

	<b>แผนการจัดการเรียนรู้</b>	หน่วยที่ 6
	<b>ชื่อวิชา</b> โปรแกรมกราฟิก	สอนสัปดาห์ที่ 10-12
	<b>ชื่อหน่วย</b> การระบายสี และภาพกราฟิกสำหรับเว็บเพจ	สอนครั้งที่ 10-12
<b>ชื่อเรื่อง</b> การระบายสี และภาพกราฟิกสำหรับเว็บเพจ		จำนวนชั่วโมง 12
<p><b>1. สาระสำคัญ</b></p> <p>การระบายสีให้ภาพสามารถนำเครื่องมือกลุ่มระบายสีภาพรูปแบบต่างๆ นำมาประยุกต์ใช้กับการปรับแต่งภาพถ่าย หรือระบายสีรูปแบบสำเร็จรูปที่โปรแกรมกำหนดให้ เช่น การวาดโดยการเลือกรูปแบบหัวพู่กันสำเร็จรูประบายสีเป็นภาพต่างๆ เพื่อให้ภาพดูน่าสนใจมีหลายมิติและนำความรู้ต่างๆ ทั้งรูปแบบการสร้างตัวอักษร การระบายสีพื้นหลังหรือการวาดเส้นลวดลายต่างๆ นำมาประยุกต์ใช้ ในการออกแบบ Web Page แล้วเลือกบันทึกไฟล์ให้เหมาะสมกับงานเว็บไซต์</p>		
<p><b>2. สมรรถนะประจำหน่วย</b></p> <p>ออกแบบภาพกราฟิกตามหลักองค์ประกอบศิลป์</p>		
<p><b>3. จุดประสงค์การเรียนรู้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ระบายสี โดยการใช้กลุ่มเครื่องมือระบายสีได้</li> <li>2. ลบรูปภาพโดยใช้เครื่องมือกลุ่มการลบได้</li> <li>3. เติมสีและ Pattern ให้ภาพด้วยคำสั่ง Fill ได้</li> <li>4. ออกแบบ Page Header ได้</li> <li>5. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย</li> </ol> <div style="text-align: right;">  </div>		

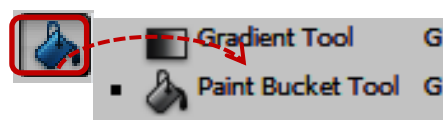
## 4. สารการเรียนรู้


การเลือกใช้รูปแบบสีต่างๆ นอกจากการปรับแต่งความสว่างภาพ และสีสิ้นแล้วสามารถใช้งานเครื่องมืออื่นๆ เช่น เครื่องมือสำหรับระบายสี และการสร้างพื้นผิวในลักษณะต่างๆ ในโปรแกรมซึ่งรูปแบบเหล่านี้มีประโยชน์กับการปรับแต่งภาพ และนำความรู้มาประยุกต์ใช้สำหรับการออกแบบ Web Page ให้สวยงาม


### 6.1 เครื่องมือการระบายสี


เครื่องมือที่ระบายสีมีอยู่มากมาย ซึ่งแต่ละแบบมีความสามารถในการใช้งานที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับภาพที่สร้างขึ้น โดยการเลือกเครื่องมือให้เหมาะกับภาพนั้นๆ เครื่องมือสำหรับการระบายสีแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

**6.1.1 กลุ่มเครื่องมือการไล่โทนสีและเทสี** คือ กลุ่มเครื่องมือสำหรับการไล่โทนสีและเทสี พื้นต่างๆ ในภาพ ดังนี้




6.1.1.1  Gradient Tool คือ การไล่โทนสีให้ภาพนำไปสร้างพื้นหลังให้ภาพต่างๆ หรือสร้าง Effects ในการออกแบบภาพ

6.1.1.2  Paint Bucket Tool คือ การเทสีลงไปบนขอบเขตพื้นที่ที่กำหนดไว้ และรูปแบบการเทสีพื้นผิวแบบ Pattern สำเร็จรูปในโปรแกรม

6.1.1.1 การเติมสีแบบ  Paint Bucket คือ การเติมสีด้วยสี Foreground หรือสีแบบ Pattern ขึ้นตอณดังนี้

