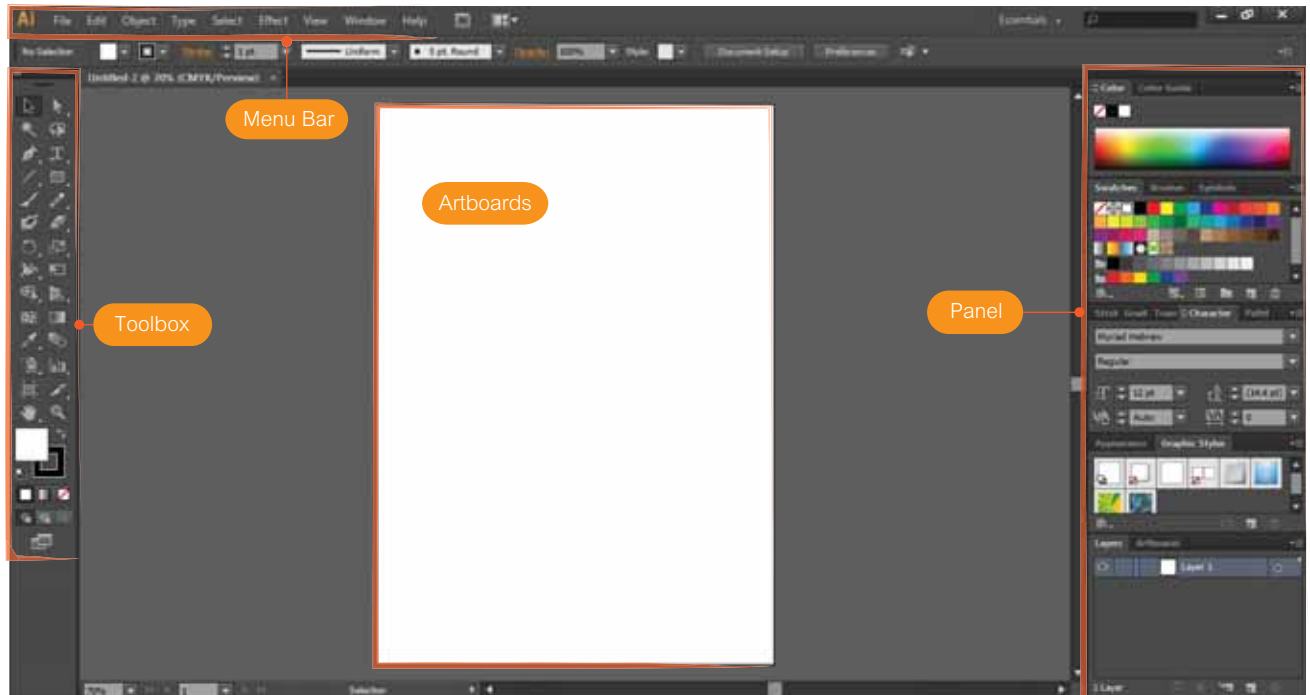


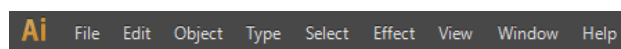
บทที่ 1

ส่วนประกอบโปรแกรม Illustrator CS6

โปรแกรม Illustrator CS6 ประกอบด้วย 4 ส่วนหลักได้แก่ Menu Bar, Toolbox, Panel, และ Artboards



หน้าต่างโปรแกรม Illustrator CS6

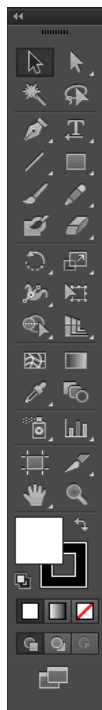


เมนูบาร์ / Menu Bar : ประกอบด้วยชุดคำสั่งที่จัดไว้เป็นหมวดหมู่ดังนี้

- File : ใช้สำหรับจัดการไฟล์ สร้างไฟล์, เปิดไฟล์, Save, Import, Export
- Edit : ใช้สำหรับแก้ไขงาน Cut, Copy, Paste, Undo, กำหนดค่าสี, กำหนดคุณสมบัติเส้นไกด์ เส้นกริด
- Object : ใช้หมุนวัตถุ, เรียงลำดับชั้นวัตถุ, แปลงคุณสมบัติวัตถุ
- Type : ใช้สำหรับจัดการกับตัวอักษร เปลี่ยนรูปแบบ, กำหนดขนาดตัวอักษร, กำหนดระยะห่าง ฯลฯ
- Select : เป็นชุดคำสั่งสำหรับเลือกชิ้นส่วนต่างๆ ของวัตถุ
- Effect : เป็นชุดคำสั่งสำหรับใส่ลูกเล่นพิเศษให้กับวัตถุ เช่น เพิ่มเงา, บิดงอรูปทรง, เบลอ, เป็นต้น
- View : เป็นชุดคำสั่งสำหรับเลือกรูปแบบการแสดงผล เช่น การแสดงแถบไม้บรรทัด, เส้นไกด์, เส้นกริด, การซูมภาพ
- Window : เป็นชุดคำสั่งสำหรับเลือกใช้งาน Panel และเลือกรูปแบบพื้นที่การทำงาน Workspace
- Help : เป็นชุดคำสั่งที่รวบรวมวิธีการใช้งานและคำแนะนำเพื่อช่วยเหลือผู้ใช้โปรแกรม

กล่องเครื่องมือ / Toolbox

เป็นชุดเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างส่วนประกอบต่างๆ ของชิ้นงานลงบน Artboards เช่น การวาดรูปทรง วาดเส้น ข้อความ การกำหนดสีให้วัตถุ เป็นต้น ซึ่งในชุดเครื่องมือจะแบ่งกลุ่มเครื่องมือตามลักษณะการใช้งาน



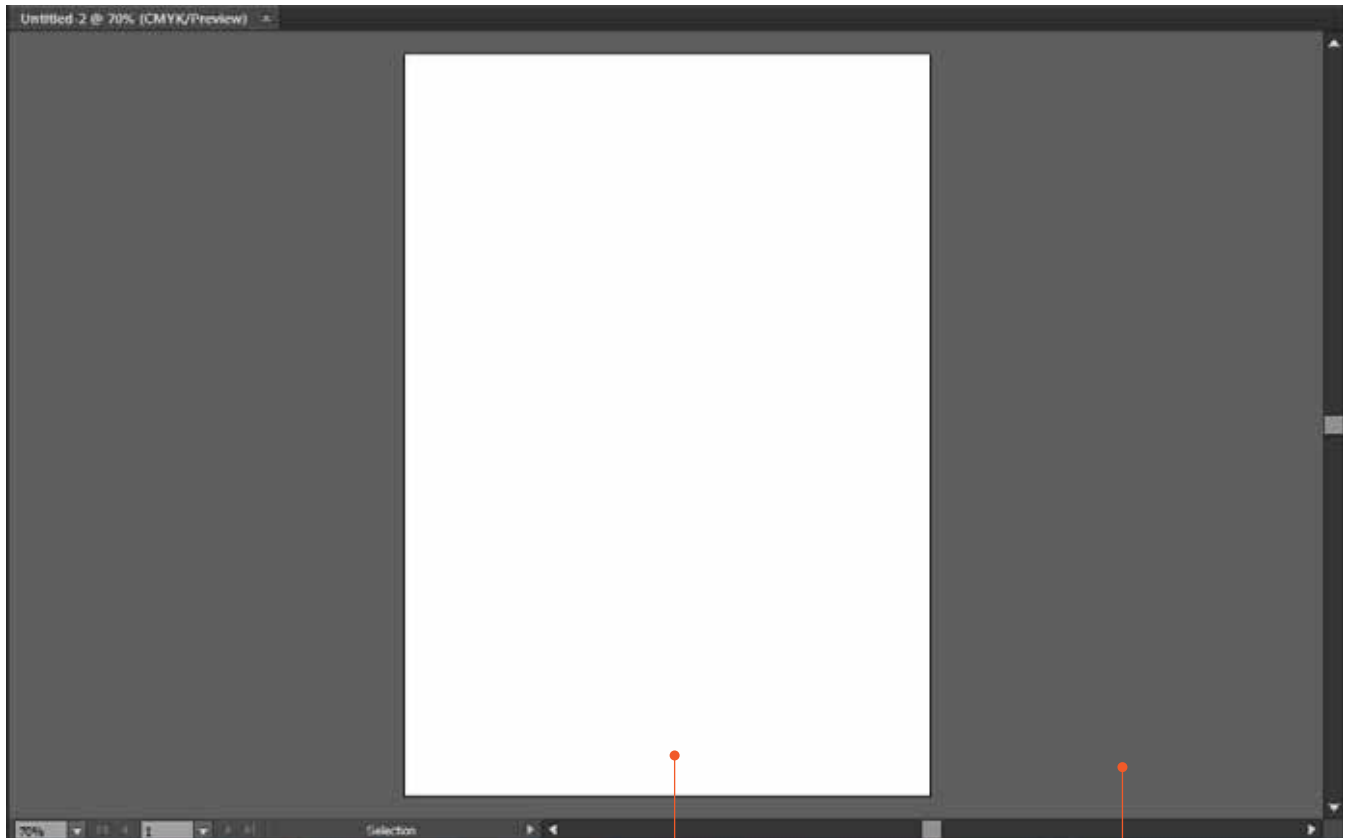
ชุดเครื่องมือเสริม / Panel

มีไว้สำหรับตกแต่งความสวยงามเพิ่มเติมให้แก่ชิ้นงานที่สร้างขึ้นเช่น การเปลี่ยนสีพื้น, สีเส้น, ใส่หัวลูกศร, นำรูปภาพที่มีในโปรแกรมมาใช้ เป็นต้น



Artboards

หรือเรียกให้เข้าใจง่ายว่าหน้ากระดาษ เราสามารถกำหนดขนาด, คุณสมบัติเป็น RGB หรือ CMYK ได้ และเพิ่มจำนวนหน้าได้ตามต้องการ ส่วนพื้นที่ที่เราเรียกว่าโต๊ะทำงาน

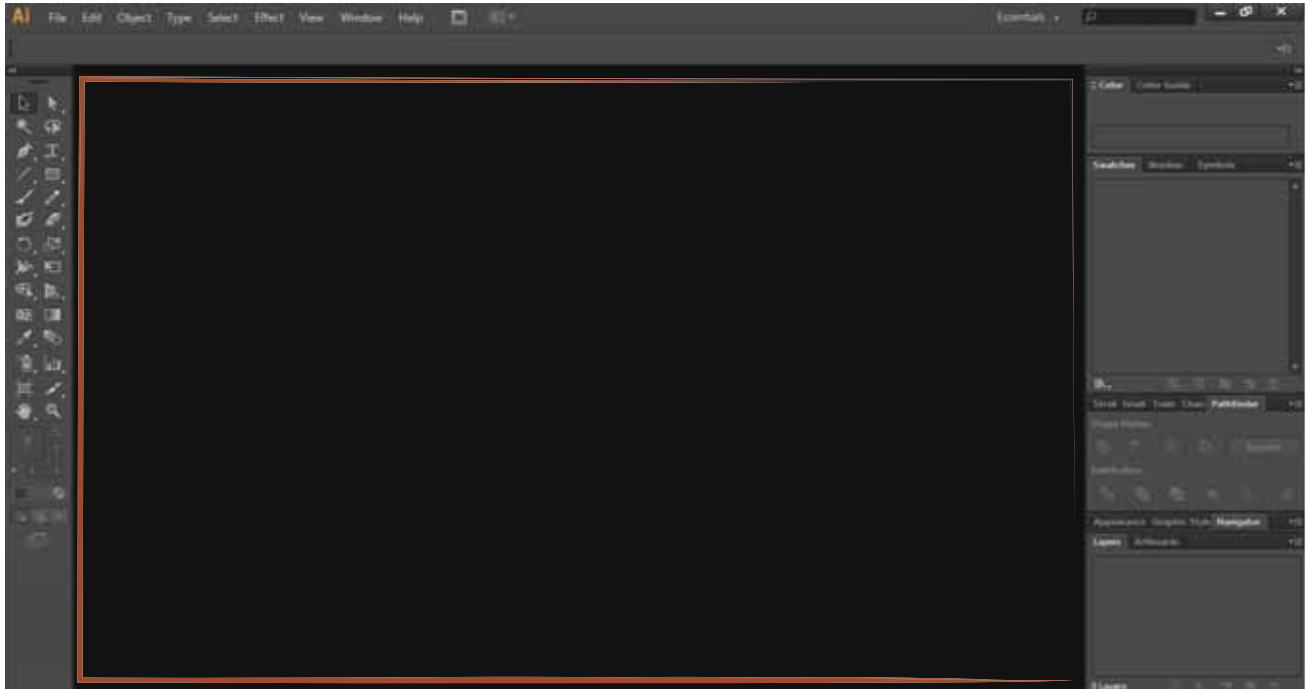


พื้นที่ Artboards

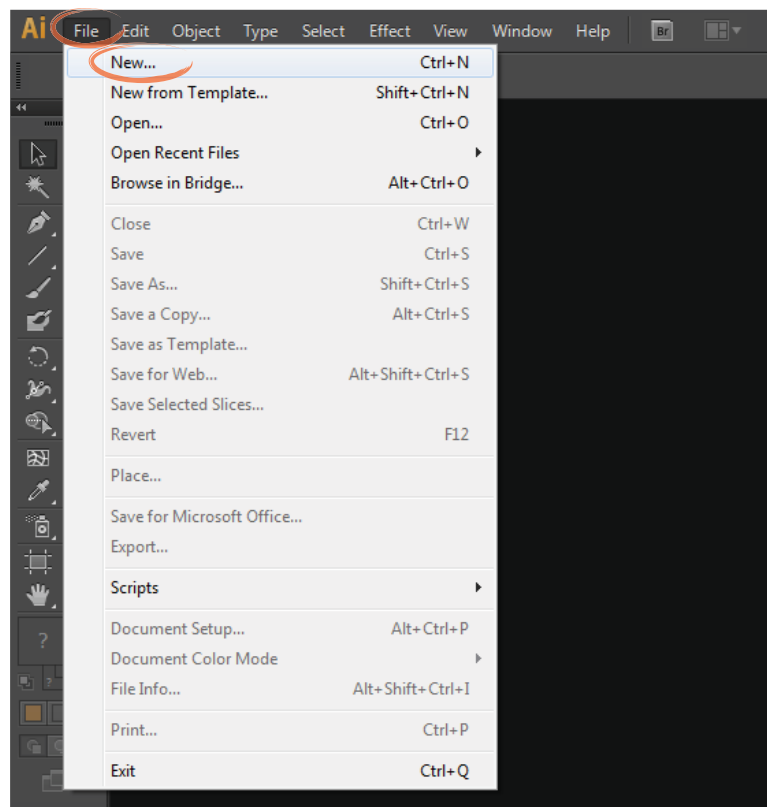
พื้นที่โต๊ะทำงาน

เริ่มต้นใช้โปรแกรม

1. เมื่อเปิดโปรแกรมขึ้นมาใหม่ๆ ก็จะพบกับโต๊ะทำงานว่างเปล่า



2. คลิกที่เมนู File > New เพื่อสร้างหน้ากระดาษขึ้นมา

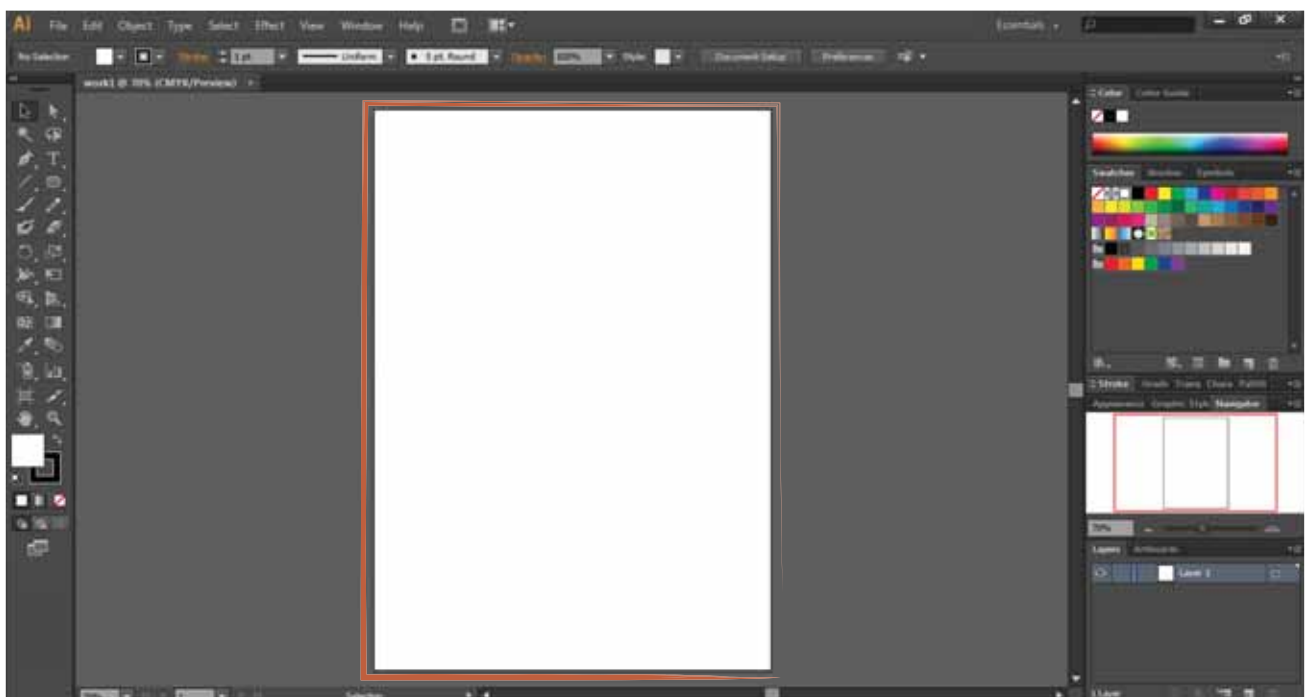


3. ในหน้าต่าง New Document ให้กำหนดค่าดังนี้

The screenshot shows the 'New Document' dialog box in Adobe Illustrator CS6. The dialog is set to 'Print' profile, 'A4' size, and 'Millimeters' units. Annotations in Thai point to various fields:

- ตั้งชื่อไฟล์ที่ต้องการ** (Set the file name you want): Points to the 'Name' field containing 'Untitled-1'.
- กำหนดจำนวนที่ต้องการ** (Specify the number you want): Points to the 'Number of Artboards' field set to '1'.
- กำหนด Profile ตามการใช้งาน** (Specify Profile according to usage): Points to the 'Profile' dropdown menu.
- * Print : เหมาะกับงานสิ่งพิมพ์** (Print: Suitable for print work)
- * Web : เหมาะกับงานเว็บไซต์** (Web: Suitable for website work)
- * Video and Film : เหมาะกับงานวิดีโอ** (Video and Film: Suitable for video work)
- เลือกขนาดที่ต้องการ** (Select the size you want): Points to the 'Size' dropdown menu set to 'A4'.
- กำหนดค่าของหน่วยวัด** (Specify the unit value): Points to the 'Units' dropdown menu set to 'Millimeters'.
- เลือกรูปแบบการจัดวาง แนวอน / แนวตั้ง** (Select the layout style, landscape / portrait): Points to the 'Orientation' icons.

4. จากนั้นก็จะได้นักกระดาษที่พร้อมให้เราไว้สร้างสรรค์ผลงาน

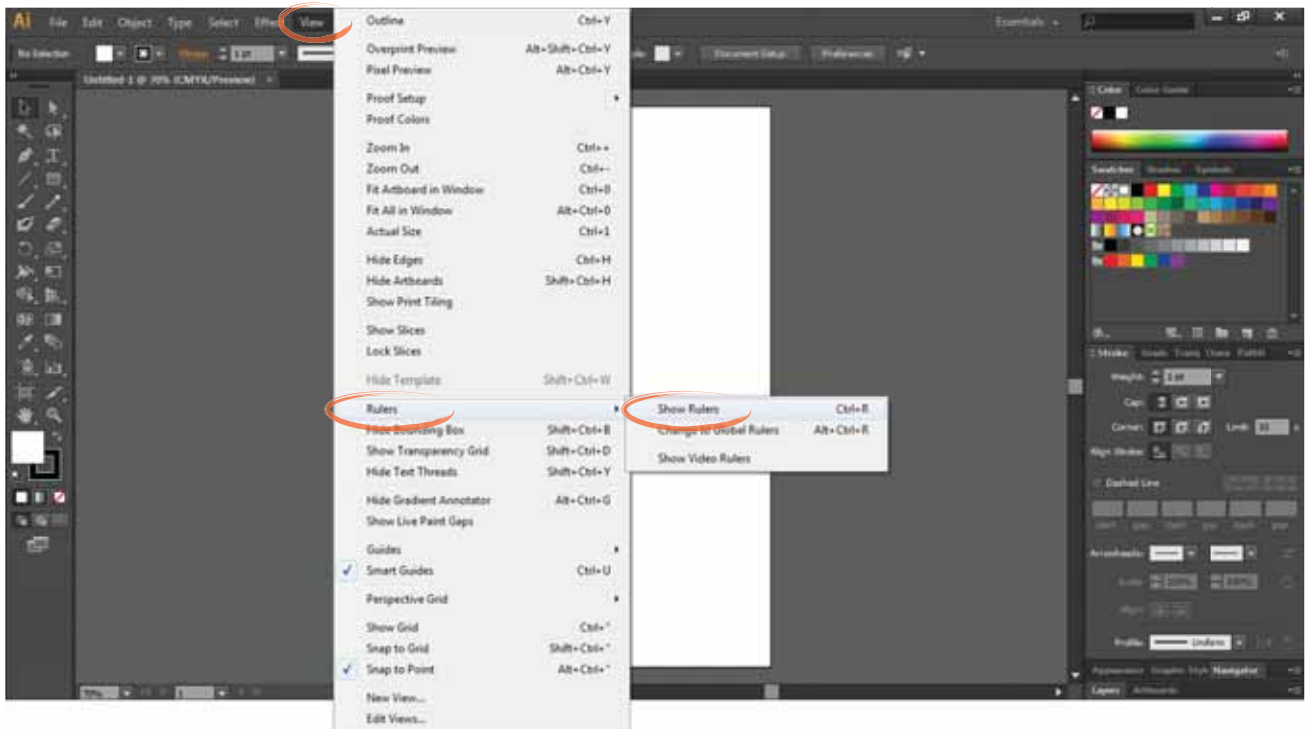


บทที่ 2

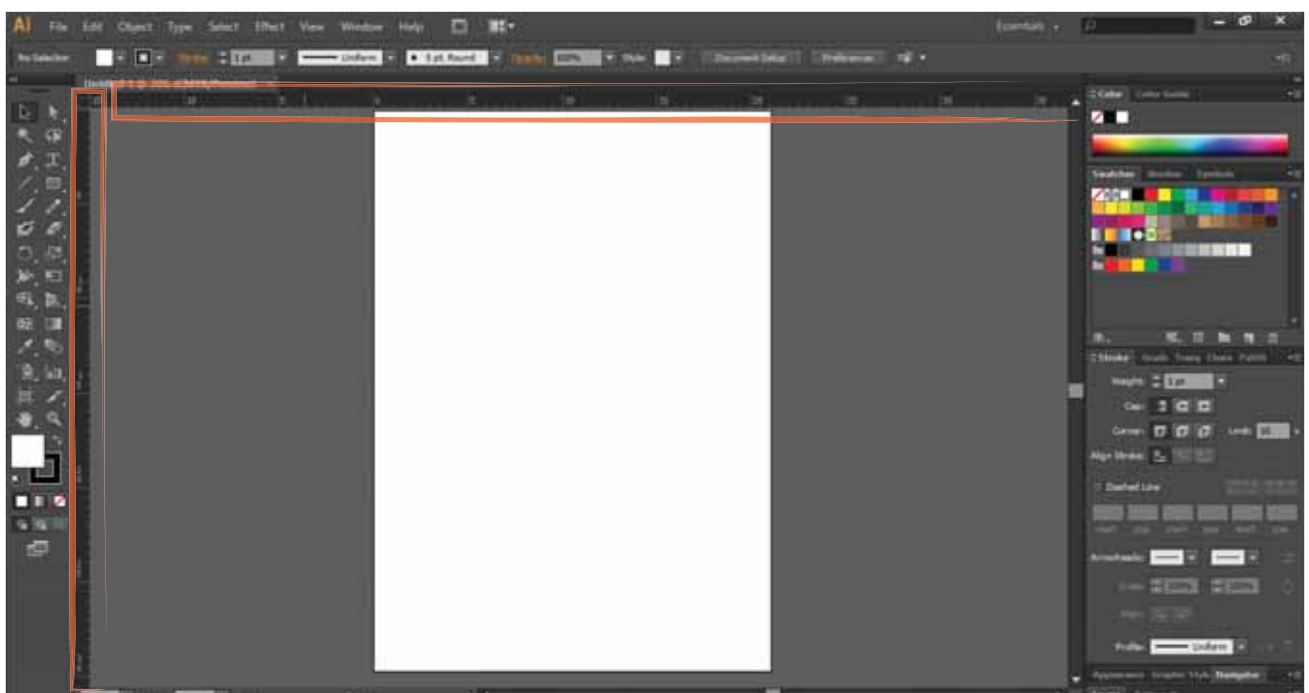
เครื่องมือพื้นฐานที่ใช้งานบ่อย

แสดงไม่บรรทัดบนโต๊ะทำงาน

1. คลิกเมนู View > Rulers > Show Rulers หรือกดปุ่ม Ctrl + R

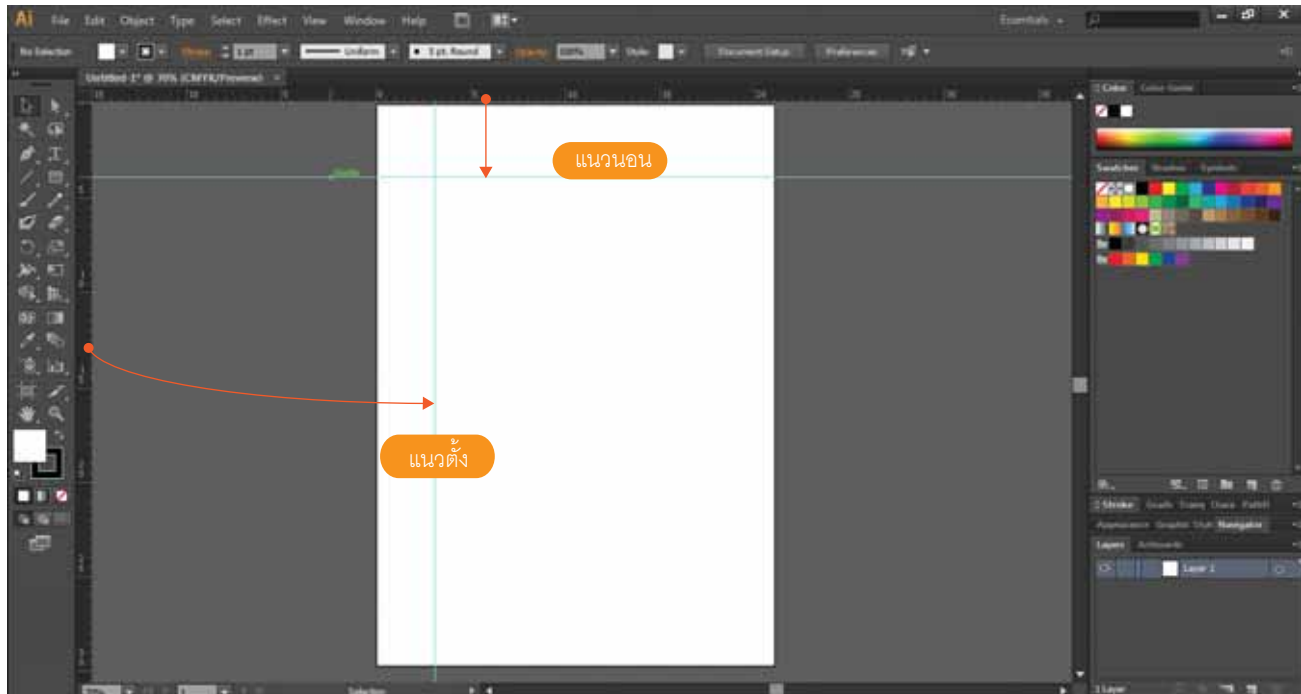


2. แถบไม่บรรทัดจะปรากฏขึ้นมาบนโต๊ะทำงาน และหากต้องการเอาออกให้คลิกเมนู View > Rulers > Hide Rulers หรือกดปุ่ม Ctrl + R อีกครั้ง



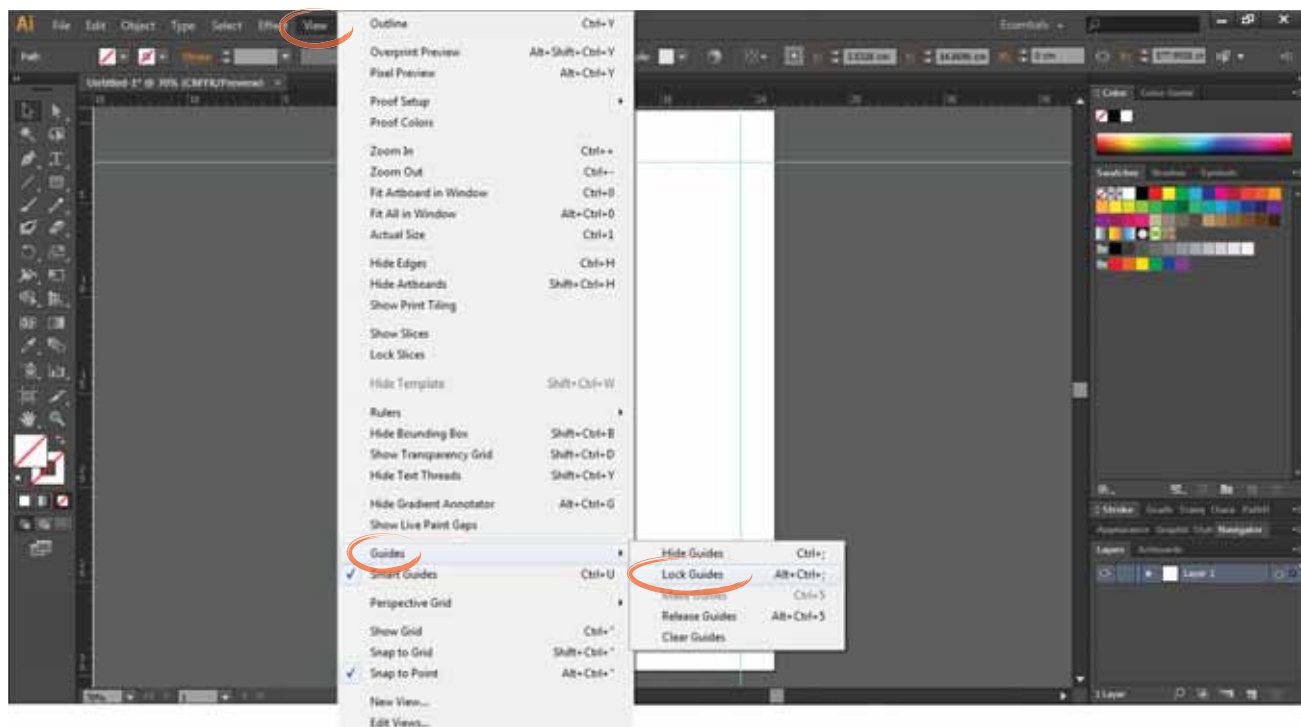
สร้างเส้นไกด์บนกระดาษ

1. แดรกเมาส์ซ้ายบนแถบไม้บรรทัดแล้วลากมาวางบนกระดาษ
2. จะได้เส้นไกด์ตามแนวที่ลากเพื่อไว้กำหนดขอบเขตของชิ้นงาน



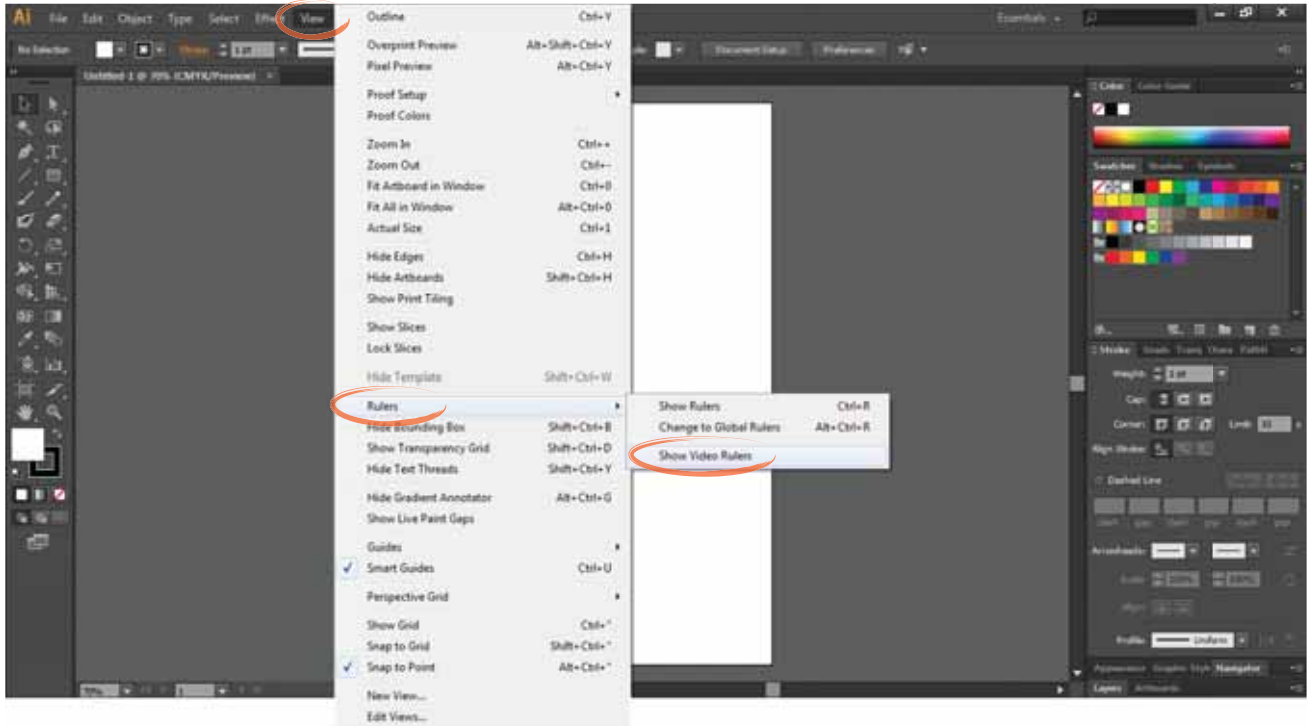
ล็อคไกด์

- ล็อคเพื่อไม่ให้เส้นไกด์ขยับโดยไม่ได้ตั้งใจ เพราะจะส่งผลให้ขอบเขตงานที่กำหนดไว้คลาดเคลื่อน วิธีล็อคไกด์ทำได้ดังนี้
1. คลิกเมนู View > Guides > Lock Guides หรือกดปุ่ม Alt + Ctrl + ; เส้นไกด์ทั้งหมดจะถูกล็อคทันทีและหากต้องการปลดล็อคเพื่อปรับเส้นไกด์ก็ให้คลิกเมนู View > Guides > คลิกเครื่องหมายถูกหน้า Lock Guides ออกหรือกดปุ่ม Alt + Ctrl + ; อีกครั้ง

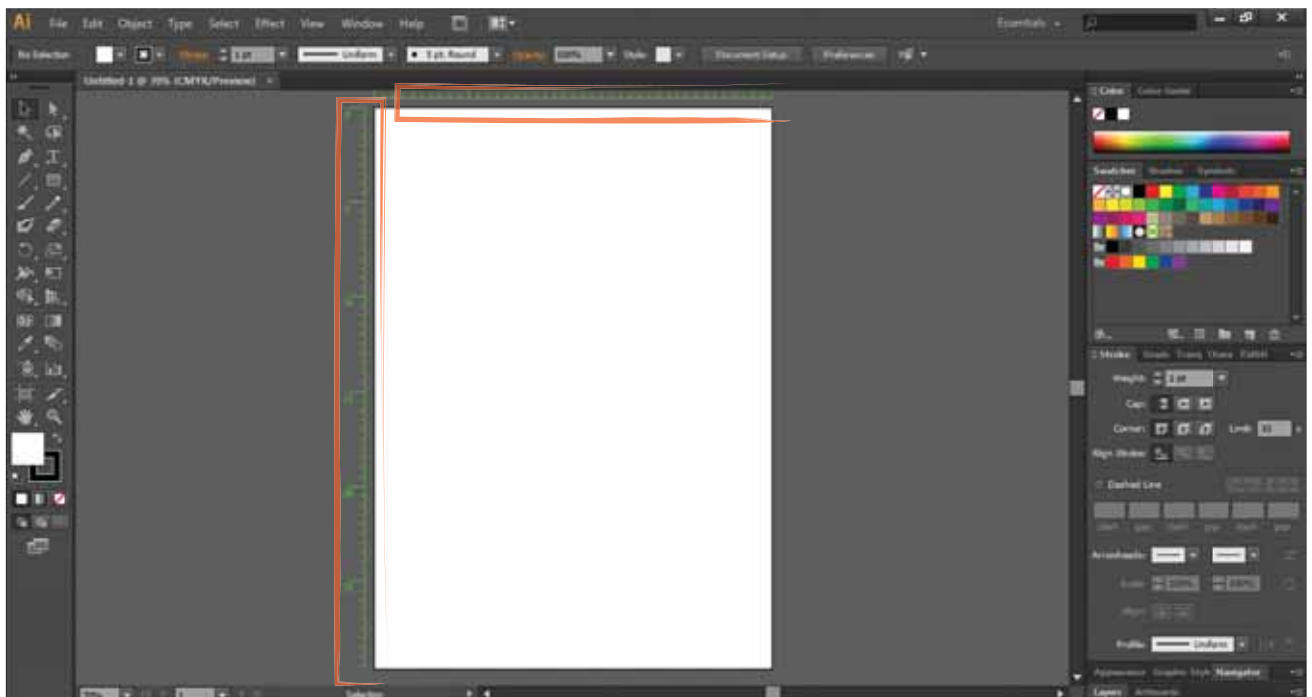


แสดงไม้บรรทัดบนหน้ากระดาษ

1. คลิกเมนู View > Rulers > Show Video Rulers

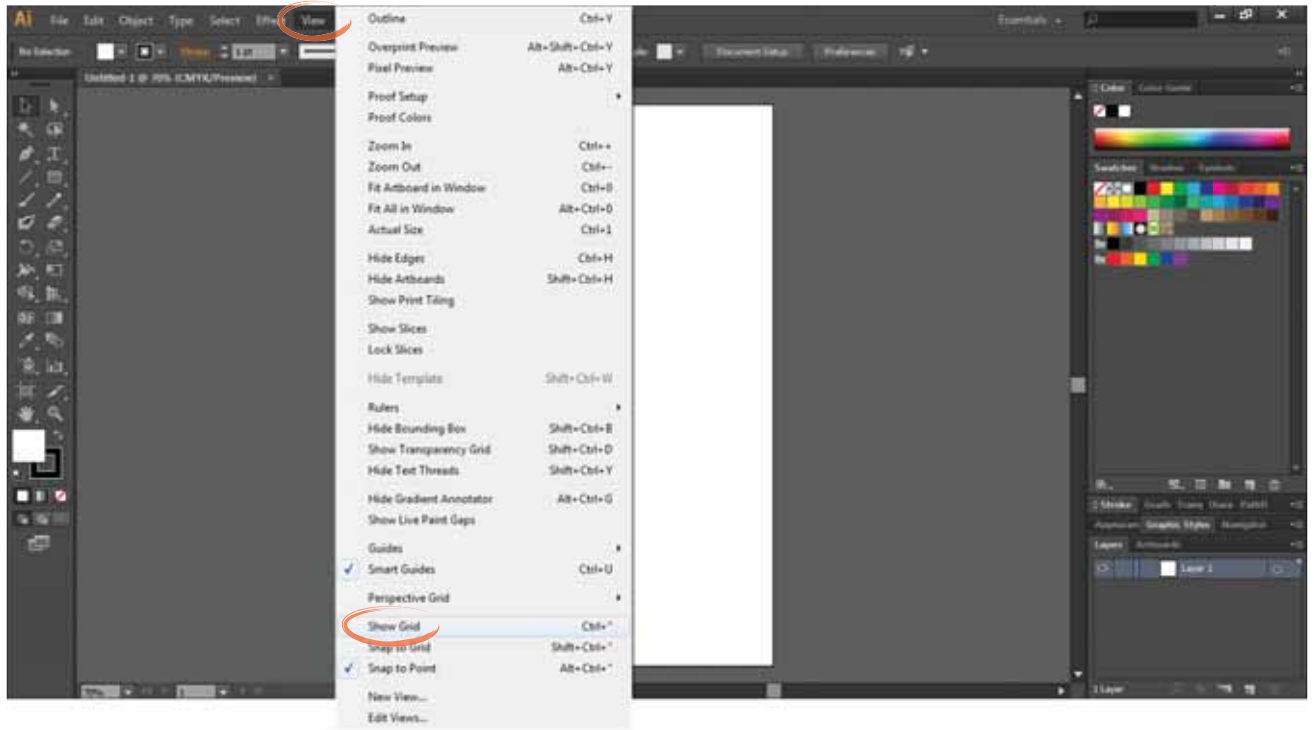


2. แถบไม้บรรทัดจะปรากฏขึ้นมาบนขอบกระดาษ และหากต้องการเอาออกให้คลิกเมนู View > Rulers > Hide Video Rulers

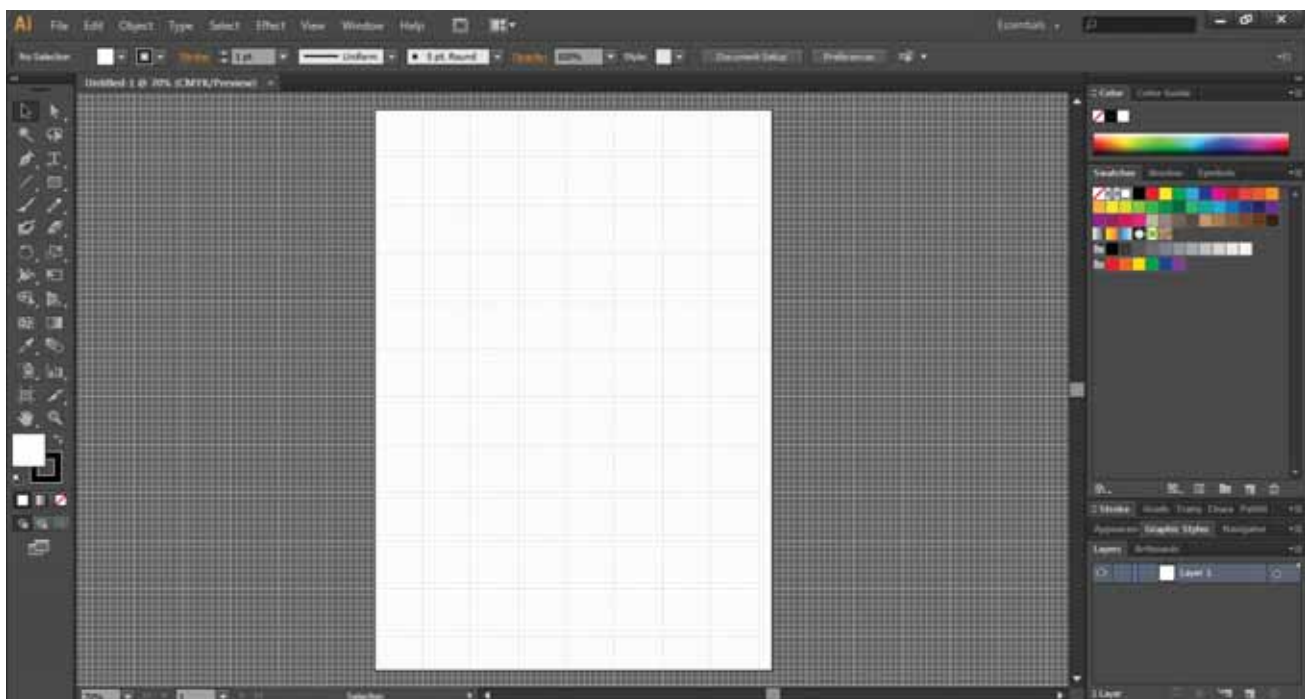


แสดงเส้นกริดบนพื้นที่ทำงาน

1. คลิกเมนู View > Show Grid หรือกดปุ่ม Ctrl + “

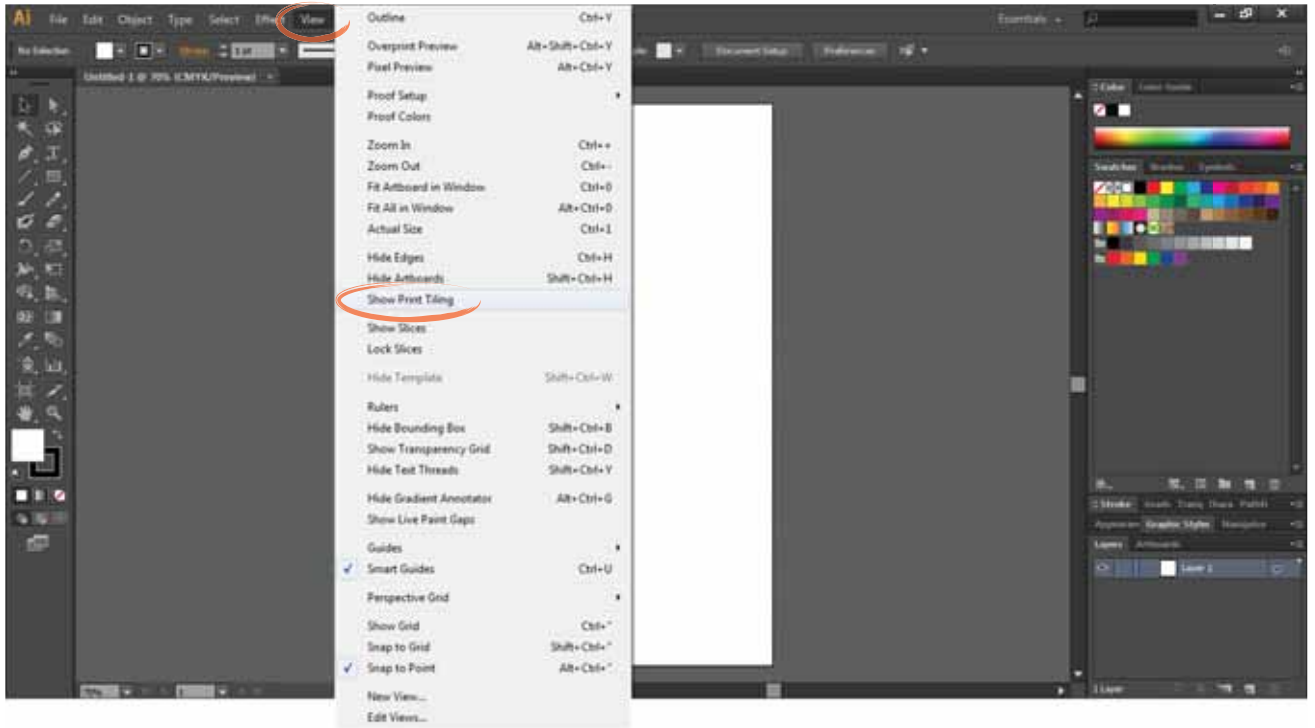


2. เส้นกริดจะปรากฏขึ้นมาบนพื้นที่ทำงาน หากต้องการเอาออกให้คลิกเมนู View > Hide Grid หรือกดปุ่ม Ctrl + “ อีกครั้ง

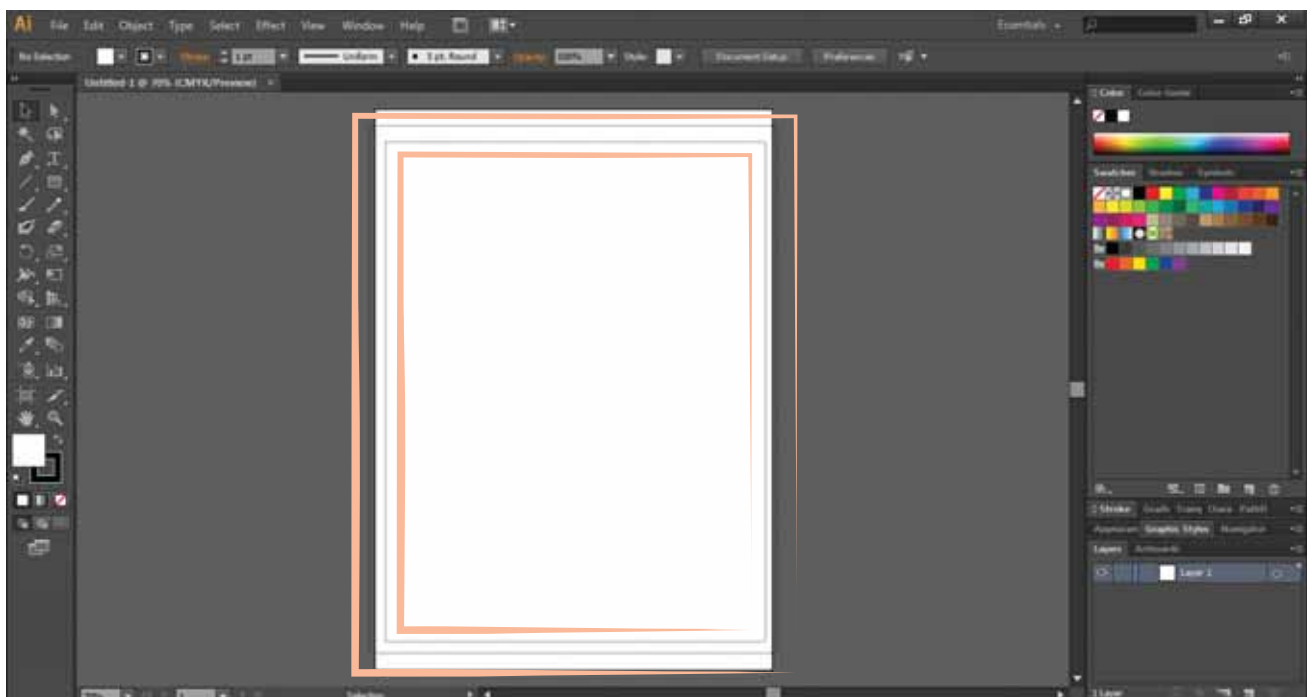


แสดงเส้นขอบเขตการพิมพ์

1. คลิกเมนู View > Show Print Tiling

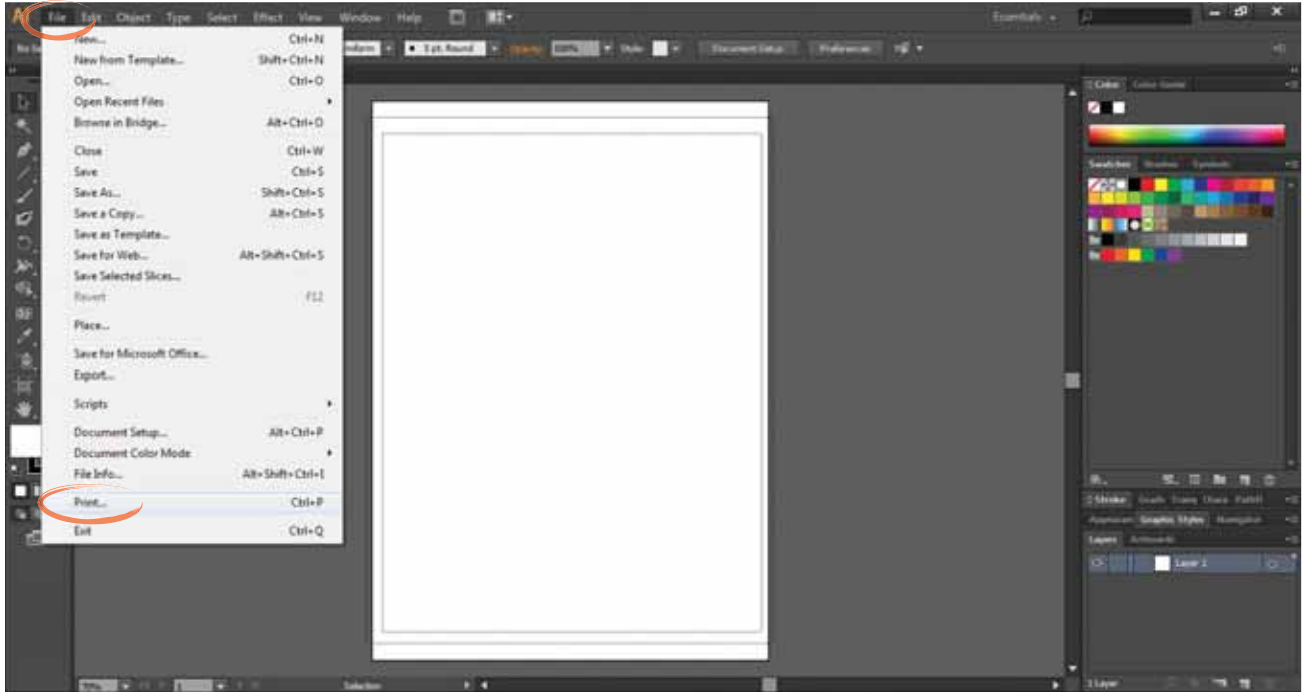


2. เส้นขอบเขตการพิมพ์จะปรากฏขึ้นมาบนหน้ากระดาษ หากต้องการเอาออกให้คลิกเมนู View > Hide Print Tiling

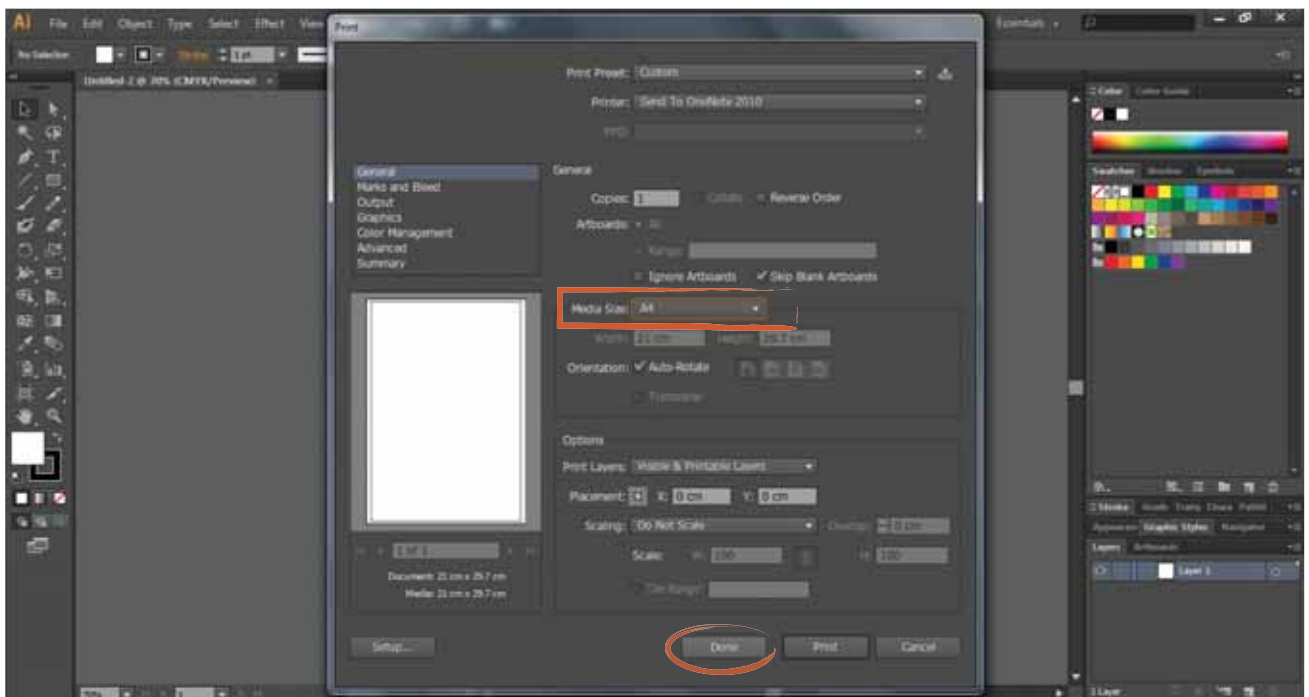


ตั้งเส้นขอบเขตการพิมพ์ให้ตรงกับขนาดกระดาษที่ใช้งาน

1. คลิกเมนู File > Print... หรือกดปุ่ม Ctrl + P

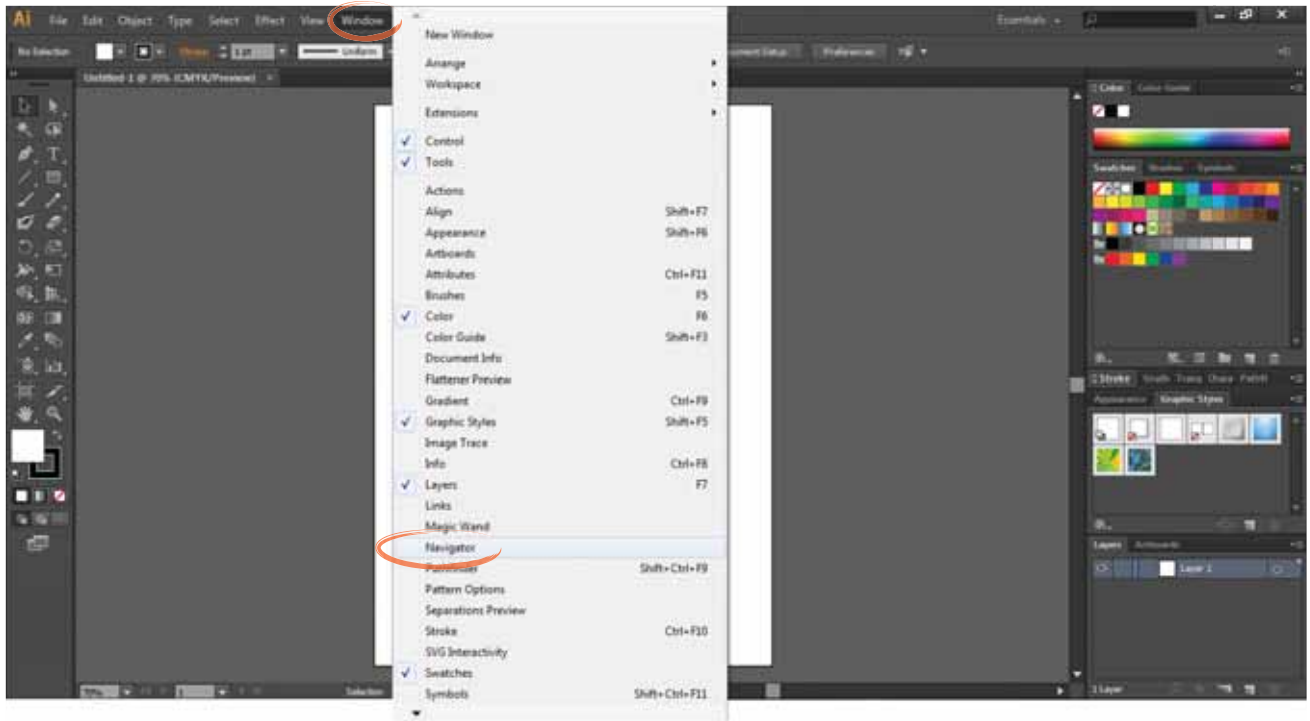


2. เลือกขนาดกระดาษในช่อง Media Size แล้วกดปุ่ม Done

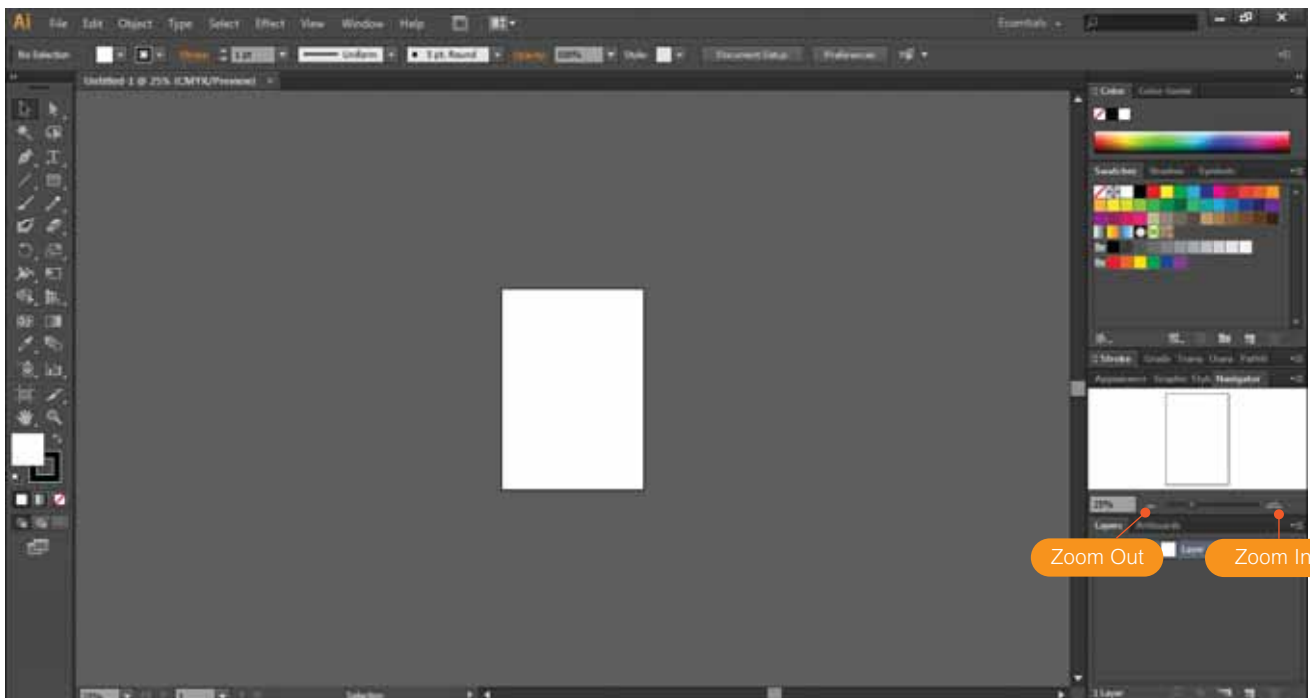


ซูมเข้า / ซูมออก

1. เรียก Panel Navigator ขึ้นมาโดยคลิกเมนู Window > Navigator



2. ซูมเข้าคลิกปุ่ม Zoom In / ซูมออกคลิกปุ่ม Zoom Out หรือกดปุ่ม Ctrl + เพื่อซูมเข้าและกดปุ่ม Ctrl - เพื่อซูมออก

