สารบัญ

การออกแบบ และจัดทำเว็บไซต์อย่างมืออาชีพ

บทนำ	ข้อควรรู้ก่อนการออกแบบ	J และจัดทำเว็บไซต์	1
	9		

แนะนำองค์ประกอบหลัก และพื้นที่การทำงานของโปรแกรม	
การใช้งานพื้นฐาน และการบันทึกไฟล์ภาพ	
เทคนิคการวาคภาพ และลวดลาย	
เทคนิกการใช้สี	
เทคนิกการสร้าง Selection แบบมืออาชีพ	
การใช้งาน Layer เพื่อจัดลำดับการซ้อนภาพ	
เทคนิกการไล่สีด้วยเครื่องมือ Gradient	
เทคนิกการย่อ ขยาย หมุน Object ด้วยกำสั่ง Transform	
การสร้างตัวอักษร	
เทคนิคการปรับแต่งสี และแสงเงาของรูปภาพ	
การใช้ Filter เพื่อสร้าง Effect ให้กับภาพ	
สร้างรูป Selection ด้วยพาเล็ต Path	
การนำภาพไปใช้กับเว็บไซต์	

ตอนที่ 2 การทำภาพเคลื่อนไหวด้วย Macromedia Flash 8

แนะนำองค์ประกอบหลัก และพื้นที่การทำงานของโปรแกรม	60
การกำหนดค่าพื้นฐานก่อนการสร้างชิ้นงาน	62
การวาดภาพ	64
การสร้างตัวอักษร และข้อความ	66
Timeline	70
การสร้างภาพเคลื่อนใหวแบบต่างๆ	73
การควบคุมภาพเคลื่อนไหวด้วย Action Script	78
การนำภาพกราฟิกมาใช้ในโปรแกรม	81
การนำภาพเคลื่อนใหวไปใช้กับเว็บ	82

สารบัญ(ต่อ)

การออกแบบ และจัดทำเว็บไซต์อย่างมืออาชีพ

ตอนที่ 3 การทำภาพเคลื่อนไหวแบบง่ายด้วย SwishMax

แนะนำองค์ประกอบหลัก และพื้นที่การทำงานของโปรแกรม	85
การสร้างข้อความ	88
การสร้างภาพเคลื่อนไหว	90
การแปลงไฟล์โปรแกรม SWiSHmax เป็น File SWF เพื่อใช้กับเว็บ	92

ตอนที่ 4 การจัดทำเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 8

แนะนำองค์ประกอบหลัก และพื้นที่การทำงานของโปรแกรม	93
หน้าตาของโปรแกรม Dreamweaver 8	94
การเรียกใช้คำสั่งของโปรแกรม	96
การกำหนดค่าพื้นฐาน	97
การกำหนดค่าภาษาไทย	98
การกำหนดค่า Title ให้กับเว็บไซต์	99
การกำหนดไซต์	100
การใส่สี และแทรกภาพพื้นหลัง	101
การบันทึกไฟล์เว็บเพจ	103
การดูผลเว็บเพจในเว็บบราวเซอร์	103
การสร้าง ปรับแต่ง ตัวอักษร และข้อความ	104
การแทรกรูปลงในเว็บเพจ	106
การสร้างตาราง และการปรับแต่งตาราง	111
การเชื่อม โยงเว็บเพจ	118
การใส่สื่อแบบ multimedia	120
การสร้าง Interactive Image	123

สารบัญ(ต่อ)

การออกแบบ และจัดทำเว็บไซต์อย่างมืออาชีพ

<u>ตอนที่ 5 การจดทะเบียนขอชอเว็บไซต์</u> ทำความรู้จักของโดเมน	124
ใครสามารถจดทะเบียน โดเมน ได้ และต้องใช้อะไรบ้าง	125
ตอนที่ 6 การส่งเว็บไซต์ไปไว้บนอินเทอร์เน็ตด้วย WS_FTP Pro	
<u>ตอนที่ 6 การส่งเว็บไซต์ไปไว้บนอินเทอร์เน็ตด้วย WS_FTP Pro</u> สิ่งที่ด้องทราบก่อนทำการอัพโหลดข้อมูล	127
<u>ตอนที่ 6 การส่งเว็บไซต์ไปไว้บนอินเทอร์เน็ตด้วย WS_FTP Pro</u> สิ่งที่ด้องทราบก่อนทำการอัพโหลดข้อมูล เริ่มต้นการใช้งาน ws_FTP Pro	127 128
<u>ตอนที่ 6 การส่งเว็บไซต์ไปไว้บนอินเทอร์เน็ตด้วย WS_FTP Pro</u> สิ่งที่ด้องทราบก่อนทำการอัพโหลดข้อมูล เริ่มต้นการใช้งาน WS_FTP Pro การ Upload และ Download ไฟล์	127 128 131
<u>ตอนที่ 6 การส่งเว็บไซต์ไปไว้บนอินเทอร์เน็ตด้วย WS_FTP Pro</u> สิ่งที่ด้องทราบก่อนทำการอัพโหลดข้อมูล เริ่มต้นการใช้งาน WS_FTP Pro การ Upload และ Download ไฟล์ การจัดการแฟ้มข้อมูล	127 128 131 132

เว็บไซต์ถือเป็นสื่อที่สำคัญอย่างหนึ่งในปัจจุบัน ซึ่งทุกคน ทุกหน่วยงาน ทุกองค์กร สามารถมีเป็นของตนเองได้ ข้อดีของเว็บไซต์ ได้แก่

- สามารถเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร เช่น รายการสินค้า การบริการ ประชาสัมพันธ์ ผลงานต่างๆ ฯลฯ
- นำเสนอได้อย่างกว้างขวาง ไม่ว่าอยู่ตรงส่วนใดของมุมโลก สามารถเปิดเข้ามาดูเว็บไซต์ได้ตลอดเวลา
- นำเสนอข้อมูลได้หลายรูปแบบ เช่น ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ฯลฯ
- เพิ่มภาพลักษณ์ เพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับผู้ประกอบการ ห้างร้าน บริษัท หรือองค์กร
- ปรับปรุงข้อมูลการนำเสนอได้ง่าย และรวดเร็ว เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ทันสมัย ใหม่อยู่ตลอดเวลา

หลักทั่วไปในการออกแบบเว็บไซต์

- นำเสนอข้อมูลโดยจัดสีสันข้อความให้ดูสะดุดตา และมีรูปภาพประกอบ
- หน้าแรกไม่ควรมีข้อมูล หรือรูปภาพใหญ่ๆ มากเกินไปจะทำให้เว็บไซต์เปิดได้ช้า ถ้าต้องการนำเสนอภาพ ขนาดใหญ่ควรเริ่มต้นการแสดงภาพขนาดเล็กก่อนแล้วทำลิงค์ให้สามารถคลิกเพื่อเปิดดูภาพใหญ่ได้
- มีภาพเคลื่อนใหวประกอบเพื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ดึงดูดความสนใจแต่ไม่ควรใส่มากเกินไป
- หน้าเว็บไซต์กวรตกแต่งด้วยภาพกราฟิกพอประมาณ ถ้ามากเกินไปจะทำให้เปิดเว็บไซต์ได้ช้าผู้ชมอาจหนีไป เว็บไซต์อื่นเนื่องจากรอไม่ไหว
- อัพเดทข้อมูลเว็บไซต์เป็นระยะๆ เพื่อไม่ให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อ เช่น เพิ่มเนื้อหาข่าวใหม่ เปลี่ยนสี เปลี่ยนรูปภาพ ฯลฯ
- ควรมีชื่อเว็บไซต์ หรือชื่อองค์กร และข้อมูลสำหรับติดต่อ เช่น ที่อยู่อีเมล์ หมายเลขโทรศัพท์ ไว้ที่เว็บไซต์ ทุกๆ หน้า อาจเป็นส่วนล่าง หรือส่วนบนหัวเว็บไซต์ก็ได้แล้วแต่ความเหมาะสมในการออกแบบ

ควรมีหน้าเว็บเพจอะไรบ้าง

การที่เว็บไซต์จะมีหน้าเว็บอะไรบ้าง โดยทั่วไปแล้วไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ขึ้นอยู่กับการออกแบบ และความต้องการ ของเจ้าของ แต่โดยพื้นฐานที่สุด ควรมีหน้าเว็บต่อไปนี้

- 1. ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัทหรือองค์กร อาทิ ประวัติ ผลงานที่ผ่านมา ข้อมูลอื่นๆ ที่ทำให้ผู้ชมมั่นใจในองค์กร
- 2. ข้อมูลผลิตภัณฑ์ และบริการ ถ้ามีมากก็ควรจัดแบ่งเป็นหมวดหมู่
- คำถามคำตอบที่มักพบบ่อย คือ การรวบรวมคำถาม และคำตอบที่ผู้คนมักสอบถามกันบ่อยๆ มาไว้ในเว็บหน้า หนึ่ง เพื่อที่ผู้ชมจะได้เปิดอ่านแล้วเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น
- ข้อมูลสำหรับติดต่อแสดงรายละเอียดสำหรับการติดต่อสอบถามเพิ่มเติม เช่น ที่อยู่อีเมล์ หมายเลขโทรศัพท์ หมายเลขโทรสาร อาจมีแผนที่แสดงไว้ด้วยก็ได้

1

ดอนที่

Photoshop เป็นโปรแกรมสำหรับสร้าง และตกแต่งภาพที่มีชื่อเสียง และได้รับความนิยมมากที่สุดอันเนื่องมาจาก กุณสมบัติเด่นซึ่งมีอยู่อย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็นความสามารถจัดการกับไฟล์สารพัดชนิดที่ใช้ในงานประเภทต่างๆ ทั้งรูปที่ จะนำไปผ่านกระบวนการพิมพ์ และรูปที่นำไปใช้ในเว็บเพจ หรือส่งผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีความสามารถเป็นเยี่ยมในการ แก้ไขตกแต่งภาพ และการสร้างเอฟเฟ็กต์พิเศษต่างๆ มีเครื่องที่มีประสิทธิภาพ และความยืดหยุ่นสูงสามารถบันทึกขั้นตอน ที่ต้องทำซ้ำๆ ไว้เรียกใช้ภายหลังตลอดจนมีผู้ผลิตปลั๊กอิน(Plug-in) ให้เป็นจำนวนมาก ซึ่งปลั๊กอินก็คือโปรแกรมเสริม สำหรับช่วยให้การทำงานที่ซับซ้อนสำเร็จลงได้อย่างรวดเร็ว

ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของงานประเภทต่างๆ ซึ่งคุณสามารถใช้ Photoshop ช่วยจัดการได้อย่างง่ายดาย

- แก้ไขภาพถ่ายที่บกพร่องหรือมีคำหนิ เช่น ปรับสีที่เพี้ยน ปรับแสงเงาที่สว่าง หรือมืดเกินไป
- ตกแต่งภาพ เช่น ตัดส่วนที่ไม่ต้องการออกไป ลบองค์ประกอบที่รกรุงรัง ปรับภาพให้เบลอ หรือคมชัด ปรับ
 ผิวกายนางแบบให้ขาวนวล และขจัดไฝฝ้าต่างๆ ขจัดเม็ดสีที่เกิดในภาพที่สแกนจากสิ่งพิมพ์
- ดัดแปลงภาพ เช่น ทำภาพใหม่ให้กลายเป็นภาพสีซีเปียแบบโบราณ หรือแปลงภาพเก่าๆ ที่เป็นขาวดำให้ กลายเป็นภาพสี เปลี่ยนภาพคนให้อ้วนขึ้น- ผอมลง หรือเด็ก- แก่กว่าที่เป็นจริง
- ตัดต่อภาพ เช่น ย้ายตัวคนจากภาพถ่ายชายทะเลไปยืนบนภูเขาหิมะ นำตัวคุณไปอยู่ในภาพเหตุการณ์สำคัญ ทางประวัติศาสตร์เหมือนในภาพยนตร์เรื่อง Forest Gump
- ใส่เอฟเฟ็กต์พิเสษให้ภาพ เช่น ทำให้เหมือนกำลังมองภาพผ่านกระจกชนิด และลายต่างๆ หรือเหมือนเงา สะท้อนในน้ำเปลี่ยนภาพถ่ายให้ดูกล้ายภาพวาดด้วยเครื่องมือหลากหลายชนิด ใส่ประกายแสง หรือเงาให้วัตถุ ทำวัตถุแบนๆ ให้ดูเป็น 3 มิติ เปลี่ยนโทนสีของภาพ
- สร้างภาพกราฟิกซึ่งผสมผสานระหว่างภาพถ่าย ข้อความ และภาพวัตถุ หรือเอฟเฟ็คต์พิเศษที่สร้างขึ้นใน
 Photoshop เพื่อใช้ในงานผลิตสื่อโฆษณา ทำปกหนังสือหรือนิตยสาร หรือใช้ตกแต่งเว็บเพจ
- สร้างองค์ประกอบที่ใช้ในเว็บเพจ (โดยทำงานร่วมกับโปรแกรม Image Ready ที่ให้มาด้วยกัน) เช่น การตัด แบ่งภาพขนาดใหญ่ออกเป็นส่วนๆ (Slice) การแบ่งพื้นที่ภาพเพื่อสร้างไฮเปอร์ลิงค์เฉพาะส่วน (Image map) การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) และการสร้างปุ่มที่เปลี่ยนสถานะตามเมาส์ (Rollover)
- ອື່นๆ อีกมากมาย

แนะนำองค์ประกอบหลัก และพื้นที่การทำงานของโปรแกรม

เมื่อเรียกใช้โปรแกรมด้วยคำสั่ง All Program > Adobe Photoshop CS จากปุ่ม Start จะปรากฏหน้าต่างของ โปรแกรม โดยมีส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

หน้าจอของ Photoshop CS

เมื่อเปิดโปรแกรม Photoshop ขึ้นมาเราจะเห็นเครื่องมือในการทำงานจำนวนมาก ได้แก่ ไตเติลบาร์(Title Bar) เมนูบาร์ (Menu Bar) ออปชั่นบาร์ (Option Bar) กล่องเครื่องมือ (Toolbox) พาเล็ต(Palette) ต่างๆ และแถบสถานะ (Status Bar)

สำหรับ Photoshop CS นั้น ออปชั่นของเครื่องมือต่างๆ จะอยู่บนออปชั่นบาร์ทำให้ใช้งานได้ง่าย ซึ่งเมื่อเราคลิก เลือกเครื่องมือใดๆ จากกล่องเครื่องมือ หน้าตาของออปชั่นบาร์ก็จะเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย นอกจากนั้นในกล่องเครื่องมือ ก็มีเครื่องมือใหม่เพิ่มเข้ามา และมีการปรับรูปแบบให้สวยงามน่าใช้ยิ่งขึ้น



3

ใตเติลบาร์ (Title Bar) และเมนูบาร์ (Menu Bar)

ใตเติลบาร์ คือ แถบด้านบนสุดของวินโดว์ที่ใช้แสดงชื่อโปรแกรม และชื่อไฟล์ที่เรากำลังทำงานด้วยในขณะนั้นซึ่ง ที่มุมด้านหนึ่งจะมีไอกอนที่ใช้ย่อขยายวินโดว์ และปิดโปรแกรม

บรรทัดถัดมาจะเป็นเมนูบาร์ซึ่งประกอบด้วยเมนูคำสั่งต่างๆ ที่ใช้จัดการกับไฟล์ทำงานกับภาพ และปรับค่าต่างๆ โดยเมนูเหล่านี้มีเมนูย่อยๆ ให้เลือกใช้งาน

Vi	ew		
	Proof Setup		F
	Proof Colors		
	Gamut Warning	Shft+Ctrl+Y	
	Zoom In	Ctrl++	
	Zoom Out	Ctrl+-	
	Fit on Screen	Ctrl+0	
	Actual Pixels	Alt+Ctrl+0	
	Print Size		
~	Extras	Ctrl+H	
	Show		۲
~	Rulers	Ctrl+R	
-	Snap	Shft+Ctrl+;	
	Snap To		۲
	Lock Guides	Alt+Ctrl+;	
	Clear Guides		
	New Guide		
	Lock Slices		
	Clear Slices		

ออปชั่นบาร์ (Option Bar)

ออปชั่นบาร์เป็นส่วนที่ใช้ในการปรับแต่งการทำงานของเครื่องมือต่างๆ ซึ่งรายละเอียดในออปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไป ตามเครื่องมือที่เราเลือกใช้ในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเครื่องมือพู่กัน บนออปชั่นบาร์ก็จะประกอบด้วยออปชั่นที่ใช้ กำหนดขนาด และลักษณะหัวพู่กัน โหมดในการระบาย ความโปร่งใสของสี และอัตราการไหลของสี เป็นต้น

T -	↓ <u>T</u>	-JS Thanaporn	▼ Normal	💌 🎢 24 pt	→ aa Smooth	• ===	1
-----	------------	---------------	----------	-----------	-------------	-------	---

กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

กล่องเครื่องมือ หรือที่ต่อไปจะเรียกทับศัพท์ ทูลบ็อกซ์ประกอบด้วยเครื่องมือต่างๆ ที่จำเป็นต่อการทำงาน เครื่องมือเหล่านี้มีเป็นจำนวนมากดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือบางอย่างไว้ในปุ่มเดียวกันโดยจะมีรูปสามเหลี่ยมสีดำอยู่ที่มุม ขวาล่างเพื่อบอกว่ายังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย เช่น เครื่องมือสำหรับการเลือกพื้นที่หรือ Marquee จะประกอบด้วยเครื่องมือ เครื่องมือเลือกพื้นที่สี่เหลี่ยม พื้นที่วงกลม พื้นที่ในแนวนอนขนาด 1 พิกเซลเป็นต้น

เมื่อเราคลิกปุ่มใดๆ 1 ครั้งจะเป็นการเลือกเครื่องมือนั้นสำหรับนำไปใช้งาน ซึ่งจะสังเกตได้ว่าเมาส์พอยเตอร์จะ เปลี่ยนไปตามลักษณะเครื่องมือที่เลือกแต่ถ้าต้องการเลือกเครื่องมืออื่นที่อยู่บนปุ่มเดียวกันจะทำได้ 2 แบบคือ

- คลิกบนปุ่มค้างไว้สักครู่ จะปรากฏแถบแสดงรายการให้เราคลิกเลือกเครื่องมืออื่นได้
- คลิกขวาบนปุ่ม จะปรากฏแถบแสดงรายการทันที

ทั้งนี้ปุ่มทูลบ็อกซ์จะแสดงไอคอนของเครื่องมือหลังสุดบนปุ่มนั้นที่ถูกเรียกใช้



เครื่องมือพื้นฐานใน Adobe Photoshop

	<u>Rectangular marquee tool</u> เครื่องมือเลือกขอบเขตพื้นที่การทำงาน แบบสี่เหลี่ยม
	Elliptical marquee tool เครื่องมือเลือกขอบเขตพื้นที่การทำงาน แบบวงกลม ทำวงรี <u>Single row marquee tool</u> เครื่องมือเลือกขอบเขตพื้นที่การทำงาน แบบเส้นแนวนอน <u>Single column marquee tool</u> เครื่องมือเลือกขอบเขตพื้นที่การ ทำงาน แบบเส้นตั้ง
- 4	<u>Move tool</u> เครื่องนี้อเลือกของแขตพื้นที่การทำงาน แบบเอิสระ
 Classo Tool Polygonal Lasso Tool Magnetic Lasso Tool L 	<u>Polygonal lasso tool</u> เครื่องมือเลือกขอบเขตพื้นที่ทำงาน แบบเป็น เหลี่ยม เป็นมุม <u>Magnetic lasso tool</u> เครื่องมือเลือกขอบเขตพื้นที่การทำงาน แบบ
*	Magic wand tool เครื่องมือเลือกขอบเขตพื้นที่การทำงาน โดยอ่านค่า ของจุดสีที่อยู่ใกล้เกียงกัน
女	<u>Crop tool</u> เครื่องมือที่ใช้ ตัดส่วนเกินของภาพที่ไม่ต้องการออกไป
Slice Tool K	<u>Slice tool</u> เครื่องมือที่ใช้ ตัดแบ่งภาพออกเป็นภาพย่อยๆ เพื่อนำไปใช้ กับงานด้าน Web Design <u>Slice select tool</u> เครื่องมือที่ใช่เลือกชิ้นงานที่ Slice ไว้แล้ว
Healing Brush Tool J Patch Tool J	<u>Healing Brush tool</u> เป็นเครื่องมือใช้แก้ไขตำหนิที่เป็นจุด <u>Patch Tool</u> เป็นเครื่องมือใช้แก้ไขตำหนิโดยการนำส่วนที่ดีมาปะทับ
Brush Tool B Pencil Tool B	<u>Painbrush tool</u> เครื่องมือที่ใช้ ระบายสี แบบหัวพู่กัน <u>Pencil tool</u> เครื่องมือที่ใช้วาคภาพต่างๆ ลงในชิ้นงานมีลักษณะการ ทำงานเหมือนเราใช้ดินสอวาคภาพ
Clone Stamp Tool S Pattern Stamp Tool S	Clone stamp tool เครื่องมือที่ใช้ ทำสำเนาภาพจากจุคหนึ่งไปยังอีก จุคหนึ่ง Pattern stamp tool เครื่องมือที่ใช้ พิมพ์ลาย Pattern ให้กับงาน
 M History Brush Tool Y Art History Brush Y 	<u>History brush tool</u> เครื่องมือที่ใช้ลบ Effect บางส่วนออกไป <u>Art history brush tool</u> เครื่องมือที่ใช้ แต่งภาพให้เหมือนภาพเขียน

	-
	<u>Eraser tool</u> เครื่องมือที่ใช้เพื่อลบภาพ
E Eraser Tool E	<u>Background eraser tool</u> เครื่องมือที่ใช้เพื่อลบภาพ โดยจะลบ
🔧 Background Eraser Tool E	เฉพาะส่วนที่เป็น Background
🦅 Magic Eraser Tool E	<u>Magic eraser tool</u> เครื่องมือที่ใช้ลบภาพโดยจะอ่านค่าที่จะลบจากจุด
	สีที่อยู่ใกล้เคียงกัน
	Gradient tool เครื่องมือที่ใช้ สร้างสีให้กับงาน แบบไล่น้ำหนักสี
Gradient Tool G	Paint bucket tool เกรื่องมือที่ใช้ เทสีให้กับงานโดยจะเทสีเท่ากัน
Paint Bucket Tool G	 โดยไม่มีการไลน้ำหนักสี
A Plus Tool P	Blur tool เครื่องมือที่ใช้ ทำให้ภาพเบลอ
Snarpen Tool R	<u>รามสายนา เบงา</u> ถางจึงจางจึง ถู่หลางการการการการการและ
	<u>2mund6 1001</u> เมาองทอมเอ ยี่เมา เหลี่เกิยอ
 T Horizontal Type Tool 	Type tool เกรื่องมือที่ใช้เพื่อสร้างตัวอักษรให้กับชิ้นงาน
T Vertical Type Tool T	
Horizontal Type Mask Tool T	
Vertical Type Mask Tool T	
- A Bas Task	เสนพาท คอ เสนทแสดงรูบรางของภาพ หรอวตถุทเราจะสราง
Yene foor F	Freefrom pen tool เครองมอท ใช้ วาดเสินพาทแบบอสระ
At Add As they Brink Teel	Add anchor point tool เครื่องมือที่ไช่เพิ่มจุด anchor บนเส้นพาท
	Anchor point คือ จุดที่อยู่บนเส้นพาท ที่สามารถเคลื่อนข้ายเพื่อ
Delete Anchor Point Tool	ปรับเปลี่ยนรูปร่างของเส้นพาทใค้
Convert Point Tool	<u>Delete anchor tool</u> เครื่องมือที่ใช้ลบจุด anchor บนเส้นพาท
	<u>Convert point tool</u> เครื่องมือที่ใช้เคลื่อนย้าย ปรับแต่งเส้นพาทให้โค้
	งหรือเป็นมุมแหลม
Rectangle Tool U	<u>Rectangle tool เ</u> ครื่องมือที่ใช้ วาคภาพสี่เหลี่ยม
Rounded Rectangle Tool	<u>Rounded rectangle tool</u> เครื่องมือที่ใช้ วาดภาพสี่เหลี่ยมมุมมน
Ellipse Tool U	<u>Elipse tool</u> เกรื่องมือที่ใช้ วาดภาพวงกลม วงรี
Polygon Tool	<u>Polygon tool</u> เครื่องมือที่ใช้ วาดภาพรูปทรงหลายเหลี่ยม
Line Tool U	Line tool เครื่องมือที่ใช้ วาคเส้นตรง
Custom Shape Tool U	<u>Custom shape tool</u> เครื่องมือ วาครูปภาพที่เราสามารถกำหนดได้เอง
Fixedropper Tool	Evedropper tool เครื่องมือที่ใช้ ดดสีของภาพมาทำเป็นสี foreground
Color Sampler Tool	Color sampler tool เครื่องมือที่ใช้ อ่านอ่าสีใบกาพ
Measure Teel	
Viveasure Lool I	<u>างtesance toot</u> หมวดาหดุณหมายางเป็นการแข่ง 12 การ (การ เป็น 11 การ 19 การ

cm>	<u>Hand Tool</u> เป็นเกรื่องมือใช้เลื่อนภาพบนจอ จะสามารถใช้ได้ก็ ต่อเมื่อเราได้ขยายภาพล้นหน้าจอ แล้วเท่านั้น
a	Zoom tool เครื่องมือที่ใช้ ย่อ/ขยายขนาคมุมมองของพื้นที่ทำงาน
	<u>Edit in standard mode</u> เครื่องมือแก้ไขภาพในโหมด standard <u>Edit in quick mask mode</u> เครื่องมือแก้ไขภาพให้โหมด quick mode
	<u>Set foreground color</u> เครื่องมือที่ใช้ เลือกสี/แสดงสี foreground <u>Set background color</u> เครื่องมือที่ใช้ เลือกสี/แสดงสี background

การใช้เมนูลัด

ในขณะที่ทำงานอยู่กับรูปภาพนั้น เราสามารถคลิกขวาบนรูปภาพเพื่อเปิดเมนู ลัดได้โดยคำสั่งส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับเครื่องมือที่กำลังเลือก เช่น ขณะเลือกเครื่องมือ Rectangular Marquee เมื่อคลิกขวาบนภาพจะปรากฏเมนูลัด ดังรูป คลิกขวา



แถบสถานะ

แถบสถานะจะปรากฏอยู่ด้านถ่างสุดของวินโดว์โดยจะแสดงเปอร์เซ็นต์ของการซูมภาพ ขนาดของไฟล์รูปรวมถึง อธิบายการทำงานของเครื่องมือที่กำลังเลือกในขณะนั้น



พาเล็ตต่างๆ

พาเล็ต หมายถึงวินโดว์ย่อยๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียดสำหรับประกอบการ ทำงานต่างๆ ในโปรแกรม Photoshop มีพาเล็ตให้ใช้จำนวนมาก เช่น พาเล็ต Color ใช้สำหรับเลือกสี พาเล็ต Layer ใช้ควบคุมการใช้งานเลเยอร์ พาเล็ต History ใช้เก็บบันทึกการทำงานที่ผ่านมา พาเล็ต Info ใช้แสดงข้อมูลเกี่ยวกับขนาด/ตำแหน่ง ของออปเจ็ก รวมถึงก่าของสีในโมเคลต่างๆ เป็นต้น

ในการเปิดใช้พาเล็ตต่างๆ นั้นให้เราเลือกกำสั่ง Windows > ชื่อพาเล็ต เช่น Window > Leyers คือให้แสดงพาเล็ต Leyers เป็นต้น

สำหรับคำสั่ง Window > Workspace > Reset Palette Locations เป็นการสั่งให้เปิด และจัดตำแหน่งของพาเล็ตให้เหมือนกับตอนที่เปิดโปรแกรม ครั้งแรก



การใช้งานพื้นฐาน และการบันทึกไฟล์ภาพ

การสร้างไฟล์ใหม่

การสร้างไฟล์ใหม่เพื่อทำงานมีขั้นตอนดังนี้

- เถือกคำสั่ง File > New หรือกดคีย์ Ctrl + N จะ ปรากฏไดอะล็อกบีอกซ์ New
- กำหนดชื่อให้ไฟล์ใหม่นี้ในช่อง Name (หรือจะ เก็บไว้กำหนดตอนสั่งบันทึกไฟล์ก็ได้)
- กำหนดขนาดกว้าง ยาวของรูปภาพ โดยใส่ค่า แล้วคลิกเลือกหน่วยวัดในช่องด้านหลัง
 - Width ความกว้างของรูป
 - Height ความสูงของรูป
- กำหนดค่าความละเอียดของภาพในช่อง Resolution
- 5. เลือกโหมดสีสำหรับไฟล์ในช่อง Color Mode
- 6. เลือกลักษณะของฉากหลังโคยใช้ออปชั่นกลุ่ม Background Contents
 - White ให้พื้นมีสีขาว
 - Background Color ให้พื้นเป็นสีเดียวกับสี background ตามที่เลือกไว้บนทูลบอกซ์
 - Transparent ให้พื้นเป็นลักษณะโปร่งใส
- 7. คลิก OK

New			×
Name: 🚺	ntitled-1 2		ОК
Preset: 800 x 600		_	Cancel
Width: 80	00	pixels 💌	Save Preset
Height: 6	00	pixels 💌	Delete Preset
Resolution: 72	2	pixels/inch 🗾	0
Color Mode: R	.GB Color 🔄	5 bit 💌	
Background Contents: W	Vhite	<u> </u>	6 Image Size: 1.37M
 Advanced 			



การบันทึกไฟล์

หลังจากสร้าง หรือแก้ไขรูปภาพเสร็จแล้วเราต้องสั่งบันทึกไฟล์ ซึ่งสามารถเลือกได้หลายรูปแบบ เช่น ไฟล์ PSD ของ Photoshop เอง หรือไฟล์รูปภาพชนิดอื่นๆ เช่น TIF. GIF . JPEG เป็นต้นเพื่อให้เหมาะกับการนำไปใช้งานในแต่ละ กรณี

อย่างไรก็ตาม เราควรบันทึกรูปภาพไว้ในรูปแบบของ Photoshop ด้วยอีกชุดหนึ่งต่างหากจากรูปที่จะนำไปใช้จริง เนื่องจากการแก้ไขไฟล์ PSD จะทำได้ง่าย เพราะข้อมูลต่างๆ เช่น เลเยอร์ ฟอนต์ จะถูกเก็บไว้อย่างครบถ้วน ในขณะที่ไฟล์ ชนิดอื่นจะเก็บข้อมูลเหล่านี้ไม่ได้ หรือได้เพียงบางส่วน ตัวอย่าง เช่น เมื่อบันทึกไฟล์ภาพเป็นไฟล์ JPEG เลเยอร์ทั้งหมดจะ ถูกขุบรวมกัน และข้อมูลประเภทเวคเตอร์จะถูกแปลงเป็นบิตแมพทั้งหมด ทำให้ไม่สามารถแก้ไขภาพเป็นส่วนๆ ได้อีก

การบันทึกไฟล์ที่สร้างใหม่ มีขั้นตอนดังนี้

- 1. เถือกคำสั่ง File > Save
- 2. เลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการใช้จัดเก็บในช่อง Save in
- 3. ตั้งชื่อไฟล์ในช่อง File name
- 4. เลือกรูปแบบ หรือนามสกุลของไฟล์ในช่อง Format
- 5. กำหนดออปชั่นต่างๆ ตามต้องการ
- 6. คลิกปุ่ม Save



สำหรับการบันทึกครั้งต่อๆ ไป เราสามารถเลือกกำสั่ง File > Save หรือกคคีย์ Ctrl + S โดยที่ไม่ต้องกำหนด ออปชั่นต่างๆ อีก ไฟล์จะถูกบันทึกทันที

ในกรณีที่เราบันทึกไฟล์ไปแล้วแต่ต้องการบันทึกสำเนาในชื่อหรือรูปแบบอื่นๆ อีก ให้ใช้คำสั่ง File > Save As แทน แล้วกำหนดออปชั่นต่างๆ เช่นเดียวกัน

การเปิดไฟล์ที่มีอยู่แล้ว

เราสามารถเปิดไฟล์รูปภาพขึ้นมาใช้งานได้หลายรูปแบบ ไม่จำเป็นต้องเป็นไฟล์ PSD เพียงอย่างเดียว เช่น JPEG GIF TIFF BMP เป็นต้นโดยมีขั้นตอนดังนี้

- 1. เลือกคำสั่ง File > Open
- 2. เลือกโฟล์เดอร์ที่เก็บไฟล์จากช่อง Look in
- 3. ในกรณีที่ต้องการให้ไดอะล็อกบ็อกซ์นี้แสดงเฉพาะไฟล์บางชนิด ให้เลือกประเภทไฟล์ในช่อง Files of type
- คลิกเลือกชื่อไฟล์จากรายการ หรือป้อนชื่อลงในช่อง File Name ที่ด้านล่างของไดอะล็อกบ็อกซ์จะแสดงภาพ ตัวอย่างของไฟล์นั้น รวมทั้งแสดงขนาดไฟล์ไว้ใต้ภาพด้วย
- 5. คลิกปุ่ม Open

pen		-								?
Look in:	C Samples	- 2)	*	G	1	P	•	0	
My Recent Documents Desktop My Documents My Computer	Droplets ImageReady ImageReady ImageReady ImageReady Image Ducky Image I	Animations (4) (1) (1) (1)	Ranch House Stamp Tomato Travel Poster)						_
My Network Places	File name: Files of type:	Flower	als 3				•		Open Cancel	6
			7-5-9							

การย่อ/ขยายภาพด้วยเครื่องมือ Zoom

เราสามารถซูมภาพให้เล็กลง (Zoom out) หรือใหญ่ขึ้น (Zoom In) ได้ตามความจำเป็นในการใช้งาน เช่น ในการ ตกแต่งภาพรูปควงตาของใครสักคนหนึ่ง เราจำเป็นต้องซูมภาพให้เห็นเฉพาะส่วนของควงตาเพื่อความสะควกในการ ปรับแต่งเป็นต้น

- 1. คลิกเลือกเครื่องมือ Zoom 🔍 จากทูลบาร์
- 2. เมาส์พอยน์เตอร์จะเปลี่ยนเป็นรูป 🍳 จากนั้นให้เลือกวิธีใดวิธีหนึ่งในการซูมภาพดังนี้



- การซูมภาพให้ใหญ่ขึ้นนั้น ให้เราคลิกเมาส์บนตำแหน่งที่ต้องการซูม และถ้าต้องการซูมให้ใหญ่ขึ้น
 อีกให้คลิกซ้ำหลายๆ ครั้ง ซึ่งภาพจะถูกขยายให้ใหญ่ขึ้นในแต่ละครั้งที่คลิก
- เมื่อต้องการซูมภาพให้เล็กลง ให้ใช้เครื่องมือ Zoom เช่นกันโดยกดคีย์ Alt ด้างไว้ ซึ่งเมาส์จะ
 เปลี่ยนเป็นรูป จากนั้นคลิกบนตำแหน่งที่ต้องการซูมให้เล็กลง

การเลื่อนดูภาพด้วยเครื่องมือ Hand

ในกรณีที่เราซูมภาพจนใหญ่เกินกว่าวินโดวส์ของไฟล์นั้น ก็จะทำให้บางส่วนของภาพถูกซ่อนไว้ โดยสังเกตได้ จากสโครลบาร์ ที่ปรากฏขึ้นมาทางค้านล่าง และค้านขวาของวินโควส์ ซึ่งเราสามารถใช้สโครลบาร์นี้เลื่อนดูส่วนอื่นของ ภาพได้



ใช้สโครลบาร์เพื่อเลื่อนดูภาพ

โดย ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

การเลื่อนดูภาพอีกวิธีหนึ่งก็คือ การใช้เครื่องมือ Hand ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- คลิกปุ่มเครื่องมือ Hand 🥎
- ใช้เมาส์รูป 🖑 กลิกค้างไว้บนภาพ แล้วเลื่อนขึ้นลง หรือ ซ้าย ขวา เพื่อดูส่วนต่างๆ ของภาพได้ตามต้องการ ดังรูป



การใช้งานพาเล็ต Navigator

การซูมภาพด้วยพาเล็ต Navigator ทำให้เราได้อัตราการซูมที่แน่นอน และสามารถเลื่อนภาพในส่วนที่ต้องการได้ อย่างสะดวกการเปิดพาเล็ต Navigator ทำได้โดยใช้กำสั่ง Windows > Navigator

บนพาเล็ต Navigator จะแสดงภาพตัวอย่างของไฟล์ภาพนั้น โดยกรอบสีแดงจะบอกให้รู้ว่าขณะนั้นส่วนใดของ ภาพกำลังถูกแสดงอยู่ในวินโดวส์ สำหรับการซูมภาพให้วิธีต่อไปนี้

