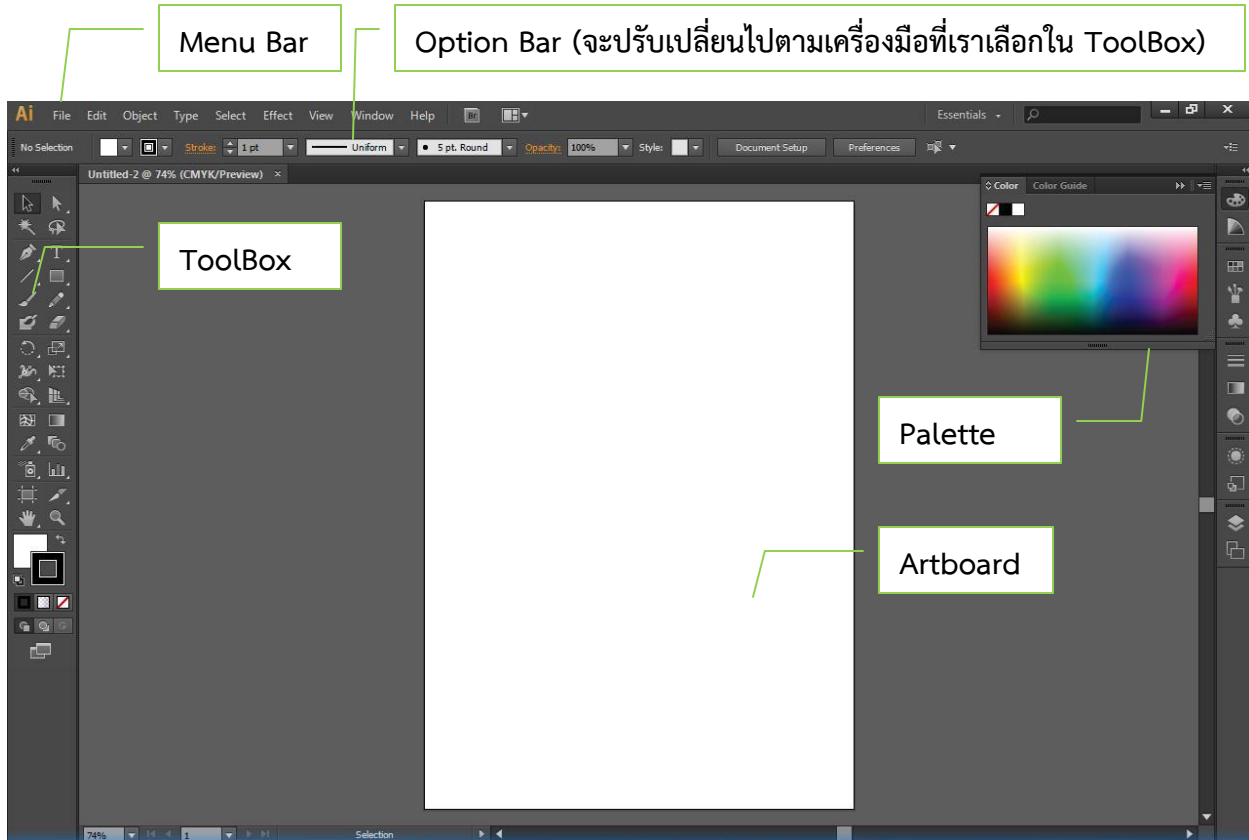


คู่มือ ILLUSTRATOR^{*}

BY PICHET RUNGLAWAN

โปรแกรม Illustrator

1. หน้าตาของโปรแกรม Illustrator CS6



2. Shortcut หลัก ๆ (ควรใช้มือซ้ายกด มือขวาจะได้ไม่ต้องปล่อยจากเมาส์)

2.1 zoom in = Ctrl + [+]

2.4 Hand Tool = spacebar





2.2 zoom out = Ctrl + [-]

2.5 Undo = Ctrl+Z

2.3 fit on screen = Ctrl+0 (เลขศูนย์)

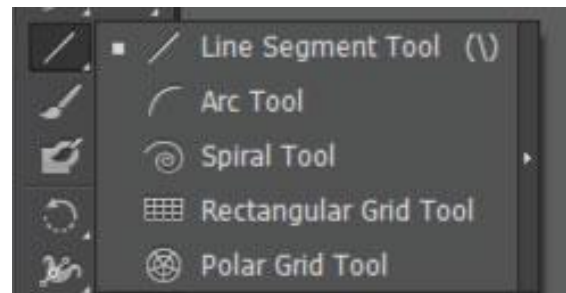
2.6 Redo = Ctrl+Shift+Z


ชุดอุปกรณ์ในการแก้ไข

3. ลูกศรดำ  = แก้ไขวัตถุทั้งก้อน (เคลื่อนย้าย, ลบทิ้ง, ย่อขยาย, จับหมุน)
4. ลูกศรขาว  = แก้ไขโครงสร้างวัตถุ (ศัพท์คำว่า จุดanchor, เส้นpath)
 - 4.1 จุดสีขาว จึงจะทำการขยับปรับโครงสร้างได้
 - 4.2 จุดสีน้ำเงิน เป็นการย้ายทั้งรูป (สามารถแก้ไขได้โดยการคลิกที่จุด ๆ นั้นอีกครั้งแล้วปล่อย)
5. Magic Wand  (ไม่เหมือนในPhotoshopซะทีเดียว)
 - 5.1 ใช้เลือกวัตถุที่เป็นสีเดียวกันทุกวัตถุในงานเลย
6. Lasso Tool  ใช้เลือกเฉพาะจุด anchor ตามที่เราลากกรอบ (สามารถใช้ลูกศรขาวลากกรอบได้เหมือนกัน)


ชุดอุปกรณ์ในการวาด

กล่องอุปกรณ์ สามารถดึงเครื่องมือย่อยออกมาเป็นหน้าต่างข้างนอกได้ โดยการคลิกเครื่องมือย่อยนั้นค้างไว้ แล้วเอามาปล่อยตรงจุด สามเหลี่ยมขวามือ







7. สีเหลี่ยม  ใช้วาดรูปสี่เหลี่ยม โดยการคลิกเลือกเครื่องมือ จากนั้น คลิกค้างที่งานแล้วลากเมาส์ตามรูปที่ต้องการ หากต้องการให้เป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสให้กดปุ่ม Shift ค้างไว้ด้วย โดยจะมีจุด anchor ทั้งรูปจำนวน 4 จุด

** การวาดวัตถุโดยการกำหนดค่าเป็นตัวเลข โดยใช้เครื่องมือวาดรูปสี่เหลี่ยม/วงกลม ฯลฯ แล้วคลิกที่งาน 1 ครั้ง ก็จะขึ้นหน้าต่างให้พิมพ์ค่าตัวเลข

8. สีเหลี่ยมขอบมน  ทั้งนี้ตรงมุมจะมีจุด anchor 2 จุด (ต่างจากสี่เหลี่ยมขอบปกติ ซึ่งมีจุดเดียว)



** สีเหลี่ยมขอบมน สามารถตั้งค่าความมนได้ขณะวาด โดยการวาดแบบปกติแต่ให้กดเมาส์ค้างไว้แล้วกดปุ่มมุมโดยใช้ปุ่ม ลูกศรขึ้น หรือ ลูกศรลง



9. วงกลม/วงรี  ใช้วางรูปวงกลม โดยต้องกด Shift ค้างไว้ด้วยขณะวาด แต่หากต้องการวงรีก็ไม่ต้องกด Shift
10. Polygon รูปหลายเหลี่ยม  ปกติจะเป็น 6 เหลี่ยม (เลือกจำนวนเหลี่ยมได้โดยการใช้ลูกศรขึ้น/ลง ขณะคลิกเมาส์วาด)
11. Star Tool  ปกติจะเป็นดาว 5 แฉก (เลือกจำนวนแฉกได้โดยการใช้ลูกศรขึ้น/ลง ขณะคลิกเมาส์วาด)
- 11.1 ลองกดลูกศรเข้าไว้ขณะวาดดาว (จะได้ดาวหลายแฉกมาก แต่จุด anchor จะเยอะมาก ทำให้เปลืองเนื้อที่ในการเก็บไฟล์งานมากขึ้นด้วย)
- ** กรณีต้องการให้ดาวกลับไปมีแฉกตามเดิมให้วาดใหม่แล้วกดคดเมาส์ค้างไว้แล้วกดปุ่มลูกศรชี้ลง จนกว่าจะได้แฉกตามเดิม
- 11.2 กรณีต้องการปรับความกว้างของแฉกให้กด Ctl ค้างไว้แล้วใช้เมาส์ปรับขนาดของแฉก
12. Flare Tool  การทำแสงสะท้อน (ต้องมีสีพื้นด้านหลังก่อน) และการวาดจะมี 2 ขั้นตอน
- 12.1 วาดครั้งแรกเป็นการเลือกจุดพระอาทิตย์
- 12.2 วาดครั้งที่สองเป็นการเลือกเส้นทางของแสงส่อง
- (เมื่อวาดเสร็จใช้ลูกศรค้ำเลือกปรับขนาดได้ ถ้าอยากเห็นผลงานใช้ลูกศรค้ำคลิกที่บริเวณว่างๆ ก่อน)


ชุดในการวาดเส้น

(การวาดเส้นคือมีแต่สี Stroke ดังนั้นปิดสี Fill ได้เลย)


13. เส้นตรง  (กด Shift เส้นจะตรง 180 องศา)
14. เส้นโค้ง  (กดลูกศรขึ้น/ลง เพื่อปรับความโค้งได้)



(การวาดวัตถุโดยใช้เส้นต่อ ๆ กัน ไม่สามารถใส่สี Fill ได้เนื่องจากเส้นแต่ละเส้นเป็นคนละวัตถุกัน)

15. Spiral  เส้นก้นหอย
- 15.1 กดลูกศรขึ้น/ลง เพื่อปรับจำนวนขดของก้นหอย
- 15.2 กด Ctl เพื่อปรับระยะของขด
- 15.3 หากต้องการวาดขดกลับอีกด้าน ให้ใช้วิธีวาดโดยการตั้งค่า (คลิก 1 ที ในพื้นที่ทำงาน)

16. Rectangular grid  สามารถกดปุ่มลูกศรขึ้น/ลง/ซ้าย/ขวา เพื่อปรับจำนวนช่องได้

17. Polar Grid  สามารถกดปุ่มลูกศรขึ้น/ลง/ซ้าย/ขวา เพื่อปรับจำนวนช่องได้

** (16 – 17) สามารถใส่สี Fill ได้ด้วย)

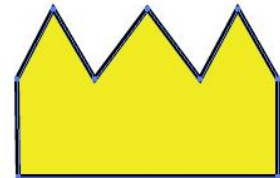
18. Pen Tool ปากกา  (สำคัญ) ถ้าใช้ได้คล่องก็จะสามารถวาดได้ทุกอย่าง (พยายามใช้จุดให้น้อยที่สุด)

18.1 หลักการวาด

18.1.1 ก่อนอื่น ปิดสี Fill ไปก่อน เพื่อจะได้ไม่สับสน วาดเสร็จแล้วค่อยใส่ (ป้องกันความสับสน)

18.1.2 คลิก 1 ครั้งคือการใส่จุด anchor 1 จุด

18.1.3 วาดเสร็จจะปรับคัตวต์ก็ใช้ลูกศรขวา



18.2 การวาดวงกลมโดยใช้ปากกา

18.2.1 เริ่มต้นจากครึ่งวงกลมด้านบน



ก่อน โดยการคลิกจุดเริ่มต้น 1 จุดปกติก่อน

18.2.2 จากนั้นทำจุดที่ 2 แต่ให้คลิกค้างไว้แล้วปรับขยับเมาส์ไปทางขวา (จะได้เส้นโค้ง) จะได้เส้น Handle มาด้วย เป็นเส้นที่จะกำหนดทิศทางของการโค้ง

****เส้นจะโค้งตรงกันข้ามกับการดึง**


18.3 การห้กษา anchor โดยการคลิกที่จุด anchor ซ้ำอีกที

18.4 กรณีใช้ Pen Tool วาดรูปที่ไม่ใช่เส้นปิด ให้กด Enter เพื่อปิดการทำงาน

18.5 Add Anchor  เพิ่มจุด แล้วใช้ลูกศรขวาปรับมุมได้

18.6 Delete Anchor  ลบจุดออก (ต่างจากการใช้ลูกศรขวาเลือกแล้วกด Delete เพราะจะลบเส้นไปด้วย)

18.7 Convert Anchor Point  เปลี่ยนจากเส้นตรงเป็นเส้นโค้ง และเส้นโค้งเป็นเส้นตรง

19. พู่กัน  จะปรับเส้นให้ Smooth ขึ้น

20. ดินสอ  วาดอย่างไรเป็นอย่างนั้น

**ทั้งพู่กันและดินสอ เราสามารถปรับแก้เส้นได้ โดยการใช้ลูกศรดำเลือกก่อน แล้วใช้พู่กัน/ดินสอ วาดเส้นแก้ไข โปรแกรมจะปรับเส้นเดิมให้เป็นเส้นใหม่เลย


**หากกดปุ่ม Alt ค้างไว้แล้วปล่อยมือ จะเป็นภาพปิดให้โดยอัตโนมัติ

21. Blob Brush  จะเป็นการลงสี Fill

21.1 แต่อาจมีปัญหาเรื่องการเลือกสี Fill กับสี Stroke เพราะจะแข่งสลับกันสับสน

21.2 กด ล/บ ค้างไว้ จะเป็นการเลือกขนาดของ Blob Brush

21.3 ถ้าระบายสีเดียวกันเป๊ะ วัตถุจะเชื่อมกันให้ด้วย

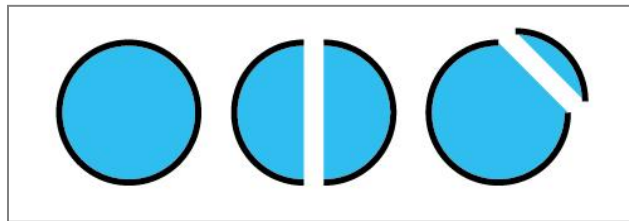
22. ยางลบ  (เพิ่ม/ลดขนาดหัวยางลบ โดยกดปุ่ม ล/บ)


