



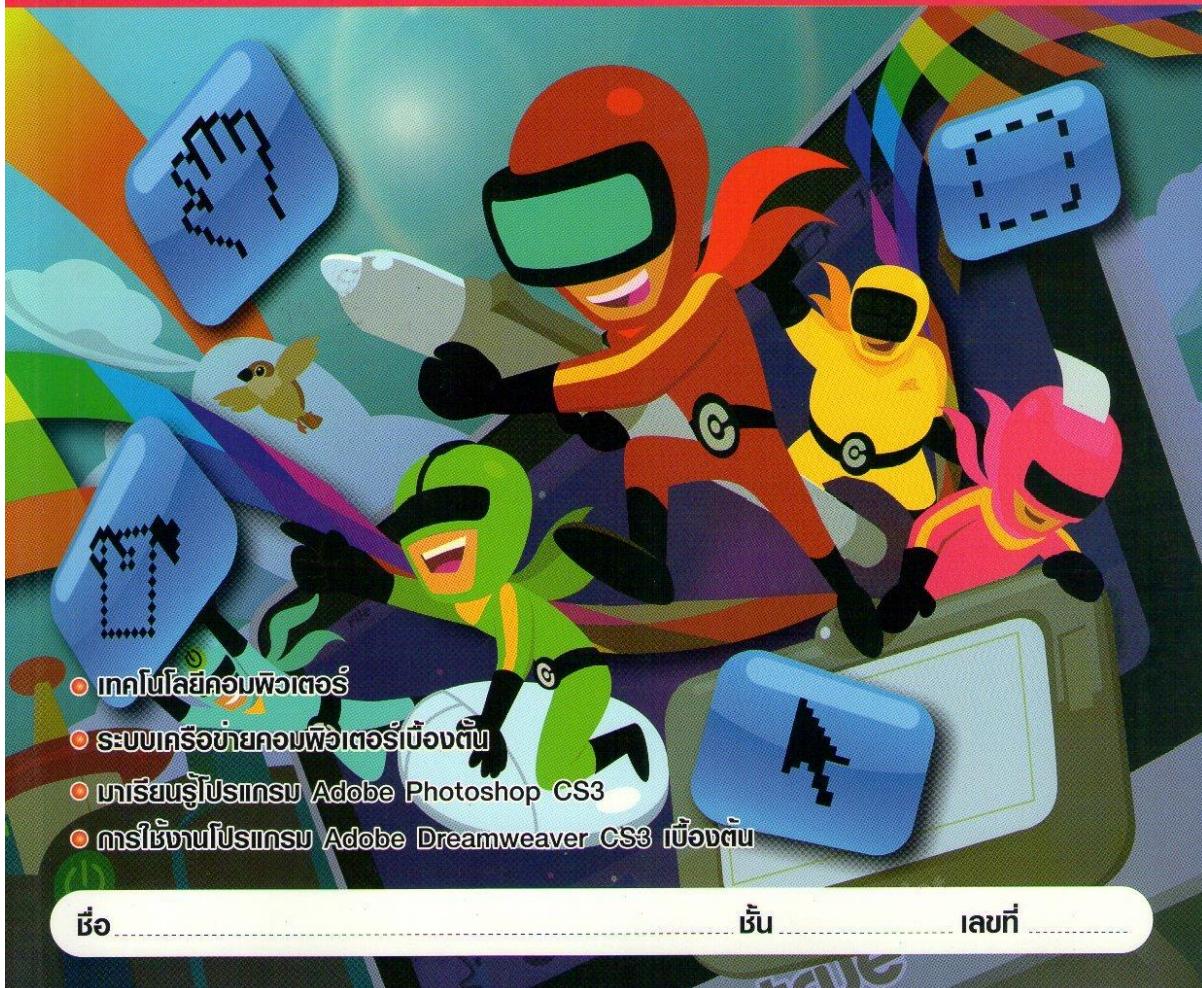
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

บ.5

เรียนสนุกไปกับ...

คอมพิวเตอร์ 5

เรียนรู้การใช้คอมพิวเตอร์ระดับประถมศึกษา Computer for Primary Education



- เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
- ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
- ॥าระยนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3
- ॥าระยนรู้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เเบื้องต้น

ชื่อ

ชั้น

เลขที่

สารบัญ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เทคโนโลยีสารสนเทศ

1 ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ	9
2 ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ	10
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1	13

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

1 ฮาร์ดแวร์ (Hardware)	17
2 ซอฟต์แวร์ (Software)	24
3 บุคลากร (Peopleware)	26
4 ข้อมูลและสารสนเทศ (Data and Information)	29
5 กระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์ ที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบแต่ละส่วน	31
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2	33

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

ระบบปฏิบัติการ Windows

1 ความหมายและส่วนประกอบของ ระบบปฏิบัติการ Windows	37
2 ไฟล์และโฟลเดอร์คืออะไร	39
3 การจัดการโฟลเดอร์และไฟล์	41
4 การปรับแต่งส่วนต่างๆ บน Desktop(1)	43
5 การปรับแต่งส่วนต่างๆ บน Desktop(2)	47
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 3	49

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

การใช้งานโปรแกรม Windows Movie Maker(1)

1 การตั้งค่าโปรแกรมและตั้งชื่อวิดีโอ	53
2 การตัดต่อวิดีโอด้วยเครื่องมือตัดต่อ	55
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 4	61

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5

การใช้งานโปรแกรม Windows Movie Maker(2)

1 การใช้ Video Effects ให้กับภาพหนึ่งครั้ง	65
2 การใช้ Video Transitions ให้กับภาพยนต์	66
3 การใช้ห้องดาวน์โหลดกับภาพหนึ่งครั้ง	68
4 การตั้งค่าไฟล์ในรูปแบบต่างๆ	70
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 5	73



สารบัญ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

1 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และชนิด ของคอมพิวเตอร์	9
2 คอมพิวเตอร์ยุคสมัยใหม่	12
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1	15

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

1 ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์คืออะไร	19
2 เครือข่ายคอมพิวเตอร์มีกี่ชนิด	21
3 องค์ประกอบของเครือข่าย คอมพิวเตอร์	22
4 อินเทอร์เน็ต	24
5 อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย	25
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2	27

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

มาเรียนรู้โปรแกรม

Adobe Photoshop CS3 กัน(1)

1 การเปิดใช้และส่วนประกอบของ โปรแกรม Adobe Photoshop CS3	31
2 ทดลองสร้างชิ้นงานในโปรแกรม Adobe Photoshop CS3	33
3 คำสั่งพื้นฐานสำหรับการจัดการ รูปภาพ	35
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 3	39

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

มาเรียนรู้โปรแกรม

Adobe Photoshop CS3 กัน(2)

1 การสร้างเงาสะท้อนให้กับรูปภาพ	43
2 การสร้างภาพลายเส้น	45
3 การสร้างภาพให้ดูกลมกลืน	46
4 การสร้างภาพล้อเลียน 1	48
5 การสร้างภาพล้อเลียน 2	49
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 4	51

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5

มาเรียนรู้โปรแกรม

Adobe Photoshop CS3 กัน(3)

1 การตกแต่งภาพด้วย Brush	55
2 การแต่งภาพด้วย Vector Mask	56
3 การใส่กรอบให้รูปภาพ	60
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 5	63



สารบัญ



หน่วยการเรียนรู้ที่ 6

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน(4)

1 การสร้างข้อความแบบมั่นคง	67
2 การสร้างข้อความแบบน้ำแข็ง	70
3 การสร้างข้อความแบบพิริ่วไหว	72
4 การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความ	74
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6	77

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน(6)

1 การทำภาพให้เป็นแอนิเมชั่น	97
2 การทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชั่น	101
3 การสร้างภาพแบบแนวอร์	105
4 การทำแบบเนอร์ให้เคลื่อนไหว	110
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 8	115

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน(5)

1 การสร้างภาพกราฟิก	81
2 การสร้างประกายดาว	85
3 การสร้างแสงไฟไลท์	88
4 การทำรูปภาพให้เป็นจิกซอร์	89
5 การสร้างปุ่มกด	91
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 7	93

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9

การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เปื้องต้น

1 เปิดใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3	119
2 การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์	123
3 การตกแต่งเว็บไซต์	130
4 การใส่ Link	132
5 การจัดเก็บผลงาน	136
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9	137

អង់គេយកទៅ 1

ហេតុនិលី
គម្រោងពិវាទន៍

หน่วยที่ 1

หน่วยที่ 1 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์



1

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และ
ชนิดของคอมพิวเตอร์

2

คอมพิวเตอร์ยุคสมัยใหม่

จุดประสงค์การเรียนรู้

- เข้าใจการทำงานของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
- สามารถบอกชนิดของคอมพิวเตอร์ที่จำแนกตามลักษณะการใช้งานได้
- สามารถบอกชนิดของคอมพิวเตอร์ที่จำแนกตามขนาดและความสามารถได้
- สามารถบอกชื่อ และคุณสมบัติของคอมพิวเตอร์ในยุคสมัยใหม่ได้

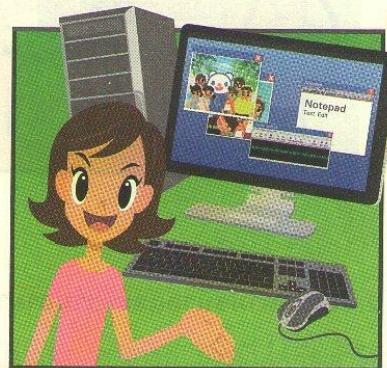
สาระสำคัญ

คอมพิวเตอร์ได้เข้ามาย่วยเหลือการทำงานของมนุษย์เราได้อย่างมากมาย ซึ่งมีคุณสมบัติเด่นก็คือ ความเป็นอัตโนมัติ ทำงานได้ถูกต้องแม่นยำ และรวดเร็ว การใช้คอมพิวเตอร์จึงมีแนวโน้มที่เพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ ดังนั้นจึงมีการพัฒนาและออกแบบคอมพิวเตอร์ ในรุ่นใหม่ๆ ขึ้นมาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ก้าวทันต่อโลกเทคโนโลยี



1**เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และชนิดของคอมพิวเตอร์****เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์**

คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อย่างหนึ่ง แต่อุปกรณ์ชนิดนี้สร้างขึ้นมาเพื่อเอาไว้ใช้สำหรับแก้ไขปัญหาในการทำงานต่างๆ ของมนุษย์ ซึ่งสามารถที่จะนำไปประยุกต์ใช้กับปัญหาเล็กๆ จนกระทั่งถึงปัญหาใหญ่ๆ ได้ ลักษณะการทำงานของคอมพิวเตอร์จะเป็นลักษณะอัดโน้มดิจิต ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับมนุษย์น้อยที่สุด ซึ่งคอมพิวเตอร์จะทำงานโดยการรับข้อมูลเข้า (Input) เพื่อนำมาประมวลผล (Process) และสามารถแสดงผลลัพธ์ (Output) รวมถึงการเก็บข้อมูลต่างๆ (Storage) เพื่อนำไปใช้งาน

**ชนิดของคอมพิวเตอร์**

คอมพิวเตอร์มีลักษณะ ขนาด และราคาที่แตกต่างกันไปตามลักษณะการใช้งาน หากเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับบริษัทหรือองค์กรขนาดใหญ่ ต้องมีการประมวลผลที่ซับซ้อนและแม่นยำ คอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมสมอาจจะมีราคาสูง แต่ในกรณีที่ใช้งานไม่ยุ่งยากนัก นำมาใช้งานภายในบ้าน ก็อาจจะเลือกคอมพิวเตอร์ที่มีราคาไม่สูงมาก เพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งาน

การจำแนกชนิดของคอมพิวเตอร์ สามารถจำแนกได้หลายประเภท ซึ่งคอมพิวเตอร์ที่พบเห็นทั่วไปอาจจำแนกได้ 2 ประเภท ดังนี้

1. จำแนกตามลักษณะการใช้งาน สามารถแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ**1.1 แบบใช้งานทั่วไป**

เป็นคอมพิวเตอร์ที่สามารถพบเห็นได้ในการทำงานทั่วๆ ไป เช่น คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในโรงเรียน บ้าน หรือบริษัทต่างๆ ซึ่งผู้ใช้สามารถนำไปใช้งานได้ค่อนข้างหลากหลาย เช่น พิมพ์เอกสาร คำนวณ งานนำเสนอ หรือเพื่อสำหรับสร้างความบันเทิง คอมพิวเตอร์ในกลุ่มนี้เป็นที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายเนื่องจากมีราคาถูก หาซื้อได้ง่าย และค่าบำรุงรักษาไม่สูงมากนัก

หน่วยที่ 1 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์



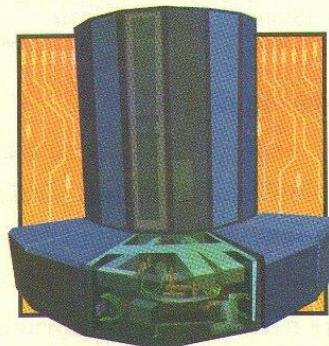
1.2 แบบใช้งานเฉพาะ

เป็นคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้กับงานเฉพาะบางอย่าง ไม่สามารถใช้กับงานอื่นๆ ได้ เช่น เครื่องจักรกลอัตโนมัติ หุ่นยนต์เก็บถุงระเบิด เครื่องตรวจสภาพอากาศ เป็นต้น คอมพิวเตอร์ในกลุ่มนี้อาจมีราคาที่ค่อนข้างสูงและการซ่อมแซมต้องอาศัยผู้ที่มีความชำนาญสูง จึงเหมาะสมสำหรับบริษัทหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องเท่านั้น

2. จำแนกตามขนาดและความสามารถ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ชนิด คือ

2.1 ซูเปอร์คอมพิวเตอร์ (Super Computer)

เป็นคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถในการประมวลผลสูงที่สุด ซึ่งต้องนำไปใช้กับงานที่เกี่ยวข้องกับการประมวลผลที่ต้องใช้ความแม่นยำสูง เช่น การสำรวจอากาศ การพยากรณ์อากาศ และงานวิเคราะห์ภาพถ่ายจากดาวเทียม เป็นต้น



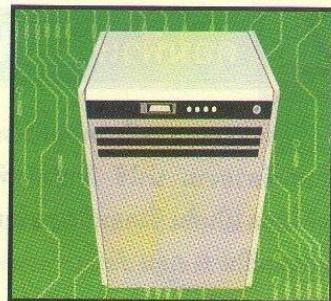
2.2 เมนเพรมคอมพิวเตอร์ (Mainframe Computer)

เป็นคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถในการทำงานสูง สามารถทำงานหลายอย่างได้พร้อมกัน เก็บข้อมูลได้มาก แต่เมนเพรมคอมพิวเตอร์จะไม่นเน้นความเร็วในการคำนวณ หมายความว่าการทำงานที่เกี่ยวกับธุรกิจที่มีบริษัทหลายๆ บริษัท และมีการประมวลผลข้อมูลในปริมาณมาก เช่น ธุรกิจสายการบิน ธนาคาร เป็นต้น



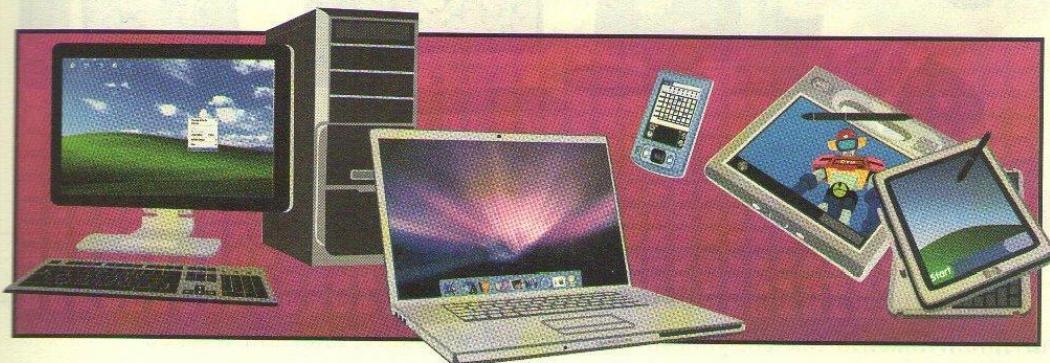
2.3 มินิคอมพิวเตอร์ (Mini Computer)

เป็นคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพรองลงมาจากเมนเฟรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่นำไปใช้กับหน่วยงาน หรือธุรกิจขนาดเล็ก



2.4 ไมโครคอมพิวเตอร์ (Micro Computer)

เป็นคอมพิวเตอร์ที่มีคนนิยมใช้มากที่สุด เพราะสามารถหาซื้อได้ง่ายและมีราคาถูก ปัจจุบันได้พัฒนาขึดความสามารถให้สูงมากขึ้น ซึ่งคอมพิวเตอร์ที่จัดเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ ได้แก่ เดสก์ท็อป, โน๊ตบุ๊ค, พ็อกเก็ตพีซี และแท็บเล็ตพีซี เป็นต้น



คำถามชวนคิด

ถ้ามอนิเตอร์ร้อนเกินไปจะทำอย่างไร



2

คอมพิวเตอร์ยุคสมัยใหม่

การออกแบบเครื่องคอมพิวเตอร์ในรุ่นใหม่ๆ ได้มีการปรับปรุงขนาดให้เล็กลง มีประสิทธิภาพสูงขึ้น รูปลักษณ์ที่สวยงาม น่าใช้ อีกทั้งยังเพิ่มความสามารถในการเชื่อมต่อกับอุปกรณ์สมัยใหม่ เช่น โทรศัพท์มือถือ กล้องดิจิตอล เป็นต้น ซึ่งคอมพิวเตอร์ยุคสมัยใหม่ ส่วนใหญ่จะจัดอยู่ในชนิดของไมโครคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันสามารถจำแนกออกเป็น 6 กลุ่ม ดังนี้

1.เดสก์ท็อป (Desktop)

เป็นคอมพิวเตอร์ที่นิยมใช้ในการประมวลผลต่างๆ เช่น คุณนัง พังเพง พิมพ์รายงาน ท่องอินเทอร์เน็ต เล่นเกม ปัจจุบันมีการปรับรูปลักษณ์ให้น่าใช้มากขึ้นและมีราคาที่ถูกลง



2.โน๊ตบุ๊ค (Notebook)

เป็นคอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับเดสก์ท็อป แต่จะมีขนาดเล็กและบาง น้ำหนักเบา สามารถพกพาได้สะดวก เหมาะกับผู้ที่ต้องทำงานนอกสถานที่ หรือเคลื่อนย้ายสถานที่ทำงานบ่อย



3.แท็บเล็ตพีซี (Tablet PC)



เป็นคอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับโน้ตบุ๊ค แต่จะแตกต่างกันอย่างเด่นชัด คือ ผู้ใช้สามารถป้อนข้อมูลเข้าไปโดยการเขียนบนจอป้าฟได้เลย จึงทำให้มีราคาสูงกว่าโน้ตบุ๊คและเดสก์โน๊ต

4.พีดีอ (PDA-Personal Digital Assistants)



เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดพกพาที่ได้รับความนิยมสูง ซึ่งสามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภท ดังนี้

4.1 ปาล์ม (Palm)

เป็นคอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับช่วยบันทึกความจำต่างๆ เช่น ปฏิทิน ตารางการนัดหมาย สมุดโทรศัพท์ แต่ปัจจุบันได้พัฒนาให้มีศักยภาพมากขึ้นกว่าเดิม คือ มีการนำระบบปฏิบัติการเข้ามาใช้ในการทำงาน เรียกว่า Palm OS



4.2 พ็อกเก็ตพีซี (Pocket PC)

เป็นคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับเครื่องปาล์ม แต่จะแตกต่างกันตรงที่พ็อกเก็ตพีซี จะใช้ระบบปฏิบัติการของค่ายไมโครซอฟต์เป็นหลัก ผู้ใช้พ็อกเก็ตพีซีที่เคยชินกับการใช้งานบนระบบปฏิบัติการของไมโครซอฟต์บนเครื่องพีซีจะสามารถใช้งานได้ง่ายมาก เนื่องจากหน้าตาและวิธีการใช้งานจะมีลักษณะที่เหมือนกัน

หน่วยที่ 1 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

5. สมาร์ทโฟน (Smart Phone)



เป็นกลุ่มของโทรศัพท์มือถือที่พัฒนาให้มีการใช้งานได้ใกล้เคียงกับพีดีเอเป็นอย่างมาก แต่จะแตกต่างกันตรงที่ สามารถfonสามารถที่จะใช้เป็นเครื่องโทรศัพท์อยู่ในตัว นอกจากนั้นยังมีความสามารถอื่นๆ เช่น กล้องถ่ายรูป กล้องถ่ายวีดีโอ และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เป็นต้น

6. เน็ตบุ๊ค (Netbook)



เป็นคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดเล็กกว่าโน้ตบุ๊ก มีน้ำหนักเบา ตันทุนต่ำ ใช้พลังงานเท่าที่จำเป็น เน็ตบุ๊คโดยทั่วไป ถูกออกแบบมาเพื่อการใช้งานที่อาศัยยินยอมหรือเน็ตเป็นพื้นฐาน เช่น การเข้าเว็บไซต์ หรือการใช้อีเมล



คำตามนี้มีคำตอบ

ถ้ามอนิเตอร์ร้อนเกินไป ในการณ์ที่สาเหตุเกิดมาจากการพื้นที่สำหรับระบบอากาศไม่เพียงพอ ทำให้อากาศถ่ายเทได้ไม่สะดวก สามารถแก้ไขได้โดยเว้นระยะห่างระหว่างผนังกับด้านหลังของ มอนิเตอร์ ให้มีช่องระบบอากาศอย่างน้อย 3 นิ้ว และตรวจสอบว่าไม่มีอะไรปิดอยู่ด้านบน ของมอนิเตอร์ที่ขัดขวางการหมุนเวียนของอากาศ แต่หากที่ดีเราไม่ควรใช้คอมพิวเตอร์นานเกินไป ควรพักเครื่องคอมพิวเตอร์บ้าง

กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1



ให้น้องๆ วาดภาพคอมพิวเตอร์ในอนาคต ตามจินตนาการของน้องๆ มา 1 เครื่องครับ

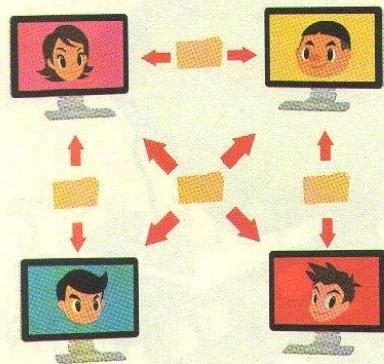
My computer

หน่วยที่ 2

ระบบเครือข่าย
คอมพิวเตอร์เบื้องต้น

หน่วยที่ 2

ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น



1

ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์คืออะไร

2

เครือข่ายคอมพิวเตอร์มีกี่ชนิด

3

องค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์

4

อินเทอร์เน็ต

5

อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถอธิบายความหมายของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้
2. สามารถบอกชนิดของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้
3. สามารถบอกองค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้
4. สามารถบอกความหมายของอินเทอร์เน็ตได้
5. สามารถอธิบายความเป็นมาของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยได้



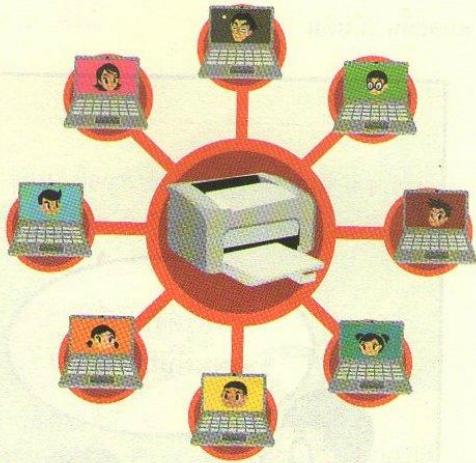
สาระสำคัญ

ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ คือ ระบบที่มีการนำเอาคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 2 เครื่องขึ้นไปมาเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน เพื่อให้สามารถทำงานแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ รวมถึงการใช้อุปกรณ์บางอย่างของระบบร่วมกันได้ซึ่งสามารถแยกตามการเชื่อมโยงได้เป็น 2 ชนิด คือ LAN และ WAN องค์ประกอบหลักๆ ที่ใช้ในระบบเครือข่าย คือ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และตัวกลางนำข้อมูล เป็นต้น

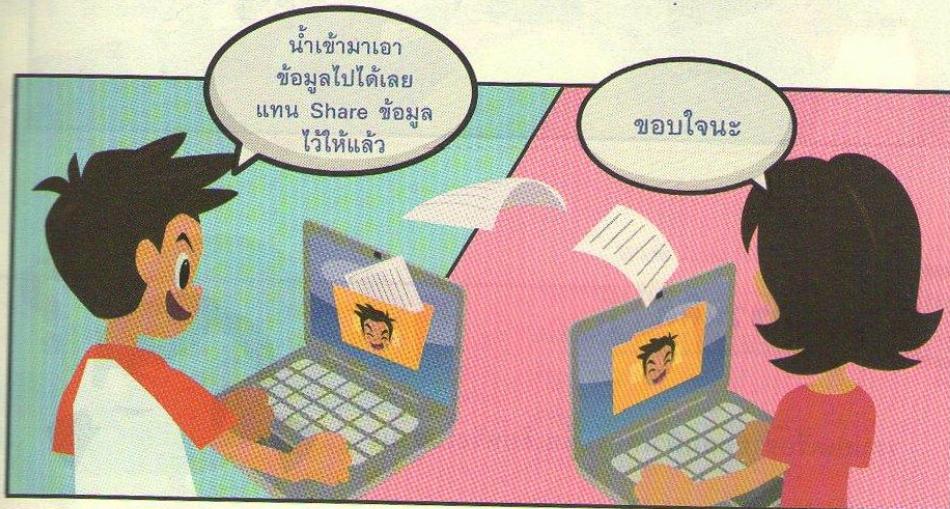
1

ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์คืออะไร

ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ คือ ระบบที่มีการนำเครื่องคอมพิวเตอร์ ตั้งแต่ 2 เครื่องขึ้นไปมาเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน เพื่อให้สามารถทำงานและเปลี่ยนข้อมูลค้างๆ รวมถึงการใช้อุปกรณ์บางอย่างของระบบร่วมกัน เช่น การใช้เครื่องพิมพ์ร่วมกัน เป็นต้น



ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ยังสามารถใช้ข้อมูลต่างๆ ร่วมกันได้ เช่น ต.ช.แทน สามารถนำข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ของ ต.ญ.น้ำ ไปใช้งานได้ ในขณะเดียวกัน ต.ญ.น้ำก็สามารถนำข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ ของต.ช.แทน ไปใช้งานได้เช่นเดียวกัน



หน่วยที่ 2 ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

นอกจากนั้นระบบเครือข่ายยังช่วยอำนวยความสะดวกในการดูแลและบริหารจัดการระบบได้จากที่เดียว เช่น ผู้ดูแลระบบสามารถเข้าไปตรวจสอบแก้ไขคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นๆได้ โดยทำงานอยู่ที่เครื่องตนเอง ไม่ต้องเสียเวลาเดินไปแก้ไขที่เครื่องคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่อง ซึ่งบางครั้งอาจจะอยู่ไกลกัน เช่น อยู่คุณละห้องหรือคนละชั้น เป็นต้น



คำถามชวนคิด

ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีข้อเสียหรือเปล่านะ



2

เครือข่ายคอมพิวเตอร์มีกี่ชนิด

เครือข่ายคอมพิวเตอร์สามารถแยกตามการเชื่อมโยงได้เป็น 2 ชนิด ดังนี้

1. Local Area Network (LAN)

Local Area Network (LAN) หรือที่นิยมเรียกว่า “แลน” คือการเชื่อมต่อเครือข่ายคอมพิวเตอร์เข้าด้วยกัน ในระยะใกล้ เช่น ในห้องเรียน ในอาคารเดียวกัน หรือบริเวณอาคารใกล้ๆ กัน ที่สามารถใช้สายแลนเชื่อมต่อถึงกันได้



2. Wide Area Network (WAN)



Wide Area Network (WAN) หรือที่นิยมเรียกว่า “แวน” คือการเชื่อมต่อ LAN ในระยะไกล ไม่สามารถใช้สายต่อสัญญาณโดยตรงได้ ต้องอาศัยสัญญาณต่างๆ เช่น สัญญาณโทรศัพท์ สัญญาณผ่านดาวเทียม เครือข่ายแวนที่รู้จักและใหญ่ที่สุด ก็คือ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เชื่อมต่อถึงกันเป็นขนาดใหญ่ครอบคลุมไปหลายประเทศทั่วโลก

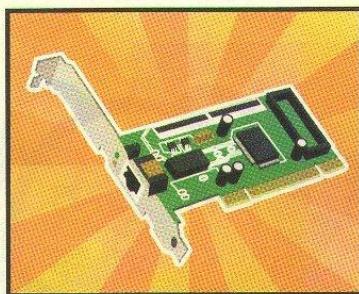
3

องค์ประกอบของเครือข่ายคอมพิวเตอร์

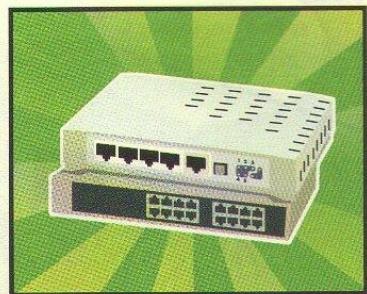
องค์ประกอบหลักๆ ของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ควรรู้ในเบื้องต้น มีดังนี้

1. อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ (Hardware)

อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ (Hardware) คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่อพ่วง ที่เราสามารถจับต้องได้ ซึ่งอุปกรณ์หลักๆ ที่ควรรู้จักในเบื้องต้นก็คือ การ์ดแลน และ Hub/Switch



การ์ดแลน เป็นฮาร์ดแวร์ที่ติดตั้งบน เมนบอร์ด มีช่อง RJ-45 สำหรับต่อสาย LAN (UTP Cable) เพื่อเชื่อมต่อกомพิวเตอร์เข้าสู่ เครือข่าย LAN



Hub/Switch เป็นอุปกรณ์กลางในการเชื่อมต่อและทำหน้าที่เพิ่มสัญญาณ ทำให้ เครือข่าย LAN สามารถเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์ ได้หลายเครื่อง

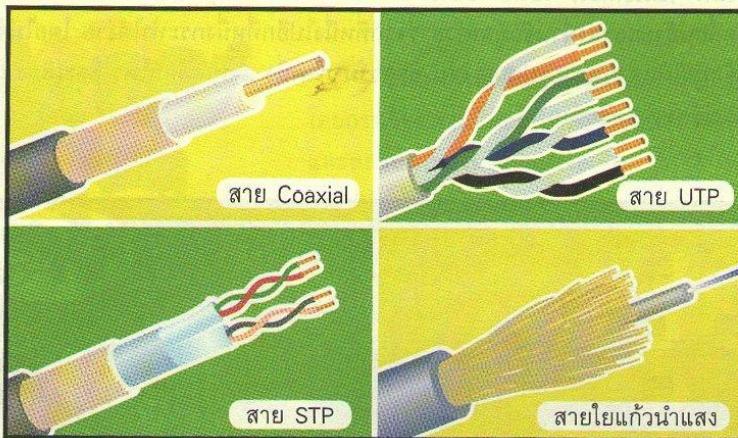
2. ซอฟต์แวร์ (Software)