1. คลิกเครื่องมือ 
2. ปรับเปลี่ยน Option Bar รายละเอียด


6.1.1.2 การลงสีแบบไล่โทนสีด้วยเครื่องมือ  Gradient Tool คือ การเติมสีแบบไล่โทนสีสามารถกำหนดสี และทิศทางของแถบสีอย่างอิสระ รูปแบบวิธีการปรับแต่ง Option Bar


กรณีที่ชุดสีที่กำหนดให้ยังไม่เพียงพอ หรือไม่เหมาะสมสามารถสร้างชุดสีใหม่ขึ้นมาใหม่โดยมีวิธีการสร้าง


รูปแบบการคลิกเมาส์ไล่โทนสีมี 5 รูปแบบ โดยคลิกจุดเริ่มต้นก่อนแล้วลากเมาส์ไปยังตำแหน่งต่างๆ เกิดรูปแบบลักษณะการไล่โทนสีดังภาพตัวอย่างการลากเมาส์เพื่อไล่โทนสี ซึ่งในแต่ละแบบต้องคลิกเลือกรูปการไล่โทนสีก่อนแล้วคลิกเมาส์ลากเพื่อไล่โทนสี

**6.1.2 กลุ่มวาดภาพและระบายสี** คือ การวาดและการระบายสีภาพด้วยการใช้เมาส์คลิกเพื่อวาดรูปแบบต่างๆ หรือเลือกรูปแบบหัวพู่กันสำเร็จรูปต่างๆ ที่โปรแกรมกำหนดให้ โดยการระบายสีแบ่งเครื่องมือออกเป็น 4 ตัว มี

ความสามารถในการใช้งานแตกต่างกันไป

6.1.2.1  Brush Tool คือ เครื่องมือสำหรับการระบายสี โดยสามารถกำหนดรูปแบบของเส้นได้มากมาย มีความยืดหยุ่นในการใช้งานกับภาพสูงสุด

6.1.2.2  Pencil Tool คือ เครื่องมือระบายสีเป็นภาพต่างๆ ผลของการใช้เครื่องมือนี้จะได้เส้นที่เป็นเส้นแข็ง และหยาบซึ่งเหมาะกับภาพบางประเภทเท่านั้น

6.1.2.3  Color Replacement Tool คือ การระบายสีทับลงไปบนพื้นผิวเพื่อเปลี่ยนสีของจุดที่นำมาคลิกเลือก


6.1.2.4  Mixer Brush Tool คือ เครื่องมือระบายสี โดยสามารถเลือกกำหนดรูปแบบได้มากมาย และได้เส้นที่มีสีอ่อนหรือนุ่มนวลกว่า

กลุ่มวาดภาพและระบายสีภาพนั้น มีขั้นตอนการใช้งานไม่แตกต่างกันมาก จึงขอยกตัวอย่างการใช้งานเครื่องมือจำนวน 2 ตัวคือ เครื่องมือ Brush Tool และเครื่องมือ Pencil Tool ดังนี้

6.1.2.1 เครื่องมือ  Brush Tool คือ เครื่องมือที่โดดเด่นที่สุดในกลุ่มเนื่องจากมีความสามารถในการทำงานและประยุกต์ใช้กับการวาดภาพรวมกับการปรับแต่งภาพระบายสี ดังนี้

1. เลือกเครื่องมือ 

2. ปรับแต่งเครื่องมือที่ Option Bar


3. Option การปรับความเข้ม  Brush Tool มีวิธีการปรับรูปแบบความเข้มการระบายสี เช่น

**Opacity** คือ การกำหนดความเข้มสูงสุดของเครื่องมือในการแทรกเมสส์ระบายสีหนึ่งครั้ง เมื่อปล่อยเมสส์แล้วระบายสีซ้ำที่จุดเดิมอีกก็จะเข้มขึ้น

**Flow** คือ การกำหนดเปอร์เซ็นต์ของสีที่จะถูกระบายสีออกมาในการ Drag Mouse หนึ่งครั้ง โดยความเข้มจะขึ้นอยู่กับค่า Opacity ที่กำหนด เช่น หากกำหนด Opacity 40 % และค่า Flow 20% หมายความว่าสีที่ถูกระบายครั้งแรกนั้นจะเป็น 20% ถ้าต้องการให้สีมีความเข้มสูงสุดจะต้องระบายทับจุดเดิมถึง 2 ครั้ง

