

หนังสือเรียนรายวิชาเพิ่มเติม
สร้างภาพกราฟิกด้วย
Illustrator
เวอร์ชัน CS6

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑



ผู้เรียบเรียง

นายชินนุพงศ์ รัตนฤกษ์

ผู้ตรวจ

๑. นายเอกพันธ์ คำปัญญา

๒. นายวีรวัฒน์ พิณโน

๓. นายดอนธนะ ไควศิริกุลกิจ

บรรณาธิการ

นางอุษณีย์ ปรีชาสัมมกุล

สร้างภาพกราฟิกด้วย Illustrator เวอร์ชัน CS6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ตรงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

จัดพิมพ์ และ จำหน่ายโดย



บริษัท ซัคเซส มีเดีย จำกัด

1000/19-20 อาคารลิเบอร์ตี้ทาวเวอร์ ชั้น 12A
ซอยสุขุมวิท 55 (ทองหล่อ) แขวงคลองตันเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110
โทร. 0-2762-9000 โทรสาร 0-2762-9001
E-mail : info@successmedia.com
www.successmedia.com

ข้อมูลบรรณานุกรม

ชัยนพวงศ์ รัชฎาภรณ์.

สร้างภาพกราฟิกด้วย Illustrator เวอร์ชัน CS6 .--

กรุงเทพฯ : ซัคเซส มีเดีย, 2558.

252 หน้า

1. อิลลัสเตรเตอร์ ซีเอส6.

I. ชื่อเรื่อง.

006.68

ISBN 978-616-205-326-9

เรียบเรียงโดย

อ. ชัยนพวงศ์ รัชฎาภรณ์

การศึกษา

- ปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต สาขาวิชาอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการทำงาน

- บรรณาธิการและผู้เขียน ฝ่ายผลิตหนังสือคอมพิวเตอร์ มีประสบการณ์การเขียนหนังสือคอมพิวเตอร์กว่า 10 ปี
- วิทยากรรับเชิญบรรยายคอมพิวเตอร์ให้กับหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

ประสบการณ์การทำงาน

- พัฒนาระบบการเช็คสถานะบุคคลด้วยไมโครคอนโทรเลอร์
- โปรแกรมเมอร์ผลิตมัลติมีเดียสื่อการเรียนการสอน เกมฝึกทักษะสำหรับเด็กประถม

คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

สร้างภาพกราฟิกด้วย Illustrator เวอร์ชัน CS6

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๖

เวลา ๒๐ ชั่วโมง จำนวน ๐.๕ หน่วยกิต

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อใช้ในการสร้างภาพกราฟิก และเห็นคุณค่าของผลงานกราฟิกที่สร้างโดยโปรแกรมสำเร็จรูปที่เป็นแบบเวกเตอร์

เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะ และประสบการณ์ในการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ มีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถตัดสินใจและแก้ปัญหาในการทำงาน

เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดีต่องาน และเห็นแนวทางในการประกอบอาชีพสุจริต

ผลการเรียนรู้

๑. แสดงความรู้เกี่ยวกับลำดับการสร้างภาพกราฟิก
๒. สร้างสรรค์ภาพกราฟิก การพิมพ์ภาพด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
๓. สร้างสรรค์ภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์

รวมทั้งหมด ๓ ผลการเรียนรู้

คำนำ

หนังสือเรียน รายวิชาเพิ่มเติม การภาพกราฟิกด้วย Illustrator เวอร์ชัน CS6 เล่มนี้ ได้เรียบเรียงขึ้นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยยึดกรอบตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เพื่อนำมาใช้กับตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

ภายในหนังสือเล่มนี้ประกอบเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Illustrator เพื่อจัดการ งานด้านกราฟิก ได้แก่ เริ่มต้นกับ Illustrator CS6 หลักการสร้างงานกราฟิกและการใช้เครื่องมือ พื้นฐาน การวาดภาพด้วยเครื่องมือต่างๆ การนำไฟล์ภาพบิตแมพเข้ามาใช้งาน การ สร้างข้อความด้วยเครื่องมือต่างๆ การจัดการกับวัตถุ การปรับแต่งวัตถุ ความรู้เรื่องสีและ การระบายสี การใช้งานซิมบอล และกราฟ เลเยอร์ เทคนิคการสร้างและตกแต่งภาพ การ ใช้ฟิลเตอร์ เอฟเฟกต์ และสไตล์ การนำภาพไปใช้งานและการพิมพ์ภาพ

คณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือเรียนเล่มนี้ จะเป็นหนังสือประกอบการเรียน ที่ เป็นประโยชน์ต่อการสอนของคณะอาจารย์ และการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อให้การศึกษา ทัดเทียมกับระดับสากล

ขอขอบพระคุณ

ทีมบรรณาธิการ ชัคเชส มีเดีย

พฤษภาคม ๒๕๕๘

บทที่ 1 เริ่มต้นกับ Illustrator CS6	1
1.1 คอมพิวเตอร์ประมวลผลภาพอย่างไร	2
1.2 โปรแกรม Illustrator คืออะไร	4
1.3 เข้าสู่โปรแกรม Illustrator	5
1.4 หน้าจอและส่วนประกอบของโปรแกรม Illustrator	6
1.5 แนวคิดในการสร้างงานกราฟิกด้วย Illustrator	14
กิจกรรมท้ายบทที่ 1	17
บทที่ 2 หลักการสร้างงานกราฟิก และการใช้เครื่องมือพื้นฐาน	19
2.1 การสร้างไฟล์ใหม่	20
2.2 ส่วนประกอบของภาพที่วาดโดย Illustrator	21
2.3 เครื่องมือพื้นฐานที่ใช้ในการทำงาน	21
2.4 การเลือกวัตถุเพื่อใช้งาน	25
2.5 ตัวอย่างการสร้าง และออกแบบชิ้นงาน	27
2.6 สร้างไฟล์ใหม่อย่างง่ายด้วยเทมเพลต (Template)	31
2.7 การเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Open	32
2.8 การกำหนดมุมมองการทำงาน	33
2.9 ขยาย-ย่อภาพชิ้นงาน	35
2.10 การใช้งานไม้บรรทัด	37
2.11 การใช้งานไกด์ (Guide)	38
2.12 การใช้งานกริด (Grid)	40
2.13 การใช้งานเครื่องมือวัด (Measure Tool)	41
กิจกรรมท้ายบทที่ 2	42
บทที่ 3 การวาดภาพด้วยเครื่องมือต่างๆ	43
3.1 ทำความรู้จักกับพาท (Path)	44
3.2 ลักษณะของภาพเวกเตอร์ใน Illustrator	46
3.3 การวาดเส้นด้วย Line Tool	47
3.4 การวาดรูปทรงเรขาคณิตด้วย Shape Tool	49
3.5 การวาดภาพด้วย Pen Tool	50
3.6 การวาดภาพด้วย Pencil Tool	55
3.7 การวาดภาพด้วย Paintbrush Tool	56
กิจกรรมท้ายบทที่ 3	60

บทที่ 5 การนำไฟล์ภาพบิตแมพเข้ามาใช้งาน	61
4.1 การนำภาพบิตแมพเข้ามาใช้งาน	62
4.2 การแปลงภาพบิตแมพให้เป็นภาพเวกเตอร์	64
4.3 นำเข้าภาพจาก Layer Comp ใน Photoshop	66
กิจกรรมท้ายบทที่ 4	68
บทที่ 5 การสร้างข้อความด้วยเครื่องมือต่างๆ	69
5.1 เครื่องมือในการสร้างตัวอักษร	70
5.2 การสร้างตัวอักษรแบบ Point Type	71
5.3 การสร้างตัวอักษรแบบ Area Type	72
5.4 การสร้างตัวอักษรแบบ Type on Path	74
5.5 การปรับแต่งข้อความแบบ Type on Path	74
5.6 การกำหนดรูปแบบของตัวอักษร	77
5.7 การตกแต่งตัวอักษร	80
5.8 การกลับแนวตัวอักษร	83
5.9 การเปลี่ยนตัวอักษรให้เป็นโครงร่างพลา	84
5.10 การนำเข้าข้อความจากไฟล์อื่นมาใช้งาน	85
5.11 การค้นหาและแทนที่ฟอนต์	86
กิจกรรมท้ายบทที่ 5	87
บทที่ 6 การจัดการกับวัตถุ	89
6.1 การเลือกใช้งานวัตถุ	90
6.2 การเคลื่อนย้ายวัตถุ	98
6.3 การทำสำเนาวัตถุ	100
6.4 การจัดกลุ่มวัตถุ (Grouping)	102
6.5 การลือวัตถุ	103
6.6 การซ่อน/แสดงวัตถุ	105
6.7 การจัดเรียงวัตถุ	106
6.8 การจัดลำดับวัตถุ	109
กิจกรรมท้ายบทที่ 6	111
บทที่ 7 การปรับแต่งวัตถุ	113
7.1 การปรับขนาดวัตถุ	114
7.2 การหมุนวัตถุ	117
7.3 การสร้างภาพสะท้อนให้กับวัตถุ	119
7.4 การบิดเบี้ยววัตถุ	120
7.5 การปรับรูปทรงวัตถุแบบพิเศษด้วย Liquify Tool	122

7.6 การปรับแต่งรูปทรงวัตถุจากเส้นพารด้วย Reshape Tool	124
7.7 การปรับรูปทรงวัตถุด้วยกลุ่มคำสั่ง Envelope Distort	124
กิจกรรมท้ายบทที่ 7	127
บทที่ 8 ความรู้เรื่องสีและการระบายสี	129
8.1 รู้จักกับโมเดลสี	130
8.2 โมเดลสีที่ใช้ในงานโปรแกรม Illustrator	132
8.3 การเปลี่ยนโมเดลสี	134
8.4 การใส่สีให้วัตถุ	134
8.5 การระบายสีด้วยเครื่องมือ Eyedropper Tool	139
8.6 การระบายสีแบบไล่โทนสีด้วย Gradient	140
8.7 การสร้างภาพโปร่งแสง	144
8.8 การสร้าง Opacity Mask	145
กิจกรรมท้ายบทที่ 8	148
บทที่ 9 การใช้งานซิมบอล และกราฟ	151
9.1 การใช้งานซิมบอล	152
9.2 การแทนที่ซิมบอลเดิมด้วยซิมบอลใหม่	155
9.3 การแก้ไขปรับแต่งซิมบอล	155
9.4 การแปลงอินสแตนซ์ให้เป็นภาพวัตถุแบบโครงร่าง	156
9.5 การแปลงวัตถุแบบโครงร่างให้เป็นอินสแตนซ์	157
9.6 กราฟใน Illustrator	158
9.7 การสร้างกราฟ	160
9.8 การตกแต่งใส่สีให้กราฟ	161
9.9 การเปลี่ยนประเภทของกราฟ	162
9.10 การเปลี่ยนแท่งกราฟให้เป็นรูปภาพ	163
กิจกรรมท้ายบทที่ 9	165
บทที่ 10 เลเยอร์	167
10.1 การสร้างเลเยอร์ใหม่	168
10.2 การใช้งานเลเยอร์	172
10.3 การรวมเลเยอร์	179
10.4 การแสดงภาพแบบเส้นโครงร่าง	180
10.5 การสร้างคลิปปิงมัสก์เลเยอร์	182
กิจกรรมท้ายบทที่ 10	184

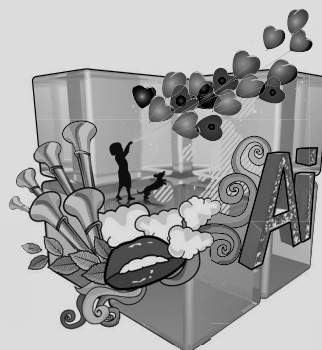
บทที่ 11 เทคนิคการสร้างและตกแต่งภาพ	185
11.1 การตัดวัตถุ	186
11.2 การตัด เจาะทะลุวัตถุด้วย Pathfinder	187
11.3 การเจาะทะลุโดยใช้คลิปโป๊งมาสก์	191
11.4 การแยกส่วนประกอบของวัตถุ	192
11.5 การตัด และเชื่อมต่อเส้นพาร	193
11.6 การสร้างภาพด้วย Blending	195
กิจกรรมท้ายบทที่ 11	200
บทที่ 12 การใช้ฟิลเตอร์ เอฟเฟกต์ และสไตล์	201
12.1 การใช้งานเอฟเฟกต์ และฟิลเตอร์	202
12.2 เอฟเฟกต์ที่น่าสนใจต่างๆ	204
12.3 รู้จักกับสไตล์	209
12.4 การเรียกใช้งาน Graphic Style จากไลบรารี	210
12.5 การสร้าง Graphic Style ไว้ใช้งานเอง	211
12.6 การแก้ไขการตกแต่งภาพด้วย Appearance	212
กิจกรรมท้ายบทที่ 12	214
บทที่ 13 การนำภาพไปใช้งานและการพิมพ์ภาพ	215
13.1 สร้างเอกสาร PDF	216
13.2 นำไฟล์ไปใช้งานในโปรแกรม Photoshop	221
13.3 นำไฟล์ไปใช้งานกับ Microsoft Office	223
13.4 การพิมพ์ภาพ	224
กิจกรรมท้ายบทที่ 13	233
บรรณานุกรม	234

สาระสำคัญ

ในการออกแบบ และสร้างงานกราฟิกบนเครื่องคอมพิวเตอร์ ควรเริ่มต้นจากการเรียนรู้จักกับชนิดของภาพกราฟิก และโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างงานกราฟิก ซึ่ง Illustrator เป็นโปรแกรมหนึ่งที่มีความนิยมจากนักออกแบบในการสร้างงานกราฟิกต่างๆ ดังนั้นจึงต้องมีการเรียนรู้ในเรื่องโปรแกรม Illustrator ตลอดจนการจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ และติดตั้งโปรแกรมสำหรับสร้างงานกราฟิก

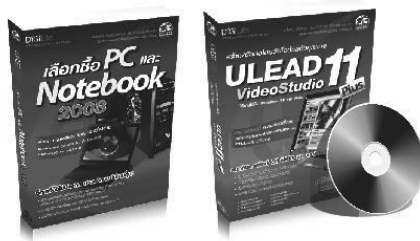
วัตถุประสงค์

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการประมวลผลภาพและภาพกราฟิก
2. อธิบายลักษณะงานที่สามารถนำโปรแกรม Illustrator ไปใช้งานได้
3. สามารถเปิดการใช้งานโปรแกรม Illustrator ได้
4. บอกส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Illustrator ได้
5. อธิบายขั้นตอนในการสร้างงานกราฟิกด้วย Illustrator ได้



สำหรับผู้ที่ต้องการออกแบบ และสร้างงานกราฟิกบนเครื่องคอมพิวเตอร์ ควรเริ่มต้นจากการเรียนรู้จักกับชนิดของภาพกราฟิก และโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างงานกราฟิก ซึ่ง Illustrator เป็นโปรแกรมหนึ่งที่ได้รับคามนิยมจากนักออกแบบในการสร้างงานกราฟิกต่างๆ

ภาพกราฟิก เป็นภาพที่ถูกตกแต่งและสร้างขึ้น เพื่อแทนความหมายที่จะสื่อไปถึงผู้ชมได้รับรู้ในสิ่งที่เราต้องการ ซึ่งสื่อต่างๆ ได้แก่ ข้อมูลข่าวสาร โฆษณา กล้องสินค้า งานนำเสนอ และเว็บไซต์ล้วนแต่ต้องใช้ภาพกราฟิกมาเป็นส่วนประกอบทั้งสิ้น



◀ ตัวอย่างกราฟิกปกสินค้า
หนังสือคอมพิวเตอร์

1.1 คอมพิวเตอร์ประมวลผลภาพอย่างไร

ภาพที่เก็บในคอมพิวเตอร์นั้น มีวิธีการประมวลผลภาพ 2 แบบแตกต่างกันไปตามแต่ละโปรแกรมห้ดังนี้

1. การเก็บ และประมวลผลภาพแบบเวกเตอร์ (Vector)

เวกเตอร์เป็นการประมวลผลแบบใช้ลายเส้น ซึ่งอาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์ โดยมีสี และตำแหน่งของสีที่แน่นอน ฉะนั้นไม่ว่าเราจะมี การเคลื่อนย้ายที่หรือย่อขยายขนาดของภาพ ภาพจะไม่เสียรูปทรงในเชิงเรขาคณิต เหมาะสำหรับภาพที่เราต้องการวาดบนคอมพิวเตอร์ที่เน้นลายเส้น ตัวอย่างเช่น รูปการ์ตูน โลโก้ หรือข้อความที่เราต้องการให้ดูคมชัด โปรแกรมที่ประมวลผลภาพแบบเวกเตอร์ ได้แก่ Adobe Illustrator และ CorelDraw เป็นต้น



▲ ตัวอย่างของภาพโลโก้



▲ ตัวอย่างของภาพการ์ตูน

2. การเก็บ และประมวลผลภาพแบบบิตแมพ (Bitmap)

บิตแมพเป็นการประมวลผลแบบอาศัยการอ่านค่าสีในแต่ละพิกเซล มีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า Raster Image จะเก็บข้อมูลเป็นค่า 0 และ 1 แต่ละพิกเซลจะมีการเก็บค่าสีที่เจาะจงในแต่ละตำแหน่ง ซึ่งเหมาะสำหรับการใช้กับการตกแต่งภาพถ่าย การใส่เทคนิคพิเศษ และการรีทัชภาพที่มีอยู่แล้ว โปรแกรมที่ประมวลผลแบบบิตแมพ ได้แก่ Photoshop และ PhotoPaint เป็นต้น



▲ เทคนิคการถ่ายภาพ



▲ การตกแต่งภาพให้เนื้อจริง

:: ภาพเปรียบเทียบการแสดงผลแบบเวกเตอร์ และบิตแมพ ::