ซอฟต์แวร์ (Software) คือ โปรแกรมต่างๆ เช่น โปรแกรมควบคุมการ์ดแลน โปรแกรมที่ใช้จัดการเกี่ยวกับการ สื่อสาร โปรแกรมควบคุมระบบที่มีความสามารถในการทำงาน กับเครือข่าย เช่น Windows เป็นต้น

3. ตัวกลางนำข้อมูล (Media)

ตัวกลางนำข้อมูล (Media) คือ สายเคเบิลต่างๆ ที่ใช้ในการเชื่อมต่อสัญญาณ ซึ่งสายเคเบิลที่นำมาต่อในระบบเครือข่ายมีมากน้ำหลายชนิดด้วยกันขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ใช้ เช่น



น้องๆ ครับ องค์ประกอบของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ยังมีในส่วนอื่นๆ อีกมากมาย ที่กล่าวมาเป็นเพียงส่วนประกอบในเบื้องต้นที่เรารู้และทำความเข้าใจนะครับ



คำถามนี้มีคำตอบ

น้องๆ ครับ เทคโนโลยีทุกๆ อย่าง มีทั้งข้อดีและข้อเสียนะครับ
ส่วนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีข้อเสีย คือ



1. การเรียกข้อมูลเพื่อนำมาใช้งาน ทำได้ยากกว่าการเรียกใช้งานในเครื่องของตนเอง
2. บางครั้งไม่สามารถใช้งานได้ทันที เช่น การใช้เครื่องพิมพ์ร่วมกันต้องรอให้คนเดือนหนึ่งใช้งานเสร็จก่อนเราจึงสามารถใช้งานได้
3. ไม่สะดวกต่อการดูแล กรณีที่มีคอมพิวเตอร์หลายๆ เครื่อง หากบางเครื่องมีการติดไวรัสก็จะทำให้เครื่องอื่นๆ ติดไวรัสไปด้วยนะครับ

4 อินเทอร์เน็ต

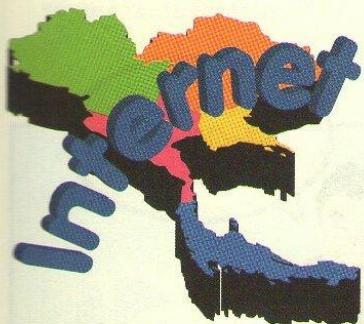
อินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าด้วยกัน การเคลื่อนย้ายและส่งผ่านข้อมูลข่าวสารจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่งกระทำได้ง่าย โดยไม่จำกัดระยะทางและเวลา สามารถส่งข้อมูลได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง โดยอาศัยเครือข่ายโทรศัมนาคมในการเชื่อมต่อเครือข่าย



การเชื่อมต่อเข้าเป็นอินเทอร์เน็ตอาศัยการบริหารแบบกระจายอำนาจอินเทอร์เน็ต จึงไม่มีใครเป็นเจ้าของหรือควบคุมดูแลอย่างแท้จริง เครือข่ายแต่ละส่วนในอินเทอร์เน็ตต่างบริหารเครือข่ายของตนเองอย่างเป็นอิสระโดยรับผิดชอบค่าใช้จ่ายติดตั้งระบบและการเชื่อมต่อสื่อสารเพื่อการต่อเชื่อมเข้าด้วยกัน แต่ในทางปฏิบัติแล้วอินเทอร์เน็ตมีองค์กรระหว่างประเทศที่จัดตั้งขึ้นเพื่อประสานความร่วมมือระหว่างสมาชิกองค์กรนี้ได้แก่ สมาคมอินเทอร์เน็ต ISOC (Internet Society) ซึ่งเป็นองค์กรเพื่อความร่วมมือและประสานงานของสมาชิกอินเทอร์เน็ตระหว่างประเทศ เป็นองค์กรที่ไม่แสวงผลกำไร และมีนโยบายสนับสนุนการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นโครงสร้างพื้นฐานอย่างหนึ่งสำหรับการศึกษาและงานวิจัย อีกทั้งทำหน้าที่ส่งเสริมและเผยแพร่ความรู้ให้แก่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

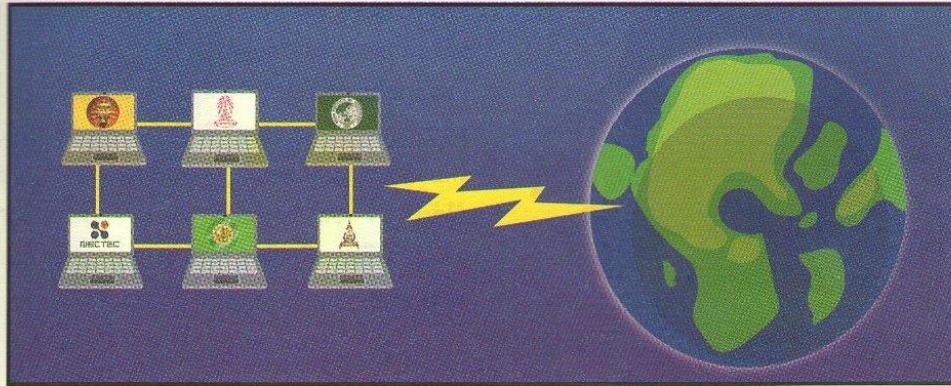
5

อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย



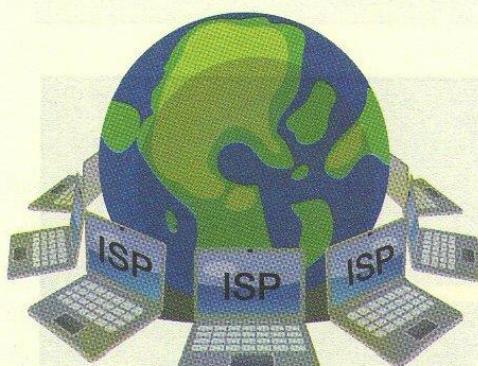
อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเริ่มขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2530 โดยการเชื่อมต่อ มินิคอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT) ไปยังมหาวิทยาลัย เมลเบิร์น ประเทศออสเตรเลีย แต่ในครั้งนั้นยังเป็นการเชื่อมต่อโดยผ่านสายสัญญาณโทรศัพท์ ซึ่งสามารถส่งข้อมูลได้ช้า

ปี พ.ศ. 2535 ได้มีการจัดตั้ง “เครือข่ายไทยสาร” ขึ้น ซึ่งเป็นการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์กับมหาวิทยาลัยในประเทศไทย 6 แห่ง ประกอบด้วย สถาบันเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT), มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และมหาวิทยาลัย แม่คราศาสตร์ และในปีเดียวกัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้เชื่อมต่อสื่อสารความเร็ว 9,600 บิตต่อวินาที จากการสื่อสารแห่งประเทศไทย เพื่อเชื่อมเข้าสู่อินเทอร์เน็ตที่ “บริษัท ยูบีนีดเทคโนโลยี ประเทศไทย สหรัฐอเมริกา” ทำให้ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นศูนย์กลางแห่งใหม่สำหรับเครือข่ายภายนอกได้ชื่อ ThaiNet



หน่วยที่ 2 ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

เมื่อความต้องการในการใช้อินเทอร์เน็ตจากภาคเอกชนมีมากขึ้น การสื่อสารแห่งประเทศไทย (กสท.) จึงได้ร่วมมือกับบริษัทเอกชน เปิดบริการอินเทอร์เน็ตให้แก่บุคคลทั่วไปได้สมัครเป็นสมาชิก ตั้งขึ้นในรูปแบบของบริษัทผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ เรียกว่า “ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต” หรือ ISP (Internet Service Provider)



ข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตจะถูกส่งผ่านเครือข่าย คอมพิวเตอร์ และระบบการสื่อสารซึ่งในแต่ละพื้นที่ หรือแต่ละประเทศจะต้องรับผิดชอบกันเอง เพื่อเชื่อมต่อ กับระบบใหญ่ของโลกให้ได้ ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของผู้ให้ บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) ซึ่งได้แก่ องค์กรที่ทำหน้าที่ ให้บริการเชื่อมต่อสายลัญญาณจากแหล่งต่างๆ ของ ผู้ใช้บริการ เช่น จากที่บ้าน สำนักงาน สถานบริการ และแหล่งอื่นๆ เพื่อเชื่อมต่อกับระบบใหญ่ออกไปนอก ประเทศได้

กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์คืออะไร

ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ คือ



หน่วยที่ 3

มาเรียนรู้โปรแกรม
Adobe Photoshop CS3 กัน(1)

หน่วยที่ 3

หน่วยที่ 3 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (1)

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (1)



1

การเปิดใช้และส่วนประกอบของโปรแกรม
Adobe Photoshop CS3

2

ทดลองสร้างขึ้นงานในโปรแกรม
Adobe Photoshop CS3

3

คำสั่งพื้นฐานสำหรับการจัดการรูปภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

- สามารถอภิชีการเปิดใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ได้
- สามารถบอกร่วมประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ได้
- สามารถเปลี่ยนรูปภาพจากภาพสีเป็นภาพขาวดำได้
- สามารถอภิชีการเปิดไฟล์รูปภาพที่มีอยู่แล้วได้
- สามารถอภิชีการสร้างไฟล์ใหม่ได้
- สามารถอภิชีการบันทึกไฟล์ภาพได้
- สามารถอภิชีการบันทึกเป็นไฟล์รูปแบบอื่นๆ ได้

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 เป็นโปรแกรมที่มีไว้สร้าง
และตกแต่งภาพ มีความสามารถหลักๆ คือ การตกแต่งภาพ สร้างงาน
กราฟิกต่างๆ และการออกแบบภาพสำหรับนำไปใช้บนเว็บไซต์ เป็นต้น

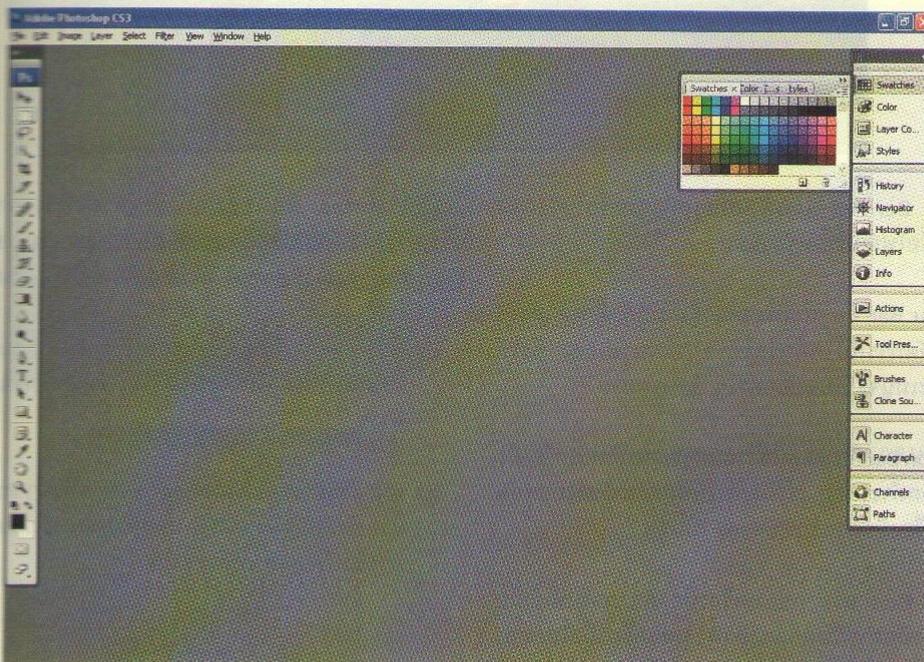
1

การเปิดใช้และส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS3

โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 เป็นโปรแกรมที่มีไว้สร้างและตกแต่งภาพ มีความสามารถในการทำงานต่อภาษาและสร้างเอฟเฟกต์พิเศษต่างๆ มีเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งไฟล์ที่สร้างด้วย Adobe Photoshop CS3 สามารถนำไปใช้งานได้หลากหลายรูปแบบ เช่น .JPG .GIF .TIFF .PNG และอื่นๆ เป็นต้น

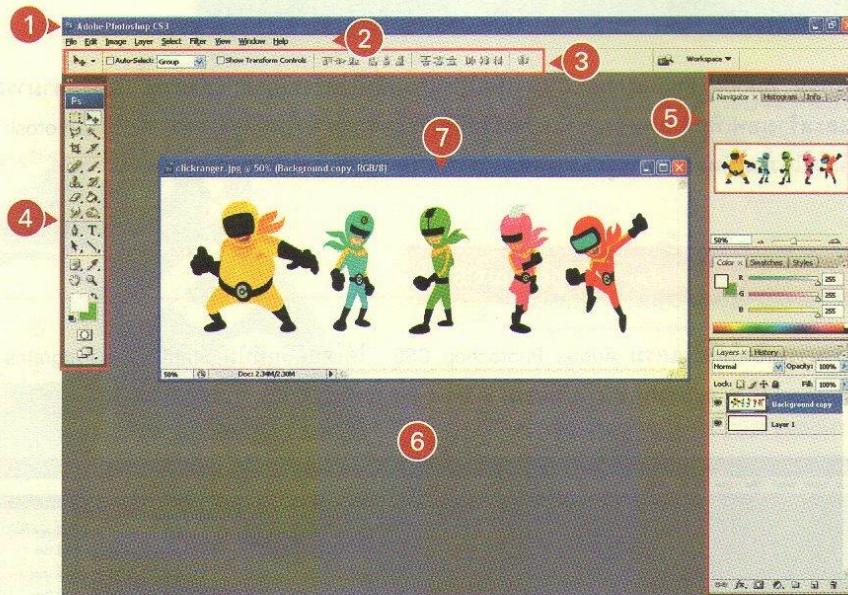
การเปิดใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3

เราสามารถเปิดใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ได้โดยคลิกที่ปุ่ม Start > All Programs > Adobe Photoshop CS3 จะปรากฏหน้าโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ขึ้นมา



ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS3

หน้าจอหลักในการทำงานของโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 จะมีส่วนประกอบหลักต่างๆ ที่สำคัญ ดังนี้

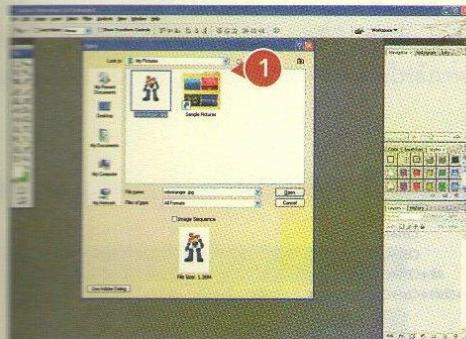


- 1** Title Bar คือ แถบด้านบนสุดที่แสดงชื่อโปรแกรม และชื่อไฟล์ที่กำลังใช้งานอยู่
- 2** Menu Bar คือ แถบที่แสดงกลุ่มเมนูคำสั่งหลักต่างๆ ที่ใช้จัดการกับไฟล์หรือเข้าจัดการกับรูปภาพ ซึ่งในแต่ละเมนูจะมีเมนูย่อยต่างๆ อีกมากมาย
- 3** Option Bar คือ ส่วนที่ใช้กำหนดคุณสมบัติของเครื่องมือที่เลือกทำงานอยู่ เช่น การกำหนดขนาดของหัวพู่กันในเครื่องมือสำหรับวาดภาพ เป็นต้น
- 4** Tool Box หรือ กล่องเครื่องมือ คือ กล่องที่ใช้เก็บเครื่องมือสำหรับตกแต่งภาพ โดยเครื่องมือในกล่องนี้จะแยกออกเป็นหมวดหมู่ ตามลักษณะการใช้งาน เช่น ดินสอ พู่กัน ยางลบ เป็นต้น
- 5** Palettes คือ กลุ่มหน้าต่างคำสั่งที่ช่วยควบคุมรายละเอียดบล็อกย่อยในขั้นตอนการทำงาน เช่น ใน Navigator Palettes มีไวนิคุณการซูม เป็นต้น
- 6** พื้นที่ทำงาน คือ พื้นที่ว่างๆ เมื่อเปิดโปรแกรมขึ้นมา จะเห็นเป็นพื้นสีเทา มีไว้สำหรับวางหน้าต่างภาพต่างๆ
- 7** หน้าต่างภาพ คือ หน้าต่างภาพที่เปิดขึ้นมา สามารถย้ายตำแหน่งไปมาหรือย่อขยายขนาดให้ใหญ่ขึ้น ภายในบีเวนพื้นที่ทำงานได้

2

ทดลองสร้างชิ้นงานในโปรแกรม Adobe Photoshop CS3

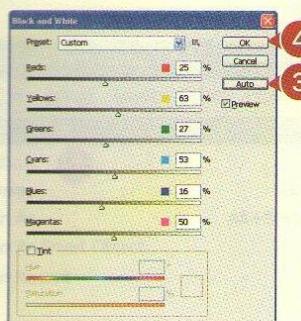
เมื่อเราจัดส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 แล้ว เราลองมาทดลองสร้างชิ้นงานกัน ซึ่งเป็นการเปลี่ยนสีรูปภาพจากภาพสีเป็นภาพขาว-ดำ วิธีการเปลี่ยนสีสามารถทำได้ ดังนี้



- คลิกเมนู File > Open เพื่อเปิดไฟล์รูปภาพขึ้นมา



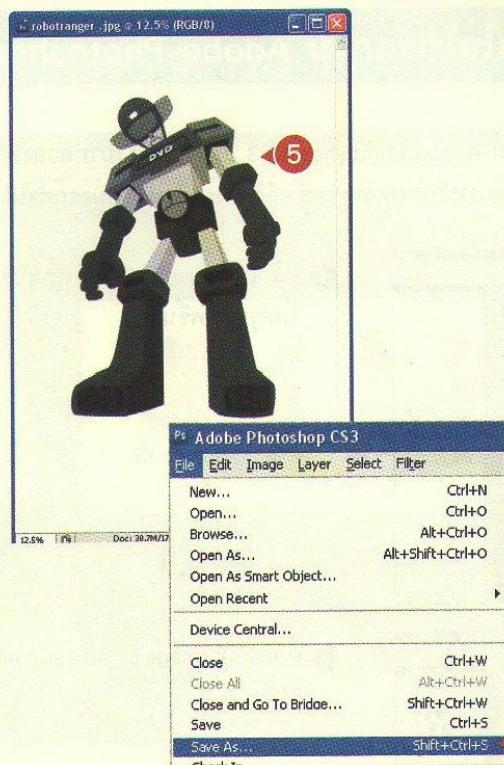
- คลิกเมนู Image > Adjustments > Black & White...



- คลิกปุ่ม Auto เพื่อให้โปรแกรมปรับสีขาว-ดำให้อัตโนมัติ

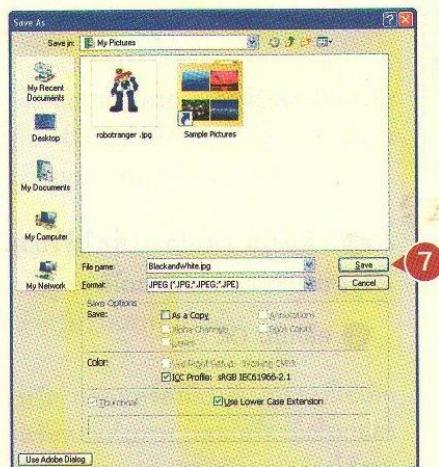
- คลิกปุ่ม OK

หน่วยที่ 3 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (1)



5 จะปรับรูปภาพเป็นภาพขาว-ดำ

6 คลิกเมนู File > Save As...



7 เลือกไดร์ฟ หรือ โฟลเดอร์ที่ต้องการ Save แล้วคลิกปุ่ม Save

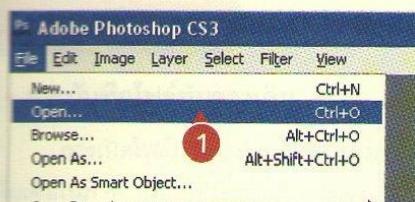
3

คำสั่งพื้นฐานสำหรับการจัดการรูปภาพ

การเปิดไฟล์รูปภาพที่มีอยู่แล้ว

โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 มีคุณสมบัติเด่นที่สามารถเปิดไฟล์รูปภาพประเภทต่างๆ ได้มากหลายรูปแบบ เช่น GIF , JPEG , BMP , PNG และไฟล์อื่นๆ รวมทั้งไฟล์ PSD ซึ่งเป็นรูปแบบพื้นฐานของโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 การเปิดไฟล์ภาพที่มีอยู่แล้ว สามารถทำได้ดังนี้

① คลิกเมนู File > Open (หรือกดคีย์ลัด Ctrl+O)

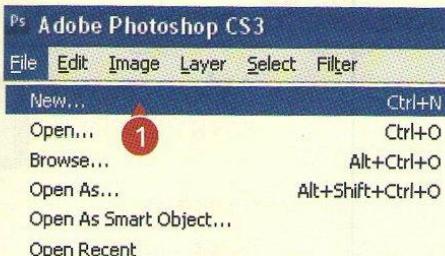


② เลือกไฟล์ภาพที่ต้องการ แล้วคลิกปุ่ม Open



การสร้างไฟล์ใหม่

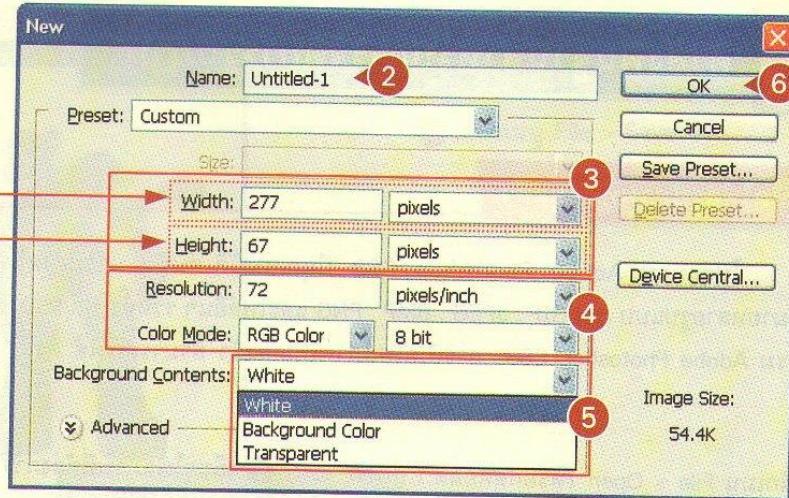
เราสามารถสร้างไฟล์ใหม่ขึ้นมาเพื่อออกแบบภาพกราฟิกสำหรับนำไปใช้งานเอง หรือนำภาพอื่นๆ มาตัดต่อ การสร้างไฟล์ใหม่สามารถทำได้ดังนี้



① คลิกเมนู File > New (หรือใช้คำสั่ง Ctrl + N)

หน่วยที่ 3 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (1)

กำหนดความกว้างของภาพ
กำหนดความสูงของภาพ



- ② ตั้งชื่อไฟล์ใหม่ในช่อง Name
- ③ กำหนดความกว้าง x สูงของภาพโดยใส่ค่า แล้วเลือกหน่วย เช่น pixels หรือ cm เป็นต้น
- ④ กำหนดคุณสมบัติของภาพ

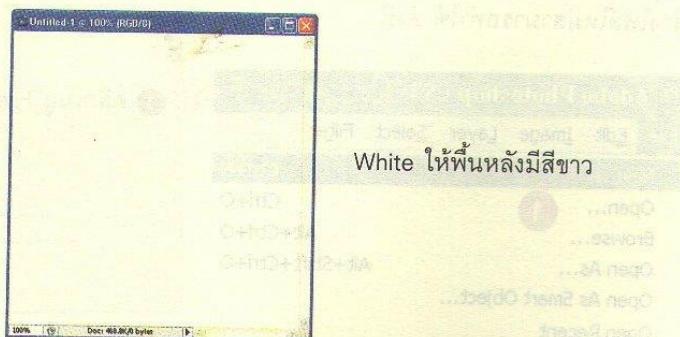
Resolution เลือกความละเอียดของภาพ

(สำหรับเว็บเพจใช้ 72 pixels/inch)

(สำหรับสิ่งพิมพ์ที่ต้องใช้ความละเอียดสูงใช้ 300 pixels/inch)

Color Mode เลือกโหมดสีของภาพ โดยทั่วไปใช้ RGB Color แบบ 8 bit)

- ⑤ เลือกกลักษณะของพื้นหลัง



หน่วยที่ 3 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (1)



Background Color ให้พื้นหลังเป็นสี (ตามที่กำหนดใน Tool Box)

Transparent ให้พื้นหลังโปร่งใส ไม่มีข้อมูลหรือค่าสีใดๆ แต่โปรแกรมจะแสดงตารางหมากrukmaให้

- เมื่อเลือกกำหนดขนาดไฟล์ภาพที่ต้องการได้แล้วคลิกปุ่ม OK

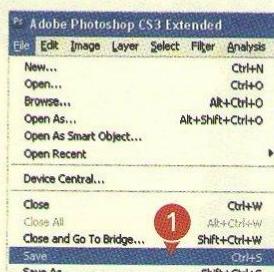
การบันทึกไฟล์ภาพ

• การบันทึกไฟล์ทับของเดิม

การเปิดไฟล์ภาพมาตกลงสี แสงเงา แต่ไม่ได้คำสั่งเกี่ยวกับการสร้าง Layers หรือสร้างกราฟิกอื่นๆ เพิ่มเติมในภาพ เมื่อใช้คำสั่ง File > Save โปรแกรมจะให้บันทึกทับชื่อไฟล์เดิม รูปแบบเดิม ซึ่งวิธีการบันทึกทับไฟล์เดิมสามารถทำได้ดังนี้

- คลิกเมนู File > Save

- กำหนดคุณภาพของภาพ แล้วคลิกปุ่ม OK



คำถามชวนคิด

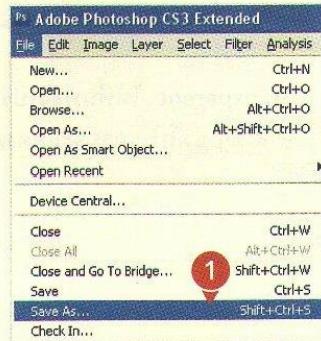
จะเกิดอะไรขึ้นหากเรากดปุ่ม Ctrl+N

ในขณะที่เราใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3

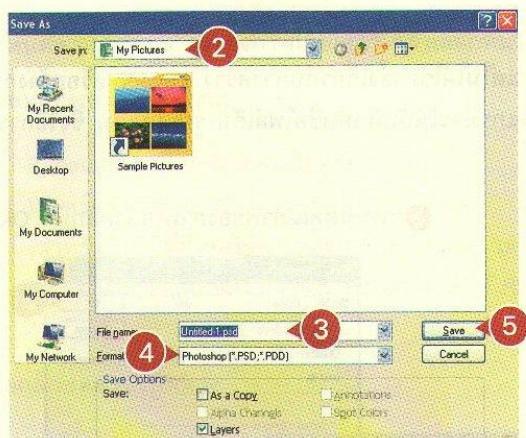
Ctrl + N

● การบันทึกเป็นไฟล์รูปแบบอื่นๆ

นอกจากบันทึกไฟล์เป็น .PSD และบันทึกลงในรูปแบบไฟล์ฉบับเดิมแล้ว เราสามารถบันทึกไฟล์ภาพเก็บไว้ในรูปแบบอื่นๆ ได้ตามต้องการ ซึ่งสามารถทำได้ดังนี้



1 คลิกเมนู File > Save As...