**Airbrush** ผู้ใช้สามารถคลิกเลือกปุ่มนี้ เพื่อกำหนดความเข้มของสีที่ระบายลงไปจากการคลิกเมสส์ค้างไว้ที่จุดเดิมซึ่งมีหลักการเหมือนกับการพ่นสีด้วย Airbrush

3. เลือกรูปแบบ  Brush Tool โดยกำหนดค่าตามต้องการแล้วคลิกเมสส์ซ้ำ

ค้างไว้แล้วระบายสีบริเวณพื้นที่การทำงานเพื่อวาดรูปตามต้องการ เครื่องมือ Pencil Tool การระบายสีเป็นภาพต่างๆ การใช้เครื่องมือนี้ 

ได้เส้นที่เป็นเส้นแข็งและหยาบซึ่งเหมาะกับภาพบางประเภทเท่านั้น ขั้นตอนดังนี้

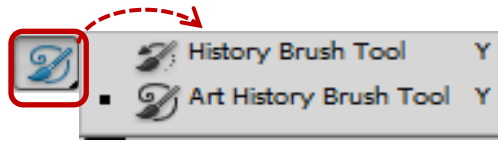
1. คลิกเลือกเครื่องมือ 


2. กำหนดค่า Option Bar


3. เลือกรูปแบบและกำหนดค่าตามต้องการแล้วคลิกเมสส์ซ้ำค้างไว้ระบาย

บริเวณพื้นที่การทำงานเพื่อวาดภาพตามต้องการ ดังนี้


6.1.2 **กลุ่มเครื่องมือการระบายสีพิเศษ** คือ กลุ่มเครื่องมือการระบายสีพิเศษสามารถเลือกใช้งานได้ 2 แบบ ที่แตกต่างกัน ดังภาพ




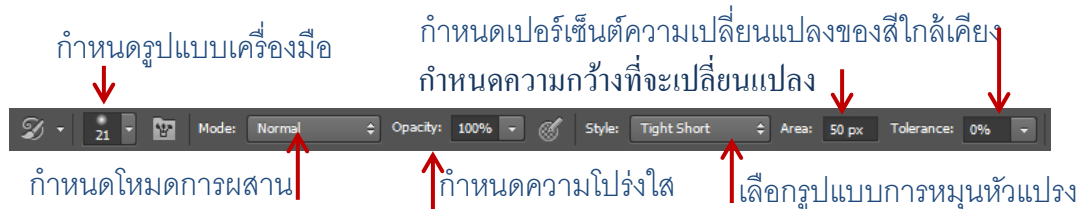
6.1.3.1  History Brush Tool คือ เครื่องมือเรียกคืนภาพก่อนหน้าการปรับแต่งคืนมา ซึ่งมีลักษณะเหมือนกับการใช้คำสั่ง Undo แต่สามารถเรียกใช้การทำงานเฉพาะจุดได้

6.1.3.2  Art History Brush Tool คือ เครื่องมือที่ใช้สำหรับการเปลี่ยนแปลงภาพถ่ายธรรมดาให้มีรูปแบบเหมือนกับการงานศิลปะ

ขั้นตอนการเรียกใช้เครื่องมือกลุ่มระบายสีพิเศษที่แตกต่างกัน ดังนี้

6.1.3.1  เครื่องมือ History Brush Tool คือ การเรียกภาพที่ตกแต่งภาพหรือตัดภาพออกจากฉากหลังแล้วพื้นที่บางส่วนหายไปแล้วสามารถ เรียกคืนส่วนที่หายไปได้ ซึ่งสามารถปรับแต่งค่าการทำงานบน Option Bar

6.1.3.2 เครื่องมือ  Art History Brush Tool คือ การเปลี่ยนภาพถ่ายธรรมดาให้มีรูปแบบเหมือนกับการงานศิลปะ เกิดจากการบิดจุดสีภาพให้หมุนวน โดยการแดรกเมาส์ผ่านส่วนต่างๆ ของภาพทำให้ผลลัพธ์เหมือนกับการงานศิลปะ กำหนดค่าต่างๆ บน Option Bar ดังภาพ

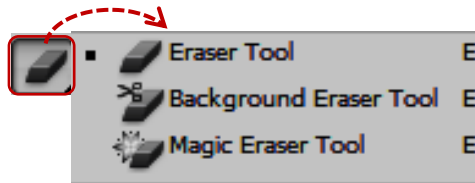



การเปลี่ยนภาพถ่ายธรรมดาให้มีรูปแบบเหมือนกับการงานศิลปะ โดยการแดรกเมาส์ผ่านส่วนต่างๆ ของภาพ ขั้นตอนดังนี้