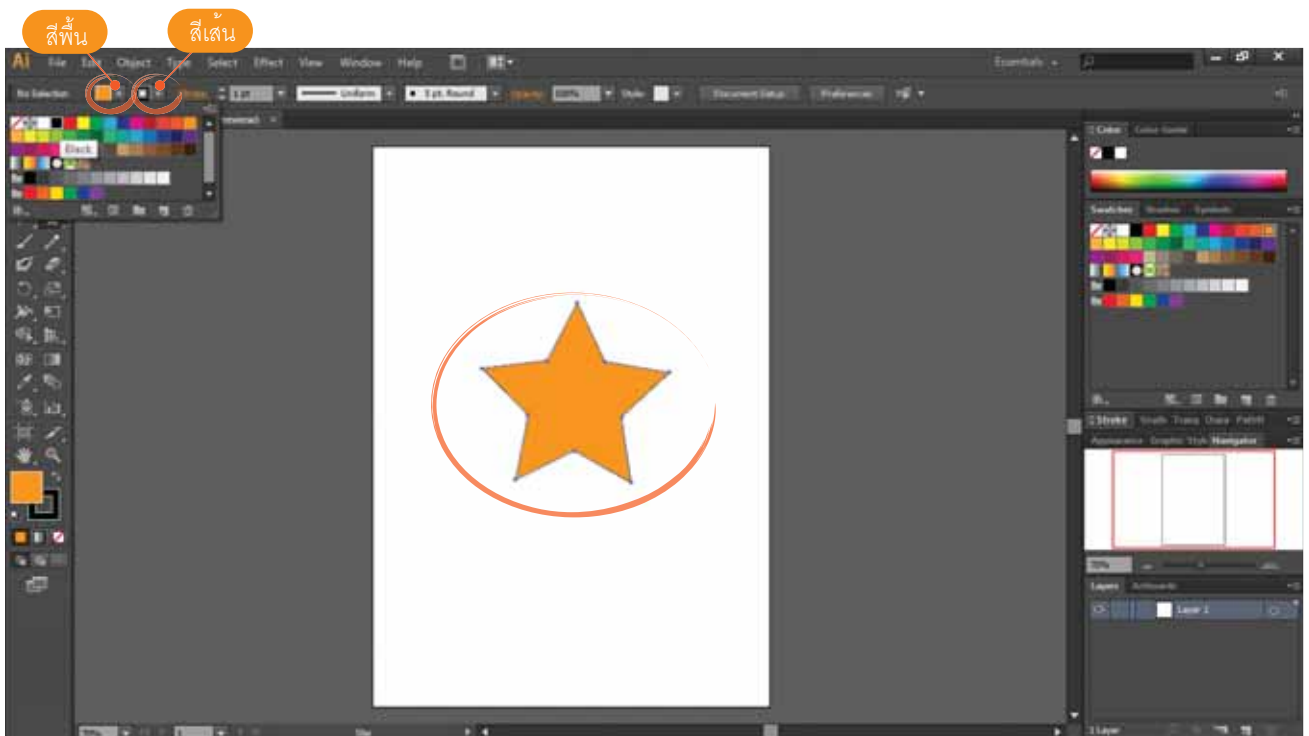


วาดรูปทรงเลขาคณิต

1. คลิกซ้ายที่ Rectangle Tool ค้างไว้ แล้วเลือกรูปทรงเลขาคณิตที่ต้องการ

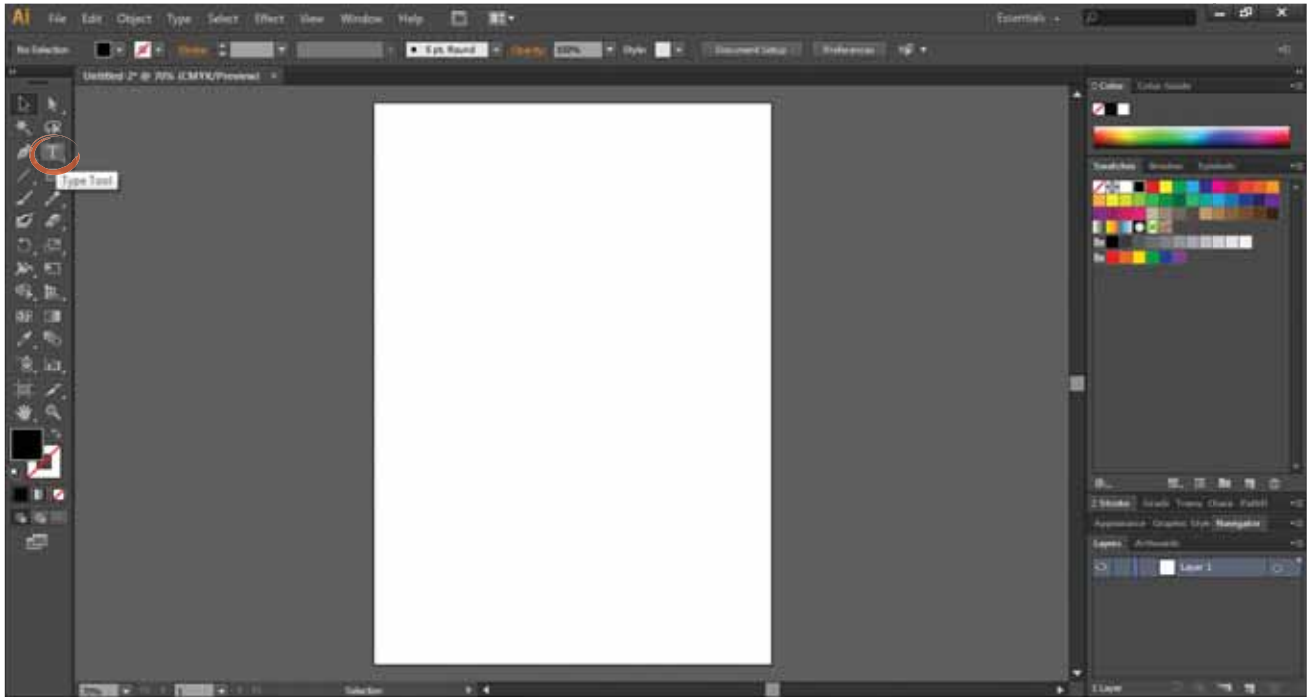


2. จากนั้นเลือกสีพื้นและสีเส้น
3. แดรกเมาส์ซ้ายเพื่อวาดรูปทรงลงไปบนกระดาษ

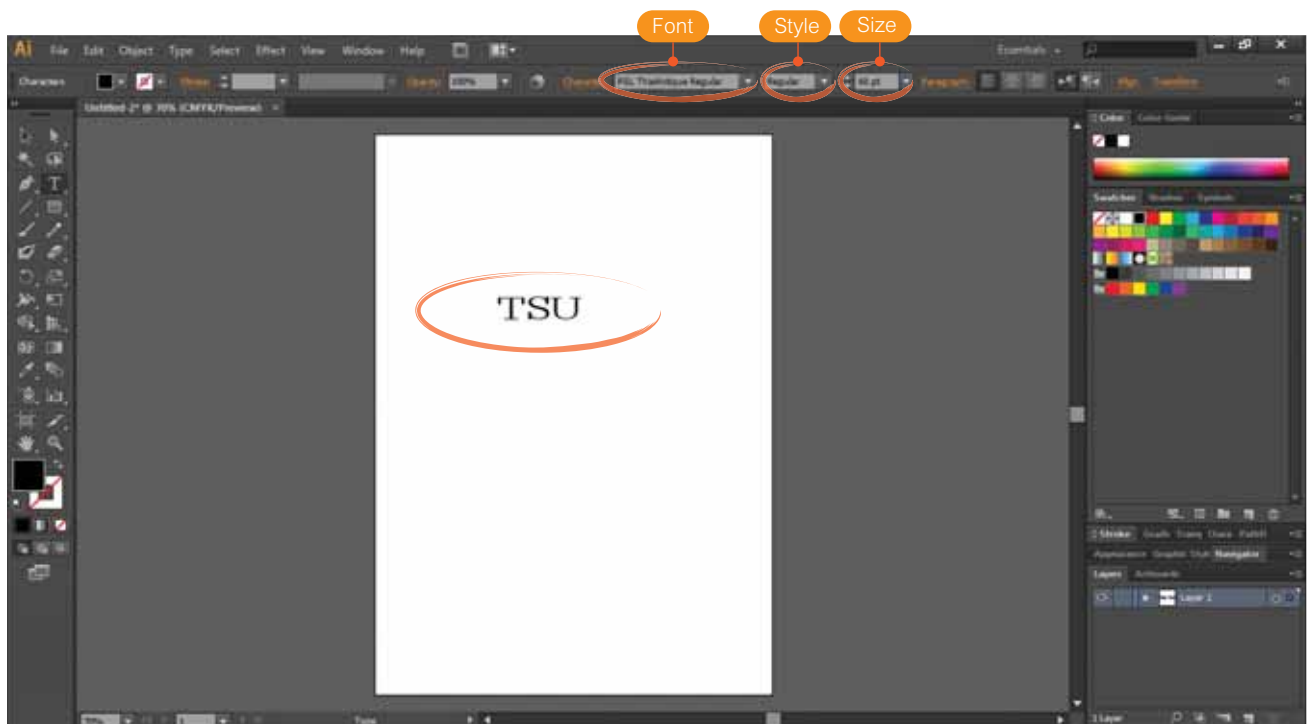


สร้างตัวอักษร

1. คลิกซ้ายที่ Type Tool

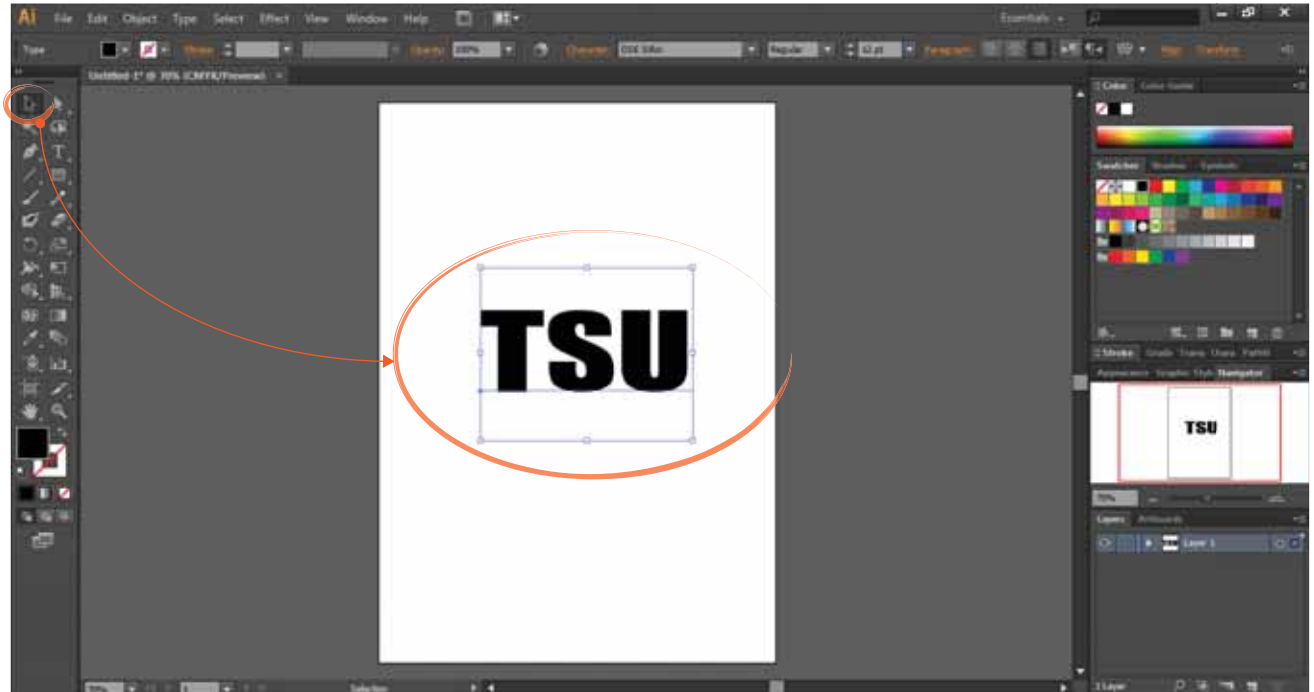


2. แล้วคลิกเมาส์ซ้ายลงบนกระดาษ จากนั้นเลือก Font, เลือก Style, กำหนดขนาด
3. พิมพ์ข้อความที่ต้องการลงไป

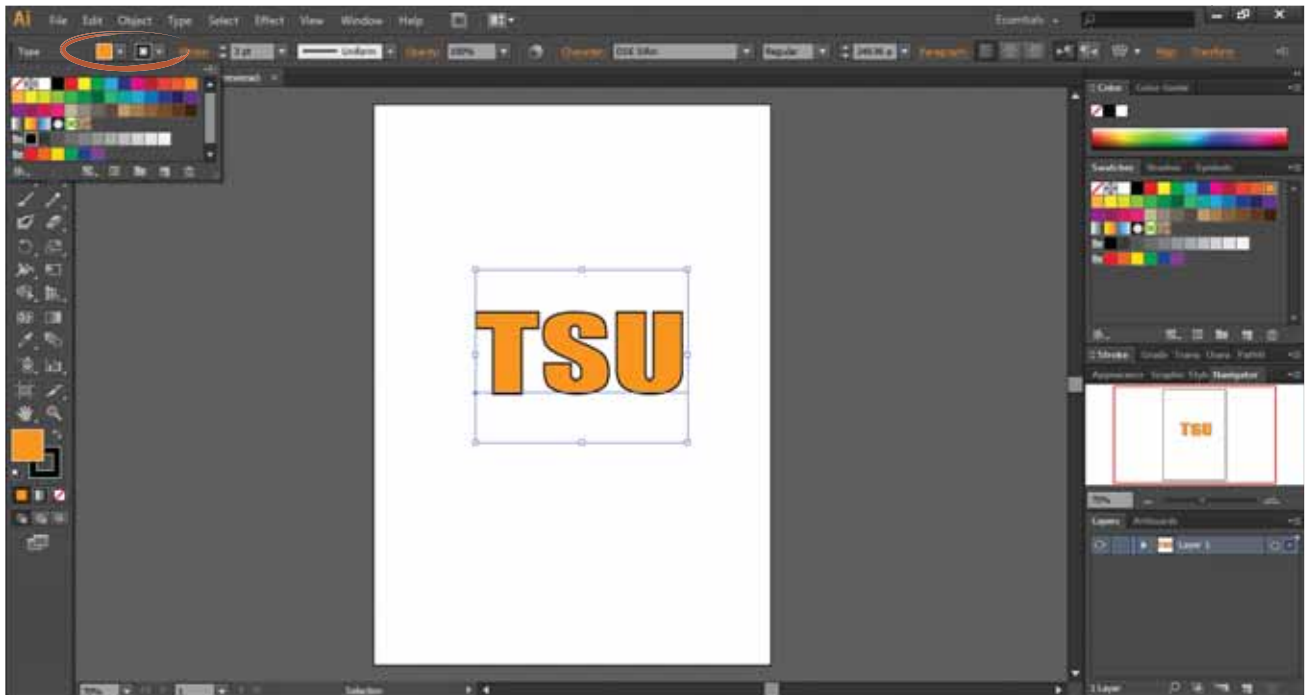


เปลี่ยนสีตัวอักษร

1. ใช้เครื่องมือ Selection Tool คลิกบนตัวอักษรที่พิมพ์ได้

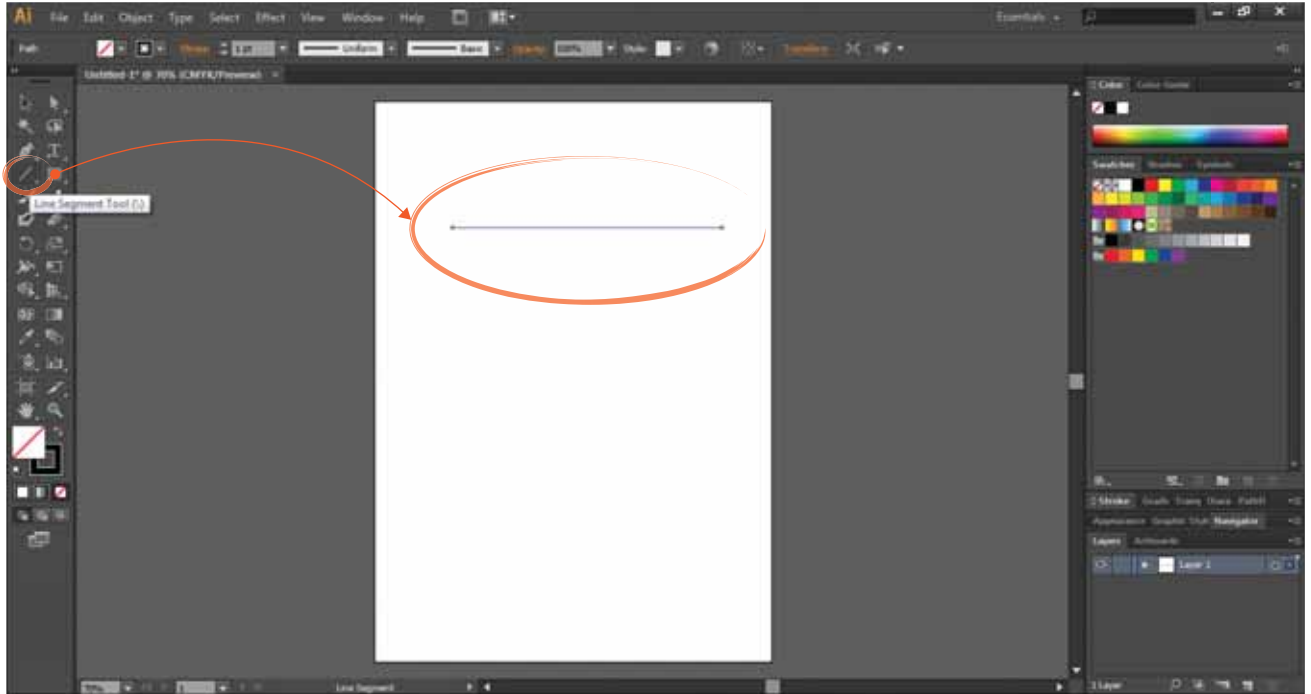


2. กำหนดสีพื้นและสีเส้น สีของตัวอักษรก็จะเปลี่ยนไปตามต้องการ

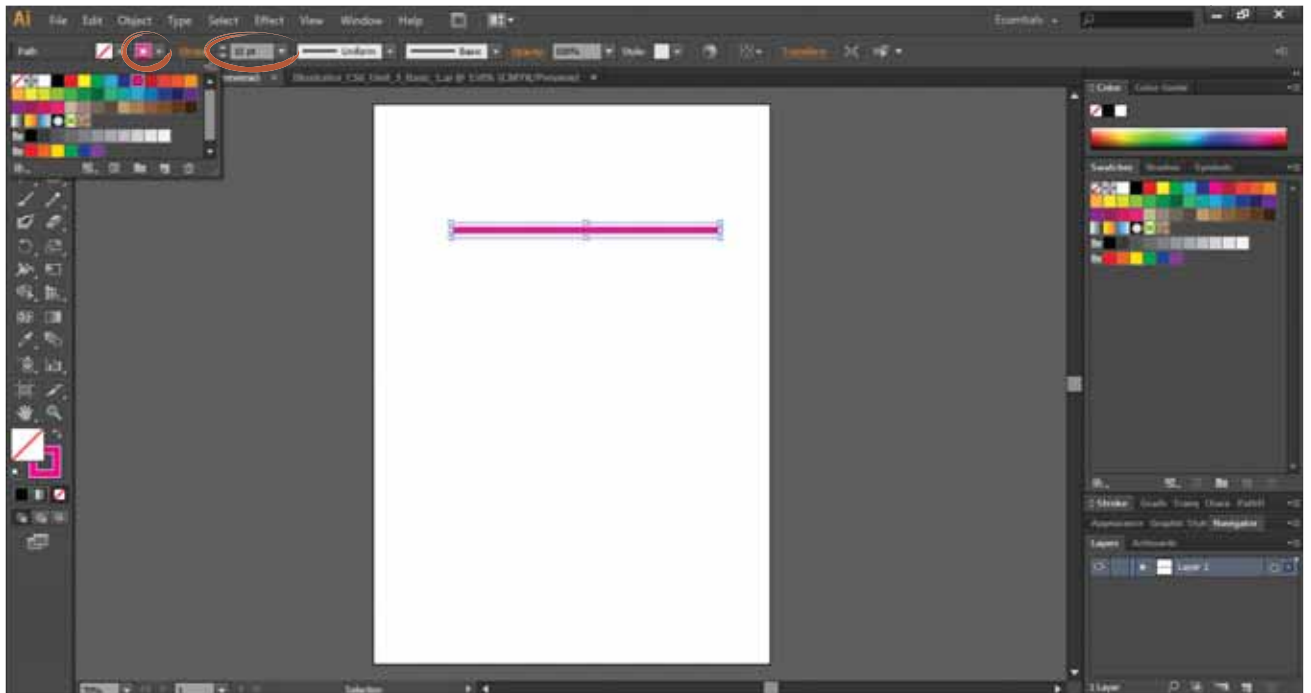


วาดเส้นตรง

1. คลิกเลือกเครื่องมือ Line Segment Tool แล้วแดรกเมาส์วาดเส้นตรงลงไปบนกระดาษ



2. เปลี่ยนสีเส้นและกำหนดขนาดของเส้นตามความต้องการ



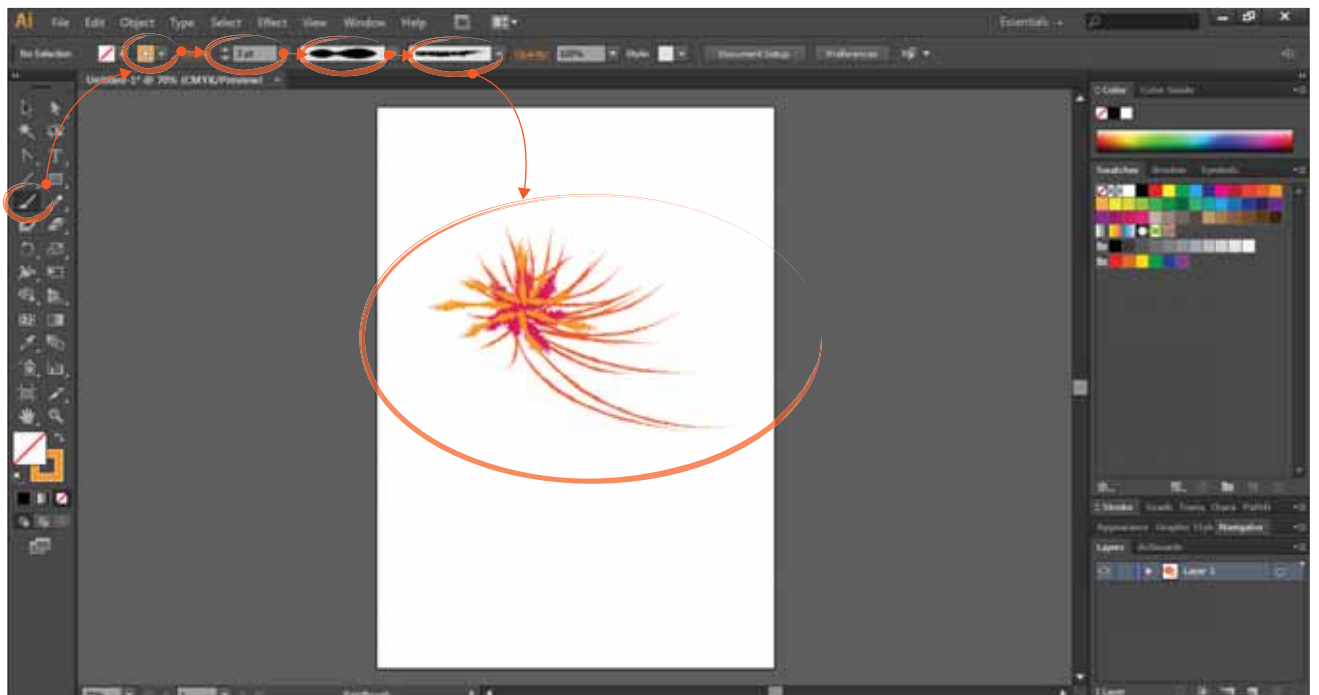
วาดรูปด้วยดินสอ

1. คลิกเครื่องมือ Pencil Tool เลือกสีเส้นและกำหนดขนาดของเส้น จากนั้นแทรกเมาส์เขียนลงไปบนกระดาษ



วาดรูปด้วยพู่กัน

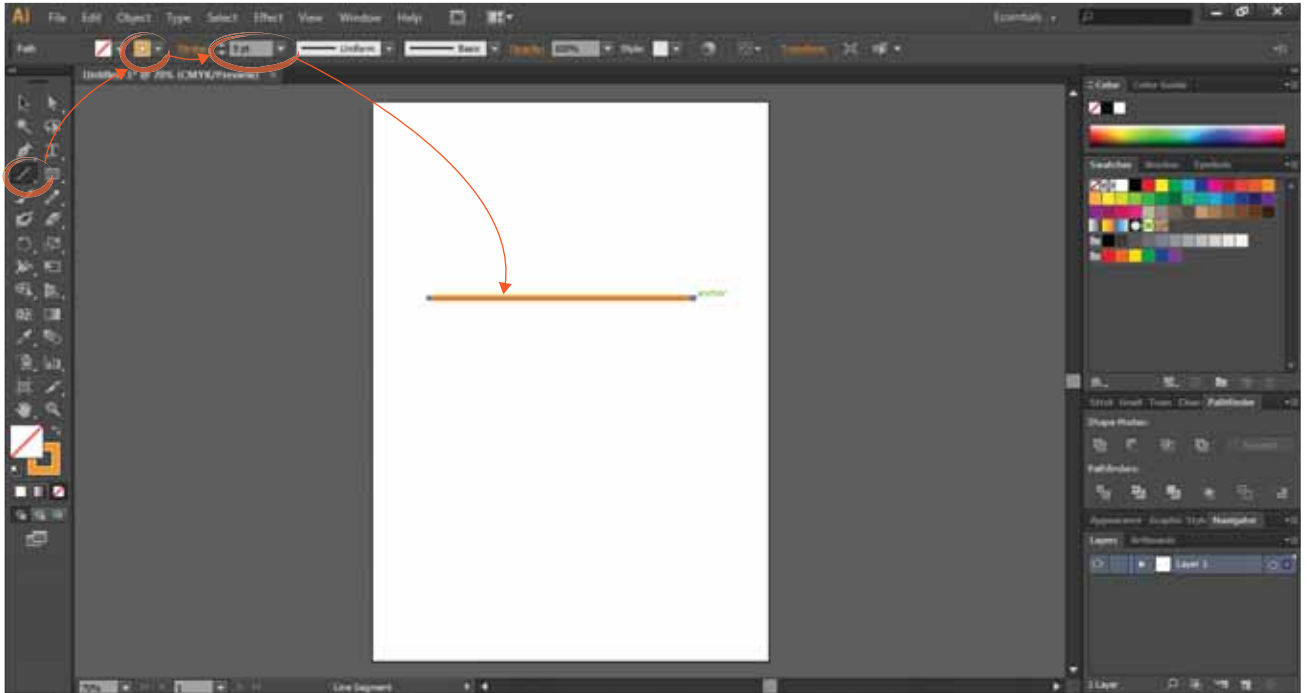
1. คลิกเครื่องมือ Paintbrush Tool เลือกสีเส้น กำหนดขนาดของเส้น กำหนดลักษณะของหัวแปรง กำหนดคุณสมบัติของเส้น จากนั้นแทรกเมาส์วาดรูปลงไปบนกระดาษตามต้องการ



บทที่ 3

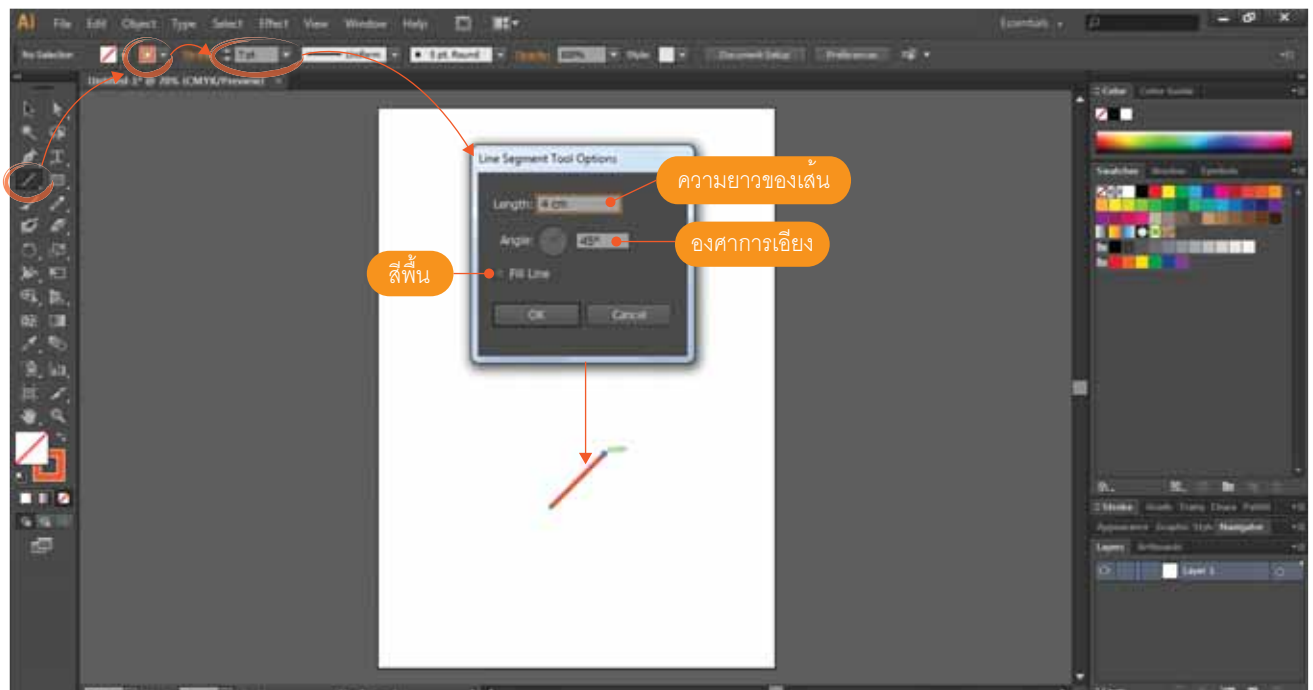
วาดเส้นตรงด้วย Line Tool

1. เลือกเครื่องมือ Line Tool จากนั้นกำหนดสีและขนาดของเส้น
2. แดรกเมาส์วาดเส้นตรงลงไปบน Artboards เราก็จะได้เส้นตรงตามการแดรกเมาส์



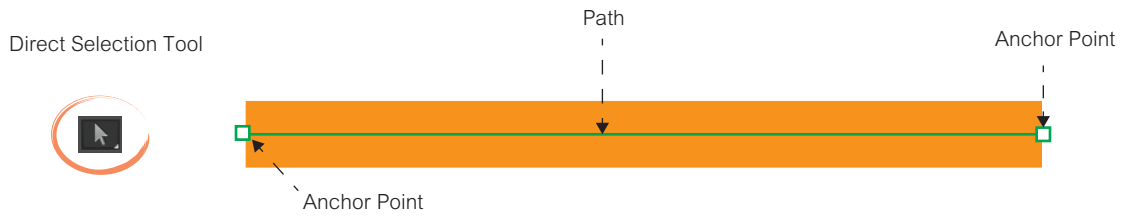
วิธีที่ 2 วาดเส้นตรงโดยการกำหนดความยาวและการเอียงของเส้นอย่างแม่นยำ

1. คลิกเลือกเครื่องมือ Line Tool จากนั้นกำหนดสีและขนาดของเส้นแล้วคลิกลงบน Artboards 1 ครั้ง
2. จะปรากฏหน้าต่าง Line Segment Tool Options ขึ้นมา จากนั้นใส่ค่าความยาวและองศาเอียงของเส้นที่ต้องการ เสร็จแล้วคลิกปุ่ม ok เราก็จะได้เส้นตรงที่มีความยาวและเอียงตามค่าที่กำหนดไว้

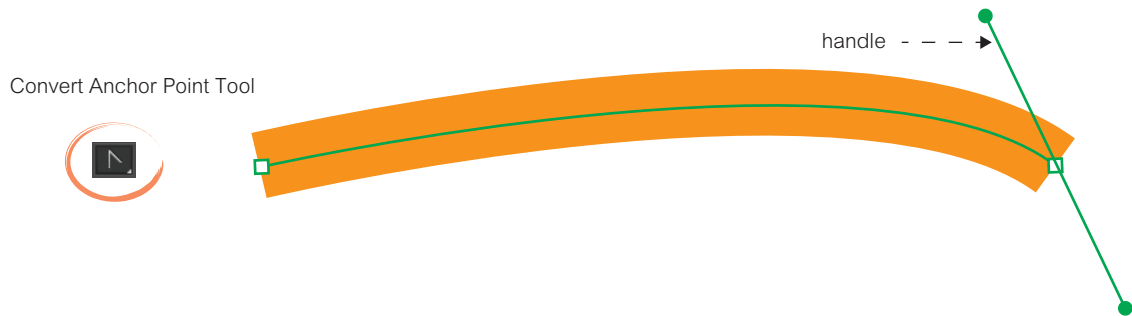


องค์ประกอบของเส้น

เมื่อใช้เครื่องมือ Direct Selection Tool คลิกลงไปบนเส้นตรง เราก็จะเห็นเส้น Path และ Anchor Point

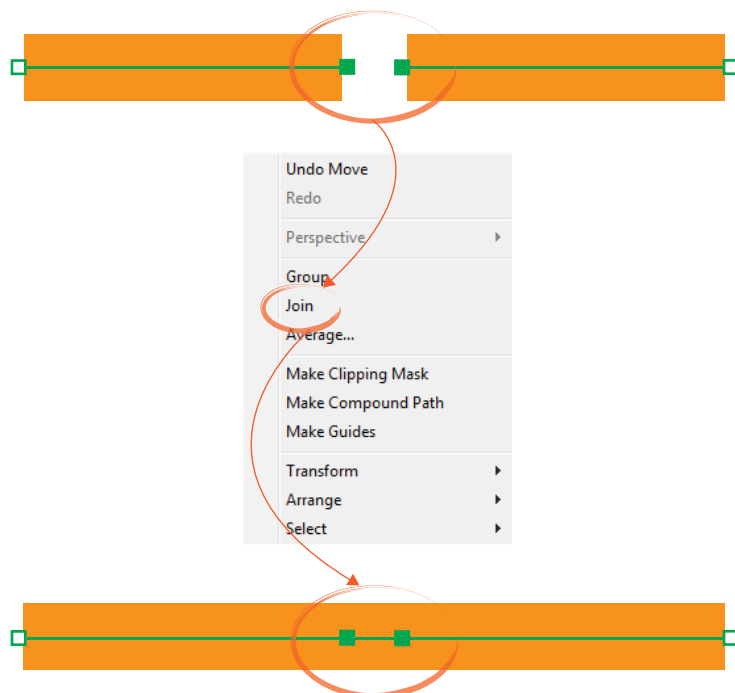


คลิกเลือกเครื่องมือ Convert Anchor Point Tool แล้วแดรกเมาส์ที่ Anchor Point หมุน handle เพื่อปรับให้เส้น Path โค้ง



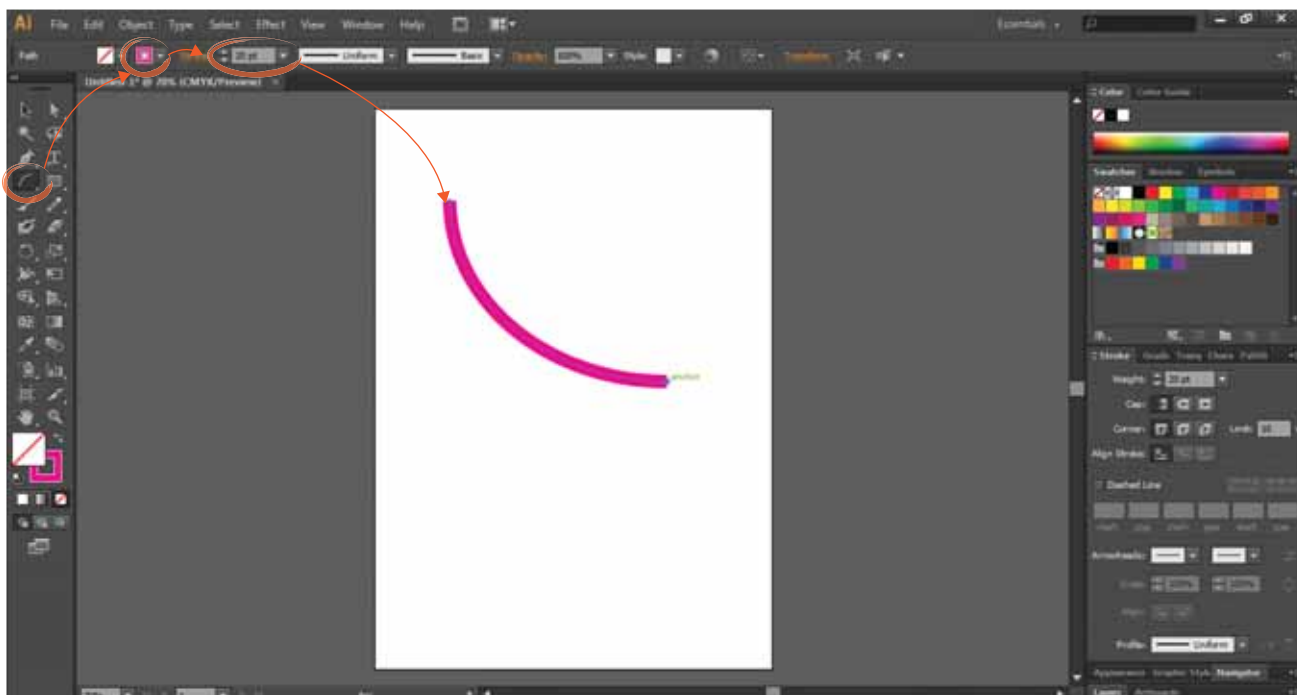
ต่อเส้น Path ด้วยคำสั่ง Join

1. ใช้เครื่องมือ Direct Selection Tool แดรกบริเวณจุดที่ต้องการเชื่อมต่อทั้งสอง
2. คลิกขวาแล้วเลือกคำสั่ง Join
3. เส้นทั้งสองจะต่อติดกันดังภาพ



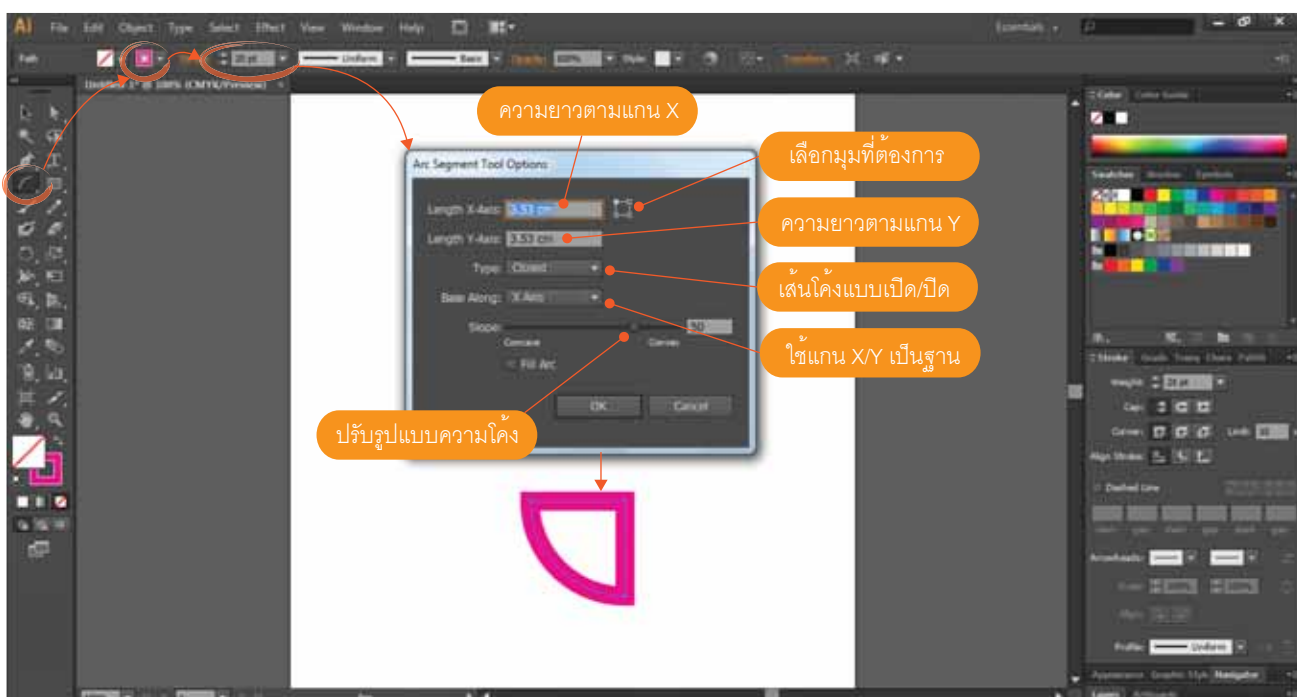
การวาดเส้นโค้งด้วย Arc Tool

1. คลิกเลือกเครื่องมือ Arc Tool จากนั้นกำหนดสีและขนาดของเส้น
2. แดรกเมาส์เพื่อสร้างเส้นโค้งลงไปใน Artboard



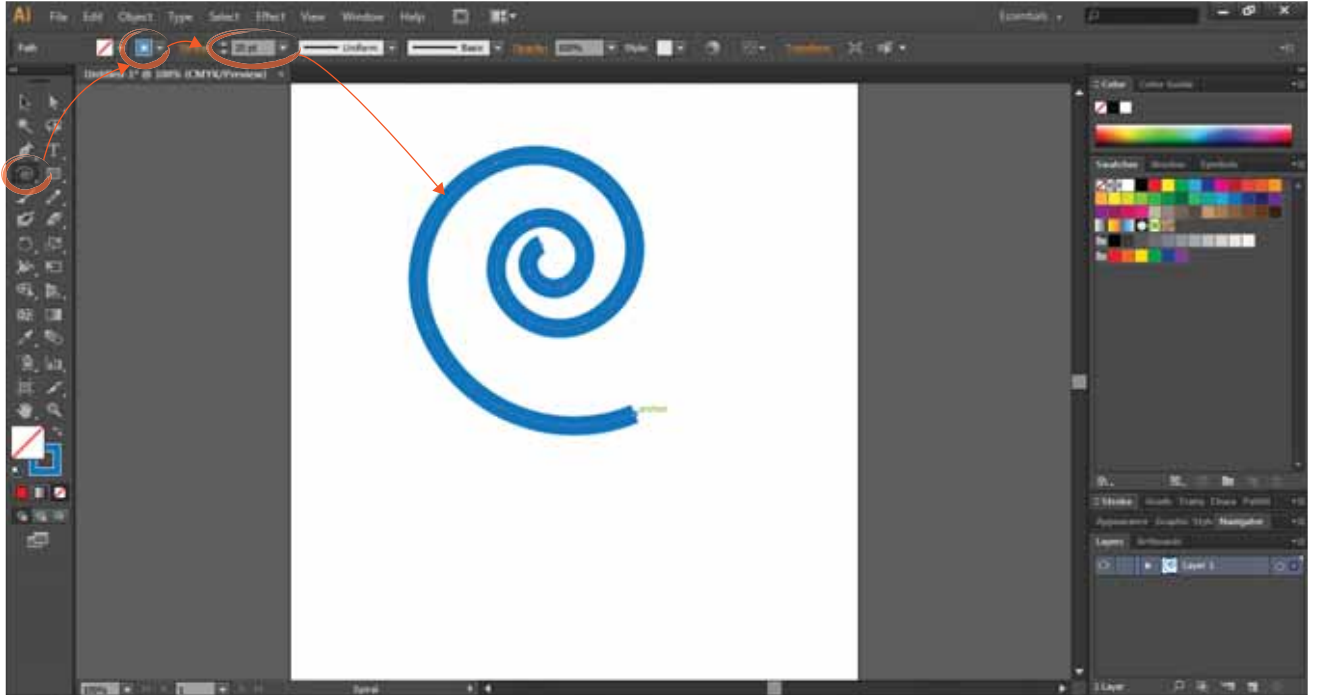
วิธีที่ 2 วาดเส้นโค้งโดยการกำหนดความยาวและความโค้งของเส้นอย่างแม่นยำ

1. คลิกเลือกเครื่องมือ Arc Tool กำหนดสีและขนาดของเส้นแล้วคลิกลงบน Artboards 1 ครั้ง
2. จะปรากฏหน้าต่าง Arc Segment Tool Options ขึ้นมา จากนั้นกำหนดความยาวและความโค้งของเส้นตามต้องการ เมื่อเสร็จแล้วคลิกปุ่ม ok เราก็จะได้เส้นโค้งตามค่าที่กำหนดไว้



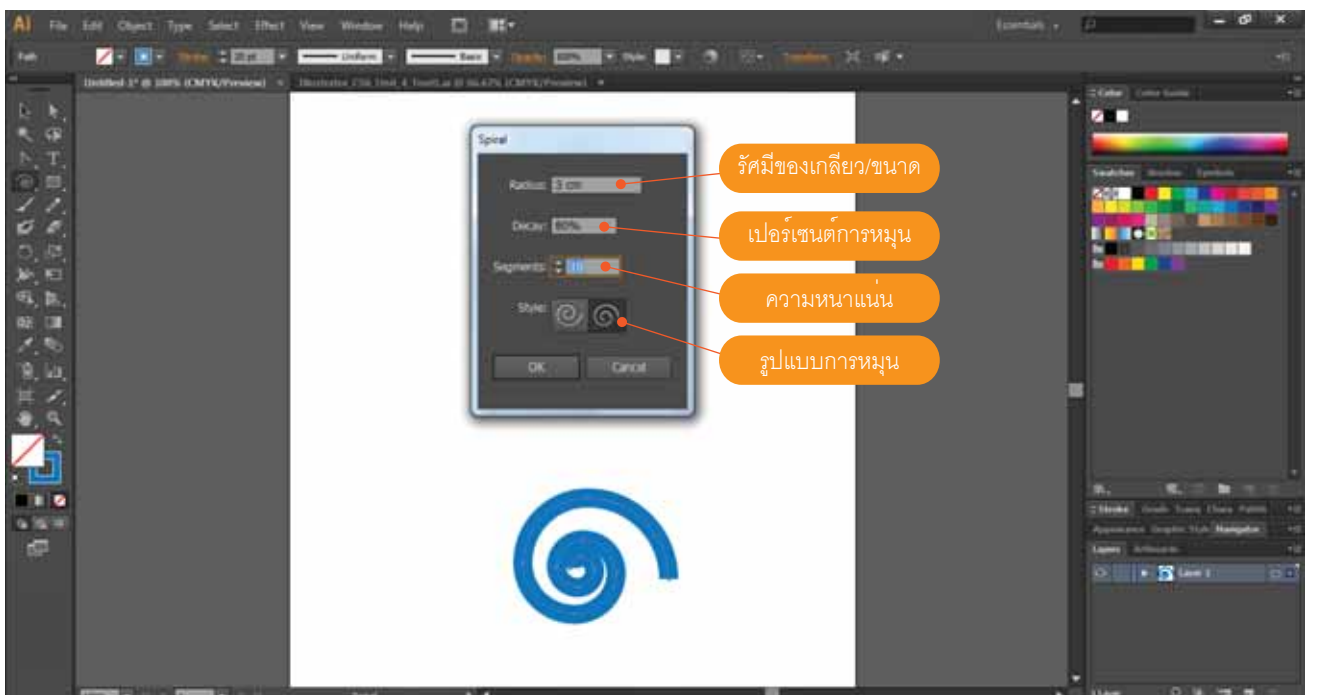
วาดรูปเกลียวด้วย Spiral Tool

1. คลิกเครื่องมือ Spiral Tool แล้วกำหนดดิสก์และขนาดของเส้น
2. แดรกเมาส์สร้างรูปเกลียวบน Artboards



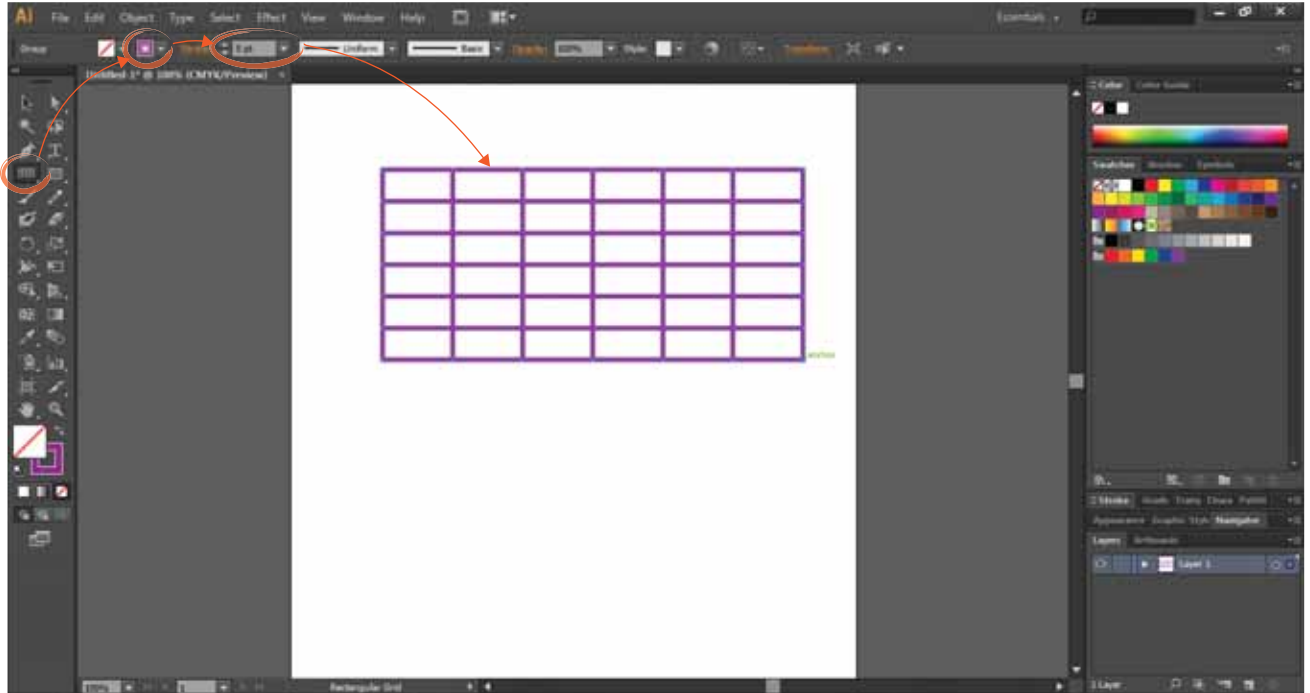
วิธีที่ 2 สร้างรูปเกลียวด้วยการกำหนดขนาดอย่างแม่นยำ

1. คลิกเครื่องมือ Spiral Tool กำหนดดิสก์และขนาดของเส้นแล้วคลิกลงบน Artboards 1 ครั้ง
2. จะปรากฏหน้าต่าง Spiral ขึ้นมา ให้ใส่ค่าที่ต้องการลงไปเมื่อเสร็จแล้วคลิกปุ่ม ok เราก็จะได้รูปเกลียวตามค่าที่กำหนดไว้



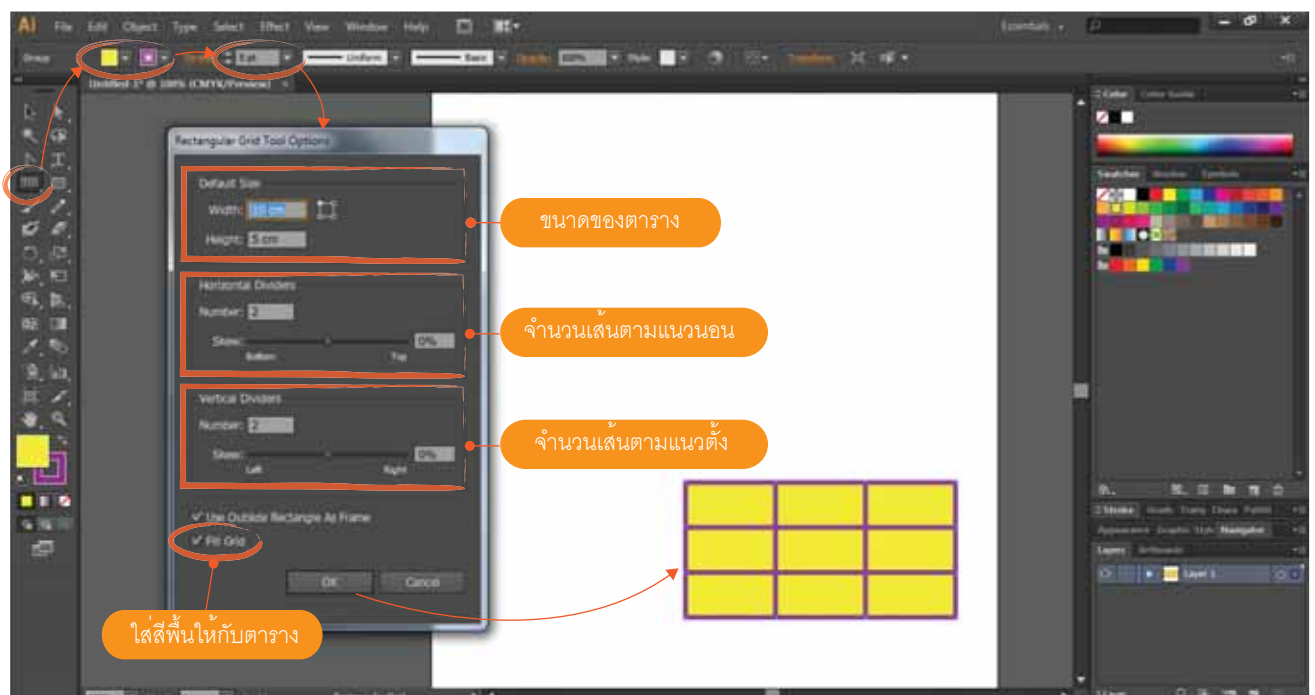
วาดรูปตารางสี่เหลี่ยมด้วย Rectangular Grid Tool

1. คลิกเครื่องมือ Rectangular Grid Tool เลือกลีและขนาดของเส้น
2. แดรกเมาส์บน Artboards สร้างตารางสี่เหลี่ยม



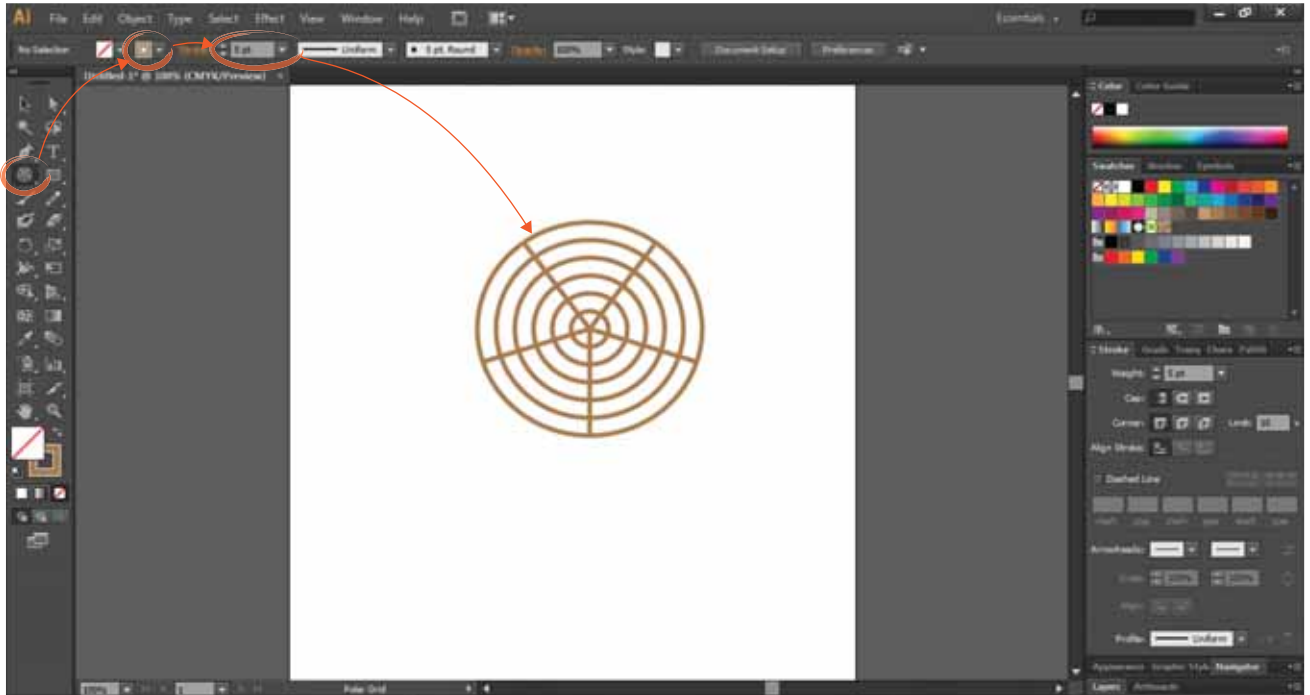
วิธีที่ 2.

