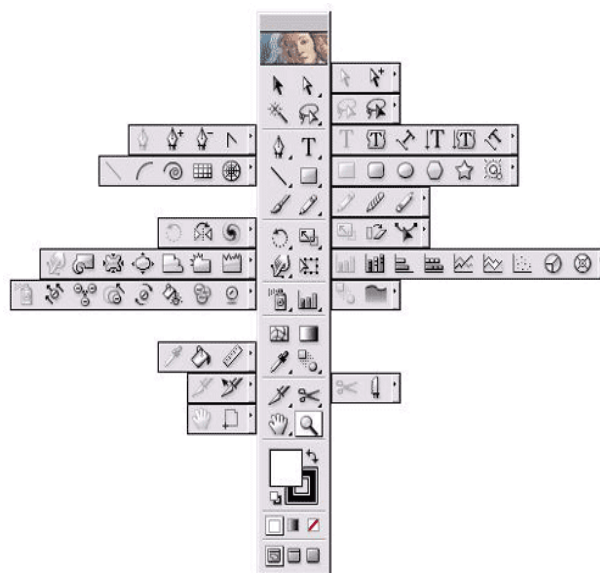


สาระการเรียนรู้



1. สัญลักษณ์ของโปรแกรม Adobe Illustrator CS6
2. คุณสมบัติพื้นฐานของโปรแกรม
3. เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม
4. การเปิดพื้นที่การใช้งาน การนำภาพเข้าใช้งาน และการบันทึกงาน

แนะนำเครื่องมือของโปรแกรม Adobe Illustrator

จัดทำโดย : natch



Selection tool เครื่องมือกลุ่มนี้ว่าด้วยเรื่องการเลือกวัตถุประกอบไปด้วย

-  Selection tool(ลูกศรสีดำ)ใช้เลือกวัตถุทั้งชิ้น
-  Direct-selection tool(ลูกศรสีขาว)ใช้เลือก points หรือ path ของวัตถุ (กดคีย์ Alt)
- Magic wand tool(ไม้เท้าวิเศษ)เป็นเครื่องมือใหม่ ใช้เลือกวัตถุที่มีสีเดียวกัน 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 parthอย่างแม่นยำ โดยการใช้แกน มีผลทำให้ object มีจุดน้อย-น้อยมาก ส่วนเครื่องมือย่อยจะเอาไว้ใช้ปรับแต่ง curved ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มจุด ลบจุด หักแกนของแกนเส้นสัมผัส (กดคีย์ Alt)



Type tool ใช้พิมพ์ตัวหนังสือ ข้อความต่างๆ ส่วนเครื่องมือย่อย ก็ง่ายๆตามรูป ใช้พิมพ์ตัวหนังสือให้อยู่ในกรอบบ้าง ทำตัวอักษรวิ่งตาม paths บ้าง ซึ่งผมจะไม่อธิบายมากเพราะไอคอนก็ง่ายต่อการจดจำอยู่แล้ว



Line segment tool อันนี้ไว้ลากเส้นตรง ในรายละเอียดของเครื่องมือย่อยก็ไม่มีอะไรมาก เช่นไว้ทำขดกันหอย ทำ grid ของตารางหมากรุก grid แบบใยแมงมุม



Basic shape tool เอาไว้วาดรูปทรงพื้นฐาน 3-4-หลายเหลี่ยม และวงกลม shape รูปดาว แต่ที่เด่นที่สุดคือ flare tool ใช้สร้างเอฟเฟค lens-flare (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)



Paintbrush tool แปรงที่เอาไว้สร้างเส้น parth โดยการ drag เมาส์ลากอย่างอิสระ สามารถใช้ brush แบบพิเศษ (กดคีย์ Alt)



Pencil tool จะคล้ายๆ paintbrush tool แต่จะมีเครื่องมือย่อยให้เรียกใช้ในการแก้ไขเส้น ซึ่งจะช่วยในการปรับแต่งแก้ไข และทำให้งานดูดี+เร็วขึ้น (กดคีย์ Alt)

Transform tool เครื่องมือกลุ่มนี้ใช้ในการปรับแต่งรูปทรงของวัตถุ ไม่ว่าจะเป็นหมุน เอียง บิด กลับ ด้าน ย่อ ขยาย นอกจากนี้ยังมีเอฟเฟคต่างๆด้วย



Rotate tool ใช้ในการหมุนวัตถุ โดยการกำหนดจุดหมุนก่อนแล้วจึงทำการหมุน ซึ่งสามารถกำหนดได้ว่าต้องการหมุนกี่องศา (กดคีย์ Alt)



Reflect tool ใช้ในการกลับด้านของวัตถุ (กดคีย์ Alt)