1. เปิดไฟล์ภาพ
2. คลิกเครื่องมือ  แล้วแดรกเมาส์บริเวณภาพทั้งหมด


## 2 กลุ่มเครื่องมือการลบ


ภาพที่สร้างขึ้นสามารถลบบางส่วน โดยการกำหนดขอบเขตพื้นที่การลบ หรือลบแบบไม่กำหนดขอบเขตพื้นที่ แล้วกดปุ่ม **Delete** ที่เป็นพิมพ์แต่เครื่องมือในกลุ่มของการลบยังมีรูปแบบการลบที่น่าสนใจที่จะช่วยให้การทำงานสะดวก ดังภาพ





6.2.1  Eraser Tool คือ การลบภาพใน Layer ปกติภาพที่แทรกเมาส์ผ่านจะหายไป

6.2.2  Background Eraser Tool คือ เครื่องมือสำหรับลบภาพใน Layer พื้นหลัง ภาพที่ใช้งานเครื่องมือนี้แล้ว Layer พื้นหลังจะถูกลบไป และจะถูกเปลี่ยนเป็น Layer ปกติจุดที่ถูกลบทิ้งเปลี่ยนเป็นพื้นหลังแบบโปร่งใส (Transparent) ทันที

6.2.3  Magic Eraser Tool คือ เครื่องมือที่คลิกเมาส์เลือกช่วงสีที่ต้องการลบภาพแล้วกดปุ่ม **Delete** เพื่อลบทิ้งโดยจะลบสีที่เหมือนกันหรือใกล้เคียงกันมากที่สุด (แต่มีข้อจำกัด คือ ตัวเลือกนี้จะใช้งานไม่ได้ถ้าหากภาพมีการย่อหรือขยายด้วยคำสั่ง Image Size ขณะปรับแต่งภาพ

6.2.1 การลบภาพด้วยเครื่องมือ  Eraser Tool คือ เครื่องมือลบภาพ และแก้ไข ความผิดพลาดจากการทำงานกำหนดค่า Option ต่างๆ

6.2.2 การลบภาพเครื่องมือ  Background Eraser Tool คือ เครื่องมือสำหรับคลิกเลือกสีที่ต้องการลบแล้วกดปุ่ม **Delete** เพื่อลบทิ้ง การกำหนดค่า Option

6.2.3 การลบภาพด้วยเครื่องมือ  Magic Eraser Tool คือ เครื่องมือลบภาพที่ต้องคลิกเลือกสีที่ต้องการลบแล้วกดปุ่ม **Delete** เพื่อลบทิ้ง เครื่องมือนี้จะใช้งานไม่ได้ ถ้าหากรูปภาพดังกล่าวมีการย่อหรือขยายด้วยคำสั่ง Image Size ขณะปรับแต่งการกำหนดค่า Option

## 6.3 การเติมสีและ Pattern ให้ภาพด้วยคำสั่ง Fill

การเติมสีให้ภาพด้วยคำสั่ง Fill การเทสีลงในภาพก่อนการเทสีลงไปต้องเลือกขอบเขตพื้นที่ก่อนแล้วการเทสีขั้นตอนดังนี้

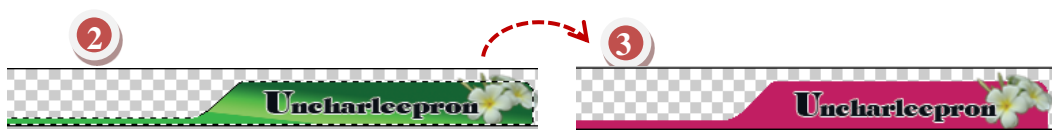
1. กำหนดสีด้านบน  (สีชมพู) Foreground Color

2. สร้างขอบเขตพื้นที่ภาพให้ภาพ ณ จุดที่ต้องการเติมสี
3. คลิกเมนู Edit → Fill หรือ **Shift + F5** กำหนดค่าต่างๆ ดังภาพ

