

# หน่วยที่ 3

การใช้งานเมนู Image, Layer, Select  
(Adobe Photoshop)

ครูสุริวัฒน์ เกื้อทาน

ค.อ.ม., บธ.ม.

ครูสุริวัฒน์



# เนื้อหา

## 1. การจัดการภาพด้วยเมนู Image

- + โหมดสีใน Adobe Photoshop
- + เมนูปรับแต่งภาพกราฟิก
- + การปรับขนาดภาพกราฟิก

## 2. การทำงานกราฟิกร่วมกับเมนู Layer

- + การจัดการ Layer
- + การสร้างเอฟเฟกซ์ให้ Layer

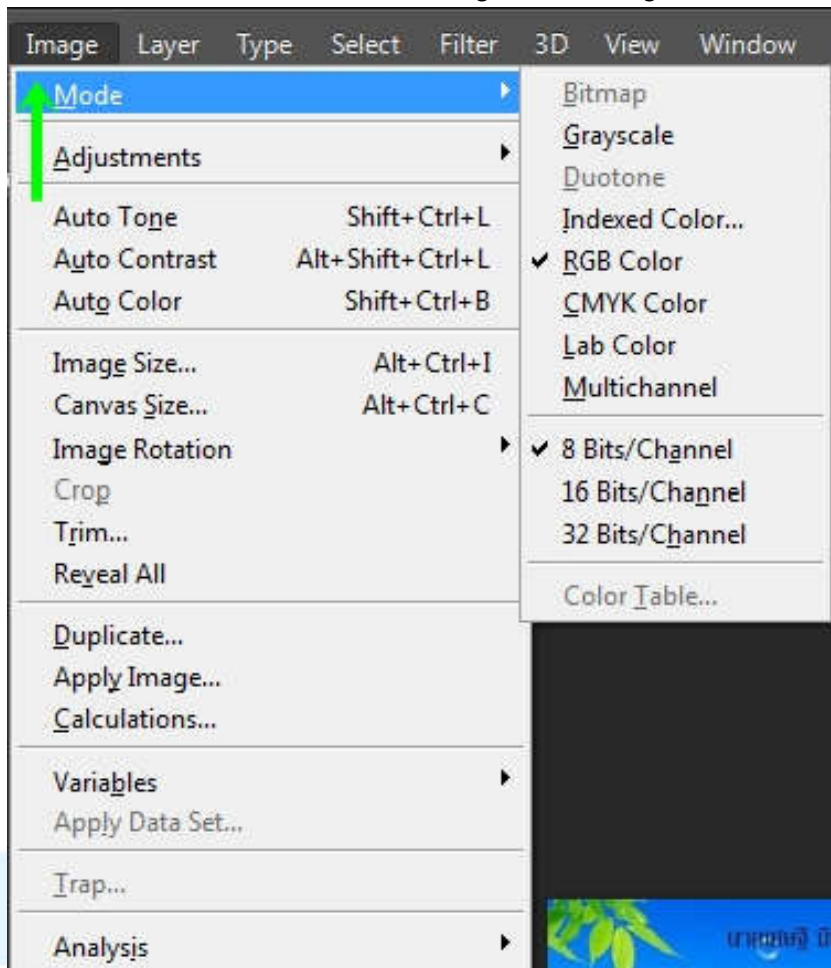
## 3. การทำงานกราฟิกร่วมกับเมนู Select

# จุดประสงค์การเรียนรู้

1. มีทักษะการปรับโหมดสีของภาพกราฟิก
2. มีทักษะการปรับปรุงคุณภาพสีของภาพกราฟิก
3. มีทักษะการปรับค่าระดับสีของภาพกราฟิก
4. มีทักษะจัดการ Layer ในภาพกราฟิก
5. มีทักษะการใช้ Effect ร่วมกับ Layer ในภาพกราฟิก

# 1.การจัดการภาพด้วยเมนู Image

Adobe Photoshop มีคำสั่งสำคัญที่ใช้จัดการภาพกราฟิก ในส่วนที่เกี่ยวข้อง  
องค์ประกอบ ลักษณะเฉพาะและการปรับแต่งคุณลักษณะสีและแสงให้  
ภาพกราฟิก ซึ่งรวมอยู่ใน เมนู Image โดยแบ่งเป็น กลุ่มเมนูคำสั่งต่างๆ ตาม



หน้าที่ที่สัมพันธ์กัน ดังนี้

**+ Mode** เป็นเมนูที่ใช้กำหนดโหมดของ  
ภาพกราฟิกให้สอดคล้องกับการนำไป  
ใช้งานในรูปแบบต่าง เช่น งานพิมพ์  
สื่อดิจิทัล ภาพเว็บไซต์ งานมัลติมีเดีย  
ประกอบด้วย

**Grayscale** : ปรับเป็นภาพซีเปีย

**Indexed Color** : ปรับเป็นภาพขาวดำ

**RGB Color** : ปรับภาพเป็น RGB

**ดร.สุริวิวัฒน์**



# 1.การจัดการภาพด้วยเมนู Image

CMYK Color : ปรับเป็นภาพสำหรับงานพิมพ์

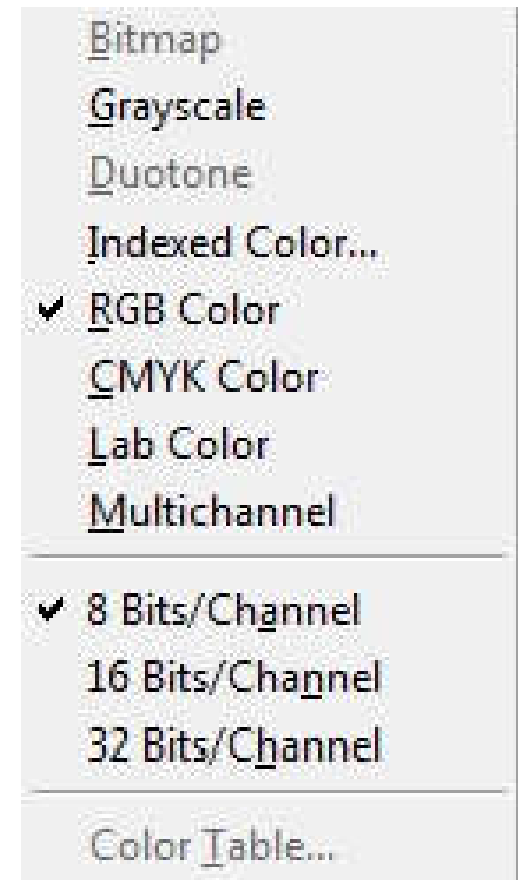
[Lab Color](#) : โหมดปรับระดับสเกลวัตสี XYZ (pc/mac)