- ป้อนค่าอัตราการชูมภาพที่ต้องการถงในช่องมุมซ้ายถ่าง โดยมีหน่วยเป็นเปอร์เซ็นต์ (การป้อนอัตราการซูม ภาพถงในช่องทางซ้ายสุดของแถบสถานะก็ให้ผลเช่นเดียวกัน)
- 🔹 คลิกปุ่ม 🔤 เพื่อซูมออก (ภาพเล็กลง) หรือคลิกปุ่ม _ เพื่อซูมเข้า (ภาพใหญ่ขึ้น)
- ใช้การคลิกลากสไลเคอร์บาร์ระหว่างปุ่มทั้งสองเพื่อเลือกขนาดตามที่ต้องการ





เมื่อวินโดวไม่สามารถแสดงภาพทั้งหมด ได้ กรอบสีแดงในพาเล็ต Novigator ก็จะ บอกส่วนที่ถูกแสดงอยู่ในขณะนั้น

เราสามารถเลื่อนดูส่วนอื่นของภาพได้โดยกลิก ลากกรอบสีแดงบนพาเล็ต Navigator ไปยังส่วนที่ต้องการซึ่งเมาส์ พอยน์เตอร์จะเปลี่ยนเป็นรูป 🖤 หรือ อีกวิธีหนึ่งคือ กลิกเมาส์บนส่วนของภาพที่อยู่นอกกรอบสีแดง 1 ครั้ง (กรณีนี้เมาส์ พอยน์เตอร์จะเปลี่ยนเป็นรูป 🖓) กรอบสีแดงก็จะเลื่อนมายังตำแหน่งที่กลิกนั้น



การใช้ไม้บรรทัด (Ruler)

ประโยชน์ของไม้บรรทัด คือทำให้เราสามารถกำหนดตำแน่งต่างๆ ของออปเจ็คต่างๆ ได้แม่นยำขึ้นปกติไม้บรรทัด จะปรากฏอยู่ที่ด้านซ้าย และด้านบนของแต่ละวินโดวส์ และเราสามารถเลือกหน่วยวัดได้ตามความต้องการ การแสดงไม้บรรทัดให้เลือกกำสั่ง View > Rulers หรือกด Ctrl + R สำหรับวิธีการใช้ไม้บรรทัดมีดังนี้

 เมื่อเลื่อนเมาส์ไปบนรูปภาพ เราจะเห็นว่ามีเส้นประปรากฏบนไม้บรรทัดทั้งแนวตั้ง และแนวนอน เคลื่อนที่ ตามตำแหน่งที่เมาส์เคลื่อนไป ดังนั้นเราสามารถดูตำแหน่งของเมาส์ได้ด้วยวิธีนี้





กำหนดหน่วยวัดบนไม้บรรทัด

 การเปลี่ยนหน่วยวัดของไม้บรรทัดทำได้โดยเลือก กำสั่ง Edit > Preferences > Units & Rulers จากนั้นให้เลือก หน่วยวัดในช่อง Rulers หรืออีกวิธีหนึ่ง คือ คลิกขวาบน ไม้บรรทัด แล้วเลือกหน่วยวัดจากเมนูลัดที่ปรากฏขึ้น

ences				
Jnits & Rulers			-	
Jnits				
Rulers:	cm	-		
Type:	pixels inches			
Column Size ——	cm mm			
Width:	points picas	r	nts 🔄	-
Gutter:	percent		nts 👻	7



การใช้เส้นใกด์ (Guide)

เส้นไกด์ (Guide) คือ เส้นที่ช่วยในการกะระยะ และตำแน่งเพื่อจัดวางออปเจ็ก เส้นไกด์นี้เราสามารถสร้างขึ้นเอง ที่ตำแหน่งใดก็ได้ที่ต้องการทั้งแนวตั้ง และแนวนอน โดยจะมีลักษณะเป็นเส้นสีฟ้า (ก่าเริ่มต้น) แต่เส้นนี้จะไม่ปรากฏเมื่อ นำภาพไปใช้ ไม่ว่าจะเป็นการพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์ หรือนำไปใช้กับเว็บเพจก็ตาม

การสร้างเส้นไกด์สามารถทำได้ดังนี้

 ให้แสดงไม้บรรทัดก่อน โดยเลือกคำสั่ง View > Rulers จากนั้นจึงใช้เมาส์คลิกลากเส้นไกด์จากไม้บรรทัดไป วางตรงตำแน่งที่ต้องการ ซึ่งทำได้ทั้งแนวตั้ง และแนวนอน โดยเมาส์พอยน์เตอร์ จะเปลี่ยนเป็นรูป ‡ (แนวนอน) หรือ + (แนวตั้ง) และเส้นไกด์ที่ได้จะมีสีฟ้า



เส้นไกด์ที่สร้ามเสร็จแล้ว

เทคนิคการวาดภาพ และลวดลาย

โปรแกรม Photoshop ที่มีเครื่องมืออยู่จำนวนหนึ่งที่ใช้ในการวาคภาพ ซึ่งแบ่งออกเป็น เครื่องมือระบายสีแต่ละ แบบจำลองการใช้งานมาจากเครื่องมือวาคภาพจริงโคยเครื่องมือ Bush จำลองมาจากพู่กัน เครื่องมือ Pencil จำลอง มาจากดินสอสี และเครื่องมือ Eraser จำลองมาจากยางลบ เราสามารถปรับแต่งให้เครื่องมือเหล่านี้มีลักษณะพิเศษ เหมือนกับเครื่องมือที่ใช้งานจริงๆ ได้

สำหรับเครื่องมือที่ใช้เติมสีภายในขอบเขตที่กำหนดไว้นั้น มีทั้งเครื่องมือเติมสีทึบ (เครื่องมือ Paint Bucket) เติม ด้วยลวดลาย (เครื่องมือ Pattem Stamp) และเติมสีด้วยสีที่มีการไล่เฉด หรือไล่ระดับความเข้มจาง (เครื่องมือ Gradient)

นอกจากนั้นยังมีเครื่องมือระบายสีอีก 2 ประเภทที่ใช้ในการสร้างภาพพิเศษได้แก่ เครื่องมือ History Brush ซึ่ง นำเอาขั้นตอนในพาเล็ต History มาแทนสีที่ใช้ระบายภาพ และเครื่องมือ Art History มาแทนสีที่ใช้ระบายภาพ และ เครื่องมือ Art History Brush ซึ่งมีการทำงานเหมือนกับเครื่องมือ History Brush แต่ภาพที่ได้จะมีลักษณะคล้ายภาพวาด ของจิตรกร

เราสามารถกำหนดหัวแปรงให้กับเครื่องมือแต่ละประเภทได้ทั้งขนาด และลักษณะ เช่น หัวแปลงกลมที่ระบายได้ ทั้งแบบขอบคมชัด หรือขอบเบลอ หรือหัวพู่กันที่มีรูปร่างลักษณะต่างๆ รวมทั้งอาจสร้างหัวแปลงขึ้นมาใหม่ด้วยตัวเองได้ เช่นกันซึ่งนับเป็นจุดเด่นอีกประการหนึ่งของโปรแกรมนี้

กลุ่มเครื่องมือระบายสี

เครื่องมือที่ใช้ในการระบายสีประกอบด้วย

- 🕖 เครื่องมือ Brush
- 🖉 เครื่องมือ Pencil
- 🕢 เครื่องมือ Eraser ใช้ลบส่วนที่ไม่ต้องการ

วิธีใช้เครื่องมือการระบายสีมีดังนี้

- 1. คลิกเลือกเครื่องมือที่ต้องการ
- กำหนดขนาด และลักษณะของหัวแปลงบนออปชั่น บาร์ หรือบนพาเล็ต Brushes
- 3. กำหนดออปชั่นอื่นๆ บนออปชั่นบาร์
- 4. กำหนดสี Foreground หรือ Background
- 5. ใช้เมาส์คลิกลากไปบนพื้นที่ที่ต้องการ



โดย ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

การกำหนดขนาดและลักษณะของหัวแปรง

เราสามารถกำหนดขนาด และลักษณะของหัวแปรงได้จากออปชั่นซึ่งมีวิธีการดังนี้



- 1. คลิกปุ่มลูกศรหลังช่อง Brush บนออปชั่นบาร์ของเครื่องมือระบายสีชนิดใดชนิดหนึ่ง
- คลิกเลือกขนาด และลักษณะของหัวแปรงที่ต้องการ
- 3. (ถ้ำต้องการ) ปรับขนาดของหัวแปรงในช่อง Masker Diameter

้ลักษณะของหัวแปรงที่เราเลือกใด้มีอยู่หลายแบบ เช่น

รูปวงกลมขอบเรียบ 🛐 ซึ่งเมื่อนำไประบายจะได้ลายเส้นที่มีขอบชัดเจน 🚥 🖘 รูปวงกลมขอบเบลอ 📑 ซึ่งจะให้ลายเส้นที่มีชอบเบลอ รูปอื่นๆ เช่น 📊 ซึ่งจะให้ลายเส้นที่มีลักษณะต่างๆ กันออกไปตามรูปทรงของมัน 🛶 🕬 พังจะให้ลายเส้นที่มีลักษณะต่างๆ กันออกไปตามรูปทรงของมัน

สำหรับตัวเลขที่กำกับอยู่ด้านล่าง คือ ขนาดของหัวแปรงในหน่วยพิกเซล ดังนั้นเวลานำไปใช้ต้องระวังว่า แม้จะเห็นรูปตัวอย่างหัวแปรงในพาเล็ตมีขนาดเท่ากันแต่ขนาดจริงอาจแตกต่างกัน

ออปชั่นของเครื่องมือ Eraser

เครื่องมือ Eraser ใช้สำหรับลบรูปภาพส่วนที่ไม่ต้องการ โดยหากภาพดังกล่าวอยู่ในเลเยอร์ Background หรือถูก ล็อคพิกเซลที่โปร่งใสเอาไว้ ส่วนที่ถูกลบจะกลายเป็นสี Background แต่สำหรับภาพที่อยู่ในเลเยอร์ปกติ ส่วนที่ถูกลบจะ กลายเป็นพิกเซลโปร่งใสแทน

- 1. คลิกปุ่มลูกศรหลังช่อง Brush บนออปชั่นบาร์ของเครื่องมือลบ
- 2. คลิกเลือกขนาด และลักษณะที่ต้องการ

3. ถ้าต้องการปรับขนาด ให้ปรับในช่อง Masker Diameter



สร้างรูปทรงเรขาคณิตด้วยเครื่องมือ Shape

ในกรณีที่เราค้องการสร้างรูปทรงเรขาคณิตก็อาจเลือกใช้เครื่องมือ ในกลุ่ม Shape เพื่อวาดเส้น Path ได้ดังนี้

- 🔲 เครื่องมือ Rectangle ใช้สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยม
 - 🧊 เครื่องมือ Rounded Rectangle ใช้สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมมุมบน
 - 🔵 เครื่องมือ Ellipse ใช้สร้างรูปวงกลม/วงรี
- 🔵 ิ เครื่องมือ Polygon ใช้สร้างรูปทรงหลายเหลี่ยม
 -] เกรื่องมือ Line ใช้สร้างเส้นตรง
 - ดรื่องมือ Custom Shape ใช้สร้างรูปทรงโดยเรียกจากรูปทรงของ
 - โปรแกรม หรือที่สร้างบันทึกเก็บไว้

้ วิธีใช้งานเครื่องมือกลุ่ม Shape ทุกขั้นจะมีขั้นตอนที่เหมือนกัน คือ

- กลิกเลือกเครื่องมือจากทูลบ๊อกซ์ (หรือถ้ากำลังใช้เครื่องมือ Shape ชิ้นใดชิ้นหนึ่งอยู่แล้ว ก็สามารถ กลิกเลือกเครื่องมือชิ้นอื่นได้จากออปชั่นบาร์ทันที)
- 2. กำหนดออปชั่นบนออปชั่นบาร์
- ใช้เมาส์รูป + คลิกลากบนรูปภาพให้ได้ขนาด และรูปทรงตามต้องการ
 - ถ้าต้องการสร้างรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส วงกลม หรือคงสัดส่วนเดิมของรูปทรงสำเร็จรูปให้กดคีย์ Shift ก้างไว้ด้วยขณะที่คลิกลากเมาส์



ดอนที่ 1



• ถ้าต้องการให้รูปทรงขยายตัวออกจากจุดเริ่มต้นคลิกลากเมาส์ ก็กคกีย์ Alt ก้างไว้ด้วย



ออปชั่นของเครื่องมือ Shape ชนิดต่าง ๆ

เมื่อเราคลิกเลือกเครื่องมือสร้างรูปทรงแต่ละชนิด บนออปชั่นบาร์จะแสดงออปชั่นสำหรับเครื่องมือนั้นๆ ซึ่งจะมี บางส่วนที่เหมือนกัน ได้แก่

- ปุ่ม Shape layers [] และปุ่ม 🔯 Paths ซึ่งมีรายละเอียดเหมือนกับออปชั่นของเครื่องมือ Pen

สำหรับออปชั่นเฉพาะของเครื่องมือแต่ละชนิดนั้นเราจะต้องคลิกปุ่ม 🚽 เพื่อเปิดรายการออปชั่นย่อยออกมา



เทคนิคการใช้สื

โหมดสีของ Photoshop

โหมดสีใน Photoshop แบ่งออกเป็น 8 โหมดซึ่งแต่ละ โหมดก็แทนธรรมชาติของการใช้งานรูปภาพในลักษณะ ต่างๆ กัน เช่น การพิมพ์ 4 สี (CMYK) การแสดงบนจอภาพ (RGB) การพิมพ์สีพิเศษ (Duotone) และภาพลายเส้น (Bitmap) เป็นต้น ทั้งนี้เราสามารถแปลงภาพจากโหมดหนึ่งไปยังอีกโหมดหนึ่งได้ตามความจำเป็นในการใช้งานของเรา แต่ก็ให้ ระลึกเสมอว่าแต่ละ โหมดมีเราสมบัติไม่เหมือนกัน ดังนั้นจึงอาจมีความเพี้ยนเกิดขึ้นในการแปลงค่าสีแต่ละครั้ง โหมดสี ต่างๆ ใน Photoshop ได้แก่

โหมดสี RGB

เป็นการแสดงสีของแต่ละพิกเซลที่เกิดจากการผสมกันของแสงสี 3 สี ตาม โมเคลสีแบบ RGB ได้แก่

- Red สีแดง (R)
- Green สีเขียว (G)
- Blue สีน้ำเงิน (B)

การผสมกันของทั้งสามสีทำให้เกิดสีสันที่แตกต่างกันออกไปตามระดับ เช่น สีเหลืองสดประกอบด้วย Red ที่ ระดับ 248 Green ที่ระดับ 237 และ Blue ที่ระดับ 55 เป็นต้น

ระดับของแต่ละสีมีค่าได้ตั้งแต่ 0 จนถึง 255 (รวม 256 ระดับ) ซึ่งเมื่อผสมทั้ง 3 สีด้วยกันในระดับ 255 ก็จะทำให้ ได้สีขาว แต่ถ้าผสมกันที่ระดับ 0 ทุกสีก็จะได้สีดำ นอกจากนี้เมื่อผสมทุกสีให้มีระดับเท่าๆ กันก็จะได้สีเทาซึ่งมีน้ำหนัก อ่อนแก่ต่างกันไปตามระดับสีที่ผสม

รูปภาพในโหมด RGB สีหลักทั้ง 3 จะแยกกันอยู่คนละแชนแนล (Channel) ดังนั้นภาพ RGB จึงประกอบด้วย แชนแนลของสีหลัก 3 แชนแนลคือ Red, Green และ Blue เนื่องจากแต่ละสีจะมีน้ำหนักอ่อนแก่ได้ 256 ระดับหรือเท่ากับ เลขฐานสอง 8 บิต ดังนั้นแต่ละจุดในภาพจึงเกิดจากข้อมูล 3 แชนแนล x 8 บิต = 24 บิต ทำให้แต่ละจุดสามารถแสดงสีได้ มากถึง 16.7 ล้านสี (2²⁴)

โหมดสี CMYK

สีแบบ CMYK เป็นสีที่ใช้ในงานพิมพ์ด้วยหมึกพิมพ์ 4 สีตามโมเคลสีแบบ CMYK โดยมีพื้นฐานบนคุณภาพในการ ดูดซับสีของหมึกที่พิมพ์บนกระดาษเมื่อแสงกระทบกระดาษ สีบางส่วนจะถูกกระดาษดูดซับไว้ และที่เหลือก็สะท้อนมาเข้า ตาของเรา

สี 3 สีแรก ได้แก่

- Cyan สีฟ้า (C)
- Magenta สีแดงม่วง (M)

Yellow สีเหลือง (Y)

ในทางทฤษฏีเมื่อใช้ทั้ง 3 สีข้างต้นก็น่าจะเพียงพอแล้วในการผสมกันเพื่อให้ได้ผลลัพธ์เป็นสีอื่นทุกๆ สี และ สามารถผสมเป็นสีดำได้ด้วยเช่นกัน แต่ในทางปฏิบัติแล้ว สีทั้ง 3 กลับผสมกันได้เพียงสีน้ำตาลเข้มดังนั้น เพื่อให้ได้สีดำสนิท จึงจำเป็นต้องมีหมึกสีดำมาผสมด้วยอีกสีหนึ่ง สีดำจึงเป็นสีที่ 4 นั่นกือ

Black สีดำ แต่ถ้าใช้ตัวข่อเป็น B อาจสับสนกับสีน้ำเงิน จึงต้องใช้ตัว K แทน

โหมดสี CMYK ใน Photoshop แต่ละพิกเซลจะประกอบด้วยค่าเปอร์เซ็นต์ของแต่ละสีหมึกพิมพ์โดยที่ 0% ทำให้ ได้สีอ่อนสุด และ 100 % ทำให้ได้สีเข้มสุดของหมึกนั้นๆ เช่น สีเหลืองสดจะประกอบด้วย C = 6%, M = 0%, Y = 88% และ K = 0%

เราสามารถแปลงภาพจากโหมด RGB ไปเป็น CMYK เพื่อส่งโรงพิมพ์ได้โดยมีการสูญเสียคุณภาพของภาพไปแล้ว บ้างแต่ก็ไม่มากนัก อย่างไรก็ตามทางที่ดีแล้วถ้าเราเริ่มทำงานกับภาพ RGB ควรแก้ไขภาพให้เรียบร้อยก่อนจึงค่อยแปลงไป เป็น CMYK ในขั้นตอนสุดท้ายแต่ในกรณีที่สแกน หรืออิมพอร์ตภาพมาในโหมด CMYK อยู่แล้วเราก็สามารถทำงานใน โหมดสี CMYK ได้โดยตรงเช่นกัน เพียงแต่เราสมบัติบางอย่างจะใช้ไม่ได้ เช่น ฟิลเตอร์บางตัวเป็นต้น

โหมดสี Lab

สีในโหมคนี้ถูกกำหนดขึ้นเพื่อเป็นมาตรฐานในการวัดค่าสีเพื่อการสร้าง หรือเพื่อแสดงผลงานออกมาโดยไม่ คำนึงถึงอุปกรณ์ที่นำมาใช้ เช่น จอมอนิเตอร์ เครื่องพิมพ์ หรือสแกนเนอร์ คือ เป็นไปตามโมเคลสีแบบ CIE L*a*b นั่นเอง (ตัดเครื่องหมาย * ออกไปจากชื่อโมเคล) สีในโหมด Lab ประกอบด้วยองก์ประกอบต่อไปนี้

- L (Luminance) หรือส่วนที่เป็นความสว่าง
- a คือ ค่าสีที่ไล่ตั้งแต่สีเขียวถึงสีแดง(ค่ามากจะหนักไปทางสีแดง ส่วนค่าน้อยจะหนักไปทางสีเขียว)
- b คือ ค่าสีที่ไล่ตั้งแต่สีน้ำเงินถึงสีเหลือง(ค่ามากจะหนักไปทางสีเหลือง ส่วนค่าน้อยจะหนักไปทางสีน้ำเงิน)

สำหรับใน Photoshop นั้น ในองค์ประกอบส่วน L จะมีระดับตั้งแต่ 0 ถึง 100 องค์ประกอบส่วน a และ b มีระดับ ตั้งแต่ +120 ถึง -120

สีในโหมด Lab นี้เป็นสีที่ Photoshop ใช้เป็นตัวกลางในการแปลงสีจากโหมดหนึ่งไปเป็นอีกโหมดหนึ่ง โดย แปลงให้เป็นสีในโหมด Lab ก่อน (เป็นการทำงานภายในของโปรแกรมเอง)

สำหรับสีในโหมดอื่นๆ นอกจากนี้คือ Bitmap, Grayscale, Duotone, Index Color และ Multichannel จะเป็น โหมดสีที่ใช้ในกรณีพิเศษ เช่น การพิมพ์ด้วยเทคนิคบางอย่างดังนี้

โหมดสี Bitmap

สีในโหมดนี้จะมีเพียง 2 สี คือ สีขาว และสีดำเท่านั้น โดยไม่มีค่ากลางๆ เช่นสีเทา ภาพที่ได้จึงเป็นเหมือนกับภาพ ลายเส้นที่วาดด้วยปากกาเขียนแบบ ถ้าเราต้องการแปลงภาพสี (โหมด RGB, CMYK, Lab ฯลฯ) ไปเป็นโหมด Bitmap เรา ต้องแปลงภาพนั้นให้อยู่ในโหมด Grayscale เสียก่อน นอกจากนั้นภาพในโหมดนี้จะมีเลเยอร์ไม่ได้ และโปรแกรมจะยุบ ให้เหลือเพียงเลเยอร์ Background

โหมดสี Grayscale

สีในโหมดนี้มีระดับสีเทาทั้งหมด 256 ระดับ โดยแต่ละพิกเซลของภาพจะมีก่ากวามสว่างตั้งแต่ 0 (สีดำ) ถึง 255 (สี ขาว) แต่ส่วนใหญ่ในโปรแกรมจะให้เรากำหนดก่าสีในรูปเปอร์เซนต์ ตั้งแต่ 0% (สีขาว) จนถึง 100 % (สีดำ) ภาพในโหมด นี้จะมีลักษณะเหมือนกับภาพถ่ายขาวดำนั่นเอง

ในการแปลงภาพสีให้เป็นโหมค Grayscale นั้นโปรแกรมจะทิ้งรายละเอียคของสีที่อยู่ในภาพต้นฉบับไปหมด เหลือไว้แต่โทนสีเทาเท่านั้น ซึ่งเราก็สามารถแปลงภาพ Grayscale นี้กลับไปเป็นโหมค RGB, CMYK หรือ Lab เพื่อเพิ่มสี ให้กับภาพนั้นต่อไป

โหมดสี Duotone

โหมคนี้ใช้สร้างภาพด้วยชุดสีที่เราเลือก โดยสามารถใช้สีได้ตั้งแต่ 1-4 สีมาผสมกัน ทำให้ได้ภาพที่มีความเปรียบ ต่าง (Contrast) สูงกว่าภาพขาวดำ ธรรมดา ได้แก่

- Monotone ประกอบด้วย 1 สี
- Duotone ประกอบด้วย 2 สี
- Tritone ประกอบด้วย 3 สี
- Quadtone ประกอบด้วย 4 สี

โหมดสี Indexed Color

ภาพในโหมคนี้ใช้สีได้มากที่สุดแค่ 256 สี โดยเมื่อมีการแปลงภาพให้เป็นโหมค Indexed โปรแกรม Photoshop จะสร้างภาพใหม่ โดยใช้สีในตารางสี (Palette) ที่มีจำนวนจำกัดเพียงไม่เกิน 256 สีมาเปรียบเทียบ และแทนที่สีเคิมในภาพ ถ้าสีของภาพเดิมไม่ปรากฎในตารางสีที่ใช้นั้น โปรแกรมก็จะเลือกสีที่ใกล้เคียงที่สุดมาแทน ดังนั้นคุณภาพของภาพที่เก็บ ในโหมดนี้จึงขึ้นกับการเลือกเก็บสีในตารางสีเป็นสำคัญ

การใช้ Indexed Color ทำให้ขนาดของไฟล์ลดลงเนื่องจากการจำกัดปริมาณของสีให้เหลือน้อยลง แต่สีของภาพก็ จะเพี้ยนไปด้วย

โหมดสี Multichannel Color

โหมดนี้ใช้สีเทา 256 ระดับสีในแต่ละแชนแนลสีในโหมด Multichannel มีประโยชน์ในการกำหนดสีพิเศษให้กับ การพิมพ์

เมื่อเราแปลงภาพสีให้เป็น Multichannel แล้วแชนแนลในภาพเดิมจะถูกแปลงให้เป็น Spot Color Channel ซึ่ง เป็นแชนแนลที่เราสามารถเพิ่ม/ลบแชนแนล หรือเปลี่ยนสีให้กับแชนแนลนั้นได้เพื่อสร้างผลลัพธ์พิเศษ

เมื่อเราลบแชนแนลออกจากรูปภาพในโหมค RGB, CMYK หรือ Lab ภาพนั้นก็จะกลายเป็นภาพในโหมค Multichannel ไปโคยอัตโนมัติ

การแปลงโหมดสี

เมื่อเราเปลี่ยนโหมดภาพของเราไปเป็นโหมดสีอื่น ก็เท่ากับว่าเราได้เปลี่ยนแปลงค่าของสีในภาพไปอย่างถาวร เช่น เมื่อแปลงภาพ RGB ไปเป็น CMYK ค่าของสี RGB ที่อยู่นอกขอบเขตของสี CMYK ก็จะถูกปรับให้อยู่ภายในของเขตของสี CMYK ที่ใกล้เกียงซึ่งอาจมีความเพี้ยนเกิดขึ้นได้ ดังนั้นก่อนการแปลงโหมดสี เราควรทำการปรับแต่งภาพในโหมดสีเดิมให้ ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้เสียก่อน และก่อนการแปลงก็ควรเก็บภาพต้นฉบับไว้ด้วย เพื่อให้สามารถกลับมาแก้ไขภาพใน โหมดเดิมได้ถ้าต้องการ นอกจากนี้ในบางกรณีจะต้องมีการยุบรวมเลเยอร์ทั้งหมดของภาพให้เป็นเลเยอร์ Background ใน กรณีที่เราไม่ได้รวมเลเยอร์ไว้ก่อนโปรแกรมจะแสดงไดอะลีอกบ็อกซ์ ให้เรายืนยันการรวมเลเยอร์ก่อนการแปลงโหมดให้

ในการแปลงภาพจากโหมดหนึ่งไปยังอีกโหมดหนึ่งให้เลือกคำสั่ง Image > Mode > ชื่อโหมดสีที่ต้องการ สำหรับบางโหมด เช่น Bitmap และ Duotone เราจำเป็นต้องแปลงให้เป็น Grayscale ก่อนจึงจะสามารถแปลงให้ เป็น Bitmap หรือ Duotone ได้

สี่ Foreground และ Background

การเลือกสีเพื่อนำไปใช้ในการตกแต่งภาพนั้นสีที่เราเลือกจะไปปรากฏที่ช่อง Forground (FG) หรือช่อง Background บนทูลบ็อก

เราสามารถสลับสีระหว่าง FG และ BG ได้โดยคลิกที่ไอคอน ங ข้างๆ ช่องสี ถ้าต้องการปรับสีให้เป็นค่าเริ่มต้น ให้คลิกไอคอน 🔳 ก็จะทำให้สี FG เป็น เปลี่ยนสีเป็นสีดำ และสี BG เป็นสีขาว

ในการกำหนดสีให้กับ FG และ BG ให้เราคลิกบนแต่ละช่องเพื่อเลือกสีจากใดอะล็อกบ็อก Color Picker



โดย ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

การเลือกสิด้วย Color Picker

เมื่อเราคลิกเลือกสี FG หรือ BG บนทูลบ็อกเพื่อเลือกสีใหม่ จะปรากฏไคอะลีอกบ็อก Color Picker ดังนี้



การเลือกสีด้วย Color Picker มีขั้นตอนดังนี้

- 1. ตัดสินใจว่าต้องการเลือกสีโดยใช้โมเดลสีแบบใด
- 2. เลื่อนส โลเคอร์ หรือคลิกบนแถบเพื่อเลือกค่าสีขององค์ประกอบแรก
- คลิกบนกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่เพื่อเลือกสีที่ต้องการ
- 4. คลิก OK จากนั้นสีที่เราเลือกจะไปปรากฏบนช่อง Forground หรือ Background



เทคนิคการสร้าง Selection แบบมืออาชีพ

ในการตกแต่งภาพด้วย Photoshop นั้นการเลือกส่วนที่ต้องการ โดยใช้ Selection ถือเป็นคุณสมบัติที่สำคัญมาก เพราะขั้นตอนนี้มีความจำเป็นต่อการทำงานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการตัดส่วนที่ไม่ต้องการออกจากภาพ การสร้างเอฟเฟ็กต์ เฉพาะส่วนที่เลือกไว้การกัดลอกส่วนที่เลือกไว้เพื่อนำไปใช้กับไฟล์อื่น ฯลฯ

ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของการตกแต่งภาพที่ต้องอาศัยการสร้าง Selection

- การนำภาพคนไปวางไว้บนภาพทิวทัศน์ เราต้องสร้าง Selection เพื่อเลือกตัดภาพคนออกมาจากฉากหลังก่อน แล้วนำภาพคนนั้นไปวางไว้บนภาพทิวทัศน์
- การทำฉากหลังของภาพให้เบลอเพื่อสร้างความเด่นชัดให้กับออปเจ็คหลักของภาพ เราต้องเลือกส่วนที่เป็น ฉากหลังแล้วใช้ฟิลเตอร์เพิ่มความเบลอให้ฉากหลัง
- การสร้างภาพที่ฉากหลังโปร่งใสเพื่อนำไปใช้กับเว็บเพจ เราต้องเลือกส่วนที่เป็นฉากหลังแล้วตัดออกจากภาพ
- การสร้างรูปทรงเรขาคณิต เราอาจต้องสร้าง Selection ให้มีรูปทรงตามที่ต้องการก่อนแล้วจึงเติมสีภายใน หรือลงสีที่ขอบนอกของรูปทรงนั้น

เส้น Selection มีลักษณะเป็นเส้นประที่เคลื่อนใหวรอบบริเวณที่เลือกไว้เครื่องมือในการสร้าง Selection ของ Photoshop มีอยู่หลายประเภท ซึ่งแต่ละประเภทก็เหมาะกับงานที่แตกต่างกันออกไปซึ่งทุกประเภทจะมีออปชั่นที่ใช้ สำหรับปรับแต่งค่าเพื่อให้การทำงานเป็นไปได้อย่างที่ต้องการ

เครื่องมือในกลุ่ม Marquee

เครื่องมือในกลุ่ม Marquee เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง Selection เป็นรูปทรงเรขาคณิต ประกอบด้วย เครื่องมือ 4 ชนิดได้แก่

- []] เครื่องมือ Rectangular ใช้สร้าง Selection เป็นพื้นที่สี่เหลี่ยม
- 🔘 เกรื่องมือ Elliptical Marquee ใช้สร้าง Selection เป็นพื้นที่วงกลม/วงรี
- 📼 เครื่องมือ Single Row Marquee ใช้สร้าง Selection แนวนอนที่มีความสูง 1 พิกเซล
- 📳 เกรื่องมือ Single Column Marquee ใช้สร้าง Selection แนวตั่งที่มีความกว้าง 1 พิเซล



การใช้เครื่องมือ Rectangular และ Elliptical Marquee

เกรื่องมือ Rectangular Marquee ใช้เลือกพื้นที่เป็นรูปสี่เหลี่ยม และเครื่องมือ Elliptical Marquee ใช้เลือกพื้นที่ เป็นวงกลม/วงรี โดยเครื่องมือทั้งสองนี้มีวิธีใช้งาน และออปชั่นที่เหมือนกันคังต่อไปนี้

- 1. เถือกเครื่องมือ Rectangular Marquee หรือ Elliptical Marquee
- 2. กำหนดออปชั่นของเครื่องมือบนออปชั่นบาร์
- 3. ใช้เมาส์รูป + คลิกค้างไว้ที่ตำแหน่งหนึ่งแล้วลากไปอีกตำแหน่งหนึ่งก็จะปรากฏเส้นในแนวนอน หรือแนวตั้ง
 ขึ้นมา 1 เส้นเราสามารถคลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลากไปในแนว หรือแนวตั้งได้ ซึ่งจะทำตำแหน่งของเส้น
 Selection เปลี่ยนไป



ออปชั่น Feather

Feather คือ ออปชั่นที่ใช้กำหนดการฟุ้งกระจายบริเวณขอบของ Selection โดยระบุเป็นจำนวนพิกเซลออปชั่นนี้ มีอยู่ในเครื่องมือที่ใช้สร้าง Selection

การกำหนดค่า Feather สามารถทำได้ดังนี้

กำหนดค่าก่อนการสร้าง Selection

การกำหนดการฟุ้งกระจายบริเวณขอบวิธีนี้ทำได้โดยป้อนตัวเลขลงในช่อง Feather ของออปชั่นบาร์ซึ่ง จะมีอยู่ในเครื่องมือที่ใช้สร้าง Selection ทุกชนิดยกเว้น Magic Wand



28

การใช้เครื่องมือ Lasso

การสร้าง Selection ด้วยเครื่องมือ Lasso 🛜 ทำได้โดยใช้เมาส์คลิกลากไปรอบๆ บริเวณที่ต้องการ

- 1. คลิกเลือกเครื่องมือ Lasso
- 2. กำหนดออปชั่นบนออปชั่นบาร์
- 3. ใช้เมาส์คลิกลากรอบพื้นที่ที่ต้องการจนครบซึ่งการยุติเส้น Selection มี 2 วิธีคือ
 - ลากเมาส์มาบรรจบกับจุดเริ่มต้น โดยไม่ปล่อยเมาส์
 - ปล่อยเมาส์ที่ตำแหน่งหนึ่ง ก็จะเกิดเส้นตรงเชื่อมต่อจุดเริ่มต้นกับจุดสุดท้ายโดยอัตโนมัติ



การใช้เครื่องมือ Magic Wand

Magic Wand 📉 เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้าง Selection ตามค่าสีของตำแหน่งที่เราคลิกลงไป เช่น ถ้าคลิกบน พื้นที่สีเขียวของพริก เครื่องมือนี้ก็จะสร้าง Selection ครอบคลุมบริเวณที่เป็นสีดังกล่าวรวมทั้งสีใกล้เคียงให้ โดยอัตโนมัติ โดยเราสามารถกำหนดความแตกต่างของระดับสีได้จากออปชั่น Tolerance

มีวิธีการใช้งาน Magic Wand มีดังนี้

- 1. คลิกเลือกเครื่องมือ Magic Wand
- 2. กำหนดออปชั่นของเครื่องมือบนออปชั่นบาร์
- 3. ใช้เมาส์คลิกภายในบริเวณที่ต้องการเลือก 1 ครั้ง



พลลัพธ์ที่ได้

โดย ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

การเลือกรูปภาพทั้งรูป

การเลือกรูปภาพทั้งรูปสามารถทำได้โดยใช้กำสั่ง Select > All หรือกดกีย์ Ctrl+A ทุกๆ พิกเซลในภาพจะถูก เลือกแบบ 100%



การสลับ Selection

การสลับ Selection หมายถึง การเปลี่ยนส่วนที่ถูกเลือกไว้ให้กลายเป็นส่วนที่ไม่ถูกเลือก และเปลี่ยนส่วนที่ไม่ถูก เลือกให้กลายเป็นส่วนที่ถูกเลือก และในกรณีที่พิกเซล ถูกเลือกบางส่วน มันจะกลับเปอร์เซ็นต์จากเดิม เช่น พิกเซลที่ถูก เลือก 60 % เมื่อสลับ Selection แล้วมันจะถูกเลือก 40%

สถานการณ์ที่เหมาะกับการสลับ Selection คือ เมื่อเราต้องการเลือกออปเจ็คที่อยู่บนฉากหลังที่มีสีเดียว (หรือฉาก หลังที่มีลวคลายไม่มากนัก) ทั้งนี้โดยใช้เครื่องมือ Magic Wind เลือกส่วนที่เป็นฉากหลังก่อนหลังจากนั้นจึงทำการสลับ Selection เพื่อให้ออปเจ็คเป้าหมายถูกเลือกแทน

ขั้นตอนการสลับ Selection มีคังนี้

- 1. สร้าง Selection
- 2. เถือกคำสั่ง Select > Inverse หรือกดคีย์ Shift + Crtl + I



การยกเลิก Selection

การยกเถิก Selection สามารถทำได้ง่ายๆ โดยขณะที่กำลังเลือกเครื่องมือ Marquee อยู่ให้คลิกเมาส์บนพื้นที่ที่อยู่ นอก Selection ก็จะทำให้เส้น Selection หายไป