2 เลือกไดร์ฟ หรือ โฟลเดอร์ที่ต้องการเก็บ

3 ตั้งชื่อไฟล์

4 เลือกรูปแบบของไฟล์ที่ต้องการบันทึก

5 คลิกปุ่ม Save

คำถามนีมีคำตอบ

หากน้องๆ กดปุ่ม **Ctrl + N** ในขณะที่เราใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างสำหรับการสร้างไฟล์ใหม่ขึ้นมาครับ

กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 3



น้องๆ มาช่วยกันเปลี่ยนภาพสีให้เป็นภาพขาว-ดำกันนะครับ



หน่วยที่ 4

มาเรียนรู้โปรแกรม
Adobe Photoshop CS3 กัน(2)

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 4 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (2)

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน(2)



1

การสร้างเงาสะท้อนให้กับรูปภาพ

2

การสร้างภาพลายเส้น

3

การสร้างภาพให้ดูกลมกลืน

4

การสร้างภาพล้อเลียน 1

5

การสร้างภาพล้อเลียน 2

จุดประสงค์การเรียนรู้

- สามารถสร้างเงาสะท้อนให้กับรูปภาพได้
- สามารถสร้างภาพลายเส้นได้
- สามารถสร้างภาพให้ดูกลมกลืนได้
- สามารถสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้ Liquify ได้
- สามารถสร้างภาพล้อเลียนโดยใช้ Pinch ได้

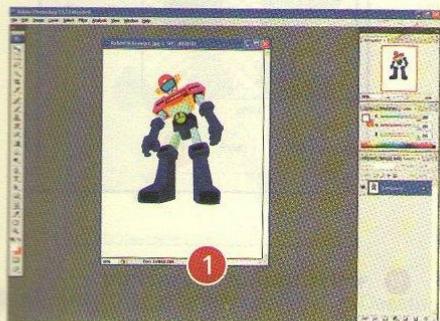


บันทึก

1

การสร้างเงาสะท้อนให้กับรูปภาพ

1 เปิดไฟล์รูปภาพขึ้นมา



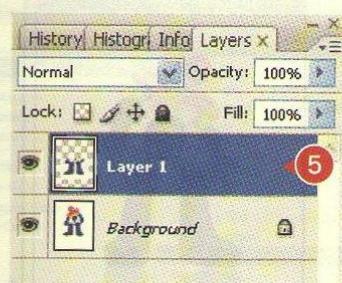
2 คลิกปุ่ม บน Tool Box เพื่อสร้าง Selection บนภาพที่จะนำมาทำเงาสะท้อน



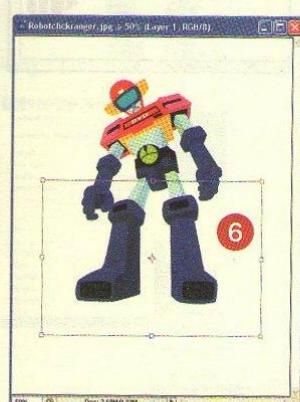
3 คลิกเมนู Edit > Copy เพื่อคัดลอกภาพ

4 คลิกเมนู Edit > Paste เพื่อวางภาพ

5 จะปรากฏภาพที่คัดลอกมาอยู่ใน Layer 1

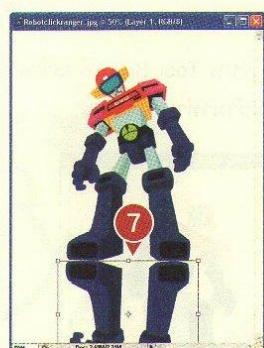


6 กดปุ่ม Ctrl+T แล้วคลิกลากเพลิกกลับภาพ



หน่วยที่ 4 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (2)

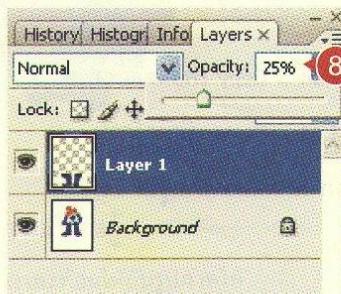
- 7 คลิกลากภาพไปวางในตำแหน่งที่เหมาะสม
แล้วกดปุ่ม Enter



- 10 ปรับภาพให้เบลอ 2.0 แล้วคลิกปุ่ม OK



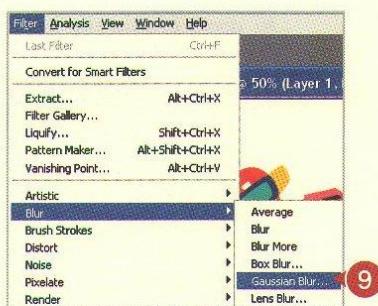
- 8 กำหนดค่า Opacity ให้ลดลงเหลือ 25 %



- 11 จะปรากฏเป็นภาพเงาสะท้อน



- 9 คลิกเมนู Filter > Blur > Gaussian Blur



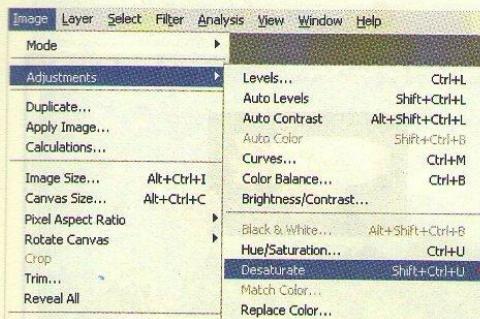
2

การสร้างภาพลายเส้น

1 เปิดไฟล์รูปภาพขึ้นมา



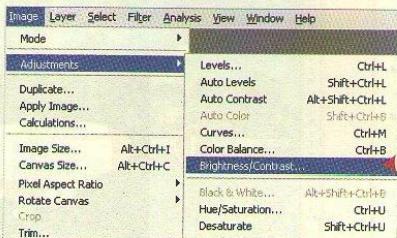
2 คลิกเมนู Image > Adjustments > Desaturate



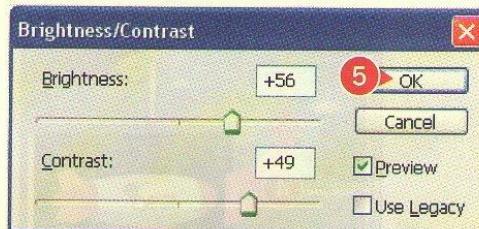
3 คลิกเมนู Filter > Stylize > Find Edges



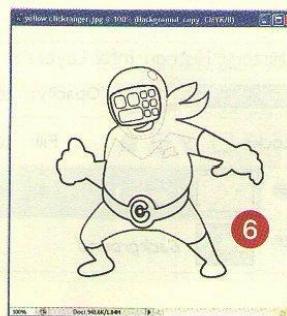
4 คลิกเมนู Image > Adjustments > Brightness/Contrast



5 กำหนดค่า Brightness และ ค่า Contrast
ตามความเหมาะสม แล้วคลิกปุ่ม OK

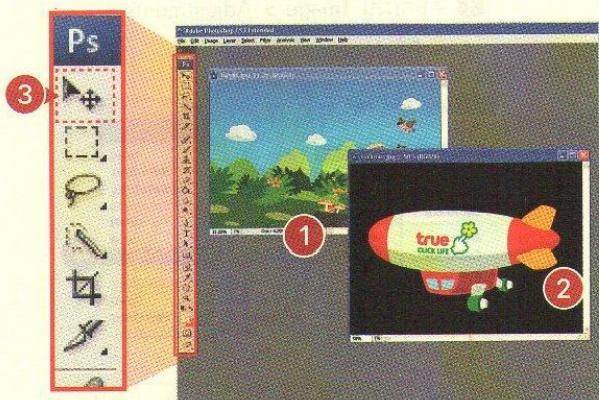


6 จะปรากฏเป็นภาพลายเส้น

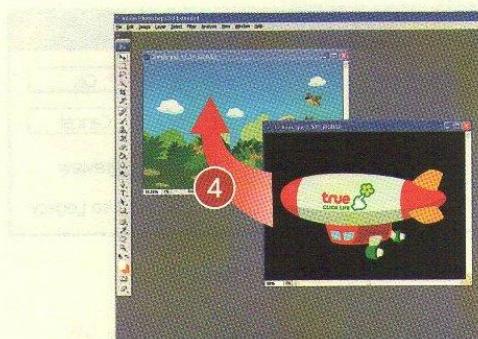


3

การสร้างภาพให้ดูกลมกลืน



4 คลิกลากกรุ่นภาพไปยังหน้าต่างภาพที่ 1

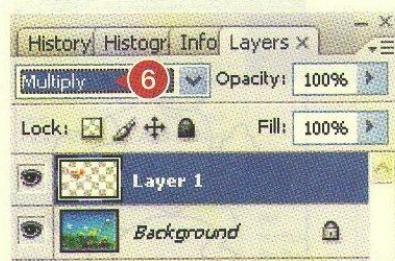


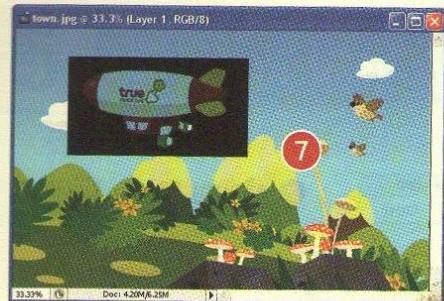
- 1 เปิดไฟล์รูปภาพที่ 1 ขึ้นมา
- 2 เปิดไฟล์รูปภาพที่ 2 ขึ้นมา
- 3 คลิกเลือก Move Tool

5 จะปรากฏเป็นภาพดังนี้



6 เลือกการผสม Layers เป็น Multiply





7 เมื่อผสาน Layers แล้วจะปรากฏเป็นภาพ ดังนี้



8 คลิกเลือก Quick Selection Tool เลือกพื้นที่ภาพส่วนที่ไม่ต้องการแล้วกดปุ่ม Delete



9 จะปรากฏเป็นภาพที่ดูกลมกลืนกัน



คำถามชวนคิด

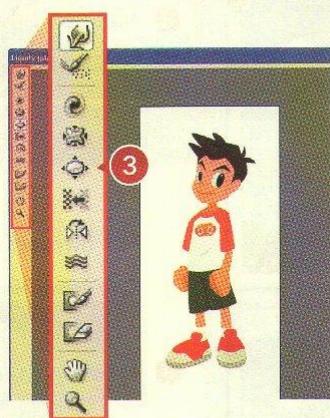
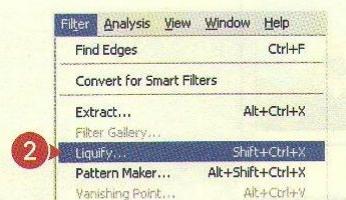
หากเราต้องการซูมภาพในโปรแกรม
Adobe Photoshop CS3 ให้มีขนาดใหญ่ขึ้น
เราต้องทำอย่างไรครับ



4

การสร้างภาพล้อเลียน 1

1 เปิดไฟล์รูปภาพขึ้นมา



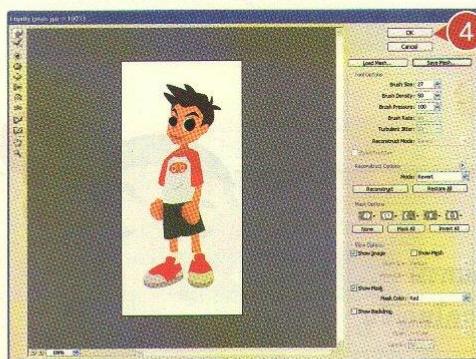
2 คลิกเมนู Filter > Liquify

3 ทดลองเลือกเครื่องมือต่างๆ
ในการแต่งภาพได้ตามต้องการ
เช่น

Bloat เพื่อทำตัวให้โต

Push Left เพื่อทำปาก
ให้กว้าง

4 เมื่อได้ภาพที่ต้องการแล้วให้คลิกปุ่ม OK



5 จะปรากฏเป็นภาพล้อเลียนดังภาพ



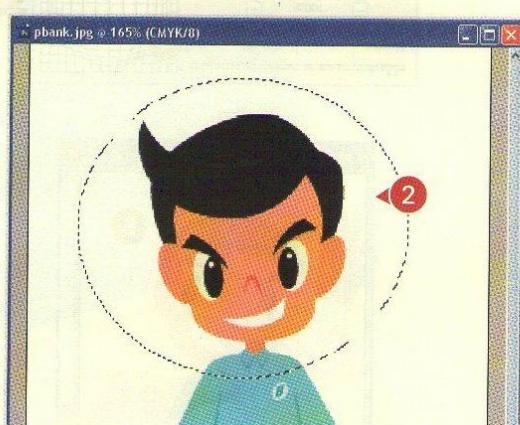
5

การสร้างภาพล้อเลียน 2

1 เปิดไฟล์รูปภาพขึ้นมา

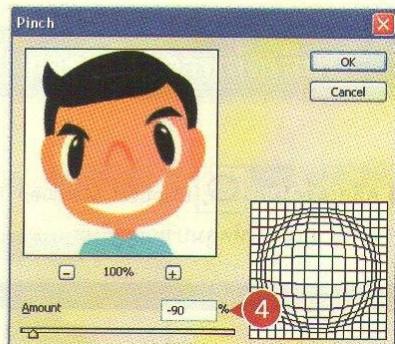


2 คลิกเครื่องมือ Elliptical Marquee Tool
แล้วลากเมาส์ให้คลุมบริเวณศรีษะ



3 คลิกเมนู Filter > Distort > Pinch...





- 4 เลื่อนปรับขนาดได้ตามต้องการ
แล้วคลิกปุ่ม OK



- 5 จะปรากฏเป็นภาพล้อเลียนดังภาพ

คำเตือนนี้มีคำตอบ

หากน้องๆ ต้องการซูมภาพในโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ก็สามารถทำได้โดยใช้เครื่องมือ หรือใช้ Zoom Slider ที่อยู่ใน Navigator Palette ก็ได้ครับ

กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 4



ให้น้องๆ ลองประยุกต์จากวิธีการสร้างงานให้รูปภาพมาเป็นการสร้างงานให้กับตัวอักษรกันนะครับ



หน่วยที่ 5

มาเรียนรู้โปรแกรม

Adobe Photoshop CS3 กัน(3)

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 5 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (3)

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (3)



1

การตกแต่งภาพด้วย Brush

2

การแต่งภาพด้วย Vector Mask

3

การใส่กรอบให้รูปภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

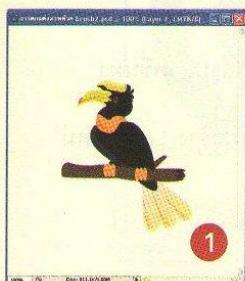
- สามารถตกแต่งภาพด้วย Brush ได้
- สามารถแต่งภาพด้วย Vector Mask ได้
- สามารถสร้างกรอบให้รูปภาพได้



บันทึก

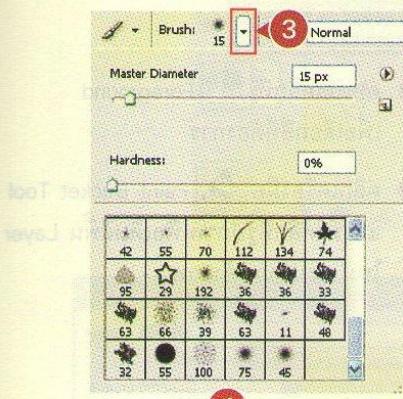
1

การตกแต่งภาพด้วย Brush

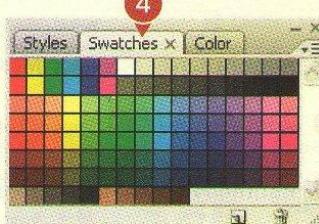


1 เปิดไฟล์รูปภาพขึ้นมา

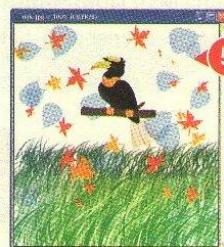
2 คลิกปุ่ม Brush Tool



3 คลิกปุ่ม เพื่อปรับขนาดของหัวแปรง และเลือกรูปแบบของหัวแปรงได้ตามต้องการ



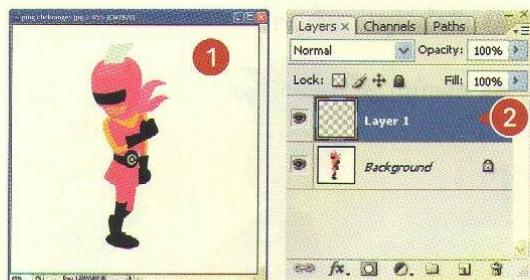
4 เมื่อได้ขนาดและรูปแบบของหัวแปรงที่ต้องการ คลิกที่ Swatches เพื่อเลือกสีที่ต้องการ



5 คลิกที่ภาพเพื่อตกแต่งได้ตามต้องการ หลังจากนั้นทำการบันทึกไฟล์

2

การแต่งภาพด้วย Vector Mask



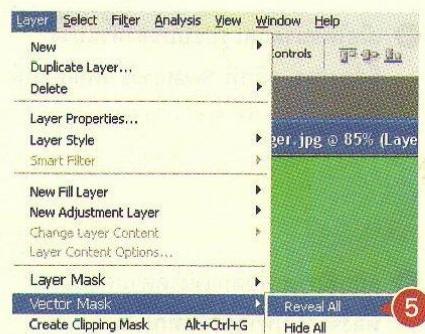
1 เปิดไฟล์รูปภาพขึ้นมา

2 คลิกปุ่มสร้าง Layer ใหม่



3 ดับเบิลคลิกที่ Foreground เพื่อเลือกสีที่ต้องการ

4 คลิกเครื่องมือ Paint Bucket Tool แล้วมาคลิกที่รูปภาพเพื่อเติมสีพื้น Layer ใหม่ จะปรากฏดังภาพ

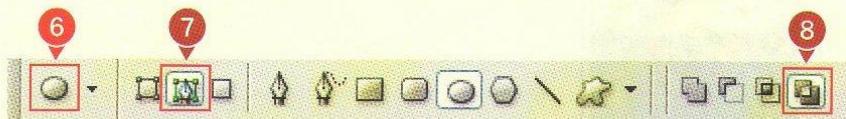


5 คลิกเมนู Layer > Vector Mask > Reveal All

6 คลิกเครื่องมือ Ellipse Tool

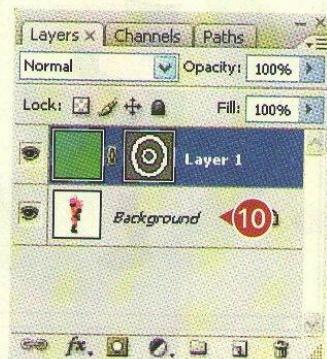
7 คลิกเลือกวิธีรูปวงกลมแบบ Paths

8 เลือกวิธีรูปวงกลมซ้อนกันแบบ Exclude overlapping path areas

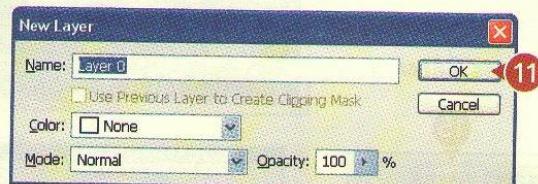
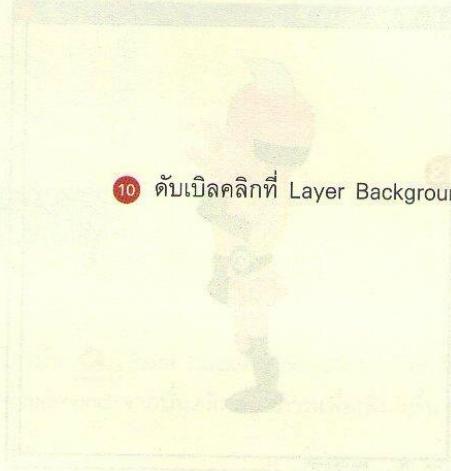




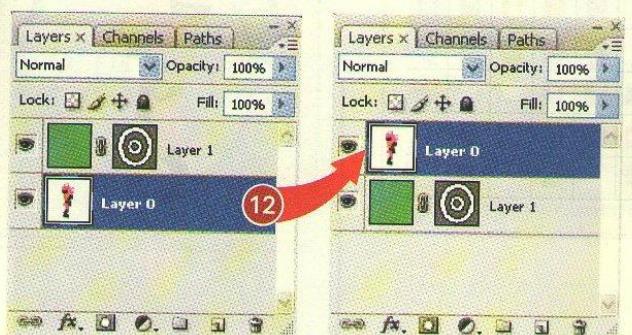
9 คลิกขวาดูวงกลมซ้อนกันเท่าที่ต้องการจะ prag ภูรูปดังภาพ



10 ดับเบิลคลิกที่ Layer Background

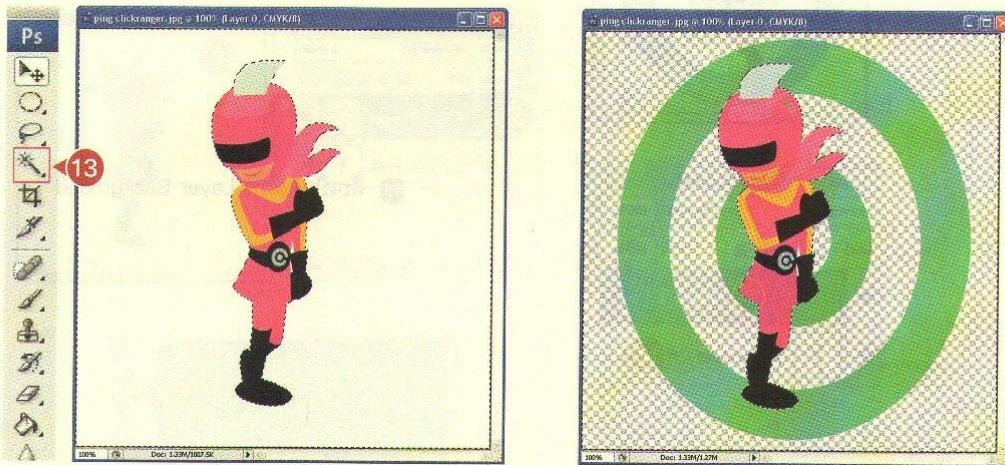


11 คลิกปุ่ม OK

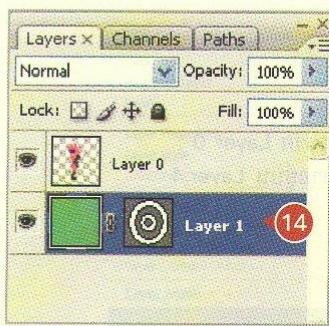


12 คลิกลาก Layer 0
ให้มาอยู่บน Layer 1

- 13 คลิกที่เครื่องมือ Magic Wand Tool และคลิกที่บริเวณพื้นที่สีขาว จากนั้กดปุ่ม Delete เพื่อลบพื้นสีขาวทั้ง จะปรากฏเป็นภาพด้านขวามือ



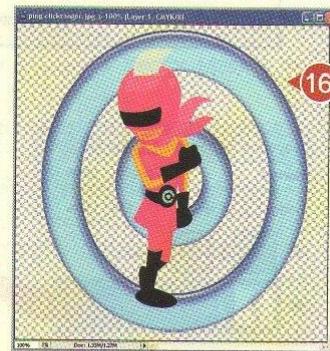
- 14 คลิกเลือก Layer 1



- 15 คลิก Styles ที่ต้องการ

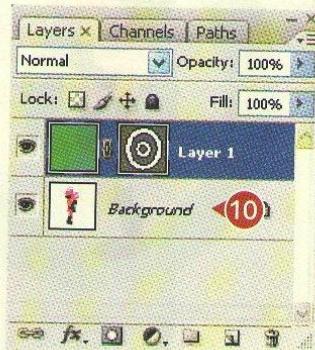


- 16 เมื่อเลือก Styles ที่ต้องการแล้วจะปรากฏให้เห็นดังภาพ

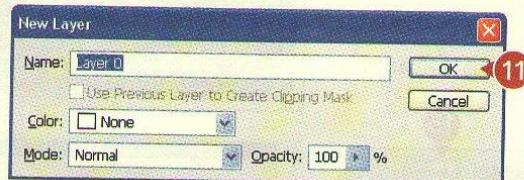




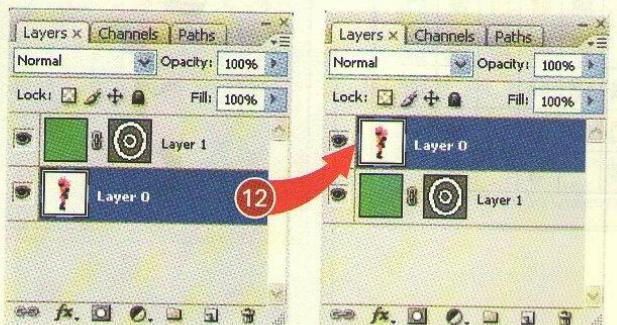
9 คลิกการดูปวงกลมข้อนกันเท่าที่ต้องการจะประยุกต์ปังภาพ



10 ดับเบิลคลิกที่ Layer Background

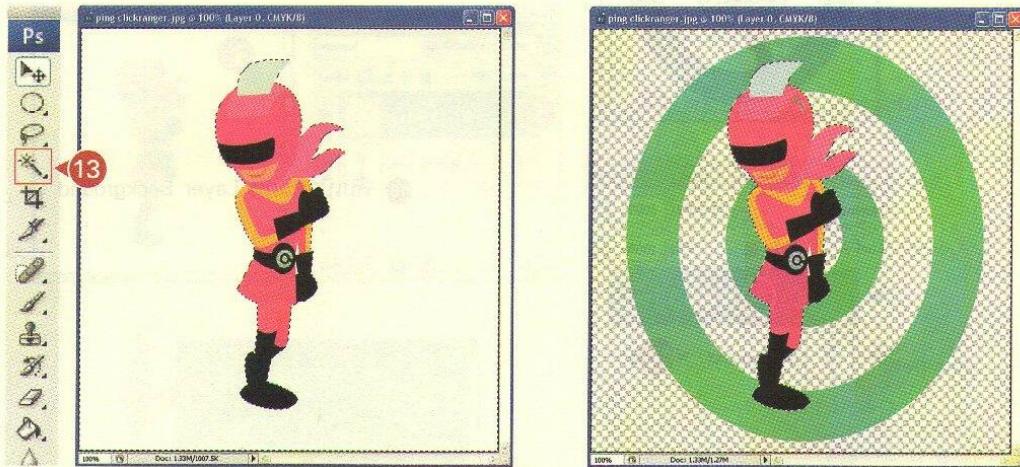


11 คลิกปุ่ม OK

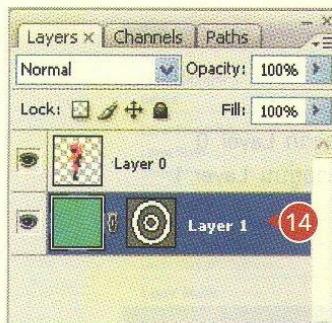


12 คลิกลาก Layer 0 ให้มาอยู่บน Layer 1

- 13 คลิกที่เครื่องมือ  Magic Wand Tool และคลิกที่บริเวณพื้นที่สีขาว จากนั้นกดปุ่ม Delete เพื่อลบพื้นสีขาวทั้ง จะปรากฏเป็นภาพด้านขวามือ



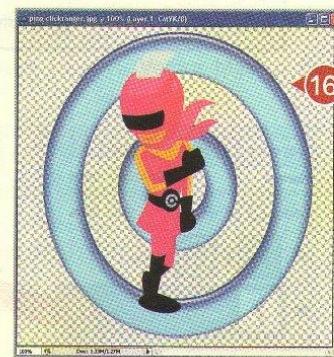
- 14 คลิกเลือก Layer 1

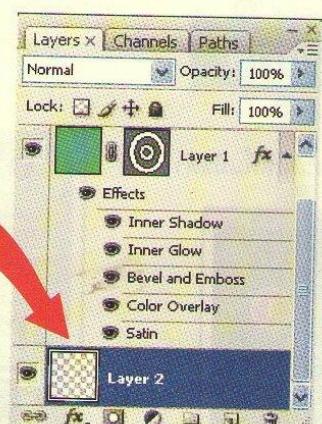
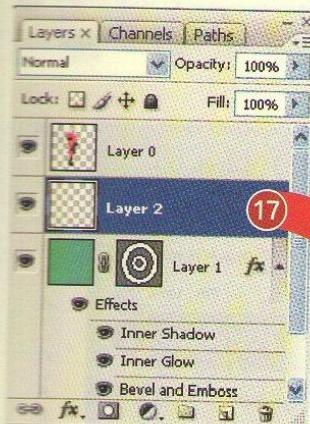


- 15 คลิก Styles ที่ต้องการ

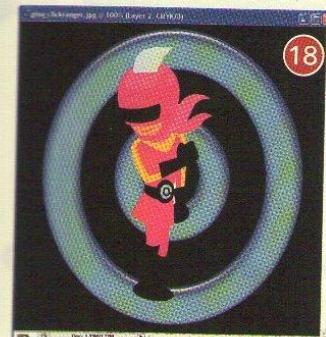


- 16 เมื่อเลือก Styles ที่ต้องการแล้วจะปรากฏให้เห็นดังภาพ





- 17 คลิกปุ่มสร้าง Layer ใหม่ จะได้เป็น Layer 2 หลังจากนั้นคลิกลากให้ Layer 2 มาอยู่ด้านล่างสุดเพื่อใช้กำหนดสีจากหลัง



- 18 คลิกเครื่องมือ Paint Bucket Tool แล้วมาเลือกสีที่ Foreground จากนั้นคลิกที่รูปภาพเพื่อเติมสี进 Layer



- 19 เลือกปรับ Styles หลังจากนั้นปรับค่า Opacity ได้ตามต้องการ

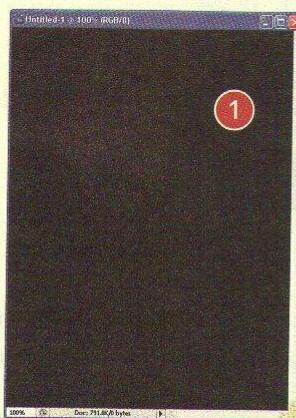


- 20 จะได้ภาพที่แต่งด้วย Vector Mask หลังจากนั้นทำการบันทึกไฟล์

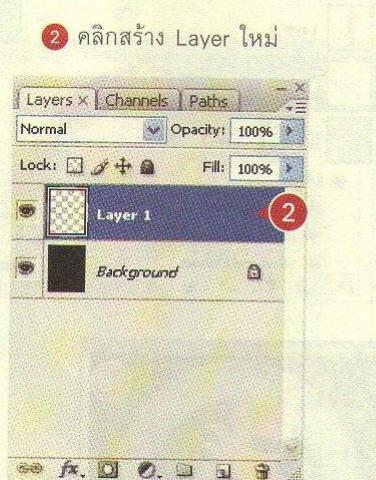
3

การใส่กรอบให้รูปภาพ

1 สร้างไฟล์ใหม่โดยกำหนดให้พื้นเมือง



2 คลิกสร้าง Layer ใหม่



3

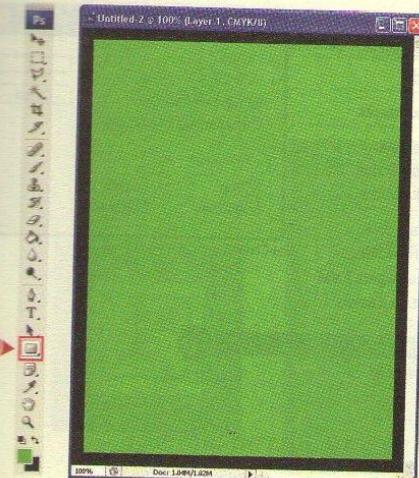
คำถามชวนคิด

เมื่อเราซูมภาพให้มีขนาดใหญ่ขึ้นแล้วเรารสามารถ
ย่อรูปให้มีขนาดเล็กลงได้หรือไม่ครับ

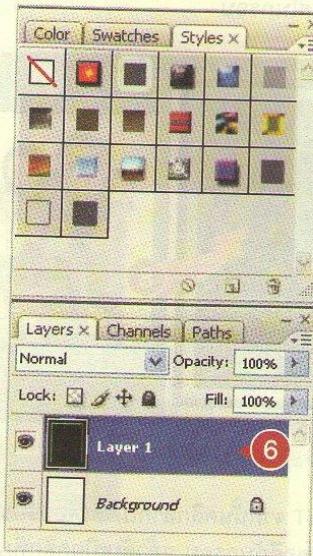
3 คลิก Foreground
เพื่อเลือกสีที่ต้องการ

หน่วยที่ 5 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (3)

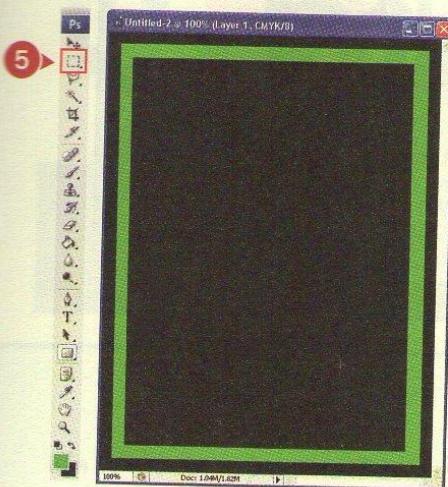
- 4 คลิกลากเม้าส์ดาวรุบสีเหลี่ยมโดยใช้เครื่องมือ
Rectangle Tool แบบ Fill pixels



- 6 คลิกเลือกที่ Layer 1 และเลือก Styles
ที่ต้องการ



- 5 คลิกเครื่องมือ Rectangular Marquee Tool
วาด Selection แล้วกดปุ่ม Delete เพื่อลบพื้นที่ออก

