

รู้จักโปรแกรม Illustrator CS3

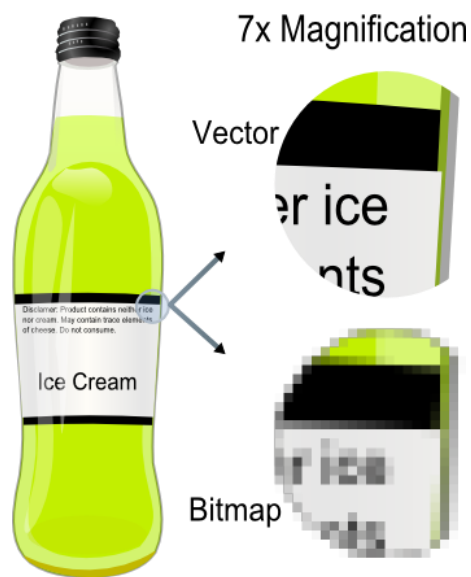
โปรแกรม Illustrator เป็นโปรแกรมที่ทำงานด้านกราฟิกชนิดหนึ่ง ซึ่งเน้นการสร้างงานจากการวาดจุดเด่น ของโปรแกรมนี้อีกคือ สามารถสร้างภาพลายเส้นได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังสามารถนำลายเส้นที่วาดมาคัด แก้ไข ตกแต่งได้ง่าย สามารถนำไปใช้งานด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นงานสิ่งพิมพ์ งานออกแบบโลโก้ หรือภาพประกอบในหนังสือและเว็บไซต์ สร้างลายเส้น สำหรับใช้ในงานโปรแกรมสามมิติ หรือโปรแกรมตกแต่งภาพอื่น ๆ เป็นต้นภาพที่ใช้งานในโปรแกรมกราฟิกจะแบ่งออกตามลักษณะใช้งานสองประเภท คือภาพกราฟิกแบบ Vector และภาพแบบ Bitmap ทั้งนี้เพื่อความเหมาะสมในการจัดเก็บ การแก้ไขและการนำกลับไปใช้งานอีกครั้งสำหรับภาพกราฟิกทั้งสองชนิดจะมีความแตกต่างกันดังนี้

ภาพแบบ Bitmap หรือ Raster

เป็นภาพที่เกิดจากเม็ดสีเล็ก ๆ ประกอบมาเป็นภาพใหญ่ ๆ ที่เรามองเห็นกัน จุดเล็กหนึ่งจุดจะบรรจุด้วยหนึ่งสี เราเรียกจุดสีนี้ว่าจุด Pixel รูปภาพหนึ่ง ๆ จะประกอบด้วยจุด Pixel เป็น ล้าน ๆ จุด ยิ่งจำนวนมากจะทำให้ภาพมีความละเอียดสวยงามซึ่งจะทำให้กินเนื้อที่ในการเก็บข้อมูลมากจุดเด่นของภาพแบบ Bitmap ก็คือได้ภาพสวยสีสดใส สมจริงมากจุดด้อยของภาพแบบ Bitmap นี้คือ เมื่อนำภาพมาขยายใหญ่ ๆ ภาพหยาบไม่คมชัดเหมือนภาพต้นแบบ โปรแกรมตกแต่งภาพทั่วไปจะทำงานกับภาพ Bitmap เช่น โปรแกรม Adobe Photoshop, Paint เป็นต้น และจะถูกบันทึกไว้ในไฟล์นามสกุล BMP, GIF, JPG, TIFF เป็นต้น เหมาะสำหรับไฟล์ภาพถ่ายไฟล์ภาพเหมือนจริงต่าง ๆ

ภาพแบบ Vector

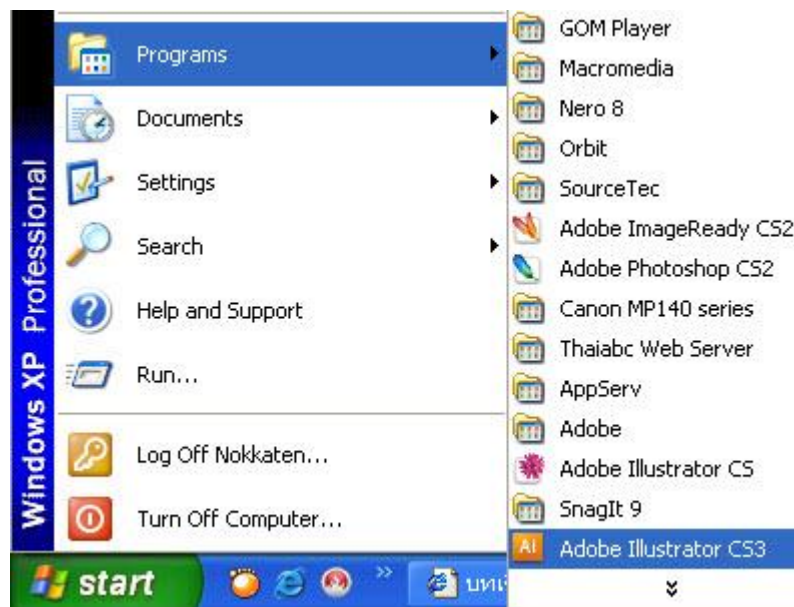
เป็นภาพที่เกิดจากเส้นตรง เส้นโค้ง และสีต่างๆ ซึ่งถูกบรรจุเอาไว้ในลักษณะสมการทางคณิตศาสตร์ใช้กันมากในงานประเภทที่ต้องการความแม่นยำ และความละเอียดสูง เช่น การออกแบบโลโก้ สร้างภาพสามมิติ การสร้างภาพทางวิศวกรรม สร้างภาพ Clip Art เนื่องจากงานดังกล่าวจะถูกปรับย่อ-ขยายบ่อย ๆ จุดเด่นของภาพแบบ Vector คือภาพคมชัด เม็ดสีไม่แตกเมื่อเกิดการปรับย่อ – ขยาย ๆ จุดด้อยของภาพแบบ Vector คือ ภาพที่ได้ไม่สมจริงจะเหมาะกับงานที่เป็นกราฟิกมากกว่าสร้างภาพเหมือนจริง โปรแกรมที่ทำงานกับภาพกราฟิกแบบ Vector มีอยู่หลายโปรแกรม เช่น โปรแกรม Illustrator, Flash , 3d Studio max เป็นต้น และจะถูกบันทึกเอาไว้ในไฟล์นามสกุล AI , SWF , EPS เป็นต้น



1.2 การเปิดใช้งานโปรแกรม Illustrator CS3

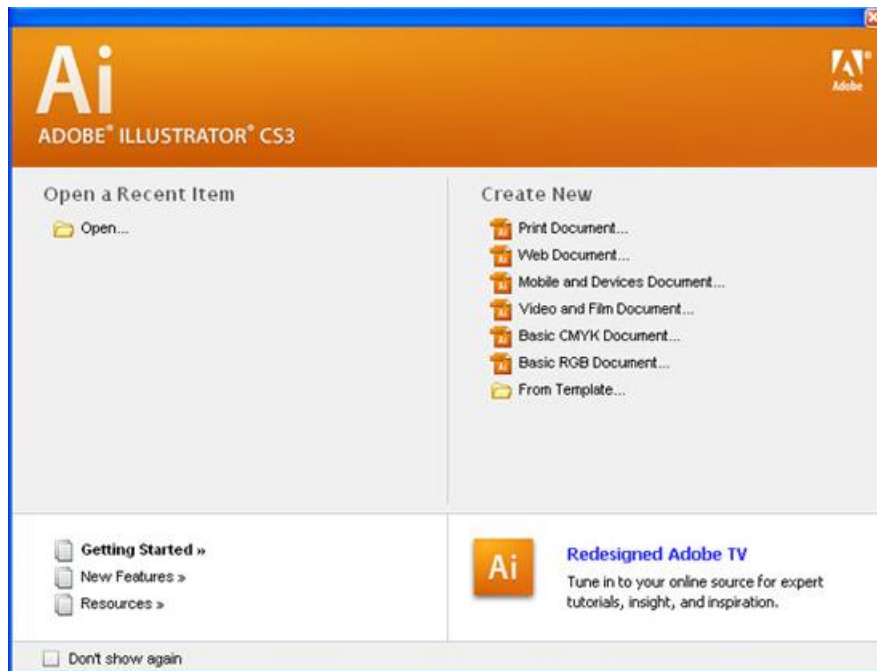
หลังจากที่ติดตั้ง โปรแกรม Illustrator CS3 เรียบร้อยแล้วสามารถเรียกใช้โปรแกรมได้ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. คลิกคำสั่ง Start > All Program > Adobe Illustrator CS3 ดังภาพ



2. จะปรากฏหน้าต่างต้อนรับขึ้นมา เพื่อเลือกรูปแบบการทำงาน ดังภาพ

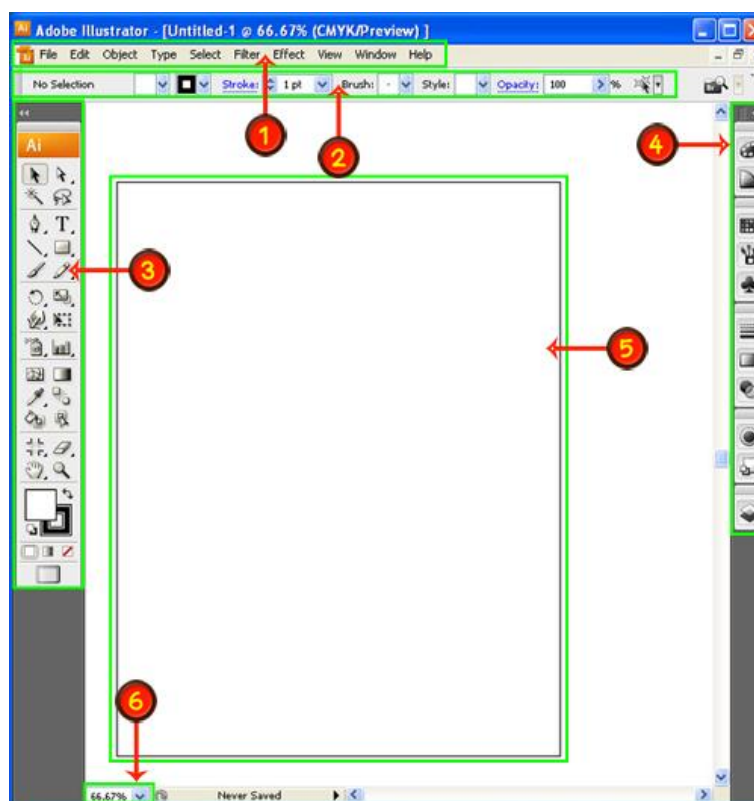




Open a Recent Item	แสดงไฟล์ที่ทำงานล่าสุด จำนวน 9 ไฟล์
โฟลเดอร์ open	เลือกเปิดไฟล์งานที่เก็บไว้
Create New	เลือกสร้างไฟล์ใหม่ให้เหมาะสมตามการใช้งาน เช่น Web Document ก็เหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ทำเว็บ
From Template	สร้างไฟล์งานจากเทมเพลตที่โปรแกรมได้เตรียมไฟล์สำเร็จรูปไว้ให้
Getting Started	จะลิงค์ไปยัง Help เพื่อให้เราเลือกอ่านวิธีการใช้งานของเครื่องมือต่างๆ
New Features	แสดงเครื่องมือใหม่ๆ ของ Illustrator CS3
Resources	ตัวช่วยและงานตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรม
Get the most out of Illustrator	เป็นลิงค์ไปดูเทคนิคการใช้งานของ Illustrator ที่ผู้ใช้งานทั่วโลกโพสต์ไว้



ส่วนประกอบของ Illustrator CS3 ประกอบไปด้วย



1	Menu Bar เป็นที่อยู่ของชุดคำสั่งลักษณะต่างๆ ทุกรูปแบบ ตั้งแต่การเปิด-ปิด สร้างเอกสารใหม่ แก้ไข เปลี่ยนแปลง บันทึกไฟล์ ไปจนถึงคำสั่งสำหรับพิมพ์ และวาดภาพทั้งหมด
2	คอนโทรล พาเนล (Control Panel) เป็นส่วนที่ใช้กำหนดคุณสมบัติของเครื่องมือที่เลือกทำงานอยู่ ซึ่งรายละเอียดของคอนโทรลพาเนลจะเปลี่ยนไปตามการเลือกใช้เครื่องมือ เช่น เลือกเครื่องมือเพื่อพิมพ์ตัวอักษรก็จะแสดงคุณสมบัติของการจัดการตัวอักษร
3	กล่องเครื่องมือ (Tools box) เป็นกล่องที่เก็บรวบรวมเครื่องมือสำหรับการทำงาน โดยจะแบ่งออกตามลักษณะการทำงาน โดยสามารถเรียกใช้จากการกดที่ปุ่มสามเหลี่ยมด้านมุมขวาล่าง เช่น เครื่องมือกลุ่ม Shape ก็จะประกอบไปด้วยเครื่องมือวาดรูปทรงแบบสี่เหลี่ยม, สี่เหลี่ยมมุมโค้ง, และวงกลม เป็นต้น การเปิด/ปิดกล่องเครื่องมือ ใช้คำสั่ง Windows > Tools
4	พาเลท (Palette) กรอบหน้าต่างย่อย ที่มีคำสั่งและเครื่องมือในการจัดการ ตรวจสอบค่าและปรับแต่งองค์ประกอบต่างๆของวัตถุ เครื่องมือเหล่านี้จะถูกจัดแบ่งไว้เป็นหมวดหมู่ การเปิดใช้งานพาเลท ใช้คำสั่ง Windows > ตามด้วยชื่อพาเลทที่ต้องการใช้งาน
5	พื้นที่การทำงาน (Artboard) มีลักษณะเป็นกรอบสี่เหลี่ยมสีดำใช้เป็นพื้นที่ในการสร้างและปรับแต่งภาพจะมีขนาดตามที่กำหนดไว้ตอนที่เรารสร้างไฟล์





แถบสถานะ (Status) มีหน้าที่ในการย่อขยายและแสดงอัตราส่วนในการแสดงภาพ

กล่องเครื่องมือ (Tool Box) ของ Illustrator CS3 ประกอบไปด้วย

เครื่องมือใน Illustrator CS3 แบ่งออกเป็นหลายกลุ่มในแต่ละกลุ่มจะแบ่งย่อยออกไปอีกสังเกตได้จากเครื่องมือที่มีเครื่องมือย่อยจะมีรูปสามเหลี่ยมเล็กๆที่มุมล่างขวาการเรียกใช้เครื่องมือย่อยสามารถทำได้โดยคลิกเมาส์ค้างไว้ที่เครื่องมือที่ต้องการ หากไม่มีเครื่องมือนี้แสดงอยู่ในหน้าจอโปรแกรมให้เปิดขึ้นมาทำงานโดย


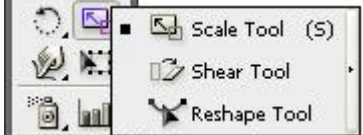
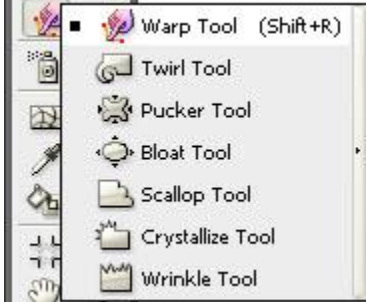
คลิกที่เมนู Window > Tool

Selection tool เครื่องมือกลุ่มนี้ว่าด้วยเรื่องการเลือกวัตถุ	
	Selection tool(ลูกศรสีดำ)ใช้เลือกวัตถุทั้งชิ้น
	Direct-selection tool(ลูกศรสีขาว)ใช้เลือก pointsหรือ path ของวัตถุ (กดคีย์ Alt)
	Magic wand tool เป็นเครื่องมือใช้เลือกวัตถุที่มีสีเดียวกัน การใช้งานเหมือนใน Photoshop (กดคีย์ Alt และ Shift)
	Lasso tool ใช้เลือกโดยการคลิกเมาส์ Drag การใช้งานเหมือนใน Photoshop (กดคีย์ Alt และ Shift)
Create tool เครื่องมือกลุ่มนี้ว่าด้วยการสร้าง objects ไม่ว่าจะเป็นเส้น รูปทรงต่างๆ และตัวหนังสือ	
	Pen tool สร้างเส้น parth อย่างแม่นยำ โดยการใช้เส้น มีผลทำให้ object มีจุดน้อย-น้อยมาก ส่วนเครื่องมือย่อยจะเอาไว้ใช้ปรับแต่ง curved ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มจุด ลบจุด หักแขนของแกนเส้นสัมผัส (กดคีย์ Alt)
	Type tool ใช้พิมพ์ตัวหนังสือ ข้อความต่างๆ ส่วนเครื่องมือย่อย ก็ง่ายๆตามรูป ใช้พิมพ์ตัวหนังสือให้อยู่ในกรอบบ้าง ทำตัวอักษรวิ่งตาม path




	<p>Line segment tool อันนี้ไว้ลากเส้นตรง ในรายละเอียดของเครื่องมือย่อย เช่น ไว้ทำขดกันหอย ทำ grid ของตารางหมากรุก grid แบบโยแมงมุม</p>
	<p>Basic shape tool เอาไว้วาดรูปทรงพื้นฐาน 3-4-หลายเหลี่ยม และวงกลม shape รูปดาว แต่ที่เด่นที่สุดคือ flare tool ใช้สร้างเอฟเฟกต์ lens-flare (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)</p>
	<p>Paintbrush tool แปรงที่เอาไว้สร้างเส้น path โดยการ drag เมาส์ลากอย่างอิสระ สามารถใช้ brush แบบพิเศษ(กดคีย์ Alt)</p>
	<p>Pencil tool จะคล้ายๆ paintbrush tool แต่จะมีเครื่องมือย่อยให้เรียกใช้ในการแก้ไขเส้น ซึ่งจะช่วยให้การปรับแต่งแก้ไขและทำให้งานดูดี เร็วขึ้น (กดคีย์ Alt)</p>

Transform tool เครื่องมือกลุ่มที่ใช้ในการปรับแต่งรูปทรงของวัตถุ หมุน เอียง บิด กลับด้าน ย่อ ขยาย

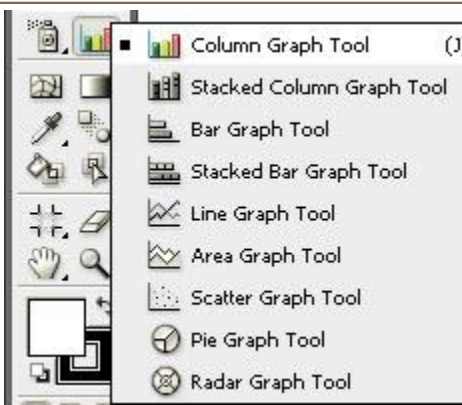
	<p>Rotate tool ใช้ในการหมุนวัตถุ โดยการกำหนดจุดหมุนก่อนแล้วจึงทำการหมุน ซึ่งสามารถกำหนดได้ว่าต้องการหมุนกี่องศา(กดคีย์ Alt) Reflect tool ใช้ในการกลับด้านของวัตถุ (กดคีย์ Alt)</p>
	<p>Scale tool ปลัดขี่ย่อขยายวัตถุ (กดคีย์ Alt และ Shift) Shear tool ใช้เอียงวัตถุ (กดคีย์ Alt) Reshape tool ใช้เพิ่มจุด และดึงยึดวัตถุ</p>
	<p>The warp tool ใช้โน้มวัตถุให้บิดเบี้ยว (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift) Twirl tool ทำให้วัตถุบิดตามจุดที่กำหนด (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift) Pucker tool ดึงจุดจุดให้เข้าสู่จุดศูนย์กลาง (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift) Bloat tool ทำให้วัตถุแบออก (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ</p>



	<p>Alt+Shift)</p> <p>Scalloped tool ดึงวัตถุให้เข้าสู่ศูนย์กลางพร้อมกับสร้างรอยหยัก (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)</p> <p>Crystallize tool ขยายวัตถุให้ออกจากศูนย์กลางพร้อมกับสร้างรอยหยัก (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)</p> <p>Wrinkle tool สร้างคลื่นให้วัตถุ (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)</p>
	<p>Free transform tool ย่อ ขยาย หมุน เอียง วัตถุ โดยอิสระ</p>





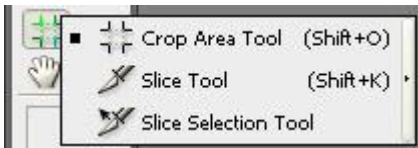

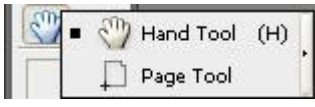

Special tool เป็นเครื่องมือใหม่ที่จัดการเกี่ยวกับ Symbol และ graph

	<p>Symbol tool ใช้จัดการเกี่ยวกับ symbol ซึ่งมีเครื่องมือย่อยมากมาย เครื่องมือแต่ละชิ้นมีไอคอนที่ง่ายต่อการเข้าใจ (กดคีย์ Alt)</p>
--	--


	<p>Graph tool ใช้สร้าง graph ในรูปแบบต่างๆ ซึ่งง่ายต่อการเข้าใจ (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)</p>
---	---

Paint color tool เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้จัดการเรื่องของสี

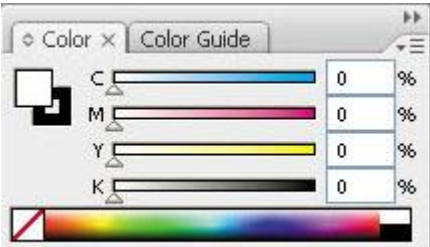
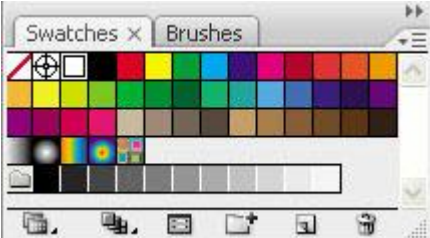
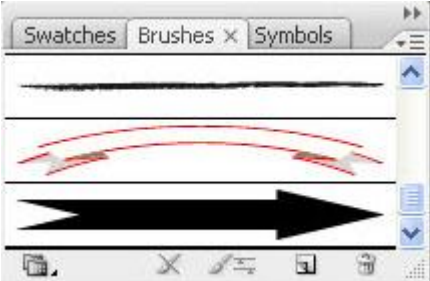

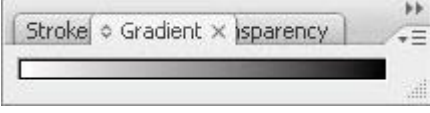
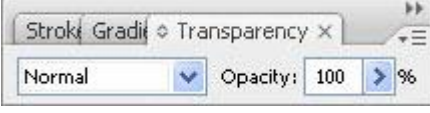
	<p>Mesh tool เป็นเครื่องมือสีที่สร้าง point และมีแกนในการควบคุม (กดคีย์ Alt และ Shift)</p>
	<p>Gradient tool เครื่องมือไล่ระดับสี ซึ่งมีการได้ระดับอยู่ด้วยกัน 2 แบบ คือ Linear และ Radial</p>

	<p>ใช้การลากจากจุดเริ่มต้น และสิ้นสุดที่จุดปล่อยเมาส์ ในการควบคุมการไล่ระดับของสี (กดคีย์ Shift)</p>
	<p>Eyedropper tool หลอดดูดสี ใช้ copy สีของวัตถุ สามารถกำหนดได้ด้วยว่าจะ copy ลักษณะอย่างไร อะไรบ้าง (กดคีย์ Alt และ Alt+Shift) Measure tool เครื่องมือวัดขนาด (กดคีย์ Shift)</p>
	<p>Blend tool เครื่องมือไล่ระดับการเปลี่ยนรูปร่างและสี สามารถควบคุมการไล่ระดับได้ 3 ชนิด</p>
	<p>Live Paint Bucket Tool ใช้เทสีลงในวัตถุ</p>
	<p>Live Paint Selection Tool ใช้กำหนดสีให้กับพื้นที่ของPath Object ที่ได้เลือก</p>
<p>View tool กลุ่มเครื่องมือกลุ่มนี้จะเน้นที่มุมมองเป็นหลัก</p>	
	<p>Slice tool ใช้เกี่ยวกับการตัดแบ่งรูปเป็นส่วนๆ สำหรับงานสร้างเว็บไซต์</p>
	<p>Scissors tool ใช้คลิกบริเวณ outline ของวัตถุเพื่อกำหนดจุดตัด 2 จุดเพื่อแยกวัตถุออกจากกัน (กดคีย์ Alt) Knife tool ใช้ drag ลากผ่านวัตถุเพื่อแยกวัตถุออกจากกันเป็น 2 ส่วน โดยจะทำการ close paths ให้เราโดยอัตโนมัติ (กดคีย์ Alt)</p>
	<p>Hand tool ใช้เลื่อนดูบริเวณพื้นที่การทำงานบนหน้าจอ (กดคีย์ Spacebar) Page tool ใช้กำหนด print size</p>
	<p>Zoom tool ใช้ย่อ และ ขยายพื้นที่การทำงาน (กดคีย์ Ctrl+Spacebar และ Ctrl+Alt+Spacebar)</p>

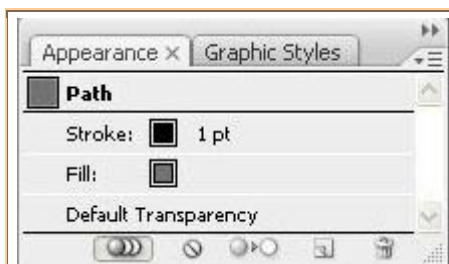


	Fill and Stroke ใช้กำหนดสีของวัตถุและเส้น Path
---	--

พาเลท (Palate) ของ Illustrator CS3 ประกอบไปด้วย

	Color Palette ใช้สำหรับการเลือกสี ผสมสีเอง
	Swatches Palette เป็นสีสำเร็จรูปที่ใช้ได้เลย โดยไม่ต้องผสมเอง
	Brushes Palette การใช้แปรงที่มีลักษณะต่างๆ เพื่อให้เหมาะสมกับงาน มีให้เลือกใช้กันหลายอัน
	Stroke Palette เป็นพาเลทเกี่ยวกับการใช้เส้น และปรับขนาดของเส้น
	Gradient Palette เป็นพาเลทเกี่ยวกับการใช้ไล่โทนสี ตั้งแต่ 2 สีเข้าหากัน
	Transparency Palette เป็นการกำหนดความโปร่งแสงของ Object (ปรับที่ Opacity) และรูปแบบของการผสมสี Blending Mode ซึ่งโดยปกติเราจะใช้อยู่แค่ 3 โหมด คือ Normal Multiply และ Screen

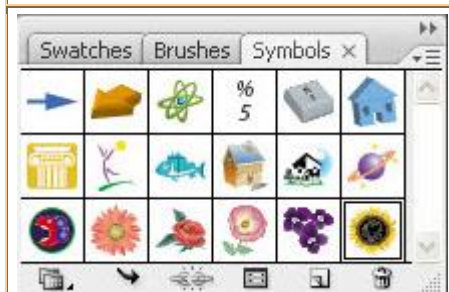




Appearance Palette เป็นการแยกองค์ประกอบของ Object ว่ามีอะไรบ้าง เช่น สี เส้น หรือ เอฟเฟคต่างๆ ซึ่งเราสามารถเพิ่ม ลบ ได้



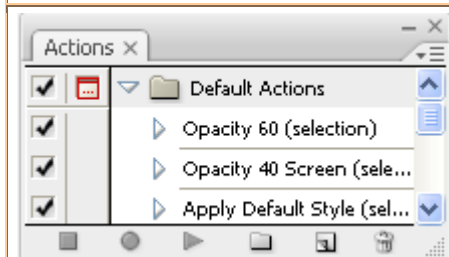
Graphic Styles Palette เป็นที่เก็บ Styles ต่างๆ ที่มีของโปรแกรม แล้วนำไปใช้กับวัตถุ



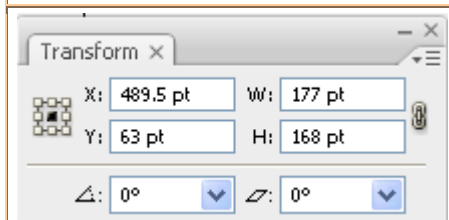
Symbols Palette เป็นเครื่องมือที่ช่วยประหยัดเวลาในการวาดค่อนข้างมาก(มีรูปมากมายให้เลือกใช้) ที่สำคัญมีขนาดไฟล์เล็ก



Layers Palette ใช้สร้างและกำหนดการเรียงลำดับของชั้นต่างๆในงาน

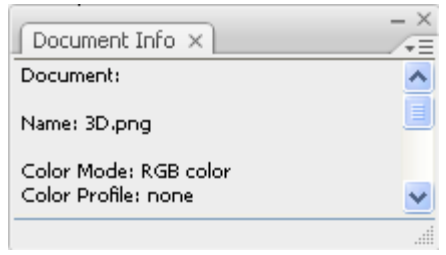
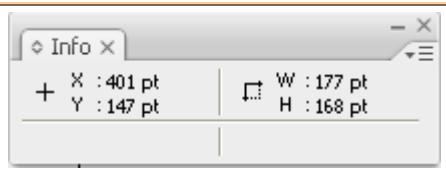
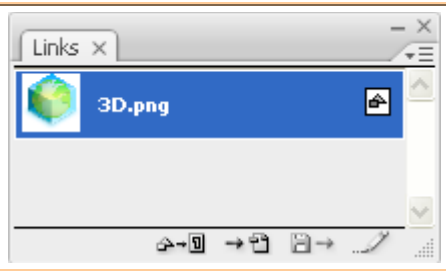
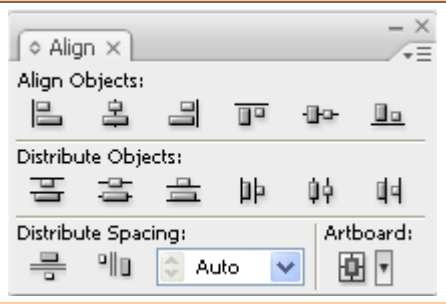
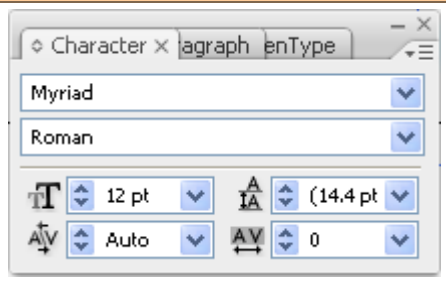
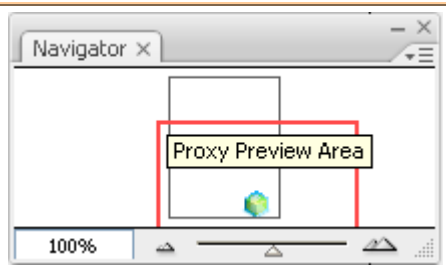
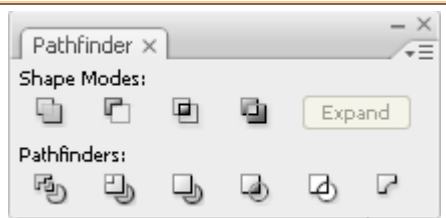


Actions Palette เป็นคำสั่งในการสร้างงานอัตโนมัติ

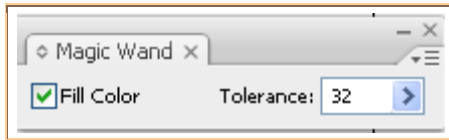


Transform Palette เป็นการบอกถึงตำแหน่งของวัตถุ



	Document info Palette แสดงคุณสมบัติของไฟล์งาน
	Info Palette แสดงขนาด ตำแหน่ง และสีของวัตถุที่เลือก
	Links Palette ใช้แสดงภาพที่ใช้ในงาน
	Align Palette ใช้กำหนดการจัดวางให้กับวัตถุ
	Character Palette ใช้กำหนดขนาดตัวอักษร font
	Navigator Palette กำหนดมุมมองของรูปในแบบต่างๆ สามารถย่อขยายรูปได้ โดยเลื่อนแถบด้านล่าง
	Pathfinder Palette การใช้คำสั่งนี้ จะต้องใช้(คลิกเลือก) Objects ตั้งแต่ 2 ชิ้นขึ้นไป ที่วางซ้อนกัน อาจเป็นการตัด ส่วนใดส่วนหนึ่งออก หรือรวมเข้าด้วยกัน





