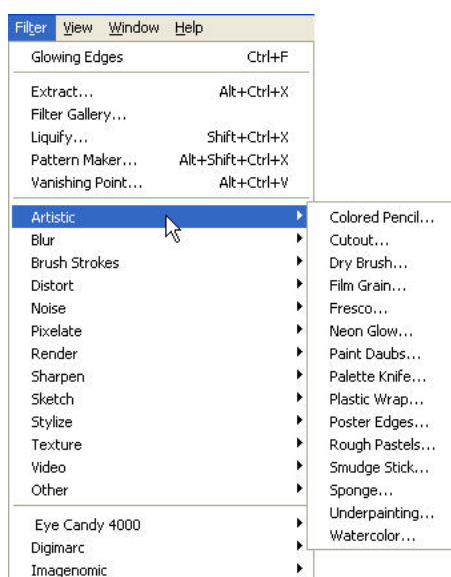
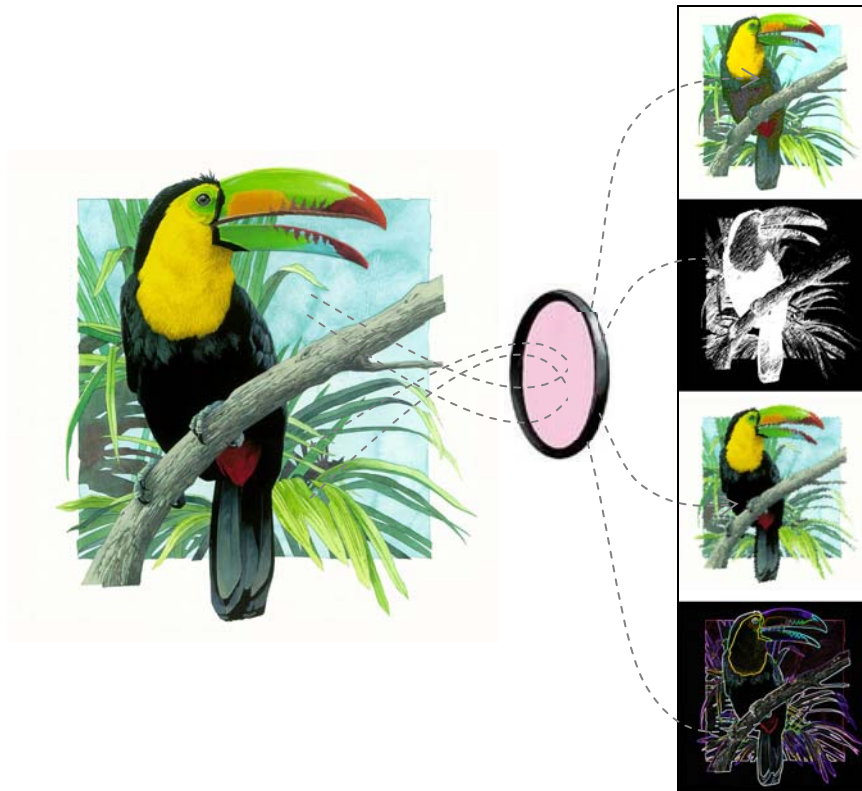


Filter

ตัวกรองแสง

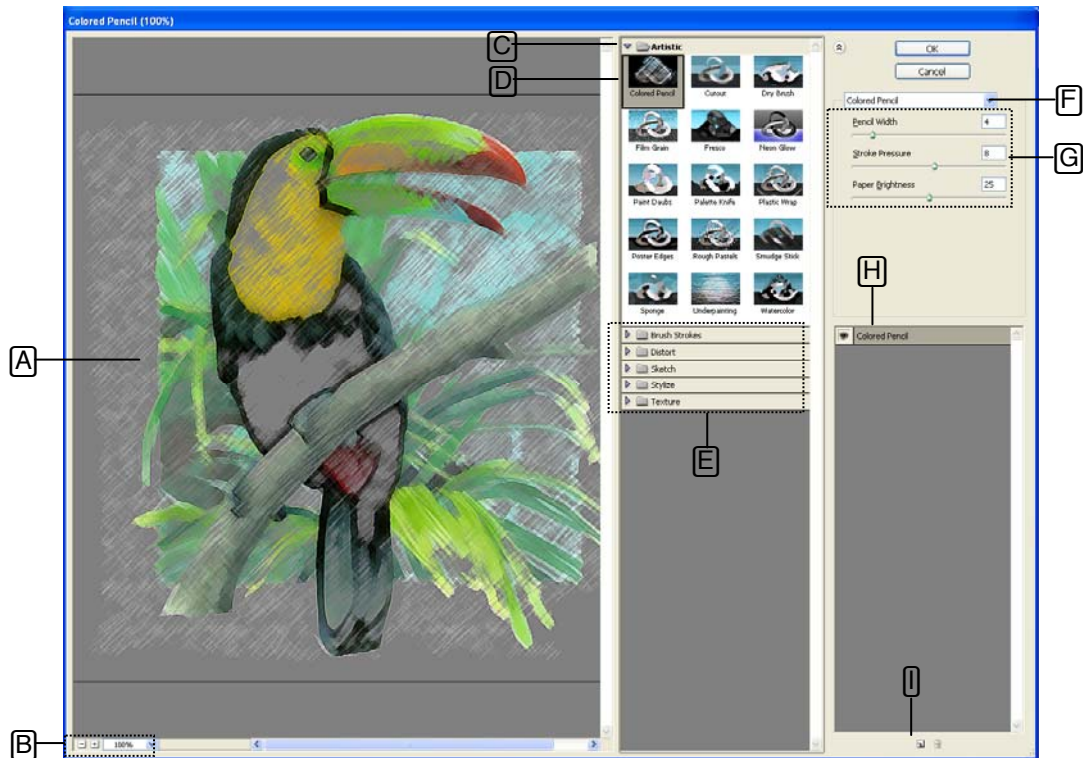
Filter คือตัวกรอง ซึ่งหมายถึงโปรแกรมที่ใช้ในการเปลี่ยนรูปแบบภาพให้ เป็นรูปแบบที่ต้องการใช้ เสมือน Filter ของกล้องถ่ายรูป ใน Photoshop มี Filter ให้เลือกใช้มากมาย อีกทั้งยังสามารถติดตั้ง Filter เพิ่มเติมได้อีกด้วย



การใช้งาน Filter ทุกชนิดสามารถทำได้โดย เปิดหน้าต่าง Filter Gallery แล้วเลือกใช้ และ กำหนดค่า การเปิดหน้าต่าง Filter Gallery โดยคลิกที่ Menu Filter แล้วเลือกใช้ Filter ใดๆ ก็ได้

Filter Gallery

คำสั่ง Filter หลายชนิดจะมีหน้าต่าง Filter Gallery ที่รวม Filter ที่สามารถใช้ร่วมกันมากกว่าหนึ่งชนิดได้ ให้เลือกใช้งานผสมผสานกัน Filter Gallery เป็นเครื่องมือกำหนดค่า มีรายละเอียดดังนี้



- A : พื้นที่แสดงผลที่ได้จาก Filter ที่เลือกใช้งาน
- B : ส่วนควบคุมการขยายหรือย่อมุมมอง (Zoom-in, Zoom-Out) พื้นที่แสดงผล
- C : แถบหัวข้อของกลุ่ม Filter สามารถคลิกเพื่อเปิดหรือปิดการแสดงผลรายการ Filter ได้
- D : รายการ Filter สำหรับเลือกใช้งาน
- E : แถบหัวข้อของกลุ่ม Filter สามารถคลิกเพื่อคลี่รายการย่อยในหัวข้อ และคลิกอีกครั้งเพื่อเก็บรายการย่อย
- F : รายการ Filter ทั้งหมดให้คลิกเลือกใช้งาน
- G : ส่วนปรับค่า Filter ที่เลือกใช้งานอยู่ โดยในส่วนนี้จะเปลี่ยนไปตาม Filter ที่กำลังเลือกใช้งานอยู่
- H : แถบแสดง Filter ทั้งหมดที่ใช้งานกับภาพ โดยด้านหน้าของ Filter จะมีไอคอนรูปตา แสดงว่าแสดงการใช้งาน Filter นั้นอยู่ แต่ถ้าไม่มีรูปตาแสดงว่าไม่ได้แสดง Filter นั้นอยู่
- I : ปุ่มสำหรับคลิกเพิ่ม Filter ใหม่เข้าไปในรายการ ทำได้โดยคลิกที่ปุ่ม New Effect Layer จะได้ Filter ใหม่เป็น Filter เดียวกับที่เลือก หลังจากนั้นคลิกเลือก Filter ใหม่ที่ต้องการ

Artistic Filter

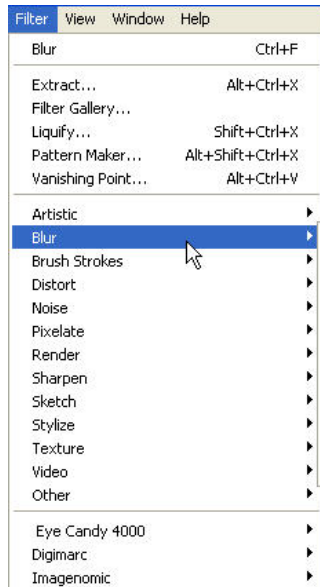
ตัวกรองแบบศิลปะ :

Artistic Filter คือกลุ่ม Filter ที่ใช้เปลี่ยนภาพในพื้นที่ทำงานที่เลือกให้กลายเป็นภาพวาดแบบศิลปะ
Artistic Filter ประกอบด้วย Filter Gallery ดังนี้



Blur Filter

ตัวกรองแบบภาพพราง



Blur Filter คือกลุ่ม Filter ที่ใช้เปลี่ยนภาพในพื้นที่ทำงานที่เลือกให้กลายเป็นภาพพรางมัว Blur Filter ประกอบด้วย Filter Gallery ดังนี้



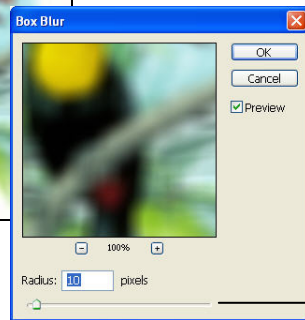
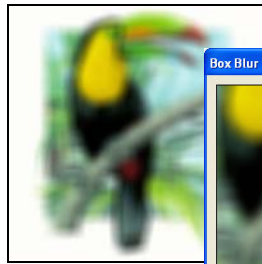
Averrang เป็น Filter สำหรับเปลี่ยนพื้นที่ทำงานให้เป็นสีเดียว โดยสีนี้จะ เป็นสีที่ได้มาจากค่าเฉลี่ยของสีที่มีอยู่ทั้งหมดในพื้นที่ทำงาน



Blur เป็น Filter สำหรับเปลี่ยนพื้นที่ทำงานให้พรางมัว

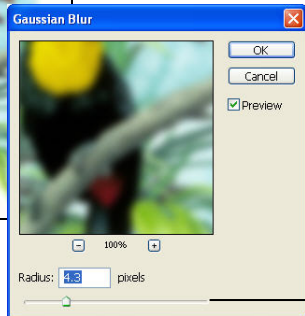
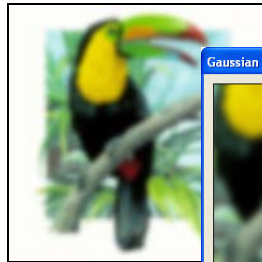


Blur More เป็น Filter สำหรับเปลี่ยนพื้นที่ทำงานให้พรางมัวมากกว่า Blur



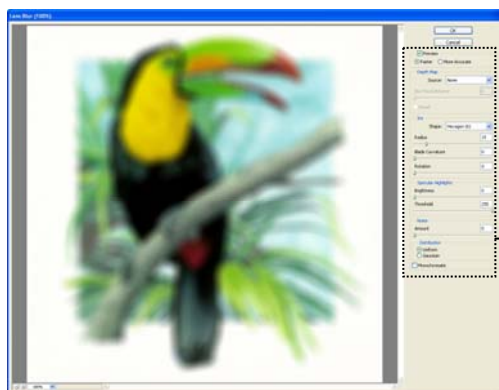
Box Blur เป็น Filter สำหรับเปลี่ยนพื้นที่ทำงานให้พร่ามัวโดยดึงความพร่ามัวออกไป 4 ทิศทาง

ปรับระดับความพร่ามัว



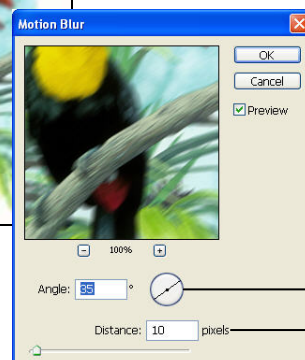
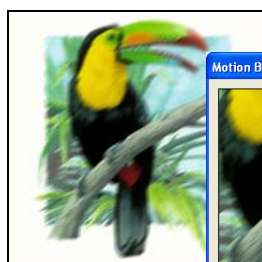
Gaussian Blur เป็น Filter สำหรับเปลี่ยนพื้นที่ทำงานให้พร่ามัวทุกจุดสม่ำเสมอ

ปรับระดับความพร่ามัว



Lens Blur เป็น Filter สำหรับเปลี่ยนพื้นที่ทำงานให้พร่ามัว โดยจำลองลักษณะการทำงานของเลนส์ถ่ายภาพ

ส่วนกำหนดค่า Lens Blur



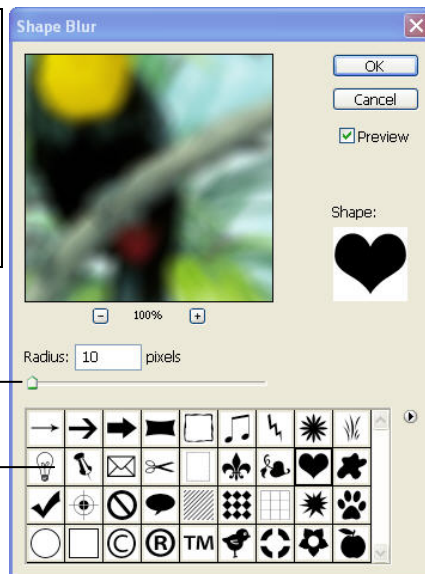
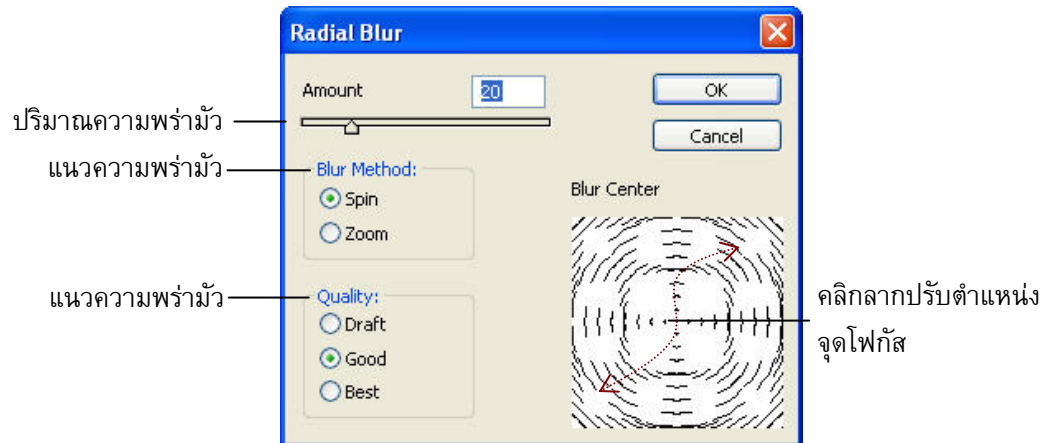
Motion Blur เป็น Filter สำหรับเปลี่ยนพื้นที่ทำงานให้พร่ามัวในลักษณะเหมือนภาพมีการเคลื่อนที่ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง

ปรับทิศทางการเคลื่อนที่

ปรับระดับความพร่ามัว



Radial Blur เป็น Filter สำหรับเปลี่ยนพื้นที่ทำงานให้พรางมัวแบบวงล้อหมุน (Spin) และแบบเคลื่อนที่เข้าหาอย่างรวดเร็ว (Zoom)



Shape Blur เป็น Filter สำหรับเปลี่ยนพื้นที่ทำงานให้พรางมัวโดยใช้ Shape เป็นตัวกำหนดรูปร่างความพรางมัว

Smart Blur เป็น Filter สำหรับเปลี่ยนพื้นที่ทำงานให้พรางมัว เฉพาะสีที่มีโทนสีใกล้เคียงกันเท่านั้น



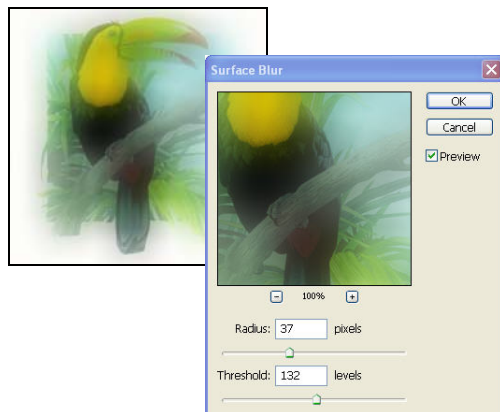
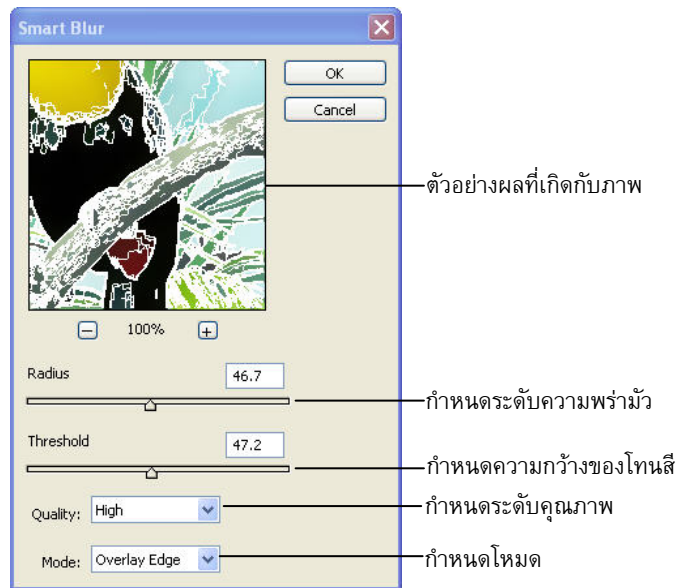
Normal



Edge Only



Overlay Edge



Surface Blur เป็น Filter สำหรับเปลี่ยนพื้นที่ทำงาน
ให้พรำมัวเฉพาะสีที่ใกล้เคียงกันเข้าหากัน

Brush Stork Filter

ตัวกรองแบบพู่แปรงระบายสี

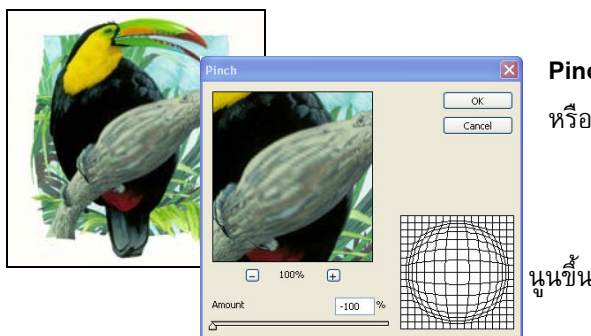
Brush Stork Filter คือกลุ่ม Filter ที่ใช้เปลี่ยนภาพในพื้นที่ทำงานที่เลือกให้เป็นภาพที่ระบายด้วยแปรงระบายสีแบบต่างๆ Brush Stork Filter ประกอบด้วย Filter Gallery ดังนี้



Distort Filter

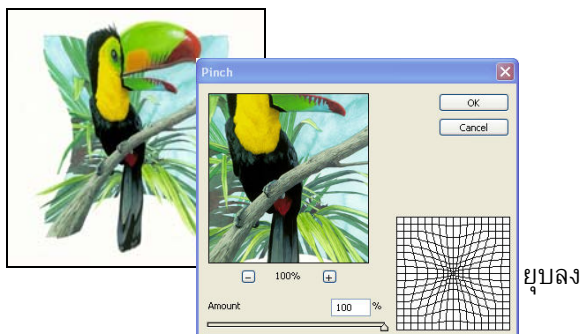
ตัวกรองแบบทำภาพให้บิดเบี้ยว

Distort Filter คือกลุ่ม Filter ที่ใช้เปลี่ยนภาพในพื้นที่ทำงานที่เลือก ให้เป็นภาพที่บิดเบี้ยว Distort Filter ประกอบด้วย Filter Gallery ดังนี้



Pinch เป็น Filter สำหรับใช้ดึงภาพให้ดูนูนขึ้นหรือให้ดูยุบลงไป

นูนขึ้น



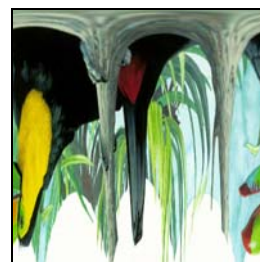
ยุบลง

Polar Coordinates เป็น Filter สำหรับหมุนภาพเป็นวงกลม

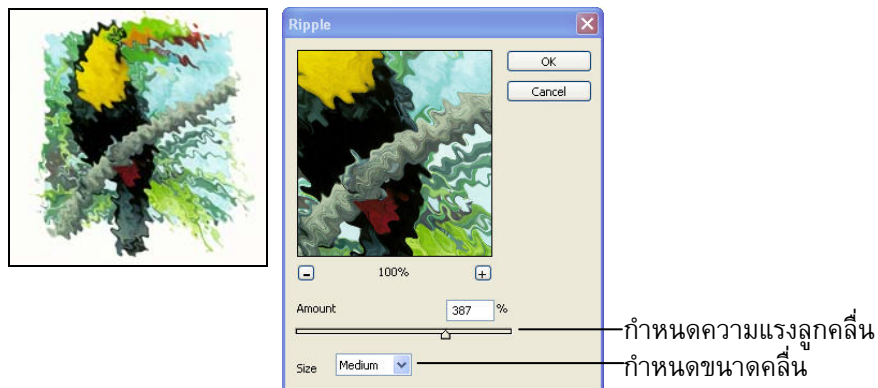


Rectangular to Polar

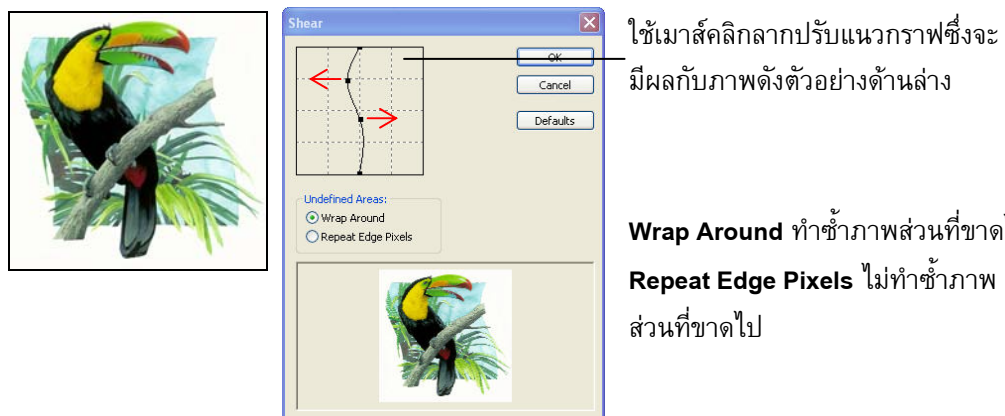
Polar to Rectangular



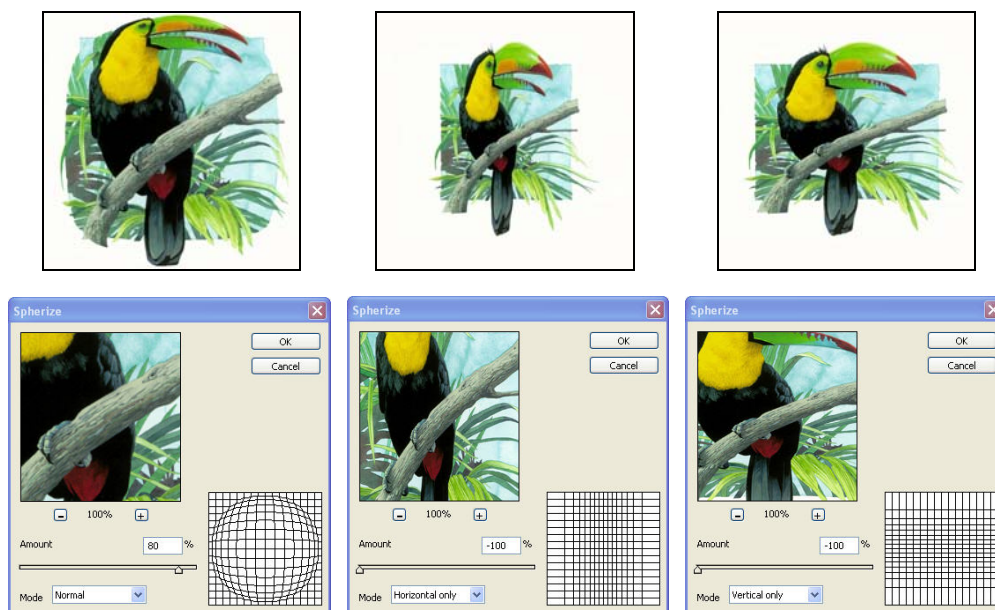
Ripple เป็น Filter สำหรับทำภาพให้เป็นคลื่น



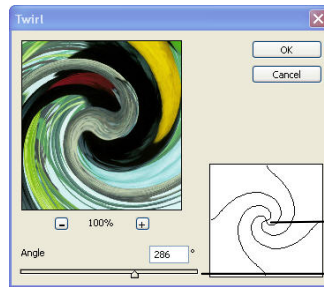
Shear เป็น Filter สำหรับทำภาพบิดงอในแนวตั้ง



Spherize เป็น Filter สำหรับทำภาพโป่งและยุบในลักษณะลูกบอล และท่อแนวตั้ง แนวนอน



Twirl เป็น Filter สำหรับทำภาพโป่งและยุบในลักษณะลูกบอล และท่อนวดตั้ง แนวนอน



กำหนดตัวอย่างลักษณะหมุนวน
กำหนดจำนวนมุมการหมุนวน

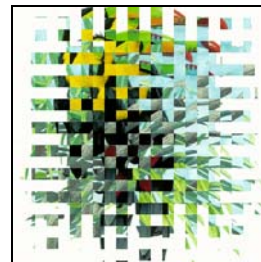
Wave เป็น Filter สำหรับทำภาพเป็นคลื่นบนผิวน้ำ



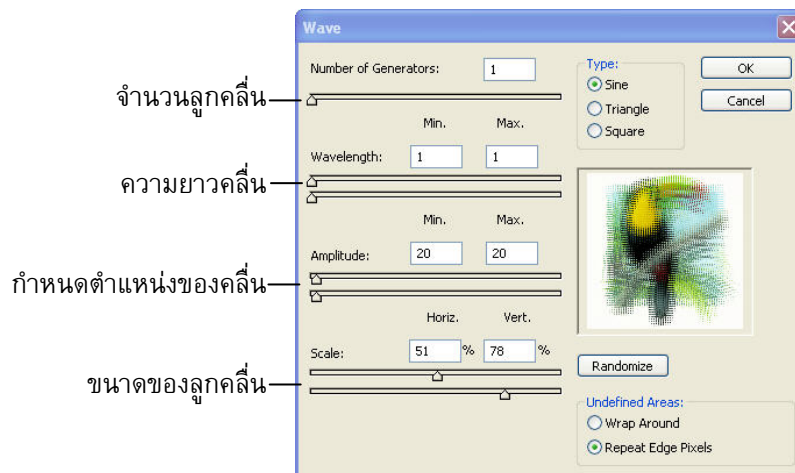
Sine ซายน์



Triangle สามเหลี่ยม



Square สี่เหลี่ยม



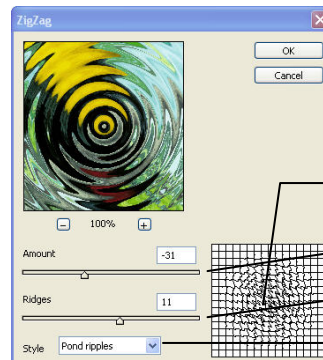
จำนวนลูกคลื่น

ความยาวคลื่น

กำหนดตำแหน่งของคลื่น

ขนาดของลูกคลื่น

Wave เป็น Filter สำหรับทำภาพเป็นคลื่นบนผิวน้ำ



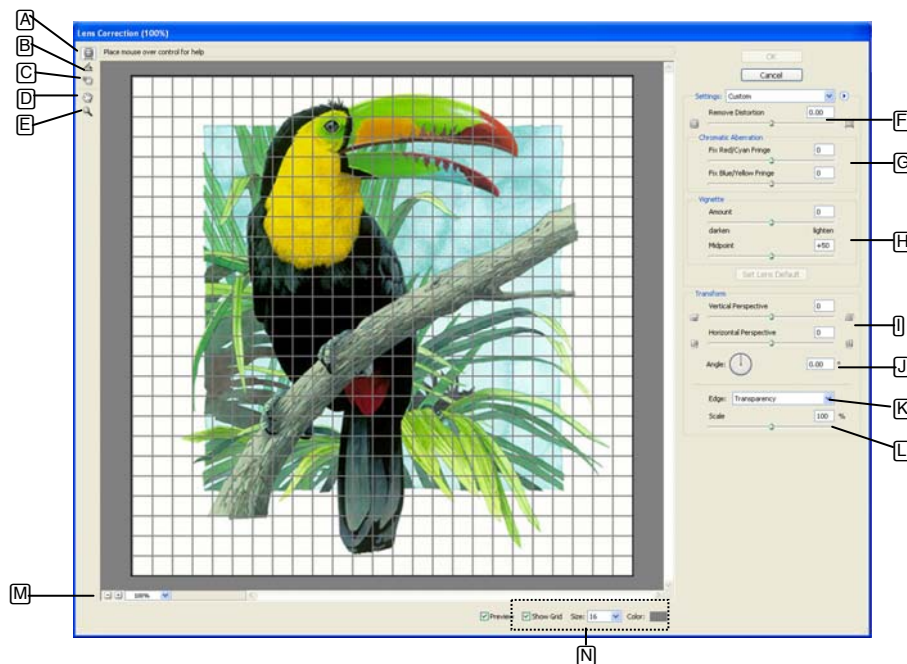
แสดงตัวอย่างเป็น Pattern

จำนวนวงคลื่น

ความสูงคลื่น

เลือกรูปแบบลูกคลื่น

Lens Correction เป็น Distort สำหรับทำหน้าที่เหมือนเลนส์เว้าและเลนส์นูน โยก บิดภาพ Filter นี้มีรายละเอียดมากมายให้กำหนดค่า