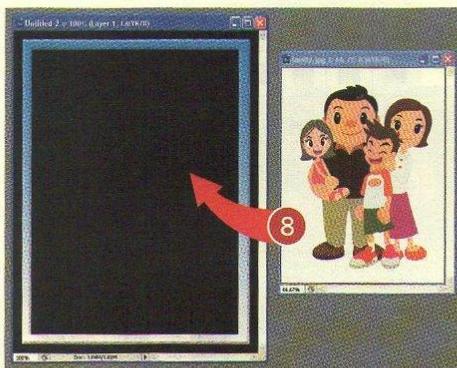


- 7 เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการใส่กรอบขึ้นมา

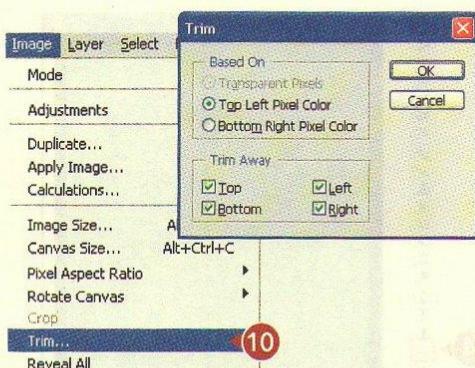


หน่วยที่ 5 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (3)

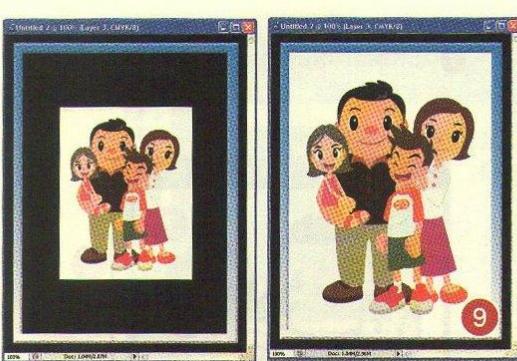
- 8 คลิกเครื่องมือ Move Tool แล้วคลิกลากภาพมาใส่ในกรอบ



- 10 คลิกเมนู Image > Trim แล้วคลิกปุ่ม OK เพื่อตัดพื้นที่ว่างรอบๆ ทิ้ง



- 9 กดปุ่ม Ctrl+T จากนั้นคลิกลากเมาส์เพื่อปรับขนาดของภาพให้พอดีกับกรอบ แล้วตัวเบลคลิกที่ภาพ



- 11 จะปรากฏเป็นภาพที่ใส่กรอบรูป



คำถามนี้มีคำตอบ



น้องๆ สามารถย่อรูปให้มีขนาดเล็กลงได้นะครับ โดยการกดปุ่ม Alt + ครับ

กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 5



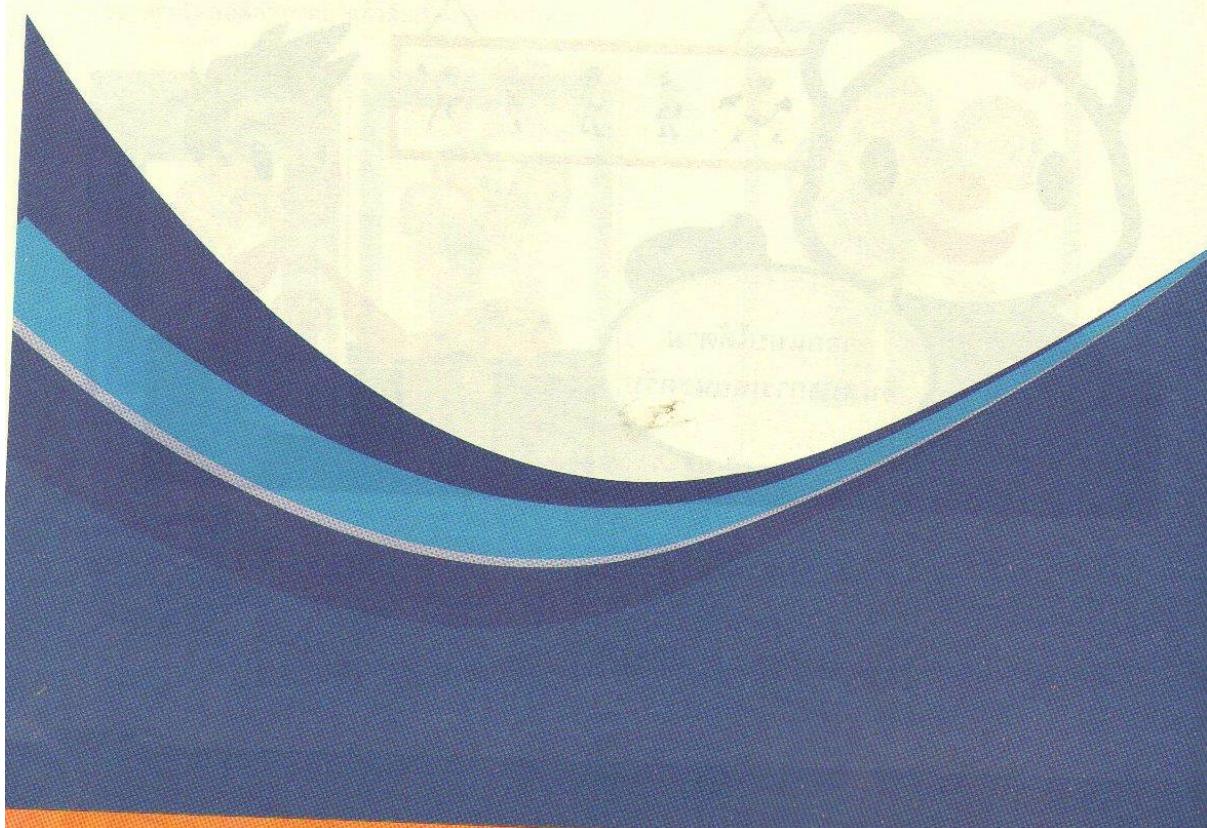
น้องๆ มาช่วยกันใส่กรอบให้กับรูปภาพของน้องๆ ให้สวยงามด้วยนะครับ



หน่วยที่ 6

มาเรียนรู้โปรแกรม

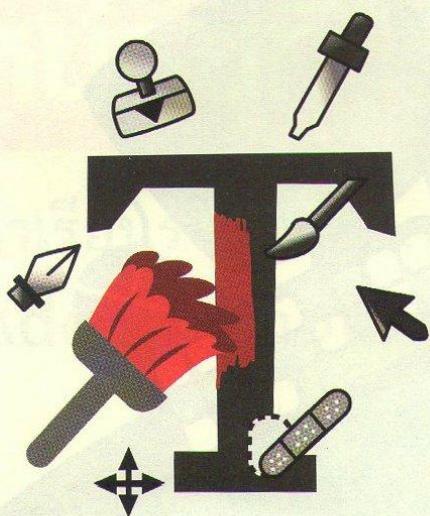
Adobe Photoshop CS3 กัน(4)



หน่วยที่ 6

หน่วยที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน(4)

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน(4)



- 1 การสร้างข้อความแบบมั่นวัว
- 2 การสร้างข้อความแบบน้ำแข็ง
- 3 การสร้างข้อความแบบพริ้วไหว
- 4 การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความ

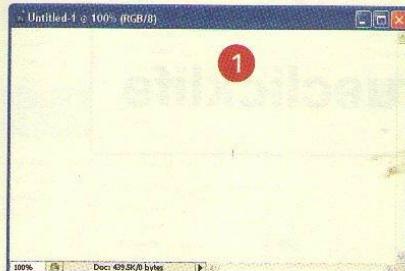
จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถสร้างข้อความแบบมั่นวัวในโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ได้
2. สามารถสร้างข้อความแบบน้ำแข็งในโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ได้
3. สามารถสร้างข้อความแบบพริ้วไหวในโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ได้
4. สามารถนำภาพมาสร้างเป็นข้อความได้

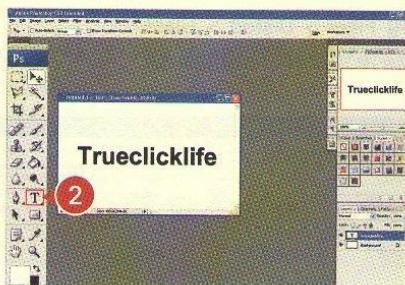
บันทึก

1

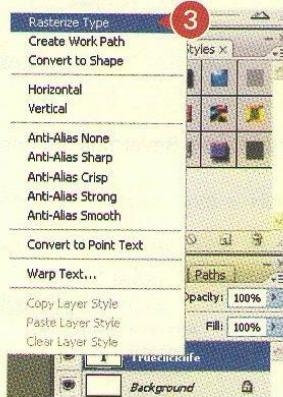
การสร้างข้อความแบบมั่นคง



1 สร้างไฟล์ใหม่โดยกำหนดให้พื้นมีสีขาว



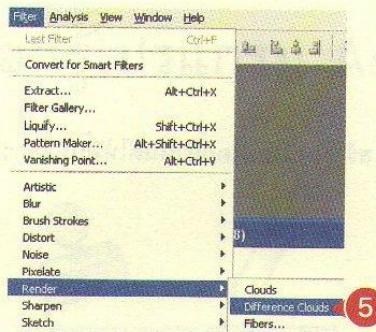
2 คลิกที่เครื่องมือ **T** Horizontal Type Tool
แล้วสร้างข้อความที่ต้องการ



3 คลิกขวาบน Layer ข้อความ
แล้วเลือก Rasterize Type



4 กดปุ่ม Ctrl และคลิก Layer
เพื่อสร้าง Selection

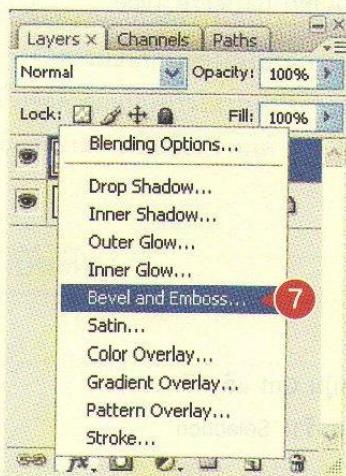


5 คลิกเมนู Filter > Render > Difference Clouds

Trueclicklife



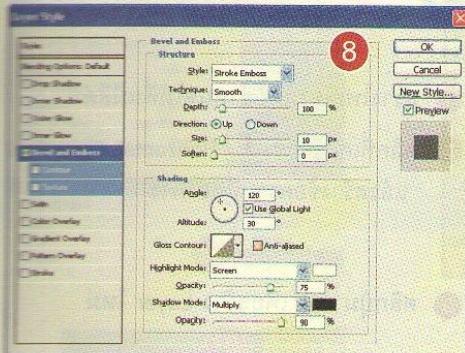
6 คลิกเมนู Filter > Distort > Glass
กำหนดค่าตามภาพแล้วคลิกปุ่ม OK



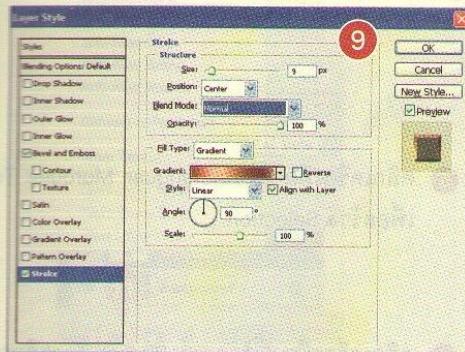
7 คลิกปุ่ม แล้วเลือก Bevel and Emboss

หน่วยที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน(4)

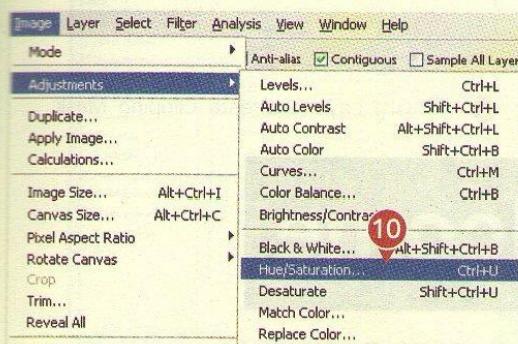
- ๘ จะปรากฏหน้าต่าง Layer Style ขึ้นมาให้กำหนดค่าต่อๆ ตามภาพ



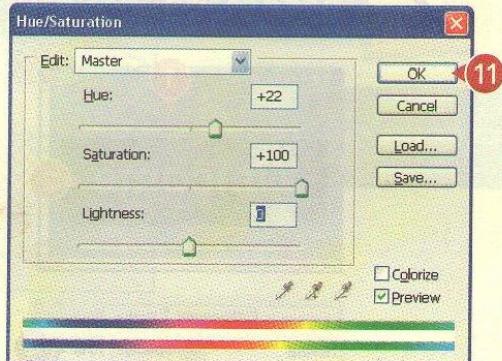
- ๙ คลิกเลือกช่อง Stroke กำหนดค่าต่อๆ ตามภาพ
แล้วคลิกปุ่ม OK



- ๑๐ คลิกเมนู Image > Adjustments > Hue/Saturation



- ๑๑ กำหนดค่าตามภาพ จากนั้นคลิกปุ่ม OK

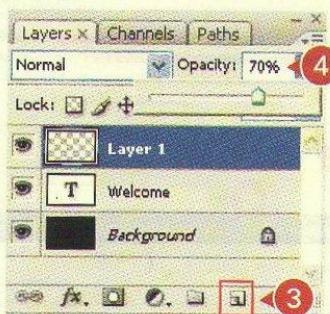


- ๑๒ จะปรากฏข้อความดังภาพ

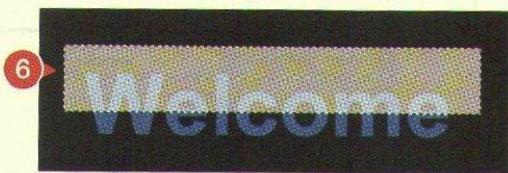


2

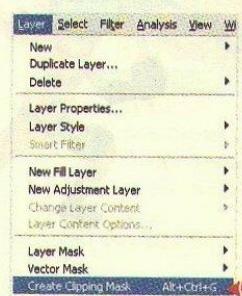
การสร้างข้อความแบบน้ำแข็ง



- สร้างไฟล์ใหม่โดยกำหนดให้พื้นมีสีดำ
- คลิกที่เครื่องมือ Horizontal Type Tool และสร้างข้อความที่ต้องการ

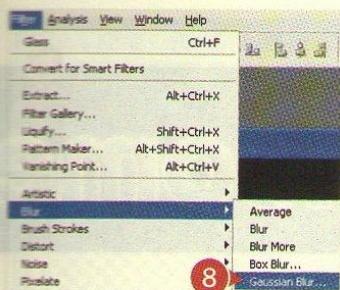


- คลิกเครื่องมือ Rectangular Marquee Tool เพื่อสร้าง Selection
- คลิกเครื่องมือ Paint Bucket Tool เลือก Foreground เป็นสีขาว แล้วคลิกบริเวณ Selection



- คลิกเมนู Layer > Create Clipping Mask

⑧ คลิกเมนู Filter > Blur > Gaussian Blur



⑨ กำหนดค่า Radius = 2.0 และคลิกปุ่ม OK



Welcome

Rasterize Type ⑩

Create Work Path
Convert to Shape

Horizontal

Vertical

Anti-Alias None

Anti-Alias Sharp

Anti-Alias Crisp

Anti-Alias Strong

Anti-Alias Smooth

Convert to Point Text

Warp Text...

Copy Layer Style

Paste Layer Style

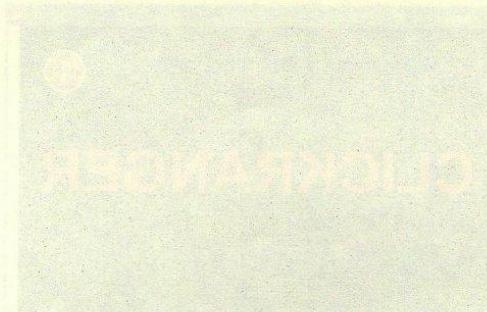
Clear Layer Style

Background ⑪

fx

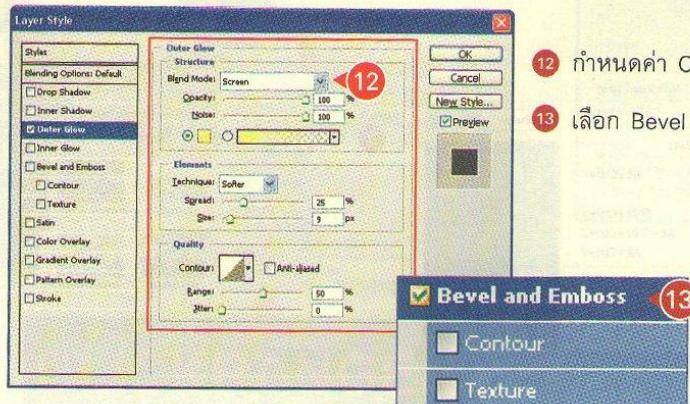
⑩ คลิกขวาบน Layer ข้อความแล้วเลือก Rasterize Type

⑪ คลิกปุ่ม fx จะปรากฏหน้าต่าง Layer Style เลือก Outer Glow



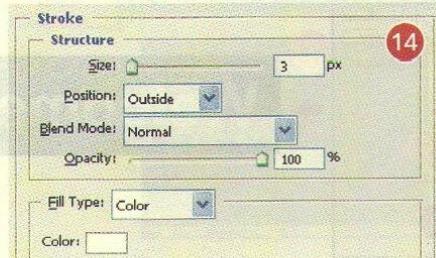
⑫ กำหนดค่า Outer Glow ตามภาพ

⑬ เลือก Bevel and Emboss



หน่วยที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน(4)

- 14 เลือก Stroke กำหนดค่าตามภาพ แล้วคลิกปุ่ม OK



- 15 จะปรากฏข้อความดังภาพ

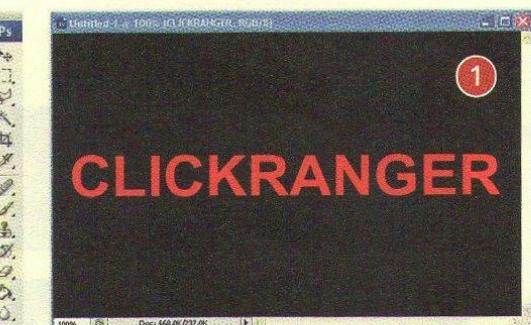


3

การสร้างข้อความแบบพรีวิวใหม่

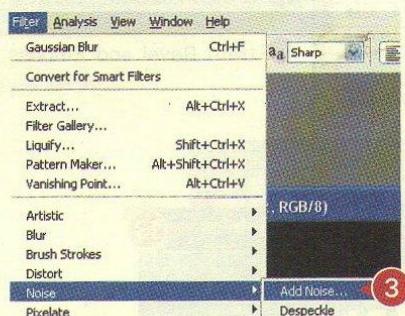
- 1 สร้างไฟล์ใหม่โดยกำหนดให้พื้นเมืองสำหรับภาษาไทย

- 2 คลิกที่เครื่องมือ **T** Horizontal Type Tool และสร้างข้อความที่ต้องการ



2 ➔ **T**

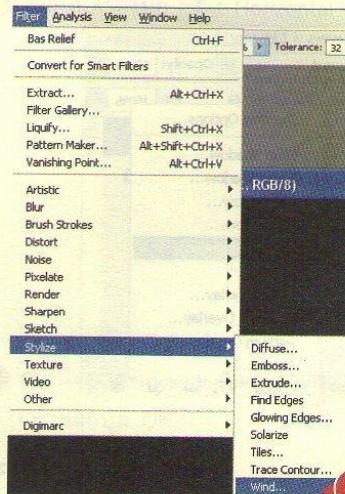
- 3 คลิกเมนู Filter > Noise > Add Noise



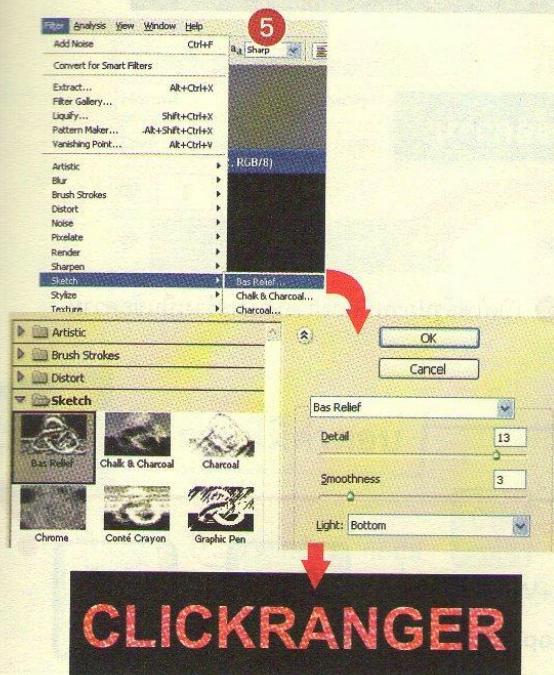
๔ กำหนดค่าต่างๆ ตามภาพแล้วคลิกปุ่ม OK



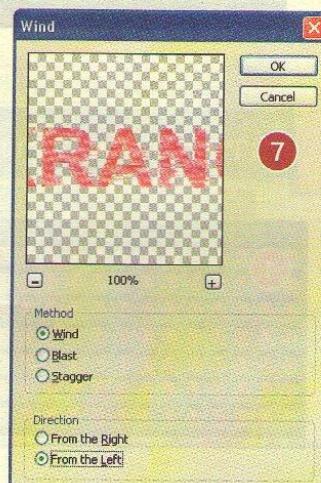
๕ คลิกเมนู Filter > Stylize > Wind



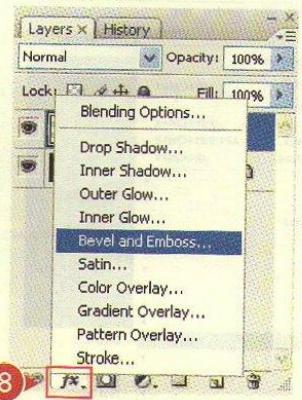
๖ คลิกเมนู Filter > Sketch > Bas Relief
แล้วคลิกปุ่ม OK



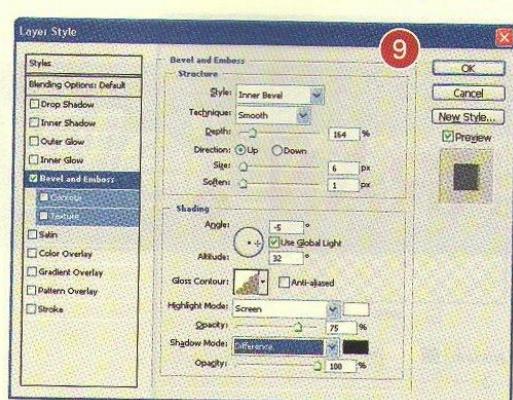
๗ กำหนดค่าต่างๆ ตามภาพ แล้วคลิกปุ่ม OK



8 คลิกปุ่ม แล้วเลือก Bevel and Emboss



9 กำหนดค่าต่างๆ ตามภาพ แล้วคลิกปุ่ม OK

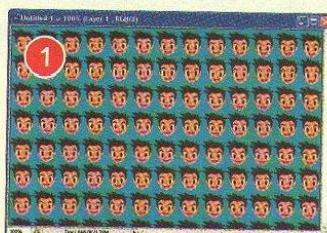


10 จะปรากฏข้อความดังภาพ



4

การนำภาพมาสร้างเป็นข้อความ

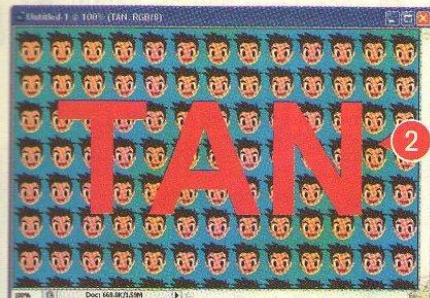


1 เปิดไฟล์รูปภาพที่ต้องการนำมาสร้างเป็นข้อความ

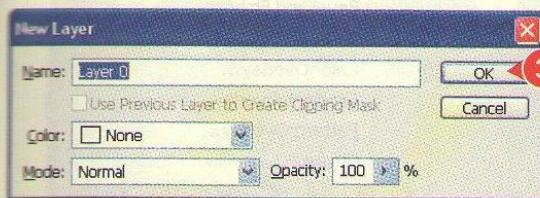
คำถามชวนคิด

จะเกิดอะไรขึ้นหากเรากดปุ่ม **Ctrl+W** ในขณะที่เราใช้โปรแกรม **Adobe Photoshop CS3**



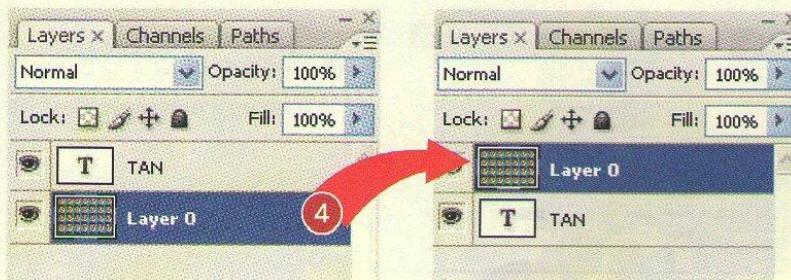


- 2 คลิกที่เครื่องมือ Horizontal Type Tool
แล้วสร้างข้อความที่ต้องการ



- 3 ดับเบิลคลิกที่ Layer Background
แล้วคลิกปุ่ม OK

- 4 คลิกลาก Layer 0 ให้มาอยู่ด้านบน



คำเตือนนี้มีคำตอบ



หากน้องๆ กดปุ่ม

+

ในขณะที่เราใช้โปรแกรม

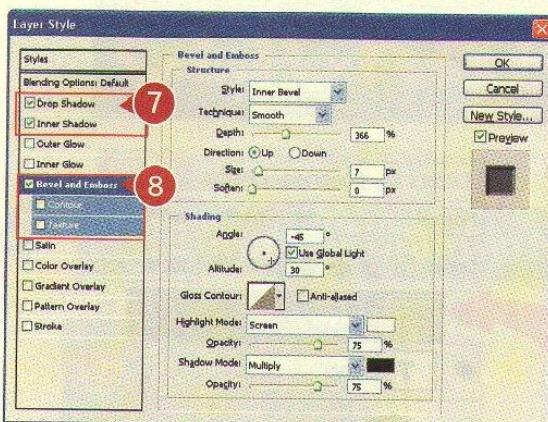
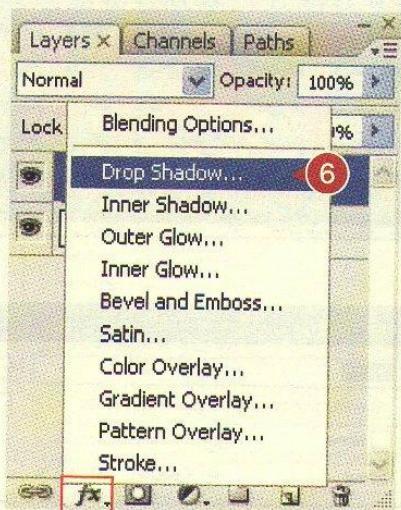
Adobe Photoshop CS3 โปรแกรมจะปิดหน้าต่างที่กำลังใช้งานอยู่ครับ

หน่วยที่ 6 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน(4)

- 5 คลิกขวาบน Layer 0 แล้วเลือก
Create Clipping Mask



- 6 คลิกที่ Layer ข้อความ คลิกปุ่ม แล้วเลือก Drop Shadow...