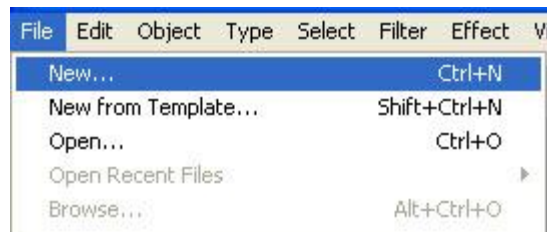
Magic Wand Palette การกำหนดการทำงานของ
Magic Wand Tool

การสร้างเอกสาร

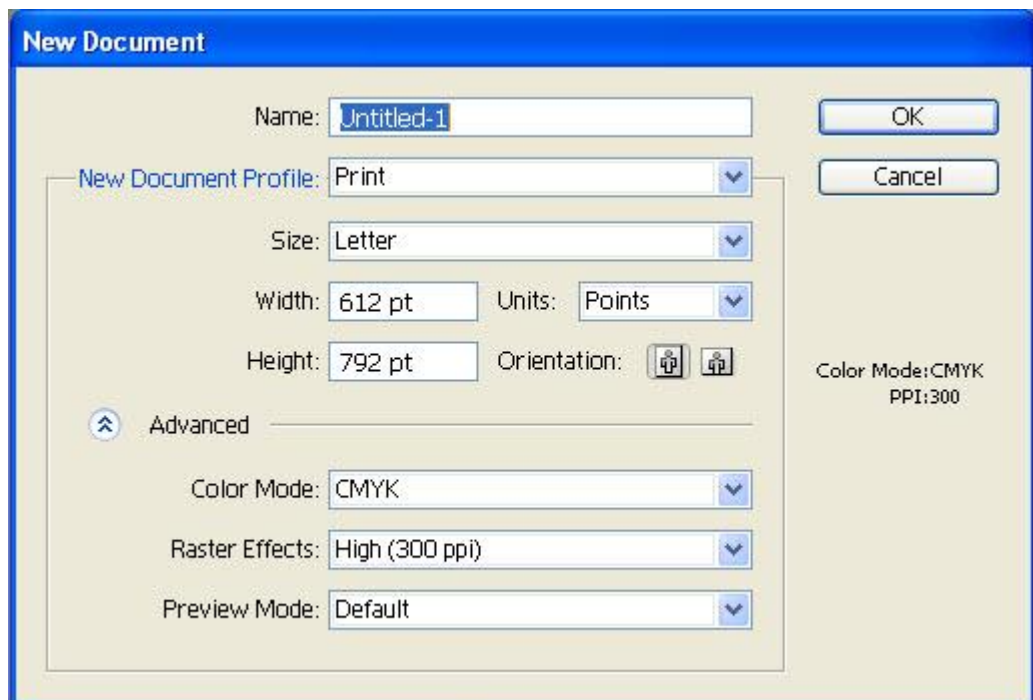
หลังจากเปิดโปรแกรมขึ้นมาแล้ว ก่อนที่จะเริ่มทำงานใน Illustrator CS3 ผู้ใช้จะต้องสร้างงานใหม่ขึ้นมา

ก่อนทุกครั้ง ตามขั้นตอนและรายละเอียดต่างๆ ดังนี้

1.คลิกเมนู File>New... เพื่อเลือกสร้างงานใหม่ ดังภาพ



2.จะปรากฏหน้าต่าง New Document สำหรับกำหนดรายละเอียดต่างๆ ดังนี้



Name : สำหรับกำหนดชื่อ (หรือจะกำหนดภายหลังตอนบันทึกก็ได้)

Artboard Setup : สำหรับกำหนดรายละเอียดให้พื้นที่ทำงานประกอบด้วย

Size : คือขนาดตามมาตรฐานงานเอกสารทั่วไป อาทิ A4, A3, Letter ฯลฯ หากกำหนดเองจะเปลี่ยนเป็น Custom

Units : หน่วยในการทำงาน อาทิ Inches (นิ้ว), Centimeters (เซนติเมตร)

Width/Height : ความกว้างและความสูงของเอกสาร

Orientation : Portrait การวางงานแนวตั้ง, Landscape การวางงานแนวนอน

Color Mode : กำหนดโหมดสีของชิ้นงาน มี 2 โหมดคือ

CMYK Color : โหมดสีสำหรับทำงานด้านสิ่งพิมพ์ (จะแสดงสีค่อนข้างทึบ)

RGB Color : เป็นโหมดการแสดงผลตามหน้าจอใช้สำหรับการสร้างเว็บหรือ Presentation (จะแสดงสีสด)

3. คลิกปุ่ม OK



การบันทึกงาน

ตามปกติไฟล์งานที่สร้างจาก Illustrator จะบันทึกไว้เป็นไฟล์ .AI โดยการบันทึกไฟล์สามารถทำได้หลายรูปแบบตามความต้องการของผู้ใช้ ดังนี้

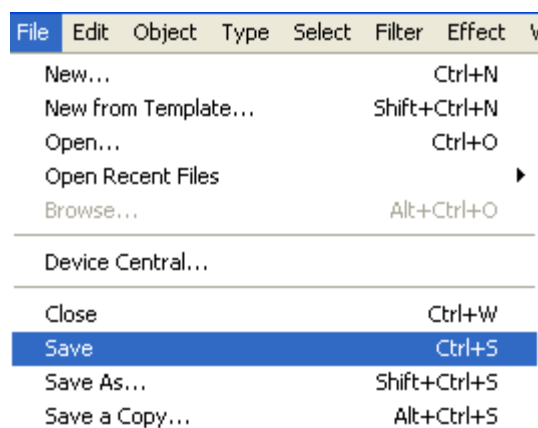
- ▶ File > Save As เป็นการบันทึกโดยต้องการเปลี่ยนชื่อใหม่ เปลี่ยน Folder ที่เก็บงาน หรือต้องการบันทึกให้เป็นฟอร์แมตอื่น หลังจากใช้คำสั่งนี้แล้วจะเป็นการทำงานที่ไฟล์ใหม่ทันที
- ▶ File > Save a Copy เป็นการบันทึกโดยต้องการเปลี่ยนชื่อใหม่ เปลี่ยน Folder ที่เก็บงาน หรือต้องการบันทึกให้เป็นฟอร์แมตอื่น แต่หลังจากใช้คำสั่งนี้แล้วจะเป็นการทำงานที่ไฟล์เดิมต่อ
- ▶ File > Save as Template บันทึกเค้าร่างการออกแบบให้เป็นเทมเพลต เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ ซึ่งจะได้ไฟล์ฟอร์แมต .AIT
- ▶ File > Save for Web & Devices เป็นการบันทึกเพื่อนำงานไปใช้ในเว็บเพจ ซึ่งจะมีการลดสีและบีบอัดให้ไฟล์มีขนาดเล็กลง

ประเภทของไฟล์ที่บันทึก

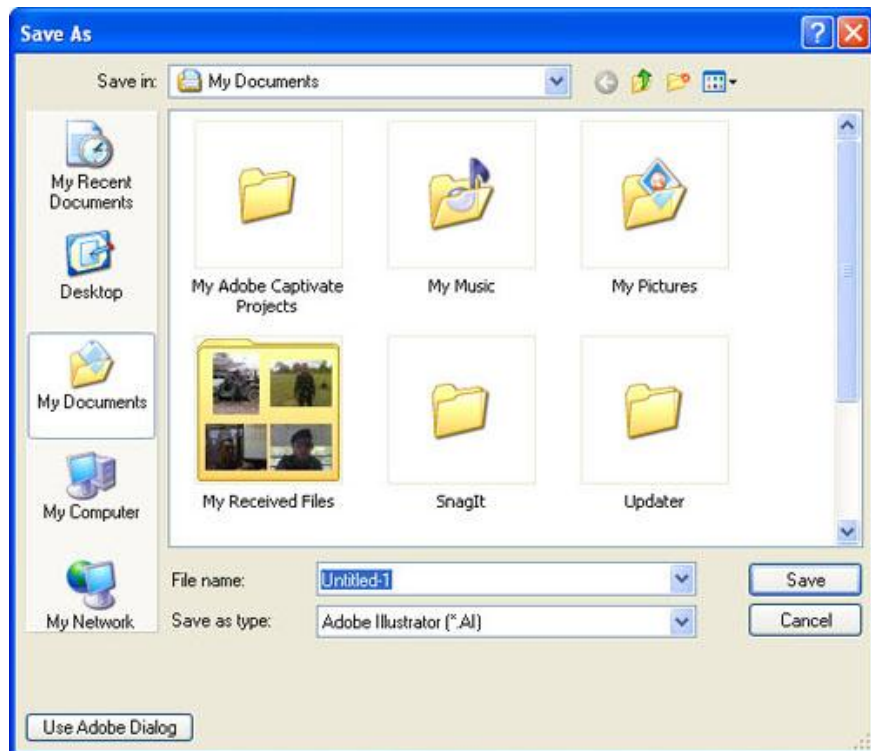
- ▶ Adobe Illustrator (*.AI) เป็นฟอร์แมตหรือนามสกุลของโปรแกรม Illustrator ซึ่งไฟล์ที่ได้จะมีความสมบูรณ์ที่สุด สามารถนำไปใช้งานร่วมกับโปรแกรมอื่นๆ ของ Adobe เช่น Flash, Photoshop
- ▶ Adobe PDF (*.PDF) เป็นฟอร์แมตหรือนามสกุลมาตรฐานที่นิยมใช้สำหรับแลกเปลี่ยนไฟล์ทางเว็บไซต์โดยจะเป็นเอกสารบนเว็บและสิ่งพิมพ์ เช่น ใบสมัครงาน เกิดดูได้ด้วยโปรแกรม Adobe Reader
- ▶ Adobe Template (*.AIT) เป็นไฟล์เทมเพลตหรือไฟล์แม่แบบ ซึ่งบันทึกเพื่อนำไปใช้เป็นเทมเพลตในการทำงานครั้งต่อไป เช่น รูปแบบนามบัตร ใบประกาศนียบัตร เป็นต้น
- ▶ SVG (*.SVG) เป็นฟอร์แมตหรือนามสกุลมาตรฐานของไฟล์แบบเวกเตอร์ที่สามารถใช้กับเว็บเพจ ซึ่งจะทำให้ภาพที่แสดงบนเว็บมีความคมชัดกว่าไฟล์ .JPG หรือ GIF
- ▶ SVG Compressed (*.SVGZ) เป็นไฟล์ที่มีลักษณะเช่นเดียวกับ SVG แต่จะถูกบีบอัดข้อมูลทำให้ได้ไฟล์ที่มีขนาดเล็กเพื่อให้แสดงบนเว็บเพจได้รวดเร็วมากขึ้น

การบันทึกชิ้นงานนั้นมีขั้นตอนดังนี้

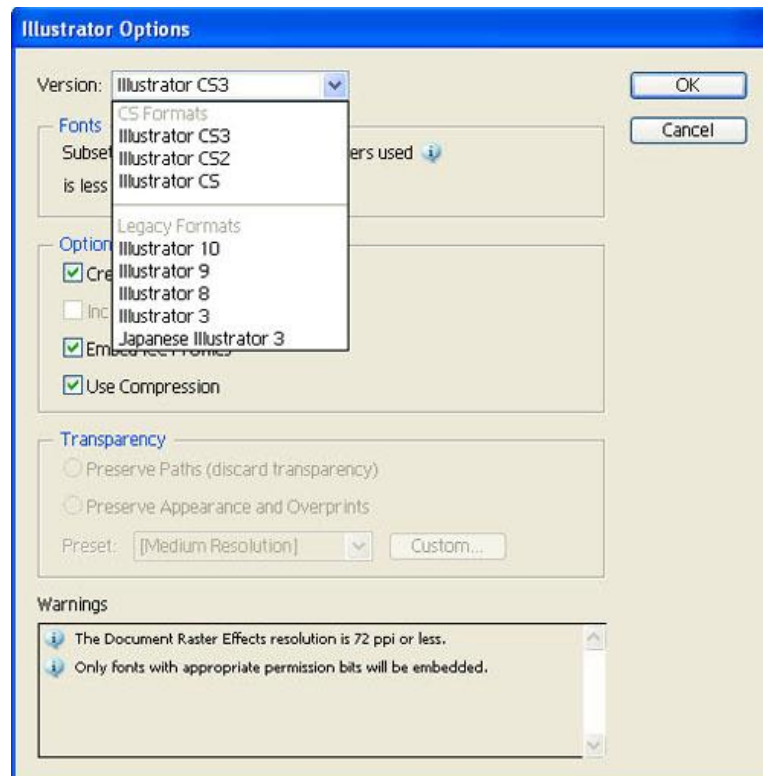
1. ไปที่เมนูหลัก (Menu bar) จากนั้นไปที่ File จะเป็นดังรูป



2. คลิกเลือกไฟล์เดสก์ทอปสำหรับเก็บไฟล์ตรงช่อง Save in ทำการตั้งชื่อไฟล์ ตรงช่อง Filename แล้วเลือกฟอร์แมตของไฟล์ที่ต้องการ ตรงช่อง Save as type หลังจากนั้นคลิกที่ปุ่ม Save ดังภาพ



3.เมื่อคลิกที่ปุ่ม Save จะมีหน้าต่างให้เลือกเวอร์ชัน โดยเวอร์ชันที่สูงกว่าจะไม่สามารถเปิดได้ในเวอร์ชันที่ต่ำกว่า ให้เราเลือกเวอร์ชันของไฟล์ที่ต้องการบันทึกจากนั้น คลิกที่ปุ่ม OK ก็เรียบร้อย ดังรูป

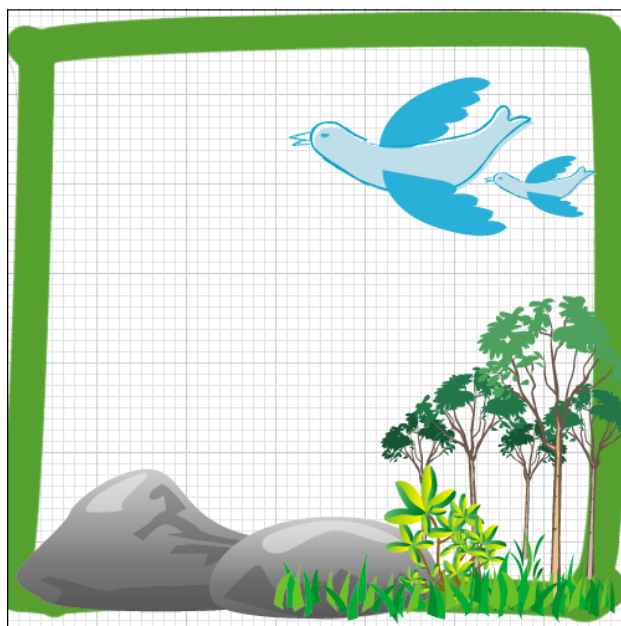
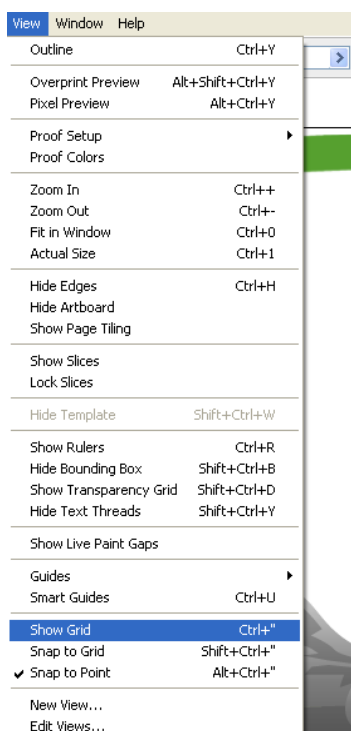


การใช้งานเส้น

การเลือกใช้งานเส้น Grid Line

Grid Line คือเส้นอ้างอิงสำหรับช่วยในการวาดรูป มีลักษณะเหมือนเส้นในกระดาษกราฟ และสามารถ
ใช้ Grid Line เป็นเส้นสำหรับอ้างอิงเวลาวาดรูป หรือ ต้องการความแม่นยำ โดยปกติโปรแกรมจะกำหนดให้
ซ่อนเส้น Gridเอาไว้ ซึ่งเราสามารถเรียกขึ้นมาใช้งานได้ดังนี้

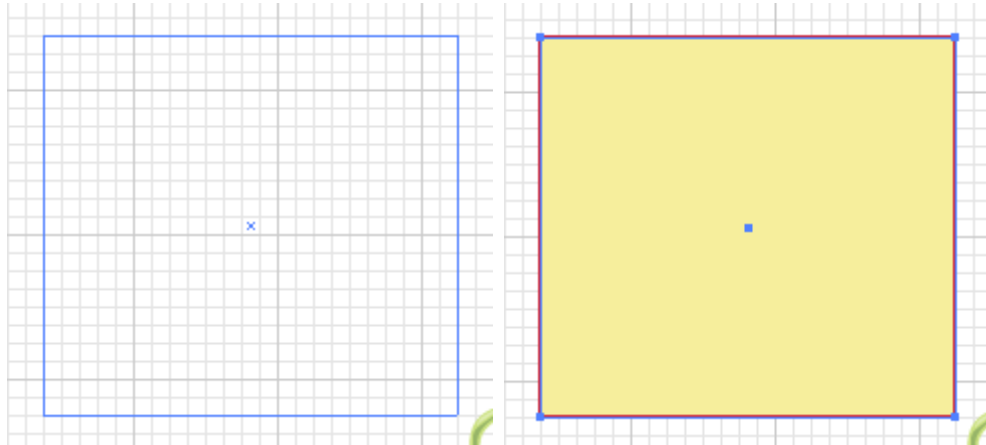
1. คลิกเลือก เมนู View > Show Grid จะแสดงเส้น Grid ออกมาดังรูป



การแสดงผลเส้น Grid อย่างเดียวไม่สามารถทำงานได้ทันทีเราต้องใช้คำสั่งให้โปรแกรมจัดให้เส้น Grid
เป็น เส้นอ้างอิงในการวาด เรียกว่า Snap to Grid เมื่อเราวาดจุดมุม จุด โค้งทุกจุดจะถูกบังคับให้วางลงไปที่
จุดตัดของเส้นGrid ซึ่งเราสามารถเรียกขึ้นมาใช้งานได้ดังนี้

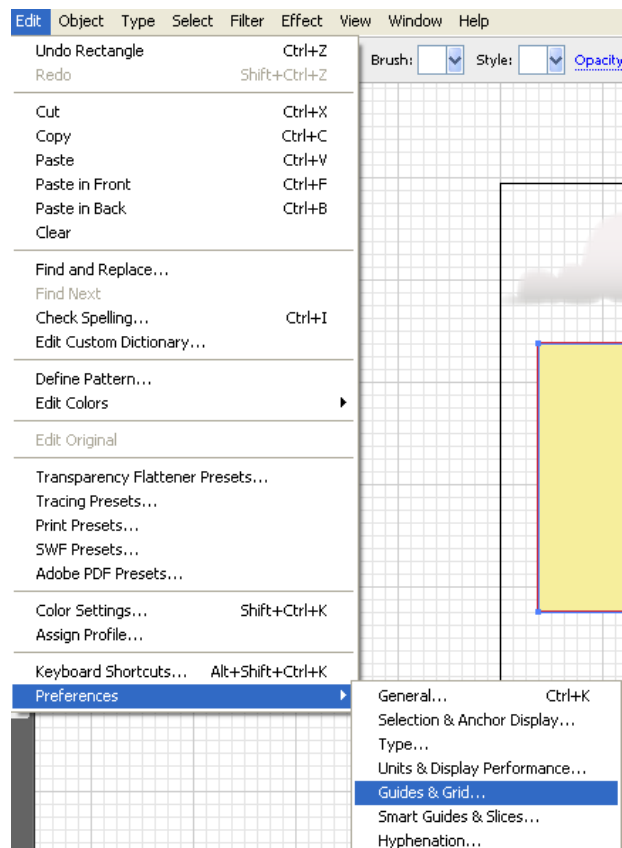
1. คลิกเลือก เมนู View > Snap to Grid เพื่อกำหนดให้เส้น Grid เป็นเส้นอ้างอิงในการวาดรูป

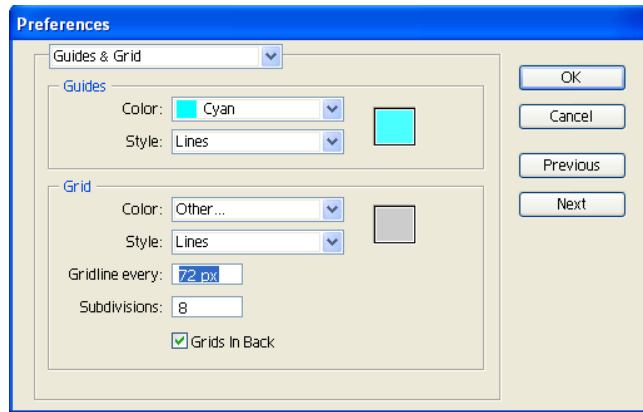
2. เมื่อคลิกเครื่องมือ Rectangle Tool  บนแถบเครื่องมือ แดรกเมาส์วาดรูปสี่เหลี่ยมในพื้นที่ทำงานจะเห็นว่าเส้นที่ลากนั้นจะถูกรัดจัดวางบนเส้น Grid พอดี ดังรูป



เราสามารถเปลี่ยนแปลงเส้น Grid Line เช่น เปลี่ยนระยะห่างระหว่างเส้น Grid เปลี่ยนสีของเส้น Grid ได้ ซึ่งมีวิธีปรับแต่งได้ดังนี้

1. คลิกเลือก เมนู Edit > Preference > Guides&Grid... จะปรากฏหน้าต่างดังภาพ





Color เลือกเพื่อเปลี่ยนสีเส้น Grid

Style เลือกรูปแบบของเส้น Grid ซึ่งมีให้
เลือก 2 แบบคือ
- Line แบบเส้นธรรมดา
- Dot แบบเส้นประ

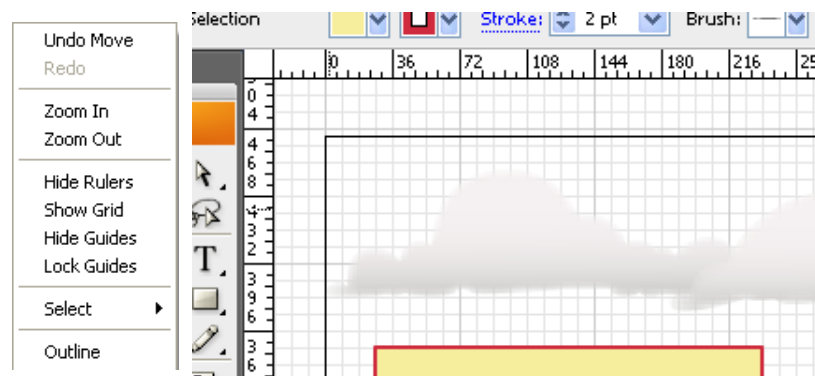
Gridline every ค่าระยะห่างของช่อง Grid หลัก

Subdivisions ค่าระยะห่างของช่อง Grid ย่อย

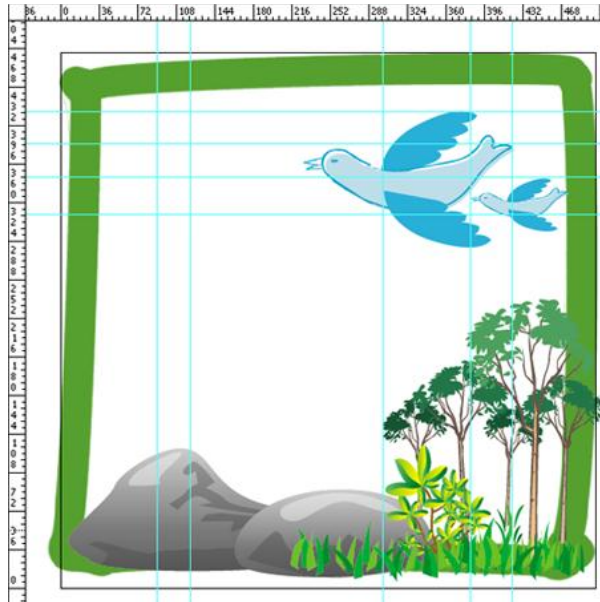
การเลือกใช้งานเส้น Guide Line

Guide Line เป็นเส้นอ้างอิงอีกชนิดหนึ่งมีลักษณะเป็นแนวเส้นที่อิสระ ไม่มีระยะที่แน่นอนสามารถสร้าง บริเวณใดก็ได้ เราสามารถสร้างเส้น Guide Line ได้โดยเราต้องเรียกไม้บรรทัดขึ้นมาก่อนซึ่งสามารถเรียกได้โดยใช้คำสั่ง ดังนี้

1. คลิกเลือก เมนู View > Show Rulers หรือ คลิกเมาส์ขวาพื้นที่ว่าง เลือกคำสั่ง Show Rulers จะแสดงไม้บรรทัดขึ้นมาดังภาพ



2. สร้างเส้น Guide Line โดยแดรกเมาส์ที่ไม้บรรทัดข้างใดข้างหนึ่ง แล้วลากเมาส์มาวางยังตำแหน่งที่ต้องการ จะปรากฏเส้น Guide Line สีฟ้า ดังภาพ



2.1 การลบเส้น Guide Line

เมื่อไม่ต้องการเส้น Guide Line เราสามารถลบทิ้งดดยสามารถทำได้ดังนี้

1. คลิกเมาส์ขวาที่ Art Board
2. คลิกคำสั่ง Lock Guide โดยให้เครื่องหมายถูกหายไป เพื่อยกเลิกการล็อคเส้น Guide Line
3. คลิกเส้น Guide Line ที่ต้องการลบ แล้วกดปุ่ม Delete บนคีย์บอร์ด


การใช้งานเส้น Smart Guide

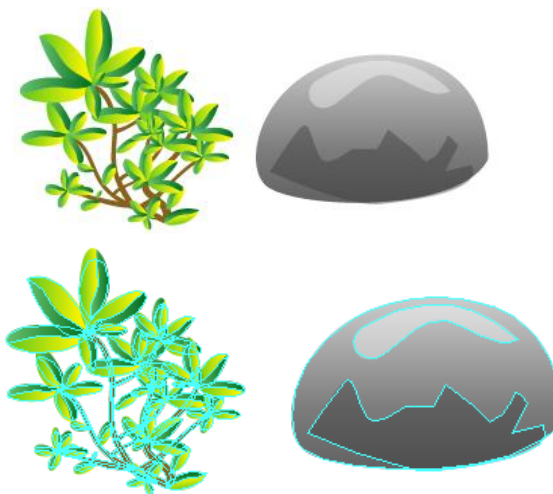
Smart Guide คือ เส้น Guide ชั่วคราว ที่เกิดขึ้นมาจากวัตถุต่างๆ ภายใน Art Board ซึ่งเราสามารถเรียก Smart Guide ขึ้นมาใช้งานได้ดังนี้

1. คลิกเลือก เมนู View > Smart Guide






2. ลองคลิกเครื่องมือ Rectangle Tool  บนแถบเครื่องมือ
3. แดรกเมาส์วาดรูปสี่เหลี่ยมในพื้นที่ Art Board หรือเลือกใช้ Symbol มาวาง
4. เมื่อนำเมาส์ไปชี้ยังรูปสี่เหลี่ยม หรือ Symbol ภายใน Art Board จะเห็นเส้น Guide สีฟ้าขึ้นมาตามเมาส์ที่ลากผ่านดังภาพ



การสร้างรูปสี่เหลี่ยม

1. คลิกเลือกเครื่องมือ Rectangle Tool  บนแถบเครื่องมือ
2. คลิกที่ Art Board เพื่อสร้างรูปสี่เหลี่ยมได้ดังรูป





สร้างสี่เหลี่ยมตามปกติ



กดปุ่ม Shift เพื่อสร้าง
สี่เหลี่ยมจัตุรัส

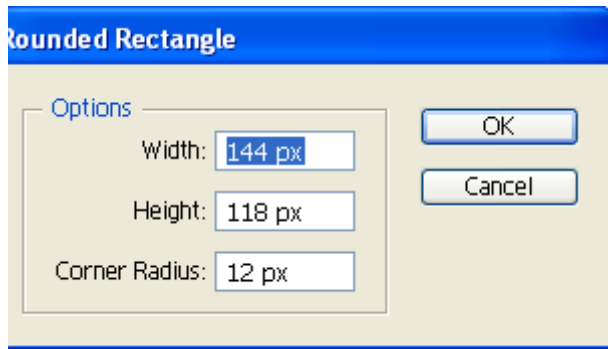
การสร้างรูปสี่เหลี่ยมมุมมน

1. คลิกเลือก Rectangle Tool  บนแถบเครื่องมือค้างไว้ แล้วเลือกเครื่องมือ Rounded Rectangle Tool 
2. คลิกที่ Art Board เพื่อสร้างรูปสี่เหลี่ยมมุมมนได้ดังรูป



3. นอกจากนี้เราสามารถกำหนดความกว้าง ความสูง และความโค้งมนของเส้นขอบได้ โดยหลังจากที่วาดรูปแล้วให้คลิกที่ Art Board หนึ่งครั้งจะปรากฏหน้าต่างขึ้นมาให้ปรับค่าต่างๆ ดังภาพ





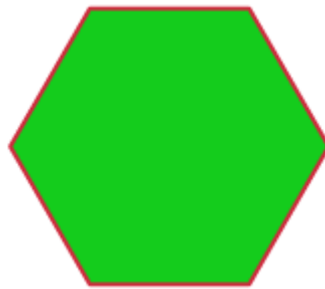
Width : กำหนดความกว้าง
Height : กำหนดความสูง
Corner Radius : รัศมีความโค้ง
ของมุมทั้งสี่ ค่ายิ่งมาก ความ
โค้งของมุมจะยิ่ง
มนมากขึ้น

การสร้างรูปหลายเหลี่ยม

1. คลิกเลือก Rectangle Tool  บนแถบเครื่องมือค้างไว้ แล้วเลือกเครื่องมือ

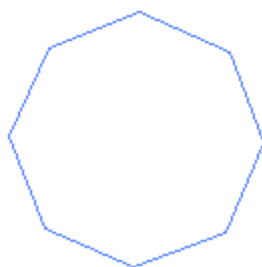
Polygon Tool 

2. คลิกที่ Art Board เพื่อสร้างรูปหลายเหลี่ยมได้ดังรูป

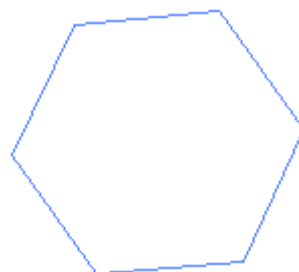


3. สามารถเพิ่มและลดจำนวนเหลี่ยมได้

โดยวิธีที่ 1 วาดรูปหลายเหลี่ยมแล้วกดลูกศรขึ้นเพื่อเพิ่มจำนวนเหลี่ยม และกดลูกศรชี้ลงเพื่อลดจำนวนเหลี่ยม
ดังรูป



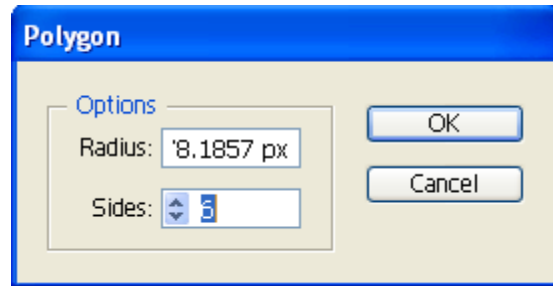
วาดภาพหลายเหลี่ยม



กดลูกศรชี้ลงเพื่อลดเหลี่ยม



โดยวิธีที่ 2 วาดรูปหลายเหลี่ยมแล้วคลิกที่ Art Board จะปรากฏหน้าต่างให้ปรับค่าดังภาพ