22.1 หากต้องการลบวัตถุเพียงบางส่วน ทำได้โดยคลิกค้างแล้วลากเพื่อลบ

22.2 หากต้องการลบแบบสี่เหลี่ยม ให้กด Alt ค้างไว้แล้วลากครอบ

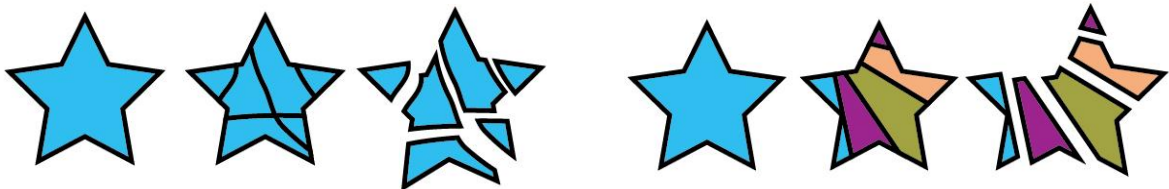


23. กรรไกร  สามารถตัดตามโครงสร้างของวัตถุ โดยใช้การกำหนดจุดเริ่มต้น กับจุดสิ้นสุด แล้วใช้ลูกศรดำเลื่อนตำแหน่งภาพดู



24. มีด  เหมือนการใช้คัตเตอร์ตัดวัตถุ โดยการคลิก(จากด้านนอก) แล้วลากผ่าน (ไปด้านนอกเลย) ป้องกันการตัดไม่ขาด

24.1 ปกติจะเป็นเส้นโค้ง หากต้องการให้เป็นเส้นตรงให้กด Alt ค้างไว้แล้วลาก



25. การจัดลำดับชั้น

25.1 Object >> Arrange (หรือคลิกขวาที่วัตถุ) โดยมีคำสั่ง 4 คำสั่ง คือ

25.1.1 Bring to Front ส่งมาหน้าสุด

25.1.2 Bring Forward ส่งมาด้านหน้า 1 ชั้น

25.1.3 Send Backward ส่งมาด้านหลัง 1 ชั้น

25.1.4 Send to Back ส่งไปด้านหลังสุด

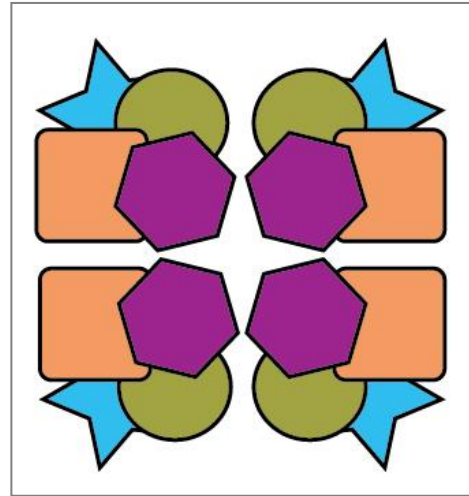
25.2 กรณีมีวัตถุเยอะมาก หลายชั้น

25.2.1 สั่ง Cut วัตถุที่ต้องการย้ายลำดับชั้น

25.2.2 เลือกวัตถุที่ต้องการให้ไปวางในตำแหน่ง

ใกล้เคียง

25.2.3 สั่ง Paste in Back กรณีให้อยู่ด้านหลังวัตถุที่เลือก



26. Group การสั่งรวมกลุ่มวัตถุ Object >> Group (หรือคลิกขวาก็ได้) เวลาจับขยับก็จะไปด้วยกันทั้งหมดที่สั่งจัดกลุ่ม

27. Ungroup การยกเลิกคำสั่ง Group

** เวลาวาดภาพเสร็จพยายามจัดกลุ่มให้เรียบร้อย เวลาแก้ไขจะได้แก้ไขได้ง่ายขึ้น

**การแก้ไขวัตถุใน Group ให้ดับเบิ้ลคลิกเข้าไป เพื่อเข้าไปในกลุ่มก่อน (ไม่ต้อง Ungroup ก็ได้) และอย่าลืมออกมาข้างนอกก่อนทำงานอื่น ไม่อย่างนั้นวัตถุอื่นที่วาดจะรวมอยู่ในกลุ่มนั้น ๆ

28. การพลิกภาพ Object >> Transform >> Reflect (หรือคลิกขวาที่วัตถุที่ต้องการกลับด้าน)

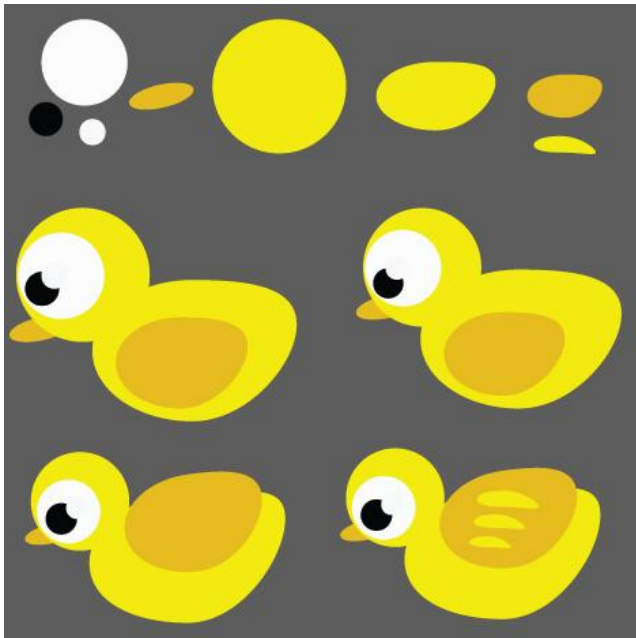
28.1 เลือกแนวตั้ง แนวนอนได้

28.2 เลือกแบบ Copy ได้


29. Art Board Tool  ใช้ปรับขนาดพื้นที่การทำงาน

ลองวาดรูปเปิดจากเครื่องมือต่าง ๆ

เราสามารถวาดรูปต่างๆ ได้ โดยขึ้นรูปจากรูปทรงพื้นฐาน เช่น สี่เหลี่ยม วงกลม วงรี ก่อน แล้วจึงใช้ลูกศรขาวตัดเส้น คัดรูปทรงให้ได้ตามต้องการ ดังการวาดรูปเปิด โดยการขึ้นรูปจากวงกลม และวงรี เท่านั้น



- ดันหญ้าใช้ Pen Tool วาดเอา แล้ว Reflect จับขยับนิดหน่อยเพื่อไม่ให้ดูแล้วซ้ำกันจนเกินไป
- ดันไม้ ใช้ Pen Tool ขึ้นรูปสามเหลี่ยมเป็นลำต้นก่อน แล้วทำสามเหลี่ยมเล็กเป็นกิ่ง แล้วจึงนำมาต่อกันตั้ง Group เพื่อง่ายต่อการเคลื่อนย้าย
- พุ่มไม้ ใช้การวาดวงรี แล้วใช้ลูกศรขาวเลือก 2 จุดด้านล่าง ๆ ทำการลากเมาส์เลื่อนตำแหน่งจุดสองจุดนั้นให้ต่ำลง (หรืออาจไปปุ่มลูกศรขึ้นก็ได้เพื่อความสมมาตรของรูปทรง)

30. Rotate Tool  (ต่างจากลูกศรดำตรงที่ ลูกศรดำเวลาหมุนจะหมุนโดยยึดจุดกึ่งกลางเป็นจุดหมุน แต่ Rotate จะสามารถย้ายจุดหมุนได้) การทำงานเป็น 2 ขั้นตอนคือ 1) กำหนดจุดหมุน 2) ทำการหมุน



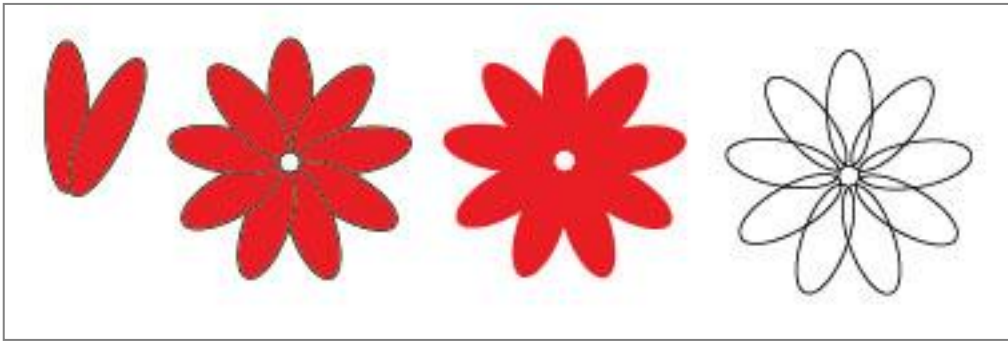
30.1 วาดรูปวงรี 1 วง

30.2 ใช้ลูกศรดำเลือกที่วัตถุก่อน

30.3 คลิกครั้งแรกเป็นการกำหนดจุดหมุน

30.4 คลิกค้างครั้งที่สองเป็นการหมุน (คลิกค้างแล้วลากโดยกดปุ่ม Alt ค้างไว้ด้วยเพื่อเป็นการ Copy) โดยทำการหมุน 1 กลีบดอกก่อน

30.5 กด Ctrl+D (Object>>Transform>>Transform Again) เพื่อทำซ้ำคำสั่งสุดท้าย จะได้ดอกไม้ตามภาพ



31. แต่หากต้องการวาดรูปเป็นแนววงกลมที่เรียงเป็นมุมมืองศาเท่า ๆ กัน อาจใช้วิธีการกำหนดค่าได้ โดยการ

31.1 ตอนกำหนดจุดหมุนให้กดปุ่ม Alt ค้างไว้ด้วย จะได้หน้าต่าง Rotate ขึ้นมา ให้กำหนดค่าองศา

32.2 กดเลือก Copy (หากตอบ OK จะเป็นการหมุนที่วัตถุเดิม)

32. Reflect Tool  ใช้พลิกด้านของวัตถุ

33. Scale Tool 

33.1 วาดวัตถุ 1 ชิ้น กำหนดเส้น

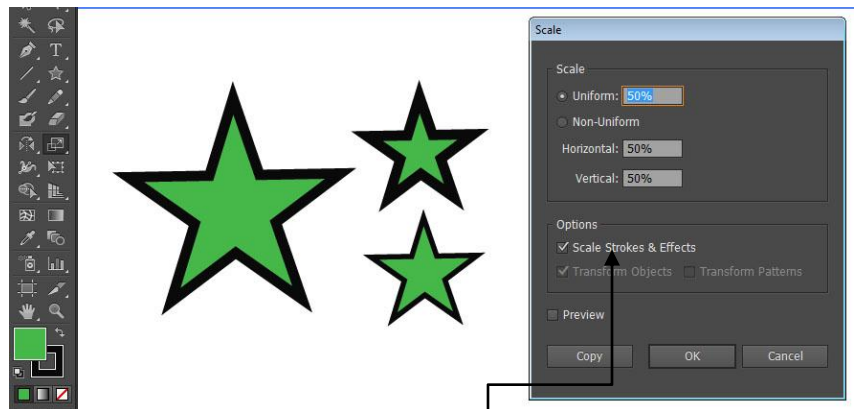
ขอบหนา ๆ 10 Point

33.2 คลิกสองครั้งที่ เครื่องมือ

Scale 

33.3 พิมพ์ขนาด 50%

33.4 เลือก Copy



**** ตรง Scale Strokes & Effect ใช้กำหนดให้เส้นขอบย่อตามรูป (ควรติ๊กถูกเลือกไว้ด้วย)****

34. Shear Tool  ใช้บิดวัตถุให้เอียง โดยทำงาน 2 ขั้นตอน คือ


34.1 คลิกครั้งแรกเพื่อกำหนดจุดหมุน

34.2คลิกค้างเพื่อปรับเอียง

35. Reshape Tool  ใช้คู่กับลูกศรขาวโดยคลิกเลือกที่เส้นขอบจะเกิดจุดโปร่งๆ ที่เส้นขอบ (ถ้าคลิกที่สี Fill จะไม่เกิดผล) โดยมีวิธีการดังนี้

35.1 ใช้ลูกศรขาวเลือกคลิกที่เส้นขอบ (ถ้าคลิกที่สี Fill จะเป็นการเลือกทั้งหมด)

35.2 เลือก Reshape แล้วคลิกค้างที่เส้น จับคัด ไ้

36. Free Transform Tool 

36.1 ใช้ Free Transform คลิกค้างไว้ที่มุม แล้วกด

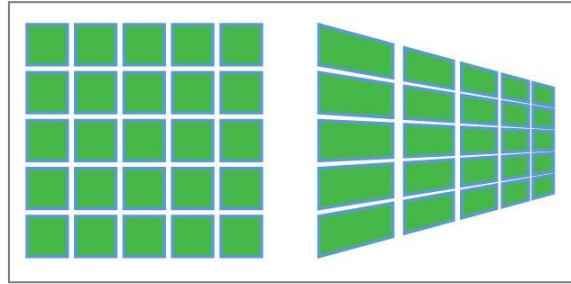
Ctrl ค้างไว้ จะเป็นคำสั่ง Distort (บิด, เบ้)

36.2 ใช้ Free Transform คลิกค้างไว้ที่มุม แล้วกด


Alt ค้างไว้ จะเป็นคำสั่ง Shear (ตัด)

36.3 ใช้ Free Transform คลิกค้างไว้ที่มุม แล้วกด Ctrl+Alt+Shift ค้างไว้ จะเป็นคำสั่ง Perspective

*ใช้ประโยชน์ในการปรับขนาดวัตถุที่ละหลาย ๆ วัตถุ



37. Perspective Grid Tool 

37.1 เมื่อคลิกเลือกเครื่องมือนี้  จะขึ้นตารางไว้ให้ (เปิดโดยการคลิกที่ปุ่ม controller ด้านซ้ายมือบน)