Multichannel : ปรับโหมดสี 8 Bit/ Pixel

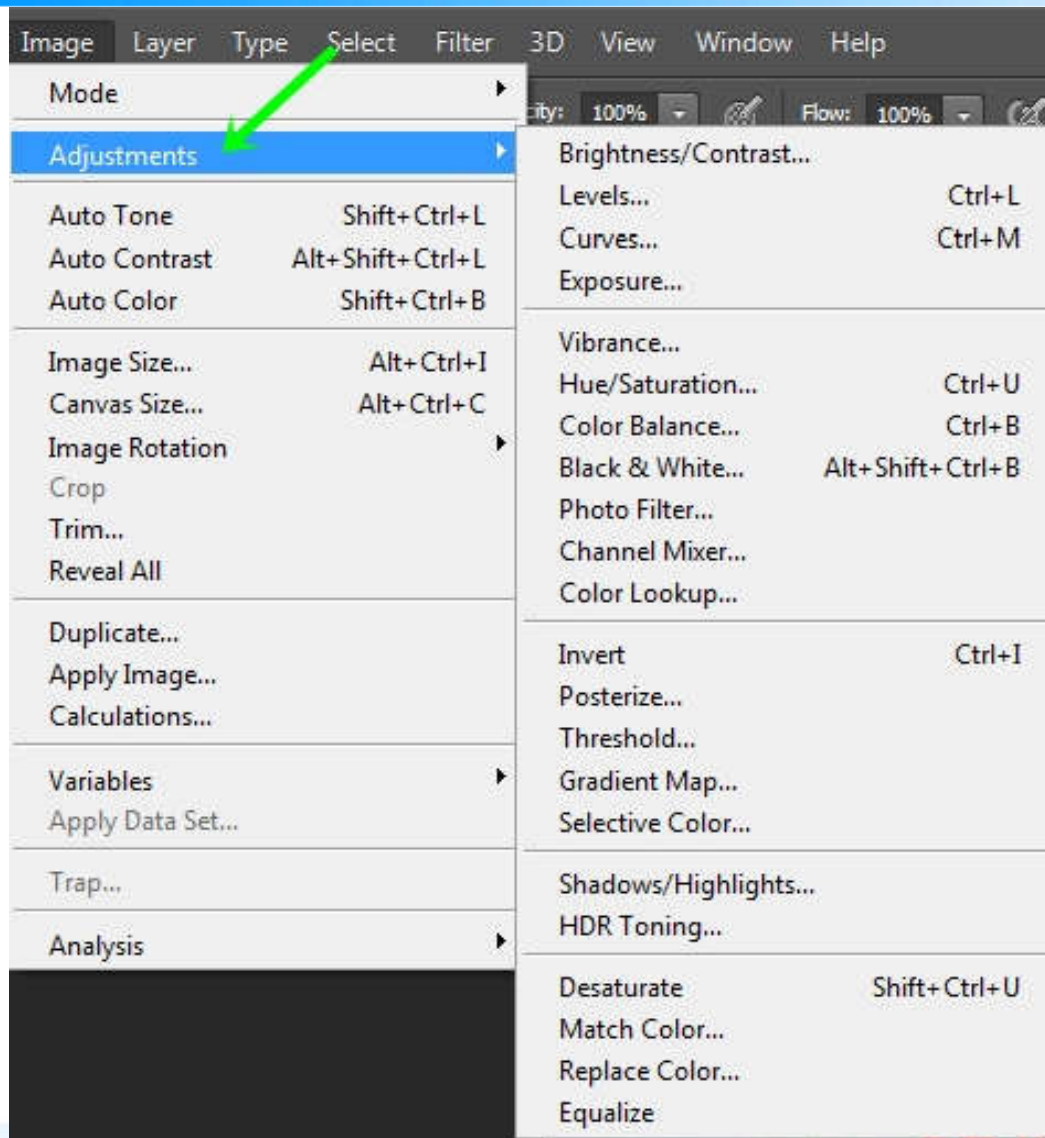
8 Bits/Channel : ปรับเป็นภาพ 8 Bit/ Pixel

16 Bits/Channel : ปรับเป็นภาพ 16 Bit/ Pixel

32 Bits/Channel : ปรับเป็นภาพ 32 Bit/ Pixel



# 1.การจัดการภาพด้วยเมนู Image



**+Adjustment** เป็นชุดคำสั่ง  
ปรับแต่งลักษณะภาพกราฟิก โดย  
เพิ่ม ลด ลักษณะทางกายภาพของ  
ภาพเพื่อให้แสดงการแสดงผลภาพ  
แตกต่างไปจากเดิม ได้แก่