Radius : กำหนด

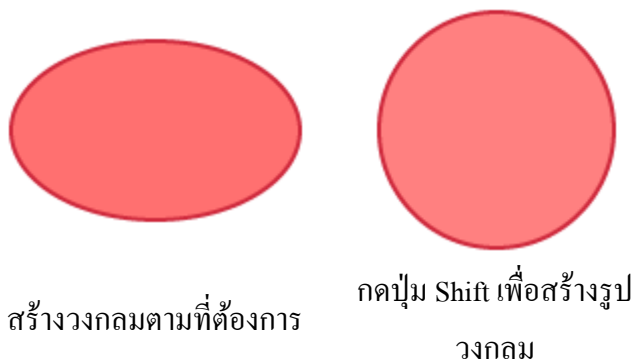
ขนาด

Sides : กำหนด

จำนวนเหลี่ยม

การสร้างรูปวงกลม



1. คลิกเลือก Rectangle Tool  บนแถบเครื่องมือค้างไว้ แล้วเลือกเครื่องมือ Ellipse Tool 
2. คลิกที่ Art Board เพื่อสร้างรูปวงกลมได้ดังรูป



สร้างวงกลมตามที่ต้องการ

กดปุ่ม Shift เพื่อสร้างรูปวงกลม

การสร้างรูปดาว

1. คลิกเลือก Rectangle Tool  บนแถบเครื่องมือค้างไว้ แล้วเลือกเครื่องมือ Star Tool 
2. คลิกที่ Art Board เพื่อสร้างรูปดาวได้ดังรูป



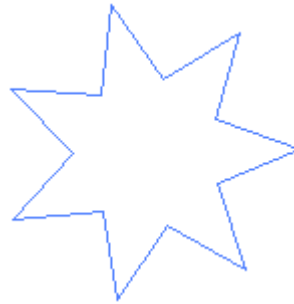
สร้างดาวตามที่ต้องการ



กดปุ่ม Shift เพื่อสร้างรูปดาว



สร้างดาวตามที่ต้องการ



กดลูกศรชี้ขึ้นเพื่อเพิ่มจำนวนแฉก



ขยายภาพพร้อมกดปุ่ม Ctrl เพื่อเพิ่มความ
แหลม

ของแฉกดาว



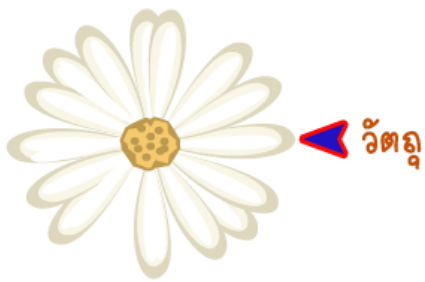
ย่อภาพพร้อมกดปุ่ม Ctrl เพื่อลดความ
แหลม

ของแฉกดาว

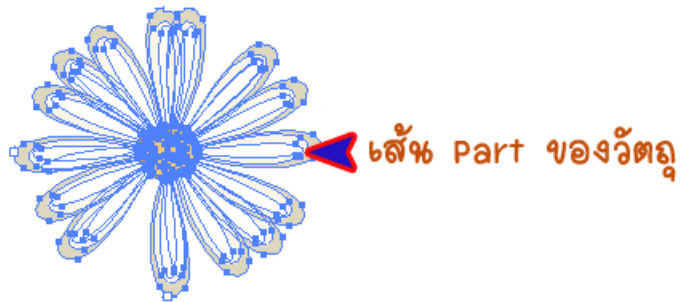
ส่วนประกอบของวัตถุ

ในการที่จะวาดรูปทรงต่างๆ ลงในโปรแกรม Illustrator ให้สวยงามได้นั้นสิ่งที่ผู้วาดจำเป็นต้องศึกษาเป็นอันดับแรกคือ วัตถุ (Object) และเส้น Path เนื่องจากทั้งสองเป็นตัวที่จะกำหนดรูปทรงต่างๆ ให้กับรูปวาด



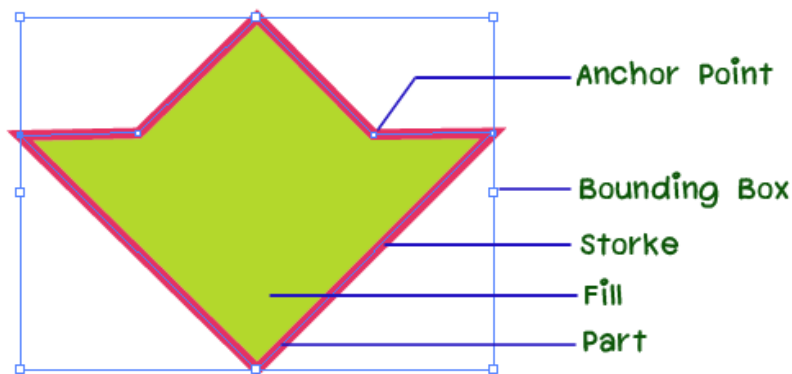


▼ วัตถุ



▼ ส่วน Part ของวัตถุ

รูปภาพที่วาดจากโปรแกรม Illustrator จะเป็นภาพกราฟิกแบบ เวกเตอร์ซึ่งจะประกอบไปด้วยส่วนต่างๆ มารวมกัน เราเรียกส่วนประกอบเหล่านี้ว่าวัตถุ แต่ละวัตถุจะมีส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้



เส้น (Stroke) : คือเส้นขอบของรูปวาด สามารถกำหนดสี ปรับขนาด และรูปแบบได้ตามต้องการ

สีพื้น (Fill) : คือพื้นที่ด้านในของวัตถุ สามารถกำหนดลูกเล่นได้หลากหลาย เช่น กำหนดสีไล่ ไล่
ทวดยลายเอฟเฟกต์ ฟิลเตอร์ เป็นต้น

เส้นอ้างอิงกรอบภาพ (Bounding box) : คือเส้นแสดงขอบเขตของวัตถุ ใช้ในการปรับขนาดและหมุน
ภาพได้

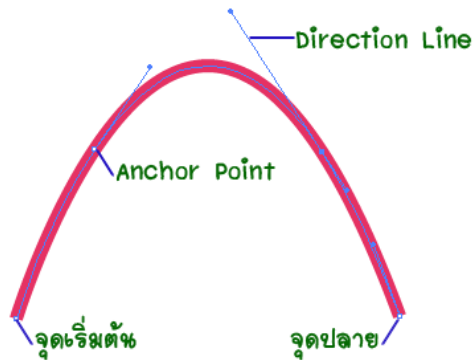
เส้น Path : คือเส้นอ้างอิงโครงร่างของรูปวาดที่สร้างขึ้นมาเป็นรูปทรงต่างๆ



จุดยึด (Anchor Point) :คือจุดยึดที่อยู่บนเส้น Path ทำหน้าที่ควบคุมลักษณะรูปทรงของเส้น Path

ส่วนประกอบของเส้น Path

การสร้างเส้น Path จะเกิดขึ้นเมื่อเราสร้างเส้นต่อระหว่าง 2 จุดยึดขึ้นมา โดยมีแขนคัตโค้งเป็นตัวกำหนดความโค้งของเส้นนั้นๆ ซึ่งสามารถสร้างรูปแบบเส้น path ลักษณะต่างๆ ได้มากมาย




แขนคัตโค้ง (Direction Line) :คือเส้นที่สามารถควบคุมความโค้งมนของเส้น path ยิ่งยื่นแขนออกมาเท่าใดความโค้งของเส้นที่ได้จะเป็นมุมกว้าง และเมื่อแขนหดใกล้เส้นมากๆ ก็จะได้โค้งมุมแคบ

จุดยึด(Anchor point) :คือจุดสำหรับควบคุมรูปทรงของเส้น เมื่อตำแหน่งของจุดนี้เปลี่ยนไปเป็นรูปทรงของวัตถุจะเปลี่ยนตามไปด้วย

จุดเริ่มต้น :คือจุดเริ่มต้นที่เราคลิกวาดเส้น Path

จุดปลาย :คือจุดสุดท้ายที่วาดเส้น Path

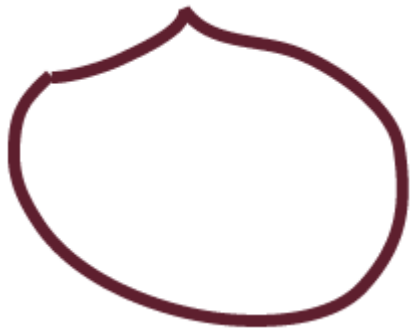
การวาดภาพด้วยดินสอ (Pencil Tool)


 Pencil Tool เครื่องมือสำหรับวาดเส้นอิสระ(Freetransform) เส้นที่เกิดจากดินสอจะมีความโค้งโดยอัตโนมัติ สามารถวาดภาพลายเส้นได้สองลักษณะคือ เส้นธรรมดา และลายเส้นปิด สำหรับวาดรูปทรงลายเส้นด้วย

ดินสอ สามารถทำได้ง่ายๆ เพียงแค่แดรกเมาส์ หากให้ได้รูปร่างที่ต้องการเท่านั้น

ตัวอย่าง ขั้นตอนการวาดเส้นแบบปิด





1. คลิกเลือกเครื่องมือ Pencil Tool  แครกเมาส์สร้างรูปทรงที่ต้องการ ปล่อยเมาส์แล้วแครกเมาส์วาดใบหูทั้งสองข้าง




2. แครกเมาส์วาดส่วนตาและปากเว้นส่วนที่เป็นจมูก เนื่องจากเราต้องการจะสร้างลายเส้นแบบปิดกับรูปทรงของจมูก

ให้แครกเมาส์สร้างรูปทรงที่ต้องการ พร้อมกดปุ่ม Alt ค้างไว้เมาส์จะเปลี่ยนเป็นรูปดินสอที่มีจุดวงกลม



จะเห็นว่าโปรแกรมจะสร้างเส้นเชื่อมต่อระหว่างจุดปลายเส้นและจุดเริ่มต้นให้อัตโนมัติ

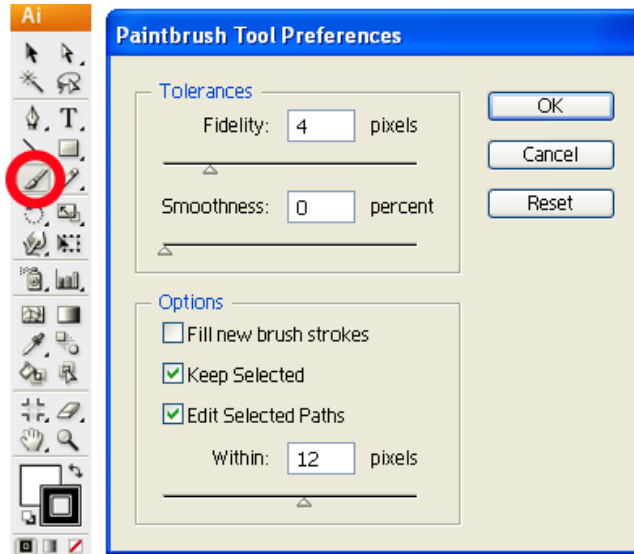
การวาดภาพด้วยพู่กัน (Brush Tool)

 Brush Tool การใช้งานพู่กันจะเกี่ยวข้องกับพาเลท Brushes พู่กันในโปรแกรม Illustrator จะมีลักษณะการใช้งานด้วยการเปลี่ยนหัวพู่กันในรูปแบบที่ต้องการ หัวพู่กันจะแบ่งออกเป็น 4 ชนิด ได้แก่ Calligraphic Brush , Art Brush , Pattern Brush และ Scatter Brush ซึ่งแต่ละชนิดก็จะมีลักษณะการใช้งานที่แตกต่างกันออกไป

การปรับแต่งพู่กันก่อนใช้งาน



1. ดับเบิลคลิกเครื่องมือ  Brush Tool เพื่อเปิดหน้าต่างการปรับแต่งขึ้นมา จะปรากฏดังภาพ



Fidelity : คือการปรับความเที่ยงตรงของการลากเส้น โดยค่ายิ่งน้อยจะทำให้มีความเที่ยงตรงในการลากเส้นมาก

Smoothness : คือการปรับค่าความเรียบของการลากเส้นด้วยพู่กัน ค่ายิ่งมากจะทำให้การลากเส้นมีความเรียบมากขึ้น

Fill new brush strokes : คือการให้เส้นที่วาดมีการระบายสีพื้น

Keep Selected : คือการให้เส้นที่วาดยังถูกเลือกอยู่หลังจากวาดรูปเสร็จแล้ว

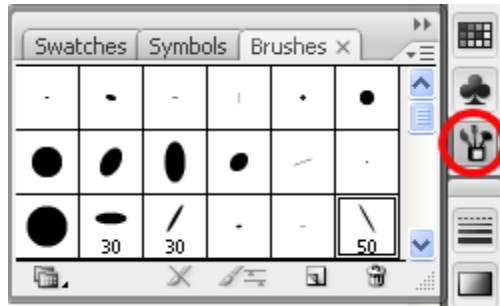
Edit Selected Paths : เมื่อต้องการให้การลากเส้นครั้งใหม่สามารถแก้ไขเส้นที่ถูกเลือกได้

การใช้งานพู่กัน Calligraphic Brush

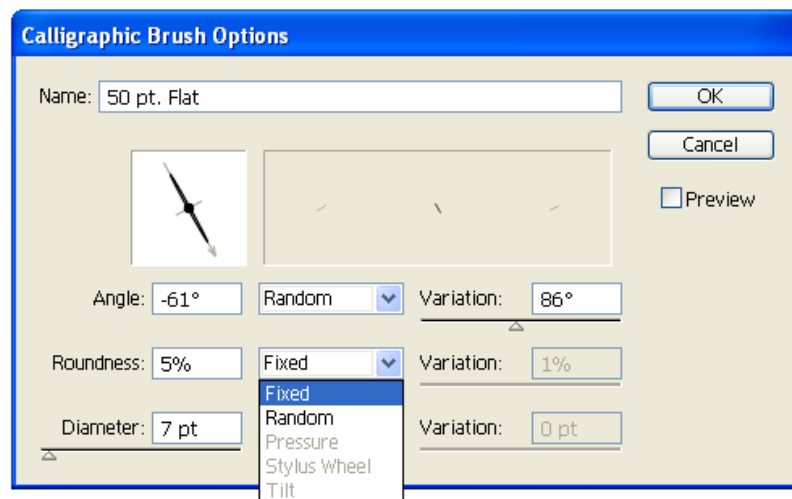
พู่กันแบบ Calligraphic brush เป็นพู่กันที่มีหัวเป็นรูปทรงกลม และเราสามารถปรับแต่งหัวพู่กันให้เป็นวงรี ีหรือแบนเหมือนปากกาหัวตัดได้ พู่กันชนิดนี้เหมาะสำหรับวาดตัวการ์ตูนหรือเขียนตัวหนังสือ การใช้งานทำได้ดังนี้

1. คลิกเครื่องมือ  Brush Tool หลังจากนั้นคลิกเลือก Brushes Palette เพื่อแสดงพาเลท ดังรูป






2. ดับเบิลคลิกที่หัวพู่กันที่ต้องการใช้งานเพื่อเปิดหน้าต่างสำหรับปรับแต่ง ทำการปรับแต่งค่า โดยกรณีที่ใช้เมาส์ในการวาดภาพแนะนำให้เลือกลักษณะการเปลี่ยนแปลงของเส้นเป็นแบบคงที่ (fixed) ทั้งหมดคลิกเลื่อน แถบ Diameter เพื่อกำหนดขนาดของหัวพู่กันที่ต้องการ จะได้ตัวหนังสือที่วาดจาก Calligraphic Brush ดังรูป

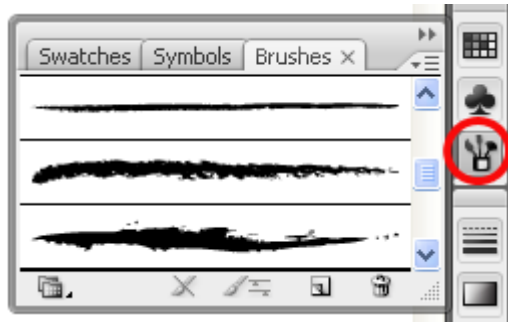


เทคนิ

การใช้งานพู่กัน Art Brush

พู่กันแบบ Art Brush เป็นพู่กันที่นำรูปต่างๆ มากำหนดให้เป็นหัวพู่กัน เช่น การนำภาพถ่ายดินสอมาสร้างเป็นพู่กัน สามารถบิดโค้งตามแนวเส้นที่พู่กันวาดลงไป เหมาะสำหรับการสร้างงานเลียนแบบอุปกรณ์วาดภาพต่างๆ เช่นการวาดภาพด้วยสีชอล์ก วาดภาพด้วยพู่กัน เป็นต้น ซึ่งวิธีใช้งานทำได้ดังนี้

1. คลิกเครื่องมือ  Brush Tool หลังจากนั้นคลิกเลือก Brushes Palette เพื่อแสดงพาเลท จะได้ตัวหนังสือที่วาดจาก Calligraphic Brush ดังรูป

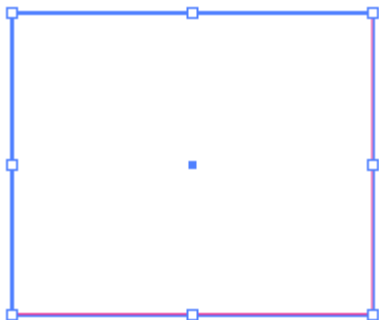


เทคโน

การใช้งานพู่กัน Pattern Brush

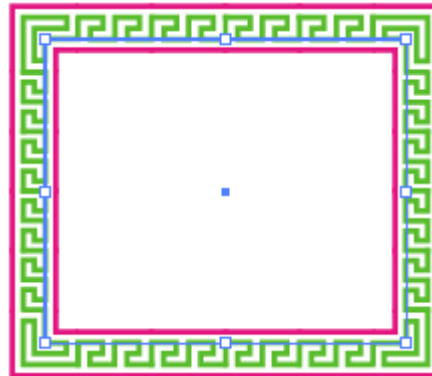
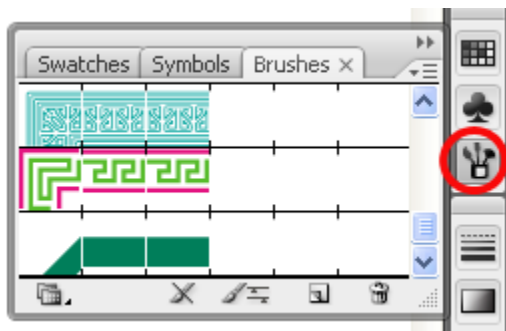
พู่กันแบบ Pattern Brush เป็นพู่กันที่ใช้สำหรับสร้างภาพที่มีรูปร่างแน่นอนซ้ำๆ ต่อเนื่องไปตามแนวเส้นที่วาด เหมาะสำหรับการสร้างกรอบรูปหรือวัตถุที่ต่อเนื่องวิธีการใช้งานดังนี้

1. คลิกเครื่องมือ  Rectangle Tool คลิกสร้างรูปสี่เหลี่ยม ดังภาพ



2. คลิกเลือก Brushes Palette คลิกเลือกชนิดของพู่กัน Pattern Brush ที่ต้องการ จะเห็นว่าเส้นขอบมีการเปลี่ยนแปลงไปตามรูปแบบที่เราเลือก ดังภาพ

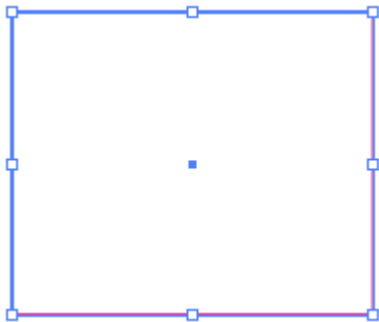




การใช้งานพู่กัน Scatter Brush

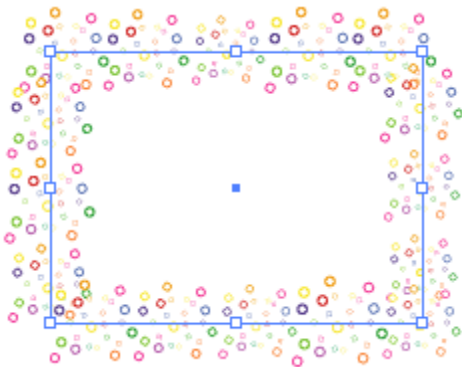
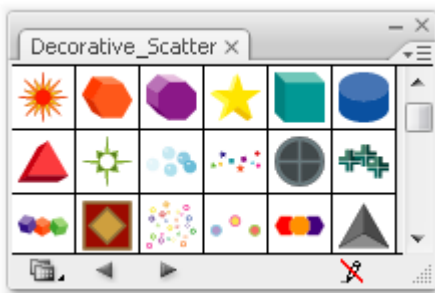
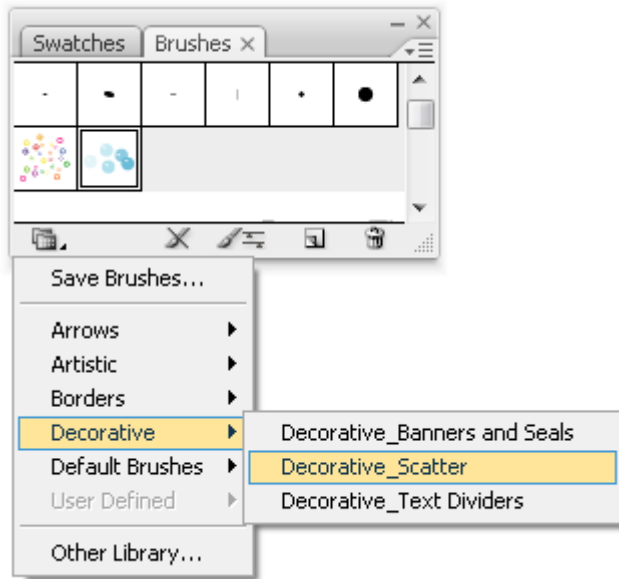
พู่กันแบบ Scatter Brush เป็นพู่กันที่ใช้สำหรับนำรูปภาพมาใช้เป็นเส้นขอบกระจายไปตามแนวเส้นพาทวิธีการใช้งานดังนี้

1. คลิกเครื่องมือ  Rectangle Tool คลิกสร้างรูปสี่เหลี่ยม ดังภาพ



2. คลิกเลือก Brushes Palette คลิกเลือกชนิดของพู่กัน Scatter Brush ที่ต้องการ จะเห็นว่าเส้นขอบมีการเปลี่ยนแปลงไปตามรูปแบบที่เราเลือก ดังภาพ





การลบและตัดแต่งวัตถุ

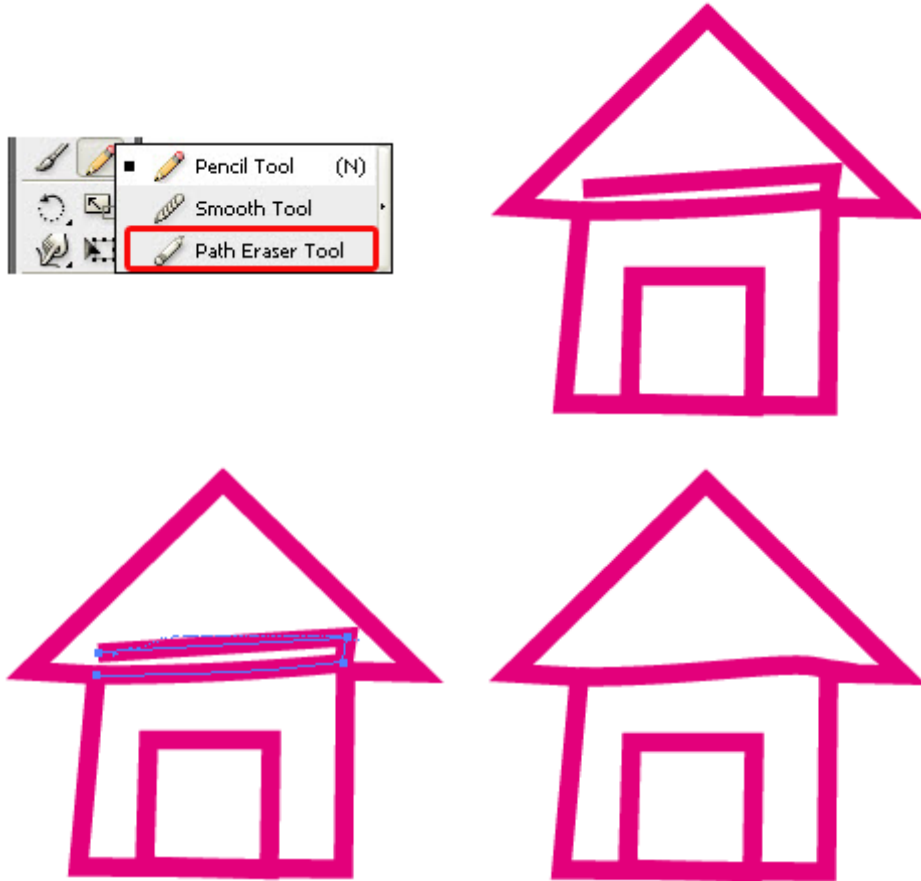
หลายครั้งเมื่อวาดรูปจะมีวัตถุส่วนเกินจากความต้องการขึ้นมา เราสามารถลบทิ้งหรือแก้ไขวัตถุนั้นๆ ได้ด้วยเครื่องมือยางลบเส้น (Path Eraser Tool) ใช้สำหรับการลบเส้น Path บนวัตถุและเครื่องมือยางลบ (Eraser Tool) สำหรับลบและตัดแบ่งวัตถุเป็นอิสระออกจากกัน

ลบเส้นที่ไม่ต้องการทิ้งด้วย Path Eraser Tool

เครื่องมือสำหรับลบเส้น Path เพื่อลบแต่งรูปทรงวัตถุอย่างรวดเร็วอีกชนิดหนึ่งคือ Path Eraser Tool เราสามารถใช้ยางลบปลายดินสอนี้ลบเส้น Path ส่วนเกินทิ้งไปได้ด้วยวิธีดังนี้




1. คลิกเครื่องมือ Path Eraser Tool กดปุ่ม Ctrl บนคีย์บอร์ดค้างไว้ แล้วคลิกเลือกเส้นที่ต้องการแก้ไข
คลิกลากตามแนวเส้น Path ที่ต้องการลบ จะเห็นว่าเส้น Path ถูกลบตามแนวที่ลากไว้ ดังรูป

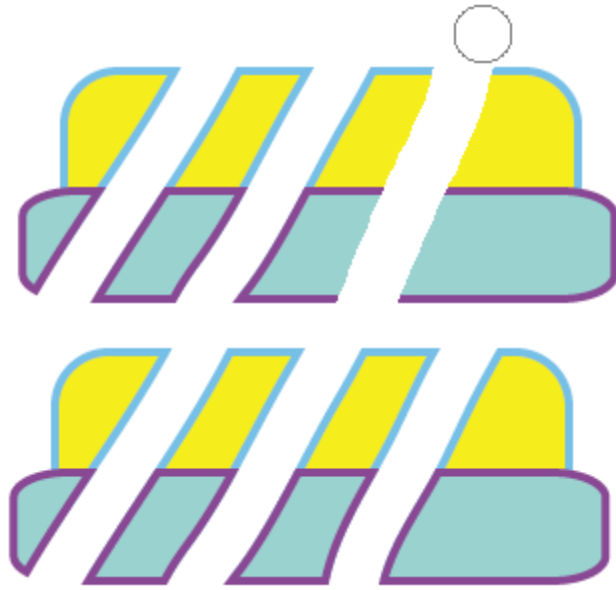


การลบและตัดแต่งวัตถุด้วย Eraser Tool

การลบวัตถุทิ้งจาก Art Board ทั้งชิ้นหรือตัดแบ่งวัตถุออกจากกันมีวิธีทำดังนี้


1. คลิกเครื่องมือ  Eraser Tool แดรกเมาส์ลากผ่านวัตถุที่ต้องการลบ จะเห็นว่าเมื่อเราคลิกเลือกวัตถุที่ตัดออกมาวัตถุนั้นจะถูกแยกเป็นอิสระต่อกัน ดังรูป

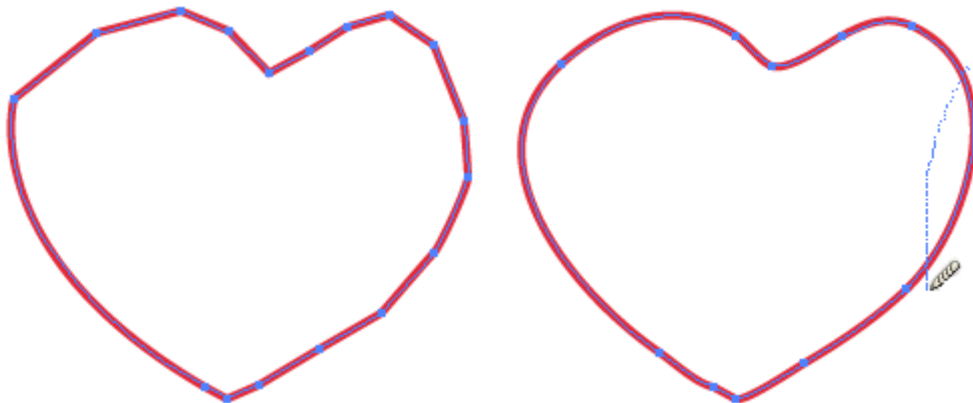




การลบความห้กของรูปด้วย Smooth Tool

ขณะวาดรูปนั้นเมื่อมือเกิดสั่น หรือด้วยความรีบร้อน ทำให้เส้นออกมาไม่เรียบร้อยเส้นอาจ หัก หงิก งอ เราสามารถแก้ไขได้ด้วยเครื่องมือ Smooth Tool โดยมีวิธีดังนี้


1. คลิกเครื่องมือ  Smooth Tool กดปุ่ม Ctrl ค้างไว้ แครกเมาส์ผ่านบริเวณที่ต้องการให้เส้นเรียบ ยิ่งขึ้น สามารถแครกเมาส์ผ่านเส้นห้กอได้เรื่อยๆ จนกว่าจะได้เส้นที่เรียบเนียนตามต้องการ ดังรูป

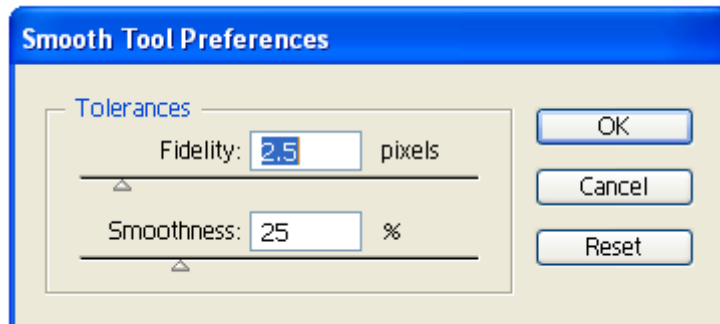




การลดความหักงของเส้นที่หักงมากๆ

ในการฉึที่เส้นมีความหักงมากๆ เป็นไปไดัยากที่เครื่องมือ Smooth Tool จะช่วยได้ ดังนั้นก่อนที่จะใช้เครื่องมือ Smooth Tool เราควรปรับความสามารถของเครื่องมือนี้ก่อน ด้วยวิธีดังนี้

1.ดับเบิลคลิกเครื่องมือ  Smooth Tool จะปรากฏหน้าต่างดังภาพ



Fidelity : คือการกำหนดให้ค่าสูงขึ้นเพื่อเป็นการกำหนดให้เครื่องมือสร้างให้เส้นมีความเรียบมากขึ้น

Smoothness : คือการกำหนดให้ค่าสูงขึ้นเพื่อให้เครื่องมือสามารถปรับให้เส้นมีความโค้งมนไม่หักงอ

รู้จักโหมดสีในโปรแกรม

โหมดสีคือ โมเดลหรือรูปแบบการผสมสีด้วยเทคนิคและวิธีการต่างๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งสีที่ใช้แสดงออกทางหน้าจอ หรือเครื่องพิมพ์ สำหรับโหมดสีในโปรแกรมนี้ มีด้วยกัน 5 โหมดดังนี้

1. โหมดสี HSB เป็นโหมดสีที่มีพื้นฐานเช่นเดียวกับการมองเห็นของมนุษย์ตามธรรมชาติที่สุด เนื่องจากใช้หลักการ สะท้อนของสีของวัตถุทำให้เกิดภาพที่ตาสามารถมองเห็นได้ สีโหมดนี้เกิดขึ้นมาโดยการจำลองการมองเห็นเป็นหลัก