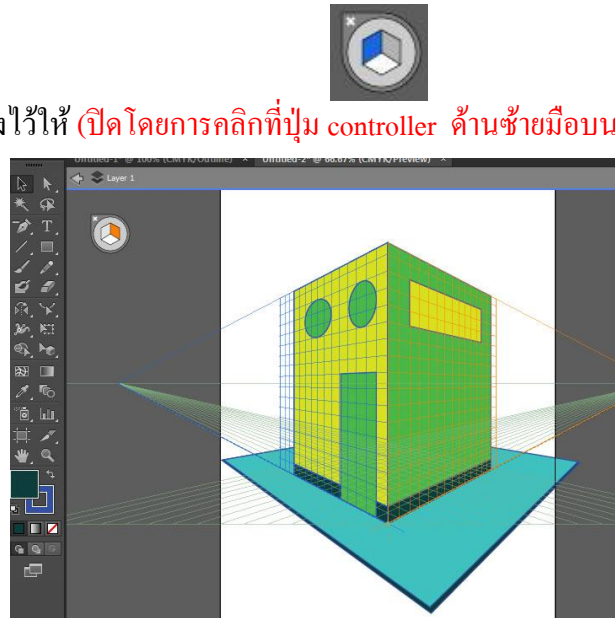
37.2 วาดรูปสี่เหลี่ยม วงกลม ลงไป รูปที่วาด


จะเป็นแบบ Perspective

37.3 หากต้องการวาดด้านอื่น ๆ ให้เลือกด้าน

ก่อน จากปุ่ม controller  ด้าน

ซ้ายมือบน



38. Perspective Selection Tool  ใช้จับขยับ ขยายวัตถุเหมือนลูกศรดำ แต่จะปรับให้เข้า Perspective ไปด้วย

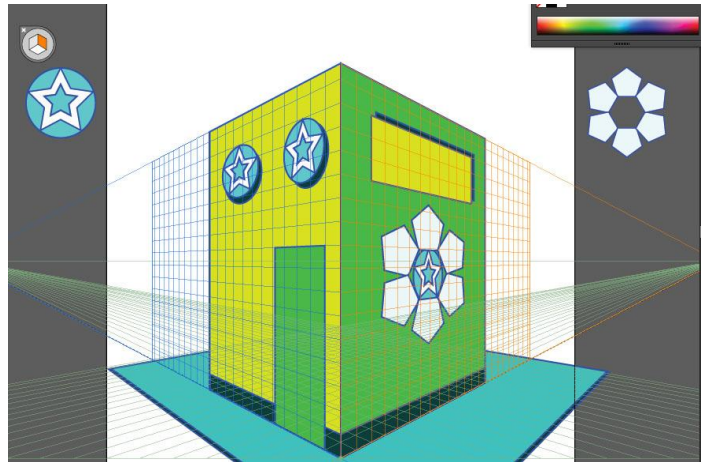
39. การนำรูปที่วาดนอก Perspective มาใส่ใน Perspective

39.1 วาดรูปอะไรก็ได้ โดยปิด Perspective ก่อน

39.2 สั่ง Group วัตถุที่วาด

39.3 ก่อนนำมาวางใน Perspective ให้ใช้วิธี Copy เสมอ (ไม่อย่างนั้นจะไม่สามารถกลับมาใช้วัตถุเดิมได้)

39.4 เปิด Perspective ก่อนวางวัตถุให้เลือกด้านที่จะวางก่อน แล้วใช้ Perspective Selection Tool จับวัตถุมาวาง ตามตำแหน่งที่ต้องการ



กลุ่มเครื่องมือปรับแต่งเส้น Stroke



40. Width Tool  มีใน cs5 ขึ้นไป

40.1 วาดรูปอะไรก็ได้ ใส่ขอบให้หนา ๆ หน่อย

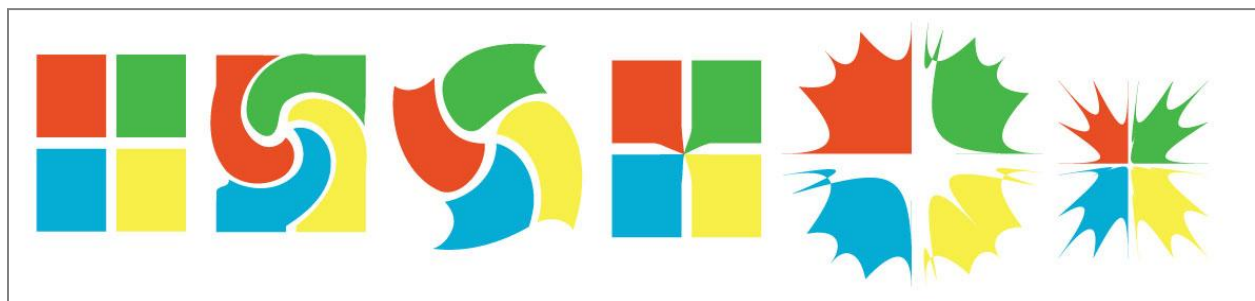
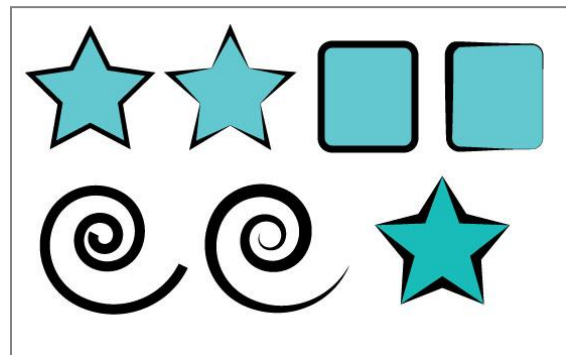
40.2 ใช้เครื่องมือ Width Tool ปรับเส้นขอบ

ลองใช้กับ Spiral Tool ดูแล้วปรับหัวกับท้ายให้แหลม

41. Warp Tool  ใช้คัดเส้นโค้ง บิดเบี้ยว

** การปรับค่าอุปกรณ์ โดยการดับเบิ้ลคลิกที่อุปกรณ์ได้เลย

** หรือ กด Shift + Alt ค้างไว้ จากนั้นคลิกเมาส์ซ้ายค้างไว้แล้วขยับเมาส์ (ขยับเป็นมุมเฉียงๆ จะเห็น ได้ชัดเจน)

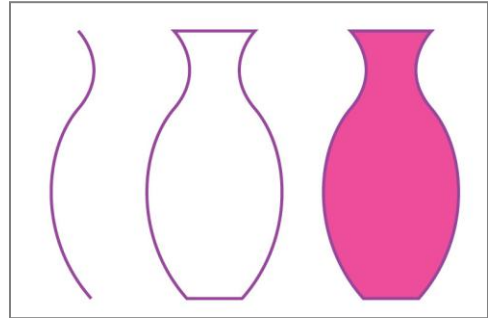


42. การวาดวัตถุที่ต้องการให้สมมาตร เช่น แจกันดอกไม้

42.1 ใช้ Pen Tool วาด ปิดสี Fill ไปก่อน วาดฝั่งเดียวก่อน

42.2 คลิกขวาที่วัตถุใช้คำสั่ง Transform >> Reflect

42.3 ขยับให้ได้ตำแหน่ง โดยใช้ลูกศรซ้ายขวา (ถ้าต้องการเร็ว กดปุ่ม Shift ค้างไว้ด้วย)



42.4 เชื่อมจุด 2 จุดเข้าด้วยกัน โดยใช้ลูกศรขวาลากกรอบให้

โดน 2 จุด แล้วคลิกขวาสั่ง Join

42.5 เชื่อมทั้งบนและล่าง จากนั้นใส่สี Fill



43. การใส่ลายให้แจกัน (Make Clipping Mask)

43.1 วาดลวดลายก่อน

43.2 Copy แจกันมาวางไว้ด้านบน

43.3 ใช้ลูกศรดำเลือกวัตถุทั้งสอง แล้วคลิกขวาเลือกคำสั่ง Make Clipping Mask

*** เวลาต้องการแก้ไข ให้ดับเบิลคลิกเข้าไปในชั้นงานก่อน แล้วสามารถปรับขยับ ใส่สี เพิ่มเติมได้**

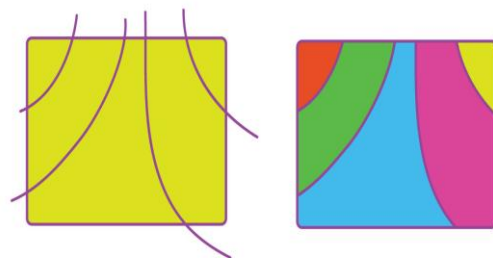
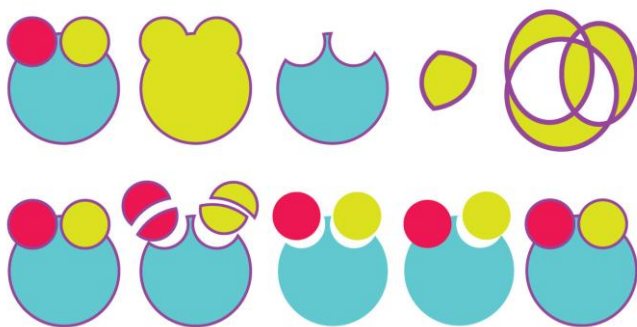
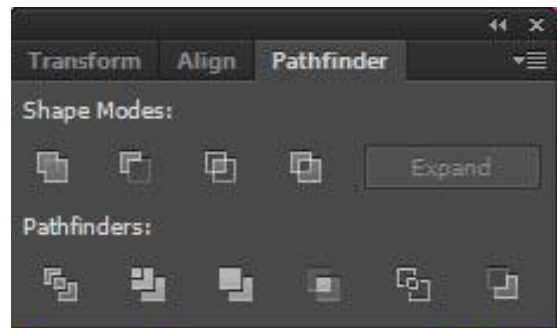
44. Window>>Pathfinder ใช้ประกอบการวาดภาพแบบพิเศษ (รวม/ตัดวัตถุ) โดยแบ่งเป็น 2 หมวดคือ

1) คำสั่งชุด Shape Mode ใช้ในการรวมวัตถุ

2) คำสั่งชุด Pathfinder ใช้ในการตัดวัตถุ หรือซอยให้

เป็นชิ้นย่อย ๆ (หากต้องการย้ายต้อง Ungroup ก่อน)

ทดลองสร้างวัตถุ 3 ชิ้น วางซ้อนกัน ใช้ลูกศรดำเลือกทั้งหมดแล้วทดลองแต่ละคำสั่ง



อุปกรณ์เกี่ยวกับสี

45. Gradient Tool  การไล่เฉดสี

45.1 วัตถุวัตถุขึ้นมา 1 ชั้น

45.2 เลือก Gradient Tool แต่ต้องตั้งค่าสีก่อน (ไม่เหมือนใน Photoshop) จากนั้นลากเส้นไล่โทนสี

45.3 เวลาปรับค่าให้ปรับในหน้าต่าง Gradient

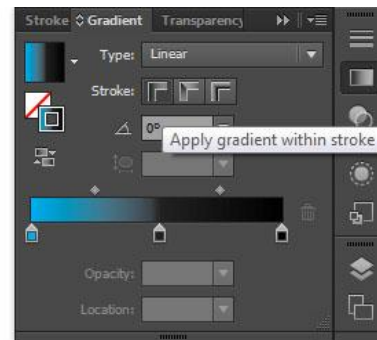
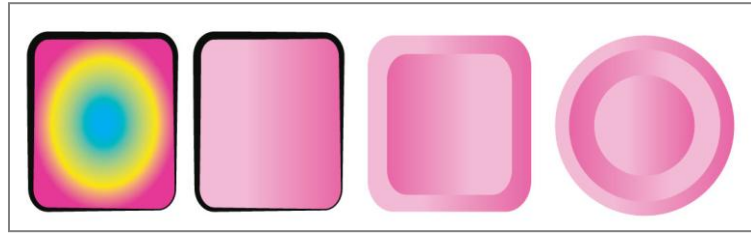
45.3.1 Type : มี 2 แบบ คือ Linear และ Radial

45.3.2 การไล่สี ดับเบิ้ลคลิกที่หมุดสี ปรับโหมดสีเป็น CMYK ก่อน

45.3.3 สามารถเพิ่มหมุดสีได้ โดยการคลิกที่สไลด์บาร์ของสี (การเอาหมุดสีออกให้คลิกที่หมุดสีค้างไว้ แล้วลากออกมาด้านนอก)

45.3.4 สามารถปรับค่า Opacity เพื่อให้มองเห็นทะลุด้านหลังได้ด้วย

45.4 การตกแต่งเพิ่มเติม (มีใน cs6)



พาเลทต่าง ๆ ด้านขวามือ

46. Color Guide  ช่วยในการเลือกสีได้

46.1 วาดรูปวงกลมหลาย ๆ วง แล้วลองใส่สีจาก Color Guide

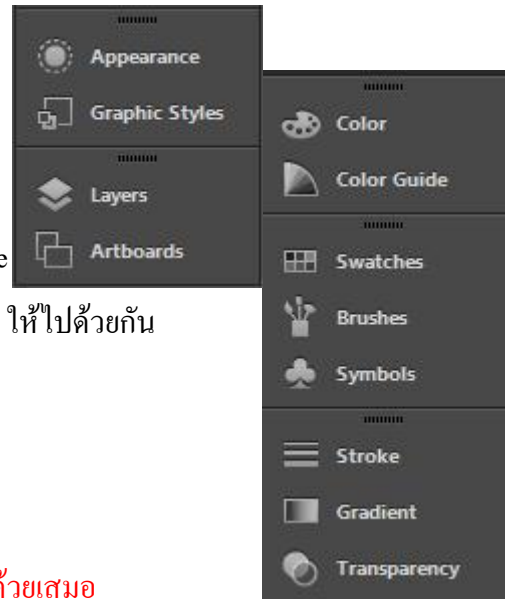
46.2 ปุ่ม Edit and Apply Color ช่วยในการปรับโทนสีต่าง ๆ ให้ไปด้วยกัน


ลองปรับสีรูปโทรศัพท์

46.3 ค้างคีย์เคม โดยใช่ Get Colors from...