เลือกสีหรือพื้นผิวที่จะเทสีลงไปภาพ

กำหนดโหมดการผสมสีและความโปร่งใส

เลือก Option เพื่อป้องกันการเทสีลงพื้นที่ส่วนที่ไม่มีจุดของสี



**ตัวอย่าง** การเติมสีบริเวณที่สร้างขอบเขตพื้นที่ โดยกำหนดค่า Opacity 100 % กำหนดสีด้านบน Foreground Color (สีชมพู)

การกำหนดค่าการผสมและความโปร่งใสของภาพ ถ้ากำหนดค่ามากจะทำให้สีมีความเข้มสูง แต่ถ้ากำหนดค่าน้อยสีจะจางหรือโปร่งใสตามค่าที่กำหนด เช่น ค่า Opacity = 50 % ดังภาพ



**ตัวอย่าง** การเติมสีบริเวณที่สร้างขอบเขตพื้นที่ โดยกำหนดค่า Opacity 50 % สี Foreground Color เหมือนกับสีข้อที่ 1

### 6.4 การออกแบบ Web Page

การสร้าง Web Page ให้มีความสวยงามต้องใช้โปรแกรมสำหรับการสร้างภาพกราฟิก เพื่อให้ได้ Web Page ที่สวยงาม เช่น การออกแบบภาพ นำภาพถ่ายตกแต่งแก้ไขความบกพร่องส่วนต่างๆ ของภาพ และการใช้ Effects ต่างๆ เช่น สร้างตัวอักษรให้เหมาะสมสำหรับ Web Page การเลือกภาพ การกำหนดขนาดภาพ ดังนี้

**6.4.1 การเลือกใช้สีสำหรับการออกแบบ Web Page** คือ การออกแบบภาพสำหรับ Web Page นั้นต้องควบคุมโทนสีของภาพให้เหมาะสมและการเลือกสีแต่ละโทนสีจะให้อารมณ์ภาพที่แตกต่างกันออกไป ที่สำคัญควรใช้สีที่ดูสบายตา ไม่ฉูดฉาดรุนแรงสีแต่ละสีควรมีความหมาย และสีควรเหมาะสมกับเนื้อหาที่แตกต่างกัน เช่น สีแดงให้ความรู้สึกดูเร้าร้อน เข้มขี้ และก้าวร้าว สีเหลืองให้ความรู้สึกถึงความเป็นมิตร และความอบอุ่น สีน้ำเงินและสีเขียวให้ความรู้สึกสบายตา เป็นต้น

**6.4.2 ขนาดของภาพ** คือ ภาพจะมีผลโดยตรงต่อผู้เข้ามาใช้งานเว็บไซต์ถ้ามีภาพขนาดใหญ่ จะทำให้การโหลดภาพนานเกินไปทำให้ผู้เข้าชมเว็บไซต์รอนานซึ่งอาจปิดเว็บไซต์นั้นๆ ยังไม่ได้เข้าชม ดังนั้นจึงจำเป็นต้องตัดภาพ

ออกเป็นภาพเล็กๆ เรียงลำดับก่อนหลัง แล้วนำไปใช้งานจริงในโปรแกรมสำหรับสร้าง Web Page เช่น โปรแกรม Adobe Dreamweaver ตัวอย่างการตัดภาพเป็นภาพเล็กๆ ช่วยในการโหลดภาพเร็วขึ้น

#### 6.4.3 ความละเอียดของภาพ การกำหนดความละเอียดของภาพจะมีผลต่อขนาดของภาพ

ถ้ามีความละเอียดของภาพมากจะทำให้การแสดงผลภาพบนเว็บไซต์ช้ากว่าภาพที่มีความละเอียดต่ำการกำหนดความละเอียดให้ภาพสามารถทำได้ขณะบันทึกภาพ คือ คลิกเมนู File → Save for web ดังนี้

6.4.3.1 การบันทึกไฟล์ คือ การบันทึกไฟล์ เพื่อปรับเปลี่ยนความละเอียดของภาพ  
ขั้นตอนดังนี้

1. คลิกเมนู File → Save for web
2. ลักษณะภาพที่ได้
3. คลิกปุ่ม Save เพื่อบันทึกภาพ
4. เลือก Folder เก็บภาพ และกำหนดการบันทึกภาพเฉพาะภาพเท่านั้น