1. คลิกเครื่องมือ Rectangular Grid Tool เลือกลีและขนาดของเส้นแล้วคลิกลงบน Artboards 1 ครั้ง
2. จะปรากฏหน้าต่าง Rectangular Grid Tool Options จากนั้นให้ใส่ค่าตามที่ต้องการ เสร็จแล้วคลิกปุ่ม Ok



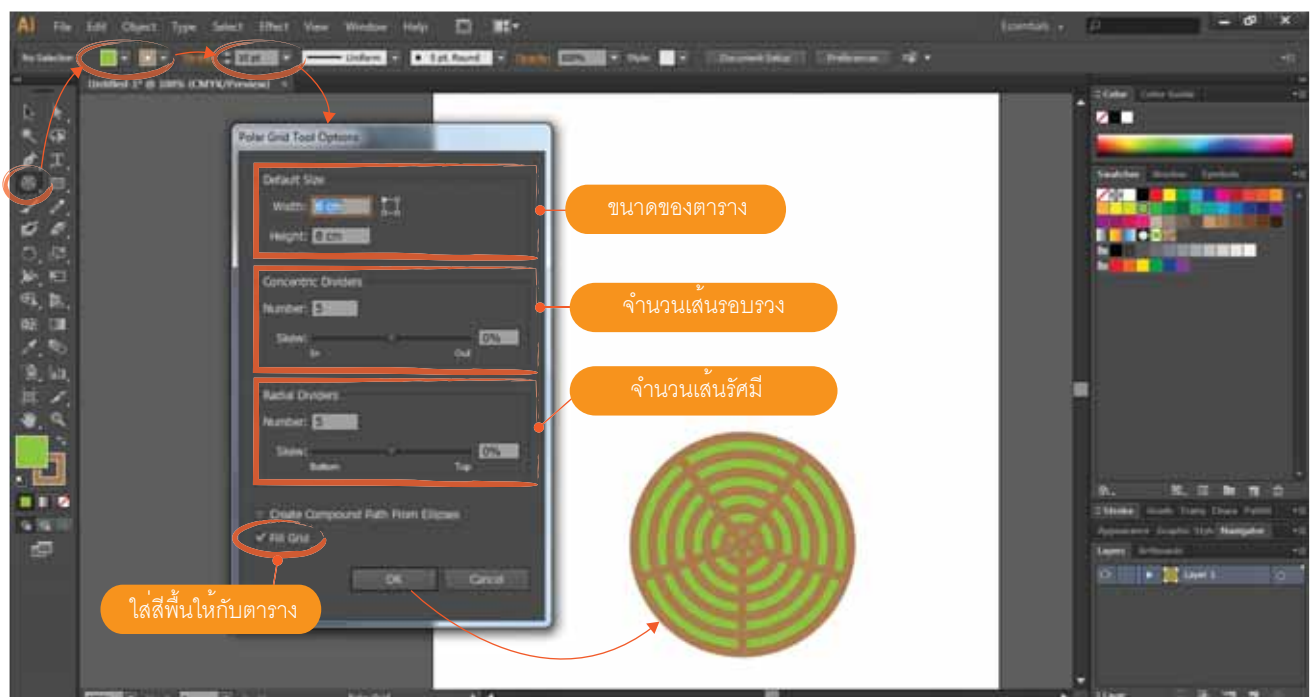
วาดรูปตารางวงกลมด้วย Polar Grid Tool

1. คลิกเครื่องมือ Polar Grid Tool เลือกสีและขนาดของเส้น
2. แดรกเมาส์บน Artboards สร้างตารางวงกลม



วิธีที่ 2.

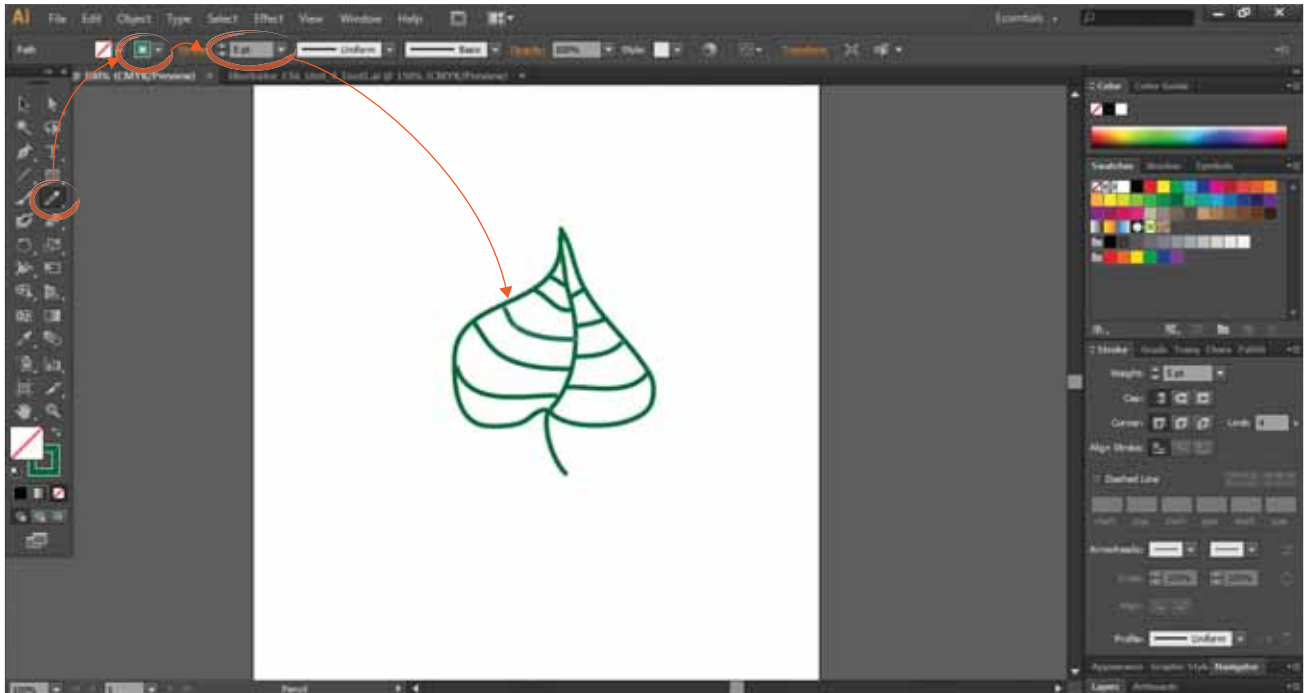
1. คลิกเครื่องมือ Polar Grid Tool เลือกสีและขนาดของเส้นแล้วคลิกลงบน Artboards 1 ครั้ง
2. จะปรากฏหน้าต่าง Polar Grid Tool Options จากนั้นให้ใส่ค่าตามที่ต้องการ เสร็จแล้วคลิกปุ่ม Ok



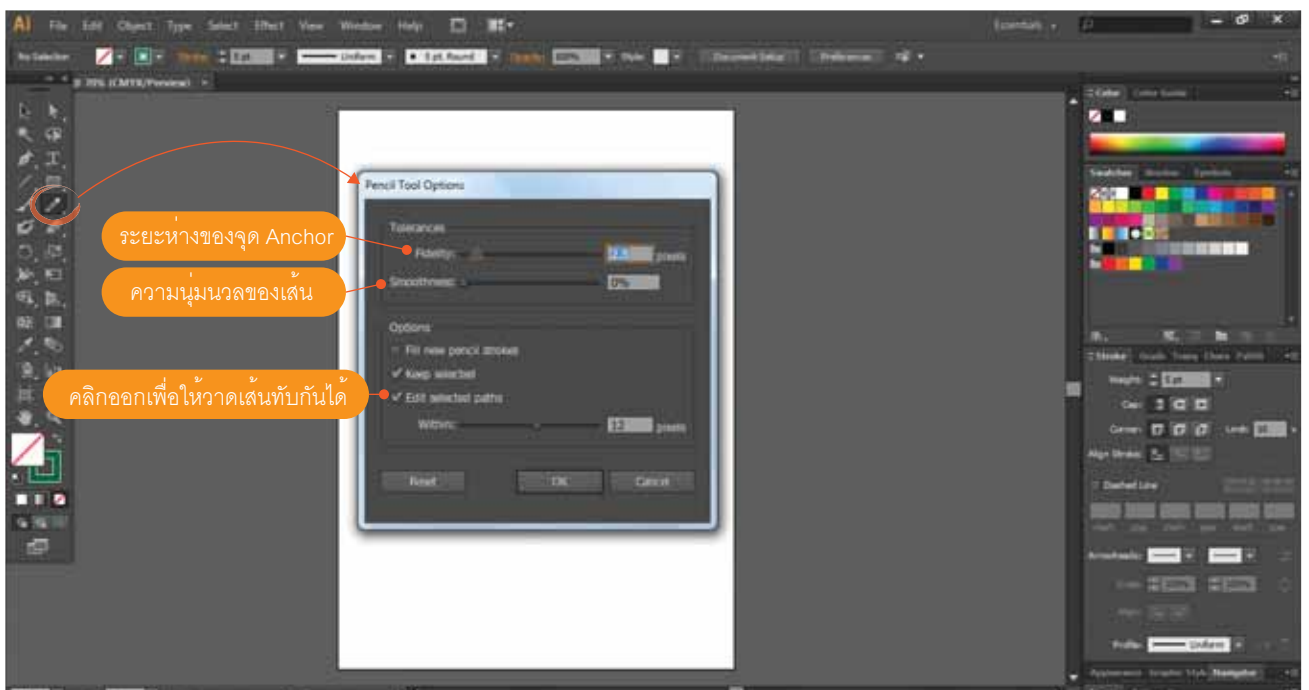
วาดเส้นด้วย Pencil Tool

Pencil Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับวาดเส้นเหมือนการใช้ดินสอ

1. คลิกเครื่องมือ Pencil Tool กำหนดสีและขนาดของเส้น
2. แตรกเมาส์วาดรูปที่ต้องการบน Artboards



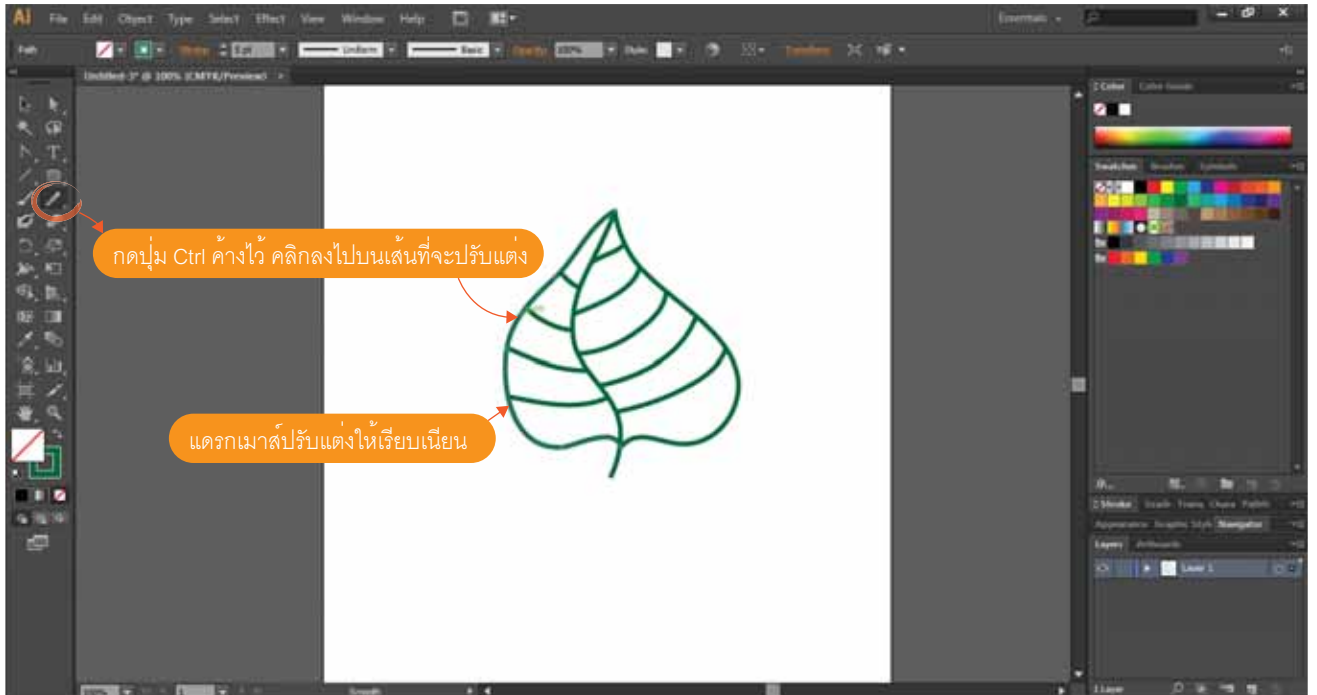
เราสามารถปรับแต่ง Pencil Tool ได้โดยดับเบิลคลิกที่เครื่องมือ Pencil Tool เมื่อปรากฏหน้าต่าง Pencil Tool Options ขึ้นมา ให้แต่งค่าต่างๆ ตามต้องการ



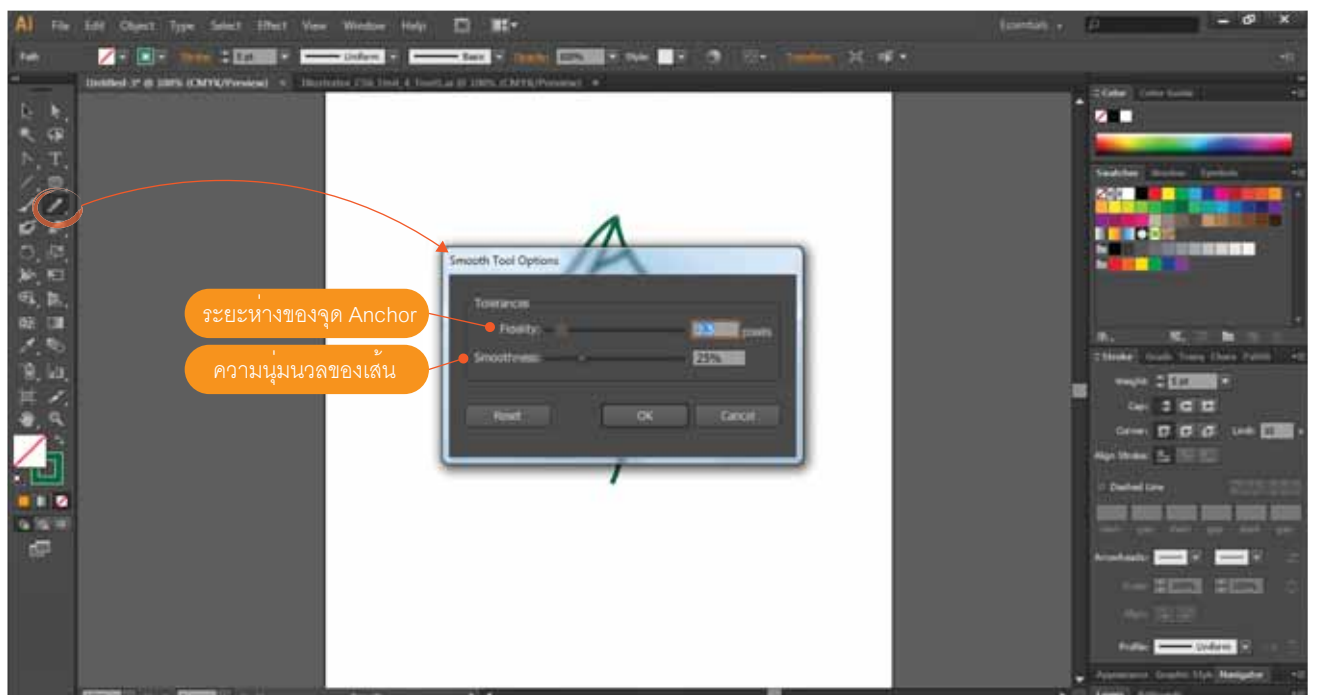
ปรับเส้นให้เรียบเนียนด้วย Smooth Tool

Smooth Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับปรับเส้นหยักที่เกิดจากการวาดด้วย Pencil Tool ให้เรียบเนียนขึ้น สามารถทำได้โดย

1. คลิกเครื่องมือ Smooth Tool กดปุ่ม Ctrl ค้างไว้แล้วคลิกลงไปบนเส้นที่ต้องการปรับแต่ง
2. จากนั้นแดรกเมาส์ลงไปบนเส้นดังกล่าวเพื่อปรับให้เส้นมีความ Smooth สวยงาม



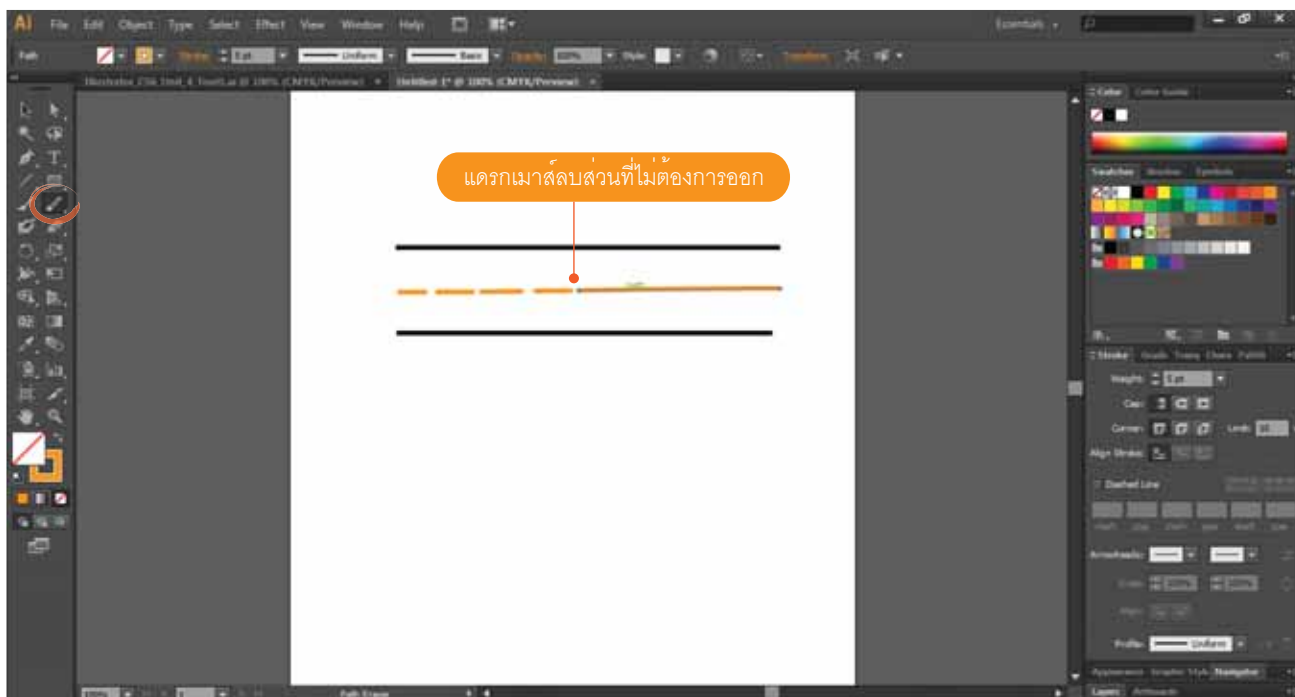
เราสามารถปรับแต่ง Smooth Tool ได้โดยดับเบิลคลิกที่เครื่องมือ Smooth Tool จะปรากฏหน้าต่าง Smooth Tool Options ขึ้นมาให้เราทำการปรับแต่งค่าตามต้องการ



ลบเส้น Path ด้วยเครื่องมือ Path Eraser Tool

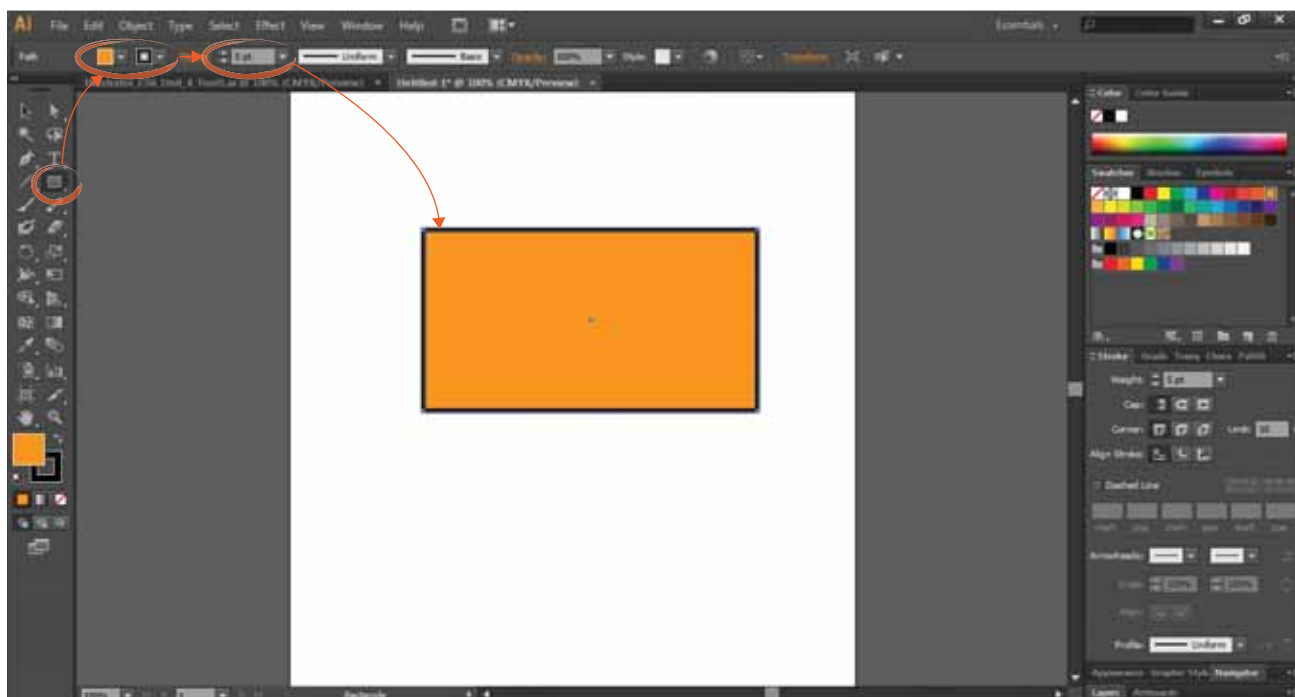
Path Eraser Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับลบส่วนที่ไม่ต้องการของเส้น Path ออกซึ่งสามารถทำได้ดังนี้

1. คลิกเครื่องมือ Path Eraser Tool แล้วกดปุ่ม Ctrl ค้างไว้พร้อมกับคลิกเลือกเส้น Path ที่ต้องการปรับแต่ง
2. แตรกเมาส์ลบส่วนที่ไม่ต้องการออก



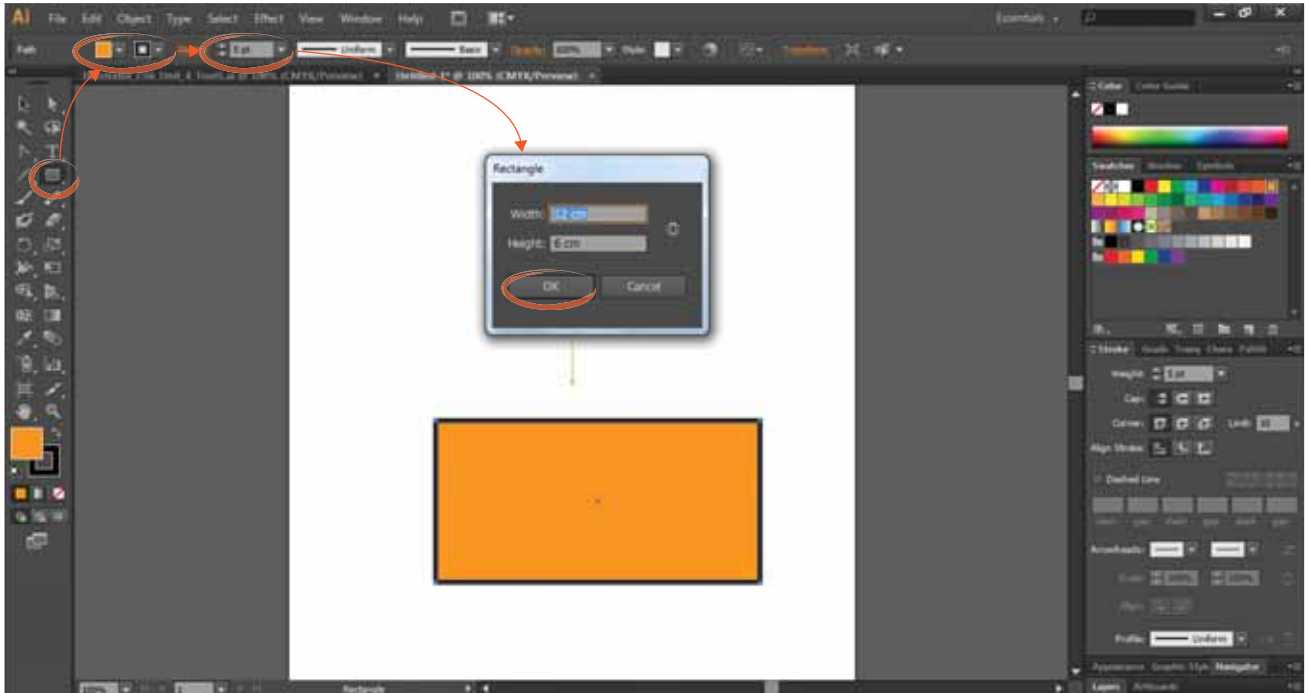
สร้างสี่เหลี่ยมด้วย Rectangle Tool

1. คลิกเครื่องมือ Rectangle Tool จากนั้นกำหนดสีและขนาดของเส้น
2. แตรกเมาส์ลงบน Artboard เพื่อวาดรูปสี่เหลี่ยมตามขนาดที่ต้องการ



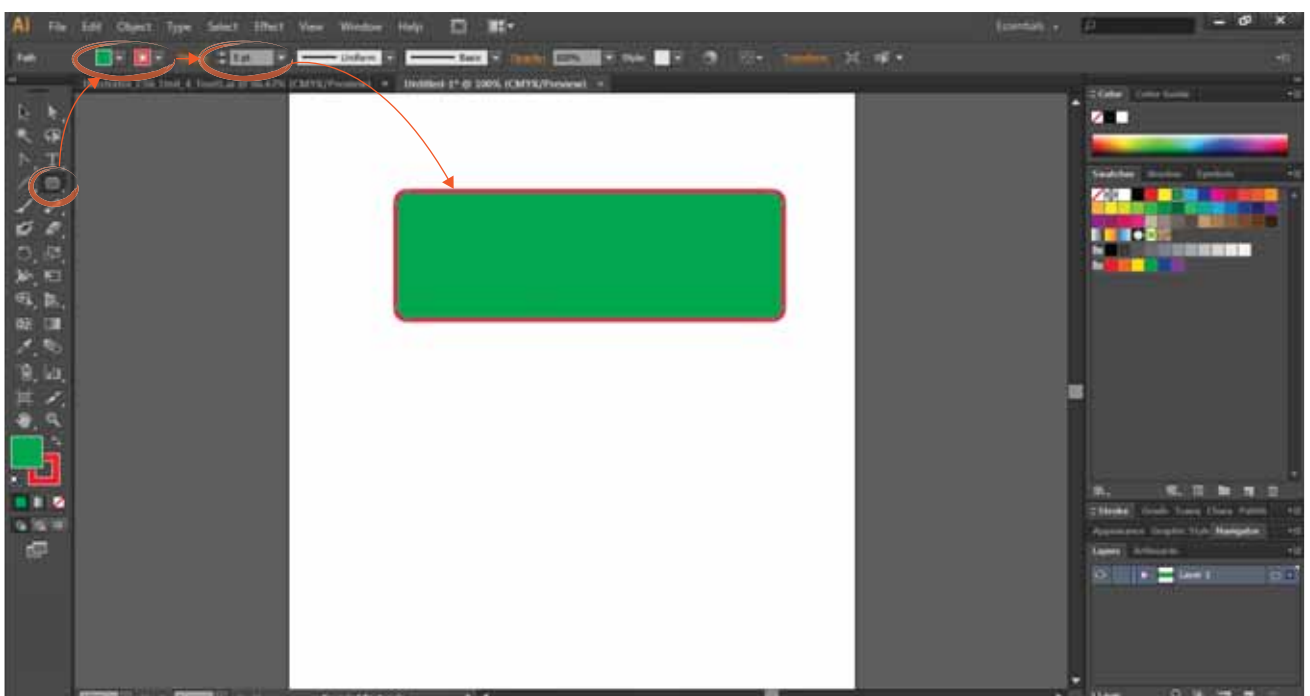
วิธีที่ 2.

1. คลิกเครื่องมือ Rectangle Tool จากนั้นกำหนดสีและขนาดของเส้น
2. คลิกลงบน Artboards จะปรากฏหน้าต่าง Rectangle ขึ้นมาให้เราใส่ค่าขนาดของสี่เหลี่ยมตามต้องการเสร็จแล้วกดปุ่ม Ok เราก็จะได้รูปสี่เหลี่ยมตามขนาดที่กำหนดไว้อย่างแม่นยำ



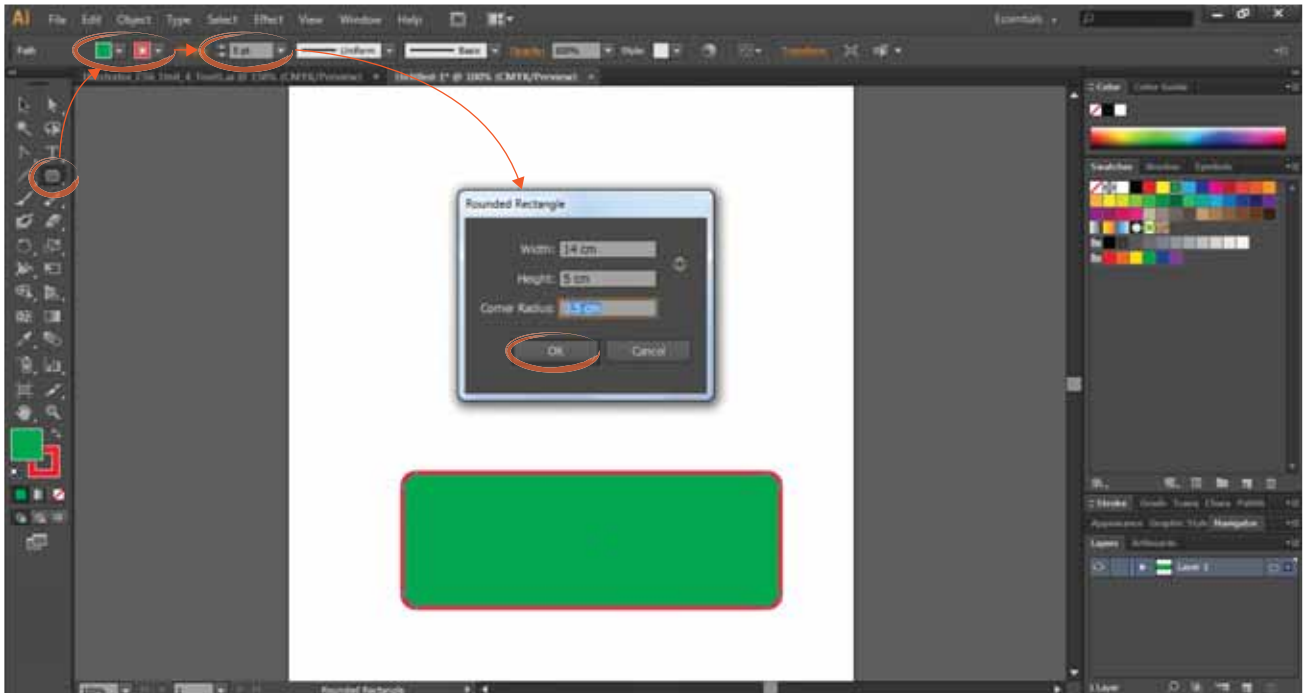
สร้างสี่เหลี่ยมมุมโค้งด้วย Rounded Rectangle Tool

1. เลือกเครื่องมือ Rounded Rectangle Tool จากนั้นกำหนดสีและขนาดของเส้น
2. แดรกเมาส์ลงบน Artboard เพื่อวาดรูปสี่เหลี่ยมตามขนาดที่ต้องการ



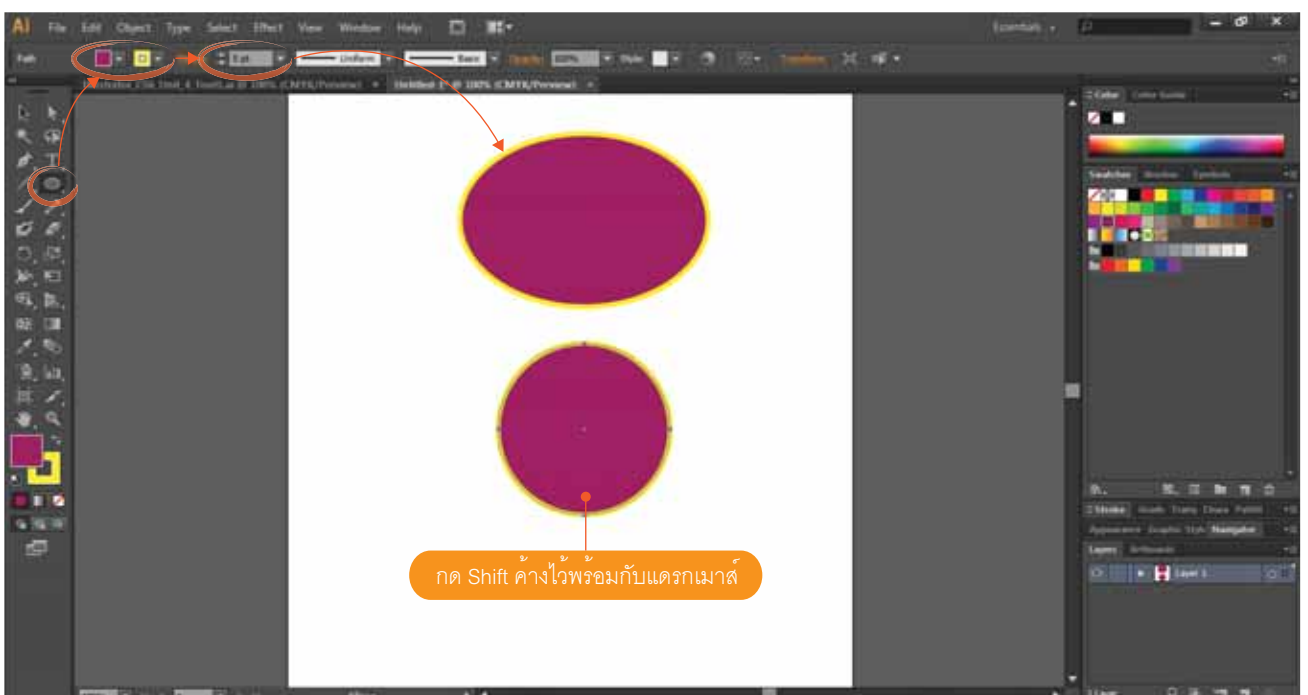
วิธีที่ 2.

1. คลิกเครื่องมือ Rounded Rectangle Tool จากนั้นกำหนดสีและขนาดของเส้น
2. คลิกลงบน Artboards จะปรากฏหน้าต่าง Rounded Rectangle ขึ้นมาให้กำหนดขนาดของสี่เหลี่ยม และกำหนดค่าความโค้งมนของมุมในช่อง Corner Radius เสร็จแล้วกดปุ่ม Ok เราก็จะได้รูปสี่เหลี่ยมมุมโค้งตามค่าที่กำหนดไว้อย่างแม่นยำ



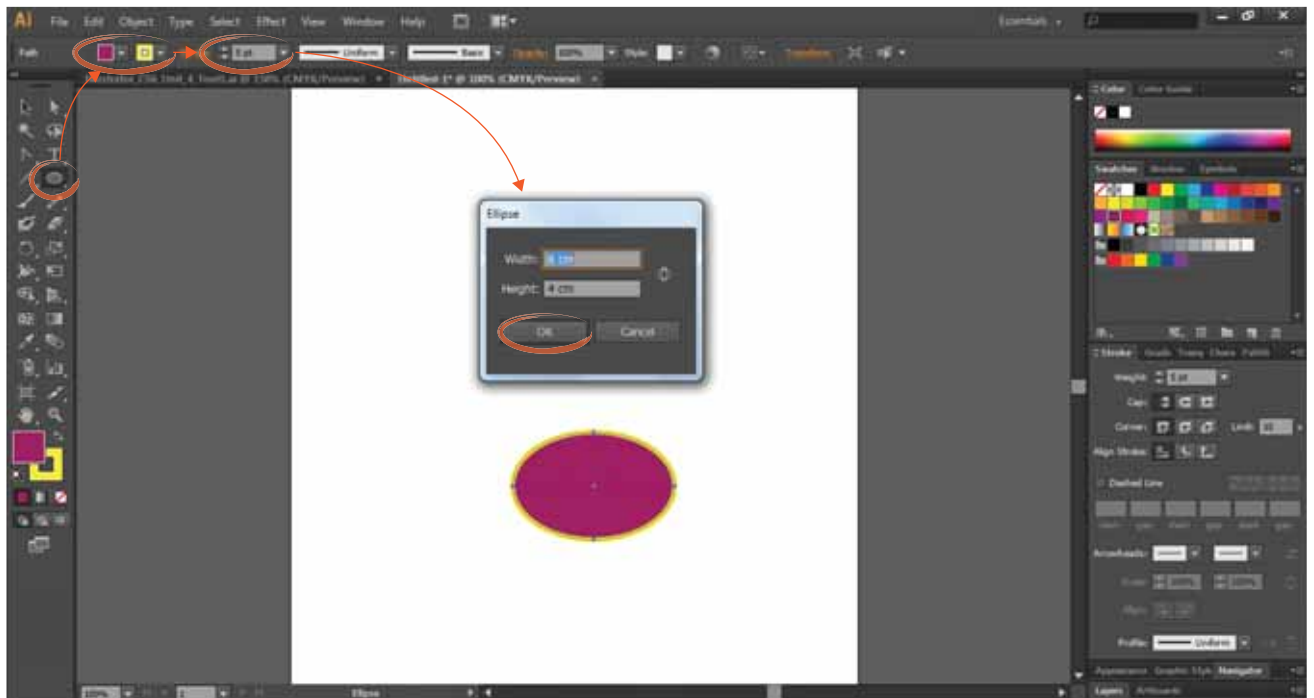
สร้างรูปวงกลมด้วย Ellipse Tool

1. คลิกเครื่องมือ Ellipse Tool แล้วกำหนดสีและขนาดของเส้น
2. แดรกเมาส์บน Artboards วาดรูปวงรีตามต้องการ หากต้องการให้ได้รูปวงกลมให้กด Shift ค้างไว้พร้อมกับแดรกเมาส์



วิธีที่ 2.

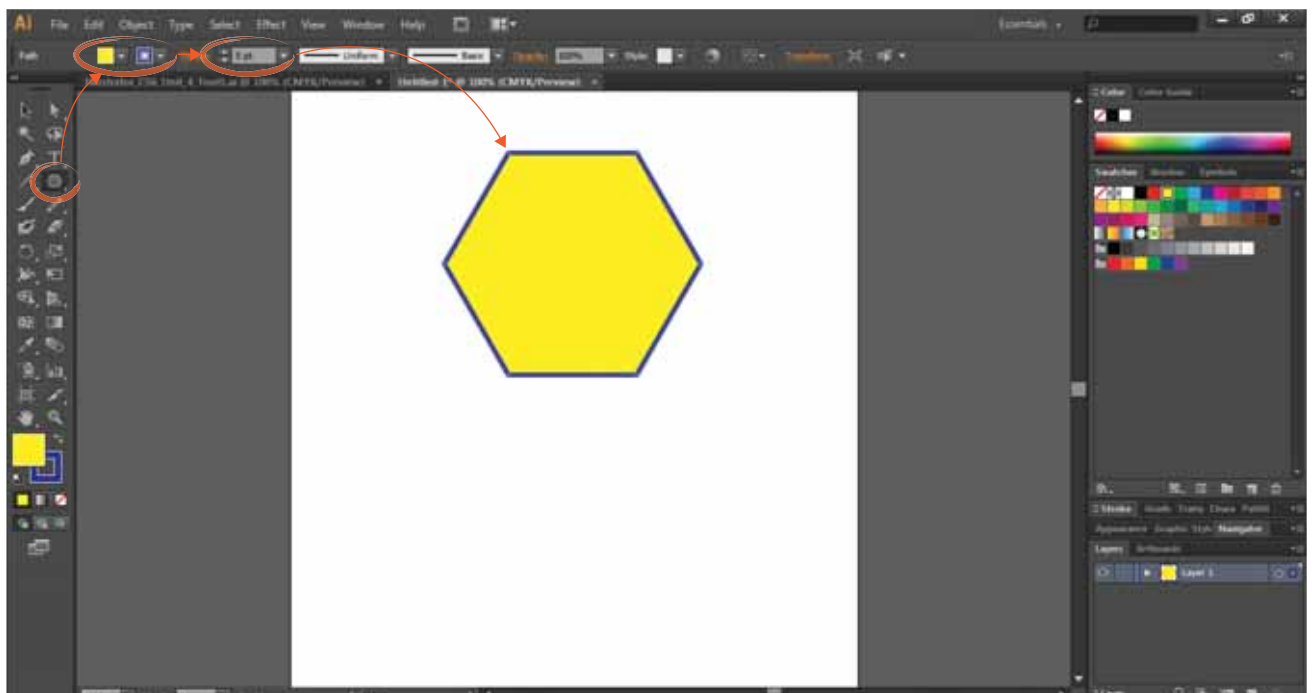
1. คลิกเครื่องมือ Ellipse Tool จากนั้นกำหนดสีและขนาดของเส้น
2. คลิกลงบน Artboards จะปรากฏหน้าต่าง Ellipse ขึ้นมาให้กำหนดความกว้างยาวของวงกลมตามต้องการเสร็จแล้วให้กดปุ่ม Ok เราก็จะได้วงกลมหรือวงรีตามความกว้างยาวที่ได้กำหนดไว้อย่างแม่นยำ



วาดรูปหกเหลี่ยมด้วย Polygon Tool

Polygon Tool เป็นเครื่องมือสำหรับสร้างรูปหกเหลี่ยมขั้นตอนการใช้เครื่องมือสามารถทำได้ดังนี้

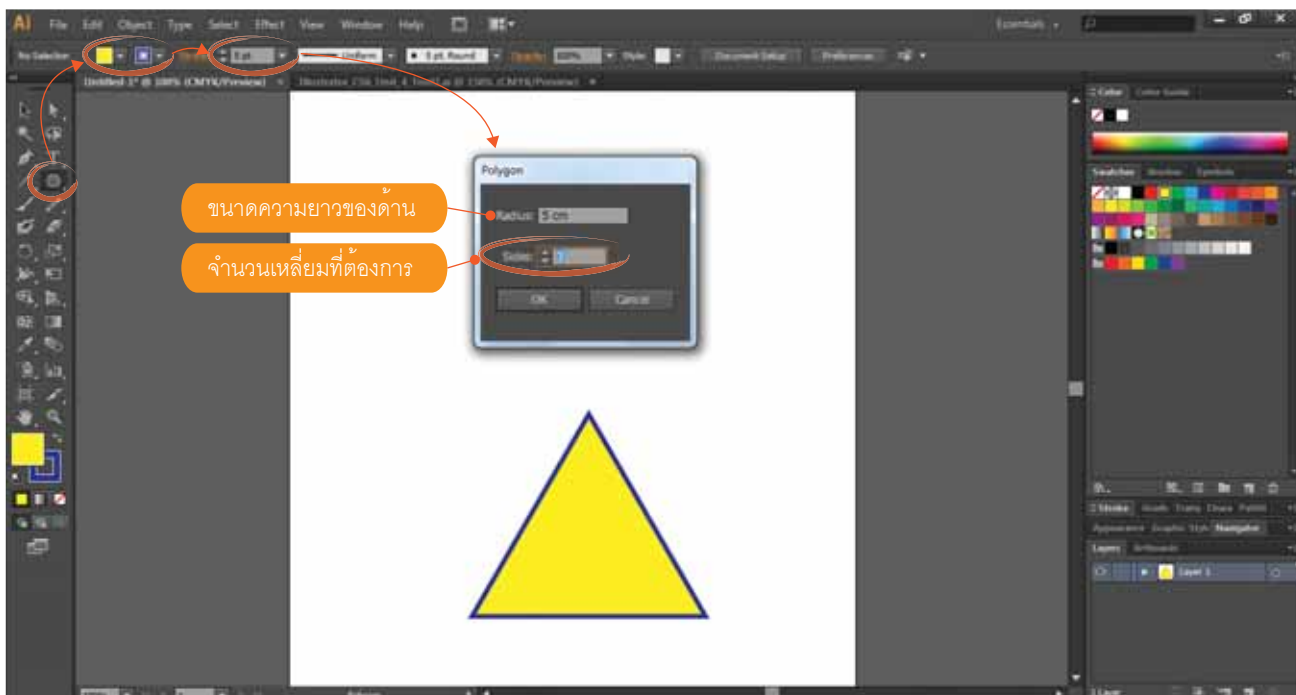
1. คลิกเครื่องมือ Polygon Tool แล้วกำหนดสีและขนาดของเส้น
2. แดรกเมาส์วาดรูปหกเหลี่ยมลงบน Artboards



กำหนดจำนวนเหลี่ยมให้กับ Polygon Tool

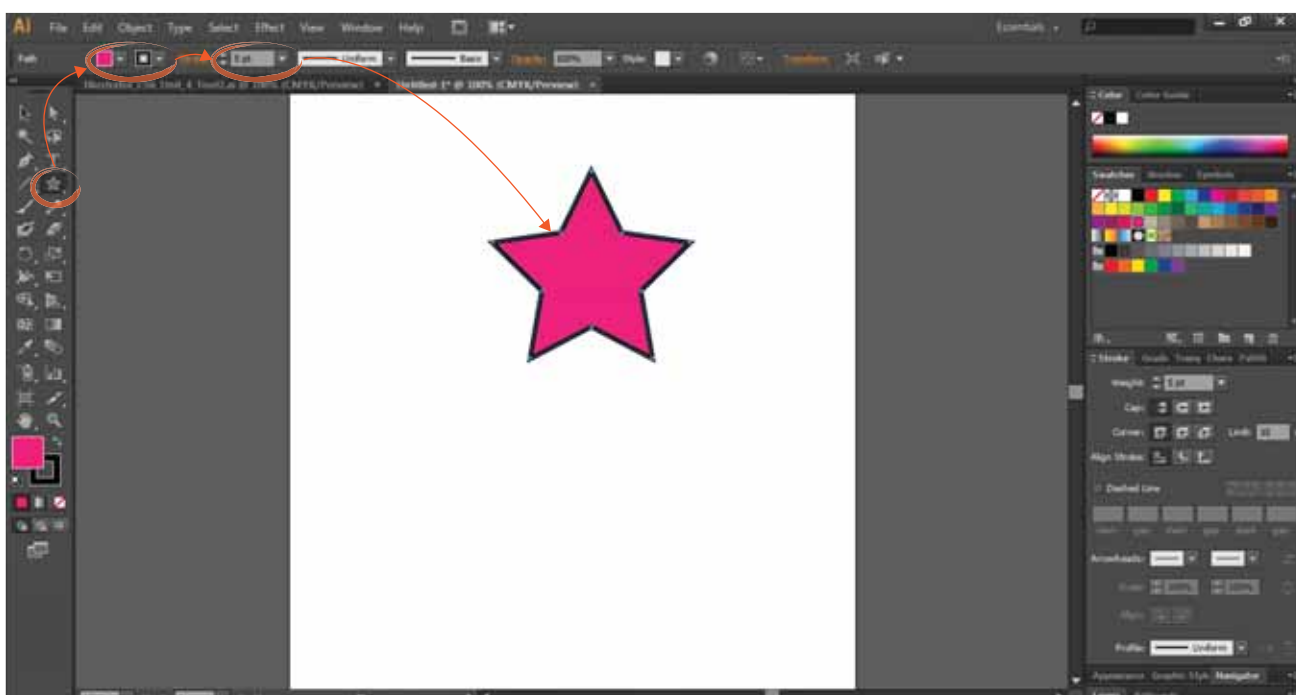
เราสามารถกำหนดจำนวนเหลี่ยมให้กับ Polygon Tool ได้ตั้งแต่สามเหลี่ยมขึ้นไปจนถึงหลายๆ เหลี่ยมโดย

1. คลิกเครื่องมือ Polygon Tool กำหนดสีและขนาดของเส้น
2. คลิกลงที่ Artboards เมื่อหน้าต่าง Polygon ปรากฏขึ้นมา ให้ใส่ความยาวด้านในช่อง Radius, ใส่จำนวนเหลี่ยมที่ต้องการในช่อง Sides แล้วคลิกปุ่ม Ok



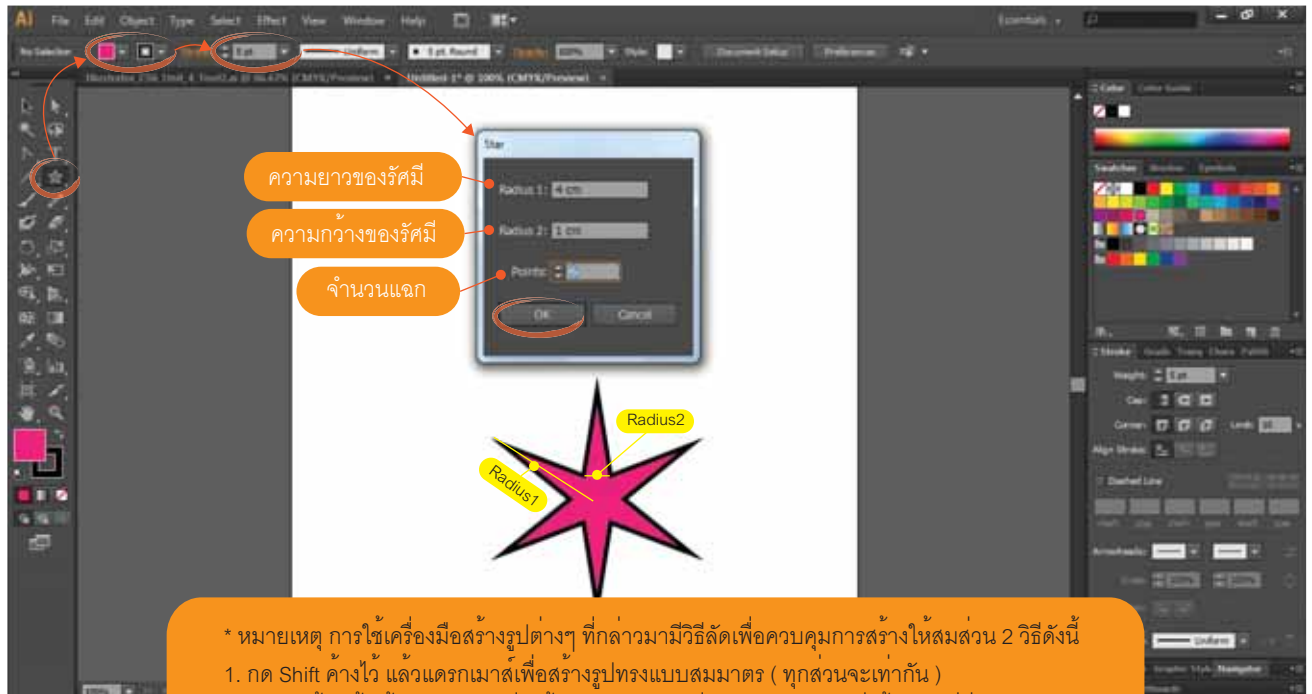
วาดรูปดาวด้วย Star Tool

1. คลิกเครื่องมือ Star Tool กำหนดสีและขนาดของเส้น
2. แดรกเมาส์วาดรูปดาวลงไปบน Artboards



วิธีที่ 2.

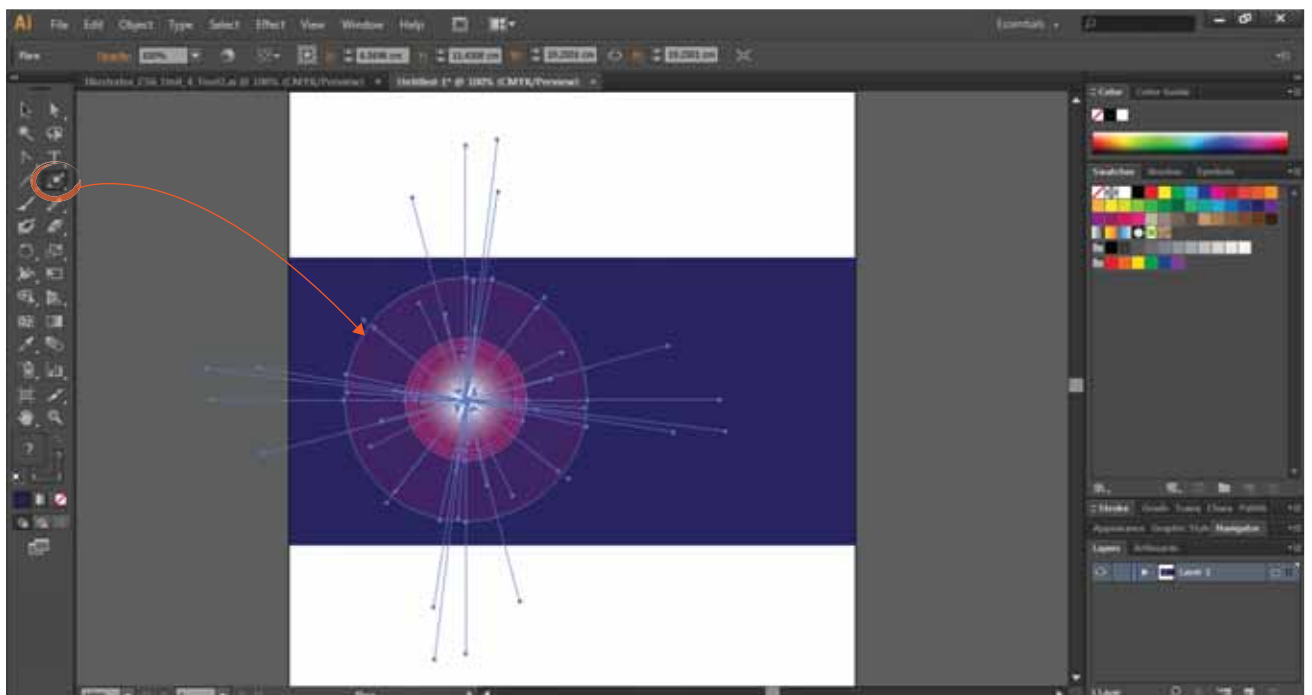
1. คลิกเครื่องมือ Star Tool กำหนดสีและขนาดของเส้น
2. คลิกลงที่ Artboards จะปรากฏหน้าต่าง Star ขึ้นมา จากนั้นจึงทำการกำหนดค่า



สร้างประกายแสงด้วย Flare Tool

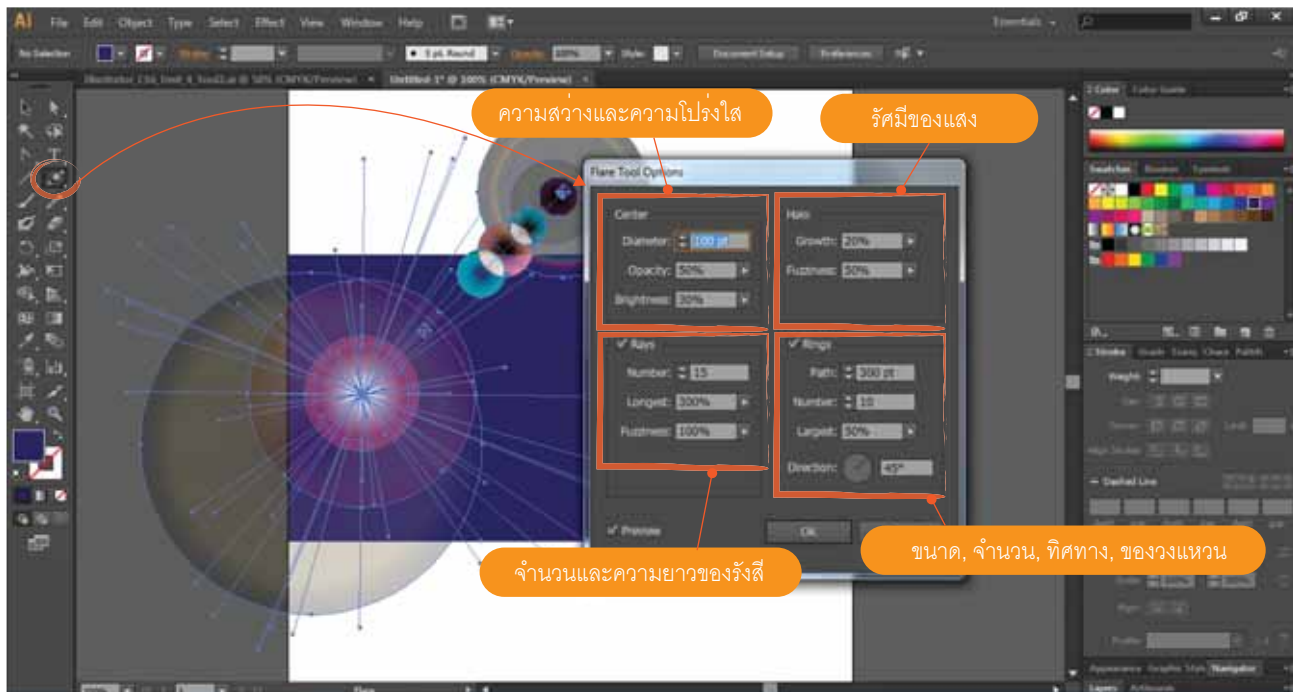
Flare Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับสร้างประกายแสงให้กับชิ้นงาน การสร้างประกายแสงนั้นจำเป็นต้องสร้างบนภาพที่มีพื้นสีเข้มจึงสามารถเห็นประกายของแสงที่สร้างขึ้นได้ชัดเจน สามารถสร้างได้โดย

1. คลิกเครื่องมือ Flare Tool
2. แดรกเมาส์แล้วลากลงไปบน Artboards



วิธีที่ 2.