Twist tool ใช้ในการบิดวัตถุ โดยการกำหนดจุดก่อนแล้วจึงทำการบิด ซึ่งสามารถกำหนดได้ว่าต้องการบิดมากน้อย (กดคีย์ Alt)



Scale tool ปลับย่อขยายวัตถุ (กดคีย์ Alt และ Shift)










Shear tool ใช้เอียงวัตถุ (กดคีย์ Alt)





Reshape tool ใช้เพิ่มจุด และดึงยึดวัตถุ










The warp tool ใช้ในวัตถุให้บิดเบี้ยว (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 ทำให้วัตถุแบบออก (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)
-  Scallop tool ดึงวัตถุให้เข้าสู่ศูนย์กลางพร้อมกับสร้างรอยหยัก (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)
-  Crystallize tool ขยายวัตถุให้ออกจากศูนย์กลางพร้อมกับสร้างรอยหยัก (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)
-  Wrinkle tool สร้างคลื่นให้วัตถุ (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)
-  Free transform tool ย่อ ขยาย หมุน เอียง วัตถุ โดยอิสระ







Special tool เป็นเครื่องมือใหม่ที่จัดการเกี่ยวกับ Symbol และ graph

-  Symbol tool ใช้จัดการเกี่ยวกับ symbol ซึ่งมีเครื่องมือย่อยมากมาย แต่จะไม่ขอกล่าวถึง เพราะเครื่องมือแต่ละชิ้นมีไอคอนที่ง่ายต่อการเข้าใจอยู่แล้ว ขอให้ทดลองนำไปใช้เอง แล้วจะเข้าใจว่า tool แต่ละชิ้นใช้ทำอะไรได้บ้าง (กดคีย์ Alt)
-  Graph tool ใช้สร้าง graph ในรูปแบบต่างๆ ซึ่งง่ายต่อการเข้าใจ และจะไม่ขอกล่าวถึงเช่นกัน (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)

Paint color tool เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้จัดการเรื่องของสี

-  Mesh tool เป็นเครื่องมือสีที่แจ่มชัดที่สุด(แต่ควบคุมยากเหมือนกัน)โดยการสร้าง point และมีแกนในการควบคุม (กดคีย์ Alt และ Shift)
-  Gradient tool เครื่องมือไล่ระดับสี ซึ่งมีการไล่ระดับอยู่ด้วยกัน 2 แบบ คือ Linear และ Radial ใช้การลากจากจุดเริ่มต้น และ สิ้นสุดที่จุดปล่อยเมาส์ ในการควบคุมการไล่ระดับของสี (กดคีย์ Shift)
-  Eyedropper tool หลอดดูดสี ใช้ copy สีของวัตถุ สามารถกำหนดได้ด้วยว่าจะ copy ลักษณะอย่างไร ะไรบ้าง (กดคีย์ Alt และ Alt+Shift)
-  Paint bucket tool ส่วนใหญ่จะใช้ควบคู่กับ eyedropper tool โดยใช้เทสีลงบนวัตถุ (กดคีย์ Alt)
-  Measure tool เครื่องมือวัดขนาด (กดคีย์ Shift)
-  Blend tool เครื่องมือไล่ระดับการเปลี่ยนรูปร่างและสี สามารถควบคุมการไล่ระดับได้ 3 ชนิด
-  Auto trace tool ใช้ในการ trace จากภาพต้นฉบับที่เป็น bitmap ไปเป็น Vector ซึ่งเป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกสำหรับคนที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะ

View tool กลุ่มเครื่องมือกลุ่มนี้จะเน้นที่มุมมองเป็นหลัก

-  Slice tool ใช้เกี่ยวกับการตัดแบ่งภาพออกเป็นส่วนๆ ใช้ในงานเว็บ
-  Scissors tool ใช้คลิกบริเวณ outline ของวัตถุเพื่อกำหนดจุดตัด 2 จุดเพื่อแยกวัตถุออกจากกัน (กดคีย์ Alt)
-  Knife tool ใช้ drag ลากผ่านวัตถุเพื่อแยกวัตถุออกจากกันเป็น 2 ส่วน โดยจะทำการ close paths ให้เราโดยอัตโนมัติ (กดคีย์ Alt)
-  Hand tool ใช้เลื่อนดูบริเวณพื้นที่การทำงานบนหน้าจอ (กดคีย์ Spacebar)
-  Page tool ใช้กำหนด print size
-  Zoom tool ใช้ย่อ และ ขยายพื้นที่การทำงาน (กดคีย์ Ctrl+Spacebar และ Ctrl+Alt+Spacebar)