โดยเลือกรูปแบบ Image Only จากช่อง Format และคลิกปุ่ม Save

6.4.3.2 การเลือกประเภทไฟล์ภาพสำหรับ Web Page คือ การเลือกไฟล์ภาพประเภทต่างๆ ที่สามารถใช้งานบน Web Page เช่น ส่วนขยาย .GIF .JPEG และ .PNG เนื่องจากแสดงข้อมูลสีได้ดีและมีขนาดไฟล์ที่เล็ก โดยไฟล์แต่ละแบบเหมาะกับภาพมีลักษณะต่างกัน ดังนี้


1) .GIF ย่อมาจาก Graphics Interchange Format คือไฟล์ภาพที่จะลดทอนสีได้สูงสุด 256 สีเท่านั้นเหมาะกับภาพที่มีรายละเอียดไม่มาก เช่น Logo ภาพการ์ตูนต่างๆ ที่ไม่เน้นลดทอนภาพแสดงภาพแบบพื้นหลังทึบ และบันทึกไฟล์ภาพแบบเคลื่อนไหว .JPG และ .JPEG ย่อมาจาก Joint Photographic Export Group คือ ไฟล์ภาพที่

แสดงสีได้สูงสุดถึง 16.7 ล้านสี เมื่อต้องการแสดงภาพเหมือนจริง เช่น ภาพวิวทิวทัศน์ ภาพคน

2) .PNG ย่อมาจาก Portable Network Graphics ไฟล์ภาพที่ รวมเอาคุณสมบัติของไฟล์แบบ .GIF และ .JPEG เข้าด้วยกันสามารถแสดงสีได้มากถึง 16.7 ล้านสี และบันทึกไฟล์ภาพพื้นหลังแบบพื้นหลังทึบได้

6.4.4 ส่วนประกอบสำคัญของ Web Page คือ การกำหนดรูปแบบของ Web Page ให้มีส่วนต่างๆ แยกออกจากกันอย่างชัดเจน เพื่อลดความซับซ้อนในการเรียกใช้งาน โดยโครงสร้างหลักที่นิยมใช้มี

6.4.5 การใช้เครื่องมือสำหรับการออกแบบ Web Page โดยขั้นตอนการออกแบบ Web Page มีเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง 2 ตัว คือ  Slice Tool และ  Select Slice Tool ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญสุดท้ายหลังจากออกแบบกราฟิก ดังนี้

6.4.5.1 การใช้เครื่องมือ  Slice Tool คือ ตัดภาพเป็นภาพเล็ก ๆ ขั้นตอนดังนี้


1. เปิดภาพที่ต้องการนำไปใช้งานบน Web Page



2. คลิกเลือกเครื่องมือ  แล้วแทรกเมาส์คลุมภาพให้ได้ขนาดที่ต้องการตัดภาพ

เป็นส่วนๆ จะปรากฏกรอบรอบๆ ภาพที่ถูกตัด

3. แทรกเมาส์บนภาพที่เหลือ โดยเส้นกรอบที่แทรกเมาส์ผ่านเกิดเป็นเส้นติดกันพอดี (ถ้ามีช่องว่างเล็กๆ จะนับเป็นไฟล์ลำดับถัดมา) ดังภาพ



6.4.5.2 การปรับแต่ง Slice ด้วยเครื่องมือ  Slice Select Tool คือ หลังจากตัดภาพแล้วพบว่าเส้น Slice ที่สร้างไว้ยังไม่เรียบร้อย หรือสร้าง Slice ภาพมากเกินไป สามารถใช้เครื่องมือในการย่อหรือขยายขอบเขตภาพได้ ขั้นตอนดังนี้


1. คลิกเครื่องมือ  คลิกบนภาพที่ต้องการแก้ไข จะปรากฏเส้น Slice ปรากฏขึ้นมาให้แก้ไข (สีเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลสามารถคลิกปุ่ม  สีเหลืองเพื่อแก้ไข)

