ
ความสามารถพิเศษ	-
อีเมลล์	noobea40@gmail.com

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวน้ำผึ้ง แป้นขุนทด
ชื่อเล่น	เล็ก
วัน เดือน ปีเกิด	5 สิงหาคม 2540
ที่อยู่ปัจจุบัน	14/172 ต.เนินพระ อ.เมือง จ.ระยอง
เบอร์โทรศัพท์	088-1962631
สถานศึกษาเดิม	โรงเรียนมาบตาพุดพันพิทยาคาร
กำลังศึกษาอยู่ที่	วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ
ความสามารถพิเศษ	-
อีเมล	leklekza2540@gmail.com

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวอภิชญา สรเดช
ชื่อเล่น	อู๋ม
วัน เดือน ปีเกิด	14 กุมภาพันธ์ 2541
ที่อยู่ปัจจุบัน	6/11 ซอยแม่เจือ ถนนทางหลวงระยอง3191 ต.มาบตาพุด อ.เมือง จ.ระยอง
เบอร์โทรศัพท์	089-4056959
สถานศึกษาเดิม	โรงเรียนมาบตาพุดพันพิทยาคาร
กำลังศึกษาอยู่ที่	วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ
ความสามารถพิเศษ	-
อีเมล	nuoomza_za@hotmail.com

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวเกตน์สิริ เต่าบุบผา
ชื่อเล่น	เกต
วัน เดือน ปีเกิด	2 กรกฎาคม 2540
ที่อยู่ปัจจุบัน	12/14 มาบตาพูด ซ.12 ต.มาบตาพูด อ.เมือง จ.ระยอง
เบอร์โทรศัพท์	062-3214103
สถานศึกษาเดิม	โรงเรียนมาบตาพูดพันพิทยาคาร
กำลังศึกษาอยู่ที่	วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ
ความสามารถพิเศษ	-
อีเมล	ketsiri02072540@gmail.com

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวอนงค์นาฏ วงศ์อุปปะ
ชื่อเล่น	จ๋า
วัน เดือน ปีเกิด	15 มีนาคม 2541
ที่อยู่ปัจจุบัน	1/1 ซอยประปา1 ต.เนินพระ อ.เมือง จ.ระยอง
เบอร์โทรศัพท์	092-8482216
สถานศึกษาเดิม	โรงเรียนนาดังวิทยา
กำลังศึกษาอยู่ที่	วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ
ความสามารถพิเศษ	-
อีเมล	Anongnat771@gmail.com