บทความและรูปภาพจากเว็บไซต์ webthaidd.com

วาดหน้าตัวการ์ตูนด้วย illustrator

จัดทำโดย : เว็บไทยดีดี

1. เริ่มต้นด้วยการวาดโครงหน้าก่อนโดยใช้เครื่องมือ Pen Tool



2. เริ่มวาดโครงหน้ากันเลยดีกว่าเลือก Pen Tool แล้วเอา Fill ออก เลือก Stroke ไว้



3. เมื่อวาดหน้าเสร็จแล้วเราก็มาวาดส่วนที่เป็นเส้นผมต่อ และส่วนหู





4. ขั้นตอนต่อไปเป็นการวาดส่วนที่เป็นส่วนที่เป็นโครงรูป ตา จมูก ปาก ก่อนแล้วค่อยใส่รายละเอียดที่หลัง





5. ขั้นตอนต่อไปเป็นการใส่สีให้กับใบหน้าและผม



6. ต่อไปเป็นการลงสีให้กับดวงตาและใส่รายละเอียดเพิ่มขึ้นพวก ขนตา กับ ดวงตา





7. จริงๆ แล้วเท่านี้ก็ได้น้ำการ์ตูนแล้วมาลองตกแต่งให้สวยขึ้นกว่านี้กันเถอะ โดยการใส่สีในส่วนต่างๆ ให้เกิดเงาของชิ้นส่วนต่างๆ ของภาพ



8. ขั้นตอนสุดท้ายเราก็มาใส่แว่นให้กับตัวการ์ตูน เพื่อเพิ่มรายละเอียดหรือจะไม่ใส่ก็ได้ตามใจชอบ เท่านั้น
หน้าตัวการ์ตูนของเราเท่านั้นที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว



ข้อมูลจาก <http://th.wikipedia.org>

ผู้เขียน LeeSaw


บทความและรูปภาพจากเว็บไซต์ webthaiidd.com

การใช้งาน Vertical Type Tool

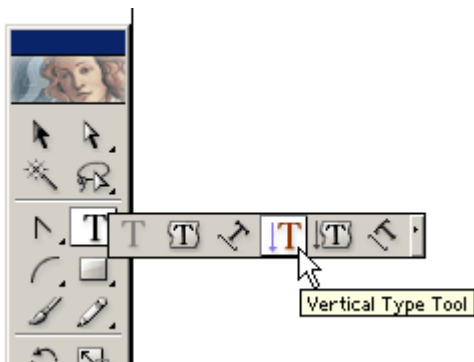
จัดทำโดย : Mr.GuruZ

การใช้งาน Vertical Type Tool หลายๆ คนอาจจะเคยพิมพ์ตัวอักษรมาแล้ว ส่วนใหญ่จะเป็นการพิมพ์ในแนวนอน จากซ้ายไปขวา คราวนี้มาดูการพิมพ์แนวตั้งกันบ้าง

ขั้นตอนการทำ

1. สร้างเอกสารขึ้นมา พร้อมกับใช้เครื่องมือ  Vertical Type Tool ดังภาพ

การเรียกใช้เมนู Vertical Type Tool



2. พิมพ์ข้อความลงในเอกสาร ดังภาพ

**W
e
b
T
h
a
i
D
D**

**.
c
o
m**

3. ตบแต่งเล็กน้อย เพียงเท่านี้เราก็มีข้อความเก๋ๆ เอาไว้ใช้ในงานสิ่งพิมพ์ของเราแล้ว

บทความและรูปภาพจากเว็บไซต์ webthaiidd.com

การใส่ขอบสีให้กับตัวอักษร

จัดทำโดย : Mr.GuruZ

การใส่ขอบสีให้กับตัวอักษร คงจะเป็นเรื่องที่ย่างแก่สำหรับคนที่มีพื้นฐานอยู่แล้ว แต่สำหรับคนที่เพิ่งจะมาเล่นโปรแกรมทางด้าน Graphic ก็จะช่วยทำให้ทำความเข้าใจกับ Stroke ได้ดีขึ้น

ขั้นตอนการทำ

1. สร้างเอกสาร พร้อมกับพิมพ์ข้อความโดยใช้เครื่องมือ Type Tool ดังภาพ



2. ให้สลับเครื่องมือ Fill ไปเป็น Stroke โดยกด (x) ดังภาพ

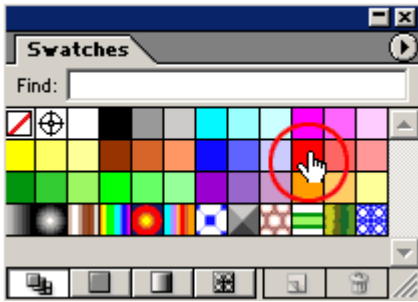
ก่อนที่จะเปลี่ยน



หลังจากที่เราเปลี่ยนแล้วเครื่องมือจะมาอยู่ที่



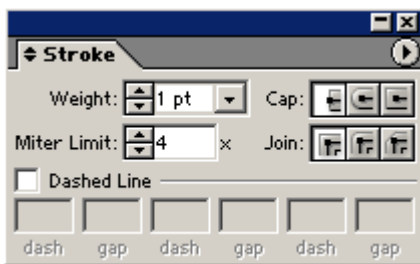
3. จากนั้นเลือกสีจาก Swatches เพื่อใส่ขอบให้กับตัวอักษร ดังภาพ