การแสดงผลแบบ bitmap
ขยายมาแล้วภาพแตก ►



การแสดงผลแบบ Vector
ขยายแล้วภาพไม่แตก ►



1.2 โปรแกรม Illustrator คืออะไร

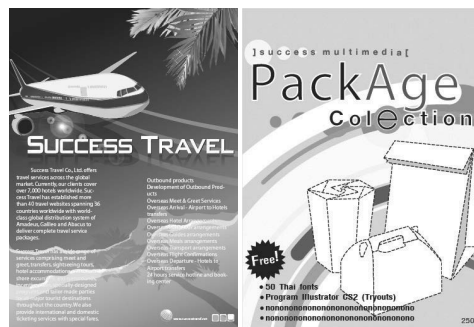
Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือเวกเตอร์ และยังสามารถรวมภาพกราฟิกทั้งแบบเวกเตอร์และบิตแมพเข้าด้วยกัน ให้เป็นงานกราฟิกที่มีทั้งภาพเป็นเส้นที่คมชัดและมีเอฟเฟ็กต์สีสันสวยงาม

Illustrator ทำอะไรได้บ้าง

Illustrator ให้เราสามารถสร้างภาพโดยเริ่มต้นจากหน้ากระดาษเปล่า เหมือนจิตรกรที่เขียนภาพลงบนผืนผ้าใบ โดยใน Illustrator จะมีทั้งปากกา พู่กัน ดินสอ และอุปกรณ์การวาดภาพอื่นๆ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นการทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งเราสามารถนำมาใช้สร้างงานได้หลากหลายรูปแบบ อาทิ

งานสิ่งพิมพ์

ไม่ว่าจะเป็นงานโฆษณา โบรชัวร์ นามบัตร หนังสือ หรือนิตยสาร เรียกได้ว่างานสิ่งพิมพ์แทบทุกชนิดที่ต้องการความคมชัด



งานออกแบบทางกราฟิก

การสร้างภาพสามมิติ การออกแบบปกหนังสือ การออกแบบสกรีน CD-ROM และการออกแบบการ์ดอวยพร ฯลฯ



▲ สกรีน CD-ROM



▲ การ์ดอวยพร

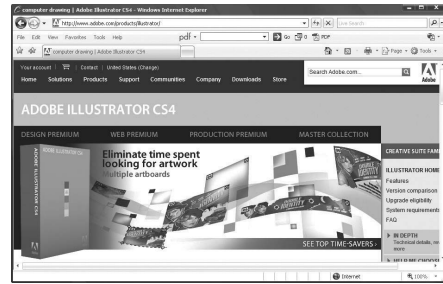
งานทางด้านการ์ตูน

ในการสร้างภาพการ์ตูนต่างๆ นั้น โปรแกรม Illustrator ได้เข้ามามีบทบาทและช่วยในการวาดรูปได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นโปรแกรมที่ถนัดงานเกี่ยวกับภาพลายเส้นอยู่แล้ว



งานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต

ใช้สร้างภาพตกแต่งเว็บไซต์ในส่วนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพพื้นหลังหรือปุ่มตอบโต้ แถบหัวเรื่อง ตลอดจนภาพประกอบต่างๆ ที่ปรากฏบนหน้าเว็บ

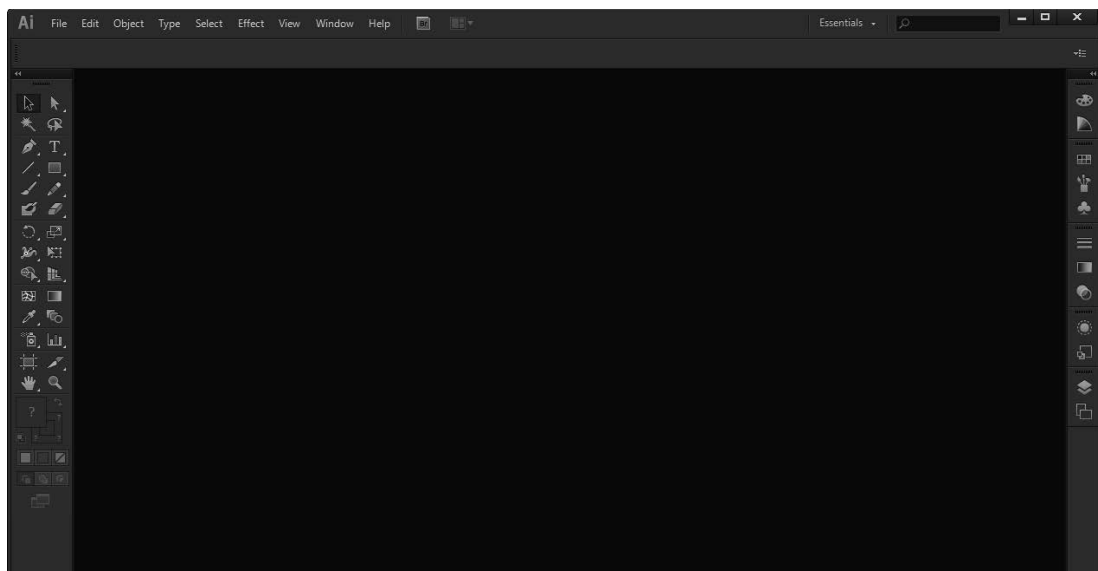


1.3 เข้าสู่โปรแกรม Illustrator

เนื่องจาก Illustrator เป็นโปรแกรมที่ทำงานเกี่ยวกับกราฟิก ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความเร็วสูง มีหน่วยความจำ (RAM) และฮาร์ดดิสก์ที่มีพื้นที่ว่างมากพอสมควร

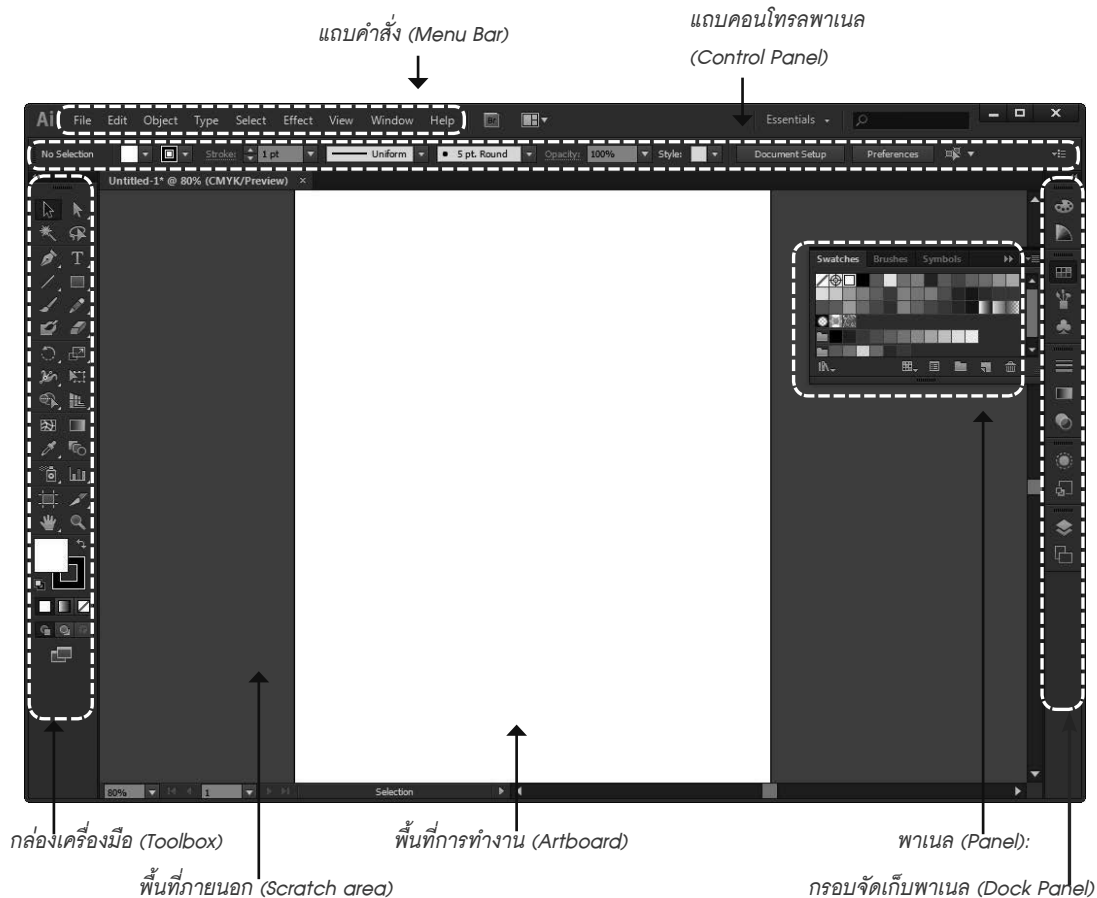
- คอมพิวเตอร์ที่มี CPU รุ่น Pentium 4 หรือ Core Duo หรือสูงกว่า
- ระบบปฏิบัติการ Windows 7 ที่ติดตั้ง Service Pack 1 ขึ้นไป
- หน่วยความจำ RAM อย่างน้อย 1 GB (แนะนำให้ใช้ 3 GB) สำหรับ 32 bit และ 2 GB (แนะนำ 8 GB) สำหรับ 64 bit
- ฮาร์ดดิสก์เนื้อที่ว่างอย่างน้อย 2 GB สำหรับการลงโปรแกรม
- การ์ดจอที่แสดงสีได้ระดับ 16 บิตขึ้นไปหรือใช้การ์ดวิดีโอ
- จอภาพที่แสดงผลด้วยความละเอียดอย่างน้อย 1,024 x 768 พิกเซล หรือสูงกว่า

หลังจากที่เราได้ทำการติดตั้งโปรแกรม Illustrator เรียบร้อยแล้ว เราสามารถเรียกใช้งานโปรแกรมได้ด้วยการคลิกเลือก All Programs->Adobe Illustrator CS6 จะปรากฏหน้าต่าง ดังรูป



1.4 หน้าจอและส่วนประกอบของโปรแกรม Illustrator

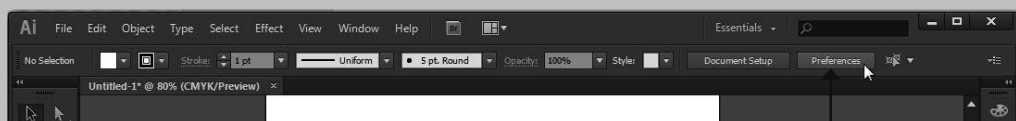
เมื่อเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม หน้าจอแรกจะพบกับส่วนประกอบต่างๆ ที่มีหน้าที่การใช้งานที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้



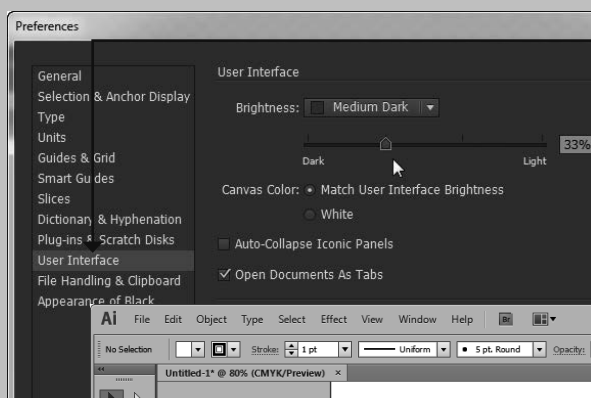
NOTE



โปรแกรม Illustrator ในเวอร์ชันนี้ หน้าจอจะเป็นสีดำทึบ ช่วยให้เราสามารถโฟกัสกับงานได้ดีขึ้น และลดการปวดตาเมื่อทำงานกับโปรแกรมนานๆ สำหรับคนที่คุ้นเคยกับหน้าจอเดิมๆ สามารถปรับความสว่างให้กับหน้าจอได้ โดยคลิกที่ *Preferences* ในหน้าต่างใหม่ที่ปรากฏขึ้น ให้เลือกรายการ *User Interface* แล้วเลื่อนปรับระดับความสว่างได้ตั้งแต่ *Dark* ไปถึง *Light*

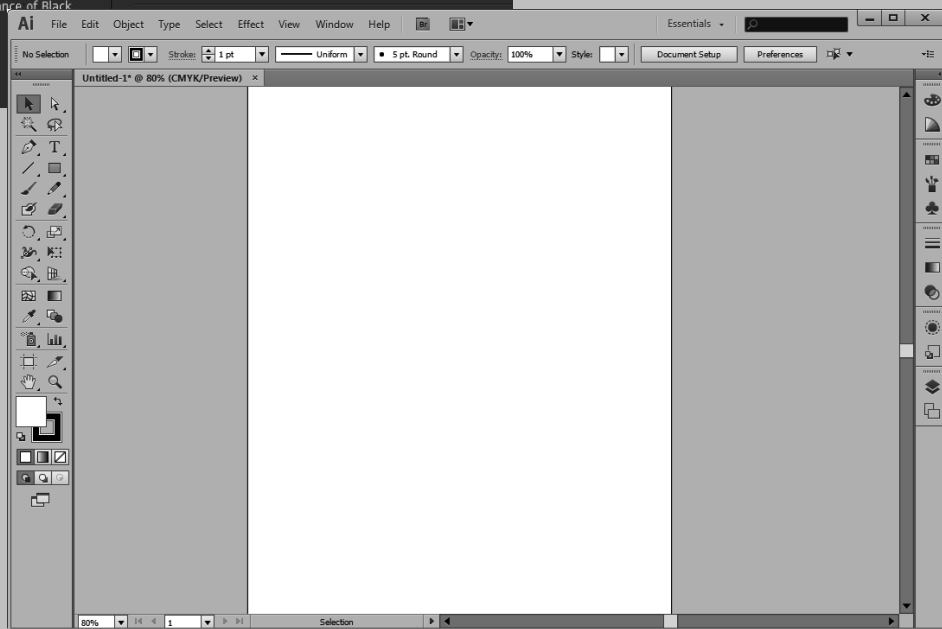


1. คลิกที่ *Preferences*



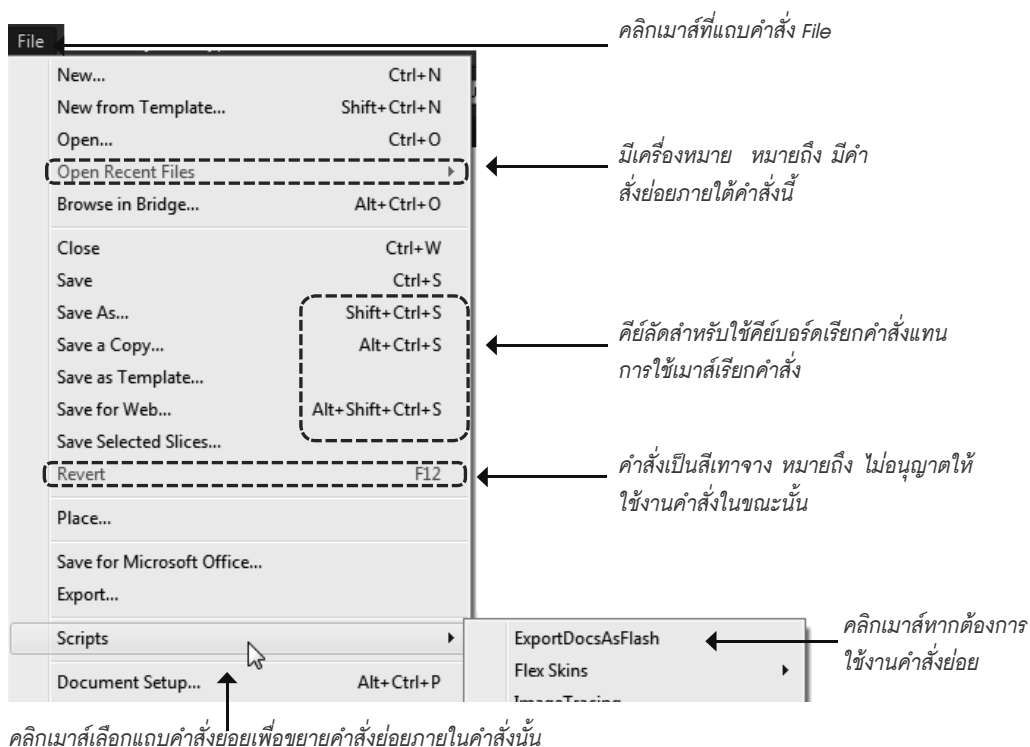
2. คลิกเลือก *User Interface*

3. ปรับระดับความสว่างหน้าจอ



แถบคำสั่ง (Menu Bar)

เป็นแถบเมนูที่ใช้เก็บคำสั่งหลักต่างๆ ของโปรแกรม เราสามารถคลิกเมาส์เรียกใช้ คำสั่งในแถบคำสั่งได้ โดยหากคำสั่งไหนมีรูปลูกศร ▶ อยู่ด้วย แสดงว่าเมื่อเราเรียกใช้คำสั่งนั้น จะมีคำสั่งย่อยเพิ่มขึ้นมาอีก ดังนี้



TIP

จะเห็นว่า ต่อจากคำสั่งจะแสดงการใช้คีย์ลัด (shortcut) เพื่อลดขั้นตอนการทำงาน โดยแทนที่จะต้องคลิกเมาส์ที่แถบเมนู เช่น คำสั่ง Open สำหรับการเปิดไฟล์งาน เราสามารถใช้คีย์ลัดโดยการกดคีย์ **<Ctrl>+O** แทน