การยกเลิก Selection อีกวิธีหนึ่ง คือ การเลือกคำสั่ง Selection > Deselect จากเมนูบาร์หรือกคคีย์ Ctrl + D

การใช้งาน Layer เพื่อจัดลำดับการซ้อนภาพ

เลเยอร์ เปรียบเสมือนแผ่นใสที่ใช้ในการจัดวางออปเจ็ก โดยบริเวณที่ไม่ได้จัดวางออปเจ็กก็จะ โปร่งใส มองเห็น ้ออปเจ็คอื่นด้านล่างได้ เราสามารถวางออปเจ็คไว้บนเลเยอร์คนละเลเยอร์กัน หลังจากนั้นจึงนำมาจัดเรียงซ้อนกันเพื่อให้ได้ กาพที่ต้องการ

้การใช้เลเยอร์จะทำให้สามารถแก้ไขรูปภาพเฉพาะส่วนใคส่วนหนึ่งได้ง่าย สามารถเคลื่อนย้าย หรือเปลี่ยนขนาด ้งองออปเจ็กในเลเยอร์ต่างๆ ได้อย่างเป็นอิสระจากกันโดยเฉพาะอย่างยิ่งการทดลองสร้างงานหลายๆ รปแบบบนแต่ละ ้เลเยอร์จากนั้นจึงสลับการซ่อน และแสดงเลเยอร์ต่างๆ เพื่อคผลลัพธ์ของงานถ้าไม่ถกใจรปแบบใคก็เลือกลบได้ทั้งเลเยอร์

้ยกตัวอย่าง เช่น ในการจัครปสวน เราอาจจัควางต้นไม้หลากหลายชนิคไว้ในแต่ละเลเยอร์แล้วลองแสดงบางต้น ้ซ่อนบางต้นไว้เพื่อดูว่าเหมาะสมลงตัวกับภาพ หรือไม่หรือการเคลื่อนย้ายตำแหน่งต้นไม้ก็เล่นกัน เราอาจเลือกย้ายต้นใคก็ ้ได้ ซึ่งจะไม่ส่งผลกระทบต่อต้นอื่นในรปภาพ

้การเปลี่ยนลำคับการซ้อนของภาพก็ทำได้ง่ายคายโคยเพียงแก่ลากเลเยอร์ไปวางไว้ในลำคับชั้นที่ต้องการลำคับการ ้ซ้อนจะส่งผลต่อภาพที่ปรากฏทั้งนี้ภาพบนเลเยอร์ด้านบนจะบดบังภาพด้านล่างไว้แต่สำหรับส่วนที่ไม่มีภาพ หรือส่วนที่ ้ว่างๆ ก็จะมองทะลไปยังเลเยอร์ด้านล่างได้

รู้จักกับพาเล็ต Layer

ในการใช้เลเยอร์เราจำเป็นต้องรู้จักกับพาเล็ต Layer ซึ่งเป็นส่วนหลักที่ใช้ควบคุมการทำงานไม่ว่าจะเป็นการเพิ่ม เลเยอร์ เปลี่ยนลำคับการซ้อนทับ การปรับความโปร่งใส ฯลฯ

การเปิดพาเล็ต Layer ทำได้โดยเลือกกำสั่ง Window > Layer



เลเยอร์่ Background

ก่อนที่จะเรียนรู้การใช้งานเลเยอร์ผู้เขียนอยากให้เราได้เข้าใจความแตกต่างระหว่างเลเยอร์ Background กับ เลเยอร์ธรรมคาเสียก่อนเนื่องจากเลเยอร์ 2 แบบนี้มีเราสมบัติที่แตกต่างกันออกไป

ตามปกติเมื่อเราเปิดไฟล์รูปภาพทั่วๆ ไปเข้ามาใช้ใน Photoshop ภาพนั้นจะอยู่ในเลเยอร์ Background เมื่อเรา สร้าง Selection และกคคีย์ Delete เพื่อตัดฉากหลังออกไป พื้นที่ของส่วนที่ถูกตัดจะถูกเติมเต็มด้วยสี Background (สีที่ แสดงอยู่ในช่อง Background Color บนทูลบ็อกซ์)



้ เลเยอร์ Background จะอยู่ในลำคับล่างสุดเสมอและจะถูกล็อกไว้ไม่ให้มีการเกลื่อนย้ายโดยสังเกตได้จากไอกอน

🔒 ที่ด้านหลังของเลเยอร์

ในการตกแต่งภาพหรือสร้างเอฟเฟ็กต์ที่ซับซ้อนเราอาจด้องการให้ฉากหลังของภาพกลายเป็นพื้นแบบโปร่งใส ซึ่ง สามารถทำได้ด้วยการเปลี่ยนเลเยอร์ Background ไปเป็นเลเยอร์ธรรมดา โดยดับเบิลกลิกที่เลเยอร์ Background แล้ว ป้อนชื่อใหม่ในช่อง Name (ชื่อที่โปรแกรมตั้งให้ก่อนคือ Layer 0) บนไดอะล็อกบ็อกซ์ New Layer แล้วกลิกปุ่ม ok ก็จะ ส่งผลให้เลเยอร์ Background กลายเป็นเลเยอร์ธรรมดาชื่อ Leyer0 (หรือชื่ออื่นที่เรากำหนดเอง)

New Layer	×
Name: Layer O	ОК
🔲 Group With Previous Layer	Cancel
Color: None	
Mode: Normal Opacity: 100 %	

หลังจากนี้เมื่อเราตัดฉากหลังของภาพบนเลเยอร์ Layer 0 ออกไป ส่วนที่ถูกตัดจะกลายเป็นพื้นโปร่งใสซึ่ง Photoshop จะแสดงให้เห็นในลักษณะของตารางขาวสลับเทา



บริเวณที่โปร่วใสเนื่อวาากฉากหลังถกตัดออกไบ

้สำหรับการแปลงเลเยอร์ธรรมคาให้เป็น Background ทำได้โดยเลือกคำสั่ง Layer > New > Background From Layer ซึ่งถ้าหากเลเยอร์ดังกล่าวอยู่ที่ระดับชั้นบนๆ มันจะถูกย้ายลงมาระดับล่างสุด โดยอัต โนมัติ

การสร้างเลเยอร์ใหม่

ในการปรับแต่งรูปภาพเราควรวางออบเจ็คแต่ละชิ้น แยกไว้คนละเลเยอร์กันเพื่อให้ง่ายต่อการแก้ไขในภายหลัง ไม่ ้ว่าจะเป็นการเกลื่อนย้าย การแก้ไขเฉพาะส่วน หรือแม้แต่การลบทิ้ง

การสร้างเลเยอร์ใหม่ทำได้ ดังนี้

• กลิกปุ่ม New Layer 虱 ที่อยู่ด้านล่างของพาเล็ต Layer

เลเยส	จร์ใหม่ที่ได้
Layers	
Normal • Opacity:	100% ►
Lock: 🔝 🌶 💠 🔒 👘 Fill:	100% ►
🗩 📝 📖 Layer 1	1
Dackground	8
Ø. 🖸 🗀 Ø. 🖬	

ี้เราจะได้เลเยอร์ใหม่(ช่องที่มีสีน้ำเงิน) ชื่อ Layer 1 โดยอัตโนมัติ (ชื่อเลเยอร์ที่ถูกสร้างขึ้นมาใหม่จะ เรียงตามลำดับกันไปจาก Layer1 , Layer 2 , Layer 3,..)
ออปชั่นบนใดอะล็อกบ็อกซ์ New Layer

ออปชั่นบนไคอะลีอกบ็อกซ์ New Layer จะประกอบด้วยออปชั่นที่ใช้กำหนดเราสมบัติของเลเยอร์ (ซึ่งเรา สามารถเลือกไว้เลย หรือจะเก็บไว้กำหนดในภายหลังก็ได้) ดังนี้

- Name ชื่อเลเยอร์สำหรับใช้แสดงบนพาเล็ต Layer โดยเราสามารถใช้ชื่อภาษาไทยได้
- Group With Previous Layer สร้างเอฟเฟ็คต์พิเศษด้วยการใช้ออบเจ็คในเลเยอร์ถ่างมาบังรูปภาพในเลเยอร์ที่ สร้างมาใหม่
- Color สีเลเยอร์ ใช้สำหรับแสดงบนพาเล็ต Layer เพื่ออำนวยความสะควกให้เราแยกประเภท หรือกลุ่มเลเยอร์ ด้วยสายตาได้ง่ายโดยไม่มีผลต่อการทำงานของโปรแกรม
- Mode โหมดในการผสมสีของรูปภาพบนเลเยอร์นี้กับเลเยอร์อื่นที่อยู่ข้างล่าง (ดูเพิ่มเติมในหัวข้อ การผสม เลเยอร์)
- Opacity กำหนดความโปร่งใสของเลเยอร์ และเอฟเฟ็กที่ใช้ในเลเยอร์ (ดูเพิ่มเติมในหัวข้อ การกำหนดค่าความ โปร่งใสของเลเยอร์)
- Fill with <mode> neutral color ออปชั่นนี้จะใช้ได้เฉพาะกับบางโหมด โดยจะเป็นการเติมสีกลาง (neutral color) ลงไปบนเลเยอร์ที่สร้างใหม่โดยอัตโนมัติ สีกลาง หมายถึง สีที่ปกติจะไม่มีผลให้เกิดกวามเปลี่ยนแปลง ต่อภาพโดยรวมเมื่อเลเยอร์นั้นอยู่ในโหมดที่เลือกไว้ แต่ถ้ามีการใส่เอฟเฟ็กต์ให้เลเยอร์ (ซึ่งทำให้สีกลาง เปลี่ยนไปม ก็จะทำเกิดผลต่างๆ ขึ้น สีกลางอาจเป็นสีขาว ดำ หรือสีเทา 50%แล้วแต่กรณี

การก็อปปี้เลเยอร์ในไฟล์เดียวกัน

การก็อปปี้เลเยอร์สามารถทำได้ในไฟล์เดียวกันโดยมีวิธีดังนี้

กลิกลากเลเยอร์ที่ต้องการก๊อปปี้ไปวางบนปุ่ม New Layer
 ที่ด้านล่างของพาเล็ต Layer โปรแกรมจะ
 สร้างเลเยอร์ใหม่ซ้อนขึ้นมาให้โดยชื่อของเลเยอร์ใหม่จะเกิดจากการนำชื่อเดิมต่อท้ายด้วยดำว่า copy



การลบเลเยอร์

การลบเลเยอร์จะส่งผลให้ทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในเลเยอร์ถูกลบไปทั้งหมด ดังนั้นก่อนที่เราจะตัดสินใจลบเลเยอร์ใด ออกจากพาเล็ต Layer จึงควรพิจารณาให้ดีในกรณีที่ต้องการทดลองจัดวางองค์ประกอบแบบต่างๆ ขอแนะนำให้ใช้วิธี ซ่อน/แสดงเลเยอร์ แทนการลบจนกว่าจะแน่ใจว่าไม่ใช้เลเยอร์นั้นแล้วจริงๆ

ใช้เมาส์คลิกลากเลเยอร์ที่ต้องการลบไปว่างบนปุ่ม Delete Layer <u>พ</u> ที่ด้านล่างของพาเล็ต Layer
 โปรแกรมจะทำการลบเลเยอร์ให้เรียบร้อย

การเปลี่ยนชื่อเลเยอร์

เมื่อเราสร้างเลเยอร์ใหม่ด้วยการคลิกปุ่ม New Layer บนพาเล็ต Leyer หรือด้วยการก๊อปปี้เลเยอร์จากไฟล์อื่น โปรแกรมจะกำหนดชื่อเลเยอร์ใหม่ให้โอยอัตโนมัติตามลำดับคือ Layer1, Layer 2, Layer 3 แต่เพื่อให้ง่ายต่อการจำแนก และจดจำเรากวรเปลี่ยนชื่อของเลเยอร์ ตามขั้นตอนต่อไปนี้

- 1. คลิกเลือกเลเยอร์ที่ต้องการเปลี่ยนชื่อ
- 2. ดับเบิลคลิกในช่องชื่อ Layer
- 3. ป้อนชื่อเลเยอร์ใหม่ในช่องชื่อเลเยอร์
- 4. คลิกปุ่ม Enter





การเลือกเลเยอร์ที่ต้องการใช้งาน

ในการทำงานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการวาคภาพการตัดภาพ การเกลื่อนย้ายออปเจ็ก ฯลฯ เราจำเป็นต้องเลือกเลเยอร์ให้ ถูกต้อง มิฉะนั้นจะทำให้เกิดความผิดพลาด เช่น ถ้าเราต้องการย้ายตำแหน่งรูปผลไม้แต่กลับเลือกเลเยอร์ที่เป็นภาพเด็กไว้ ภาพเด็กก็จะถูกย้ายตำแหน่งแทนเป็นต้น

การเลือกเลเยอร์ใน Photoshop สามารถทำได้ 2 วิธีคือ คลิกเลือกจากพาเล็ต Layer และการเลือกด้วยเครื่องมือ Move

ในกรณีเลือกโดยใช้พาเล็ต Layer ให้เราคลิกตรงชื่อ หรือตรงภาพตัวอย่างของเลเยอร์ที่ด้องการ แถบชื่อของเลเยอร์ นั้นจะเปลี่ยนเป็นสีน้ำเงินและมีไอคอน 📝 ปรากฏขึ้นในช่องด้านหน้า เราสามารถเลือกได้คราวละเลเยอร์เดียวเท่านั้นถ้าหากต้องการทำงานกับหลายเลเยอร์พร้อมๆ กันให้จัดเลเยอร์ เหล่านั้นเป็นหมวดหมู่เดียวกันโดยใช้ Layer Set



การเปลี่ยนลำดับเลเยอร์

ลำคับของเลเยอร์ส่งผลต่อการซ้อนทับกันของออปเจ็กต่างๆ ในเลเยอร์เหล่านั้น โดยออปเจ็กของเลเยอร์ที่อยู่ ด้านบนของพาเล็ต Layer จะบังออปเจ็กของเลเยอร์ด้านล่าง

วิธีการเปลี่ยนลำคับของเลเยอร์ให้เราใช้เมาส์คลิกลากเลเยอร์ไปวางในลำคับที่ต้องการได้เลย (คลิกลากตรงชื่อ หรือภาพตัวอย่างเท่านั้น)



การซ่อน/แสดงเลเยอร์

การซ่อนเลเยอร์เป็นการซ่อนเนื้อหาของเลเยอร์นั้นไม่ให้ปรากฏบนภาพ เพื่อประโยชน์ในการทคลองจัดภาพที่มี องค์ประกอบต่างๆ กัน และเมื่อต้องการใช้ออปเจ็คนั้นอีกเราก็เพียงสั่งให้แสคงเลเยอร์นั้นขึ้นมา

วิธีการซ่อนเลเยอร์ให้เราใช้เมาส์คลิกไอคอนรูปควงตา 💽 ด้านหน้าเลเยอร์ที่ต้องการซ่อน ให้รูปควงตาหายไป📃 ออปเจ็คของเลเยอร์นั้นก็จะไม่ปรากฏบนรูปภาพ

เมื่อต้องการแสดงเลเยอร์ให้เราคลิกช่องนั้นอีกครั้งเพื่อให้ปรากฏไอคอนรูปควงตาออปเจ็คของเลเยอร์นั้นก็จะ กลับมาปรากฏบนรูปภาพอีกครั้งหนึ่ง



การถิงค์เลเยอร์ (Link Layer)

การลิงค์คือการเชื่อมโยงเลเยอร์ตั้งแต่ 2 เลเยอร์เข้าไว้ด้วยกัน ทำให้เราสามารถเคลื่อนย้าย และปรับเปลี่ยน (Transform) ภาพในเลเยอร์ได้พร้อมๆ กันรวมถึงสามารถจัดเรียงออปเจ็ค จัดระยะห่างระหว่างออบเจ็กในแต่ละเลเยอร์ และก๊อปปี้เลเยอร์ในกลุ่มที่ลิงค์ไว้ไปใส่ในไฟล์ใหม่พร้อมๆ กันได้ด้วย

การถิงค์เลเยอร์มีขั้นตอนดังนี้

- 1. คลิกเลือกเลเยอร์ที่จะนำไปลิงค์กับเลเยอร์อื่น
- คลิกช่องว่างหลังไอคอนดวงตาในอีกเลเยอร์หนึ่งที่ต้องการนำมาลิงค์เข้ากับเลเยอร์แรกในข้อ 1 ให้เกิดเป็น ไอคอนลูกโซ่ III
- ทำข้อ 2 ซ้ำ เพื่อลิงค์เลเยอร์อื่นๆ เพิ่มเข้ามาอีกตามต้องการ



เราสามารถถิ่งค์เลเยอร์ได้หลายชุด เช่น ถิ่งค์ Layer 1, Layer 2 และ Layer 4 ในขณะเดียวกันก็ลิ่งค์ Layer 3 และ Layer 5 แต่เลเยอร์หนึ่งๆ จะลิงค์ได้เพียงชุดเดียว เช่น ถ้าลิงค์ Layer 4 เข้ากับกลุ่ม Layer 3 และ Layer 5 มันก็จะไม่อยู่ใน กลุ่ม Layer 1 และ Layer 2 อีกต่อไป

หลังจากที่ลิงค์เลเยอร์เข้าด้วยกันแล้ว เมื่อเราเลือกเลเยอร์ใคเลเยอร์หนึ่งในชุด จะปรากฏไอคอนรูป 🐻 โซ่ขึ้น ้ด้านหน้าของทุกเลเยอร์ที่ลิงค์กัน ยกเว้นเลเยอร์ที่กำลังเลือกจะแสดงไอคอน 📝 เมื่อต้องการยกเลิกลิงค์ ให้คลิกที่ไอคอน 🐻 เพื่อให้รูปลูกโซ่หายไป

การรวมเลเยอร์ (Merae)

การรวมเลเยอร์ คือ การรวมเนื้อหาของแต่ละเลเยอร์เข้าด้วยกันเป็นเลเยอร์เดียว เราสามารถรวมเลเยอร์ที่ลิงค์ ้ด้วยกัน (Merge Linked) และการขุบรวมทุกเลเยอร์ให้กลายเป็นเลเยอร์ Background(Flatten Image) ซึ่งมีรายละเอียด และวิธีการรวมดังนี้

Mrege Linked

Merge Linked เป็นการรวมทุกเลเยอร์ที่ลิงค์อยู่กับเลเยอร์ปัจจุบันให้กลายเป็นเลเยอร์เคียว ซึ่งเลเยอร์ที่รวมแล้วจะ มีชื่อเหมือนกับเลเยอร์ที่คลิกเลือกไว้ในขณะนั้น

- 1. คลิกเลือกเลเยอร์ที่มีลิงค์อย่กับเลเยอร์อื่น
- 2. คลิกปุ่ม > เพื่อเปิคเมนู แล้วเลือกคำสั่ง Merge Linked



เทคนิคการไล่สีด้วยเครื่องมือ Gradient

Gradient เป็นเครื่องมือที่อยู่ในกลุ่มเดียวกับ Paint Bucket โดยใช้เติมสีเช่นเดียวกัน แต่จะเป็นการเติมสีใน ลักษณะของการใส่โทนสีหรือไล่ระดับความทึบ/โปร่งของสี

- 1. กำหนดขอบเขตที่จะเติมสี โดยสร้าง Selection ล้อมรอบบริเวณดังกล่าว
- 2. เลือกเครื่องมือ Gradient 🔲 (อยู่ในกลุ่มเคียวกับเครื่องมือ Paint Bucket) บนทูลบ็อกซ์
- กลิกปุ่มลูกศรหลังช่องสีบนออปชั่นบาร์เพื่อเปิดพาเล็ต Gradient แล้วเลือกรูปแบบการไล่สี(ดูเพิ่มเติมใน หัวข้อถัดไป)
- 4. เลือกสี Foreground และหรือสี Background
- 5. กำหนดลักษณะการไล่สี โดยคลิกปุ่มบนออปชั่นบาร์ซึ่งมีอยู่ 5 แบบคือ
 - 🔳 Linear ใล่สีเป็นแนวตรง
 - 🔳 Radial ไล่สีจากศูนย์กลางเป็นวงกลม
 - 📡 Angle ไล่สีเป็นวงตามเข็มนาฬิกา
 - 🔳 Reflected ไล่สีเป็นแนวตรงโดยสะท้อนส่วนที่เหมือนกันในทิศทางตรงกันข้าม
 - Diamond ไล่สีจากศูนย์กลางเป็นรูปสี่เหลี่ยม
- 6. กำหนดออปชั่นอื่นๆ บนออปชั่นบาร์ ซึ่งส่วนที่แตกต่างจากเครื่องมือที่กล่าวมาแล้ว มีดังนี้
 - Reverse กำหนดให้การไล่สึกลับทิศทางจากปกติ
 - Dither ทำให้การไล่สีมีความกลมกลืนมากขึ้น (ลดลักษณะที่ให้เห็นสีเป็นแถบๆ ลง)
 - Transparency การเลือกออปชั่นนี้จะทำให้สามารถใช้การไล่สีแบบสีทึบไปโปร่งใสได้ (ขึ้นกับ ลักษณะการไล่สีที่เลือกในข้อ3)
- 7. ใช้เมาส์คลิกลากบนรูปภาพ เพื่อกำหนดทิศทางในการไล่สี





เทคนิคการย่อ ขยาย หมุน Object ด้วยคำสั่ง Transform

ชุดกำสั่ง Transform เป็นกำสั่งที่ใช้ปรับขนาด ปรับหมุน บิด หรือยืด ออปเจ็กที่เถือกไว้โดยสร้าง Selection หรือ โดยการเถือกทั้งเถเยอร์ก่อน

การปรับขนาด (Scale)

- 1. เลือกออปเจ็กแล้วเลือกกำสั่ง Edit > Transform > Scale บนเมนูบาร์
- 2. คลิกลากรูปสี่เหลี่ยมเล็กๆ ที่ปรากฏบนกรอบรอบออปเจ็ค ซึ่งเรียกว่าแฮนเคิล (handle)
 - ถ้าต้องการคงสัคส่วนเดิมของภาพให้กคกีย์ Shift ก้างไว้ขณะคลิกเมาส์
 - ถ้าต้องการให้ออปเจ็คขยายออกจากสูนย์กลางให้กคคีย์ Alt ค้างไว้ขณะคลิกเมาส์
- ให้ดับเบิลคลิกภายในกรอบสี่เหลี่ยม หรือกดคีย์ Enter เพื่อให้การปรับขนาดมีผล แต่ถ้าต้องการ ยกเลิกให้ กดคีย์ Esc



การปรับหมุน (Rotate)

- 1. เลือกออปเจ็กแล้วเลือกกำสั่ง Edit > Transform > Rotate บนเมนูบาร์
- เลื่อนเมาส์ไปใกล้แฮนเดิล หรือให้อยู่ภายนอกกรอบสี่เหลี่ยม (สังเกตเมาส์พอยเตอร์จะเป็นรูป t,) แล้วคลิกลาก เพื่อหมุนไปในทิศทางที่ต้องการ
- ดับเบิลคลิกภายในกรอบสี่เหลี่ยม หรือกดคีย์ Enter เพื่อให้การเปลี่ยนแปลงนี้มีผล แต่ถ้าต้องการ ยกเลิกให้ กดคีย์
 Esc



โดย ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

การบิดออปเจ็ค (Skew)

- 1. เลือกออปเจ็กแล้วเลือกกำสั่ง Edit > Transform > Skew บนเมนูบาร์
- คลิกลากแฮนเดิลเพื่อบิดออปเจ็กตามต้องการโดยการบิดออปเจ็กลักษณะนี้จะทำได้แนวเดียวกับเส้นกรอบรอบ ออปเจ็กด้านใดด้านหนึ่งเท่านั้นในแต่ละครั้ง
- ดับเบิลคลิกภายในกรอบสี่เหลี่ยม หรือกดคีย์ Enter เพื่อให้การเปลี่ยนแปลงนี้มีผล แต่ถ้าต้องการ ยกเลิกให้ กดคีย์
 Esc



การบิดออปเจ็คอย่างอิสระ (Distort)

การบิดในลักษณะนี้ต่างจากการบิดแบบ Skew ตรงที่ไม่มีข้อจำกัดว่าต้องบิดในแนวเดียวกับเส้นกรอบรอบออปเจ็ก ด้านใดด้านหนึ่ง

- 1. เถือกกำสั่ง Edit > Transform > Distort
- 2. คลิกลากแฮนเดิลเพื่อบิดออปเจ็ค โดยเราสามารถลากแฮนเดิลแต่ละจุดไปยังตำแหน่งใดๆ ก็ได้
- ดับเบิลคลิกภายในกรอบสี่เหลี่ยม หรือกดคีย์ Enter เพื่อให้การเปลี่ยนแปลงนี้มีผล แต่ถ้าต้องการ ยกเลิกให้กดคีย์ Esc



การบิดแบบปรับสัดส่วนที่ปรากฏต่อสายตา (Perspective)

- 1. เลือกคำสั่ง Edit > Transform > Perspective
- คลิกลากแฮนเดิลเพื่อบิดออปเจ็ค โดยเมื่อเราคลิกลากที่มุมใดมุมหนึ่ง มุมตรงข้ามซึ่งอยู่บนด้านเดียวกันจะถูกบิด ไปด้วยพร้อมกันเพื่อให้เกิดผลแบบ Perspective (หมายถึงการมองเห็นขนาดวัตถุเป็นสัดส่วนตามระยะใกล้ไกล)

ดับเบิลคลิกภายในกรอบสี่เหลี่ยม หรือกดคีย์ Enter เพื่อให้การเปลี่ยนแปลงนี้มีผล แต่ถ้าต้องการ ยกเลิกให้ กดคีย์
 Esc



การพลิกออปเจ็ค (Flip)

หมายถึง การพลิกออปเจ็คกลับค้าน เพื่อสลับระหว่างค้านบนกับค้านล่าง หรือระหว่างค้านซ้ายกับค้านขวา ซึ่งจะ ให้ผลเหมือนกับภาพสะท้อนในกระจกเงา

- Edit > Transform > Flip Horizontal
 ใช้พลิกออปเจ็คในแนวนอนเพื่อสลับซ้ายขวา
- Edit > Transform > Flip Vertical
 ใช้พลิกออปเจ็กในแนวตั้งเพื่อสลับบนล่าง

การปรับรูปทรงอิสระ (Free Transform)

คำสั่ง Free Transform สามารถใช้แทนชุดคำสั่ง Transform ทั้งหมดที่กล่าวมาแล้ว ซึ่งจะช่วยให้เราปรับรูปทรง ของออปเจ็คได้หลายอย่างในคราวเดียวกัน โดยการทำงานจะใช้วิธีวางตำแหน่งเมาส์พอยเตอร์ที่เหมาะสม และการกดกีย์ Ctrl, Shift, Alt ช่วยแล้วแต่กรณี

- 1. เลือกคำสั่ง Edit > Free Transform
- เลื่อนเมาส์พอยเตอร์ไปวางตรงตำแหน่งต่างๆ และใช้การกดคีย์ช่วย จากนั้นก็คลิกลากเพื่อปรับรูปทรงออปเจ็ค ตามต้องการ
 - การปรับขนาดให้เลื่อนเมาส์ ไปบนแฮนเดิล แล้วกลิกลาก
 - การหมุน ให้เลื่อนเมาส์ไปนอกกรอบสี่เหลี่ยม แล้วคลิกลาก
 - การบิดแบบ Skew ให้เลื่อนเมาส์ไปบนแฮนเดิล พร้อมทั้งกดกีย์ Ctrl ค้างไว้ แล้วคลิกลาก
 - การบิดแบบ Perspective ให้เลื่อนเมาส์ไปบนแฮนเดิล พร้อมทั้งกดคีย์ Ctrl, Alt และ Shift ค้างไว้พร้อมกัน แล้วคลิกลาก
- ดับเบิลคลิกภายในกรอบสี่เหลี่ยม หรือกดคีย์ Enter เพื่อให้การเปลี่ยนแปลงนี้มีผล แต่ถ้าต้องการ ยกเลิกให้ กดคีย์ Esc

42

การหมุนหรือกลับรูปภาพทั้งภาพ

เมื่อต้องการหมุนหรือกลับรูปภาพทั้งภาพ ซึ่งจะทำให้ทุกๆ เลเยอร์ในภาพคังกล่าวถูกปรับไปพร้อมๆ กัน ให้ใช้ กำสั่งต่อไปนี้

- Image > Rotate > Canvas > 180[°]
 ใช้หมุนรูปภาพไป 180 องศา
- Image > Rotate > Canvas > 90 CW
 ใช้หมุนรูปภาพไป 90 องศา ในทิศทางตามเข็มนาฬิกา
- Image > Rotate > Canvas > 90 CCW
 ใช้หมุนรูปภาพไป 90 องศา ในทิศทางทวนเข็มนาฬิกา
- Image > Rotate > Arbitrary
 ใช้หมุนรูปภาพไปตามมุมตามค่าที่กำหนดโดยจะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ขึ้นมาให้เราป้อนค่าองศา (Angle)
 แล้วเลือกว่าจะหมุนตามเข็มนาฬิกา (CW) หรือทวนเข็มนาฬิกา (CCW)
- Image > Rotate > Canvas > Flip Horizontal
 ใช้พลิกรูปภาพในแนวนอนเพื่อสลับซ้ายขวา
- Image > Rotate > Canvas > Flip Vertical
 ใช้พลิกรูปภาพในแนวตั้งเพื่อสลับบนล่าง

การสร้างตัวอักษร

การสร้างข้อความแบบ Type Layer

เป็นการสร้างข้อความแบบปกติเหมือนในโปรแกรมเวิร์คโปรเซสเซอร์ทั่วไป โคยข้อความที่พิมพ์จะถูกเก็บไว้ บนเลเยอร์พิเศษที่เรียกว่า Type Layer ซึ่งเราสามารถเรียกกลับมาแก้ไขตัวสะกคหรือจัครูปแบบใหม่ได้

- กลิกเลือกเครื่องมือ Horizontal Type T (ข้อความแนวนอน) หรือ Vertical Type IT (ข้อความ แนวตั้ง) บนทูลบ็อกซ์
- ใช้เมาส์รูป II (ข้อความแนวนอน) หรือรูป III (ข้อความแนวตั้ง) คลิกบนรูปภาพบริเวณที่ต้องการสร้าง ข้อความ
- 3. กำหนดออปชั่นต่างๆบนออปชั่นบาร์ เช่น ฟอนต์ ขนาด สไตล์ และอื่นๆ
- พิมพ์ข้อความ (ระหว่างพิมพ์เราสามารถเปลี่ยนแปลงออปชั่นบนออปชั่นบาร์ได้ ซึ่งจะส่งผลต่อข้อความที่จะ พิมพ์ต่อไป เช่น สี และฟอนต์ตัวอักษร)
- เมื่อเราต้องการยืนยันข้อความที่พิมพ์ ให้คลิกปุ่ม 🔽 บนออปชั่นบาร์ หรือเลือกเครื่องมืออื่นๆ บน ทูลบ็อกซ์แต่ถ้าไม่ต้องการข้อความนั้นก็ให้กดคีย์ Esc หรือคลิกปุ่ม 🚫 บนออปชั่นบาร์

6		
T - II -DB Erawan	Bold T 13.5 pt a a Smooth	
	 My Website T ข้อความแนวนอน 	M Y W e b s i t e
	Layers els v vs Presets	IT ขอความแนวดั้ง
	T My Website Layer 4	— Type Layer
	ข้อความที่ได้จะอยู่ใน Tupe Lover	

ขอความที่ได้จะอยู่ใน Type Laya ชื่มจะมีชื่อตามข้อความนั้น

โดย ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

การสร้าง Type Selection

มีขั้นตอนคล้ายกับการสร้าง Type Layer แต่ผลที่ได้จะเป็นเส้น Selection ไม่ใช่ข้อความธรรมคา โดยข้อความที่ พิมพ์จะไม่ถูกเก็บไว้ในเลเยอร์ และเราไม่สามารถเรียกกลับมาแก้ไขตัวสะกด หรือจัดรูปแบบใหม่ นอกจากจะนำไปใช้ใน ลักษณะของ Selection ตามปกติเท่านั้น

- 1. คลิกเลือกเครื่องมือ Horizontal Type Mask 🏢 หรือ Vertical Type Mask 🏢
- 3. กำหนดออปชั่นต่างๆ บนออปชั่นบาร์ เช่น ฟอนต์ งนาด สไตล์ และอื่นๆ
- 4. พิมพ์ข้อความ (ระหว่างพิมพ์เราสามารถเปลี่ยนแปลงออปชั่นบนออปชั่นบาร์ได้)
- เมื่อเราต้องการยืนยันข้อความที่พิมพ์ ให้คลิกปุ่ม
 บนออปชั่นบาร์ หรือเลือกเครื่องมืออื่นๆ บนทูลบ็อกซ์

 แต่ถ้าไม่ต้องการข้อความนั้นก็ให้กดคีย์ Esc หรือคลิกปุ่ม
 บนออปชั่นบาร์



ออปชั่นเกี่ยวกับตัวอักษร

เราสามารถกำหนดคุณสมบัติหลักๆ ของตัวอักษรและย่อหน้าได้โดยเลือกออปชั่นบนออปชั่นบาร์ของเครื่องมือ Type แต่รายละเอียดคุณสมบัติที่สมบูรณ์จะมีอยู่บนพาเล็ต Character และพาเล็ต Paragraph

ในการปรับแต่งออปชั่นสำหรับตัวอักษรนั้น เราสามารถเลือกปรับเฉพาะข้อความบางส่วน โดยไม่จำเป็นต้องปรับ ทั้งหมด วิธีการ คือ ใช้เมาส์รูป 🎚 ของเครื่องมือ Type คลิกลากไปบนข้อความที่ต้องการปรับแต่งให้ปรากฏเป็นแถบสีดำ (เช่นเดียวกับ โปรแกรมประเภทเวิร์คโปรเซสเซอร์ทั่วไป) แต่ถ้าไม่เลือกข้อความก็จะเป็นการการปรับแต่งทุกตัวอักษรใน เลเยอร์นั้น หรือถ้ากำลังพิมพ์ข้อความค้างอยู่ ก็จะเป็นการกำหนดเราสมบัติของข้อความที่จะพิมพ์ต่อไป

เราสามารถเปิดพาเล็ต Character ได้โดยเลือกกำสั่ง Window > Character หรือกลิกปุ่ม 🗈 บนออปชั่นบาร์กี ได้ ซึ่งตัวเลือกต่างๆ บนออปชั่นบาร์และพาแล็ต Character มีดังนี้



ตอมที่ 1



การแก้ไขหรือปรับแต่งข้อความ

้ ข้อความแบบ Type Layer ที่สร้างไว้แล้วเราสามารถเรียกกลับมาแก้ไข หรือปรับแต่งได้โดยทำดังนี้

- 1. เลือกเครื่องมือ Type ชิ้นใคชิ้นหนึ่งบนทูลบ๊อกซ์
- เลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่งคือ
 - ถ้าต้องการปรับแต่งทั้งเลเยอร์ (เช่น เปลี่ยนฟอนต์หรือสีตัวอักษร) ให้กลิกเลือกเลเยอร์ของข้อความ นั้นบนพาเล็ต Layer
 - ถ้าต้องการปรับแต่งข้อความบางส่วน ให้ใช้เมาส์ คลิกลากไปบนข้อความดังกล่าวให้เป็นแถบสีดำ หรือถ้าต้องการปรับออปชั่นเกี่ยวกับย่อหน้า ให้ใช้เมาส์คลิกเพื่อวางเคอร์เซอร์บนย่อหน้านั้น
 - ถ้าต้องการแก้ไข หรือพิมพ์ข้อความเพิ่มให้ใช้เมาส์ คลิกเพื่อวางเคอร์เซอร์ตรงตำแหน่งนั้น
- 3. เปลี่ยนออปชั่นบนออปชั่นบาร์ บนพาเล็ต Character หรือบนพาเล็ต Paragraph ตามต้องการ



4. คลิกปุ่ม 🗸 บนออปชั่นบาร์เพื่อยืนยันการเปลี่ยนแปลง

การบิดข้อความให้เป็นรูปร่างต่างๆ

้ เราสามารถบิดข้อความในเลเยอร์ให้เป็นแนวโค้งเป็นรูปลูกคลื่น รูปปลา หรือรูปร่างอื่นๆ ได้อีกมาก โดยกำหนดที่ ออปชั่น Warp Text 👤 บนออปชั่นบาร์