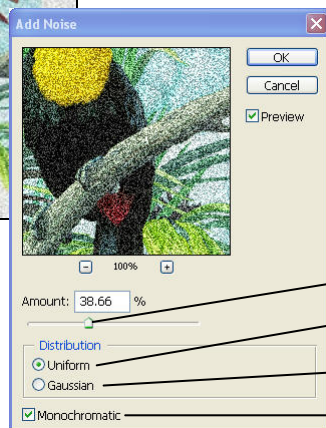
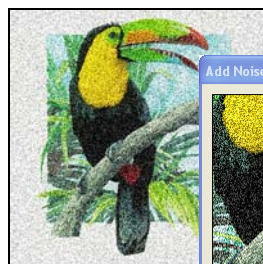
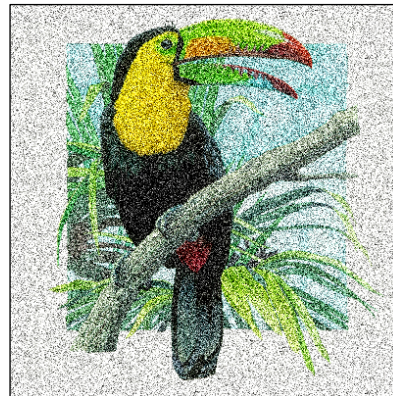


- A : เครื่องมือสำหรับคลิกแล้วสามารถลากในภาพ Preview เพื่อทำภาพนูนหรือเว้า
- B : เครื่องมือสำหรับคลิกแล้วสามารถลากในภาพ Preview เพื่อหมุนภาพ
- C : เครื่องมือสำหรับคลิกแล้วสามารถลากในภาพ Preview เพื่อย้ายตำแหน่งตาราง Grid
- D : เครื่องมือสำหรับคลิกแล้วสามารถลากในภาพ Preview เพื่อย้ายตำแหน่งภาพแสดงผล
- E : เครื่องมือสำหรับคลิกแล้วสามารถลากในภาพ Preview เพื่อขยายภาพแสดงผล ถ้ากดคีย์ Alt ค้างเป็นการย่อภาพ
- F : กำหนดค่าการย่อขยายภาพในลักษณะนูนหรือเว้า
- G : แก้อาการที่ปรากฏแถบสีที่ไม่ต้องการสีระหว่างแดงและบานเย็น และระหว่างสีน้ำเงินกับ
- H : ทำให้ภาพถ่ายที่มีความสว่างน้อยๆ ลดจางลงบริเวณขอบภาพ โดยมีแถบปรับค่าความมืดสว่างและแสงระดับกลาง
- I : การเปลี่ยนแปลงรูปร่างของภาพ ให้มีมุมมองเหมือนกับที่ตามองเห็นโดยมีแถบปรับค่าเป็นมุมมองแนวตั้ง และมุมมองแนวนอน
- J : กำหนดมุมการหมุนภาพ
- K : กำหนดลักษณะพื้นที่ขอบส่วนที่หายไปจากพื้นที่ทำงานให้เป็น 3 แบบคือ Edge Extension กระจายสีจากขอบภาพจนเต็มพื้นที่ทำงาน Transparency ใช้ความโปร่งใส Background Color ใช้สีพื้นหลัง
- L : กำหนดค่าการย่อขยายภาพ
- M : ย่อ ขยาย มุมมองภาพใน Preview
- N : กำหนดให้แสดง ไม่แสดง Grid, กำหนดความกว้างระหว่างเส้น Grid, กำหนดสีของ Grid

Noise Filter

ตัวกรองแบบจุดสีรบกวน

Noise Filter คือกลุ่ม Filter ที่ใช้สร้างสีรบกวนในพื้นที่ทำงานที่เลือก สามารถเปิดหน้าต่าง Noise Filter ขึ้นมาทำงานได้โดยคลิกที่ Menu Filter > Noise แล้วเลือกรายการที่ต้องการดังนี้



Add Noise เป็น Filter สำหรับสร้างจุดสีรบกวนลงในภาพ

กำหนดปริมาณจุดสีรบกวน

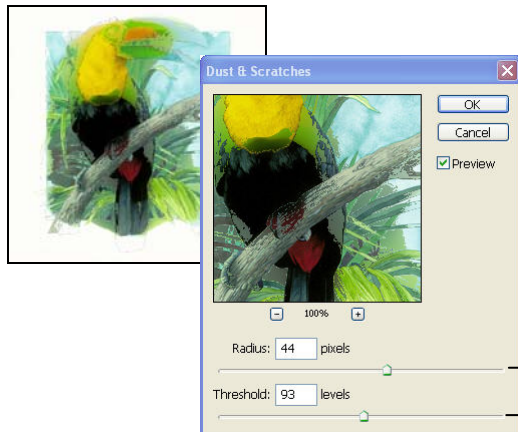
Uniform ตัวเลือกให้เติมสีรบกวนที่เหมือนกันทั้งภาพ

Gaussian ตัวเลือกให้เติมสีรบกวนจากการเฉลี่ยสีเดิม

Monochromatic กำหนดให้สีรบกวนเป็นสีเดียว



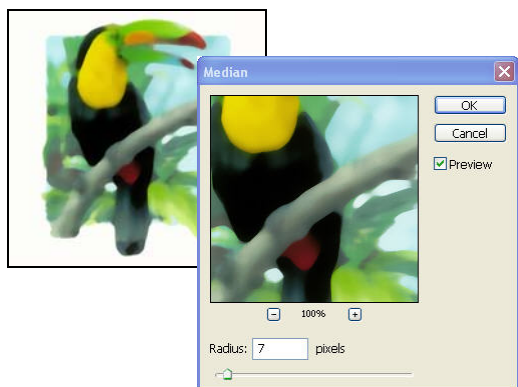
Despeckle เป็น Filter สำหรับลบจุดสีรบกวนเล็กๆ ออกจากภาพ



Dust & Scratches เป็น Filter ที่ทำให้เหมือนสีน้ำที่ซึมเข้าหากัน

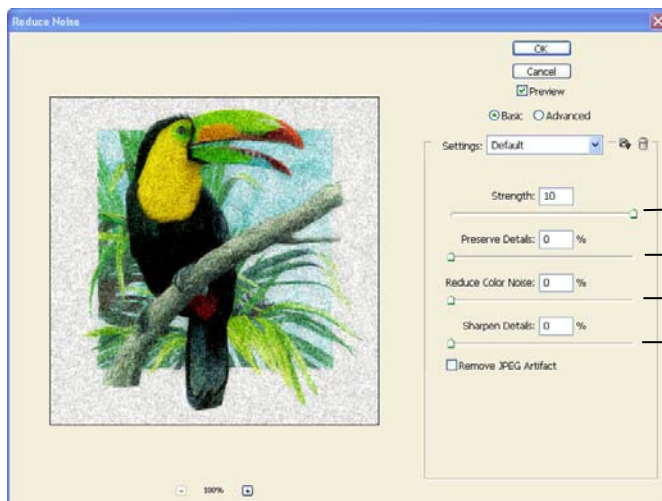
รัศมีที่สีกระจายเข้าหากัน

ระดับการกระจายโทนสี



Median เป็น Filter ที่ใช้เฉลี่ยสีแต่ละ Pixel ออกไปรอบ ๆ

Reduce เป็น Filter ที่ใช้แก้ไข ลด-เพิ่ม จุดสีรบกวน



ปรับความหนาแน่นของจุดสีรบกวน

ร้อยละการรักษารายละเอียดของภาพ

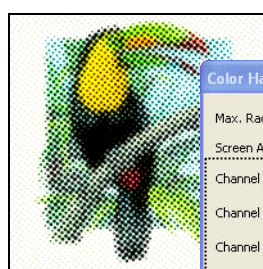
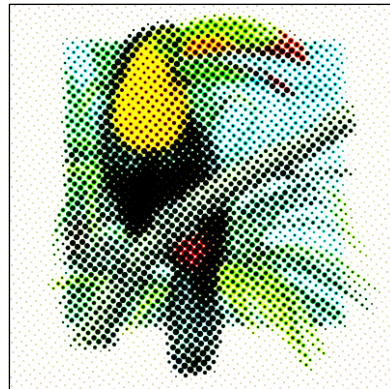
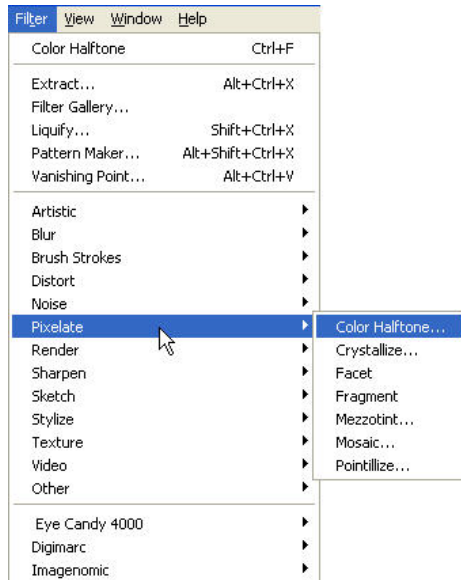
ร้อยละการลดจำนวนสีรบกวน

ร้อยละความคมชัดของภาพ

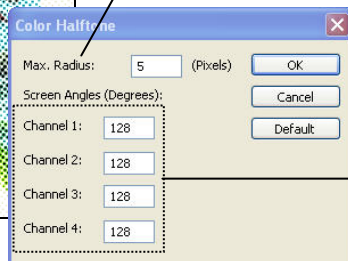
Pixelate Filter

ตัวกรองแบบแก้ไขจุด Pixel ของภาพ

Pixelate Filter คือกลุ่ม Filter ที่ใช้แก้ไขลักษณะจุด Pixel ในพื้นที่ทำงานที่เลือก สามารถเปิดหน้าต่าง Pixelate Filter ขึ้นมาทำงานได้โดยคลิกที่ Menu Filter > Pixelate แล้วเลือกรายการที่ต้องการดังนี้

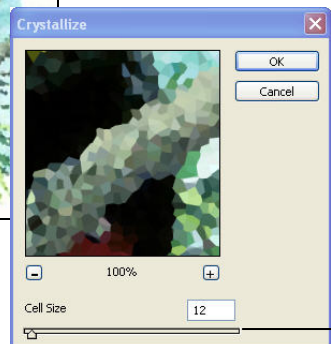
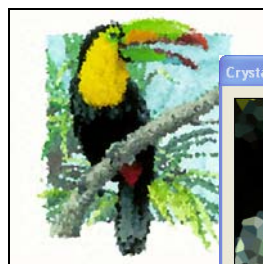


กำหนดขนาดใหญ่สุดของ Pixel



Color Halftone เป็น Filter สร้างภาพแยกสี สำหรับทำเพลทสิ่งพิมพ์ เหมาะสำหรับโหมด CMYK ที่มีความละเอียด 300 dpi

กำหนดน้ำหนักสีของแต่ละ Channel



Crystallize เป็น Filter สำหรับแก้ไขให้ ภาพ เป็นผลึกคริสตัล

ขนาดของเซลล์คริสตัล



Facet เป็น Filter สำหรับเปลี่ยนสีของ Pixel ใกล้เคียงกันเข้าหากัน ทำให้สีภาพดูเรียบเนียนดูคล้ายภาพเขียน

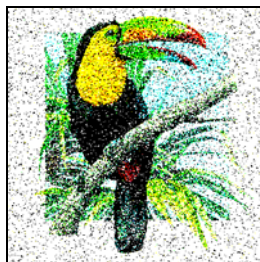


Fragment เป็น Filter สำหรับทำให้ภาพแตกออกเป็นหลายภาพซ้อนกัน

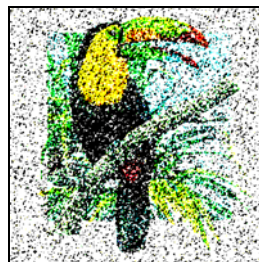
Mezzotint เป็น Filter สำหรับทำให้ภาพมีลักษณะเป็นภาพพิมพ์ ที่ใช้เทคนิคการแกะแม่พิมพ์แบบต่างๆ



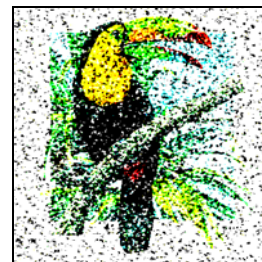
Fine Dots



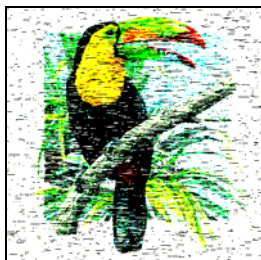
Medium Dots



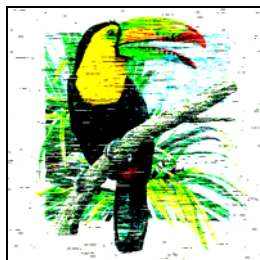
Grainy Dots



Coarse dots



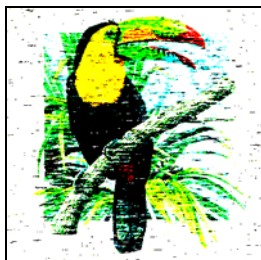
Short Lines



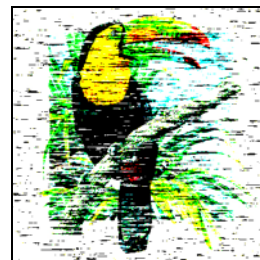
Medium Lines



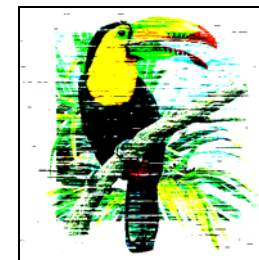
Long Lines



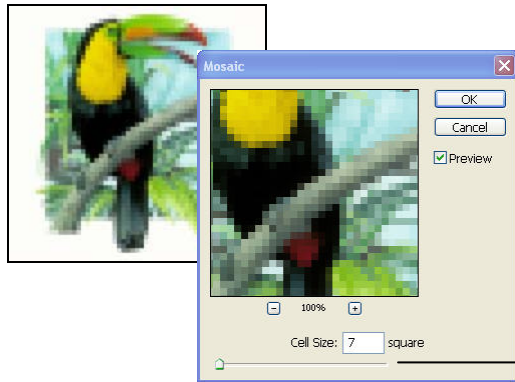
Short Strokes



Medium Strokes

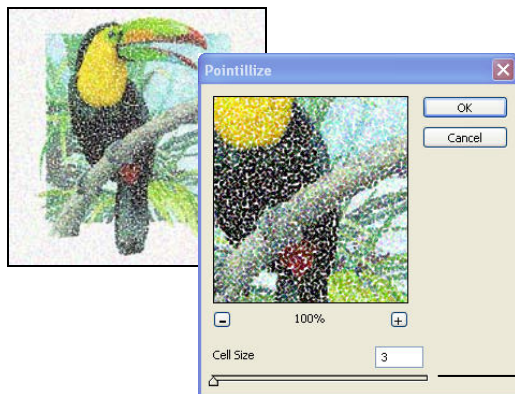


Long Strokes



Mosaic เป็น Filter สำหรับทำให้ภาพมีลักษณะเป็น
ลวดลายกระเบื้องโมเสค

ขนาดด้านของกระเบื้องโมเสค



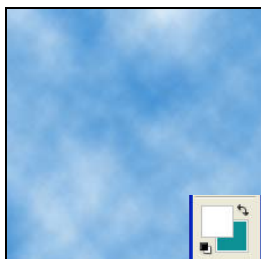
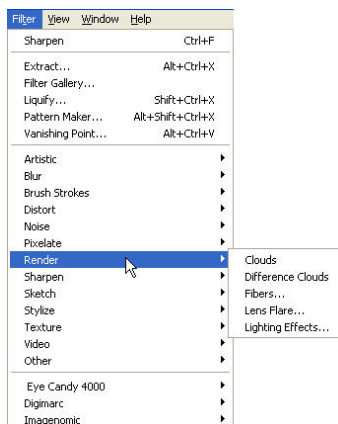
Pointillize เป็น Filter สำหรับทำให้ภาพมีลักษณะ
ขยายตัวทำให้กลายเป็นแบบจุดสี

