

บทที่ 2

การใช้งาน โปรแกรม Adobe Illustrator เบื้องต้น

หัวข้อเรื่อง

1. ส่วนประกอบของโปรแกรม Illustrator
2. การใช้เครื่องมือ Tools box
3. การใช้งานอาร์ตบอร์ด
4. การใช้งานพาเนล
5. การเปลี่ยนสีหน้าจอของโปรแกรม
6. การใช้งาน Work space
7. การปรับมุมมองการแสดงผลภาพ
8. กำหนดรูปแบบการเรียงหน้าต่าง
9. การใช้งานเครื่องมือวัดและบอกตำแหน่ง
10. การสร้างเอกสารใหม่และการเรียกใช้งานเอกสารจาก Template
11. การบันทึกเอกสาร
12. การปิดเอกสาร และออกจากโปรแกรม Illustrator

สาระสำคัญ

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรม Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้ทำงานกราฟิกโดยเน้นการสร้างชิ้นงานจากการวาดเป็นหลัก ซึ่งเป็นที่นิยมสำหรับนักออกแบบทั้งหลายเพื่อนำไปใช้ในงานด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นงานสิ่งพิมพ์งานโฆษณา ออกแบบฉลากและผลิตภัณฑ์ ออกแบบโลโก้ ไอคอน การ์ตูนและภาพประกอบ ฯลฯ

สมรรถนะที่พึงประสงค์

อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Illustrator และขั้นตอนการนำเข้าไฟล์อื่น ๆ ลงสู่สไลด์งานนำเสนอได้ถูกต้องตามหลักการและสามารถนำไปผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ให้สอดคล้องกับโรงพิมพ์ได้ถูกต้อง

จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อศึกษาบทที่ 2 จบแล้ว นักเรียนสามารถ

1. อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Illustrator ได้อย่างถูกต้อง
2. บอกวิธีการใช้เครื่องมือ Tools box ได้อย่างถูกต้อง
3. บอกขั้นตอนการใช้งานอาร์ตบอร์ด ได้อย่างถูกต้อง
4. บอกหลักการใช้งานพาเนล ได้อย่างถูกต้อง
5. บอกขั้นตอนการเปลี่ยนสีหน้าจอกของโปรแกรมได้อย่างถูกต้อง
6. บอกหลักการใช้งาน Work space ได้อย่างถูกต้อง
7. บอกหลักการปรับมุมมองการแสดงผลภาพ ได้อย่างถูกต้อง
8. บอกการใช้คำสั่งในการกำหนดรูปแบบการเรียงหน้าต่างได้อย่างถูกต้อง
9. อธิบายวิธีการใช้งานเครื่องมือวัดและบอกตำแหน่งได้อย่างถูกต้อง
10. บอกขั้นตอนการสร้างเอกสารใหม่และการเรียกใช้งานเอกสารจาก Template ได้อย่างถูกต้อง
11. บอกวิธีการบันทึกเอกสารได้อย่างถูกต้อง
12. บอกขั้นตอนการปิดเอกสาร และออกจากโปรแกรม Illustrator ได้อย่างถูกต้อง
13. บอกความหมายของคำศัพท์คอมพิวเตอร์ จำนวน 10 คำ
14. นักเรียนมีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ขยัน รับผิดชอบ อุดหนุน และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

แบบทดสอบก่อนเรียน

บทที่ 2 การใช้งานโปรแกรม Adobe Illustrator เบื้องต้น

คำสั่ง จงทำเครื่องหมาย (X) ลงหน้าข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว เวลา 15 นาที

1. ส่วนประกอบของโปรแกรม Illustrator ที่มีคำสั่งใช้งานต่าง ๆ คือข้อใด
 - ก. Menu Bar
 - ข. Option Bar
 - ค. Tool Bar
 - ง. Palette
2. คำสั่งกำหนดคุณสมบัติและตัวปรับแต่งการทำงานให้กับวัตถุคือข้อใด
 - ก. Menu Bar
 - ข. Option Bar
 - ค. Tool Bar
 - ง. Palette
3. เครื่องมือชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำงานคือข้อเมนูใด
 - ก. Menu Bar
 - ข. Option Bar
 - ค. Tool Bar
 - ง. Palette
4. พื้นที่สำหรับพิมพ์งานคือข้อใด
 - ก. Pasteboard
 - ข. Guide
 - ค. Palette
 - ง. Document
5. พื้นที่ว่าง ๆ รอบเอกสารคือข้อใด
 - ก. Pasteboard 4
 - ข. Guide
 - ค. Palette
 - ง. Document