- 1. สร้างข้อความ หรือเลือกเลเยอร์ข้อความที่สร้างไว้
- 2. คลิกเลือกเครื่องมือ Type **T** บนทูลบ็อกซ์
- 3. กลิกปุ่ม Warp Text 🏋 เพื่อเปิดไดอะล็อกบ็อกซ์ Warp Text
- 4. คลิกในช่อง Style แล้วเลือกรูปทรงที่ต้องการจากเมนู
- 5. เมื่อเลือกรูปทรงได้แล้ว เรายังสามารถปรับแต่งรูปทรงนั้นได้จากออปชั่นเพิ่มเติม และตัวอักษรจะเปลี่ยนแปลง ไปตามการปรับแต่งของเรา
 - Horizontal กำหนดให้บิดตัวอักษรในแนวนอน
 - Vertical กำหนดให้บิดตัวอักษรในแนวตั้ง
 - Bend กำหนดปริมาณ และด้านของตัวอักษรที่จะถูกบิด
 - Horizontal Distortion กำหนดให้บิดเบือนสัดส่วนในแนวนอน
 - Vertical Distortion กำหนดให้บิดเบือนสัดส่วนในแนวตั้ง
- 6. คลิก OK



เทคนิคการปรับแต่งสี และแสงเงาของรูปภาพ

หลักการปรับแต่งสีและแสงเงาใน Photoshop

เมื่อเรามองดูรูปภาพจะเกิดการรับรู้องค์ประกอบหลัก ๆ 2 ส่วน คือ สีสัน และแสงเงา (หรือความมืดสว่าง) คำสั่ง สำหรับปรับแต่งสีและแสงเงาของ Photoshop ที่อยู่ในเมนู Image > Adjustments จะทำหน้าที่เปลี่ยนแปลงเราสมบัติทั้ง สองนี้ โดยในการปรับสีก็มักจะทำให้แสงเงาของภาพเปลี่ยนแปลงไป ในขณะเดียวกันการปรับแสงเงาก็จะทำให้สี เปลี่ยนไปด้วย อย่างไรก็ดี คำสั่งบางคำสั่งจะเน้นที่การปรับแสงเงาเป็นหลัก แต่บางคำสั่งจะเน้นไปที่การปรับสี



การปรับแสงเงาใน Photoshop ก็คือการปรับลักษณะการกระจายตัวของพิกเซลบนฮิสโตแกรมนั่นเอง ภาพที่มี คุณภาพดีจะต้องมีการกระจายพิกเซลกว้าง ซึ่งจะทำให้มองเห็นรายละเอียดตามส่วนต่างๆ ของภาพได้ชัดเจน ทั้งนี้เมื่อ พิจารณาจากฮิสโตแกรมจะสามารถบอกได้ว่าเรากวรปรับแสงเงาของภาพนั้นในลักษณะใด จึงจะให้ผลดีที่สุด หรือภาพใด มีคุณภาพไม่ดี เนื่องจากพิกเซลกระจุกตัวอยู่บริเวณใดบริเวณหนึ่งมากเกินไป ซึ่งถึงแม้ว่าจะปรับแสงเงาแล้วก็จะช่วยอะไร ไม่ได้มากนัก

การใช้คำสั่ง Levels

คำสั่ง Levels ใช้สำหรับปรับการกระจายตัวของแสง และเงา เพื่อให้ภาพโดยรวมมีคุณภาพดีขึ้น คือมีความมืด สว่างของแต่ละบริเวณที่เหมาะสม มองเห็นรายละเอียดของส่วนต่างๆ มากขึ้น และชัดเจนขึ้น คำสั่งนี้มีวิธีใช้งานที่ไม่ยุ่งยาก และให้ผลดีพอสมควร

นอกจากนั้นคำสั่ง Levels ยังสามารถใช้ปรับสีได้ด้วย โดยการเลือกปรับแสงเงาของเฉพาะบางแชนแนล ซึ่งจะเป็น การเพิ่มหรือลดความสว่างของแม่สีบางสี ทำให้สีโดยรวมของภาพเปลี่ยนไป

วิธีใช้คำสั่ง Levels มีขั้นตอนดังนี้

- เลือกเลเยอร์ที่ต้องการปรับ แล้วเลือกคำสั่ง Image > Adjustments > Levels เพื่อเปิดไดอะล็อกบ็อกซ์ Levels
- 2. คลิกออปชั่น Preview เพื่อแสดงผลการปรับแต่งบนภาพทันที
- เลือกแชนแนลสีที่ต้องการปรับแต่งจากช่อง Channel กล่าวคือ ถ้าต้องการปรับโดยรวมก็เลือกแชนแนลสีรวม
 คือ RGB หรือ CMYK หรืออาจเลือกปรับเฉพาะแต่ละแชนแนลก็ได้
- 4. ปรับแสงเงาโคยวิธีเลื่อนสไลเดอร์หรือป้อนก่าในส่วนของ Input Levels ดังนี้
 - Shadow(

 เมื่อเสื่อนสไลเดอร์นี้ไปยังตำแหน่งใด ทุกๆ พิกเซลที่อยู่ทางซ้ายของจุดนั้น จะถูก กำหนดให้เป็นส่วนที่มืดที่สุดของภาพ (กลายเป็นสีดำ) ส่วนพิกเซลอื่นๆ ก็จะถูกปรับตามไปด้วย เพื่อให้สอดกล้องกัน เช่น สมมติว่าเราย้ายสไลเดอร์นี้ไปยังตัวเลข 39 ทุกๆ พิกเซล ที่มีก่าความ สว่างตั้งแต่ 39 ลงไปจะถูกกำหนดให้มีกวามสว่างเป็น 0 ซึ่งเท่ากับเป็นการเพิ่มกวามต่างระหว่าง ส่วนมืดกับส่วนสว่าง (contrast) ของภาพนั่นเอง
 - Midtone(▲) ใช้เพื่อปรับตำแหน่งของค่าความสว่างกลางระหว่าง Shadow และ Highlight กล่าวคือเมื่อเลื่อนไปทางซ้ายจะทำให้ภาพสว่างขึ้น แต่ถ้าเลื่อนไปทางขวาจะทำให้ภาพมืดลง
 - Highlight(△) เมื่อเลื่อนสไลเดอร์นี้ไปยังตำแหน่งใดทุกๆ พิกเซลที่อยู่ทางขวาของจุดนั้น จะถูก กำหนดให้เป็นส่วนที่สว่างที่สุดของภาพ(กลายเป็นสีขาว) ซึ่งเท่ากับเป็นการเพิ่มความแตกต่าง ระหว่างส่วนมืดกับส่วนสว่างของภาพเช่นกัน
- 5. ถ้าต้องการลดความต่างระหว่างส่วนมืดกับส่วนสว่างของภาพ จะทำได้โดยเลื่อนสไลเดอร์ชุดล่างหรือป้อนค่า ในส่วนของ Output Levels ดังนี้
 - Shadow(▲) เมื่อเลื่อนไปทางขวาจะทำให้ส่วนมืดของภาพลดลง เช่น ถ้าเราเลื่อนสไลเดอร์นี้ไปที่ ค่า 20 ก็จะเป็นการเปลี่ยนพิกเซลที่มีความสว่าง 0 ให้กลายเป็นความสว่าง 20 สำหรับพิกเซลอื่นๆ ก็ จะถูกปรับความสว่างไปตามสัดส่วนด้วย ผลคือภาพที่ได้จะมีความเปรียบต่าง(contrast) ลดลง

- Highlight(△) เมื่อเลื่อนไปทางซ้ายจะทำให้ส่วนสว่างของภาพลดลง เช่น ถ้าเลื่อนสไลเดอร์นี้ไปที่ ค่า 240 ก็จะเป็นการเปลี่ยนพิกเซลที่มีความสว่าง 255 ให้กลายเป็นพิกเซลที่มีความสว่าง 240 สำหรับพิกเซลอื่น ๆ ก็จะถูกปรับความสว่างไปตามสัดส่วนด้วย
- 6. คลิกปุ่ม OK เมื่อปรับภาพได้ตามต้องการแล้ว



คลิกลากเพื่อเลื่อนดำแหน่ว

การใช้คำสั่ง Curves

คำสั่ง Curves ใช้สำหรับปรับแสงเงาของภาพ เช่นเดียวกับคำสั่ง Levels แต่แทนที่จะมีตัวแปรให้เราควบคุมเพียง 3 ตัว (คือ Shadow, Midtone และ Highlight) เหมือนคำสั่ง Levels ในคำสั่งนี้จะใช้ลักษณะของการปรับเส้นกราฟแทน ทำให้เราสามารถตั้งค่าความสว่างของตำแหน่งใดๆ ก็ได้ โดยเลือกได้มากถึง 14 จุด นอกจากนั้นคำสั่งนี้ยังใช้ปรับสีได้ด้วย โดยการแยกปรับความสว่างในแต่ละแชนแนลต่าง หากจากกัน

- 1. เลือกกำสั่ง Image > Adjustments > Curves เพื่อเปิดใดอะลีอกบ็อกซ์ Curves
- 2. คลิกเลือกออปชั่น Preview เพื่อให้แสดงผลการปรับแต่งบนภาพทันที
- 3. ที่ช่อง Channel ให้เลือกว่าต้องการปรับแบบโดยรวม หรือปรับเฉพาะแชนแนลใด (เหมือนกับคำสั่ง Levels)
- ปรับแนวเส้นกราฟ โดยใช้วิธีใดวิธีหนึ่งคือ
 - ปรับด้วยวิธีดึงเส้นกราฟ โดยคลิกปุ่ม 🔂 จากนั้นเลื่อนเมาส์ไปบนเส้นกราฟตรงจุดที่ต้องการ แล้ว คลิกลากไปยังตำแหน่งใหม่ เราสามารถดึงเส้นกราฟในลักษณะนี้ได้ทั้งหมด 14 จุดตามความจำเป็น
 - ปรับด้วยวิธีวาดเส้นกราฟ โดยคลิกปุ่ม 📝 แล้วเลื่อนเมาส์ไปคลิกลากในกรอบให้เกิดเป็นแนวเส้น ตามที่ต้องการ

5. เมื่อปรับค่าได้ตามต้องการให้คลิกปุ่ม OK

Curves	×
Channel: RGB 3	OK 5
	Cancel
	Load
	Save
	Smooth
	Auto
	Options
Input: 118	J J J
	Preview
	2 🛛

การใช้คำสั่ง Brightness/Contrast

Brightness/Contrast.... เป็นคำสั่งที่ง่ายที่สุดสำหรับปรับแสงเงาและความต่างระหว่างส่วนมืดกับส่วนสว่าง โดยรวมของภาพ โดยจะส่งผลต่อทุกพิกเซลเท่าๆ กัน ดังนั้นจึงอาจไม่เหมาะสำหรับงานคุณภาพสูง เพราะอาจทำให้ สูญเสียรายละเอียดของภาพบางส่วนไป

- 1. เลือกคำสั่ง Image > Adjustments > Brightness/Contrast เพื่อเปิดใดอะถือกบ็อกซ์ Brightness/Contrast
- 2. คลิกเลือกออปชั่น Previes เพื่อให้แสดงผลการปรับแต่งบนภาพทันที
- Brightness ใช้ปรับความมืด สว่างของภาพโดยถ้าเลื่อนสไลเดอร์ไปทางซ้าย (หรือป้อนค่าลบ) ภาพที่ได้จะ
 มืดลง แต่ถ้าเลื่อนไปทางขวา (หรือป้อนค่าบวก) จะทำให้ภาพสว่างขึ้น
- Contrast ใช้ความต่างระหว่างส่วนมืดกับส่วนสว่างของภาพ โดยถ้าเลื่อนสไลเดอร์ไปทางซ้าย (หรือป้อนก่า ลบ) จะได้ภาพที่มี contrast ลดลง แต่ถ้าเลื่อนไปทางขวา (หรือป้อนก่าบวก) จะได้ภาพที่มี contrast สูงขึ้น
- 5. เมื่อปรับค่าเสร็จแล้วให้คลิกปุ่ม OK



การใช้คำสั่ง Hue/Saturation

เป็นคำสั่งที่ใช้ปรับสี และแสงเงาของภาพด้วยการเปลี่ยนค่า Hue (สี) Saturation (ความอิ่มตัวหรือความบริสุทธิ์ ของสี) และ Lightness (ความสว่าง) โดยวิธีนี้เราสามารถเลือกได้ว่าจะปรับสีให้กับภาพโดยรวม (ซึ่งจะส่งผลให้ทุกพิกเซล ปรับสีไปอย่างสัมพันธ์กัน) หรือเฉพาะสีใดสีหนึ่ง นอกจากนั้นยังสามารถปรับให้ภาพมีโทนสีเดียวได้โดยเลือกออปชั่น Colorize

- 1. เลือกคำสั่ง Image > Adjustments > Hue/Saturation เพื่อเปิดใดอะลีอกบ็อกซ์ Hue/Saturation
- 2. คลิกเลือกออปชั่น Preview เพื่อให้แสดงผลการปรับแต่งบนภาพทันที
- 3. ในช่อง Edit ให้เลือกสีที่ต้องการปรับ ซึ่งถ้าเลือก Master จะเป็นการปรับสีโดยรวมทั้งหมด
- 4. เลื่อนสไลเดอร์หรือป้อนก่าในส่วนต่างๆ ดังนี้
 - Hue ใช้ปรับสีของพิกเซลให้เปลี่ยนเป็นสีอื่นโดยทุกๆ สีจะถูกปรับไปเป็นค่าเท่าๆ กันเมื่อเทียบกับ ตำแหน่งเดิมในวงกลมสี (Color Wheel)
 - Saturation ปรับความอิ่มตัวของสี ถ้าเลื่อนไปทางขวา (ค่าบวก) จะทำให้สีสดใสฉูดฉาดขึ้น ถ้า เลื่อนไปทางซ้าย (ค่าลบ) จะทำให้สีซีดลงจนกลายเป็นสีเทาในที่สุด
 - Lightness เพิ่มหรือลดความสว่างของภาพ โดยถ้าเลื่อนส ไลเดอร์ ไปทางขวา (ค่าบวก) จะ ได้ภาพที่ มีความสว่างขาวเพิ่มขึ้น แต่ถ้าเลื่อน ไปทางซ้าย (ค่าลบ) จะทำให้ภาพมืดดำลง
- ออปชั่น Colorize ใช้เปลี่ยนให้สีของภาพเหลือเพียงโคนสีเคียว (ตามที่กำหนดโดยค่า Hue) ซึ่งเหมาะจะใช้ทำ เทคนิคพิเศษ เช่นการสร้างภาพสีซีเปีย
- 6. เมื่อได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการแล้ว ให้คลิกปุ่ม OK Hue/Satur



การใช้ Filter เพื่อสร้าง Effect ให้กับภาพ

ฟิลเตอร์เป็นอีกวิธีหนึ่งในการสร้างเอฟเฟ็คต์แปลกตาต่างๆ ให้กับรูปภาพ เช่น การแปลงภาพถ่ายให้กลายเป็น เหมือนกับภาพที่ศิลปินวาดขึ้นโดยใช้เครื่องมือหลายหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นดินสอสี สีน้ำ หรือสีชอล์ค การเติม พื้นผิว (Texture) ให้กับภาพ การปรับภาพให้เบลอในลักษณะต่างๆ หรือการเพิ่มความคมชัดให้กับภาพที่ถ่ายมาไม่ดี เป็น ต้น นอกจากนี้เรายังสามารถใช้ฟิลเตอร์เพื่อช่วยในการสร้างภาพกราฟิกได้ด้วยเช่นกัน

การใช้ฟิลเตอร์จะมีผลต่อเลเยอร์ที่กำลังเลือก หรือถ้าเราสร้าง Selection ไว้ก็จะมีผลต่อพื้นที่ภาพใน Selection เท่านั้น สำหรับภาพบางโหมคคือ Bitmap และ Index Color เราจะไม่สามารถใช้ฟิลเตอร์เลย และบางฟิลเตอร์เพื่อช่วยใน การสร้างภาพกราฟิกได้ด้วยเช่นกัน

เราสามารถเรียกใช้ฟิลเตอร์ของ Photoshop ใค้จากเมนู Filter โดยคำสั่งทั้งหมดจะถูกจัดแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ ตามคุณสมบัติ เพื่อให้ใช้งานได้สะดวก ฟิลเตอร์บางตัวเมื่อเรียกใช้แล้วจะมีผลทันที แต่ส่วนใหญ่จะมีออปชั่นให้เรา ปรับแต่งผลลัพธ์เพิ่มเติม ซึ่งแต่ละฟิลเตอร์จะมีจำนวนและชนิดของออปชั่นที่แตกต่างกันออกไป

การใช้ฟิลเตอร์กับเลเยอร์

- 1. ถ้าภาพของเรามีหลายเลเยอร์ ให้คลิกเลือกเลเยอร์ที่ต้องการจากพาเล็ต Layers
- 2. เลือกคำสั่งสำหรับเรียกใช้ฟิลเตอร์ เช่น Filter > Artistic > Watercolor
- บนไดอะล็อกบ็อกซ์ของฟิลเตอร์จะมีภาพตัวอย่างในกรอบด้านบน พร้อมทั้งมีปุ่ม <u></u> เพื่อใช้ขยายและปุ่ม
 เพื่อใช้ย่อภาพตัวอย่าง ส่วนด้านล่างจะเป็นออปชั่นเฉพาะของแต่ละฟิลเตอร์ เพื่อใช้ปรับให้ได้ผลลัพธ์ ตามต้องการสำหรับฟิลเตอร์ Watercolor ในตัวอย่างนี้จะมีออปชั่นคือ
 - Brush Detail กำหนดความละเอียดของฝีแปรง
 - Shadow Intensity เพิ่มส่วนที่เป็นเงาของภาพ
 - Texture เพิ่มพื้นผิวให้กับภาพ
- 4. คลิก OK





ภาพดันฉบับ



ผลลัพธ์ที่ได้

การใช้ฟิลเตอร์เดิมซ้ำ

ในกรณีที่เราต้องการใช้ฟิลเตอร์เดิมซ้ำพร้อมด้วยการกำหนดออปชั่นต่างๆ ที่เหมือนกัน เราไม่จำเป็นต้องทำ ขั้นตอนแบบเดิมๆ ซ้ำอีก แต่สามารถเลือกกำสั่งให้โปรแกรมทำงานซ้ำได้จาเมนู

ตัวอย่าง เช่น ถ้าเราเพิ่งใช้ฟิลเตอร์ Radial Blur จบไป ตอนบนสุดของเมนู Filter จะปรากฏกำสั่ง Radial Blur ขึ้นมา ซึ่งเราสามารถเรียกใช้ได้เลย (หรือจะใช้วิธีกดกีย์ Ctrl + F ก็ได้) หลังจากนั้นเมื่อเราเรียกใช้ฟิลเตอร์อื่น กำสั่งบนสุด นี้ก็จะเปลี่ยนไปเป็นฟิลเตอร์ดังกล่าวนั้นต่อไป

สร้างรูป Selection ด้วยพาเล็ต Path สร้างรูปหลายเหลี่ยมด้วยเครื่องมือ Pen

- กลิกเลือกเครื่องมือ Pen ()
- 2. กำหนดออปชั่นต่างๆ บนออปชั่นบาร์
- ใช้เมาส์รูป 4 คลิกเพื่อสร้างจุด Anchor จุดแรกแล้วปล่อยเมาส์
- 4. เลื่อนเมาส์รูป 🗘 ไปคลิกจุดต่อไปตามต้องการจะเกิดเส้นเชื่อมต่อระหว่างจุดเหล่านี้
- กลับไปกลิกที่จุดเริ่มต้นเพื่อปิดเส้น Path โดยเมาส์จะเปลี่ยนเป็นรูป 4 จะได้เส้นเชื่อมจุดสุดท้ายมายัง จุดเริ่มต้นจนกรบวง



สร้างเส้นโค้งด้วยเครื่องมือ Pen

การสร้างเส้นโค้งด้วยเครื่องมือ Pen ทำได้โดยการคลิกลากที่ Direction Point ตรงปลายเส้นที่ยื่นออกมาจากจุด Anchor ซึ่งทิศทางในการลาก Direction Point นี้จะส่งผลต่อลักษณะการโค้งของเส้น เมื่อเราฝึกใช้เครื่องมือนี้จนชำนาญ ก็จะสามารถสร้างภาพกราฟิกที่ซับซ้อนได้

- 1. คลิกเลือกเครื่องมือ Pen 🕼
- 2. กำหนดออปชั่นต่างๆ บน ออปชั่นบาร์

- 3. ใช้เมาส์รูป 🎄 คลิกค้างที่จุคเริ่มต้น แล้วลากเส้น Direction ออกจากจุค Anchor จุดแรก ซึ่งในขณะที่คลิก ลากเมาส์ จะเปลี่ยนเป็นรูป 🕨
- 4. ใช้เมาส์รูป 🌢 คลิกสร้างจุดใหม่ พร้อมทั้งลากเส้น Direction โดยทิศทางการลากจะส่งผลต่อลักษณะของ เส้น เช่น
 - ถ้าถากเส้นไปในทิศทางเดียวกันกับจุดที่แล้วจะได้เส้นในลักษณะตัว S
 - ถ้าถากเส้นไปในทิศทางตรงข้ามกับจุดที่แล้วจะได้เส้นในถักษณะตัว C
- 5. สร้างส่วนโค้งเพิ่มเติมตามต้องการ แล้วปิดเส้น







การแปลงเส้น Path ให้เป็น Selection

้นอกเหนือจากการใช้เส้น Path เพื่อวาดรูปทรงต่างๆ แล้ว เรายังสามารถแปลงเส้น Path ให้เป็น Selection เพื่อใช้ ในจดประสงค์ต่างๆ ได้เช่น การตัดภาพออปเจ็กออกจากฉากหลังเป็นต้น

้วิธีการแปลงเส้น Path เป็น Selection มีดังนี้

- 1. คลิกเลือกในชุดเส้น Path ที่ต้องการจากพาเล็ต Path
- 2. ให้กลิกขวา แล้วเลือกกำสั่ง Make Selection จากนั้นกลิก ok



การนำภาพไปใช้กับเว็บไซต์

เราสามารถใช้ Photoshop แปลงรูปภาพที่เป็นไฟล์ชนิดต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปที่สร้างเอง หรือนำมาจากแหล่งอื่น เพื่อให้เหมาะสำหรับนำไปใช้กับเว็บ โดยใช้คำสั่งพิเศษที่โปรแกรมเตรียมไว้ให้นอกเหนือจากคำสั่งบันทึกไฟล์ตามปกติ

ใฟล์รูปภาพที่เป็นมาตรฐานสำหรับใช้บนเว็บคือ GIF, JPEG, PNG และ WBMP ซึ่งแต่ละแบบจะมีข้อจำกัดและ ความหมายสมสำหรับลักษณะภาพที่แตกต่างกันออกไป นอกจากนี้ไฟล์ที่ใช้ควรมีขนาดเล็กซึ่งจะทำให้โหลดผ่าน อินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว แต่ในขณะเดียวกันคุณภาพก็ต้องไม่ต่างจากต้นฉบับมากนัก เราสามารถใช้ Photoshop บันทึก ไฟล์รูปภาพชนิดอื่นให้เป็นไฟล์สำหรับเว็บแบบใดแบบหนึ่งดังกล่าวก็ได้โดยโปรแกรมจะให้เราทดลองปรับออปชั่นต่างๆ ในการแปลงไฟล์พร้อมทั้งแสดงผลเปรียบเทียบ เพื่อให้เราเลือกรูปที่มีคุณสมบัติตรงตามความต้องการมากที่สุด

รูปแบบของไฟล์รูปภาพสำหรับเว็บ

รูปแบบของไฟล์รูปภาพที่เป็นมาตรฐานสำหรับนำไปใช้กับเว็บได้นั้นมีอยู่ 5 แบบซึ่งเหมาะกับภาพที่มีลักษณะ แตกต่างกันออกไปดังนี้

 GIF เป็นรูปแบบที่มีข้อจำกัดตรงจำนวนสีซึ่งสามารถใช้ได้สูงสุดเพียง 256 สี (ข้อมูลมีขนาด 8 บิต) จึงเหมาะ สำหรับภาพโลโก้ ภาพการ์ตูน ภาพวาดลายเส้น หรือภาพตัวอักษร ซึ่งมีลักษณะเป็นสีทึบ ไม่มีการไล่ระดับ และมี ขอบที่คมชัดแต่ถ้าใช้รูปแบบนี้เก็บภาพถ่าย จะทำให้ได้ภาพที่มีสีไม่ต่อเนื่อง และไฟล์จะมีขนาดใหญ่

ใฟล์ GIF มีจุดเด่นตรงที่เราสามารถกำหนดให้ฉากหลังของวัตถุหรือพื้นที่บางส่วนของภาพโปร่งใส (Transparent) กำหนดให้ภาพแสดงแบบเบลอๆก่อนแล้วก่อยๆ ชัดเจนขึ้นตามปริมาณข้อมูลที่ถูกโหลด (Interlace) และใช้ทำภาพเกลื่อนไหว(Animation) ได้

2. JPEG ไฟล์ชนิดนี้สามารถใช้สีได้ถึง 16.7 ล้านสี (24 บิต) จึงเหมาะสำหรับเก็บภาพถ่าย หรือภาพกราฟิกที่ใช้สี จำนวนมาก และมีการไล่ระดับสีอย่างต่อเนื่อง เราสามารถกำหนดให้ภาพถูกแสดงแบบเบลอๆ ก่อนแล้วก่อย ชัดเจนขึ้น (Progressive) ได้ในทำนองเดียวกับไฟล์ GIF แต่ไม่สามารถกำหนดให้ฉากหลังโปร่งใสหรือทำ ภาพเกลื่อนไหว

จุดเด่นอีกอย่างของไฟล์ JPEG คือ เราสามารถกำหนดการบีบอัดข้อมูลได้หลายระดับ ทำให้ภาพใหญ่ๆ มี ขนาดไฟล์ที่เล็กลงตามต้องการ แต่การบีบอัดจะมีผลต่อคุณภาพของภาพ คือยิ่งบีบอัดมากเท่าใดความคมชัดก็จะลง ลงเท่านั้น ซึ่งภาพที่ถูกบีบอัดมากเกินไปจะดูเบลอและปรากฏแถบสี่เหลี่ยมให้เห็นเป็นหย่อมๆ

 PNG-8 เป็นรูปแบบที่ใช้สีได้เพียง 256 สีและมีคุณสมบัติคล้ายกับไฟล์ GIF จึงเหมาะสำหรับภาพสีเรียบๆ เช่น ภาพโลโก้ ภาพการ์ตูน ภาพวาดลายเส้นและภาพตัวอักษร นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดให้ฉากหลังโปร่งใส และ ทำให้ภาพก่อยๆแสดงชัดขึ้นทีละน้อยได้เช่นเดียวกัน

 PNG-24 เป็นรูปแบบที่ใช้สีได้ถึง 16.7 ล้านสีเช่นเดียวกับ JPEG จึงเหมาะสมสำหรับภาพถ่าย หรือภาพที่มี โทนสีต่อเนื่องเช่นกัน แต่เนื่องจาก PNG ใช้วิธีบีบอัดข้อมูลแบบไม่สูญเสียคุณภาพ ทำให้ไฟล์ที่ได้มีขนาดใหญ่ กว่า JPEG มาก

คำสั่ง Save For Web

เมื่อต้องการบันทึกภาพเพื่อนำไปใช้กับเว็บ ให้เราเลือกคำสั่ง Fire > Save For Web จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ Save For Web เพื่อให้เราทำการปรับแต่งออปชั้นต่างๆ ในการแปลงไฟล์ ดังนี้



การบันทึกภาพ

หลังจากที่เลือกได้แล้วว่าควรใช้ผลลัพธ์ตามภาพตัวอย่างภาพใดให้เราคลิกในกรอบของภาพนั้นแล้วคลิกปุ่ม Save จะปรากฏไดอะล็อกซ์บ็อกซ์ Save Optimized As ให้เลือกโฟลเดอร์ที่จะจัดเก็บภาพ และกำหนดชื่อไฟล์ตามต้องการ แล้ว กลิกปุ่ม Save

Save Optimized	As		? ×
Save in:	📋 My Documer	nts 💽 🧿 📂 🎞 -	
My Recent Documents Desktop My Documents	Adobe	_{rrojects} เลือกโฟลเดอร [์]	
My Computer		ຕັ້ <i>ນ</i> ບໍ່ອໄຟຄ໌	
My Network	File name:	wonder	Save
Places	Save as type:	Images Only (*.gif)	Cancel
	Settings:	Default Settings	
	Slices:	All Slices	1.

ถ้าหากในโฟลเดอร์ที่เลือกมีไฟล์ชื่อเดียวกันอยู่ก่อนแล้ว จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์เตือน ให้คลิก Replace เพื่อ บันทึกทับ

Replace Files			
Some of the specified files already exist in the target location. The files marked below will be replaced:			
✓ wonder.gif	* *		
	Cancel Replace		

Macromedia Flash เป็นโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพสูงสำหรับงานสร้างภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ตลอดจน มัลติมีเดียสำหรับเว็บ โดยเราสามารถใช้ Flash ในการสร้างเนื้อหาลักษณะต่าง ๆ ซึ่งพร้อมจะนำเสนอบนอินเทอร์เน็ตได้ ทันที ไม่ว่าจะเป็น

- ภาพโลโก้ที่เคลื่อนไหวได้
- ระบบเนวิเกชั่น ซึ่งเป็นเมนูสำหรับนำผู้ชมเข้าไปยังหน้าต่างๆ ในเว็บ
- มัลติมีเดีย ที่ประกอบด้วยภาพเคลื่อน ใหวอย่างสมจริงของตัวอักษร และกราฟิกพร้อมเสียงประกอบ เช่น ภาพ เปิดตัวของเว็บ แบนเนอร์ โฆษณา หรือภาพเคลื่อน ใหวที่แสดงเรื่องราว
- ระบบงานบนเว็บ (Web Application) ซึ่งต้องมีการรับข้อมูลและการกระทำของผู้ชม เพื่อนำไปประมวล และ แสดงผลออกมาตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ รวมไปถึงพวกเกมส์ต่างๆ
- แม้กระทั่งเว็บไซต์ก็สามารถสร้างได้เสร็จสมบูรณ์ภายใน Flash เช่นกัน

โปรแกรม Flash มีเครื่องมือที่พร้อมเพรียงสำหรับให้เราสร้างภาพเคลื่อนไหวและมัลติมีเคียได้อย่างสะควกและมี ประสิทธิภาพ นับตั้งแต่เครื่องมือพื้นฐานในการวาค และจัคการรูปทรงแบบต่าง ๆ ความสามารถในการคึงรูปภาพบิทแมพ ไฟล์เสียง และภาพวิดีโอจากภายนอกเข้ามาใช้ ความสามารถจัคเก็บ และเรียกใช้ออปเจ็คต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ มี เครื่องมือสำหรับสร้างภาพเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์ และใช้ง่าย มีภาษาโปรแกรมสำหรับควบคุมการทำงานของมัลติมีเคียที่ ซับซ้อน นอกจากนี้หลังจากสร้างเสร็จแล้ว Flash ก็มีเครื่องมือให้เรานำผลงานที่ได้ไปแสดงบนเว็บเพจ โดยเราสามารถ ปรับแต่งคุณสมบัติให้เหมาะกับลักษณะการแสดงผลหรือเงื่อนไขของบราวเซอร์อีกด้วย

ลักษณะเด่นของภาพเกลื่อนไหวที่ได้จากโปรแกรม Flash ก็คือไฟล์มีขนาดเล็ก จึงสามารถโหลดมาแสดงผลได้ อย่างรวดเร็ว รวมทั้งให้ภาพลายเส้นที่คมชัด สามารถย่อ ขยาย ขนาดได้โดยมีความละเอียดคงเดิม ทั้งนี้เนื่องจากภาพที่ สร้างใน Flash จะเป็นกราฟิกชนิดเวกเตอร์ ซึ่งใช้คำสั่งที่มีลักษณะคล้ายสูตรทางคณิตศาสตร์ในการวาดเป็นรูปทรงขึ้นมา แทนที่จะเก็บข้อมูลเป็นจะดูสีเหมือนในกรณีของกราฟิกชนิดบิทแมพ สำหรับภาพบิทแมพและไฟล์เสียงจากภายนอกที่ถูก ดึงเข้ามาใช้ เราก็สามารถกำหนดให้มีการบีบอัด และลดขนาดข้อมูล เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่มีขนาดเหมาะสม ไฟล์ ภาพเกลื่อนไหวและมัลติมีเดียของ Flash มีชื่อเรียกเป็นการเฉพาะว่า "มูฟวี่" (movie)

มูฟวี่ของ Flash ได้รับความนิยมนำมาใช้บนเว็บอย่างกว้างขวาง หากเราท่องเว็บไปพบกับภาพกราฟิกที่น่าตื่นตา ดื่นใจ ส่วนมากแล้วมักจะเป็นภาพที่สร้างด้วย Flash แทบทั้งสิ้น ตัวอย่างเช่นที่เว็บ <u>www.disney.com</u> เป็นต้น ถ้าเรา ต้องการดูว่าภาพใดเป็นมูฟวี่ของ Flash หรือไม่ ก็ทำได้โดยคลิกขวาบนภาพนั้น จะปรากฎเมนูลัดซึ่งมีข้อความว่า About Macromedia Flash Player ขึ้นมา

แนะนำองค์ประกอบ และพื้นที่การทำงานของโปรแกรม

เมื่อเรียกใช้โปรแกรมด้วยคำสั่ง All Program > Macromedia Flash 8 จากปุ่ม Start จะปรากฎหน้าต่างของ โปรแกรม โดยมีส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

หน้าจอของ Macromedia Flash 8

เมื่อเปิดโปรแกรม Flash 8 ขึ้นมาครั้งแรกจะได้พบกับหน้าจอมาตรฐาน (Default Layout) ที่แสดงส่วนประกอบ สำคัญต่างๆ ดังต่อไปนี้

💋 Macrome	edia Flash Professional 8 - [Unt	itled-1]	_				_	Ð×
File Edit V	iew Insert Modify Text Com	mands Control Window Help	2			_	-	
Tools	Untitled-1				- 8 ×	II 🔻 Color	7	Е,
R		1		A	10035	Color Mixer Colo	r Swatches	
ET #		-				1 🔼	Type: Solid	•
10	I ⊗ <u>B</u> [1 5 10 15 20	25 30 35	40 45 50 55	60 65 E.,	10		
18	🗗 Layer 1 🥖 🔹 🗖	.			^			
8 A						P: 0		
	6					6: 102 •		
1					_	B: 204 •		
Re A	9 <u>41</u> n	🕴 🛅 🛅 🔂 1 12.0 fp	► 20.0 a		•	Alpha: 100% •	#0066CC	
10		,,	······					
View								
🥙 🔍								
Colors								
17						II ▼ Library - Untitle	ed-1	Ц,
6			-			Untitled-1		-
			4			Empty library		
			-					
Options								
+5 +1								
						Name	Туре	<u>a</u>
					•			4
	Actions							
	Properties Filters Para	ameters			2			
	Document	Size: 550 x 400 pixels	Background: 📃	Frame rate: 12 fps				
	Untitled-1	Publish: Settings	Player: 8 ActionScript:	2 Profile: Default				
		Device: Settings			3			
								V

1. แถบชื่อ (Title Bar)

แถบชื่อหรือไตเติลบาร์เป็นส่วนที่แสคงชื่อโปรแกรมซึ่งก็คือ Macromedia Flash 8 และบอกชื่อไฟล์ ที่กำลังเปิดอยู่ พร้อมกับมีปุ่ม ยุบ / ขยายวินโดว์ และปิดโปรแกรม

2. แถบเมนู (Menu Bar)

แถบเมนู ประกอบด้วยเมนูคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในการสร้างมูฟวี่ การจัดการกับไฟล์ และวินโดว์ โปรแกรม รวมถึงการตั้งก่าพื้นฐานต่างๆ

3. ทูลบ็อกซ์ (Menu Bar)

กล่องเครื่องมือหรือทูลบ็อกซ์ คือส่วนที่รวบรวมเครื่องมือชนิคต่างๆ ที่ใช้ในการสร้าง และปรับแต่ง ออปเจ็คเพื่อแสคงในมูฟวี่เอาไว้ โคยแบ่งออกเป็น 4 ส่วนย่อยคังนี้

ดอนที่ 2

- ส่วนเครื่องมือ (Tools)
 ประกอบด้วยเครื่องมือเลือกออปเจ็ก ใส่ข้อความ วาครูป และระบายสี
- ส่วนกำหนดมุมมอง (View)
 ประกอบด้วยเครื่องมือย่อ / ขยายมุมมอง และเลื่อนหน้าจอภาพ
- ส่วนกำหนดสี (Colors)
 ประกอบด้วยเครื่องมือเลือกสีสำหรับเส้น และพื้นภาพ
- ส่วนปรับแต่งเครื่องมือ หรือออปชั่น (Options)
 ประกอบด้วยคุณสมบัติเสริม (Modifier) สำหรับปรับแต่งการทำงานของเครื่องมือชนิดต่างๆ โดย รายละเอียดเหล่านี้จะเปลี่ยนไปตามชนิดของเครื่องมือที่กำลังเลือก