4. จากนั้นจะเห็นการเปลี่ยนแปลงที่ขอบอักษร ดังภาพ

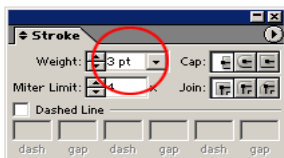
WebThaiDD.COM

5. จะเห็นได้ว่าขอบมีขนาดเล็ก ให้เราใช้เครื่องมือ Stroke เพื่อปรับขนาด เรียกใช้เครื่องมือได้จาก Window --> Stroke (F10) ดังภาพ



6. เลือกปรับขนาดที่ Weight ในที่นี้ผมปรับเป็น 3 ดังภาพ

WebThaiDD.COM



7. เป็นอย่างไรกันบ้างครับ ไม่ยากเลยใช่ไหมครับ ลองนำไปใช้กับงานชนิดอื่นๆ นะครับ

WebThaiDD.COM

บทความและรูปภาพจากเว็บไซต์ webthaiidd.com

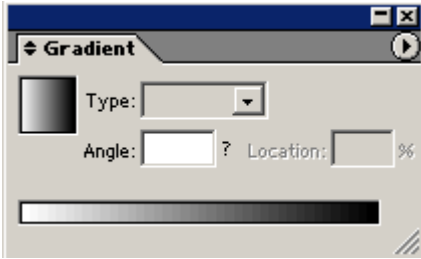
การสร้างสี Gradient และจัดเก็บลงใน Swatches

จัดทำโดย : Mr.GuruZ

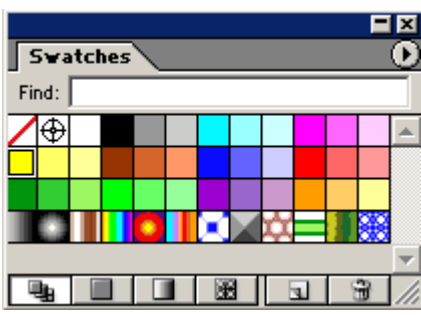
การสร้างสี Gradient และจัดเก็บลงใน Swatches เป็นพื้นฐานอีกอย่างหนึ่งในการผสมสี แต่ถ้าเราใช้แล้วมาผสมบ่อยๆ คงจะไม่ไหวลองมาดูขั้นตอนการทำเพื่อให้คุณประหยัดเวลาในการทำงานกันครับ

ขั้นตอนการทำ

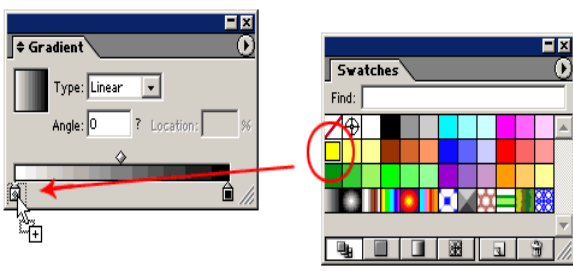
1. สร้างเอกสาร พร้อมกับเรียกเครื่องมือ Gradient โดยเรียกใช้งานได้จาก Window --> Gradient (F9) ดังภาพ



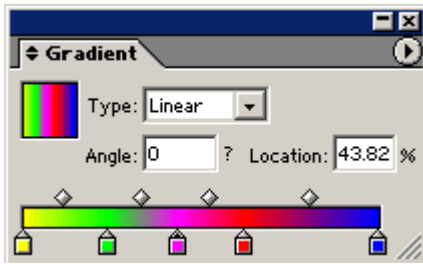
2. และเปิดเครื่องมือ Swatches ขึ้นมาอีกเครื่องมือ เพื่อความสะดวกในการผสมสี ดังภาพ



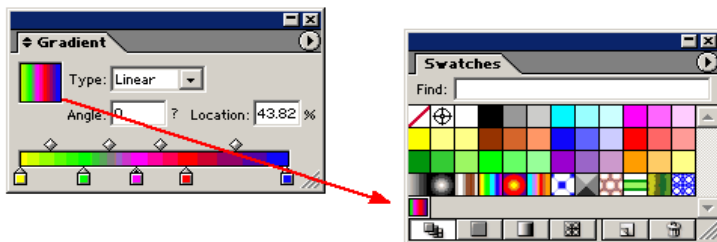
3. ทำการลากสีจาก Swatches เข้ามาใส่ถึงสีในเครื่องมือ Gradient ดังภาพ