6. อาร์ตบอร์ด มีส่วนประกอบใดบ้าง

- ก. พื้นที่นอก
- ข. พื้นที่ใน
- ค. พื้นที่กลาง
- ง. พื้นที่นอกและพื้นที่ใน

7. อาร์ตบอร์ดช่วยในการทำงานหลัก ๆ คือข้อใด

- ก. สร้างวัตถุขึ้นงานได้
- ข. สามารถมีหลาย ๆ พื้นที่การทำงาน
- ค. พื้นที่สำหรับปักวัตถุ
- ง. พื้นที่ใช้สำหรับจัดรูปแบบ

8. คำสั่งเปลี่ยนสีหน้าจอโปรแกรมด้วยตนเอง คือข้อใด

- ก. Dark / Light
- ข. Preferences
- ค. User Interface
- ง. Brightness

9. คำสั่งการเปิดเอกสารใหม่

- ก. New
- ข. Open
- ค. Open Recent
- ง. New from Template

10. คำสั่งการออกจากโปรแกรมคือข้อใด

- ก. Exit
- ข. Close all
- ค. Exit all
- ง. Close

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

บทที่ 2 การใช้งานโปรแกรม Adobe Illustrator เบื้องต้น

1. ส่วนประกอบของโปรแกรม Illustrator ที่มีคำสั่งใช้งานต่าง ๆ คือข้อใด

ก. Menu Bar

ข. Option Bar

ค. Tool Bar

ง. Palette

2. คำสั่งกำหนดคุณสมบัติและตัวปรับแต่งการทำงานให้กับวัตถุคือข้อใด

ก. Menu Bar

ข. Option Bar

ค. Tool Bar

ง. Palette

3. เครื่องมือชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำงานคือข้อเมนูใด