46.4 ปรับค่าวงล้อสีโดยคลิกที่ Edit

46.5 หากต้องการปรับสีทั้งหมดให้ไปด้วยกันให้คลิกที่ “โซ่” ด้วยเสมอ



47. Swatches  ใช้เก็บสีที่ใช้งานบ่อย ๆ เราสามารถกำหนดสีที่ใ้บ่อย ๆ เพิ่มเติมได้ ดังนี้

47.1 เลือกที่วัตถุที่ต้องการเก็บค่าสี (หากอยู่ในGroup ให้เข้าไปใน Group ก่อน)

47.2 จากนั้นกดที่กระดาษพับมุม แล้วตั้งชื่อ

48. หน้าต่าง Transparency  ใช้ปรับค่าความโปร่งใส

48.1 ปรับตรงค่า Opacity (ทำให้โปร่งใส)

48.2 ตรง Normal Mode ให้ลองปรับแต่งดู (เหมือน Blend Mode)

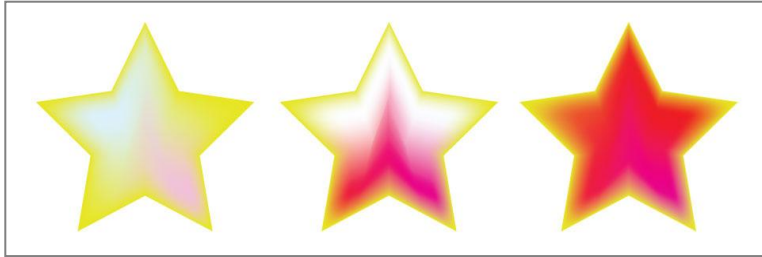
49. Mesh Tool  (อยู่ตรง Tool Box ด้านซ้ายมือ) ใช้ไล่เฉดสีตามรูปทรง

49.1 สร้างวัตถุดาวขึ้นมา โดยสีต้องเป็นสีเดียว ไม่สามารถใช้ร่วมกับ Gradient ได้

49.2 ใช้ Mesh Tool แล้วคลิก 1 ครั้งในดาว จะเกิดเส้นตัด สามารถใส่สีได้เลย (ปรับสีตรงสไลด์บาร์)

49.3 เมื่อเกิดเส้นตัดครบทั้งรูปแล้ว สามารถใช้ลูกศรขวามือเลือกจุด แล้วใส่สีได้เลย

* จุดด้านในสามารถลบทิ้งได้ โดยใช้ลูกศรขาว



50. Blend Tool  (อยู่ตรง Tool Box ด้านซ้ายมือ)

50.1 วาดวัตถุดาว 4 ชิ้น วางห่าง ๆ กันหน่อย และใส่เฉพาะสี Fill สี Stroke ไม่เอา

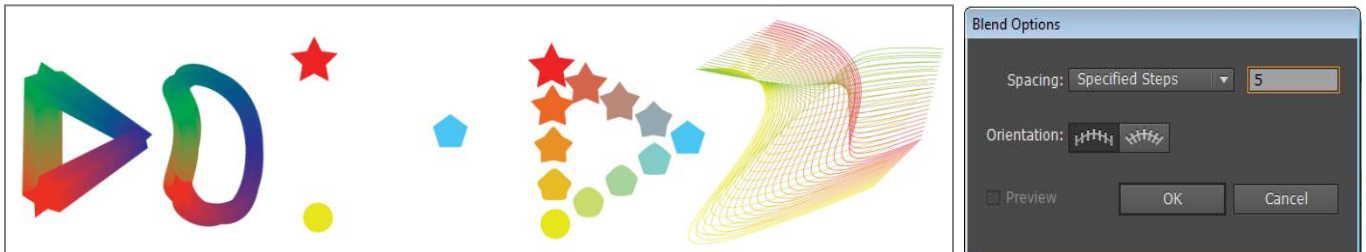
50.2 ใช้เครื่องมือ Blend แล้วคลิกที่รูปแรก 1 ครั้ง จากนั้นคลิกที่รูปที่ 2 อีก 1 ครั้ง

* หากต้องการแก้ไข ให้เข้าไปใน Group ก่อน

* หากต้องการปรับโค้ง ให้ใช้ Convert Anchor Point Tool คัดตรงหัวมุม

50.3 การปรับแต่งค่าใน Blend Tool โดยการดับเบิลคลิกที่เครื่องมือได้เลย

50.4 เลือกตรง Spacing เป็น Specified Steps ระบุจำนวนขั้นตามต้องการ



อุปกรณ์ใส่ตัวอักษร (ปกติมี 6 แบบ แต่หลัก ๆ จะใช้เพียงแค่ 3 รูปแบบแรกเท่านั้น)



51. Type Tool

- 51.1 คลิกที่งานแค่ทีเดียว แล้วพิมพ์
- 51.2 ใช้ลูกศรดำเลือกเพื่อแก้ไข จับขยับย่อ-ขยายได้เลย
- 51.3 ใช้ลูกศรดำคลิกขวาที่ตัวอักษร เพื่อเลือกตัวอักษรที่มีอยู่ในเครื่อง

คลิกบริเวณนี้เพื่อให้
แสดงรายละเอียด

* หากต้องการ [Download font](#) แนะนำเว็บไซต์

www.dafont.com (ตัวอักษรภาษาอังกฤษ)

www.f0nt.com (ตัวอักษรภาษาไทย)



51.4 ทำเงาให้ตัวหนังสือ โดยการ Copy แล้วส่งไป

ด้านหลัง

51.5 ทำขอบให้ตัวอักษร โดยการ Copy แล้วส่ง

Stroke หนาๆ แล้วนำไปวางไว้ด้านหลัง (เหตุที่ไม่ส่ง Stroke เพราะเส้นขอบจะกินพื้นที่ด้านใน ทำให้ทับตัวอักษรเดิม)

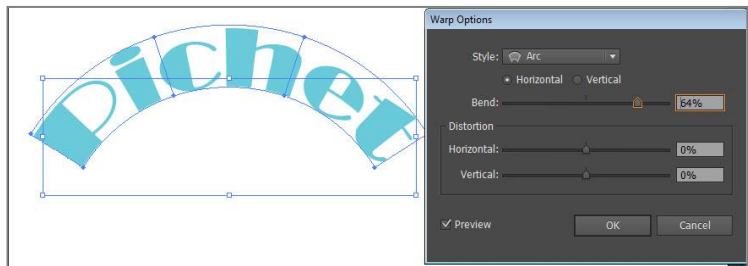
51.6 ลองพิมพ์ตัวอักษร AVN เลือกตัวหนาๆ เหลี่ยมๆ แล้วใส่ Stroke หนาๆ เลย จะเกิดขอบแหลมๆ ขึ้น

ออกมาก ให้ปรับตรง Stroke Option ตรงค่า Limit ปรับประมาณ 2-3

52. Object>>Envelope Distort

52.1 Make with Warp ปรับโค้งตาม

รูปแบบสำเร็จรูป



52.2 Make with Mash จะสร้างตาราง

ขึ้นมาให้

52.3 Make with Top Object (แนะนำให้พิมพ์อักษรเป็นตัว

ใหญ่ทั้งหมดก่อน) ใช้ปรับตัวอักษรใส่ในรูปทรงที่อยู่ชั้นบน



52.3.1 ใส่ตัวอักษร (ตัวใหญ่หมด)

52.3.2 วาดรูปทรงอะไรก็ได้ (ยกเว้นสี่เหลี่ยม)

52.3.3 นำรูปทรงมาวางไว้ด้านบน แล้วตั้ง



Object>>Envelope Distort>> Make with Top Object (ใช้ตัวพิมพ์ใหญ่ขอบด้านบนและด้านล่างจะเท่ากัน จะทำให้ดูผลงานได้ชัดเจนขึ้น) ****หากต้องการแก้ไขให้ใช้คำสั่งแยกวัตถุ Object>>Envelope Distort>>Release**

55. Create Outlines ใช้แก้ไข Type ให้สามารถจัดคัดได้ แปลงจาก Text เป็น Object


55.1 เลือกตัวอักษร เลือก Type>> Create Outlines หรือ

55.2 คลิกขวาที่ตัวอักษร เลือก Create Outlines

* เมื่อสั่ง Create Outlines แล้วจะไม่สามารถแก้ไขตัวอักษรได้แล้ว


****ปกติเวลาทำงานเสร็จแล้ว ตัวอักษรมักจะสั่ง Create Outlines เสมอ เพื่อเวลาไปเปิดที่เครื่องอื่นๆ จะได้ไม่มีปัญหาเรื่อง font**



56. Area Type Tool  การพิมพ์ข้อความในรูปทรงที่ต้องการ

56.1 วาดรูปทรงกลมขึ้นมาก่อน

56.2 ใช้เครื่องมือ Area Type คลิกที่ขอบของรูป (คลิกที่สี Fill ไม่ได้)

57. Type on a Path  การพิมพ์ข้อความบนเส้นขอบของวัตถุ

57.1 วาดรูปทรงกลมขึ้นมาก่อน

57.2 ใช้เครื่องมือ Area Type คลิกที่ขอบของรูป (คลิกที่สี Fill ไม่ได้)

57.3 พิมพ์ข้อความตามต้องการ



57.4 เมื่อใช้ลูกศรขาวเลือก จำปรากฎเส้น 3 เส้น คือ ก้นหน้า ก้นกลาง และก้นหลัง (ให้คลิกที่เส้น อย่าไปคลิกที่ปุ่มขาว)

57.5 แรกเริ่มก้นหน้าก้นหลังจะอยู่ใกล้ชิดกัน ให้จับเส้นก้นหลังไปไว้ท้ายตัวอักษร

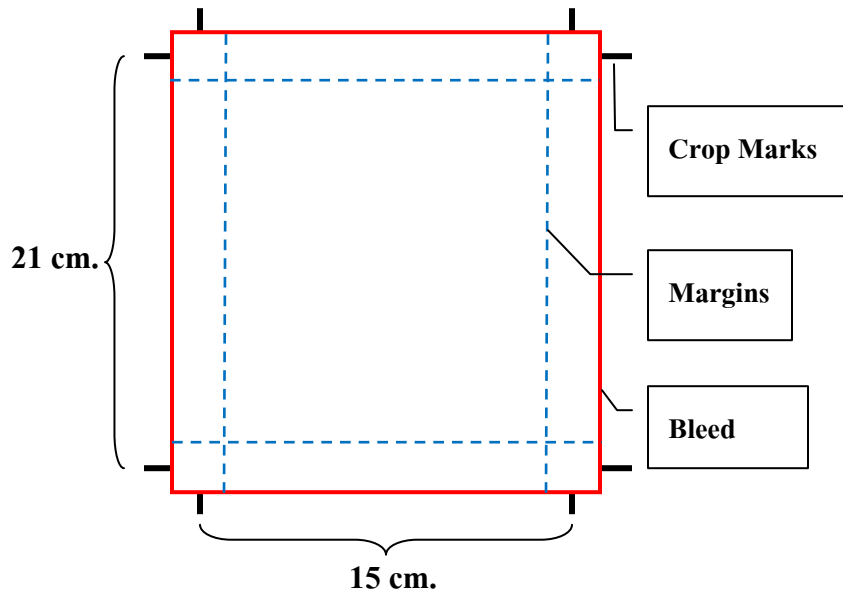
57.6 เส้นก้นกลาง สามารถใช้จับมาวางไว้ในเส้นได้ เพื่อให้ตัวอักษรวางอยู่ในเส้น (ฝั่งตรงข้าม)

ลองทำ Logo Starbucks

1. วาดวงกลมขึ้นมา 1 วง
2. ใช้ Type on a Path แล้วพิมพ์ STARBUCKS ปรับเส้นกั้นหลังให้เรียบร้อย แล้วปรับตำแหน่งด้วยเส้นกั้นกลาง
3. จากนั้นจะวาดวงกลมอีก 1 วง โดยที่จุดศูนย์กลางต้องตรงกับวงกลมอันแรก วิธีการคือ
 - 3.1 เลือกเครื่องมือวงกลม เอาเมาส์ไปวางที่บริเวณกลางๆ จะขึ้นคำว่า “Center” ให้กด Alt เพื่อวาดจากจุดกึ่งกลาง + Shift เพื่อให้เป็นวงกลม ๑ (สรุปกด Alt+Shift)
 - 3.2 ใช้ Type on a Path แล้วพิมพ์ COFFEE ปรับเส้นกั้นหลังให้เรียบร้อย แล้วปรับตำแหน่งด้วยเส้นกั้นกลาง และปรับให้อยู่อีกด้านของเส้น
4. จากนั้นจึงทำสีวงกลมที่เป็นพื้นหลัง



การทำ Art work ใบปลิว ขนาด 15 x 21 cm.



การทำใบปลิว/แผ่นพับ ที่ต้องผ่าน โรงพิมพ์ ผู้ออกแบบควรทราบข้อมูลบางประการด้านการพิมพ์ การตัดกระดาษ เป็นต้น เพราะจะเกี่ยวเนื่องกับการออกแบบจัดวางเพื่อหลีกเลี่ยงข้อจำกัดบางประการในการตัดกระดาษ ครั้งละหลายๆ ในโรงพิมพ์

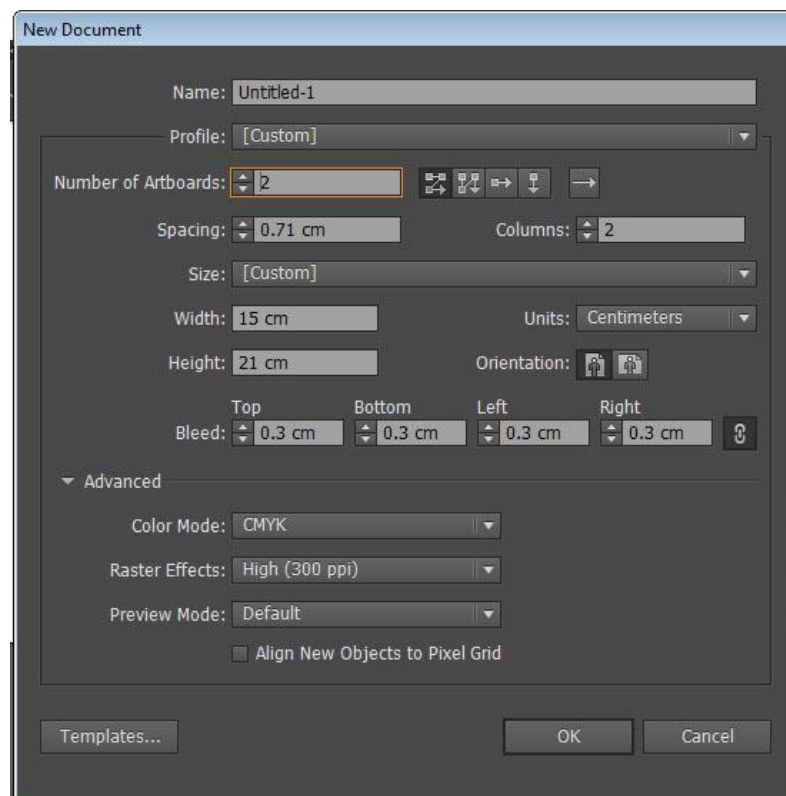
Bleed กรอบใหญ่สุด (กรอบสีแดง) เป็นการกำหนดพื้นที่ขยายออกไปจากขนาดของงานจริงเล็กน้อย เพื่อป้องกันการผิดพลาดจากการตัดกระดาษ หากใบปลิวมีการปูสีพื้นเป็นสีอื่นที่ไม่ใช่สีขาว ต้องปูสีพื้นให้ใหญ่กว่าขนาดจริง เพื่อการตัดขอบ (ไม่ควรปูพอดีเพราะเวลาตัดอาจมีการคลาดเคลื่อน)