**Brightness/Contrast** : ปรับ  
ความสว่าง / ความอึมัวตัวของสี

**Level** : ปรับระดับของสี RGB

**Curves** : ปรับ Output สี RGB

**Exposure** : ปรับความโปร่งของสี

ดร. กุริวัณษ์





# 1.การจัดการภาพด้วยเมนู Image

Vibrance : ปรับความอึมตัวของสีภาพ

Hue/Saturation : ปรับระดับแสงให้กับสีในภาพ

Color Balance : ปรับค่าสีตามโหมดที่ใช้

Black & White : ปรับความสว่างของภาพ

Photo Filter : ปรับโทนสีให้กับภาพ

Channel Mixer : ปรับเฉดสีและความสว่างให้ภาพ

Color Lookup : เลือกใช้ Plug-in เกี่ยวกับสี

Invert : กลับสีของภาพ

Posterize : เพิ่มลดแสงให้รูป 0-255 ระดับ

Threshold : ปรับภาพเป็นขาวดำ

Gradient Map : ปรับภาพตามธีมสีที่กำหนดให้

Selective Color : ชดเชยค่าสี CMYK ให้ภาพ



# 1.การจัดการภาพด้วยเมนู Image

Shadows/Highlights : ปรับแสง/เงาให้ภาพ

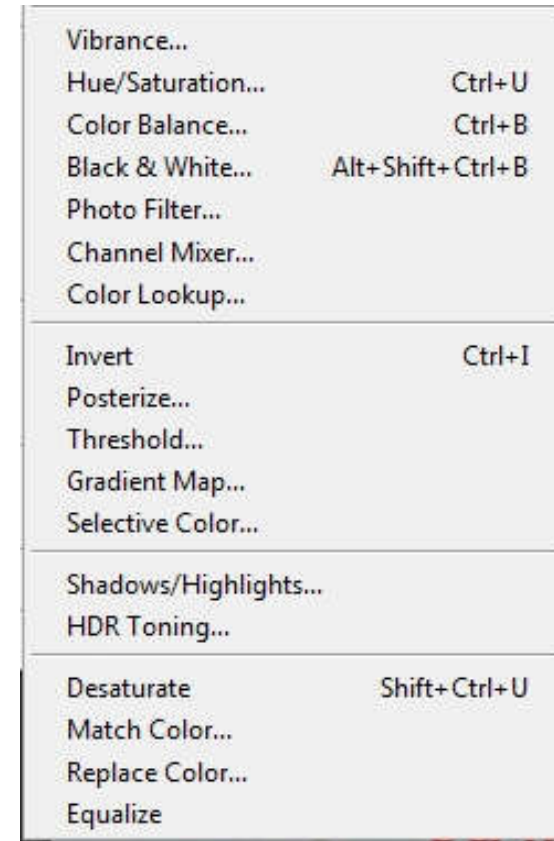
HDR Toning : ปรับช่วงไดนามิกสูงให้ภาพ

Desaturate : ลบค่าเฉดสีออก

Match Color : จับโทนสีของภาพ

Replace Color : เปลี่ยนสีภาพแบบถาวร

Equalize : ปรับค่าความสว่างให้เป็นกลาง





# 1.การจัดการภาพด้วยเมนู Image

Auto Tone : ปรับโทนสีของภาพอัตโนมัติ

Auto Contrast : ปรับระดับแสงของภาพอัตโนมัติ

Auto Color : ปรับสมดุลสีอัตโนมัติ

Image Size : ปรับขนาดภาพแบบคงสัดส่วนเดิม

Canvas Size : แก้ไขขนาดภาพ

Image Rotation : ปรับความละเอียดภาพ