4. สเตจ (Stage)

คือ พื้นที่สี่เหลี่ยมสีขาวตรงกลางหน้าจอ ซึ่งเราใช้สำหรับจัควางเนื้อหาของมูฟวี่แต่ละเฟรมลงไป หรือเปรียบได้กับส่วนหน้าของเวทีที่ตัวละครต่างๆ จะปรากฏออกมาให้ผู้ชมเห็นนั่นเอง เมื่อเล่นมูฟวี่ภาพจะ ปรากฏเฉพาะสิ่งที่อยู่บนสเตจเท่านั้น

สำหรับบริเวณสีเทาโดยรอบสเตจเรียกว่า พื้นที่ทำงาน (Work area) เป็นส่วนที่ใช้จัดเตรียมเนื้อหา หรือวางองก์ประกอบที่ยังไม่ต้องการแสดงให้เห็น เปรียบได้กับด้านข้างและด้านหลังของเวที ที่ตัวละครใช้ แต่งกายหรือเตรียมปรากฏตัว โดยปกติโปรแกรมจะแสดงส่วนของ Work area ไว้เสมอ

5. ไทม่ใลน์ (Timeline)

ไทม์ไลน์เป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยประกอบด้วย 2 ส่วนหลักคือ เลเยอร์ (layer) และเฟรม (frame) เลเยอร์นั้นเปรียบเสมือนเป็นแผ่นใสที่เราใช้จัดวางออปเจ็คหลายๆ ชิ้นให้ เรียงซ้อนกันได้ ในขณะที่แต่ละออปเจ็คยังคงมีความเป็นอิสระต่อกัน ส่วนเฟรมเป็นการแบ่งภาพเคลื่อนไหว ออกเป็นขั้นตอนย่อยๆ เหมือนกับภาพนิ่งหรือฟิล์มภาพยนตร์แต่ละภาพ ซึ่งเมื่อนำหลายๆ เฟรมมาแสดงอย่าง ต่อเนื่องจะทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์

6. พรอพเพอร์ตี (Property)

เพื่อลดความยุ่งยากในการเปิด / ปิด และจัดการพาเนล รวมทั้งไดอะล็อกบ็อกซ์จำนวนมาก Flash 8 ได้เพิ่ม Property inspector ขึ้นมาสำหรับใช้ในการปรับแต่งคุณสมบัติต่างๆ ของออปเจ็กหรือองก์ประกอบ ของมูฟวิ่ได้อย่างสะควก โดยรายละเอียดภายใน Property inspector จะเปลี่ยนไปตามองก์ประกอบที่เรา กำลังเลือกในขณะนั้น

7. พาเนล (Panel)

พาเนล คือกรอบหน้าต่างเล็กๆ ซึ่งบรรจุเครื่องมือที่ใช้สำหรับปรับแต่งคุณสมบัติขององค์ประกอบ ต่างๆ ในมูฟวี่ไม่ว่าจะเป็นซิมโบล อินสแตนซ์ เฟรม ซีน ตัวอักษร สี และอื่นๆ รวมทั้งช่วยให้เราตรวจสอบค่า และจัคการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบเหล่านี้ได้

61

การกำหนดค่าพื้นฐานก่อนการสร้างชิ้นงาน

กุณสมบัติพื้นฐานของไฟล์เอกสาร Flash (Document Properties) ประกอบด้วยขนาดพื้นที่ในการแสดงผล (ขนาดสเตง) สีพื้น อัตราเร็วในการแสดงภาพเคลื่อนไหว และหน่วยวัดของไม้บรรทัด เรากวรกำหนดค่าเหล่านี้ตั้งแต่ตอน เริ่มต้นสร้างชิ้นงาน แต่ก็สามารถเปลี่ยนแปลงภายหลังได้

วิธีกำหนดคุณสมบัติเหล่านี้ ทำได้โดยเลือกกำสั่ง Modify > Document แล้วใส่ก่าในไดอะล็อกบ็อกซ์ จากนั้นคลิก OK

Document Propert	ies
lice:	
Description:	×
Dimensions:	550 px (width) x 400 px (height)
Match:	C Printer C Contents 📀 Default
Background color:	
Frame rate:	12 fps
Ruler units:	Pixels
Make Default	OK Cancel

Dimensions คือขนาดของสเตจที่ใช้ในการแสดงมูฟวี่ ซึ่งสามารถกำหนดได้หลายวิธีดังนี้

- ใส่ก่าความกว้าง และความสูงในช่อง Width และ Height ซึ่งถ้าหากไม่ระบุหน่วย โปรแกรมจะ ใช้หน่วยตามไม้บรรทัด (Ruler Unit) มีขนาดมาตรฐานของสเตจ คือ 550 * 400 พิกเซล ขนาด เล็กที่สุดคือ 1*1 พิกเซล และขนาดใหญ่ที่สุดได้เท่ากับ 2880 * 2880 พิกเซล
- Match :Printer เป็นการกำหนดขนาดสเตจให้เท่ากับพื้นที่ใหญ่ที่สุดที่สามารถพิมพ์ได้ ซึ่ง คำนวณจากขนาดกระดาษลบด้วยพื้นที่ขอบโดยรอบ (Margin) ตามที่กำหนดไว้ในส่วนของ Page Setup
- Match : Contents เป็นการกำหนดขนาดสเตจโดยปรับให้รอบๆ เนื้อหาทั้งหมดเท่ากันใน แนวตั้งและแนวนอน โดยพื้นที่ว่างด้านขวาจะถูกปรับให้เท่ากับพื้นที่ว่างด้านซ้าย ส่วนพื้นที่ว่าง ด้านถ่างจะถูกปรับให้เท่ากับพื้นที่ด้านบน ดังนั้นถ้าต้องการให้สเตจมีขนาดพอดีกับเนื้อหาจะต้อง เลื่อนองค์ประกอบทั้งหมดไปชิดมุมด้านซ้ายบนก่อนกลิกปุ่มนี้

 Match : Default ใช้ปรับขนาดสเตจให้เท่ากับค่ามาตรฐานคือ 550*400 พิกเซล
 Background Color กำหนดสีพื้นของสเตจ โดยคลิก แล้วเลือกสีที่ต้องการจากชุดสีที่ปรากฏขึ้น
 Frame Rate คืออัตราเร็วในการแสดงภาพเคลื่อนไหว ตัวเลขนี้บอกถึงจำนวนเฟรมของภาพที่จะถูกแสดง ออกมาใน 1 วินาที ตามปกติในการเล่นมูฟวี่บนคอมพิวเตอร์ (รวมทั้งกรณีที่เล่นผ่านเว็บ) ควรใช้ ความเร็ว ประมาณ 8-12 fps (frame per second) โดยค่ามาตรฐานเท่ากับ 12 fps
 Ruler Units เลือกหน่วยวัดของไม้บรรทัด ซึ่งจะแสดงอยู่ที่ด้านบน และด้านซ้ายของพื้นที่ทำงาน

การใช้สิ

ก่อนที่เข้าสู่เนื้อหาของการวาดภาพ เรากวรทราบวิธีใช้เครื่องมือเลือกสี 2 ชนิดที่มีในทูลบ็อกซ์ และ Property inspector (รวมทั้งในพาเนล Color Mixer) คือ Stroke Color **()** และ Fill Color **()** อย่างคร่าวๆ ก่อน Stroke Color ใช้สำหรับกำหนดสีเส้น ส่วน Fill Color ใช้กำหนดสีพื้นของรูปทรงเครื่องมือทั้งสองนี้มีวิธีใช้ เหมือนกัน คือเมื่อเราคลิกในช่องสี **()** จะปรากฏหน้าต่างชุดสีขึ้นมา พร้อมกับเมาส์ซึ่งใช้เลื่อนไปคลิกเลือกสีที่ต้องการ ได้ (คลิกเลือกได้ทั้งในตารางชุดสี และจากออปเจ็คอื่นบนสเตจ) ความแตกต่างของเครื่องมือทั้งสองนี้คือในชุดสี Fill จะมีสี แบบไล่ระดับ หรือเกรเดียนท์ (Gradient) เพิ่มขึ้นมา ส่วนชุดสี Stroke ไม่มี เนื่องจากเส้นจะใช้สีเกรเดียนท์ไม่ได้



ในกรณีที่เราคลิกช่องสีแล้วแต่ไม่ต้องการเลือกสีใหม่ให้กคคีย์ Esc หรือคลิกในช่องเดิมซ้ำอีกครั้งเพื่อปิดหน้าต่าง ชุดสี นอกจาก Stroke Color และ Fill Color แล้ว ในกลุ่มนี้ยังมีเกรื่องมือช่วยอีก 3 ตัวที่อยู่ถัดลงมา ซึ่งจะปรากฏเฉพาะบน ทูลบ็อกซ์

ซึ่งมีหน้าที่ดังนี้



การวาดภาพ

เครื่องมือวาครูป และลงสีของ Flash ประกอบด้วยอุปกรณ์พื้นฐานต่างๆ คล้ายกับในโปรแกรมกราฟิกทั่วไป เช่น เครื่องมือสำหรับเลือก เครื่องมือวาคเส้นและรูปทรงแบบต่างๆ เครื่องมือระบายสีและเทสี ยางลบ ตลอคจนถึงเครื่องมือ สร้างตัวอักษร อย่างไรก็ดี หลักเกณฑ์การทำงานบางอย่างใน Flash จะแตกต่างออกไปจากโปรแกรมอื่นก่อนข้างมาก ซึ่งผู้ ที่เพิ่งเริ่มใช้โปรแกรมอาจต้องใช้เวลาทำความคุ้นเคยบ้างเล็กน้อย

ใน Flash เราใช้เครื่องมือวาครูป และลงสีเพื่อสร้างสรรค์และปรับแต่งออปเจ็คลักษณะต่างๆ สำหรับนำไปแสดง ในมูฟวี่ เนื้อหาของส่วนนี้จะอธิบายถึงวิธีใช้เครื่องมือที่เกี่ยวข้องทั้งหมดในรูปแบบที่เข้าใจง่าย และกะทัดรัค ซึ่งจะช่วยให้ เราสร้างผลงานที่ต้องการได้ดังใจ อย่างไรก็ดีเครื่องมือบางชนิดเช่น Pen Tool นั้น เป็นเครื่องมือประสิทธิภาพสูง ซึ่ง สามารถใช้วาครูปร่างได้อย่างไม่จำกัด แต่มีวิธีการใช้ที่ก่อนข้างซับซ้อน และต้องอาศัยเวลาในการฝึกฝนให้คุ้นเคย ซึ่งการ เริ่มต้นด้วยความเข้าใจวิธีการใช้เครื่องมือเหล่านี้อย่างถูกต้อง จะช่วยให้เราวาด และตกแต่งรูปที่ต้องการได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

รูปทรง เส้น และพื้นรูป (Shape, Stroke และ Fill)

เมื่อเราวาครูปด้วยเครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม Flash สิ่งที่เกิดขึ้นเรียกว่า รูปทรง (Shape) ซึ่งมีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ เส้น (Stroke) และพื้นรูป (Fill) ที่สามารถแยกเป็นอิสระออกจากกันได้

 เส้น (Stroke) หมายถึง ส่วนที่เป็นลายเส้น เช่นในกรณีของเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นที่ขดเป็นลวดลาย รวมทั้ง ส่วนที่เป็นเส้นขอบรอบรูปทรง 2 มิติ เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม หรือรูปหลายเหลี่ยมต่างๆ คุณสมบัติของเส้นมี 3 ส่วน คือ สี (Color) ขนาดหรือความหนา (Height) และลวดลาย (Style)



รูปทรงที่เป็นลายเส้น จะประกอบด้วยเส้น (Stroke) เพียงอย่างเดียว

 พื้นรูป(Fill) หมายถึง ส่วนที่เป็นพื้นที่ภายในของรูปทรง 2 มิติ หรือพื้นที่ที่ถ้อมด้วยเส้น คุณสมบัติของ Fill มี เพียงอย่างเดียวกือสี



รูปทรง 2 มิติจะประกอบด้วยเส้นขอบ (Stroke) และพื้นภาพ (Fill) ซึ่งเป็นอิสระจากกัน

รูปทรง 2 มิติอาจประกอบด้วยทั้ง Stroke และ Fill หรือ Fill เพียงอย่างเดียว ส่วนเส้นจะมีเฉพาะ Stroke เท่านั้น ในการวาดรูปทรงหนึ่งๆ เราสามารถกำหนดคุณสมบัติของ Stroke และ Fill ไว้ล่วงหน้า หรือจะแก้ไขปรับแต่งภายหลังก็ได้

การกำหนดสี ความหนา และลวดลายของเส้น

นอกจากสีแล้ว เส้นยังมีคุณสมบัติอื่นที่เรากำหนดได้คือ ความหนา (Height) และลวคลาย (Style) ซึ่งตัวเลือกทั้ง สองนี้จะปรากฏบน Property เมื่อเราเลือกเครื่องมือวาครูปที่เกี่ยวกับเส้น หรือเมื่อเราเลือกรูปที่วาคไว้แล้วซึ่งมีเส้นเป็น องค์ประกอบอยู่



การกำหนดความหนาของเส้นทำได้โดยใส่ก่าลงในช่องตัวเลข (หน่วยเป็นพอยต์ pt) หรือกลิกปุ่มด้านหลังแล้ว เลื่อนสไลเดอร์ สำหรับลวดลายจะเลือกได้จากรายการที่มีอยู่ในช่อง ปรับลวดลายเส้น

การสร้างตัวอักษรและข้อความ

ไฟล์ของ Flash ไม่จำเป็นต้องมีเฉพาะรูปภาพเท่านั้น แต่เราสามารถใส่ตัวอักษรหรือแม้แต่ข้อความยาวๆ เข้าไป ได้ เราสามารถปรับแต่งคุณสมบัติของข้อความได้หลากหลาย ไม่ว่าเป็นการกำหนดสี การใช้ฟอนต์หรือรูปแบบตัวอักษร ต่างๆ รวมทั้งฟอนต์ภาษาไทย การจัดช่องไฟและระยะบรรทัด นอกจากนี้เรายังสามารถย่อ - ขยาย หมุน บิด จัดกลุ่ม และ จัดระดับข้อความได้เช่นเดียวกับออปเจ็กทั่วๆ ไป โดยที่ยังคงแก้ไขเนื้อหาของข้อความนั้นได้หากต้องการ

เราจะมาดูกันถึงวิธีใช้เครื่องมือ Text Tool เพื่อสร้างข้อความขึ้น ตลอดจนถึงการปรับแต่งข้อความในลักษณะ ต่างๆกัน

ข้อความในโปรแกรม Flash แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

- ข้อความคงที่ (Static Text) หมายถึง ข้อความแบบปกติ ที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง
- ข้อความใดนามิก (Dynamic Text) คือ ข้อความที่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นเรื่อยๆ ตามข้อมูลที่รับมา จากเซิร์ฟเวอร์
- ข้อความอินพุท (Input Tex) คือ ฟีลด์ข้อความที่ใช้รับข้อมูลผ่านแบบฟอร์ม

ข้อความแต่ละประเภทจะมีออปชั่นปลีกย่อยที่ให้เรากำหนดแตกต่างกันออกไปโดยที่ข้อความทั้ง 3 ประเภท สนับสนุนการเข้ารหัสภาษาแบบ Unicode

เราสามารถสร้างข้อความในแนวนอน (เรียงจากซ้ายไปขวา) หรือข้อความในแนวตั้ง (เรียงจากซ้ายไปขวา หรือจาก ขวาไปซ้าย) โดยปกติแล้ว Flash จะสร้างข้อความในแนวนอนแต่เราก็สามารถแก้ไขออปชั่นต่างๆ ใน Preference ได้

ประเภทของฟอนต์

Embedded fonts

เมื่อเราใช้ฟอนต์ที่ติดตั้งอยู่ในเครื่องของเราในการออกแบบมูฟวี่ โปรแกรมจะฝังฟอนต์ไว้ในไฟล์ .swf ด้วย เพื่อให้แน่ใจว่าการแสดงผลใน Flash Player จะเป็นไปตามที่ตั้งใจ แต่ฟอนต์บางชนิดก็ไม่สามารถฝังไปกับมูฟวี่ได้การ ตรวจสอบว่าฟอนต์ที่เราใช้อยู่นั้นสามารถส่งออกไปกับไฟล์ได้หรือไม่ ให้เลือก View > Preview Mode > Antialias Text เพื่อดูกุณภาพของตัวอักษร ถ้าขอบของตัวอักษรเป็นรอยหยัก แสดงว่าโปรแกรมไม่รู้จักโครงร่างของตัวอักษรชนิดนั้น และไม่สามารถส่งออกไปได้

Device fonts

ฟอนต์อีกประเภทหนึ่งที่สามารถใช้ได้คือ Device Fonts ซึ่งจะไม่มีการฝังข้อมูลฟอนต์ไปกับไฟล์ .swf แต่ โปรแกรมจะเลือกใช้ฟอนต์บนเครื่องที่มีลักษณะใกล้เคียงกันแทน ดังนั้นสิ่งที่ผู้ชมเห็นก็แตกต่างไป เนื่องจากไม่มีการฝัง ข้อมูลฟอนต์ไปกับไฟล์ จึงทำให้ขนาดไฟล์โดยรวมเล็กลง และยังสามารถแสดงผลตัวอักษรขนาดเล็ก (น้อยกว่า 10 พอยท์) ได้คมชัดกว่าฟอนต์ที่ฝังมากับไฟล์ เพราะเป็นการใช้ฟอนต์ที่ออกแบบมาสำหรับเครื่องนั้นๆ โดยเฉพาะ Device fonts ในโปรแกรม Flash นั้นมีด้วยกัน 3 ชนิด ได้แก่

- _sans ที่คล้ายกับ Helvetica หรือ Arial
- _serif ที่คล้ายกับ Times New Roman
- _typewriter ที่คล้ายกับ Courier

เราสามารถเลือกใช้ฟอนต์เหล่านี้ได้จากรายการฟอนต์ในกรอบ Properties เมื่อมีการแสดงไฟล์มูฟวี่ โปรแกรมจะ เลือก Device font ชนิดแรกที่ปรากฏอยู่ในเครื่องของผู้ชม

การสร้างข้อความ

การสร้างข้อความสามารถทำได้ด้วยการกำหนดกรอบข้อความ (Text block) บนสเตจด้วย Text tool ในการสร้าง ข้อความ ทำได้โดยสร้างกรอบข้อความเพียง 1 บรรทัด จากนั้นพื้นที่กรอบจะขยายออกเมื่อมีตามจำนวนตัวอักษร หรืออาจ สร้างเป็นกรอบที่มีความกว้างหรือความสูงคงที่ ซึ่งจะมีการขึ้นบรรทัดใหม่ให้โดยอัตโนมัติ

ขั้นตอนการสร้างข้อความ

- 1. คลิกเลือก Text tool A
- 2. เปิดกรอบ Properties
- 3. ในกรอบ Properties เลือกชนิดของข้อความจากป้อปอัพเมนู เพื่อกำหนดชนิดของข้อความ
 - เลือก Static Text เพื่อสร้างขอบเขตข้อความที่ไม่เปลี่ยนแปลง
 - เลือก Dynamic Text เพื่อสร้างขอบเขตที่แสดงข้อกวามอัพเดท โดยอัต โนมัติ
 - เลือก Input Text เพื่อสร้างขอบเขตให้ผู้ใช้ใส่ข้อความได้
- 4. สำหรับ Static Text คลิกเลือกปุ่ม Text Direction 📴
 - เลือก Horizontal เพื่อเรียงข้อความจากซ้ายไปขวาในแนวนอน (ก่าคีฟอลต์)
 - เลือก Vertical Left-to-Right เพื่อเรียงข้อความในแนวตั้งจากซ้ายไปขวา
 - เลือก Vertical Right-to-Left เพื่อเรียงข้อความในแนวตั้งจากขวาไปซ้าย
- 5. ทำตามขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งต่อไปนี้
 - คลิกในตำแหน่งที่เราต้องการเริ่มต้นข้อความ เพื่อสร้างกรอบที่แสดงข้อความบรรทัคเดียว
 - คลิกในตำแหน่งที่เราต้องการเริ่มต้นข้อความ แล้วลากตามความกว้างหรือความสูงที่ต้องการ เพื่อ สร้างกรอบข้อความที่มีความกว้างคงที่ (ข้อความในแนวนอน) หรือความสูงคงที่ (ข้อความใน แนวตั้ง)



6. ปรับตั้งค่าอื่นๆ ของตัวอักษร

หลังจากสร้างข้อความแล้ว ถ้าต้องการเปลี่ยนขนาดของกรอบข้อความ ให้ลากจุดควบคุมขนาดตาม ทิศทางที่ต้องการ และถ้าต้องการเปลี่ยนประเภทข้อความระหว่างแบบความกว้างหรือความสูงคงที่กับแบบขยาย ได้ ให้ดับเบิลกลิกที่จุดควบคุมขนาด

กำหนดค่าต่างๆ ของตัวอักษร

เราสามารถกำหนดคุณสมบัติของตัวอักษรและข้อความในแต่ละย่อหน้า หรือพารากราฟได้ คุณสมบัติของ ตัวอักษรประกอบด้วย ชนิดตัวอักษร ขนาด สไตล์ สี ระยะห่างระหว่างตัวอักษร การปรับช่องไฟ และคำแหน่งของ ตัวอักษร สำหรับคุณสมบัติของพารากราฟประกอบด้วย การจัดแนว พื้นที่ขอบ ย่อหน้าและระยะห่างระหว่างบรรทัด โดย ดีฟอลต์แล้ว ข้อมูลเกี่ยวกับตัวอักษรจะถูกฝังอยู่ใน Flash มูฟวี่ (ไฟล์ SWF) แต่เราก็สามารถเลือกใช้ตัวอักษรตามอุปกรณ์ ได้ (เฉพาะข้อความในแนวตั้ง)

▼	Properties Para	meters	E,
,	Static Text	A Times New Roman 💌 12 🗸 🖪 🖌 🚍 🚔	≣≣¶≞, ?
	`	A_V 0 • A* Normal • Anti-alias for readability •]
	W: 374.9 X: 116.0	A. A. A.	🗹 Auto kern
ő	H: 17.4 Y: 157.3	Tar	get: 🔽 🛆

เมื่อข้อความถูกเลือกอยู่ เราสามารถใช้กรอบ Properties ในการเปลี่ยนแปลงคุณสมบัติของอักษร และพารากราฟ เวลาที่เราสร้างข้อความใหม่ โปรแกรมจะใช้คุณสมบัติของตัวอักษรที่เป็นอยู่ปัจจุบัน ถ้าต้องการเปลี่ยนแปลงให้คลิกเลือกที่ ข้อความก่อน แล้วจึงทำการปรับแต่งค่าต่างๆ ตามรายละเอียดต่อไปนี้

เลือกชื่อตัวอักษรจากรายการ หรือใส่ชื่อเข้าไปเอง

- คลิกที่ปุ่มสามเหลี่ยมทางขวาของช่องขนาดอักษร แล้วเลื่อนค่าขนาดตัวอักษร หรือใส่ค่าขนาดเข้าไปเอง ตัวอักษรจะใช้หน่วยเป็น Point โดยไม่คำนึงถึงหน่วยของไม้บรรทัดที่กำหนดไว้
- คลิกเลือกตัวหนาที่ปุ่ม Bold **B** หรือตัวเอียงที่ปุ่ม Italic 🗾
- เปลี่ยนสี่ข้อความด้วยการเลือกสีจากช่องสี (Color box)
- คลิกเลื่อนค่าระยะห่างระหว่างตัวอักษรที่เลือกหรือข้อความทั้งหมด จากช่อง Character Spacing หรือใส่ค่า เข้าไปโดยตรง
- คลิกเลือก Auto Kern ถ้าต้องการให้มีการปรับระยะห่างระหว่างตัวอักษรบางตัวเป็นพิเศษโดยอัตโนมัติ เพื่อ ความสวยงาม เช่นตัว A กับ V จะถูกปรับให้ชิดกันมากขึ้น
- เลือกตำแหน่งตัวอักษรจากเมนู Character Position ก่า Normal จะวางตัวอักษรบนเส้น ตามปกติ Superscript จะวางตัวอักษรเหนือเส้นฐาน (ข้อกวามในแนวนอน) หรือด้านขวาของเส้นฐาน (ข้อกวามใน แนวตั้ง) Subscript จะวางตัวอักษรใต้เส้นฐาน (ข้อกวามในแนวนอน) หรือด้านซ้ายของเส้นฐาน (ข้อกวามใน แนวตั้ง)
- สำหรับข้อความแบบ Static Text เฉพาะข้อความในแนวนอน เราสามารถเลือกออปชั่น Use Device Fonts เพื่อใช้ Font ที่มีอยู่ในอุปกรณ์แสดงผลนั้นๆ
- สำหรับข้อความที่ใช้ Use Device Fonts จะสามารถเลือกออปชั่น Selectable เพื่อให้ผู้ชมสามารถคลิกเลือก ข้อความของมูฟวิ่ได้ด้วย
Timeline

ใทม์ไลน์เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนใหว โดยประกอบด้วย 2 ส่วนหลักๆ คือ เลเยอร์ และเฟรม ซึ่ง แต่ละส่วนมืองก์ประกอบดังนี้



เลเยอร์ (Layer) เปรียบเสมือนแผ่นใส ทีเรียงซ้อนๆ กันอยู่ เมื่อเราวาครูปหรือวางออปเจ็ก ลงไปบนแผ่นใสแต่ละ แผ่น หากรูปอยู่ตำแหน่งเดียวกันเราจะมองเห็นเฉพาะรูปที่ซ้อนอยู่ด้านบน

การสร้างเลเยอร์ใหม่

- 1. คลิกเลือกบนเลเยอร์ก่อนหน้าที่ต้องการให้เลเยอร์ใหม่อยู่ด้านบน
- กลิกปุ่ม Insert Layer 💀 ที่ด้านล่างของไทม์ไลน์ จะมีเลเยอร์ใหม่ปรากฏขึ้นมาเหนือเลเยอร์ที่เราเลือกไว้ โดยชื่อเลเยอร์จะเรียงกันไปเลื่อยๆ เช่น Layer 2, Layer 3 , ...

การเปลี่ยนชื่อเลเยอร์

- 1. ดับเบิลคลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการเปลี่ยนชื่อ
- 2. พิมพ์ชื่อใหม่เข้าไปแทน แล้ว กคคีย์ Enter ชื่อใหม่จะเข้าไปแทนชื่อเดิม

การเลือกเลเยอร่

- การเลือกเพียงเลเยอร์เดียว ใช้วิธีคลิกเมาส์บนไอคอนหรือชื่อเลเยอร์นั้น หรือคลิกเฟรมใดเฟรมหนึ่งบน เลเยอร์นั้น
- การเลือกหลายเลเยอร์ต่อเนื่องกัน ทำโดยการคลิกเลเยอร์แรกก่อน จากนั้นกดคีย์ Shift ค้างไว้ แล้วคลิกที่ เลเยอร์สุดท้าย



a 🔒 🗖

🗾 Layer 1

ตอมที่ 2

การเปลี่ยนลำดับเลเยอร์

 คลิกลากเลเยอร์ที่ต้องการย้ายไป แทรกไว้ตรงตำแหน่งใหม่ (จะเห็นว่า จะมีเส้นประบอกตำแหน่งในการวาง เลเยอร์แสดงให้เห็นขณะที่คลิกเมาส์ลาก) เสร็จแล้วทำการปล่อยเมาส์

		8	8	
🗗 Layer 4	\square	•	•	
🕝 Layer 3	Ν	•	٠	
🗾 Layer 2	ø	٠	٠	
🕝 Layer 1	Laver	Nan	nel	
Ð 🖧 🔁	2370	- ICIN		Ū

การลบเลเยอร์

🔹 เลือกเลเยอร์ที่ต้องการลบ แล้วคลิกไอคอนถังขยะ 🛅 ที่ด้านล่างของไทม์ไลน์

เฟรม (Frame) เฟรมมีลักษณะเหมือนกับฟิล์มภาพยนต์ คือแต่ละช่องจะแสดงภาพการเคลื่อนใหวของตัวละคร ในแต่ละจังหวะ ซึ่งเมื่อมีการเล่นภาพในเฟรมตามลำดับอย่างรวดเร็ว ก็จะทำให้ดูเหมือนว่าตัวละครนั้นกำลังเคลื่อนใหว จริงๆ เฟรมแบ่ง ออกเป็น 2 ประเภท คือ คีย์เฟรม (Keyframe) และ เฟรมระหว่างกลาง (In-between frame)

ดีย์เฟรม (Keyframe) คือ เฟรมที่เราใช้กำหนดการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาของมูฟวี่แต่ละขั้นตอน เฟรมระหว่างกลาง (In-between frame) คือ เฟรมที่ โปรแกรมสร้างให้ โดยอัต โนมัติตามลักษณะการเคลื่อนไหว แบบต่างๆ

การสร้างคีย่์เฟรม (Keyframe)

การสร้างคีย์เฟรมปกติ ซึ่งจะเป็นการก็อปปี้เนื้อหาของเฟรมที่อยู่ก่อนหน้าทั้งหมดทำได้โดย คลิก เลือกช่องเฟรมที่ต้องการสร้างเป็นคีย์เฟรมแล้วเลือก Insert > Timeline > Keyframe (ลักษณะ ของ คีย์เฟรม 👵)



ตอนที่ 2

การแทรกเฟรมระหว่างกลาง (In-between frame)

การขยายช่วงเวลาของการแสดงภาพเคลื่อนไหว สามารถทำได้โดยเพิ่มเฟรมเข้าไป ในช่วงเวลาที่ ต้องการโดยมีขั้นตอนดังนี้

- 1. เลือกเฟรมปลายทาง หรือเฟรมระหว่างกลาง ที่ต้องการขยายเวลา
- เลือกคำสั่ง Insert > Timeline > Frame



• การลบเฟรม

- 1. เลือกเฟรมที่ต้องการลบ (เฟรมเดียว หรือหลายเฟรมก็ได้)
- 2. คลิกเมาส์ขวาที่เฟรมที่ต้องการลบ จากนั้นเลือก Remove Frames

การเปลี่ยนคีย์เฟรมให้เป็นคีย์ระหว่างกลาง

- 1. เลือกคีย์เฟรม
- เถือกคำสั่ง Modify > Timeline > Clear Keyframe เนื้อหาเฟรมดังกล่าว รวมทั้ง
 เฟรมอื่นๆ ที่ต่อเนื่องจากคีย์เฟรมเดิม จะถูกแทนที่ด้วยเนื้อหาของเฟรมที่อยู่ก่อนหน้า



ก่อนทำการเปลี่ยนคีย์เฟรม



ผลลัพธ์ที่ได้

การสร้างภาพเคลื่อนใหวแบบต่างๆ

เราสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวใน Flash ด้วยการเปลี่ยนเนื้อหาในเฟรมที่ต่อเนื่องกัน เราสามารถทำให้ออปเจ็ก เคลื่อนที่ผ่านสเตจ เพิ่มหรือลดขนาด หมุน เปลี่ยนสี ค่อยๆ ปรากฏขึ้น หรือเปลี่ยนแปลงรูปร่าง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น อาจเป็นไปอย่างอิสระ หรือเกิดขึ้นพร้อมๆ กับการเปลี่ยนแปลงอื่นก็ได้ เช่นทำให้ออปเจ็กหมุนไปพร้อมๆ กับกำลัง เคลื่อนที่อยู่บนสเตจ

ในโปรแกรม Flash มีวิธีการสร้างภาพเคลื่อนใหวได้ 2 แบบ ได้แก่ แบบทวีน (Tween animation) และแบบ เฟรมต่อเฟรม (Frame-by-frame-animation) ในการเคลื่อนไหวแบบทวีนนั้นเราเพียงแต่สร้างเฟรมเริ่มต้น และเฟรม สุดท้าย แล้วให้โปรแกรมจัดการสร้างเฟรมระหว่างกลางขึ้นเอง พร้อมกับความสามารถในการเปลี่ยนแปลงลักษณะต่างๆ ของออปเจ็คอย่างก่อยเป็นค่อยไปจากเฟรมสุดท้าย เพื่อให้เกิดลักษณะของการเคลื่อนไหว ส่วนการเคลื่อนไหวแบบเฟรม ต่อเฟรมนั้น เราจะต้องสร้างภาพขึ้นเองในทุกเฟรม

การเคลื่อนใหวแบบทวีน (Tween animation)

ภาพเคลื่อนใหวแบบทวีนแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

- การเปลี่ยนแปลงแบบเคลื่อนไหว (Motion tween) เป็นการเปลี่ยนแปลงเกิดจากการกำหนดคุณสมบัติของ ออปเจ็ก เช่น ตำแหน่ง ขนาด สี หรือทิศทาง จากนั้นจึงทำการเปลี่ยนแปลงในภาพหลัง นอกจากนั้นยัง สามารถสร้างการเคลื่อนไหวแบบตามเส้นทางได้อีกด้วย (Tween motion along a path)
- การเปลี่ยนแปลงรูปร่าง (Shape tween) เป็นการเปลี่ยนแปลงระหว่างรูปทรงที่แตกต่างกัน โดยเราอาจจะ วาครูปไว้ในตอนแรก แล้วทำการเปลี่ยนรูปทรงในภายหลัง โดยโปรแกรมจะสอดแทรกก่า และรูปทรงของ เฟรมที่อยู่ระหว่างนั้น

การเคลื่อนไหวแบบทวีนนั้นเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการสร้างการเคลื่อนไหว และความเปลี่ยนแปลงตาม เวลา พร้อมกับคงขนาดไฟล์ที่ค่อนข้างเล็ก เนื่องจากโปรแกรมเก็บเฉพาะข้อมูลการเปลี่ยนแปลงระหว่างเฟรมเท่านั้น

การเคลื่อนใหวแบบเฟรมต่อเฟรม (Frame-by-frame-animation)

การเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรมจะมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาบนสเตจทุกๆ เฟรม ซึ่งจะเหมาะกับภาพเคลื่อนไหว ที่มีรูปเปลี่ยนแปลงไปในทุกเฟรม แทนที่จะเป็นเพียงการเคลื่อนที่บนสเตจด้วยลักษณะดังกล่าว ทำให้โปรแกรมต้องเก็บ ข้อมูลในแต่ละเฟรมอย่างครบถ้วน ไฟล์จึงมีขนาดใหญ่มากกว่าการเคลื่อนไหวแบบทวีน

สร้าง motion tween ด้วยการใช้คำสั่ง

เป็นการสร้างคีย์เฟรมแรกขึ้นมาก่อน แล้วแทรกจำนวนเฟรมที่เราต้องการลงในไทม์ไลน์ แล้วจึงสั่ง Insert > Timeline > Create Motion Tween จากนั้นจึงเลื่อนออปเจ็คไปยังตำแหน่งใหม่ โปรแกรมจะสร้างคีย์เฟรมสิ้นสุดให้เอง โดยอัตโนมัติ

1. เลือกกีย์เฟรมเปล่าบนไทม์ไลน์ แล้ววาคออปเจ็กบนสเตจ

2. วาดหรือนำอาร์ตเวิร์คเข้ามาวางไว้ในเฟรมแรกของการเคลื่อนไหว ภายในเฟรมควรมีออปเจ็คเพียงชิ้นเคียว และต้องเป็นกราฟิกออปเจ็ค



วาครูปวงกลมบน สเตจ

3. เลือกคีย์เฟรมบนไทม์ไลน์ ในกรอบ Properties เลือกการ Tween แบบ Motion

Tween:	Motion	🔹 🔽 Scale
Ease:	0 -	
Rotate:	Auto 💌	0 times

4. สร้างกีย์เฟรมที่ 2 ในตำแหน่งที่ต้องการ



5. งณะที่เลือกคีย์เฟรมที่ 2 อยู่ ให้ทำการเลื่อน ออปเจ็คไปในตำแหน่งที่ต้องการ

เลื่อนรูปวงกลมไปยังตำแหน่งที่ต้องการ



6. ทคสอบการเคลื่อนใหวโคยกคคีย์ Enter



การแปลงรูปร่าง (Tweening Shape)

ด้วยลักษณะการแปลงรูปแบบ Shape tween ทำให้เกิดเอฟเฟ็กต์ในการก่อยๆ เปลี่ยนรูปร่างของสิ่งหนึ่งไปยัง อีกสิ่งหนึ่ง การแปลงรูปดังกล่าวนี้จะได้ผลดีที่สุดเมื่อมีการแปลงรูปเพียงรูปเดียว ถ้าต้องการแปลงรูปหลายๆ รูปพร้อมกัน ก็จะต้องจัดให้รูปทรงเหล่านั้นอยู่บนเลเยอร์เดียวกัน