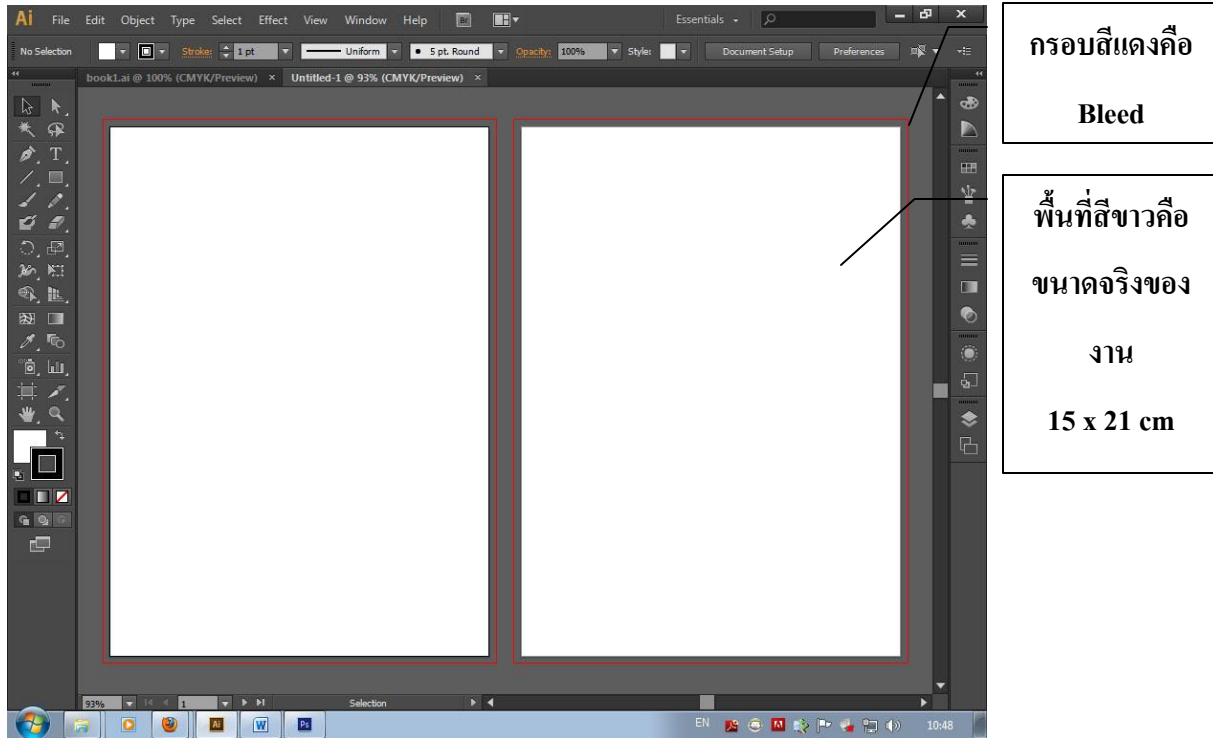
Crop Marks เป็นการกำหนดจุดตำแหน่งสำหรับการตัดกระดาษ ซึ่งจะเป็นไปตามค่าน้ำกระดาษที่เรากำหนดในตอนแรกของการขึ้นงานใหม่ ในหัวข้อ Width กับ Height

Margins หรือเส้นขอบ (เส้นสีฟ้า) เป็นการกำหนดขอบเขตของการจัดวาง ณ ตำแหน่งนี้ผู้จัดทำ Artwork จะดูความเหมาะสม อาจเขียนเข้ามาจาก Crop Marks เล็กน้อย เพื่อไว้เวลาตัดกระดาษ อาจมีข้อผิดพลาดเลยเข้ามาเกินพื้นที่บ้างเล็กน้อยในระดับมิลลิเมตร ซึ่งหากมีการตัดกระดาษเกินพื้นที่ก็จะไม่ส่งผลกระทบต่องานของเรามากนัก ดังนั้นการวางตัวอักษร และส่วนสำคัญของใบปลิว/แผ่นพับ จึงไม่ควรจัดวางเกินเส้น Margins ที่เรากำหนดไว้

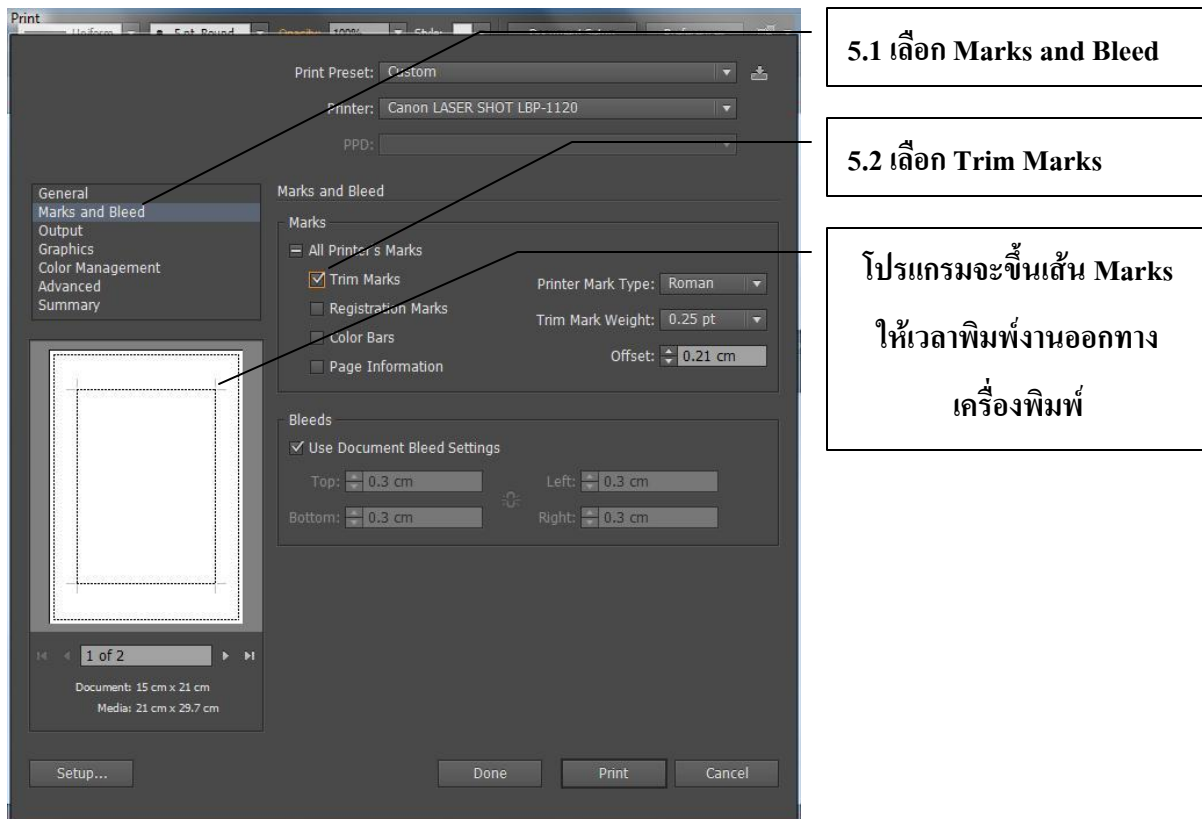
เริ่มต้นทำใบปลิวขนาด 15 x 21 cm

1. ขึ้นงานใหม่ เลือกหน่วยเป็นเซนติเมตร โดยตั้งค่าที่ช่อง Units : Centimeters
2. ตั้งค่าน้ำกระดาษตามที่ต้องการ คือ 15 x 21 cm (Width: 15 cm. , Height: 21 cm.)
3. ตรงหัวข้อ Bleed ใส่ประมาณ 0.3 cm. ทุกช่อง
4. ตรงช่อง Number of Artboards ใช้กำหนดให้มีจำนวน Artboards ตามต้องการ ในที่นี้กำหนด 2 หน้า คือ ด้านหน้ากับด้านหลัง (ตามรูป)





5. เวลา Print งานที่บ้าน หากต้องการให้ขึ้น Crop Marks ด้วย ให้เข้าไปตั้งค่าที่ File>>Print ตรงหัวข้อ Marks and Bleed ตรง Marks เลือก Trim Marks ตามรูป



6. ใส่เส้น Guide (Margins : เส้นสีฟ้า) ต้องสั่ง Show Rulers ก่อน โดยหน่วยของไม้บรรทัดจะละเอียดมากน้อย ขนาดไหนขึ้นอยู่กับระยะการ Zoom (View>>Rulers>>ShowRulers หรือ Ctrl+r)
7. กำหนดเส้น Guide (Margins : เส้นสีฟ้า) ประมาณ 0.5 เซนติเมตร ทั้งสี่ด้าน ก่อนอื่นต้องซูมงานให้ใหญ่ ประมาณ 200 % จะได้เห็นหน่วยเซนติเมตรได้ชัดเจนขึ้น
8. จากนั้นลากเส้นไกด์มา โดยแนวนอนให้ลากจากไม้บรรทัดแนวนอน เส้นไกด์แนวตั้งให้ลากจากไม้บรรทัดแนวตั้ง วางที่ระยะ 0.5 เซนติเมตร
9. เวลาทำเส้นไกด์อีกหน้าหนึ่ง เส้นไกด์ด้านบนและด้านล่างไม่ต้องทำแล้ว เพราะมีอยู่แล้วจากหน้าแรก แต่จะต้องทำเส้นไกด์ด้านข้างซ้ายและขวา แต่ปัญหาคือไม้บรรทัดนั้นเลขศูนย์ไม่ตรงกับขอบกระดาษ เราจึงต้องย้ายตำแหน่งเลข 0 ของไม้บรรทัดมาไว้ที่ขอบกระดาษหน้าที่สองก่อน โดยการนำลูกศรดำ ไปคลิกค้างที่หัวมุมไม้บรรทัดแล้วลากมาวางตรงตำแหน่งขอบกระดาษที่ต้องการ เลข 0 ก็จะย้ายตำแหน่งมาให้ตรงบริเวณที่เราปล่อยเมาส์
10. ทำการ Lock เส้นไกด์ไว้ด้วย View>>Guides>>Lock Guides เส้นไกด์จะได้ไม่ขยับ
11. จากนั้นปูลิพื้น โดยปูให้เกินงานจริง (ปูให้ถึงขอบของ Bleed เลย)
12. เมื่อปูลิพื้นแล้วให้ Lock ลิพื้นด้วย จะได้ไม่ขยับ โดยการเลือกที่ลิพื้นทั้ง 2 หน้า แล้วไปที่ Object>>Lock>>Selection (Ctrl+2)
13. ใส่ตัวหนังสือ โดยจัดวางไม่ให้เกินเส้นไกด์ หากมีกรอบลิพื้นให้ใส่ยาวถึงขอบของ Bleed เลย
14. การนำรูปภาพเข้ามาใส่ในงานให้ใช้คำสั่ง File>>Place (ถ้าเลือกเป็น File>>open จะเป็นการเปิดไฟล์อีกหน้าหนึ่ง)
15. เมื่อเลือกรูปภาพแล้ว ให้สังเกตตรง Link
 - หาก**ติ๊กถูก**ที่ Link นั้นหมายถึงเป็นการยืมรูปภาพมาใช้ในงานเท่านั้น (ขนาดไฟล์จะไม่หนัก เพราะไฟล์ภาพยังอยู่ในเครื่อง และเวลาจะ Update ภาพโปรแกรมจะ Update ให้โดยอัตโนมัติ แต่เวลา Save ไฟล์ไปเปิดที่อื่นต้อง Save แบบเอารูปภาพไปด้วย (ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้แบบ Link เพราะสะดวกในการแก้ไขภาพในภายหลัง)
 - หาก**ไม่ติ๊กถูก**ที่ Link จะเป็นการฝังรูปภาพไว้ในไฟล์งานเลย (ขนาดไฟล์จะหนักหน่อย) แต่ไปเปิดที่เครื่องอื่นได้เลย เพราะมีไฟล์ภาพติดไปด้วย

16. ให้เลือกรูปภาพ 2 รูป รูปหนึ่งคือ Link อีกรูปไม่คือ Link (รูปที่เป็นแบบ Link จะมีกากบาทที่อยู่)

17. อาจตกแต่งรูปโดยใช้ Clipping Mask ได้ (โดยการวาดรูปสี่เหลี่ยม/ห้าเหลี่ยมซ้อนที่รูป แล้วเลือกทั้ง 2 วัตถุคลิกขวาเลือก Make Clipping Mask (หากต้องการเข้าไปแก้ไขปรับตำแหน่ง/ขนาดภาพ ให้ดับเบิ้ลคลิกเข้าไปที่ Clipping Mask ได้เลย)

18. หากยังไม่มีข้อความ ผู้ออกแบบ Artwork สามารถออกแบบพื้นที่สำหรับใส่ข้อความไว้คร่าว ๆ ก่อนได้ โดยการ

17.1 ใส่สี Fill ไปสัก 3 กรอบ (สี่เหลี่ยม/วงกลม ฯลฯ)


17.2 เข้าไปเว็บไซต์ www.lipsum.com

เป็นเว็บไซต์สำหรับการเข้าไปเอาตัวอักษรมา

ใส่ โดยกำหนดเป็น Paragraphs แล้ว copy

ข้อความมาใส่



19. ใช้เครื่องมือ  Area Type Tool แล้วคลิกที่เส้นขอบของพื้นที่ที่เราวาดไว้ก่อนหน้านี้ แล้วกด Ctrl+V เพื่อวางข้อความ