4. ต้องการเพิ่มจำนวนสีก็เพียงแต่ลากมาวางในพื้นที่ว่างใน Gradient ดังภาพ



5. จากนั้นถ้าเราต้องการเก็บสีที่เราสร้างเรียบร้อยแล้ว เพียงแต่ลากกลับไปเก็บลงใน Swatches ดังภาพ



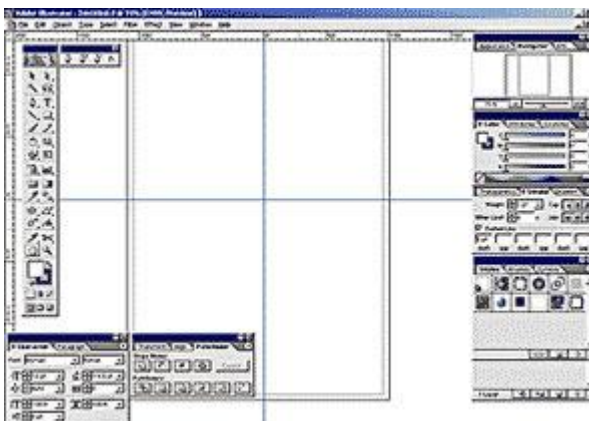
6. เพียงเท่านี้เราก็สามารถเก็บสี Gradient ไว้ใช้ในพื้นที่อื่นๆ โดยไม่ต้องเสียเวลาสร้างใหม่

บทความและรูปภาพจากเว็บไซต์ webthaidd.com

การสร้างโลโก้โดยใช้เส้น Path

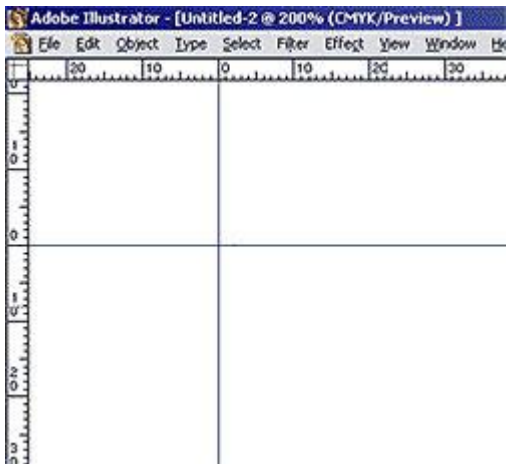
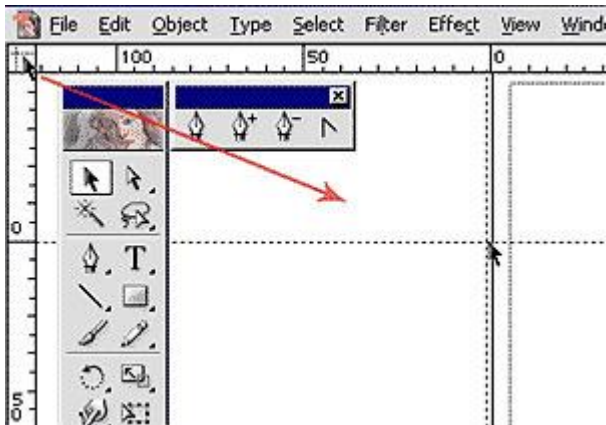
จัดทำโดย : เว็บบไทยดีดี

สั่ง File >> New เพื่อสร้างไฟล์ใหม่ กำหนดขนาด A4 ครับ กด OK เสร็จแล้วนะครับ ให้สร้างเส้น Guides ขึ้นมาตัดกันตรง กลางหน้ากระดาษ ดังรูปครับ

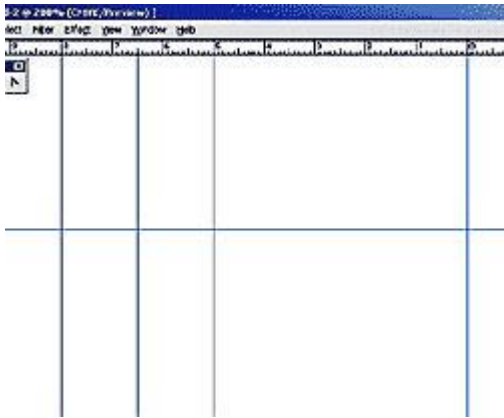


Note : วิธีการสร้างเส้น ไกด์สามารถทำได้โดยการนำเมาส์ไปวางที่ไม้บรรทัดด้านข้างของไฟล์ คลิกเมาส์ ค้างไว้แล้วลากมาไว้ ตำแหน่งที่ต้องการแต่ถ้าไม่มีไม้ บรรทัดในไฟล์ สั่ง View >> Show Rulers (Ctrl+R) จากรูปนะครึบสังเกตดูเลข 0 จะมาอยู่ ตรงกับเส้นไกด์พอดี