ก่อนที่จะเริ่มการแปลงรูปอินสแตนซ์ กรุ๊ป และบิทแมพ นั้นเราจะต้องแยกส่วนองค์ประกอบต่างๆ ออกจากกัน ก่อน ด้วยคำสั่ง Break Apart และสำหรับข้อความ เราจะต้องทำการแยกส่วนถึง 2 ครั้งเพื่อเปลี่ยนข้อความให้เป็น ออปเจ็ค ก่อนที่จะนำไปสร้างการเคลื่อนไหวต่อไป

วิธีการแปลงรูปร่าง

- กลิกที่ชื่อเลเยอร์ เพื่อเลือกเลเยอร์ที่ต้องการ พร้อมกับเลือกคีย์เฟรมเปล่าในตำแหน่งที่จะให้เป็นจุดเริ่มต้น ของการเคลื่อนไหว
- 2. วาดหรือนำอาร์ตเวิร์คเข้ามาวางไว้ในเฟรมแรกของการเคลื่อนไหว ภายในเฟรมควรมีออปเจ็คเพียงชิ้น เดียว และต้องเป็นกราฟิกออปเจ็ค หรืออินสแตนซ์ กรุ๊ป บิทแมพ และข้อความที่ถูกแยกส่วนแล้ว



วาดรูปวงกลมบน สเตจ

3. เลือกคีย์เฟรมบนไทม์ไลน์ ในกรอบ Properties เลือกการ Tween แบบ Shape

Tween:	Shape 💌
Ease:	0
Blend:	Distributive

ตอนที่ 2

4. สร้างคีย์เฟรมที่ 2 ในตำแหน่งที่ต้องการ



 งณะที่เลือกคีย์เฟรมที่ 2 อยู่ ให้ทำการแก้ไขรูปทรง สี หรือตำแหน่งของอาร์ตเวิร์คเป็นอีกรูปแบบหนึ่ง ตามต้องการ

แก้ไขรูปวงกลมบน สเตจ ให้เป็นรูปสี่เหลี่ยม



6. ทคสอบการเคลื่อนใหวโดยกคลีย์ Enter



การสร้างภาพเคลื่อนใหวแบบเฟรมต่อเฟรม

ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม ทำได้โดยกำหนดแต่ละเฟรมให้เป็นคีย์เฟรม และใส่เนื้อหาที่ แตกต่างกันในแต่ละเฟรม โดยที่คีย์เฟรมใหม่จะมีเนื้อหาภายในเหมือนกับคีย์เฟรมก่อนหน้า ทำให้เราสามารถแก้ไขเนื้อหา ในเฟรมอย่างเป็นลำดับขั้น

วิธีการสร้างภาพเกลื่อนใหวแบบเฟรม มีขั้นตอนดังนี้

- 1. คลิกที่ชื่อเลเยอร์ เพื่อเลือกเลเยอร์ที่ต้องการ พร้อมกับเลือกเฟรมที่จะให้เป็นจุคเริ่มต้นของการเคลื่อนไหว
- 2. ถ้าเฟรมนั้นไม่ใช่กีย์เฟรม ให้เลือกกำสั่ง Insert > Timeline > Keyframe ก่อน
- สร้างอาร์ตเวิร์คสำหรับเฟรมแรก โดยเราสามารถใช้เครื่องมือวาด Paste กราฟิกจาก Clipboard หรือ อิมพอร์ตไฟล์เข้ามา
- คลิกเฟรมถัดไปทางด้านขวา แล้วเลือก สั่ง Insert > Timeline > Keyframe เพื่อสร้างคีย์เฟรมใหม่มีเนื้อหา เหมือนกับคีย์เฟรมที่ผ่านมา

ตอนที่ 2

- 5. ดัดแปลงเนื้อหาภายในเฟรมบนสเตจ เพื่อสร้างเนื้อหาที่แตกต่างไปเล็กน้อยในการเคลื่อนไหว
- ทำซ้ำขั้นตอนที่ 4 และ 5 เพื่อสร้างการเคลื่อนใหวงนครบ
- 7. ทคสอบการเกลื่อนใหวโดยกดกีย์ Enter





การควบคุมภาพเคลื่อนใหวด้วย Action Script

ภาษา ActionScript และ พาเนล Actions

ActionScript เป็นภาษาที่ใช้ในการเขียนโปรแกรม (Programming Language) ที่ Flash ได้นำมาใช้เพิ่ม ความสามารถของมูฟวี่ในการโต้ตอบกับผู้ชมภาษานี้มีลักษณะเป็น Object-oriented เช่นเดียวกับ JavaScript ผู้สร้างเว็บ ใช้เพื่อเพิ่มคุณสมบัติอินเตอร์แอคทีฟให้กับเว็บเพจ โดยทั้ง ActionScript และ Javascript จะมีรูปแบบคำสั่ง และวิธใช้ที่ คล้ายคลึงกัน

การใช้คำสั่งบางส่วนของ ActionScript ต้องอาศัยพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมที่ลึกซึ้ง พอสมควร แต่ก็มีหลายคำสั่งที่เราไม่จำเป็นต้องมีความรู้อะไรมากก็สามารถจะนำมาใช้สร้างมูฟวี่โด้ตอบที่น่าสนใจได้ หลากหลายลักษณะ

พาเนล Actions

วิธีสร้างและแก้ไขคำสั่ง ActionScript จะทำโดยใช้พาเนล Action ซึ่งเราสามารถเปิดขึ้นมาได้โดยเลือกคำสั่ง Windows > Actions จะปรากฏพาเนลซึ่งมีส่วนประกอบดังนี้



วิธีสร้างคำสั่ง

การสร้างคำสั่งจะเริ่มจากการคลิกเลือกคีย์เฟรม หรือออปเจ็คที่จะกำหนดคำสั่งให้ทำงานจากนั้นในพาเนล Action

ให้

คลิกปุ่ม Add **+** จากนั้นเลื่อนไปยังกลุ่มคำสั่งที่ต้องการใช้แล้วเลือกคำสั่ง



วิธีย้าย ก๊อปปี้ และลบคำสั่ง

คำสั่งที่สร้างไว้แล้ว ราสามารถย้ายตำแหน่ง ก๊อปปี้หรือลบออกได้ แต่ก่อนที่จะทำเราจะต้องเลือกกำสั่งนั้นๆ ก่อน โดยใช้เทคนิกต่อไปนี้

- การเลือกคำสั่งเพียงบรรทัดเดียว ให้เลื่อนเมาส์ไปคลิกที่บรรทัดนั้น
- การเลือกกำสั่งหลายบรรทัคที่ติดกัน ให้เลื่อนเมาส์ไปคลิกลาภผ่านบรรทัดของกำสั่งเหล่านั้น

การย้ายคำสั่งสามารถทำได้โดย

- ใช้เมาส์กลิกลากกำสั่งที่เลือกไว้ไปแทรกตรงตำแหน่งที่ต้องการ
- 🔹 คลิกปุ่ม down 🔳 เพื่อย้ายคำสั่งที่เลือกไว้ลง 1 บรรทัค หรือคลิกที่ปุ่ม up 🛋 เพื่อย้ายขึ้น 1 บรรทัค

การก๊อปปี้คำสั่งสามารถทำได้โดย

- ใช้เมาส์คลิกลากคำสั่งที่เลือกไว้ ไปแทรกตรงตำแหน่งที่ต้องการ โดยกดคีย์ Ctrl ค้างไว้ค้วย
- คลิกขวาบนคำสั่งที่เลือกไว้แล้วเลือก Copy จากนั้นคลิกเลือกบรรทัคปลายทาง คลิกขวาบนบรรทัคนั้น แล้ว เลือก Paste คำสั่งที่ก๊อปปี้มาจะถูกแทรกไว้ต่อจากบรรทัคปลายทาง

การถบคำสั่งสามารถทำได้โดย

- กดคีย์ Delete
- คลิกปุ่ม minus 🗕

ในการย้ายก๊อปปี้หรือลบคำสั่งหากคำสั่งเหล่านั้นเป็นกลุ่มคำสั่งที่มีคำสั่งย่อยอยู่ภายใน(สังเกตว่าคำสั่งย่อยจะร่น เข้าไปทางขวา) ผลการย้าย ก๊อปปี้ หรือลบจะมีต่อคำสั่งทั้งกลุ่มเสมอ

ถ้าหากการแก้ไขผิดพลาด และต้องการยกเลิกให้กลิกขวาตรงที่ใดๆ ในช่องนั้นก็ได้แล้วเลือกกำสั่ง Undo

กำหนดแอ็คชั่นให้กับเฟรม

การกำหนดแอ็คชั่นให้กับเฟรม จะทำให้มูฟวี่แสดงแอ็คชั่นนั้นขึ้นมาเมื่อหัวอ่าน (Playhead) เลื่อนมาถึงเฟรมนั้น บนไทม์ไลน์ เช่นถ้าต้องการสร้างลูปบนไทม์ไลน์ระหว่างเฟรมที่ 20 และ 10 ก็จะต้องใส่แอ็คชั่นไว้ที่เฟรม 20 เพื่อสั่งให้ หัวอ่านวิ่งไปที่เฟรม 10 ดังนี้

GotoAndPlay (10)

แอ็คชั่นบางอย่างมักจะถูกกำหนดไว้ที่เฟรมแรกของมูฟวี่เสมอ เช่น คำสั่งที่กำหนดฟังชั่น และตัวแปรในตอน เริ่มต้นของมูฟวี่ รวมถึงแอ็คชั่นอื่นๆ ที่เราต้องการให้เกิดขึ้นในตอนเริ่มต้นของมูฟวี่ รวมถึงแอ็คชั่นอื่นๆ ที่เราต้องการให้ เกิดขึ้นในตอนเริ่มต้นของมูฟวี่แนะนำให้ใส่แอ็คชั่นสำหรับเฟรมทั้งหมดไว้บนเลเยอร์เดียวกัน เพื่อที่จะได้ค้นหาอย่าง สะดวก

วิธีการกำหนดแอ็คชั่นให้กับเฟรม

- 1. เลือกคีย์เฟรมบนไทม์ไลน์แล้วเลือก Window > Actions
- 2. ใส่แอ็คชั่นให้กับเฟรมด้วยการดับเบิลกลิกที่กำสั่ง
- 3. ใส่พารามิเตอร์ที่จำเป็นสำหรับแอ็คชั่นนั้น

เฟรมที่มีแอ็คชั่นกำหนดอยู่จะแสดงด้วยตัวอักษร a บนไทม์ไลน์ และเราอาจทดสอบคำสั่งโดยเลือก Control > Test Movie

	×	1
🛙 🔻 Actions - Frame	E,	
ActionScript 1.0 & 2.0	goto : Go to the specified frame of the movie	
Global Functions	Go to and play O Go to and stop O	
Timeline Control	Scene: <current scene=""></current>	
Ø play	Type: Frame Number	
stop	Frame: 1	
Browser/Network	🕆 🖶 🔎 💮 🔺 🔻 📉 🦄 Script Assist 🕐	
	1 gotoAndPlay(1);	
Miscenarical Functions	2	
Conversion Functions		15 20 25 30
	■ Layer 1 : 20 - Layer 1 / • • ■ 。	
E 🛛 Current Selection	Line 1: gotoAndPlay(1);	

กำหนดแอ็คชั่นให้กับปุ่ม

วิธีการกำหนดแอ็กชั่นให้กับปุ่มมีดังนี้

- 1. เลือกปุ่มที่ต้องการแล้วเลือก Window > Actions
- ใส่แอ็คชั่นให้กับเฟรมด้วยการดับเบิลคลิกที่คำสั่ง
- 3. ใส่พารามิเตอร์ที่จำเป็นสำหรับแอ็กชั่นนั้น เสร็จแล้วทคสอบกำสั่ง โดยเลือก Control > Test Movie

		×
Actions - Button	1	*
ActionScript 1.0 & 2.0	goto : Go to the specified frame of the movie	
Global Functions	Go to and play Go to and stop	
E) Timeline Control	Scene: Coursent scene >	1
🗵 goto		1
🕢 play	Type: Frame Number	
🔊 stop	Frame: 1	1
stopAllSounds		1
Browser/Network	🕆 🗩 🖉 🔺 🔻 🕺 🕅 🔪 Script Assist	
Printing Functions	1 on (release) (1
Miscellaneous Functions	2 gotolndPlay(1):	4
Mathematical Functions	gocoxidr Iay (1),	
Conversion Functions		
Movie Clip Control	4	
Global Properties		
Operators		
Statements	Symbol 3 🕀	
	Line 2: gotoAndPlay(1);	

การนำภาพกราฟิกมาใช้ในโปรแกรม

เราสามารถอิมพอร์ตไฟล์รูปภาพได้หลายประเภทดังนี้

ภาพบิตแมพ	Flash สามารถนำเข้าภาพบิตแมพหลายชนิด ซึ่งชนิดหลักๆ ก็เช่น
	JPG, GIF, BMP, PNG, TIFF, PCT, PSD, PIC
ภาพเวคเตอร์	Flash รู้จักไฟล์ภาพเวคเตอร์เกือบทุกชนิด แต่ชนิดหลักๆ จะประกอบด้วย
	WMF, AI, EPS, DXF, EMF, SGI, PNTG, QTIF, TGA ,
	FreeHand(.fh-,ft10) และมูฟวี่ของ FutureSplash Player(.spl)
ภาพเคลื่อนใหว	ชนิด animated GIF และ Flash Player(.swf) จะถูกอิมพอร์ตเข้ามา
	เป็นมูฟวี่ภาพเคลื่อนไหว
ภาพวิดีโอ	ชนิด Audeo Interleaved(.avi) Digital Video(.dv),Motion Picture

วิชีการอิมพอร์ตภาพ

้ไม่ว่าจะเป็นไฟล์รูปภาพประเภทใค จะใช้วิธีการอิมพอร์ตแบบเดียวกันคังนี้

- เถือคำสั่ง File > Import > Import to Stage...
- 2. เปิดหาและดับเบิลกลิกชื่อไฟล์ที่ต้องการในไดอะล็อกบ็อกซ์ Import



- รูปภาพนั้นจะปรากฏบนสเตจ โดยจะมีสถานะเป็นอย่างไรก็ขึ้นกับประเภทของมันคือ
 - กรณีเป็นภาพบิทแมพ จะได้ออปเจ็คเพียงชิ้นเดียว และมีรายการปรากฏขึ้นในไลบรารี โดยมีประเภทเป็น ภาพบิทแมพไม่ใช่ซิมโบลปกติของ Flash
 - กรณีเป็นภาพเวคเตอร์ทั่วไป ภาพจะประกอบด้วยกลุ่มของออปเจ็คย่อยที่ใช้สร้างมันขึ้นมา โดยไม่มี รายการปรากฏในไลบรารี ออปเจ็กเหล่านี้เราสามารถแก้ไขและปรับแต่งได้เหมือนรูปวาดของ Flash เอง

การนำภาพเคลื่อนไหวไปใช้กับเว็บ

หลังจากที่เราได้สร้างผลงานมาจนกระทั่งบทนี้ ก็ถึงเวลาที่จะนำผลงานนั้นออกสู่สายตาของผู้ชมทั่วไปผ่านทางเว็บ เพจเสียที ในการนำมูฟวี่ไปเล่นบนเว็บเพจ เราควรจะกำหนดค่าต่างๆ เพื่อปรับคุณสมบัติและขนาดของไฟล์ให้เหมาะสม กับการนำไปใช้ โดยไฟล์มูฟวี่ของ Flash (ไฟล์.fla) ที่เราสร้างขึ้น จะถูกนำไปใช้ในรูปไฟล์มูฟวี่ของ Flash Player (ไฟล์.swf)

นอกจากนั้นเรายังสามารถเอ็กซ์พอร์ต มูฟวี่ออกไปในรูปของไฟล์รูปภาพ GIF, JPEG รวมทั้งไฟล์วิดีโอ QuickTime, AVI และอื่นๆ เพื่อนำไปใช้กับงานที่มีความต้องการแตกต่างออกไป หรือสำหรับใช้กับบราวเซอร์ที่ไม่มีปลั๊ก อินของ Flash Player ติดตั้ง แต่ปัจจุบันผู้ใช้อินเตอร์เน็ตส่วนใหญ่จะใช้บราวเซอร์ที่มีปลั๊กอินของ Flash Player อยู่แล้ว ซึ่งได้แก่ Netscape 2 ขึ้นไป และ Internet Explorer 3 ขึ้นไป การนำไฟล์ .swf ไปนำเสนอบนเว็บเพจ สามารถทำได้ 3 วิธีคือ

- สำหรับผู้ที่ลุ้นเคยกับการเขียนโล้ด HTML เราอาจใช้แท็ก OBJECT หรือ EMBED พร้อมกับการ กำหนดค่าแอตทริบิวต์ และ Value ที่เหมาะสม เพื่อจัดวางไฟล์.swf ไว้ในเว็บเพจเอง
- ให้โปรแกรม Flash สร้างแท็กสำเร็จรูป เพื่อให้เราก๊อปปี้ไปใช้ในไฟล์ HTML ได้ทันที โดยไม่ต้อง เขียนโค้ดเอง เราสามารถนำโค้ดนี้ไปใส่ในเว็บเพจที่เขียนด้วยภาษา HTML โดยตรง หรือในเว็บเพจที่ สร้างด้วยโปรแกรมอื่นๆ ก็ได้ เช่น FrontPage
- โดยการใช้โปรแกรม Dreamweaver ซึ่งเป็นโปรแกรมช่วยสร้างเว็บเพจที่มีการทำงานแบบ WYSIWYG จากผลิตรายเดียวกับ Flash นี่เอง เมื่อใช้ Dreamweaver สร้างเว็บเพจ เราสามารถใช้ เครื่องมือที่มีในโปรแกรม เพื่อแทรกมูฟวี่เข้าสู่เว็บเพจได้ทันที

คำแนะนำเพื่อการสร้างไฟล์มูฟวี่ให้มีขนาดเล็ก

แม้ว่าโปรแกรม Flash จะสามารถปรับไฟล์มูฟวี่ที่จะนำไปใช้มีขนาดเล็กลงได้โดยอัตโนมัติ แต่จะเป็นการดีกว่า หากเราควบคุมการสร้างผลงานในทุกขั้นตอน เพื่อที่จะทำให้ได้ไฟล์ที่มีขนาดเล็กที่สุด เพราะเมื่อนำมูฟวี่ไฟแสดงบนเว็บ เพจ ถ้าไฟล์มีขนาดใหญ่ ผู้ชมจะต้องเสียเวลาโหลดนานซึ่งอาจจะทำให้ไม่อยากแวะมาเยี่ยมชมเว็บของเรา วิธีทำให้มูฟวี่มี ขนาดเล็กลงที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ให้ปฏิบัติตามข้อแนะนำต่อไปนี้

คำแนะนำในส่วนที่เกี่ยวกับการสร้างมูฟวี่โดยทั่วๆ ไป

- ควรใช้ซิมโบลแทนออปเจ็คทุกชนิคที่ปรากฏในมูฟวี่มากกว่าหนึ่งครั้ง
- ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว ควรใช้วิธีสร้างแบบ Tween ทุกครั้งที่เป็นไปได้ เพราะหากใช้ภาพเคลื่อนไหว แบบเฟรมต่อเฟรม จะต้องใช้คีย์เฟรมจำนวนมากจึงทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่
- ในการสร้างซิมโบลภาพเคลื่อนไหวควรทำเป็นมูฟวี่คลิปจะดีกว่ากราฟิกซิมโบล
- พยายามจำกัดพื้นที่การเปลี่ยนแปลงของออปเจ็กในคีย์เฟรม โดยให้การเปลี่ยนแปลงหรือการเคลื่อนไหวของ ภาพประเภทบิทแมพ ควรใช้ภาพบิทแมพสำหรับทำเป็นฉากหลังและภาพนิ่งเท่านั้น
- การใช้เสียงประกอบ ควรใช้เสียงประเภท MP3 ซึ่งเป็นเสียงที่มีขนาดของไฟล์ค่อนข้างเล็ก

คำแนะนำเกี่ยวกับการสร้างออปเจ็ค

- ควรจัดออปเจ็กต่างๆ เข้าเป็นกลุ่ม ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
- ใช้เลเยอร์เพื่อแยกออปเจ็คที่มีการเคลื่อนไหวและที่ไม่ได้เคลื่อนไหวออกจากกัน
- ควรใช้กำสั่ง Modify > Optimize เพื่อช่วยลดจำนวนเส้นที่ประกอบกันขึ้นเป็นรูปทรงต่างๆ

 ไม่ควรใช้เส้นแบบเส้นประ เส้นจุด หรือเส้นที่เป็นลวดลายต่างๆ การใช้เส้นทึบธรรมดา จะทำให้ไฟล์มีขนาด เล็กกว่า นอกจากนี้การวาดเส้นด้วย Pencil Tool จะทำให้ไฟล์เล็กกว่าการใช้ Brush Tool

วิธีเอ็กซ์พอร์ตภาพเคลื่อนใหวไปใช้กับเว็บ

- 1. เปิดมูฟวี่ที่ต้องการเอ็กซ์พอร์ต แล้วเลือกกำสั่ง File > Export > Export Movie
- 2. ตั้งชื่อและเลือกชนิดของไฟล์เป็น .swf แล้วคลิกปุ่ม Save



 กำหนดออปชั่น ในส่วนของ JPEG Quality ให้ปรับเป็น 100 เพื่อความคมชัดของภาพเคลื่อนไหว เสร็จแล้ว เลือก OK



ิ การทำภาพเคลื่อนไหวแบบง่ายด้วย SwishMax

SWiSHmax เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างงานทางด้านกราฟิก เช่น การสร้างตัวอักษร ภาพนิ่ง และ ภาพเคลื่อนไหวที่สามารถนำไปใช้กับงานประเภทต่างๆ ได้เช่นเดียวกับโปรแกรม Flash เช่น งาน Presentation งาน Animation หรือ แม้กระทั่งการออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น ลักษณะการใช้งานของโปรแกรม SWiSHmax จะง่าย กว่าโปรแกรม Flash เนื่องจากมี Effect สำเร็จรูปประเภทต่างๆ มาให้ นอกจากนี้ยังสามารถเขียนสคริปต์เพื่อควบคุมการ ทำงานได้ ทำให้โปรแกรม SWiSHmax เป็นที่น่าสนใจ และกำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และยังสามารถสร้างงาน Animation เช่น การสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการเล่นเสียง ในเวลาเดียวกันได้เหมือนกับโปรแกรม Flash แต่สามารถทำได้ สะดวกและรวดเร็วกว่า ดังนั้นจึงทำให้ SWiSHmax เป็นโปรแกรมที่น่าสนใจสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างงาน Animation การ นำเสนองานต่างๆ ผ่านทางเว็บไซต์ รวมถึงการออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์ให้มีรูปแบบที่น่าสนใจ

SWiSHmax ประกอบด้วยเครื่องมือต่างๆ ที่ช่วยให้การสร้างชิ้นงานมีความหลากหลาย ทั้งการสร้างภาพนิ่ง และ ภาพเคลื่อนไหวที่สามารถใส่ Effect ได้มากกว่า 230 แบบ นอกจากนี้เราสามารถควบคุมการทำงานด้วยสคริปต์ ทำให้งานที่ สร้างขึ้นเป็นไปตามความต้องการ อีกทั้งสามารถนำไปแสดงผลใน Flash Player, Browser และ Media Player ได้อีกด้วย

แนะนำองค์ประกอบหลัก และพื้นที่การทำงานของโปรแกรม

เมื่อเริ่มใช้งานโปรแกรมโดยคลิกที่ปุ่ม Start > Programs > SWiSHmax จะปรากฏจอภาพดังรูป



การทำภาพเคลื่อนไหวแบบง่ายด้วย SwishMax

ตอมที่ 3

1. Main Menu คือ เมนูที่ใช้แสดงชุดกำสั่งทั้งหมดของโปรแกรม SWiSHmax เมื่อกลิกเลือกเมนูกำสั่ง จะปรากฏ กำสั่งย่อยให้เลือกตามต้องการ

2. Toolbars คือแถบเครื่องมือที่มีไอคอนคำสั่งต่างๆ เพื่อให้สามารถเข้าถึงคำสั่งได้ทันที โดยการทำงานของ ไอคอน คำสั่งจะเหมือนกับการใช้คำสั่งใน Main Menu ในครั้งแรกที่เปิดโปรแกรมจะมีเพียง Standard Toolbar, Insert Toolbar และ Control Toolbar แสดงอยู่บนจอภาพ โดยในโปรแกรม SWiSHmax จะมี Toolbar ทั้งหมด 6 ชนิด ได้แก่ Standard Toolbar, Insert Toolbar,Control Toolbar, Grouping Toolbar, Export Toolbar และ Toolbar ที่ผู้ใช้สร้าง ขึ้นเอง

3. Timeline Panel เป็นส่วนที่ใช้สำหรับสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการใส่ Effect และสคริปต์ให้กับออปเจ็ก ต่างๆ Timeline Panel จะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังรูป



- ปุ่มคำสั่ง เป็นส่วนที่รวบรวมปุ่มคำสั่งในการสร้างภาพเคลื่อนไหว และปุ่มคำสั่งที่ใช้ปรับแต่ง Timeline ซึ่ง ปุ่มทั้งหมดมีลักษณะ และวิธีการใช้งาน ดังนี้
 - Add Effect ▼ ใช้สำหรับใส่ Effect ให้กับออปเจ็ค เพื่อสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งปุ่มนี้ จะปรากฏเมื่อคลิกที่ ออปเจ็ค และเมื่อคลิกที่ปุ่มนี้ จะปรากฏรายการ Effect ให้ เลือก เช่น Fade, Zoom, Blur เป็นต้น
 - 🗙 Del Object ใช้สำหรับถบ Effect ที่เถือกใน Timeline
 - 😭 Options 🔹 ใช้สำหรับแก้ไขการแสดง Timeline เช่น ปรับกวามกว้างของเฟรม ปรับกวามสูงของ Timeline

K Shrink ใช้สำหรับย่อหรือขยายกลุ่มของปุ่มคำสั่ง

- Object Label เป็นส่วนที่ใช้สำหรับแสดง Scene และออปเจ็คต่างๆ โดยในส่วนนี้จะมีปุ่มคำสั่ง 2 ปุ่ม คือ ปุ่ม Forward Arrow
 ใช้เลื่อนไปที่ Scene ก่อนหน้านี้ และปุ่ม Backward
 ใช้เลื่อนไปที่ Scene ต่อไป
- Timeline เป็นส่วนที่ใช้สำหรับกำหนดการเกลื่อนใหวของออปเจ็กต่างๆ โดยภายใน Timeline ประกอบด้วย

ตอนที่ 3

- เฟรม (Frame) มีลักษณะเป็นช่องเล็กๆ เมื่อนำหลายเฟรมมาเรียงต่อเนื่องกัน จะมีลักษณะ เหมือนตาราง ซึ่งเรา เรียกว่า Timeline
- Frame Ruler คือแถบบอกจำนวนเฟรม ซึ่งอยู่ด้านบนของ Timeline โดยจะเริ่มด้นจากเฟรม 0 เป็นต้นไป
- Play Head คือเส้นสีแดงที่ใช้สำหรับบอกตำแหน่งว่าขณะนี้กำลังทำงานอยู่ ณ เฟรมใด

 Outline Panel เป็นส่วนที่ใช้ในการจัดการกับ Scene และออปเจ็กต่างๆ เช่น การเพิ่ม และลบ Scene หรือ ออปเจ็ก นอกจากนี้ยังแสดง Scene ทั้งหมด และแสดงออปเจ็กต่างๆ ในแต่ละ Scene โดยลักษณะจะอยู่ในรูปของ แผนภาพต้นไม้ ที่มีการแบ่งลำดับชั้น

5. Layout Panel เป็นส่วนที่ใช้สำหรับแสดงตำแหน่งของออปเจ็ก การจัดลักษณะ และรูปทรงต่างๆ ของออป เจ็กที่อยู่ใน Workspace โดยใช้เครื่องมือ (Tools) ที่จัดเตรียมไว้ให้ใน Layout Panel นอกจากนี้ยังใช้ในการแสดงผลลัพธ์ ของ Movie โดยภายในLayout Panel มีส่วนประกอบดังนี้



- 1. Workspace เป็นพื้นที่หลักที่ใช้สำหรับแสดง แก้ไข และปรับแต่งออปเจ็คนอกจากนี้ยังเป็นพื้นที่ที่ใช้ ดูการแสดง Movie โดยถ้าใช้ในการแสดง Movie พื้นที่ส่วนนี้จะเรียกว่า "Stage"
- 2. Layout Title แสดงชื่อของ Scene ที่กำลังทำงานอยู่ในปัจจุบัน
- Toolbox เป็นกล่องที่ใช้สำหรับบรรจุเครื่องมือ ในการวาคภาพต่างๆ เครื่องมือสำหรับปรับแต่ง ออปเจ็ค เครื่องมือสำหรับเลือก และปรับมุมมองของออปเจ็ค
- Tool Options เป็นส่วนเครื่องมือเพิ่มเติมที่ใช้งานร่วมกับเครื่องมือต่างๆ ใน Toolbox เพื่อปรับแต่ง ออปเจ็คที่ได้สร้างขึ้น

ตอนที่ 3

- 5. View Options เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้สำหรับปรับขนาคมุมมองของ Workspace ให้เป็นไปตาม ต้องการ
- 6. **Object Panel** เป็นส่วนที่ใช้กำหนดคุณสมบัติของ Movie, Scene และออปเจ็กต่าง ๆ ที่เลือกมาใช้งาน

การสร้างข้อความ

ข้อความเป็นออปเจ็คชนิด Text ที่ถูกสร้างลงบน Scene โดยข้อความเหล่านี้อาจเป็นตัวอักษรในลักษณะต่างๆ เช่น กลุ่มข้อความ ตัวอักษรตัวเดียว สัญลักษณ์ หรืออาจเป็นไฟล์ข้อมูลที่มีนามสกุลของไฟล์เป็น .txt ก็สามารถนำมาสร้าง เป็นข้อความได้ โดยสามารถสร้างได้ ดังนี้

- 1. คลิกไอคอน Insert Text 🎦 จาก Insert Toolbar
- 2. พิมพ์ข้อความที่ต้องการใน Text Object Panel (อยู่ทางขวามือของ Workspace)



การปรับแต่งข้อความ

การปรับแต่งข้อความของโปรแกรม SWiSHmax จะเหมือนกับโปรแกรมที่ใช้บน Windows เช่น Microsoft Word ที่สามารถปรับสี ขนาค รูปแบบตัวอักษร และลักษณะการจัควาง แต่จะมีบางส่วนที่แตกต่างกัน เช่น การกำหนคชนิค ของข้อความ เป็นต้น โดยการกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ให้กับออปเจ็ก Text จะทำได้จากจอภาพ "Text Object Panel" โดย จะปรากฏเมื่อกลิกเลือกข้อความ

ลักษณะจอภาพ "Tex Object Panel" ของออปเจ็ค Tex ในแต่ละชนิด (Text Type) จะแตกต่างกันบ้างเล็กน้อย แต่ ส่วนประกอบหลัก ๆ จะเหมือนกัน

Text		* X
Tint	Align	Guides
Content	Export	Debug
Movie	Text	Transform
Name:		🗖 Target
Arial		- 36 - 🜉
DBZ		
<u>Static Text</u>	t ▼ <u>H</u> id	e Options 🛛 🔻
SWiSHma	×	

Name กำหนดชื่อให้กับออปเจ็ค Text

Target สำหรับกำหนดให้ออปเจ็ก Text ทำงานร่วมกับสกริปต์ โดยจะแสดงเมื่อใส่ชื่อให้กับออปเจ็ก Text Font Type กำหนดรูปแบบของการแสดงฟอนต์ (ซึ่งในรูปเป็นแบบ Vector)

Text Direction 📃 กำหนดทิศทางของข้อความ

Insert Character 🗾 สำหรับใส่ตัวอักษรพิเศษ

ปุ่ม Text Type Selection กำหนดชนิดของข้อความให้เป็นแบบ Static Text, Dynamic Text หรือ Input Text

การนำเข้ารูปภาพกราฟิก

การนำรูปภาพกราฟิกเข้ามาใช้ในโปรแกรม SWiSHmax สามารถทำได้ 3 วิธี คือ การนำเข้าโดยใช้ออปเจ็ค Image การใช้กำสั่ง File > Import และการนำเข้าทาง Content Object Panel ซึ่งเป็นเพียงการนำรูปภาพเข้ามาเก็บไว้ใน โปรแกรมแต่ยังไม่ได้นำไปใช้งาน โดยในหัวข้อนี้จะกล่าวถึงการนำเข้ารูปภาพกราฟฟิกโดยใช้ออปเจ็ค Image ซึ่งมี ขั้นตอนดังนี้

- เข้าสู่โปรแกรม SWiSHmax กลิกที่ปุ่ม Insert ในจอภาพ "Outline Panel" เลือก Image จะปรากฏจอภาพ "Open"
- คลิกเลือก โฟลเดอร์ที่เก็บรูปภาพ แล้วคลิกเลือกรูปภาพที่ต้องการ ในที่นี้เลือกภาพเคลื่อนไหวที่มีไฟล์เป็น .gif
 จากนั้นคลิกปุ่ม Open



ตอนที่ 3

การสร้างภาพเคลื่อนใหว

งานมัลติมีเดียในปัจจุบัน ส่วนใหญ่เป็นงาน Animation ที่เกิดจากการทำให้ออปเจ็กเคลื่อนที่ หรือเกลื่อนไหวไป ตามรูปแบบที่กำหนด โดยการใส่ Effects ให้กับออปเจ็กนั้น ซึ่งโปรแกรม SWiSHmax เป็นโปรแกรมที่มีความโดดเด่นใน เรื่องการใส่ Effects ให้กับตัวอักษรหรือออปเจ็ก ไม่ว่าจะเป็นแบบแตกกระจาย (Explode) แบบหมุน 3 มิติ แบบม้วนตี ลังกา หรือประยุกต์หลายๆ แบบมารวมกัน ซึ่งสามารถทำได้ง่ายและรวดเร็ว

การกำหนด Effect ให้กับออปเจ็ค

การทำให้อีอบเจ็คเคลื่อนไหว หรือเคลื่อนที่ไปตามรูปแบบที่กำหนด เรียกว่า การใส่ Effect ให้กับออปเจ็คสามารถ กำหนดได้จากการคลิกเลือกออปเจ็ค จากนั้นคลิกปุ่ม Add Effect 🥻 Add Effect 🗸 ใน Timeline Panels



เมื่อกลิกปุ่ม Add Effects ใน Timeline Panels แล้ว ให้เลือก Effect ที่ต้องการใช้งานให้กับออปเจ็ก โดยในที่นี้ กำหนด Effect "Blur" ให้กับออปเจ็กรูปภาพ จะปรากฏช่วงเวลา หรือกวามยาวในการแสดงผล เรียกว่า "Timeline Object" ใน Timeline Panels



โดย ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

้ จากรูป เป็นการกำหนด Effect "Blur" (การสร้างภาพเคลื่อนใหวแบบเบลอ) ให้กับออปเจ็คจากช่วง Timeline ที่ 0 Timeline ที่ 20 ซึ่ง Effect "Blur" จะแสดงผลดังรูป



ภาพจากเฟรมที่ 10

ภาพจากเฟรมที่ 20

ตอนที่ 3

การปรับแต่ง Effect

การสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม SWiSHmax ทำได้สะควก และรวคเร็ว โดยการกำหนด Effect ให้กับ ้ออปเจ็คนั้นๆ นอกจากนี้ยังสามารถเพิ่ม Effect หรือปรับแต่งค่ารายละเอียดการใช้งานใน Properties ได้ โดยการดับเบิ้ล ้ กลิกที่ Timeline Object หรือกลิกขวาที่ Timeline Object ของออปเจ็กนั้นๆ แล้วกลิกเลือก Properties จะปรากฏ Properties Panel ของ Effect โดยแต่ละ Effect อาจจะแตกต่างกันไป แสดงได้ดังรูป

Blur Settings	×
Name: Blur	🛁 🚽 🔒 🔕
Duration: 20 frames Prev	riew: 🍖 🔳 🛛 More options >>
Blur mode: Zoom 💌	Blur amount: 5
Direction: Horizontal 💌	Blur scale factor: 20 %
🔽 Fade when blurred	
Begin with components	Acceleration
Blurred	🗖 At start 📄 At end
C Clear	Amount:
	Close