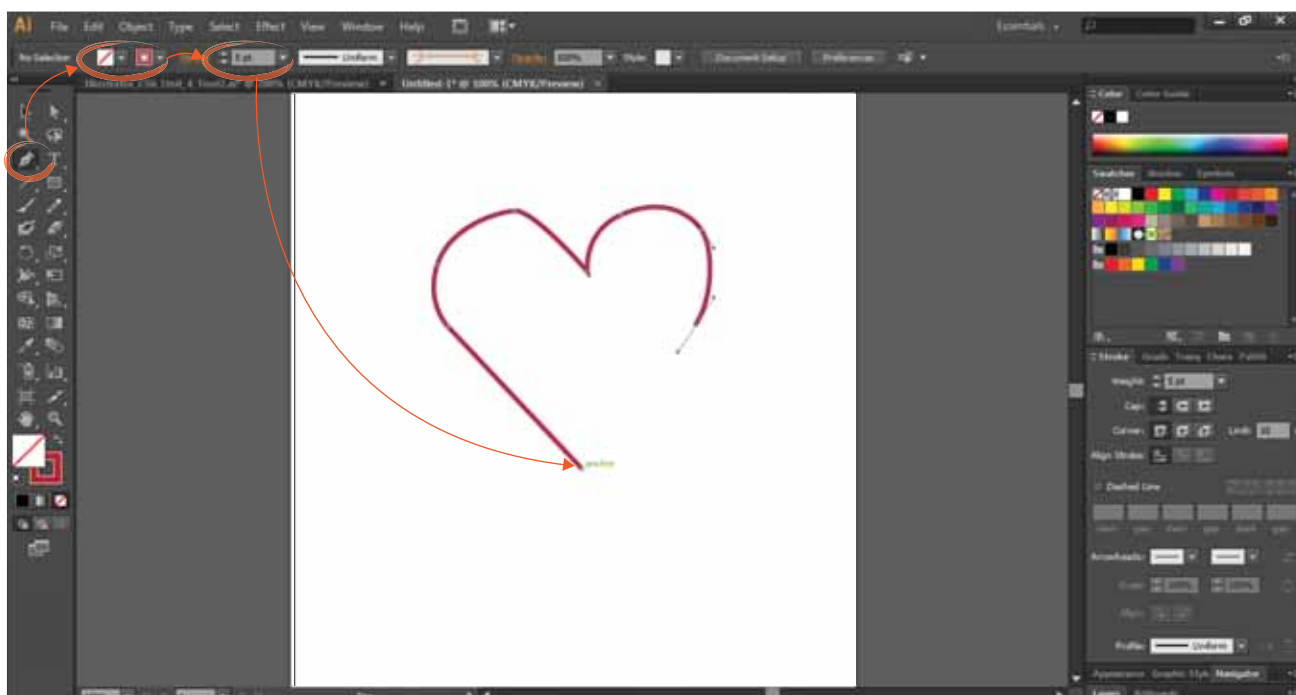
1. คลิกเครื่องมือ Flare Tool
2. คลิกลงที่ Artboards จะปรากฏหน้าต่าง Flare Tool Options ขึ้นมา จากนั้นจึงกำหนดค่าที่ต้องการลงไป



วาดรูปด้วย Pen Tool

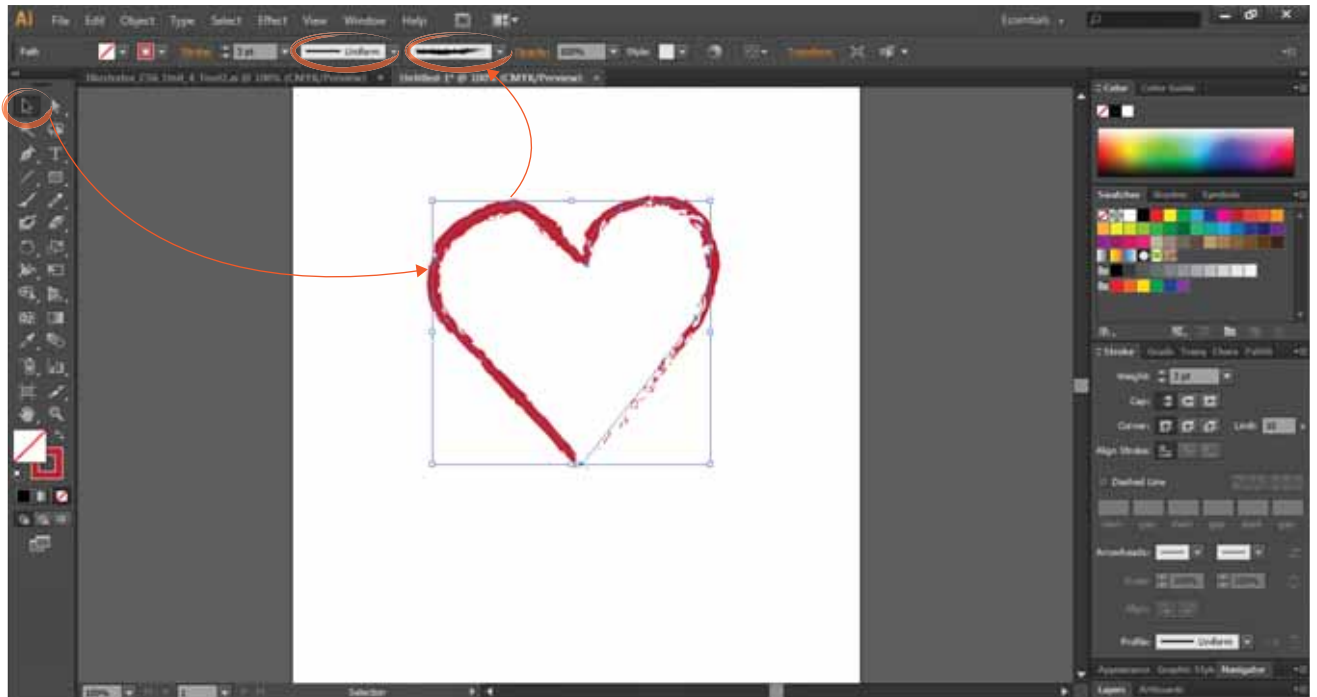
Pen Tool เป็นเครื่องมือสำหรับวาดรูป เหมือนกับเขียนปากกากลางบนกระดาษ การใช้ Pen Tool วาดรูปทำได้ดังนี้

1. คลิกเครื่องมือ Pen Tool กำหนดสีและขนาดของเส้น
2. คลิกบน Artboards หนึ่งครั้งเพื่อเป็นจุดเริ่มต้น แล้วคลิกจุดถัดๆ ไปให้เป็นรูปทรงที่ต้องการ เมื่อวาดเสร็จให้คลิกที่เครื่องมือ Selection Tool จากนั้นดับเบิลคลิกบนพื้นที่ว่างของ Artboards เพื่อจบการทำงาน



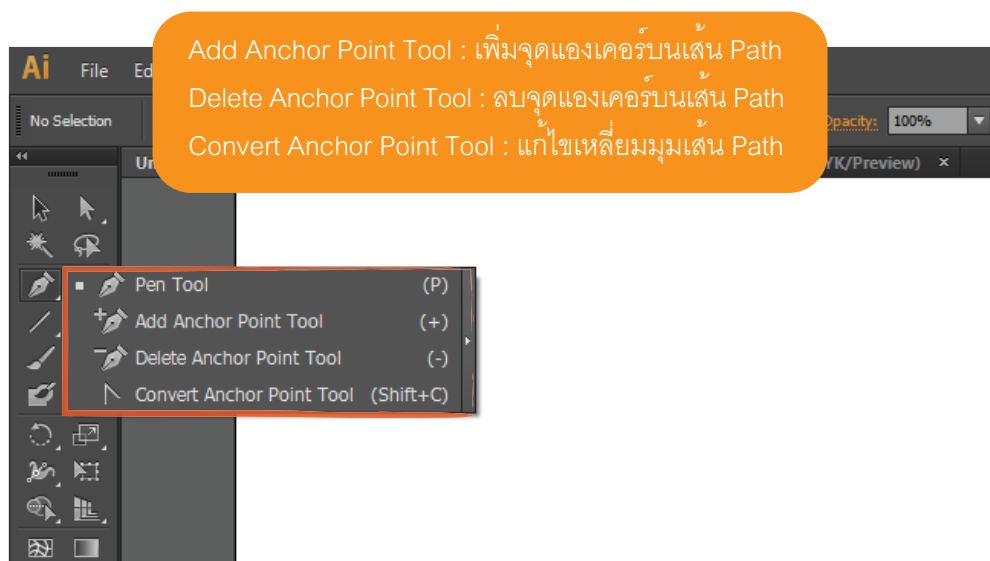
เปลี่ยนเส้นธรรมดาที่วาดด้วย Pen Tool ให้ดูสวยงาม

1. เลือกเครื่องมือ Selection Tool แล้วคลิกลงไปบนรูปที่วาด
2. คลิกเลือกรูปแบบของเส้นที่ช่อง Variable Width Profile แล้วเลือกลักษณะของหัวแปรงที่ช่อง Brush Definition เพียงเท่านั้น เราก็จะได้เส้นวาดที่สวยงามขึ้น



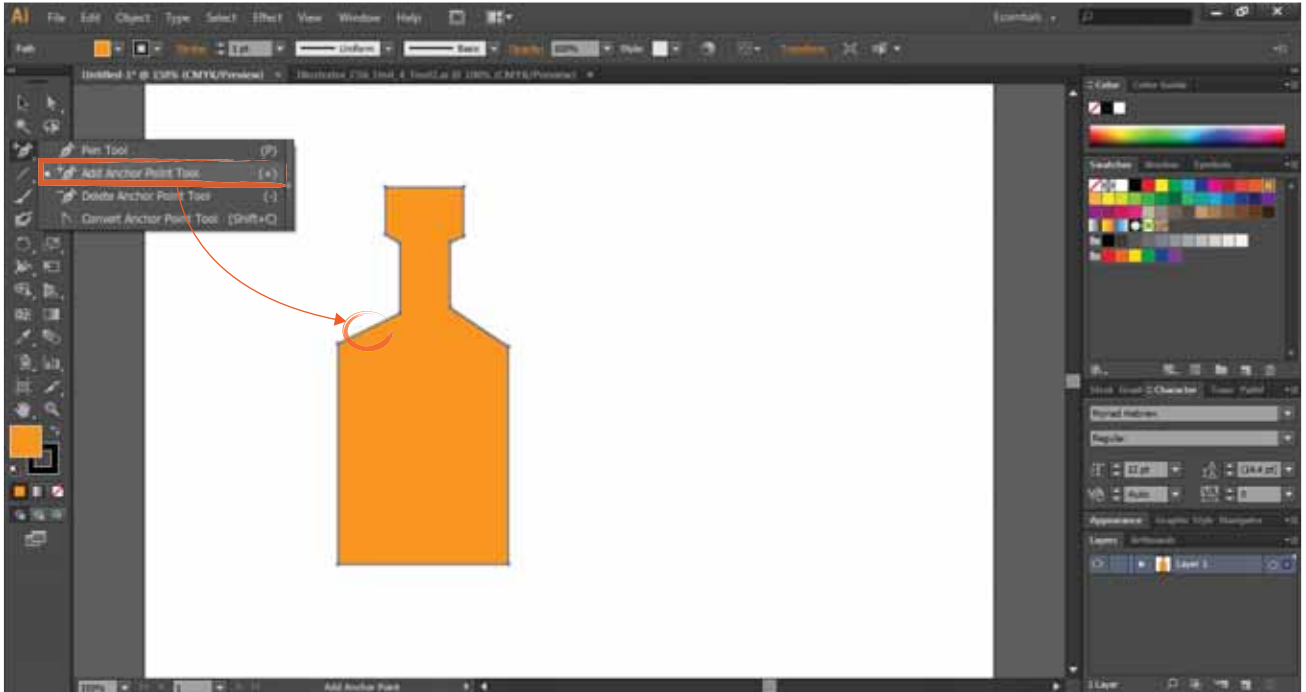
รู้จักเส้น Path อย่างละเอียด

ส่วนประกอบของเส้น Path จะประกอบด้วย Anchor Point (จุดแองเคอร์) handle (เส้นควบคุมความโค้ง) เราสามารถเพิ่มและลบจุดแองเคอร์หรือปรับแต่งให้เว้าโค้งได้โดยใช้เครื่องมือ

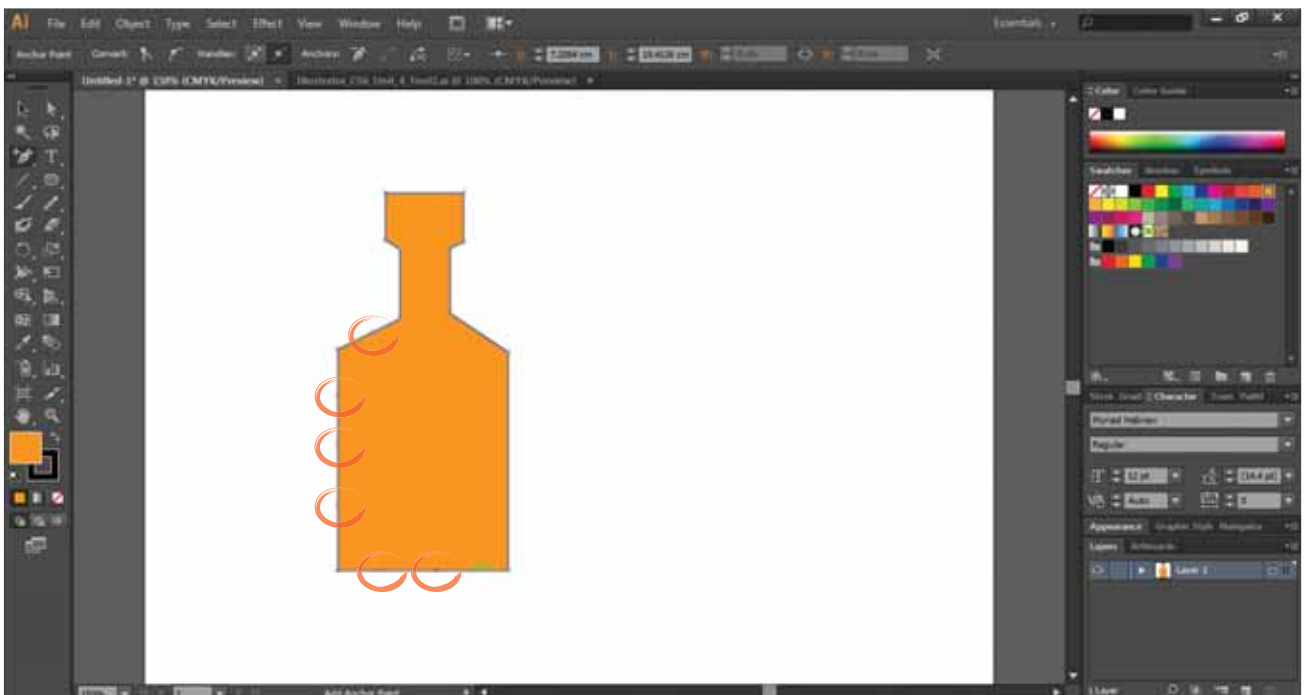


เพิ่มจุดเองเคอร์ทำได้โดย

1. คลิกเครื่องมือ Add Anchor Point Tool
2. คลิกบนเส้น Path บริเวณที่ต้องการเพิ่ม

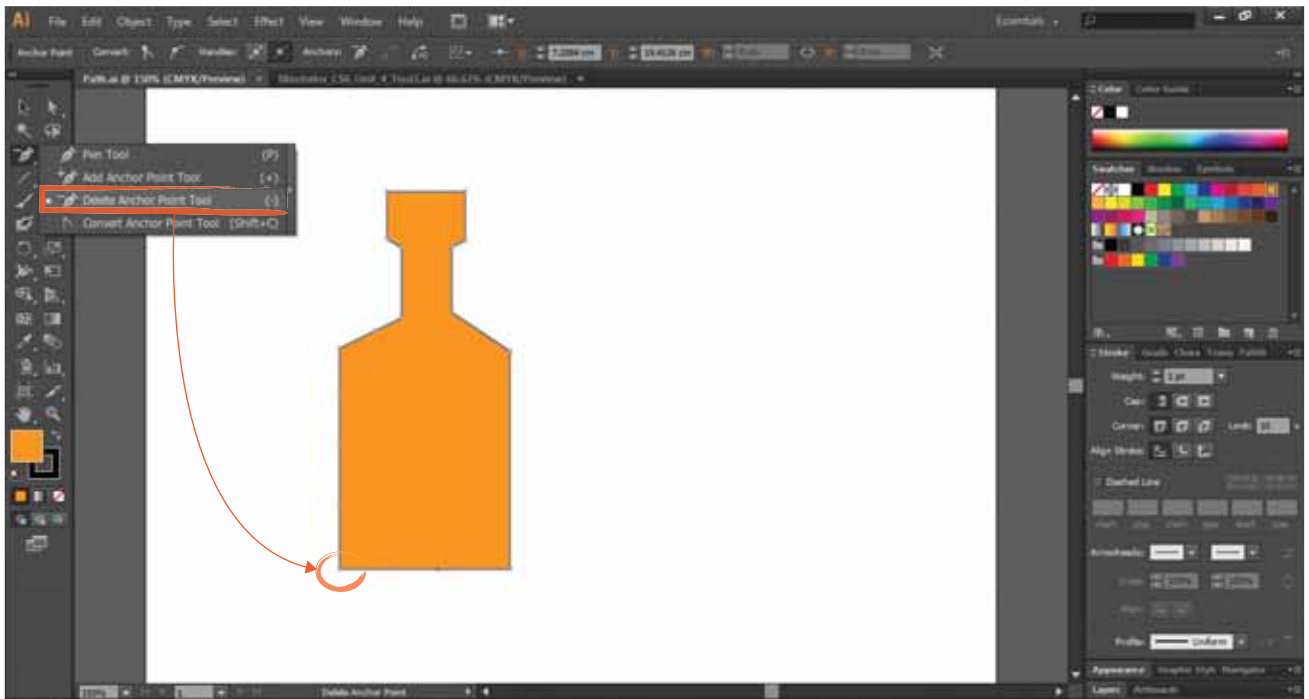


3. จุดเองเคอร์จะเพิ่มขึ้นตรงบริเวณที่คลิกเมาส์

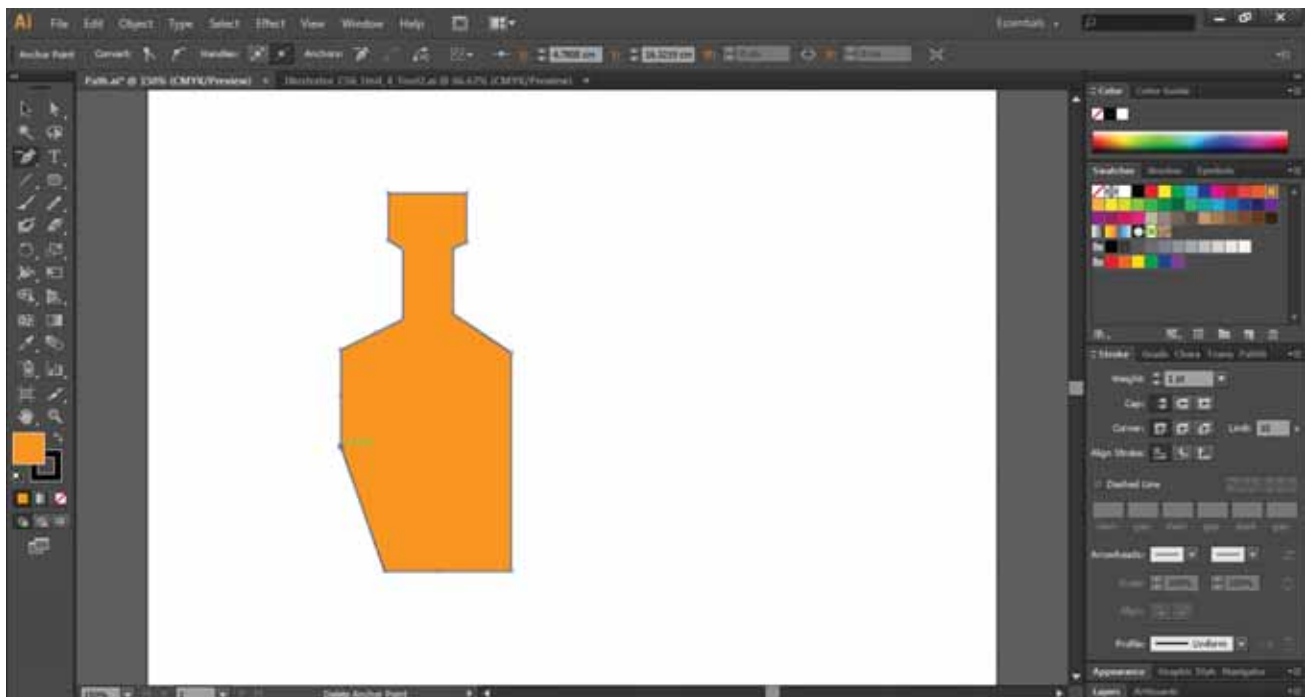


ลบจุดแองเคอร์ทำได้ดังนี้

1. คลิกเครื่องมือ Delete Anchor Point Tool
2. คลิกจุดแองเคอร์ที่ต้องการลบ

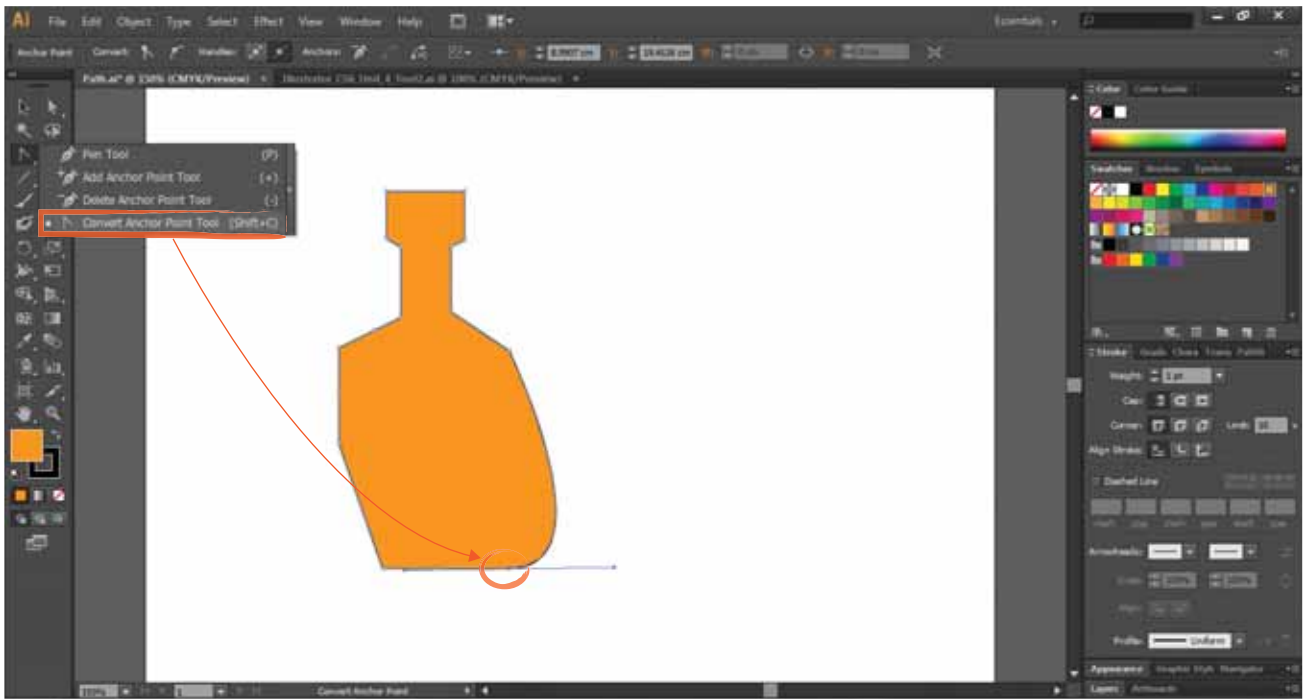


3. จุดแองเคอร์จะลบออกไปดังภาพตัวอย่าง



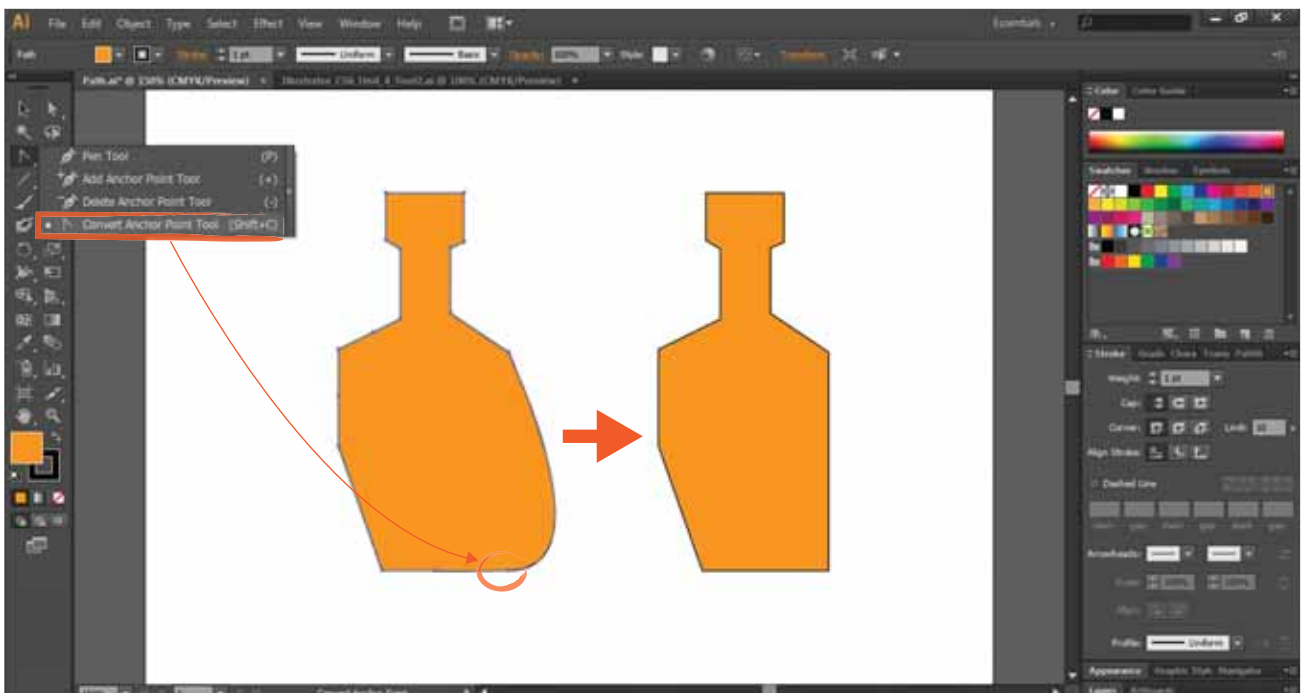
ปรับเส้น Path ให้โค้งด้วยเครื่องมือ Convert Anchor Point Tool

1. คลิกเครื่องมือ Convert Anchor Point Tool แล้วคลิกบนจุดแองเคอร์
2. จากนั้นแทรกเมาส์ปรับ handle ให้โค้ง



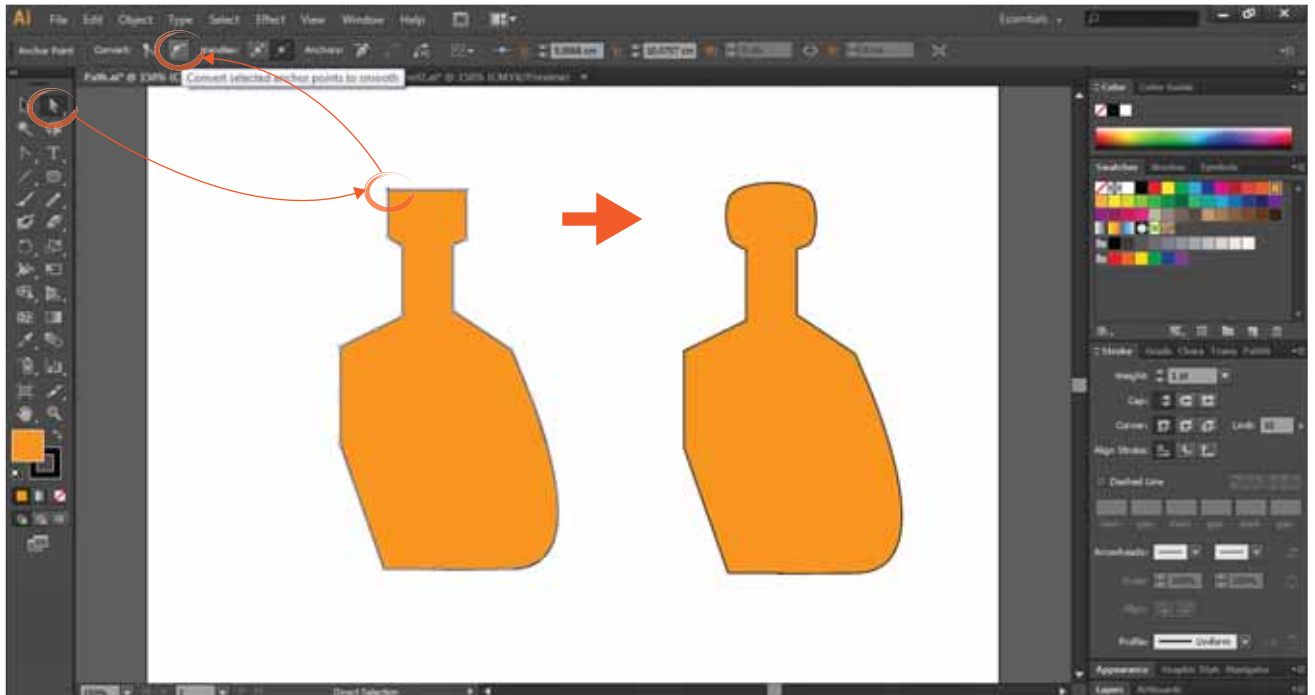
ปรับเส้นโค้งให้ตรงด้วยเครื่องมือ Convert Anchor Point Tool

1. คลิกเครื่องมือ Convert Anchor Point Tool แล้วคลิกบนจุดแองเคอร์ตรงส่วนที่โค้ง 1 ครั้ง
2. เส้นโค้งจะเปลี่ยนเป็นเส้นตรงดังภาพตัวอย่าง



ปรับแต่งมุมให้โค้ง Smooth ด้วย Direct Selection Tool

1. คลิกเครื่องมือ Direct Selection Tool แล้วคลิกจุดแองเคอร์ที่ต้องการปรับให้ Smooth
2. คลิกที่ปุ่ม Convert selected anchor points to smooth มุมที่เป็นเหลี่ยมจะ Smooth ดังภาพตัวอย่าง



บทที่ 4

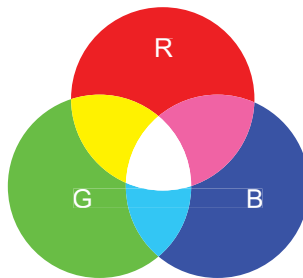
สี (COLOR)

การทำงานด้านกราฟิกนั้นสิ่งที่เราต้องรู้อย่างแรกคือการใช้สี คุณสมบัติต่างๆ ของสีเป็นต้น ซึ่งในโปรแกรม Illustrator CS6 มีโหมดสีให้เลือกใช้งานอยู่ด้วยกัน 2 โหมดได้แก่ RGB และ CMYK ฉะนั้นเพื่อให้ได้งานที่ดีสีไม่เพี้ยนเราจึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับโหมดสีทั้ง 2 เสียก่อน

โหมดสี RGB

โหมดสี RGB คือการผสมสีทางแสงโดยมีแม่สี 3 สี คือ สีแดง (Red) , เขียว (Green) , น้ำเงิน (Blue) การผสมสีของแม่สีทั้งสามจะได้สีออกมาดังนี้

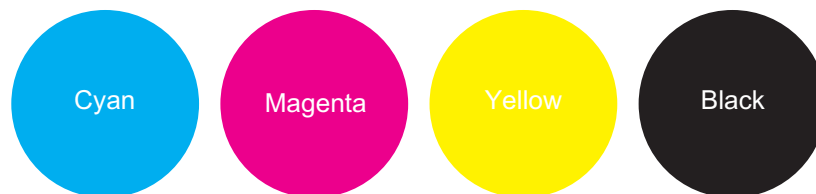
- แดง + เขียว = เหลือง
- แดง + น้ำเงิน = ม่วง
- น้ำเงิน + เขียว = ฟ้าเขียว
- แดง + เขียว + น้ำเงิน = ขาว



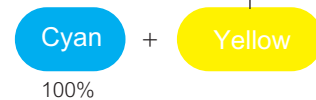
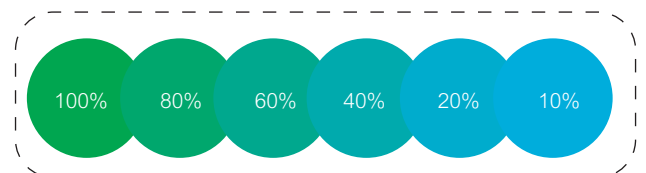
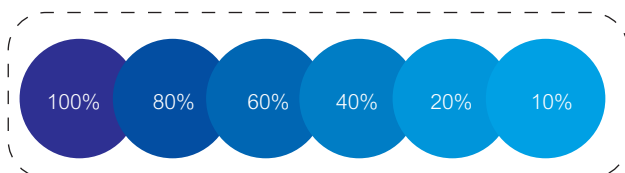
คุณสมบัติของโหมดสี RGB เหมาะสำหรับงานที่ต้องใช้แสดงบนจอภาพ เช่น กราฟิกโฆษณาบนเว็บ งาน Presentation เป็นต้น

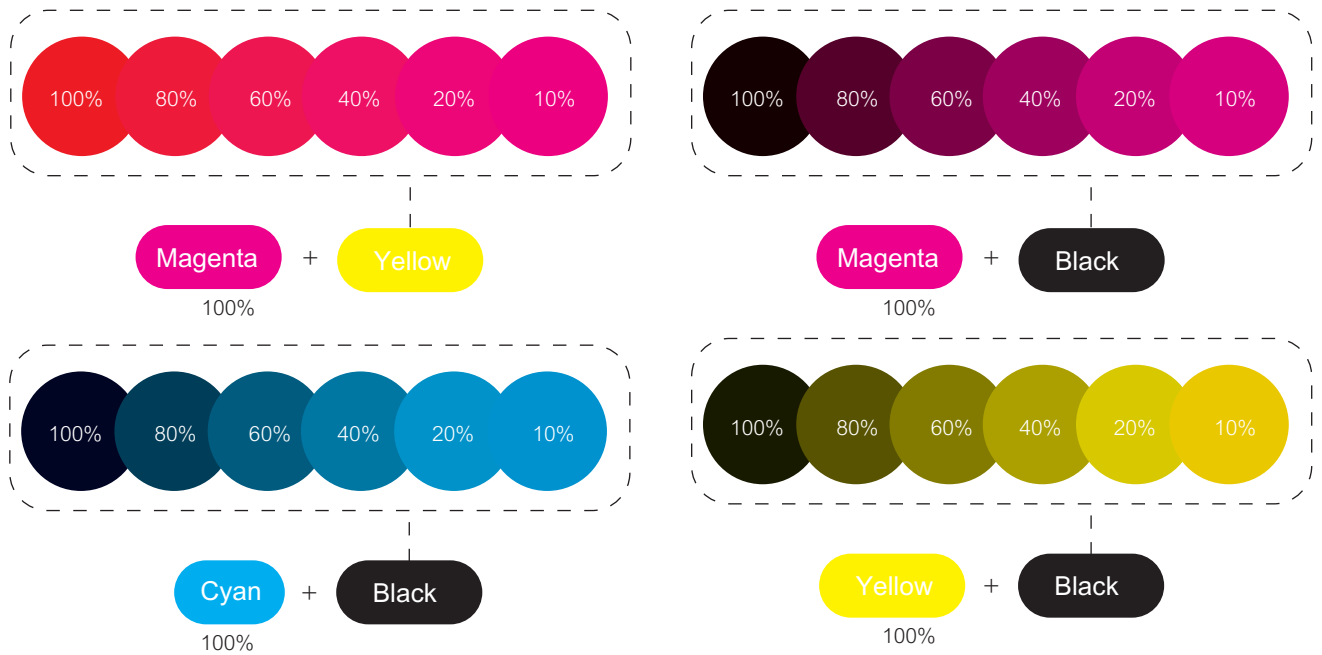
โหมดสี CMYK

โหมดสี CMYK คือการผสมสีของเครื่องพิมพ์ สีที่นำมาผสมกันคือ สีฟ้า (Cyan) , บานเย็น (Magenta) , เหลือง (Yellow) , ดำ (K) ในการผสมสีจะใช้สีสามสีมาผสมกันก่อน คือ ฟ้า , บานเย็น , เหลือง และใช้สีดำเข้ามาช่วยเสริมเพื่อให้สีที่ออกมาเข้มขึ้น และผสมเพื่อให้ได้สีบางสี เช่น สีน้ำตาล



ตัวอย่าง การผสมสีในโหมด CMYK

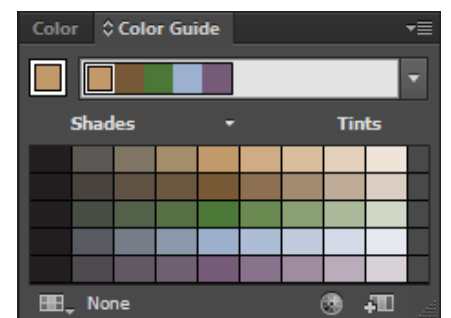
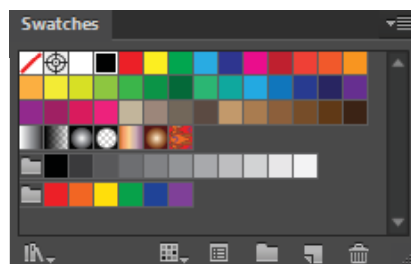
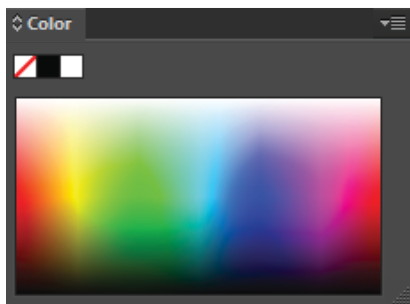
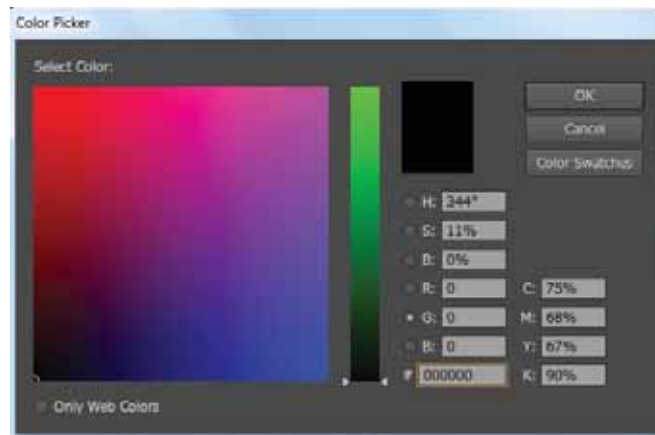




คุณลักษณะของโหมดสี CMYK เหมาะสำหรับงานสิ่งพิมพ์เช่นวารสารป้ายโฆษณา ที่ต้องพิมพ์ขึ้นงานออกมา เป็นต้น

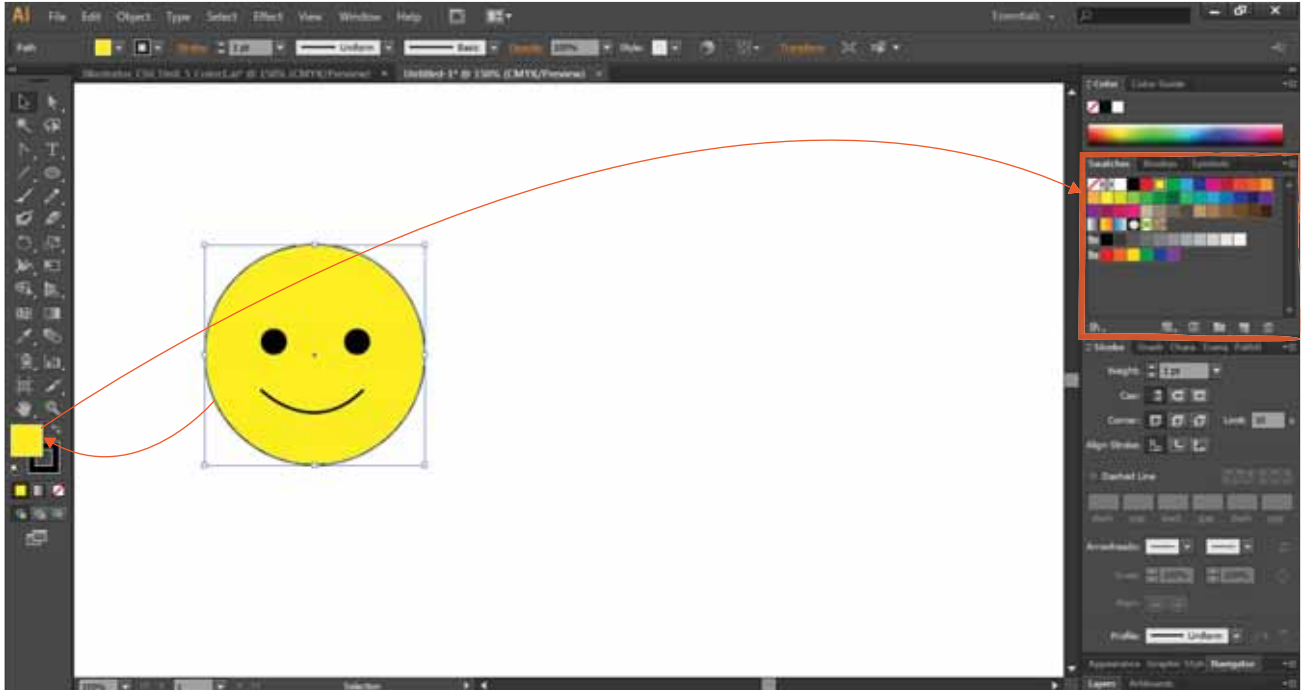
วิธีการสีใน Illustrator

เราสามารถเลือกสีจาก Swatches, Color, Color Guide, Color Picker, มาใช้กับชิ้นงาน



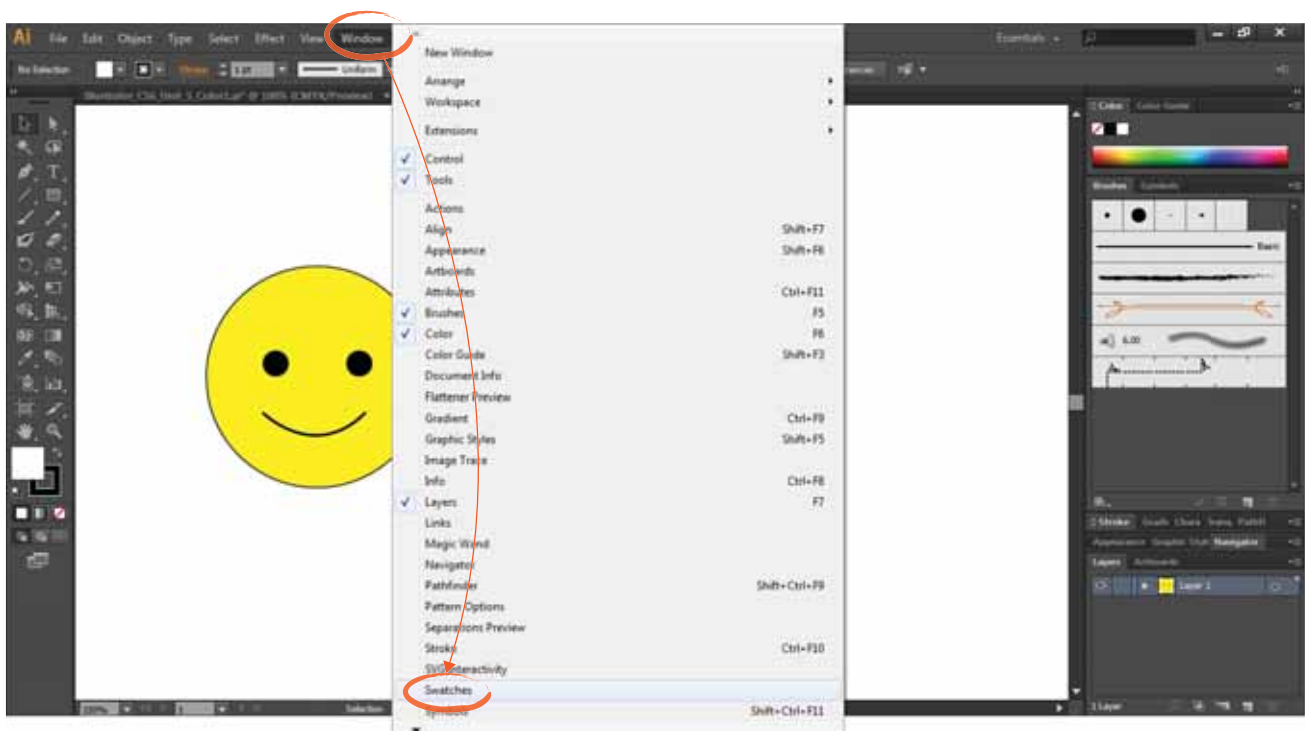
เปลี่ยนสีแบบง่ายๆ ด้วย Swatches

1. คลิกเลือกชิ้นงาน
2. ใน Tool box (ต้องการเปลี่ยนสีพื้นคลิก Fill ต้องการเปลี่ยนสีเส้นคลิก Stroke) แล้วเลือกสีที่ต้องการใน Swatches



สำหรับเครื่องไหนที่ไม่มี Swatches หรือหาไม่เจอไม่ต้องตกใจครับ เราสามารถเรียกมันออกมาใช้งานได้ดังนี้

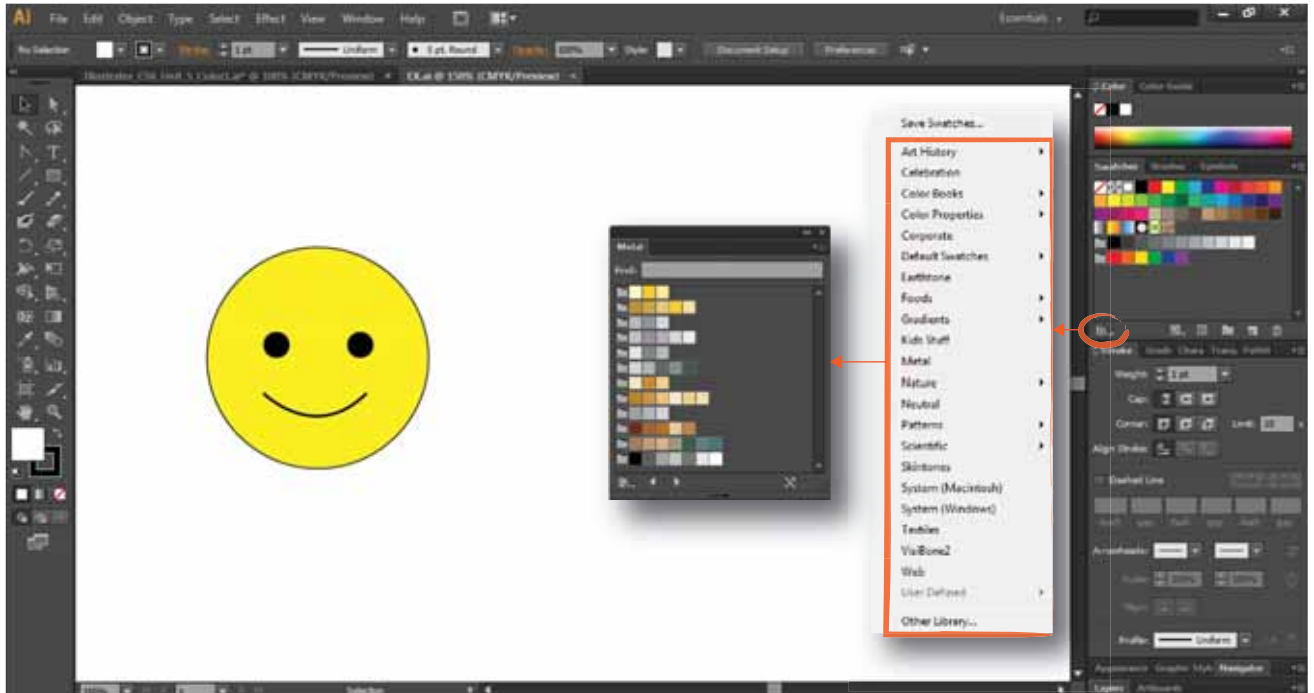
1. คลิกที่เมนู Window > Swatches เพียงเท่านั้นก็จะปรากฏ Swatches panel ขึ้นมาให้เราได้ใช้งานกันครับ



เลือกชุดสีใน Swatches

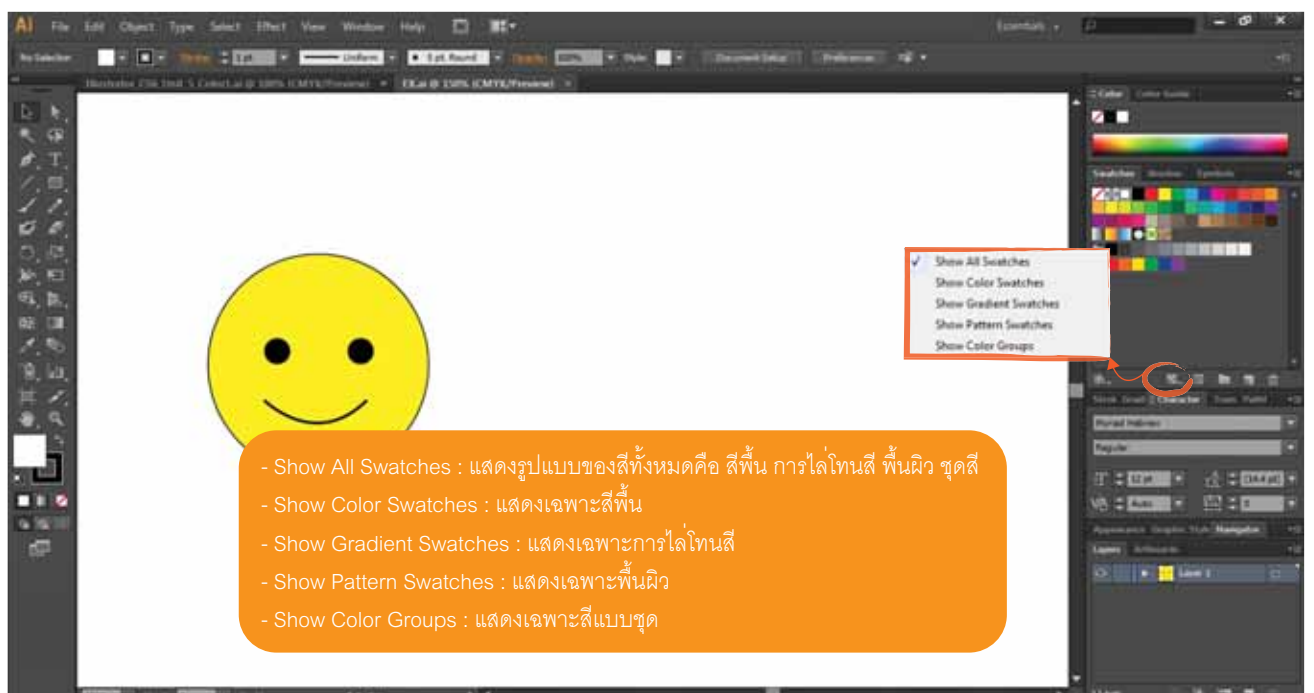
Swatches มีชุดสีให้เลือกใช้งานมากมาย เช่น ชุดสีที่ใช้ในอาหารและเครื่องดื่ม ชุดสีที่ใช้กับป่าไม้และธรรมชาติ ชุดสีที่ใช้กับโลหะ เป็นต้น เราสามารถเลือกชุดสีต่างๆ ที่มีอยู่ขึ้นมาใช้งานได้ดังนี้

1. คลิกปุ่ม Swatch Libraries menu
2. เลือกชุดสีที่ต้องการ ชุดสีที่เลือกจะปรากฏขึ้นมาให้เราใช้งาน



กำหนดให้ Swatches แสดงเฉพาะชุดสีที่ต้องการใช้งาน

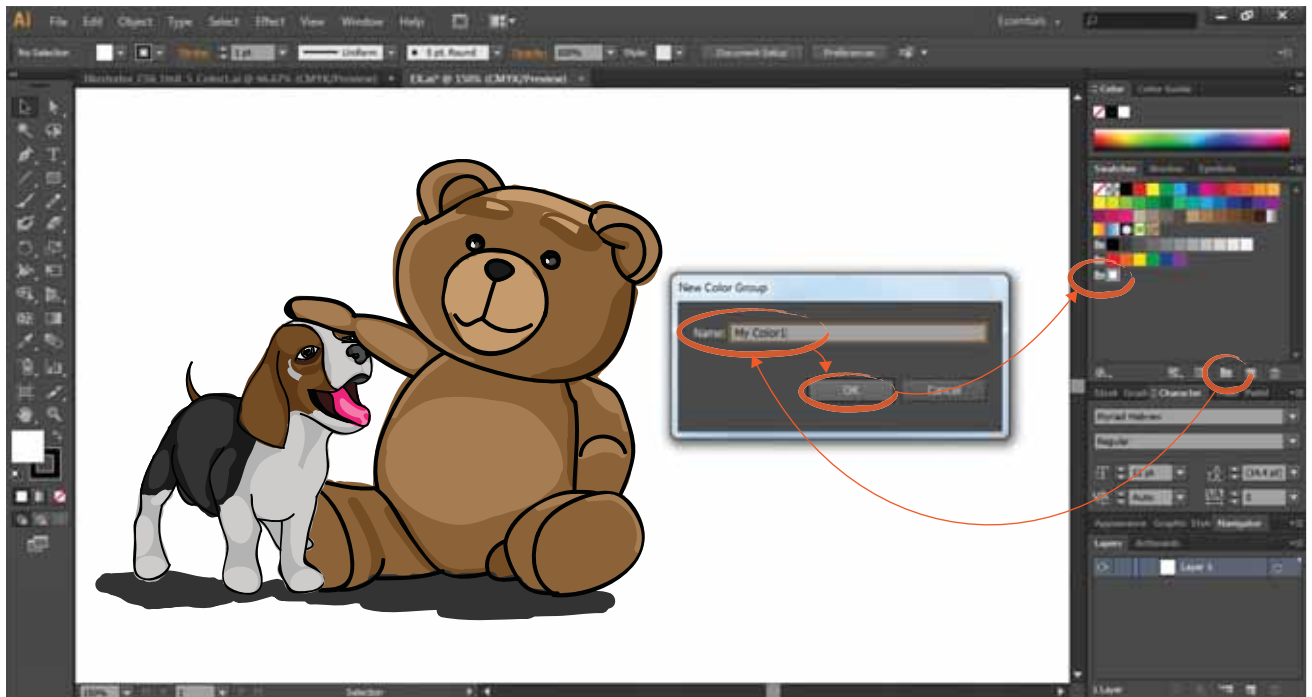
1. คลิกปุ่ม Show Swatch Kinds menu
2. เลือกรูปแบบการแสดงผลซึ่งมีด้วยกัน 5 แบบ ดังนี้



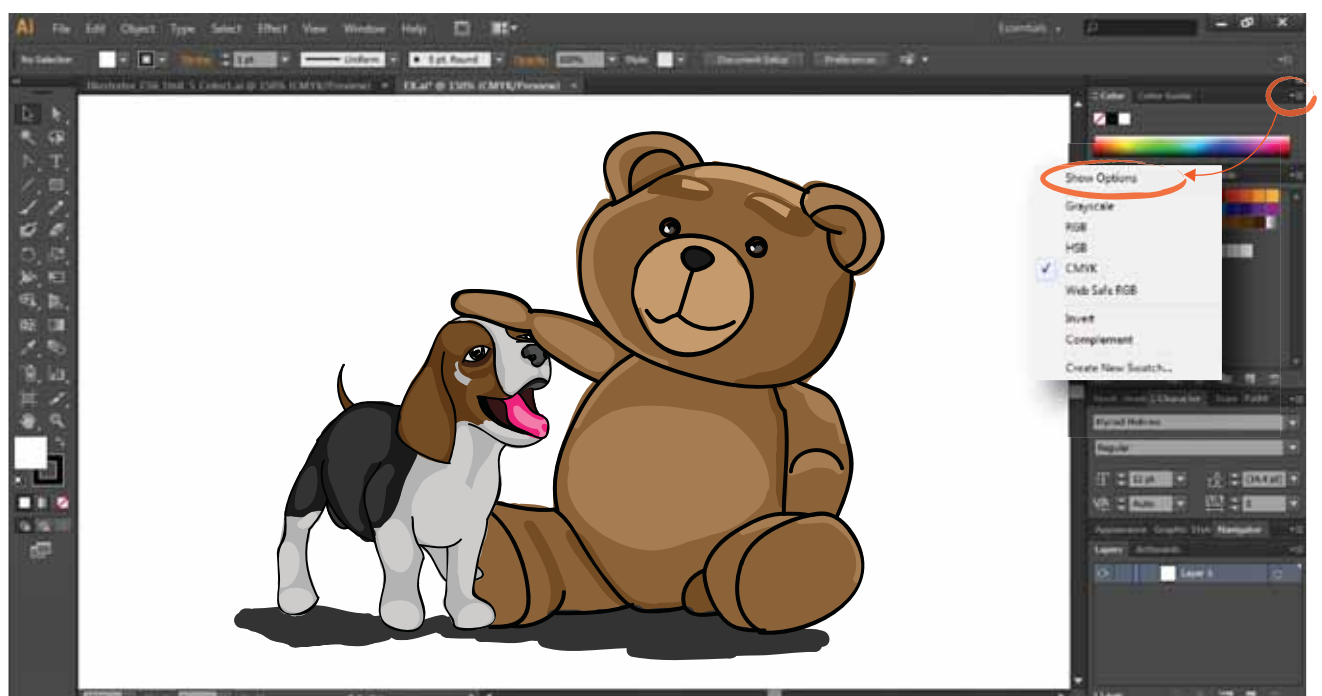
สร้างกลุ่มสีไว้ใช้ใน Swatches

เพื่อความรวดเร็วในการลงสีให้แก่งาน เราสามารถสร้างกลุ่มสีเก็บไว้ใช้เฉพาะงานได้เอง โดยไม่จำเป็นต้องไปหาเลือกสีอยู่บ่อยๆ วิธีสร้างกลุ่มสีไว้ใช้เองสามารถทำได้ดังนี้