- 7 คลิกเลือก Inner Shadow... และ Bevel and Emboss
- 8 คลิกเลือก Bevel and Emboss และกำหนดค่าต่างๆ ตามภาพแล้วคลิกปุ่ม OK

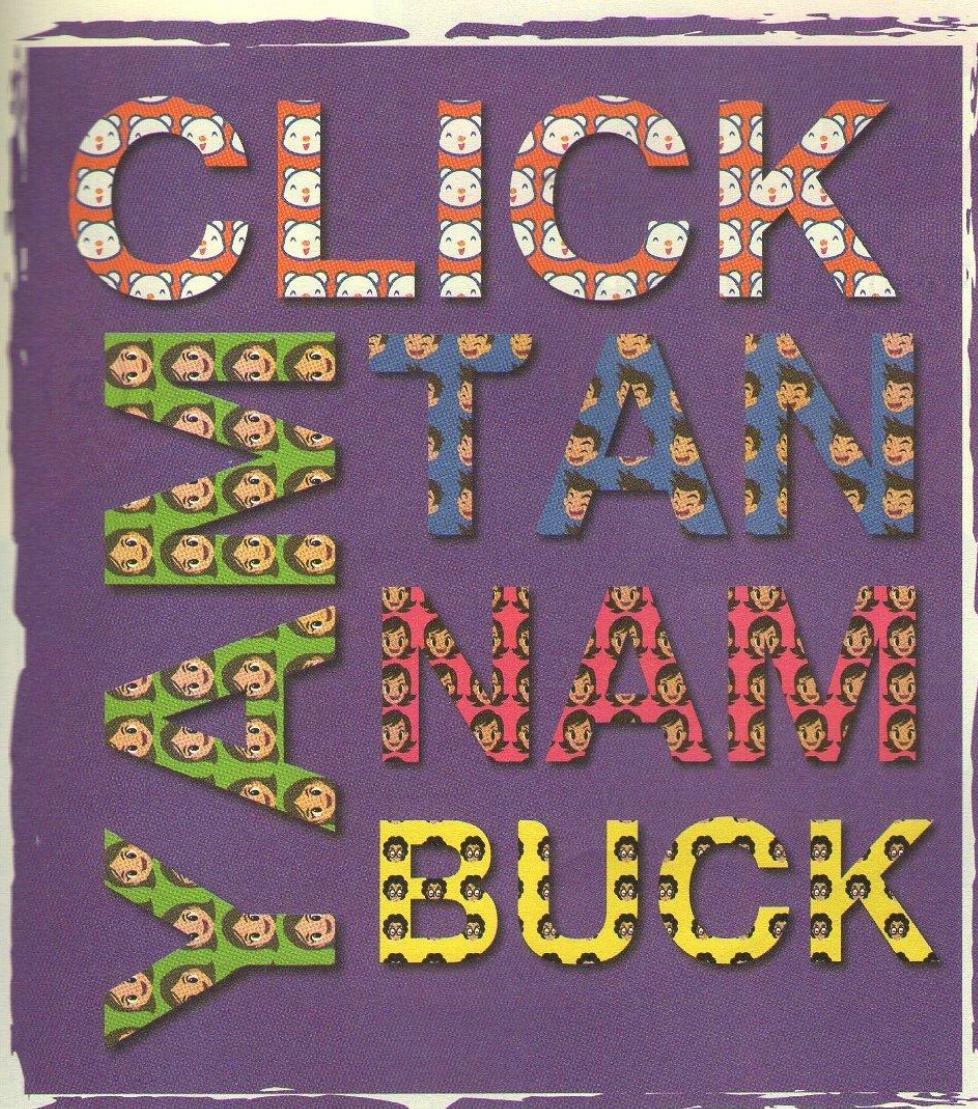


- 9 จะปรากฏข้อความดังภาพ

กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6

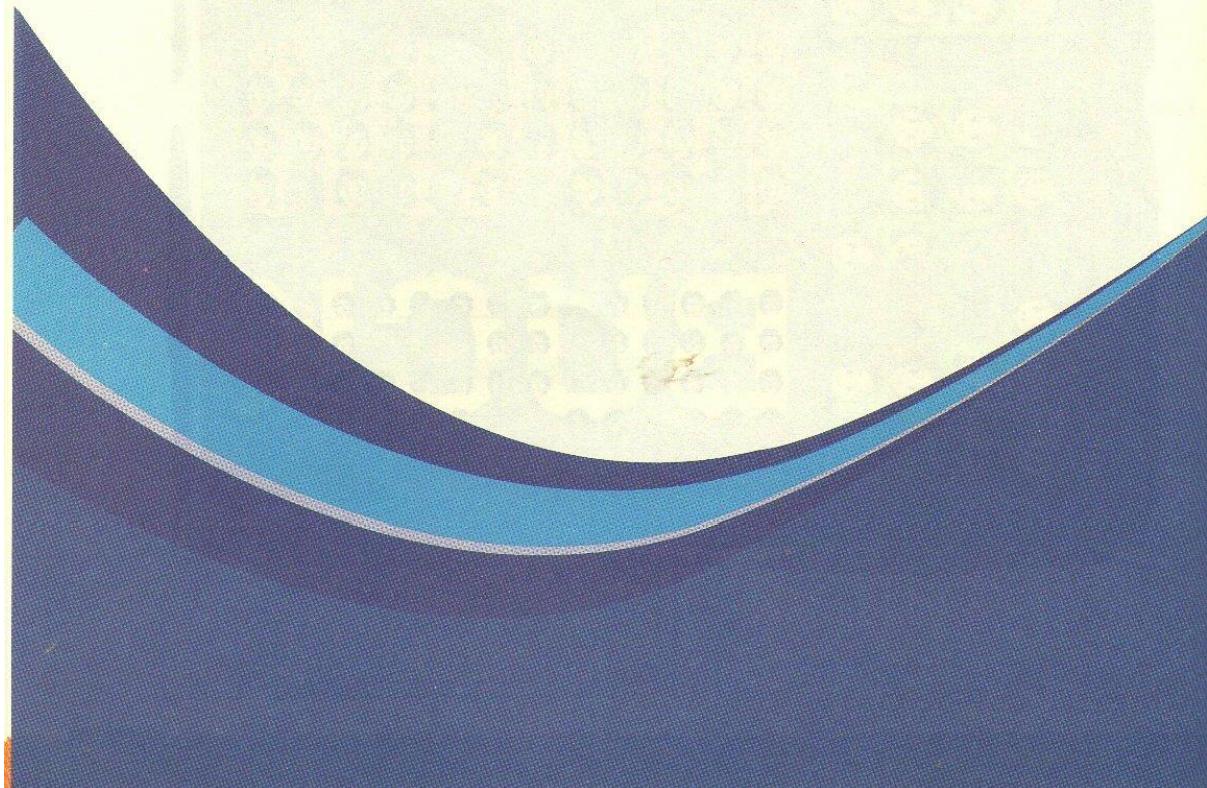


ให้น้องๆ นำรูปภาพของต้นเองมาสร้างเป็นข้อความกันครับ



หน่วยที่ 7

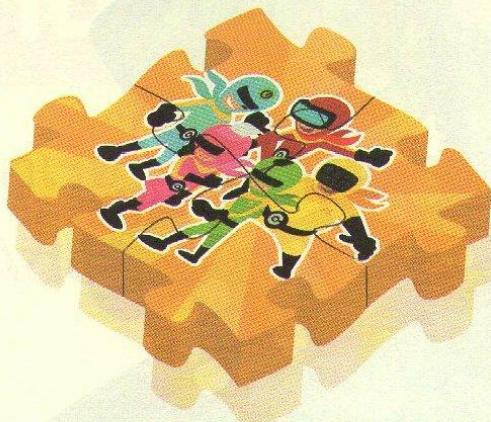
มาเรียนรู้โปรแกรม
Adobe Photoshop CS3 กัน(5)



หน่วยที่ 7

หน่วยที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (5)

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (5)



1

การสร้างภาพกราฟิก

2

การสร้างประกายดาว

3

การสร้างแสงไฮไลท์

4

การทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์

5

การสร้างปุ่มกด

จุดประสงค์การเรียนรู้

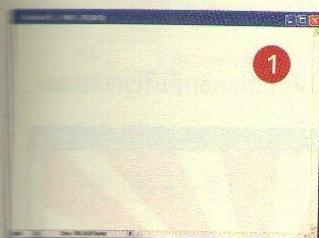
- สามารถสร้างภาพกราฟิกในโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ได้
- สามารถสร้างประกายดาว ในโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ได้
- สามารถสร้างแสงไฮไลท์ ในโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ได้
- สามารถทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์ ในโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ได้
- สามารถสร้างปุ่มกด ในโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ได้

บันทึก

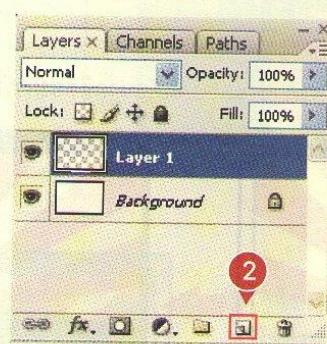
1

การสร้างภาพกราฟิก

- ① สร้างไฟล์ใหม่โดยกำหนด
ไฟล์เป็นมีสีขาว



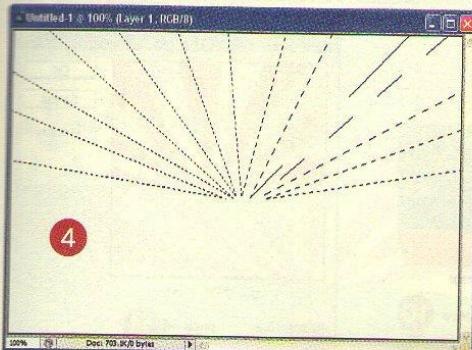
- ② คลิกปุ่ม เพื่อสร้าง
Layer ใหม่



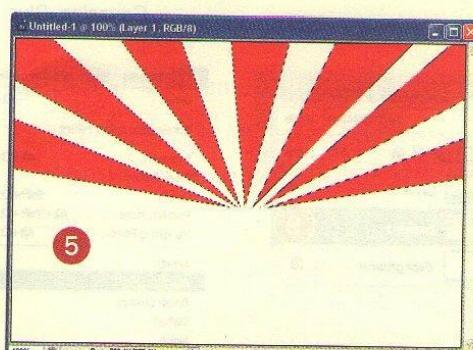
- ③ คลิกเครื่องมือ Polygonal Lasso
Tool และ เลือกแบบ Add to
selection



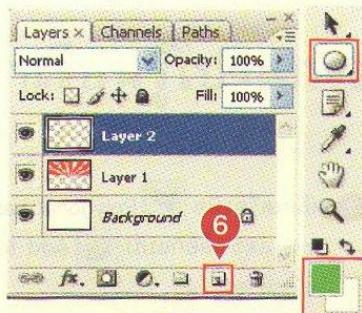
- ④ คลิกวิจารณ์ Selection หลายๆ รูปดังภาพ



- ⑤ คลิกเครื่องมือ Paint Bucket Tool คลิกเลือก
สีที่ต้องการ และเทสีลงบน Selection จากนั้น
กดปุ่ม Ctrl+D เพื่อปิด Selection



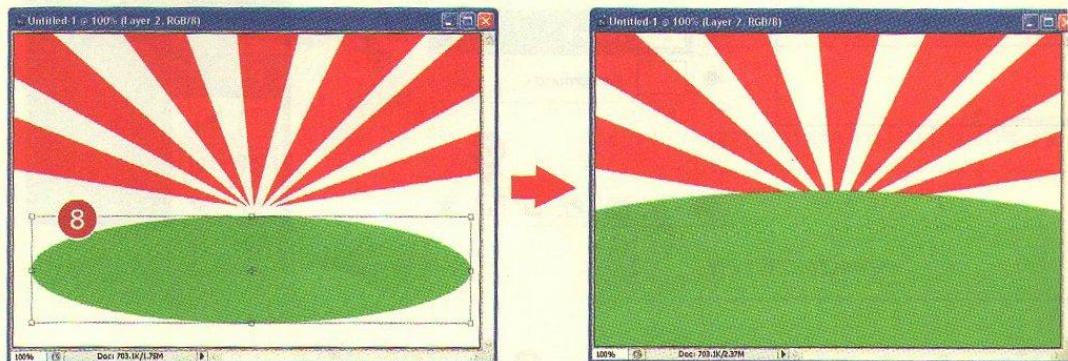
หน่วยที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (5)



6 คลิกปุ่ม เพื่อสร้าง Layer ใหม่

7 คลิกเครื่องมือ Ellipse Tool คลิกเลือกสีที่ต้องการ แล้ววาดรูปวงกลม

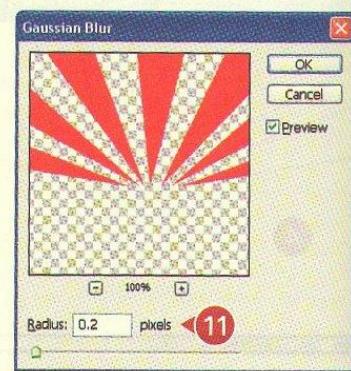
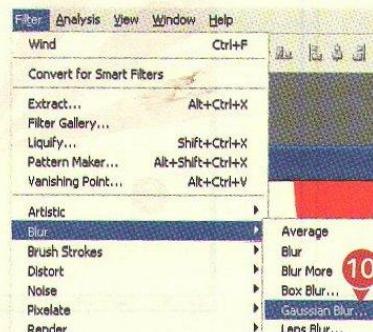
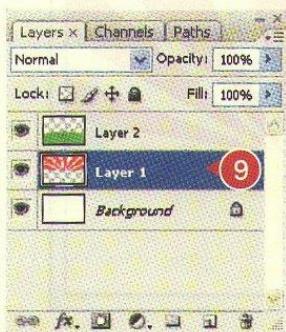
8 กดปุ่ม Ctrl+T และปรับขยายขนาด ดังภาพ และเมื่อได้ขนาดที่ต้องการแล้วให้ดับเบิลคลิกที่บริเวณวงกลม



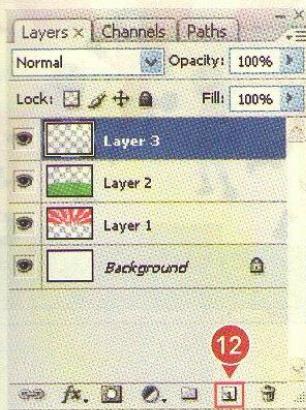
9 คลิกที่ Layer 1

10 คลิกเมนู Filter > Blur > Gaussian Blur

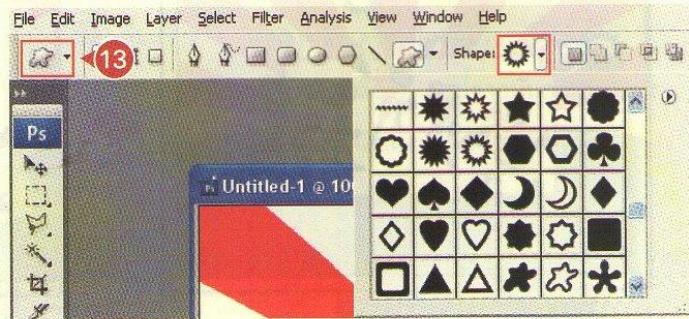
11 กำหนดค่า Radius=0.2 และคลิกปุ่ม



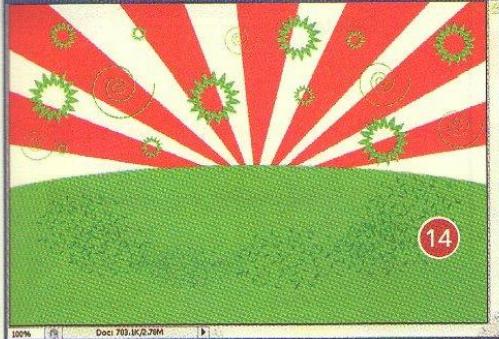
12 คลิกปุ่ม เพื่อสร้าง Layer ใหม่



13 คลิกเครื่องมือ Custom Shape Tool และคลิกที่ปุ่ม เพื่อเลือกรูปทรงที่ต้องการ



Untitled-1 @ 100% (Shape 2, RGB/0)



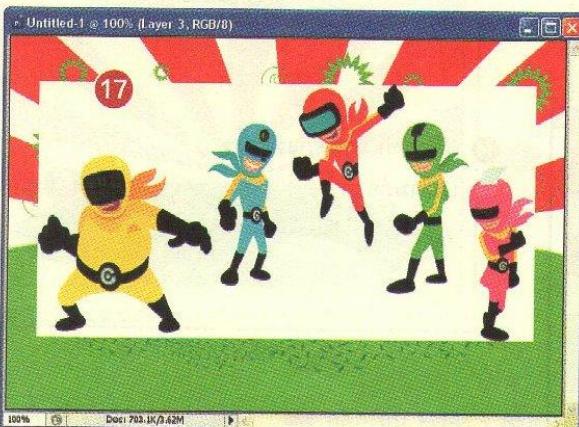
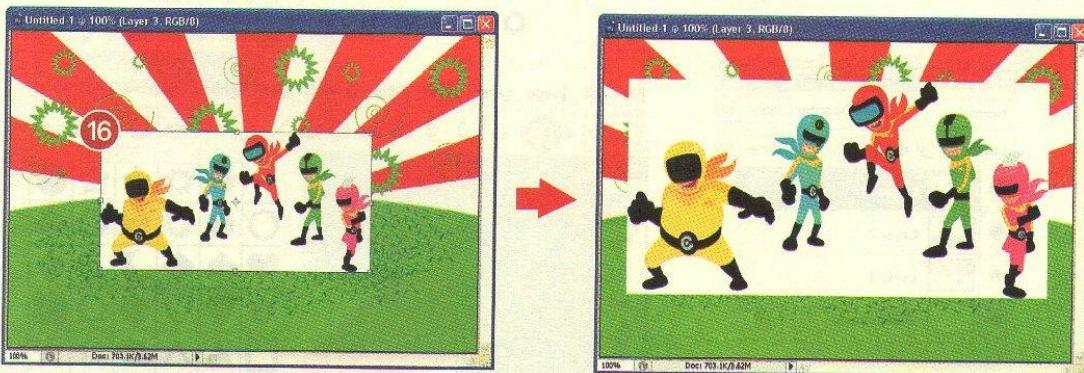
click ranger.jpg @ 50% (Background)



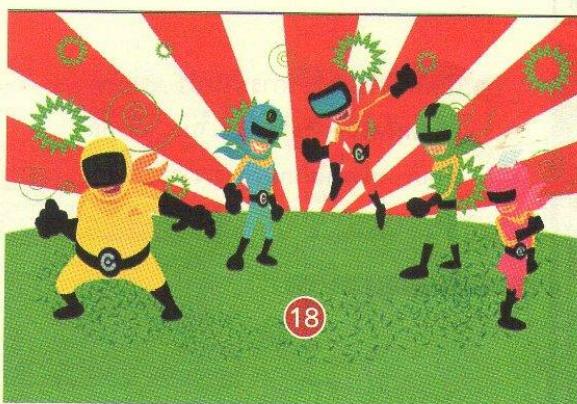
14 คลิกลากเมาส์ตกแต่งภาพ
ได้ตามต้องการ

15 เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการนำมาใช้ จากนั้น
คลิกเครื่องมือ Move Tool และคลิก
ลากภาพนำมายังบนภาพที่เราสร้าง

16 กดปุ่ม Ctrl+T แล้วปรับขยายขนาด ดังภาพ เมื่อได้ขนาดที่ต้องการแล้วดับเบิลคลิกที่บริเวณภาพ



17 เลือกเครื่องมือ Magic Wand Tool
คลิกบริเวณส่วนที่ไม่ต้องการแล้วกดปุ่ม Delete



18 จะปรากฏเป็นภาพกราฟิกตั้งภาพ

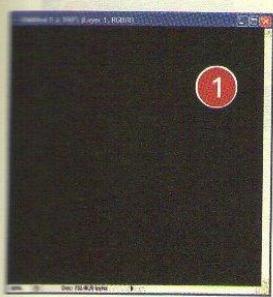
2

การสร้างประกายดาว

1 สร้างไฟล์ใหม่ขนาด

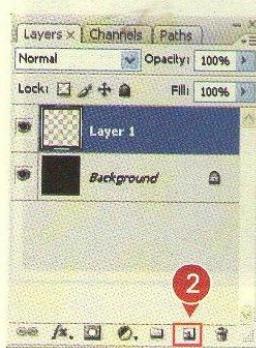
200x200 Pixels

และกำหนดให้พื้นหลังสีดำ



2 คลิกปุ่ม เพื่อสร้าง

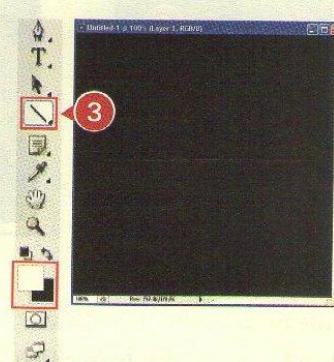
Layer ใหม่



3 คลิกเครื่องมือ Line Tool

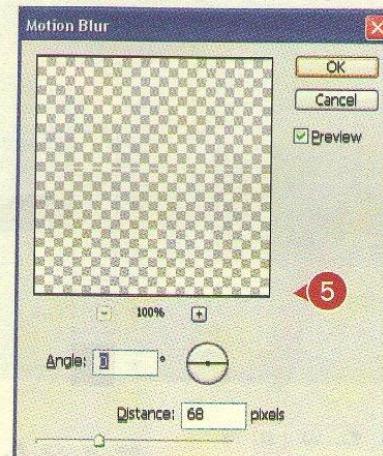
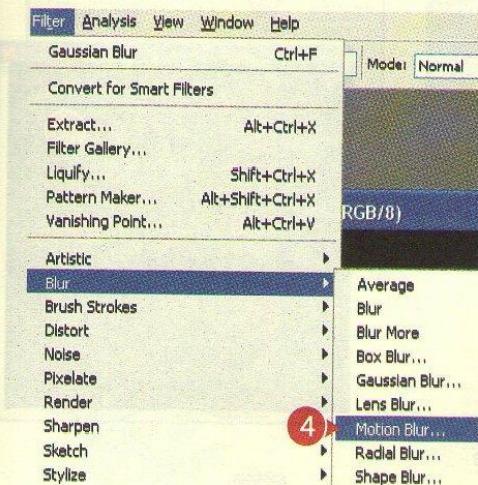
เลือกสีขาว จากนั้นกดปุ่ม Shift

แล้วคลิกเม้าส์เพื่อลากเส้นตรง



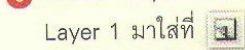
4 คลิกเมนู Filter > Blur > Motion Blur...

5 กำหนดค่าต่างๆ ตามภาพ แล้วคลิกปุ่ม OK

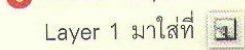


หน่วยที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (5)

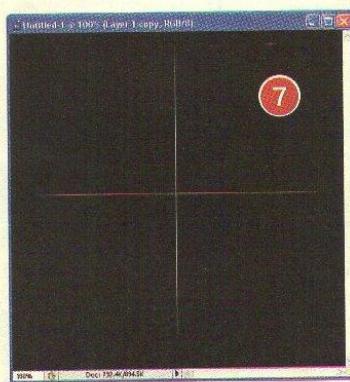
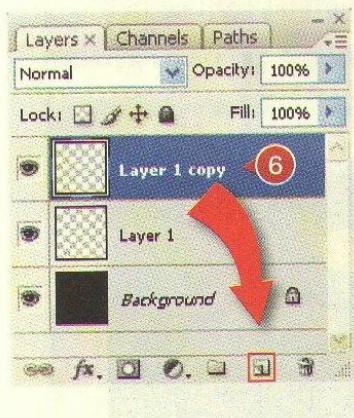
6 คัดลอก Layer โดยการคลิกลาก Layer 1 มาใส่ที่



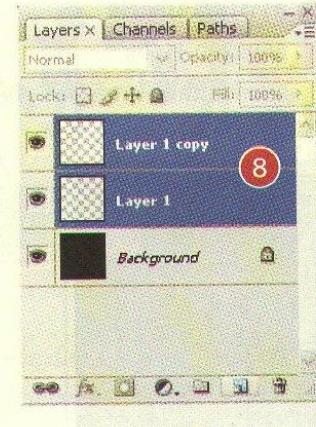
Layer 1 copy



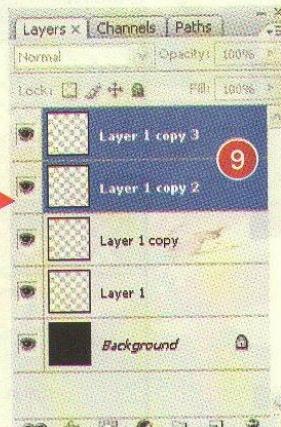
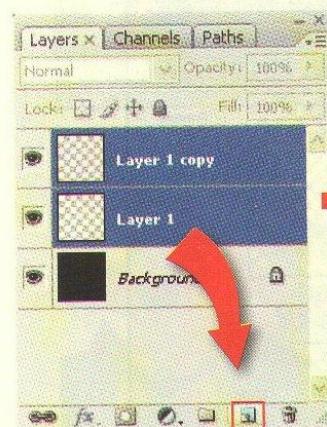
7 กดปุ่ม Ctrl+T เพื่อให้เลี้ยงเมลักษณะเป็น Free Transform กดปุ่ม Shift ค้างไว้ แล้วหมุนเส้นตรง จากนั้นกดปุ่ม Enter



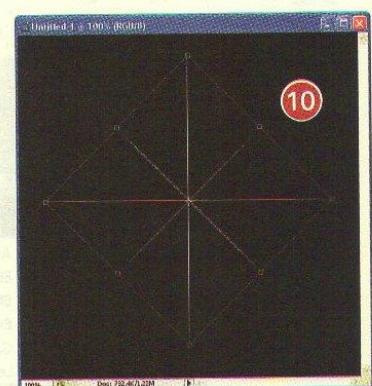
8 กดปุ่ม Shift ค้างไว้ แล้วคลิกเมาส์เลือก Layer 1 และ Layer 1 copy



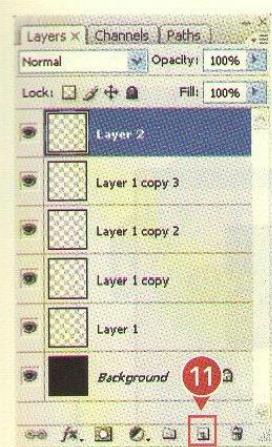
9 คัดลอก Layer โดยการลากเมาส์นำ Layer 1 และ Layer 1 copy มาใส่ที่



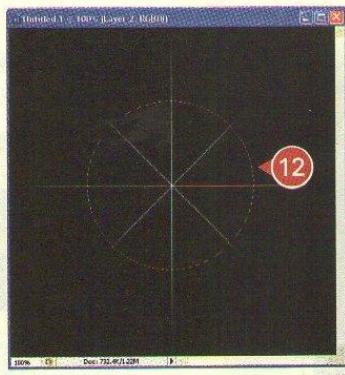
10 กดปุ่ม Ctrl+T แล้วหมุนและย่อเส้นตามภาพจากนั้นกดปุ่ม Enter



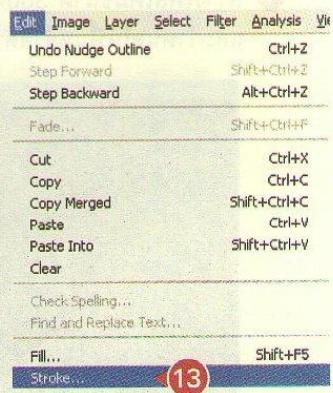
11 คลิกปุ่ม เพื่อสร้าง Layer ใหม่



12 คลิกเครื่องมือ Elliptical Marquee Tool
กด Selection วงกลม



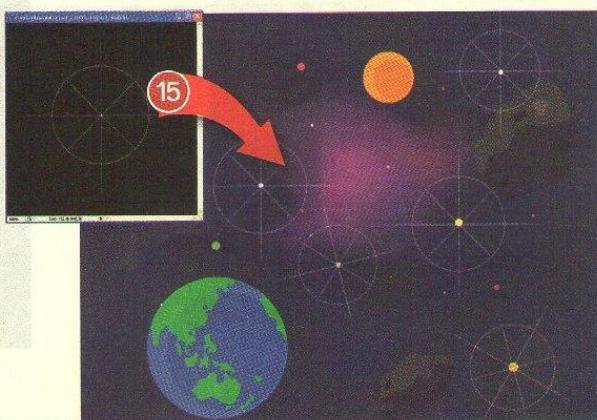
13 คลิกเมนู Edit > Stroke



14 กำหนดค่าตามภาพแล้วคลิกปุ่ม OK



15 กดปุ่ม Shift ค้างไว้แล้วคลิกเลือก Layer ทั้งหมด
ยกเว้น Layer Background จากนั้นกดปุ่ม Ctrl+E
เพื่อทำการรวม Layer



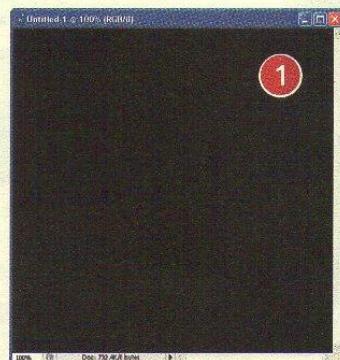
น้องๆ ครับ เราสามารถนำภาพประกายดาวที่เราสร้างขึ้น
ไปแต่งลงบนภาพต่างๆ ได้นะครับ



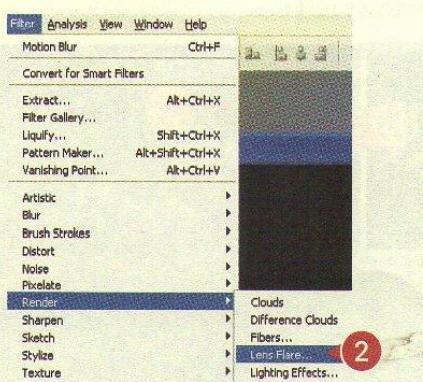
3

การสร้างแสงไฮไลท์

- 1 สร้างไฟล์ใหม่ขนาด 300x300 Pixels และกำหนดให้พื้นหลังสีดำ



- 2 คลิกเมนู Filter > Render > Lens Flare

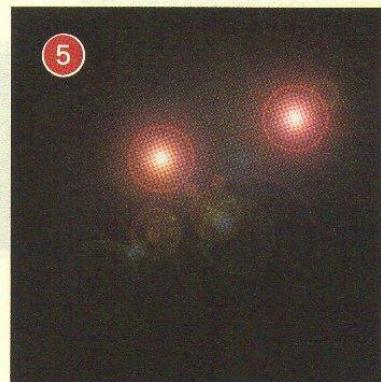


- 3 คลิกเลื่อนตำแหน่งและกำหนดขนาดของแสงที่ต้องการ จากนั้นคลิกปุ่ม OK

- 4 ทำซ้ำในขั้นตอนที่ 2 และ 3 เพื่อวางแผนในตำแหน่งที่ต้องการ



- 5 จะปรากฏเป็นภาพแสงไฮไลท์ดังภาพ



คำถามชวนคิด

จะเกิดอะไรขึ้นหากเรากดปุ่ม Ctrl+S ในขณะที่เราใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3



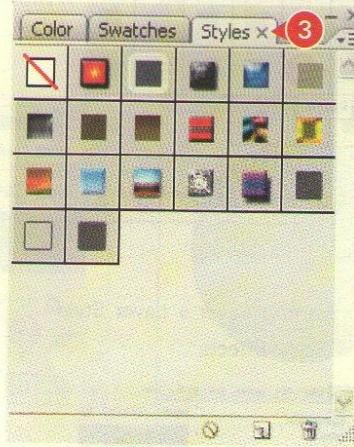
4

การทำรูปภาพให้เป็นจิ๊กซอว์

1 เปิดไฟล์รูปภาพขึ้นมา



3 คลิกเลือก Styles



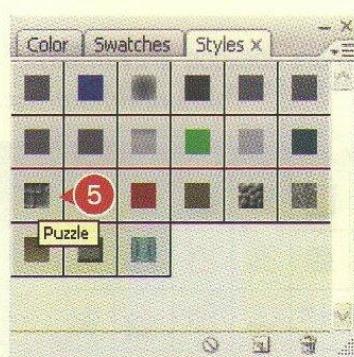
2 คัดลอก Layer โดยการคลิกลาก Layer Background มาใส่ที่



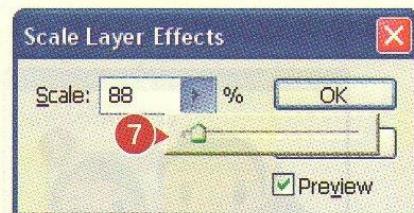
4 คลิกที่ แล้วเลือก Image Effects



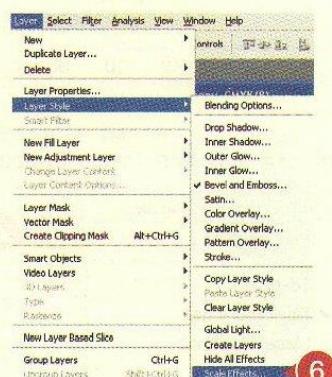
5 คลิกเลือก Puzzle



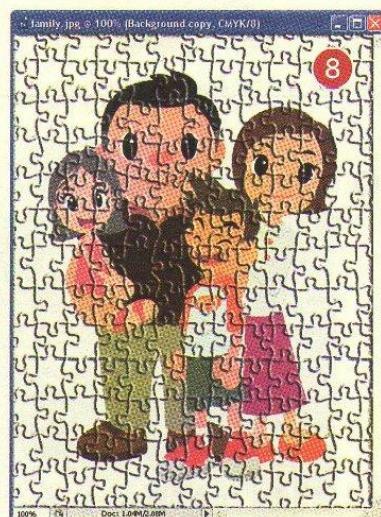
7 เลื่อนปรับขนาดของจิ๊กซอว์
ได้ตามต้องการจากนั้นคลิกปุ่ม OK



6 คลิกเลือก Layer > Layer Style
> Scale Effects



8 จะปรากฏภาพจิ๊กซอว์ดังภาพ



คำแนะนำมีคำตอบ



หากน้องๆ กดปุ่ม

Ctrl + S

ในขณะที่เราใช้โปรแกรม

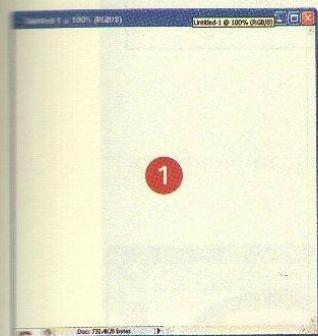
Adobe Photoshop CS3 โปรแกรมจะบันทึกไฟล์ภาพให้自動บันทึก