Properties คือ การกำหนดคุณสมบัติบางอย่างให้กับออปเจ็ค เช่น การกำหนดขนาดออปเจ็ค การกำหนดทิศ ทางการเคลื่อนที่ในในแนวแกน X แกน Y กำหนดทิศทางการหมุน การปรับค่า Alpha และการใส่สีให้กับออปเจ็ค เป็นต้น ซึ่ง Properties ในแต่ละ Effect จะมีแท็บการปรับค่าต่างกันไป บาง Effect มีแท็บในการปรับค่า Properties เหมือนกัน บาง Effect มีแท็บไม่เหมือนกัน

การลบ Effect

หากต้องการลบ Effect ออกจากออปเจ็ค สามารถเลือกทำได้ทั้งหมด 4 วิธี ดังนี้

- 1. คลิกเมนู Edit จาก Main Menu แล้วเลือก Delete Effect
- 2. คลิกเมาส์ขวาที่ Timeline Object แล้วเลือก Delete Effect
- 3. กลิกปุ่ม Delete Object 🔀 Del Object ที่ Timeline Panels
- 4. คลิกที่ไอคอน Delete 🗙 ที่ Toolbars

การแปลงไฟล์โปรแกรม SWiSHmax เป็น File SWF เพื่อใช้กับเว็บ

- 1. เปิดไฟล์ที่ต้องการ ส่งออกไปเป็น ไฟล์ SWF
- กลิกที่เมนู File > Export > SWF
- 3. เลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการจัดเก็บไฟล์ แล้วกำหนดชื่อไฟล์ลงในช่อง File Name แล้วเลือก Save

Macromedia Dreamweaver 8 เป็นโปรแกรมสร้างเว็บแบบมืออาชีพ โดยเป็น HTML Editor ในแบบ Web Graphic Design ที่ใช้ในการออกแบบ แปลงคำสั่ง และพัฒนาเว็บไซต์ เว็บเพจ และการโปรแกรมบนเว็บ ด้วย Dreamweaver นี้จะช่วยให้เราสามารถสร้างสรรค์เว็บไซต์ได้อย่างง่ายดาย ไม่ว่าจะด้วยการใช้ตัวช่วยด้วยคุณลักษณะ Visual ที่เป็นคุณสมบัติเด่นของโปรแกรม หรือด้วยการเขียนกำสั่ง HTML เองก็ได้

ชุดโปรแกรมของ Dreamweaver

โปรแกรม macromedia Dreamweaver เป็นผลงานชิ้นเยี่ยมของบริษัท Macromedia เริ่มเป็นที่รู้จักกันตั้งแต่ Dreamweaver เวอร์ชั่น 3.0 และเป็นที่แพร่หลาย และนิยมใช้กันอย่างสุดๆ ในเวอร์ชั่น 4.0 ปัจจุบันได้ถูกพัฒนาต่อเนื่องมา เป็นเวอร์ชั่น 8.0 โดยมาในชื่อว่า Dreamweaver 8

แนะนำองค์ประกอบหลัก และพื้นที่การทำงานของโปรแกรม

การเรียกใช้ Dreamweaver 8

- 1. คลิกที่ปุ่ม Start
- 2. ชี้ไปที่ Programs หรือ All Program
- ชี้ไปที่ Macromedia
- 4. คลิกเลือก Macromedia Dreamweaver 8



หน้าตาของโปรแกรม Dreamweaver 8

Macromedia Dreamweaver 8 - [C:\Documents and Settings\Administrator\Desktop\website\index.hl	tml (XHTML)*]
File Edit View Insert Modify Text Commands Site Window Help	
🚓 🗸 🚿 🖬 🦀 🖾 🐨 💽 - 🍐 - 👼 🕒 🕒 😭 - 📼	II ▶ CSS
	II Application
index.html*	Tag Inspector
	II ▼ Files II.,
	Files Assets Snippets
	My website V Local view V
	S C A A N G F
50	Site - My website (C:)Documents
	index.html
	0
9	
1	
0	
2 -	
8	
245	
<body> 🕢 🗽 🖏 🔍 100% 👻 563 x 269 🛩 1K / 1 sec</body>	
II ▼ Properties IE	
Format None Style None CSS B I E E I Link	
Font Default Font 💌 Size None 💌 🔽 📜 📰 🖬 Target 💌	
Page Properties	
5	
-	C Log

1. แถบ Insert (Insert bar)

ประกอบด้วยปุ่มต่างๆ ที่ช่วยในการนำสิ่งต่างๆ เช่น รูปภาพ ตาราง ใส่ลงในหน้าเว็บเพจ

- แถบเครื่องมือ Document (Document Toolbar)
 เป็นส่วนที่ใช้ในการจัดการกับเว็บเพจขณะนั้น เช่น การเปลี่ยนมุมมองในการดูหน้าเว็บเพจ
- หน้าต่าง Document (Document window)
 เป็นส่วนที่แสดงหน้าเว็บเพจที่เรากำลังสร้างหรือแก้ไขอยู่ขณะนั้น
- แถบสถานะ (Status bar)
 เป็นแถบแสดงสถานะของหน้าเว็บเพจที่เรากำลังสร้าง หรือแก้ไขอยู่ในขณะนั้น
- พาเนล Properties (Property inspector)
 เป็นส่วนที่ใช้ในการปรับตั้งค่าคุณสมบัติต่างๆ ของสิ่งที่เราเลือก ส่วนนี้จะเปลี่ยนแปลงไปตามสิ่งที่เราเลือก

6. กลุ่มพาเนล (Panel groups)

้เป็นกลุ่มของแผงควบคุมที่ยังไม่ได้เปิดใช้ การเปิด-ปิดแผงควบคุมใดๆ ให้คลิกที่เครื่องหมายหัวลูกศรที่อยู่หน้าชื่อ ของแผงนั้น

7. พาเนล Site (Site panel)

้ช่วยในการจัดการไฟล์ และโฟลเดอร์ในเว็บไซต์ที่เราสร้างขึ้น หรือจัดการกับไฟล์ทั้งหมดที่อยู่ในฮาร์ดดิสก์ เช่นเดียวกับโปรแกรม Windows Explorer

การเรียกใช้คำสั่งของโปรแกรม การเรียกใช้คำสั่งจากแถบเมนู

แถบเมนู(Menu bar) เป็นส่วนที่แสดงคำสั่งที่ถูกจัดไว้เป็นกลุ่มๆ เรียกว่า เมนู เพื่อความสะดวกในการเรียกใช้ การเรียกใช้คำสั่งในแต่ละเมนูทำได้ดังนี้

- 1. คลิกที่ชื่อเมนู
- 2. คลิกที่ชื่อคำสั่ง

0 M	lacror	nedia	Dream	weaver	8 - [Ur	ntitle	d-2 (XI	HTML)]	
File	Edit	View	Insert	Modify	Text	Com	mands	Site	Windo	w
N	ew			Ctrl+	N			- 4	- b	ħ
0	pen			Ctrl+	0			-		-
0	pen Re	ecent				•		_	_	
0	pen in	Frame		Ctrl+	Shift+() C				
C	lose			Ctrl+	W		ntitled I	Docume	ent	
C	lose Al	I		Ctrl+	Shift+\	N		250	300	
Sa	ave			Ctrl+	s					
Sa	ave As			Ctrl+	Shift+S	5				
	الة من									

การเรียกใช้คำสั่งจากเมนูลัด(Context menu)

เมนูลัด(Context menu) จะเป็นกำสั่งพิเศษที่โปรแกรมจัดเตรียมไว้ให้ โดยกำสั่งเหล่านี้จะเปลี่ยนไปตามงานที่เรา ทำขณะนั้น

การเรียกใช้เมนูลัดจะกระทำได้โดยกลิกปุ่มขวาของเมาส์



การยกเลิกคำสั่งและการทำซ้ำ

เลือกคำสั่ง Edit > Undo หรือ เลือกคำสั่ง Edit > Redo

การออกจากโปรแกรม

เลือกคำสั่ง File > Exit หรือ คลิกที่ปุ่ม Close ของหน้าต่างโปรแกรม

การกำหนดค่าพื้นฐาน

้เลือกคำสั่ง Modify > Page Properties จะพบหน้าต่างสำหรับการตั้งก่าต่างๆ ของเว็บเพจ ให้ทำการตั้งก่า ดังนี้

P	age Properties		×
	Category	Appearance	
	Appearance Links	Page font: system 💌 🖪 🖊	_
	Headings Title/Encoding	Size: 9 pixels 💌	
	Tracing Image	Text color: 📕 #FFFFCC	
		Background color:	
		Background image: Browse	
		Left margin: 0 pixels 💌 Right margin: 0 pixels 💌	
		Top margin: 0 pixels 💌 Bottom margin: 0 pixels 💌	
		OK Capital Apply Help	
		Cancer Apply Help	

- ในส่วนของ Page font เป็นส่วนที่มีไว้กำหนดรูปแบบของอักษรที่จะใช้เป็นรูปแบบมาตรฐานของเว็บเพจ
- ในส่วนของ Size เป็นส่วนที่มีไว้กำหนดขนาดของอักษรที่จะใช้เป็นขนาดมาตรฐานของเว็บเพจ
- ในส่วนของ Text color เป็นส่วนที่มีไว้กำหนดสีของอักษรที่จะใช้เป็นมาตรฐานของเว็บเพจ
- ในส่วนของ Background เป็นส่วนที่ทำการใส่สีของพื้นหลัง เพื่อให้เว็บเพจของเราน่าสนใจเพิ่มขึ้น
- ในส่วนของ Background Image เป็นส่วนที่เราสามารถนำรูปภาพมาแทรกเป็นพื้นหลังของเว็บเพจ เพื่อให้
 เว็บเพจของเราน่าสนใจมากขึ้นเช่นกัน
- ในส่วนต่อไปเป็นส่วนของการตั้งก่าระยะห่างขอบ เพื่อความเหมาะสม และสวยงามของเว็บเพจ เราสามารถ กำหนดระยะห่างขอบบน (Top Margin) ซ้าย (Left Margin) ขวา (Right margin) ล่าง (Buttom margin) ได้ โดยกำหนดระยะห่างแต่ละขอบได้ตามต้องการ (ปกติมักกำหนดให้เป็น 0)

การกำหนดค่าภาษาไทย

เลือกกำสั่ง Modify > Page Properties จะพบหน้าต่างสำหรับการตั้งก่าต่างๆ ของเว็บเพจ จากนั้นให้ทำการเลือก ในส่วน Categoty เป็น Title/Encoding และเลือกในส่วนของ Encoding เป็น Thai (Windows) ดังรูป

Page Properties			X
Category	Title/Encoding		
Appearance Links Headings	Title:	Untitled Document	_
Title/Encoding Tracing Image	Document Type (DTD):	XHTML 1.0 Transitional	
	Encoding;	Thai (Windows)	
	Unicode Normalization Form:	None	
		☐ Include Unicode Signature (BOM)	
	Document folder:		
	Site folder:		
1		OK Cancel Apply Help	

การกำหนดค่า Title ให้กับเว็บไซต์

เลือกกำสั่ง Modify > Page Properties จะพบหน้าต่างสำหรับการตั้งก่าต่างๆ ของเว็บเพจ จากนั้นให้ทำการเลือก ในส่วน Categoty เป็น Title/Encoding และในส่วนของ Title ให้พิมพ์ข้อกวามที่ต้องการ ดังรูป

Page Properties			×
Category	Title/Encoding		
Appearance Links	Title:	การออกแบบและจัดหาเว็บไซต์	-
Headings Title/Encoding	Encoding:	Thai (Windows)	
Tracing Image	Unicode Normalization Form:	None	
	1	Include Unicode Signature (BOM)	
	Document folder:		
	Site folder:		
		OK Cancel Apply Help	

การกำหนดไซต์

การจัดตั้งโลคอลไซต์ (Local site) ในโปรแกรม Dreamweaver 8 คล้ายกับการสร้างห้องๆ หนึ่งขึ้นมา เพื่อเก็บ ไฟล์เว็บหลายๆ ไฟล์(เว็บไซต์หนึ่งอาจมีหลายไฟล์) เพื่อจะได้จัดการและเรียกใช้ได้สะควกขึ้น ขั้นตอนการตั้งโลคอลไซต์มี ดังนี้

- 1. เลือกคำสั่ง Site > New Site จะปรากฏกรอบ Site Definition เลือกแท็บ Advanced
- ในส่วนของ Category เลือก Local Info ช่อง Site Name : กรอกชื่อไซต์ ช่อง Local Root Folder : เลือก โฟลเดอร์ที่เก็บไฟล์เว็บเพจ และช่อง Default Images Folder : เลือก โฟลเดอร์ที่เก็บรูปภาพ

3. เลือก OKในส่วนของพาเนล Site จะแสดงไซต์ตามที่เราได้สร้างไว้



การใส่สี และแทรกภาพพื้นหลัง

การใส่สีพื้นหลัง

- 1. เลือกกำสั่ง Modify > Page Properties
- 2. ในส่วนของ Background color เลือกสีที่ต้องการ
- 3. เลือก OK

Page Properties		×
Category	Appearance	
Appearance Links	Page font: Default Font	BI
Headings Title/Encoding	Size: vixels vi	
In acting timage	Text color:	
	Background color:	
	Background image:	;e
	Repeat:	
	Left margin:	Is 🔻
	Top margin: pixels Bottom margin: pixe	is 🔻
<u> </u>	OK Cancel Apply	Help

ผลลัพธ์ที่ได้



ดอนที่ 4

การแทรกภาพพื้นหลัง

- 1. เลือกคำสั่ง Modify > Page Properties
- 2. ในส่วนของ Background Image เถือก Browse
- เลือกภาพที่ต้องการ
- 4. เถือก OK



ผลลัพธ์ที่ได้

Macromedia Dreamweaver 8 - [C:\Documents and Settings\A				
File Edit View Insert Modify Text Commands Site Window H				
Common 🔻 🔌 🖻 島 🖪 🛛 🎝 🔻 📆 🗧				
index.html*				
📔 🐼 Code 📇 Split 📴 Design 🛛 Title: :: การออกแบบและจัดทำเว็บ`				
0 50 100 150 200 250 300				
5				
Ĭ				

การบันทึกไฟล์เว็บเพจ

เมื่อเราต้องการสร้างเว็บเพจใหม่ หรือแก้ไขไฟล์เว็บเพจที่มีอยู่เดิม แล้วต้องการบันทึกเก็บไว้ ให้ทำตามขั้นตอน ดังนี้

การบันทึกไฟล์ใหม่

- 1. เลือกกำสั่ง File > Save As
- 2. ในส่วนของ Save in เลือก โฟลเคอร์ที่จะเก็บไฟล์
- 3. ในส่วนของ File name พิมพ์ชื่อไฟล์ที่ต้องการ

 คลิกที่ปุ่ม Save เพื่อบันทึก 			เถือกตำแหน่งในดิถ	_ไ ท์
	Save As			<u>?×</u>
	Save in: 🔎	My Website	- 🖸 🌶	ا 🔁 🔁
พิมพ์ชื่อไฟล์	File name:	index.html		Save
	Save as type:	All Documents (*.htm;*.i	ntml;*.shtm;*.shtml;*.h 💌	Cancel
การบันทึกทับไฟล์เดิม		เลือกน	ามสกุล	

1. เลือกที่คำสั่ง File > Save

การดูผลเว็บเพจในเว็บบราวเซอร์

้เลือกคำสั่ง File > Preview in Browser > เว็บบราวเซอร์ หรือ กดปุ่ม f12 บนแป้นพิมพ์

การสร้าง ปรับแต่ง ตัวอักษร และข้อความ

ลักษณะการใส่ข้อความลงในเว็บเพจ คือการพิมพ์ข้อความที่ต้องการลงไปตรงๆ คล้ายกับการพิมพ์เอกสารด้วย โปรแกรมประเภทเวิร์ดโปรเซสเซอร์ทั่วไป หลังจากนั้นจึงค่อยมาจัดว่าจะเน้น หรือเปลี่ยนสีข้อความใด

วิธีการพิมพ์ข้อความ

ก่อนที่จะเริ่มพิมพ์ข้อความ ให้แน่ใจก่อนว่าเรากำลังอยู่ในมุมมองออกแบบ (Design view) โคยเลือกที่คำสั่ง

View > Design

- 1. วางตำแหน่งตัวบ่งบอกตำแหน่งการพิมพ์
- พิมพ์ข้อความที่ด้องการ เราสามารถที่จะพิมพ์ข้อความต่างๆ ไปจนสุดขอบขวาของหน้าเว็บเพจ และเมื่อเรา พิมพ์ต่อไป ข้อความที่เกินนั้นจะถูกตัดขึ้นบรรทัดใหม่ เองโดยอัตโนมัติ
- 3. ถ้าต้องการขึ้นบรรทัดใหม่ให้กด Shift + Enter ที่ คีย์บอร์ด



การเลือกข้อความ

- 1. เลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งต้นข้อความที่ต้องการจะเลือก
- คลิกเมาส์ซ้ายค้างไว้
- ลากเมาส์ผ่านข้อความที่ต้องการ
- 4. ปล่อยเมาส์

การเลือกข้อความยาวๆ

- 1. เลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งต้นข้อความที่ต้องการจะเลือก
- 2. กด Shift ค้างไว้
- 3. คลิกตัวบอกตำแหน่งการพิมพ์ที่ตำแหน่งสุดท้ายที่ต้องการ





104



เลือกที่ละคำหรือที่ละวรรค

ดับเบิลคลิกที่คำ หรือวรรคนั้น

เลือกทั้งหมด

เลือกคำสั่ง [Edit > Select All
---------------	-------------------



การจัดรูปแบบอักษร

- 1. เลือกส่วนของข้อความที่จะจัดรูปแบบ
- 2. กำหนดค่าในส่วนของพาเนล Properties หรือเลือกคำสั่งจากเมนู Text


การแทรกรูปลงในเว็บเพจ

รูปภาพเป็นส่วนที่ช่วยสร้างสีสันให้กับเว็บเพจของเราได้เป็นอย่างดี โดยในเว็บเพจนี้อาจจะประกอบด้วยรูปภาพ เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด หรือรูปปุ่มต่างๆ ก็ได้

ชนิดของรูปภาพ

- GIF (Graphic Interchange Format) เป็นรูปแบบของไฟล์รูปภาพที่เป็นที่นิยมกันอย่างมาก สามารถกำหนดสีได้สูงสุด 256 สี ทำภาพโปร่งแสง และสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ มักใช้กับภาพการ์ตูนโลโก้ และภาพเคลื่อนไหว
- JPEG (Joint Photographic Experts Group)
 เป็นรูปแบบของไฟล์รูปภาพที่สามารถกำหนดสีได้เป็นล้านสี เหมาะสำหรับภาพถ่ายรูปภาพจากการสแกน รูปภาพที่มีพื้นผิว และรูปภาพใดๆ ที่มีสีมากกว่า 256 สี คุณภาพของภาพจะมีผลโดยตรงกับขนาดของไฟล์ด้วย
- PNG (Portable Network Graphic) เป็นรูปแบบของไฟล์กราฟิกที่ใช้บนเว็บ แต่อาจใช้ไม่ได้กับทุกบราวเซอร์ รองรับความลึกของสีแบบ 32 บิต สามารถใส่เอ็ฟเฟ็กได้ ไฟล์ชนิดนี้เป็นไฟล์มาตรฐานของโปรแกรม Macromedia Fireworks ไฟล์ GIF และ JPEG เป็นรูปแบบที่โปรแกรมเว็บบราวเซอร์ส่วนใหญ่สามารถเปิดดูได้

จัดเตรียมไฟล์รูปภาพ

ใฟล์รูปภาพต่างๆ ที่เราจะนำมาใส่ลงในเว็บเพจของเรานั้นจะต้องถูกจัดเก็บไว้ในโฟลเดอร์ของเว็บไซต์ที่เราสร้าง ดังนั้นเราจะต้องจัดเตรียมรูปภาพทั้งหมดที่จะใช้ แล้วนำมาใส่ไว้ในโฟล์เดอร์ของเว็บไซต์นั้นเสียก่อน ซึ่งไฟล์ทั้งหมดจะ ไปปรากฏในแท็บ Assets ของพาเนล Site เพื่อให้เราเรียกใช้ได้โดยสะดวก

การใส่รูปภาพลงในเว็บเพจ

- 1. วางตัวบอกตำแหน่งการพิมพ์ในตำแหน่งที่จะใส่รูปภาพ
- 2. เลือกคำสั่ง Insert > Image หรือ ในแถบ Insert เลือกแท็บ Common แล้วคลิกที่ปุ่ม 💽 🗸 Image
- 3. เลือกไฟล์รูปภาพที่ต้องการแล้วเลือก OK



4. กำหนดค่าต่างๆ ของรูปได้จากส่วนของพาเนล Properties

Macromedia Dreamweaver 8 - [C:\Documents and Settings\Administrator\Desktop\website\index.html (XHTML)*] File Edit View Insert Modify Text Commands Site Window Heb
Common 🔻 🔌 🖼 🚍 🔹 🤹 👘 🔛 🖳 🔛 🖓
index.html*
💽 Code 🚆 Split 📴 Design 🛛 Title: :: การออกแบบและจัดห่าเว็บไซะ 🤯 👀 🕅 🚱 🦉 🖾
Troperties Inage, IK up 107 or the sector at the sector a
H 145 Link B Felt O KI KI Class None
Map V Space Target V Border E E I
k □ ♡ ♡ H Space Low Src ♀ C Align Default

กำหนดค่าต่างๆของรูปได้ในพาเนล Properties

การปรับขนาดของรูปภาพ

- กลิกที่รูปภาพที่จะปรับขนาดจะปรากฏจุดยึด (Handle) ที่ขอบล่าง ขอบขวา และมุมขวาล่างของรูป
- ลากจุดยึดเพื่อปรับขนาด หากต้องการคงสัดส่วนของรูปไว้ด้วย ให้กดปุ่ม Shift ด้างไว้ขณะที่ลาก





108

เราสามารถลากจุดยึดเพื่อปรับขนาดได้เล็กสุดที่ 8 * 8 พิกเซล หากต้องการขนาดเล็กกว่านี้ ให้ใส่ก่าลงในส่วนของ W และ H ในพาเนล Properties

III Properties						
1. A.		lma	ge, 23	зк	w	5
					н	7
Мар				۷	Space	
k		Ö	\bigtriangledown	Н	Space	

การจัดวางตำแหน่งรูปภาพ

เราสามารถเลือกจัควางตำแหน่งของภาพได้หลายแบบ โดยเฉพาะเมื่อต้องการจัควางร่วมกับข้อความในส่วนของ Align ของพาเนล Properties เลือกลักษณะการจัควาง ซึ่งอาจเป็น

Alt Edit Border	Default Baseline Top Middle Bottom TextTop Absolute Middle Absolute Bottom Left Right	Δ
Align	Default 💌	

Default	วางบนขอบล่าง (หรือเป็นไปตามค่าปกติของโปรแกรมเว็บบราวเซอร์ที่ผู้ชมใช้)
Baseline	วางขอบล่างของภาพเสมอแนวขอบล่างของข้อความ
Тор	วางขอบบนของภาพเสมอกับขอบบนที่สูงสุดของข้อความ หรือออบเจ็คอื่นที่อยู่ในบรรทัคนั้น
Middle	วางกึ่งกลางของภาพเสมอกับขอบล่างของข้อความบรรทัดนั้น
Text Top	วางขอบบนของภาพเสมอกับขอบบนของข้อความในบรรทัดนั้น

Absolute Middle	วางกึ่งกลางของภาพเสมอกับกึ่งกลางของข้อความบรรทัคนั้น
Absolute Bottom	วางขอบล่างของภาพเสมอแนวขอบล่างของข้อความ
Left	วางภาพไว้ทางขอบซ้าย และจัดข้อความไว้ทางขวาของภาพ
Right	วางภาพไว้ทางขอบขวา และจัดข้อความไว้ทางซ้ายของภาพ

การใส่กรอบให้กับรูปภาพ

- 1. คลิกที่รูปภาพที่จะใส่กรอบ
- 2. กำหนดค่าความหนาของเส้นกรอบในส่วนของ Border ในพาเนล Properties แล้วกด Enter



การตั้งชื่อขึ้นแทนรูปภาพ

มีผู้ใช้บางส่วนที่ไม่สนใจรูปภาพเท่าไรนัก อาจเป็นเพราะต้องการเพียงเนื้อความ หรือความเร็วในการท่องเว็บไม่ มากนัก จึงมักตั้งค่าโปรแกรมเว็บบราวเซอร์ให้ไม่ต้องแสดงรูปภาพ ดังนั้นในกรณีเช่นนี้ เราก็น่าที่จะตั้งชื่อแทนรูปภาพ นั้นๆ ของเรา เพื่อให้แสดงขึ้นแทนภาพ อย่างน้อยก็ให้ผู้ชมได้ทราบว่าภาพนั้นเป็นภาพอะไร

- 1. คลิกที่รูปภาพนั้น
- 2. พิมพ์ชื่อลงในส่วนของ Alt ในส่วนของพาเนล Properties แล้วกด Enter

II 🔻 Proper	ties					
4 23.	lmage, 23K	W 193	Src image/pi	cture.gif 🔍 🕒	Alt <u>ร</u> ูปดอกไม้	
		H 140	Link	9 🗅	Edit	Reset Size
Мар		V Space	Target	~	Border 0	
R 🗉	d	H Space	Low Src	🏵 🕒	Align Default	-



การสร้างตาราง และการปรับแต่งตาราง

ตารางนับว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมากสำหรับการทำเว็บไซต์เนื่องจากช่วยให้ผู้ออกแบบจัคตำแหน่งการนำเสนอ เนื้อหาได้ง่ายและเป็นระเบียบสวยงาม ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพหรือข้อความ ผู้เขียนกล้ายืนยันได้เลยว่าเกือบทุกๆ เว็บใน ปัจจุบันนี้ต้องมีตารางอยู่ในเว็บอย่างน้อย 1 ตาราง ถึงแม้เราจะไม่เห็นเส้นตารางปรากฏอยู่เลยก็ตาม (สามารถสร้างตาราง ซ้อนในช่องของตารางอีกอันได้)

เริ่มสร้างตาราง

ก่อนสร้างตาราง แนะนำให้ท่านเปิดหน้าเว็บเปล่าขึ้นมาใหม่ โดยกลิกเมนู File > New จากนั้นเริ่มสร้างตารางดังนี้

- 1. คลิกจุดเพื่อกำหนดตำแหน่งที่จะแทรกตาราง
- 2. เรียกคำสั่งสร้างตาราง โดยคลิกเมนู Insert > Table หรือคลิก Common > 🧾 ที่แถบ Insert ก็ได้
- กำหนดค่าคุณสมบัติที่สำคัญของตารางตามต้องการเช่น ขนาด จำนวนช่อง ดังนี้ (ถ้ายังไม่แน่ใจว่าต้องการ ขนาดเท่าใด ใช้ค่าที่เครื่องเตรียมให้ก่อนก็ได้ แล้วค่อยมาปรับแต่งเพิ่มลดภายหลัง)
 - Rows จำนวนแถว
 - Columns จำนวนคอลัมน์
 - Table Width ความกว้างทั้งหมดของตาราง สามารถเลือกหน่วยเป็น pixel หรือ percent ก็ได้ (เช่น 50%ของขนาดความกว้างบราวเซอร์ขณะนั้น)
 - Border Thickness ความหนาของเส้นขอบตาราง ถ้าไม่ต้องการให้แสดงเส้นขอบ กำหนด ขนาดเป็น 0 (ศูนย์) หน่วย
 - Cell Padding ระยะห่างระหว่างข้อความในช่องเซล กับเส้นขอบของแต่ละเซล
 - Cell Spacing ระยะห่างระหว่างเซลแต่ละเซล
 - 4. เมื่อเรียบร้อยแล้วคลิกปุ่ม OK

Table	>
Table size	
Rows: 1 Columns: 1	
Table width: 780 pixels 💌	
Border thickness: 0 pixels	
Cell nadding:	
Header	_
None Left Top Both	
Accessibility	_
Caption:	
Align caption: default	
Summary:	
	icei

ใส่เนื้อหาหรือรูปภาพลงในตาราง

เราสามารถพิมพ์กรอกเนื้อหาที่เป็นข้อความ หรือใส่รูปภาพลงในตารางได้คล้ายกับการใส่ในเว็บตามปกติที่กล่าว มาแล้ว แต่ก่อนจะใส่ลงในช่องใด ให้คลิกเลือกที่เซลช่องนั้นเสียก่อน เพื่อกำหนดตำแหน่งหรือจุดวางนั้นเอง จากนั้นพิมพ์ ข้อความหรือเรียกรูปภาพมาวาง แต่ถ้าวางแล้วเกิดไม่พอใจ สามารถย้าย โดยสั่ง Copy และ Paste ไปไว้ที่อื่นได้



้งณะที่เกอร์เซอร์อยู่ในตาราง เราสามารถเกลื่อนที่ไปยังเซลช่องอื่นได้ดังนี้

- คลิกเมาส์ไปยังเซลที่ต้องการ
- กดแป้น Tab 1 ครั้งเพื่อเลื่อนไปยังเซลถัดไป 1 ช่อง
- กดแป้น Shift + Tab 1 ครั้งเพื่อเลื่อนถอยหลัง 1 ช่อง
- กดแป้นลูกศรทั้งสี่(ข้างแผงตัวเลข) เพื่อเลื่อนตามทิศทางลูกศร

การเลือกส่วนของตาราง

ก่อนที่จะทำการปรับแต่งแก้ไขตารางหรือส่วนของตาราง เราควรรู้จักวิธีการเลือกตารางหรือส่วนของตาราง เสียก่อนดังนี้

เลือกทั้งตาราง

เหมาะสำหรับการเลือกตารางที่อยู่โคดๆ (ไม่ได้ซ้อนกันอยู่) วิธีการมีดังนี้

- 1. เลื่อนเมาส์ไปที่บริเวณขอบนอกตาราง (แนะนำให้ไปด้านล่างตาราง) ห่างจากเส้นขอบเล็กน้อย
- เมื่อถูกศรปลายเมาส์ปรากฏเป็น
 ให้คลิกปุ่มซ้าย 1 ครั้ง จะปรากฏเป็นเส้นขอบคำขึ้นรอบตาราง แสดงว่า

 เลือกได้แล้ว

เลือกทั้งแถวหรือทั้งคอลัมน์

บางกรั้งอาจจำเป็นต้องเลือกทั้งแถว หรือทั้งกอลัมน์ เช่นในการที่ต้องการจัดให้ข้อกวามทั้งกอลัมน์อยู่กลางหรือชิด ขวา ฯลฯ วิธีการเลือกมีดังนี้

 กรณีที่เลือกทั้งแถว ให้เลื่อนเมาส์ไปที่บริเวณขอบตารางค้านซ้ายแถวที่ต้องการ ที่ปลายเมาส์จะเปลี่ยนเป็น → กรณีที่เลือกทั้งคอลัมน์ ให้เลื่อนเมาส์ไปที่บริเวณขอบตารางค้านบนตรงคอลัมน์ที่ต้องการ ที่ปลายเมาส์จะ เปลี่ยนเป็น ↓

2. คลิกปุ่มซ้ายเมาส์ 1 ครั้ง จะปรากฏเส้นทึบรอบแถวหรือคอลัมน์ที่ถูกเลือกไว้



หากต้องการเลือกที่ละหลายแถวหรือหลายคอลัมน์ ให้กคปุ่มซ้ายเมาส์ค้างไว้ก่อนขณะที่ปรากฏลูกศรคำ ทึบ (ข้อ 1) จากนั้นลากเมาส์ไปให้ครบจำนวนแถว หรือคอลัมน์ที่ต้องการ แล้วจึงก่อยปล่อยเมาส์

เลือกเซล

หมายถึงเลือกทำงานกับเซลช่องเดียวหรือหลายช่อง วิธีการเลือกมีคังนี้

- กรณีเลือกเซลเดียวให้คลิกตรงเซลช่องที่ต้องการ
- กรณีเลือกเซลหลายช่องที่อยู่ติดกัน ให้กลิกที่ช่องแรกก่อน จากนั้นกดปุ่มซ้ายเมาส์ค้างไว้แล้วลากไปให้ ครบตามต้องการ จึงก่อยปล่อยเมาส์

	.,

หรือใช้อีกวิธีคือคลิกที่ช่องแรกก่อนแล้วกคแป้น Shift ค้างไว้ จากนั้นคลิกเซลช่องสุดท้าย เมื่อเรียบร้อยแล้วจึง ปล่อยแป้น Shift

 กรณีเลือกเซลหลายช่องที่ไม่ได้อยู่ติดกัน ให้คลิกที่ช่องแรกก่อนแล้วกดแป้น Ctrl ค้างไว้ จากนั้นไล่คลิก เซลช่องที่ต้องการให้ครบ เมื่อเรียบร้อยแล้วจึงปล่อยแป้น Ctrl

ปรับขนาดตาราง

เราสามารถปรับขนาดความกว้าง ความสูงของตารางได้ดังนี้ (การปรับขนาดทุกอย่างสามารถทำได้เลย ไม่ว่าจะมี ข้อมูลอยู่ในตารางหรือไม่ก็ตาม)

ปรับขนาดทั้งตาราง

- 1. เลือกตาราง
- 2. ถ้าต้องการปรับความกว้างของตาราง ให้คลิกลากจุดสี่เหลี่ยมค้านข้าง
- 3. ถ้าต้องการปรับความสูงของตาราง ให้คลิกลากจุดสี่เหลี่ยมด้านล่าง
- ถ้าต้องการปรับความกว้างและความสูงพร้อมๆ กัน ให้คลิกลากจุดสี่เหลี่ยมที่มุมค้านล่างขวา (ถ้ากดแป้น Shift ค้างขณะเลื่อนเมาส์ จะเป็นการบังคับให้ปรับความกว้าง และความสูงเพิ่มลดในสัดส่วนที่เท่ากัน

	5

ปรับความกว้างคอลัมน์หรือความสูงแถว ด้วยแผงควบคุม

นอกจากการใช้เมาส์คลิกลากปรับขนาดแล้ว ในกรณีที่ต้องการกำหนดค่าแบบให้แม่นยำ เราสามารถกรอกความ กว้างความสูงที่ต้องการเข้าไปโดยตรงที่แผงควบคุมได้ดังนี้

- 1. เลือกคอลัมน์ หรือแถวที่ต้องการ
- กรณีเลือกคอลัมน์กรอกค่าที่ต้องการเข้าไปในช่อง W (ความกว้าง) หรือ กรอกค่าเข้าไปในช่อง H (ความสูง) กรณีเลือกแถวเสร็จแล้วกดแป้น Enter

→			
		,	
	Row Horz	Defaul 💌 W	
	Vert	Defauli 🔻 H 50	

สร้างตารางซ้อนภายในตาราง

เพื่อการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นระเบียบสวยงาม บางครั้งเราจำเป็นต้องสร้างตารางซ้อนไว้ในตาราง ซึ่งสามารถทำได้ ไม่ยาก หลักการคล้ายกับการสร้างตารางที่กล่าวมาแล้วดังนี้

- 1. คลิกตรงเซลช่องที่จะใส่ตาราง
- เรียกคำสั่งสร้างตาราง โดยคลิกเมนู Insert > Table หรือกดแป้น Ctrl+Alt+T หรือคลิก Common > <a>[1] ที่ แถบ Insert ก็ได้
- กำหนดค่าคุณสมบัติที่สำคัญของตารางตามต้องการเช่น ขนาด จำนวน ช่อง (ถ้ากำหนดความกว้างหน่วย % ความกว้างนั้นจะเทียบกับขนาดของช่องเซลที่บรรจุตารางอยู่ เช่น 100% คือกว้างเต็มช่องเซล 50% คือครึ่งช่อง เซล)





4. จัดรูปแบบตารางที่ซ้อนภายในนี้ได้ตามต้องการ (แยกอิสระจากตารางที่ครอบอยู่ภายนอก)

เพิ่มคอลัมน์และแถว

หากต้องการเพิ่มคอลัมน์หรือแถว สามารถทำได้ง่ายๆ ดังนี้

- 1. เลือกตาราง
- ที่แผงควบคุมคุณสมบัติ ให้กรอกจำนวนแถว (Row) หรือคอลัมน์(Column) โดยบวกเพิ่มเข้าไปจากค่าเดิม เช่น ค่า Row เดิมเป็น 3 ต้องการเพิ่มอีก 2 ก็กรอกใส่ 5 เข้าไป ฯลฯ



การลบคอลัมน์และแถว

หากต้องการลบคอลัมน์หรือแถว สามารถทำได้ง่ายๆ ดังนี้

1. เลือกคอลัมน์หรือแถวที่ต้องการลบ

ŧ					
→					

 กดแป้น Delete (แป้นพิมพ์บางเครื่องจะเขียนไว้ว่า Del) หรือเถือกเมนู Modify > Table > Delete Row , Delete Column