จึงค่อนข้างมีปัญหาในการนำไปใช้ในงานสิ่งพิมพ์ สีโหมด HSB เกิดขึ้นจากองค์ประกอบสามตัวได้แก่

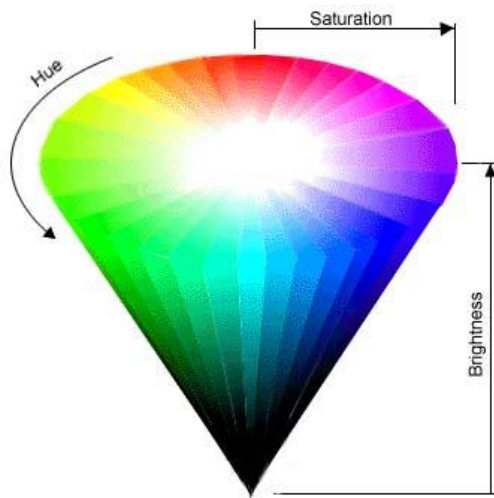
- Hue (H) คือ สีที่เกิดจากการสะท้อนของวัตถุ ค่า Hue สามารถกำหนดได้จากมุมที่หมุนไปในวงล้อสี

มาตรฐาน มีหน่วยเป็นองศา ตั้งแต่ 0-360

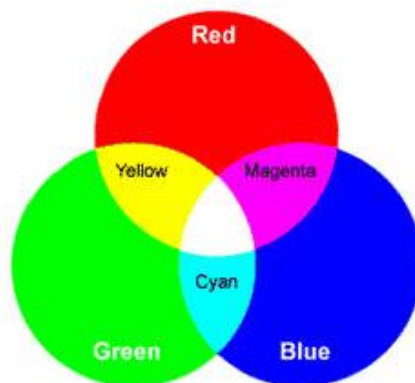
- Saturation (S) คือ ค่าบริสุทธิ์หรือค่าความอิ่มตัวของเนื้อสี เป็นการกำหนดว่าสีนั้นๆ จะมีความสดมากน้อยแค่ไหน โดยสีทึบๆจะมีสีเทาเจือปนอยู่ ค่า saturation นั้นมีหน่วยวัดเป็นอัตราส่วนระหว่างสีจริงกับสีเทา

หากค่าเท่ากับ100% หมายถึงมีสีจริงอยู่ทั้งหมด ไม่มีเทาเจือปน เป็นสีที่อิ่มตัวเต็มที่ แต่เมื่อค่า s เท่ากับ 0 แสดงว่า ไม่มีสีจริงอยู่เลยนอกจากสีเทา

- Brightness (B) คือ ค่าความสว่างของสี โดยมีหน่วยวัดเป็นเปอร์เซ็นต์ อีกเช่นกัน เมื่อค่า B เท่ากับ 0% สีจะมีคที่สุดเป็นสีดำ กลับกัน เมื่อค่าเป็น 100% สีก็จะสว่างที่สุดเป็นสีขาว

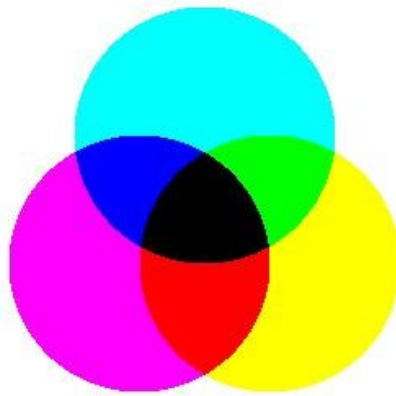


2. โหมดสี RGB เป็นโหมดสีที่เกิดจากการผสมของแม่สี 3 สี ประกอบด้วย สีแดง (Red) สีเขียว(Green) และสีน้ำเงิน(Blue) นำไปใช้ในการแสดงผลบนหน้าจอเหมาะกับงานบนอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ และงานมัลติมีเดียทุกชนิดในโหมดนี้จะมีความสดและค่าอิ่มตัวสูง

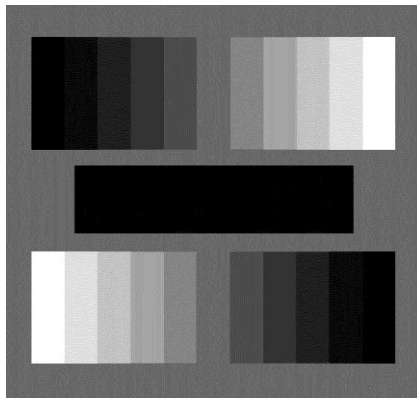


3. โหมดสี CMYK เป็นโหมดสีที่มีรูปแบบการผสมสีโดยใช้แม่สีทางวัตถุ หรือแม่สีที่เป็นหมึกพิมพ์จริงๆ ซึ่งประกอบด้วยสีฟ้า (Cyan) สีชมพู(Magenta) สีเหลือง(Yellow) และสีดำ (Black) ผสมผสานกันจนเป็นภาพต่างๆตามต้องการ เหมาะสำหรับงานสิ่งพิมพ์





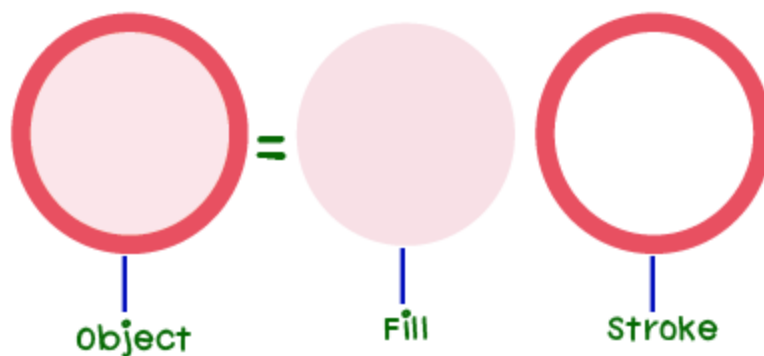
4. โหมดสี Grayscale เป็นโหมดสีที่มีสีเดียวนั้นคือสีดำ การแสดงผลของภาพจะเป็นลักษณะการไล่สีจากดำ เทา จนถึงสีขาว แสดงเป็นภาพ เรามักใช้สีแบบนี้กับงานพิมพ์ภาพสีเดียวเป็นการประหยัดต้นทุนการพิมพ์



5. โหมดสี web save RGB เป็นโหมดสีที่ถูกตัดทอนจำนวนสีให้เหลือเพียง 256 สีเท่านั้น เพื่อให้สามารถแสดงผลบนเว็บไซต์ได้ดี ดังนั้น สีบางสีจะถูกเปลี่ยนเป็นสีใกล้เคียง

การกำหนดสีและเทสี

วัตถุที่ถูกสร้างขึ้นมาจากโปรแกรม Illustrator จะมีส่วนประกอบแยกออกกันมา 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นขอบของวัตถุ(stroke) และส่วนที่เป็นสีภายใน (Fill) ซึ่งทั้งสองส่วนนี้เราสามารถกำหนดสีต่างๆได้ตามต้องการด้วยวิธีดังนี้

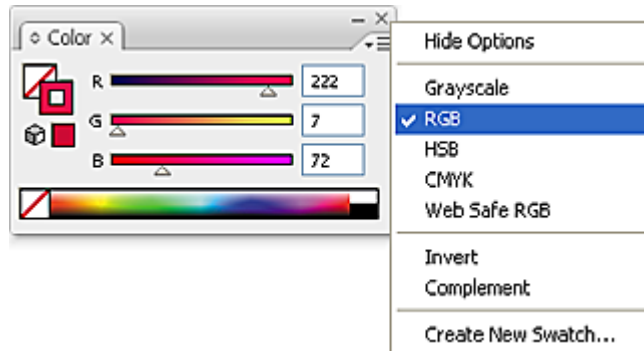


เราสามารถกำหนดการใช้งานโหมดสีต่างๆ จากพาเลทสี ได้ดังนี้

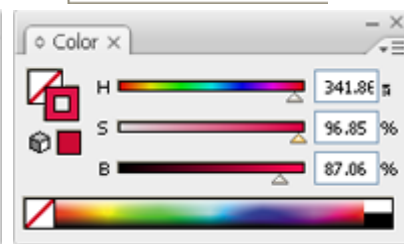


1.คลิกเลือกปุ่ม  Color Palette หรือกดปุ่ม F6 บนคีย์บอร์ดเพื่อเปิดพาเลท Color

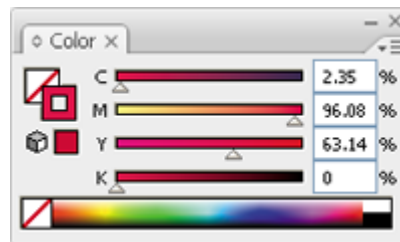
2.คลิกเลือกปุ่ม  เพื่อเลือกโหมดสีที่ต้องการ ดังรูป



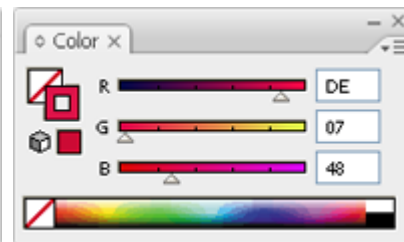
โหมด Grayscale



โหมด HSB



โหมด CMYK

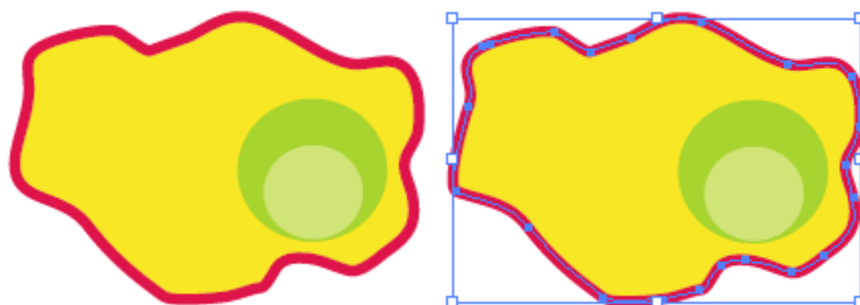


โหมด Web Save RGB

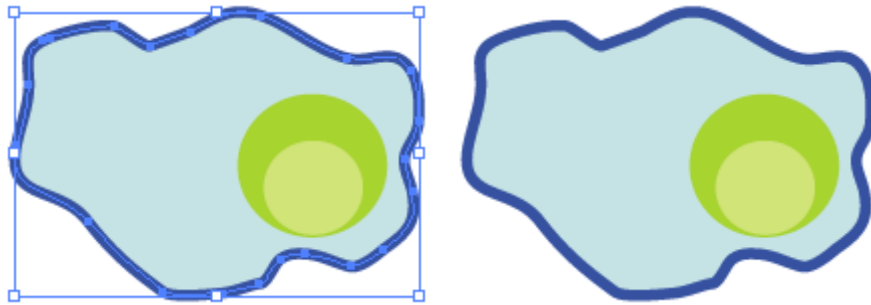
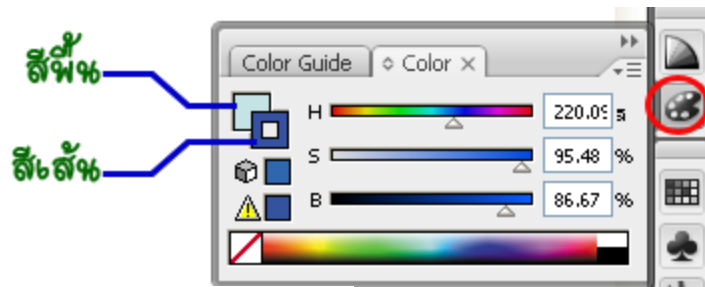
กำหนดสีให้กับวัตถุด้วยพาเลท Color

ในพาเลท color มีอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับเลือกสีอยู่ด้วยกัน 2 ชนิดคือ ชุดแถบเลื่อน (Color Slider) และแถบสี (Color Bar) อุปกรณ์สองมีวิธีการใช้งานดังนี้

1. เลือกภาพที่ต้องการเปลี่ยนสี หลังจากนั้นเลือกส่วนของภาพที่ต้องการเปลี่ยนสี



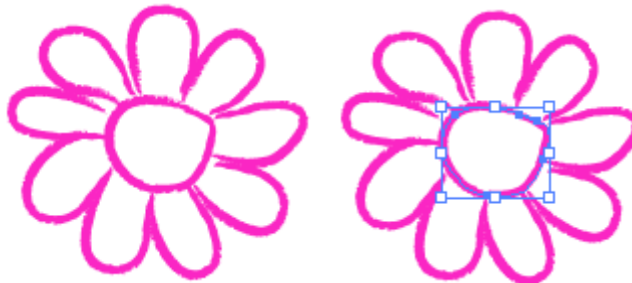
2.เลือกพาเลท Color ทำการปรับเปลี่ยนสีตามต้องการ จะได้ดังรูป



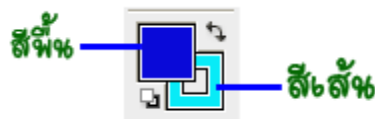
กำหนดสีให้กับวัตถุด้วยหน้าต่างเลือกต่างสี

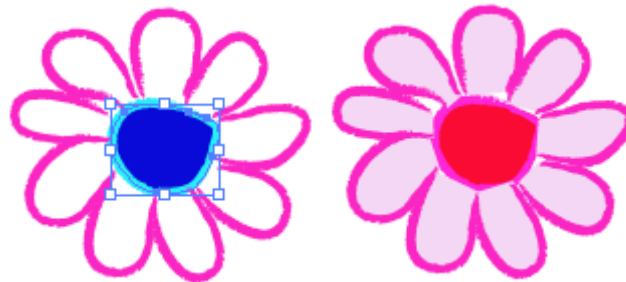
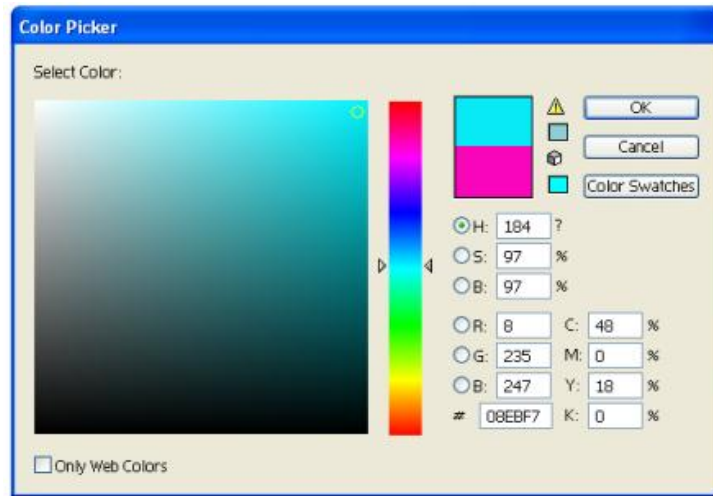
นอกจากพาเลทของ color แล้ว โปรแกรม Illustrator นี้ยังได้เตรียมหน้าต่างเลือกสีที่จะใช้เลือกสี ีอย่างละเอียดเอาไว้ให้ด้วย ในการทำงานหน้าต่างเลือกสีสามารถทำได้ดังนี้

1. เลือกภาพที่ต้องการเปลี่ยนสี หลังจากนั้นเลือกส่วนของภาพที่ต้องการเปลี่ยนสี




2. ดับเบิลคลิก กกล่องสีพื้น (Fill Box) ในแถบเครื่องมือ เลือกสีที่ต้องการเปลี่ยน จากหน้าต่าง Color Picker สามารถเลื่อนปรับสีที่ต้องการจากช่องเลือกสี สามารถทำการแก้ไขปรับเปลี่ยนสีได้ตาม ต้องการดังรูป





การระบายสีโดยใช้หลอดดูดสี Eyedropper Tool

หลอดดูดสี (Eyedropper Tool) ใช้สำหรับดูดสีที่มีอยู่ในวัตถุอื่นๆ เพื่อมาระบายให้กับวัตถุที่เลือกอยู่ นอกจากจะลอกแบบสีที่ระบายแล้ว ยังสามารถลอกแบบคุณสมบัติพิเศษอื่นๆ ได้อีกด้วย โดยมีวิธีการทำงาน ดังนี้คือ

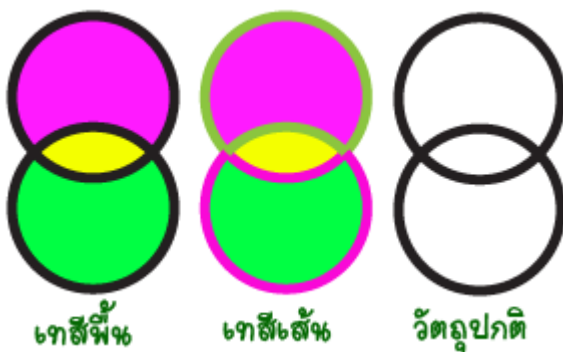
- 1.คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการจะระบาย หลังจากนั้นคลิกเลือกเครื่องมือ  Eyedropper Tool
- 2.นำหลอดดูดสี ไปคลิกบนสีของวัตถุต้นแบบ จะเห็นว่าวัตถุที่เลือกไว้จะมีสีตามวัตถุต้นแบบทันที สามารถปรับแต่งแก้ไขได้ ดังรูป





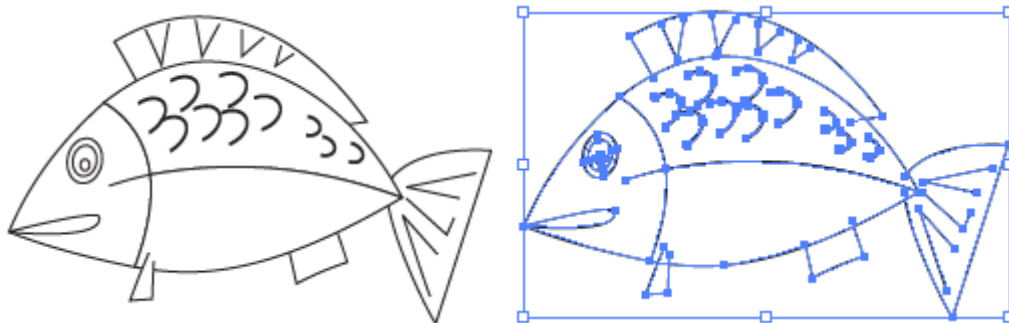
การระบายสีโดยใช้ถังเทสี Live Paint Bucket

ถังสีแบบใหม่ใช้สำหรับเทสีให้กับพื้นผิวและเส้นขอบของวัตถุ ซึ่งสามารถเทสีให้กับวัตถุหรือเส้นขอบได้โดยตรง นอกจากนี้ยังสามารถเทสีให้กับส่วนที่ทับซ้อนกันของวัตถุ ให้เป็นอีกสีหนึ่งได้ทันทีโดยไม่ต้องแยกชิ้น



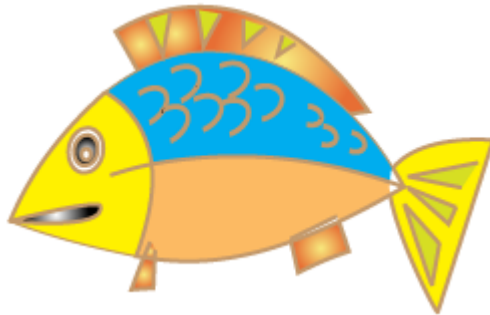
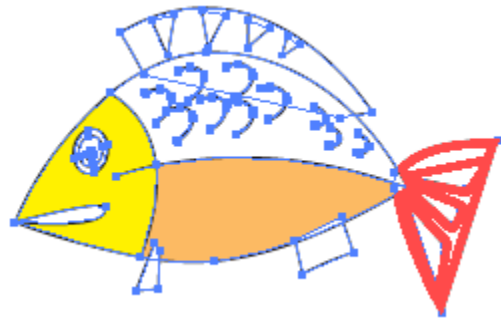
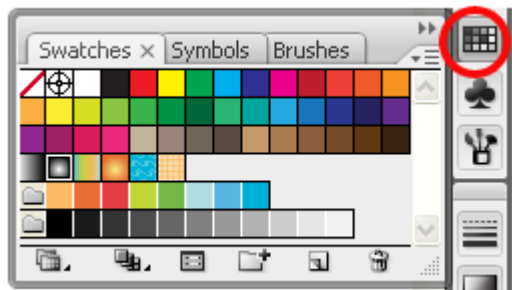
การเทสีให้พื้นผิวด้วยเครื่องมือ Live paint Bucket มีขั้นตอนดังนี้คือ


1. คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการจะเทสี คลิกเลือกวัตถุ

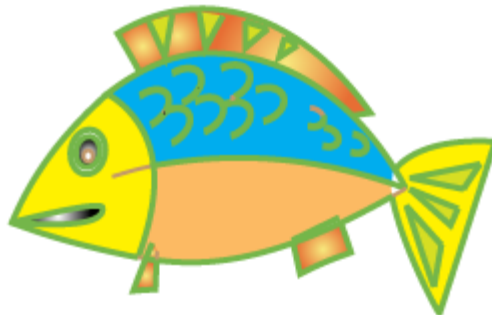


2. คลิกเลือกเครื่องมือ Live paint Bucket คลิกปุ่ม Swatches Palette เลือกสีที่ต้องการ หลังจากนั้นนำไปชี้ยังพื้นที่ที่ต้องการเทสี จะปรากฏแถบสีขึ้นยังพื้นที่ที่นำมาชี้ไปชี้ ถ้าชี้ตรงสีพื้นเมาส์จะกลายเป็นรูปถังสีแต่ถ้านำไปชี้ที่เส้น เมาส์จะกลายเป็นรูปพู่กัน ดังรูป





2. การใส่สีเส้นให้เปลี่ยนสีของเส้นที่ Stroke คลิกเลือกสีที่ต้องการจาก  Swatches Palette เลือกสีที่ต้องการ เมื่อนำเมาส์ไปชี้ที่เส้น เมาส์จะกลายเป็นรูปพู่กัน สามารถทำการเปลี่ยนสีได้ดังรูปดังรูป




การระบายสีแบบไล่โทน

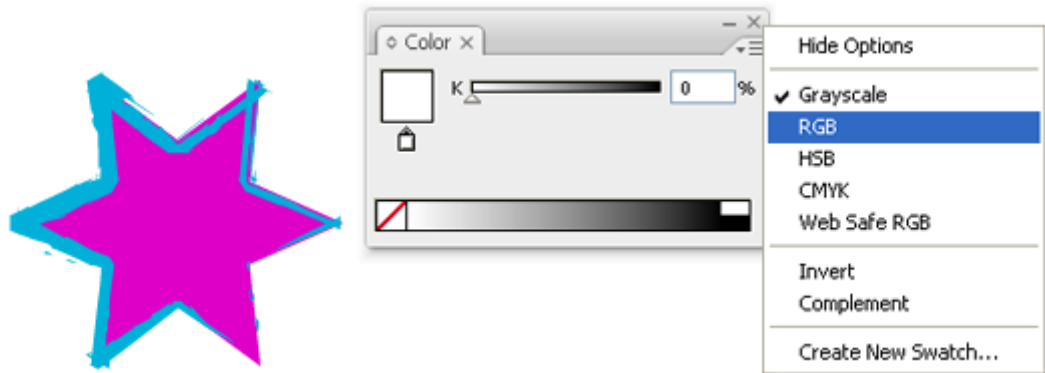
การระบายสีแบบไล่โทน คือการที่เกิดจากสีมีการไล่โทนสีระหว่างจุดสีสองจุดหรือมากกว่านั้น หลักการทำงานคือ การกำหนดจุดขึ้นมาตั้งแต่สองจุดขึ้นไป แล้วกำหนดสีให้จุดสองจุด โปรแกรมจะคำนวณสีที่ควรจะเกิดขึ้นมาระหว่างสี

การไล่สีแบบเส้นตรง

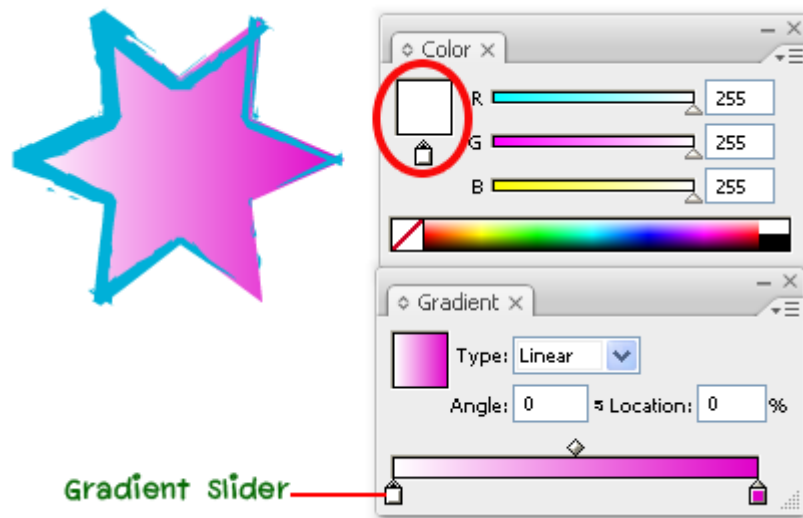
การไล่สีแบบเส้นตรง (Linear Gradient) คือ การระบายสีแบบไล่โทน จากสีหนึ่งไปอีกสีหนึ่งในแนวเส้นตรงเดียวกัน แนวเส้นตรงในการไล่โทนสีสามารถปรับทิศทางในการไล่โทนสีตามค่าองศาที่กำหนดได้ โดยวิธีการไล่สีแบบแนวเส้นตรงมีดังนี้

- 1.คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการไล่โทนสี หลังจากนั้นเปิดพาเลท Color และ พาเลท Gradient ขึ้นมาทำงาน
- 2.คลิกปุ่ม  เลือกโหมด RGB เพื่อสร้างสีส้นให้กับรูป ดังรูป

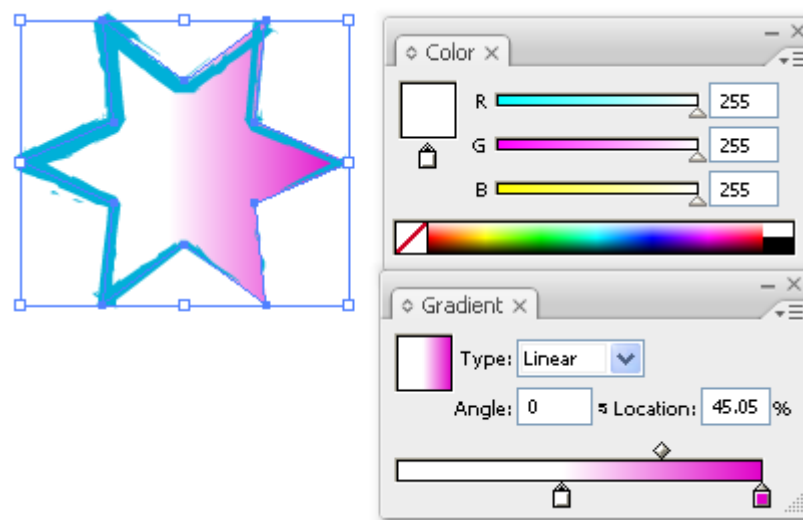





3. ที่พาเลท Gradient เลือก ช่อง Type เป็นแบบ Liner หลังจากนั้นดับเบิลคลิกที่ Gradient Slider ทั้งสองด้านที่พาเลท Gradient เพื่อ ไปเลือกสีที่พาเลท Color หรือเลื่อนแถบสีเพื่อเลือกสีที่ต้องการ ดังภาพ

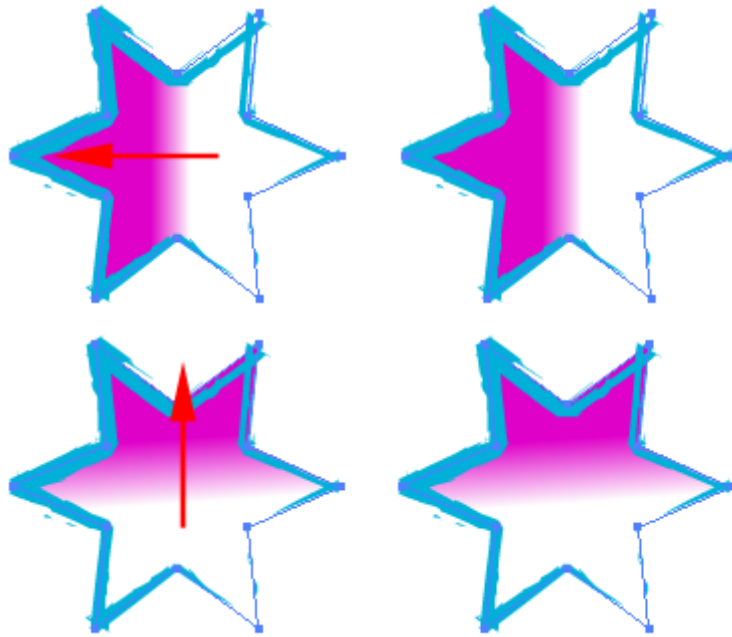


4. สามารถเลื่อนแถบ Gradient Slider เพื่อให้เกิดการไล่สี ตามที่ต้องการ ดังภาพ




5. สามารถเลือกทิศทางในการไล่สีตามต้องการ โดยการ คลิกที่เครื่องมือ  Gradient Tool ในแถบเครื่องมือ หลังจากนั้นแดรกเมาส์ลากทิศทางการไล่สีตามที่เราต้องการ ดังรูป

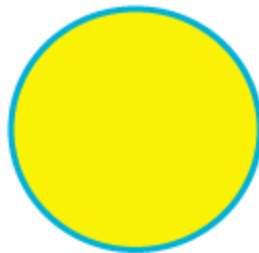




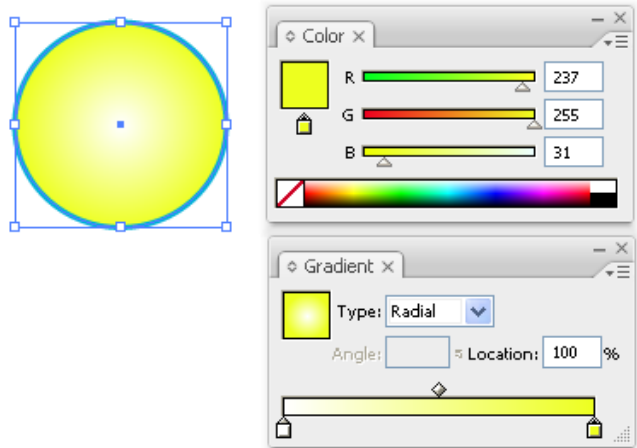
การไล่สีแบบวงกลม

การไล่สีเป็นวงกลมแนวรัศมี (Radial Gradient) คือการระบายไล่โทนสีหนึ่งไปยังสีอื่นๆ ลักษณะเป็นวงกลมรอบทิศทางของจุดสีจุดแรก การไล่แบบวงกลม จะช่วยให้วัตถุที่แบนๆ ดูมีมิติ ความนูนเพิ่มขึ้นซึ่งมีขั้นตอนการทำงาน ดังนี้

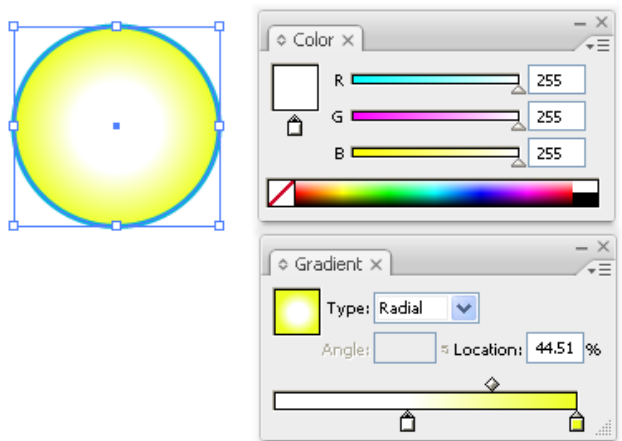
- 1.คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการไล่โทนสี หลังจากนั้นเปิดพาเลท Color และ พาเลท Gradient ขึ้นมาทำงาน
- 2.คลิกปุ่ม  เลือกโหมด RGB เพื่อสร้างสีสันให้กับรูป ดังรูป