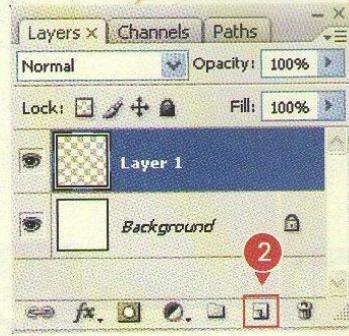
5

การสร้างปุ่มกด

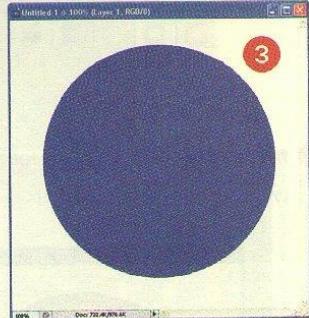
1 สร้างไฟล์ใหม่ขนาด 200x200 Pixels และกำหนดให้พื้นหลังสีขาว



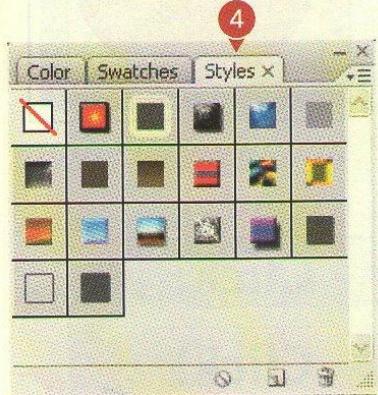
2 คลิกปุ่ม เพื่อสร้าง Layer ใหม่



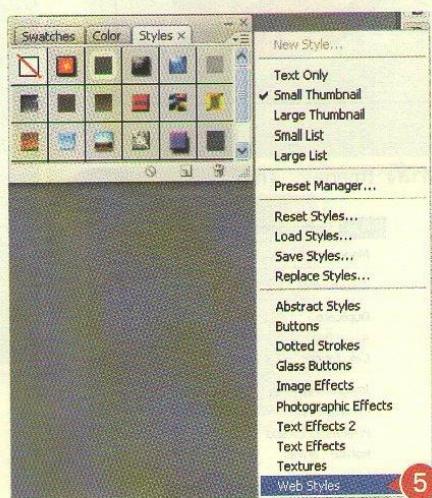
3 คลิกเลือกเครื่องมือ Ellipse Tool เพื่อสร้างวงกลม



4 คลิกเลือก Styles



5 คลิกที่ แล้วเลือก Web Styles



หน่วยที่ 7 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (5)

6 คลิกเลือก Styles ที่ต้องการ



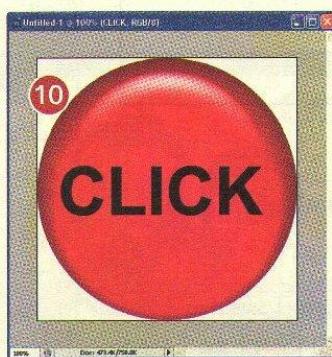
9 คลิกปุ่ม OK เพื่อตัดพื้นที่ว่างทิ้งไป



7 คลิกเลือกเครื่องมือ T Horizontal Type Tool เพื่อพิมพ์ข้อความที่ต้องการ



10 จะปรากฏภาพปุ่มกดดังภาพ



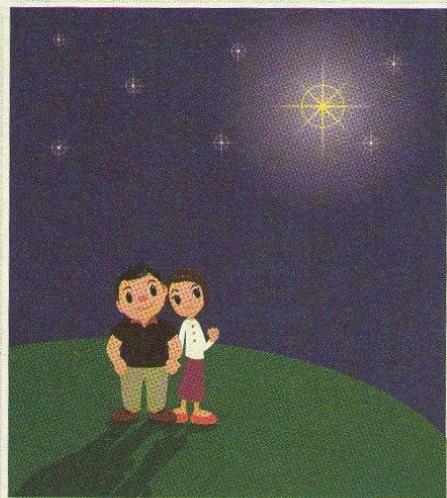
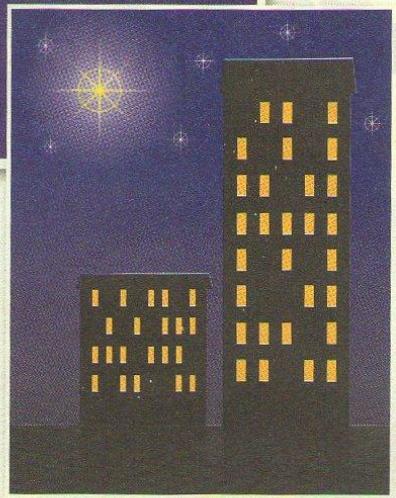
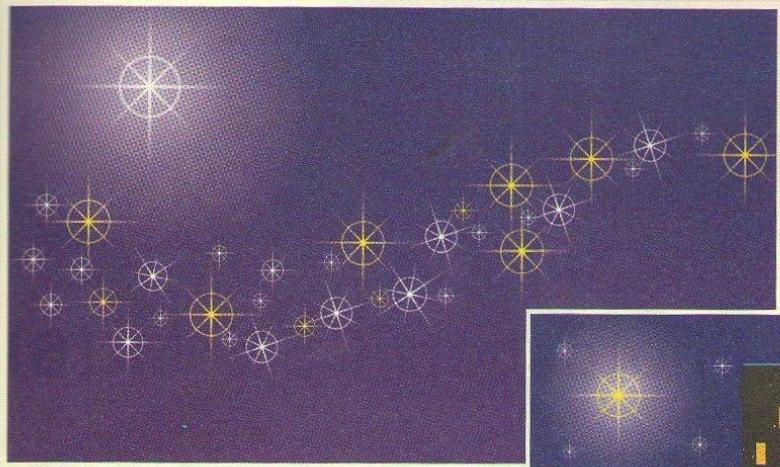
8 เลือกคำสั่ง Image > Trim



กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 7



ให้น้องๆ นำภาพประกายดาวที่สร้างขึ้นมา ไปตกแต่งภาพต่างๆ ครับ



หน่วยที่ 8

มาเรียนรู้โปรแกรม
Adobe Photoshop CS3 กัน(6)

หน่วยที่ 8

หน่วยที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (6)

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (6)



1

การทำภาพให้เป็นแอนิเมชั่น

2

การทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชั่น

3

การสร้างภาพแบบเนอร์

4

การทำแบบเนอร์ให้เคลื่อนไหว

จุดประสงค์การเรียนรู้

- สามารถนำรูปภาพมาสร้างเป็นแอนิเมชั่นได้
- สามารถนำตัวการ์ตูนมาสร้างเป็นแอนิเมชั่นได้
- สามารถสร้างแบบเนอร์ได้
- สามารถสร้างแบบเนอร์ให้เคลื่อนไหวได้



บันทึก

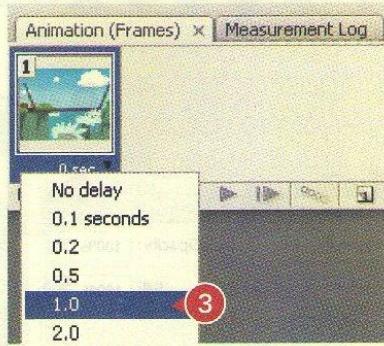
1

การทำภาพให้เป็นแอนิเมชั่น

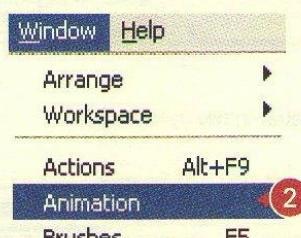
- 1 เปิดไฟล์ภาพขึ้นมา 3 ภาพ และจัดให้อยู่ในแต่ละ Layer ดังภาพ



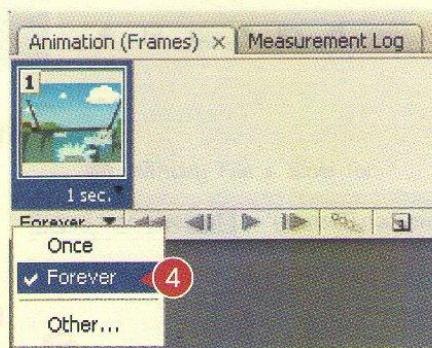
- 3 คลิกเลือกเวลาให้เป็น 1 sec.



- 2 คลิกเลือกเมนู Window > Animation

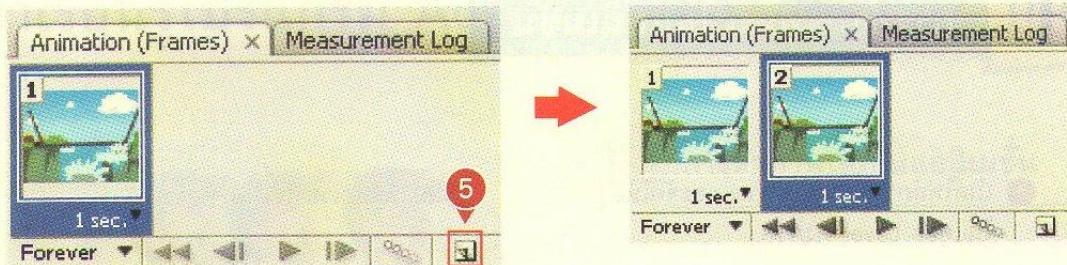


- 4 คลิกเลือก Forever

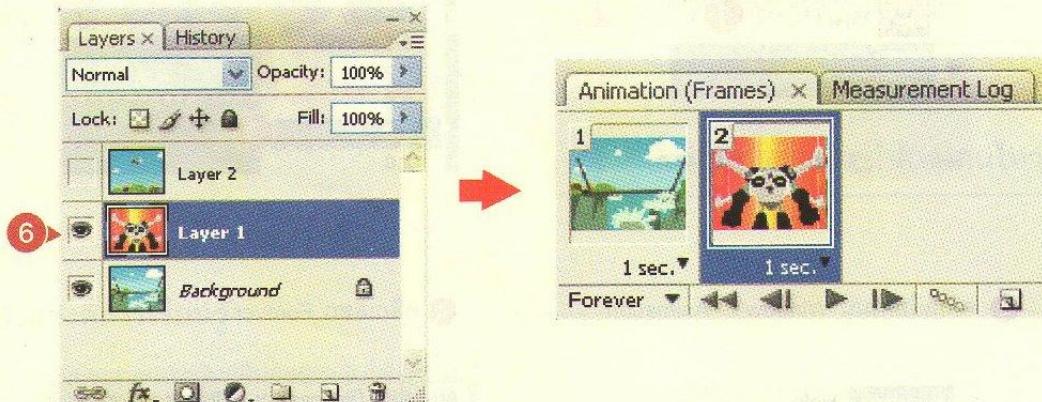


หน่วยที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (6)

5 คลิกปุ่ม เพื่อ Duplicates ภาพ



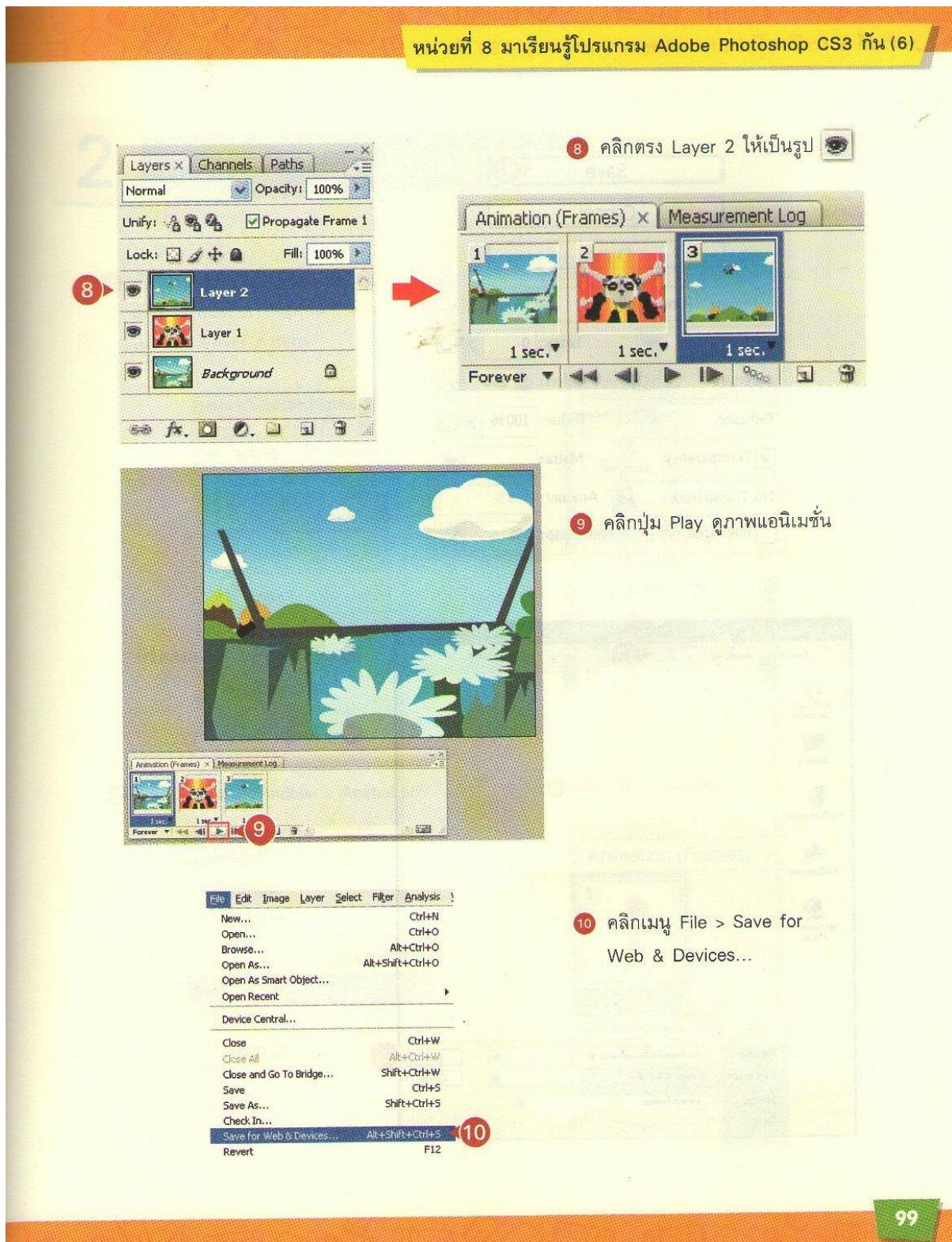
6 คลิกตรง Layer 1 ให้เป็นรูป



7 คลิกปุ่ม เพื่อ Duplicates ภาพ



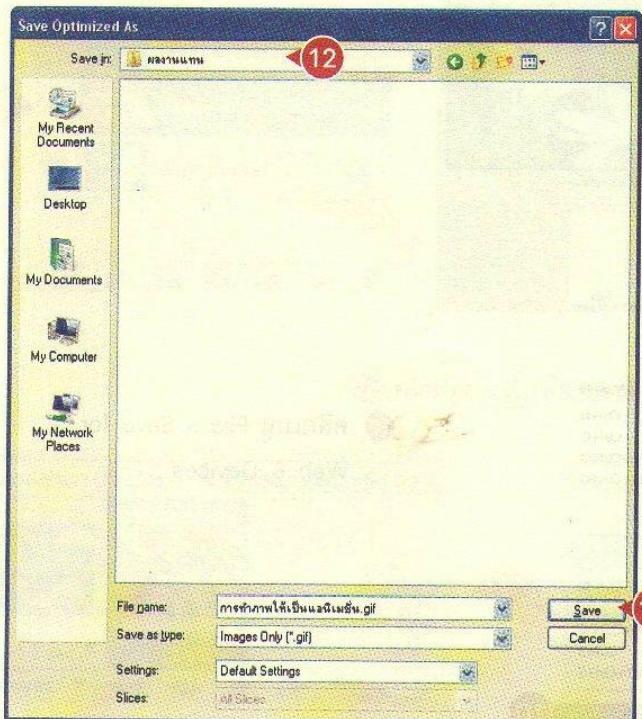
หน่วยที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (6)



หน่วยที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (6)



11 คลิกปุ่ม Save



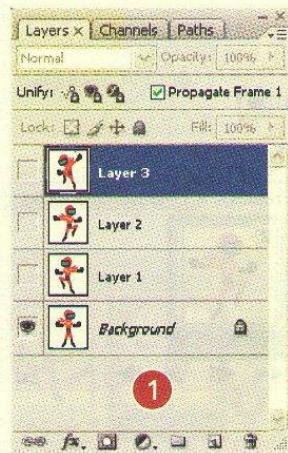
12 เลือกไดร์ฟหรือโฟลเดอร์ที่ต้องการ Save

13 คลิกปุ่ม Save

2

การทำตัวการ์ตูนให้เป็นแอนิเมชั่น

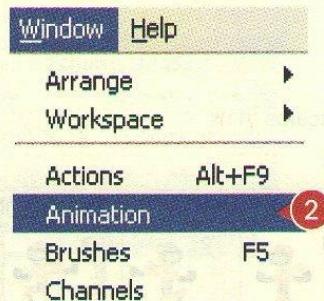
- 1 เปิดไฟล์ภาพตัวการ์ตูนขึ้นมา 4 ภาพ โดยให้แต่ละภาพมีท่าทางที่แตกต่างกัน และจัดให้อยู่ในแต่ละ Layer ดังภาพ



- 3 คลิกเลือกเวลาให้เป็น 0.5 sec.



- 2 คลิกเลือกเมนู Window > Animation

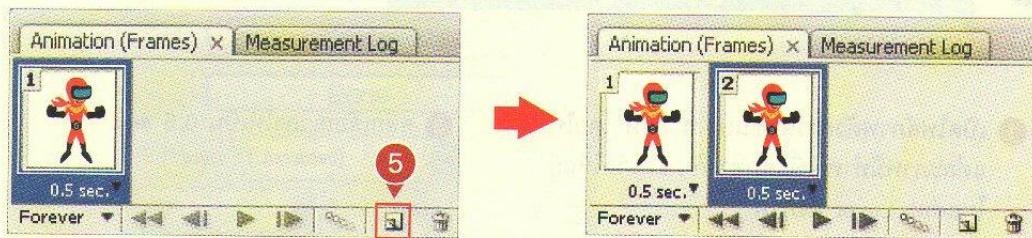


- 4 คลิกเลือก Forever

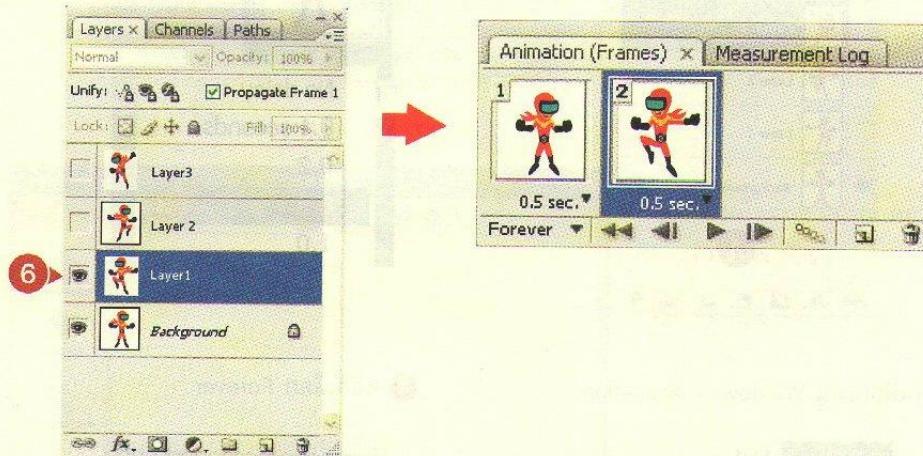


หน่วยที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (6)

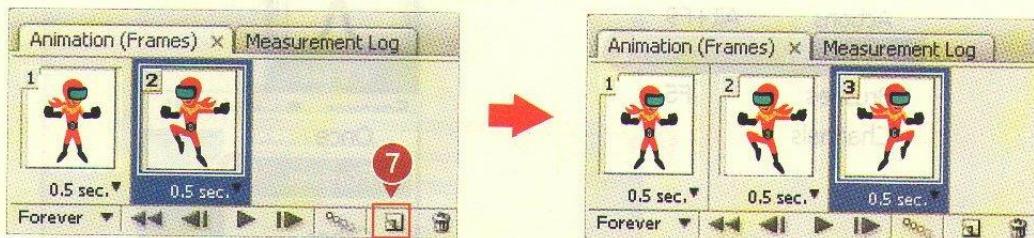
5 คลิกปุ่ม เพื่อ Duplicates ภาพ



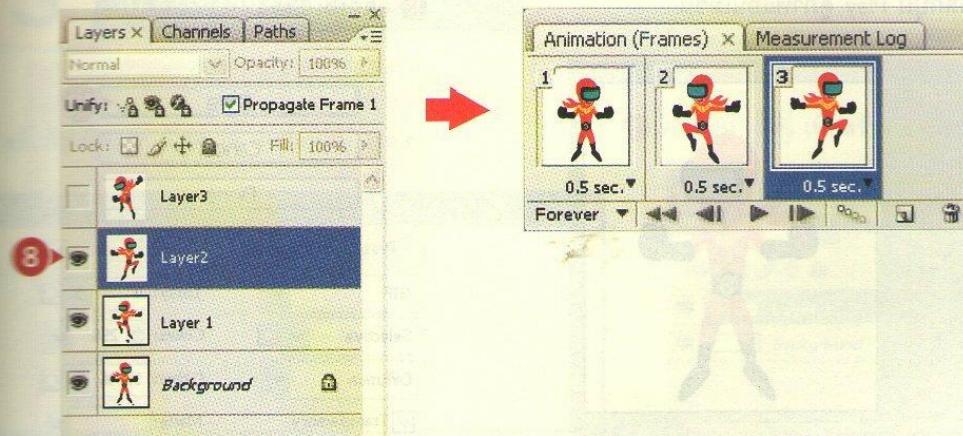
6 คลิกตรง Layer 1 ให้เป็นรูป



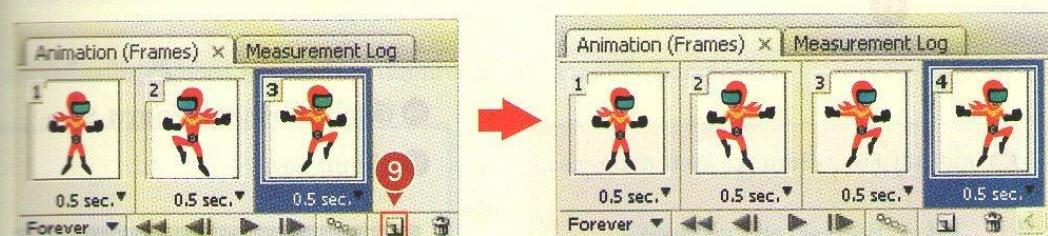
7 คลิกปุ่ม เพื่อ Duplicates ภาพ



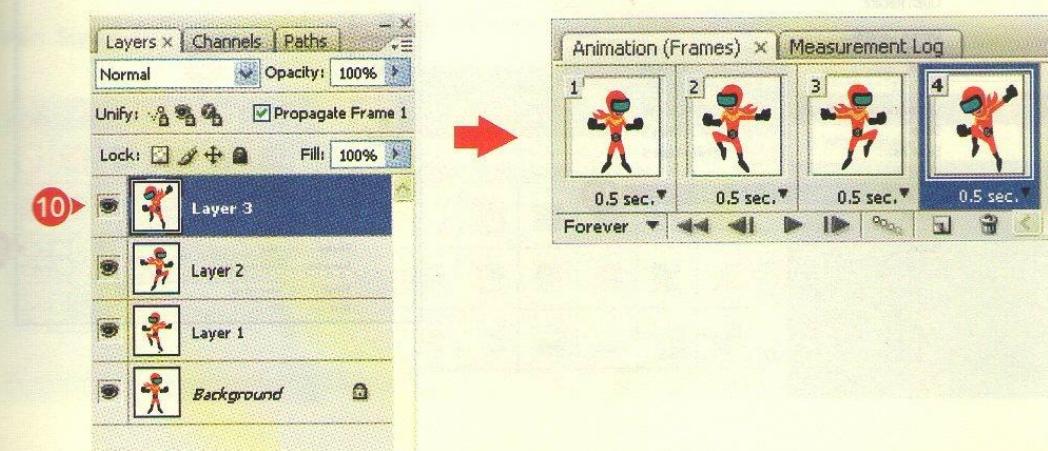
8 คลิกตรง Layer 2 ให้เป็นรูป



9 คลิกปุ่ม



10 คลิกตรง Layer 3 ให้เป็นรูป



11 คลิกปุ่ม Play ดูภาพแอนิเมชั่น



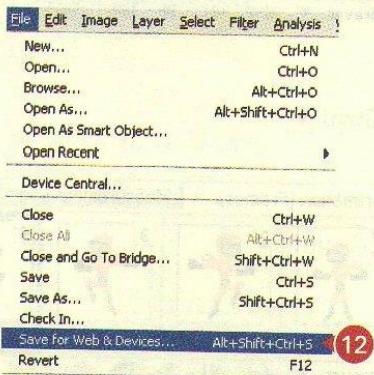
11

13 คลิกปุ่ม Save



13

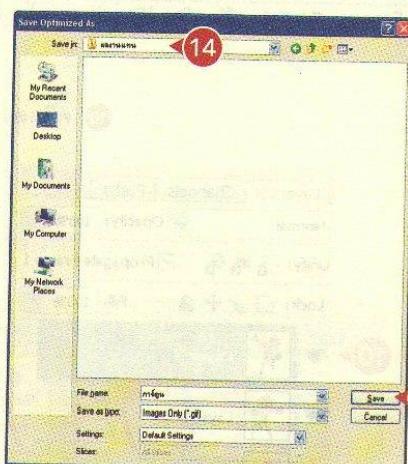
12 คลิกเมนู File > Save for Web & Devices...



12

14 เลือกไดร์ฟพีซีที่ต้องการ Save

15 คลิกปุ่ม Save



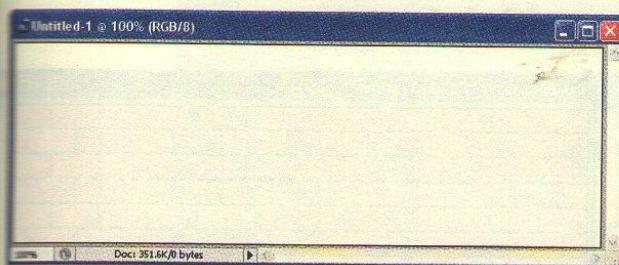
14

15

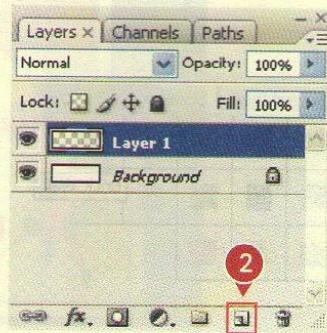
3

การสร้างภาพแบบเนอร์

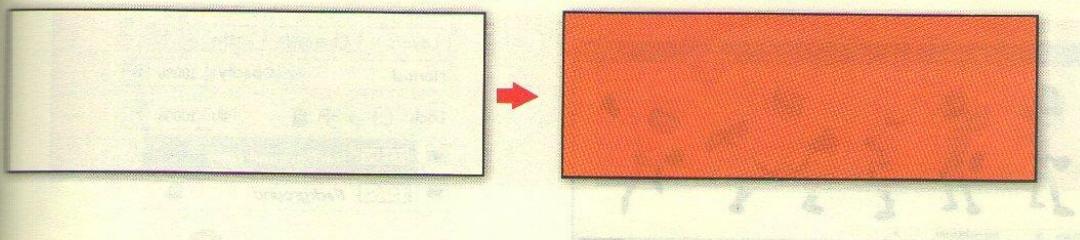
1 สร้างไฟล์ใหม่ขึ้นมาขนาด 300x100 Pixels



2 คลิกปุ่ม เพื่อสร้าง Layer ใหม่



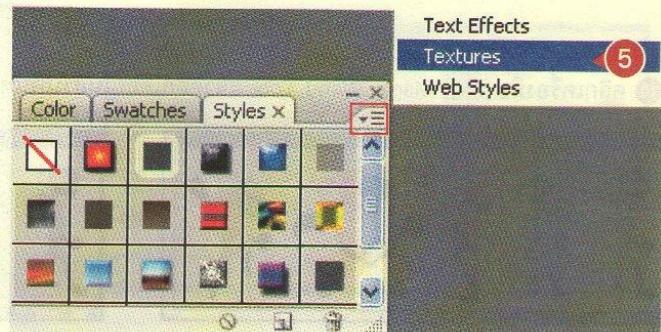
3 คลิกเครื่องมือ Pain Bucket Tool เลือกสีที่ต้องการแล้วคลิกที่บริเวณสีเหลี่ยม

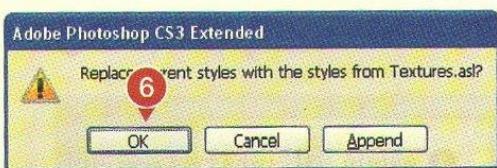


4 คลิก Styles



5 คลิกที่ปุ่ม แล้วเลือก Textures

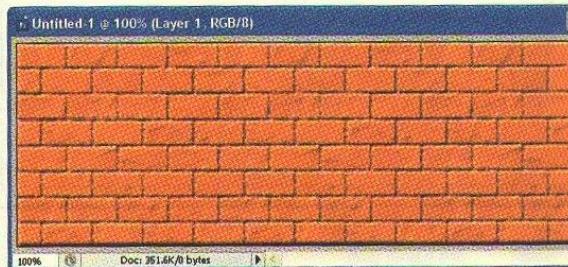




6 คลิกปุ่ม OK



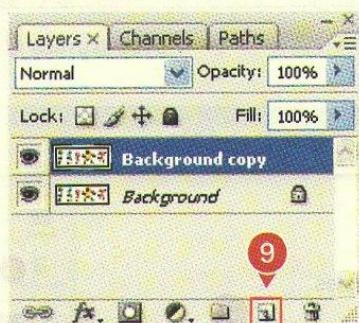
7 คลิกเลือกรูปแบบ Brick Wall



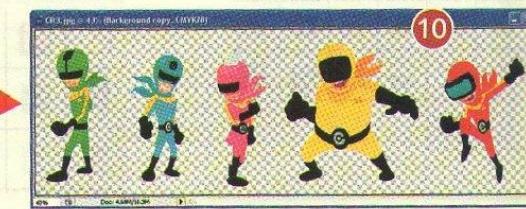
8 เปิดไฟล์รูปภาพขึ้นมา



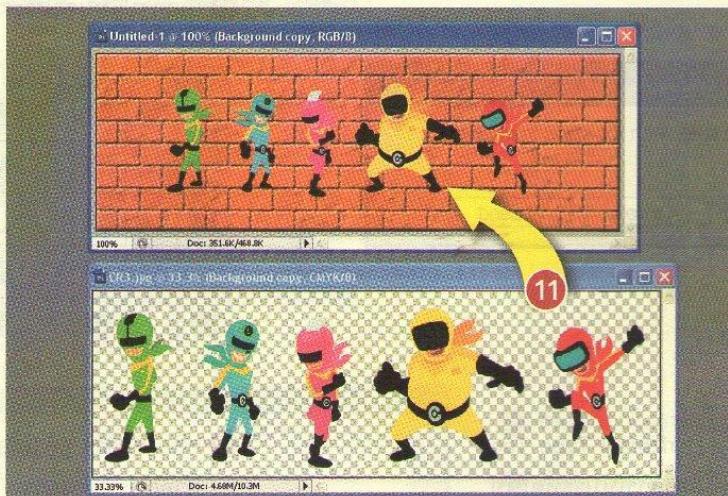
9 คลิกลาก Layer Background มาใส่ที่ปุ่ม เพื่อคัดลอก Layer