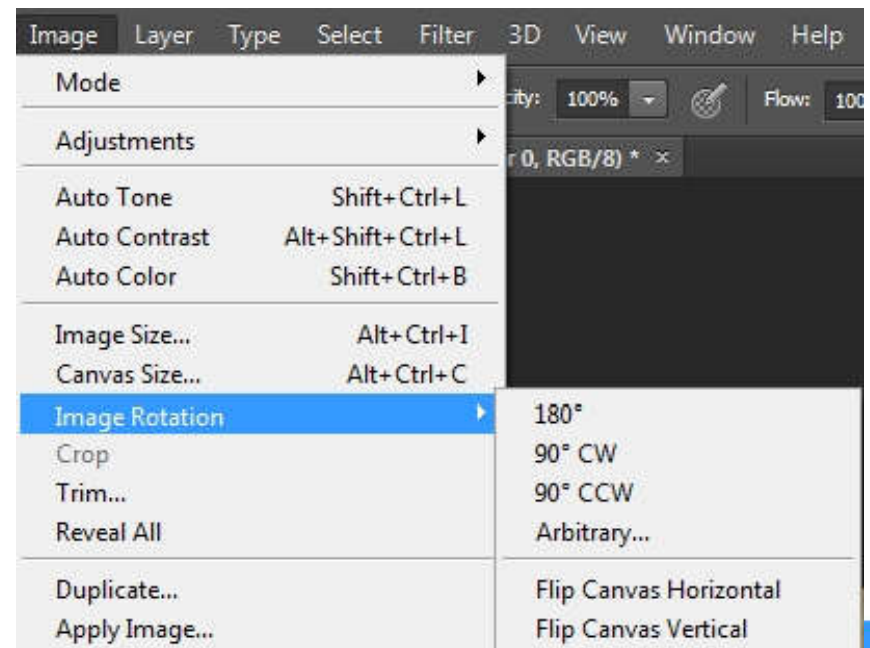
Crop : กรอบตัดภาพ

Trim : ตัดขอบภาพตามที่กำหนด

Reveal All : แก้ไขภาพให้พอดีขอบ

Duplicate : ทำซ้ำภาพ/คัดลอก Layer

Apply Image : ซ้อนภาพ/Layer



## 2.การจัดการภาพด้วยเมนู Layer

New : สร้าง Layer ใหม่

Duplicate Layer : สำเนา Layer

Delete : ลบ Layer

Rename Layer : เปลี่ยน Layer

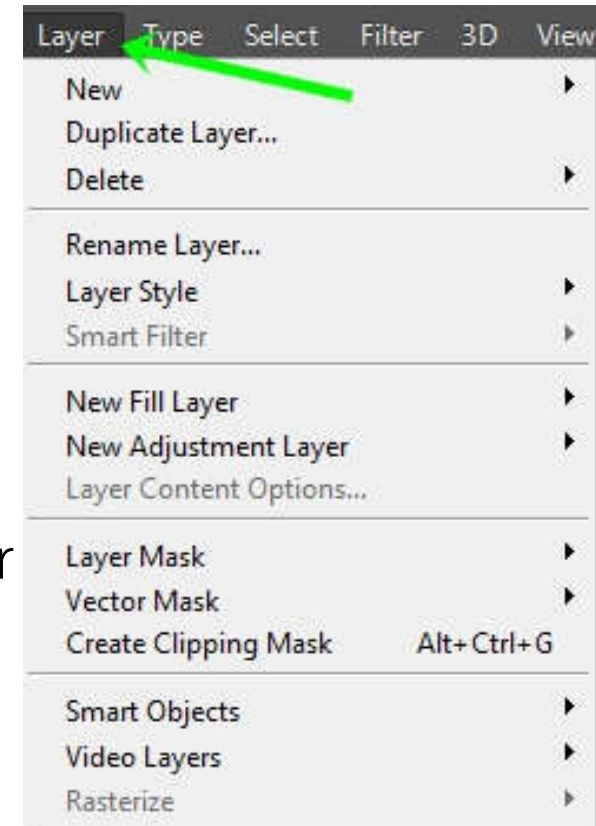
Layer Style : ปรับลักษณะ Layer

New Fill Layer : กำหนดลักษณะโปร่ง Layer

New Adjustment Layer : ปรับลักษณะสีให้ Layer

Layer Mask : ปรับการแสดงผลของ Layer

Vector Mask : ปรับการซ้อนทับของ Layer



## 2.การจัดการภาพด้วยเมนู Layer

New Layer Based Slice : แบ่งภาพออกเป็น Layer

Group Layers : จัดกลุ่ม Layer

Ungroup Layers : แยกกลุ่ม Layer

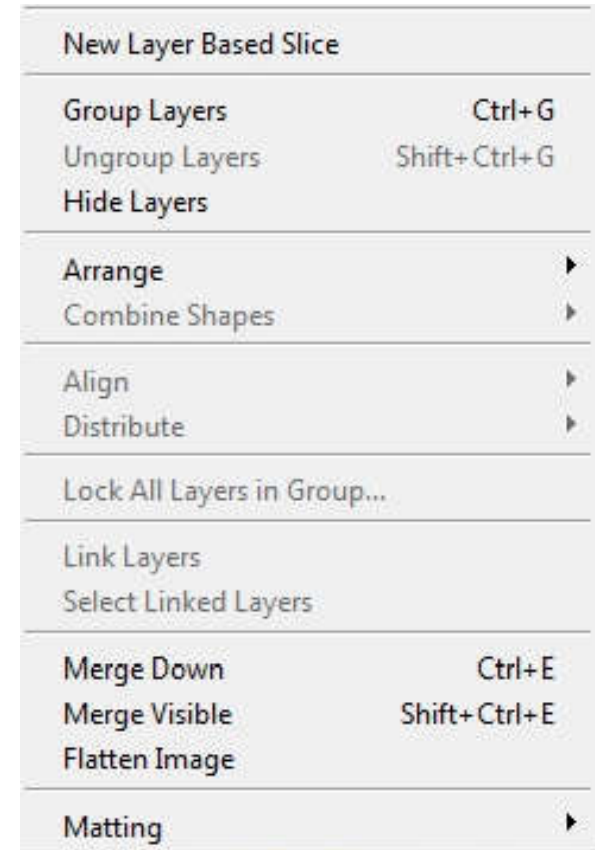
Hide Layers : ซ่อน Layer

Arrange : ย้ายตำแหน่ง Layer ไปตำแหน่งที่ระบุ

Merge Down : ผสาน Layer แนวตั้ง

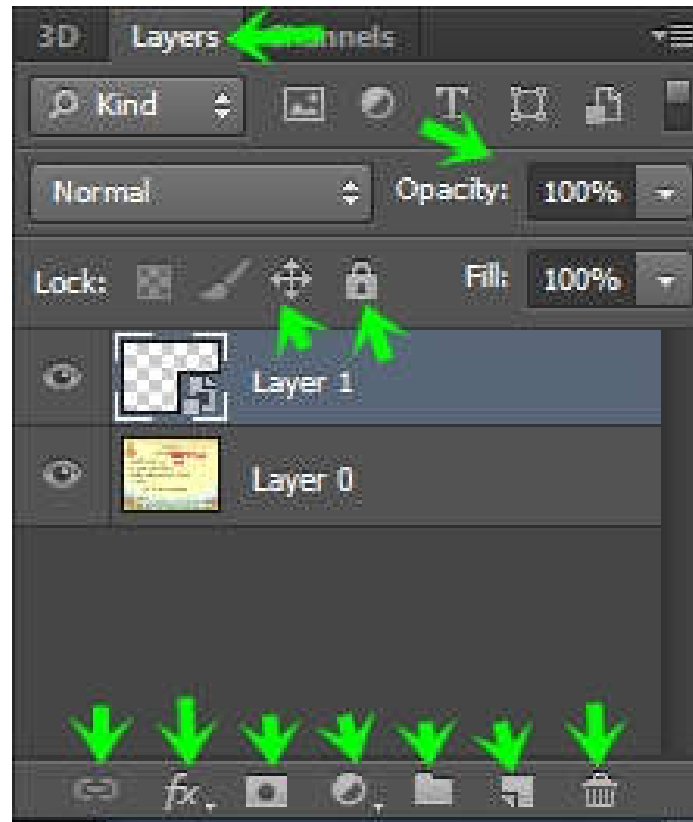
Merge Visible : ผสาน Layer ที่ไม่แสดง

Flatten Image : รวมทุก Layer เข้าด้วยกัน



## 2.การจัดการภาพด้วยเมนู Layer

กลุ่มเมนู Layer ยังอยู่ในรูปของ Pallet ฟังก์ชันของหน้าจะสามารถเลือกใช้คำสั่งต่างๆ ผ่านไอคอนได้สะดวกยิ่งขึ้น เช่น สร้าง ลบ สร้างโฟลเดอร์ ซ่อน/แสดง สร้างเอฟเฟกซ์ กำหนดความโปร่งแสง โปร่งใส ล็อกย้าย เลเยอร์ เป็นต้น