20. แต่ข้อความที่นำมาวางนั้นยังไม่หมด ซึ่งจะสังเกตจากเครื่องหมายวงสี่แฉกๆ เราสามารถเอาเมาส์คลิกที่เครื่องหมายวง สัญลักษณ์เมาส์จะเปลี่ยนไป จากนั้นก็คลิกที่เส้นขอบของกรอบอื่นต่อไป

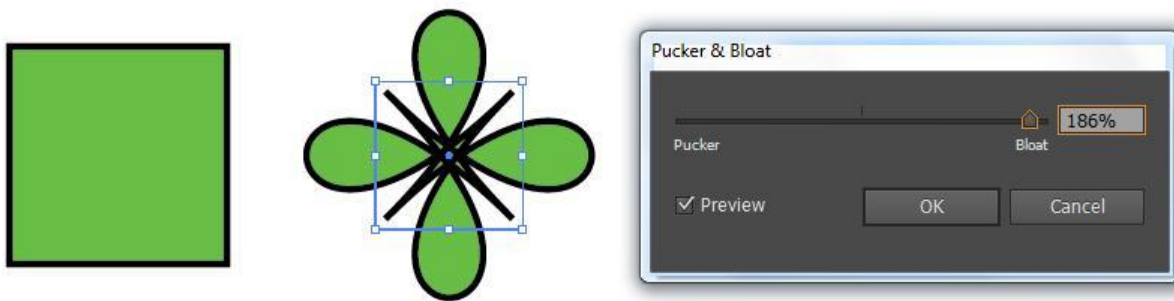


การใช้ Effect พิเศษต่างๆ ที่ใส่ให้กับวัตถุ (ซึ่งจะแบบเป็น Photoshop Effect และ Illustrator Effect ในที่นี้จะแนะนำเฉพาะ Illustrator Effect)

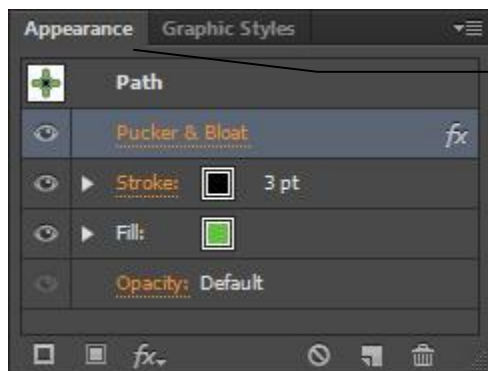
1. Distort & Transform

1.1 Effect>>Distort&Transform>>Pucker&Bloat (ปรับยุบตัว/พองตัวของวัตถุ)

1. ขึ้นงานใหม่ขึ้นมา แล้ววาดวัตถุ 1 ชิ้น
2. เลือก Effect>>Distort&Transform>>Pucker&Bloat ซึ่งเมื่อทำแล้วสามารถแก้ไขได้



**การแก้ไข โดยการเปิดดูที่พาเลท Appearance ซึ่งจะระบุ Effect ที่เราทำไว้ทั้งหมด หากต้องการแก้ไข Effect ใด ให้คลิกที่ Effect นั้นได้เลย



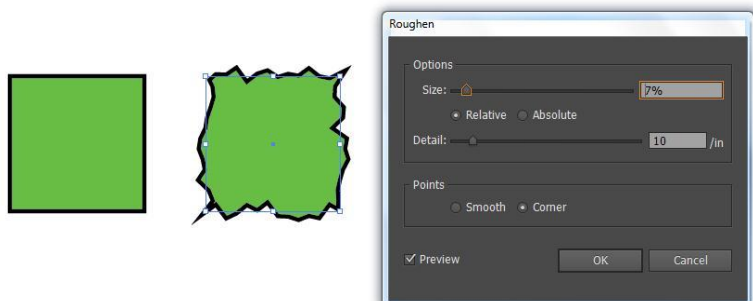
พาเลท Appearance (Window>>Appearance :

Shift+F6)

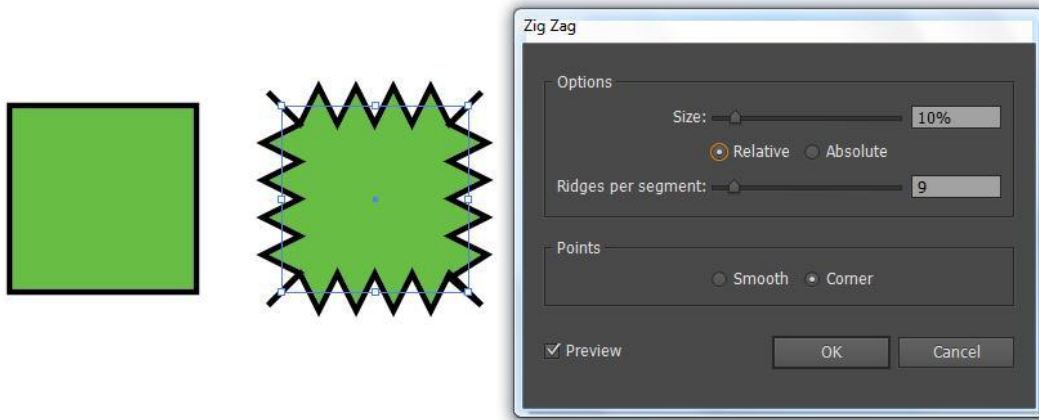
ใช้สำหรับแก้ไข Effect ต่าง ๆ ที่ทำไว้

1.2 Effect>>Distort&Transform>>Roughen (ทำให้ขอบหยัก ๆ แบบหยายๆ /ขรุขระ หยักไม่เท่ากัน)

1. วาดวัตถุ 1 ชิ้น
2. เลือก Effect>>Distort&Transform>>Roughen



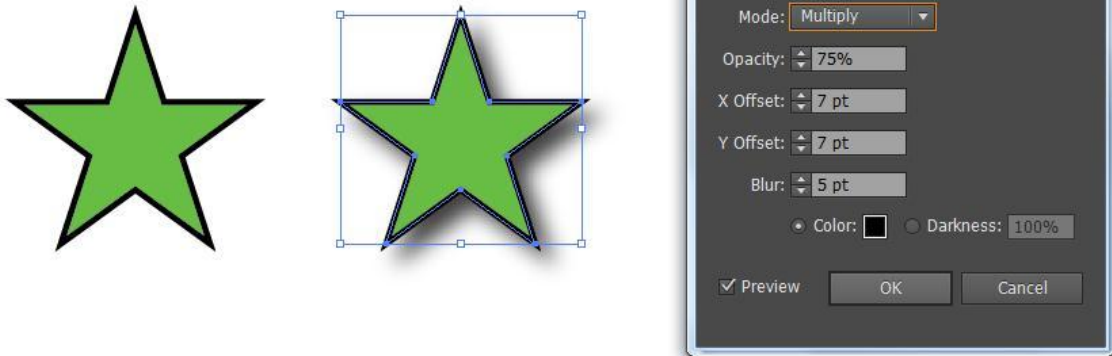
1.3 Effect>>Distort&Transform>>Zig Zag (ทำให้ขอบหยัก ๆ เท่า ๆ กัน)



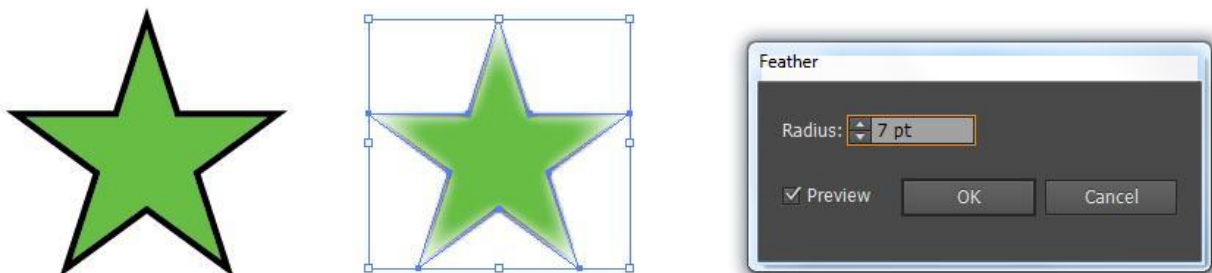
**** Effect สามารถใส่ผสมกันได้ ****

2. Stylize (ใส่เงา ใส่แสง เพิ่มมิติให้กับวัตถุ)

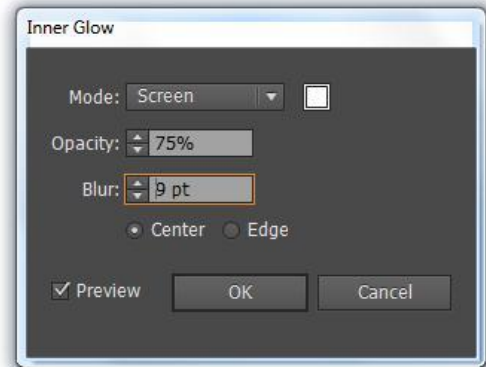
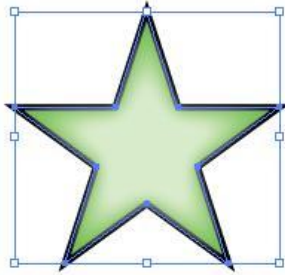
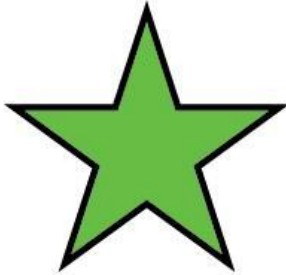
2.1 Effect>>Stylize>>Drop Shadow ใส่เงาให้กับวัตถุ



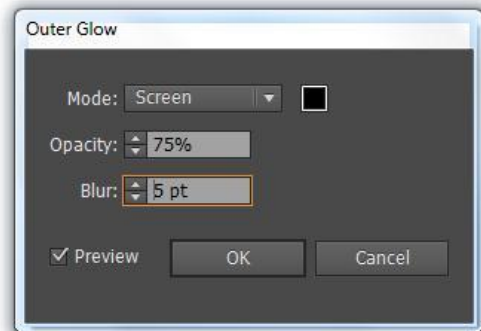
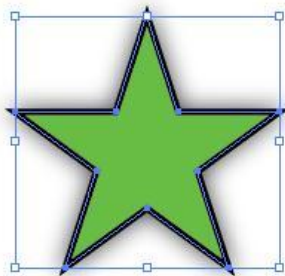
2.2 Effect>>Stylize>>Feather ทำวัตถุให้จาก ๆ ฟุ้ง ๆ หน่อย



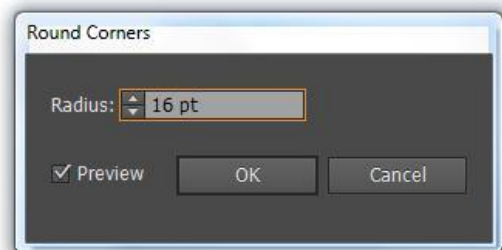
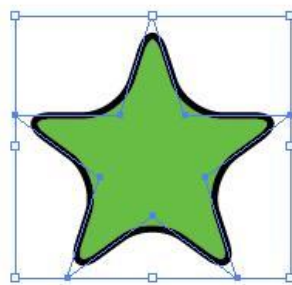
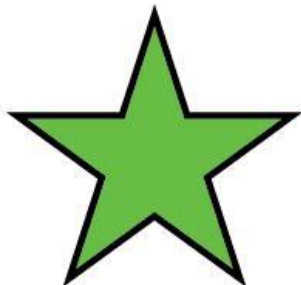
2.3 Effect>>Stylize>>Inner Glow ทำวัตถุให้เรืองแสงด้านใน



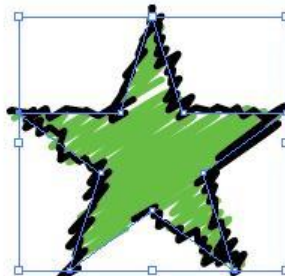
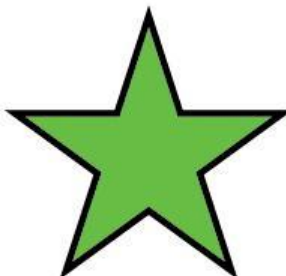
2.4 Effect>>Stylize>>Outer Glow ทำวัตถุให้เรืองแสงด้านนอก



2.5 Effect>>Stylize>>Round Corners ทำวัตถุมุมแหลม ๆ ให้มน ๆ



2.6 Effect>>Stylize>>Scribble ทำวัตถุให้เป็นลายเส้น



3. 3D เปลี่ยนวัตถุ 2 มิติเป็น 3 มิติ

1. วาดวัตถุขึ้นมา 1 ชิ้น เอาสี Fill อ่อน ๆ สีเส้นไม่เอา

1.1 Extrude&Bevel จะเพิ่มความหนาให้ และสามารถหมุนดูได้รอบด้าน

- สามารถเพิ่มความหนาได้โดยปรับที่ Extrude Depth

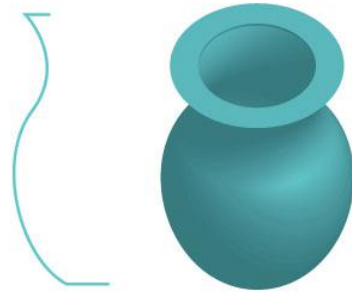
- สามารถปรับแสงได้ด้วย โดยคลิกที่ More Option