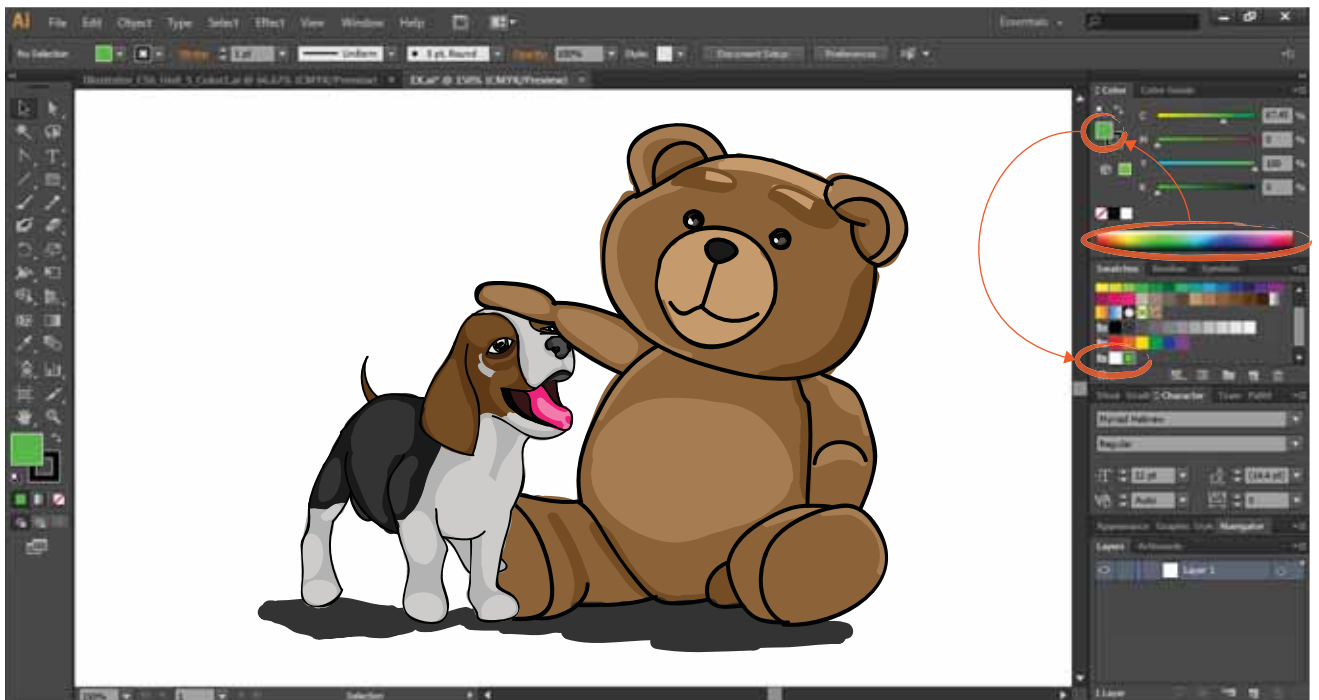
1. คลิกปุ่ม New Color Group ตั้งชื่อกลุ่มสีแล้วคลิกปุ่ม Ok
2. New Folder จะปรากฏขึ้นใน Swatches



3. ขยาย Panel Color โดยคลิกเลือกคำสั่ง Show Options

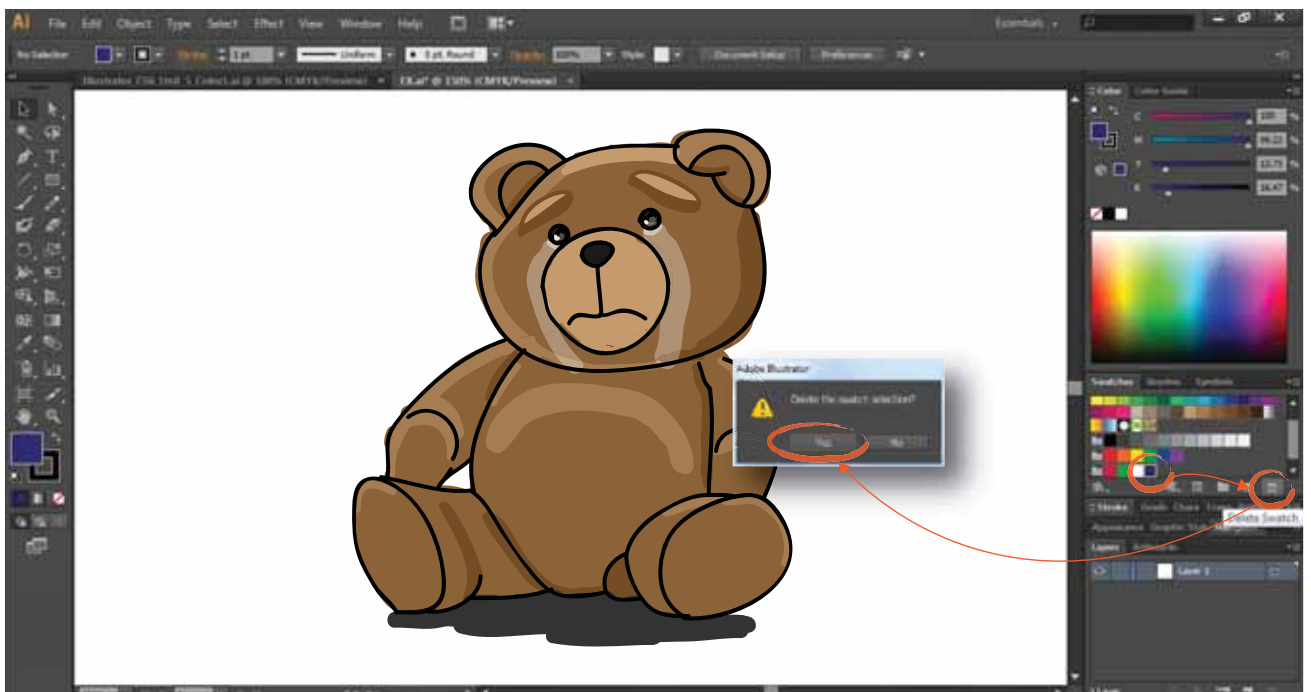


4. เลือกสีที่ต้องการ แดรกเมาส์แล้วนำมาใส่ใน Folder ที่สร้างขึ้น เพียงเท่านี้เราก็จะมีชุดสีที่สร้างขึ้นเองไว้ใช้งาน



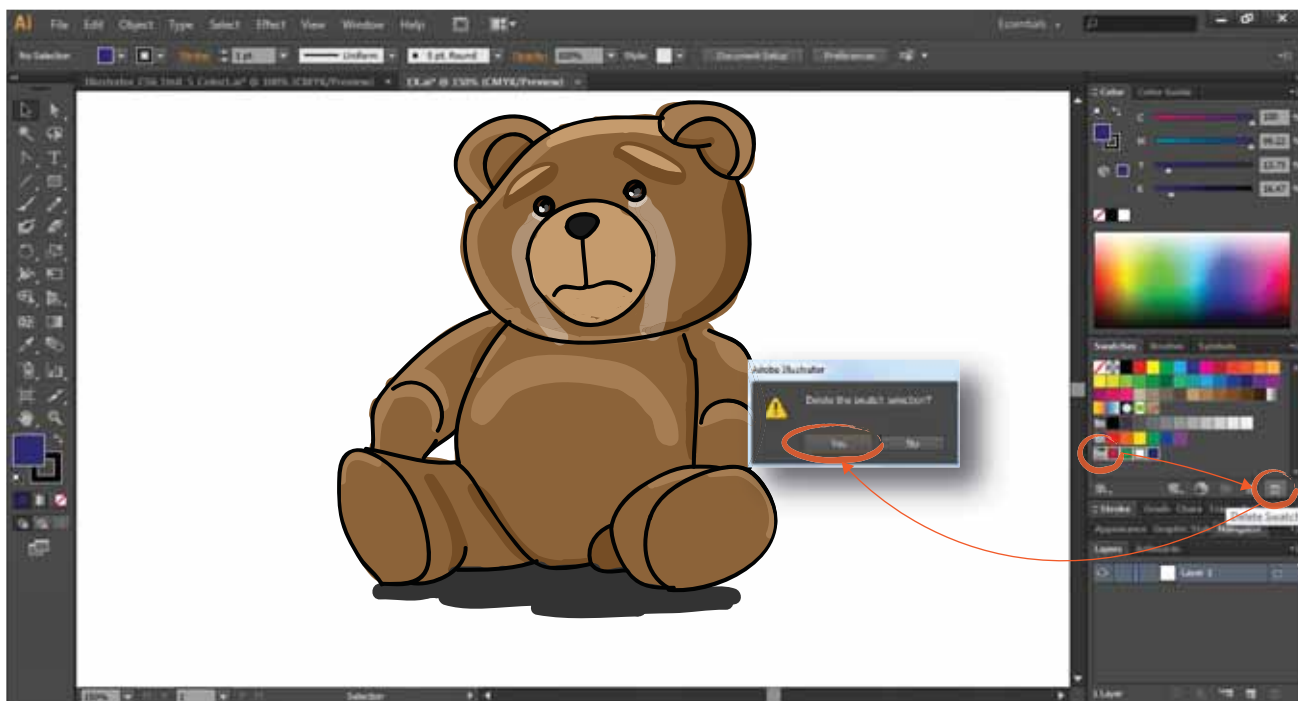
ลบสีที่ไม่ต้องการออกจากชุดสีใน Swatches

1. คลิกเลือกสีจะลบ แล้วคลิกปุ่ม Delete Swatch
2. ตอบ Yes สีที่เลือกก็就会被ลบออกไป



ลบชุดสีใน Swatches

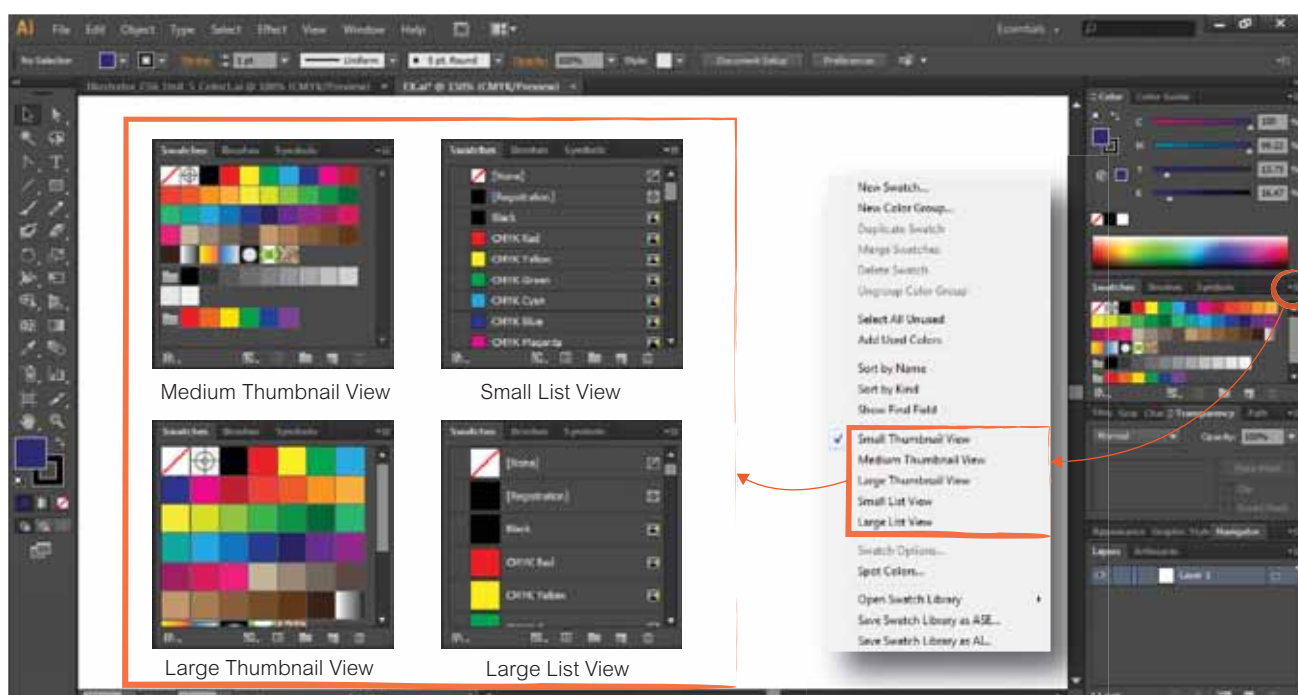
1. คลิกเลือกชุดสีที่จะลบ แล้วคลิกปุ่ม Delete Swatch
2. ตอบ Yes ชุดสีที่เลือกจะถูกลบออกไปทันที



เลือกมุมมองการแสดงสีใน Swatches

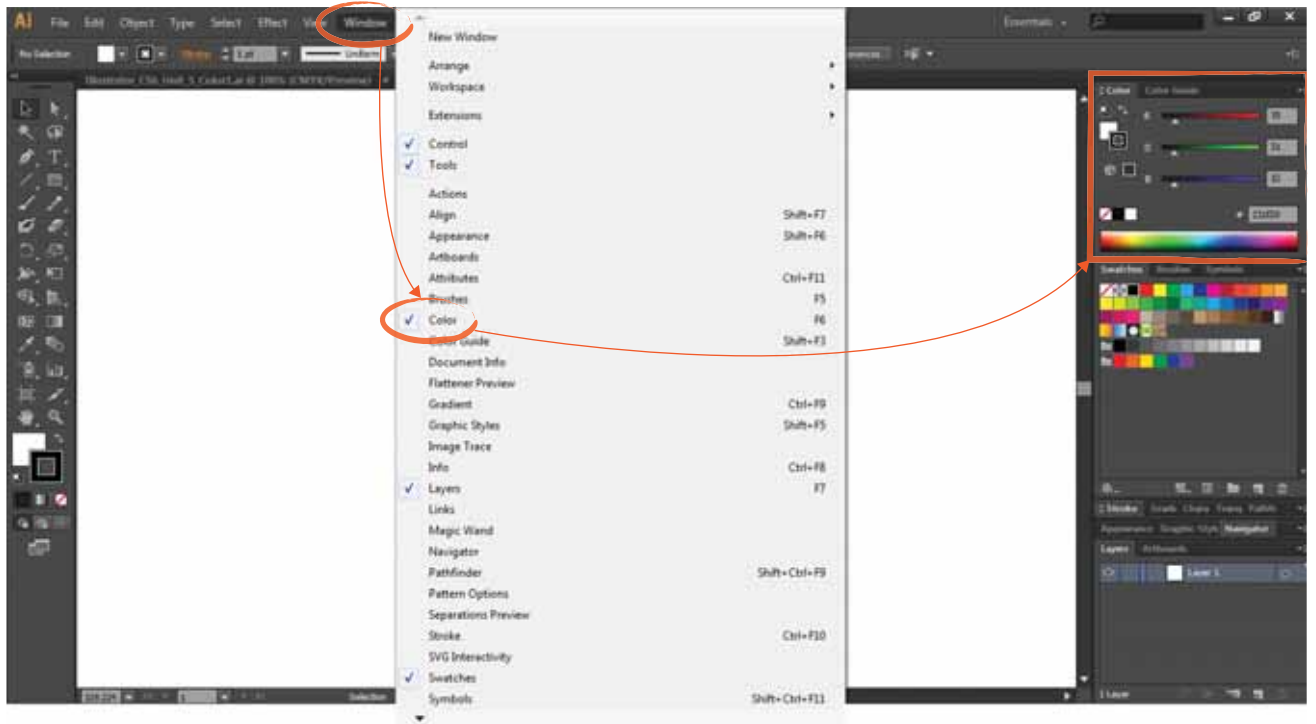
เพื่อให้มองเห็นสีที่อยู่ใน Swatches อย่างชัดเจนเราสามารถกำหนดมุมมองได้หลายระดับดังนี้

1. คลิกปุ่มเมนูบนด้านซ้ายของ Swatches แล้วเลือกมุมมองที่ต้องการ



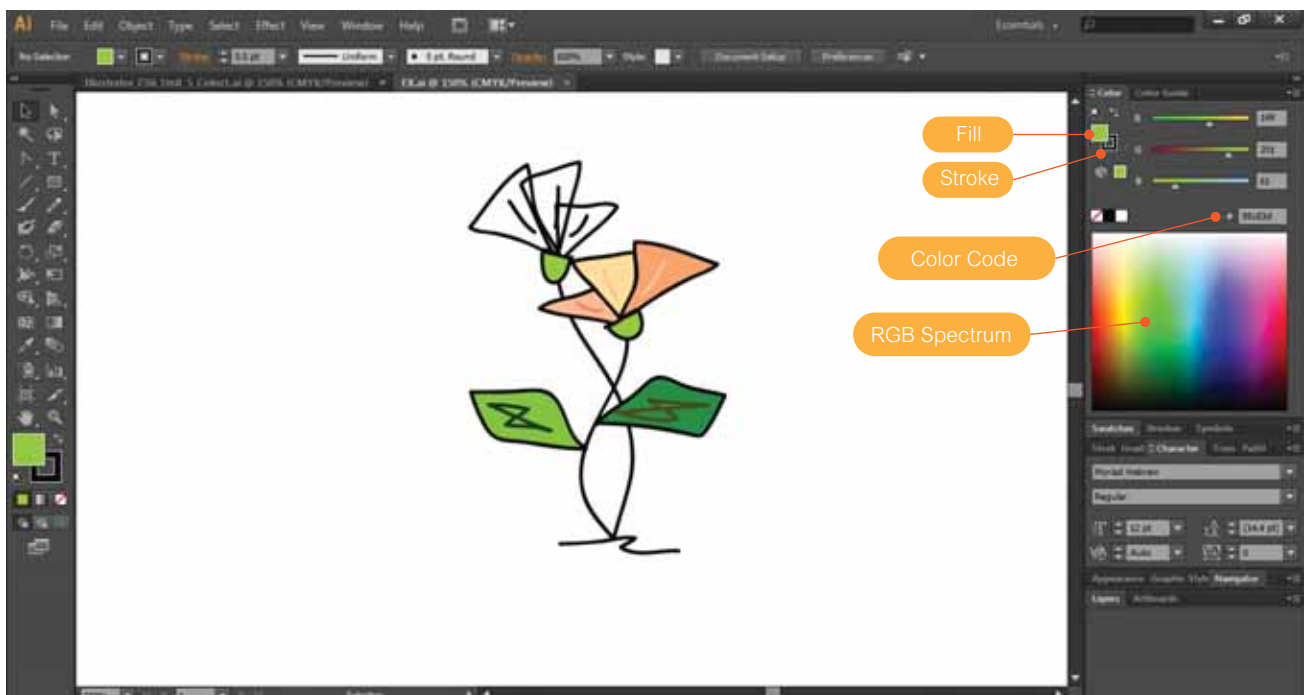
Panel Color

เป็นอีกหน้าต่างหนึ่งที่เราสามารถเลือกสีมาใช้กับชิ้นงาน ทำได้โดยคลิกเมนู Window > Color หรือกดปุ่มลัด < F6 > จากนั้นจะปรากฏ Panel Color ขึ้นมาโดยมีส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้



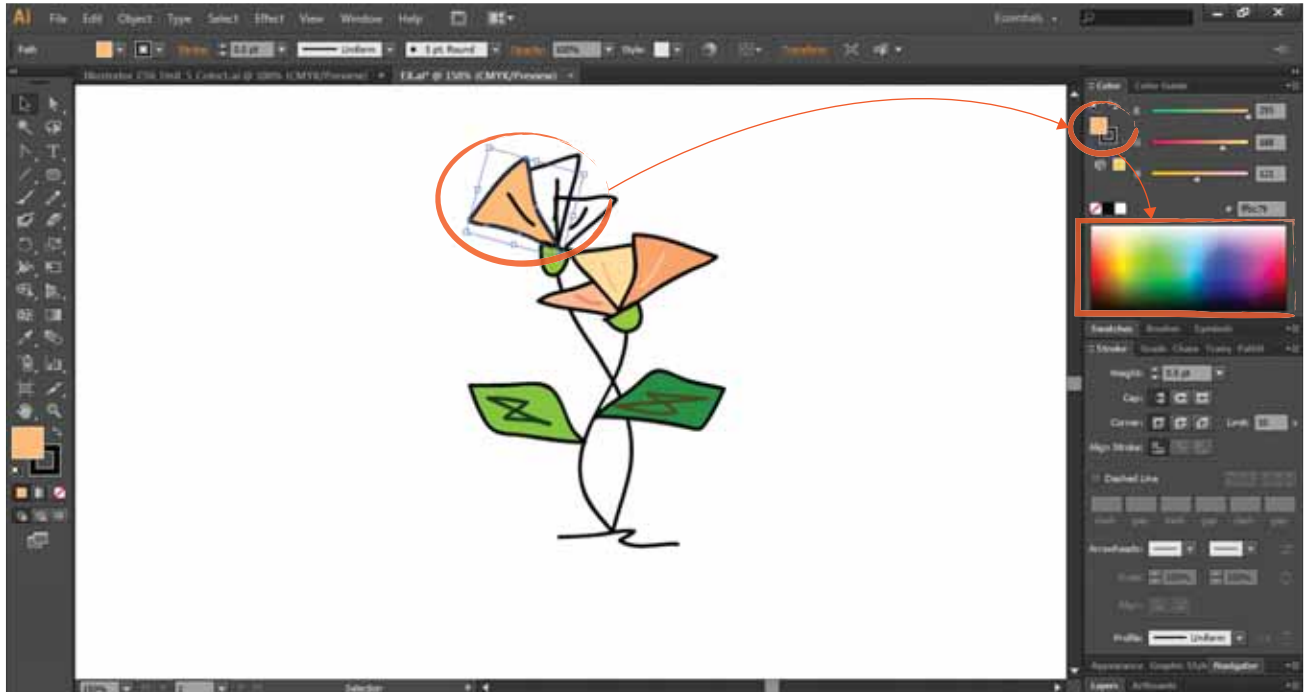
ส่วนประกอบใน Panel Color

ส่วนประกอบของ Panel Color มีดังนี้



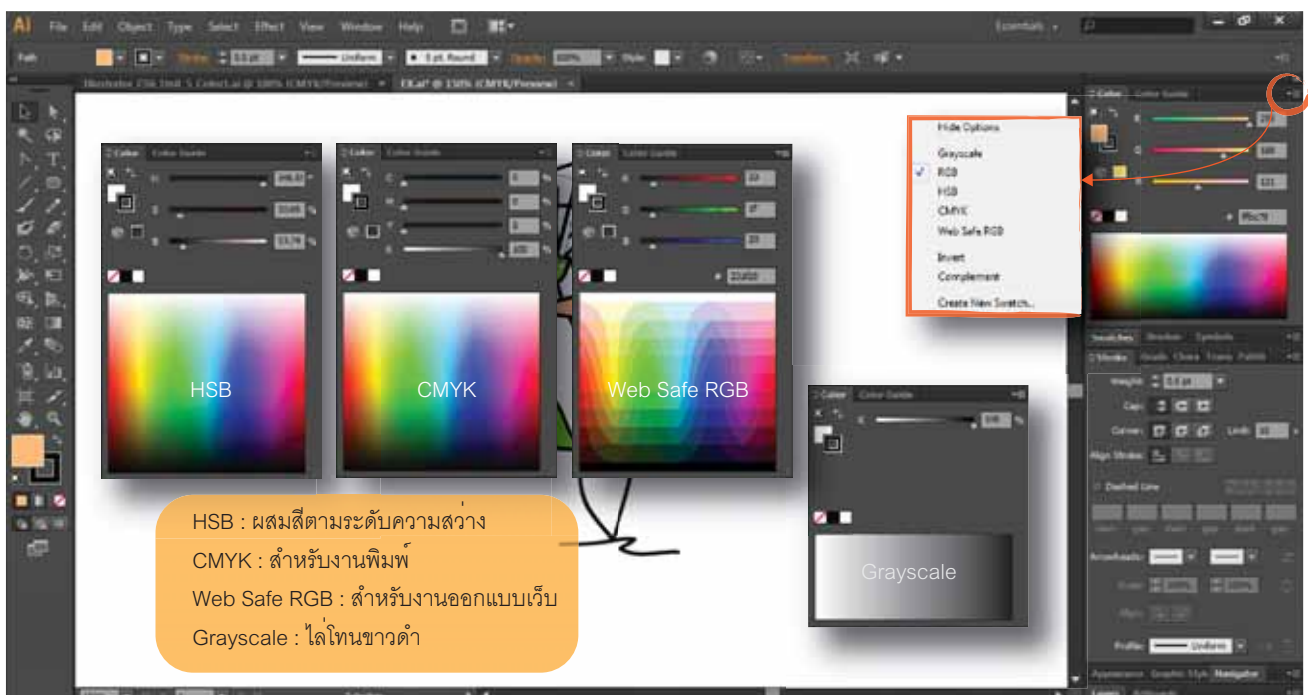
ลงสีให้ชิ้นงานด้วย Panel Color

1. คลิกชิ้นงาน จากนั้นคลิกเลือกว่าจะลงสีพื้น (Fill) หรือสีเส้น (Stroke)
2. เลือกสีที่ต้องการใน RGB Spectrum



เลือกโหมดสีใน Panel Color

เลือกใช้โหมดสี ให้เราคลิกปุ่มที่มุมขวาบนของ Panel Color จากนั้นจะปรากฏเมนูโหมดสีขึ้นมาให้เราเลือกใช้งานดังนี้

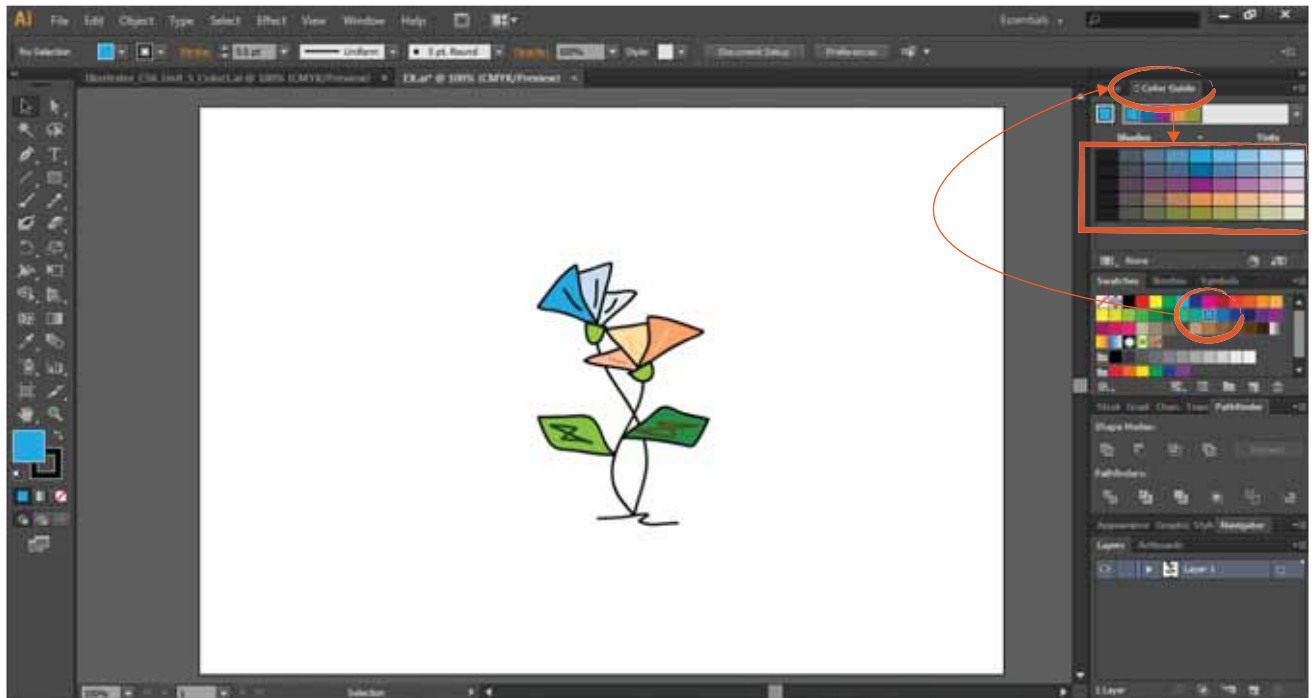


- นอกจากโหมดสีแล้วในเมนูยังมีคำสั่งต่างๆ ให้เราเลือกใช้งานได้แก่
- Hide Options : ซ่อน/ซ่อน Options
 - Grayscale : โหมดสีเทา
 - RGB : โหมดสี RGB
 - HSB : โหมดสี HSB
 - CMYK : โหมดสี CMYK
 - Web Safe RGB : โหมดสี Web Safe RGB
 - Invert : ใช้สีตรงข้ามกับที่เลือก
 - Complement : ใช้สีที่ใกล้เคียงกับที่เลือก
 - Create New Swatch : เก็บสีที่เลือกไว้ใน Panel SWATCHES

รู้จักกับ Color guide

Color guide เป็น Panel ที่ใช้แสดงแอดสี เช่นเราเลือกสีใน Color Picker หรือใน Swatches สีที่เราเลือกจะแสดงเป็นแอดสีใน Color guide วิธีใช้งานทำได้ดังนี้

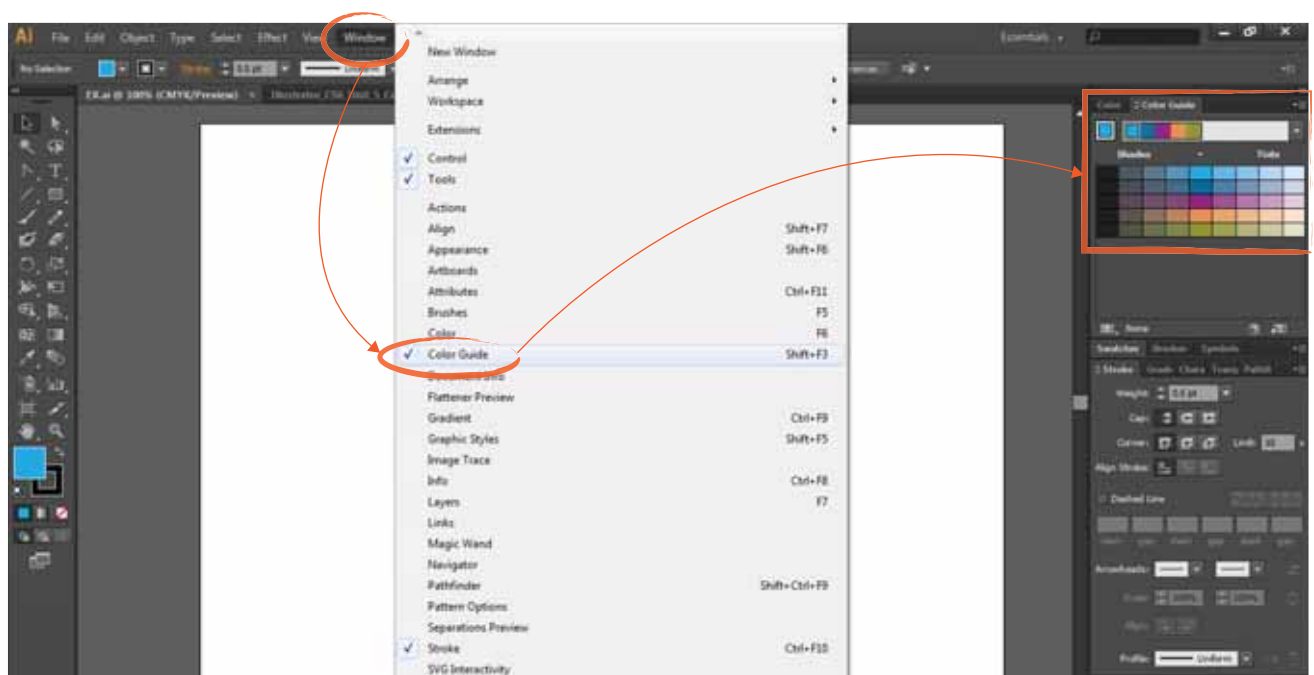
1. คลิกเลือกสีใน Swatches
2. คลิกที่ Color guide เราจะเห็นแอดสีตามที่ได้เลือกไว้ จากนั้นจึงเลือกแอดสีที่ต้องการไปใช้งาน



เรียก Color guide ขึ้นมาใช้งาน

หากไม่เห็น Color guide ปรากฏบนโปรแกรม เราสามารถเรียกมันขึ้นมาใช้งานได้ดังนี้

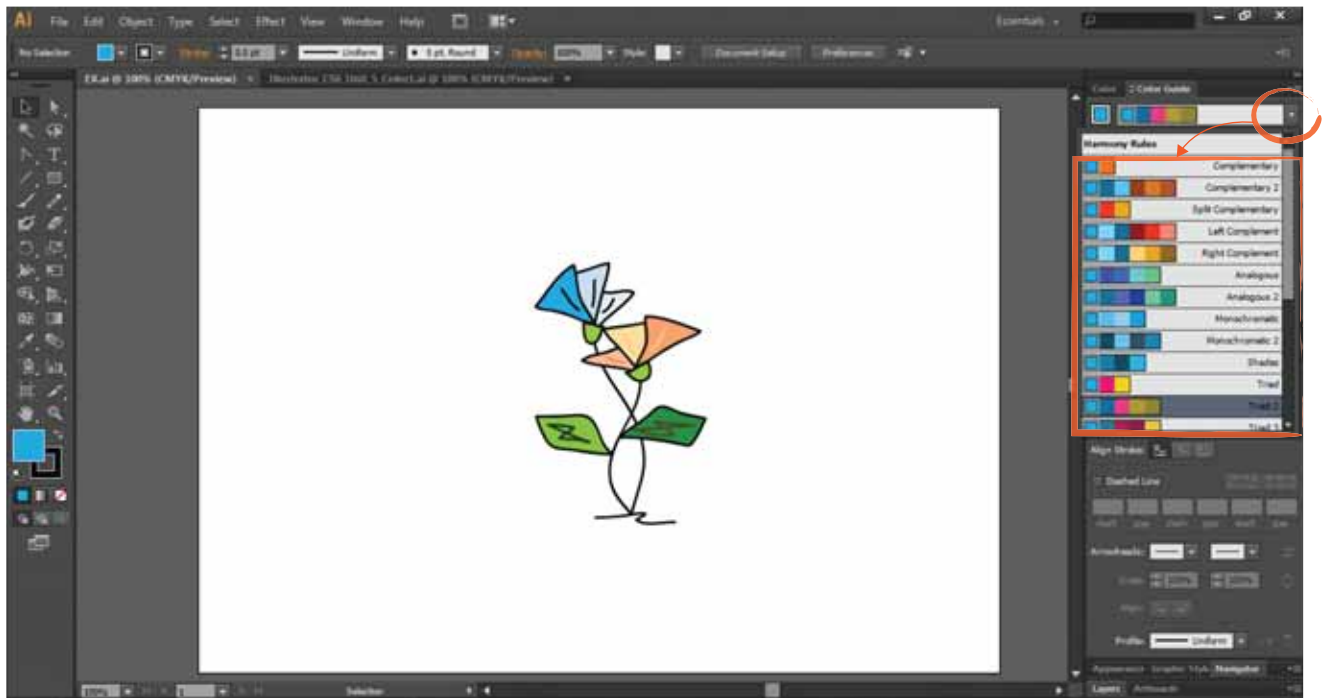
1. คลิกที่เมนู Window > Color Guide หรือกดปุ่ม [Shift + F3]
2. จากนั้นหน้าต่าง Color guide จะปรากฏขึ้นมา



เลือกรูปแบบการแสดงผลแฉดสีใน Color guide

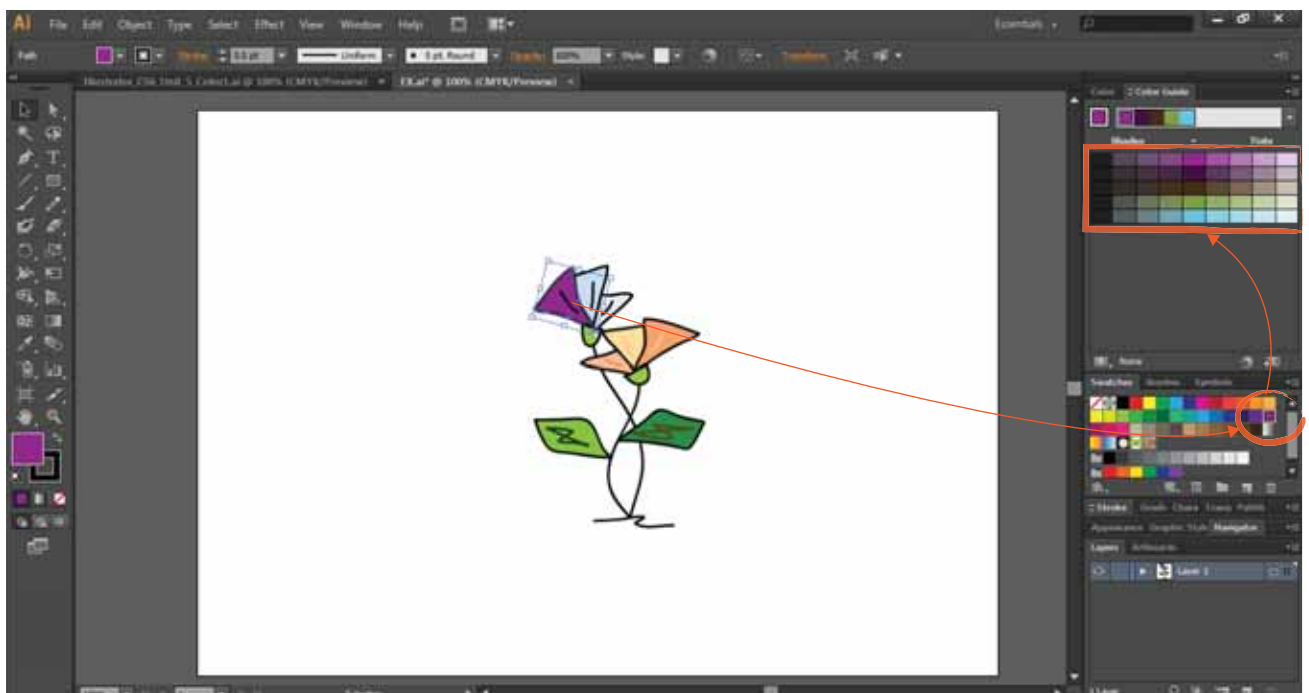
เราสามารถเลือกแบบแฉดสีที่แสดงใน Color guide ได้ดังนี้

1. คลิก Harmony Rules
2. เลือกแบบแฉดสีที่ต้องการ



เปลี่ยนสีให้ชิ้นงานด้วย Color guide

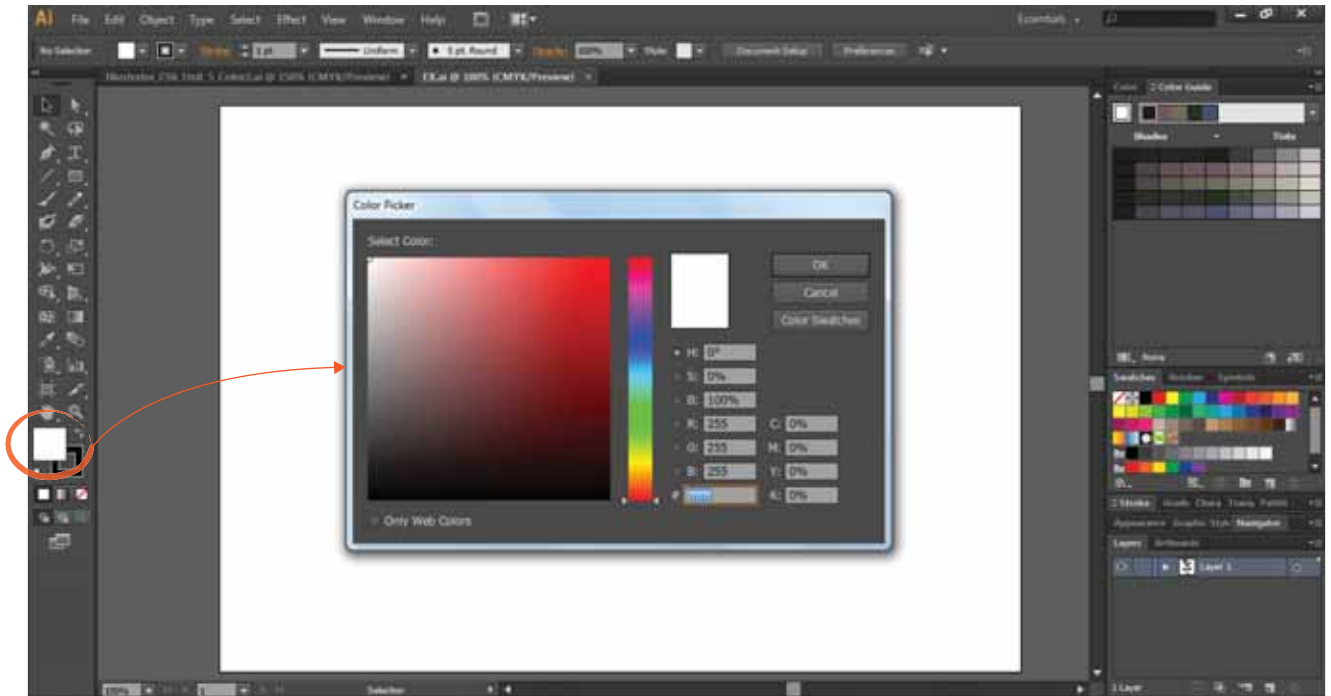
1. คลิกชิ้นงานส่วนที่ต้องการเปลี่ยนสี
2. เลือกสีใน Swatches จากนั้นเลือกแฉดสีใน Color guide สีชิ้นงานก็จะเปลี่ยนไปตามที่เลือก



Color Picker

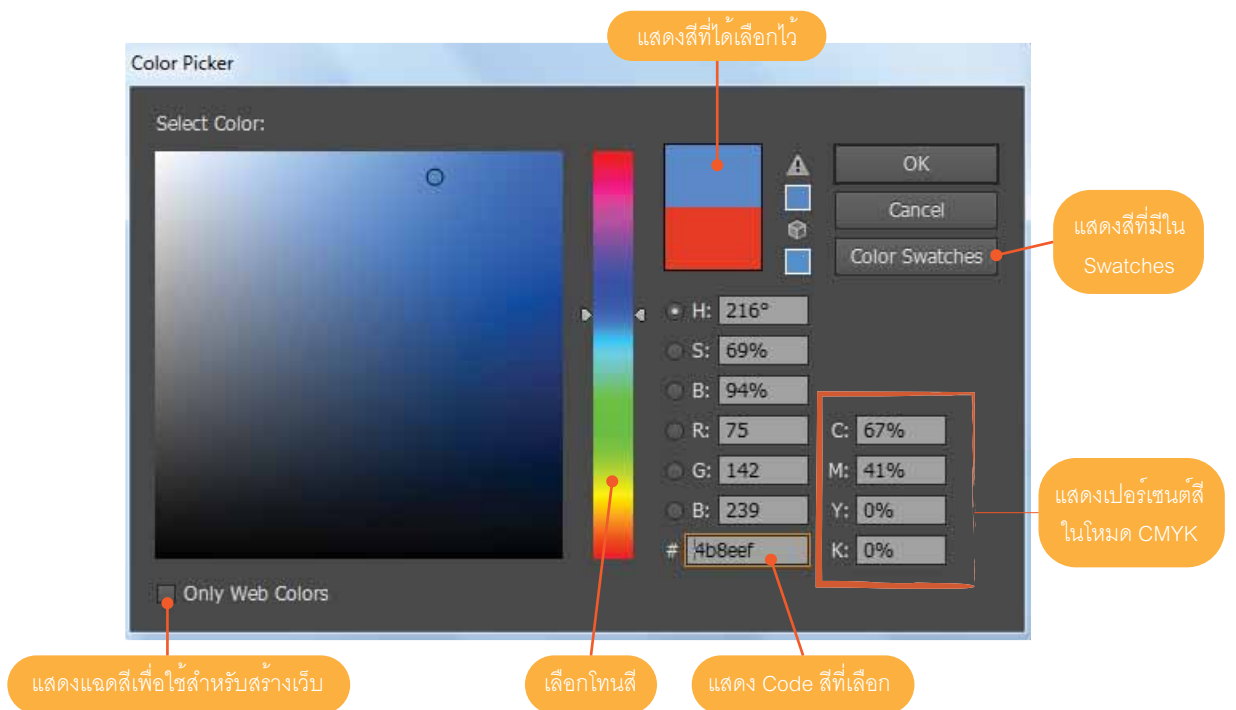
Color Picker คือหน้าต่างสำหรับเลือกสีอีกตัวหนึ่งที่สามารถกำหนดโทนสีและเลือกความเข้มของสีได้ตามต้องการ เรียกหน้าต่าง Color Picker ขึ้นมาทำได้โดย

1. ดับเบิ้ลคลิก Fill หรือ Stroke ในกล่องเครื่องมือ
2. ก็จะปรากฏหน้าต่าง Color Picker ขึ้นมา

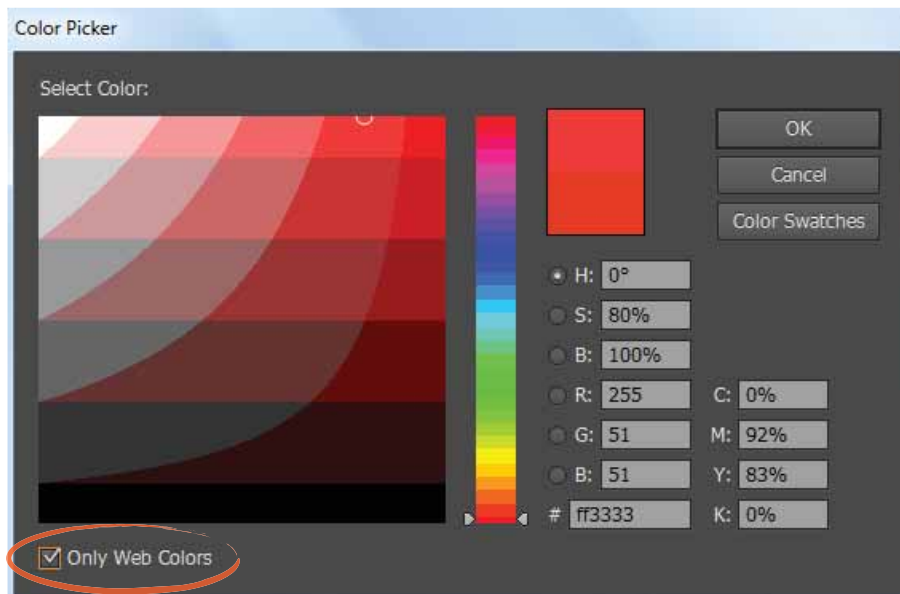


ส่วนประกอบของ Color Picker

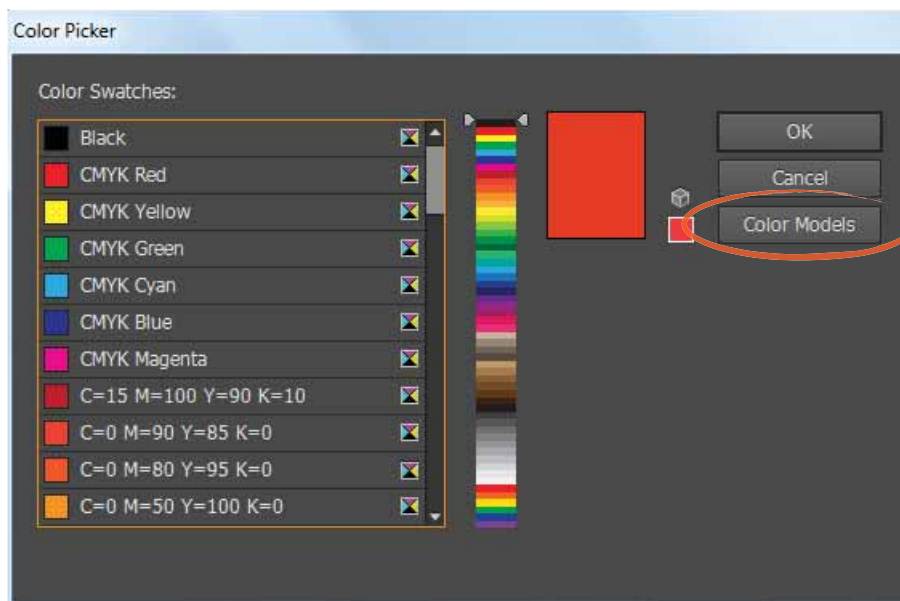
Color Picker มีส่วนประกอบดังต่อไปนี้



Color Picker เมื่อเลือกเป็น Only Web Colors



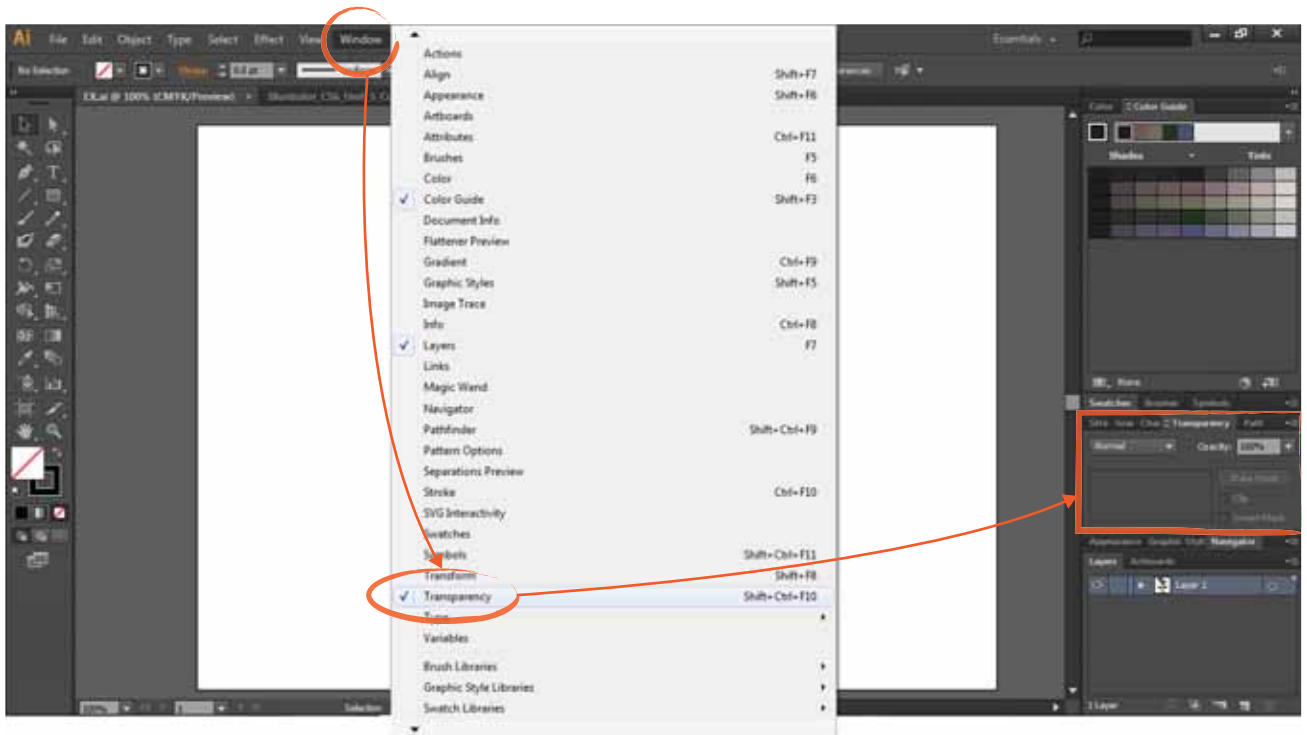
Color Picker เมื่อเลือกเป็น Color Swatches และหากต้องการย้อนกลับก็ให้กดเลือกที่ Color Models



รู้จักกับ Transparency

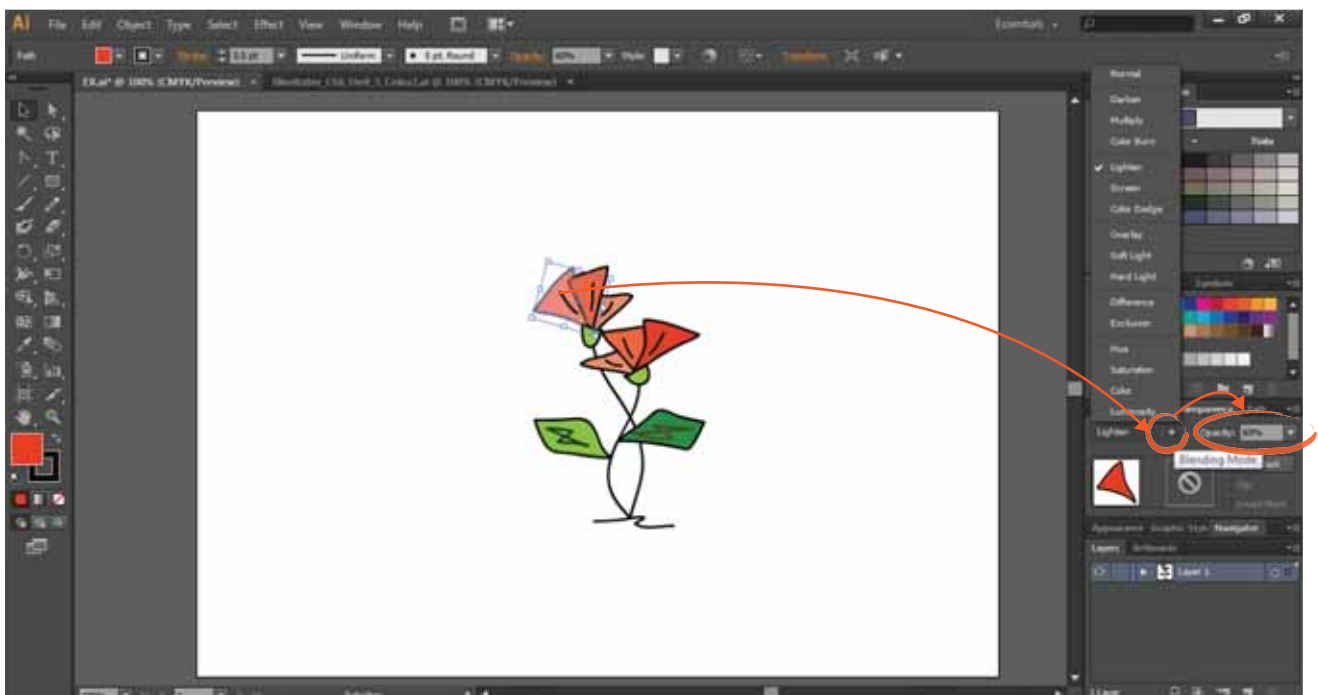
คือแผงสำหรับปรับความโปร่งใสให้วัตถุ ปรับแต่งความหนาที่บของสี เราสามารถเรียกใช้ Transparency โดย

1. คลิกที่เมนู Window > Transparency หรือกดปุ่ม Shift + Ctrl + F10
2. แผง Transparency จะปรากฏขึ้นมาให้เราใช้งาน



เราสามารถกำหนดความโปร่งใสของชิ้นงานให้ดูดีมีมิติสวยงามได้ดังนี้

1. คลิกส่วนที่ต้องการปรับความโปร่งใส เลือกโหมดสีใน Blending Mode แล้วปรับค่าความโปร่งใสที่ Opacity
2. ชิ้นงานจะเปลี่ยนแปลงไปตามค่าที่เราปรับ

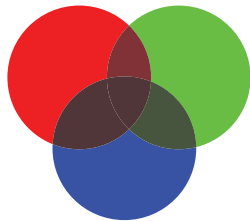


Blending Mode ใน Transparency

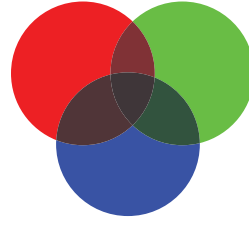
Blending Mode คือโหมดผสมสีให้กับวัตถุ มีให้เลือกดังนี้



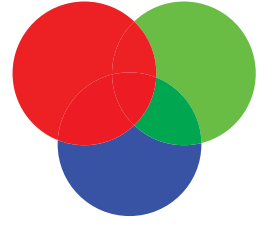
Normal



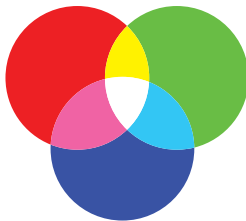
darken



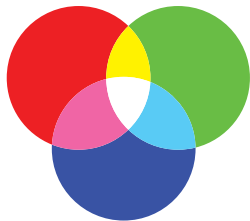
Multiply



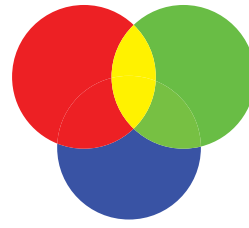
Color Burn



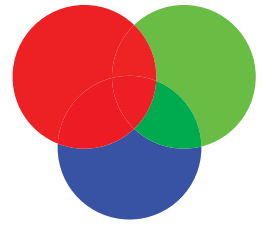
Lighten



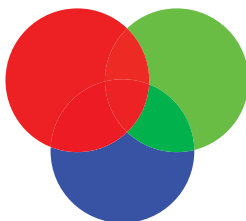
Screen



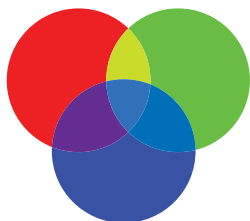
Color Dodge



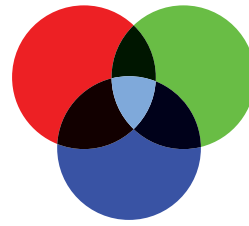
Overlay



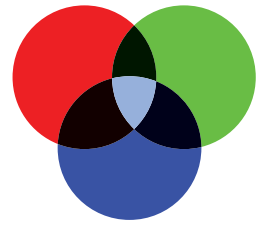
Soft Light



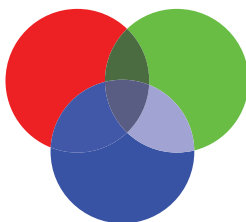
Hard Light



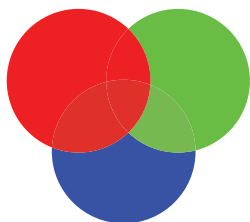
Difference



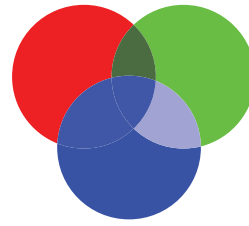
Exclusion



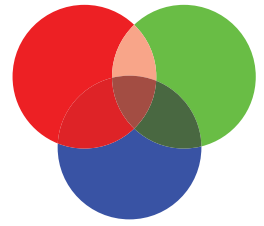
Hue



Saturation



Color

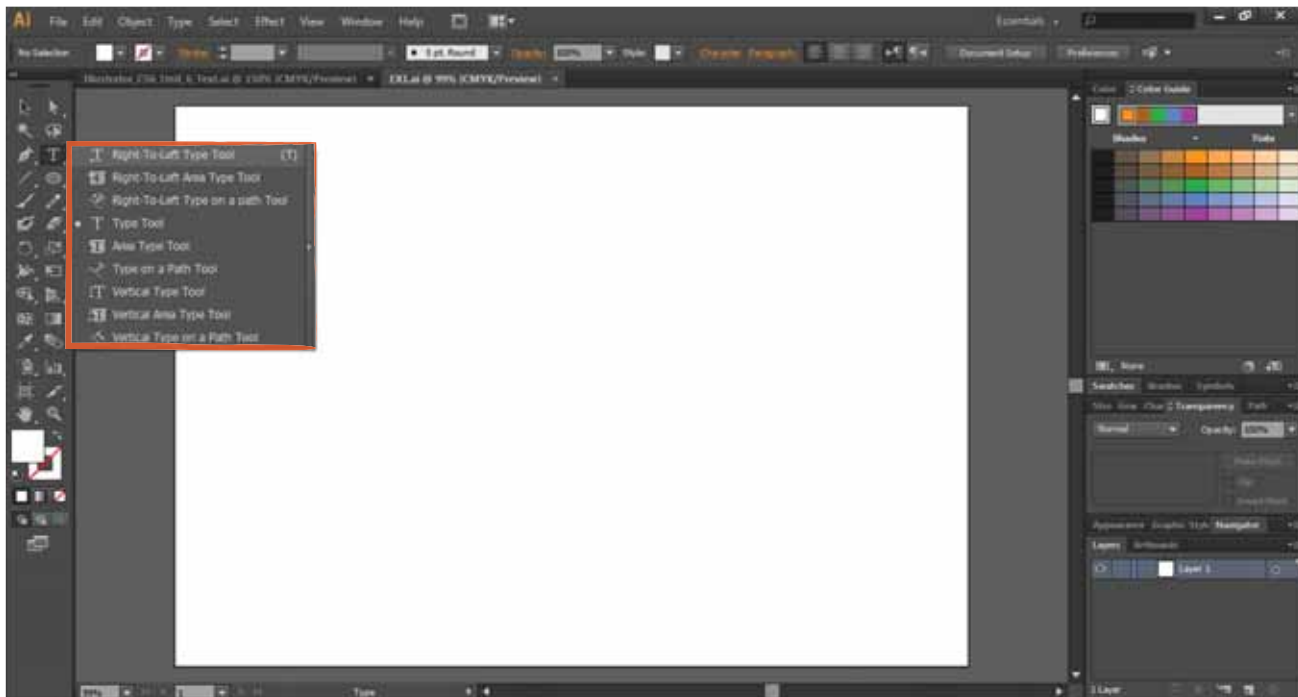


Luminosity

บทที่ 5 : TEXT

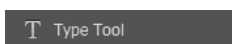
สร้างตัวหนังสือด้วยกลุ่มเครื่องมือ Type Tool