ดร. กุริวัณน์



## 2.การจัดการภาพด้วยเมนู Layer

Layer Style : ที่ซ่อนอยู่ใน Effect

Stroke : ใส่เส้นขอบ

Inner Shadow : ใส่เงาภายใน

Inner Glow : ใส่เรืองแสงภายใน

Satin : ใส่พื้นผิวผ้าซาติน

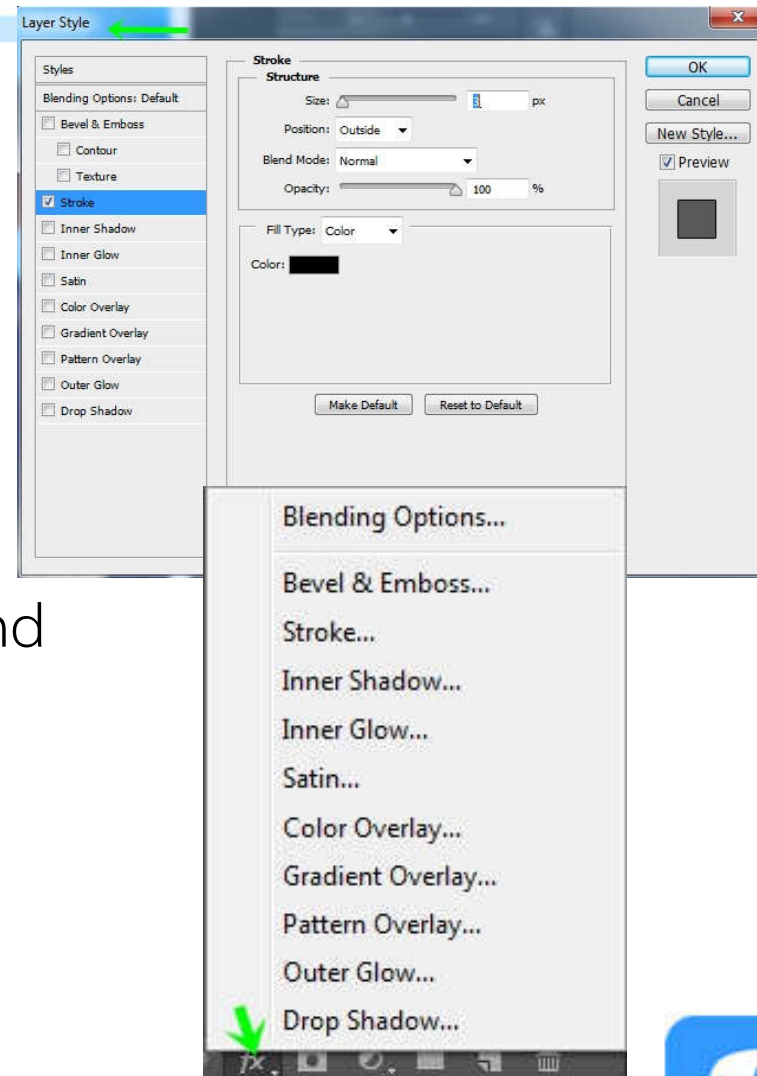
Color Overlay : ผสมสี Base/Blend

Gradient Overlay : ใส่ระดับสี Base/Blend

Pattern Overlay : แบบสี Base/Blend

Out Glow : ใส่ขอบฟุ้ง/ประกาย

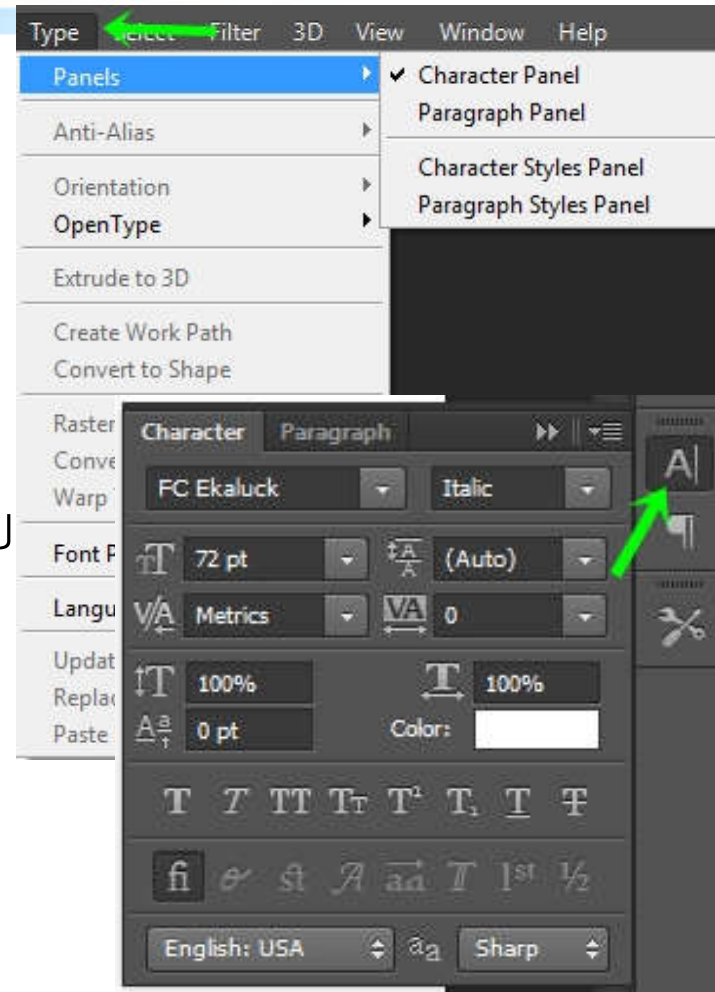
Drop Shadow : ใส่เงา





# 3.การสร้างอักขระและข้อความด้วยเมนู Type

Adobe Photoshop มีเมนูคำสั่ง Type เพื่อสร้างข้อความ/อักขระในภาพกราฟิก โดยสามารถเรียกใช้งานผ่านเมนู และแสดงไอคอนใช้งานผ่าน Pallet คล้ายกับการใช้เครื่องมือ Type Tool ในแถบเครื่องมือ แต่จะมีฟังก์ชันสำหรับการกำหนดค่าและรูปแบบสำหรับจัดการอักขระและข้อความได้หลากหลายกว่า ผู้ใช้ฝึกทักษะและประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับเป้าหมายในการสร้างสรรค์ภาพกราฟิกของตน

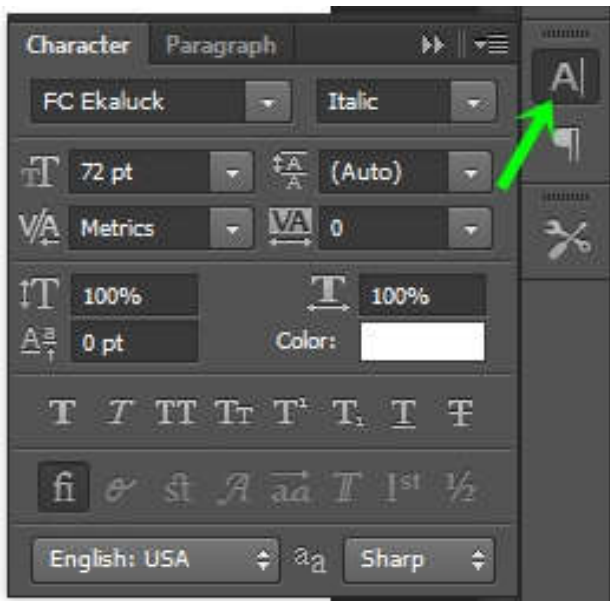




# 3. การสร้างอักขระและข้อความด้วยเมนู Type

**Character :** แถบจัดการกับอักขระ ประกอบด้วย

- + แบบอักขระ (ฟอนต์)
- + ลักษณะอักขระ
- + ขนาดฟอนต์
- + ปรับตำแหน่งอักขระ
- + ปรับช่องไฟ
- + บีบ/ขยายอักขระ
- + ตัวยก/ตัวห้อยอักขระ



**Paragraph :** แถบจัดรูปแบบพารากราฟ ย่อหน้า  
ให้กับกลุ่มข้อความ

# 4.การจัดการวัตถุกราฟิกด้วยเมนู Select

**Select** รวมชุดคำสั่งในการจัดการวัตถุในงานกราฟิกคล้ายกลุ่มคำสั่งในเมนู Edit และมักใช้ร่วมกับเครื่องมือกลุ่ม **Rectangular, Lasso, Move, Wand** ซึ่งประกอบด้วย

**All** : เลือกทั้งหมด

**Deselect** : ยกเลิกการเลือก

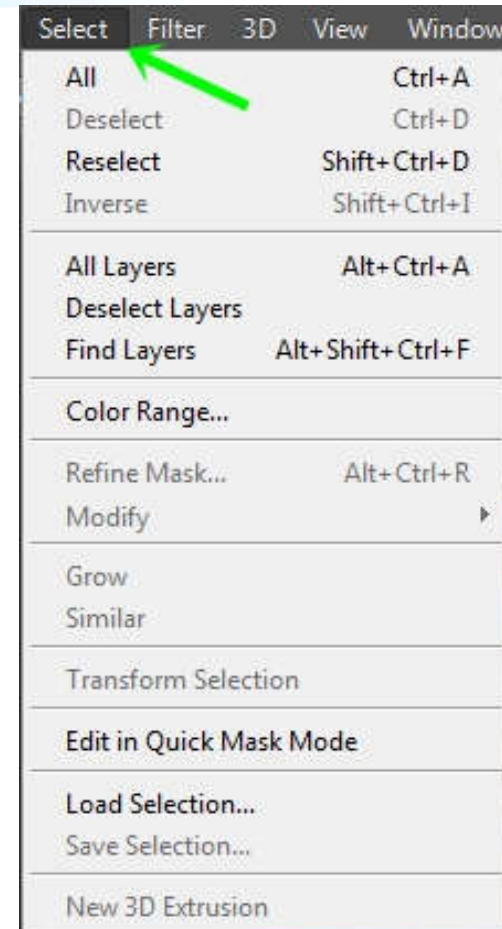
**Reselect** : กลับไปเลือกวัตถุก่อนหน้านี้

