

## ความรู้เบื้องต้นกับโปรแกรม Adobe Photoshop CS5

### Adobe Photoshop CS5

**โปรแกรม Adobe Photoshop** (อะโดบี โฟโตชอป) มักเรียกสั้นๆ ว่า Photoshop (โฟโตชอป) เป็นโปรแกรมประยุกต์ที่มีความสามารถในการจัดการแก้ไขและตกแต่งรูปภาพ (photo editing and retouching) แบบแรสเตอร์ ซึ่ง Photoshop Cs5 คือรุ่นปัจจุบัน ผลิตโดยบริษัทอะโดบีซิสเต็มส์

**Photoshop** สามารถใช้ในการตกแต่งภาพเล็กน้อย เช่น ลบตาแดง, ลบรอยแตกของภาพ, ปรับแก้สี, เพิ่มสีและแสง ไปจนถึงการตกแต่งภาพแบบมืออาชีพ เช่น การใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูป เช่น ทำภาพสีซีเปีย, การทำภาพโมเซค, การสร้างภาพพาโนรามาจากภาพหลายภาพต่อกัน นอกจากนี้ยังใช้ได้ในการตัดต่อภาพ และการซ้อนฉากหลังเข้ากับภาพ

**Photoshop** สามารถทำงานกับระบบสี RGB, CMYK, Lab และ Grayscale และสามารถจัดการกับไฟล์รูปภาพที่สำคัญได้ เช่น ไฟล์นามสกุล JPG, GIF, PNG, TIF, TGA โดยไฟล์ที่โฟโตชอปจัดเก็บในรูปแบบเฉพาะของตัวโปรแกรมเอง จะใช้นามสกุลของไฟล์ว่า PSD จะสามารถจัดเก็บคุณลักษณะพิเศษของไฟล์ที่เป็นของโฟโตชอป เช่น เลเยอร์, แชนแนล, โหมดสี รวมทั้งสไลด์ ได้ครบถ้วน

ความต้องการของระบบ ก่อนติดตั้ง Photoshop CS5 ก่อนที่เราจะติดตั้ง และนำโปรแกรม Photoshop Cs5 มาใช้งาน เราควรจะดูความต้องการทางด้าน Hardware ของโปรแกรมก่อนว่า ถ้าใช้เครื่องในระบบ Windows ต้องรุ่นไหน มีหน่วยความจำเท่าไร หรือพื้นที่ว่างในฮาร์ดดิสก์ที่จะติดตั้งโปรแกรมจำนวนเท่าไร เป็นต้น ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 2 ระบบ ดังนี้

### ระบบปฏิบัติการ Windows

- ความเร็วของซีพียู (CPU) ขั้นต่ำ 1.8GHz หรือมากกว่า
- ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows Xp Service Pack 2 (แนะนำให้ใช้ Service Pack 3) หรือ Windows Vista และ Windows 7
- หน่วยความจำ (Ram) 1 GB - พื้นที่ว่างในฮาร์ดดิสก์ 1 GB สำหรับติดตั้งโปรแกรม และควรมีพื้นที่ว่างสำหรับการทำงานอีกอย่างน้อย 1 GB
- ความละเอียดของจอภาพขั้นต่ำ 1,024x768 (แนะนำให้ใช้ที่ 1,280x800) พร้อมการ์ดจอ 16-bit (Video Card) หากใช้ Photoshop Extended และใช้งานภาพ 3D ควรมีคุณสมบัติของ CPU-accelerated ที่ทำงานร่วมกับ Shader Model 3.0 และใช้งานกับ OpenGL 2.0
- ไดรฟ์ DVD-ROM สำหรับใส่ DVD ติดตั้งโปรแกรม
- โปรแกรม QuickTime 7.2 ขึ้นไป สำหรับการทำงานกับมัลติมีเดีย เช่น วิดีโอ
- การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ถ้าจำเป็นต้องเข้าไปใช้บริการออนไลน์ เช่น Help หรือดาวน์โหลดปลั๊กอิน เป็นต้น

### ระบบปฏิบัติการ Mac OS

- ซีพียู PowerPC G5 หรือ multicore Intel processor - ระบบปฏิบัติการ Mac OS X ตั้งแต่ v10.4.11 ขึ้นไป - หน่วยความจำ 1 GB - พื้นที่ว่างในฮาร์ดดิสก์ 2 GB สำหรับติดตั้งโปรแกรม และควรมีพื้นที่ว่างสำหรับการทำงานอย่างอื่น - ความละเอียดของจอภาพขั้นต่ำ 1,024x768 (แนะนำให้ใช้ที่ 1,280x800) พร้อมการ์ดจอ 16-bit (Video Card) หากใช้ Photoshop Extended และใช้งานภาพ 3D ควรมีคุณสมบัติของ CPU-accelerated ที่ทำงานร่วมกับ Shader Model 3.0 และใช้งานกับ OpenGL 2.0 - โปรแกรม