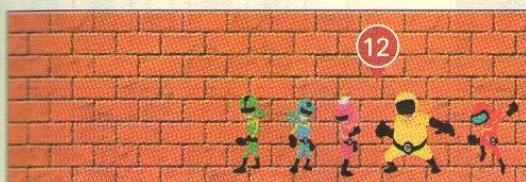
10 คลิกเครื่องมือ Magic Wand Tool และคลิกเลือกในส่วนพื้นหลังที่ไม่ต้องการแล้วกดปุ่ม Delete



11 คลิกเครื่องมือ Move Tool และลากกรุ๊ปภาพมาใส่ในกรอบ



12 กดปุ่ม Ctrl+T เพื่อย่อขนาดภาพได้ตามต้องการ
แล้วกดปุ่ม Enter



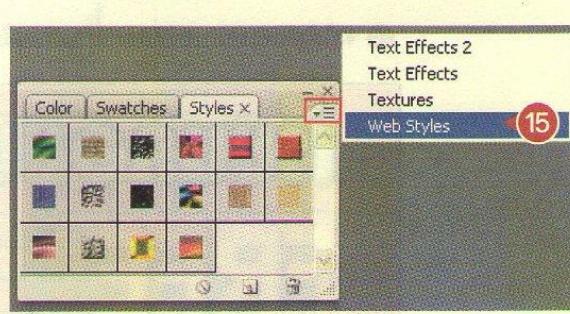
13 คลิกเครื่องมือ Horizontal Type Tool
แล้วพิมพ์ตัวอักษรที่ต้องการ



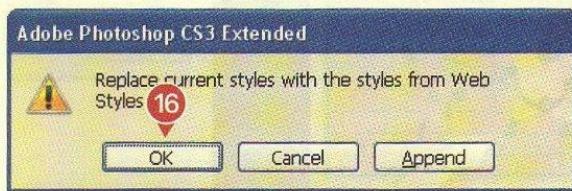
14 คลิก Styles



15 คลิกที่ปุ่ม แล้วเลือก Web Styles



16 คลิกปุ่ม OK



17 เลือกรูปแบบตัวอักษรที่ต้องการ



18 คลิกเครื่องมือ **T** Horizontal Type Tool
แล้วพิมพ์ตัวอักษรที่ต้องการในบรรทัดใหม่

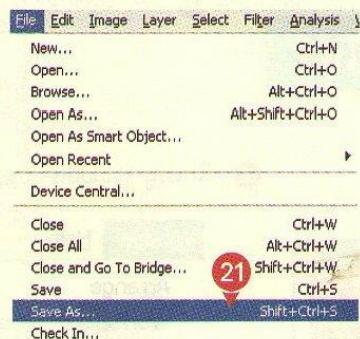


19 คลิก Styles แล้วเลือกรูปแบบ
ตัวอักษรที่ต้องการ

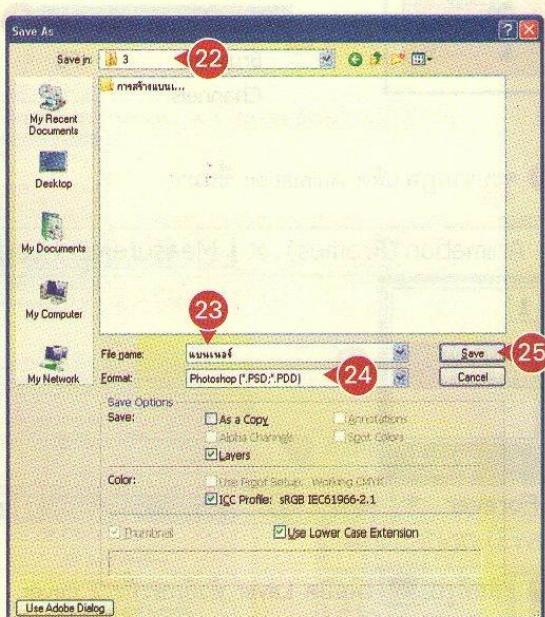


20 จะได้ภาพแบบเนือร์ที่ออกแบบเรียบร้อย





21 คลิกเมนู File > Save As...

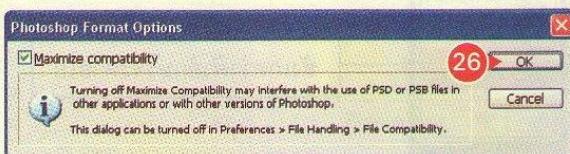


22 คลิกเลือกไดร์ฟหรือไฟล์เดอร์ที่ต้องการเก็บ

23 ตั้งชื่อไฟล์

24 เลือกรูปแบบไฟล์ให้เป็น Photoshop

25 คลิกปุ่ม Save



26 คลิกปุ่ม OK

4

การทำแบบเนอร์ให้เคลื่อนไหว

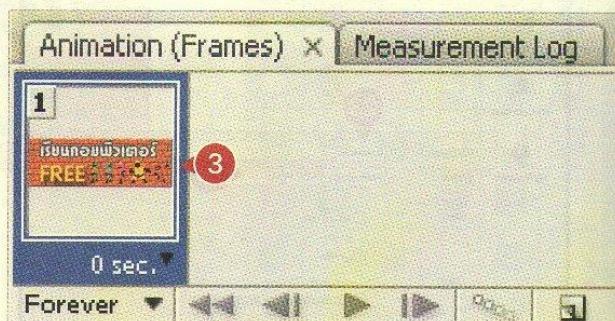
1 เปิดไฟล์ภาพแบบเนอร์ที่สร้างไว้แล้วขึ้นมา



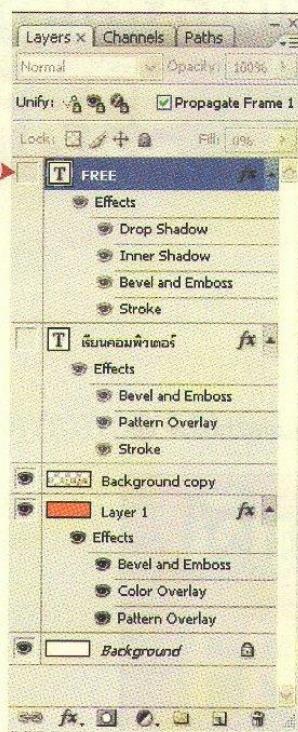
2 คลิกเมนู Window > Animation



3 จะปรากฏพาเล็ต Animation ขึ้นมา



4



4 คลิกที่รูป เพื่อปิด Layer ตัวอักษรทั้ง 2 Layer



หน่วยที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (6)

5 คลิกเลือกเวลาให้เป็น 0.5 sec.

6 คลิกเลือก Forever

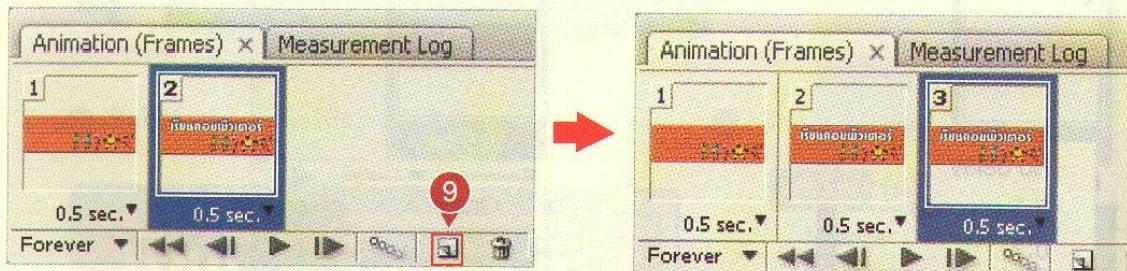
7 คลิกปุ่ม เพื่อ Duplicates ภาพ

8 คลิกตรง Layer เรียนคอมพิวเตอร์ ให้เป็นรูป

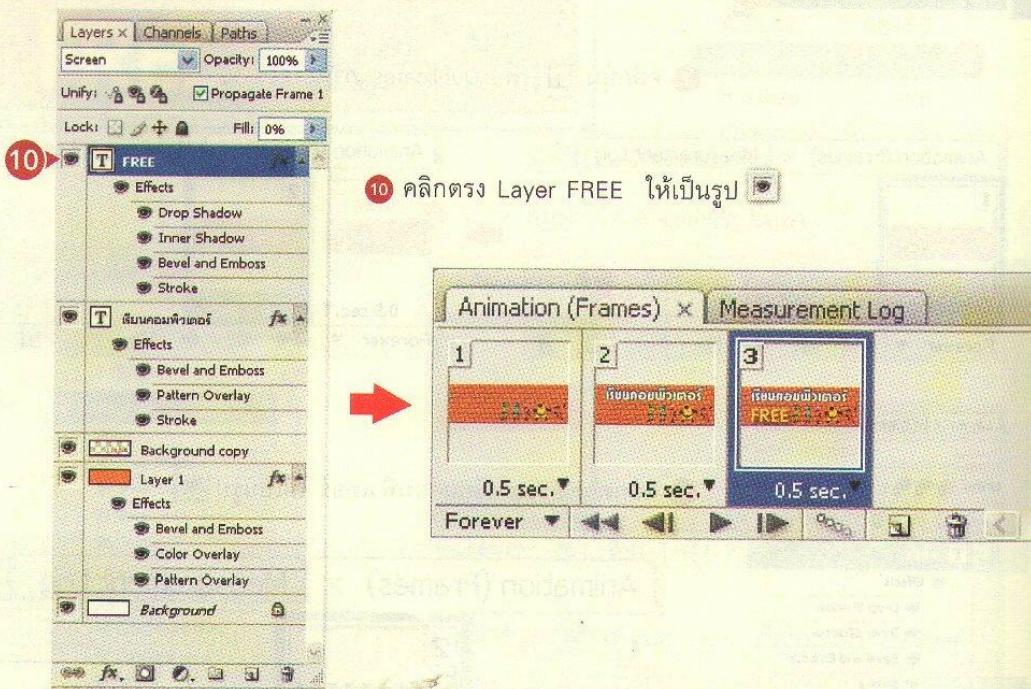
สังเกตว่าตัวอักษรจะเพิ่มขึ้นมา

หน่วยที่ 8 มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 กัน (6)

9 คลิกปุ่ม เพื่อ Duplicates ภาพ

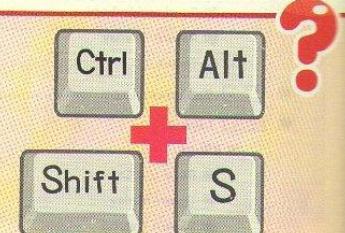


10 คลิกตรง Layer FREE ให้เป็นรูป



คำถามชวนคิด

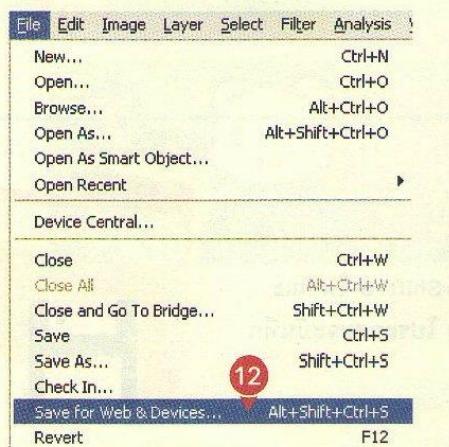
จะเกิดอะไรขึ้นหากเรากดปุ่ม **Ctrl+Alt+Shift+S**
ในขณะที่เราใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3



11 คลิกปุ่ม Play ดูภาพแอนิเมชั่น

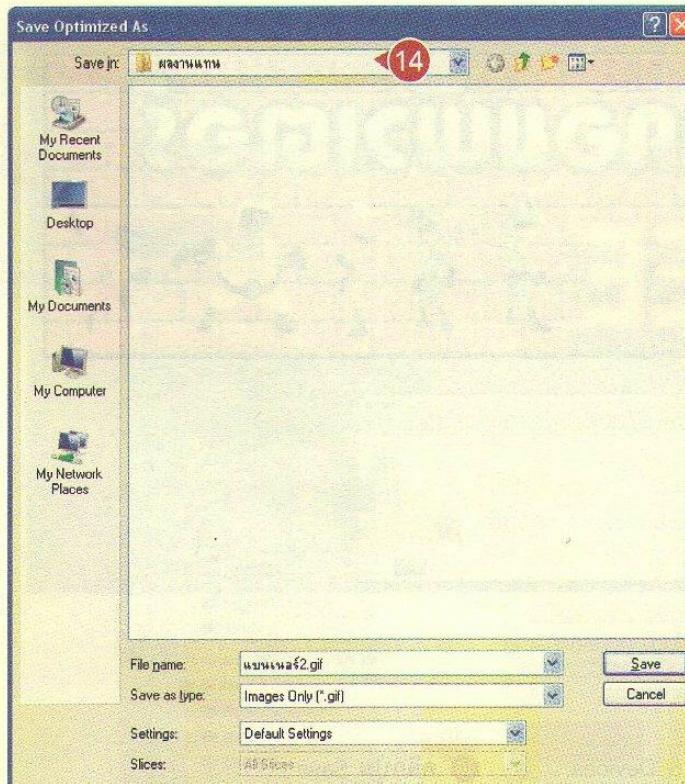


12 คลิกเมนู File > Save for Web & Devices...



13 คลิกปุ่ม Save





14 เลือกไดร์ฟหรือโฟลเดอร์ที่ต้องกับ Save

15 คลิกปุ่ม Save

คำถานนี้มีคำตอบ

หากน้องๆ กดปุ่ม **Ctrl+Alt+Shift+S** ในขณะที่เราใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 โปรแกรมจะบันทึกไฟล์ภาพเพื่อนำไปใช้งานเว็บไซต์ครับ

กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 8



ให้น้องๆ สร้างแบบเนอร์ของตนเองให้เคลื่อนไหว 1 ภาพ ครับ



หน่วยที่ 9

การใช้งานโปรแกรม
Adobe Dreamweaver CS3 เบื้องต้น

หน่วยที่ 9

หน่วยที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3

การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เบื้องต้น



1 เปิดใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3

2 การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์

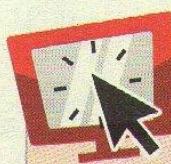
3 การตกแต่งเว็บไซต์

4 การใส่ Link

5 การจัดเก็บผลงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้

- สามารถเปิดใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 ได้
- สามารถนำภาพเข้าเว็บไซต์ได้
- สามารถตกแต่งเว็บไซต์ได้
- สามารถใส่ Link ได้
- สามารถจัดเก็บผลงานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 ได้



สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เป็นโปรแกรมสำหรับออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องด้วยสามารถใช้งานได้ง่าย มีเครื่องมือให้ใช้งานมากมาย สามารถพัฒนาเว็บได้อย่างรวดเร็ว และง่ายดาย ซึ่งเราสามารถนำผลงานของเรามาสร้างเป็นเว็บไซต์เพื่อโชว์ผลงานได้

1

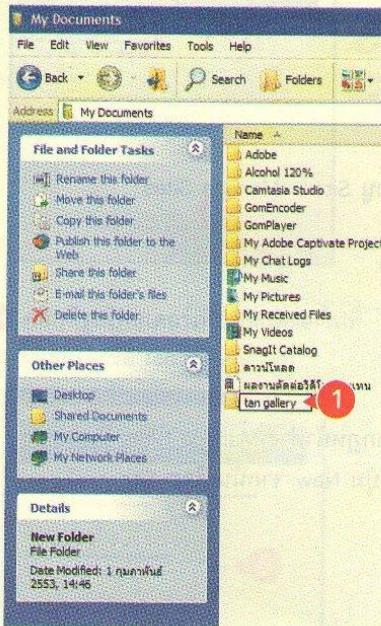
เปิดใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3

น้องๆ ครับ ก่อนที่เราจะเริ่มสร้างเว็บไซต์ เราควรทำการ Manage sites ก่อนนะครับ เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนในการใช้งานภายหลัง เช่น ถ้าเราต้องการสร้างเว็บไซต์เพื่อแสดงผลงาน เราอาจสร้างโฟลเดอร์เป็นชื่อของเรารา เช่น tan gallery เป็นต้น ซึ่งเป็นโฟลเดอร์ที่รวมเว็บเพจและไฟล์ต่างๆ ที่ใช้ไว้ทั้งหมด และในโฟลเดอร์นี้จะประกอบด้วยหลายโฟลเดอร์อย่างสำหรับแยกเก็บไฟล์ต่างๆ ที่นำมาประกอบเป็นเว็บไซต์ เช่น โฟลเดอร์ชื่อ images เพื่อกีบไฟล์รูปภาพและมัลติเมดิเอตที่ใช้ในเว็บไซต์ เป็นต้น

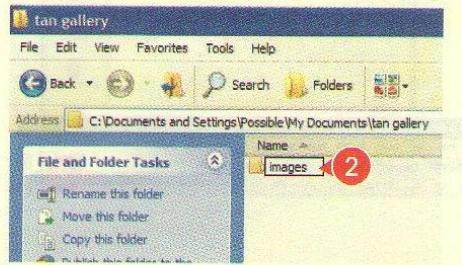


ในตัวอย่างนี้ ให้น้องๆ เริ่มสร้างโฟลเดอร์ของตนเองไว้ที่ My Documents ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

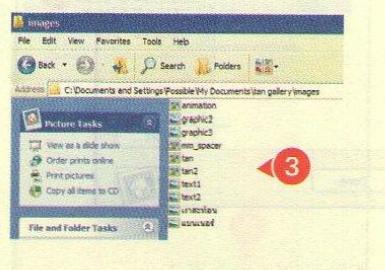
- 1 สร้างโฟลเดอร์เป็นชื่อของเรารวมมาไว้ที่ My Documents



- 2 ดับเบิลคลิกเข้าไปที่โฟลเดอร์ tan gallery จากนั้นสร้างโฟลเดอร์ขึ้นมาใหม่ชื่อว่า images เพื่อมีไว้เก็บรูปภาพหรือผลงาน



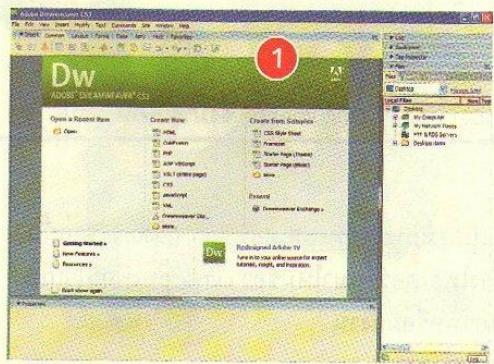
- 3 คัดลอกหรือนำผลงานที่ต้องการนำมาแสดงบนเว็บไซต์ มาไว้ในโฟลเดอร์ images



หน่วยที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เป็นต้น



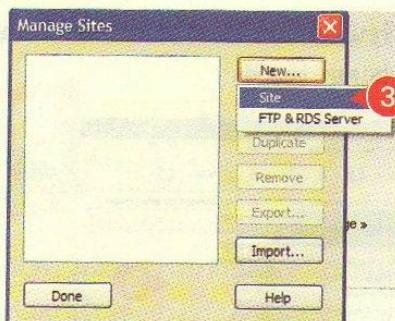
น้องๆ ครับ ต่อไปเป็นขั้นตอนการเปิดโปรแกรม Adobe Dreamweaver ขึ้นมาใช้งาน ซึ่งการเปิดใช้งานในโปรแกรมนี้มีหลายลักษณะด้วยกัน แต่ลักษณะด้วยกัน เป็นการเปิดใช้งานจากแม่แบบที่โปรแกรมมีให้ โดยจะเริ่มจาก Manage sites ก่อน ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้ครับ



1 เปิดโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 ขึ้นมา



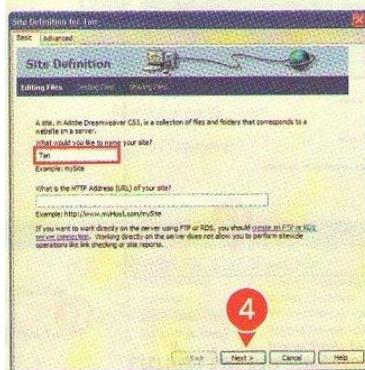
2 คลิกเมนู Site > Manage Sites



3 จะปรากฏหน้าต่าง Manage Sites ขึ้นมา คลิกที่ปุ่ม New จากนั้นเลือก Site

หน่วยที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เป็นต้น

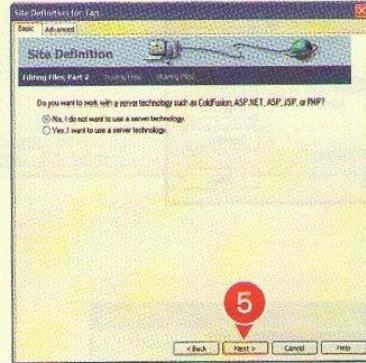
⑥ ตั้งชื่อ Site จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Next



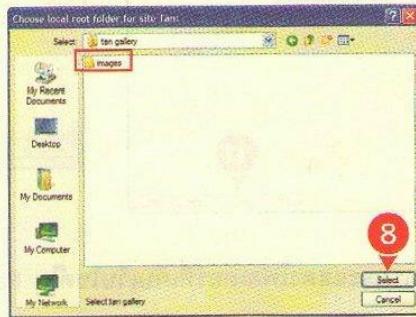
⑦ คลิกเลือกโฟลเดอร์ที่ตั้งชื่อไว้ ในตัวอย่างนี้คือ tan gallery จากนั้นคลิกปุ่ม Open



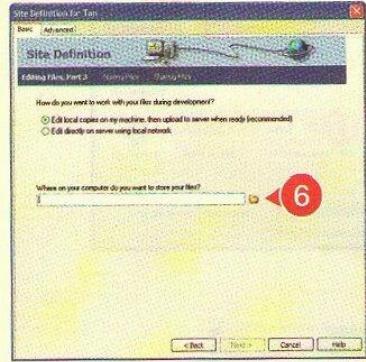
⑧ คลิกปุ่ม Next



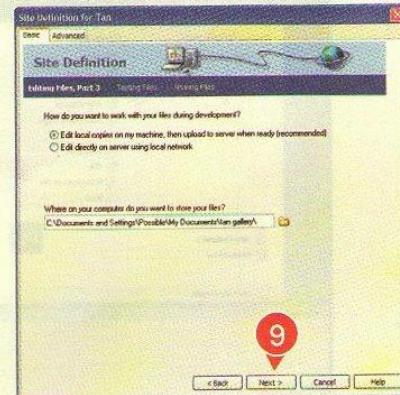
⑨ คลิกปุ่ม Select



⑩ คลิกที่รูปโฟลเดอร์เพื่อ Browse ไปที่โฟลเดอร์ชื่อ tan gallery



⑪ คลิกปุ่ม Next

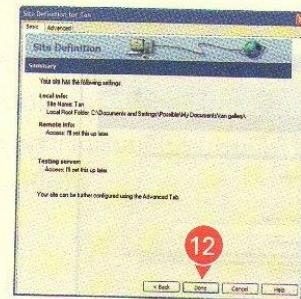


หน่วยที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เป็นต้น

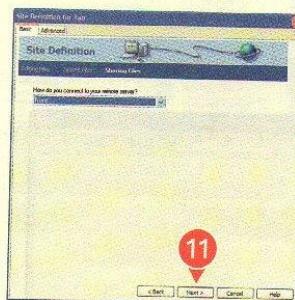
10 คลิกในช่อง Local/Network เปลี่ยนเป็น None



11 คลิกปุ่ม Done



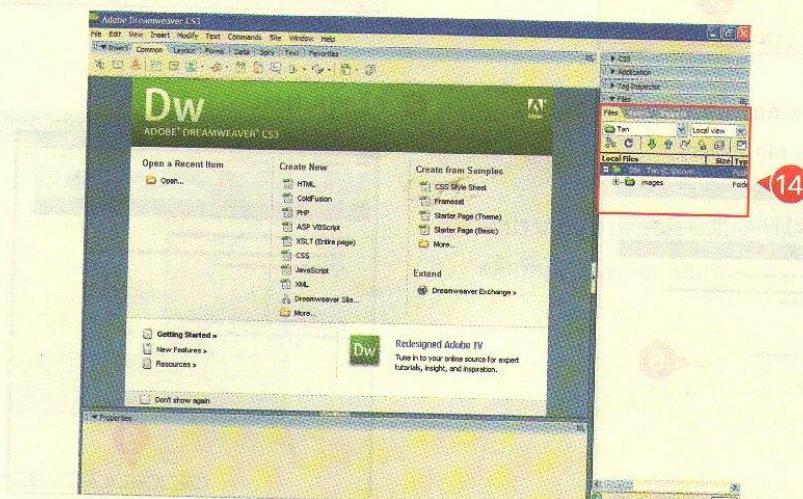
11 คลิกปุ่ม Next



13 จะปรากฏชื่อ Site ที่เราสร้างขึ้นมา
จากนั้นคลิกปุ่ม Done



14 โปรแกรมจะแสดงโฟลเดอร์ที่เก็บเว็บไซต์ใน Panel File ที่แทบ Files



หน่วยที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เบื้องต้น

15 คลิกเมนู File > New

16 คลิก Page from Sample

17 เลือก Starter Page (Theme)

18 เลือก Travel - Product Page

19 คลิกปุ่ม Create

20 คลิกเลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการ Save ซึ่งในตัวอย่างนี้คือโฟลเดอร์ tan gallery

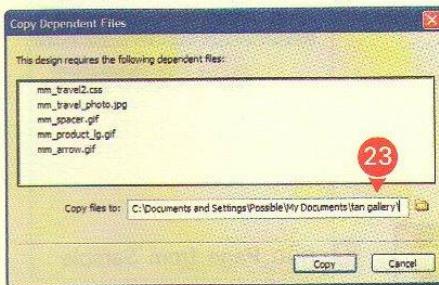
21 ตั้งชื่อไฟล์ว่า index

22 คลิกปุ่ม Save

123

หน่วยที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เบื้องต้น

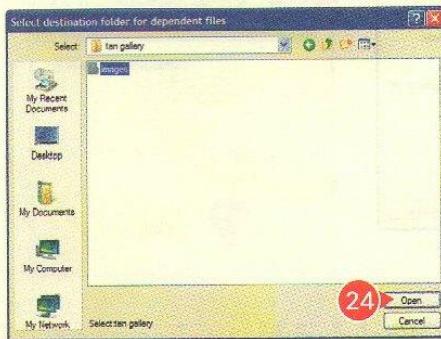
- 23 คลิกที่ไฟล์เดอร์เพื่อ Browse ไปที่ไฟล์เดอร์ชื่อ images



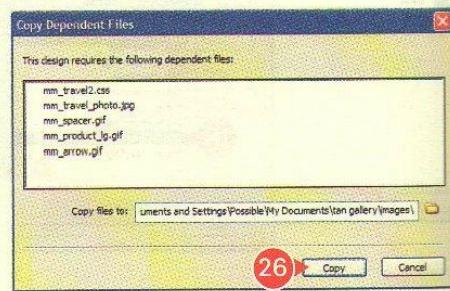
- 25 คลิกปุ่ม Select



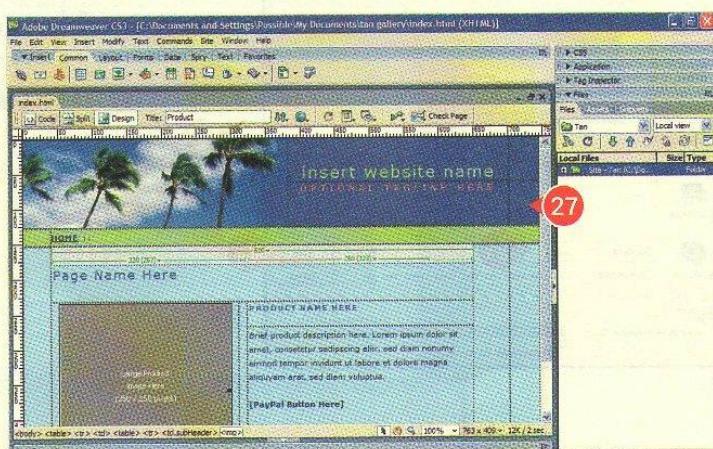
- 24 คลิกเลือกที่ไฟล์เดอร์ images จากนั้นคลิกปุ่ม Open



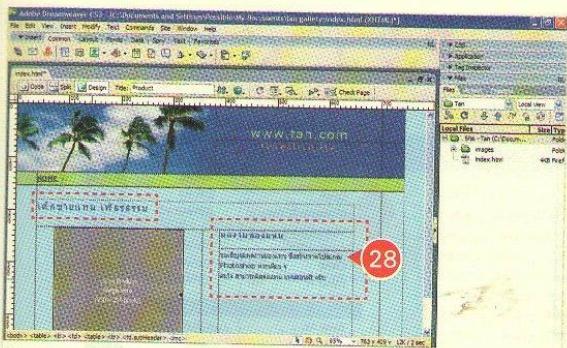
- 26 คลิกปุ่ม Copy เพื่อคัดลอกไฟล์ให้ไปอยู่ในไฟล์เดอร์ images