Type Tool คือเครื่องมือสร้างข้อความหรือตัวอักษร สามารถสร้างได้ทั้งข้อความปกติ แนวตั้ง แนวนอน ข้อความในกรอบ และข้อความตามแนวเส้น Path



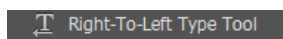
รู้จักกับกลุ่มเครื่องมือ Type Tool

กลุ่มเครื่องมือ Type Tool ใน CS6 มี 9 แบบคือ

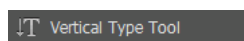


Type Tool ใช้สร้างข้อความปกติจากซ้ายไปขวา นิยมใช้เป็นเนื้อหา

THAKSIN UNIVESIT_




Right-To-Left Type Tool ใช้สร้างตัวอักษรปกติเหมือน Type Tool แต่จะสร้างจากขวาไปซ้าย




Vertical Type Tool ใช้สร้างข้อความในแนวตั้ง

TSU


 Area Type Tool

Area Type Tool ใช้สร้างข้อความให้อยู่ในขอบเขตรูปทรงที่กำหนด

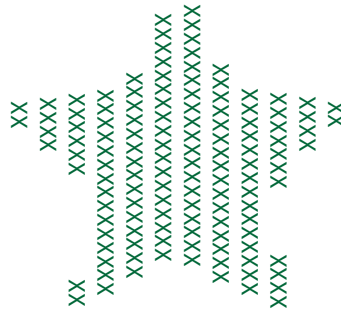



 Right-To-Left Area Type Tool

Right-To-Left Area Type Tool ใช้สร้างข้อความให้อยู่ในขอบเขตรูปทรงที่กำหนดเหมือนกับ Area Type Tool แต่จะสร้างจากขวาไปซ้าย


 Vertical Area Type Tool

Vertical Area Type Tool สร้างข้อความแนวตั้งในขอบเขตรูปทรงที่กำหนด

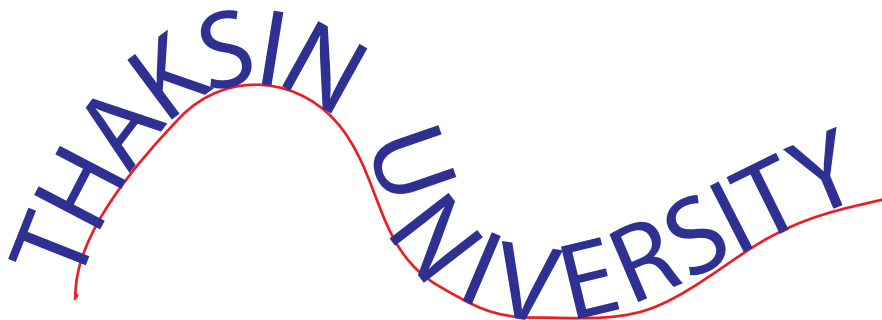



 Type on a Path Tool

Type on a Path Tool สร้างข้อความบนเส้น Path

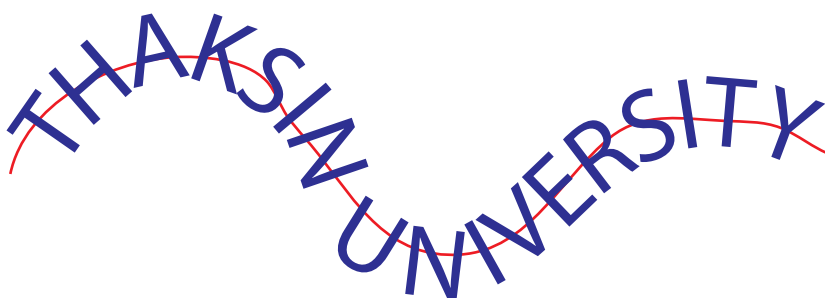
 Right-To-Left Type on a path Tool

Right-To-Left Type on a path Tool สร้างข้อความบนเส้น Path จากขวาไปซ้าย



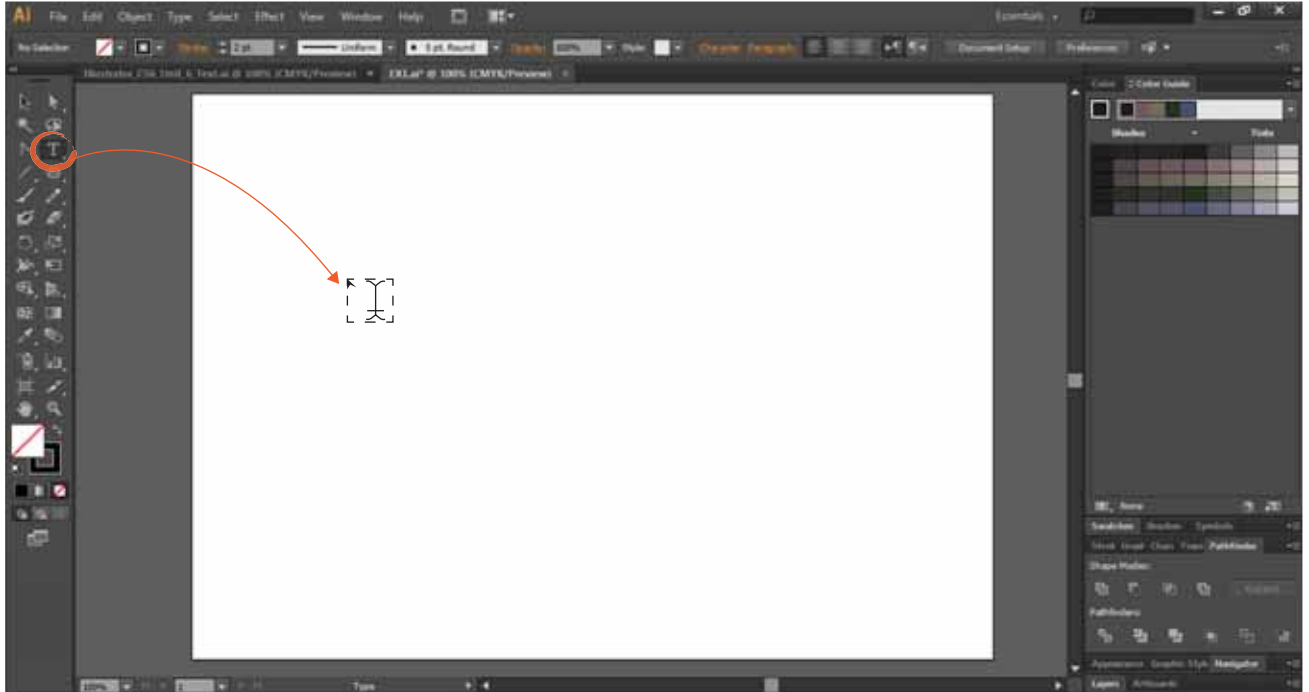
 Vertical Type on a Path Tool

Vertical Type on a Path Tool สร้างข้อความกึ่งกลางตามแนวเส้น Path

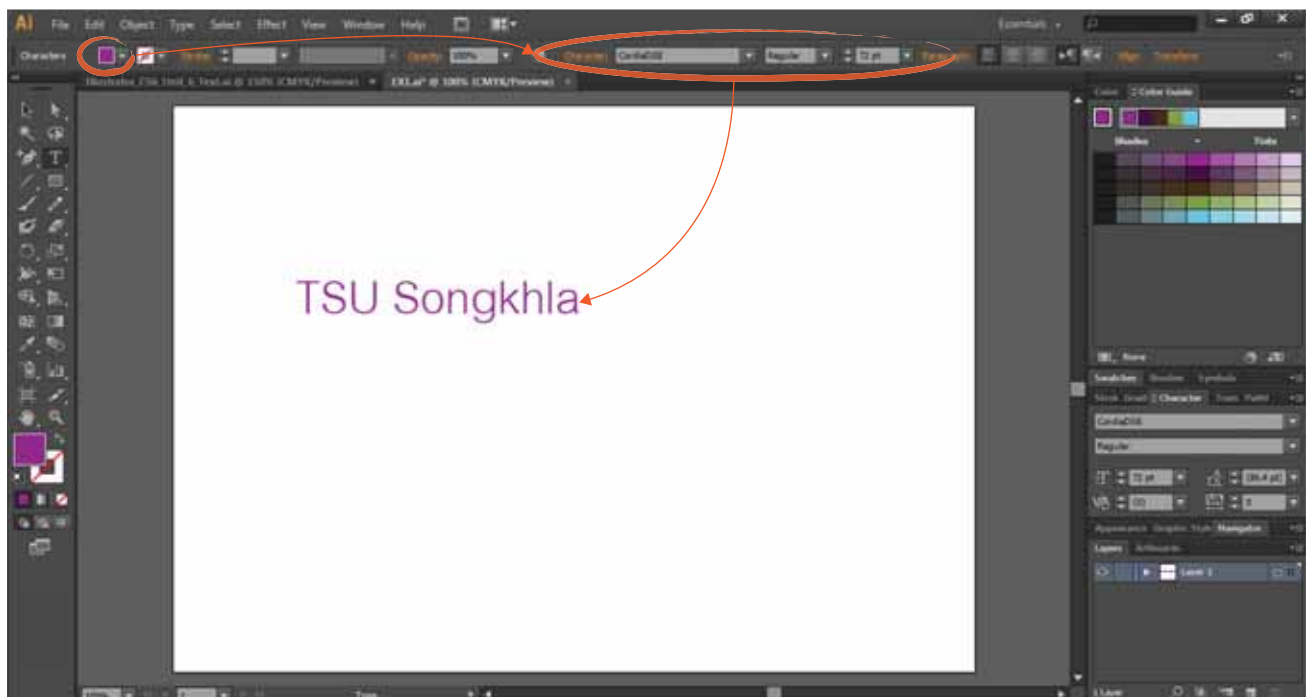


ใช้ Type Tool สร้างข้อความ

1. เลือกเครื่องมือ Type Tool แล้วคลิกลงบนอาร์ตบอร์ดก่อน

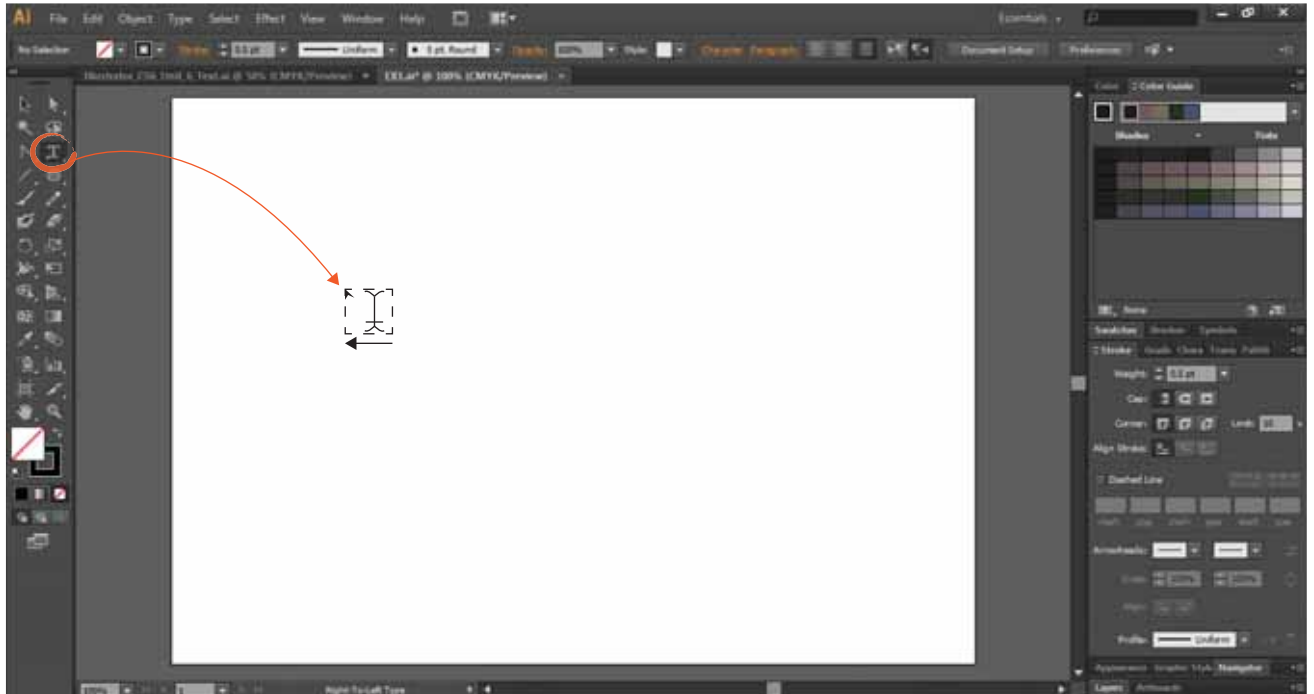


2. เลือกสีและกำหนดรูปแบบตัวอักษรกับขนาดที่ต้องการ
3. แล้วพิมพ์ข้อความลงไป

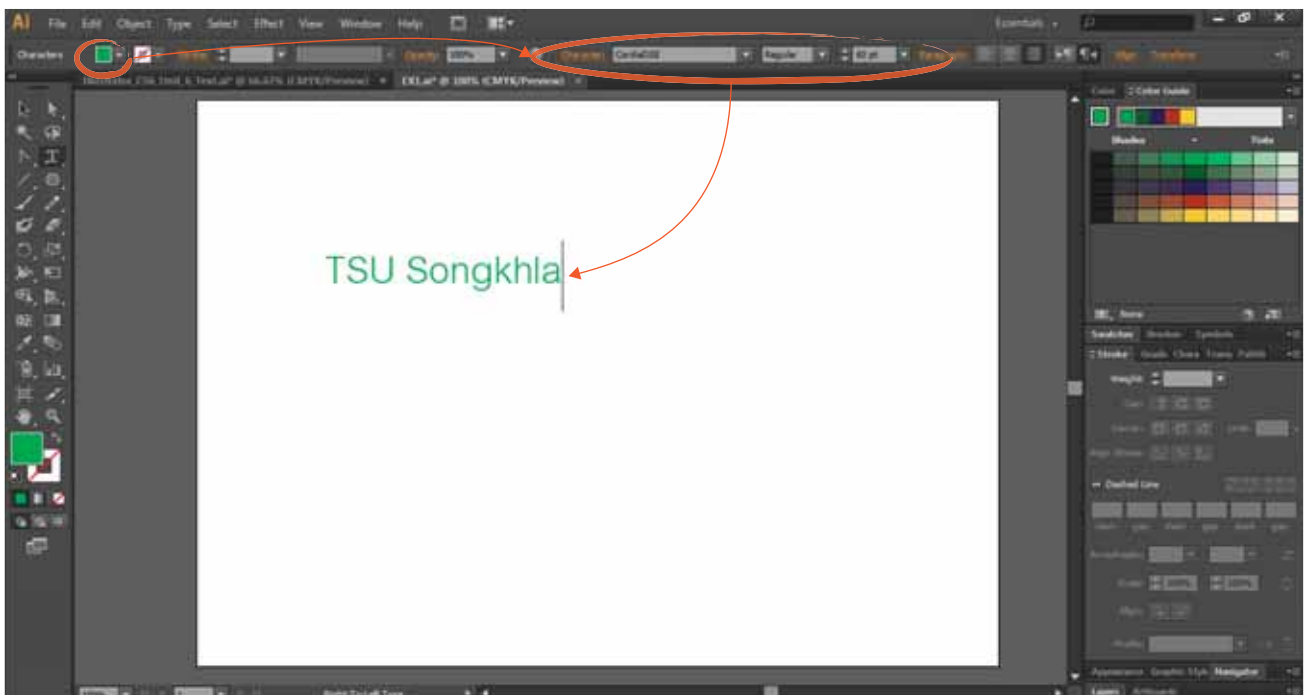


ใช้ Right-To-Left Type Tool สร้างข้อความ

1. เลือกเครื่องมือ Right-To-Left Type Tool แล้วคลิกลงบนอาร์ตบอร์ด

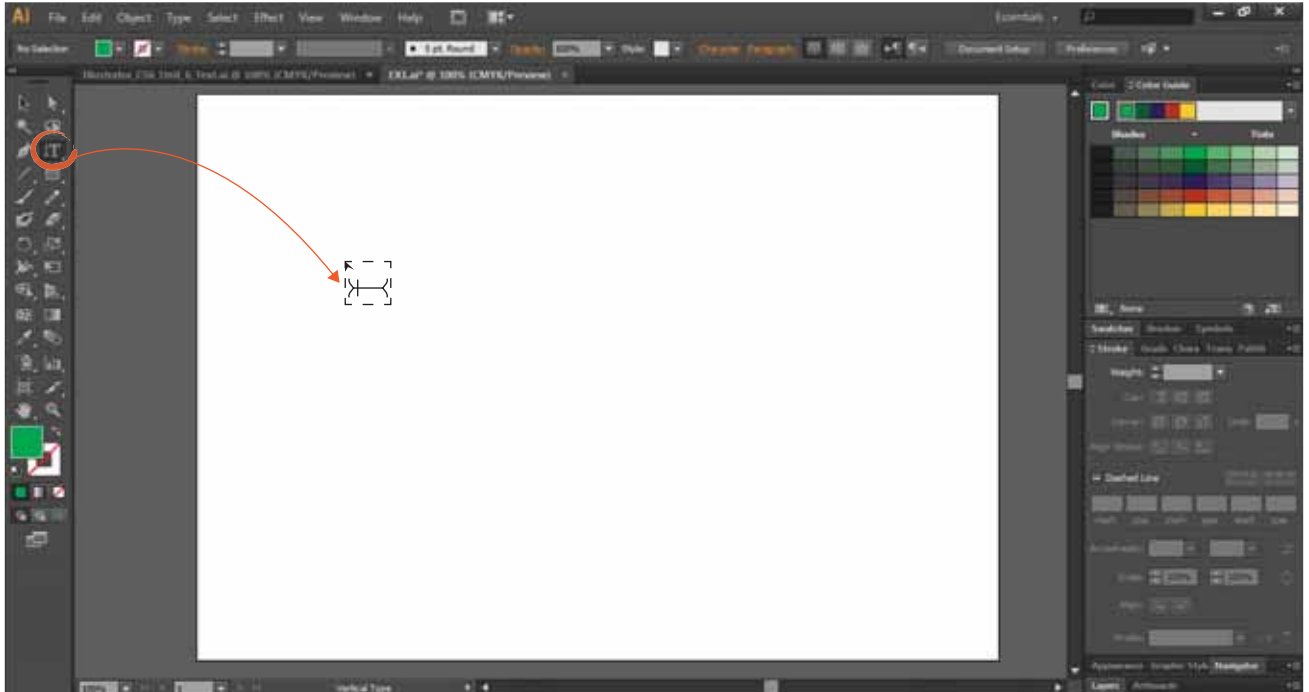


2. เลือกสีและกำหนดรูปแบบตัวอักษรกับขนาดที่ต้องการ
3. แล้วพิมพ์ข้อความลงไป (มันจะพิมพ์จากหลังไปหน้า)

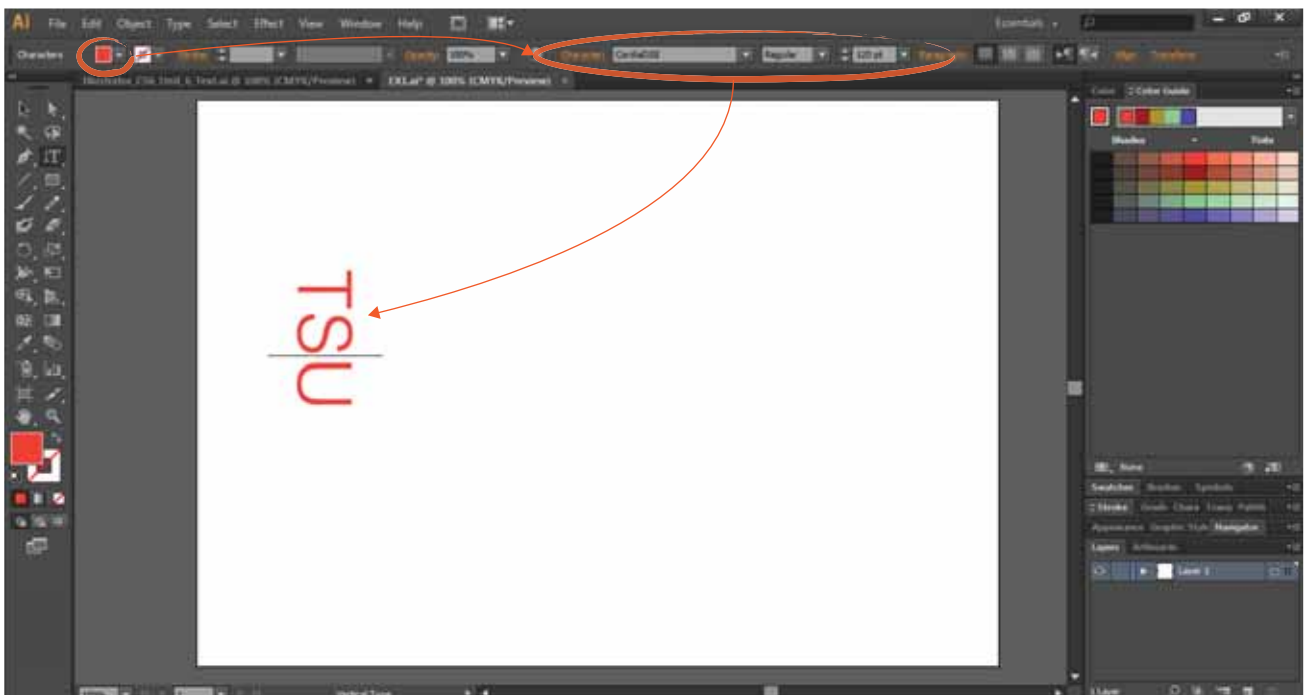


สร้างข้อความในแนวตั้งด้วย Vertical Type Tool

1. เลือกเครื่องมือ Vertical Type Tool จากนั้นคลิกบนอาร์ตบอร์ด

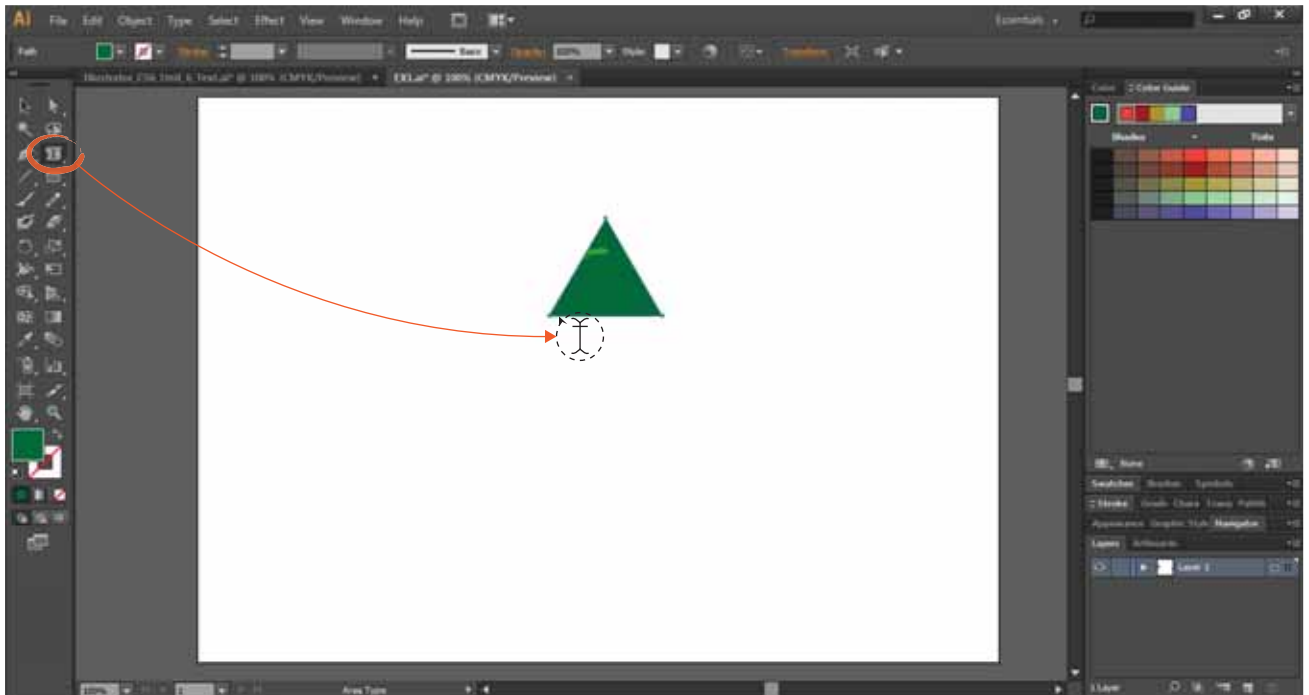


2. กำหนดสีตัวอักษรเลือกแบบอักษรและขนาดที่ต้องการ
3. พิมพ์ข้อความ

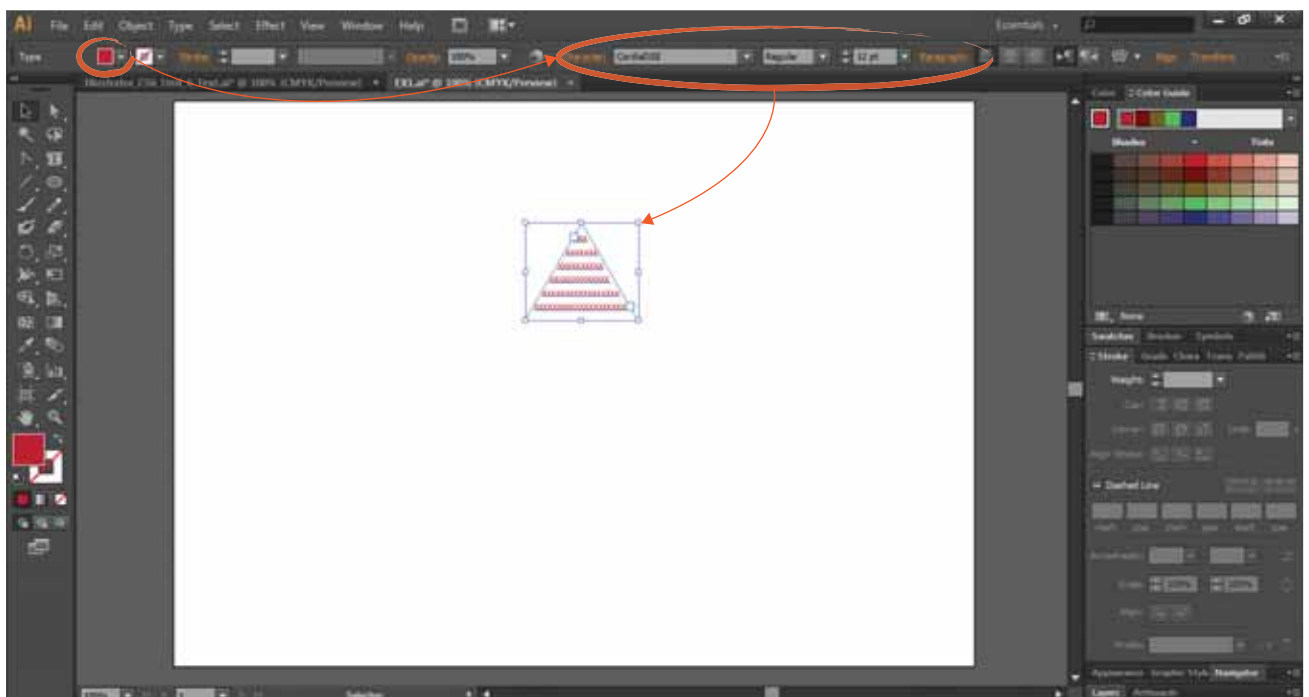


ใช้ Area Type Tool สร้างข้อความในรูปทรง

1. สร้างรูปทรงที่ต้องการขึ้นมา
2. เลือกเครื่องมือ Area Type Tool แล้วคลิกลงไปบนขอบรูปทรงนั้น

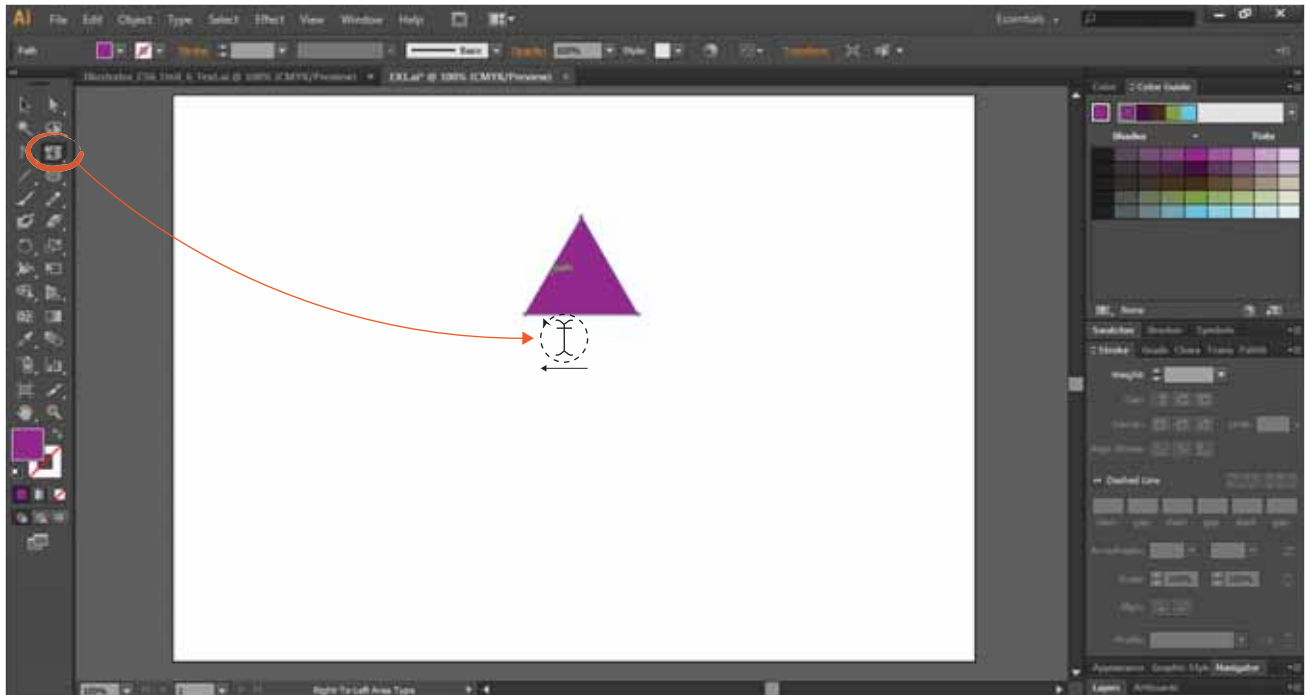


3. กำหนดสี แบบอักษรและขนาด
4. พิมพ์ข้อความที่ต้องการ เมื่อพิมพ์เสร็จให้กดปุ่ม < Ctrl + Enter >

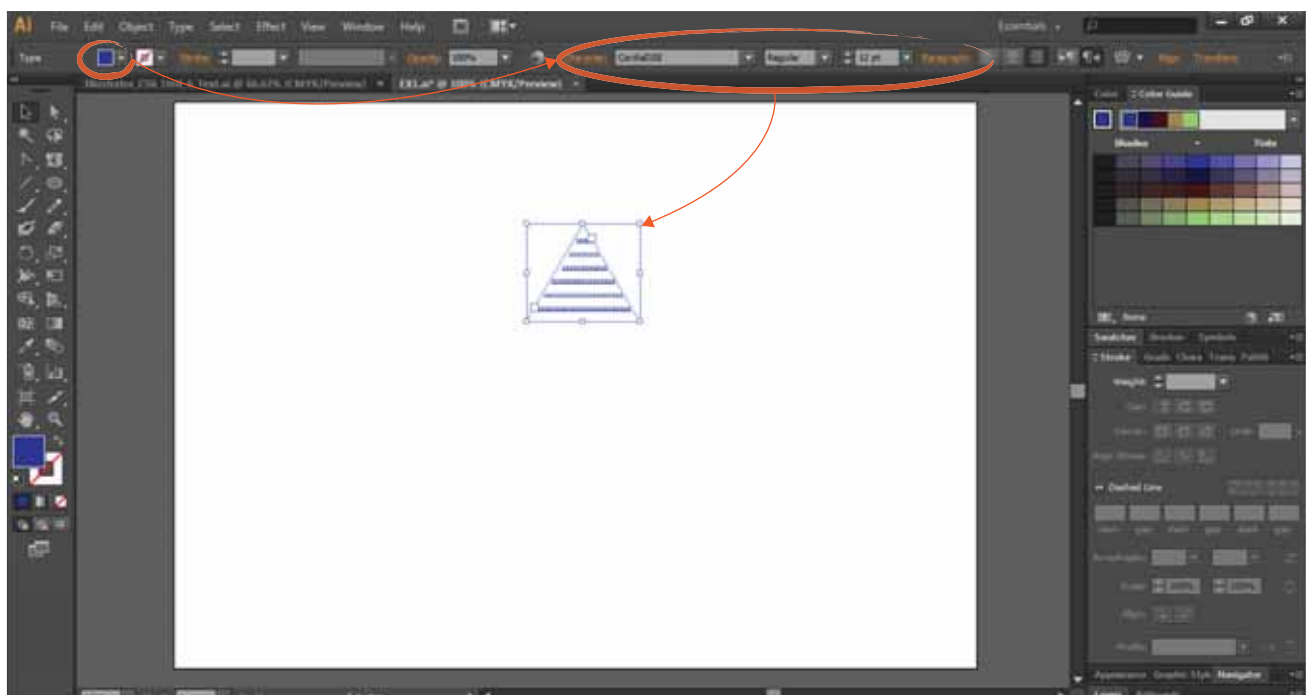


ใช้ Right-To-Left Area Type Tool สร้างข้อความในรูปทรง

1. สร้างรูปทรงที่ต้องการขึ้นมา
2. เลือกเครื่องมือ Right-To-Left Area Type Tool แล้วคลิกลงไปบนขอบรูปทรงนั้น

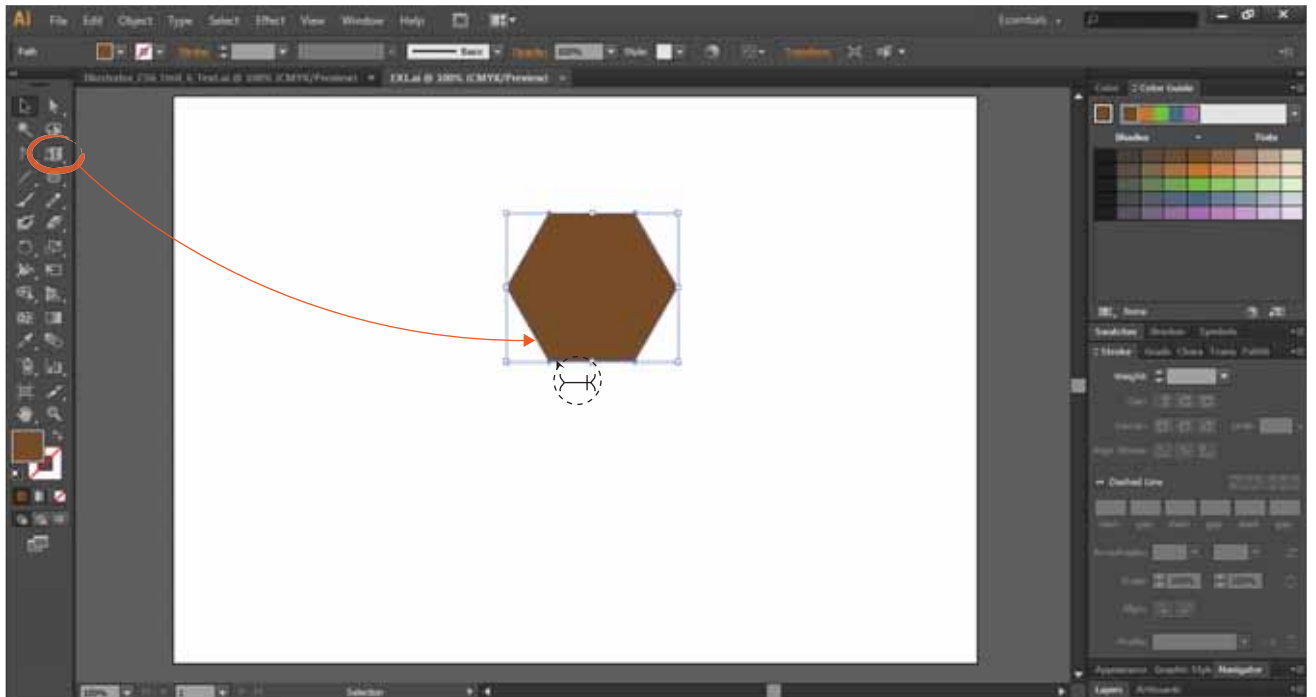


3. กำหนดดี แบบอักษรและขนาด
4. พิมพ์ข้อความที่ต้องการ (มันจะพิมพ์จากหลังไปหน้า) เมื่อพิมพ์เสร็จให้กดปุ่ม < Ctrl + Enter >

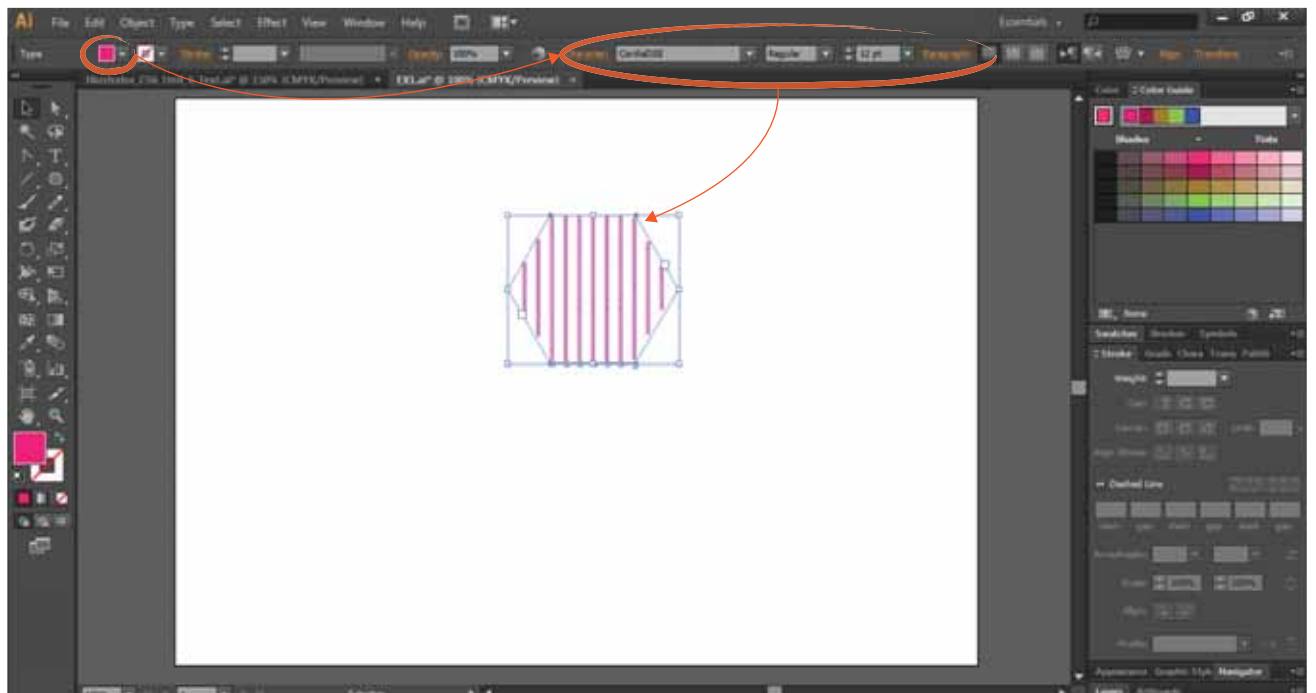


ใช้ Vertical Area Type Tool สร้างข้อความแนวตั้งในรูปทรง

1. สร้างรูปทรงที่ต้องการขึ้นมา
2. เลือกเครื่องมือ Vertical Area Type Tool แล้วคลิกลงไปบนขอบรูปทรงนั้น

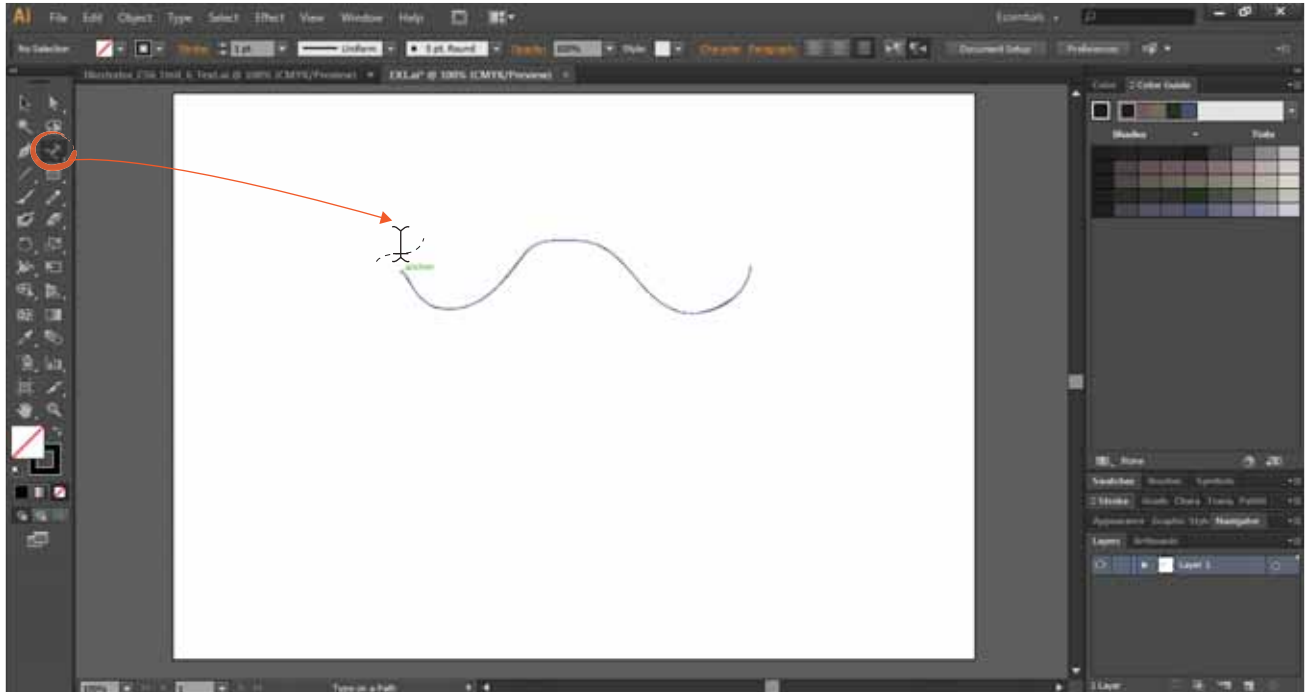


3. กำหนดสี แบบอักษรและขนาด
4. พิมพ์ข้อความที่ต้องการ เมื่อพิมพ์เสร็จให้กดปุ่ม < Ctrl + Enter >

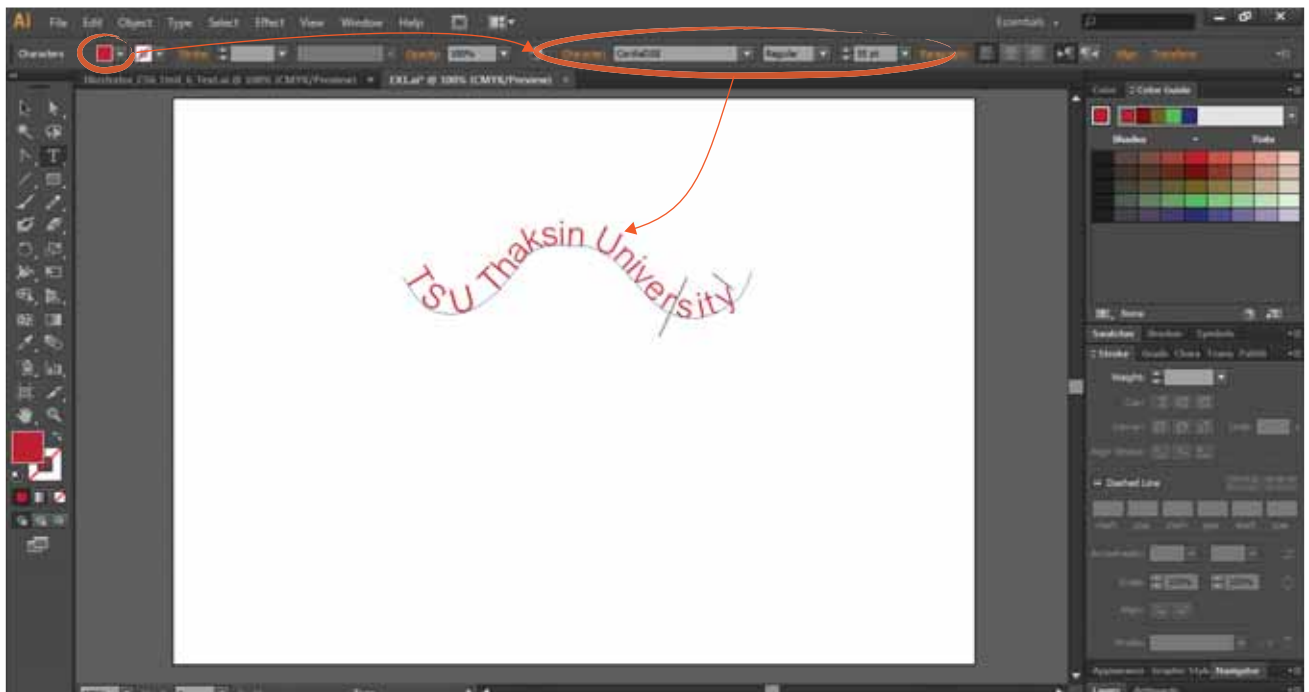


สร้างข้อความบนเส้น Path ด้วย Type on a Path Tool

1. สร้างเส้นตรงหรือเส้นโค้งที่ต้องการขึ้นมา
2. เลือกเครื่องมือ Type on a Path Tool แล้วคลิกลงไปในเส้นที่สร้างขึ้น



3. กำหนดดี แบบอักษรและขนาด
4. แล้วพิมพ์ข้อความที่ต้องการ เมื่อพิมพ์เสร็จให้กดปุ่ม < Ctrl + Enter > (ตัวอักษรที่พิมพ์จะอยู่บนเส้น Path)

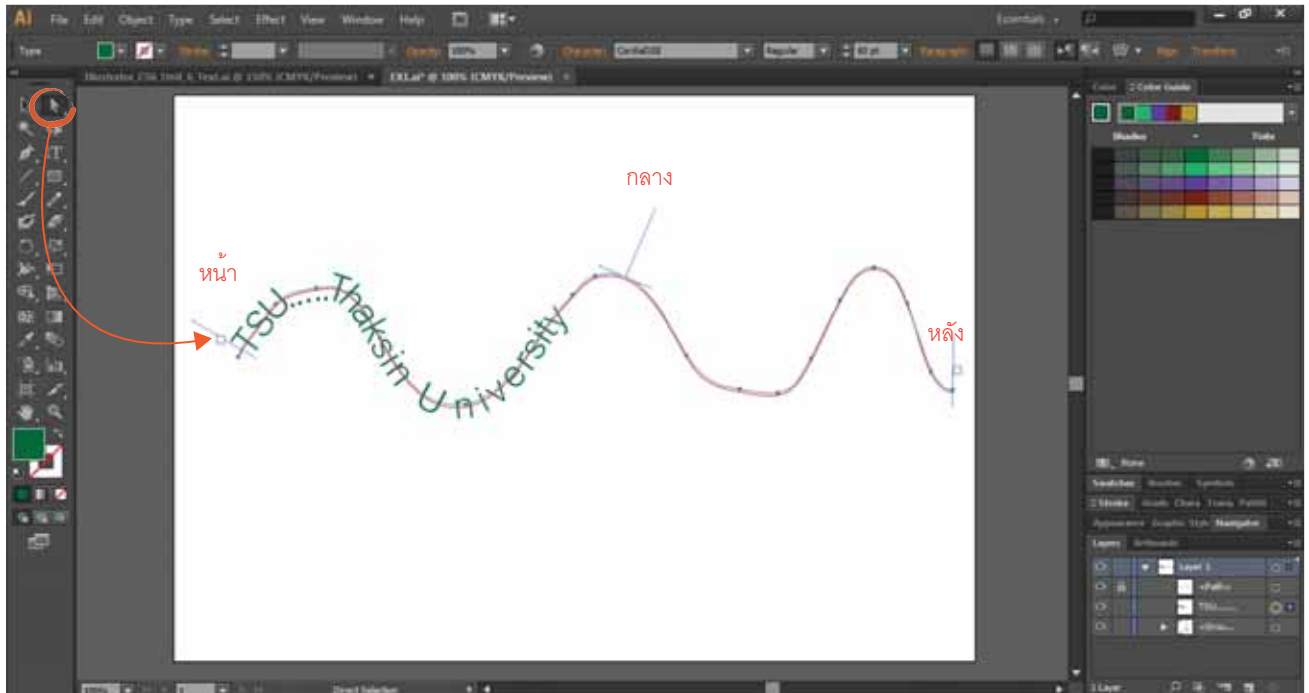


หมายเหตุ : เครื่องมือ Right-To-Left Type on a path Tool และ Vertical Type on a Path Tool ก็ใช้วิธีสร้างเหมือนกัน จะแตกต่างกันเล็กน้อยคือ Right-To-Left Type on a path Tool ข้อความจะพิมพ์จากขวาไปซ้าย และ Vertical Type on a Path Tool ตัวอักษรจะอยู่กึ่งกลางเส้น Path

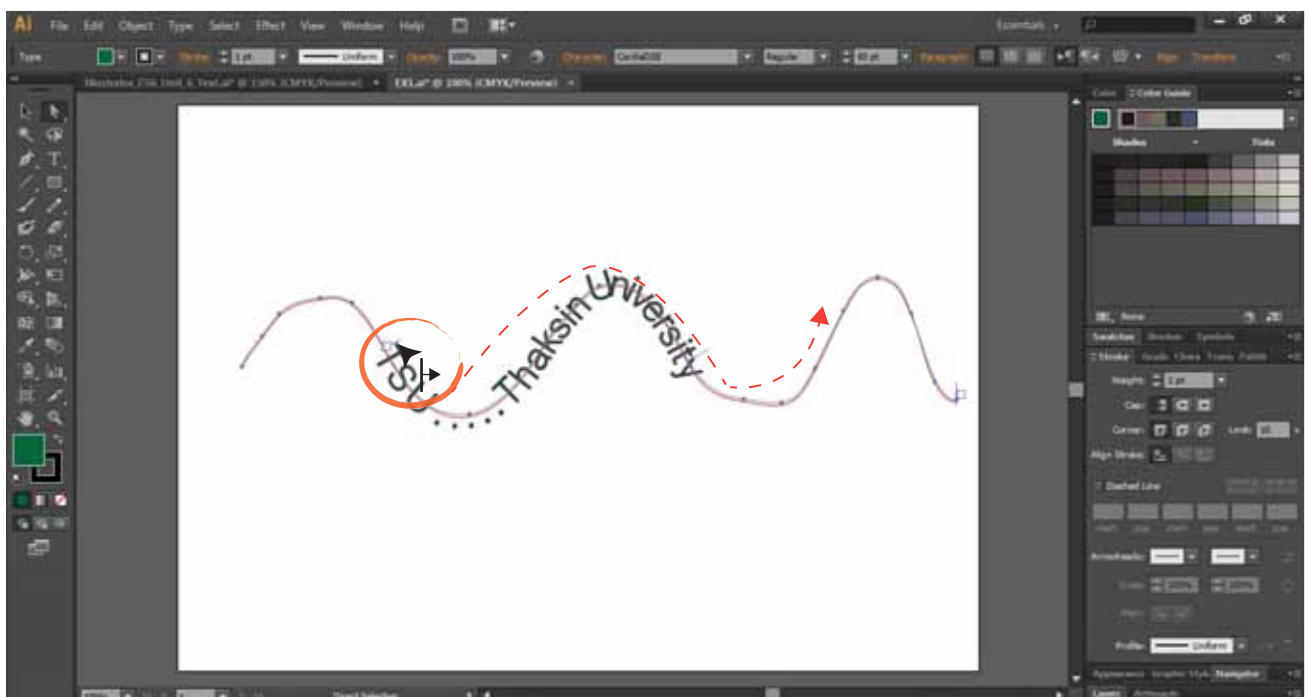
เลื่อนข้อความที่สร้างขึ้นบนเส้น Path

เมื่อต้องการเลื่อนข้อความบนเส้น Path สามารถทำได้โดย

1. คลิกเครื่องมือ Selection Tool หรือ Direct Selection Tool ก็ได้แล้วคลิกไปที่ข้อความ จะปรากฏเส้นกันตัวอักษรขึ้นมา หน้า กลาง หลัง

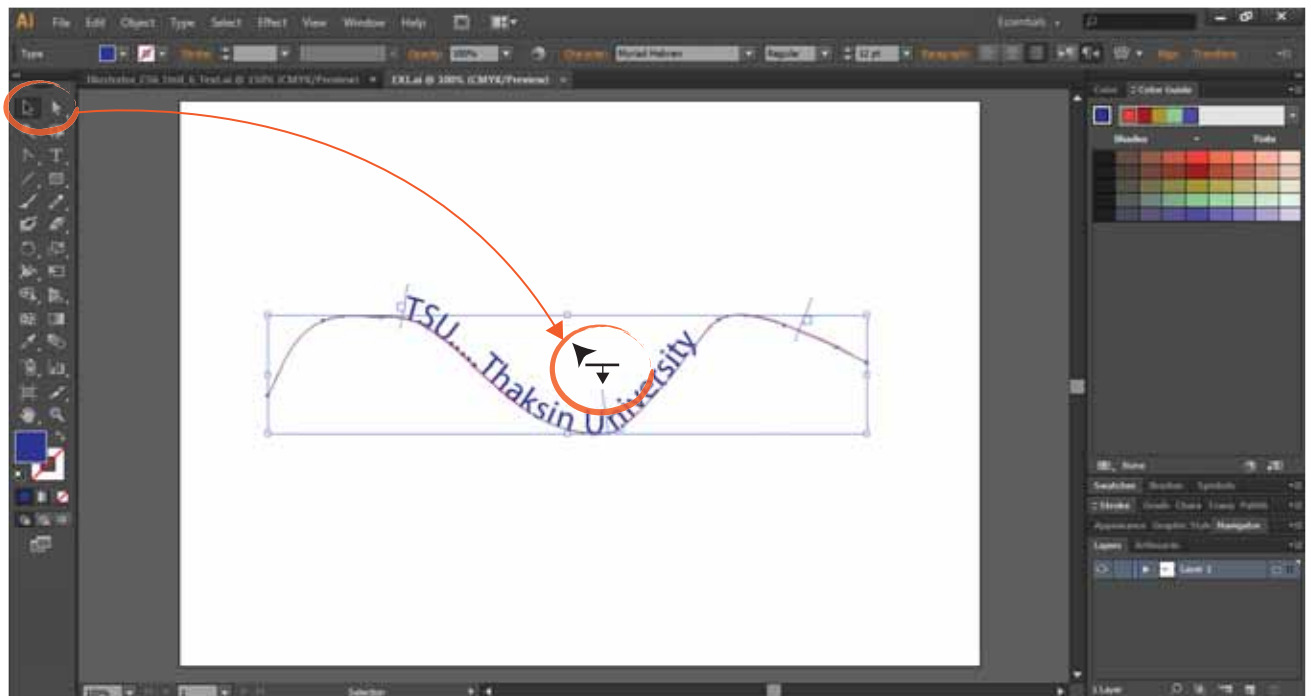


2. เลื่อนเมาส์ไปที่ขอบหน้าให้หัวลูกศรเปลี่ยนดังภาพ เราสามารถแทรกเมาส์เลื่อนข้อความจนไปสุดเส้นกันด้านหลัง
3. ตัวอักษรจะเคลื่อนไปตามการแทรกเมาส์

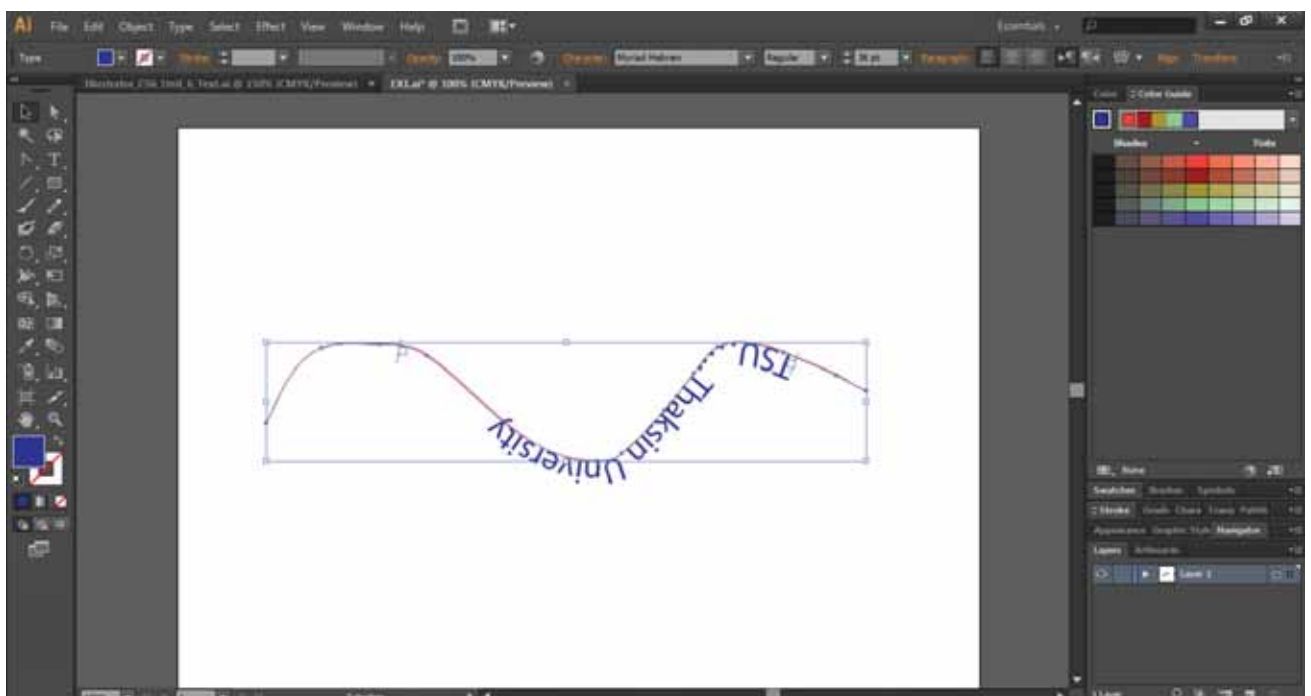


กลับหัวข้อความบนเส้น Path

1. คลิกเครื่องมือ Selection Tool หรือ Direct Selection Tool ก็ได้ จากนั้นคลิกไปบนข้อความ จะปรากฏเส้นกั้นตัวอักษรขึ้นมา หน้า กลาง หลัง
2. เลื่อนเมาส์ไปที่ขอบกลางเมื่อหัวลูกศรเปลี่ยนดังภาพให้แดรกเมาส์กลับหัวข้อความได้ตามต้องการ