ขนาดของจุดสี

Render Filter

ตัวกรองแบบสร้างภาพขึ้นมาใหม่

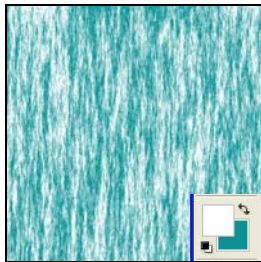
Render Filter คือกลุ่ม Filter ที่ใช้สร้างภาพขึ้นมาใหม่ในพื้นที่ทำงานที่เลือก สามารถเปิดหน้าต่าง
Render Filter ขึ้นมาทำงานได้โดยคลิกที่ Menu Filter > Render แล้วเลือกรายการที่ต้องการดังนี้



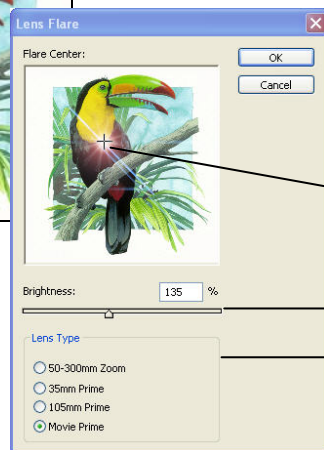
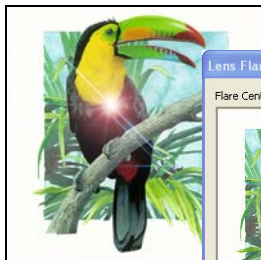
Clouds เป็น Filter สำหรับสร้างหมอกควันขึ้นมาในพื้นที่ทำงาน โดยสีของ
หมอกควันจะเกิดจากสีของ Color Box ในส่วนของ Background และ
Foreground Colorที่กำลังเลือกใช้งาน



Difference Clouds เป็น Filter สำหรับสร้างหมอกควันขึ้นมาในพื้นที่ทำงาน โดยสีของหมอกควันจะเกิดจากสีของ Color Box ในส่วนของ Background และ Foreground Color ที่กำลังเลือกใช้งานผสมกับสีของภาพ และมีการ Invert สีภาพอีกด้วย



Fibers เป็น Filter สำหรับสร้างเส้นใยขึ้นมาในพื้นที่ทำงานโดยสีของเส้นใยจะเกิดจากสีของ Color Box ในส่วนของ Background และ Foreground Color ที่กำลังเลือกใช้งาน



Lens Flare เป็น Filter สำหรับสร้างจุดย้อนแสงขึ้นมาในพื้นที่ทำงาน โดยสามารถกำหนดตำแหน่งโฟกัสของแสง ความสว่าง และชนิดของเลนส์

คลิกและลากเพื่อจัดตำแหน่งโฟกัสของแสง

กำหนดร้อยละความสว่าง

เลือกชนิดของเลนส์



Lighting Effect เป็น Filter สำหรับสร้างแหล่งส่องแสง ขึ้นมาในพื้นที่ทำงาน โดยสามารถกำหนดตำแหน่งโพกัสของแสง ความสว่าง และชนิดของเลนส์

ปัด-เปิด หลอดไฟ

กำหนดความสว่าง
กำหนดโพกัส

กำหนดรายละเอียด
ความแวววาว
ผิวโลหะ และโลหะ
ปริมาณความสว่าง
สภาพแสงโดยรอบ

คลิกลากเพิ่มหลอดไฟเข้าไปในพื้นที่ทำงาน

Default
2 O'clock Spotlight
Blue Omni
Circle of Light
Crossing
Crossing Down
Default
Five Lights Down
Five Lights Up
Flashlight
Flood Light
Parallel Directional
RGB Lights
Soft Direct Lights
Soft Omni
Soft Spotlight
Three Down
Triple Spotlight

Preset ชุดจัดแสงสำเร็จรูป

ปุ่มบันทึกชุดแสงที่สร้างขึ้นเป็น Preset

Style: Default

Save... Delete

OK Cancel

Light type: Spotlight

☒ On

Intensity: Negative 13 Full

Focus: Narrow 21 Wide

Properties:

Gloss: Matte 32 Shiny

Material: Plastic 21 Metallic

Exposure: Under 6 Over

Ambience: Negative 10 Positive

Texture Channel: None

☒ White is high

Height: Flat 50 Mountainous

Spotlight
Directional
Omni
Spotlight

ชนิดของหลอดไฟ

สีของแสง

เลือก Channel สีของพื้นผิวที่กระทบแสง

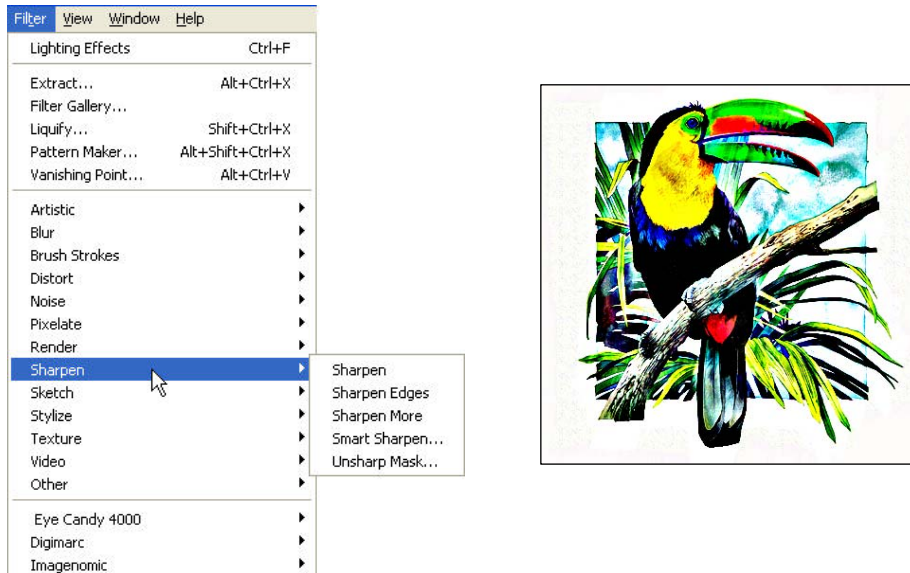
Lighting Effects

Preview

Sharpen Filter

ตัวกรองเกี่ยวกับความคมชัด

Sharpen Filter คือกลุ่ม Filter ที่ใช้ทำให้ภาพในพื้นที่ทำงานคมชัดขึ้น สามารถเปิดหน้าต่าง Sharpen Filter ขึ้นมาทำงานได้โดยคลิกที่ Menu Filter > Sharpen แล้วเลือกรายการที่ต้องการดังนี้



Sharpen เป็น Filter สำหรับเพิ่มความคมชัด



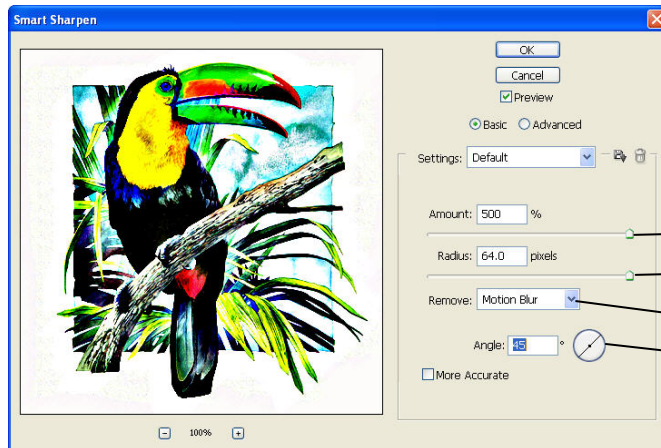
Sharpen Edge เป็น Filter สำหรับช่วยตัดเส้นแบ่งระหว่างโทนสีที่ต่างกัน
กันในภาพให้ดูชัดเจนนขึ้น



Sharpen More เป็น Filter สำหรับช่วยเพิ่มความคมชัดในทุกๆ พื้นที่ของ
ภาพในพื้นที่ทำงาน



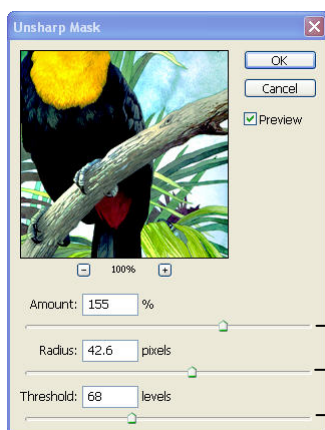
Smart Sharpen เป็น Filter สำหรับเพิ่มความคมชัดให้กับภาพ โดยมีหน้าต่างสำหรับปรับแต่งรายละเอียดการทำงานได้



- กำหนดปริมาณความคมชัด
- กำหนดรัศมีของเส้นตัดระหว่างโทนสีในภาพ
- กำหนดลักษณะการลบความพริ้วออกจากภาพ
- กำหนดทิศทางของการลบความพริ้วออกจากภาพ



Unsharp Mask เป็น Filter สำหรับเพิ่มความคมชัดให้กับภาพ มีหน้าต่างสำหรับปรับแต่งรายละเอียดการทำงานได้



- กำหนดปริมาณความคมชัด
- กำหนดรัศมีของเส้นตัดระหว่างโทนสีในภาพ
- กำหนดลักษณะการกระจายโทนสี

Sketch Filter

ตัวกรองสำหรับสร้างภาพร่าง

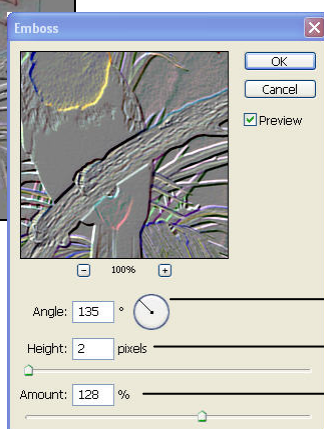
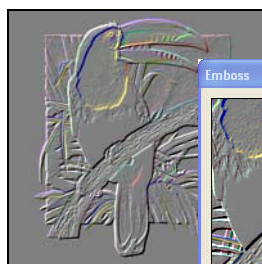
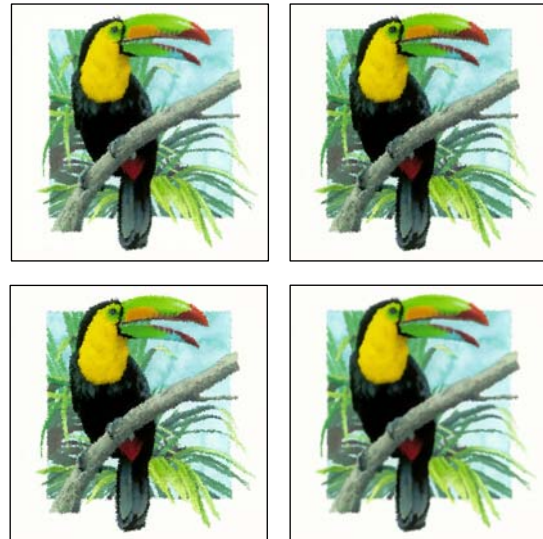
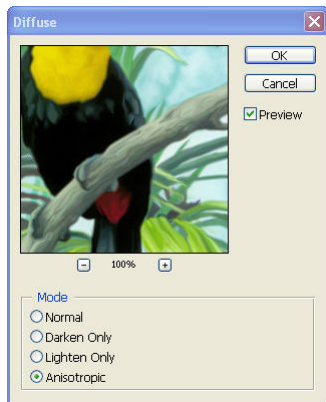
Sketch Filter คือกลุ่ม Filter ที่ใช้เปลี่ยนภาพในพื้นที่ทำงานที่เลือกให้กลายเป็นภาพวาดแบบศิลปะ Sketch Filter ประกอบด้วย Filter Gallery ดังนี้



Stylize Filter

ตัวกรองสำหรับแก้ไขสไตล์ภาพ

Sketch Filter คือกลุ่ม Filter ที่ใช้เปลี่ยนภาพในพื้นที่ทำงานที่เลือกให้กลายเป็นภาพวาดแบบศิลปะ Sketch Filter ประกอบด้วย Filter Gallery ดังนี้

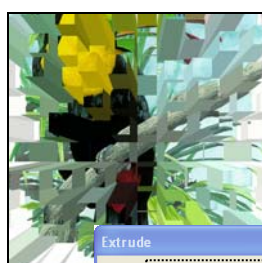


Emboss เป็น Filter สำหรับแก้ไขภาพให้เป็นภาพแกะสลักนูนต่ำ

มุมของแสงเงา

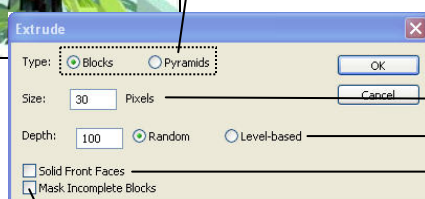
กำหนดค่าความหนาของรอยสลัก

กำหนดปริมาณรายละเอียดของรอยสลัก



Extrude เป็น Filter สำหรับทำให้ภาพแตกเป็นแท่งๆ พุ่งออกมา

กำหนดรูปแบบของแท่ง Blocks (แท่ง) Pyramids (พีระมิด)

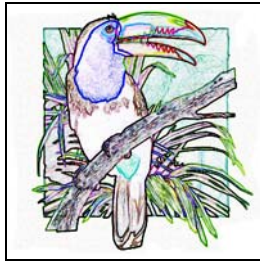


ขนาดความกว้างของ Block และ Pyramids

Random สุ่มตัวอย่าง Level-based ระดับเท่ากันจากฐาน

ตัวเลือกให้หน้าแต่ละ Blocks กลายเป็นสีเดียว

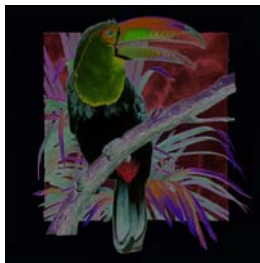
ตัวเลือกให้ Blocks ปรากฏให้เห็นทั้งหมด



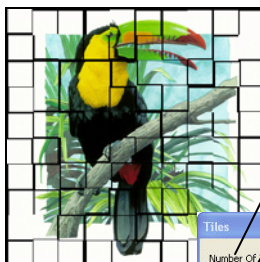
Fine Edge เป็น Filter สำหรับทำให้ภาพ กลายเป็นภาพลายเส้น โดยใช้แนวความแตกต่างของโทนสีสร้างเป็นเส้นขึ้นมา



Glowing Edge เป็น Filter สำหรับทำให้ภาพ กลายเป็นภาพลายเส้น โดยกลับสีเป็นตรงข้ามกับ Fine Edge และขยายแนวเส้นให้ใหญ่ขึ้นด้วย