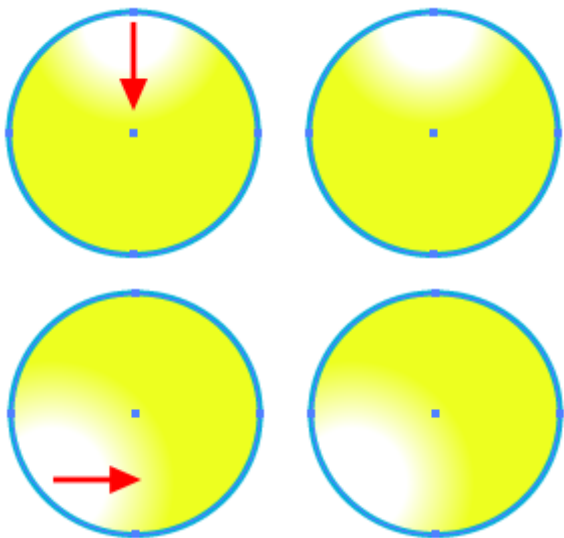
3. ที่พาเลท Gradient เลือก ช่อง Type เป็นแบบ Radial หลังจากนั้นดับเบิลคลิกที่ Gradient Slider ทั้งสองด้านที่พาเลท Gradient เพื่อ ไปเลือกสีที่พาเลท Color หรือเลื่อนแถบสีเพื่อเลือกสีที่ต้องการ ดังภาพ



4. สามารถเลื่อนแถบ Gradient Slider เพื่อให้เกิดการไล่สี ตามที่ต้องการ ดังภาพ

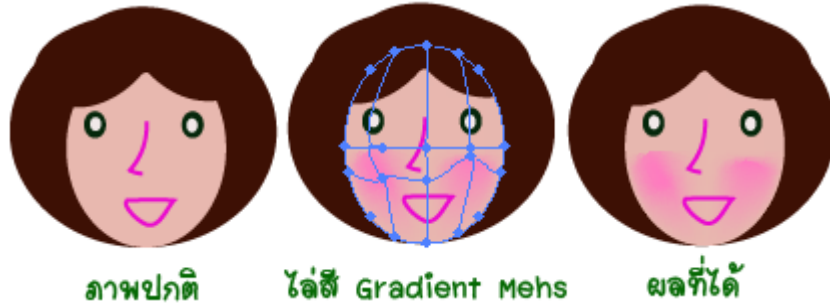


5. สามารถเลือกทิศทางในการไล่สีตามต้องการโดยการ คลิกที่เครื่องมือ  Gradient Tool ในแถบเครื่องมือ หลังจากนั้นแดรกเมาส์ลากทิศทางการไล่สีตามที่เราต้องการ ดังรูป



การระบายสีแบบไล่จุด (Gradient Mesh)


การระบายสีแบบไล่จุด Gradient Mesh คือการระบายสีแบบไล่โทนแบบหลายจุดสี โดยจุดสีแต่ละจุดไม่จำเป็นต้องอยู่ในแนวเส้นตรงเดียวกัน การระบายสีแบบนี้จะเกิดการสร้างตาข่าย (Mesh) ขึ้นมา แล้วนำสีไปหยอด ตามจุดตัดต่างๆ บนตาข่ายนั้น จากนั้นการไล่โทนสีจะเกิดจากทุกจุดบนตาข่าย ดังรูป

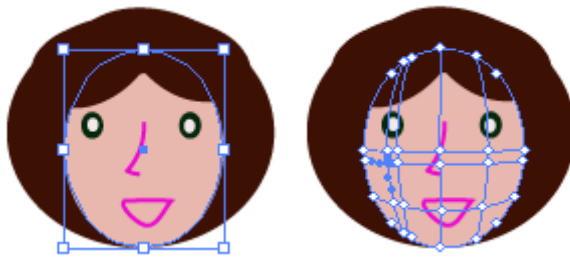


การสร้างตาข่ายสำหรับระบายสี มีอยู่ 2 วิธีคือ การสร้างตาข่ายโดยใช้เมาส์ และการสร้างตาข่ายโดยใช้คำสั่ง Create Gradient Mesh

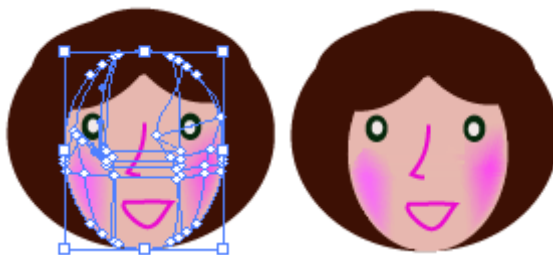
การสร้างตาข่ายโดยใช้เมาส์

การสร้างตาข่ายสำหรับไล่โทนสีด้วยเมาส์ สามารถทำได้โดยการเลื่อนเมาส์ไปคลิกยังจุดต่างๆ ที่ต้องการ ให้เป็นจุดตัด (Mesh Point) ของตาข่ายในรูปภาพ โดยการสร้างตาข่ายด้วยเมาส์ มีวิธีการดังนี้

- 1.เลือกวัตถุที่ต้องการจะไล่โทนสี
- 2.คลิกเครื่องมือ  Gradient Mesh Tool เพื่อใช้ในการสร้างจุดตัด Mesh หลังจากนั้นคลิกเลือกจุดที่ต้องการจะไล่โทนสี ดังรูป



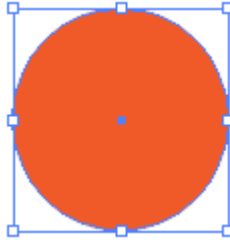
3. เลือกสีที่ต้องการ จะมีการไล่โทนสีบริเวณ จุดที่เป็นสีที่ิบ โดยจะมีจุดสีขาวเป็นขอบเขตการไล่โทนสี ดังรูป



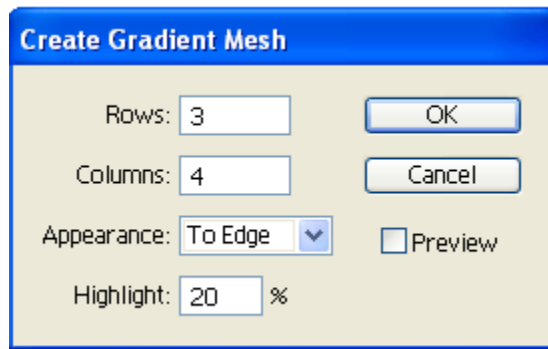
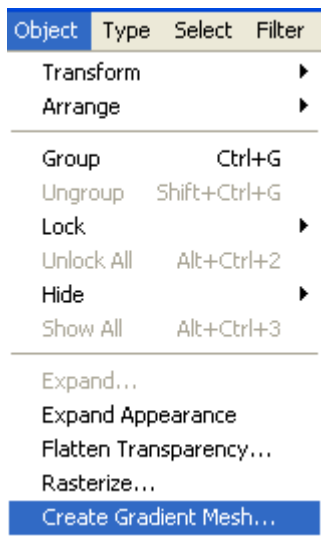
การสร้างตาข่ายด้วยคำสั่ง Create Gradient Mesh

การสร้างตาข่ายด้วยคำสั่ง Create Gradient Mesh คือการเลือกคำสั่งจากเมนู Object > Create Gradient Mesh บนแถบเมนู การสร้างตาข่ายแบบนี้เหมาะกับวัตถุที่มีรูปร่างซับซ้อนมากๆ เนื่องจากจุดตัดจะคำนวณ โดยโปรแกรมอัตโนมัติ ซึ่งการสร้างงานจะมีขั้นตอนดังนี้

1. เลือกวัตถุที่ต้องการจะไล่โทนสี



2. คลิกเลือกเมนู Object > Create Gradient Mesh บนแถบเมนู จะปรากฏหน้าต่างดังภาพ




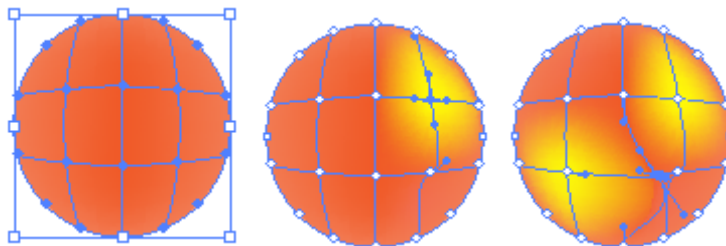
Row : กำหนดจำนวนแถว

Columns : กำหนดจำนวนคอลัมน์

Appearance : กำหนดลักษณะการระบายสี

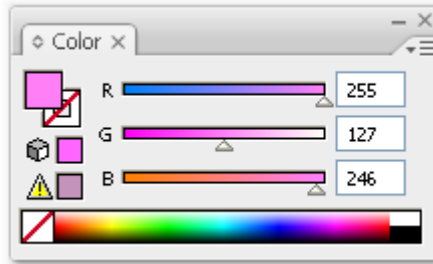
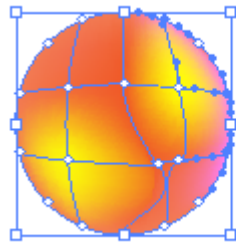
Highlight : กำหนดค่าความสว่างในกรณีที่ระบุให้ระบายสีแบบสว่าง

3. คลิกเลือกเครื่องมือ  Direct Selection Tool หลังจากนั้นเลือกสีที่ต้องการไล่สี คลิกจุดที่ต้องการให้เกิดการไล่สี




4. สามารถกดปุ่ม Shift เพื่อเลือกจุดสีได้พร้อมกันหลายจุด และคลิกเลือกสีจากพาเลท Color ดังรูป



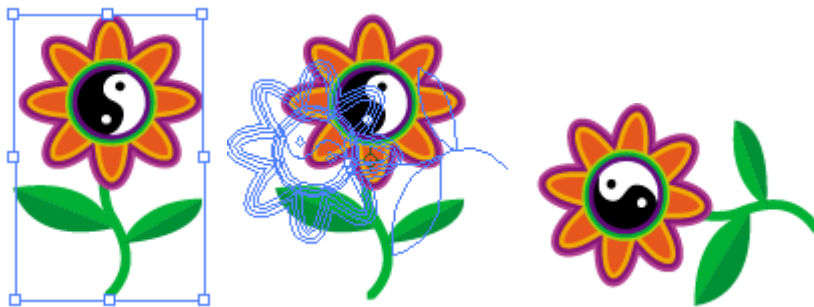


การจัดการวัตถุ

การหมุนวัตถุ (Rotation)

การหมุนของวัตถุคือ การจับวัตถุที่ต้องการหมุนรอบๆ จุดหมุน โดยจุดหมุนของวัตถุแต่ละชิ้นจะวางอยู่ในตำแหน่งตรงกลางของวัตถุเสมอ และจุดหมุนดังกล่าวจะแสดงออกมาให้เห็นบนวัตถุเมื่อคลิกเครื่องมือ  Rotate Tool บนแถบเครื่องมือ ซึ่งมีวิธีการใช้งานดังนี้

1. คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการหมุน
2. หลังจากนั้นคลิกเครื่องมือ  Rotate Tool ทำการแดรกเมาส์หมุนวัตถุ ดังรูป



หรือจะหมุนวัตถุ โดยใช้ Bounding Box มีวิธีการดังนี้

1. คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการหมุน
2. แดรกเมาส์ตรงมุมของวัตถุจะปรากฏลูกศรโค้งสีดำ แสดงให้เห็นว่าสามารถทำการหมุนภาพได้ ดังรูป





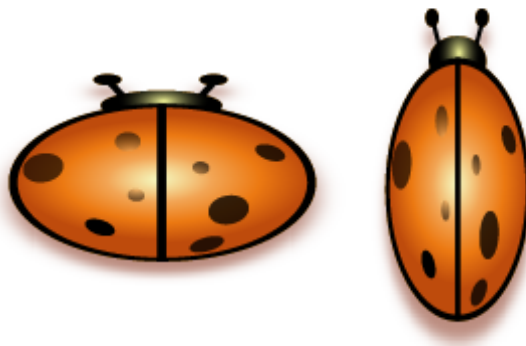
การย่อขยายขนาดของวัตถุ (Scaling)

การย่อหรือขยายวัตถุ (Scaling) คือการดึงวัตถุในด้านต่างๆ ให้ยืดขยาย หรือหดย่อลงมาจากขนาดที่เห็นตามปกติ การย่อขยายวัตถุโดยใช้ Bounding Box ในแนวตั้งจะทำให้วัตถุยืดสูงขึ้น หรือหดเตี้ยลง ส่วนการดึงในแนวนอนจะทำให้วัตถุกว้างออกหรือผอมลง แต่หากดึงในมุม 4 มุม จะเป็นการย่อหรือขยายวัตถุทั้งสองแนวพร้อมๆ กันดังตัวอย่างดังต่อไปนี้

1. คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการย่อหรือขยาย
2. เลื่อนเมาส์ไปวางยังปุ่มสี่เหลี่ยมของ Bounding Box แครกเมาส์ดึงภาพให้ขยายออกมา ดังรูป



2. ภาพที่ได้จะมีการกว้างขึ้นหรือแคบลง ดังภาพ



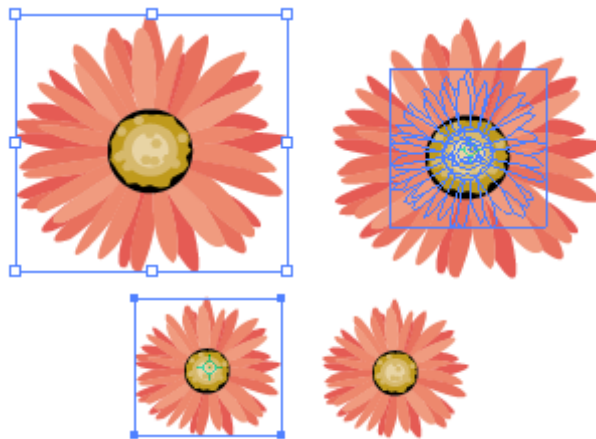
การย่อขยายวัตถุโดยเปลี่ยนจุดศูนย์กลาง

การย่อหรือขยายวัตถุสามารถย้ายจุดศูนย์กลางของการย่อ ขยาย วัตถุ ออกจากจุดกึ่งกลางของวัตถุได้ ทำ



ได้ดังนี้

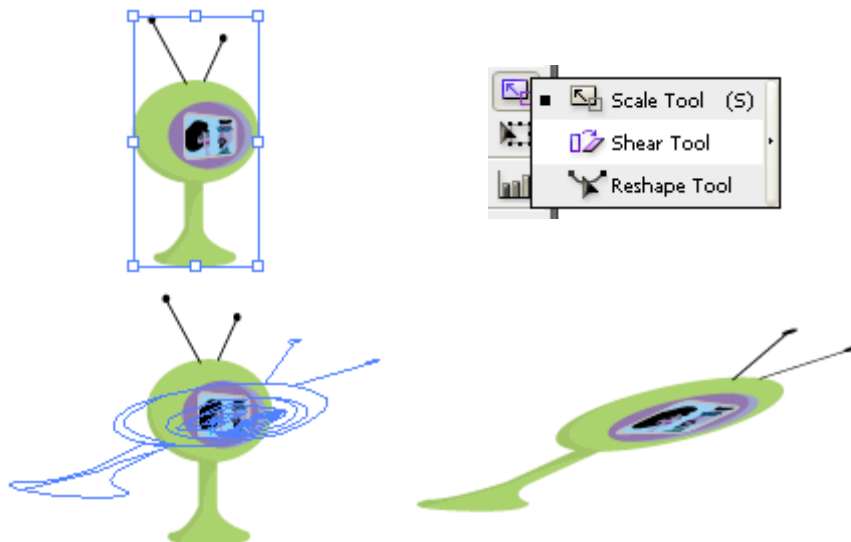
1. คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการย่อหรือขยาย
2. เลือกรุ่นมือ  Scale Tool แครกเมาส์ล่องย่อภาพ จะเห็นว่าภาพจะย่อเข้าหาจุดศูนย์กลาง ดังรูป



การบิดเอียงวัตถุ (Shearing)


การบิดเอียงวัตถุ (Shearing) คือการทำให้วัตถุเอนเอียงไปในแนวต่างๆ ลักษณะการบิดเอียงจะขึ้นอยู่กับตำแหน่งของจุดศูนย์กลางบิดเอียงของวัตถุนั้นๆ ซึ่งมีวิธีการดังนี้คือ

1. คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการย่อหรือขยาย
2. เลือกรุ่นมือ Shear Tool แครกเมาส์ล่องบิดเอียงภาพภาพ ดังรูป



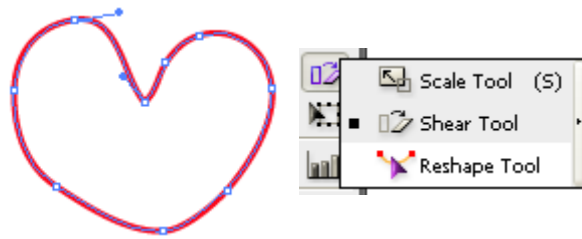
การปรับแต่งวัตถุด้วยเครื่องมือ Reshape

เครื่องมือ Reshape ใช้สำหรับดึงจุด หรือดึงกลุ่มของจุดของวัตถุหนึ่งๆ ไปในทิศทางที่ต้องการ มีวิธีการใช้งานดังนี้

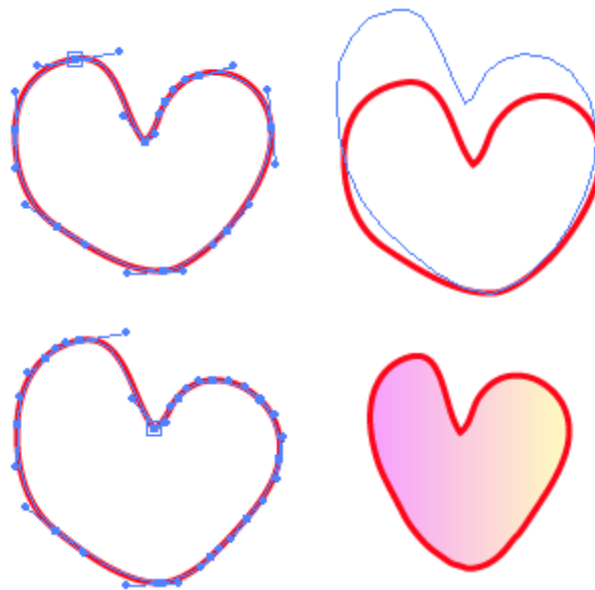
1. ใช้เครื่องมือ  Direct Selection Tool เลือกพื้นที่ที่ต้องการทำงาน



2. คลิกเลือกเครื่องมือ Reshape Tool เลือกพื้นที่ที่ต้องการทำงาน ดังรูป




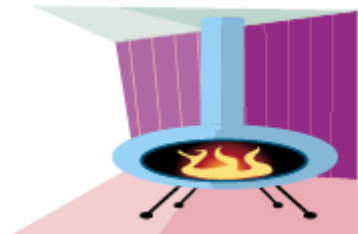
3. คลิกเลือกจุดที่ต้องการปรับเปลี่ยน จะได้จุดสี่เหลี่ยม ทำการดึงขยายภาพและปรับแต่งได้ตามต้องการ ดังรูป



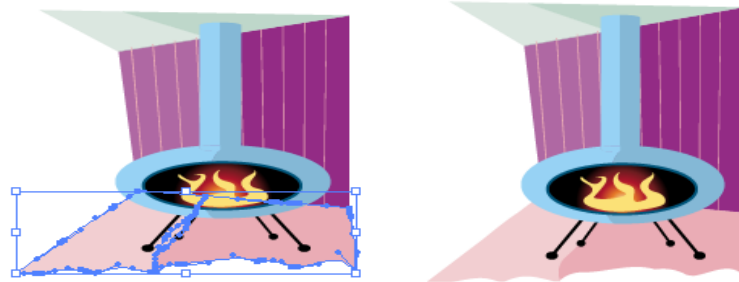
การปรับแต่งวัตถุด้วยเครื่องมือ Liquify


Liquify เป็นชุดเครื่องมือสำหรับปรับแต่งรูปทรงด้วยการแทรกเมาส์ไปยังบริเวณที่ต้องการเพื่อบิด ดึง หมุน สร้างรอยย่น หรือทำให้วัตถุพองตัว ซึ่งมีวิธีใช้งานดังนี้

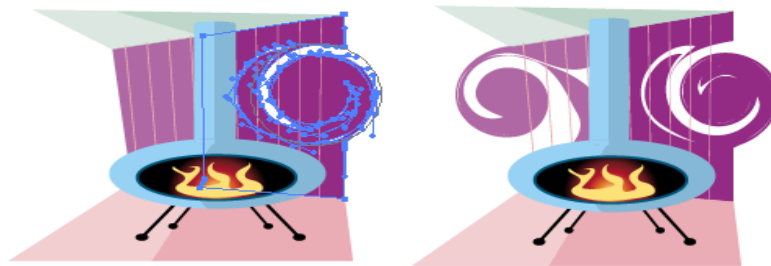
1. ใช้เครื่องมือ  Direct Selection Tool เลือกพื้นที่ที่ต้องการทำงาน



🌸 ตัวอย่างการใช้งาน Liquify



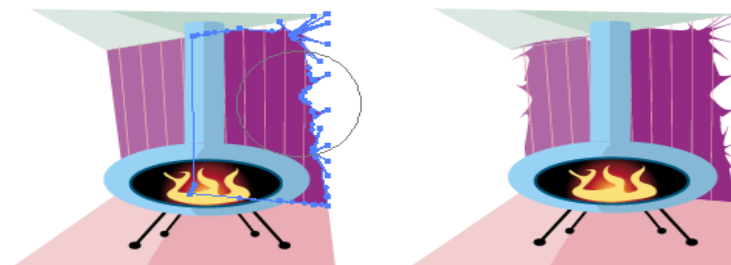
 Warp Tool สำหรับปรับแต่งวัตถุตามทิศทางการแทรกเมาส์



 Twirl Tool สำหรับแทรกเมาส์หมุนวัตถุเป็นลายขดก้นหอย



 Pucker Tool สำหรับแทรกเมาส์บีบวัตถุเข้าหาจุดศูนย์กลาง



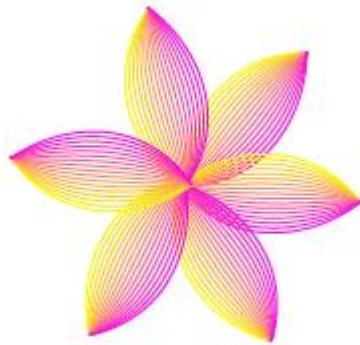
 Scallop Tool สำหรับแทรกเมาส์บีบวัตถุเป็นรอยขุ่น

การปรับแต่งวัตถุด้วย Blend

การปรับแต่งวัตถุด้วยคำสั่ง Blend เป็นการปรับแต่งวัตถุโดยปรับเปลี่ยนรูปทรงและสีจากวัตถุหนึ่ง ผสานกับรูปทรงของอีวัตถุหนึ่ง โดยโปรแกรมจะทำการคำนวณและสร้างภาพที่อยู่ระหว่างกลางวัตถุทั้งสอง

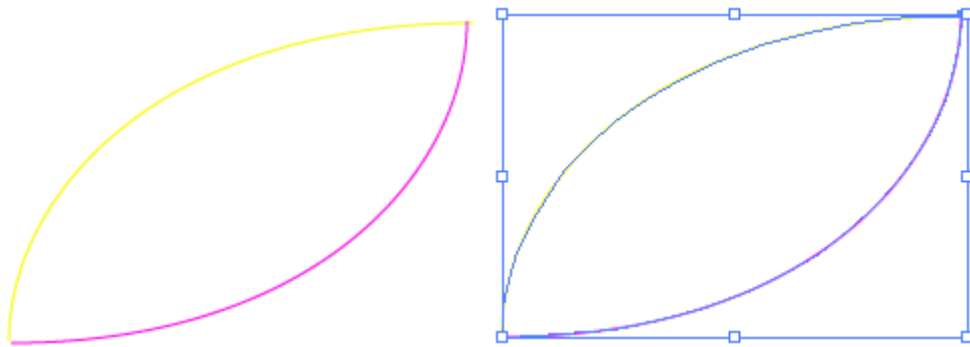



ชั้นนั้นขึ้นมาอัตโนมัติ ดังภาพตัวอย่าง

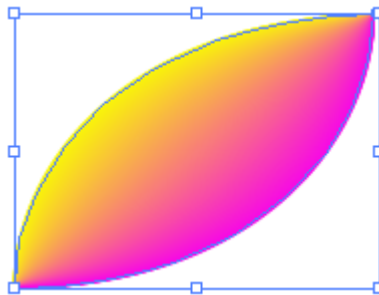


การ Blend วัตถุ สามารถทำได้ดังนี้

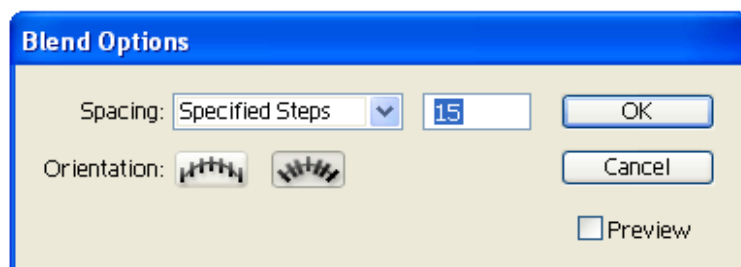
1. คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการ Blend ทั้งสองชิ้น



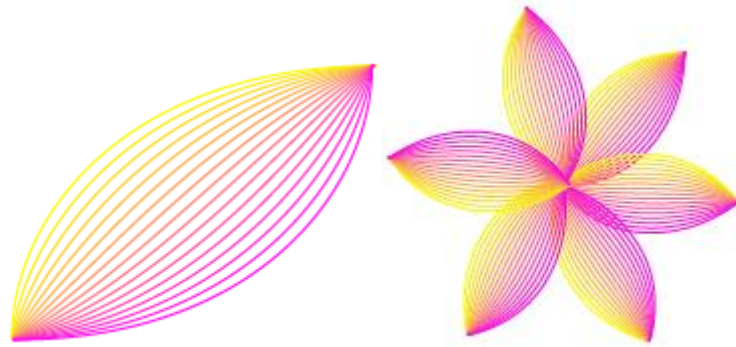
2. เลือกเครื่องมือ  Blend Tool หลังจากนั้นนำไปคลิกที่เส้นทั้งสอง จะได้การ Blend ดังรูป



3. ทำการปรับแต่งได้โดยไปที่เมนูคำสั่ง Object > Blend > Blend Options... จะปรากฏหน้าต่าง



4. จะได้ภาพที่ ปรับแต่งแล้ว และสามารถนำไปประกอบเป็นภาพต่างๆ ได้ ดังรูป

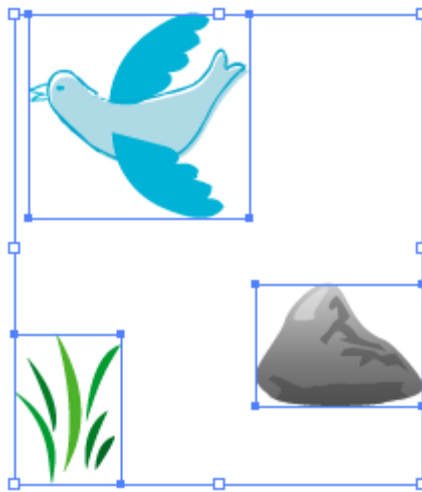


การจัดเรียงวัตถุด้วยคำสั่ง Align

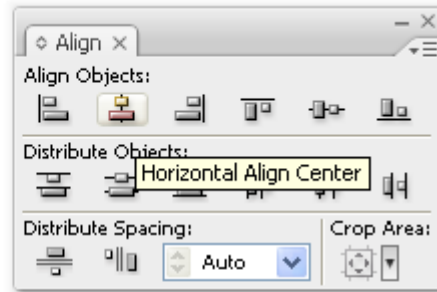
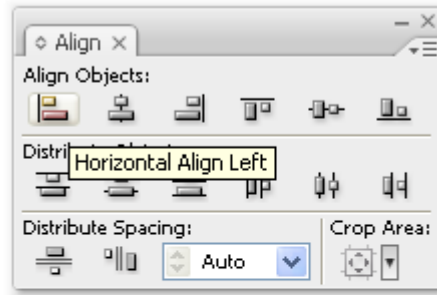
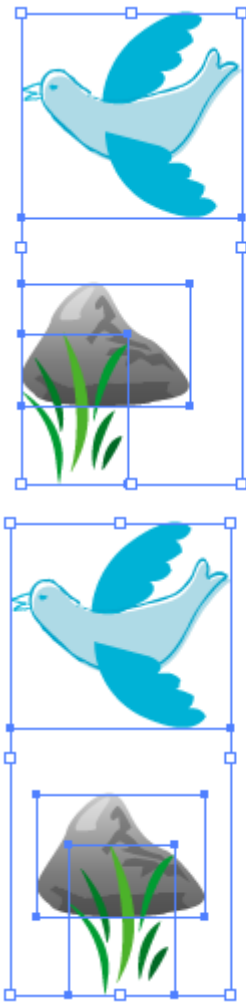
การจัดเรียงวัตถุด้วยคำสั่ง Align เป็นการจัดเรียงวัตถุหลายชิ้นให้อยู่ในแนวเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นแนวดิ่งหรือแนวนอน และการตัดระยะห่างระหว่างวัตถุ

การเรียกใช้เครื่องมือคำสั่ง Align ทำได้โดย คลิกที่เมนู Window > Align หรือกดปุ่ม Shift+F7 วิธีการใช้งานคำสั่ง Align มีดังนี้

1. เลือกรูปที่ต้องการจัดวาง ดังรูป



2. เปิดคำสั่ง Align มาใช้ คลิกเลือกรูปแบบการจัดวาง ดังรูป



การบังภาพ Mask

Mask เป็นคำสั่งที่ใช้สำหรับบังเพื่อซ่อนบริเวณในรูปภาพ จะทำให้ได้รูปเฉพาะส่วนตามที่เราต้องการ

การบังภาพ Bounding Box

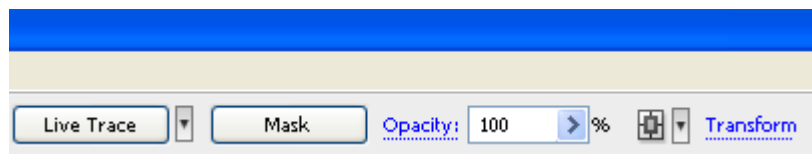
เป็นการบังภาพ โดยเน้นจุดที่ต้องการใช้งานก็จะนำกรอบไปบังไว้ พื้นที่ส่วนใดที่กรอบไม่ได้วางทับ พื้นที่ส่วนนั้นจะหายไป มีวิธีการใช้งานดังนี้คือ

1. เลือกรูปที่ต้องการ ดังรูป

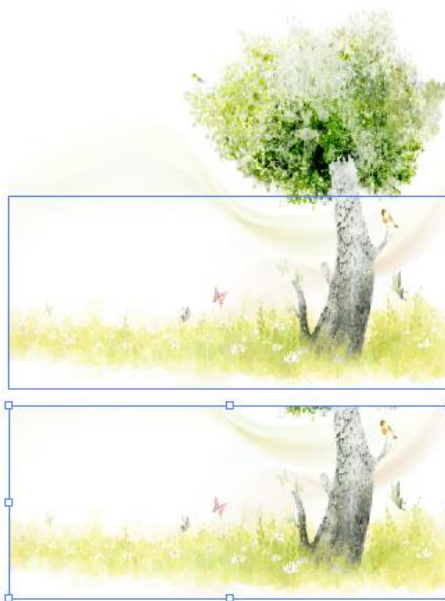




2.คลิกปุ่ม Mask ที่ขอบชั้นบาร์



2. แดรกเมาส์ทำการย่อกรอบ Bounding Box ปรับขนาดตามที่ต้องการ เมื่อปล่อยเมาส์ออกจะเป็นว่าภาพบางส่วนได้ถูกบังไปแล้ว ดังรูป