**Inverse** : เลือกพื้นที่ตรงกันข้ามกับที่เลือกไว้

**All Layer** : เลือกเลเยอร์ทั้งหมด

**Deselect Layers** : ยกเลิกการเลือกเลเยอร์

**Find Layers** : ค้นหาเลเยอร์

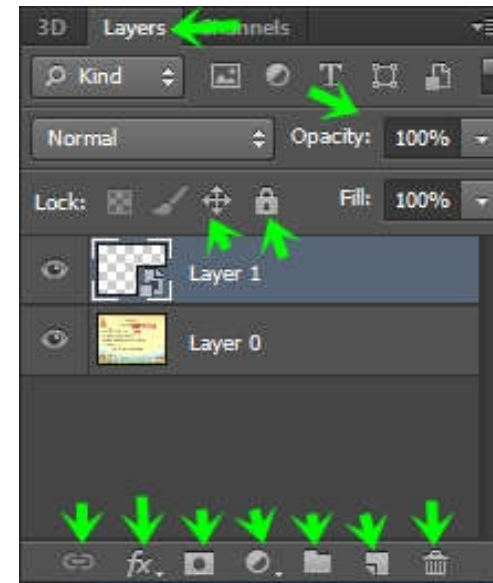


# ฝึกทักษะการใช้งาน

**Layer** เป็นชั้นของภาพกราฟิกที่ซ้อนทับกันจำนวนหลายๆ ชั้น โดยวัตถุที่อยู่บนสุดจะบังทับวัตถุที่อยู่ล่าง และหากวัตถุที่อยู่ด้านบนบนสุดโปร่งใสจะสามารถมองเห็นวัตถุที่อยู่ด้านล่างที่มีการวางซ้อนทับกันหลายๆ ภาพ การวางภาพไม่ควรอยู่ใน Layer เดียวกัน เพื่อสะดวกในการแก้ไขภาพ เช่น การลบ และการกำหนดความโปร่งใส การวางภาพแบบมีลำดับก่อนหลัง การใส่สีเส้นและการใส่ Effects

## การเรียกใช้พาเลต Layer

- + คลิกที่เมนู Window > Layer
- + คลิกเลือกพาเลต Layer หรือ กดปุ่ม F7



# ฝึกทักษะการใช้งาน

## การสร้าง Layer ใหม่ได้ โดย

1. คลิกเมนู Layer > New > Layer หรือใช้คีย์ลัด Shift + Ctrl + N
2. ตั้งชื่อให้ Layer
3. คลิกเลือกสี Layer เพื่อจัดกลุ่ม Layer
4. ได้ Layer ใหม่ ที่มีชื่อและสี Layer ตามที่กำหนด Layer ที่สร้างสามารถเปลี่ยนชื่อในภายหลัง โดยการดับเบิลคลิกบนชื่อ Layer เดิมแล้วพิมพ์ชื่อใหม่

**Duplicate Layer** การคัดลอก Layer เพิ่มจาก Layer เดิมเพื่อป้องกันความเสียหายของภาพต้นฉบับ

**Delete layer** คือ การลบ Layer ที่ไม่ต้องการ

- + วางเมาส์ที่ Layer ลากมาวางที่ปุ่ม ถัง หรือ
- + คลิกเลือก Layer แล้วกดปุ่ม Delete บนแป้นพิมพ์

# ฝึกทักษะการใช้งาน

**สลับลำดับ Layer** ด้วย **Layer Order** คือ สลับตำแหน่งวางภาพใน Layer เพื่อเปลี่ยนลำดับการซ้อนทับภาพ โดยคลิกเมาส์เลือก Layer ที่ต้องการสลับแล้วสังเกตเมาส์จะเปลี่ยนเป็นรูปมือ แล้วแดรกเมาส์ไปวาง ตำแหน่งที่ต้องการวางภาพ เช่น การนำภาพ Layer 2 วางไว้ด้านบนของ Layer 4 ให้สังเกตเส้นทึบเป็นสีน้ำเงินที่เกิดขึ้น ซึ่งจะเป็นจุดที่สามารถปล่อยเมาส์วางภาพ ณ ตำแหน่งที่ต้องการวาง

**รวม Layer** ด้วย **Merge Layer** คือ การรวมภาพแต่ละภาพใน Layer ภาพที่ตกแต่งเสร็จหรือ Layer ภาพที่มีรูปแบบใกล้เคียงกันสามารถรวมภาพนั้นให้เป็น Layer เดียวกันได้ เพื่อลดจำนวน Layer

**รวม Layer** ด้วย **Merge Down** คือ การรวม Layer ภาพที่อยู่ด้านบนกับ Layer ด้านล่างคลิกเลือก Layer 3 แล้วคลิกขวา เลือกคำสั่ง Merge Down คลิก Layer1> Merge Down

# ฝึกทักษะการใช้งาน

**รวม Layer ที่ไม่ได้ซ่อน** ด้วย Merge Visible คือ การรวม Layer ทั้งหมดยกเว้น Layer ที่ซ่อน คลิกเมนู Layer > Merge Visible หรือใช้คีย์ลัด Shift + Ctrl + E

**รวม Layer ที่เลือก** คือ การเลือก Layer ภาพที่ตกแต่งเรียบร้อยแล้วที่ต้องการรวม โดยการคลิกแดรกเมาส์เลือก Layer ก่อนแล้วจึงกดปุ่ม Ctrl + E เพื่อรวม Layer เพื่อเป็นภาพเดียวกัน

**รวม Layer ทั้งหมดเป็น Layer ใหม่** โดยเลือก Layer อยู่บนสุดกดปุ่ม Ctrl+ Alt + Shift + E ภาพที่รวม Layer ใหม่อยู่ด้านบนสุด



# ฝึกทักษะการใช้งาน

**การกำหนดความโปร่งใสด้วยคำสั่ง Opacity** ของภาพ คือ การกำหนดความโปร่งใสของภาพในพาเลต Layer สามารถทำได้ 2 แบบ คือ การกำหนดค่า Opacity และกำหนดค่า Fill ใน Layer โดยการลดค่า Opacity ทำให้ภาพและ Effects ใน Layer ดูโปร่งใสแต่ถ้ากำหนดค่า Fill จะทำให้ภาพใน Layer โปร่งใส แต่ Effects จะยังคงค่าเหมือนเดิม