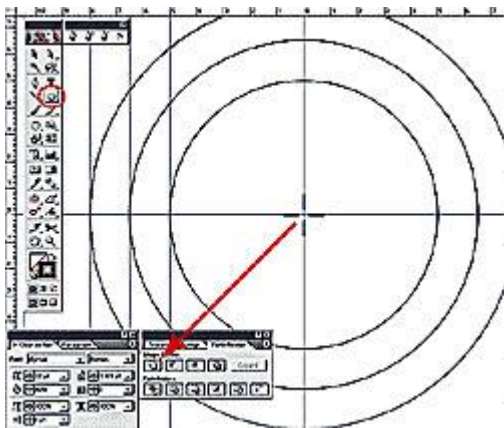
เรามาดูวิธีทำกันดีกว่า เมื่อดูจากรูป ผมนำ Pointer ไปวางไว้ที่มุมด้านซ้ายของไม้บรรทัด แล้วคลิกเมาส์ค้างไว้ จากนั้นลาก ไปทับกับเส้นไกด์ ตรงบริเวณที่เส้นตัดกัน เลข 0 จะไปอยู่ตรงเส้นไกด์ทันที



เมื่อเราได้เส้นไกด์เรียบร้อยแล้ว คราวนี้เราจะสร้างเส้นไกด์เพิ่มอีก 3 เส้นเพื่อสร้างเส้นโค้ง ที่อยู่ด้านล่างของโลโก้ นะครับ

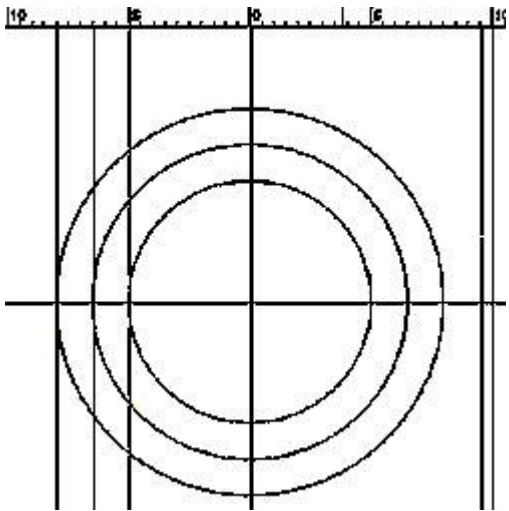


ให้สร้างเส้นโก๊ด ระยะห่างจากเส้นโก๊ดแรก ที่ทำไว้ 5 cm เส้นถัดมา 6.5 cm และเส้นสุดท้าย 8 cm ดังภาพ



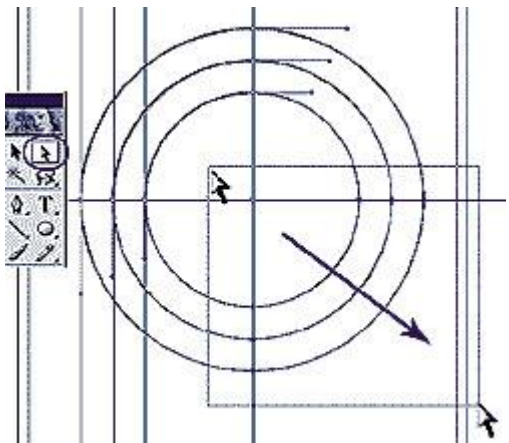
เรียบร้อยแล้ว เราจะทำการสร้าง รูปวงกลม 3 วงซ้อนกันโดยที่เราจะใช้เครื่องมือรูปวงกลมดังภาพ เราจะสร้างวงกลมจาก จุดศูนย์กลาง การของเส้นโก๊ด ที่เราสร้างไว้ ดังภาพ

จะเห็นได้ว่าวงแรก จะพอดีกับเส้นโก๊ดเส้นแรก วงที่ 2 จะพอดีกับเส้นที่ 2 และวงที่ 3 จะพอดีกับเส้นที่ 3 ซึ่งในภาพจะเห็นได้ว่า เราจะเริ่มสร้างวงกลมจาก จุดศูนย์กลางกลางออกไปจนครบ 3 วงนะครับ



วิธีการสร้างวงกลมจากจุดศูนย์กลาง ให้นำ Cursor ไปวางตรงตำแหน่งที่เส้นไกด์ตัดกันแล้วกดปุ่ม Alt + Shift ค้างไว้ เมื่อเราทำการสร้างรูปวงกลม จะเริ่มสร้างจาก จุดศูนย์กลางครับ ทำจนครบ 3 วงดังภาพนะ ครับ