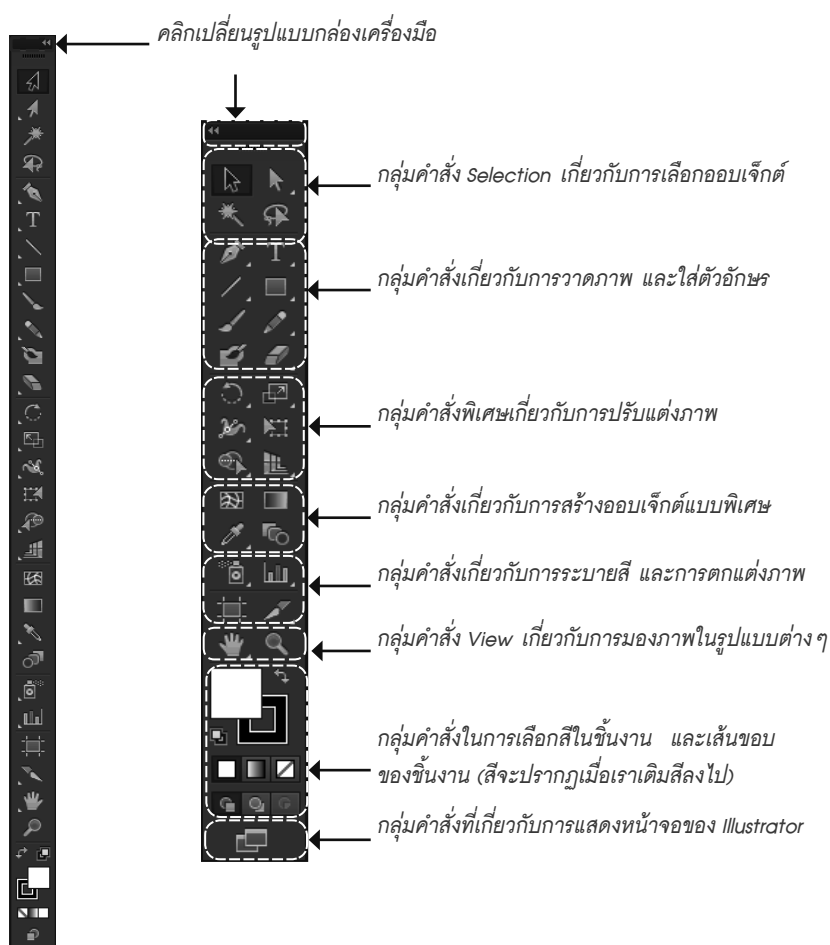
คำสั่งในแถบคำสั่งมีทั้งหมด 7 คำสั่ง ดังต่อไปนี้คือ

File	เป็นคำสั่งการทำงานเกี่ยวกับไฟล์ เช่น การเปิดไฟล์ (Open), ปิดไฟล์ (Close), การบันทึกไฟล์ (Save) นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับการนำไฟล์เข้ามาใช้ (Place) และกำหนดคุณสมบัติของไฟล์ (Document Setup) เป็นต้น
Edit	เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการปรับแต่งต่างๆ เช่น การย้อนกลับการทำงาน (Undo/Redo), การตัด (Cut), การทำสำเนาหรือคัดลอก (Copy), การวาง (Paste) และการกำหนดค่าการทำงานพื้นฐานของโปรแกรม (Preference)
Object	เป็นคำสั่งที่เกี่ยวกับการทำงานกับออบเจกต์ทั้งหมด เช่น คำสั่งในการจัดกลุ่ม (Group) การจัดลำดับ (Arrange) หรือการปรับแต่ง (Transform)
Type	เป็นคำสั่งที่เกี่ยวกับการทำงานกับตัวอักษร

Select	เป็นคำสั่งที่เกี่ยวกับการเลือกอบเจ็กต์เพื่อใช้งาน รวมทั้งการเลือกอบเจ็กต์ที่มีลักษณะคล้ายกันภายในครั้งเดียวไม่ต้องคลิกเลือกทีละ อบเจ็กต์
Effect	เป็นการกำหนดเทคนิคพิเศษในการตกแต่งชิ้นงาน สามารถที่จะแก้ไขค่าในการตกแต่งได้ รวมไปถึงการสร้างอบเจ็กต์แบบ 3 มิติ
View	เป็นคำสั่งที่เกี่ยวกับการแสดงชิ้นงานในมุมมองต่างๆ รวมไปถึงเครื่องมือที่ช่วยการทำงานกับชิ้นงานได้ง่ายขึ้น เช่น แสดงไม้บรรทัด (Rulers) การแสดงเส้นกริด (Grid)

กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

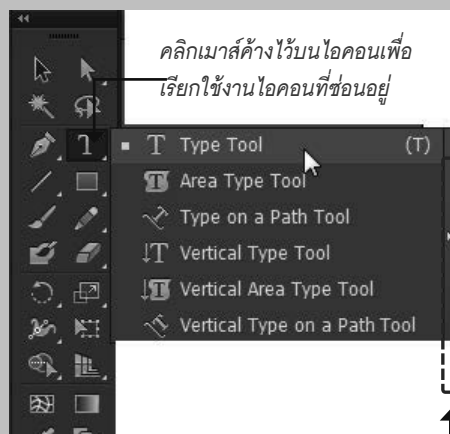
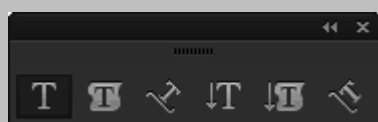
เป็นส่วนที่เก็บรวบรวมเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง การปรับแต่งและการแก้ไขภาพ มีไอคอนให้สามารถเรียกใช้งานได้ง่ายและรวดเร็ว สามารถแสดงแบบแถวเดียวหรือสองแถวได้ โดยคลิกที่  ซึ่งแบ่งกลุ่มเครื่องมือในการจัดการกับภาพต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้



NOTE



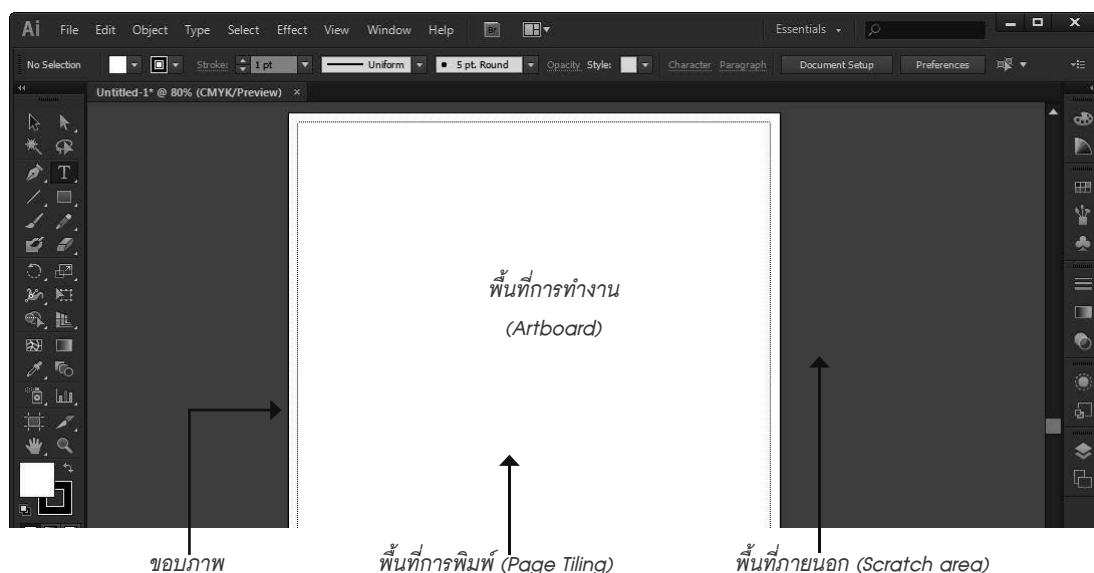
ไอคอนที่มีรูปสามเหลี่ยมเล็กๆ อยู่ แสดงว่ามีเครื่องมืออื่นๆ ซ่อนอยู่ภายใต้ไอคอนนั้นๆ เราสามารถดูเครื่องมือที่ซ่อนอยู่นั้นได้ โดยคลิกเมาส์ค้างไว้ และเลือกไอคอนที่ซ่อนอยู่ หรือจะแสดงไอคอนซ่อนทั้งหมดในลักษณะกล่องเครื่องมือย่อย โดยคลิก ▶ ที่ริมด้านขวา



คลิกเมาส์ค้างไว้บนไอคอนเพื่อเรียกใช้งานไอคอนที่ซ่อนอยู่

คลิกเปิดกล่องเครื่องมือย่อยของ ไอคอนทั้งหมดออกมา

นอกจากนี้ยังมีส่วนของพื้นที่ภายนอก (Scratch area) ที่เราใช้สำหรับวาด หรือปรับแต่งภาพก่อนที่จะนำมาประกอบเป็นชิ้นงานบนพื้นที่การทำงานได้



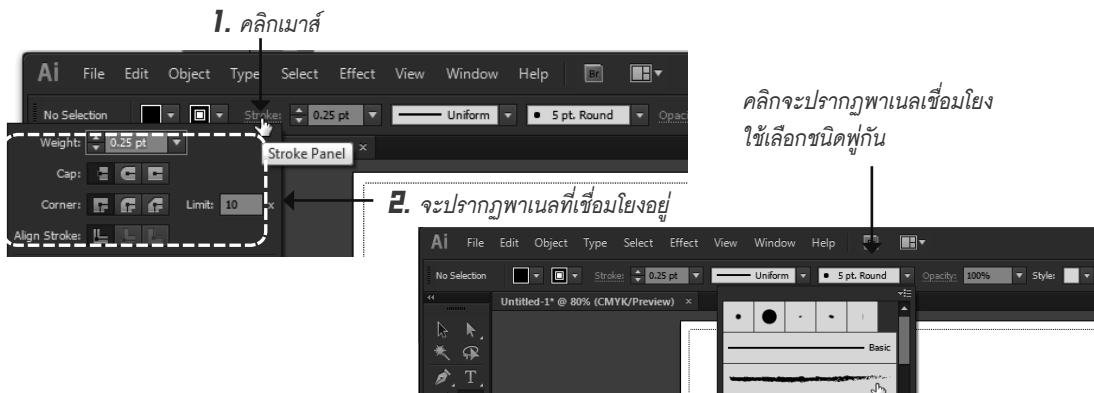
แถบคอนโทรล (Control Panel)

เป็นแถบตัวเลือกสำหรับกำหนดค่าต่างๆ ของวัตถุ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ให้สามารถกำหนดค่าสี ขนาด ตำแหน่ง และคุณสมบัติต่างๆ ของวัตถุที่เลือกได้ง่ายขึ้น มักจะปรากฏอยู่ด้านบนของหน้าต่างโปรแกรม



การใช้งานพาเนลอื่นที่เชื่อมโยงกับคอนโทรลพาเนล

ในคอนโทรลพาเนลจะมีการเชื่อมโยงไปยังพาเนลอื่นๆ เช่น เมื่อเราคลิกที่ Stroke จะปรากฏช่องกำหนดค่าเหมือนในพาเนล Stroke ทำให้สะดวกในการออกแบบชิ้นงานมากขึ้น



จัดการคอนโทรลพาเนล

เราสามารถจัดการตำแหน่งของคอนโทรลพาเนล หรือเลือกอบชั้นที่จะปรากฏอยู่บนคอนโทรลพาเนลได้ โดยคลิกที่  ทางด้านขวาสุดของคอนโทรลพาเนลและเลือกคำสั่งต่างๆ



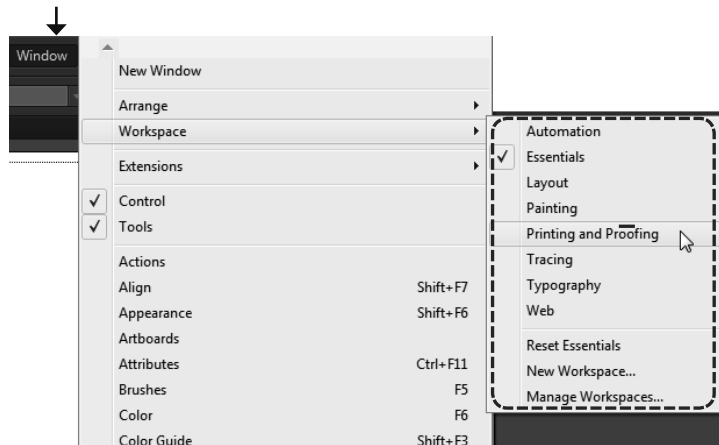
พาเนลควบคุมการทำงาน (Panel)

“พาเนล” เป็นหน้าต่างย่อยที่รวบรวมคุณสมบัติการทำงานของเครื่องมือต่างๆ ให้เราเลือกปรับแต่งการใช้งานได้ง่ายๆ โดยไม่ต้องเปิดหาที่แถบคำสั่งอีกต่อไป ใน Illustrator จะมีทั้งหมด 33 พาเนลด้วยกัน ซึ่งทั้งหมดจะขอกว่าในบทของการใช้เครื่องมือเหล่านั้นอีกครั้ง

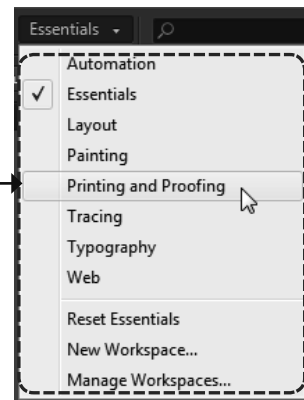
จัดการรูปแบบของพาเนล

เราสามารถเลือกรูปแบบการจัดวางของพาเนลเริ่มต้นได้ โดยเลือกคำสั่ง **Window->Workspace ->เลือก**
รูปแบบของพาเนลที่ต้องการ ซึ่งมีให้เลือกหลายลักษณะ ดังนี้

คลิกที่เมนู **Window ->Workspace ->เลือกรูปแบบพาเนลที่ต้องการ**

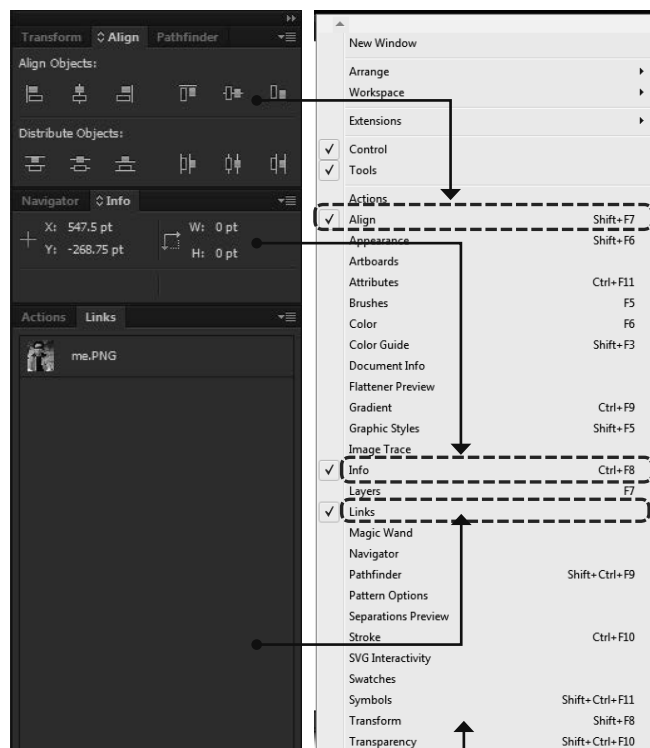


เลือกรูปแบบของพาเนลที่ต้องการ



การเปิด/ปิดพาเนล

เราสามารถเปิด/ปิดพาเนลได้จากคำสั่ง **Window** แล้วเลือกชื่อพาเนลที่เราต้องการแสดงหรือไม่แสดงจะเห็นว่าถ้าพาเนลไหนถูกเปิดอยู่ จะมีเครื่องหมายถูกหน้าชื่อพาเนลนั้น และถ้าไม่ต้องการแสดงพาเนลใดให้คลิก เลือกพาเนลนั้นอีกครั้งเพื่อเอาเครื่องหมายถูกออก หรือจะคลิกเมาส์ที่ปุ่ม **X** เพื่อปิดพาเนลก็ได้

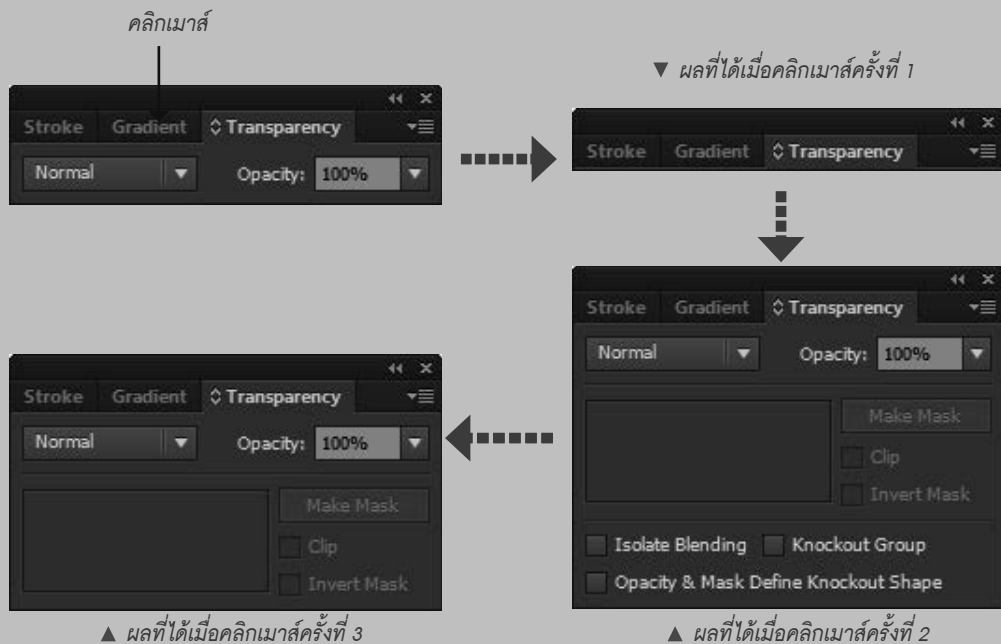


▲ พาเนล **Graphic Styles** ถูกเปิดอยู่

เลือกพาเนลที่ต้องการเปิด/ปิด



เนื่องจากพื้นที่ทำงานนั้นมีจำกัด เราสามารถย่อขนาดพาเนลได้โดยคลิกที่ ซ้ายๆ เพื่อแสดงรายละเอียดของพาเนลในรูปแบบต่างๆ