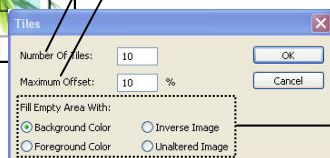


Glowing Edge เป็น Filter สำหรับทำให้ไหม้เกรียมเพราะแสง



Tiles เป็น Filter สำหรับทำให้ภาพกลายเป็นลายกระเบื้อง

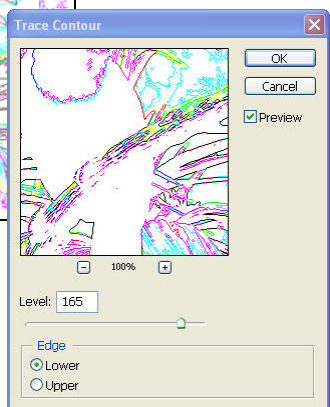
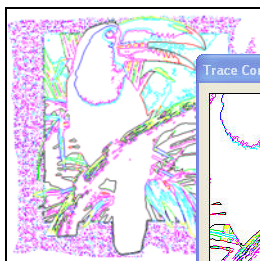
จำนวนกระเบื้องในแต่ละแถว
ขนาดกว้างที่สุดของรอยต่อกระเบื้อง



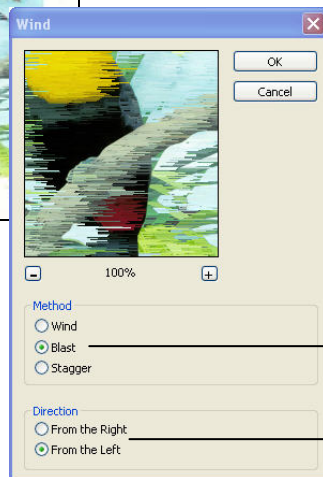
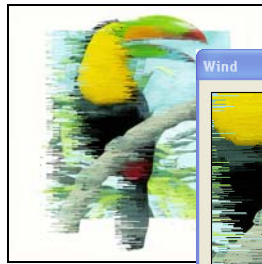
เดิมสีที่รอยต่อของกระเบื้อง

สีพื้นหลัง ภาพตรงข้ามกับภาพเดิม

สีพื้นหน้า ภาพเดิม



Trace Contour เป็น Filter สำหรับเปลี่ยนภาพเป็นภาพร่างเค้าโครงภาพ



Wind เป็น Filter สำหรับใส่เส้นกระแสมพดลง
ในภาพ

Wind กระแสมพด

Blast ระเบิด

Stagger ทำให้โซเซ

Wind กระแสมพด

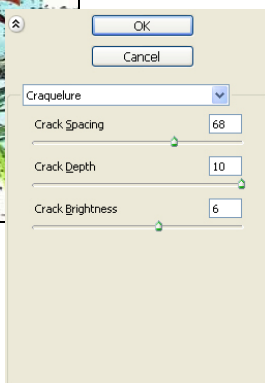
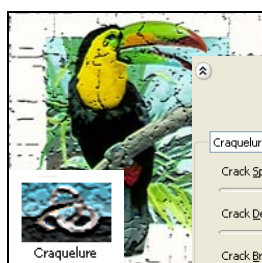
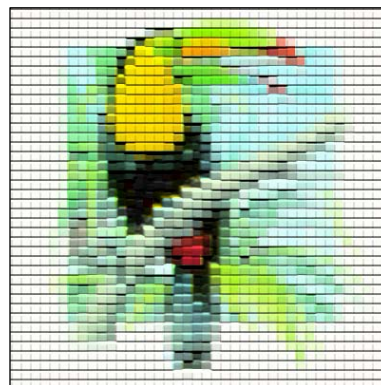
Blast ระเบิด

Texture Filter

ตัวกรองสร้างพื้นผิว



Texture Filter คือกลุ่ม Filter ที่ใช้ทำให้ภาพในพื้นที่ที่มีพื้นผิว สามารถ
เปิดหน้าต่าง Texture Filter ขึ้นมาทำงานได้โดยคลิกที่ Menu Filter >
Texture แล้วเลือกรายการที่ต้องการดังนี้

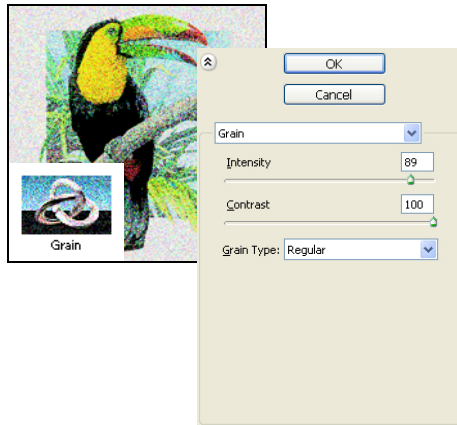


Craquelure คือกลุ่ม Filter ที่ใช้ทำให้ภาพในพื้นที่ที่มีพื้นผิว
แบบรอยแตกของพื้นดินแห้ง

Crack Spacing ค่าระหว่างของรอยแตก

Crack Depth ค่าความลึกของรอยแตก

Crack Brightness ค่าความสว่างของรอยแตก

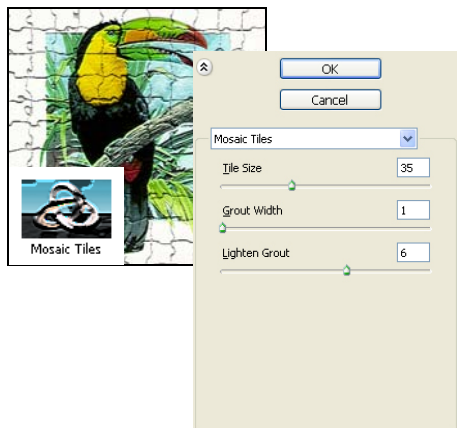


Grain คือกลุ่ม Filter ที่ใช้ทำให้ภาพพร่ามัวโดยมีจุดหยาดๆ ในภาพ

Intensity ค่าสว่างของภาพ

Contrart ค่าความมืดทึบของภาพ

Grain Type ตัวเลือกสำหรับกำหนดรูปแบบจุดในภาพ

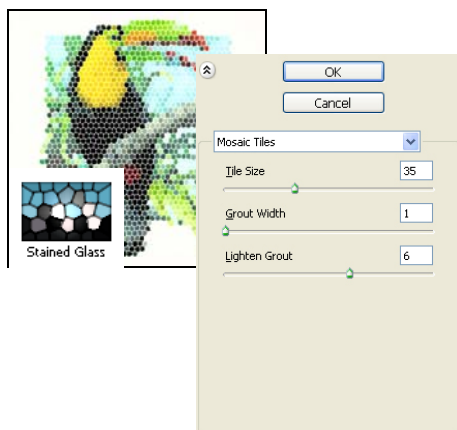


Mosaic Tiles คือกลุ่ม Filter ที่ใช้ทำให้ภาพมีลักษณะ กระเบื้องโมเสค

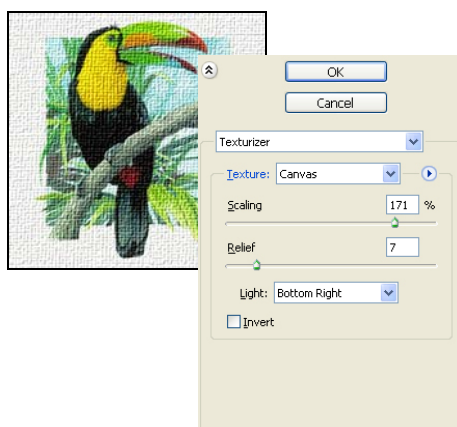
Tile Size กำหนดขนาดของแผ่นกระเบื้อง

Grout Width ค่าระยะห่างของร่องระหว่างกระเบื้อง

Lighten Grout ความสว่าง



Stained Glass คือกลุ่ม Filter ที่ใช้ทำให้ภาพเหมือนกระจก สีประดับอาคาร



Textureizer คือกลุ่ม Filter ที่ใช้ทำให้ภาพมีพื้นผิวเป็นวัตถุ ชนิดต่างๆ

Texture เลือกรูปแบบของพื้นผิว

Scaling ค่าขนาดลดขยายพื้นผิว

Relief ค่าความเข้มของพื้นผิว

Light กำหนดทิศทางของแสงที่เข้ามานกระทบพื้นผิว

Other Filter

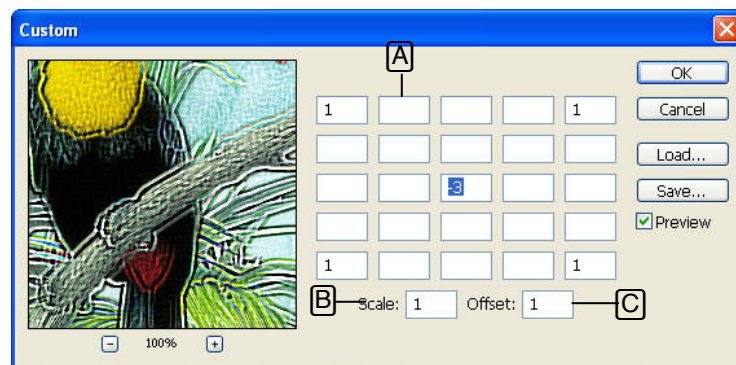
ตัวกรองอื่นๆ



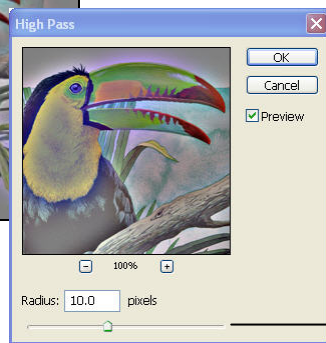
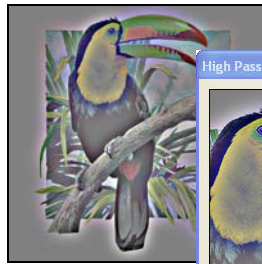
Other Filter คือกลุ่ม Filter อื่นๆ สามารถเปิดหน้าต่าง Other Filter ขึ้นมาทำงานได้โดยคลิกที่ Menu Filter > Other แล้วเลือกรายการที่ต้องการดังนี้



Custom เป็น Filter แบบที่ให้เราสามารถกำหนดค่าตัวแปรแสงสว่าง จากตำแหน่งทิศทางต่างๆ ของ Pixel ในภาพโดยตัวเลขที่กำหนดลงไปจะถูกประมวลผลเป็นผลของ Filter นี้

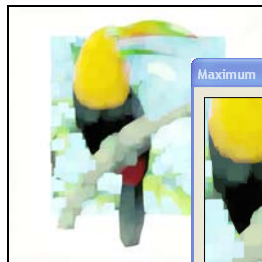


- A : กลุ่มช่องกำหนดค่าตัวแปร(-99 - 99)ที่ใช้คำนวณเป็นผลของ Filter
- B : กำหนดขนาด
- C : ค่าชดเชยแสง



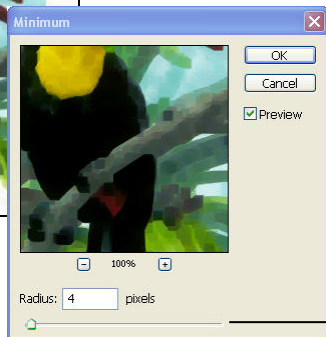
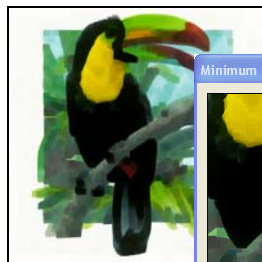
High Pass เป็น Filter สำหรับแสดงรายละเอียด ความเข้มที่เส้นตัดระหว่างโทนสีในภาพ

กำหนดรัศมีการทำ High Pass



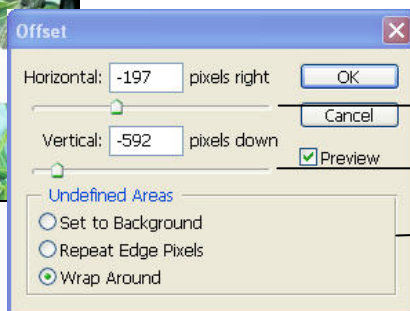
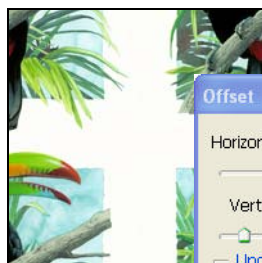
Maximum เป็น Filter สำหรับเพิ่มขนาดให้กับ Pixel ที่มีโทนสว่าง

กำหนดรัศมีของจุดสว่าง



Minimum เป็น Filter สำหรับเพิ่มขนาดให้กับ Pixel ที่มีโทนมืด

กำหนดรัศมีของจุดมืด



Offset เป็น Filter สำหรับเลื่อนภาพไปตามแนวดิ่งและแนวนอน

กำหนดค่าการเลื่อนภาพในแนวนอน

กำหนดค่าการเลื่อนภาพในแนวดิ่ง

พื้นที่ส่วนเกินของภาพ

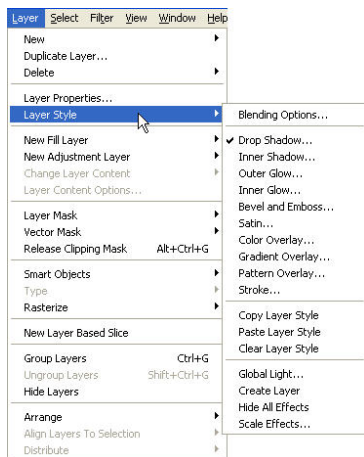
Set to Background ใช้สี Background

Repeat Edge Pixel ทำซ้ำสีที่บริเวณขอบภาพ

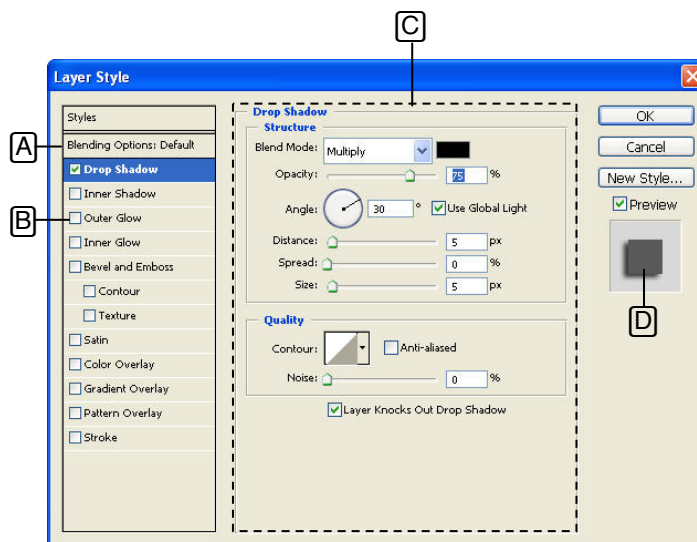
Wrap Around ทำซ้ำจากตัวภาพ

Layer Style Effect

เพิ่มเทคนิคพิเศษให้กับ Layer



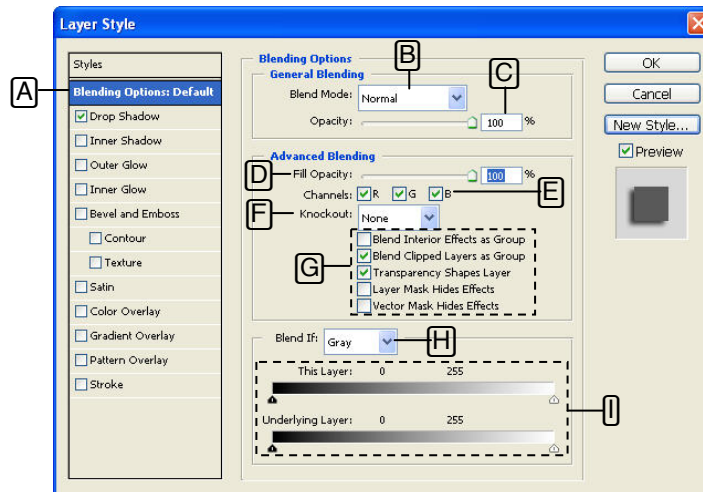
Layer Style เป็นคำสั่งที่ช่วยเพิ่มเทคนิคพิเศษลงใน Layer ที่เลือกทำงาน Layer Style ที่มีให้เราเลือกใช้งานมีอยู่หลายชนิดสามารถใช้ Layer Style ได้โดยคลิกที่ Menu Layer > Layer Style > เลือก Style Effect ที่ต้องการ เมื่อเลือก Style Effect ใดๆ จะมีหน้าต่าง Layer Style ให้กำหนดค่า