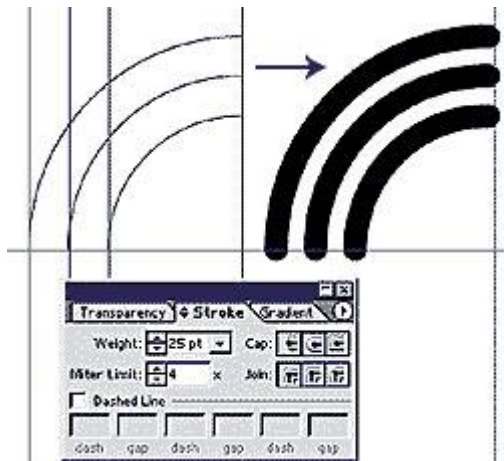
Note : การกด Alt เพื่อทำการสร้าง Object จากจุดศูนย์กลาง การกด Shift เพื่อให้ Object เป็นรูปวงกลม หรือถ้าเป็นเครื่องมือ สร้างสี่เหลี่ยมจะเป็นการสร้าง สี่เหลี่ยมจัตุรัส



เมื่อเราได้รูปวงกลม 3 วงซ้อนกันเรียบร้อยแล้ว เลือกเครื่องมือ ลูกศรสีขาว (Direct Selection) ทำการเลือก Anchor Point ที่ไม่ต้องการ จากภาพ เราจะทำการเลือก Anchor Point 3 จุดด้านขวา และ 3 จุดด้านล่าง จากนั้นกด Delete เพื่อลบจุดที่ไม่ ต้องการออก

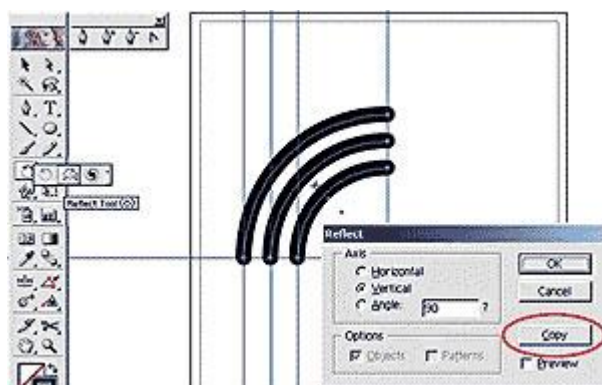
ข้อมูลจาก : <http://www.hardcoregraphic.com>

บทความและรูปภาพจากเว็บไซต์ webthaidd.com จากรูป เราจะเหลือเส้น Path เพียง 1 ใน 3 ของวงกลม นะครับ เรียบร้อยแล้วนะครับ เราจะทำการขยายขนาดเส้นและเปลี่ยนลักษณะของปลายเส้น ให้เป็นแบบ หัวมนตามแบบ นะครับ

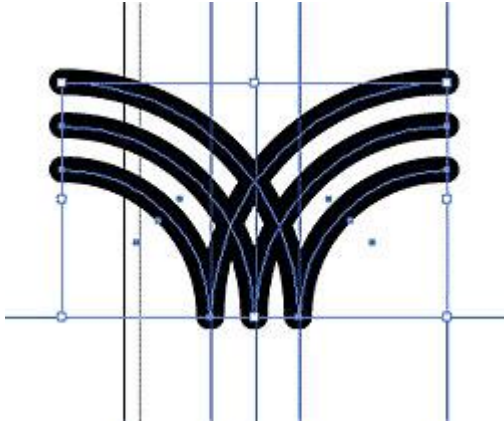


และเราจะใช้ลูกศรดำ (Selection Tool) เลือกทั้ง 3 เส้นไว้แล้วมาที่ Palette Stroke ปรับ Weight (ขนาดเส้น) เป็น 25 Point และ ปรับ Cap ให้เป็นตัวกลางจะได้เส้น Path ตามต้องการ เรียบร้อยแล้ว สั่ง Object >> Group

จากนั้น ดับเบิลคลิกที่ Reflect Tool เพื่อทำการพลิกด้าน Object โดยที่เราคลิกที่ Copy เราจะได้ Object 3 เส้นนั้นเพิ่มขึ้นมาอีกหนึ่งชิ้น แล้วนำมาวางเรียงซ้อนกันดังภาพต่อไป

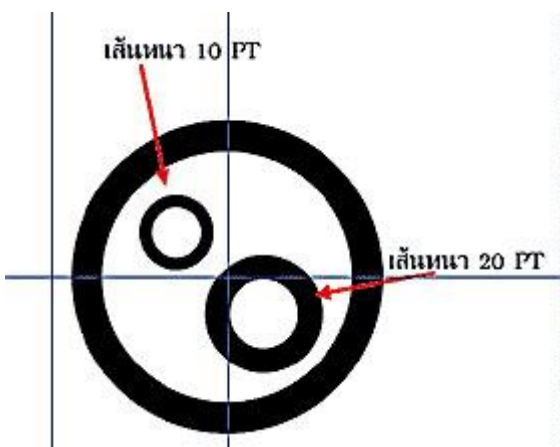


เมื่อเรานำ Object ทั้ง สองชิ้นนำมาวางซ้อนกันแล้วนะครับ เราก็จะได้ตัวฐานของ Logo ที่เป็นรูปคล้ายกับ น้ำพุ ให้เลือก Object ทั้ง 2 ชิ้นไว้แล้วสั่ง Object >> Group