1.5 แนวคิดในการสร้างงานกราฟิกด้วย Illustrator

การออกแบบงานกราฟิกที่ดีจะช่วยให้การนำเสนอสินค้า หรือชิ้นงานออกมาได้อย่างสวยงาม ตรงกลุ่มเป้าหมาย และช่วยดึงดูดความสนใจของคนทั่วไป ดังนั้นเราจำเป็นต้องมีการวิเคราะห์ และสร้างแนวคิดในการสร้างงานกราฟิกสำหรับชิ้นงานแต่ละรูปแบบก่อน เพื่อให้เกิดประโยชน์และผลกำไรสูงสุดต่อหน่วยงาน หรือบริษัทของเรา

ในตัวอย่าง เราจะสร้างแผ่นโฆษณาเกี่ยวกับบริษัท เพื่อลงในนิตยสารประชาสัมพันธ์บริษัท โดยมีแนวคิดในการสร้างแผ่นโฆษณาเพื่อนำเสนอบริษัทของเราให้เป็นที่รู้จัก และนำเสนอผลงานที่บริษัทเราสามารถผลิตให้กับลูกค้า ดังขั้นตอนต่อไปนี้



ขั้นตอนที่ 1 วิเคราะห์/ประเมินผลสินค้า

1. วัตถุประสงค์

- เพื่อสร้างงานโฆษณาประชาสัมพันธ์บริษัทของเราให้เป็นที่รู้จัก ลงในนิตยสารขนาด 18.5 x 26 เซนติเมตร
- เพื่อให้สินค้าเป็นที่รู้จักในกลุ่มเป้าหมาย

2. วิเคราะห์สินค้า หรือบริการ

ข้อดี

- บริการเน้นการสร้างงานมัลติมีเดียที่ทันสมัย
- มีทีมงานที่มีความสามารถระดับมืออาชีพพร้อมให้บริการ

ข้อเสีย

- มีคู่แข่งในตลาดค่อนข้างสูง
- รสนิยมของลูกค้ามีหลายรูปแบบ

3. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

- กลุ่มเป้าหมายมีอายุในช่วง 25-60 ปี
- กลุ่มเป้าหมาย คือ บริษัท/องค์กร/ผู้ประกอบการที่ต้องการจัดทำสื่อโฆษณา
- กลุ่มเป้าหมายที่สนใจเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการทำสินค้าของตนโดดเด่น

4. ประเมินผลการวิเคราะห์

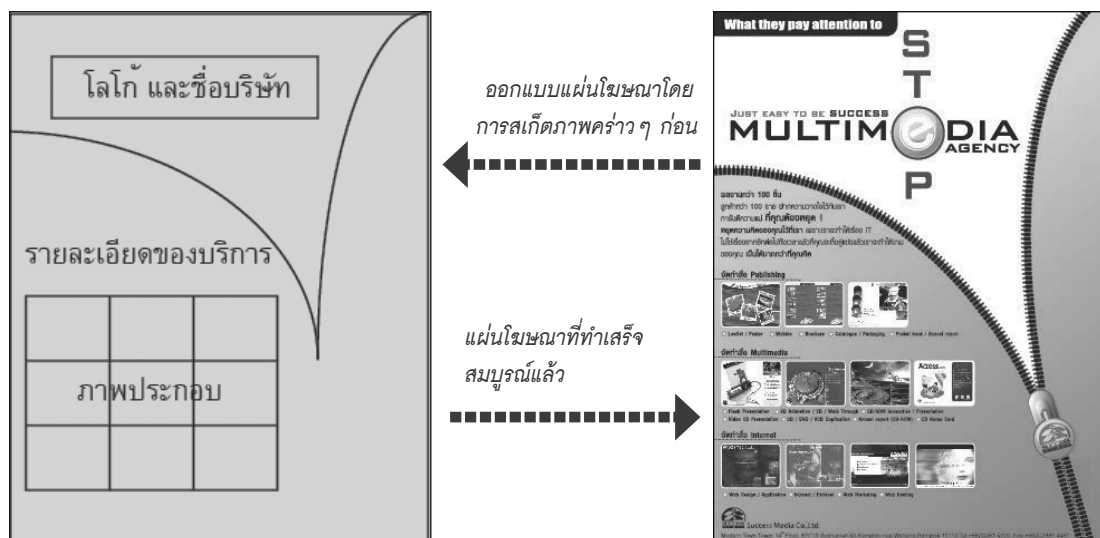
- รูปแบบจะเป็นในทิศทางที่มุ่งเน้นในการนำเสนอผลงานให้เป็นที่รู้จัก โดยนำเสนอภาพผลงานการออกแบบของบริษัทในหมวดหมู่ต่างๆ
- ใช้รูปของชิปเปิด เพื่อสื่อถึงการเปิดวิสัยทัศน์ในการออกแบบ
- บรรยายผลงานที่ผลิต แบ่งเป็นหมวดหมู่ เพื่อความเข้าใจได้ง่าย
- ข้อความบรรยายความสามารถในการทำงาน และสร้างความน่าเชื่อถือ โดยแสดงผลงานที่เคยทำมา

5. รูปแบบสื่อที่ทำการประชาสัมพันธ์

- ประเภทสิ่งพิมพ์
- พิมพ์ 4 สี
- นิตยสาร ขนาด 18.5x26 cm

ขั้นตอนที่ 2 สกิตแบบด้วยการร่างภาพคร่าวๆ

เป็นการเขียนโครงร่างของชิ้นงานโฆษณาของเราอย่างคร่าวๆ ก่อนลงมือออกแบบภาพกราฟิก เพื่อช่วยให้การสร้างชิ้นงานเป็นไปในแนวทางเดียวกับที่เราสเก็ตไว้ และป้องกันการสับสนในการสร้างสรรค์งานกราฟิก



ขั้นตอนที่ 3 หากภาพที่จะใช้

ภาพในตัวอย่างนี้ จะเป็นการนำเสนอภาพผลงานที่ทางบริษัทผลิตไว้ โดยเราสามารถนำรูปผลงานต่างๆ มาใช้ได้ทันที หรือเราสามารถใช้กล้องดิจิตอลถ่ายภาพผลิตภัณฑ์อื่นๆ เช่น หนังสือ CD เพื่อนำมาใช้ประกอบในแผ่นโฆษณาของเรา



ขั้นตอนที่ 4 ลงมือสร้างแผ่นโฆษณา

ในขั้นตอนนี้เราจะแสดงเครื่องมือ หรือคำสั่งต่างๆ ในโปรแกรม Illustrator ที่ใช้ในการตกแต่งงานโฆษณาขึ้นนี้ ให้สวยงามและน่าสนใจ ดังรูป (รายละเอียดของการใช้เครื่องมือและคำสั่งต่างๆ อย่างละเอียด ดูได้ในบทต่อไป ไปของหนังสือเล่มนี้)

เลือกคำสั่ง File->New กำหนดขนาดหน้ากระดาษเท่ากับ 18.5x26 cm

What they pay attention to

ST MULTIMEDIA AGENCY

JUST EASY TO BE SUCCESS

แนะนำ 100 ชิ้น
มูลค่ากว่า 100 บาท ราคาเบาๆ ไม่เกิน
การันตีความดี ที่คุณพึงพอใจ !
ทุกความพอใจของคุณมีเรา เราจะทำให้คุณ IT
ไม่ได้อย่ากลัวแต่เป็นความสนุกเพลิดเพลินอย่างที่ไม่เคย
เจอแบบ เป็นมิตรจากทุกยุคทุกวัย

Services: Publishing

Layout / Poster / Brochure / Business / Catalog / Packaging / Poster book / Annual report

Services: Multimedia

Flash Presentation / 3D Animation / CD / Web Through / CD-ROM Animation / Presentation / Video CD Presentation / QR / DVD / PCG Exploration / New report (3D/4D) / 3D Movie Card

Services: Internet

Web Design / Application / Network / E-commerce / Web Marketing / Web Training

Success Media Co., Ltd.
Modern Town Tower 14/F, 87/12 Sukhumvit 21, Klongton New, Bangkok 10110 Tel: 02-267 4722 Fax: 02-267 4747

Annotations:

- ใช้ T พิมพ์ตัวอักษร เป็นชื่อบริษัท
- ใช้ T พิมพ์ รายละเอียดต่างๆ
- นำภาพเข้ามาประกอบ และ ใช้ สร้างคลิปปีงมาร์ก
- ใช้ วาดโลโก้แล้วใส่สี และข้อความตามต้องการ
- ใช้ ลงสีภาพให้มี การไล่โทนสี
- ใช้ วาดภาพชิป/ เพื่อประกอบในชิ้นงาน

กิจกรรมท้ายบทที่ 1

ตอนที่ 1 เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ในการติดตั้งโปรแกรม Illustrator ต้องการเนื้อที่บนฮาร์ดดิสก์อย่างน้อยเท่าไร
ก. 3 GB
ข. 4 GB
ค. 5 GB
ง. 6 GB
2. เมื่อเราเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม หน้าจอแรกที่เราจะเป็นหน้าต่างการทำงานทั้งหมด เรียกว่า ต่างอะไร
ก. Workspace
ข. Workshop
ค. Work
ง. Illustrator
3. คำสั่งใดที่รวบรวมวิธีการใช้งานและคำแนะนำเกี่ยวกับโปรแกรม Illustrator
ก. Window
ข. Object
ค. Table
ง. Help
4. ถ้าต้องการเพิ่มหน้าของเอกสาร ต้องใช้คำสั่งใด
ก. Layout
ข. Edit
ค. View
ง. File
5. แถบคอนโทรลพาเนล สามารถอำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้อย่างไร
ก. กำหนดความลึก กว้าง สูงของวัตถุ
ข. กำหนดค่าสี ขนาด ตำแหน่ง คุณสมบัติต่าง ๆ ของวัตถุ
ค. กำหนดค่าสีของวัตถุให้เป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น
ง. ถูกทุกข้อที่กล่าวมา
6.  เป็นเครื่องมือที่อยู่ในกลุ่มคำสั่งใด
ก. กลุ่มคำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุ
ข. กลุ่มคำสั่งเกี่ยวกับการวาดภาพ และใส่ตัวอักษร
ค. กลุ่มคำสั่งพิเศษเกี่ยวกับการปรับแต่งภาพ
ง. กลุ่มคำสั่งในการเลือกสีในชิ้นงาน และเส้นขอบของชิ้นงาน

7.  เป็นเครื่องมือที่อยู่ในกลุ่มคำสั่งใด

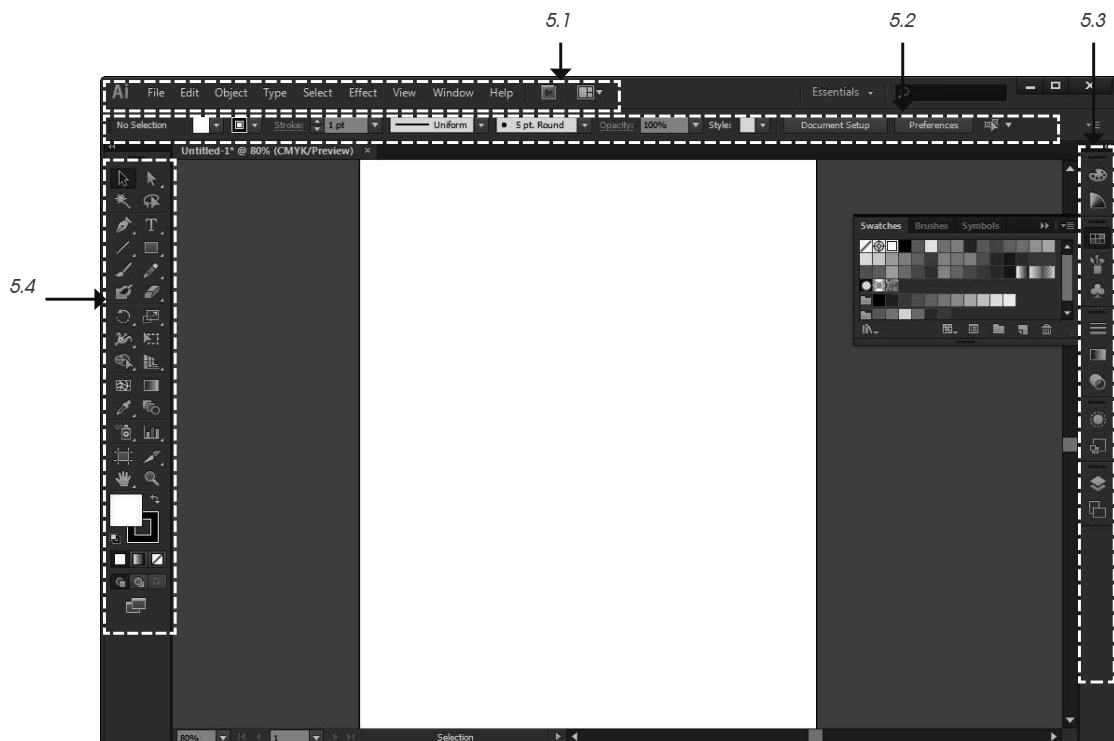
- ก. กลุ่มคำสั่งที่เกี่ยวกับการแสดงหน้าจอของ InDesign
- ข. กลุ่มคำสั่งพิเศษเกี่ยวกับการปรับแต่งภาพ
- ค. กลุ่มคำสั่งเกี่ยวกับการวาดภาพ และใส่ตัวอักษร
- ง. กลุ่มคำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุ

8.  เป็นเครื่องมือที่อยู่ในกลุ่มคำสั่งใด

- ก. กลุ่มคำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุ
- ข. กลุ่มคำสั่งเกี่ยวกับการวาดภาพ และใส่ตัวอักษร
- ค. กลุ่มคำสั่งพิเศษเกี่ยวกับการปรับแต่งภาพ
- ง. กลุ่มคำสั่งในการเลือกสีในชิ้นงาน และเส้นขอบของชิ้นงาน

ตอนที่ 2 ตอบคำถามต่อไปนี้

1. การประมวลผลภาพที่เก็บในคอมพิวเตอร์นั้น มีกี่แบบ อะไรบ้างจงอธิบาย
2. จงอธิบายขั้นตอนในการออกแบบโบรชัวร์การท่องเที่ยวของประเทศไทย
3. จงยกตัวอย่างความสามารถของโปรแกรม Illustrator มา 3 แบบ
4. แถบคำสั่งในโปรแกรม Illustrator CS6 มีอะไรบ้าง จงอธิบายมาพอเข้าใจ
5. จงบอกส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Illustrator CS6



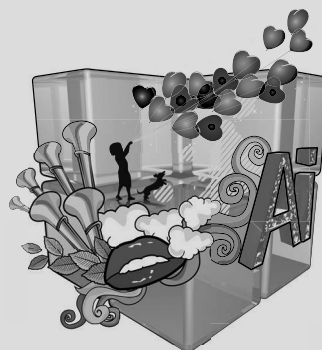
หลักการสร้างงานกราฟิก และการใช้เครื่องมือพื้นฐาน

สาระสำคัญ

ในการสร้างงานกราฟิกนั้น เริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์ก่อน จากนั้นจึงเริ่มสร้างชิ้นงานที่มีการวาดภาพ การใส่สีข้อความ และการนำภาพต่างๆ มาจัดวางประกอบกัน เพื่อให้เข้าใจการใช้งานเครื่องมือพื้นฐานต่างๆ ที่ควรทราบ

วัตถุประสงค์

1. อธิบายขั้นตอนในการสร้างไฟล์ใหม่ได้
2. บอกส่วนประกอบของภาพและเครื่องมือพื้นฐานที่ใช้ใน Illustrator CS6 ได้
3. สามารถเลือกวัตถุเพื่อใช้งานได้
4. สามารถสร้าง และออกแบบชิ้นงาน โดยใช้โปรแกรม Illustrator CS6 ได้
5. อธิบายการสร้างไฟล์ใหม่อย่างง่ายด้วยเทมเพลต (template) ได้
6. สามารถเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Open ได้
7. อธิบายการกำหนดมุมมองการทำงานได้
8. สามารถย่อ-ขยายชิ้นงานได้
9. อธิบายการใช้งานไม้บรรทัด (rule) ไกด์ (guide) และกริด (grid) ได้
10. อธิบายการใช้งานเครื่องมือวัด Measure Tool ได้



จากบทที่ผ่านมาได้กล่าวไปแล้วว่า Illustrator สามารถสร้างงานเหมือนกับที่เราเป็นจิตรกรวาดภาพ ซึ่งสามารถสร้างงานจากแผ่นกระดาษเปล่าๆ ได้ ขั้นตอนที่สำคัญในการเริ่มต้นสร้างงาน คือ การสร้างไฟล์งาน และกำหนดคุณสมบัติของไฟล์งานต่างๆ

2.1 การสร้างไฟล์ใหม่

ขั้นตอนที่สำคัญในการเริ่มต้นสร้างงาน คือ การสร้างไฟล์งาน และกำหนดคุณสมบัติของไฟล์งานต่างๆ ด้วยขั้นตอนดังนี้