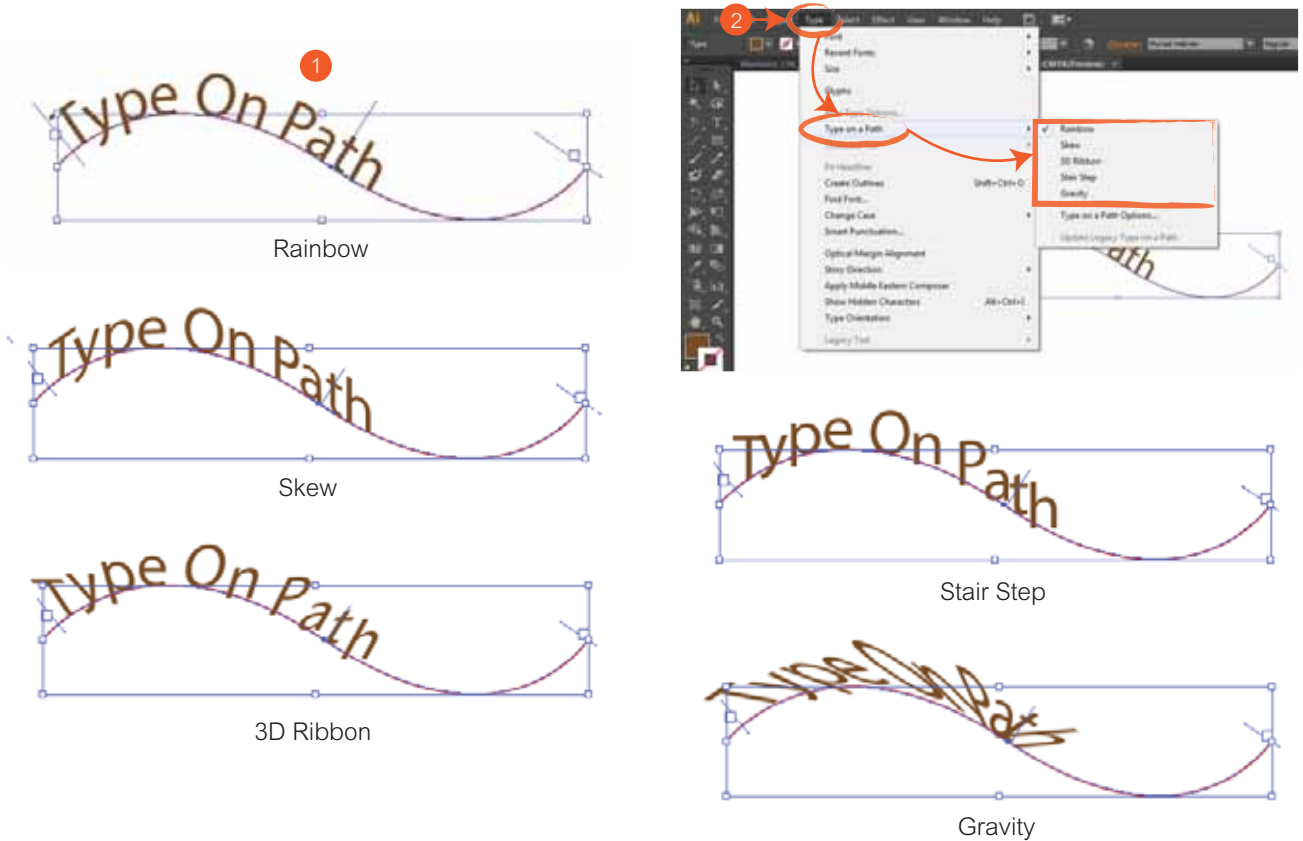
3. ตัวอักษรจะกลับหัวตามการแดรกเมาส์



การเปลี่ยนรูปทรงตัวอักษรที่สร้างขึ้นบนเส้น Path ด้วยคำสั่ง Type on a Path

นอกจากการพลิกกลับด้านตัวอักษรที่สร้างขึ้นบนเส้น Path แล้ว เราสามารถปรับแต่งตัวอักษรเหล่านั้นให้มีรูปทรงต่าง ๆ ได้ด้วยคำสั่ง Type on a Path โดยมีวิธีการดังต่อไปนี้

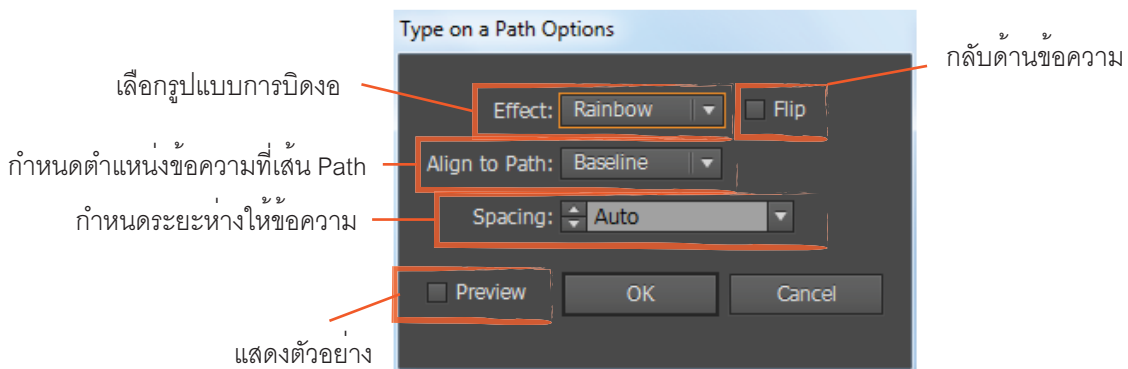
1. คลิกตัวอักษรบนเส้น Path ที่ต้องการปรับแต่ง
2. คลิกเลือกคำสั่งบนเมนูบาร์ Type > Type on a Path จากนั้นทำการเลือกรูปแบบที่ต้องการ



การกำหนดตำแหน่งของข้อความบนเส้น Path และการควบคุมระยะห่างให้ข้อความบนเส้น Path

เราสามารถเรียก Type on a Path Options ขึ้นมาเพื่อปรับแต่งระยะห่างของข้อความบนเส้น Path ได้ดังนี้

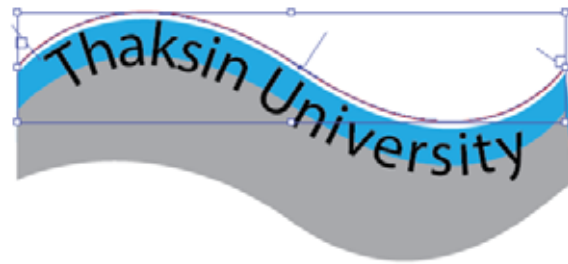
1. คลิกตัวอักษรบนเส้น Path ที่ต้องการปรับแต่ง
2. คลิกคำสั่ง Type > Type on a Path > Type on a Path Options จะปรากฏหน้าต่าง Type on a Path Options ขึ้นมา เราสามารถปรับแต่งค่าต่าง ๆ ได้ดังนี้



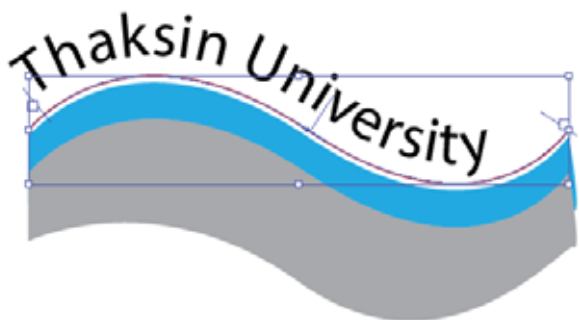
ตัวอย่างการกำหนดรูปแบบข้อความบนเส้น Path (Align to Path)



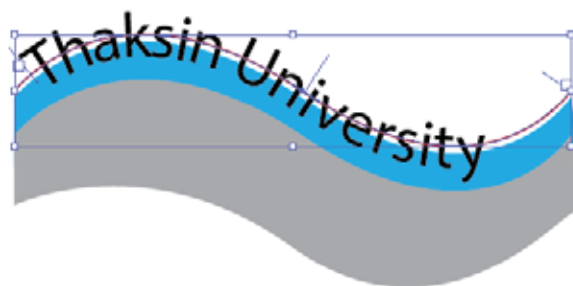
Baseline
ข้อความปกติ ฐานตัวอักษรจะชิดเส้น Path



Ascender
ตัวอักษรอยู่ใต้เส้น Path



Descender
ตัวอักษรอยู่เหนือเส้น Path ขึ้นไปเล็กน้อย



Center
ข้อความอยู่กึ่งกลางของเส้น Path

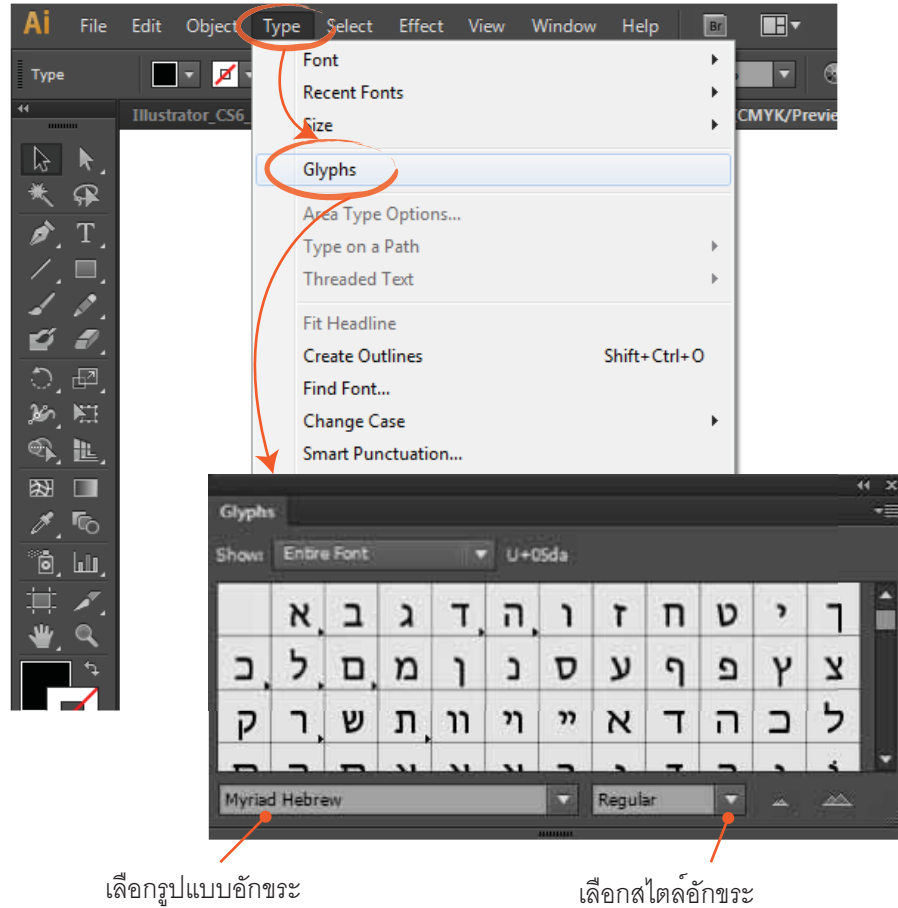
CHARACTER : การจัดรูปแบบตัวอักษร

เราสามารถเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร ขนาดและสีของตัวอักษรหลังจากที่ทำการพิมพ์เสร็จด้วย Panel CHARACTER การเปิดใช้งาน Panel CHARACTER ให้เราคลิกที่เมนู Window > Type > Character แล้วจะปรากฏหน้าต่าง CHARACTER ขึ้นมา เราสามารถปรับค่าต่าง ๆ ตามที่เราต้องการดังนี้

เลือกรูปแบบตัวอักษร A Myriad Hebrew
กำหนดความหนาเอียง B Regular
ขนาด C 12 pt
ระยะห่างของเคอร์เซอร์ D Auto
ระยะห่างระหว่างบรรทัด E (14.4 pt)
ระยะห่างระหว่างตัวอักษร F 0

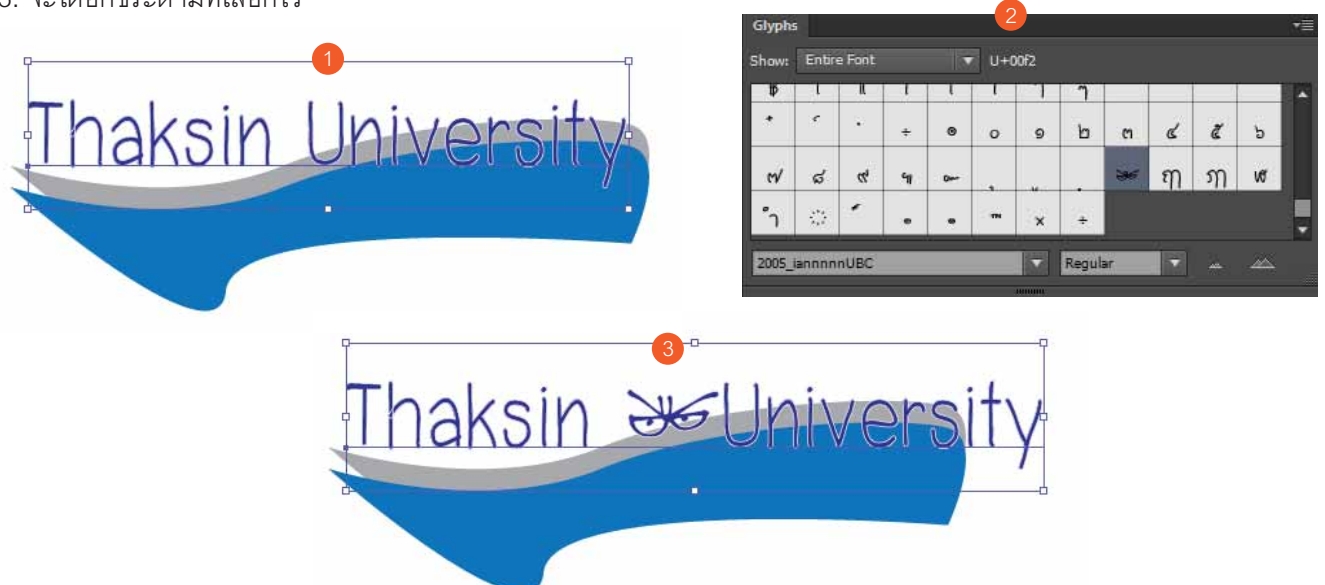
GLYPHS : อักขระพิเศษ

อักขระพิเศษหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ไม่สามารถพิมพ์ได้จากคีย์บอร์ด เมื่อเราต้องการนำมาใช้หรือแทรกลงไปในชิ้นงานสามารถทำได้โดย คลิกเมนู Type > GLYPHS ก็จะมีปรากฏ Panel GLYPHS ขึ้นมา



วิธีแทรกอักขระพิเศษจาก GLYPHS

1. ดับเบิ้ลคลิกตัวอักษรจุดที่ต้องการแทรกอักขระ
2. คลิกเมนู Type > Glyphs เรียก Panel GLYPHS ขึ้นมาจากนั้นเลือกรูปแบบอักขระ หากอักขระที่ต้องการแล้วดับเบิ้ลคลิก
3. จะได้อักขระตามที่เราเลือกไว้

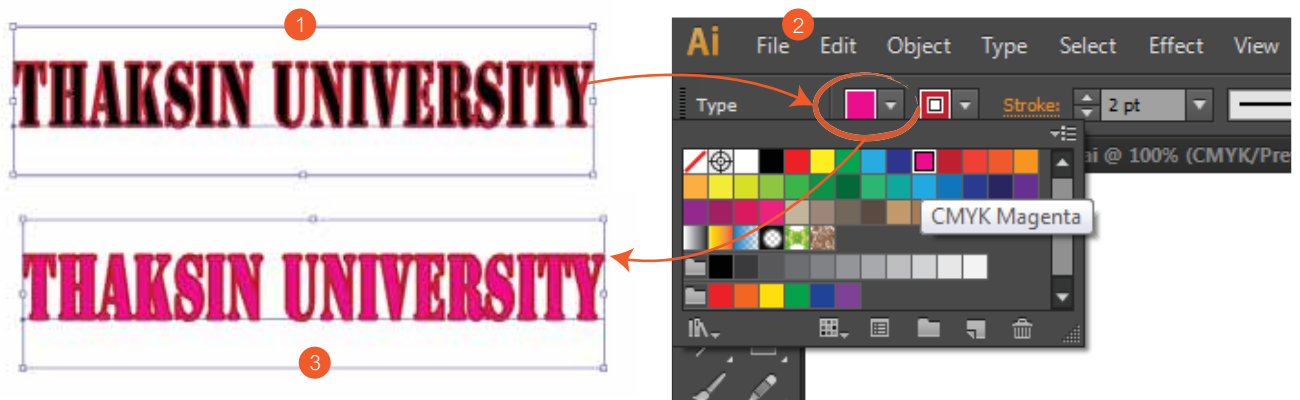


การตกแต่งตัวอักษร

เมื่อเราสร้างตัวอักษรขึ้นมาเราสามารถตกแต่งตัวอักษรที่สร้างขึ้นให้สวยงามได้หลายวิธีเช่น การเปลี่ยนสีพื้นหรือสีเส้น การทำตัวอักษรให้ทึบหรือโปร่ง การใส่ Style การไล่โทนสี หรือการใช้สีแบบ Pattern เป็นต้น การตกแต่งดังกล่าวสามารถทำได้ดังนี้

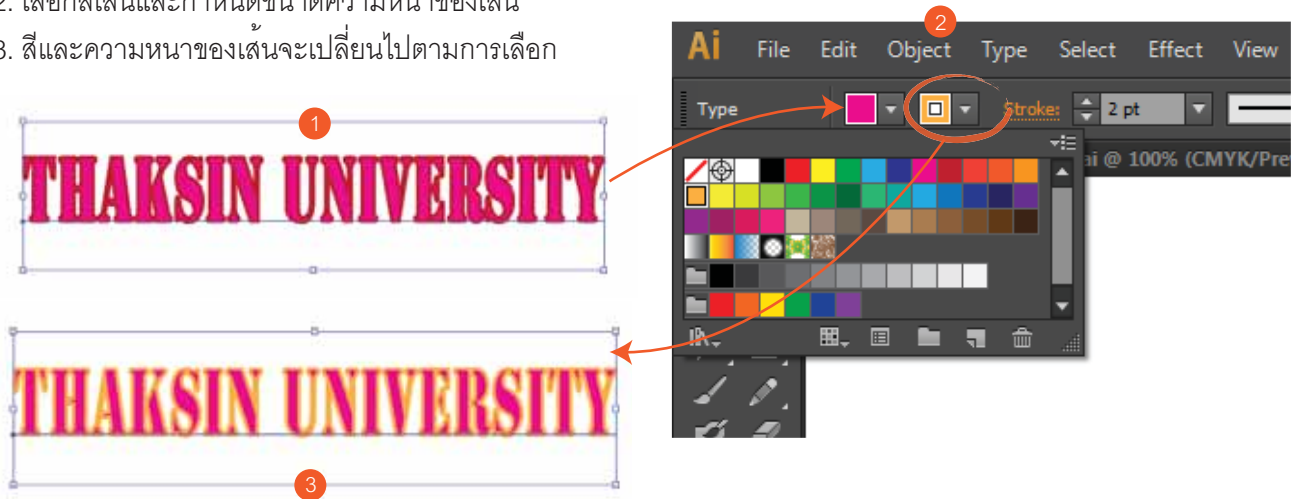
เปลี่ยนสีพื้นให้กับตัวอักษร

1. ใช้เครื่องมือ Selection Tool คลิกตัวอักษรที่ต้องการเปลี่ยนสี
2. เลือกสีพื้นที่ต้องการ
3. สีพื้นจะเปลี่ยนไปตามการเลือก



เปลี่ยนสีเส้นให้กับตัวอักษร

1. ใช้เครื่องมือ Selection Tool คลิกตัวอักษรที่ต้องการเปลี่ยนสี
2. เลือกสีเส้นและกำหนดขนาดความหนาของเส้น
3. สีและความหนาของเส้นจะเปลี่ยนไปตามการเลือก



Warp Options : ทำตัวอักษรให้โค้งงอและพริ้วไหว

1. สร้างข้อความขึ้นมา
2. เรียกหน้าต่าง Warp Options โดยคลิกเมนู Object > Envelope Distort > Make With Warp
3. เมื่อปรากฏหน้าต่าง Warp Options ขึ้นมาแล้วให้คลิกถูกที่ช่อง Preview เพื่อแสดงตัวอย่าง

เลือกแนวความโค้ง

เลือกแนวความโค้ง

ปรับค่าความโค้ง

แสดงตัวอย่าง

ปรับค่าการบิดงอทางแนวนอนและแนวตั้ง

4

4. จะเห็นว่าตัวอักษรเกิดความโค้งขึ้นเนื่องจากโปรแกรมได้ตั้งค่าความโค้ง Bend ไว้ที่ 50%
5. เมื่อต้องการทำตัวอักษรพริ้วไหวให้เข้าไปกำหนดค่าที่ Distortion (ปรับค่าการบิดงอทางแนวนอนและแนวตั้งตามต้องการ) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

Horizontal : 50% Vertical : 0%

Horizontal : 0% Vertical : 50%

Horizontal : 25% Vertical : 25%

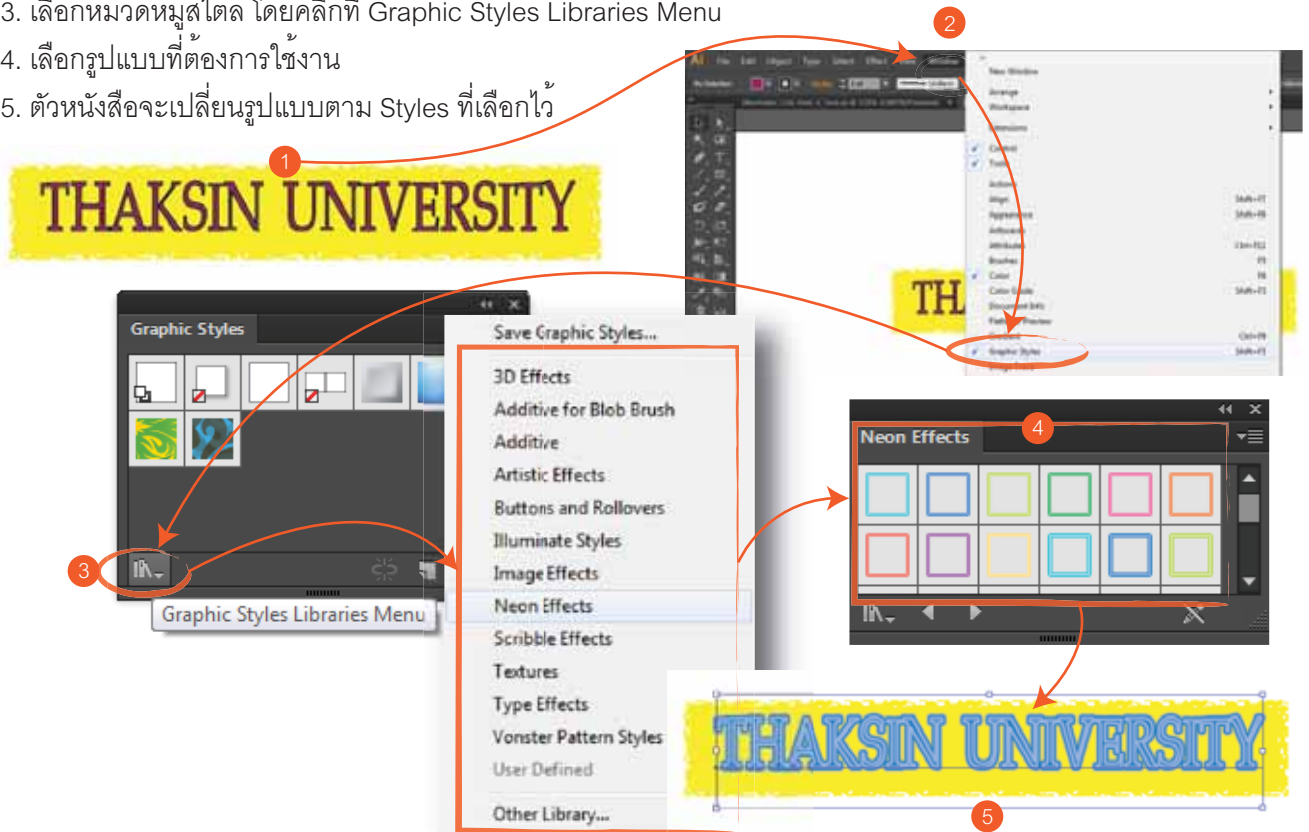
Horizontal : 10% Vertical : 10%

5

GRAPHIC STYLES : ใส่ Style ให้ตัวอักษร

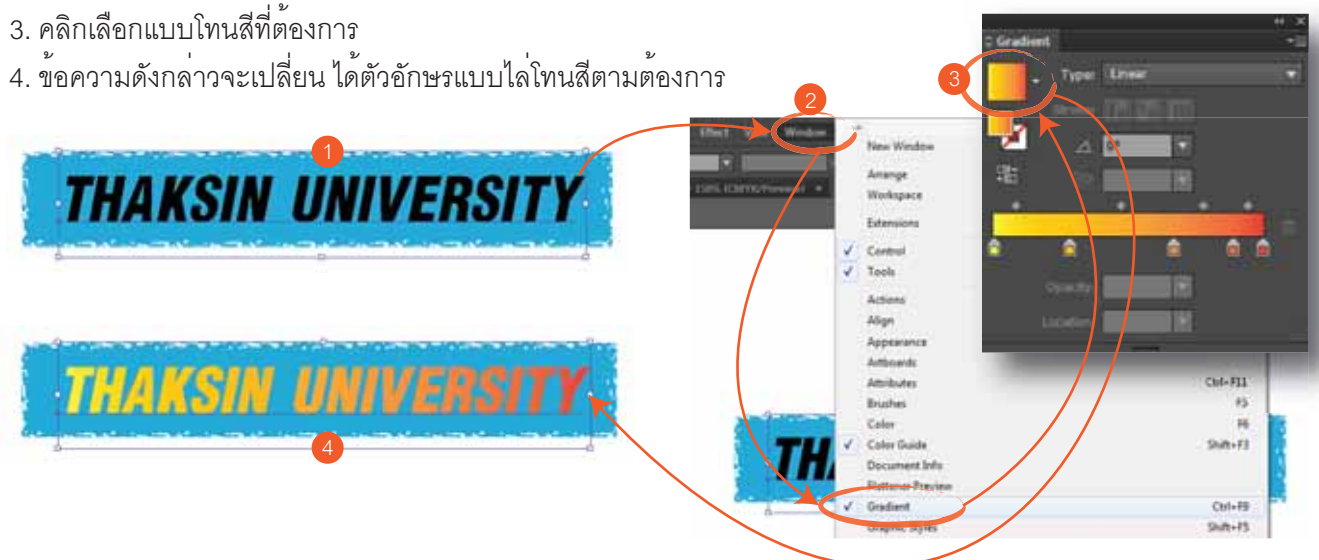
เราสามารถทำให้ตัวอักษรมีความสวยงามได้ด้วย GRAPHIC STYLES ดังนี้

1. คลิกข้อความที่ต้องการใส่สไตล์
2. เรียก GRAPHIC STYLES ขึ้นมา โดยคลิกที่เมนู Window > Graphic Styles
3. เลือกหมวดหมู่สไตล์ โดยคลิกที่ Graphic Styles Libraries Menu
4. เลือกรูปแบบที่ต้องการใช้งาน
5. ตัวหนังสือจะเปลี่ยนรูปแบบตาม Styles ที่เลือกไว้



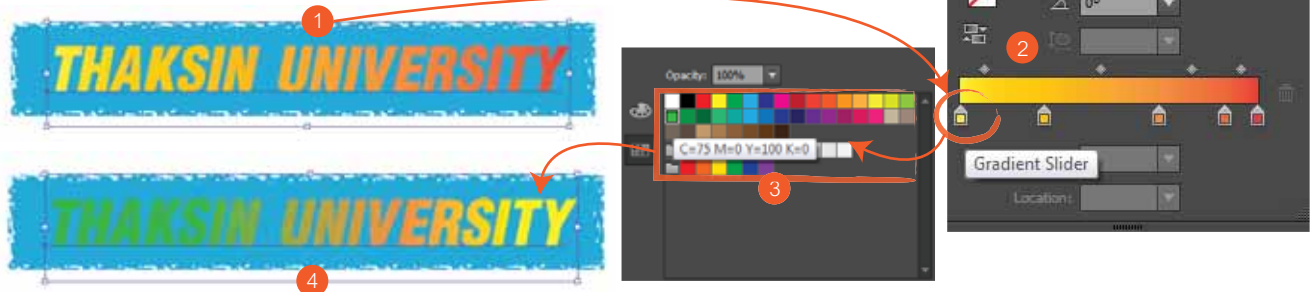
Gradient : ใส่โทนสีให้กับตัวอักษร

1. คลิกข้อความที่ต้องการใส่โทนสี
2. เรียก Gradient ขึ้นมา โดยคลิกที่เมนู Window > Gradient หรือกด < Shift + F9 >
3. คลิกเลือกแบบโทนสีที่ต้องการ
4. ข้อความดังกล่าวจะเปลี่ยน ได้ตัวอักษรแบบไล่โทนสีตามต้องการ



Gradient Slider : เปลี่ยนโทนสี

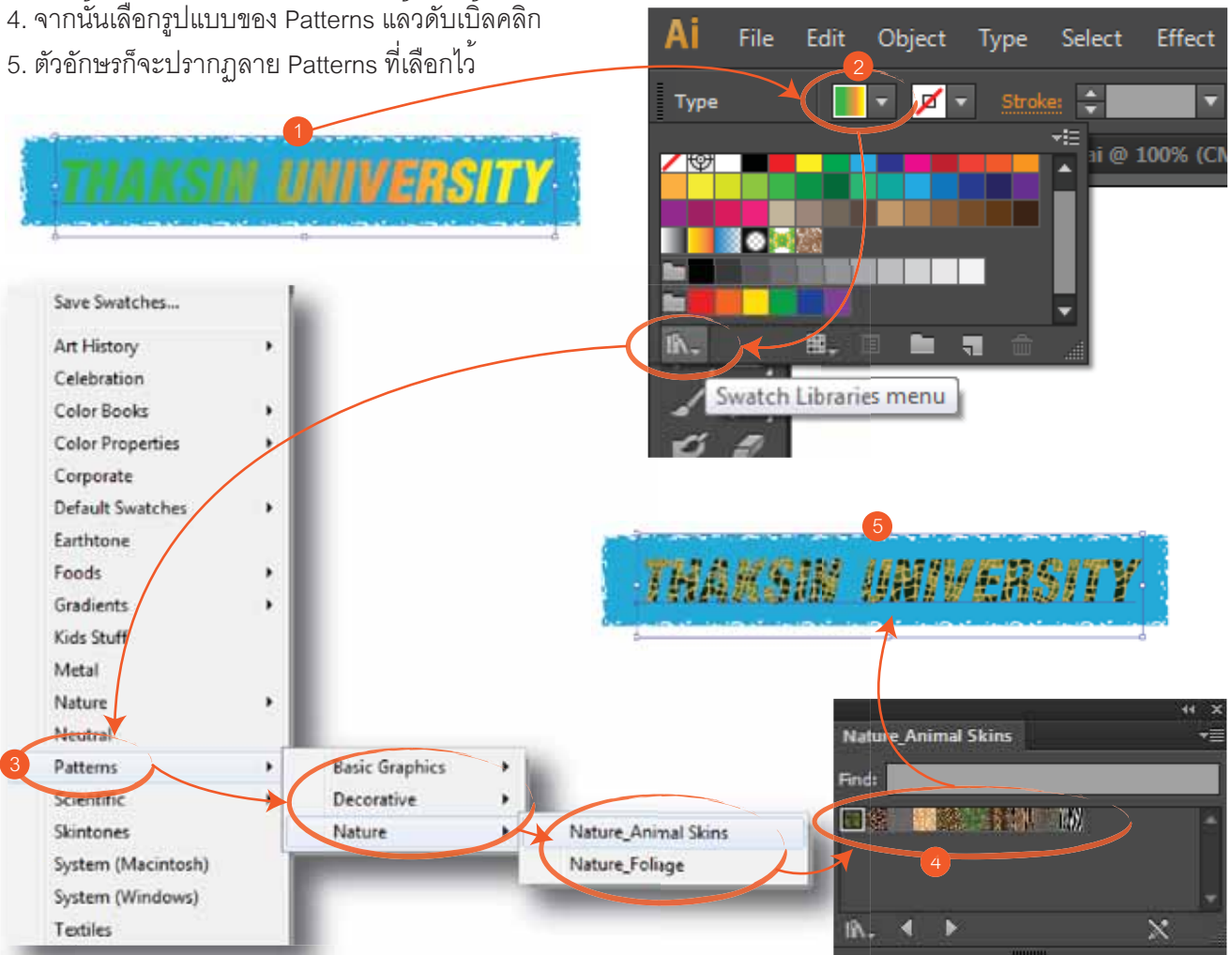
1. คลิกบนข้อความ
2. ดับเบิลคลิกที่ Gradient Slider
3. คลิกเลือกสีที่ต้องการ
4. โทงสีจะเปลี่ยนไปตามสีที่เลือกไว้



ใส่สีแบบ Pattern ให้กับตัวอักษร

เราสามารถใส่ Pattern มาตกแต่งตัวอักษรให้สวยงามได้โดยใช้ APPEARANCE เข้ามาช่วยดังนี้

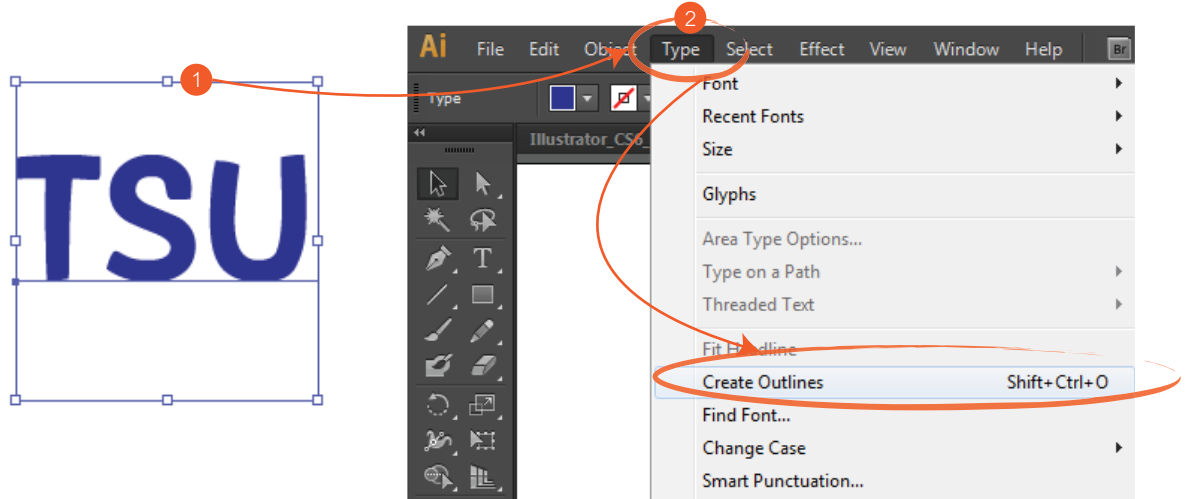
1. คลิกตัวอักษรที่ต้องการปรับแต่ง
2. คลิกที่ Fill > แล้วคลิกที่ Swatch Libraries menu
3. คลิกที่ Patterns เลือกชุด Patterns ที่ต้องการ
4. จากนั้นเลือกรูปแบบของ Patterns แล้วดับเบิลคลิก
5. ตัวอักษรก็จะปรากฏลาย Patterns ที่เลือกไว้



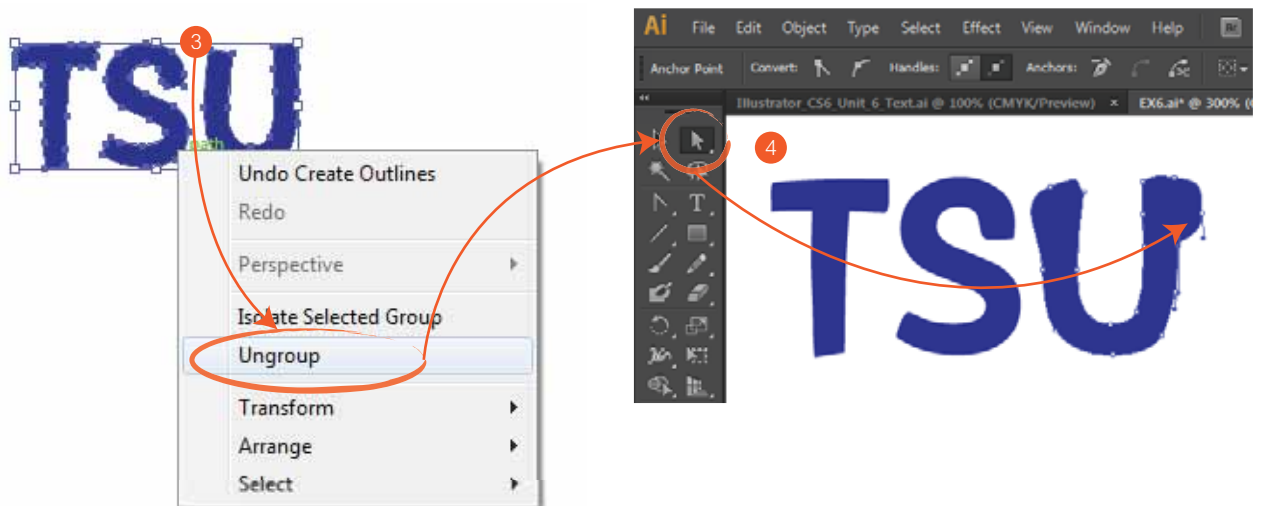
แปลงตัวอักษรให้เป็น Shape ด้วย Create Outlines

แปลงตัวอักษรให้เป็น Shape แล้วทำการบิดงอตัดเฉียงได้ตามต้องการดังนี้

1. คลิกตัวอักษรที่จะแปลงให้เป็น Shape
2. คลิกเมนู Type > Create Outlines ตัวอักษรจะถูกแปลงเป็น Shape แล้วแต่จะยังรวมกลุ่มกันอยู่

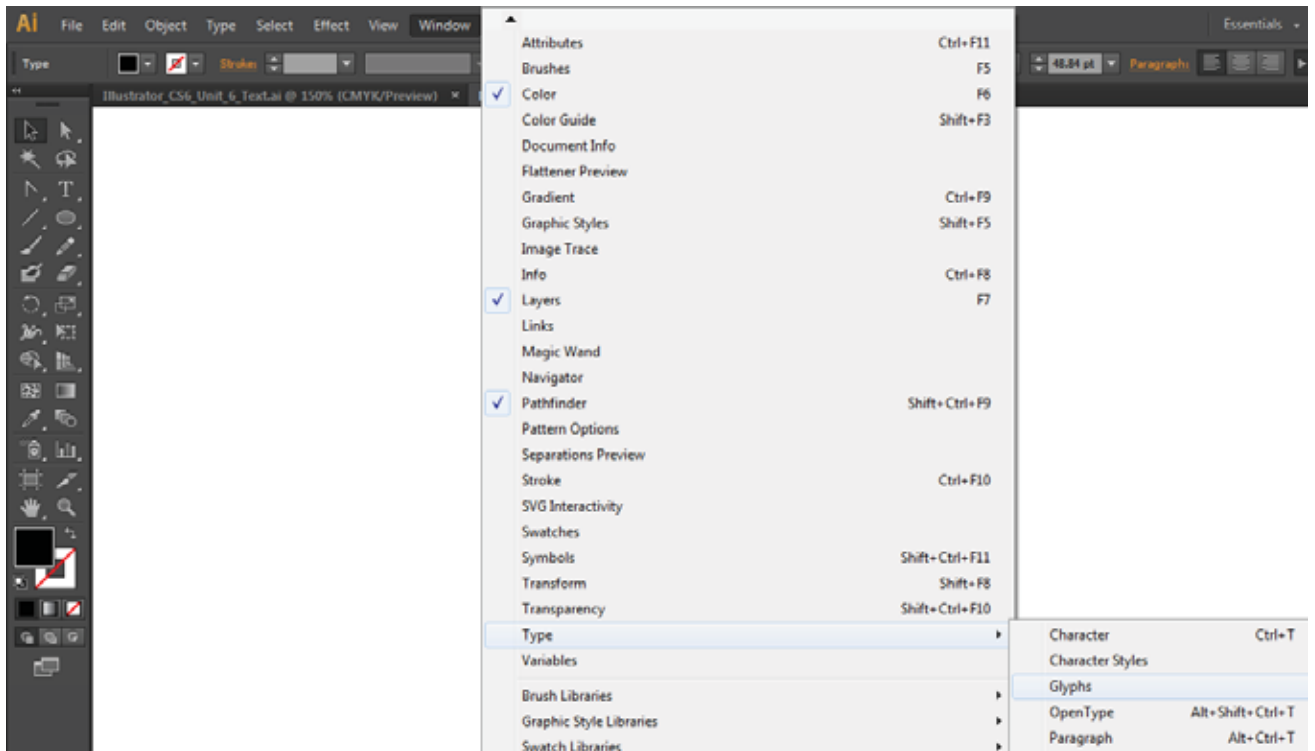


3. คลิกขวาบนตัวอักษรแล้วเลือกคำสั่ง Ungroup มันก็จะแยกจากกัน
4. ใช้เครื่องมือ Direct Selection Tool เลือกจุดแองเคอร์แล้วปรับแต่ง handle ให้ตัวอักษรเปลี่ยนรูปทรงตามที่ต้องการ
5. จะได้ตัวอักษรที่มีรูปทรงตามที่เราปรับแต่ง

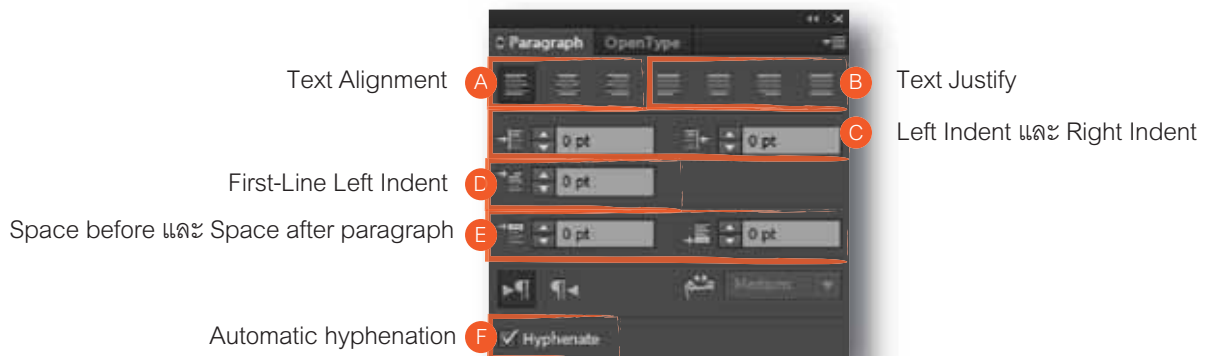


การจัดการข้อความด้วย PARAGRAPH

จัดตำแหน่งข้อความเพื่อให้ดูเป็นระเบียบน่าอ่านน่าสนใจทำได้โดยเรียก PARAGRAPH ขึ้นมาโดยไปที่ Window > Type > Paragraph หรือกด < Alt + Ctrl + T > จะปรากฏ Panel Paragraph ขึ้นมา



ใน Paragraph จะมีส่วนประกอบที่สำคัญดังต่อไปนี้

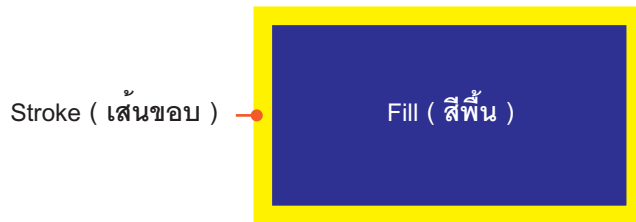


- A. Text Alignment : จัดข้อความให้ชิดซ้าย กึ่งกลาง หรือชิดขวา
- B. Text Justify : จัดข้อความแบบกระจายข้อความชิดซ้าย ชิดขวา กึ่งกลาง หรือแบบเต็มกรอบข้อความ
- C. Left Indent และ Right Indent : กำหนดย่อหน้าด้านขวาและซ้าย
- D. First-Line Left Indent : กำหนดระยะห่างของย่อหน้าบรรทัดแรกซ้ายมือ
- E. Space before และ Space after paragraph : กำหนดระยะการเว้นวรรคก่อนและหลัง
- F. Automatic hyphenation : ตัดคำอัตโนมัติเมื่อขึ้นบรรทัดใหม่

บทที่ 6

Fill & Stroke

วัตถุที่สร้างขึ้นจากเครื่องมือต่างๆ เช่น Type Tool, Pen Tool, Pencil Tool, Line Tool, Paintbrush Tool, หรือเครื่องมือในกลุ่ม Rectangle Tool, วัตถุเหล่านั้นจะประกอบไปด้วยสีพื้น (Fill) และเส้นขอบ (Stroke)



วัตถุตัวอย่าง ที่สร้างจาก Rectangle Tool

เราสามารถขยายหรือลดขนาดเส้นขอบลงได้แล้วยังสามารถกำหนดสีให้กับเส้นขอบได้ตามต้องการ



Stroke 12 pt

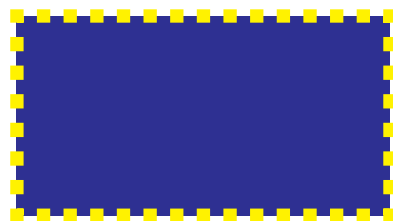


Stroke 5 pt

และยังกำหนด Stroke ให้เป็นเส้นประได้

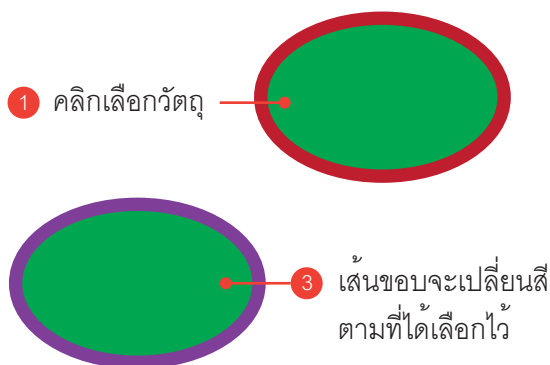


Dashed Line 12 pt

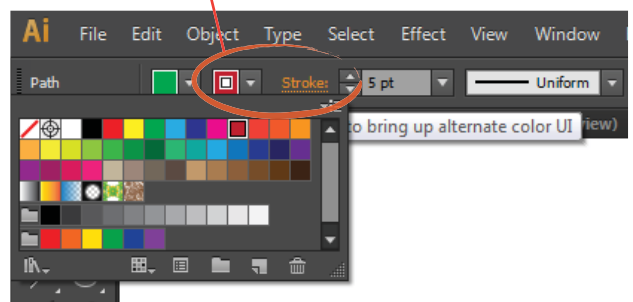


Dashed Line 5 pt

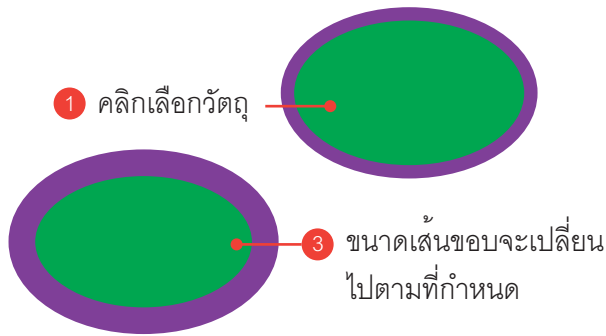
วิธีเปลี่ยนสีของเส้นขอบทำได้ดังนี้



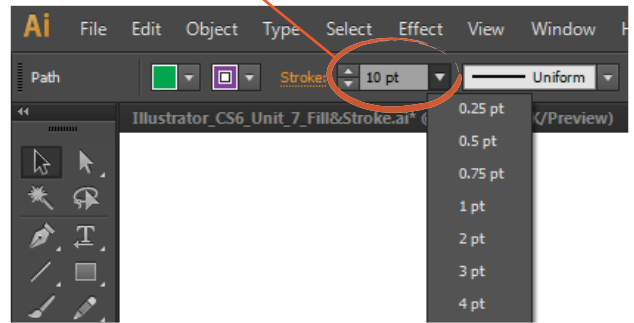
2 เลือกสีเส้นที่ต้องการ



วิธีเปลี่ยนขนาดของเส้นขอบทำได้ดังนี้



2 กำหนดขนาดของเส้นขอบที่ช่อง Stroke Weight

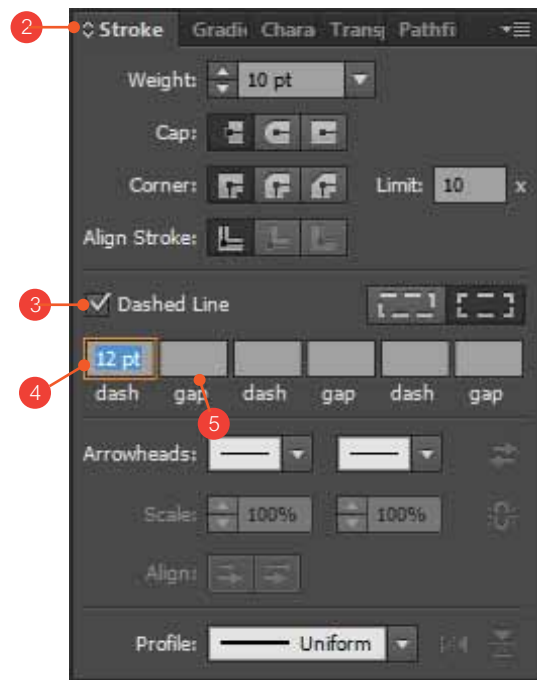
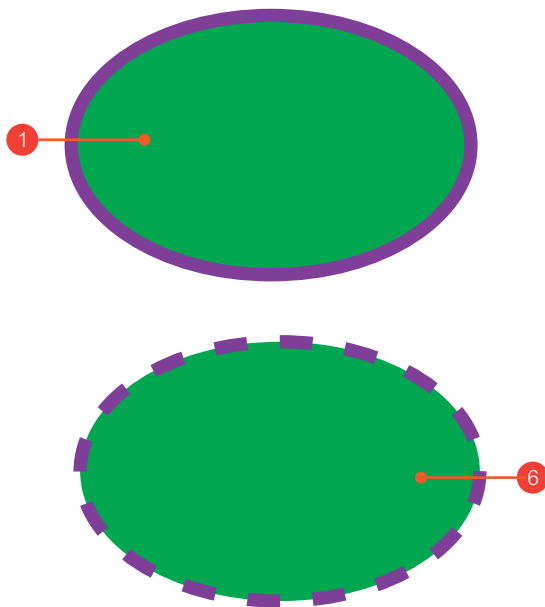


ทำเส้นขอบให้เป็นเส้นประ

เราสามารถกำหนด Stroke ให้เป็นเส้นประได้ดังนี้

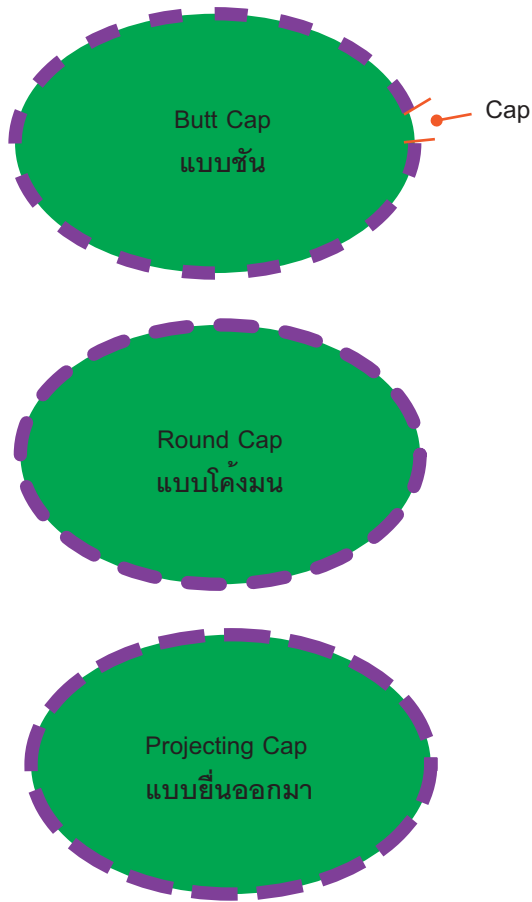
1. คลิกเลือกวัตถุ
2. เปิด Panel Stroke ขึ้นมา
3. คลิกถูกที่ช่อง Dashed Line ใน Panel STROKE

4. ใส่ค่าตัวเลขระบุความยาวเส้นประในช่อง dash
5. ใส่ค่าตัวเลขระบุระยะห่างของเส้นในช่อง gap
6. จะได้เส้นประตามต้องการ

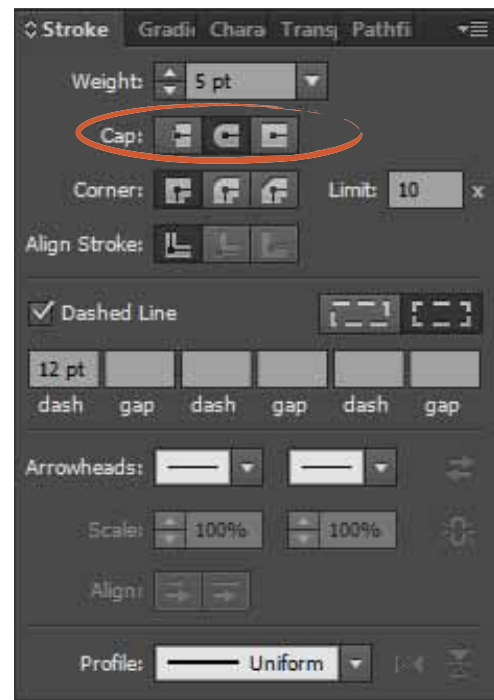


ปรับแต่งเส้นประให้โค้งมน (Cap)

เมื่อเราสร้างเส้นประขึ้นมาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว เราจะเห็นว่าช่องว่างของเส้นประ (Cap) มีลักษณะเป็นเหลี่ยม เราสามารถปรับแต่งให้โค้งมนได้ดังนี้



1. คลิกเลือกวัตถุ
2. ไปที่ Panel Stroke
3. คลิกเลือกรูปแบบช่องว่าง (Cap) ของเส้นประตามต้องการ



กำหนดรูปแบบมุมเส้นขอบ

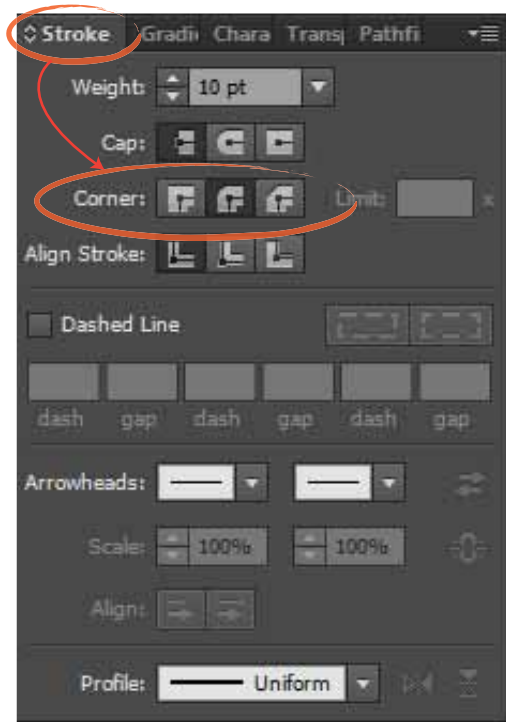
รูปทรงเรขาคณิตที่สร้างขึ้นมาจากเครื่องมือ Rectangle Tool, Polygon Tool, Star Tool เราสามารถกำหนดมุมของเส้นขอบให้เป็นเหลี่ยมหรือโค้งได้ 3 แบบดังภาพ



วิธีกำหนดมุมของเส้นขอบทำได้ง่ายๆ ดังนี้

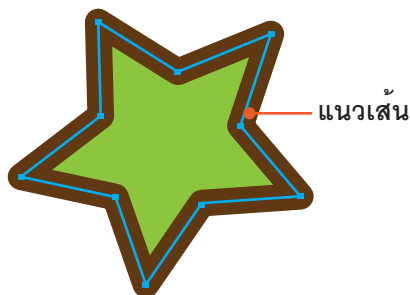


1. คลิกเลือกวัตถุ
2. ไปที่ Panel Stroke
3. คลิกเลือกรูปแบบของมุมที่ช่อง Corner
4. เราก็จะได้มุมเส้นขอบตามแบบที่เลือกไว้

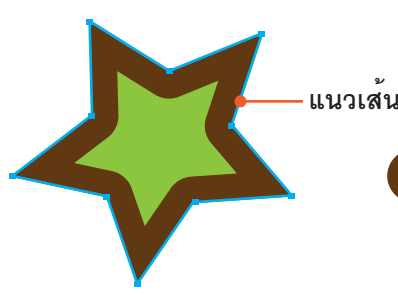


กำหนดแนวเส้น Path ให้กับ Stroke

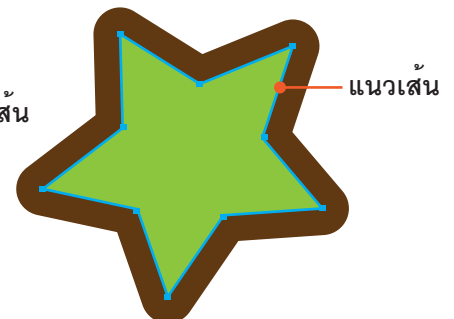
Stroke (เส้นขอบ) จะมีเส้น Path ไว้เพื่อให้เราปรับแต่งรูปทรงวัตถุได้ตามต้องการเราสามารถกำหนดแนวเส้น Path ได้ 3 แบบเพื่อใช้ในการปรับแต่งได้แก่