ปรับแต่งรูปแบบตารางตามใจฉัน

นอกจากการปรับตามต้นแบบแล้ว เรายังสามารถปรับแต่รูปแบบเองตามใจชอบก็ได้ ซึ่งสามารถทำได้หลายหลาย กว่า ดังนี้

- เลือกเซล หรือแถว หรือคอลัมน์ หรือทั้งตาราง ขึ้นอยู่กับว่าต้องการปรับแต่งส่วนใด ถ้าต้องการปรับแต่ง เฉพาะเซลช่องใดช่องหนึ่ง ก็เลือกแค่เซลนั้น ถ้าต้องการปรับทั้งคอลัมน์ก็คลิกเลือกทั้งคอลัมน์ ฯลฯ
- กำหนดค่าลงในแผงควบคุมคุณสมบัติ แล้วกด Enter ซึ่งแผงควบคุมจะแตกต่างกันหากเลือกทั้งตาราง หรือ เลือกเซลดังนี้

ลักษณะแผงควบคุมตาราง

แผงควบคุมจะมีผลกับโดยรวมของตาราง



โดย ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม 116

ใส่รูปเป็นฉากหลังตาราง

หากต้องการนำภาพสวยๆ มาใส่เป็นฉากหลังพื้นตาราง ซึ่งเลือกได้ว่าจะวางเฉพาะเซลช่องใด คอลัมน์ใด หรือทั้ง ตารางเลยก็ได้ มีวิธีการดังนี้

- 1. คลิกเซล หรือเลือกคอลัมน์ หรือเลือกแถว หรือเลือกตาราง
- 2. ที่แผงควบคุมคุณสมบัติตรงช่อง Background ให้คลิกปุ่ม 🛅 แล้วเลือกไฟล์ภาพที่ต้องการ

Code	Description	Price
c-001	Memory Stick	

ใส่รูปภาพพื้นหลังเฉพาะบางเซล



ใส่รูปภาพพื้นหลังทั้งตาราง

การเชื่อมโยงเว็บเพจ

หลังจากที่เราจัดตั้งเว็บไซต์และทำการสร้างเว็บเพจขึ้นหลายๆ เว็บเพจแล้ว เราจึงกวรที่จะทำการเชื่อมโยงเว็บเพจ เหล่านั้นเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงหน้าเว็บเพจของเราได้โดยสะควกและต่อเนื่อง

การเชื่อมโยงเว็บเพจ

เราสามารถสร้างการเชื่อมโยงได้หลายแบบด้วยกันดังนี้

- เชื่อมโยงภายในเว็บเพจเคียวกัน
- เชื่อมโยงไปยังหน้าเว็บเพจอื่นหรือไฟล์เว็บเพจอื่นในเว็บไซต์เดียวกัน
- เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น
- เชื่อมโยงไปยังอีเมล์ (E-mail link)

การเชื่อมโยงภายในเว็บเพจเดียวกัน

ในการเชื่อมโยงไปยังส่วนต่างๆ ที่อยู่ในเว็บเพจเดียวกันจะมี 2 ขั้นตอนด้วยกัน คือ ก่อนอื่นเราจะต้องทำการ กำหนดเป้าหมายที่จะให้กระโดดไปถึงเสียก่อนจากนั้นจึงจะกำหนดจุดเชื่อมโยงเพื่อเชื่อมโยงไปยังเป้าหมายนั้น

การกำหนดเป้าหมาย (anchor)

- 1. วางตัวบอกตำแหน่งการพิมพ์ตรงที่จะกำหนดเป็นเป้าหมาย
- 3. ในส่วนของ Anchor Name ตั้งชื่อเป้าหมายแล้วเลือก OK จะปรากฏเครื่องหมายแสดงเป้าหมายที่จุดที่กำหนด

การสร้างการเชื่อมโยงไปยังเป้าหมาย

- 1. เลือกข้อความหรือรูปภาพที่จะใช้เป็นจุดเชื่อมโยง
- 2. ในส่วนของ Link ในพาเนล Properties พิมพ์เครื่องหมาย # ตามด้วยชื่อเป้าหมายนั้น

การเชื่อมโยงภายในเว็บไซต์เดียวกัน

การเชื่อมโยงในลักษณะนี้ จะเป็นการเชื่อมโยงไปยังส่วนต่างๆ ที่อยู่ในไฟล์เว็บเพจอื่นซึ่งอยู่ภายในเว็บไซต์ เดียวกัน

- 1. เลือกข้อความหรือรูปภาพที่จะใช้เป็นจุดเชื่อมโยง
- คลิกที่ไอคอน 🛅 Browse to File ที่อยู่ทางขวาของ Link เพื่อไปเลือกไฟล์ แล้วเลือก OK หรือ พิมพ์ ตำแหน่งและชื่อไฟล์เว็บเพจนั้นลงในช่อง Link โดยตรง

ตอนที่ 4

3. ในส่วนของ Target เลือกว่าจะให้แสดงเว็บเพจที่เปิดใหม่ตรงที่ใด ซึ่งอาจเป็น

_blank	เปิดไฟล์นั้นในหน้าต่างใหม่
_parent	เปิดไฟล์นั้นในเฟรมหลัก หรือหน้าต่างหลักที่จุดเชื่อมโยงนั้นอยู่
_self	เปิดไฟล์นั้นในเฟรม หรือหน้าต่างเดียวกับที่จุดเชื่อมโยงนั้นอยู่(ค่าปกติ)
_top	เปิดไฟล์นั้นในแบบเต็มจอ โดยยกเลิกเฟรมทั้งหมด

การเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น

การเชื่อมโยงลักษณะนี้ จะเป็นการเชื่อมโยงไปยังส่วนต่างๆ ที่อยู่ในไฟล์เว็บเพจ ซึ่งอยู่ภายในเว็บไซต์อื่น

- 1. เลือกข้อความหรือรูปภาพที่จะใช้เป็นจุดเชื่อมโยง
- พิมพ์ตำแหน่ง และชื่อไฟล์เว็บเพจนั้นลงในช่อง Link โดยตรง โดยต้องพิมพ์ตำแหน่งในรูปแบบของ URL เช่น http://www.kapook.com

การเชื่อมโยงไปยังอีเมล์

การเชื่อมโยงลักษณะนี้จะเป็นการเปิดโปรแกรมเขียนอีเมล์ เพื่อให้ผู้ชมส่งข่าวสารมาหาเราได้โดยสะดวก

- วางตัวบอกตำแหน่งการพิมพ์ตรงที่จะสร้างจุดเชื่อมโยงไปยังอีเมล์ หรือเลือกข้อความหรือรูปภาพที่จะใช้เป็น จุดเชื่อมโยง
- ในส่วนของ Link ในพาเนล Properties พิมพ์คำว่า mailto: ตามด้วยที่อยู่อีเมล์ เช่น mailto:webmaster@kapook.com

การใส่สื่อแบบ multimedia

นอกเหนือจากข้อความ และภาพนิ่งแล้ว ใน Dreamweaver เรายังสามารถนำไฟล์สื่อประสมที่เรียกว่า มัลติมีเดีย (Multimedia) เข้ามาใส่เพื่อแสดงผลร่วมกันในเว็บเพจได้อีกด้วยไฟล์มัลติมีเดียเหล่านี้ ได้แก่ ภาพเคลื่อนไหว หรือ ภาพยนตร์ ซึ่งถูกสร้างจากโปรแกรมต่างๆ เช่น Macromedia Flash, Shockwave movies, Java applets, Quick Time, หรือ Active X เป็นต้น

การใส่มัลติมีเดียลงในเว็บเพจ

- 1. วางตัวบอกตำแหน่งการพิมพ์ในตำแหน่งที่ต้องการ
- 2. เลือกแถบ Insert ในแท็บ Common คลิกลูกศรที่ปุ่ม 🚳 🗸 Media จากนั้นคลิกเลือกมีเคียที่ต้องการใช้งาน

การใส่ Flash movie

การใส่ Flash movie จะกระทำได้ดังนี้

- 1. วางตัวบอกตำแหน่งการพิมพ์ในตำแหน่งที่ต้องการ
- เลือกแถบ Insert ในแท็บ Common คลิกลูกศรที่ปุ่ม
 Media จากนั้นคลิกเลือก Slash
- 3. เถือกไฟล์ Flash movie (.swf) ที่ต้องการ

Select File	<u>? ×</u>
Select File Na	ame From: 💿 File system 🖸 Data Sources
Look in: 🔀) flash 💽 🕑 📴 🖽 🗸
🔊 intro	
File name:	jintro OK
Files of type:	All Files (*.*) Cancel
URL:	flash/intro.swf
Relative To:	Document 💌 index

 พาเนล Properties คลิกที่ปุ่ม <a>Play เพื่อดูการแสดงผลของ Flash movie หรือกดปุ่ม F12 เพื่อดูใน เว็บบราวเซอร์



การสร้างปุ่มกดด้วย Flash Button

Flash button ใช้ในการสร้างปุ่มกด ซึ่งมักนำไปใส่ในเว็บเพจเพื่อให้ผู้ชมคลิกเลือกการกระทำต่างๆ เช่น คลิกเพื่อ ไปยังเว็บเพจถัดไป เป็นต้น

- 1. วางตัวบอกตำแหน่งการพิมพ์ในตำแหน่งที่ต้องการ
- 2. เลือกแถบ Insert ในแท็บ Common คลิกลูกศรที่ปุ่ม 🏼 🍓 🗸 Media จากนั้นคลิกเลือก 🧟 Flash Button

	Button Text	Apply
Style:	Beveled Rect-Blue Beveled Rect-Bronze Beveled Rect-Green Beveled Rect-Grey Blue Warper	Cancel Get More Styles Help
Button Text:	lome	
Font:	/erdana 💌 Size: 12	
Link: ir Target:	ndex.html Browse	
Bg Color: [T #CCCCCC	
Save As: f	ash/home.swf Browse	

ถ้าหนดค่าต่าง ๆ แล้วเลือก OK ในพาเนล Properties คลิกที่ปุ่ม **Play** เพื่อดูรูปปุ่มที่ได้ กดปุ่ม F12
 เพื่อดูผลในเว็บบราวเซอร์



การใส่ไฟล์เสียง

ใฟล์เสียงที่สามารถนำมาใช้ได้จะมีอยู่ด้วยกันหลายชนิด ซึ่งแต่ละชนิดก็จะมีข้อดีข้อเสียในการนำมาใช้ใน เว็บเพจต่างกัน อีกทั้งยังต้องการโปรแกรมเสริม (Plug-in) ในการแสดงผลที่ต่างกัน

รูปแบบของไฟล์เสียง

.midi หรือ .mid (Musical Instrument Digital Interface)

เป็นรูปแบบสำหรับเพลงบรรเลง สามารถเรียกใช้ได้ในเว็บบราวเซอร์ส่วนใหญ่ โดยไม่ต้องอาศัยโปรแกรมเสริม (Plig-in) โดยทั่วไปเป็นไฟล์ที่มีคุณภาพเสียงดีมาก แต่ก็ขึ้นอยู่กับการ์ดเสียงของเราด้วย

.wav (Waveform Extension)

เป็นไฟล์ที่มีคุณภาพเสียงที่ดี สามารถใช้ได้ในเว็บบราวเซอร์ส่วนใหญ่ โดยไม่ต้องอาศัยโปรแกรมเสริม แต่มีขนาด ของไฟล์ก่อนข้างใหญ่

.aif (Audio Interchange File Format, หรือ AIFF)

มีรูปแบบคล้ายกับไฟล์ชนิด WAV เป็นไฟล์ที่มีคุณภาพเสียงที่ดี สามารถใช้ได้ในเว็บบราวเซอร์ส่วนใหญ่โดยไม่ ต้องอาศัยโปรแกรมเสริม แต่มีขนาดของไฟล์ค่อนข้างใหญ่

.mp3 (Motion Picture Experts Group Audio, หรือ MPEG-Audio Layer-3)

เป็นรูปแบบไฟล์ที่ถูกบีบอัดให้มีขนาดเล็กลง โดยยังคงคุณภาพเสียงที่ดีมากเทียบเท่า CD แต่ต้องใช้โปรแกรม เสริม เช่น Quick Time, Windows Media Player หรือ RealPlayer ในการแสดงผล และด้วยเทคโนโลยี Streaming ทำ ให้สามารถทยอยแสดงผลได้โดยไม่ต้องรอให้อ่านจนจบไฟล์

.ra, .ram, .rpm, หรือ Real Audio

เป็นรูปแบบไฟล์ที่ถูกบีบอัคให้เล็กลงไปกว่า MP3 แต่คุณภาพเสียงจะด้อยกว่าเล็กน้อย และต้องใช้โปรแกรมเสริม RealPlayer ในการแสดงผล พร้อมเทกนิก Streaming

การใส่ไฟล์เสียงลงในเว็บเพจ

- 1. วางตัวบอกตำแหน่งการพิมพ์ในตำแหน่งที่ต้องการ
- 2. เลือกแถบ Insert ในแท็บ Common กลิกลูกศรที่ปุ่ม 🐻 🗸 Media จากนั้นกลิกเลือก 🐯 Plugin
- 3. ที่ส่วนของ Link ในพาเนล Properties พิมพ์ หรือเลือกไฟล์เสียงที่ต้องการ

การสร้าง Interactive Image

การทำรูปแบบโรลโอเวอร์ (Rollover Image)

การใส่เทคนิคโรลโอเวอร์ให้กับรูปภาพนั้น จะเป็นการกำหนดให้รูปภาพที่แสดงบนเว็บบราวเซอร์มีการเปลี่ยนรูป ไปเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่กำหนดไว้ได้เมื่อผู้ชมเลื่อนตัวชี้ของเมาส์มาวางบนรูปนั้น ดังนั้นการทำโรลโอเวอร์นี้ จะประกอบ ด้วยรูปภาพ 2 รูป เพื่อใช้เปลี่ยนสลับกันซึ่งภาพทั้งสอง จะต้องมีขนาดเท่ากัน ซึ่งหากไม่เท่ากัน โปรแกรมก็จะทำการปรับ ให้เท่ากัน โดยยึดภาพแรกเป็นหลัก ซึ่งอาจทำให้ภาพที่ถูกปรับขนาดเสียสัดส่วนของภาพไปได้ การทำรูปภาพแบบ โรลโอเวอร์ ทำได้ตามขั้นตอนดังนี้

- 1. ในหน้าต่าง Document วางตัวบอกตำแหน่งการพิมพ์ในตำแหน่งที่จะสร้างรูปภาพแบบโรลโอเวอร์

sert Rollover Image			×	
Image Name: Original Image:	Image1	Browse	OK Cancel	เลือกรู
Rollover Image:	jimage/on.gif ☑ Preload Rollover Image	Browse		— เลือกรู
Alternate Text:	menu			
Vhen Clicked, Go To URL:	jindex html	Browse		

กำหนดข้อคว่ามให้แสดงที่รูป เลือก URL ปลายทางที่ด้องการจะเชื่อมโยง

- 3. เลือก OK
- 4. ผลที่ได้จากการใส้กำสั่ง Rollover Image



การจดทะเบียนขอมีชื่อเว็บไซต์นี้เรียกอีกอย่างว่า จดทะเบียนโดเมน หรือเรียกสั้นๆ ว่า จดโดเมน เช่น ถ้าต้องการมี เว็บไซต์ <u>www.createsmart.com</u> เราจะต้องจดทะเบียนเพื่อให้ได้โดเมน (Domain) ชื่อว่า createsmart.com เสียก่อน จากนั้นทำการเช่าพื้นที่เว็บโฮสท์กีจะได้ <u>www.createsmart.com</u>

ชื่อโดเมน

ชื่อโคเมน (Domain name) นั้นมีไว้เพื่อให้เราหรือผู้เข้ามาเยี่ยมชมเปิคดูเว็บไซต์ หรือผู้ติดต่อสามารถจำได้ง่ายขึ้น ลองเปรียบเทียบดูว่า ถ้าต้องการเปิดเว็บไซต์ แห่งหนึ่งซึ่งมีชื่อดังนี้

http://127.52.11.28 และ www.createsmart.com

จะเห็นได้ว่าถ้าเราใช้ชื่อเว็บไซต์เป็นตัวอักษร (ซึ่งก็มาจากชื่อโดเมน createsmart.com นั่นเอง) ย่อมสะดวก สื่อ ความหมายได้ดีและจำได้ง่ายกว่า

ชื่อโดเมนแบบมี 2 ระดับ

ลักษณะของชื่อโคเมนจะมีส่วนหลัก 2 ส่วนค้วยกัน ตัวอย่างเช่น <u>www.itpart.biz</u>, <u>www.hotmail.com</u>, <u>www.yahoo.com</u> มีส่วนที่เป็นชื่อโคเมน 2 ส่วนคังนี้

createsmart.	com
ส่วนที่เป็นชื่อเว็บไซต์	ส่วนที่เป็นนามสกุลหรือประเภท โคเมน

ตัวอย่างสกุลโดเมน

สกุลโดเมน	การใช้งาน
.com .net .info .biz และอื่น ๆ	สำหรับองค์กรทั่วไป ห้างร้าน บริษัทและบุคคลธรรมคา
	ทั่วไปก็สามารถจดทะเบียนเป็นเจ้าของได้
.org	นิยมใช้กับองค์กรที่ไม่แสดงผลกำไร

ชื่อโดเมนแบบมี 3 ระดับ

ลักษณะของชื่อโคเมนจะมีส่วนหลัก 3 ส่วนด้วยกันคล้ายกับแบบ 2 ระดับที่ผ่านมา แต่แบบ 3 ระดับนี้จะมีส่วน ขยายสำหรับประเทศด้วย เช่น <u>www.psru.ac.th</u> มีส่วนที่เป็นชื่อโคเมน 3 ส่วนดังนี้

psru . ac . th

ตัวอย่างสกุลโดเมน

สกุลโดเมน การใช้งาน	
.tw	สำหรับโคเมนประเทศใต้หวัน
.th	สำหรับโคเมนประเทศไทย
.jp	สำหรับ โดเมนประเทศญี่ปุ่น

ใครสามารถจดทะเบียนโดเมนได้ และต้องใช้อะไรบ้าง

้ผู้เขียนขอแบ่งกลุ่มการจดทะเบียนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

โดเมนต่างประเทศ

หมายถึงโดเมนสากล เช่น .com .net .ort .tv .biz .info และอื่นๆ รวมทั้ง โดเมนที่มีนามสกุลเป็น ต่างประเทศเช่น .us .uk ที่ระบบฐานข้อมูล โดเมน (Whois Server) อยู่ต่างประเทศ โดเมนเหล่านี้ไม่ด้องการ เอกสารอะไรเพิ่มเติมเลย ดังนั้นทุกๆ คน เช่น นักเรียน นักศึกษา ผู้ที่ทำงาน ตกงาน ว่างงาน ชาย หญิง สามารถจด ทะเบียนขอชื่อ โดเมนได้ทั้งนั้น ขอให้ชำระเงินครบเท่านั้นเป็นพอ ซึ่งถ้ากรอกลงทะเบียนจด โดเมน โดยตรงกับ เว็บไซต์ของต่างประเทศส่วนใหญ่จะด้องชำระค่าบริการผ่านบัตรเกรดิต เช่น VISA , Master Card นอกจากนี้ก็มี ระบบ Paypal (คนไทยไม่ค่อยรู้จักและไม่ค่อยนิยมใช้)

แต่ถ้าจดผ่านตัวแทนที่อยู่ในไทย ก็อาจใช้วิธีการชำระ โดยโอนเงินผ่านธนาการเข้าบัญชีของตัวแทน จ่าย เป็นเช็ก ชำระผ่านบัตรเกรดิต หรือชำระด้วยวิธีการอื่นๆ ซึ่งแล้วแต่ตัวแทนนั้นๆ จะกำหนดขึ้นมาเพื่ออำนวยกวาม สะดวกแก้ผู้ขอจดทะเบียนโดเมน

โดเมนในประเทศไทย

หมายถึงชื่อโคเมนที่ลงท้ายด้วย .th แบ่งออกเป็นหมวดหมู่ดังนี้

- co.th สำหรับองค์กรพาณิชย์ และธุรกิจ เช่น createsmart.co.th ผู้สมัครขอลงทะเบียนโคเมนจะต้อง เป็นองค์กรพาณิชย์ที่จดทะเบียนในประเทศไทย เช่น หน่วยงานที่อยู่ในรูปบริษัท ฯลฯ หรือบริษัท ตัวแทนต่างประเทศที่อยู่ในประเทศไทย และต้องจดทะเบียนในประเทศไทย เอกสารหลักฐานที่ต้อง ส่งประกอบการขอจดทะเบียนก็คือ เอกสารการจัดตั้งองค์กร ที่ออกโดยทางราชการ
- in.th สำหรับหน่วยงานทุกประเภท และบุคคลทั่วไป เช่น createsmart.in.th เอกสารหลักฐานที่ต้อง ส่งประกอบการของดทะเบียนก็คือ บัตรประจำตัวประชาชนของผู้ยื่น หรือผู้ที่จะครอบครอง
- ac.th สำหรับสถาบันการศึกษา เช่น psru.ac.th ผู้ที่สมัครขอลงทะเบียนโคเมนเนมหมวคนี้จะต้อง เป็นสถาบันการศึกษาที่จดทะเบียนในประเทศไทย เอกสารหลักฐานที่ต้องส่งประกอบการขอจด ทะเบียนก็คือ เอกสารการจัดตั้งองค์กร ที่ออกโดยทางราชการ
- go.th สำหรับการใช้ของภาครัฐบาล เช่น กระทรวงหรือหน่วยงานรัฐบาล ตัวอย่างเช่น police.go.th (สำนักงานตำรวจแห่งชาติ) ผู้ขอลงทะเบียนโดเมนเนมภายใต้หมวดหมู่นี้จะต้องเป็นหน่วยงานของ รัฐบาลไทย เอกสารหลักฐานที่ต้องส่งประกอบการของดทะเบียนก็คือ เอกสารการจัดตั้งองค์กร ที่ ออกโดยทางราชการ
- net.th สำหรับผู้ให้บริการเครือข่ายอินเตอร์เน็ต (ISP) ซึ่งได้รับอนุญาตให้เปิดบริการจากสื่อสารแห่ง ประเทศไทย (CAT) หรือผู้ได้รับสิทธิ์ในการให้บริการจาก ISP โดยมีหนังสือยืนยันจาก ISP นั้นๆ เช่น ksc.net.th
- or.th สำหรับองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร เช่น nectec.or.th คือศูนย์เทคโนโลยีอิเลคทรอนิกส์ และ คอมพิวเตอร์แห่งชาติ ฯลฯ
- mi.th สำหรับหน่วยงานทางทหาร เช่น rtaf.mi.th ของกองทัพอากาศ navy.mi.th ของกองทัพเรือ ฯลฯ

ในส่วนของการจดโดเมน และพื้นที่เก็บเว็บไซต์ในสมัยนี้นั้นผู้ให้บริการจะให้บริการจดชื่อโดเมน และเช่าพื้นที่ เก็บเว็บไซต์ แบบครบวงจรทำให้มีความสะดวกมากขึ้น ส่วนขั้นตอนในการสมัครนั้นก็ไม่ยาก เพียงเตรียมเอกสาร และ กรอกข้อมูลให้ครบ (ขึ้นอยู่กับเว็บไซต์ของผู้ให้บริการ ว่ามีขั้นตอนอย่างไร) เท่านี้ก็สามารถมีเว็บไซต์เป็นของตัวเองได้ แล้ว ตัวอย่างเว็บไซต์ผู้ให้บริการ <u>www.thaiezyhost.com</u>, <u>www.thaicoolhost.com</u>, <u>www.netdesignhost.com</u>, <u>www.thnic.net</u> สำหรับผู้จัดทำเว็บไซต์ จะเห็นว่าเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่ทำโฮมเพจฟรี มักจะบอกว่าสามารถใช้งาน FTP (File Transfer Protocol) ได้ หรือไม่ได้ สำหรับที่ที่สามารถใช้การอัพโหลดข้อมูลผ่าน FTP ได้จะทำให้มีความสะดวก ในการ อัพเดทเว็บเพจของเรามาก แต่ถ้าที่ไหนไม่มีบริการ FTP ก็จะทำให้ต้องทำการอัพโหลดข้อมูล โดยผ่านทางหน้าเว็บไซต์ นั้นๆ ซึ่งส่วนมากจะช้าและเสียเวลามาก

สำหรับส่วนนี้ จะขอแนะนำขั้นตอน และวิธีการต่างๆ ในการใช้งานโปรแกรมสำหรับจัดการกับการอัพโหลด ข้อมูลแบบ FTP ที่ใช้กันก่อนข้างมาก และขอยกตัวอย่างกับการใช้งานในการอัพโหลดข้อมูลไปใส่พื้นที่ของ pibul2.psru.ac.th หากเป็นพื้นที่ทำโฮมเพจของที่อื่น ก็จะมีหลักการเหมือนกัน เพียงแต่เปลี่ยนชื่อของ Server ให้ถูกต้อง เท่านั้น

รู้จักกับโปรแกรม FTP ที่นิยมใช้งานกันก่อน

โปรแกรมสำหรับทำการรับส่งข้อมูลผ่านระบบ FTP ที่นิยมกันก็มีอยู่ 2 โปรแกรม คือ WS_FTP และ Cute FTP ซึ่งหลักการทำงานต่างๆ ก็จะคล้ายๆ กัน ตรงนี้จะขอแนะนำการใช้งานของ WS_FTP Pro ซึ่งสามารถหาคาวน์โหลดได้ จากเว็บไซต์ http://www.ipswitch.com หลังจากทำการดาวน์โหลดมาแล้ว ก็ทำการติดตั้งลงในเครื่องกอมพิวเตอร์ก่อน โดยวิธีการติดตั้งก็ไม่ยุ่งยากมาก ทำการ setup และกด next หรือ ok ไปเรื่อย ๆ จนเสร็จ

สิ่งที่ต้องทราบก่อนทำการอัพโหลดข้อมูล

ก่อนที่จะเริ่มต้นการใช้งาน WS_FTP Pro เพื่อทำการอัพโหลดข้อมูล หลังจากที่ทำการเขียนเว็บเพจต่างๆ เสร็จ เรียบร้อยแล้ว ซึ่งตรงจุดนี้ เราจะมีไฟล์ต่างๆ ที่เก็บเป็น .html, .php หรือไฟล์รูปภาพต่างๆ ที่ต้องใช้ในเว็บเพจ เราจำเป็น ต้องทำการอัพโหลดขึ้นไปใส่ Server ในกรณีนี้ จะยกตัวอย่างการใช้ Host ของ pibul2.psru.ac.th สิ่งที่ต้องทราบก่อนทำ การใช้งานมีดังนี้

- 1. Host Name คือชื่อโฮสต์ที่ต้องการใช้งาน
- 2. UserID คือ User ID ที่ได้รับ
- 3. Password คือรหัสผ่าน ที่ได้รับ

สำหรับชื่อของ Host ก็แล้วแต่ว่าใช้งานที่ไหน ซึ่งชื่อของ Host ของแต่ละที่จะแตกต่างกันออกไป ตรงนี้ต้องอ่าน จากข้อมูลที่จะบอกเมื่อเราไปสมัครใช้งานในที่ต่างๆ ว่าจะต้องใส่ชื่อเป็นอะไร หากใส่ผิดก็จะไม่สามารถทำการเชื่อมต่อ Server ได้

เริ่มต้นการใช้งาน WS_FTP Pro

- 1. ทำการเรียก โปรแกรม WS_FTP Pro โดยคลิกที่ปุ่ม Start
- ชี้ไปที่ All Programs
- 3. ชี้ไปที่ WS_FTP Pro แล้วทำการเลือก WS_FTP Pro จะพบหน้าต่างการทำงานของโปรแกรมดังรูป

Connection		×	تا <mark>ب</mark>			
Host Info Firewall						
Lo Configured Sites			IL.			
C:	Host Name:		H			
Quick connect	UserID:	Anonymous	ΙH			
Archives and Mirrors	Password:	Save Password	E			
Eames ⊕ □ Hardware	Account:	Save Account	ΙH			
Ipswitch	Firewall:	NONE	H			
F Online Services		🔽 Passive Mode 🛛 Secure (SSL)	ΙĦ			
Software	Local Folder:					
	Comment:					
	Save	Advanced Properties	F			
Connect Cancel						

- 4.หากเป็นงานทำงานครั้งแรกต้องทำการสร้าง Site ก่อน (Site หมายถึง ชื่อเรียกในการเข้าใช้ server เช่น website) โดยเถือกที่ เมนู file > New Site โปรแกรมจะให้เราระบุชื่อ
 - Site Profile Name คือ ชื่อ Site ที่ใช้ในการเข้า Server เช่น website
 - Host Name or IP Address คือชื่อโฮสต์ ที่ต้องการใช้งาน เช่น pibul2.psru.ac.th

Connection File Edit Vie	w Help	× ×
Host Info	irewall FTP Pro Site Profile Wizard Site Profile Name: Website	ous
114114 H (200 -	Host Name or IP Address: pibul2.psru.ac.th < Beck Next > Finish Cancel Help	
	Save Advanced Properties.	

- 5. เลือก Next > โปรแกรมจะให้เราระบุ
 - UserID : คือ ชื่อบัญชีผู้ใช้ของเรา
 - Password : คือ รหัสผ่าน ถ้าเป็นเครื่องของเราเองใช้ประจำไม่อยากใส่รหัสผ่านทุกครั้งให้เลือก เช็กบอกซ์ที่ Save Password ไว้ด้วย เพื่อเก็บค่ารหัสผ่าน

Config	/S_FTP Pro Site	Desfile Winne				1
⊟[6 6 6 6 6	Enter your U your accour User Id: Password: Account	Iser ID and pass it if you need on user01	rd sword. Enter e. F	Anonymous Save Password Save Account		us ssword count
E	< Back	Next >	Finish	Cancel	Help	

- 6. เลือก Finish แล้วทำการ เลือกที่ปุ่ม Connect เพื่อเข้าสู่การใช้งาน
- 7. เมื่อระบบติดต่อ Server ได้แล้วจะปรากฏหน้าจอดังรูป

Sile Edit View 1	iools Help		1			_ 🗆 ×
Image: Second						
Local system D:\Drive C\www\gr Name C admin db files minage about_us.php album.php cause.php	aduate Siz A 9KI 6KI 12KI	ChgDir MkDir View Execute Rename Delete Refresh	↓ ↑ №	Remote system /usr/home/user Tame	01	S ChgDir MkDir 1. View 1. Execute 1. Rename 1. Delete 1. Refresh
commit nhn 16K Dirlinfo Image: commit nhn Success Dirlinfo transferred 1037 bytes in 0.094 seconds, 86.417 Kbps (10.802 KBps). 226 Transfer complete.						
Dis <u>c</u> onnect	Ca <u>n</u> cel	<u>H</u> elp		Options	A <u>b</u> out	E <u>x</u> it

ตอนที่ 6

Note :ในการเข้าใช้งานครั้งต่อไป เราไม่จำเป็นต้องทำการ สร้าง Site อีกแล้วให้เราทำการเลือก Site แล้วทำการ Connect เข้าใช้งาน Server ได้ เลย



การ Upload และ Download ไฟล์

เมื่อทำการเข้า Sever เรียบร้อยแล้วฝั่งซ้ายมือคือ Local System ภายในเครื่องเราเอง ฝั่งขวาคือ Remote System ภายใน Server

- ในการไฟล์ Upload ขึ้น Server นั้น ก่อนอื่นให้ปรับช่องฝั่งซ้ายไปที่ไฟล์ หรือโฟลเดอร์ที่เราต้องการ Upload ก่อน แล้วปรับช่องฝั่งขวาที่ตำแหน่งที่เราต้องการจะวางไฟล์นั้น จากนั้นเลือกไฟล์ หรือโฟลเดอร์ฝั่งซ้าย หาก รายการที่เลือกมีมากกว่า 1 รายการสามารถ ใช้ฟังชั่น Ctrl หรือ Shift ในการเลือกได้
- เมื่อเลือกไฟล์หรือโฟลเดอร์ได้ครบแล้ว คลิกเลือกที่ปุ่ม
 หรือโฟลเดอร์ ดังรูป

💩 WS_FTP Pro			_ 🗆 ×
File Edit View T	ols Help		
🗄 🛍 🇟 🏄	100% of b3.gif, 31% of Request	_ I ×	
A <u>d</u> dress ftp://u			<u> </u>
D:\Drive C\www\gr	Uploading	ľ	▼
Name	From: Local Filename: D:\Drive C\www\graduate\admin\pic\b3.gif		S ChgDir MkDir
🛅 db	Filename: /usr/home/webmin/public_html/admin/pic/b3	.gif	View
i files	Transfer Rate: 7.73 KBps		Execute
about us php	Transferred: 742 of 742 bytes		Rename
album.php	Time Left: 00:00:00	100%	Delete
🧃 cause.php		10010	Refresh
MDTM 200509080	Request Transferred: 118,634 of 374,811 bytes Time Left: 00:00:08		Dirlnfo
550 200509080457		31%	_
JPASV	Cancel File Cancel	Request	-
Dis <u>c</u> onnect	Callosi Telb Thousan	ADOOL	E <u>x</u> it

เมื่อทำการ Upload ไฟล์ หรือโฟลเดอร์ เสร็จเรียบร้อยแล้ว ส่วนล่างของโปรแกรมจะแสดงกำว่า Tranfer
 Complete เป็นอันว่าทำการ Upload ไฟล์หรือโฟลเดอร์ สำเร็จ

Success transferred 29904 bytes in 0.109 seconds, 2136.000 Kbps (267.000 KBps). 226 Transfer complete.									
Dis <u>c</u> onnect	Ca <u>n</u> cel	<u>H</u> elp	Options	A <u>b</u> out	E <u>x</u> it				

 4. ในการ Download ก็เหมือนกันเพียงแก่เลือกไฟล์หรือโฟลเดอร์ ฝั่งขวาคือ Remote System ภายใน Server ให้เรียบร้อยแล้วทำการ กลิกเลือก ที่ปุ่ม
 Independent Independen

การจัดการแฟ้มข้อมูล

💩 WS_FTP Pro							_ 🗆 ×				
File Edit View Tools Help											
) <u>55 56 </u> 🔒	: 🗈 🖭 🗉	1 📰 🙎									
Address [hp://webmin@202.29.80.16/											
Local system				<u>R</u> emote system							
D:\Drive C\www\graduate				/usr/home/web							
Name	Siz 🔺	ChgDir		Name		S 🔺	ChgDir				
1 L		MkDir		1 1	-		MkDir				
i admin	_		-	01cd_disign							
C GD		View					View				
image		Execute		add_new			Execute				
about_us.php	9КІ	Rename		🚞 arsaha			Rename				
album.php	6KI	Delete		at 📃			Delete				
ause.php	12KI	Refresh		auction		.	Refresh				
		Dirlnfo				• -	DirInfo				
Success				-		_					
transferred 29846 bytes in 0.219 seconds, 1065.929 Kbps (133.241 KBps).											
226 Transfer complete.											
 Dis <u>c</u> onnect	Ca <u>n</u> cel	<u>H</u> elp		Options	A <u>b</u> out		E <u>x</u> it				

เราสามารถจัดการแฟ้มข้อมูลได้ทั้งฝั่ง PC และฝั่ง Server โดยเลือกไฟล์ หรือโฟลเดอร์ที่ต้องการจัดการแล้ว ทำ

การ

- Click ที่ปุ่ม ChgDir เมื่อต้องการเปลี่ยน หรือย้ายเมนูเข้าไปในโฟลเคอร์ที่เลือก
- Click ที่ปุ่ม MkDir เมื่อต้องการสร้างโฟลเคอร์ขึ้นมาใหม่
- Click ที่ปุ่ม View เมื่อต้องการดูข้อมูลในไฟล์ที่เลือก เช่น Text File ต่าง ๆ
- Click ที่ปุ่ม Exec เมื่อต้องการรันไฟล์ที่เลือก
- Click ที่ปุ่ม Rename เมื่อต้องการเปลี่ยนชื่อไฟล์ที่เลือก
- Click ที่ปุ่ม Delete เมื่อต้องการลบไฟล์ที่เลือก
- Click ที่ปุ่ม Refresh เมื่อต้องการทำรีเฟรส เพื่อให้ข้อมูลอัพเดทใหม่สำหรับการดูข้อมูล
- Click ที่ปุ่ม DirInfo เมื่อต้องการดูรายละเอียดของโฟลเดอร์ที่เลือก

สรุป จากทั้งหมดนี้ จะเห็นว่าการที่เราสามารถทำการอัพโหลดแบบใช้ FTP ได้ จะช่วยให้มีความสะดวกมาก ในการ อัพเดทเว็บเพจที่ เขียนขึ้นมา ดังนั้นหากต้องการสมักรใช้พื้นที่สำหรับทำโฮมเพจก็ควรจะเลือกที่รองรับ FTP ด้วย