ก. Menu Bar

ข. Option Bar

ค. Tool Bar

ง. Palette

4. พื้นที่สำหรับพิมพ์งานคือข้อใด

ก. Pasteboard

ข. Guide

ค. Palette

ง. Document

5. พื้นที่ว่าง ๆ รอบเอกสารคือข้อใด

ก. Pasteboard 4

ข. Guide

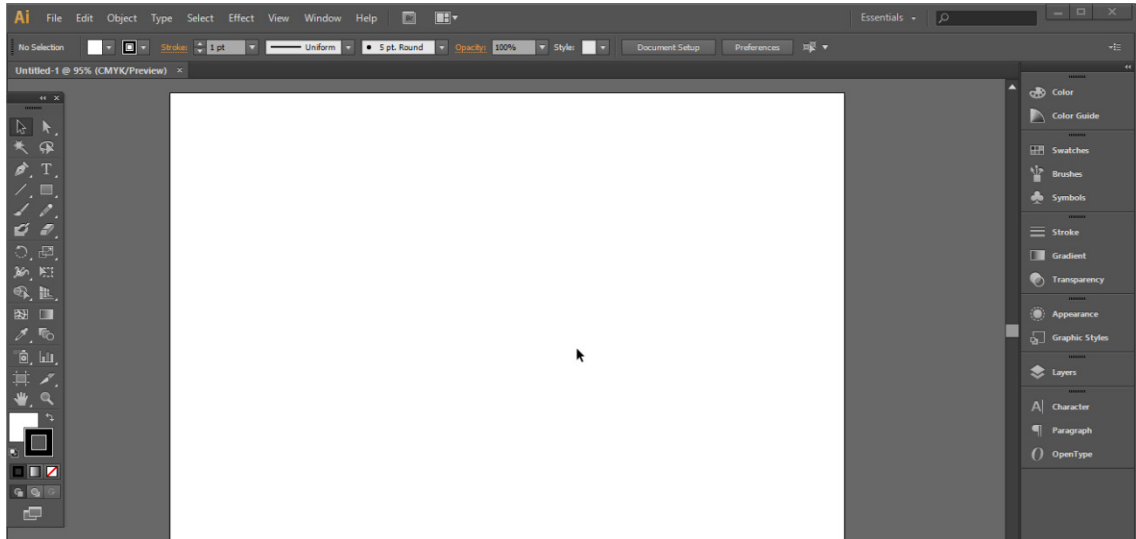
ค. Palette

ง. Document

6. อาร์ตบอร์ด มีส่วนประกอบใดบ้าง
- ก. พื้นที่นอก
 - ข. พื้นที่ใน
 - ค. พื้นที่กลาง
 - ง. พื้นที่นอกและพื้นที่ใน
7. อาร์ตบอร์ดช่วยในการทำงานหลัก ๆ คือข้อใด
- ก. สร้างวัตถุขึ้นงานได้
 - ข. สามารถมีหลาย ๆ พื้นที่การทำงาน
 - ค. พื้นที่สำหรับปักวัตถุ
 - ง. พื้นที่ใช้สำหรับจัดรูปแบบ
8. คำสั่งเปลี่ยนสีหน้าจอโปรแกรมด้วยตนเอง คือข้อใด
- ก. Dark / Light
 - ข. Preferences
 - ค. User Interface
 - ง. Brightness
9. คำสั่งการเปิดเอกสารใหม่
- ก. New
 - ข. Open
 - ค. Open Recent
 - ง. New from Template
10. คำสั่งการออกจากโปรแกรมคือข้อใด
- ก. Exit
 - ข. Close all
 - ค. Exit all
 - ง. Close

ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Illustrator

หน้าจอของโปรแกรม Illustrator cs6 เมื่อเปิดโปรแกรมขึ้นมา จะเห็นเมนูและเครื่องมือในการทำงาน ดังนี้

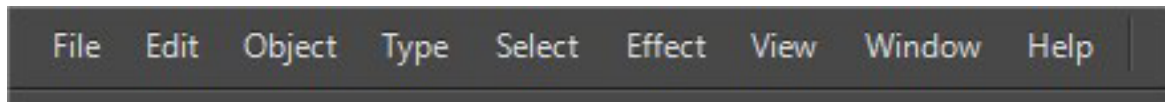


ภาพที่ 2.1 หน้าจอหลักโปรแกรม Illustrator

1. **Menu Bar** คือ คำสั่งใช้งานต่าง ๆ เช่น
2. **Option Bar** คือ คำสั่งที่กำหนดคุณสมบัติหรือตัวปรับแต่งการทำงานให้กับวัตถุ
3. **Tool Bar** คือ เครื่องมือชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำงาน
4. **Document** คือ พื้นที่สำหรับพิมพ์งานและใส่รูปร่าง ตาราง ต่าง ๆ เพื่อใช้งาน
5. **Pasteboard** คือ พื้นที่ว่าง ๆ รอบเอกสาร ไม่สามารถใช้งานใด ๆ ได้
6. **Guide** คือ ไม้บรรทัดช่วยในการวัดระยะการทำงานให้เอกสารมีความเหมาะสมสวยงาม
7. **Palette** คือ หน้าต่างย่อยสำหรับช่วยเสริมการทำงาน