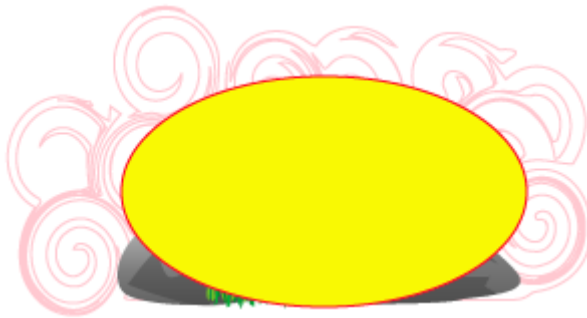
การบังภาพเครื่องมือ Shape Tool

1. เลือกรูปที่ต้องการจัดวาง ดังรูป





2. เลือกเครื่องมือในกลุ่มเครื่องมือ Shape Tool มาบังส่วนที่ต้องการจะแสดง ดังรูป



3. แครกเมาส์เลือกวัตถุทั้งหมด หลังจากนั้นคลิกขวา เลือกคำสั่ง Make Clipping Mask ดังรูป




4. จะได้ผลลัพธ์ ดังรูป



การบังภาพ ด้วยเส้น Path

เป็นการบังภาพ โดยเส้น Path ลากเส้นวาดไปยังรูปทรงที่ต้องการตัดภาพ มีวิธีการดังนี้

1. เลือกรูปที่ต้อง ดังรูป
2. เลือกเครื่องมือ  Pen Tool วาดเส้นลงบนวัตถุ ดังรูป





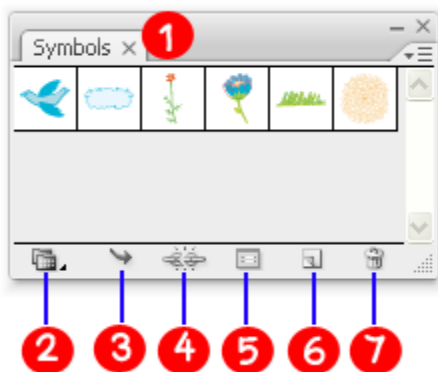
3. แดรกเมาส์เลือกวัตถุทั้งหมด หลังจากนั้นคลิกขวา เลือกคำสั่ง Make Clipping Mask จะได้ผลลัพธ์ ดังรูป



การสร้างภาพจาก Symbol

เครื่องมือ Symbol

Symbol เป็นเครื่องมือการทำงานในระบบการสำเนาภาพ ทำให้สามารถเรียกใช้งานได้อย่างไม่จำกัด โดยที่ขนาดของไฟล์จะมีขนาดเล็ก สะดวกในการแก้ไข โดย Symbol มีรายละเอียดดังนี้ ดังรูป



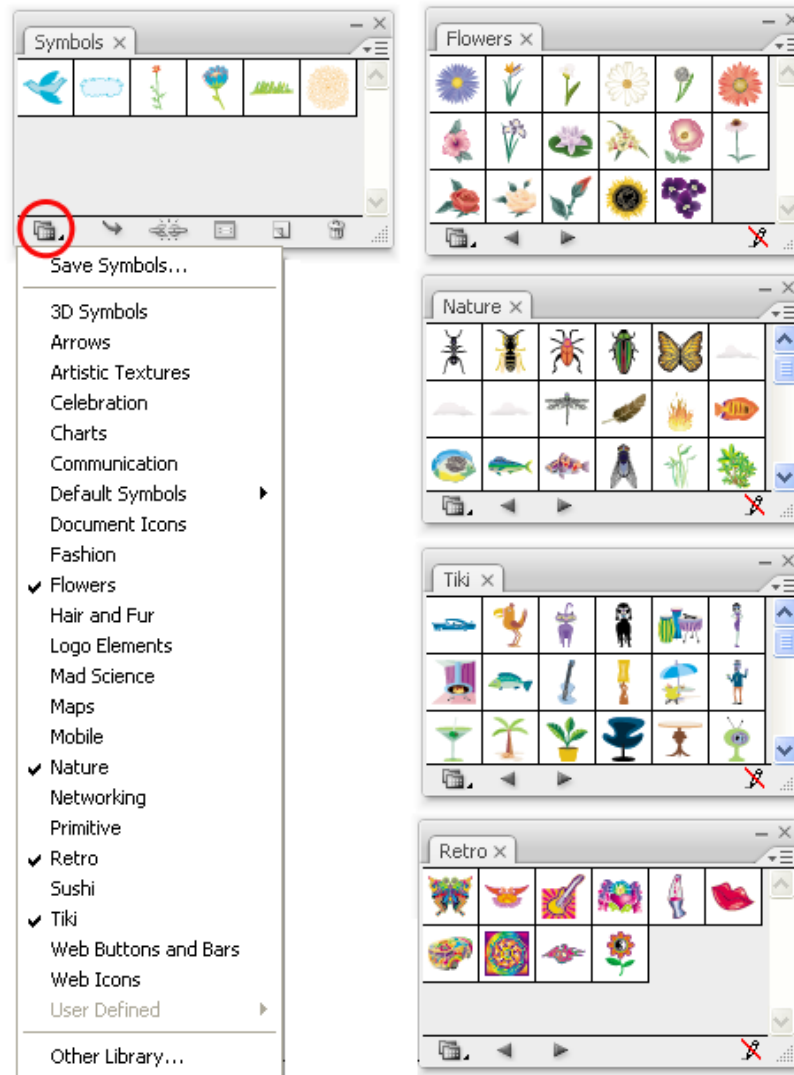
- 1 รูป Symbol ในรูปแบบต่างๆ
- 2 ปุ่มเรียก Symbol แบบอื่นๆจาก Library
- 3 ปุ่มวาง Symbol ที่เลือก
- 4 ปุ่มตัดการเชื่อมโยงกับ Symbol
- 5 ปุ่มกำหนดคุณสมบัติของ Symbol
- 6 ปุ่มสร้าง Symbol ใหม่



7 ปุ่มลบบ Symbol

การเลือก Symbol จาก Library

การเรียกใช้งาน Symbol จาก Library ทำได้ดังรูป



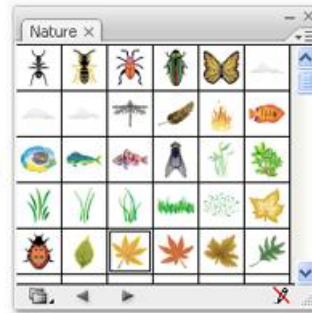
การใช้งาน Symbol

การเรียกใช้งาน Symbol มีวิธีการใช้งาน 2 ลักษณะได้แก่ การวาง Symbol แบบชิ้นงานเดี่ยว และการวาง Symbol แบบชิ้นงานกลุ่ม ซึ่งจะมีลักษณะวิธีการใช้ที่แตกต่างกันดังนี้

การใช้งาน Symbol แบบชิ้นงานเดี่ยว (Instance)

การเรียกใช้งาน Symbol แบบชิ้นงานเดี่ยวจะใช้กันบ่อย เป็นการเพิ่มองค์ประกอบของภาพให้ดูสวยงาม ยิ่งขึ้นประหยัดเวลาในการทำงาน ซึ่งการทำงานมีขั้นตอนดังนี้

คลิกเลือก Symbol ที่ต้องการ หลังจากนั้นนำไปวางบนภาพที่ต้องการตกแต่ง ดังรูป

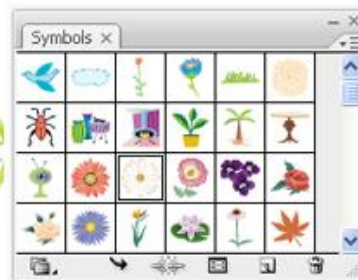


✿ การใช้งาน Symbol แบบกลุ่ม (Symbol Set)

การเรียกใช้งาน Symbol แบบกลุ่ม เป็นการกระจาย Symbol ที่เลือกวางในภาพ ลดเวลาในการสร้าง รูปทรงแบบเดิมๆ ซ้ำๆ ประหยัดพื้นที่ในการเก็บไฟล์ การใช้งานมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. คลิกเลือกเครื่องมือ  Symbol Sprayer Tool

2. คลิกเลือกรูปแบบของ Symbol หลังจากนั้นแดรกเมาส์พ่นสเปรย์ลงในตำแหน่งที่ต้องการวาง Symbol ดังภาพ



การพิมพ์ตัวอักษรและปรับสีตัวอักษร



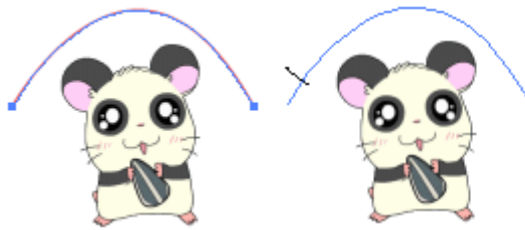


การใส่ข้อความแบบพิเศษ

การใส่ข้อความวิ่งตามเส้น path

เรา อาจจะเคยเห็นข้อความที่พิมพ์บนเส้นบรรทัดแบบโค้งงอ หรือหดไปหดมา ตามป้ายโฆษณาต่างๆ มาบ้างแล้ววิธีดังกล่าวเป็นการเสริมลูกเล่น ให้กับงานกราฟิกเพิ่มความน่าสนใจให้กับชิ้นงาน ได้อย่างไม่น่าเบื่อ

ซึ่งมีวิธีการสร้าง ด้วยขั้นตอนดังนี้ 1. คลิกสร้างรูปทรงเส้น Path ที่ต้องการ 2. คลิกเลือกเครื่องมือ Type on A Path Tool เพื่อพิมพ์ข้อความวิ่งตามเส้นคลิกเมาส์บนเส้น Path เมาส์จะกลายเป็นดังรูป



3. พิมพ์ข้อความที่ต้องการลงไป จะเห็นว่าข้อความบิดโค้งไปตามเส้นดังรูป



การใส่ข้อความในรูปทรงที่กำหนด

1. คลิกสร้างรูปทรงเส้น Path ให้ได้รูปทรงตามที่ต้องการ
2. คลิกเลือกเครื่องมือ AreaType Tool เพื่อพิมพ์ข้อความวิ่งตามเส้นคลิกเมาส์บนเส้น Path ดังรูป





3. พิมพ์ข้อความที่ต้องการลงไป จะเห็นว่าข้อความจะอยู่ภายในพื้นที่รูปทรงที่เราได้กำหนดไว้ ดังรูป



การนำข้อความจากแหล่งอื่นมาใช้งาน

เนื่องจากโปรแกรม Illustrator ไม่ใช่โปรแกรมที่ใช้สำหรับพิมพ์ข้อความ ดังนั้นการสร้างข้อความส่วนใหญ่

มักจะพิมพ์มาจากโปรแกรมอื่นๆ เช่น Microsoft Word แล้วจึงนำมาใช้ในโปรแกรม Illustrator ซึ่งมีวิธีดังต่อไปนี้

การใส่ข้อความจากแหล่งโปรแกรมอื่นๆ

1. คลิกเครื่องมือ Type Tool สำหรับพิมพ์ข้อความ
2. แดรกเมาส์ลงบนพื้นที่ ในตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ข้อความ ดังรูป



3. คลิกเมาส์บริเวณที่ต้องการวางข้อความ จะเห็นว่าเมื่อวางข้อความไปแล้วจะยังมองไม่เห็น ให้ทำการเปลี่ยน

ชื่อของตัวอักษร โดยสามารถดาวน์โหลดตัวอักษรได้จากเว็บไซต์ www.font.com หลังจากนั้นก็ทำการจัดข้อความซึ่ง

จะได้ผลลัพธ์ดังรูป



การแบ่งข้อความจากกรอบเดิมไปใส่กรอบใหม่ (Link)

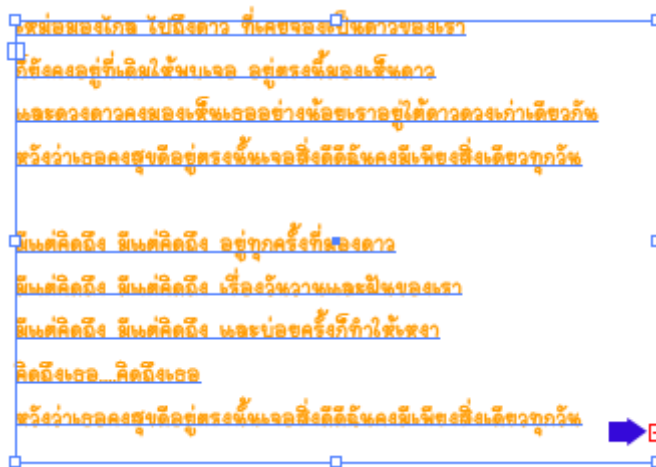
ข้อความบางชุดมีมากจนกรอบข้อความไม่สามารถบรรจุลงในกรอบข้อความ ได้ทั้งหมด จะเห็นได้จาก เครื่อง

หมายบอกที่อยู่ด้านล่างของกรอบข้อความ ดังนั้นจึงควรแบ่งข้อความดังกล่าวไปใส่ไว้ยังกรอบข้อความอื่นๆ การแบ่ง

ข้อความด้วยคำสั่ง Link นั้น เราต้องสร้างกรอบที่ต้องการขึ้นมาเตรียมเอาไว้สำหรับแบ่งข้อความเสียก่อน จึงจะสามารถ

ใช้แบ่งข้อความไปยังกรอบใหม่ได้ ซึ่งมีวิธีดังต่อไปนี้

1. คลิกกรอบข้อความที่มีข้อความอยู่ จะเห็นกรอบเครื่องหมายบอก สีแดง ดังรูป



2. ให้คลิกกรอบเครื่องหมายบอก หลังจากนั้นให้คลิกบนเส้นของกรอบใหม่ จะเห็นว่าข้อความจะถูกแบ่ง

ไปยังกรอบใหม่และมีเส้นเชื่อมโยงระหว่างกรอบข้อความ ดังรูป



๑. พอผมมองไกลๆ ไปมีใจดวง ที่เคยจลนเป็นดาวขงเรา
 ๒. ก็ยังมีคนอยู่ที่นี่ในใจเราเอง ลมที่พัดที่เมืองเหนือ
และดวงดาวคงมองเห็นไกลอย่างนั้นเราดูได้ดวงดวงว่าเห็นดวง
หวังว่าเธอคงดูที่ลมที่พัดที่เมืองเหนือที่เมืองนี้เห็นดวงที่เห็นดวง

มีแต่คิดถึง มีแต่คิดถึง ลมที่พัดที่เมืองเหนือ
 มีแต่คิดถึง มีแต่คิดถึง เปรื่องวิหว่านและเมืองของเรา
 มีแต่คิดถึง มีแต่คิดถึง และบ่อดครั้งก็ทำให้เรา
 คิดถึงเธอ... คิดถึงเธอ

๓. หวังว่าเธอคงดูที่ลมที่พัดที่เมืองเหนือที่เมืองนี้เห็นดวงที่เห็นดวง

๑. มีแต่คิดถึง มีแต่คิดถึง
ลมที่พัดที่เมืองเหนือ
มีแต่คิดถึง มีแต่คิดถึง เปรื่องวิหว่านและเมืองของเรา
มีแต่คิดถึง มีแต่คิดถึง และบ่อดครั้งก็ทำให้เรา
คิดถึงเธอ... คิดถึงเธอ

๒. มีแต่คิดถึง มีแต่คิดถึง สิ่งที่เธอจะหาคนมี
มีแต่คิดถึง มีแต่คิดถึง นึกที่ไรก็เห็นทุกที่

3. ได้ผลลัพธ์ ดังรูป



เพลงมองไกล ไปถึงดาว ที่เคยจ้องเป็นดาวของเรา
ก็ยังคงอยู่ที่เดิมให้พบเจอ อยู่ตรงนั้นมองให้พบดาว
และดวงดาวคงมองให้เจออย่างนั้นเราอยู่ใต้ดวงดาวเก่าเดิยวกัน
หวังว่าเธอคงยังอยู่ตรงนั้นเจอสิ่งที่ฉันคงมีเพียงสิ่งเดียวทุกวัน

มีแต่คิดถึง มีแต่คิดถึง อยู่ทุกครั้งที่มองดาว
มีแต่คิดถึง มีแต่คิดถึง เรื่องวิหาวาและฝันของเรา
มีแต่คิดถึง มีแต่คิดถึง และบ่อยครั้งที่ทำให้เหงา
คิดถึงเธอ...คิดถึงเธอ
หวังว่าเธอคงยังอยู่ตรงนั้นเจอสิ่งที่ฉันคงมีเพียงสิ่งเดียวทุกวัน


มีแต่คิดถึง มีแต่คิดถึง
อยู่ทุกครั้งที่มองดาว
มีแต่คิดถึง มีแต่คิดถึง เรื่องวิหาวาและฝันของเรา
มีแต่คิดถึง มีแต่คิดถึง และบ่อยครั้งที่ทำให้เหงา
คิดถึงเธอ...คิดถึงเธอ

มีแต่คิดถึง ใต้คิดถึง สิ่งที่เธอจะเคยมี
มีแต่คิดถึง ใต้คิดถึง หักที่ไรก็ยังมีทุกที

การปรับรูปร่างของกรอบข้อความ

ในกรณีทำงานแบบมีรูปภาพและข้อความอยู่ร่วมกัน บางครั้งข้อความอาจจะไปทับกับรูปภาพหรือรูปภาพ

อาจจะมาทับข้อความ ดังนั้นเราควรกำหนดขอบเขตกรอบของรูปภาพนั้น ไม่ให้รบกวนซึ่งกันและกัน โดยมีวิธีการดังนี้

1. หลังจากพิมพ์ข้อความบนรูปภาพเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกเลือกเครื่องมือ  Pencil Tool สำหรับสร้างเส้น Path แครกเมาส์วาดเส้น Path บริเวณที่ต้องการลบตัวอักษรที่ทับภาพ ดังรูป





2. แดรกเมาส์เลือกวัตถุทั้งหมด หลังจากนั้นคลิกที่เมนู Object >Text Wrap>Make จะเห็นว่าข้อความถูกตัดแต่งด้วยลายเส้นไม่ให้ซ้อนทับรูปแล้ว ดังรูป



3. ได้ผลลัพธ์ ดังรูป



การใช้งานตัวอักษรภาษาไทย

การแก้ปัญหาสระลอย

ปัญหาการใช้ภาษาไทยในโปรแกรม Illustrator คือปัญหาสระลอย ซึ่งจะเกิดกับการใช้ตัวหนังสือภาษาไทย

ที่สระจะเว้นระยะขึ้นไปสูงเกินระยะปกติ ซึ่งมีวิธีแก้ไขดังนี้คือ

1. คลิกเลือกเครื่องมือ **T**.Type Tool
2. คลิกเมาส์วางเคอร์เซอร์ด้านหลังสระลอยที่จะแก้ไข ดังรูป

สร้างงานกราฟิก

3. กดปุ่ม Shift + ลูกศรซ้าย เพื่อระบุตำแหน่งทางด้านซ้าย
4. กดปุ่ม Shift + Alt+ลูกศรขึ้น เพื่อเลื่อนสระลง จะได้ผลลัพธ์ดังรูป



สร้างงานกราฟิก สร้างงานกราฟิก

การจัดรูปแบบตัวอักษรตัวพิมพ์เล็ก-ใหญ่

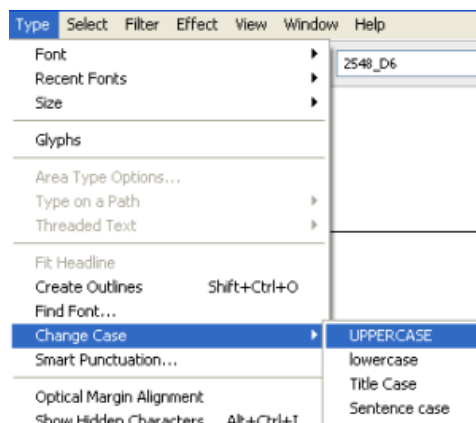
เป็นการจัดรูปแบบตัวอักษรของภาษาอังกฤษให้แสดงเป็นตัวพิมพ์เล็กทั้งหมด หรือเป็นตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด

หรือเป็นรูปแบบอื่นๆ โดยใช้คำสั่งดังนี้ ซึ่งมีวิธีแก้ไขดังนี้คือ

1. คลิกเลือกข้อความที่ต้องการเปลี่ยนดั่งภาพ



2. เลือกคำสั่ง Type>ChangeCase>เลือกรูปแบบตัวพิมพ์ตามที่ต้องการ ดังตัวอย่าง



UPPERCASE เปลี่ยนตัวอักษรทั้งหมดเป็นตัวพิมพ์ใหญ่ ดังภาพ

HAPPY NEW YEAR 2010

lowercase เปลี่ยนตัวอักษรทั้งหมดเป็นตัวพิมพ์เล็ก ดังภาพ

happy new year 2010

Title Case เปลี่ยนตัวอักษรตัวแรกของคำให้เป็นตัวพิมพ์ใหญ่ ดังภาพ

Happy New Year 2010

Sentence case เปลี่ยนตัวอักษรตัวแรกของประโยคให้เป็นตัวพิมพ์ใหญ่ ดังภาพ

Happy new year 2010

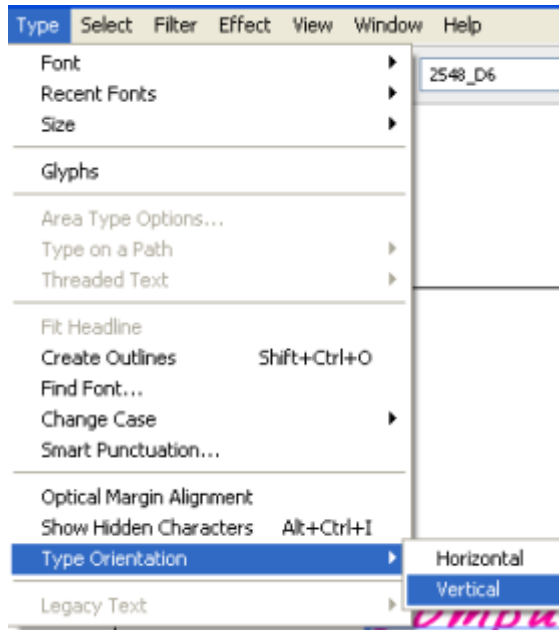
การกลับแนวข้อความ

หลังจากพิมพ์ข้อความเสร็จแล้ว หากต้องการเปลี่ยนสลับแนวข้อความจากแนวนอนเป็นแนวตั้ง หรือ
จาก
แนวตั้งเป็นแนวนอน สามารถทำได้โดย

1. คลิกเลือกข้อความที่ต้องการเปลี่ยนดังภาพ



2. เลือกคำสั่ง Type>Type>เลือกรูปแบบการจับแนวข้อความ จะได้ผลลัพธ์ ดังตัวอย่าง



การแทรกสัญลักษณ์ด้วย Glyphs

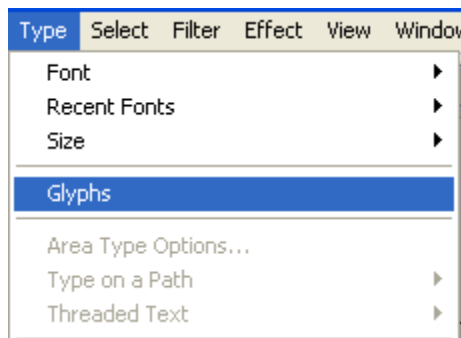
นอกจากการพิมพ์โดยใช้คีย์บอร์ดแล้ว ยังสามารถวางตัวอักษร อักขระพิเศษ และสัญลักษณ์ต่างๆที่ไม่
มีบน

คีย์บอร์ดด้วยแผง Glyphs (อ่านว่า กลิฟส์) โดยวิธีการวางตัวอักษรจพทำโดยการดับเบิลคลิกเลือกตัวอักษร
ที่ต้องการทีละตัวจากแผง Glyphs ดังตัวอย่าง

1. คลิกตำแหน่งที่ต้องการวางข้อความ ดังภาพ

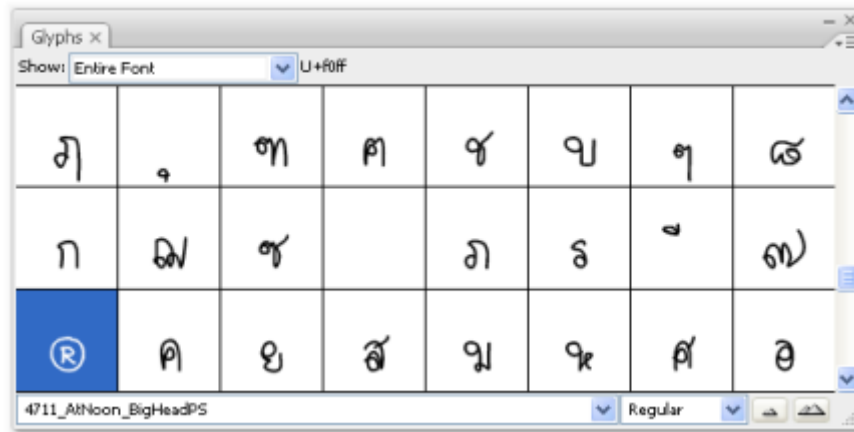
Computer

2. เลือกเมนูคำสั่ง Type > Glyphs ดังภาพ



3. ดับเบิลคลิกเลือกสัญลักษณ์ที่ต้องการ จะได้ผลลัพธ์ ดังภาพ





Computer®

การคัดลอกตัวอักษรจากแหล่งข้อมูลอื่นๆ การนำข้อความจากแหล่งข้อมูลมาใช้ใน Illustrator อิมพอร์ต
ข้อความเข้ามาสร้างเป็นอาร์ตเวิร์คใหม่ มีขั้นตอนดังนี้ คลิกเมนู File > Open เลือกไฟล์ข้อความที่ต้องการใช้
งาน กำหนด คุณสมบัติต่าง คลิก OK อิมพอร์ตข้อความเข้ามาสร้างเป็นอาร์ตเวิร์คเดิม มีขั้นตอนดังนี้ คลิก
เมนู File > Place เลือกไฟล์ข้อความที่ต้องการใช้งาน กำหนด คุณสมบัติต่าง คลิก OK นอกจากนี้ยังสามารถใช้
คำสั่ง Ctrl+C สำหรับคัดลอกข้อความที่ต้องการ และ Ctrl+V สำหรับวางข้อความ

การเปลี่ยนตัวอักษรเป็นเส้น Path การเปลี่ยนแปลงรูปทรงของตัวอักษรให้เป็นเส้น Path มีประโยชน์ใน
การนำไฟล์งานนั้นไปเปิดใช้งานบนคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นๆ ที่ไม่มีรูปแบบของตัวอักษรที่เราใช้งาน ซึ่งทำให้
เราสามารถปรับแต่งตัวอักษรได้เหมือนกับ

ออบเจกต์อื่นๆทุกประการ เช่น เติมน้ำหนักเส้น กราเดียนต์ ปรับแต่งรูปทรงด้วยการตัด เเจาะ โดยมีขั้นตอน
ดังนี้

1. คลิกเลือกข้อความที่ต้องการเปลี่ยนเป็นเส้น Path
2. เลือกเมนูคำสั่ง Type > Create Outline
3. ทำการปรับแต่ง ดังภาพ

การจัดการ Layer

Layer คือ ชั้นของกราฟิกที่ซ้อนทับกันอยู่ ลักษณะของการใช้งานเลเยอร์ก็เหมือนกับ การวาดภาพลงบน
แผ่นใส

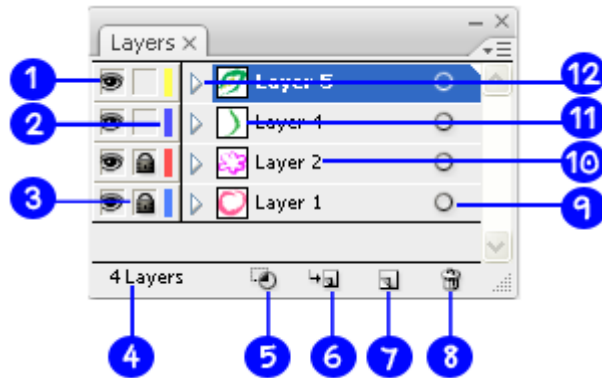
หลายๆ แผ่น จนกลายเป็นภาพ โดยถ้าแผ่นใสด้านล่างเป็นภาพพื้น ในขณะที่ภาพด้านบนมีพื้นที่ภาพโปร่งใส

เราก็จะมอง

ทะลุเห็นภาพพื้นหลัง

ข้อดีของการใช้งานเลเยอร์ คือ เราสามารถแยกการทำงานกับวัตถุแต่ละเลเยอร์โดยไม่มีผลกระทบต่อเลเยอร์อื่น

เลเยอร์ใดที่ไม่ต้องการแก้ไขก็สามารถยัดหรือล็อกเอาไว้ได้ การสร้างงานจึงง่ายขึ้น **องค์ประกอบต่างๆ ของ**



พาเลทเลเยอร์

1 ปุ่มควบคุมการแสดงผลของเลเยอร์ ใช้สำหรับแสดง ซ่อน หรือเปลี่ยนแปลงโหมดการแสดงผลเป็น outline
2 สีของเลเยอร์ทำให้ทราบว่าวัตถุชั้นที่เลือกนั้นอยู่ในเลเยอร์ใด ด้วยการแสดงสีที่เส้น path และ Bounding Box ของวัตถุที่เลือกจะตรงกับสีของเลเยอร์ที่วัตถุอยู่

3 ปุ่มควบคุมการยัด หรือล็อกเลเยอร์ ใช้สำหรับยัดไม่ให้แก้ไขวัตถุที่บรรจุอยู่ในเลเยอร์

4 จำนวนเลเยอร์ทั้งหมดรวมไปถึงอักษรทั้งหมด

5 ปุ่ม Clip mask ใช้สำหรับสร้างบังวัตถุภายในเลเยอร์ทำให้เห็นวัตถุเพียงบางส่วนเท่านั้น

6 ปุ่มสร้างเลเยอร์ย่อย ใช้สำหรับสร้างเลเยอร์ย่อยๆที่บรรจุอยู่ในเลเยอร์ใหญ่

7 ปุ่มสร้างเลเยอร์ สำหรับสร้างเลเยอร์ใหม่

8 ปุ่มลบเลเยอร์ ใช้สำหรับลบเลเยอร์ทิ้ง


9 ปุ่มเลือกวัตถุ ใช้สำหรับคลิกเลือกวัตถุที่อยู่ในเลเยอร์ทั้งหมด

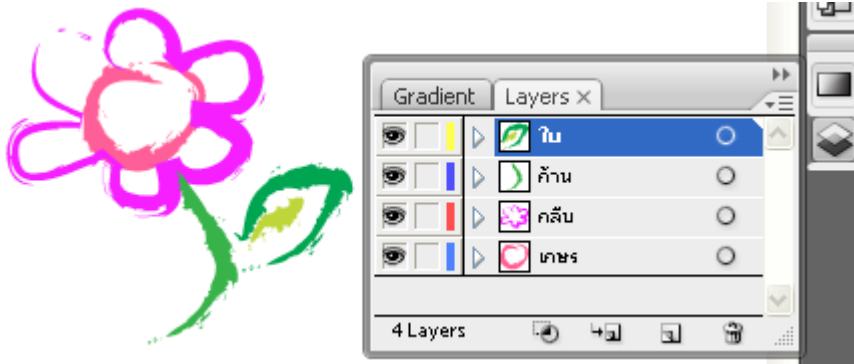
10 ชื่อของเลเยอร์ ใช้สำหรับแสดงชื่อเลเยอร์

11 ภาพตัวอย่าง ใช้สำหรับแสดงชื่อของเลเยอร์ซึ่งเราสามารถตั้งชื่อให้กับเลเยอร์ได้

12 ปุ่มแสดงรายละเอียดของวัตถุต่างๆภายในเลเยอร์ ใช้สำหรับแสดงรายการวัตถุต่างๆที่บรรจุอยู่ในเลเยอร์ เพื่อให้สามารถเลือกหยิบวัตถุแต่ละชั้นออกมาได้ง่าย