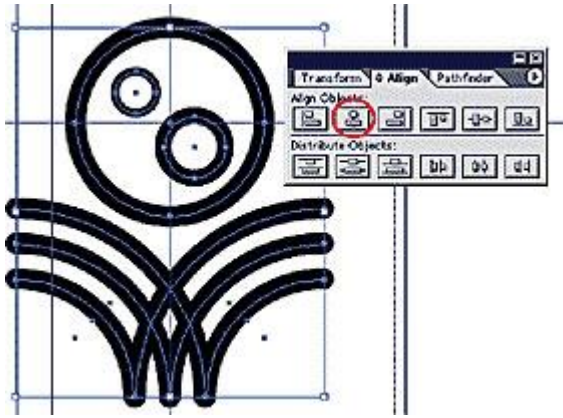
คราวนี้เราจะมาทำ ส่วนหัวของโลโก้กันซึ่งสามารถทำได้ง่าย ๆ โดยที่เราสร้าง วงกลม 3 วงโดยที่จะมีวงใหญ่อยู่ตรงกลางและมีวงเล็กซ้อน อยู่ภายในอีก 2 วง โดยที่วงใหญ่ มีขนาด 8x8 cm ขนาดเส้น หนา 25 Pt ส่วนวงกลางมีขนาด 2.5 cm แล้วเส้นหนา 20 Pt ส่วนวงเล็กสุด มีขนาด 1.7 cm หนา 10 Pt

สำหรับการสร้างวงกลมที่กำหนดขนาดเราสามารถทำได้ดังนี้ ครับ Click เลือกเครื่องมือสร้างวงกลม แล้วนำ cursor ไป Click ที่หน้ากระดาษ จะเกิดหน้าต่าง Ellipse Option ให้ใส่ ขนาดวงกลมได้ตามต้องการเลยครับ

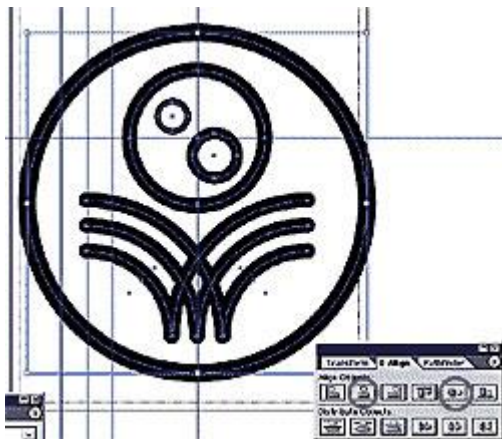


เมื่อเสร็จ นำมาวางไว้ตามตำแหน่งดังภาพ แล้วเลือกวงกลมทั้ง 3 วง สั่ง Object >> Group

เสร็จแล้วนำไปวางไว้ด้านบนฐาน ที่เราทำไว้ตอนแรกนะครับดังภาพ แล้วเลือก Object ทั้งหมดแล้วมาที่ Palettes Align เลือกตัวที่ 2 จัดตรงกัน ในแนวตั้ง แล้วทั้ง 2 ชุดจะตรงกันพอดี เสร็จแล้วสั่ง Object >> Group *หมายเหตุ เลือก Object ทั้งหมดอยู่เหมือนเดิม นะครับ จะได้งานดังภาพ



ทำการสร้างวงกลมวงใหญ่ ขึ้นมาอีก 1 วง ให้มีขนาดใหญ่ กว่า Object ที่เราสร้างไว้ตอนแรก แล้วปรับขนาดเส้น ให้หนา 30 Pt เรียบร้อยแล้ว เลือก Object ทั้งหมดอีกครั้ง



แล้วกลับไป Palettes Align อีกครั้ง ทำการจัดตำแหน่งโดย เลือกเครื่องมือดังรูป จัดตรงกลางแนวตั้งและแนวนอน เราจะได้ Logo ตามต้องการ แล้วสั่ง Object >> Group

เมื่อเราจะนำไปใช้ผมขอแนะนำให้แปลงเส้น Path เป็น Object ก่อน โดยเลือก Part logo ทั้งหมด ที่เราสร้างไว้แล้วสั่ง Object >> Path >> Outline Stroke เป็นอันเสร็จเรียบร้อยครับ

ข้อมูลจาก : <http://www.hardcoregraphic.com>

บทความและรูปภาพจากเว็บไซต์ webthaidd.co