**+การกำหนดค่า Opacity** คือ ค่าความโปร่งใส โดยต้องเลือก Layer ภาพก่อนแล้วคลิกเมาส์กำหนดค่า Opacity เป็น 50% ลักษณะภาพ และ Effects จะเบลอ

**+การกำหนดค่า Fill** คือ กำหนดความโปร่งใสเฉพาะภาพ แต่ Effects ไม่มีการเปลี่ยนแปลง เช่น Effects คือ เส้นขอบยังคงเดิมไม่มีการเปลี่ยนแปลง

# ฝึกทักษะการใช้งาน

**Layer Blend Mode** คือ การผสมสีระหว่าง Layer โดยวิธีการผสมสีภาพใน Layer ปัจจุบันเข้ากับ Layer ด้านล่าง ทำให้ภาพเป็นสีพิเศษ เพื่อใช้สร้าง Effects หรือเปลี่ยนมุมมองของภาพในลักษณะต่างๆ ได้ ภาพทั้งหมดในแต่ละ Layer ไม่มีการเปลี่ยนแปลง แต่อย่างใดการผสมสีแบบ Layer มีโหมดให้เลือกหลายรูปแบบสามารถเลือกใช้ตามความเหมาะสม

**การผสมสีให้มีมืดลง(เข้มขึ้น)** นำภาพ 2 ภาพผสมสีระหว่างกันและวางใน Layer ต่างกัน โดย

- 1) **Darken** คือ การเปรียบเทียบความสว่างของพื้นที่สีทั้งสอง Layer แล้วแสดงส่วนของสีที่สว่างกว่าของภาพ Layer ด้านบน แต่ไม่มีผลกับส่วนที่มืดกว่า
- 2) **Multiply** คือ การผสมสีระหว่าง Layer ทั้งสองเหมือนกับการซ้อนฟิล์มสไลด์ 2 แผ่น ที่ฉายบนโปรเจคเตอร์
- 3) **Color Burn** คือ การผสมสีใน Layer ทั้งสอง โดยการเพิ่มค่าของความเข้มของ Layer บนเมื่อผสมกันผลลัพธ์ของภาพจะมีมืดลง

# ฝึกทักษะการใช้งาน

4) **Linear Burn** การผสมสี Layer ทั้งสอง ลดค่าความสว่างลงผลลัพธ์ที่ได้ภาพจะมีดลงแต่จะไม่มีผลกับสีขาวบน Layer

5) **Darker color** การเทียบสีในแต่ละ Layer ที่นำมาผสมกันแล้วนำสีไปผสมกับสีพื้นฐานและแสดงค่าต่ำสุดของสีออกมา

**การผสมสีให้สว่างขึ้น** การผสมสีของ Layer ภาพมีความสว่างเพิ่มขึ้น

1) **Lighten** คือ การเทียบสีในแต่ละพาดของแต่ละ Layer การนำภาพนำมาผสมแล้วเลือกสีสว่างกว่ามาแสดง แต่ไม่มีผลกับส่วนที่สว่างอยู่แล้ว

2) **Screen** คือ การผสมสีภาพใน Layer ทั้งสองเหมือนการถ่ายภาพ 2 ภาพบนเฟรมเดียวกัน ซึ่งจะทำให้สว่างขึ้น

3) **Color Dodge** คือ การผสมสีและปรับสีภาพให้สว่างเพิ่มมากขึ้น โดยขึ้นอยู่กับค่าสีใน Layer บน (จะให้ผลตรงกันข้ามกับ Color Burn)

# ฝึกทักษะการใช้งาน

4) **Linear Dodge** คือ การผสมสีและปรับภาพให้สว่างขึ้น โดยขึ้นอยู่กับค่าสีใน Layer บนสำหรับในส่วนที่สว่างอยู่แล้วก็จะสว่างมากยิ่งขึ้น

5) **Lighter Color** คือ การผสมสีและปรับสีของภาพให้สว่างขึ้นเกิดจากการเปรียบเทียบค่าของแกนเนลสีมาผสมกับสีหลักบนภาพ และนำค่าสีที่มากที่สุดมาแสดงแต่จะไม่มีผลกับภาพส่วนที่สว่างอยู่แล้วและทำให้บางสีหายไป

**การผสมสี Layer โดยการเปรียบเทียบสี** คือ การผสมสีของ Layer นำค่าของสีทั้งสอง Layer มาหักลบกันให้ผลลัพธ์ภาพที่มีมืดลงหรือสว่างขึ้น โดยจะขึ้นกับสีของภาพใน Layer บน และ Layer ล่างเกิดภาพที่สวยงามแปลกตาและน่าสนใจ ประกอบด้วยคำสั่ง ดังนี้

1) **Overlay** คือ วิธีการผสมผสานสีแบบ Multiply และสกรีน เข้าด้วยกันโดยภาพจะมืดหรือสว่าง ขึ้นอยู่กับสีใน Layer ล่าง

2) **Soft Light** คือ การฉายภาพ Layer บนซ้อน Layer ล่างด้วยแสงไฟอ่อนๆ ซึ่งจะทำให้ภาพสว่างและกลมกลืนกัน

# ฝึกทักษะการใช้งาน

- 3) **Hard Light** คือ การฉายภาพ Layer บนชั้น Layer ล่างด้วยแสงไฟแรงๆ โดยจะให้ผลเหมือนการทำไฮไลต์บนภาพ
- 4) **Vivid light** คือ การผสมสีภาพให้มีลักษณะคล้ายกับ Color Blur และ Color Drop หากภาพมีความสว่างมากกว่าสีเทา 50% จะลดความสว่างลง แต่ถ้าภาพมีความมืดมากกว่าสีเทา 50% จะเพิ่มความสว่างขึ้น
- 5) **Linear Light** คือ มีลักษณะเหมือนกับการใช้ LinearBurn และ LinearDodge โดยปรับภาพส่วนที่สว่างอยู่แล้วให้สว่างขึ้น และปรับภาพส่วนที่มืดอยู่ให้มืดขึ้นทำให้ภาพมีสีเข้มขึ้น
- 6) **Pin Light** คือ การผสม Layer ให้ดูกลมกลืนกันทั้งสอง Layer ถ้าภาพใน Layer บนสีอ่อนกว่าสีเทา 50% ก็จะถูกแทนที่ด้วยสีของ Layer ล่างแทน
- 7) **Hard Mix** คือ การผสม Layer ให้กลมกลืนกัน โดยการเพิ่มค่าสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงินผสมกับสีหลักบนภาพในส่วนที่เข้มและแทนที่สีที่อยู่ด้านล่างสำหรับส่วนที่เป็นสีอ่อนจะแทนที่ด้วยสีขาวแทน