การเลือกเลเยอร์

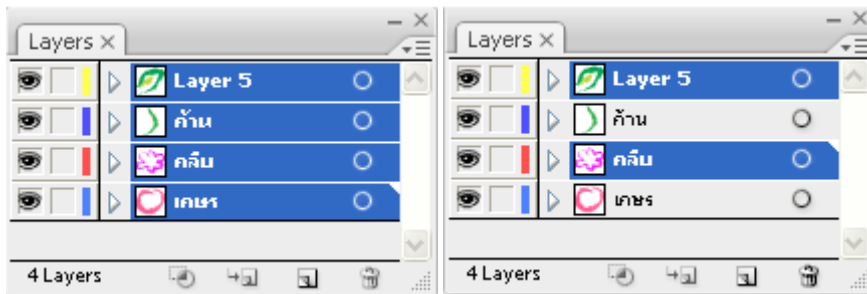
1. คลิกปุ่ม  Layer Palette เพื่อแสดงเลเยอร์ของวัตถุขึ้นมา
2. คลิกเลือกเลเยอร์ที่ต้องการ เลเยอร์ที่ถูกเลือกนั้นจะมีแสดงเป็นสีน้ำเงิน ดังรูป



3. ถ้าต้องการเลือกเลเยอร์หลายๆ เลเยอร์ ให้คลิกที่เลเยอร์แรกที่ต้องการ กดปุ่ม Shift บนคีย์บอร์ดค้างไว้พร้อม

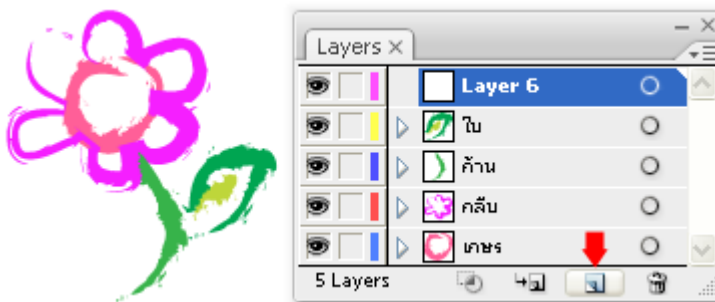
ทั้งคลิกเลเยอร์สุดท้ายที่ต้องการเลือก จะเห็นว่าเลเยอร์ทั้งหมดที่เลือกจะเป็นสีน้ำเงิน ถ้าต้องการเลือกเลเยอร์ที่ไม่ติดกัน

ก็สามารถทำได้โดย กดปุ่ม Ctrl บนคีย์บอร์ดค้างไว้ แล้วคลิกเลือกเลเยอร์ที่ต้องการ เลเยอร์ที่เลือกจะเป็นสีน้ำเงิน ดังรูป



การสร้าง เปลี่ยนชื่อ ซ่อน จัดลำดับ คัดลอก และลบเลเยอร์

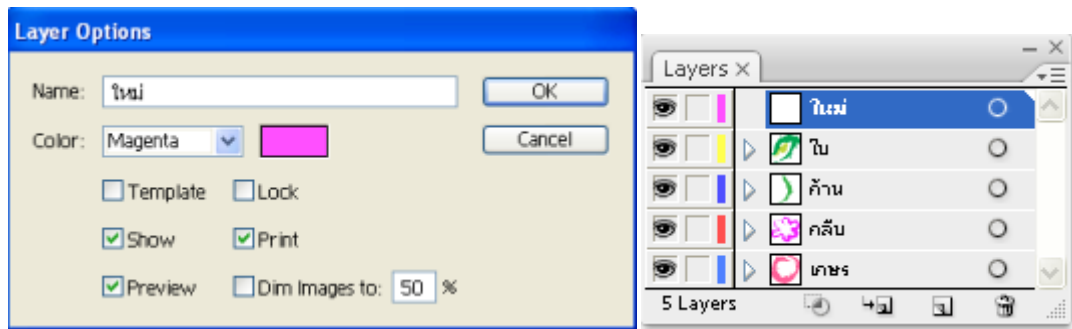
1. การสร้างเลเยอร์ใหม่ ทำได้โดยคลิกที่ปุ่ม  Create New Layer จะมีเลเยอร์เพิ่มขึ้นมาดังรูป



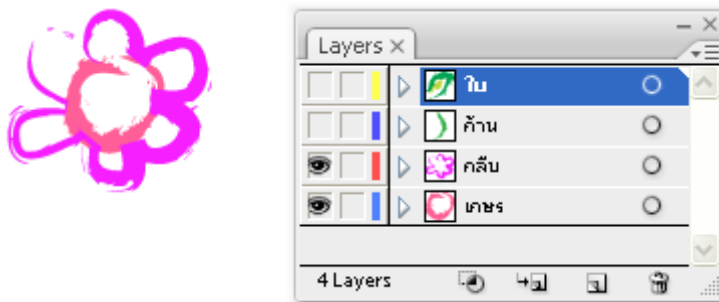
2. การเปลี่ยนชื่อเลเยอร์ ทำได้โดย ดับเบิลคลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการเปลี่ยนชื่อ จะปรากฏหน้าต่างขึ้นมาให้เปลี่ยน

ชื่อที่ช่อง Name จะได้ดังรูป

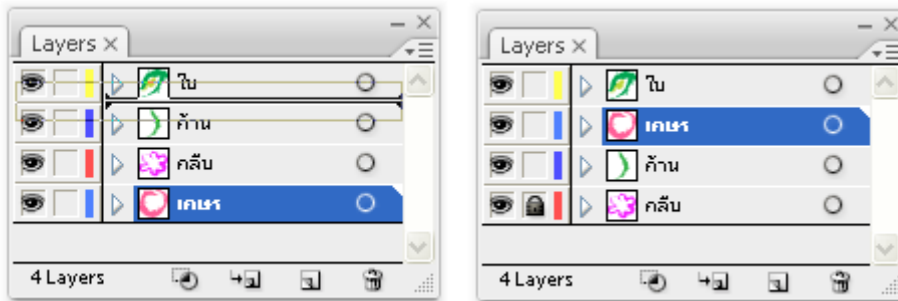




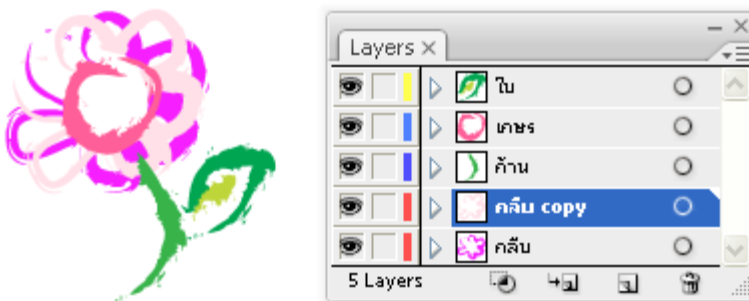
3. การซ่อนเลเยอร์ ทำได้โดย คลิกตรงรูปตาของเลเยอร์ที่ต้องการซ่อน ให้อาหายไป จะทำให้ไม่เห็นภาพ
 ดังรูป



4. การจัดลำดับเลเยอร์ ทำได้โดย แครกเมาส์เลือกเลเยอร์ที่ต้องการย้าย เลื่อนไปวางยังตำแหน่งที่
 ต้องการ ดังรูป



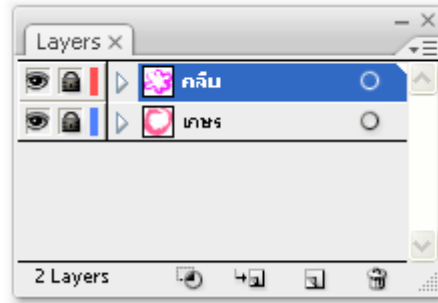
5. การคัดลอกเลเยอร์ ทำได้โดย แครกเมาส์เลือกเลเยอร์ที่ต้องการคัดลอก มาปล่อยยังปุ่ม **Create New Layer** จะได้เลเยอร์ใหม่ ทำการแก้ไขได้ ดังรูป



6. การลบเลเยอร์ ทำได้โดย แครกเมาส์เลือกเลเยอร์ที่ต้องการลบ มาปล่อยยังปุ่ม ถังขยะ เลเยอร์จะ

ถูกลบ

ผังรูป



ความโปร่งใสของวัตถุ

ความโปร่งใส (Transparency) คือการกำหนดให้วัตถุมีความโปร่งใส หรือมีความทึบแสงมาก การกำหนดความโปร่งใสให้กับวัตถุนั้นเราสามารถกำหนดได้โดยการปรับค่า Opacity ในพาเลท

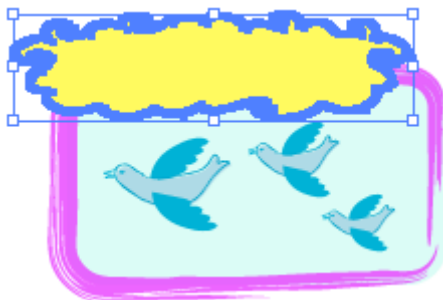
Transparency

หรือ Opacity บนคอนโทลบาร์

การกำหนดความโปร่งใสให้กับวัตถุทั้งชิ้น

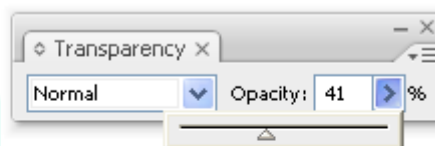
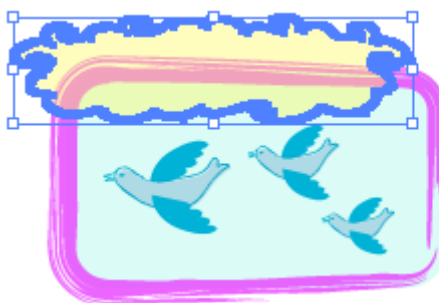
วัตถุทั้งชิ้น หมายถึง สีของวัตถุ และเส้นของวัตถุ ทำได้ดังนี้

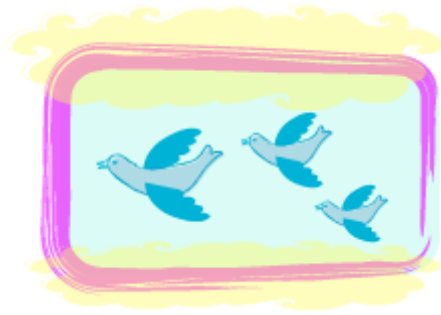
1. คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการทำให้โปร่งแสง ดังภาพ



2. เลือกพาเลท Transparency โดยเลือกเมนู Windows> Transparency ทำการปรับค่าของภาพ

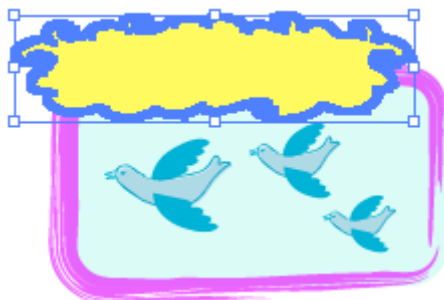
ที่ช่อง Opacity จะเห็นว่าภาพมีความโปร่งแสงทำให้มองเห็นวัตถุด้านหลัง ดังรูป






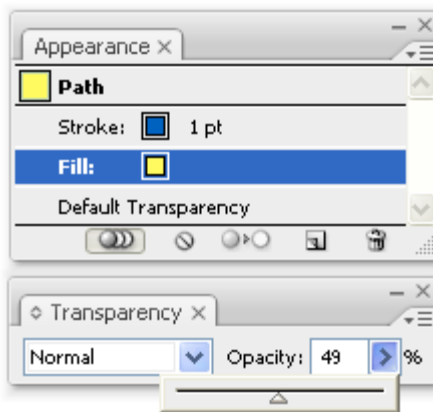
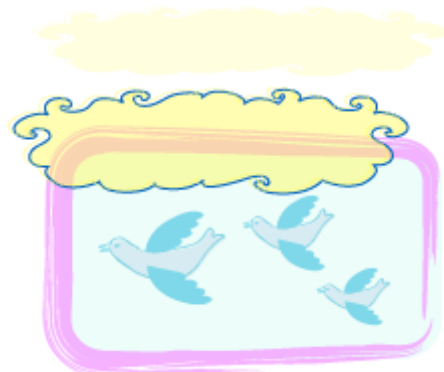
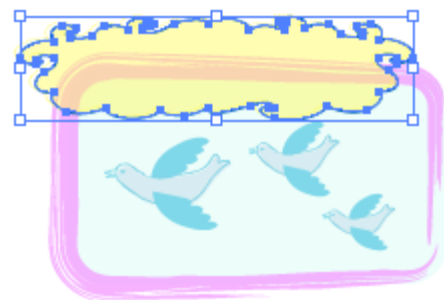
กำหนดความโปร่งแสงให้วัตถุเพียงชิ้นเดียว

1. คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการทำให้โปร่งแสง ดังภาพ



2.คลิกที่ปุ่ม  Appearance Palette เพื่อแสดง สีของเส้นและวัตถุ ให้ดับเบิลคลิกที่ Content จะปรากฏ สีของเส้น และสีพื้นของวัตถุ ให้เลือกที่สีของวัตถุ เพื่อทำการปรับให้มีความโปร่งใสในขณะที่สีเส้นจะเป็นปกติ

ทำการปรับค่าของภาพ ที่พาเลทTransparency ที่ช่อง Opacity จะเห็นว่าภาพมีความโปร่งใสทำให้มองเห็นวัตถุด้านหลังดังรูป



การผสมสีพื้นของวัตถุ

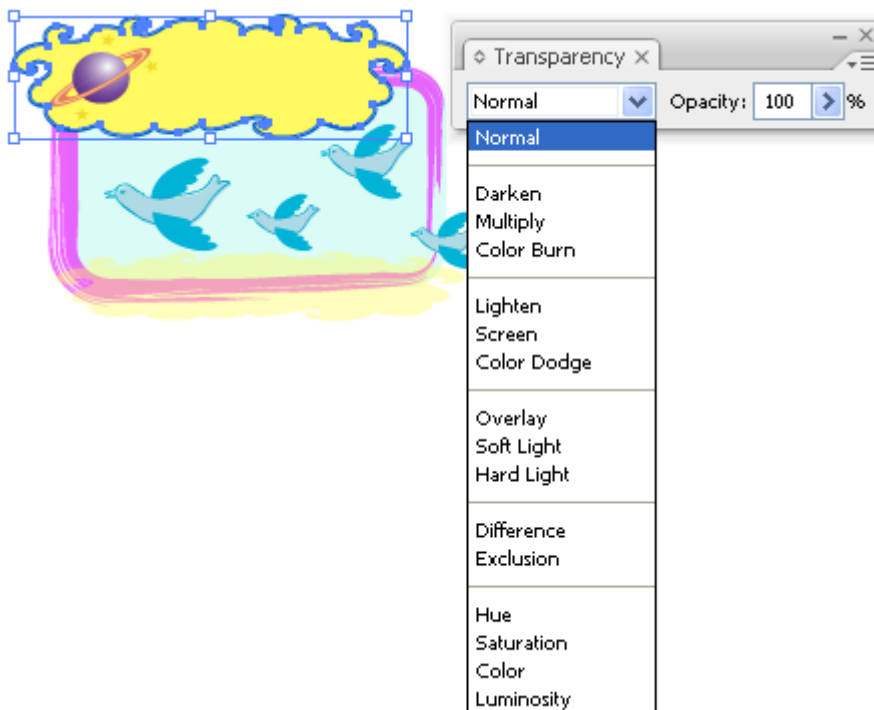
การผสมสีพื้นของวัตถุ

การผสมสีวัตถุ (Blending) เป็นผสมสีของวัตถุส่วนที่ซ้อนทับกัน สามารถทำได้จากพาเลท Transparency ซึ่งสามารถทำได้ดังนี้

1. คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการทำให้โปร่งแสง ดังภาพ



2. เปิดพาเลท Transparency คลิกปุ่มลูกศรที่ช่อง Normal เลือกคำสั่ง ทำการผสมมีพื้นได้ตามต้องการ ดังรูป



ตัวอย่างการผสมสีแบบต่างๆ



Normal : เป็นการระบายสีให้กับวัตถุ โดยที่ผลดังกล่าวไม่มีผลกับสีของวัตถุอื่นๆที่อยู่ด้านหลัง ตัวเลือกนี้เป็นตัวเลือกที่ถูกกำหนดเอาไว้เป็นพื้นฐานอยู่แล้ว



Darken : เป็นการเป็นการเปรียบเทียบสีของวัตถุด้านหน้าและด้านหลังว่าสีไหนเข้มกว่าโดยพิจารณาแยกตาม

องค์ประกอบของแม่สี



Color Burn : เป็นการทำให้สีของวัตถุด้านหลังมืดลงด้วยสีด้านหน้า เมื่อผสมกับสีขาวจะไม่มีกรเปลี่ยนแปลง



Lighten : เป็นการเปรียบเทียบสีของวัตถุด้านหน้าและด้านหลังว่าสีใดสว่างกว่า ผลที่ได้มักทำให้สีสว่างขึ้น เช่นเดียวกับคำสั่ง Screen และ Colordodge ที่ทำให้ภาพสว่างขึ้น



Overlay : เป็นการผสมสีแบบ Multiply หรือ Screen ก็ได้ขึ้นอยู่กับสีของวัตถุด้านหลัง ซึ่งสีของวัตถุ ด้านหน้าจะปกคลุมทับ ไปบนสีของวัตถุด้านหลัง โดยที่ยังคงส่วนที่สว่าง และส่วนที่เป็นเงามีคของวัตถุ เอาไว้อยู่



Difference : เป็นการตรวจดูองค์ประกอบสีของวัตถุด้านหน้าและด้านหลัง แล้วนำสีแต่ละมีมาลบกัน



(ขึ้นอยู่กับตัวเลขไหนมากกว่ากัน) เมื่อสีด้านหน้าเป็นสีขาวจะทำให้ได้ผลที่เป็นสีตรงข้ามของสีด้านหลัง เมื่อสีด้านหน้าเป็นสีดำ ผลจะไม่เปลี่ยนแปลง

การใส่ Filter ให้กับวัตถุ

การใส่ Filter ให้กับวัตถุ

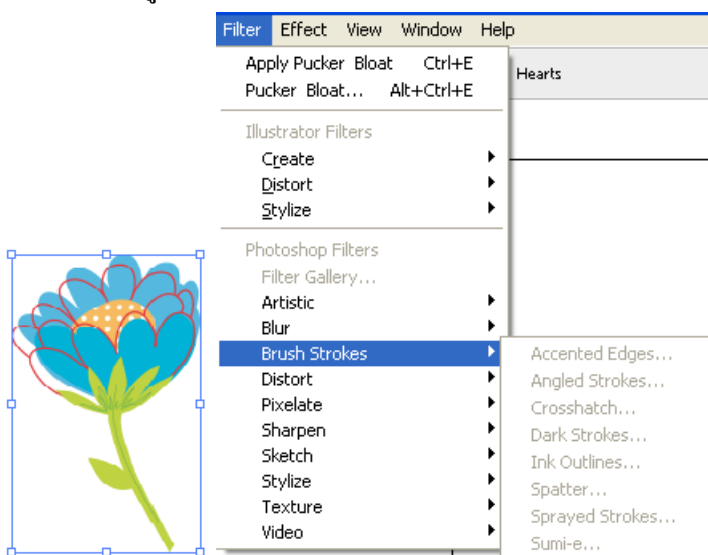
Filter เป็นชุดคำสั่งสำหรับสร้างเทคนิคที่ถาวรให้กับวัตถุหรือรูปภาพ เมื่อใช้คำสั่งฟิลเตอร์แล้ววัตถุนั้นจะถูก

เปลี่ยนแปลงไปอย่างถาวรทันที

ชุดคำสั่งฟิลเตอร์ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ 1. กลุ่มคำสั่ง Illustrator Filter ใช้งานได้ดีกับวัตถุแบบเวกเตอร์ 2. กลุ่มคำสั่ง Photoshop Filter ใช้งานได้ดีกับรูปภาพเท่านั้นไม่สามารถใช้ได้ดีกับภาพเวกเตอร์

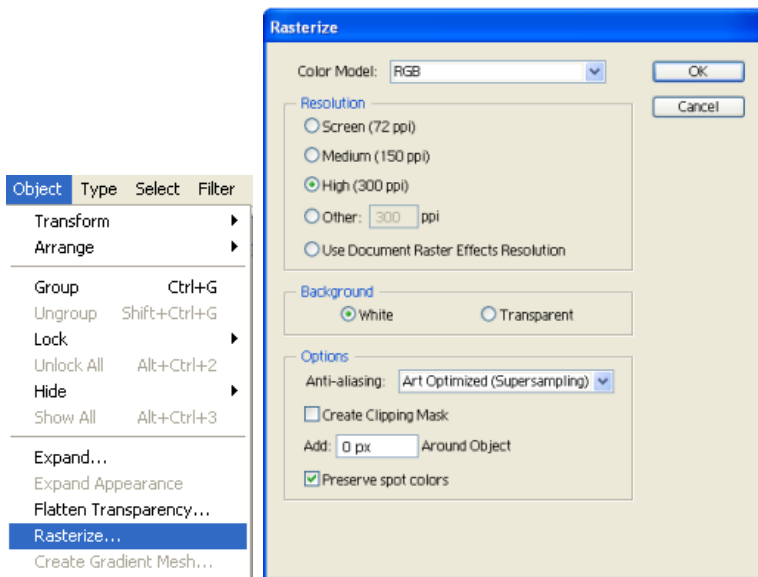
สำหรับโหมดสี CMYK จะสามารถใช้งานได้เพียงบางคำสั่งเท่านั้น โดยคำสั่งที่ไม่สามารถใช้งานได้ โปรแกรมจะแสดงชื่อคำสั่งเป็นสีเทา ชุดคำสั่งฟิลเตอร์ทั้งหมดจะบรรจุอยู่ภายใต้เมนู Filter บนแถบเมนู โดยการใส่ฟิลเตอร์ให้วัตถุทำได้ดังนี้คือ 1. เลือกวัตถุที่ต้องการใส่ฟิลเตอร์

2. คลิกเมนู Filter > คลิกชื่อคำสั่งอื่นๆของ Photoshop Filter สังเกตว่าตอนนี้คำสั่งต่างๆไม่สามารถใช้งานได้ ดังรูป



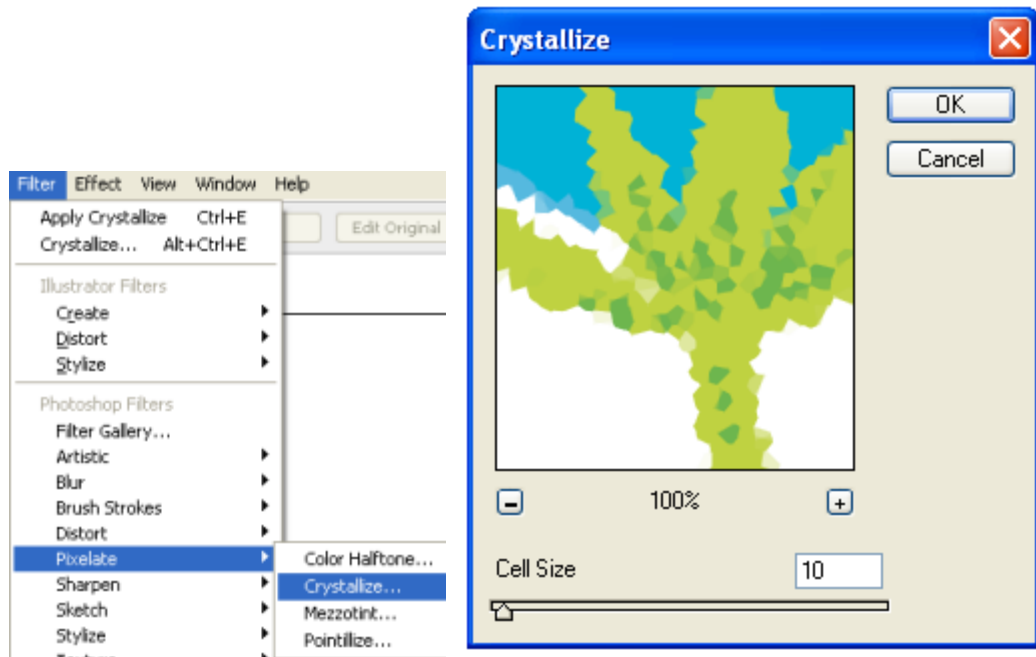
3. ให้ทำการเปลี่ยนภาพเวกเตอร์เป็นภาพบิตแมป โดยคลิกที่เมนู Object > Rasterize... จะปรากฏหน้าต่าง Rasterize ให้เปลี่ยน Color Model เป็น RGB แล้วคลิก OK ดังรูป





ตอนนี้ภาพเวกเตอร์จะเปลี่ยนเป็นภาพบิตแมปเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกที่เมนู Filter หลังจากนั้นเลือกคำสั่งที่

ต้องการ และทำการปรับแต่งค่า จะได้ดังรูป



จะได้ภาพที่ทำการใส่ฟิลเตอร์ดังรูป



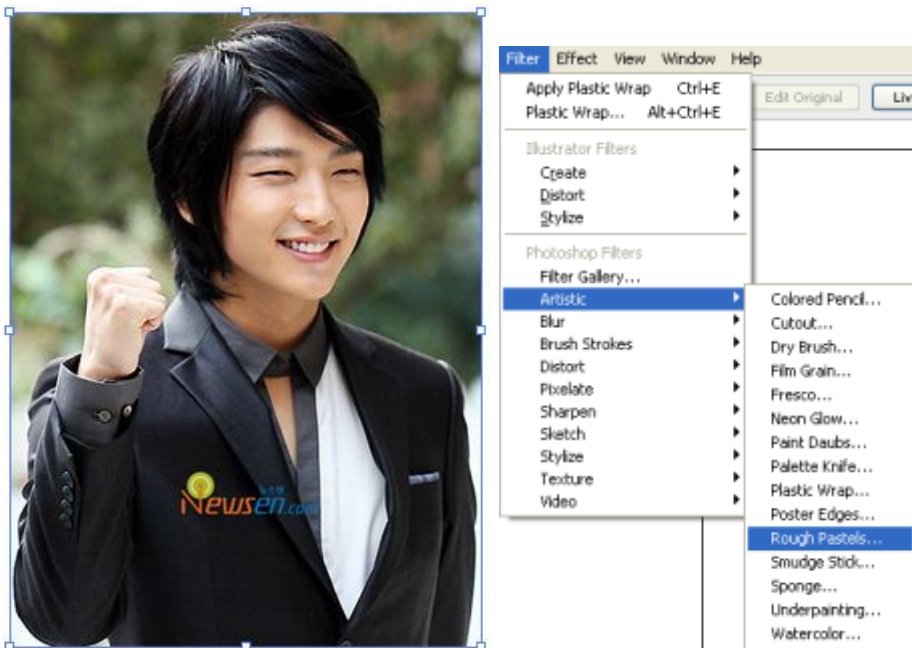
ภาพต้นฉบับ



ภาพที่ใส่ฟิลเตอร์

การใส่ฟิลเตอร์ให้กับรูปภาพ

1. เลือกวัตถุที่ต้องการใส่ฟิลเตอร์
2. คลิกเมนู Filter > คลิกชื่อคำสั่งอื่นๆของ Photoshop Filter เลือกคำสั่งตามที่ต้องการ ดังรูป



2. ทำการปรับแต่งค่า แล้วคลิก OK จะได้ผลลัพธ์ ดังรูป



การใส่ Effect ให้กับวัตถุ

Effect เป็นชุดคำสั่งสำหรับสร้างเทคนิคพิเศษ ให้กับวัตถุ ตัวอักษร หรือรูปภาพ โดยไม่ได้เปลี่ยนแปลงตัว

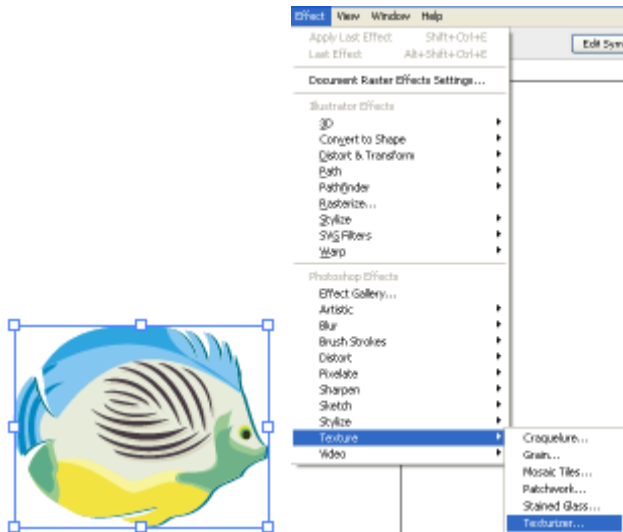
วัตถุจริง โปรแกรมจะเก็บคำสั่งต่างๆที่ใส่ลงไปนั้นไว้ที่ พาเลท Appearance ทำให้เราสามารถแก้ไขลักษณะของ

เทคนิคที่ใส่ลงไปได้อีกในภายหลัง

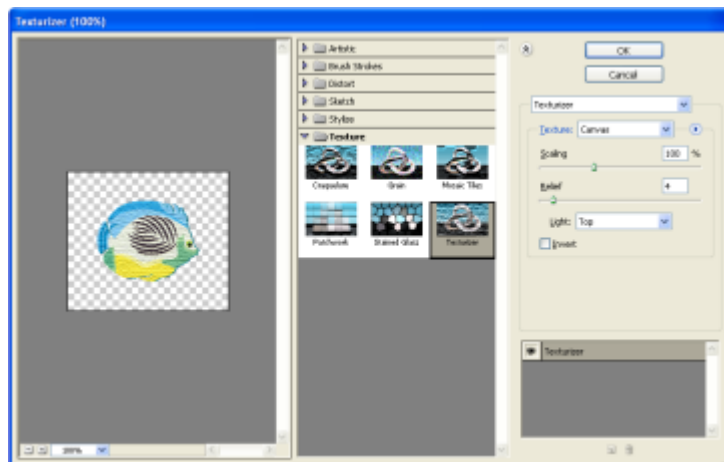


ชุดคำสั่ง Effect แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มคำสั่ง Illustrator Effect และ กลุ่มคำสั่ง Photoshop Effect สองกลุ่มนี้สามารถใช้งานได้กับวัตถุทั้งที่เป็นบิตแมป หรือเวกเตอร์ได้ ใช้ได้ทั้งโหมดสี RGB CMYK ชุดคำสั่งนี้จะบรรจุอยู่ใน Effect บนแถบเมนู การใส่ Effect ให้วัตถุทำได้ดังนี้คือ

1. เลือกวัตถุที่ต้องการใส่ Effect
2. คลิกเมนู Effect > เลือกคำสั่งที่ต้องการ และทำการปรับแต่งค่า จะได้ดังรูป



2. ทำการปรับแต่งค่า แล้วคลิก OK จะได้ผลลัพธ์ ดังรูป





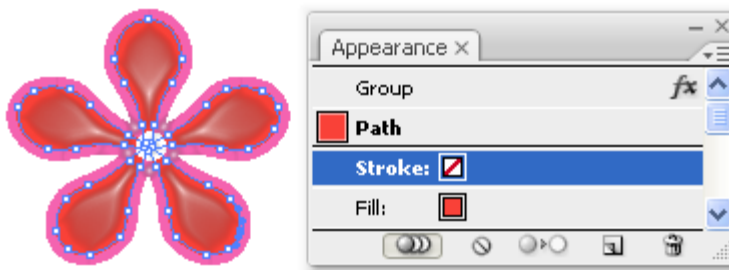
ภาพต้นฉบับ



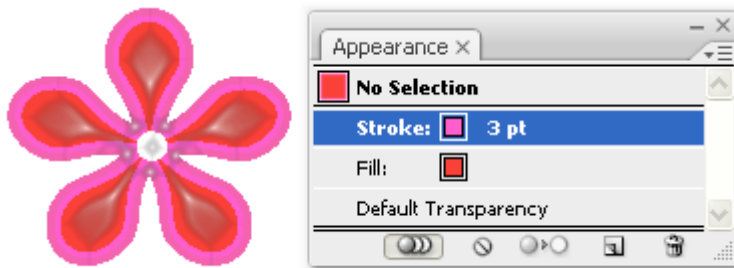
ภาพที่ใส่ Effect

การแก้ไขคำสั่ง Effect ที่ใส่ให้กับวัตถุ เราสามารถแก้ไขคุณลักษณะเฉพาะอย่างของวัตถุได้โดยที่ไม่ส่งผลกระทบต่อคุณลักษณะอื่นๆ ของวัตถุ เช่น การใส่ Effect ให้กับสีพื้นเพียงอย่างเดียว ไม่ให้มีผลกระทบต่อเส้นขอบ หรือกำหนดความโปร่งใสให้กับเส้นขอบเพียงอย่างเดียวโดยที่สีพื้นยังคงทึบแสงอยู่ การแก้ไขดังกล่าวนี้ จะทำขึ้นที่พาเลท Appearance โดยมีวิธีแก้ไขดังนี้