Align Stroke to Center
แนวเส้นอยู่กึ่งกลาง



Align Stroke to Inside
แนวเส้นอยู่รอบนอก

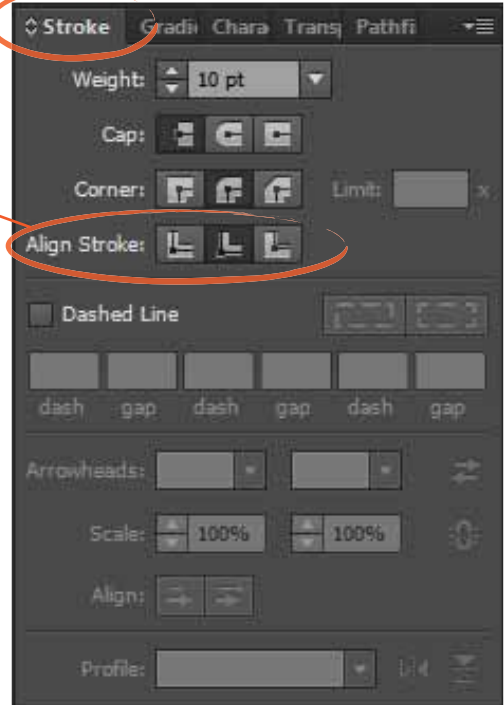


Align Stroke to Outside
แนวเส้นอยู่รอบใน

วิธีกำหนดแนวเส้นสามารถทำได้ดังนี้



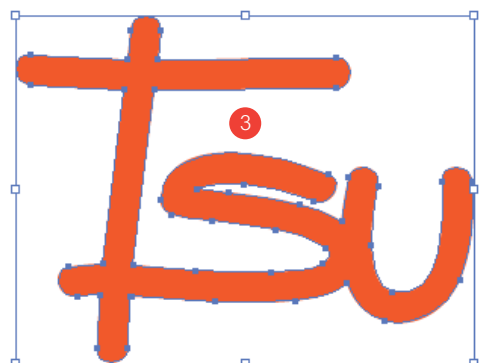
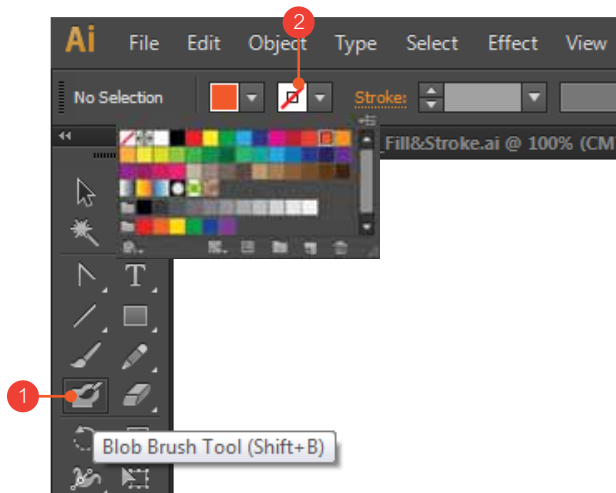
2. ไปที่ Panel Stroke



Blob Brush Tool

Blob Brush Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวาดรูปโดยการแทรกเมาส์แล้วลากเหมือนกับการใช้พู่กันวาดภาพบนกระดาษ คุณสมบัติพิเศษของเครื่องมือ Blob Brush Tool คือ เส้นที่วาดจะรวมเป็นชิ้นเดียวกัน และสามารถรวมกันกับรูปทรงต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมาก่อนหน้านั้นได้ โดยรูปทรงดังกล่าวต้องเป็นรูปทรงที่ไม่มีเส้นขอบและสีของรูปทรงต้องเป็นสีเดียวกับเส้นที่ใช้วาด การใช้งานสามารถทำได้ดังนี้

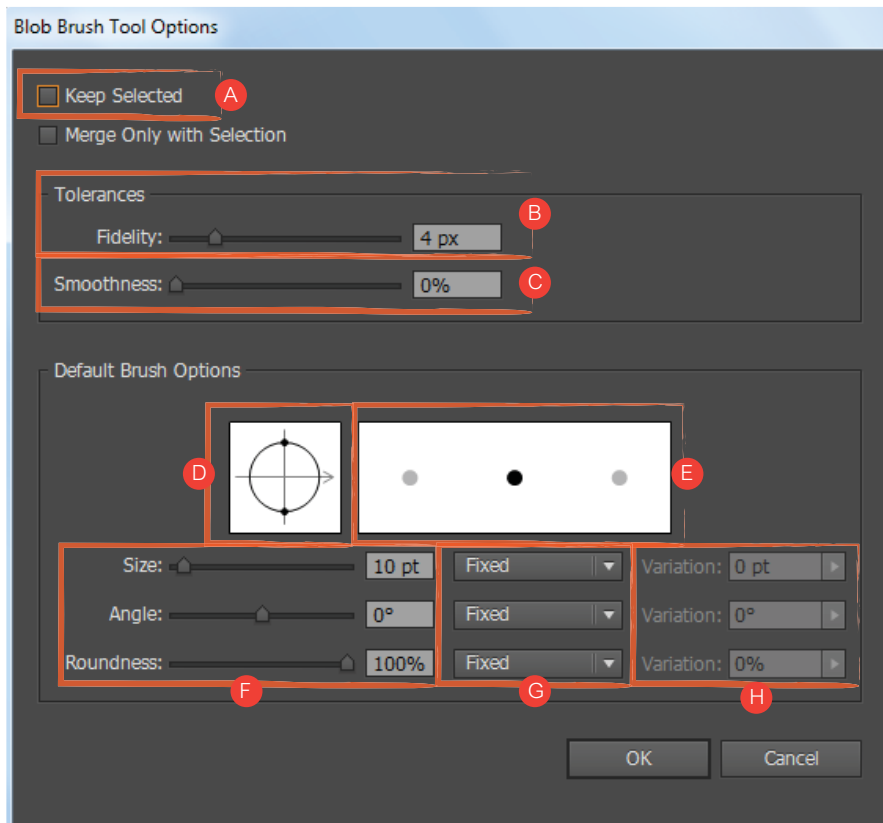
1. คลิกที่เครื่องมือ Blob Brush Tool หรือกดคีย์ลัด < Shift + B >
2. เลือกสีของเส้น
3. ทำการแทรกเมาส์วาดภาพตามต้องการ จะได้ภาพวาดที่มีเส้นติดกันตามภาพตัวอย่าง



เมื่อได้ภาพที่ต้องการแล้วเราสามารถทำการเปลี่ยนสีให้กับภาพที่วาดได้โดยใช้เครื่องมือ Selection Tool คลิกภาพที่วาด จากนั้นทำการเลือกสีใน Panel SWATCHES ได้ตามต้องการ



เราสามารถกำหนดค่า Options ต่างๆ ให้กับเครื่องมือได้ เช่นขนาดของเส้น มุมของหัวแปรง ฯลฯ โดยการดับเบิลคลิกที่เครื่องมือ Blob Brush Tool จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง Blob Brush Tool Options ขึ้นมาดังภาพถัดไป แล้วจึงทำการกำหนดค่าต่างๆ ตามต้องการ



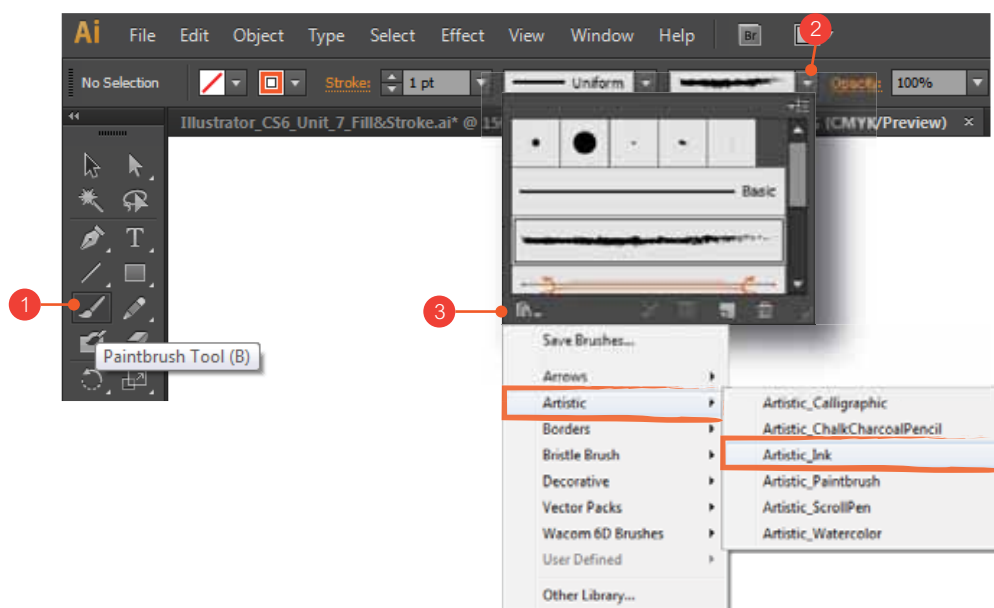
- A : แสดง Selection หลังใช้เครื่องมือ
- B : กำหนดระยะการสร้างจุด Anchor บนเส้น Path
- C : กำหนดค่าความนุ่มนวล
- D : คลิกแล้วแดรกเมาส์ปรับรูปทรงและทิศทางของหัวแปรง

- E : แสดงตัวอย่างหัวแปรงจากการปรับค่า
- F : กำหนดขนาด ทิศทางและความกลม ของหัวแปรง
- G : สุ่มทิศทางเคลื่อนที่ของหัวแปรง/Fixed ค่าหัวแปรงตายตัว
- H : ระบุช่วงการสุ่มทิศทางเคลื่อนที่หัวแปรง

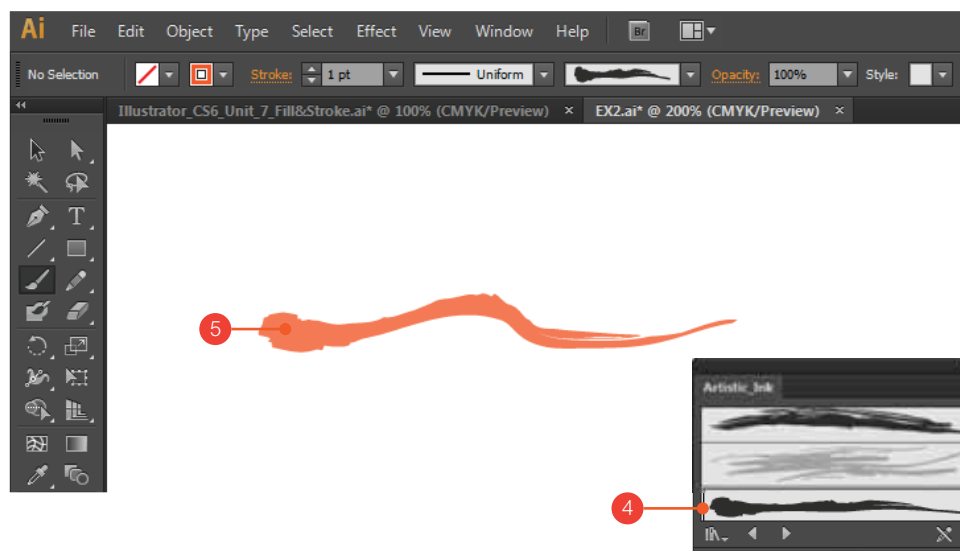
Brush Definition

นำหัวแปรงจาก Brush Definition มาสร้างเส้นทำได้ดังนี้

1. คลิกเลือกเครื่องมือ Paintbrush Tool
2. คลิกเปิด Brush Definition
3. คลิกเปิด Brush Libraries Menu แล้วเลือกหมวดหมู่ของหัวแปรง



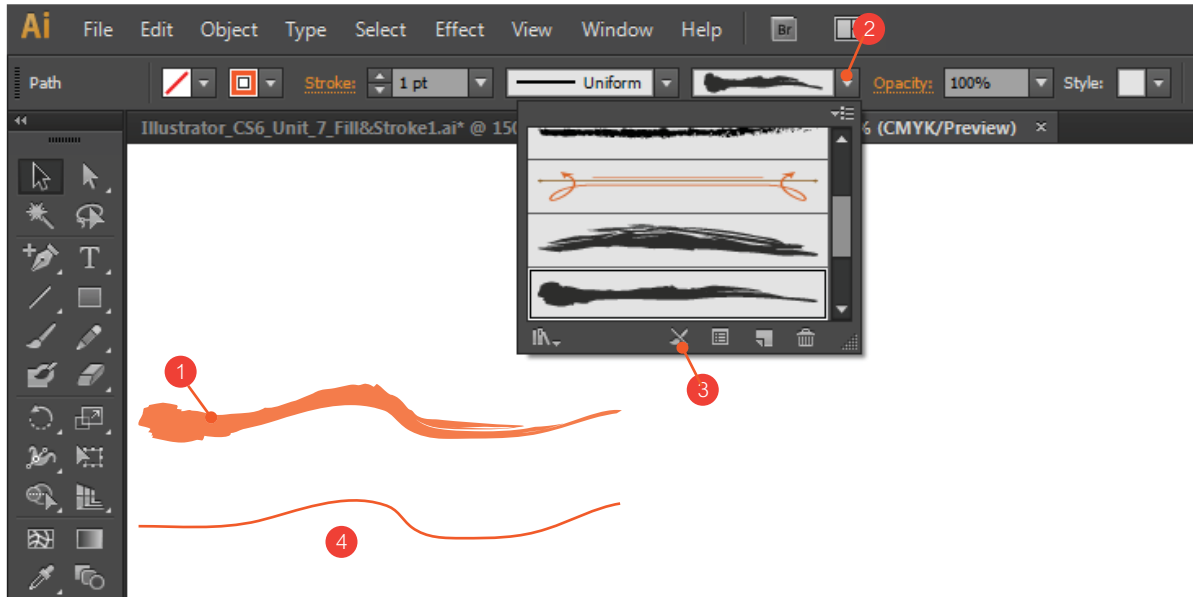
4. เลือกรูปแบบของหัวแปรงที่ต้องการใช้
5. จากนั้นแทรกเมาส์สร้างเส้นตามต้องการ



ยกเลิกการใช้หัวแปรง

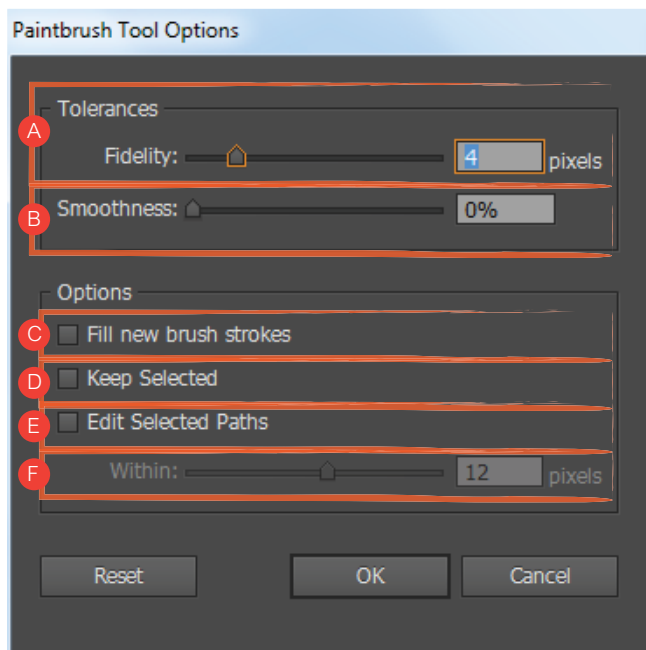
เมื่อไม่ต้องการใช้หัวแปรงและต้องการให้เส้นที่วาดกลับมาเป็นเส้น Path แบบปกติสามารถทำได้โดย

1. คลิกเส้นที่ต้องการยกเลิก
2. คลิกเปิด Brush Definition
3. คลิกที่ปุ่ม Remove Brush Stroke
4. ชิ้นงานก็จะกลับมาเป็นเส้น Path แบบเดิมตามต้องการ



การกำหนด Options เพิ่มเติมให้กับ Paintbrush Tool

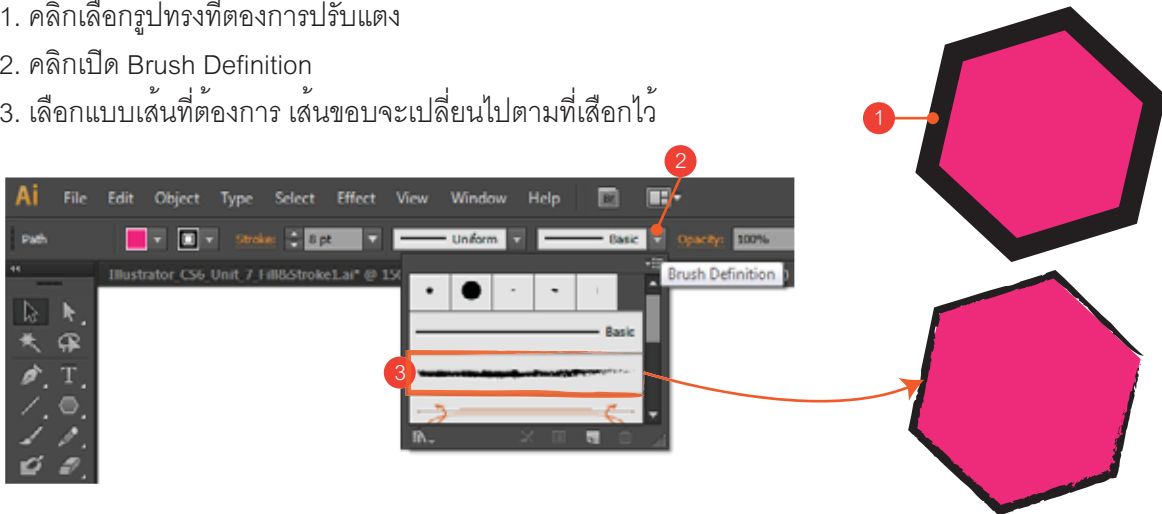
เราสามารถกำหนดค่าความโค้งของเส้น ความหยักของเส้นหรือกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ของเครื่องมือ Paintbrush Tool ได้โดยการเรียกหน้าต่าง Paintbrush Tool Options ขึ้นมาด้วยการดับเบิลคลิกที่ปุ่มเครื่องมือ Paintbrush Tool แล้วจึงกำหนดค่าต่าง ๆ ได้ดังนี้



- A : กำหนดความหยักของเส้น
- B : กำหนดความโค้งมนของเส้น
- C : เพิ่มสีพื้นให้กับรูปทรง
- D : เมื่อวาดเสร็จยังคงแสดงเส้น Path
- E : เมื่อวาดเสร็จไม่แสดงเส้น Path
- F : กำหนดระยะของเส้น Path

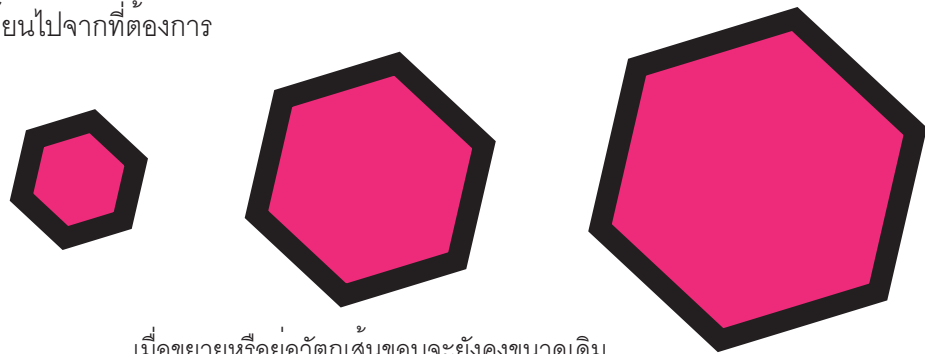
ทำเส้นขอบให้ดูสวยงามด้วย Brush Definition

1. คลิกเลือกรูปทรงที่ต้องการปรับแต่ง
2. คลิกเปิด Brush Definition
3. เลือกแบบเส้นที่ต้องการ เส้นขอบจะเปลี่ยนไปตามที่เลือกไว้



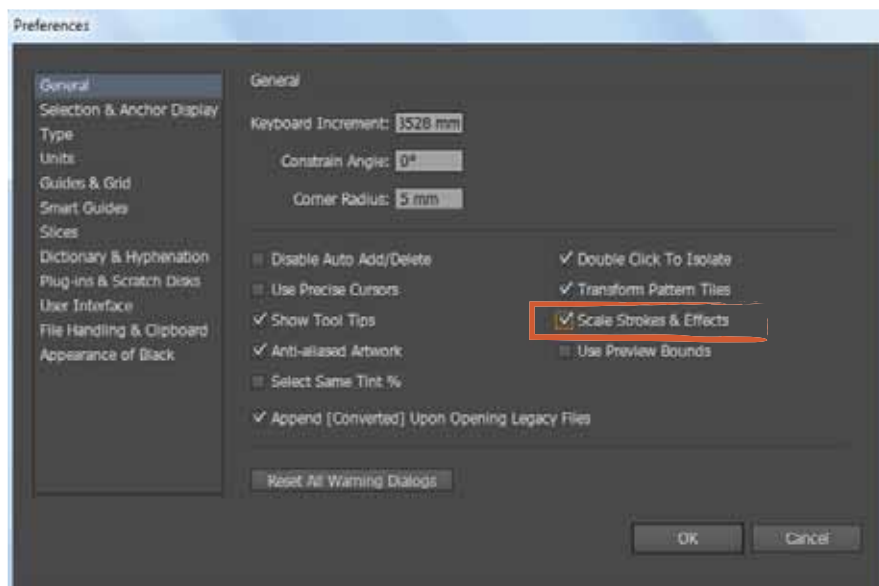
ให้เส้นขอบปรับตาม Scale เมื่อย่อหรือขยายภาพ

เมื่อเราขยายหรือย่อวัตถุจะเห็นว่าขนาดของเส้นขอบจะไม่ลดลงตามไปด้วยดังภาพตัวอย่าง จึงทำให้เส้นขอบดูหนาและอาจทำให้ชิ้นงานผิดเพี้ยนไปจากที่ต้องการ



เมื่อขยายหรือย่อวัตถุเส้นขอบจะยังคงขนาดเดิม

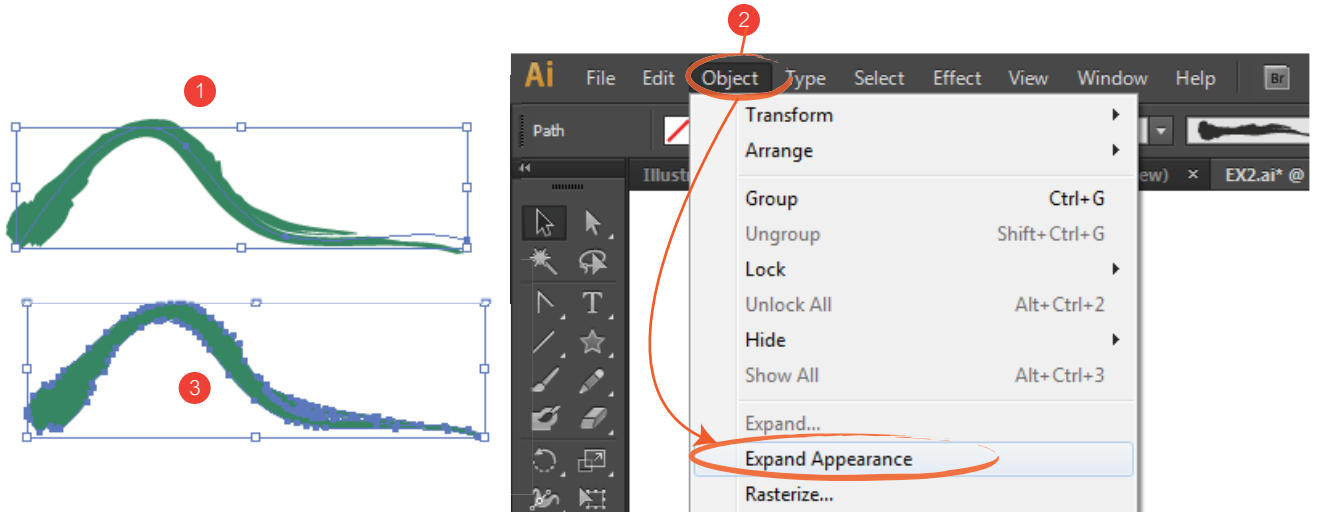
จากตัวอย่างเราสามารถตั้งค่าสั่ง Scale Strokes & Effects เพื่อกำหนดให้โปรแกรมปรับขนาดเส้นขอบโดยอัตโนมัติเมื่อเราทำการย่อขยาย โดยกดปุ่ม < Ctrl + k > เพื่อเรียกหน้าต่าง Preferences ขึ้นมา จากนั้นให้คลิกถูกที่ช่อง Scale Strokes & Effects เสร็จแล้วคลิกปุ่ม Ok จากนั้นเมื่อเราทำการย่อหรือขยายวัตถุ เส้นขอบของวัตถุก็จะปรับ Scale โดยอัตโนมัติ



แปลง Stroke ให้กลายเป็น Fill

วิธีแปลง Stroke ให้กลายเป็น Fill ทำได้ดังนี้

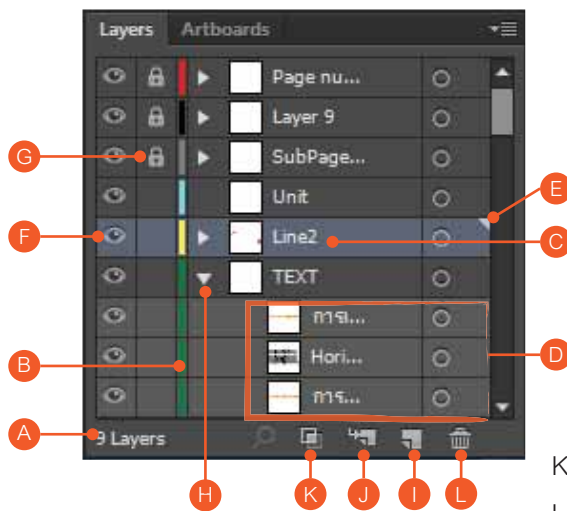
1. คลิกเลือกเส้น ที่ต้องการแปลง
2. คลิกเมนู Object > Expand Appearance
3. จากนั้น Stroke จะเปลี่ยนไปเป็น Fill ตามคำสั่ง



บทที่ 7

Layer

เลเยอร์ คือ ชั้นของวัตถุที่วางซ้อนกันตามลำดับ เปรียบเหมือนกับการวาดการ์ตูนบนแผ่นใส โดยให้แต่ละส่วนของตัวการ์ตูนอยู่บนแผ่นใสแต่ละแผ่น แล้วนำแผ่นใสเหล่านั้นมาเรียงซ้อนกันเป็นตัวการ์ตูนขึ้นมา เราสามารถจัดลำดับสลับแผ่นใสเหล่านั้นได้ว่าจะให้แผ่นไหนอยู่บนหรือล่างอยู่ก่อนหรืออยู่หลังแต่ยังคงไว้ซึ่งภาพรวมของตัวการ์ตูนนั้น หรืออาจจะเพิ่มข้อความตัวหนังสือในแผ่นใสแผ่นใดแผ่นหนึ่งหรือแผ่นละพยางค์ก็ได้ ซึ่งคุณสมบัติของ Panel Layer ในโปรแกรม Illustrator ก็เช่นกันเราสามารถปรับแต่งคุณสมบัติดังกล่าวให้แก่ชิ้นงานของเราได้ดังนี้



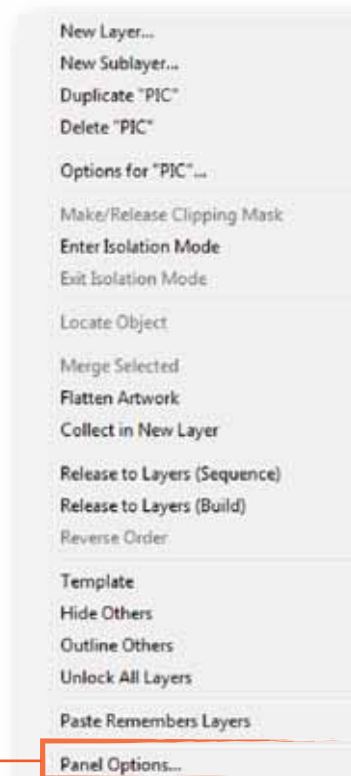
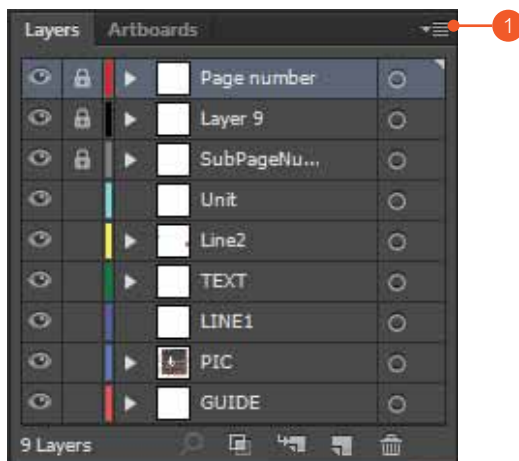
- A : แสดงจำนวน Layer
- B : แถบสีระบุ Layer
- C : แสดงชื่อ Layer หากต้องการเปลี่ยนชื่อให้ดับเบิลคลิก
- D : แสดงวัตถุย่อยใน Layer
- E : แสดงสถานะเมื่อเลือกใช้งาน Layer
- F : คลิกเลือกซ่อนหรือแสดง Layer
- G : คลิกเพื่อล๊อคการปรับแต่งใน Layer นั้น
- H : คลิกเพื่อซ่อนหรือแสดงวัตถุย่อยใน Layer
- I : Create New Layer : คลิกเพื่อสร้าง Layer ใหม่
- J : Create New Sublayer : คลิกเพื่อสร้าง Layer ย่อย
- K : Make/Release Clipping Mask : คลิกเพื่อสร้างหรือยกเลิก Mask
- L : Delete Selection : คลิกเพื่อลบ Layer

ปรับมุมมอง Panel Layer

ปรับมุมมอง Panel Layer

เราสามารถปรับมุมมองบน Panel Layer ให้มีขนาดใหญ่กลาง เล็กได้ดังนี้

1. คลิกเมนูด้านข้าง Panel Layer
2. เลือก Panel Options
3. หน้าต่าง Layers Panel Options จะแสดงขึ้นมา

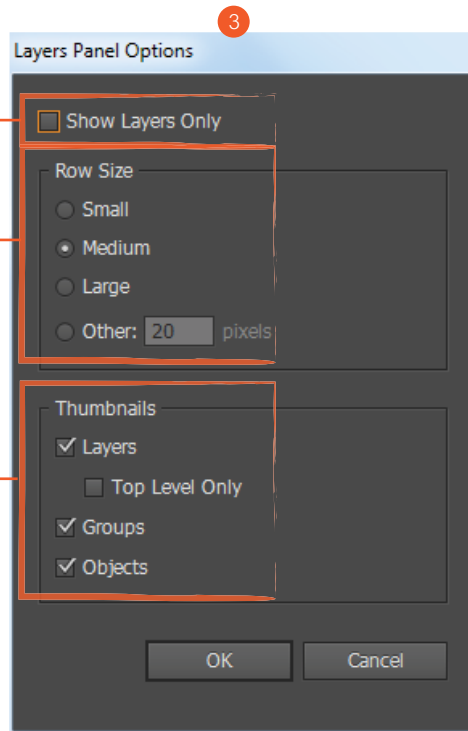


จากนั้นจึงกำหนดค่าต่างๆ ได้ตามต้องการ

เลือกให้แสดงวัตถุเฉพาะใน Layer หลัก

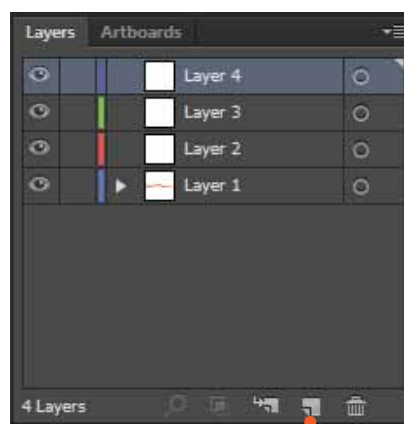
เลือกขนาดการแสดงผล Layer

เลือกให้แสดงวัตถุย่อย



การสร้าง Layer

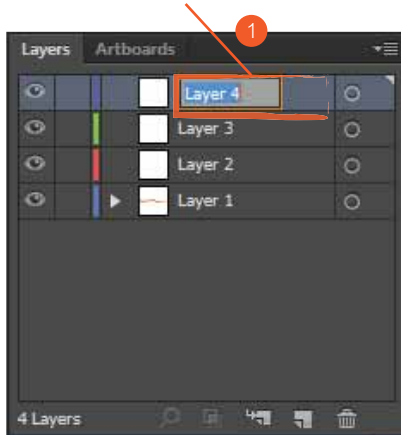
เมื่อเราทำการสร้าง Layer ขึ้นมาใหม่ Layer ดังกล่าวจะเรียงซ้อนทับกันไปเรื่อยๆ และชื่อของ Layer ที่สร้างขึ้นมานั้นก็จะเรียงกันไปตามลำดับ เช่น เรากด New Layer ชื่อ Layer ที่สร้างก็จะเป็น Layer 2, Layer 3, Layer 4 ตามลำดับไป



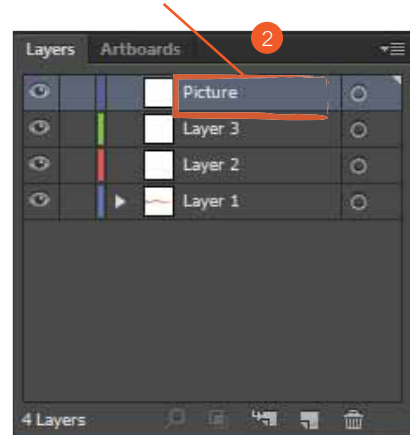
คลิก Create New Layer เพื่อสร้างเลเยอร์ขึ้นมา

เปลี่ยนชื่อให้ Layer

1. ดับเบิ้ลคลิกที่ตัวอักษรบน Layer

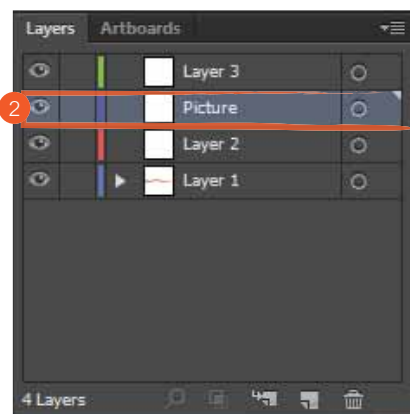
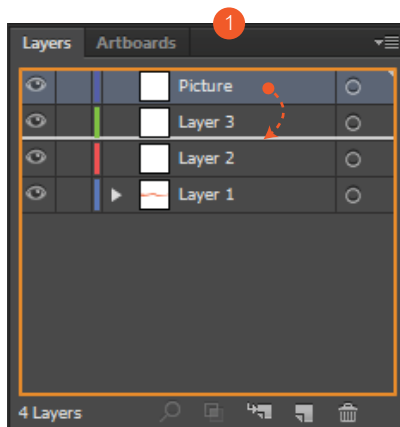


2. พิมพ์ชื่อที่ต้องการลงไปแล้วกด Enter



จัดลำดับชั้น Layer

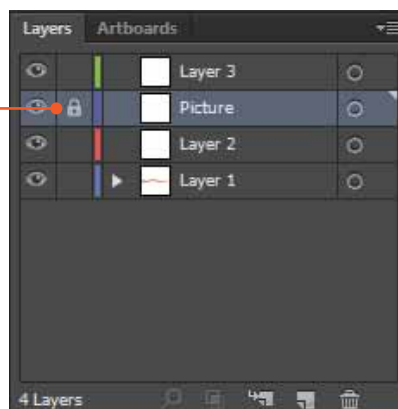
1. แครกเมาส์ลาก Layer เพื่อเลื่อนตำแหน่งไปด้านบนหรือด้านล่างตามต้องการ
2. Layer ดังกล่าวก็จะย้ายไปตามทิศทางการแครกเมาส์



ล็อคเลเยอร์ (Lock Layer)

เมื่อเราสร้างชิ้นงานใน Layer เป็นที่เรียบร้อยแล้ว และต้องการป้องกันไม่ให้งานที่สร้างขึ้นเกิดการเปลี่ยนแปลงโดยไม่ได้ตั้งใจ เราสามารถล็อคเลเยอร์เหล่านั้นไว้ได้โดยคลิกที่ช่อง Toggles Lock ให้ปรากฏเป็นรูปกุญแจขึ้นมา เพียงเท่านี้เลเยอร์ก็จะถูกล็อคไว้และไม่สามารถแก้ไขปรับแต่งอะไรได้เลย

คลิกเพื่อ Lock Layer

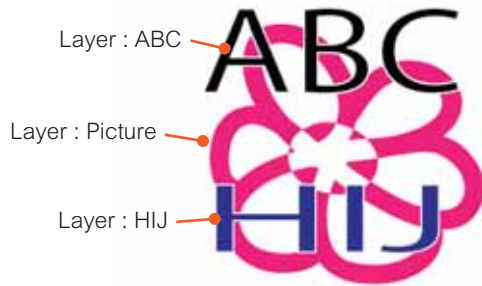


ปลดล็อคคลิกที่ช่อง Toggles Lock อีกครั้งจนรูปกุญแจหายไป

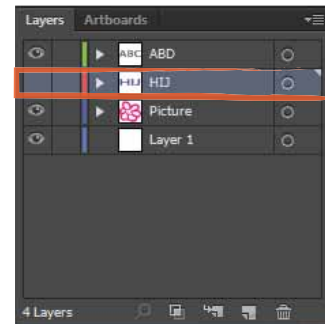
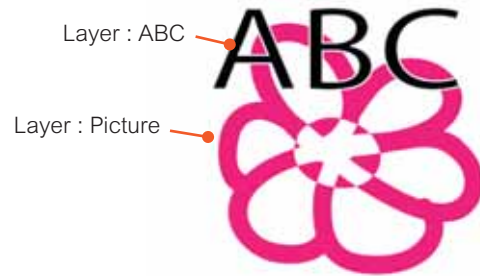
ซ่อน Layer (Hide Layer)

เมื่อต้องการซ่อน Layer เพื่อไม่ให้มองเห็นสามารถทำได้ดังนี้

1. คลิกสัญลักษณ์รูปตาให้หายไป
2. วัตถุที่ถูกสร้างบน Layer ดังกล่าวก็จะถูกซ่อนทันที



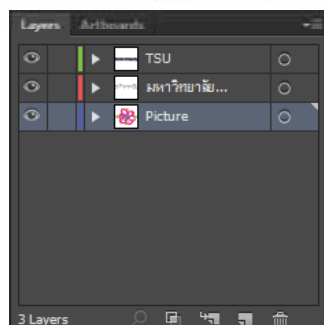
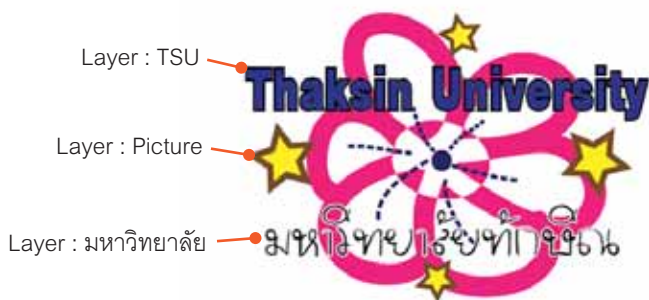
ภาพตัวอย่างแสดงวัตถุนบนเลเยอร์ทั้งหมด



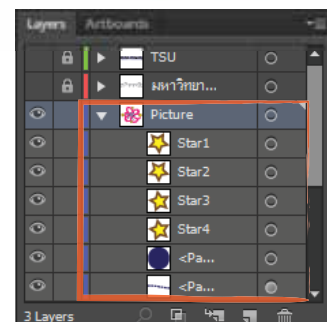
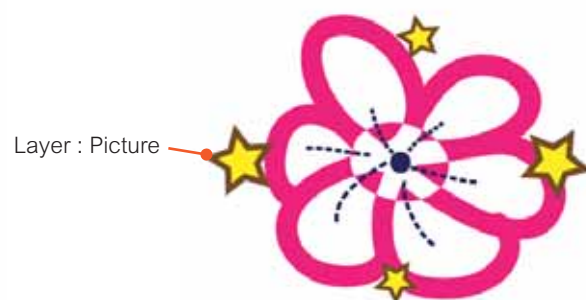
ภาพตัวอย่างเลเยอร์ HIJ ถูกซ่อน

Sub Layer

Sublayer คือวัตถุต่าง ๆ เช่น รูปภาพ ตัวอักษร รูปทรง ที่ถูกจัดวางกันเป็นชั้น ๆ ใน Layer



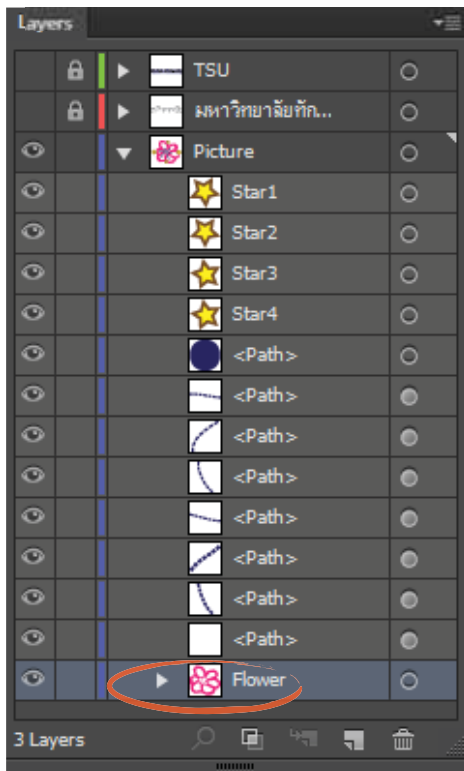
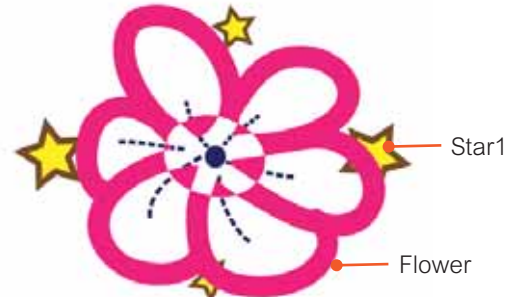
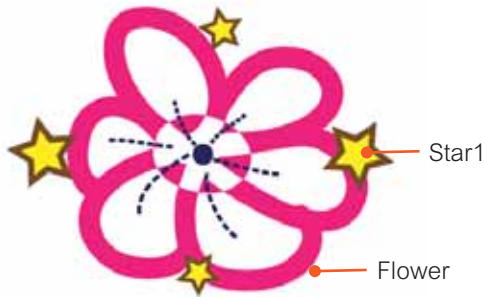
ภาพตัวอย่างแสดงวัตถุนบนเลเยอร์ทั้ง 3



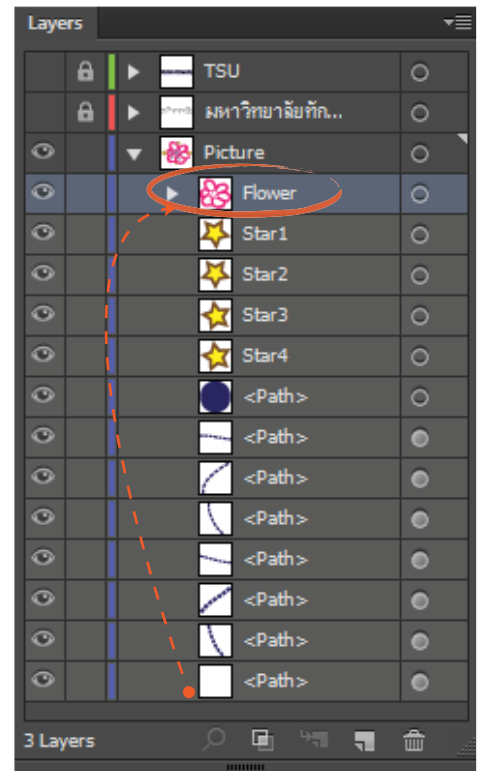
ภาพตัวอย่างแสดงวัตถุใน Sub Layer ที่ชื่อ Picture

จัดการวัตถุใน Sub Layer

การจัดการวัตถุหรือเคลื่อนย้ายวัตถุใน Sub Layer ก็ทำเช่นเดียวกันกับการเลื่อนวัตถุใน Layer นั้นเองคือแดรกเมาส์เลือก ส่วนที่ต้องการเคลื่อนย้ายขึ้นบนลงล่างตามต้องการ



ตัวอย่างแสดง Sub Layer ก่อนย้าย



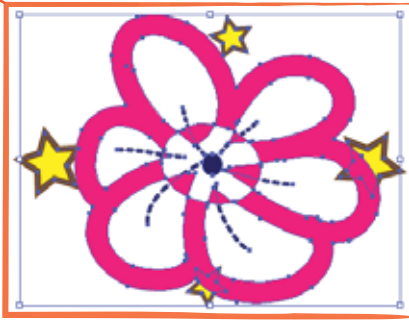
ตัวอย่างแสดงการย้าย Sub Layer ชื่อ Flower ขึ้นไปอยู่ด้านบน

Group (การรวมกลุ่มวัตถุ)

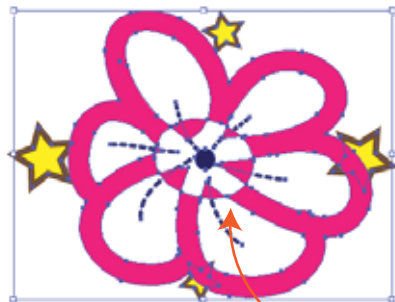
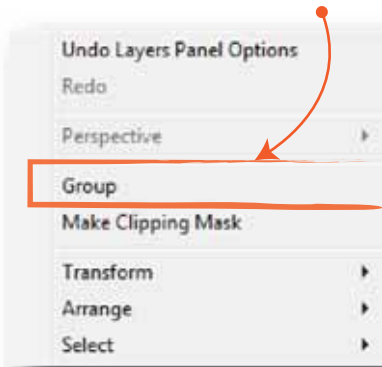
งานบางชิ้นใน Illustrator อาจจะต้องใช้รูปทรงหลายแบบ ตัวหนังสือหลายขนาดหรือรูปภาพหลาย ๆ รูป ประกอบเข้าด้วยกันเพื่อให้ดูสวยงาม ทำให้มองดูว่าวัตถุต่าง ๆ ที่นำมาประกอบกันนั้นเยอะแยะมากมายเหลือเกิน และดูเหมือนกับว่ายากหากจะต้องทำการเคลื่อนย้ายสิ่งเหล่านั้นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อเป็นการง่ายในการเคลื่อนย้ายและทำให้มองดูว่าส่วนประกอบทั้งหมดนั้นรวมกันเป็นชิ้นเดียวการ Group ก็คือคำตอบในการแก้ปัญหา เราสามารถรวมวัตถุเหล่านั้นเข้าด้วยกันดังนี้

1. ใช้เครื่องมือ Selection Tool แดรกเมาส์ให้ครอบคลุมวัตถุทั้งหมด
2. จากนั้นคลิกขวาแล้วเลือกคำสั่ง Group
3. วัตถุที่ถูกเลือกทั้งหมดก็จะถูก Group เข้าด้วยกันทันที
4. Sub Layer ทั้งหมดก็จะจะถูกรวมเป็นหนึ่งเดียว

1 แดรกเมาส์ให้ครอบคลุมวัตถุทั้งหมด



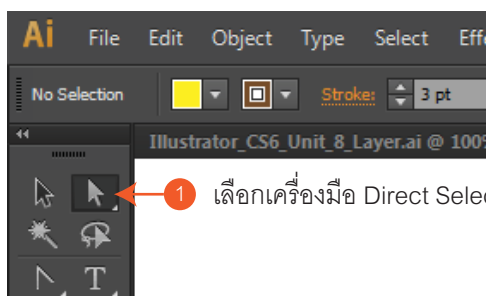
2 คลิกขวาแล้วเลือกคำสั่ง Group



3 วัตถุที่ถูกเลือกทั้งหมดก็จะถูก Group เข้าด้วยกันทันที

หลังจากรวมวัตถุเข้าด้วยกันแล้วลองทำการเคลื่อนย้ายวัตถุด้วยเครื่องมือ Selection Tool อีกครั้งจะเห็นได้ว่าวัตถุดังกล่าวก็จะเคลื่อนย้ายไปพร้อมกันทั้งหมดโดยชิ้นงานไม่ผิดรูปหรือคลาดเคลื่อนไปจากเดิม

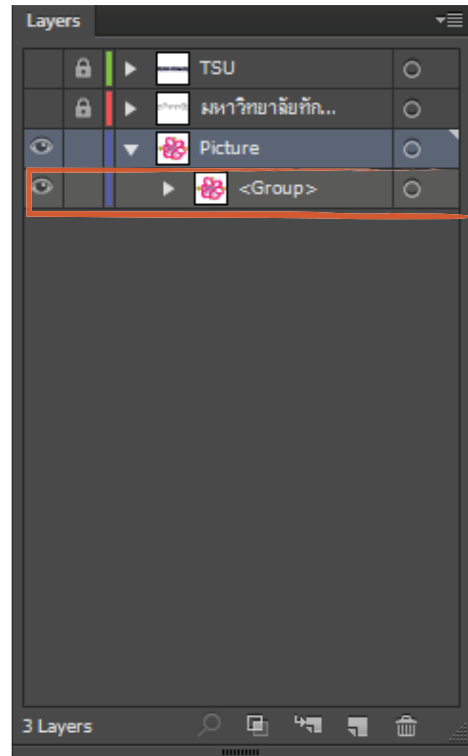
เคลื่อนย้ายวัตถุที่ถูก Group ด้วย Direct Selection Tool



1 เลือกเครื่องมือ Direct Selection Tool



เราจะขยับชิ้นงานที่ Group ไปได้ที่ละชิ้นตามต้องการ

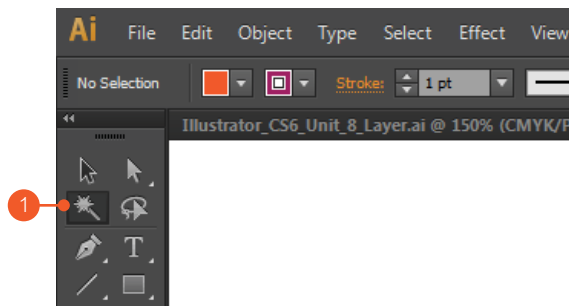


4 Sub Layer ทั้งหมดก็จะจะถูกรวมเป็นหนึ่งเดียว

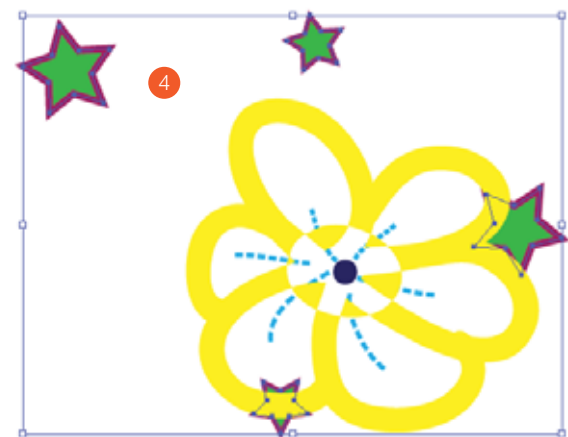
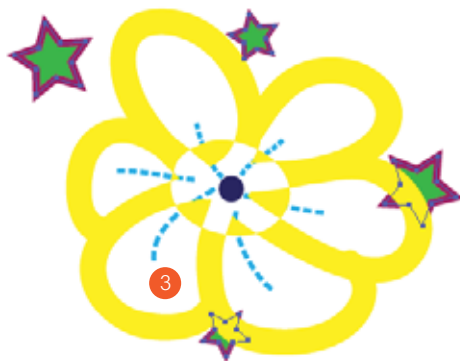
เลือกวัตถุเดียวกันด้วย Magic Wand Tool

Magic Wand Tool เป็นเครื่องมือสำหรับใช้เลือกวัตถุที่มีสีพื้นเหมือนกัน (Fill) เพื่อให้ง่ายในการเปลี่ยนสีให้เหมือนกันทั้งหมดและสะดวกในการเคลื่อนย้าย ย่อหรือขยายวัตถุเหล่านั้นทั้งหมด วิธีการใช้ Magic Wand Tool สามารถทำได้ดังนี้

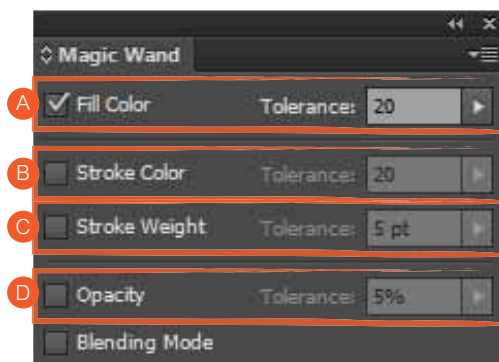
1. คลิกเลือกเครื่องมือ Magic Wand Tool แล้วคลิกเลือกวัตถุที่ต้องการปรับแต่ง
2. จะเห็นได้ว่าเมื่อใช้เครื่องมือ Magic Wand Tool คลิกบนวัตถุแล้ว วัตถุที่มีพื้นสีเดียวกันก็จะถูกเลือกไปด้วย



3. เมื่อเปลี่ยนสีวัตถุที่มีสีพื้นเดียวกันก็จะเปลี่ยนตาม
4. และเมื่อขยายวัตถุที่มีสีพื้นเดียวกันก็จะขยายตามไปด้วย



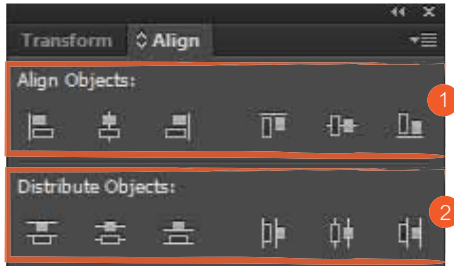
คุณสมบัติของเครื่องมือ Magic Wand Tool เราสามารถกำหนดได้ว่าจะให้เครื่องมือทำงานกับสีพื้นอย่างเดียวหรือทำงานกับสีเส้นอย่างเดียวหรือทั้งสองอย่างก็ได้ โดยดับเบิลคลิกที่เครื่องมือ Magic Wand Tool ก็จะมีปรากฏ Panel MAGIC WAND ขึ้นมา แล้วให้เราตั้งค่าที่ต้องการลงไป



- A : Fill Color เลือกวัตถุตามสีพื้นที่เหมือนกัน กำหนดค่าสีที่ใกล้เคียงกันในช่อง Tolerance
- B : Stroke Color เลือกวัตถุตามสีเส้นที่เหมือนกัน กำหนดค่าสีที่ใกล้เคียงกันในช่อง Tolerance
- C : Stroke Weight เลือกวัตถุตามขนาดเส้นที่เท่ากัน กำหนดขนาดของเส้นในช่อง Tolerance
- D : Opacity เลือกวัตถุตามความโปร่งใสที่เท่ากัน กำหนดค่าความโปร่งใสในช่อง Tolerance

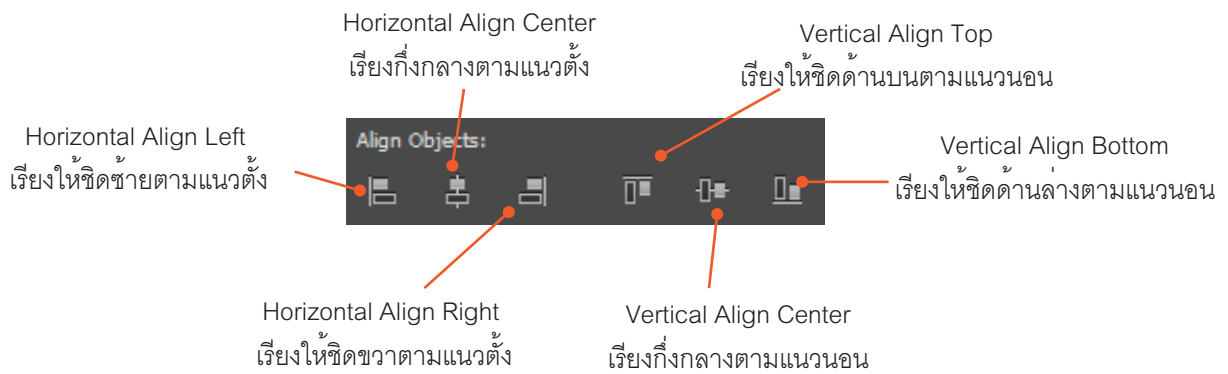
ALIGN การจัดเรียงวัตถุ

เราสามารถให้ ALIGN จัดเรียงวัตถุได้หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นแนวตั้ง แนวนอนหรือการเว้นระยะห่างระหว่างวัตถุ โดยคลิกที่เมนู Window > Align หรือกดคีย์ลัด < Shift + F7 > เพื่อเรียก Panel ALIGN ขึ้นมา จากนั้นก็ใช้เครื่องมือ Selection Tool แดรกเมาส์ให้ครอบคลุมวัตถุที่ต้องการจัดเรียง แล้วเลือกคำสั่งจัดเรียงที่ต้องการ

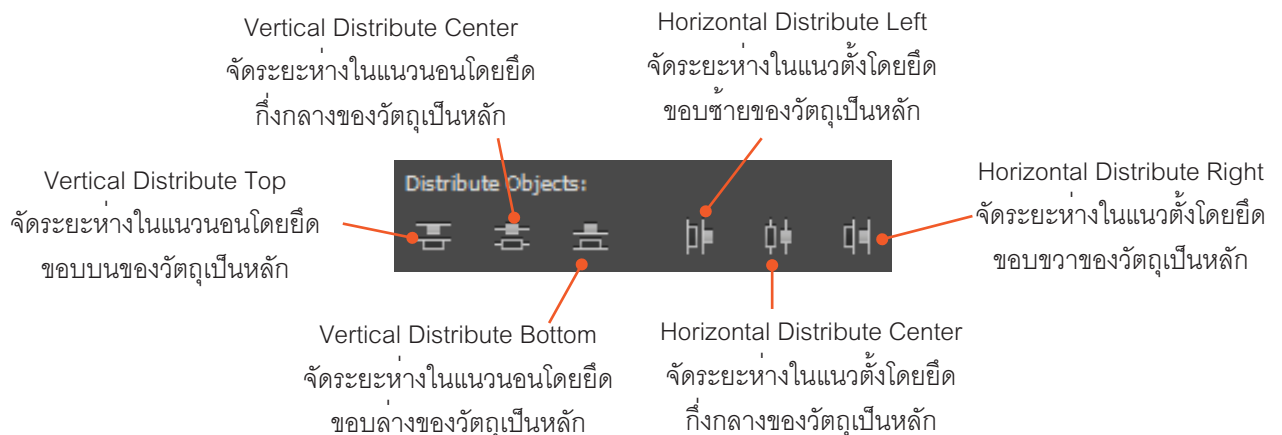


1. Align Objects : การเรียงตามแนว
 2. Distribute Objects : การเรียงตามระยะห่าง
- *** ใน CS6 Align Objects จะปรากฏขึ้นมาบน Menu Bar โดยอัตโนมัติเมื่อแดรกเมาส์ครอบคลุมวัตถุมากกว่า 2 ชิ้นขึ้นไป

Align Objects (การเรียงตามแนว)



Distribute Objects (การเรียงตามระยะห่าง)



เมื่อต้องการจัดเรียงวัตถุสามารถทำได้โดย

1. ใช้เครื่องมือ Selection Tool แดรกเมาส์ให้ครอบคลุมวัตถุทั้งหมดที่ต้องการจัดเรียง
2. Align Objects จะปรากฏขึ้นมาบน Menu Bar โดยอัตโนมัติจากนั้นเลือกแบบการจัดเรียงที่ต้องการ
3. วัตถุจะจัดเรียงตามแบบที่เลือกไว้