# ฝึกทักษะการใช้งาน

**การผสมสีตามองค์ประกอบโมเดลสี** คือ การผสมสีของ Layer โดยการนำค่าของสีทั้งสองมาหักลบกันตามค่าของโมเดลสี ทำให้ภาพออกมาในลักษณะดังนี้

**1) Difference** คือ การเทียบสีและนำค่าของสีมาลบกันทำให้ภาพบางส่วนกลายเป็นสีตรงข้าม คือ ส่วนที่มีมืดจะปรับให้สว่าง ส่วนที่สว่างจะปรับให้มืดลง

**2) Exclusion** คือ คล้ายกับการผสมสีด้วยโหมด Difference โดยจะปรับส่วนที่สว่างให้เป็นสีตรงข้าม แต่จะไม่มีผลกับสีส่วนที่มีมืด

**3) Subtract** คือ การนำข้อมูลของสีมาหักลบกัน โดยดูจากสีเลขฐานในภาพ 8 บิต และ 16 บิต ทำให้ภาพบางส่วนมืดและบางส่วนสว่าง

**4) Divide** คือ การนำข้อมูลของสีแต่ละค่ามาหารกันจากสีพื้นฐานที่ผสมกัน



# ฝึกทักษะการใช้งาน

**การผสมสีในกลุ่มสีความสดและความสว่าง** คือ การผสมสีที่มีความสด ทำให้ภาพออกมาในลักษณะ ดังนี้

- 1) Hue** คือ การผสมสีระหว่าง Layer ทั้งสอง โดยการสร้างความสว่างและสร้างความอึมสี ซึ่งทำให้ภาพเป็นสีเข้มขึ้น
- 2) Saturation** คือ การผสมสีระหว่างภาพใน Layer ทั้งสอง โดยการสร้างความสว่าง สร้างค่าสี และความอึมตัวของสี เพื่อให้ภาพด้านล่างมีความอึมตัวของสีแต่ไม่มีผลกับส่วนที่เป็นสีเทาในภาพล่าง
- 3) Color** คือ การผสมสีภาพของ Layer ต่างๆ ที่ทำให้กลมกลืนกันคล้ายๆ กับโหมดสี Hue โดยการผสมสีของทั้งสองจะรักษาความอึมตัวของสีส่วนที่เป็นสีเทาในภาพ
- 4) Luminosity** คือ การผสมสีภาพของ Layer โดยการนำค่าและความอึมตัวของสี Layer ภาพที่อยู่ด้านล่างมาเป็นฐานและเพิ่มความสว่างในสีที่ผสมกันมีผลกับภาพด้านบนทำให้ภาพดูกลมกลืนกัน

# ฝึกทักษะการใช้งาน

**ตกแต่ง Layer ด้วยคำสั่ง Layer Style** คือ คุณสมบัติที่กำหนดไว้กับ Layer เพื่อตกแต่งภาพใน Layer ให้มีลักษณะพิเศษ เช่น การทำแสงเงาให้วัตถุ ทำให้พื้นผิวให้ดูขึ้นหรือทำแสงพุ่งออกมาจากภาพ ดังนี้

- 1) วิธีกำหนด Style Layer คือ การกำหนด Style ให้ Layer
- 2) เลือกคำสั่ง Effect Layer > Layer Style เลือกชื่อ Style คลิกจากปุ่ม

Add a Layer style

- 3) เลือกคำสั่ง Window > Styles แล้วเลือกชุด style
- 4) การสร้าง Layer Style นั้นสามารถเลือก Effects ต้องการแล้วบันทึกเป็น Style

# ฝึกทักษะการใช้งาน

**การปรับขนาดของภาพ** โดยการเปลี่ยนค่า Width, Height เปลี่ยนหน่วยนับเป็น inch Centimeter, Pixels เพื่อให้ได้ขนาดของภาพที่เหมาะสมกับการนำไปใช้งาน ดังนี้

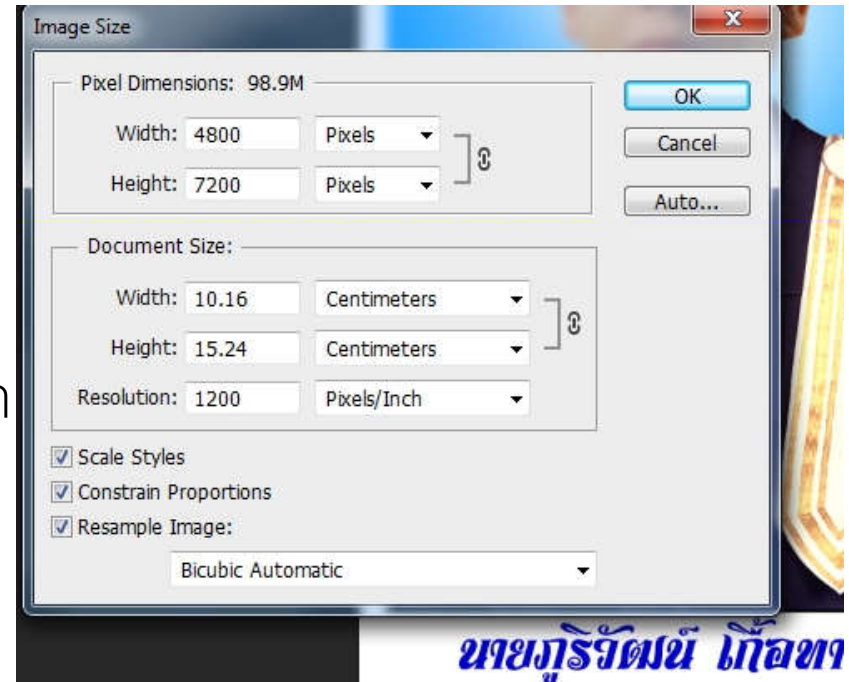
คลิกเมนูคำสั่ง **Image > Image Size** ปรับขนาดของภาพดังนี้

**Scale Styles** ปรับสัดส่วนของ

**Layer style** ให้เป็นไปตามขนาดของภาพ

**Constrain Proportions** รักษาสัดส่วนเดิมของภาพไว้ เมื่อปรับความกว้างหรือความสูงอีกค่าจะถูกปรับตามโดยอัตโนมัติ

**Resample Image** กำหนดให้เป็นการปรับแบบเพิ่มหรือลดจำนวน Pixels โดยต้องระบุวิธีคำนวณของโปรแกรม ซึ่งแต่ละวิธีจะให้ผลที่ต่างกัน



ครูภูริวัฒน์



# ถามตอบท้ายบท

---