2. คลิกเมาส์ที่จุดสี่เหลี่ยมแทรกเมาส์ปรับแต่งเส้นขอบเขตเส้นได้

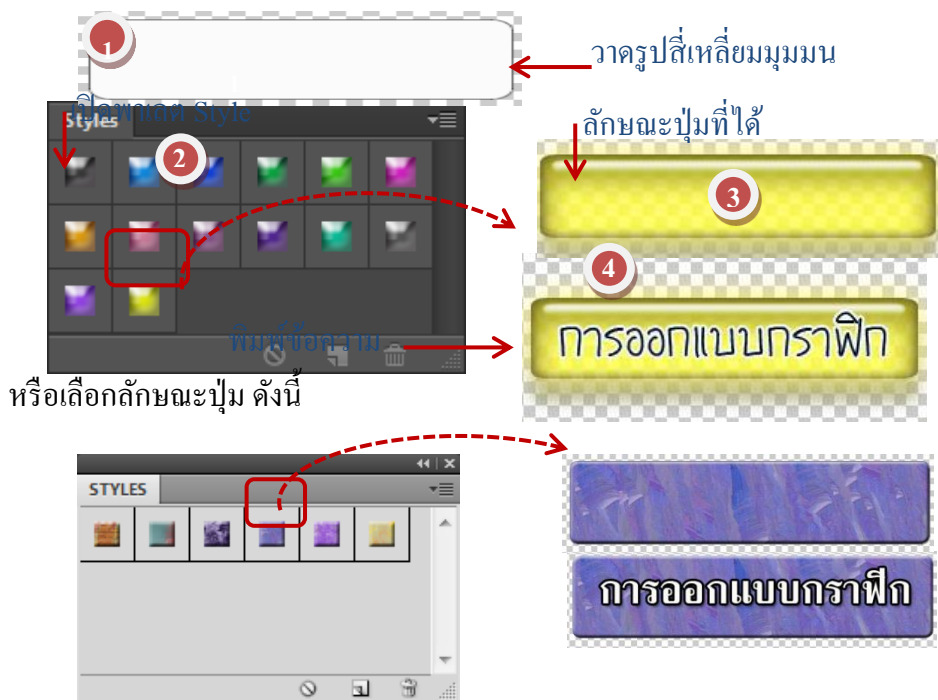
3. ถ้าต้องการลบคลิกเมาส์บนเส้น Slice แล้วกดปุ่ม **Delete** ที่แป้นพิมพ์เพื่อลบ Slice ของภาพเส้น Slice จะหายไป



6.4.6 การออกแบบปุ่มลิงค์ คือ การออกแบบปุ่มลิงค์เพื่อความสวยงามของ Web Page โดยการอาศัยรูปแบบสำเร็จรูปที่กำหนดจากพาเลต Style ขั้นตอนดังนี้

1. สร้างไฟล์ใหม่ แล้วเลือกเครื่องมือ  วาดรูปสี่เหลี่ยมมุมมน
2. เปิดพาเลต Style แล้วเลือกชุดสไตล์ แบบ Web Style
3. คลิกเลือกรูปแบบปุ่มที่ต้องการ → ลักษณะปุ่มที่ได้
4. พิมพ์ข้อความ “การออกแบบกราฟิก” บนปุ่มแล้วบันทึกไฟล์

ถ้าต้องการปุ่มสถานะแบบ Rollover ให้ทำตามข้อ 3-4 อีกครั้ง แล้วบันทึกไฟล์



6.4.7 การออกแบบ Page Header การออกแบบ Page Header ส่วนแรกที่ตั้งใจดูความสนใจต่อผู้เข้าชมเว็บไซต์ เนื่องจากเป็นส่วนแรกที่ยกถึงความหมาย ชื่อหัวเว็บ และแสดงชื่อเจ้าของ Web Page ขั้นตอนดังนี้

1. สร้างไฟล์ใหม่ขนาด 1,000 x 150 Pixels
2. คลิกเครื่องมือ  Gradient Tool แล้วกำหนดค่า Option คลิกเลือก  แล้วคลิกเมาส์ซ้ายค้างไว้

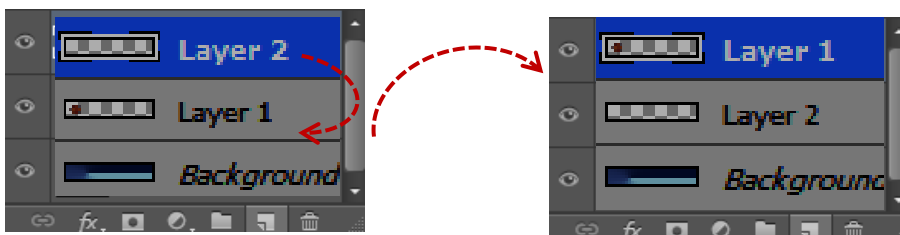
ลากเมาส์เพื่อไล่โทนสี ฟ้า – น้ำเงิน ดังภาพ