- 27 จะปรากฏหน้ารูปแบบเว็บไซต์ที่เราเลือกขึ้นมา

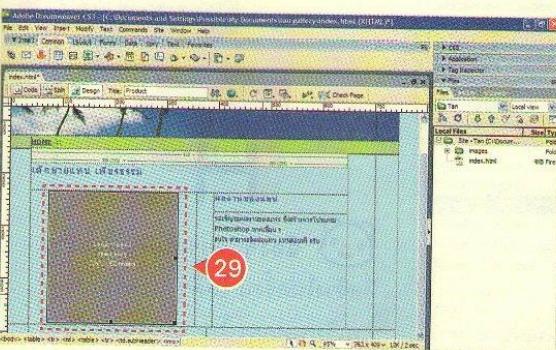


หน่วยที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เป็นต้น



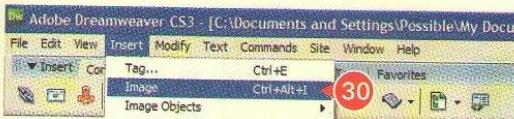
28 แก้ไขและพิมพ์ข้อความต่างๆ

ได้ตามต้องการ

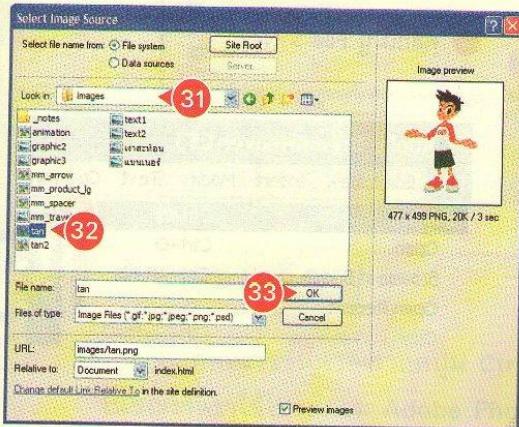


29 คลิกที่กรอบลีบเลี่ยม จากนั้นกดปุ่ม

Delete เพื่อลบรูปภาพเดิมออกไป



30 คลิกเมนู Insert > Image



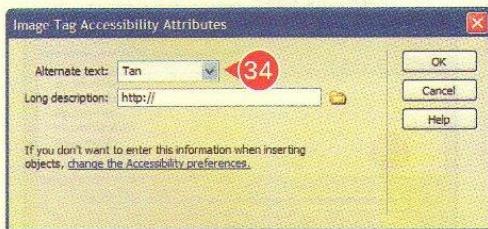
31 เลือกโฟเดอร์ images

32 เลือกไฟล์รูปภาพ

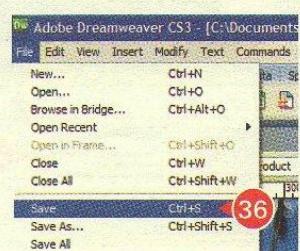
33 จากนั้นคลิกที่ปุ่ม OK

หน่วยที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เมื่องต้น

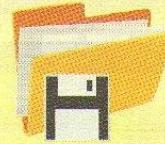
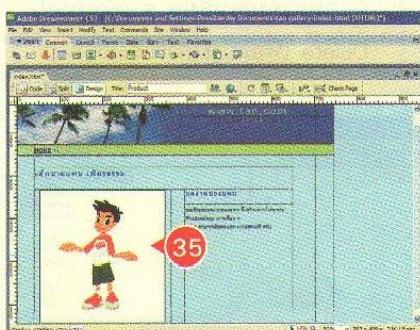
- 34 พิมพ์ชื่อไฟล์ลงไปในช่อง Alternate text
จากนั้นคลิกปุ่ม OK



- 36 คลิกเมนู File > Save เพื่อจัดเก็บผลงานไว้ในไฟล์ที่ Save ไว้ตอนแรก



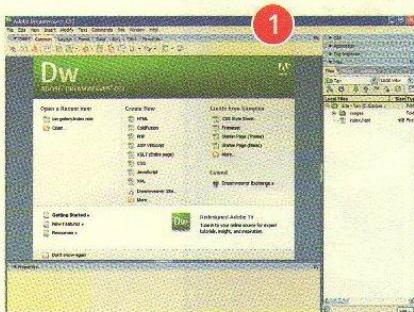
- 35 จะปรากฏรูปภาพที่เลือกขึ้นมา



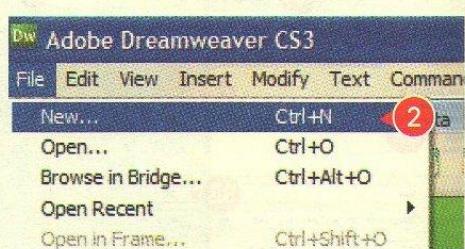
น้องๆ ควรเก็บไฟล์ผลงาน
ที่สร้างในครั้งนี้ ให้ดีๆ นะครับ เพราะ
บทเรียนต่อๆ ไป เราต้องนำไฟล์
ผลงานนี้กลับมาใช้ใหม่ครับ

2 การนำภาพเข้าสู่เว็บไซต์

- 1 เปิดโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3
ขึ้นมา

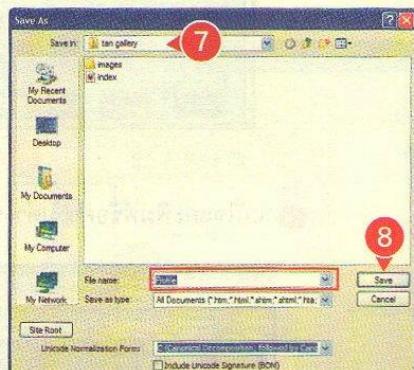
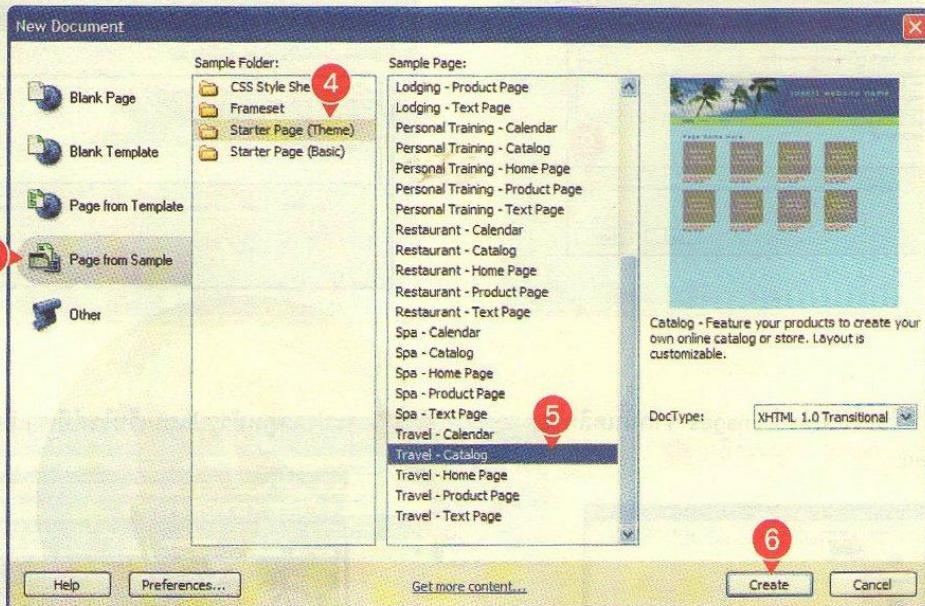


- 2 คลิกเมนู File > New



หน่วยที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เป็นต้น

- 3 คลิก Page from Sample
 4 เลือก Starter Page (Theme)
 5 เลือก Travel - Catalog
 6 คลิกปุ่ม Create



- 7 คลิกเลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการ Save
 ชื่อในตัวอย่างนี้คือ โฟลเดอร์ tan gallery
 8 ตั้งชื่อไฟล์ว่า Profile จากนั้นคลิกปุ่ม
 Save

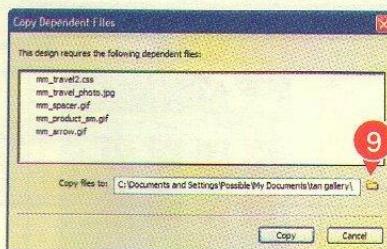
คำถามชวนคิด

จะเกิดอะไรขึ้นหากเรากดปุ่ม Ctrl+Delete
 ในขณะที่เราใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3

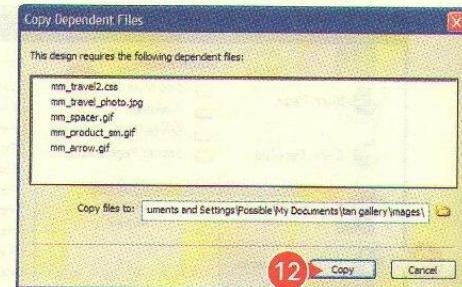
Ctrl + Delete

หน่วยที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เป็นต้น

9 คลิกที่ไฟล์เดอร์เพื่อ Browse ไปที่ไฟล์เดอร์ชื่อ images



12 คลิกปุ่ม Copy เพื่อคัดลอกไฟล์ให้ไปอยู่ในไฟล์เดอร์ images



10 คลิกเลือกไฟล์เดอร์ images จากนั้นคลิกปุ่ม Open



13 จะปรากฏหน้ารูปแบบเว็บไซต์ที่เราเลือกขึ้นมา



11 คลิกปุ่ม Select

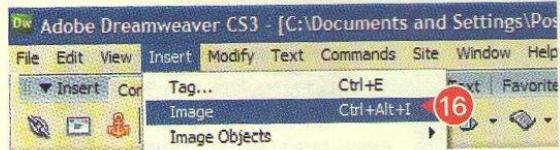
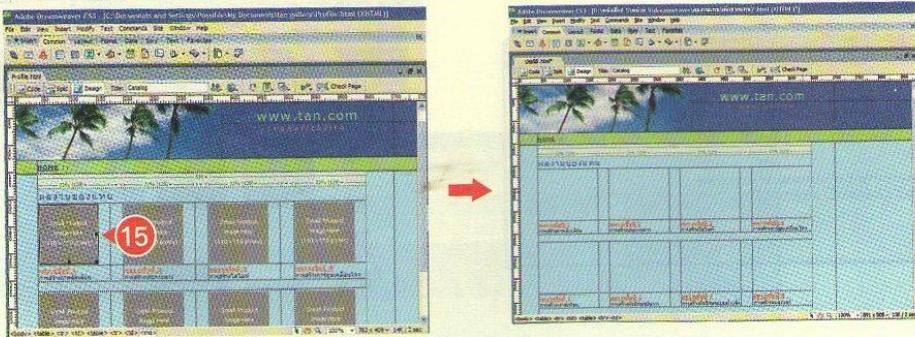


14 แก้ไขและพิมพ์ข้อความต่างๆ ได้ตามต้องการ

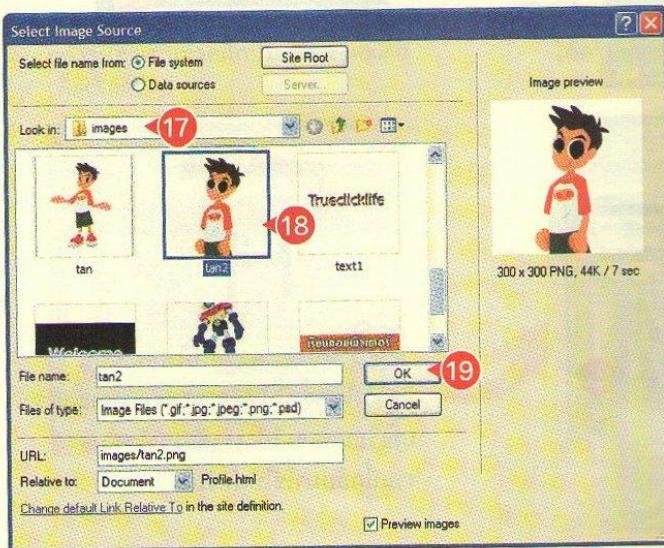


หน่วยที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เนื้องต้น

15 คลิกที่กรอบสีเหลี่ยม จากนั้นกดปุ่ม Delete เพื่อลบกรอบสีเหลี่ยมออกไป



16 คลิกเมนู > Insert > Image



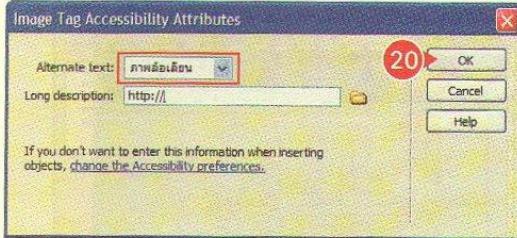
17 เลือกโฟเดอร์ images

18 เลือกไฟล์ที่ต้องการนำมาราด

19 คลิกปุ่ม OK

หน่วยที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เบื้องต้น

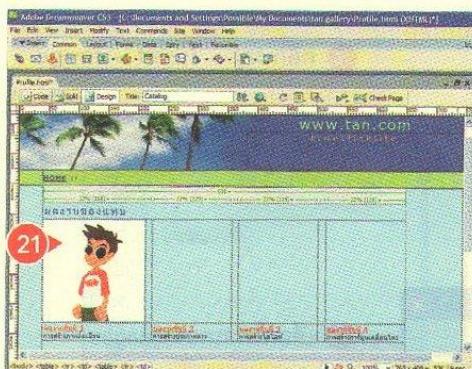
- 20 พิมพ์ชื่อไฟล์ที่ต้องการลงไว้ในช่อง Alternate text
จากนั้นคลิกปุ่ม OK



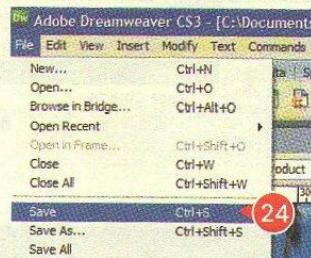
- 23 กดปุ่ม F12 เพื่อดูผลลัพธ์



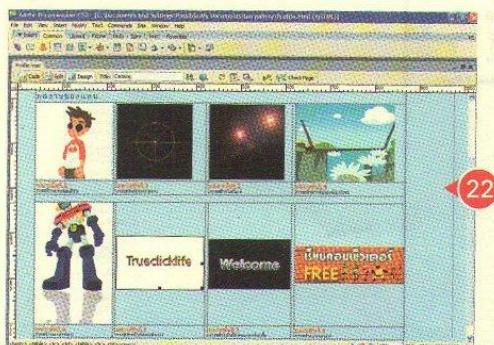
- 21 จะปรากฏกรุ๊ปผลงานที่เลือกขึ้นมา



- 24 คลิกเมนู File > Save เพื่อจัดเก็บผลงานไว้ในไฟล์ที่ Save ไว้ตอนแรก



- 22 เลือกใส่ผลงานได้ตามต้องการ

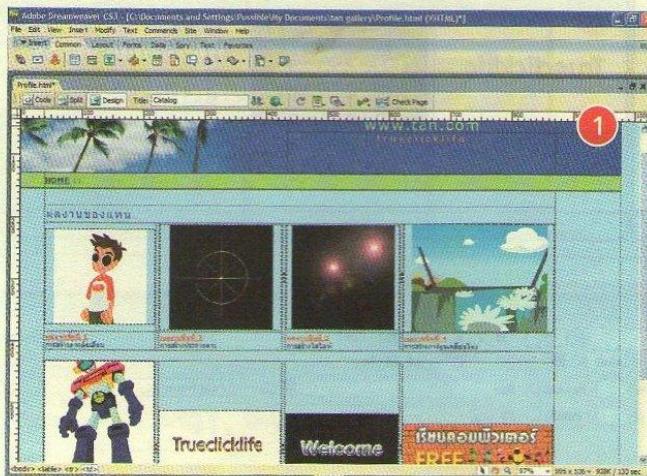


 น้องๆ ควรเก็บไฟล์ผลงาน
ที่สร้างในครั้งนี้ ให้ดีๆ นะครับเพรา
บทเรียนต่อๆ ไป เราต้องนำไฟล์ผล
งานนี้กลับมาใช้ใหม่ครับ

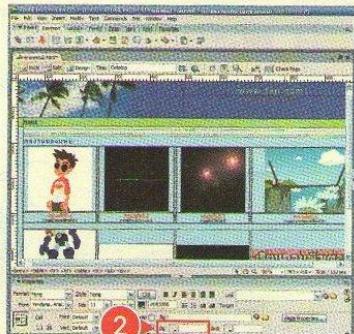
3

การตกแต่งเว็บไซต์

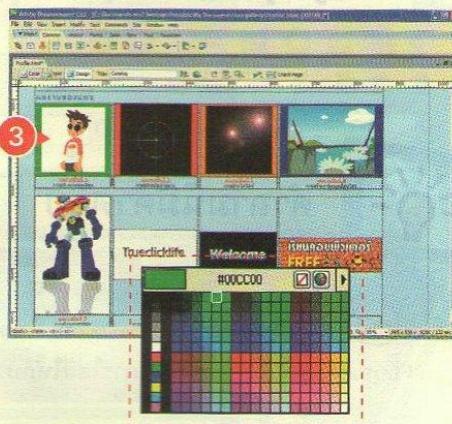
1 เปิดไฟล์ที่สร้างไว้แล้วขึ้นมา



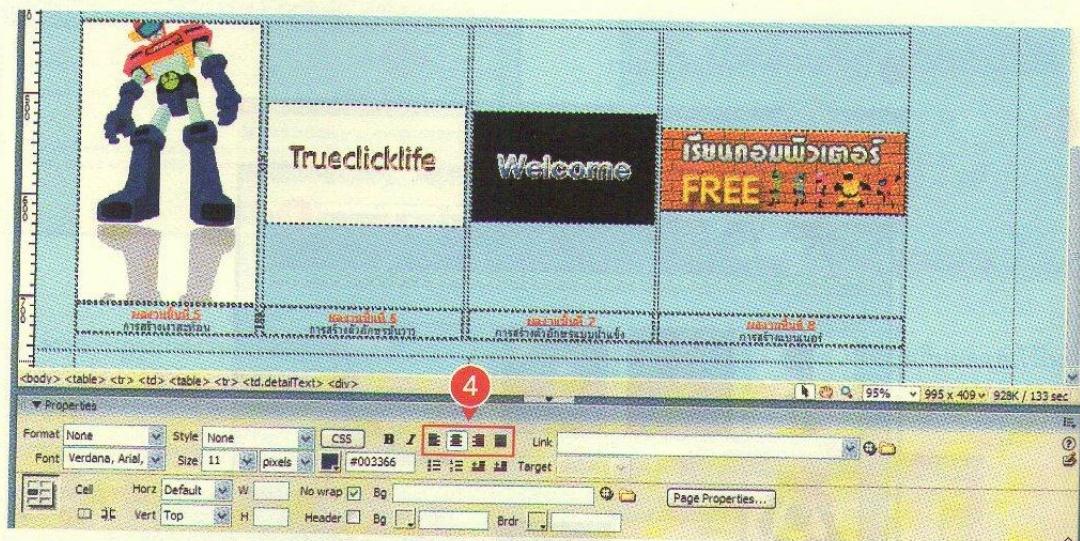
2 คลิกบริเวณพื้นหลัง ในกรอบสีเหลือง
หลังรูปภาพ แล้วคลิกปุ่ม Background
เพื่อเลือกสี



3 คลิก Background จากนั้นเลือกสีเพื่อตกแต่ง
ได้ตามต้องการ



- 4 จัดรูปแบบตัวอักษรได้ตามต้องการโดยการคลิกเลือกที่

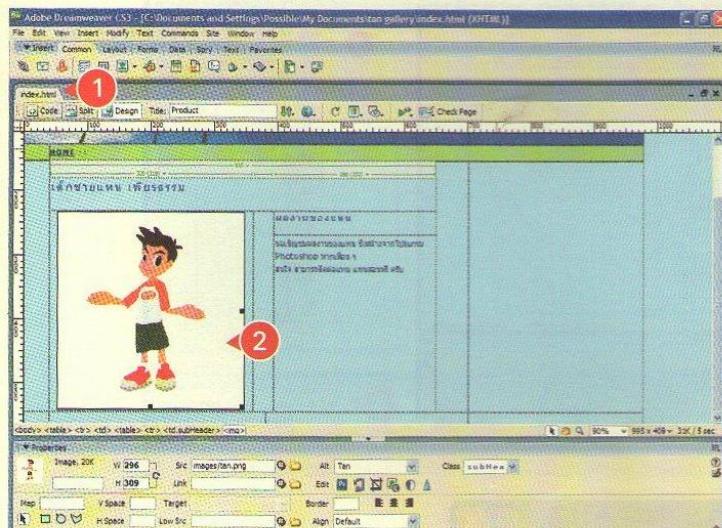


น้องๆ ควรเก็บไฟล์ผลงานที่สร้างในครั้งนี้ให้ดีๆ นะครับ
 เพราะบทเรียนต่อๆ ไปเราต้องนำไฟล์ผลงานนี้กลับมาใช้ใหม่ครับ

คำถามนีมีคำตอบ

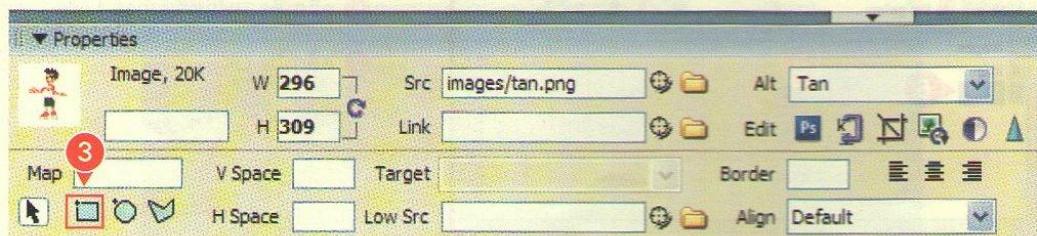
หากน้องๆ กดปุ่ม Ctrl+Delete ในขณะที่เราใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 หมายถึง การใส่สีให้กับ Background ครับ

4 การใส่ Link

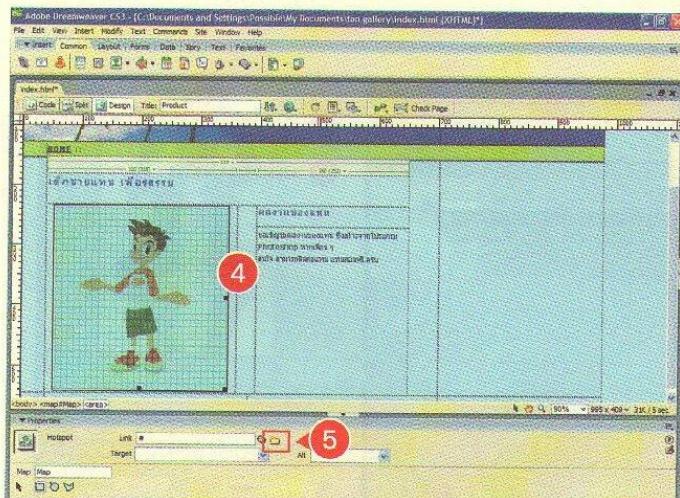


- 1 เปิดไฟล์ที่สร้างไว้ไฟล์แรกขึ้นมา
- 2 คลิกที่รูปภาพ

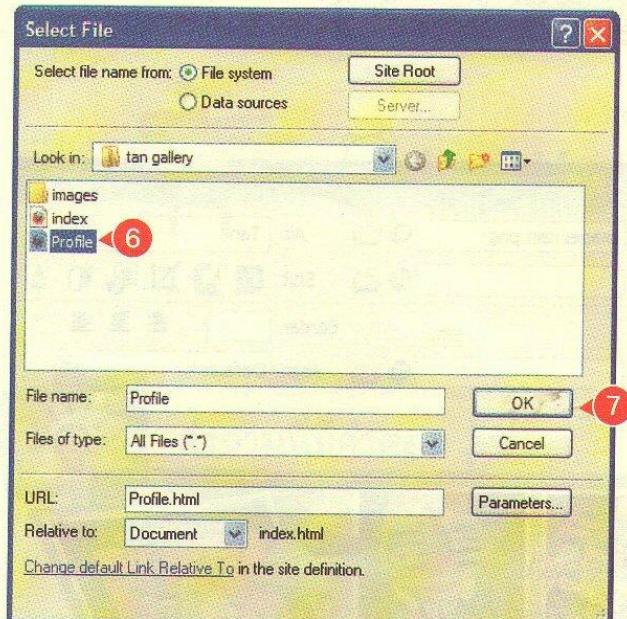
- 3 คลิกปุ่ม Rectangular Hotspot Tool



หน่วยที่ 9 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เป็นต้น

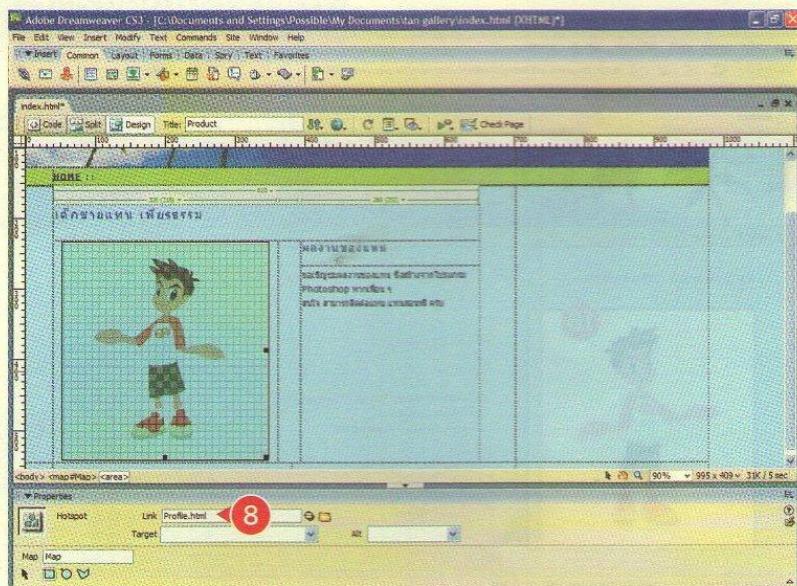


- 4 คลิกลากเมาส์ให้คลุมบริเวณรูปภาพ
- 5 คลิกที่ เพื่อเลือกไฟล์ที่ต้องการ Link ไป

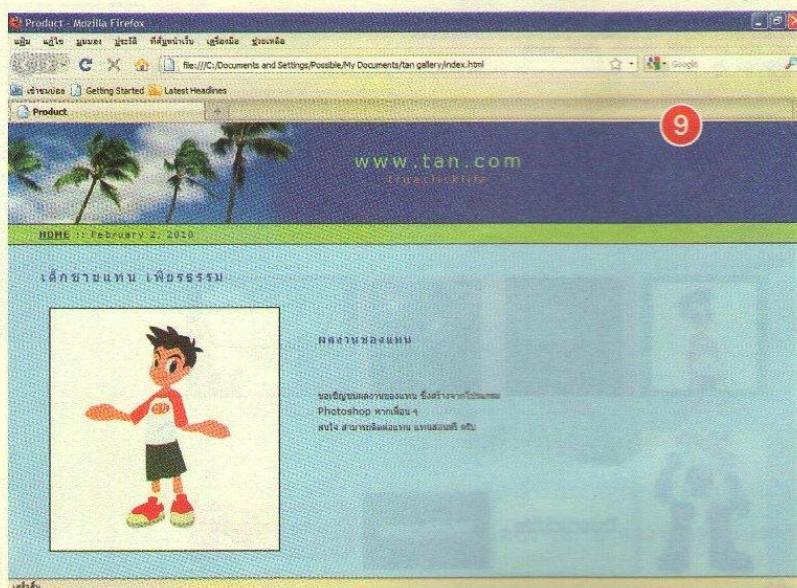


- 6 คลิกเลือกไฟล์ที่ต้องการ Link
- 7 คลิกปุ่ม OK

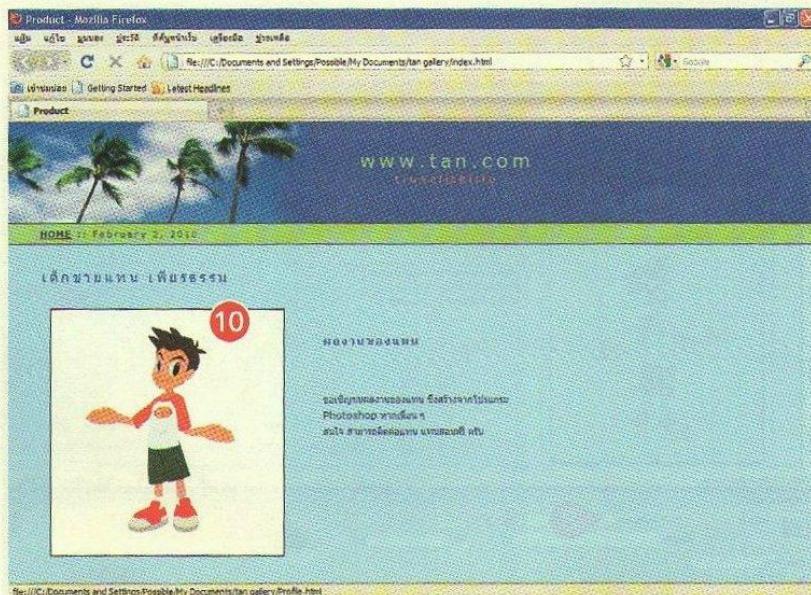
8 จับรากฐานข้อไฟล์ที่เราเลือก



9 กดปุ่ม F12 บนแป้นพิมพ์เพื่อดูผลงาน จับรากฐานหน้าเว็บไซต์ที่สร้างไว้ขึ้นมา ดังภาพ



10 ทดสอบ Link โดยการคลิกที่รูปภาพ

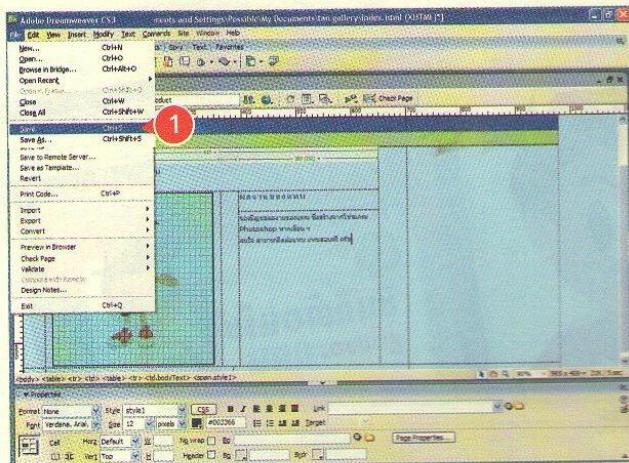


11 จะปรากฏหน้าเว็บเพจ ซึ่งเป็น Link ที่เราเลือกขึ้นมา

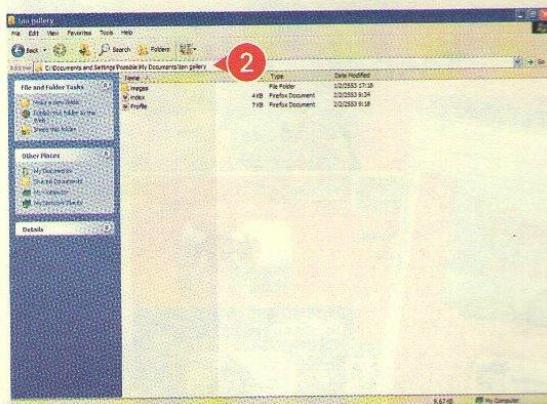


5

การจัดเก็บผลงาน



1 คลิกเมนู File > Save



2 โปรแกรมจะบันทึกไฟล์ไปยังโฟลเดอร์ที่ Save ไว้ดังแต่ครั้งแรก



น้องๆ ครับ เราควร Save ไฟล์ทั้งหมดที่เราสร้างขึ้นมาให้อยู่ในโฟลเดอร์เดียวกันนะครับ หาก Save ไว้ต่างโฟลเดอร์กัน อาจจะทำให้ไม่ปรากฏหน้า Link ที่เราทำการ Link ไปนะครับ

กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9

ให้น้องๆ สร้างเว็บไซต์ประวัติของตนเอง พร้อมกับใส่ Link เชื่อมโยงไปยังหน้าเว็บเพจอื่นด้วยนะครับ