- A : รายการของ Layer Style ที่มีให้ใช้งาน คลิกเลือกทำงานอยู่กับ Layer Style แบบใดรายการนั้นจะมีแถบเน้นสี
- B : ตัวเลือกเพื่อระบุว่าจะให้ Layer Style แบบใดมีผลกับภาพใน Layer บ้าง ตัวเลือกที่มีเครื่องหมายถูก แสดงว่ามีผลกับ Layer ที่กำลังทำงานอยู่
- C : ส่วนสำหรับกำหนดค่าต่างๆ ของ Layer Style ส่วนนี้จะเปลี่ยนรายละเอียดไปตาม Layer Style ที่ถูกเลือกใช้งาน (Layer ที่มีแถบเน้นสี)
- D : ส่วนแสดงผลการปรับแต่งค่า Layer Style ที่ได้

Blending Option

Layer ที่มีใช้งานในโปรแกรม Photoshop มีหลายรูปแบบ แต่ละแบบมีคุณสมบัติและการทำงานที่แตกต่างกันไปดังนี้



A : หัวข้อ Blending Options

B : ตัวเลือกโหมดผสมสี ของ Layer ที่กำลังเลือกทำงาน

C : กำหนดร้อยละความโปร่งใสของ Layer ที่กำลังทำงาน

D : กำหนดร้อยละความโปร่งใสของสีใน Layer ที่กำลังทำงาน

E : ตัวเลือกเพื่อกำหนดให้แสดงแม่สีใน Channel ใดบ้าง

F : ตัวเลือกกำหนดลักษณะการตัดสีออก เมื่อมีการผสม Layer บนและล่างเข้ากันมีให้เลือก 3 ตัวเลือก คือ

None : ไม่ตัดสีของ Layer ล่างออกไปด้วย

Shallow : ตัดสีของ Layer ล่างออกในระดับตื้น

Deep : ตัดสีของ Layer ล่างออกในระดับลึก

G : ตัวเลือกเสริมการทำงานของ Layer Style ใน Layer ที่กำลังทำงาน

Blend Interior Effect as Group กำหนดให้ Layer Style มีผลกับทุก Layer ใน Group เดียวกัน มีผลเฉพาะ Inner Grow, Satin, Color Overlay, Gradient Overlay

Blend Clipping Effect as Group กำหนดให้ Layer Style มีผลกับ Clipping Mask Layer ด้วย

Transparency Shapes Layer กำหนดให้ภาพทุก Layer ที่อยู่ด้านล่างถูกเจาะเป็นภาพโปร่งใสทั้งหมด

Layer Mask Hide Effect กำหนดให้ Layer Mask สามารถเปิดซ่อนผลของ Layer Style ได้

Vector Mask Hide Effect กำหนดให้ Vector Mask สามารถเปิดซ่อนผลของ Layer Style ได้

H : ตัวเลือกสำหรับเลือกโทนสีที่ต้องการทำ Blend Layer กับ Layer ล่างลงไป

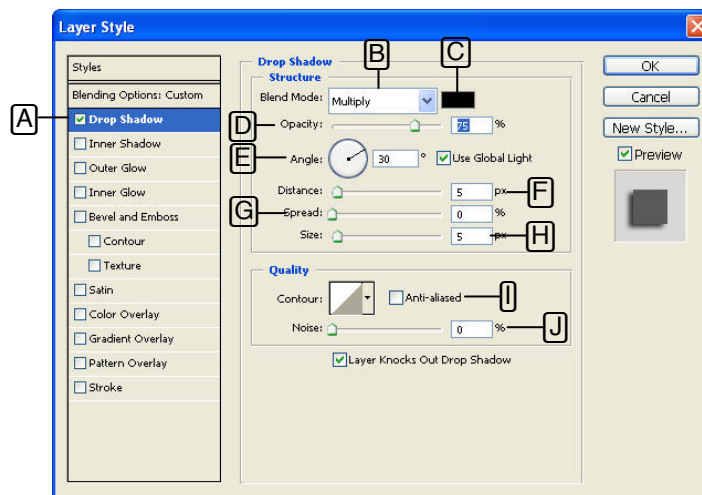
I : แถบเลื่อนสำหรับการปรับแต่งการทำ Blend Layer

แถบบน สำหรับกำหนดการ Blend ของ Layer ที่กำลังเลือกทำงาน

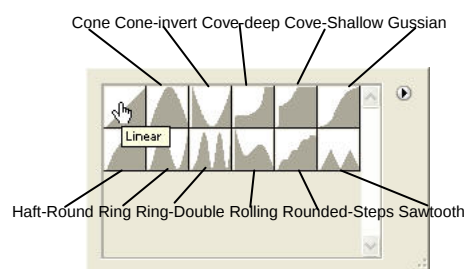
แถบล่าง สำหรับกำหนดการ Blend ของ Layer ล่างที่ขึ้นมา Blend กับ Layer ที่กำลังเลือกทำงาน

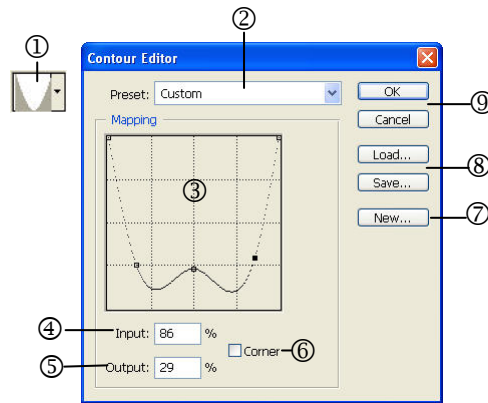
Drop Shadow

Drop Shadow ใช้สร้างเงาที่ตกกระทบบนภาพแล้วเกิดเป็นเงาตกกระทบพื้นด้านล่างภาพ การกำหนดค่า Drop Shadow มีรายละเอียดดังนี้



- A : หัวข้อ Drop Shadow
- B : ตัวเลือกโหมดผสมสี ของ Layer ที่กำลังเลือกทำงานในส่วนที่เป็นเงากับ Layer ที่อยู่ด้านล่าง
- C : ส่วนที่ใช้กำหนดสีของเงา
- D : การกำหนดค่าความโปร่งใสของเงา
- E : คลิกลากให้ทิศทางของเงา หรือกำหนดตัวเลขของสาขาของเงา และ Use Global Light สำหรับเลือกให้ทิศทางของเงามีผลกับทุกๆ Layer ในทิศทางเดียวกัน
- F : กำหนดระยะห่างของเงากับภาพเป็น Pixel
- G : กำหนดร้อยละความคมชัดของเงา
- H : กำหนดขนาดของเงาเป็น Pixel
- I : คลิกเปิดหน้าต่าง รูปแบบโครงสร้างของเงา และตัวเลือก Anti-aliased ป้องกันรอยหยักตรงส่วนโค้ง





1. คลิกที่ Contour เพื่อเปิดหน้าต่าง Contour Editor
2. ตั้งชื่อ Preset เพื่อเป็นชื่อที่จะบันทึกไว้
3. ลากเพื่อแก้ไขเส้นกราฟตามต้องการ
4. กำหนดร้อยละค่านำเข้า
5. กำหนดร้อยละค่าการส่งออก
6. ตัวเลือกกำหนดให้เส้นกราฟมีลักษณะหักมุมบริเวณ Contour Point
7. การกำหนดชื่อให้ Contour ใหม่ที่สร้างขึ้น
8. บันทึกและเรียกใช้ Contour ที่บันทึกไว้เป็น Preset
9. ปุ่ม OK ตกลงการกำหนดค่า และปุ่ม Cancel ยกเลิกการกำหนดค่า

J : กำหนดร้อยละให้เงาเกิดจุดสับสน (Noise)



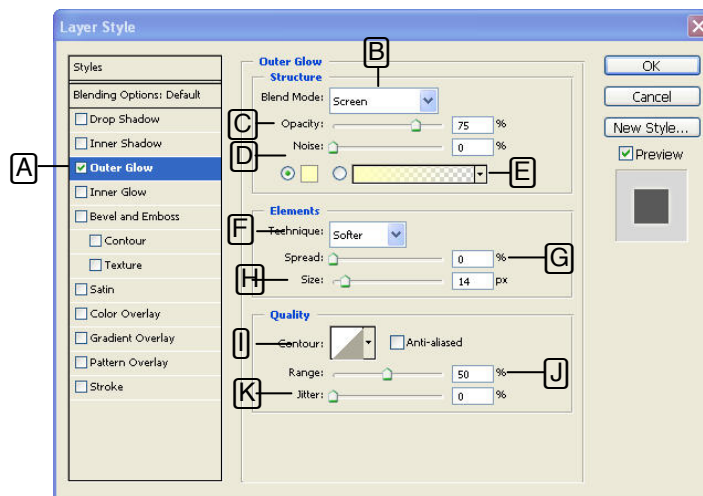
Inner Shadow

Inner Shadow ใช้สร้างเงาที่ขอบภายในของภาพ การกำหนดค่า Inner Shadow มีรายละเอียดเช่นเดียวกับ Drop Shadow เพียงแต่เงาที่เกิดขึ้นที่ขอบภายในภาพเท่านั้น

Shadow

Outer Glow

Outer Glow ใช้สร้างล่องเรืองแสงรอบๆ Layer การกำหนดค่า Outer Glow มีรายละเอียดดังนี้



- A : หัวข้อ Outer Glow
- B : ตัวเลือกโหมดผสมสี ของ Layer ที่กำลังเลือกทำงานในส่วนที่เป็นล่องเรืองแสงกับ Layer ที่อยู่ด้านล่าง
- C : การกำหนดร้อยละค่าความโปร่งใสของล่องเรืองแสง
- D : กำหนดร้อยละให้ล่องเรืองแสงเกิดจุดสีรบกวน (Noise)
- E : กำหนดสีของล่องเรืองแสง และรูปแบบการไล่สีของล่องเรืองแสง
- F : กำหนดเทคนิคการทำล่องเรืองแสง เป็นแบบ Softer คือนุ่มนวล และแบบ Precise คือแบบพิถีพิถัน
- G : กำหนดร้อยละของการกระจายล่องเรืองแสง
- H : กำหนดขนาด Pixel ของการกระจายล่องเรืองแสง
- I : คลิกเปิดหน้าต่าง รูปแบบโครงสร้างของล่องเรืองแสง และตัวเลือก Anti-aliased ป้องกันรอยหยักตรงส่วนโค้ง เช่นเดียวกับ Drop Shadow
- J : ร้อยละความแตกต่างของส่วนที่เข้มที่สุด และจางที่สุด
- K : ร้อยละความไม่สม่ำเสมอของล่องเรืองแสง



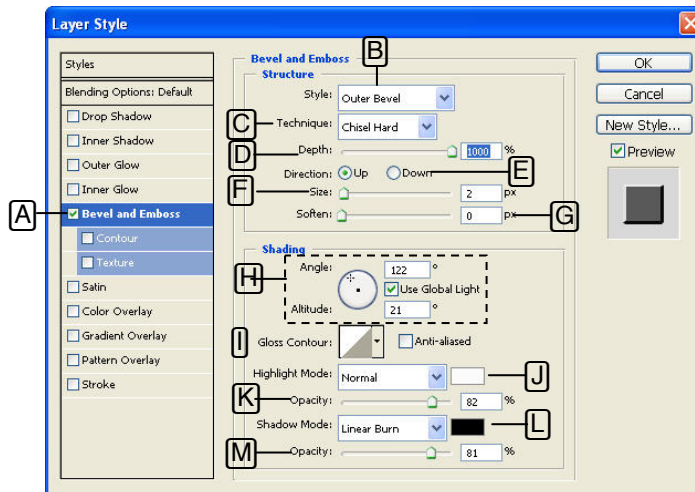
Inner Glow

Inner Glow ใช้สร้างล่องเรืองแสงที่ขอบภายในของภาพ การกำหนดค่า Inner Glow มีรายละเอียดเช่นเดียวกับ Outer Glow เพียงแต่ล่องเรืองแสงที่เกิดขึ้นที่ขอบภายในภาพเท่านั้น

Outer Glow

Bevel and Emboss

Bevel and Emboss ใช้สร้างความเอียงของขอบภาพและทำให้ภาพเป็นลายนูน การกำหนดค่า Bevel and Emboss มีรายละเอียดดังนี้



A : หัวข้อ Bevel and Emboss

B : ตัวเลือกสำหรับเลือกรูปแบบการทำ Bevel and Emboss



C : กำหนดเทคนิคการทำ Bevel and Emboss



D : กำหนดร้อยละความลึกของความเอียง



E : กำหนดทิศทางแสงเงา UP และ Down



F : กำหนดขนาด Pixel ของขนาดช่วงลาดเอียง



G : กำหนดขนาด Pixel ของความนุ่มนวล



H : กำหนดมุมตกกระทบของแสง โดยแบ่งเป็นสองค่าแสงบนแผนภาพวงกลม

Angle คือ มุมมีค่าตั้งแต่ 180 ถึง 0 ถึง -180

Altitude คือ ระยะระหว่างจุดศูนย์กลางถึงเส้นรอบวง 0 ถึง 90

I : คลิกเปิดหน้าต่าง รูปแบบโครงสร้างของความเอียงของขอบภาพและทำให้ภาพเป็นลายนูน และ ตัวเลือก Anti-aliased ป้องกันรอยหยักตรงส่วนโค้ง เช่นเดียวกับ Drop Shadow

J : กำหนดสีของแสงมุมสูง และโหมดการผสมสีของแสงมุมสูง

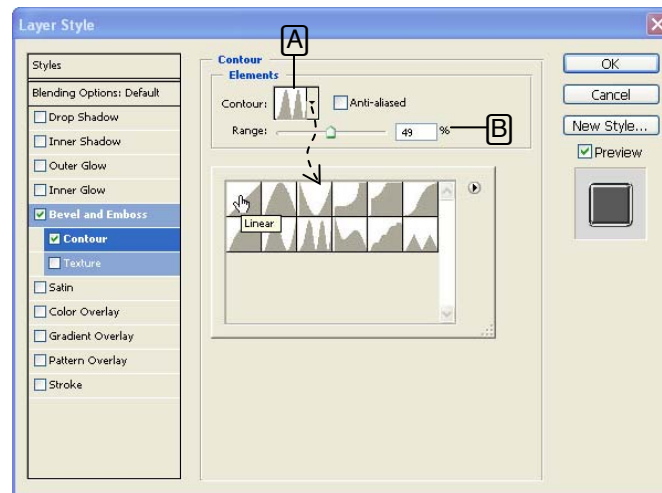
K : การกำหนดร้อยละค่าความโปร่งใสของแสงมุมสูง

L : กำหนดสีของเงา และโหมดการผสมสีของเงา

M : การกำหนดร้อยละค่าความโปร่งใสของเงา

Layer Style แบบ Bevel and Emboss ยังมีตัวเลือกย่อยอีก 2 หัวข้อคือ Contour และ Texture โดยมี ส่วนประกอบต่างๆ ดังต่อไปนี้