1. เลือกคำสั่ง File->New...
2. เลือกขนาดภาพ หรือกำหนดขนาดขึ้นเอง
3. กำหนดหน่วยวัด
4. กำหนดรูปแบบการจัดวางชิ้นงาน
5. กำหนดโหมดภาพ
6. กำหนดความละเอียดภาพ
7. คลิกเมาส์

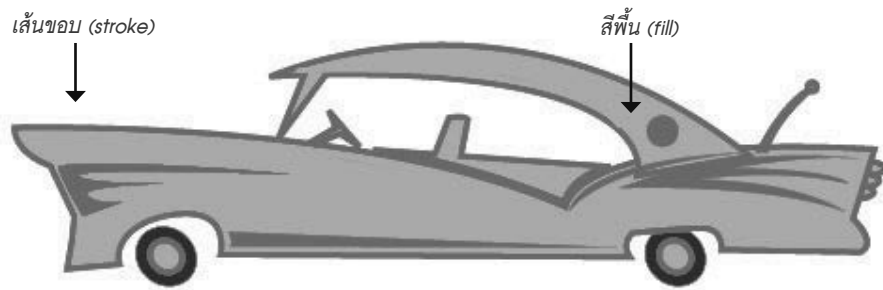
กำหนดขนาดชิ้นงานตามค่ามาตรฐาน

ใน Illustrator ได้มีการกำหนดขนาดชิ้นงานที่พบบ่อยไว้แล้ว ให้เราเรียกใช้ได้ทันที โดยไม่ต้องมากำหนดเอง ในช่อง New Document Profile โดยมีแบบต่างๆ ดังนี้

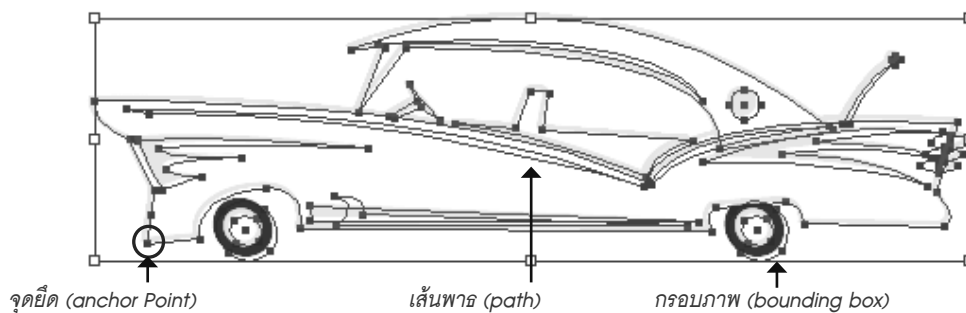
Print	กราฟิกงานสื่อสิ่งพิมพ์
Web	กราฟิกสำหรับเว็บ
Mobile and Devices	กราฟิกสำหรับนำเสนอบนอุปกรณ์พกพา
Video and Film	กราฟิกสำหรับงานวิดีโอ
Basic RGB	กราฟิกสำหรับงานนำเสนอทั่วไป
Flash Builder	กราฟิกสำหรับนำไปใช้ในโปรแกรม Flash Builder

2.2 ส่วนประกอบของภาพที่วาดโดย Illustrator

เนื่องจาก Illustrator เป็นโปรแกรมที่วาดภาพแบบเวกเตอร์ (vector) ซึ่งเป็นภาพลายเส้นที่วิ่งผ่านจุดต่างๆ จนเกิดเป็นรูปทรง ดังนั้นภาพที่วาดขึ้นจะประกอบไปด้วยชิ้นส่วนหลายๆ ชิ้นมาประกอบกัน ซึ่งเรียกว่าวัตถุ (object) โดยจะมีส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้



:: ตัวอย่างภาพที่วาดโดย Illustrator ::



2.3 เครื่องมือพื้นฐานที่ใช้ในการทำงาน

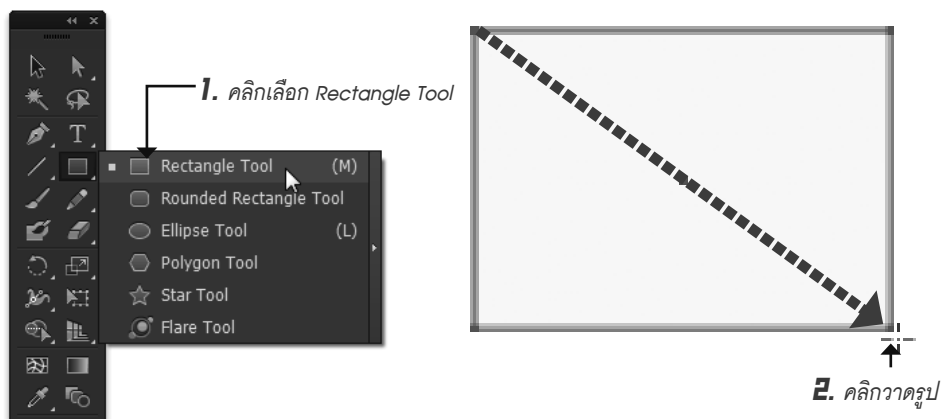
Illustrator มีเครื่องมือพื้นฐานที่จำเป็นต้องใช้บ่อยๆ ในการสร้างชิ้นงาน เช่น วาดภาพ การกำหนดสี และการเลือกวัตถุ เป็นต้น ในแต่ละหัวข้อจะแนะนำวิธีเบื้องต้น และจะอธิบายโดยละเอียดอีกครั้งในบทต่อไป

การวาดภาพเบื้องต้น

เราสามารถวาดภาพในรูปแบบของภาพเวกเตอร์ใน Illustrator ได้ 3 วิธีดังนี้

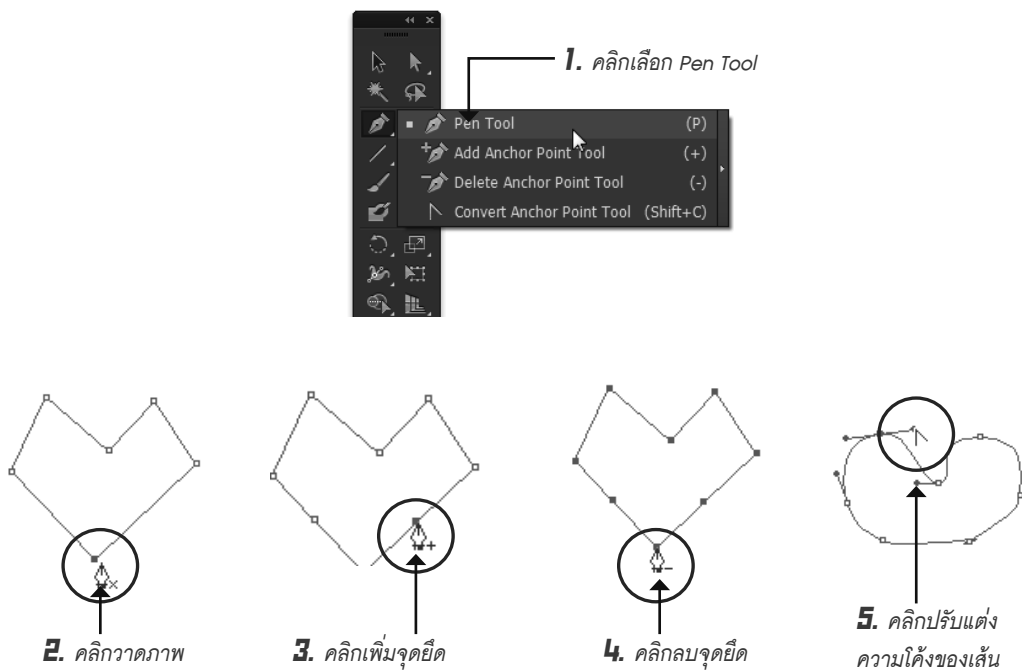
การวาดภาพจากรูปทรงสำเร็จรูป

รูปทรงสำเร็จรูปมีให้เราเลือกใช้งานอยู่มากมาย เพียงแค่เราเลือกเครื่องมือในการวาดภาพ และคลิกลากไปบนอาร์ตบอร์ดเท่านั้น ดังตัวอย่างเราจะวาดภาพสี่เหลี่ยม ดังนี้



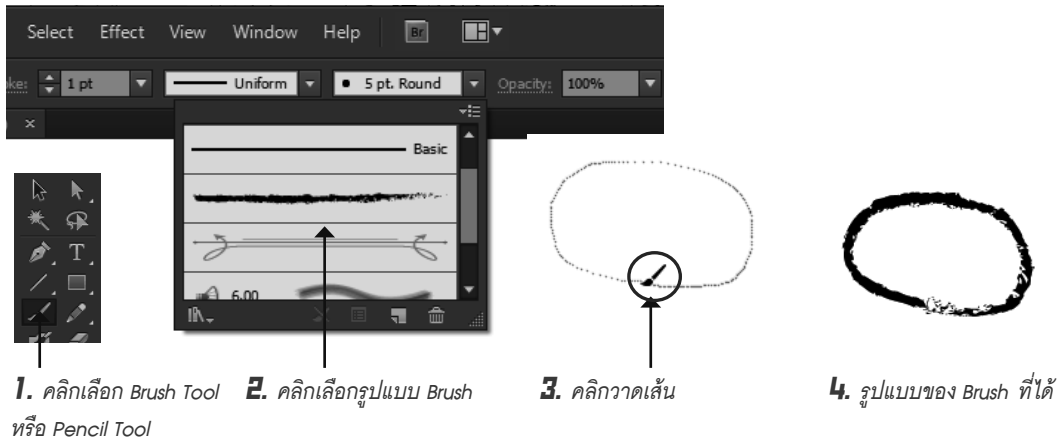
การวาดภาพอย่างอิสระ

การวาดภาพอย่างอิสระ แต่ละภาพที่เราวาดจะประกอบไปด้วยจุดยึด (anchor point) ซึ่งมีจุดยึดมากเพียงใด ภาพก็ยิ่งละเอียดมาก และเราสามารถใช้อุปกรณ์ต่างๆ ภายในกลุ่มปรับแต่งรายละเอียดของภาพวาดในภายหลังได้ ดังตัวอย่างจะวาดรูปหัวใจและใช้เครื่องมือต่างๆ ปรับแต่งเพิ่มเติม



การวาดภาพอย่างอิสระด้วยดินสอ และพู่กัน

การวาดภาพแบบนี้ โปรแกรมจะสร้างเส้น หรือลวดลายไปตามการลากเมาส์ของเรา ดังนี้



การใช้งานรูปทรงสำเร็จรูป

นอกจากเราจะวาดภาพต่างๆ ด้วยเครื่องมือวาดภาพแล้ว เรายังสามารถเรียกใช้งานรูปทรงสำเร็จรูปในโปรแกรม Illustrator ซึ่งเรียกว่า **ซิมบอล (symbol)** ขึ้นมาตกแต่งชิ้นงานได้ง่ายๆ

เราสามารถเรียกใช้งานพาเนล symbols ได้ โดยเลือกคำสั่ง **Window->Symbols** จากนั้นคลิกเลือกซิมบอลที่ต้องการ และคลิกปุ่ม  เพื่อวางซิมบอล



การใส่ข้อความเบื้องต้น

งานกราฟิกโดยส่วนใหญ่ จะมีข้อความโฆษณาอธิบายถึงคุณสมบัติของสินค้า และคำจูงใจต่างๆ ในหัวข้อนี้ เราจะใส่ข้อความเพื่อประกอบชิ้นงาน โดยจะกล่าวถึงการสร้างข้อความ พร้อมกับเทคนิคพิเศษต่างๆ อย่างละเอียดในบทความการสร้างข้อความอีกครั้ง

พิมพ์ข้อความในแนวนอนด้วยเครื่องมือ **T**



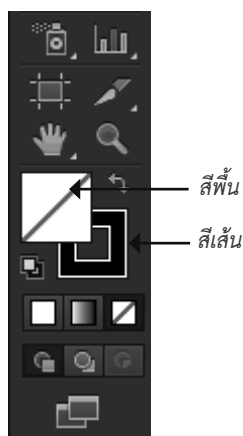
พิมพ์ข้อความในแนวตั้งด้วยเครื่องมือ **⇧T**



การทำงานกับสี

การวาดภาพในโปรแกรม Illustrator เราจะได้รูปทรงของวัตถุที่ประกอบไปด้วยสีพื้น (fill) และสีเส้น (stroke) ซึ่งภายในกล่องเครื่องมือจะมีส่วนที่เราใช้ทำงานกับสีได้ ดังนี้

สีพื้น และสีเส้น

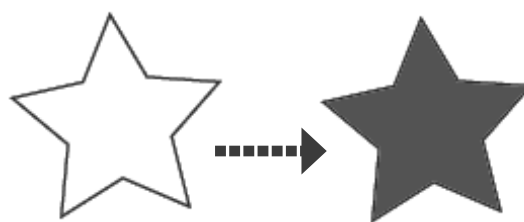
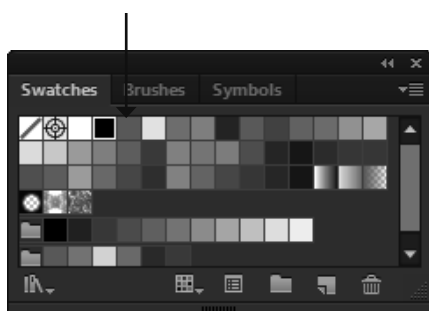


การกำหนดสี

เราสามารถกำหนดสีให้กับวัตถุได้หลายวิธี ซึ่งจะกล่าวโดยละเอียดในบทการระบายสี ในบทนี้จะกล่าวเพียง การเลือกสีจากพาเนล swatches ดังนี้

เราสามารถเรียกใช้พาเนล swatches ได้ โดยใช้คำสั่ง **Window->Swatches** ให้มีเครื่องหมายถูกเกิดขึ้นหน้าคำสั่ง จากนั้นคลิกเมาส์ที่สีในพาเนล swatches ที่ต้องการ จะเป็นการเลือกสีพื้น หรือเส้นขอบ

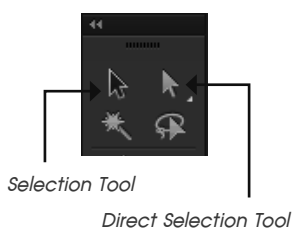
คลิกเมาส์เลือกสีที่ต้องการใช้



▲ ผลลัพธ์เมื่อเลือกสีให้กับวัตถุ

2.4 การเลือกวัตถุเพื่อใช้งาน

ก่อนที่จะเราสามารถจัดการ หรือแก้ไขภาพเราต้องรู้จักเครื่องมือพื้นฐานในการเลือกวัตถุก่อน ซึ่งที่นิยมใช้มากที่สุด คือ Selection Tool และ Direct Selection Tool ที่จะกล่าวถึงในบทนี้ นอกจากนี้ยังมีเครื่องมือและการเลือกวิธีต่างๆ อีกมากมาย ซึ่งเราจะกล่าวถึงในบทการจัดการกับวัตถุต่อไป

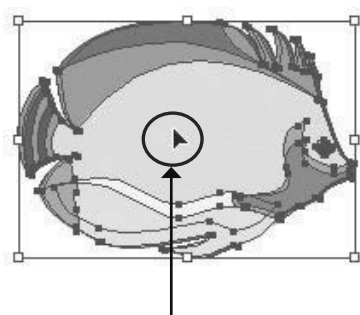


การเลือกอบเจ็กต์ด้วยเครื่องมือ Selection Tool

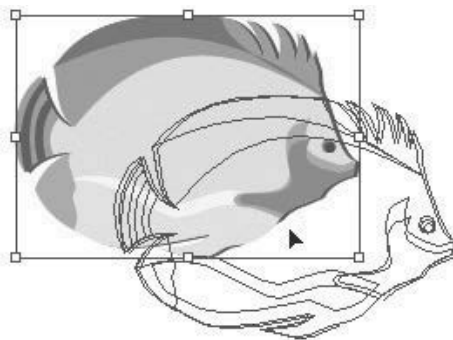
Selection Tool เป็นเครื่องมือพื้นฐานที่ใช้เลือกวัตถุ หรือภาพในโปรแกรม Illustrator และหากวัตถุถูกรวมกลุ่มกัน (group) อยู่ เครื่องมือนี้จะเลือกวัตถุทั้งกลุ่ม มีขั้นตอนดังนี้



1. คลิกเลือก Selection Tool



2. คลิกเลือกภาพ



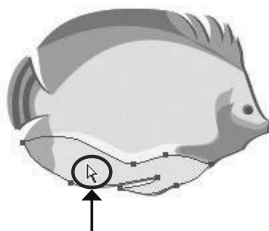
▲ คลิกเลื่อนตำแหน่งภาพ

การเลือกอบเจ็กต์ด้วยเครื่องมือ Direct Selection Tool

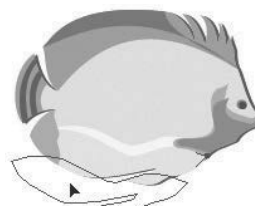
Direct Selection Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้เลือกจุดยึด (anchor point) หรือเส้นพาร (path) ของวัตถุ ซึ่งการเลือกโดยใช้ Direct Selection Tool นี้จะทำให้เราสามารถที่จะแก้ไขหรือปรับเปลี่ยนวัตถุในส่วนของเส้นพารตรงจุดนั้นได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้



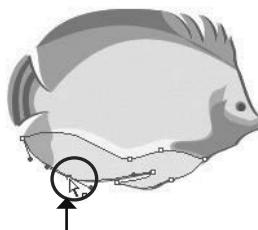
1. คลิกเลือก
Direct Selection Tool



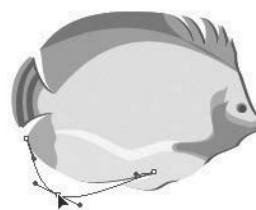
2. คลิกเลือกพารที่ต้องการ



▲ คลิกเลื่อนพารที่เลือก



คลิกเลือกจุดยึด



▲ คลิกเลื่อนจุดยึด

2.5 ตัวอย่างการสร้าง และออกแบบชิ้นงาน

ในตัวอย่างนี้จะสร้างแผ่นโปสเตอร์อย่างง่าย ๆ โดยจะสร้างไฟล์ขึ้นมาใหม่ และวาดภาพประกอบเป็นโปสเตอร์ด้วยเครื่องมือพื้นฐานต่างๆ ที่ได้กล่าวไปแล้ว