QuickTime 7.2 ขึ้นไป สำหรับการทำงานกับมัลติมีเดีย เช่น วิดีโอ - การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ถ้าจำเป็นต้องเข้าไปใช้บริการออนไลน์ เช่น Help หรือดาวน์โหลดปลั๊กอิน เป็นต้น

Photoshop CS5 จะแตกต่างจาก CS3 และ CS4 ไปบ้างเล็กน้อย กล่าวคือโดยพื้นฐานจะคงเดิม แต่จะปรับการใช้งานให้ดูง่ายขึ้น มีการเก็บรวบรวมเครื่องมือที่เกี่ยวข้องเอาไว้ในที่เดียวกัน เพิ่มชุดเครื่องมือเข้ามาใหม่ และยังคงขั้นตอนการทำงานให้น้อยลง ทำให้ใช้งานสะดวกยิ่งขึ้น ในเวอร์ชันนี้ได้เพิ่มคำสั่ง และแถบเครื่องมือที่ใช้บ่อย ๆ วางแยกออกมาจากกลุ่มเครื่องมือเดิม เช่น เครื่องมือปรับมุมมอง เครื่องมือปรับแต่งภาพ ที่รวมอยู่ในพาเนลเดียวกัน เช่น พาเนล Adjustments ส่วนการทำงานหลัก ๆ ยังคงอิงการใช้งานเหมือนเวอร์ชันที่ผ่านมา ๆ มา ซึ่งหน้าจอใหม่ของ Photoshop CS5 ก็จะมีส่วนประกอบดังภาพ

### ส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop Cs5



**Application Bar (แอปพลิเคชันบาร์)** จะเป็นแถบเครื่องมือที่เก็บปุ่มคำสั่งที่ใช้งานบ่อย ๆ เอาไว้ เช่น เปิดโปรแกรม Bridge หมุนพื้นที่ทำงาน ย่อ-ขยายภาพ, จัดเรียงวินโดว์ภาพ และจัดองค์ประกอบของเครื่องมือตามพื้นที่ใช้งาน (Workspace)

**Menu Bar (เมนูบาร์)** ประกอบด้วยกลุ่มคำสั่งต่าง ๆ ที่ใช้จัดการกับไฟล์, ทำงานกับรูปภาพ และใช้การปรับแต่งการทำงานของโปรแกรม โดยแบ่งเมนูตามลักษณะงาน นอกจากนี้บางเมนูหลัก จะมีเมนูย่อยซ้อนอยู่ โดยสังเกตจากเครื่องหมาย ซึ่งคุณต้องเปิดเข้าไปเพื่อเลือกคำสั่งภายในอีกที

**Tool Panel (ทูลพาเนล)** หรือ กลุ่มเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ใน ปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

**Option Bar (ออปชั่นบาร์)** เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียด ในออปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูล บ็อกซ์ในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเครื่องมือ

**Brush (พู่กัน)** บนออปชั่นบาร์จะปรากฏออปชั่นที่ใช้ในการกำหนดขนาด และลักษณะหัวแปรง, โหมดในการระบายความโปร่งใสของสี และอัตราการไหลของสี เป็นต้น

**Panel (พาเนล)** เป็นวินโดว์ย่อย ๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด หรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่าง ๆ ของ โปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี, พาเนล Layers ใช้สำหรับจัดการกับเลเยอร์ และพาเนล Info ใช้แสดงค่าสีตรงตำแหน่งที่ชี้เมาส์ รวมถึงขนาด/ตำแหน่งของ พื้นที่ที่เลือกไว้

ศัพท์โปรแกรม	รายละเอียด
Shader Model 3.0	เป็นเทคโนโลยีที่ทำให้นักพัฒนาเกมสามารถใส่เอฟเฟคต่างๆ ลงไปได้ เพิ่มความสวยงาม และความสมจริงให้กับภาพ เช่น เงาบนพื้น รายละเอียดบนพื้นน้ำ ฯลฯ
OpenGL 2.0	คือ RENDER ภาพจากการ์ดจอ นิยมใช้สำหรับการเล่นเกมประเภท 3D ถ้าหากเป็นเกมส์ 2D ไม่จำเป็นต้องใช้ OpenGL