Contour

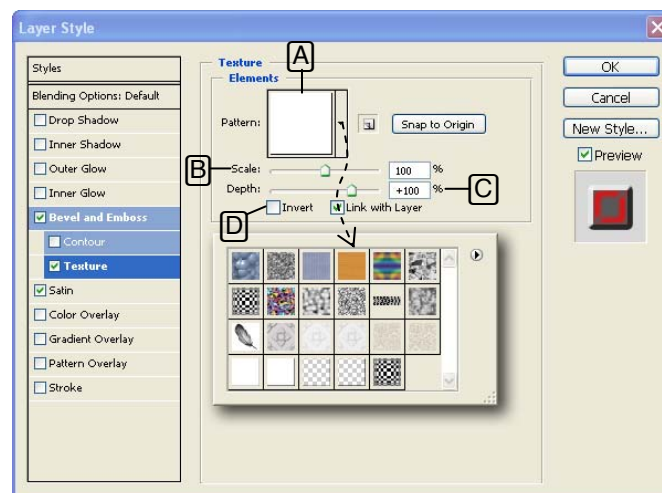


A : คลิกเปิดหน้าต่าง รูปแบบโครงสร้างของ Bevel and Emboss เลือกรูปแบบ Contour ที่ต้องการ และตัวเลือก Anti-aliased ป้องกันรอยหยักตรงส่วนโค้ง

B : Rang ร้อยละความแตกต่างของส่วนที่เข้มที่สุด และจางที่สุด



Texture



A : คลิกเปิดหน้าต่างรูปแบบ Pattern เลือกรูปแบบ Pattern ที่ต้องการ

B : กำหนดร้อยละขนาดของลวดลาย

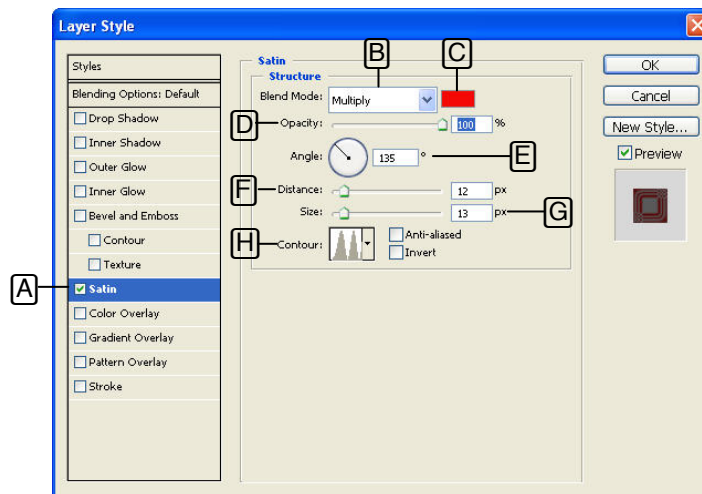
C : กำหนดร้อยละความลึกของลวดลาย

D : กำหนดให้ลวดลายเป็นสีตรงข้าม



Satin

Satin ใช้สร้างเทคนิคที่ทำให้ภาพมีแสงเงาเหมือนคล้ายผ้าซาตินหรือผ้าต่วน โดยการจำลองตัวภาพมาซ้อนทำเป็นลายของภาพ การกำหนดค่า Satin มีรายละเอียดดังนี้



- A : หัวข้อ Satin
 B : ตัวเลือกโหมดผสมสี ของ Layer ที่กำลังเลือกทำงานในส่วนที่ลายผ้ากับภาพต้นฉบับ
 C : กำหนดสีของลายเหมือนผ้าซาติน



Color = Red Color = Yellow Color = magenta

- D : กำหนดร้อยละความโปร่งแสงที่แสงของลายเหมือนผ้าซาติน



Opacity = 40 Opacity = 70 Opacity = 100

- E : กำหนดมุมตกกระทบของแสง โดยแบ่งเป็นสองค่าแสง บนแผนภาพวงกลม
 Angle คือ มุมมีค่าตั้งแต่ 180 ถึง 0 ถึง -180



Angle = 45 Angle = 90 Angle = 180

- F : กำหนดขนาด Pixel ของระยะห่างระหว่างลายเหมือนของผ้าซาติน



Distance = 10 Px Distance = 20 Px Distance = 30 Px

- G : กำหนดขนาด Pixel ของลายเหมือนของผ้าซาติน



Size = 0 Px Size = 5 Px Size = 10 Px

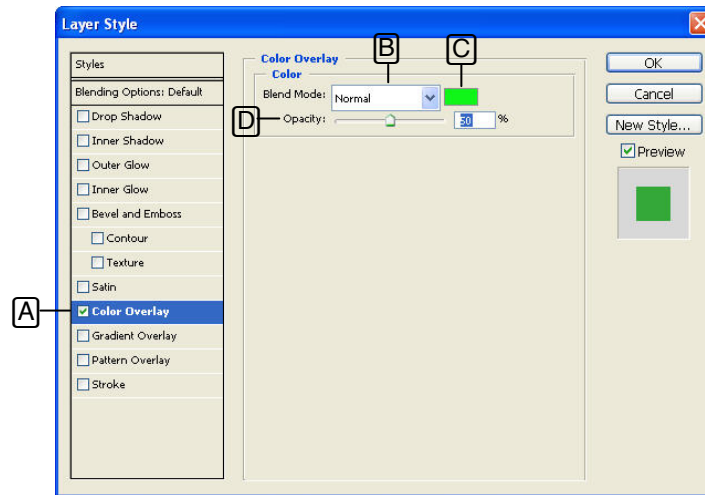
- H : คลิกเปิดหน้าต่าง รูปแบบโครงสร้างของลายเหมือนของผ้าซาติน
 Anti-aliased ป้องกันรอยหยักที่ส่วนโค้ง
 Invert กลับสีลายเหมือนของผ้าซาตินเป็นทิศทางตรงข้าม



ปกติ Invert

Color Overlay

Color Overlay ใช้สำหรับนำเอาเฉดสีที่เราเลือกไปแทนที่ภาพใน Layer การกำหนดค่า Color Overlay มีรายละเอียดดังนี้

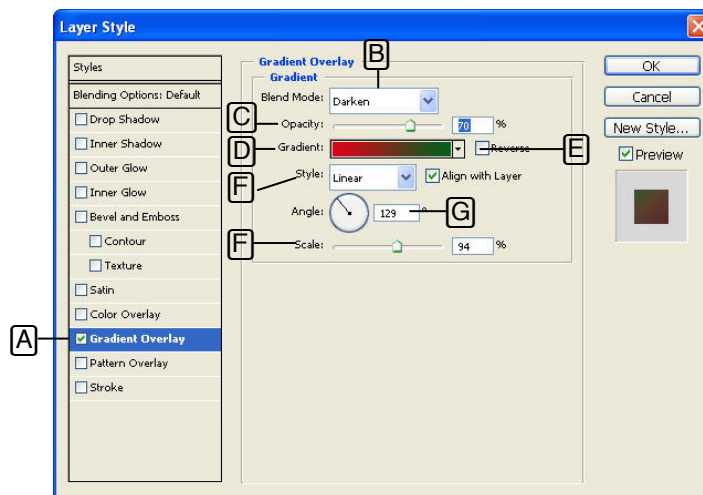


- A : หัวข้อ Color Overlay
- B : ตัวเลือกโหมดผสมสี ของ Layer ที่กำลังเลือกทำงานในส่วนที่ละลายผ้ากับภาพต้นฉบับ
- C : กำหนดสีของ Color Overlay
- D : กำหนดร้อยละความโปร่งแสงที่บ่งแสงของ Color Overlay



Gradient Overlay

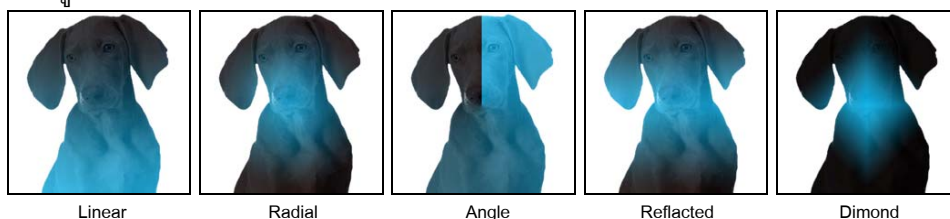
Color Overlay ใช้สำหรับนำเอาการไล่สีที่เราเลือกไปแทนที่ภาพใน Layer การกำหนดค่า Color Overlay มีรายละเอียดดังนี้



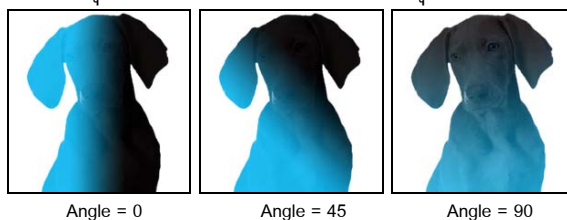
- A : หัวข้อ Gradient Overlay
- B : ตัวเลือกโหมดผสมสี ของ Layer ที่กำลังเลือกทำงานในส่วน Gradient Overlay
- C : กำหนดร้อยละความโปร่งแสงที่บ่งแสงของ Gradient Overlay
- D : การกำหนดลักษณะการไล่สี โดยคลิกที่ด้านซ้ายเพื่อเปิด Gradient Preset และคลิกเลือก หรือคลิกที่ตัวอย่าง Gradient เพื่อกำหนด Gradient ด้วยตัวเอง
- E : ตัวเลือกเพื่อกลับทิศทางการไล่สี



- F : เลือกรูปแบบการไล่สี



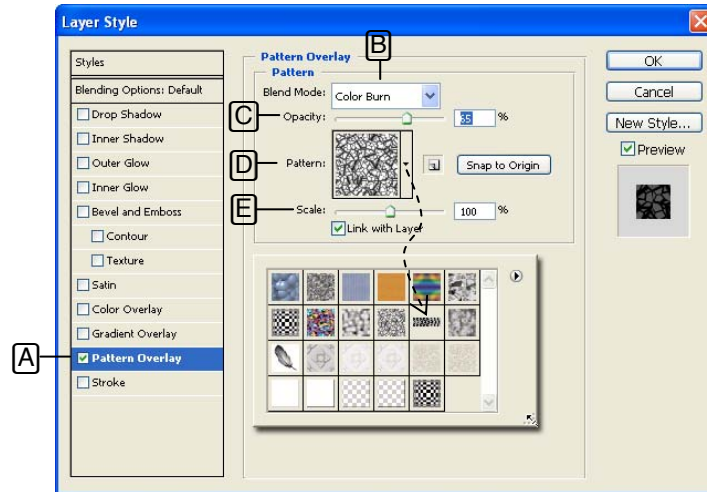
- G : กำหนดมุมของการไล่สีโดยการคลิกลากมุมในแผนภาพ หรือกำหนดตัวเลขมุม



- H : กำหนดร้อยละช่วงที่มีการผสมสี โดย 0 % จะไม่มีการผสมสี 100 % จะมีการผสมสีเต็มช่วง

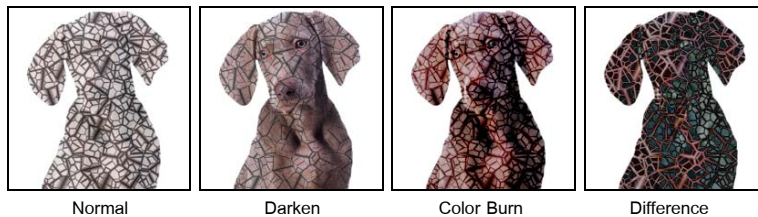
Pattern Overlay

Pattern Overlay ใช้สำหรับนำเอาลวดลายที่เราเลือกไปแทนที่หรือผสมสีภาพใน Layer การกำหนดค่า Pattern Overlay มีรายละเอียดดังนี้

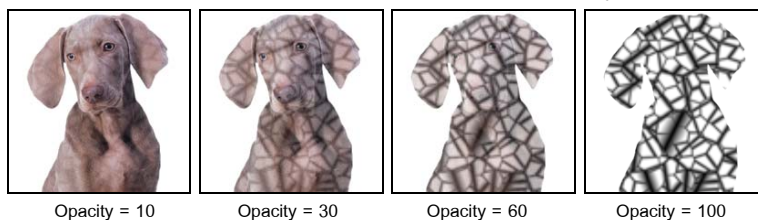


A : หัวข้อ Pattern Overlay

B : ตัวเลือกโหมดผสมสี ของ Layer ที่กำลังเลือกทำงานในส่วน Pattern Overlay



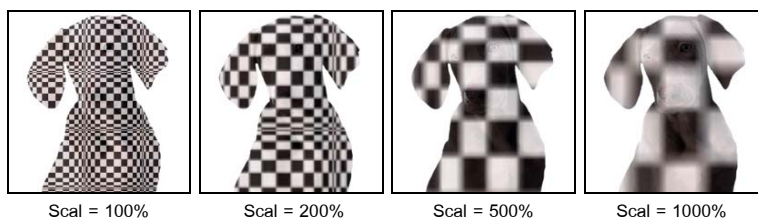
C : กำหนดร้อยละความโปร่งแสงที่บ่งแสงของ Gradient Overlay



D : การกำหนดลักษณะลวดลาย โดยคลิกที่ด้านซ้ายเพื่อเปิด Pattern Perset และคลิกเลือก หรือคลิกที่ตัวอย่าง Pattern

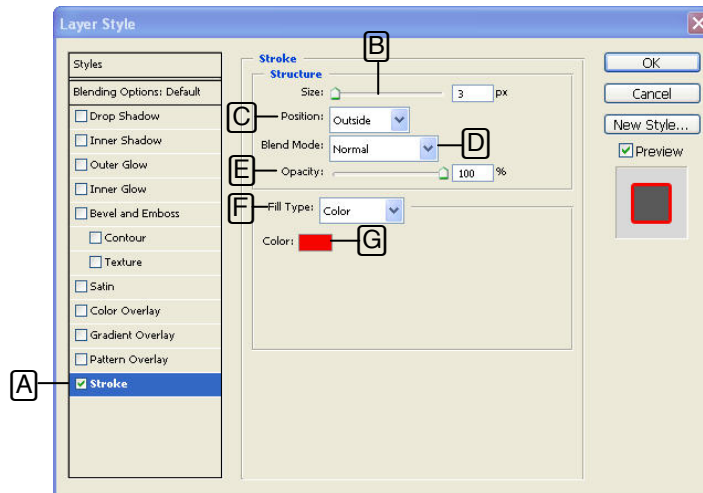


E : กำหนดร้อยละอัตราส่วนของ Pattern



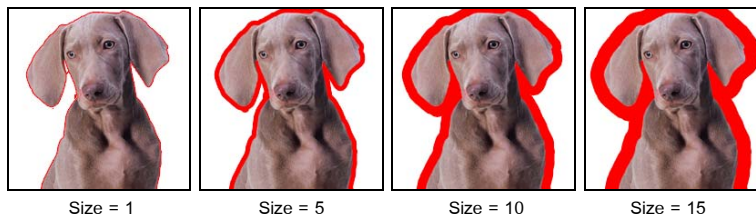
Stroke

Stroke ใช้สำหรับสร้างเส้นขอบภาพใน Layer ที่เลือกทำงาน การกำหนดค่า Stroke มีรายละเอียดดังนี้