NOTE

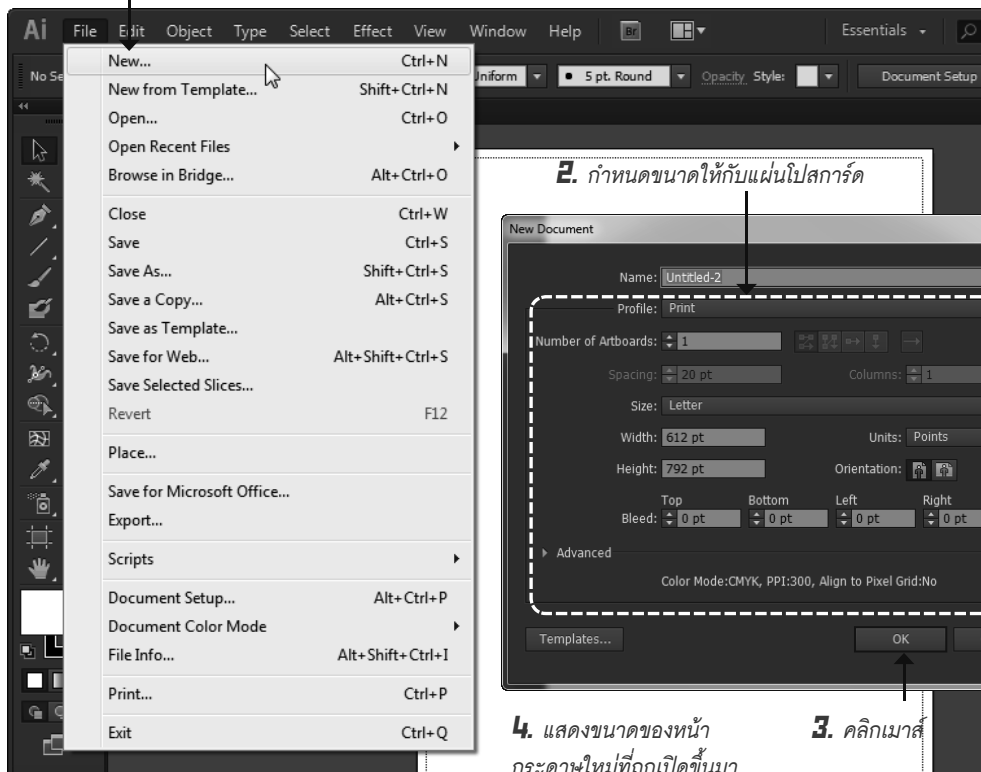


ในการออกแบบชิ้นงานหากว่าเราวาดภาพผิด เราสามารถยกเลิกคำสั่งได้ โดยเลือกคำสั่ง **Edit->Undo...** หรือกดคีย์ **<Ctrl>+Z** และเลือกคำสั่งนี้ซ้ำเพื่อยกเลิกหลายๆ ขั้นตอน แต่หากเราต้องการทำซ้ำคำสั่งที่ได้ยกเลิกไปสามารถทำได้โดยเลือกคำสั่ง **Edit->Redo...** หรือกดคีย์ **<Ctrl>+Y** และเลือกคำสั่งนี้ซ้ำเพื่อทำการทำงานหลายขั้นตอนที่ถูกยกเลิกไป

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดขนาดของชิ้นงาน

เริ่มแรกให้เรากำหนดขนาดของแผ่นโปสเตอร์ที่เป็นชิ้นงานของเรา ดังนี้

1. เลือกคำสั่ง File ->New



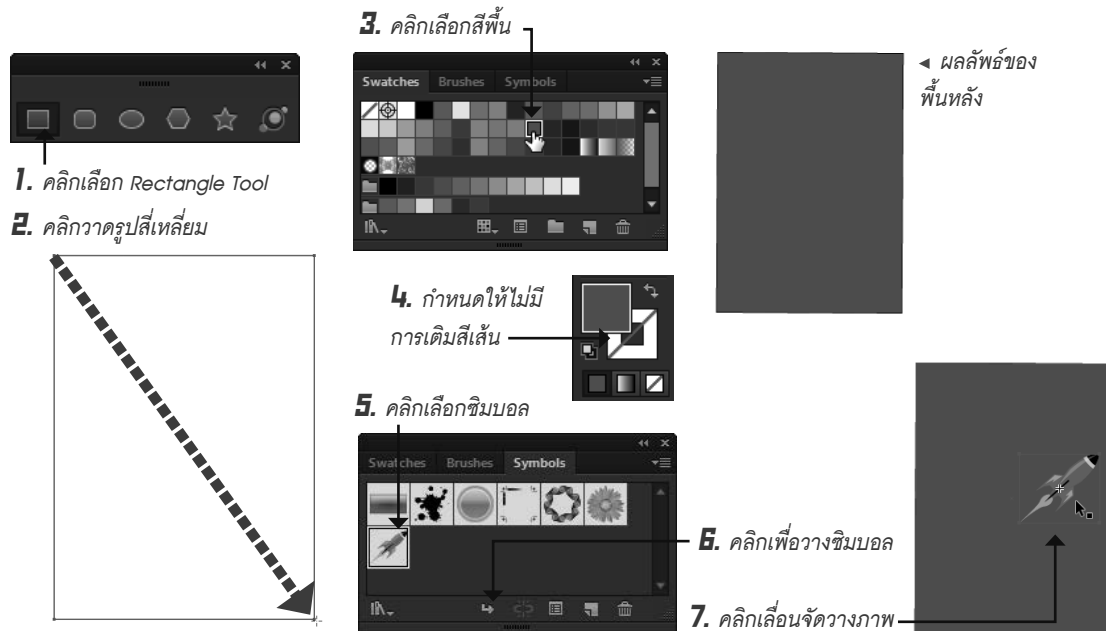
2. กำหนดขนาดให้กับแผ่นโปสเตอร์

4. แสดงขนาดของหน้ากระดาษใหม่ที่ถูกเปิดขึ้นมา

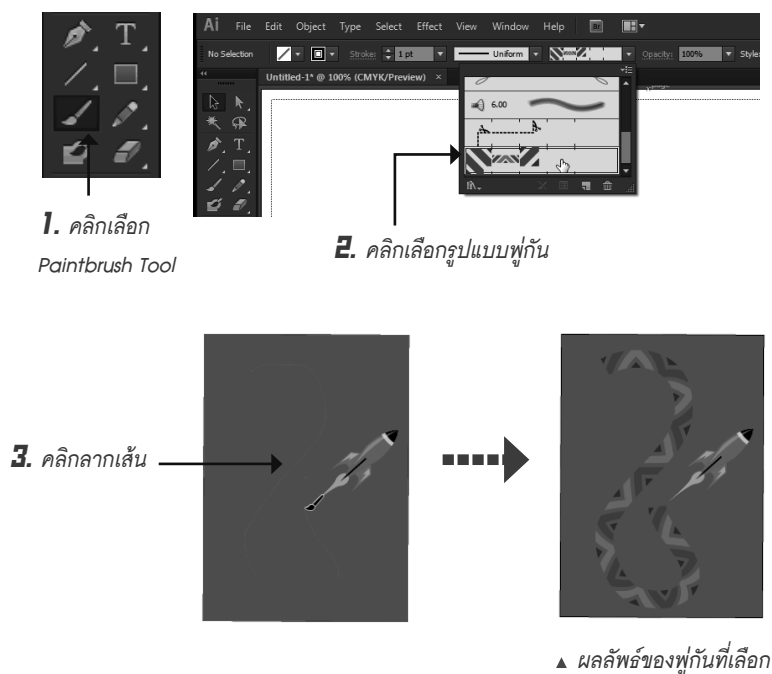
3. คลิกเมาส์

ขั้นตอนที่ 2 วาดภาพ และระบายสีตกแต่งการ์ด

ขั้นตอนต่อไปจะใช้เครื่องมือวาดภาพพื้นฐาน วาดส่วนของพื้นหลังและใส่สี จากนั้นจะเลือกวัตถุสำเร็จรูปมาใช้งาน ซึ่งตัวอย่างจะนำรูปภาพที่มีอยู่แล้วในโปรแกรม Illustrator มาตกแต่ง ดังนี้



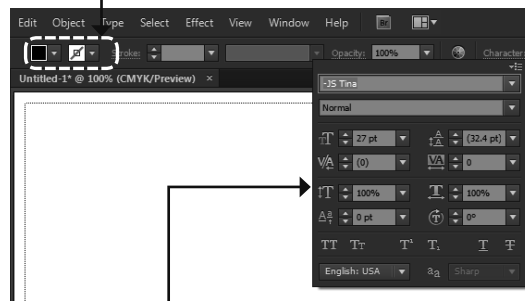
ขั้นตอนที่ 3 ใช้พู่กันตกแต่งเพิ่มเติม และใส่ข้อความ



4. คลิกเลือก Type Tool

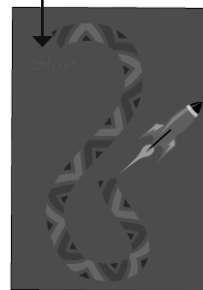


5. เลือกสีพื้น และสีเส้น



6. เลือกรูปแบบฟอนต์ตัวอักษร

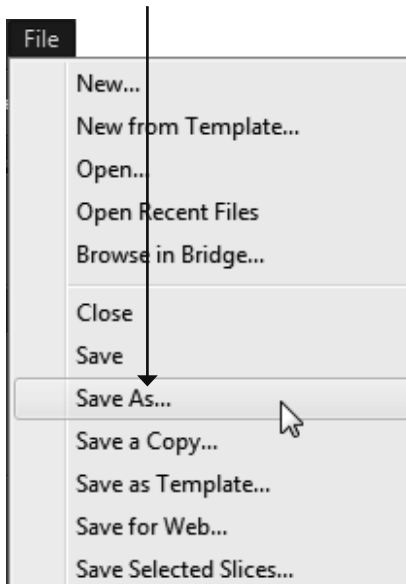
7. พิมพ์ข้อความ



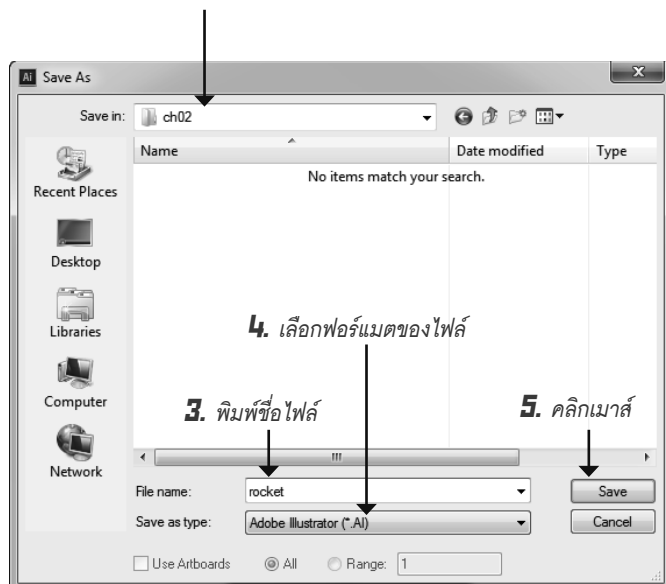
ขั้นตอนที่ 4 การบันทึกไฟล์

หลังจากสร้างชิ้นงานเสร็จแล้ว เราสามารถบันทึกไฟล์ได้หลายรูปแบบ ดังนี้

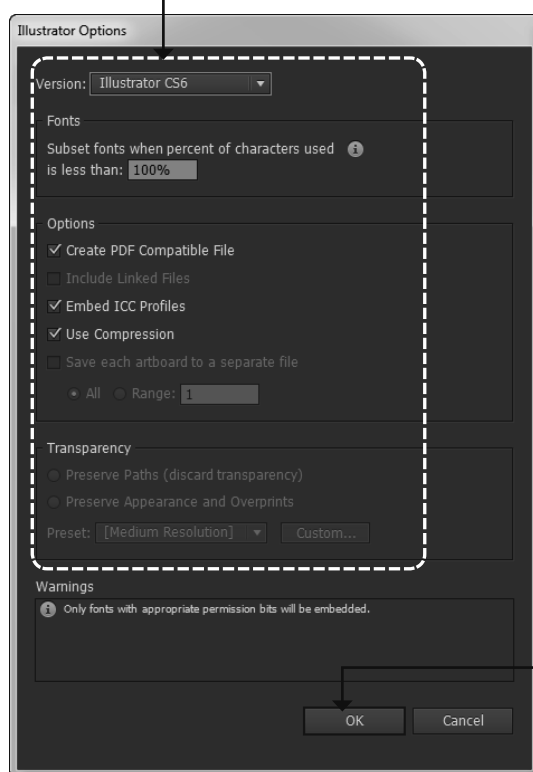
1. เลือกคำสั่ง File->Save As...



2. คลิกเลือกตำแหน่งที่ใช้เก็บไฟล์



6. เลือกคุณสมบัติของไฟล์งาน



ในส่วนของ **Illustrator Options** เป็นการกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ในการบันทึกภาพ ดังนี้

Version : เลือกเวอร์ชัน

Fonts : บันทึกคุณสมบัติของฟอนต์เพียงบางส่วนตามค่าที่เรากำหนด

Options : เลือกกำหนดคุณสมบัติของฟอนต์ และสีตามหัวข้อต่างๆ

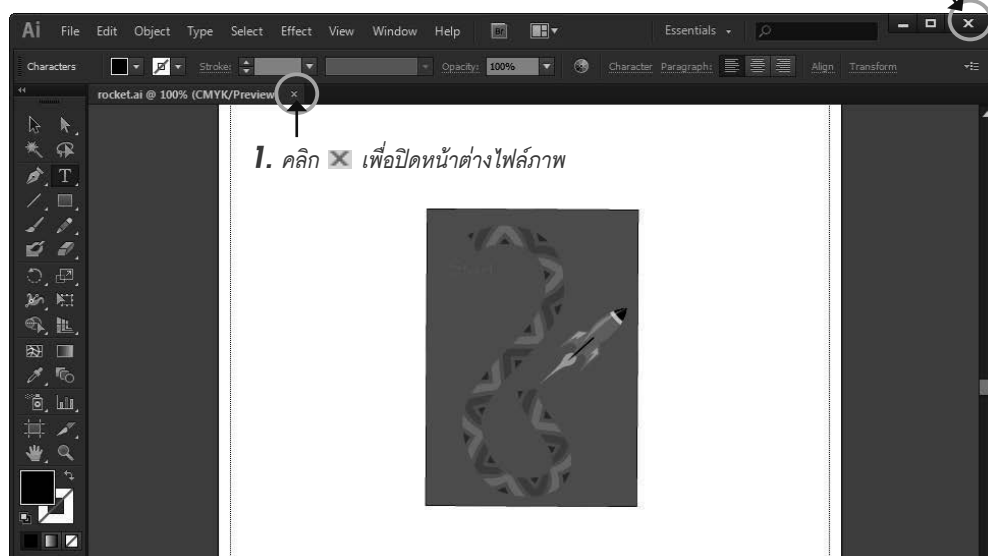
Transparency : กำหนดค่าเกี่ยวกับภาพโปร่งแสง

7. คลิกเพื่อทำการบันทึกไฟล์

ขั้นตอนที่ 5 ออกจากการทำงานของโปรแกรม

เมื่อต้องการออกจากหน้าต่างไฟล์ภาพและโปรแกรมการทำงานสามารถทำได้ โดยคลิกที่ปุ่ม

2. คลิก เพื่อปิดหน้าต่างโปรแกรม

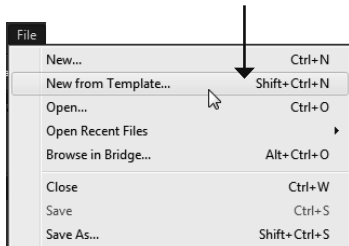


1. คลิก เพื่อปิดหน้าต่างไฟล์ภาพ

2.6 สร้างไฟล์ใหม่อย่างง่ายด้วยเทมเพลต (Template)

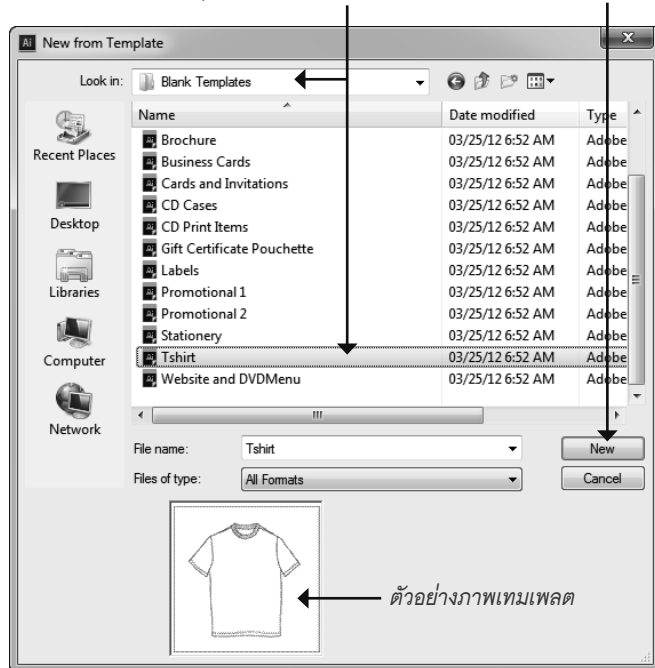
เมื่อเราทำการสร้างไฟล์ Illustrator เสร็จสมบูรณ์ผ่าน 5 ขั้นตอนที่ผ่านมา เราสามารถบันทึกไฟล์นั้นเป็นเทมเพลตหรือต้นแบบ เก็บไว้ใช้ในการสร้างไฟล์ใหม่ได้ โดยในขั้นตอนที่ 4 ตอนที่เรบันทึกไฟล์ เราจะเลือก Save as type เป็น Illustrator Template (.AIT) แทน เราก็จะได้เทมเพลตตามที่เรต้องการ และสามารถเรียกใช้ใหม่ ตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. เลือกคำสั่ง File->New from Template...