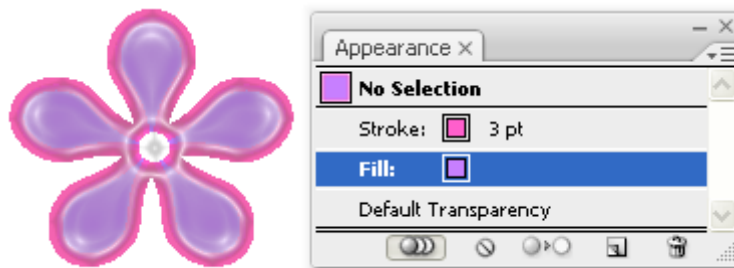
1. เลือกวัตถุที่ต้องการแก้ไข Effect
2. เปิดพาเลท  Appearance Palette ดังรูป
3. เลือกเครื่องมือ  Direct Selection Tool เลือกวัตถุส่วนที่ต้องการแก้ไข ดังรูป



4. ทำการแก้ไข โดยเปลี่ยนสีและเพิ่มขนาดของเส้น ได้ดังรูป



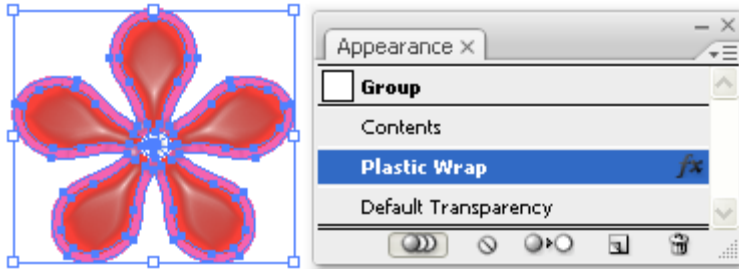
5. สามารถทำการแก้ไข ได้ดังรูป



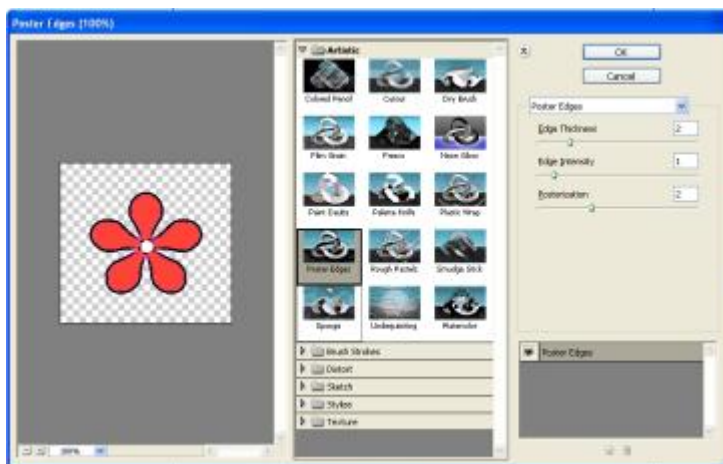
6. ในกรณีที่ต้องการแก้ไขปรับเปลี่ยน Effect สามารถทำได้โดย เลือกวัตถุที่ต้องการแก้ไข Effect และให้



เปิดพาเลท Appearance Palette ดับเบิลคลิกที่ Effect ของภาพ โดยจะดูได้จากสัญลักษณ์ fx ทำยชื่อ Effect ดังรูป




7. จะปรากฏหน้าต่างของ Effect ทำการเลือก Effect ตามที่ต้องการ ดังรูป



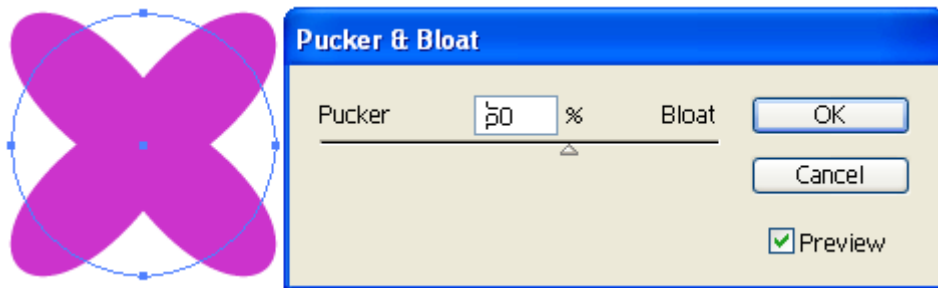
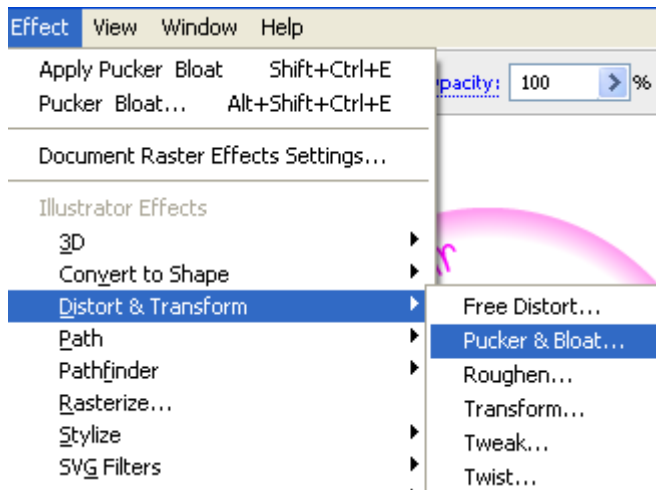
8. จะได้ผลลัพธ์ ดังรูป



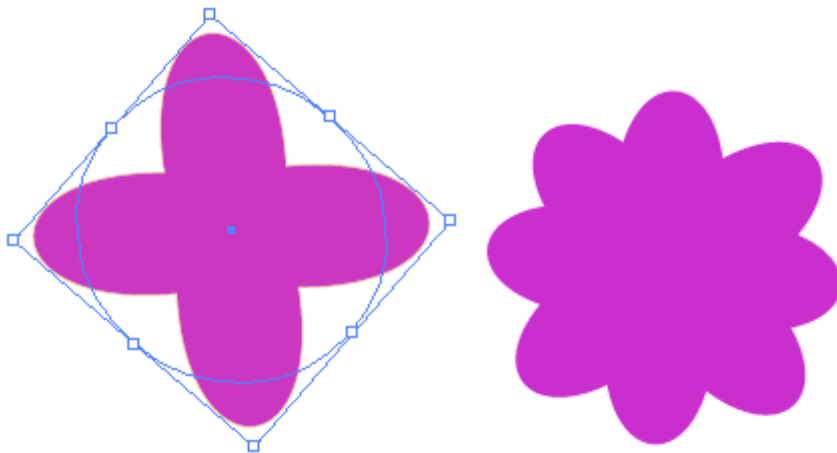
การสร้างดอกไม้เครื่องมือ Ellipse Tool

1. คลิกเครื่องมือ  เพื่อสร้างรูปวงกลม
2. คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการ หลังจากนั้นคลิกเมนู Object > Distort & Transform > Pucker & Bloat
ทำการปรับค่าตามความต้องการดังภาพ





3. ทำการคัดลอกภาพ นำมาวางซ้อนทับกันจัดให้ได้สัดส่วนตามที่ต้องการ ดังรูป



4. ให้ทำการคัดลอก แล้วเปลี่ยนสีของดอกไม้แล้วนำมาวางซ้อนทับกัน โดยย่อขนาดให้ได้สัดส่วน ดัง


รูป



5. นำมาวางเป็นส่วนประกอบของรูปภาพ ดังนี้

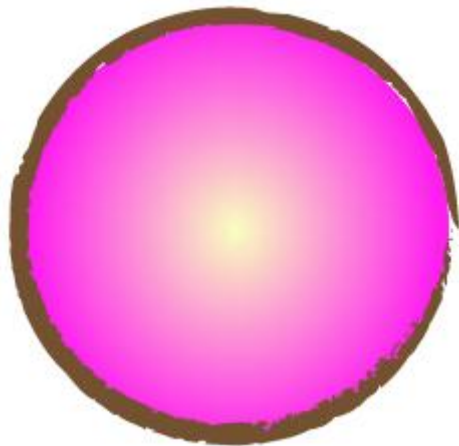



การสร้างการ์ตูน

1. คลิกเครื่องมือ  เพื่อสร้างรูปร่างกลม เพื่อใช้เป็นรูปภาพ ทำการปรับสีและเงาเพื่อให้การ์ตูนมี

ความ

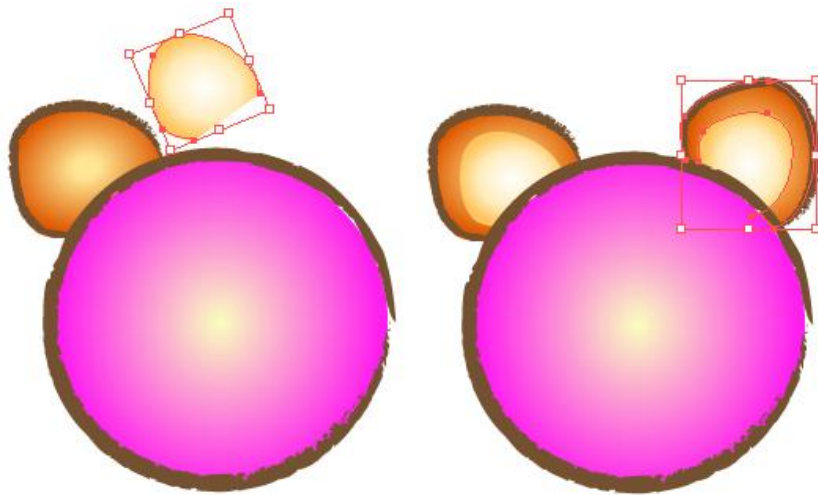
สวยงามยิ่งขึ้น



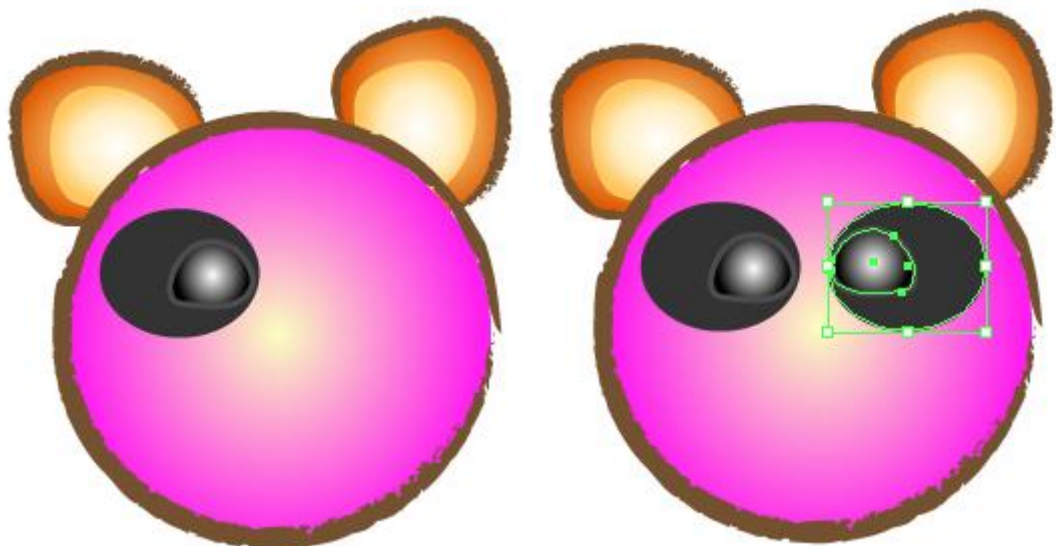
2. ใช้เครื่องมือ  คลิกวาดใบหู หลังจากนั้นคัดลอกใบหูสั่งให้ใบหูที่คัดลอกมาไม่มีเส้น เปลี่ยนสีให้อ่อนลง


นำมาวางซ้อนใบหู เมื่อจัดวางเรียบร้อยแล้ว ให้คัดลอกใบหูมาวางอีกด้านดังรูป





3. ทำสร้างตา แล้วจัดรูปแบบตามต้องการ เมื่อสร้างตาได้ หนึ่งข้างแล้วให้ทำการคัดลอกมาวางอีกข้าง
 หนึ่ง
 ดังรูป



4. ให้ทำสร้างปาก หลังจากนั้นสร้างปีกของการตุน โดยใช้เครื่องมือ  หลังจากนั้น ใช้เครื่องมือ




ด้านล่างของวงกลมขึ้นมาหาส่วนของหัว คัดให้ได้รูป แล้วทำการตกแต่งปาก ดังรูป

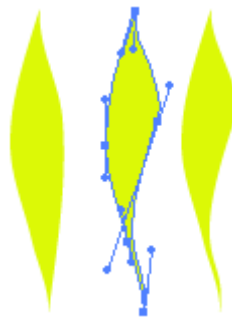


5. สร้างวงกลมแล้วใส่สีนำมาวางซ้อนเป็นส่วนของลำตัว ดังรูป

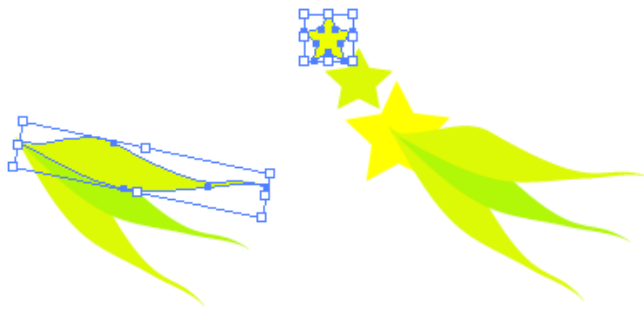


การสร้างโลโก้

1. คลิกเครื่องมือ  เพื่อสร้างรูปวงรี หลังจากนั้นทำการตัดให้ได้ดังรูป



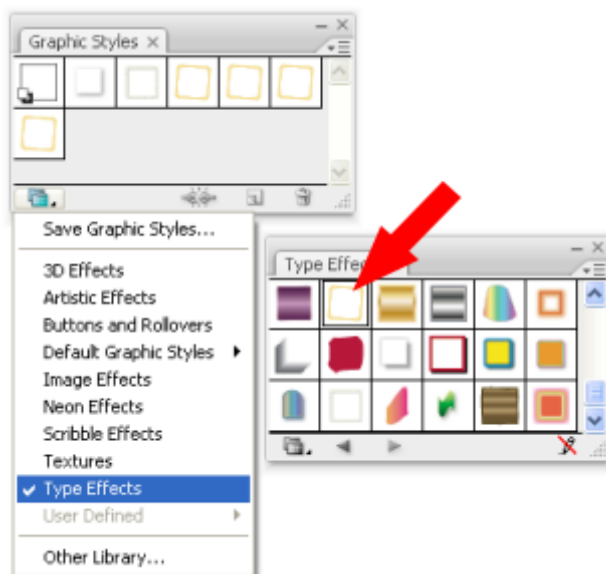
2. กัดลอกแล้วหมุนจัดวางให้ได้ดังภาพ หลังจากนั้นวาดรูปดาวมาวางพร้อมเปลี่ยนสี ดังรูป



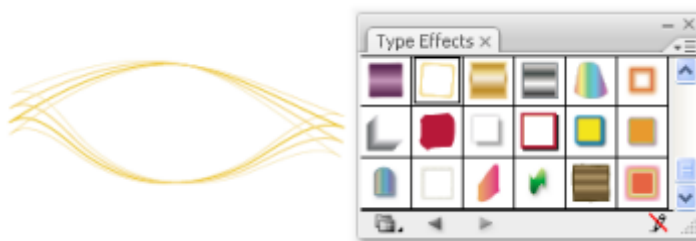
3. ทำสร้างตา ดั่งรูป



4.คลิกที่รูปตาหลังจากนั้นไปที่พาเลท Graphic Styles เลือกรูปแบบ Type Effect ให้เลือกรูปแบบตามตามที่ลูกศรชี้

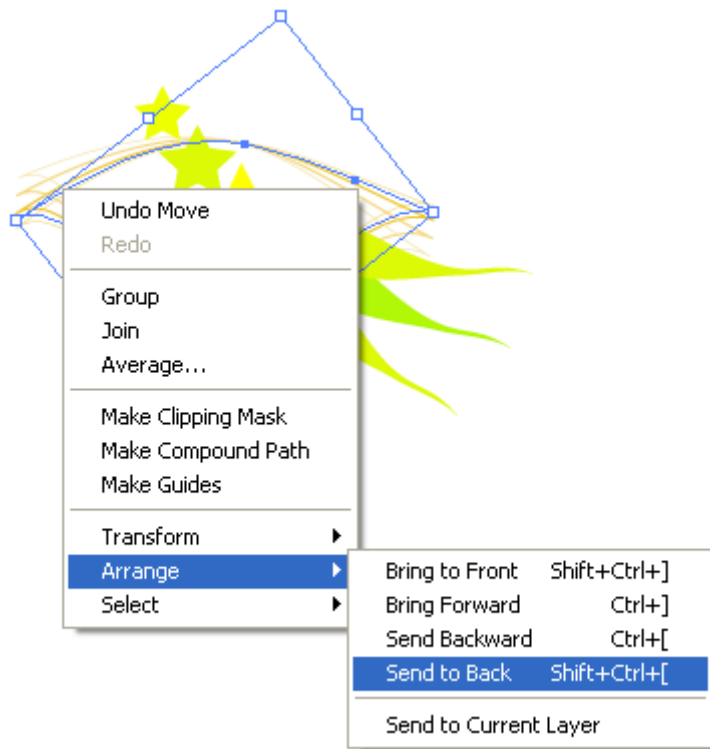


5.จะได้ดวงตาดังรูป

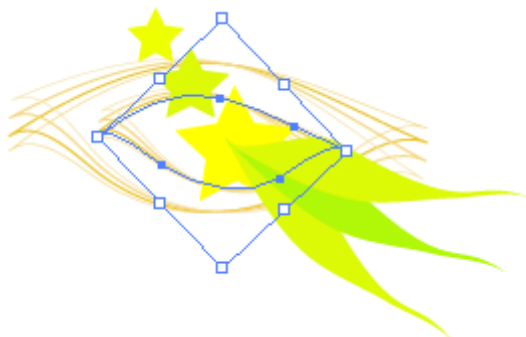


6.นำรูปตามาวางซ้อนรูปที่ทำไว้โดยสั่งให้อยู่ด้านหลังสุด โดยการใช้คำสั่งจัดรูป






7. ทำการคัดลอกรูปดวงตาแล้วย่อจัดไว้ดังรูป

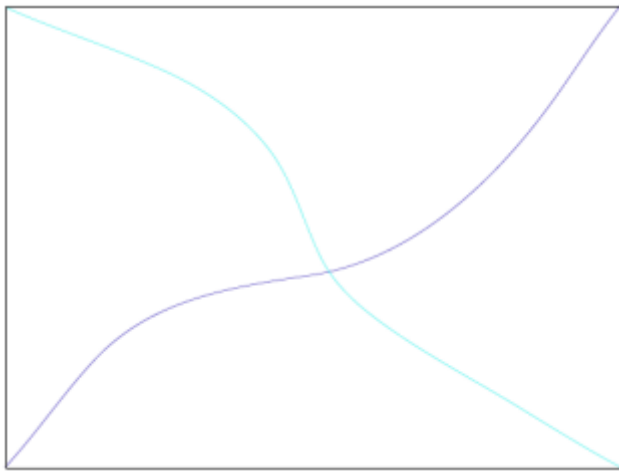


8. พิมพ์ตัวอักษร โดยจัดรูปแบบตัวอักษรตามต้องการดังรูป




การสร้างวอลเปเปอร์

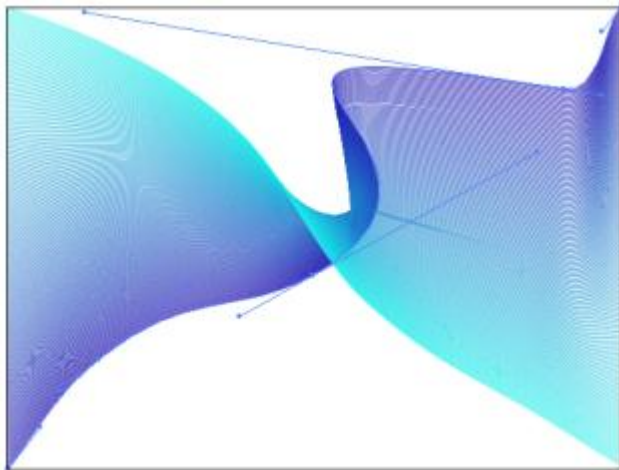
1. สร้างกระดาษขนาด 1024 x 768 แล้วคลิกเครื่องมือ  เพื่อสร้างเส้น 2 เส้นตัดกันให้ได้ดังรูป



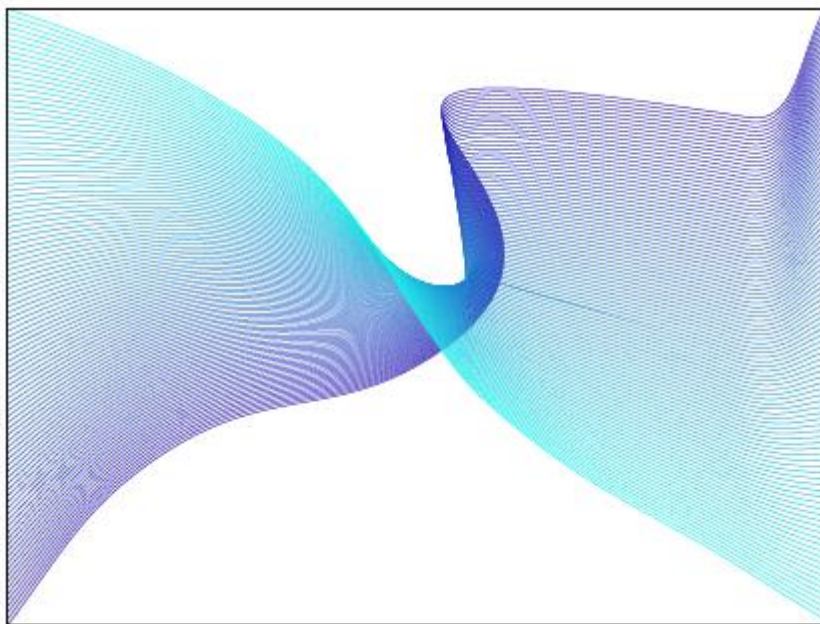
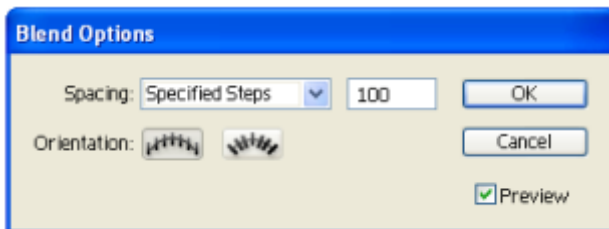
2. ใช้เครื่องมือ  คลิกที่เส้น ทั้ง 2 เส้น ดังรูป



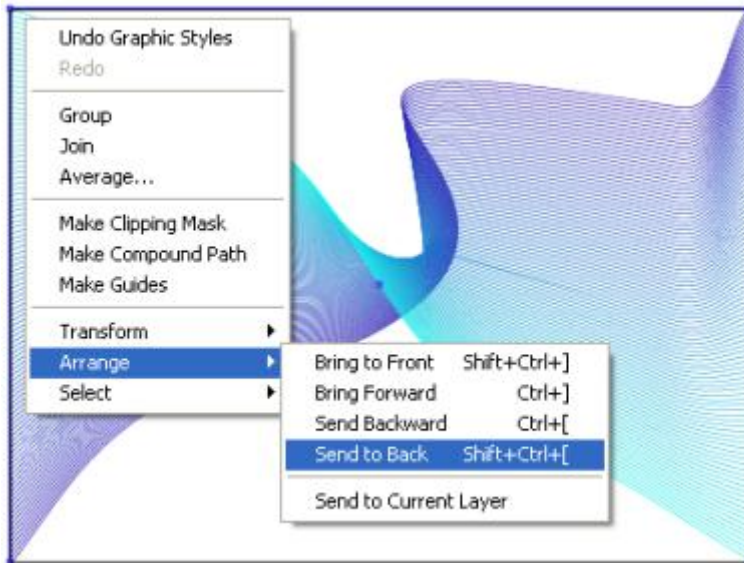
3. ใช้เครื่องมือ  คลิกเพื่อตัดเส้นและปรับแต่งรูปแบบตามต้องการ ดังรูป



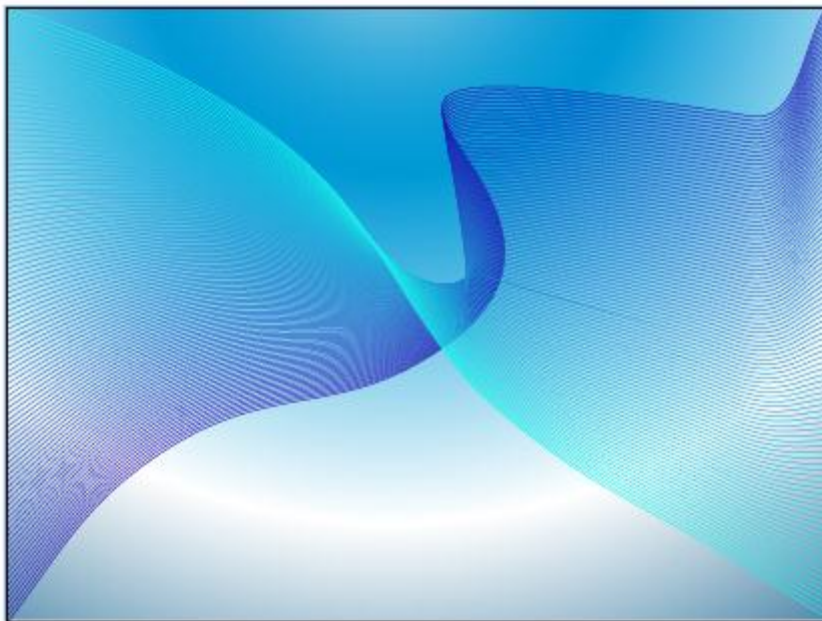
4.ไปที่เมนู Object >Blend>Blend Option ปรับค่าดังภาพ



5.สร้างรูปสี่เหลี่ยมโดยสั่งไว้หลังสุด โดยคลิกเมาส์ขวา แล้วเลือกคำสั่งดังรูป




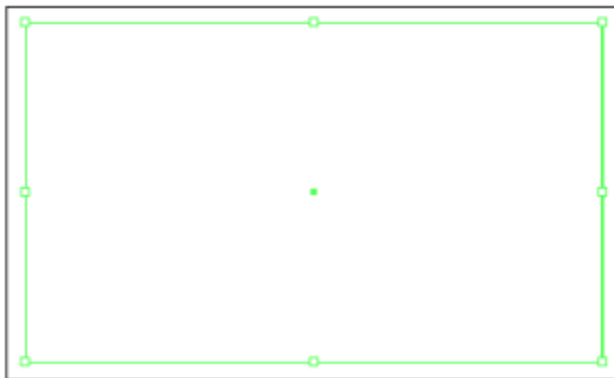
6. หลังจากนั้นเลือกพาเลท Graphic Style เลือก Buttons and Rollovers หลังจากนั้นคลิกรูปแบบ
ทำการตกแต่งได้ตามความต้องการ ดังรูป



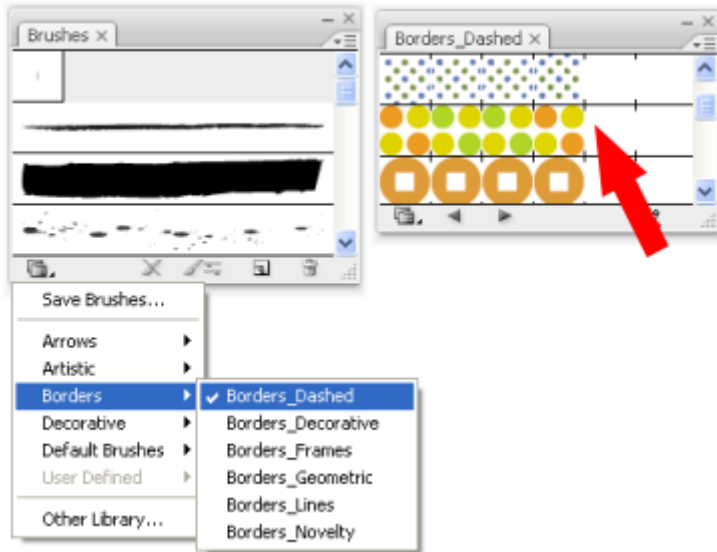


การออกแบบนามบัตร

1. สร้างกระดาษขนาด 9x5.5 ซม.แล้วคลิกเครื่องมือ  สร้างรูปสี่เหลี่ยมเพื่อใช้เป็นกรอบของนามบัตร
ดังรูป



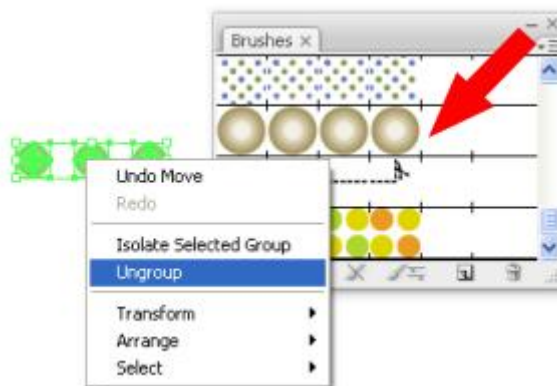
2. กำหนดรูปแบบของขอบนามบัตร โดย เลือกพาเลท Brushes เลือก Border และเลือกรูปแบบตามภาพ



3. จะได้ขอบของนามบัตร ดังรูป



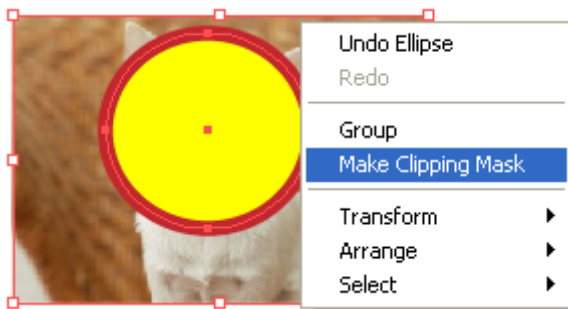
4. ทำการตกแต่งภาพ โดยการแทรกเมาส์ เลือกรูปแบบตามภาพ เมื่อได้ภาพแล้วทำการแยกกลุ่มโดยคลิกเมาส์ขวาเลือกคำสั่ง Ungroup




5. ทำการคัดลอก ย่อและขยายเพื่อนำมาตกแต่งขอบดังภาพ

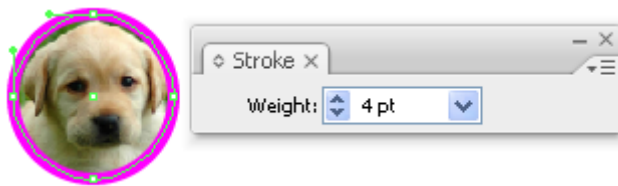


6.เปิดรูปภาพขึ้นมา แล้ววาดรูปวงกลมบังส่วนที่ต้องการ หลังจากนั้นเลือกวัตถุทั้งภาพและวงกลม คลิกเมาส์ขวา เลือกคำสั่ง ดังรูป



6.นำภาพที่ได้มาวางประกอบในนามบัตร ทำการใส่ขนาดเส้นและสีเส้น โดยใช้เครื่องมือ  คลิกบนขอบภาพ ดังภาพ





6. นำภาพมาประกอบ ตกแต่ง และใส่อักษร ได้ดังภาพ