**** เวลาต้องการแก้ไขให้แก้ที่ พาแนล Appearance****

1.2 Revolve ทำภาพแฉก 3 มิติจากเส้น

1.2.1 ลองใช้ Pen Tool วาดแฉก

1.2.2 จากนั้นใช้คำสั่ง Effect>>3D>>Revolve ปรับค่าตรง From เป็น Right Edge

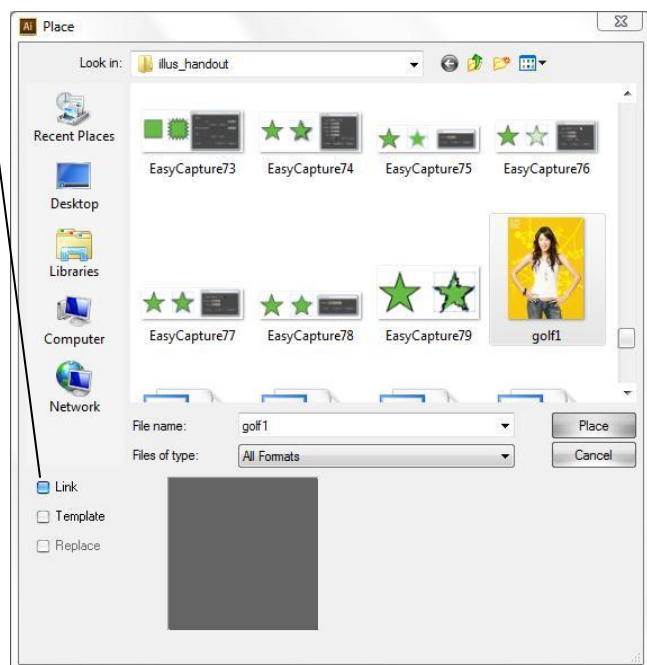


การ Draft ภาพ

การวาดภาพตามภาพต้นแบบ การกราฟไม่ใช่การวาดภาพเหมือน การกราฟนั้นสามารถตัดทอนส่วนที่ไม่สำคัญออกไปบ้าง

1. นำภาพชื่อ golf1.jpg มาวาง โดยใช้คำสั่ง File>>Place แล้วเอาเครื่องหมายถูกที่ Link ออก (เวลาหาภาพต้นฉบับพยายามหาภาพใหญ่ ๆ หน่อย จะได้เห็นเส้นเห็นอะไรได้ชัดเจน การกราฟใช้เวลานาน เวลาเลือกภาพจึงควรหาภาพที่ให้กำลังใจน้อย)

เอาเครื่องหมายถูกที่ Link ออก เพื่อให้
ฝังไฟล์ภาพไว้ในงานเลย



2. เส้น Artboards นั้นอาจรบกวนสายตา สามารถสั่งซ่อนได้โดยไปที่ View>>Hide Artboards

3. ดึงพาเลท Layers กับ Color ออกมาเลย เพราะต้องใช้บ่อย ๆ

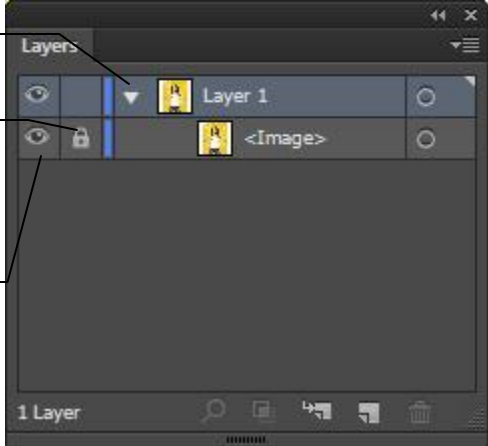
- วัตถุ 1 ชิ้นจะจัดแบ่ง 1 ชิ้นงานให้โดยอัตโนมัติ สามารถดูได้โดยการคลิกตรงปุ่มสามเหลี่ยมที่พาเลท

Layers

- การ Lock Layer โดยการคลิกให้เกิดรูปกุญแจ

- การซ่อน Layer โดยการคลิกที่ดวงตา

4. อันดับแรกให้ Lock รูปต้นฉบับก่อนเลย โดย Lock ที่เลเยอร์ย่อย (ระวังอย่าไป Lock เลเยอร์ใหญ่)

คลิกที่สามเหลี่ยมเพื่อให้เห็นเลเยอร์ย่อย ๆ	
คลิกให้เกิดรูปกุญแจ เป็นการ Lock เลเยอร์นั้น ๆ	
หากคลิกปิดตา เป็นการซ่อนเลเยอร์นั้น ๆ (เลเยอร์ยังอยู่ เป็นเพียงการซ่อนเท่านั้น)	

ในการกราฟ โดยการกราฟเราจะแบ่งรูปเป็นส่วน ๆ เช่น ส่วนผม ใบหน้า ตัว แขนซ้าย แขนขวา เลือ ท้อง กางเกง โดยแต่ละส่วนจะแยกจากกันซึ่งจะส่งผลให้การใส่สี Fill ได้สะดวกยิ่งขึ้น หลักการแบ่งส่วนคือ 1) ดูที่สี ถ้าสีต่างกันก็แบ่ง 1 ส่วน และ 2) ดูตามสัดส่วนความเป็นจริง เช่น ใบหน้า กับ คอ ให้แยกกันคนละส่วน เป็นต้น

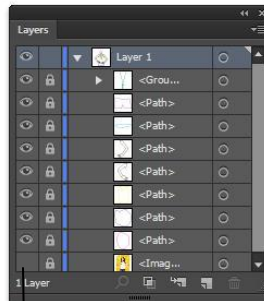
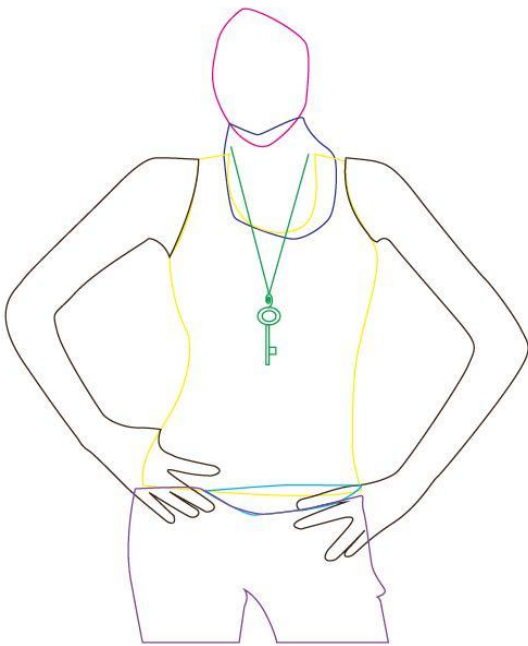
5. ใช้ Pen Tool ในการกราฟ ใส่สีเส้นก่อน ปิดสี Fill ไว้ อาจ เริ่มจากใบหน้าที่ก่อน เวลาถึงโค้ง พยายามให้ Handle ขนานกับ วัตถุ เส้นต่อไปจะได้โค้งสวยงาม (ยกเว้นส่วนที่เป็นเส้นหักมุม ไม่ ต้องขนาน)

5.1 เริ่มจากด้านบนบริเวณใบหน้าที่ด้านซ้าย ไล่มาเรื่อย ๆ พอ มาเจอเส้นผมที่บริเวณใบหน้าที่ด้านซ้าย เราจะไม่วาดหลบเส้นผม



แต่จะวาดเกินไปเลย (จะได้ไม่เกิดช่องว่างเวลาใส่สี Fill) เมื่อทำเสร็จแต่ละส่วนแล้วให้ Lock เลเซอร์ไว้ด้วย

6. บริเวณคอ ให้วาดให้เกินขอบได้เลย (เพราะจะมีเส้นผมมาบังคอกอยู่แล้ว)
7. บริเวณเสื้อ ซึ่งในภาพนี้ เสื้อจะอยู่ใต้แขนอีกทีหนึ่ง
8. บริเวณแขนซ้าย , แขนขวา , หน้าท้อง , กางเกง ฯลฯ
9. กุญแจ ใช้สีเหลี่ยม และวงกลมวาดได้



ลองปิดตาที่ Layer รูปภาพ เพื่อดูผลการกราฟ

10. เวลาวาดกุญแจ จะมีหลายเลเซอร์เพราะใช้การวาดหลายเส้นหลายส่วน เมื่อวาดกุญแจเสร็จแล้วให้รวมเลเซอร์ด้วย โดยการ

10.1 กด Shift ค้างไว้ แล้วใช้เมาส์คลิกเลือกเลเซอร์ที่ประกอบเป็นกุญแจ ทีละเลเซอร์จนครบ จะขึ้นจุดสี่เหลี่ยมสีน้ำเงินที่ด้านท้ายของเลเซอร์ที่เราเลือก

10.2 ไปที่เมนู Object>>Group




10.1 กด Shift ค้างไว้แล้วคลิกเลือกเลเซอร์ที่ต้องการจะจัดกลุ่ม

10.2 ไปที่เมนู Object>>Group

เลเซอร์ทั้งหมดที่เราเลือกจะรวมเข้าเป็นกลุ่มเดียวกัน



11. ไล่สี Fill ให้กับชิ้นส่วนต่างๆ ที่เรากราฟไว้ โดยอาจเลือกสีตามสีต้นฉบับ โดยการใช้อุปกรณ์ Eyedropper

 ในการดูสีต้นฉบับ

** ถ้า Lock เลขอยู่ ให้ทำการปลด Lock ก่อนจึงจะไล่สีได้

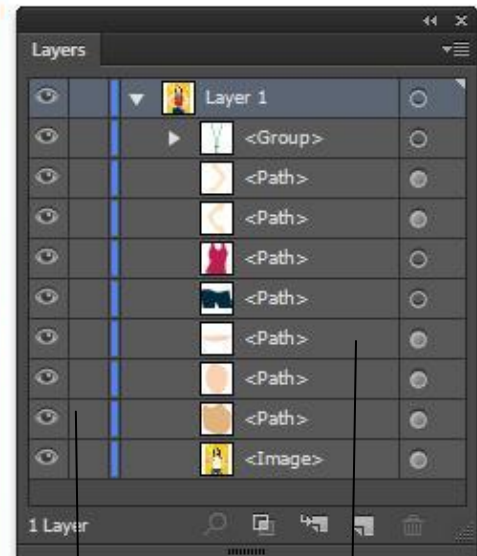
11.1 ใช้ลูกศรทำเลือกบริเวณใบหน้า ที่จะไล่สี Fill

11.2 ใช้อุปกรณ์ Eyedropper  ในการดูสีต้นฉบับที่บริเวณใบหน้า

11.3 ไล่สีบริเวณอื่นๆ ด้วยวิธีเดียวกันจนครบ



12. จัดลำดับชั้นของ Layer ด้วย ส่วนไหนอยู่บน ส่วนไหนอยู่ล่าง โดยการคลิกค้างที่ Layer ที่ต้องการย้ายลำดับชั้น เมื่อถึงตำแหน่งที่ต้องการแล้วให้ปล่อยเมาส์



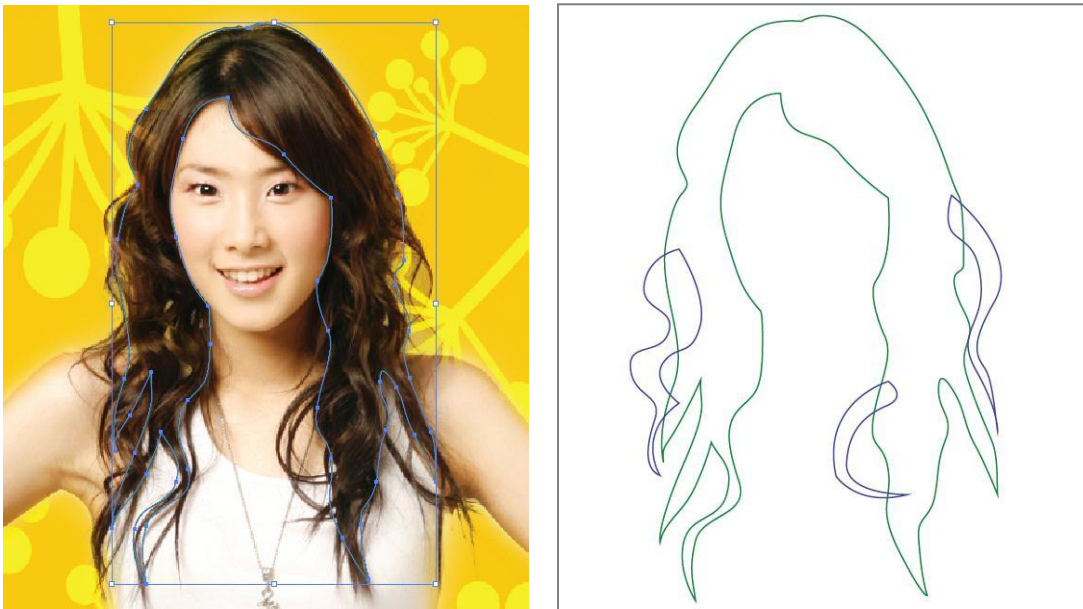
ถ้า Lock เลขอยู่ ให้ทำการ
ปลด Lock ก่อนจึงจะไล่สีได้

จัดลำดับชั้นของ Layer
ตามความเหมาะสม

13. การกราฟเส้นผม

ในการกราฟเส้นผม หากใช้ Pen Tool ลากตามเส้นผมจะยากมาก ๆ แต่ให้วาดส่วนของผมที่เป็นก้อนเดียวกันก่อน ส่วนตรงที่เป็นปлойผม หรือเส้นผมที่แยกส่วนออกมาให้วาดเพิ่มเติมภายหลัง หรืออาจตัดทอนทิ้งไปก็ยิ่งได้ กล่าวคือ ให้วาดโครงหลัก ๆ ก่อน แล้วจึงค่อยเพิ่มเติมรายละเอียดค่อย ๆ ลงไป โดยมีวิธีการดังนี้

13.1 ใช้ Pen Tool วาดโครงสร้างหลัก ๆ ของผมเป็นก้อน ๆ ก่อน

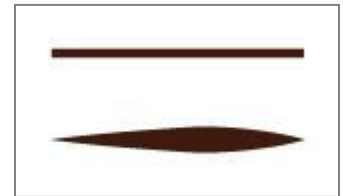


13.2 ใส่สี Fill ให้กับเส้นผม

14. ใช้ Paintbrush Tool ระบายรายละเอียดของเส้นผมด้านใน โดยมีวิธีการดังนี้

14.1 วาดเส้นตรงขึ้นมา 1 เส้น

14.2 ใช้ Width Tool ทำปลายให้แหลมทั้ง 2 ข้าง ตรงกลางป่องเล็กน้อย



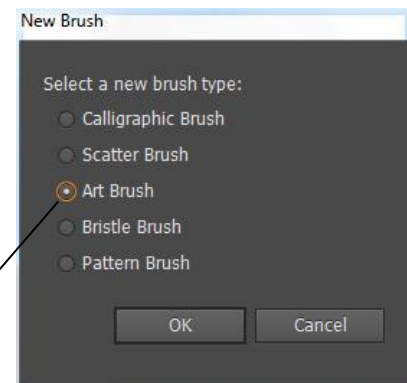
14.3 เปิดพาเลท Brushes

14.4 เลือกที่เส้น แล้วคลิกที่ New Brush จะปรากฏหน้าต่างให้ตั้งค่า

14.4.1 เลือก Art Brush (โค้งตามมือที่เราวาด)