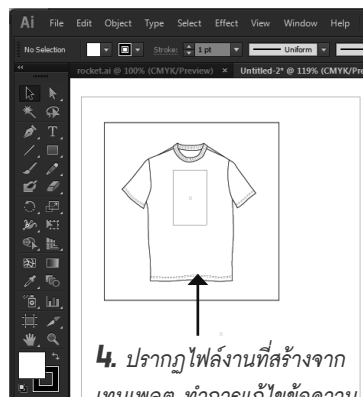


2. คลิกเลือกกลุ่มงานและเลือกเทมเพลต

3. คลิกเมาส์



ตัวอย่างภาพเทมเพลต

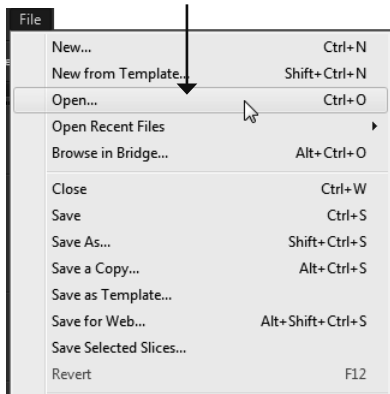


4. ปรากฏไฟล์งานที่สร้างจากเทมเพลต ทำการแก้ไขข้อความหรือสีสีนตามต้องการ

2.7 การเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Open

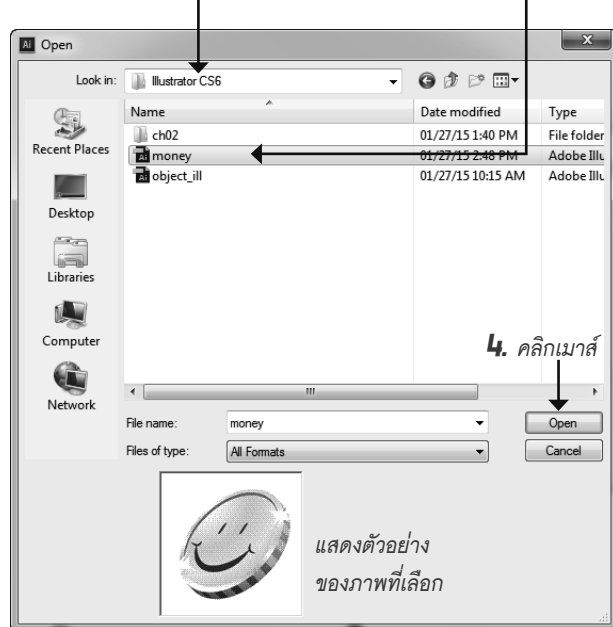
เมื่อเราสร้างไฟล์ชิ้นงานของเรา และบันทึกเรียบร้อยแล้ว เราสามารถเรียกไฟล์ที่เราสร้างไว้ด้วยโปรแกรม Illustrator ขึ้นมาเพื่อตกแต่ง และแก้ไขอีกครั้งได้ โดย

1. เลือก File->Open



2. เลือกตำแหน่งของภาพที่จะเปิด

3. คลิกเลือกไฟล์ภาพ

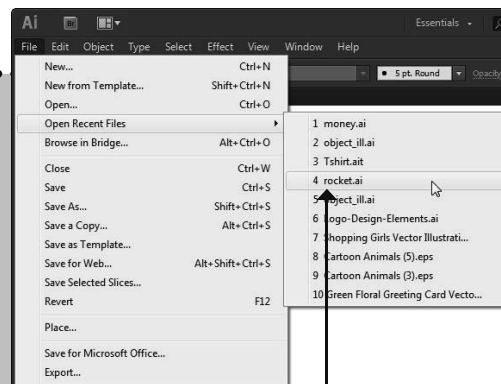


◀ไฟล์ภาพจะถูกเปิดขึ้นมาให้แก้ไขได้

NOTE



นอกจากนี้ เรายังสามารถเปิดไฟล์เก่าขึ้นมาได้อย่างรวดเร็ว โดยเลือก **File -> Open Recent Files** -> เลือกชื่อไฟล์ที่เราเคยเปิดใช้ขึ้นมาแก้ไข



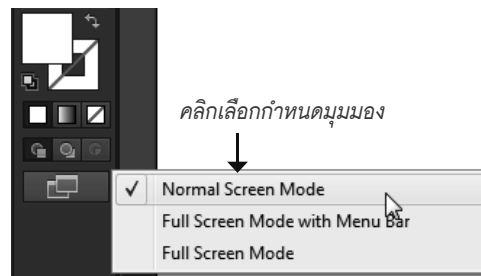
เลือก **File -> Open Recent Files -> เลือกชื่อไฟล์**

2.8 การกำหนดมุมมองการทำงาน

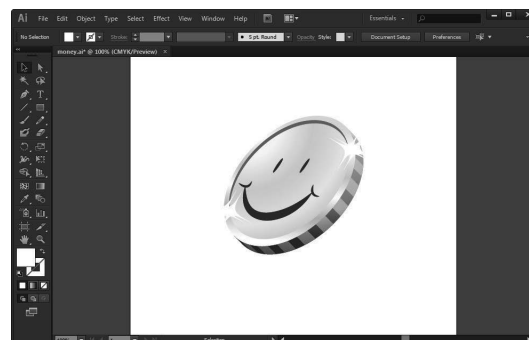
ในการสร้าง และตกแต่งชิ้นงาน เราสามารถปรับมุมมองของการทำงานได้หลายรูปแบบตามความถนัดในการใช้งานได้ ดังนี้

กำหนดมุมมองการแสดงผลงาน

โดยปกติไฟล์ชิ้นงานนั้นจะถูกแสดงภายในกรอบหน้าต่างของโปรแกรม ซึ่งเราสามารถเปลี่ยนมุมมองให้เป็นแบบอื่น เพื่อให้มีพื้นที่ในการทำงานมากขึ้น โดยคลิกกำหนดมุมมองได้จากกล่องเครื่องมือ ซึ่งมีให้เลือก 4 รูปแบบ ดังนี้



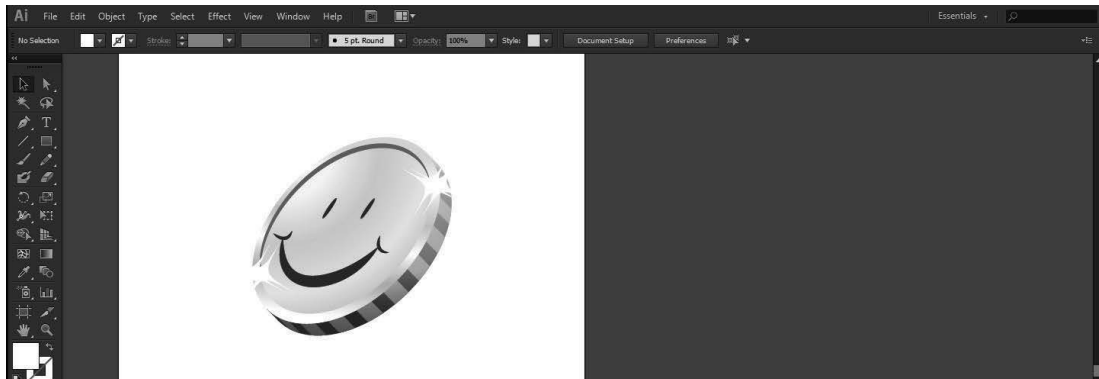
Normal Screen Mode เป็นหน้าจอมาตรฐานของ Illustrator โดยหน้าต่างชิ้นงานจะแสดงเป็นหน้าต่างมีแถบเมนู สามารถเคลื่อนย้ายตำแหน่งหน้าต่างได้





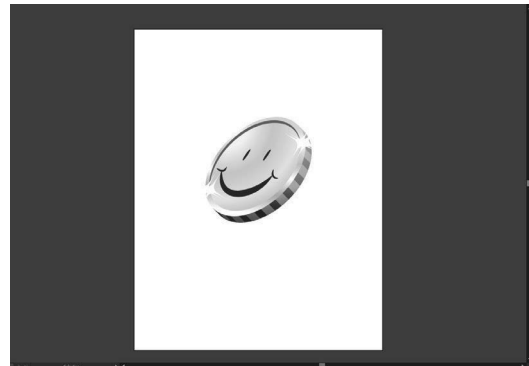
Full Screen Mode with Menu Bar หน้าต่าง Illustrator และหน้าต่างชิ้นงานแสดงเต็ม

พื้นที่ ไม่มีแถบเมนูทั้งคู่ แต่มีเมนูคำสั่ง



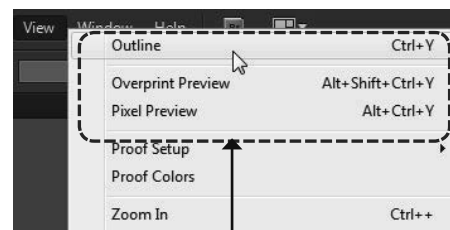
Full Screen Mode หน้าต่าง

Illustrator และหน้าต่างชิ้นงานแสดงเต็มพื้นที่ ไม่มีแถบเมนูทั้งคู่ ไม่มีเมนูคำสั่งแสดง



กำหนดรูปแบบการแสดงผลงาน

เราสามารถกำหนดให้แสดงชิ้นงานในรูปแบบ ที่ต้องการได้ โดยการเลือกที่เมนูคำสั่ง View ซึ่งมีรูปแบบให้เลือก ดังนี้



เลือกคำสั่ง View->เลือกมุมมอง

- **Outline** ให้แสดงชิ้นงานในรูปแบบเส้นโครงร่าง โดยจะแสดงเฉพาะส่วนของเส้นพากรที่ประกอบกันเป็นวัตถุ ไม่แสดงสีพื้น และสีของเส้นขอบให้เห็น
- **Overprint Preview** เป็นมุมมองที่จำลองผลลัพธ์ของการพิมพ์ภาพ แบบแยกเพลตสี และกำหนดสีส่วนที่ซ้อนทับกันในแต่ละเพลตให้ผสมกัน เพื่อดูการผสมสี ในส่วนที่ซ้อนทับกัน ซึ่งเทคนิคนี้มักจะใช้กับการพิมพ์ข้อความที่เป็นสีดำ เป็นสีสุดท้าย จะทำให้สีดำดูเด่นชัดขึ้น หรือต้องการสร้างเอฟเฟกต์ให้มีการผสมสีหลายๆ สีในส่วนที่ซ้อนทับกัน

- **Pixel Preview** เป็นมุมมองภาพแบบบิตแมพ เพื่อดูความเรียบของขอบภาพ และความคมชัดของภาพที่จะนำไปใช้สำหรับงานบนเว็บเพจ หรือไปใช้ร่วมกับโปรแกรมอื่น



▲ มุมมองแบบ Outline



▲ มุมมองแบบ
Overprint Preview



▲ มุมมองแบบ
Pixel Preview

2.9 ขยาย-ย่อภาพชิ้นงาน

เครื่องมือนี้เป็นเหมือนแว่นขยาย ที่ช่วยขยายภาพชิ้นงานให้เราตกแต่งได้อย่างละเอียดมากขึ้น และยังสามารถย่อภาพให้เล็กลงเพื่อดูภาพโดยรวมได้อีกด้วย

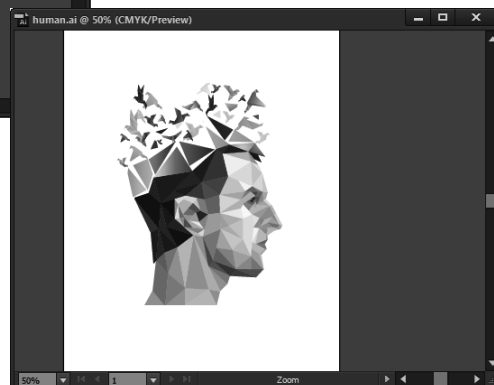
การขยายภาพ เราสามารถขยายภาพที่นำเข้ามาให้ดูชัดเจขึ้น โดยใช้เครื่องมือ Zoom Tool ดังนี้



1. คลิกเลือก Zoom Tool

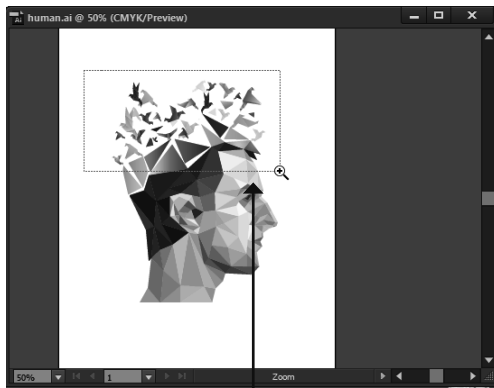


2. คลิกบริเวณที่ต้องการขยายมุมมอง



3. ภาพจะถูกซูมขยายให้ใหญ่ขึ้น

ถ้าต้องการซูมเฉพาะบางทีก็สามารถทำได้เหมือนกัน โดยลากเมาส์ครอบเฉพาะพื้นที่ที่เราต้องการ

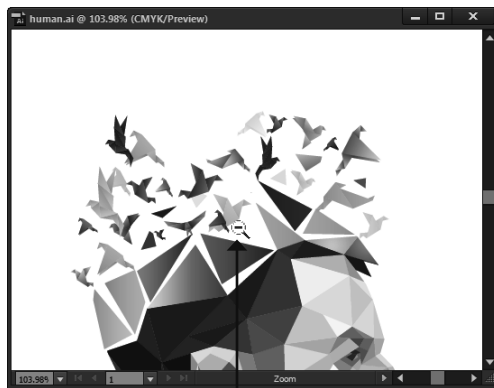


1. ลากเมาส์คลุมพื้นที่ของเรา

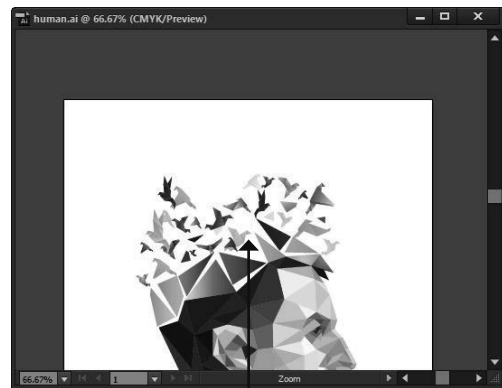


2. ซูมเฉพาะพื้นที่ที่เลือกไว้

การย่อภาพ เมื่อเราต้องการย่อภาพให้เล็กลง ให้กด <Alt>+ คลิกเมาส์ลงบนภาพ จากนั้นภาพจะค่อยๆ ถูกซูมออกให้ดูเล็กลงตามจำนวนครั้งที่เรากดคลิกเมาส์



1. กดปุ่ม <Alt> ค้างไว้จะมีสัญลักษณ์  แล้วคลิกเมาส์



2. ผลลัพธ์ที่ได้ภาพจะเล็กลง

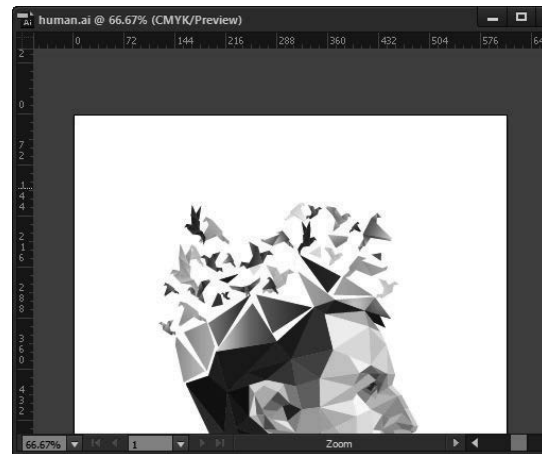
2.10 การใช้งานไม้บรรทัด

Ruler หรือไม้บรรทัดเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยกะระยะ และระบุตำแหน่งของวัตถุ ซึ่งจะอยู่บริเวณด้านบนและด้านซ้ายของหน้าต่าง เราสามารถเรียกใช้ไม้บรรทัดได้ดังนี้



1. เลือกคำสั่ง View -> Show Rulers

2. จะปรากฏแถบไม้บรรทัด



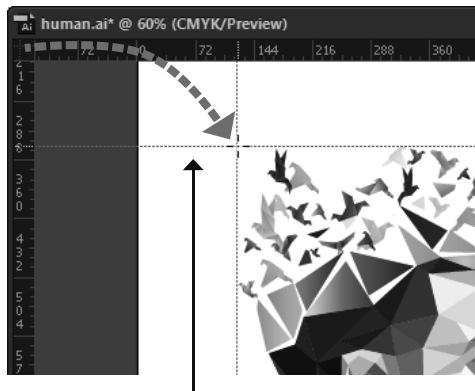
NOTE

ถ้าหากต้องการให้ซ่อนแถบไม้บรรทัดที่แสดงอยู่สามารถทำได้โดยเลือก View -> Hide Rulers