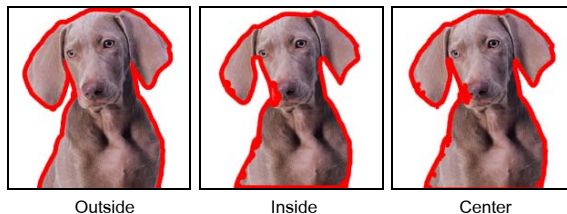


A : หัวข้อ Stroke

B : กำหนดขนาดของ Stroke เป็น Pixel



C : ตัวเลือกตำแหน่งเทียบกับแนวขอบภาพ 3 ตำแหน่ง Outside, Inside, Center



D : ตัวเลือกโหมดผสมสี ของ Layer ที่กำลังเลือกทำงานในส่วนที่เป็น Stroke



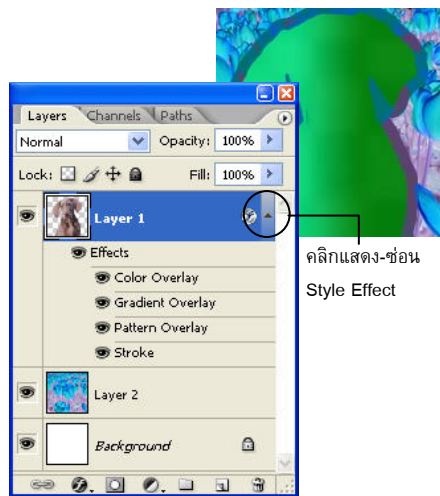
E : ร้อยละความโปร่งแสงทึบแสงของ Stroke

F : รูปแบบการเติมสี Stroke เป็น 3 แบบคือ Color(สีพื้น) Gradient(ไล่สี) Pattern(ลวดลาย)

G : กำหนดสีของ Stroke

Edit Style Effect

แก้ไขสไตล์เอฟเฟกต์

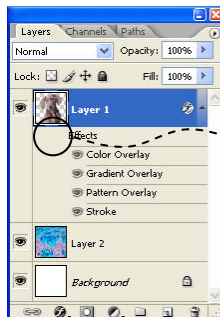


คลิกแสดง-ซ่อน
Style Effect

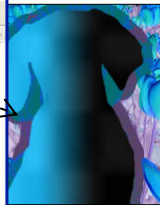
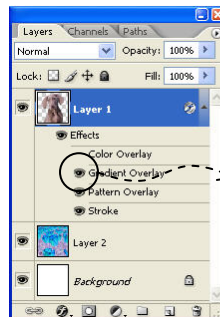
การสร้าง Style Effect ให้กับ Layer สามารถสร้าง Style ได้ หลายๆ ชนิดใน Layer เดียว โดย Style Effect ทั้งหมดจะถูกแสดงอยู่ด้านล่างของ Layer นั้นในหน้าต่าง Layer Palette การซ่อน-แสดง Style Effect ของ Layer ทำได้โดยคลิกเครื่องหมายด้านหลัง Layer และถ้าต้องการแก้ไข Style Effect ได้ก็ดับเบิลคลิกที่ Style Effect นั้น

Show/Hide Style Effect

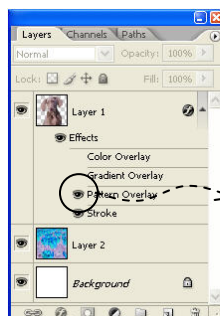
Style Effect ต่างๆ ที่สร้างขึ้นมาสามารถที่จะซ่อนและแสดง ได้โดยคลิกที่ไอคอนรูปตาหน้า Style Effect นั้นๆ ถ้ามีรูปตาแสดงว่า Style Effect นั้นแสดงอยู่



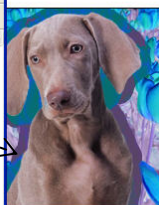
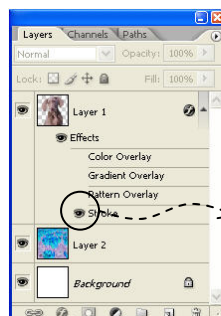
เปิด Style Effect ทั้งหมด



เปิด Color Overlay
แสดง Gradient Overlay

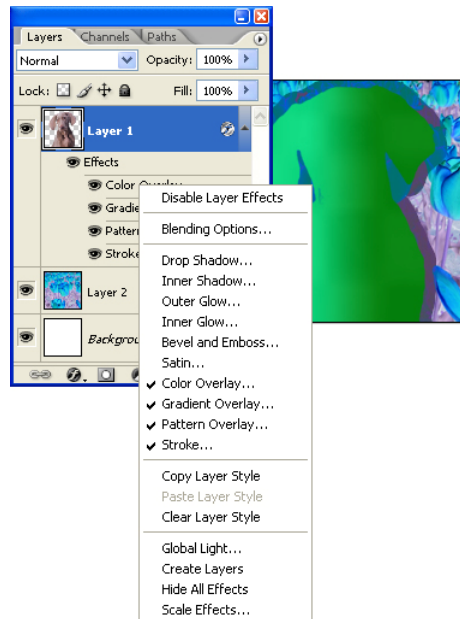


เปิด Color Overlay
เปิด Gradient Overlay
แสดง Pattern Overlay



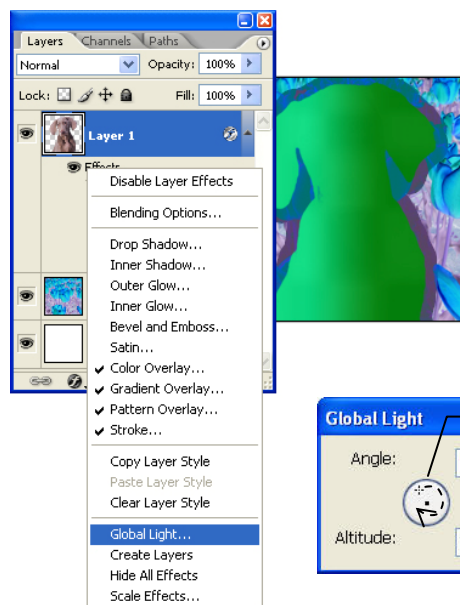
เปิด Color Overlay
เปิด Gradient Overlay
เปิด Pattern Overlay
แสดง Stroke

Disable/Enable Style Effect

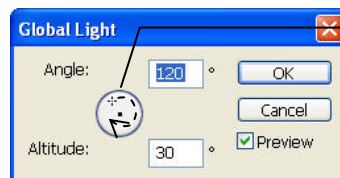


หากต้องการระงับผลของ Style Effect ใดใน Layer สามารถทำได้โดยคลิกขวาที่ Layer Style Effect นั้นๆ และเลือก Disable Style Effect และถ้าต้องการให้มีผลของ Style Effect ใดใน Layer สามารถทำได้โดยคลิกขวาที่ Layer Style Effect นั้นๆ และเลือก Enable Style Effect ในตำแหน่งเดียวกันอีกครั้ง

Global Light



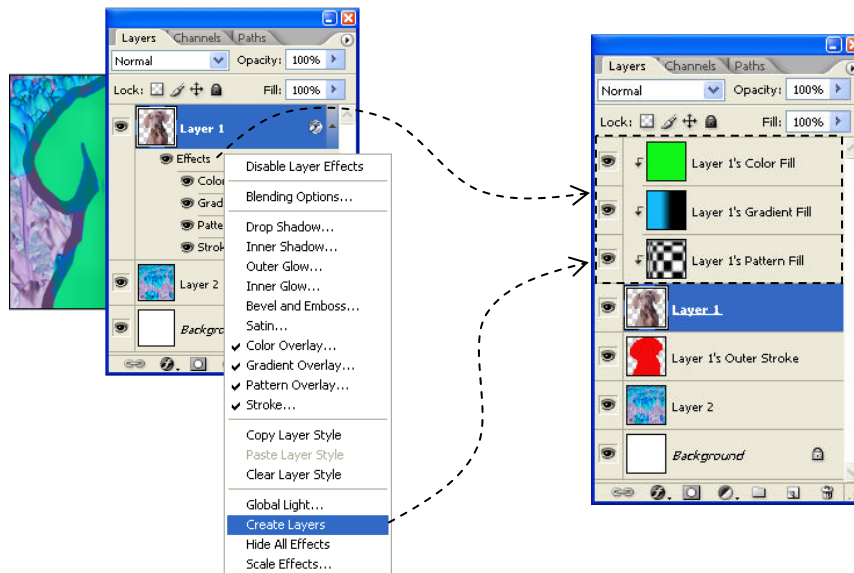
หากต้องการระงับผลของ Style Effect ใดใน Layer สามารถทำได้โดยคลิกขวาที่ Layer Style Effect นั้นๆ และเลือก Disable Style Effect และถ้าต้องการให้มีผลของ Style Effect ใดใน Layer สามารถทำได้โดยคลิกขวาที่ Layer Style Effect นั้นๆ และเลือก Enable Style Effect ในตำแหน่งเดียวกันอีกครั้ง



คลิกลากเพื่อปรับตำแหน่งค่า Angle (มุม) และ Altitude (ระยะห่างระหว่างเส้นรอบวงและจุดศูนย์กลาง)

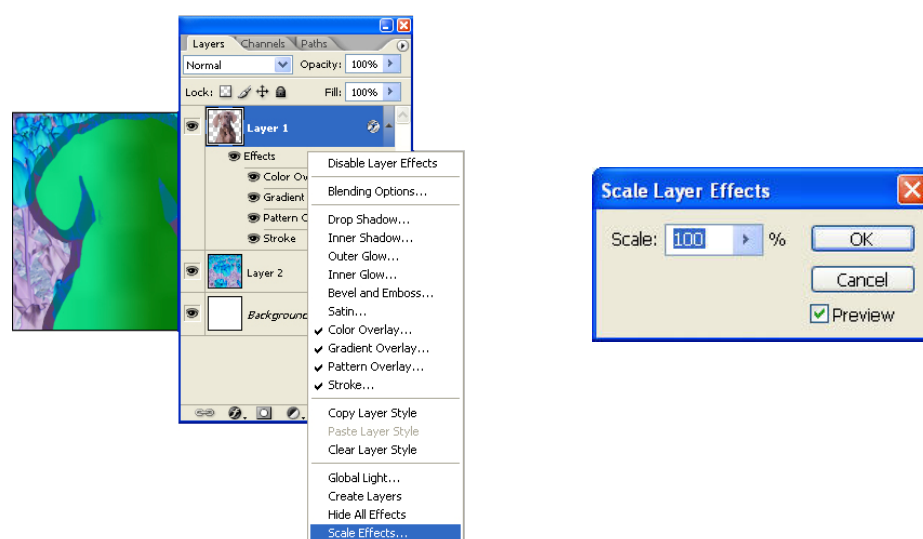
Create Layers

Layer Style Effect สามารถเปลี่ยนเป็น Layer ได้โดยคลิกขวาที่ Layer Style Effect ในหน้าต่าง Layers Palette จากนั้นจึงคลิกเลือกที่ Create Layers โดยผลที่เกิดขึ้นกับ Layer หลักจะยังคงเหมือนเดิม เพียงแต่เปลี่ยนสถานะภาพของ Style Effect ต่างๆ เป็น Layer เท่านั้น

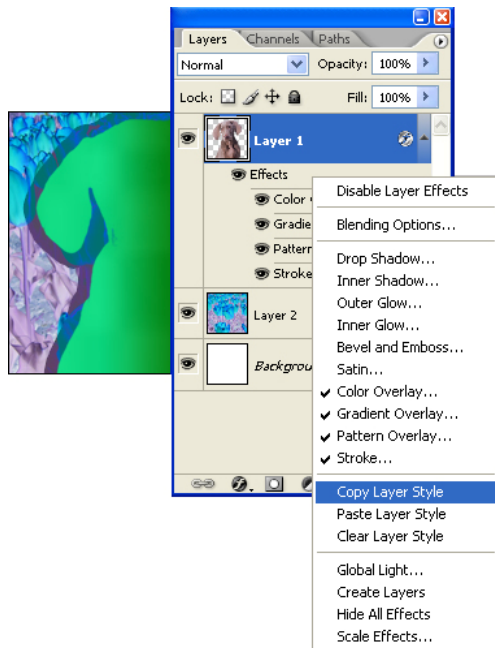


Scale Effects

Scale คือการกำหนดขนาดของ Style Effects ใน Layer สามารถปรับแต่งได้โดยคลิกที่ Style Effects ของ Layer ในหน้าต่าง Layers Palette จากนั้นจึงคลิกเลือกที่ Scale Effects เพื่อเปิดหน้าต่าง Scale Style Effects เพื่อปรับค่าร้อยละของขนาด Style Effects

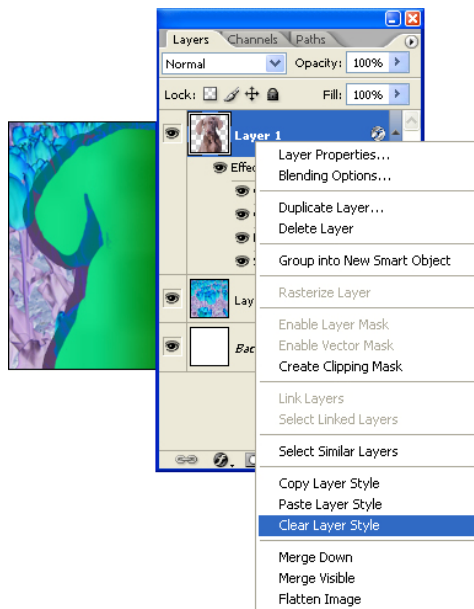


Copy/Paste Effects

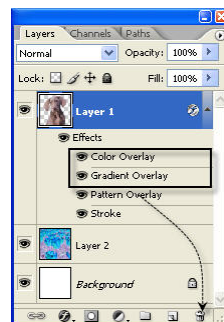


Layer Style ที่สร้างขึ้นมาเป็นอย่างดีแล้ว สามารถสำเนาไปใช้กับ Layer อื่นๆได้โดยคลิกขวาที่ Style Effect ที่ต้องการสำเนาในหน้าต่าง Layers Palettes จากนั้นเลือก Copy Layer Style การนำเอา Layer Style ไปใช้กับ Layer ใดทำได้โดยคลิกขวาที่ Layer อื่นที่ต้องการใช้ Layer Style แบบเดียวกัน และเลือก Paste Layer Style

Clear Layer Style



เมื่อต้องการ Clear Layer Style ที่สร้างขึ้นมาจาก Layer Palette สามารถทำได้โดยคลิกขวาที่ Style Effect ที่ต้องการล้างออก ในหน้าต่าง Layers Palettes เลือกที่ Clear Layer Style

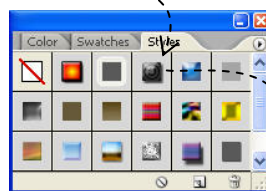
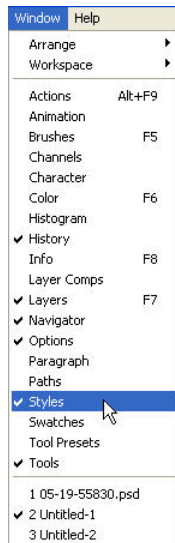


หรืออาจเลือกล้าง Layer Style เพียงบางตัวออก สามารถทำได้โดยคลิกที่ Layer Style แล้วลากลงที่ไอคอนรูปถังขยะ ด้านล่างของ Layer Palette

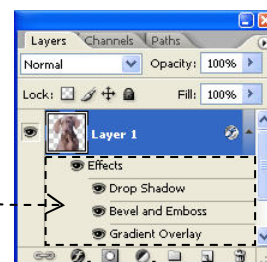
Styles Palette

หน้าต่างสไตล์

การสร้าง Style Effect ให้กับ Layer ยังสามารถสร้าง Style Effect ได้จาก Style สำเร็จรูปมาใช้งานกับ Layer ที่กำลังเลือกทำงานได้โดยคลิกเลือกจาก Style Palette ที่เปิดขึ้นมาใช้งานจาก Menu Windows > Styles



เลือก Style ที่ต้องการจาก
Style Palette



เกิด Style Effect Layer
จากการ เลือก Style จาก
Style Palette