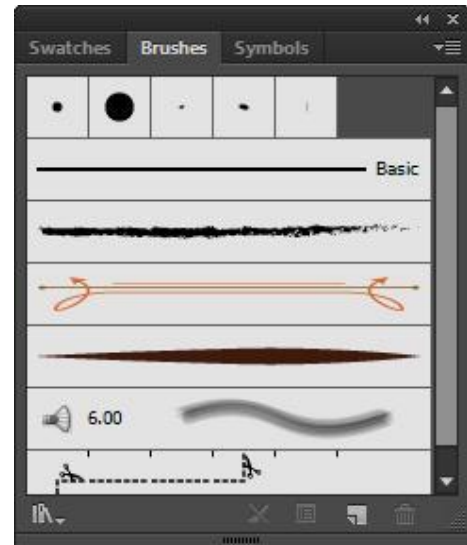
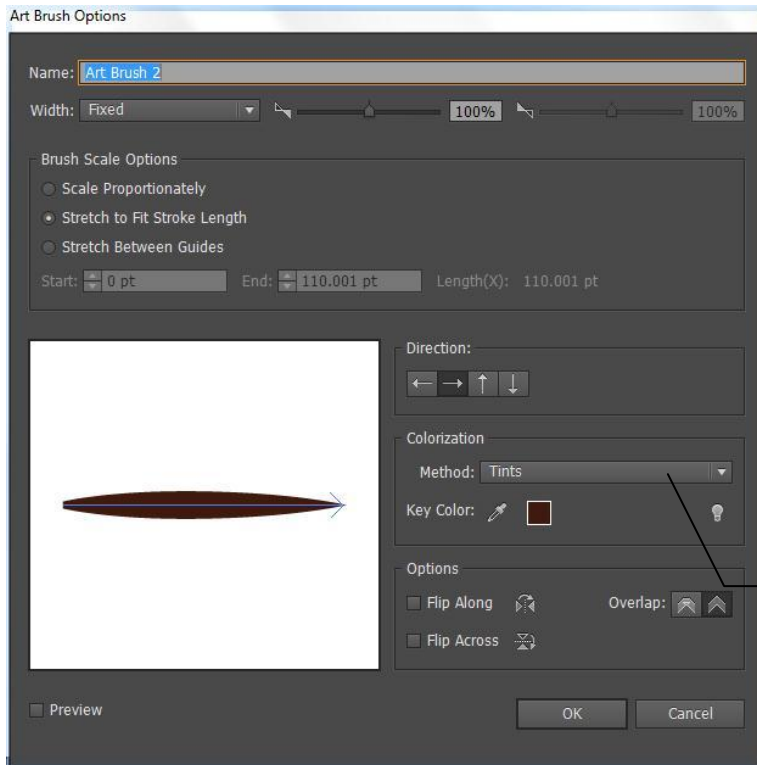
14.4.2 กด OK

ที่หน้าต่าง New Brush เลือก Art Brush
(เพื่อให้เส้นนั้น โค้งตามการวาดของเรา)




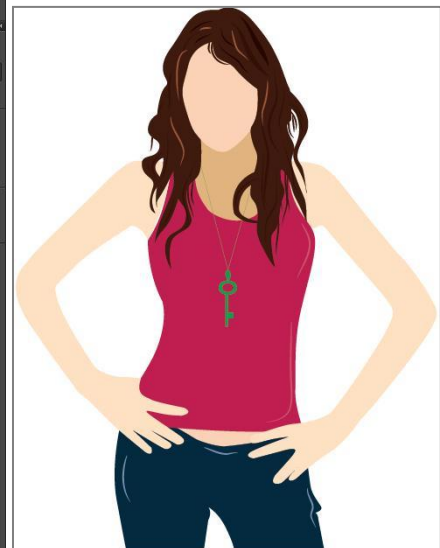
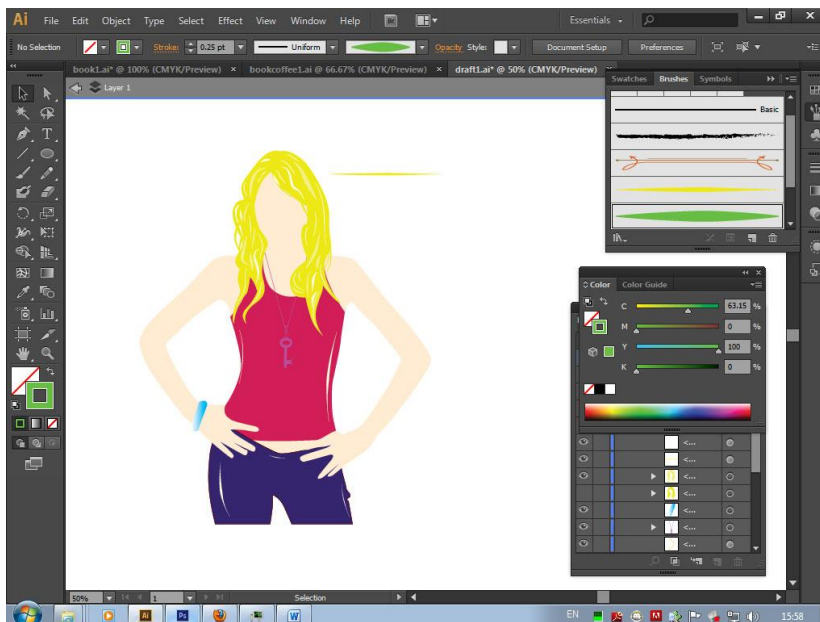
14.4.3 ที่หน้าต่าง Art Brush Options ให้ตั้งค่า ตรง Colorization เลือกเป็น Tints (เพื่อจะได้เปลี่ยนสีเส้นได้)

14.4.5 กด OK



เลือก Tints
(เพื่อให้สามารถเปลี่ยนสีเส้นได้)

14.4.6 ใช้ Paintbrush Tool  วาดเส้นที่ผม (เมื่อเสร็จแล้วให้ Group Layer เส้นผมด้วย)



ทำรายละเอียดบริเวณใบหน้า


15. วาดคิ้ว

15.1 โดยใช้เครื่องมือ Pen Tool วาดโครงร่างของคิ้วก่อน

15.2 ไล่สีพื้นอ่อน ๆ ที่คิ้ว

15.3 ไล่รายละเอียดเพิ่มเติม โดยใช้ Paintbrush



Tool  วาดคิ้วที่ละเอียด โดยเลือก Brush Definition เป็นเส้นที่เราทำไว้ตอนทำเส้นผม และปรับตรง Stroke ให้หนาประมาณ 0.1-0.3 pt

16. ดวงตา

16.1 ใช้ Pen Tool วาดโครงร่างของดวงตาก่อน

16.2 Copy โครงร่างดวงตาที่วาด ไว้อีก 1 อัน (เพื่อเอาไว้ทำขอบดวงตาในภายหลัง)

16.3 ใช้ Ellipse Tool  วาดวงกลมเป็นแก้วตา

16.4 ลบแก้วตาส่วนเกินออก โดยการใช้ลูกศรดำเลือกทั้งสองวัตถุ แล้วไปที่เมนู


Window>>Pathfinders>>Divide เพื่อแยกวัตถุ



16.5 ทำการดับเบิลคลิกเข้าไปใน Group ของดวงตาก่อน แล้วลบแก้วตาที่เกินออก

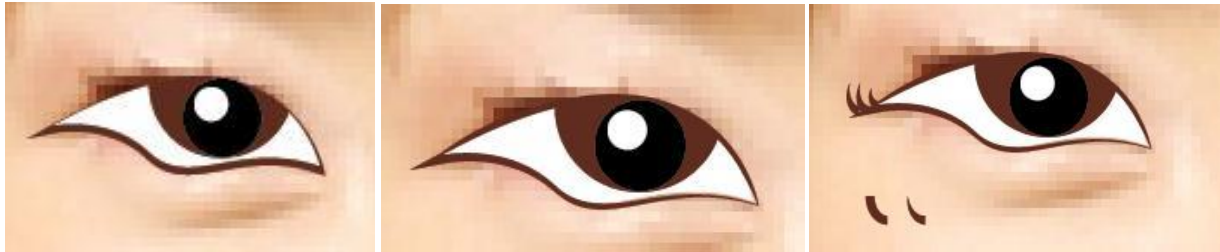
The image shows a screenshot of the Adobe Illustrator interface. On the left, there's a diagram of an eye with a blue selection box around it. In the center, the Pathfinder panel is open, showing the 'Divide' button selected. On the right, there's a close-up of the eye drawing with a line pointing to the iris area. Below the screenshot are four numbered text boxes explaining the steps:

1. Copy ดวงตาไว้สำหรับทำ
2. ใช้ลูกศรดำเลือกทั้งสองวัตถุ
3. Windows>>Pathfinders>>Divide (เพื่อแตกวัตถุ)
4. ดับเบิลคลิกเข้าไปใน Group ของดวงตาก่อน แล้วจึงลบแก้วตาส่วนที่เกินออก

16.6 ใส่สี และตกแต่งดวงตาให้สวยงาม

16.7 ออกจาก Group นำโครงร่างดวงตาที่ Copy มาทำขอบตา โดยใช้เครื่องมือ Width Tool  ตกแต่งขอบตาให้มีความหนา-บางไม่เท่ากัน ดังภาพ

16.8 ขนตา ใช้เครื่องมือ Ark Tool  วาดเส้นโค้งเล็ก ๆ 1 เส้น แล้วใช้ Width Tool  ทำให้ปลายด้านหนึ่งแหลม แล้วนำไปวางในตำแหน่งที่เป็นขนตา ตามภาพ



18. จมูก ใช้ Pen Tool ในการวาดเป็นเงาของจมูก ตามภาพ

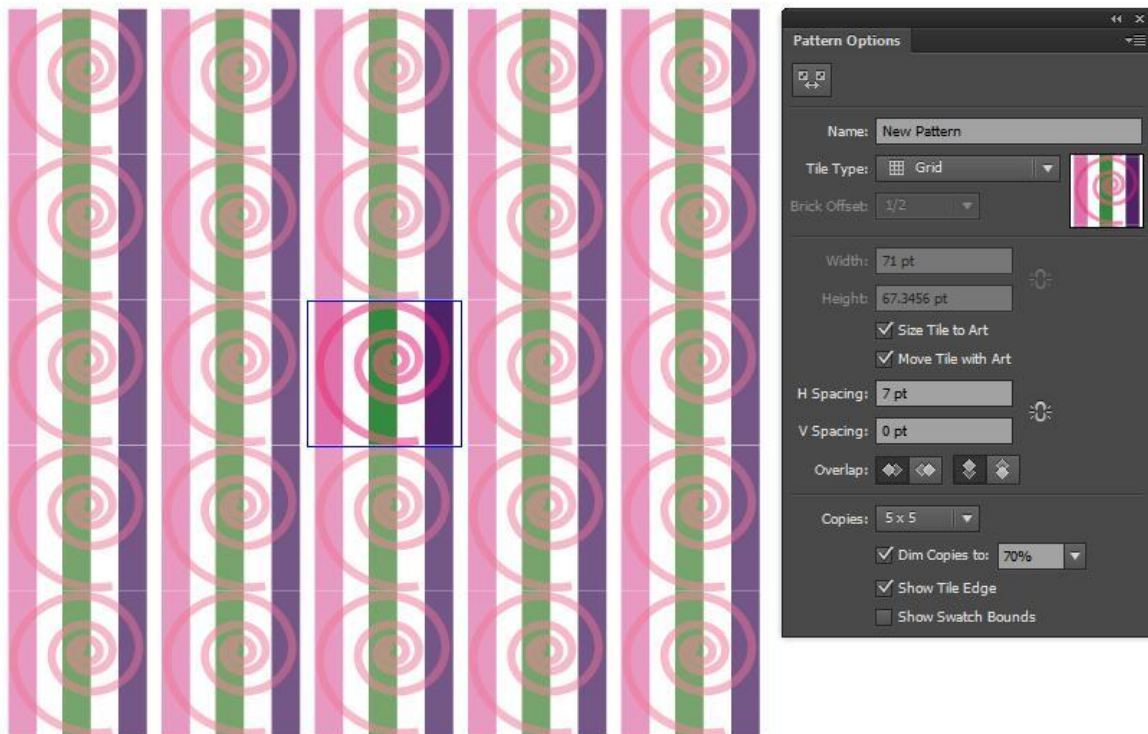
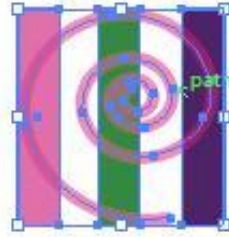


19. ปาก ใช้ Pen Tool วาดโครงร่างปาก ตามภาพ



การทำ Pattern

1. วัดขนาดลาย Pattern ตามต้องการ จากนั้นเลือกวัตถุทั้งหมด
2. ไปที่เมนู Object>>Pattern>>make
3. จะปรากฏหน้าต่าง Pattern Option ให้ลองตั้งค่าต่างๆ ดู



4. เมื่อตั้งค่าต่าง ๆ ตามต้องการแล้ว ให้คลิกที่ Done เป็นอันเสร็จการสร้าง Pattern

Pattern ที่สร้างนี้จะเข้าไปอยู่ในพาเลท Swatches พร้อมทั้งจะให้เรียกใช้งานได้ โดยการใส่เหมือนกับการใส่สี Fill ทั้งนี้เราสามารถแก้ไข Pattern ที่สร้างได้ทุกเมื่อ โดยเข้าไปที่พาเลท Swatches แล้วเลือก Pattern ที่ต้องการจะแก้ไข

5. การใช้งาน โดยการสร้างวัตถุสี่เหลี่ยม/วงกลม/ดาว ฯลฯ จากนั้นลงใส่สี Fill โดยเลือก Pattern ที่เราสร้างในพาเลท Swatches