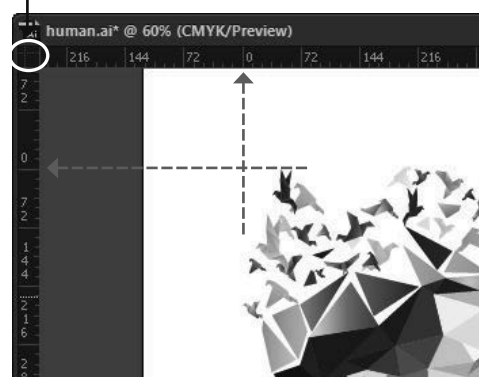
การเซตค่าพิกัดเริ่มต้น (0, 0) ของไม้บรรทัด

ทุกครั้งที่เราเปิดไฟล์ตำแหน่งเริ่มต้นพิกัด (0, 0) จะถูกกำหนดไว้มุมบนซ้ายเสมอ เราสามารถเปลี่ยนตำแหน่งพิกัดเริ่มต้นไปอยู่ในตำแหน่งใดในภาพก็ได้ เพื่อประโยชน์ในการวัดระยะทาง โดยมีขั้นตอนดังนี้

หากต้องการให้พิกัดเริ่มต้นกลับไปที่มีมุมซ้ายบนเหมือนเดิม ให้ดับเบิลคลิกที่มุมซ้าย



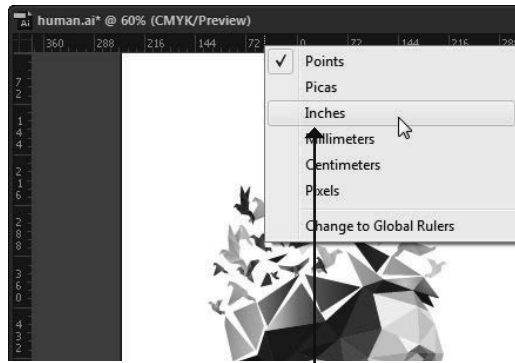
1. คลิกเมาส์ค้างแล้วลากจุดพิกัดจากตำแหน่งเริ่มต้นไปยังตำแหน่งใหม่ที่เราต้องการ



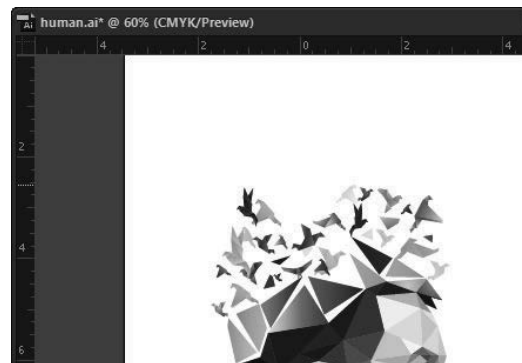
2. จะได้ตำแหน่งพิกัดเริ่มต้น (0,0) ใหม่

การกำหนดหน่วยวัด

เราสามารถเปลี่ยนหน่วยวัดที่ไม้บรรทัด เพื่อให้สอดคล้องต่อการใช้งานได้ โดยคลิกเมาส์ขวาบริเวณแถบไม้บรรทัด และเลือกหน่วยวัดที่ต้องการ



1. จะได้ตำแหน่งพิกัดเริ่มต้น (0,0) ใหม่



2. หน่วยวัดของไม้บรรทัดจะเปลี่ยนเป็นหน่วยที่เราเลือก

2.11 การใช้ไกด์ (Guide)

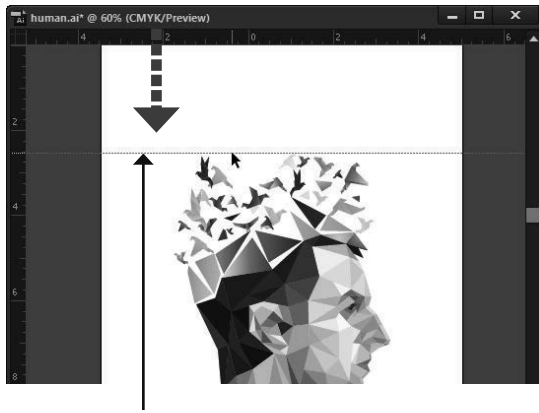
ไกด์ เป็นเส้นที่ใช้อ้างอิงตำแหน่งของชิ้นงาน โดยจะมีลักษณะที่อยู่เหนือชิ้นงาน โดยเราสามารถใช้เส้นไกด์ได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน หรืออาจนำเส้นทั้ง 2 แนวมาตัดกันให้เกิดพิกัด เพื่อช่วยในการบ่งบอกระยะสำหรับแก้ไขภาพ การวางวัตถุ เป็นต้น แต่เส้นไกด์จะไม่ถูกพิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์



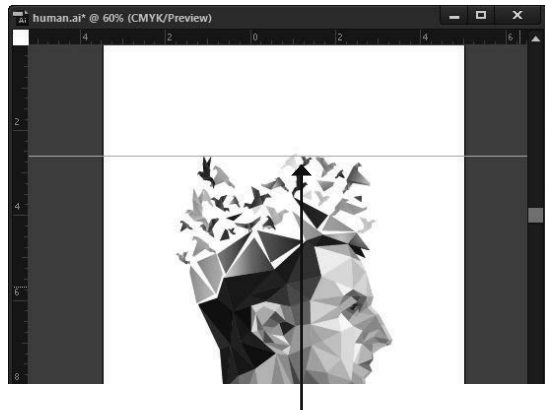
การสร้างเส้นไกด์

ในการสร้างเส้นไกด์นั้น สามารถทำได้โดยการลากเมาส์ดึงเส้นไกด์ออกมาจากไม้บรรทัด อาจจะเป็นเส้นในแนวนอนหรือแนวตั้งก็ได้

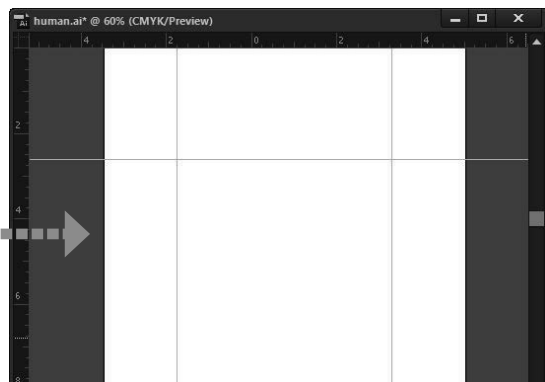
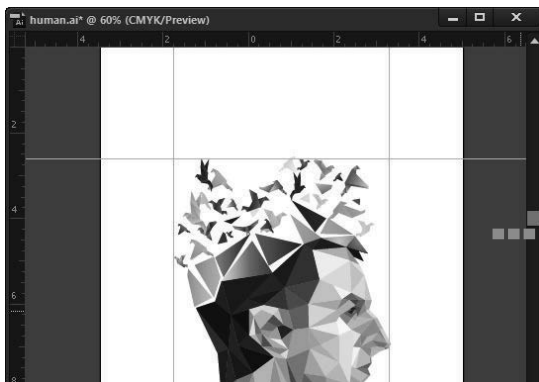
1. เลือก View->Guides->Show Guides



2. คลิกลากเมาส์จากแถบไม้บรรทัดมายังตำแหน่งที่ต้องการ และปล่อยเมาส์



3. จะปรากฏเส้นตรงสีฟ้าขึ้นเป็นเส้นไกด์

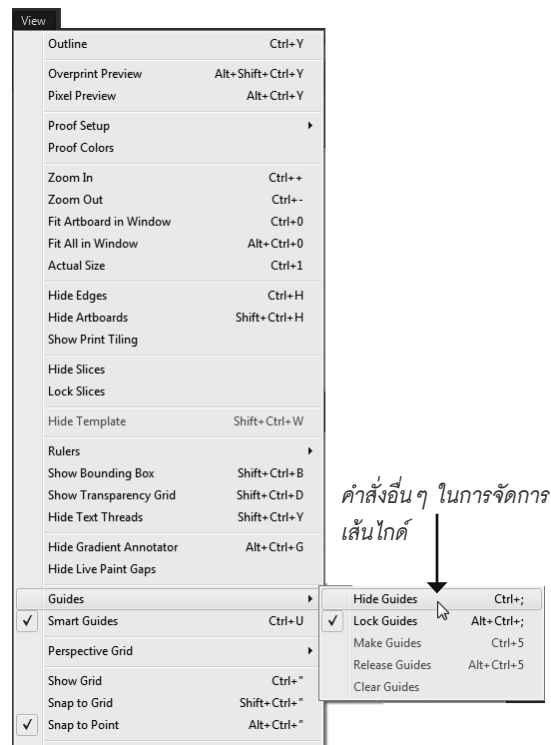


▲ เมื่อมีเส้นไกด์เราสามารถวาดภาพขึ้นมาได้อย่างแม่นยำตามตำแหน่งของเส้นไกด์

นอกจากคำสั่ง Show Guide แล้ว ยังมีคำสั่งต่างๆ ในการจัดการกับเส้นไกด์ให้เราเลือกใช้ได้ ดังนี้

Hide Guides เมื่อเราเลือกคำสั่งกำหนดให้แสดงไกด์ (Show Guide) แล้ว คำสั่งในเมนูจะเปลี่ยนเป็น Hide Guide เพื่อให้เราสามารถซ่อน หรือแสดงเส้นไกด์ที่สร้างขึ้นมาได้

Lock Guides ล็อกยึดเส้นไกด์ไม่ให้มีการย้าย เพื่อให้สามารถทำงานได้สะดวกมากขึ้น โดยคลิกให้ปรากฏเครื่องหมาย ✓ เพื่อล็อกไกด์ หรือคลิกอีกครั้งให้เครื่องหมาย ✗ หายไปเพื่อปลดล็อก



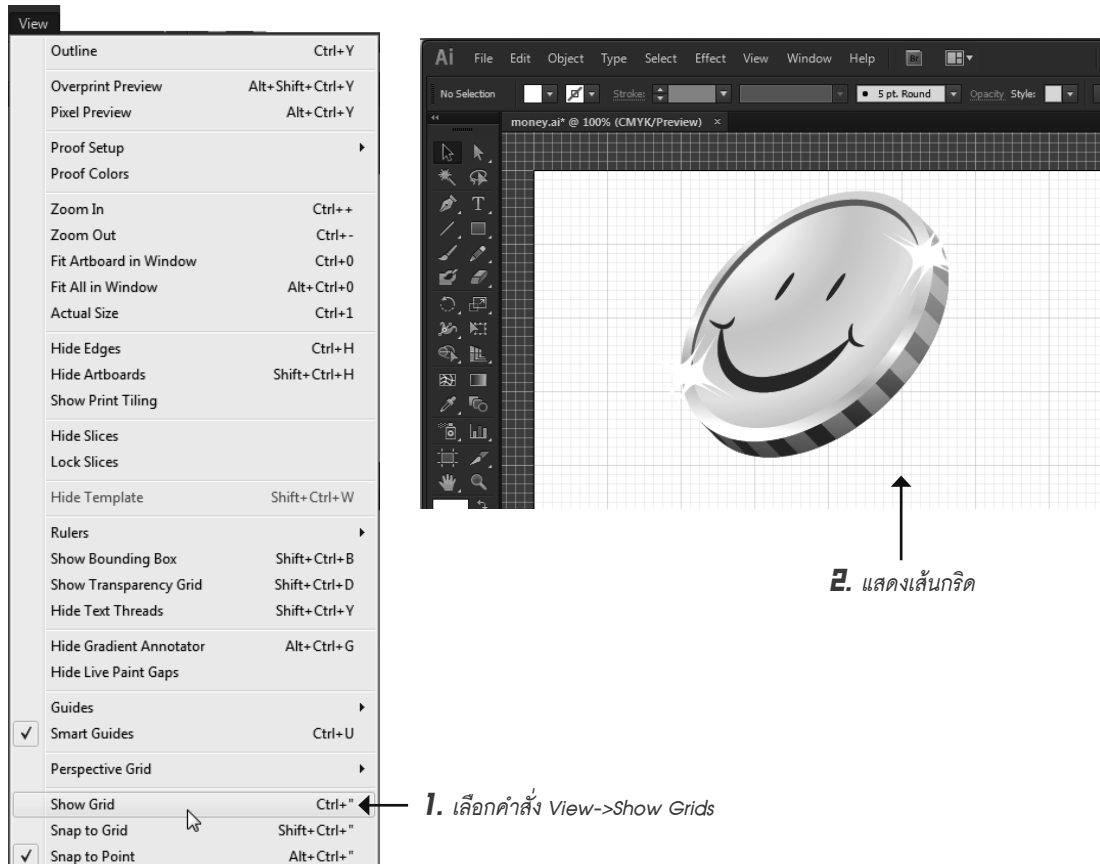
Make Guides เป็นการสร้างเส้นไกด์ขึ้นมาจากวัตถุ โดยกำหนดให้วัตถุที่เลือกกลายเป็นเส้นไกด์ ทำให้สามารถสร้างเส้นไกด์เป็นรูปทรงต่างๆ ได้

Release Guides ย้อนกลับให้เส้นไกด์ที่สร้างจากรูปทรงวัตถุกลับไปเป็นวัตถุอย่างเดิม

Clear Guides ยกเลิกการทำงานของไกด์ทุกชนิดไม่ว่าจะเป็นเส้นที่ลากจากแถบไม้บรรทัด หรือเส้นไกด์จากรูปทรงวัตถุก็จะถูกยกเลิกทั้งหมด

2.12 การใช้กริด (Grid)

เส้นกริด เป็นเส้นที่ใช้บอกพิกัดเพื่อย่างอิงตำแหน่ง เกิดจาก เส้นแนวตั้งและแนวนอนมาตัดกัน ซึ่งแต่ละเส้นจะห่างเท่ากัน ปรับความห่างทุกเส้นพร้อมกันได้ แต่ปรับความห่างเฉพาะบางเส้นแบบไกด์ไม่ได้ เราสามารถทำให้โปรแกรมแสดงเส้นกริดได้ดังนี้



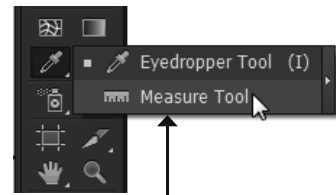
NOTE



เมื่อเราเลือกคำสั่งกำหนดให้แสดงกริด (Show Grid) แล้ว คำสั่งในเมนูจะเปลี่ยนเป็น Hide Grid เพื่อให้เราสามารถซ่อน หรือแสดงเส้นกริดได้ ถ้าเราไม่เห็นไม้บรรทัด ให้ไปที่แท็บ View และคลิกเลือก Ruler ในกลุ่ม Show/Hide

2.13 การใช้เครื่องมือวัด (Measure Tool)

เราสามารถวัดระยะทาง และมุมจากตำแหน่ง 2 ตำแหน่งได้ โดยใช้เครื่องมือวัด ทำหน้าที่เหมือนไม้บรรทัดวัดระยะทาง และไม่โปรแกรมเตอร์วัดมุม ซึ่งเราจะใช้งานควบคู่กับพาเนล Info เพื่อดูค่าของระยะทาง และมุมที่วัดได้ โดยมีวิธีการต่อไปนี้



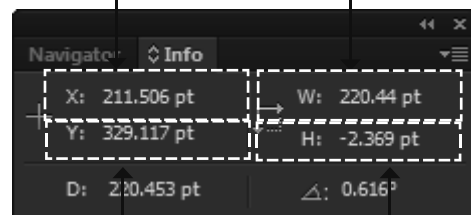
1. คลิกเลือก Measure Tool



2. คลิกลากเมาส์ระหว่างจุดเริ่มต้น และจุดปลายที่ต้องการวัด

แสดงพิกัดของจุด
เริ่มต้นในการวัดค่า

แสดงระยะทางในแกน
นอนและแกนตั้ง



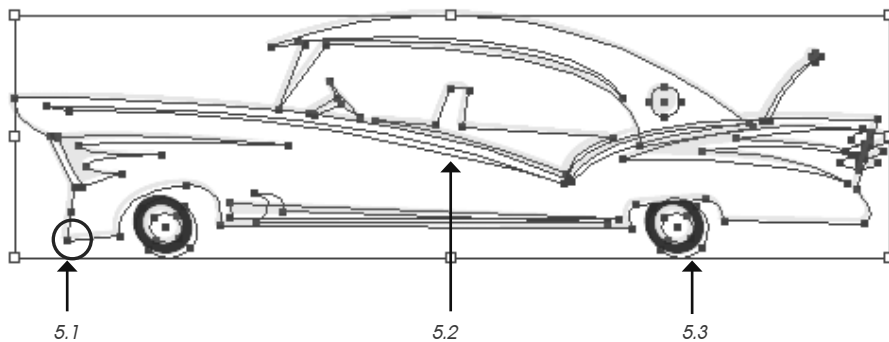
แสดงระยะทางที่วัดได้

แสดงค่ามุมที่วัดได้

กิจกรรมท้ายบทที่ 2

ตอนที่ 1 ตอบคำถามต่อไปนี้

1. เราสามารถสร้างชิ้นงานด้วยวิธีการใดได้บ้าง จงอธิบาย
2. ในโปรแกรม Illustrator ได้มีการกำหนดขนาดชิ้นงานในช่อง New Document Profile ไว้กี่แบบ และแต่ละแบบมีความหมายอย่างไร
3. ในการกำหนดมุมมองการทำงานจากกล้องเครื่องมือ มีกี่แบบ อะไรบ้าง จงอธิบาย
4. จงบอกเกี่ยวกับคำสั่งที่ใช้ในการจัดการกับเส้นไกด์ว่ามีอะไรบ้าง
5. บอกส่วนประกอบของวัตถุ ดังนี้



ตอนที่ 2 แบบฝึกปฏิบัติ

จงสร้างการ์ดอวยพรวันเกิดอย่างง่ายๆ โดยการสร้างไฟล์ขึ้นมาใหม่ และวาดภาพประกอบด้วยเครื่องมือพื้นฐานต่างๆ ที่ได้เรียนมา