3. คัดลอกภาพ Logo วางมุมด้านซ้ายของภาพ



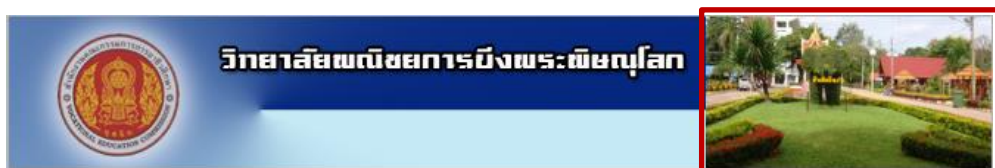
4. เพิ่ม Layer 2 แล้วดึง Layer 1 วางไว้ด้านบน Layer 2 แล้วคลิกเลือก Layer เลือก Layer 2 สร้างขอบเขตพื้นที่ให้มีขนาดความกว้างกว่าภาพ Logo



6. คลิกเมนู **Seclec** → **Modify** → **Feather** (กำหนดค่า 15 Pixels) คลิกเครื่องมือ Paint Tool เทสี ขาวลงในขอบเขตพื้นที่แล้วยกเลิกขอบเขตพื้นที่กดปุ่ม **Ctrl + D** ดังภาพ

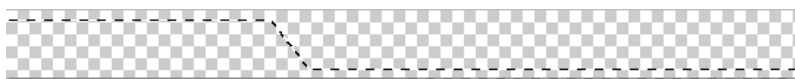


7. พิมพ์ชื่อ “วิทยาลัยพณิชยการบึงพระพิบูลย์โลก” ใส่เส้นขอบและเงา แล้วคัดลอกภาพ 1 ภาพวาง ด้านขวาของหัวเว็บ ดังภาพ

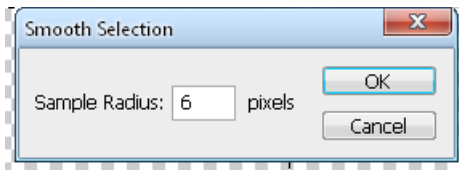


6.3.7 การสร้างปุ่มเมนู การสร้างปุ่มเมนูสำหรับ Link ต่างๆ เพื่อความสวยงามแล้วนำไปตกแต่ง Web Page เช่น สร้างปุ่มเมนูหน้าหลักแล้วนำไปเชื่อมโยงไปยัง Link ต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Dream weaver หรือนำภาพดังกล่าวประยุกต์ใช้ในงานเอกสารต่างๆในโปรแกรมอื่นๆ เช่น Microsoft Word, Microsoft Power Point ฯลฯ ขั้นตอนดังนี้

1. สร้างไฟล์ภาพขนาด 15 x 1.5 cm (พื้นหลังTransparent)
2. คลิกเครื่องมือ Polygonal Lasso Tool วาดภาพ ดังภาพ




3. คลิกเมนู **Select** → **Modify** → **Smooth** กำหนดค่า 6 pixels



4. คลิกเครื่องมือ  Gradient Tool เพื่อไล่โทน 3 สี (1= R:191 G:4 B:39, 2= R:248 G:113 B:227 และ 3= R:206 G:8 B:185 แล้วคลิกเมาส์ลากไล่โทนสีแล้วกด **Ctrl + D** ดังภาพ



5. พิมพ์ข้อความ "หน้าหลัก" คลิก  Add Layer Styles → Blending Option ตกแต่งข้อความให้สวยงาม ดังภาพ



6. บันทึกไฟล์นามสกุล .GIF

5. การวัดผลและประเมินผล		
วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
-การสังเกต	-การสังเกต	
-การใช้ข้อคำถาม	-ข้อคำถาม	-ตอบได้ถูกต้อง
-การทดสอบ	-แบบทดสอบ	-ผ่านเกณฑ์ 60%
-การสังเกต	-การสังเกต	
-การใช้ข้อคำถาม	-ข้อคำถาม	-ตอบได้ถูกต้อง

6. บันทึกหลังการสอน หน่วยที่..... ภาคเรียนที่..... ปีการศึกษา.....

1) ผลการสอน

.....

.....

.....

2) ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

3) ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ

( ..... )

ตำแหน่ง .....

7. ข้อเสนอแนะของหัวหน้าสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย (ตรวจ/นิเทศ/เสนอแนะ/รับรอง)

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