แถบคำสั่ง Menu Bar

Menu Bar คือ ที่เก็บชุดคำสั่งสำหรับจัดการไฟล์ โดยแบ่งคำสั่งออกเป็นหมวดหมู่ดังนี้

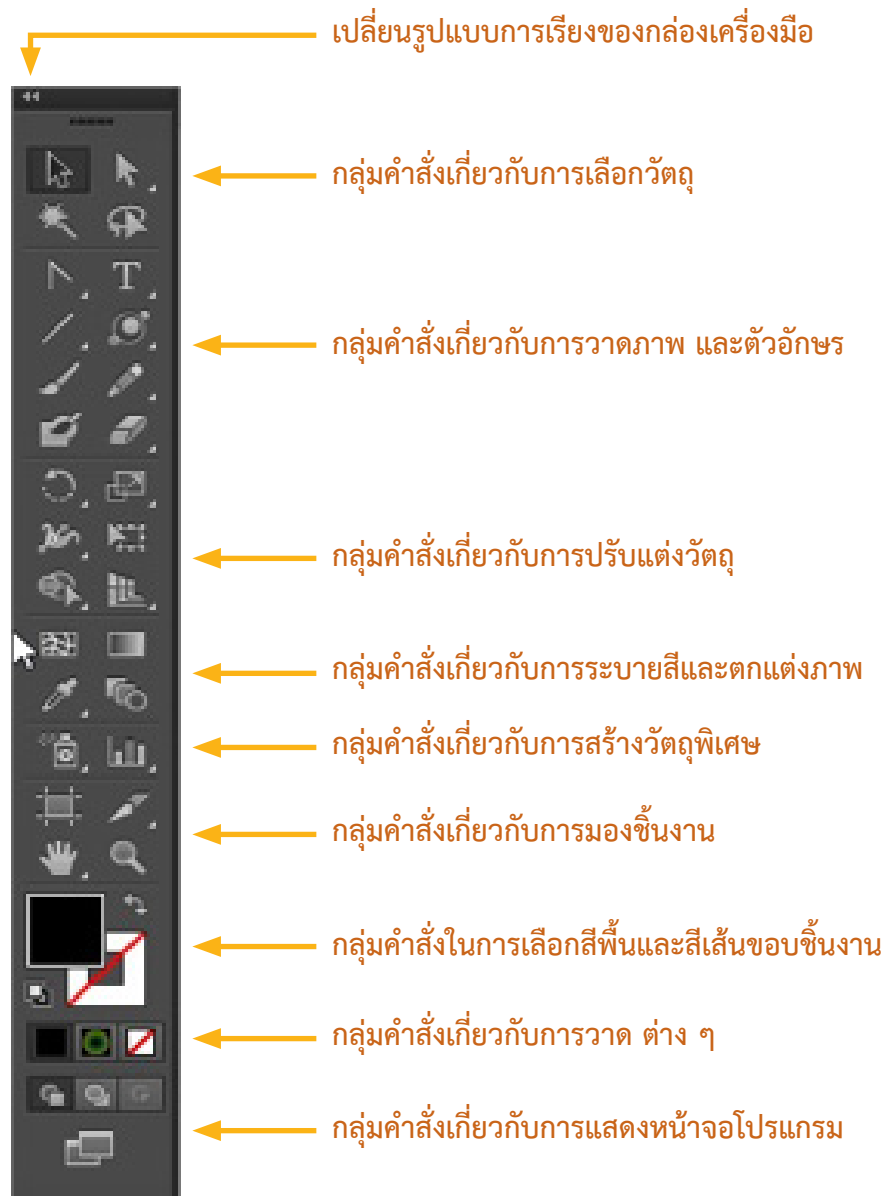


ภาพที่ 2.2 เมนูบาร์โปรแกรม Illustrator

File	ใช้สำหรับจัดการไฟล์ คือ การเปิดไฟล์ใหม่และเก่า การบันทึกไฟล์ การปิดไฟล์ การออกจากโปรแกรม
Edit	จัดการแก้ไขและปรับแต่งค่าต่าง ๆ เบื้องต้นของโปรแกรม เช่น การตัด คัดลอก วาง
Object	จัดการกับรูปทรงวัตถุ เช่น หมุน เอียง เปลี่ยนแปลงวัตถุ และการใส่สีสีนต่าง ๆ
Type	จัดการและปรับแต่งตัวอักษร
Select	จัดการการเลือกชิ้นส่วนวัตถุ
Effect	ใส่เอฟเฟกต์และแปลงรูปทรงให้มีรูปแบบ
View	จัดการรูปแบบการแสดงผล เช่น การใส่/ซ่อนไม้บรรทัด เส้นกริด และเส้นไกด์
Window	จัดการพาเนลและปรับการเว้นวรรค ตัวหนังสือ ให้เหมาะสมสวยงาม
Help	แสดงความช่วยเหลือในรูปแบบต่าง ๆ

กล่องเครื่องมือ Toolbox

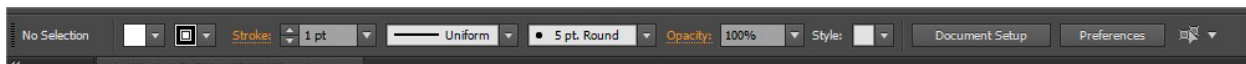
Toolbox เป็นส่วนที่เก็บรวบรวมเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างภาพ การแก้ไขภาพโดยแบ่งออกเป็นกลุ่มเครื่องมือต่าง ๆ ดังนี้



ภาพที่ 2.3 ทูลบาร์โปรแกรม Illustrator

ออปชันบาร์ Option bar

Option bar เป็นแถบเครื่องมือสำหรับปรับแต่งค่าต่าง ๆ ของวัตถุ เช่น สี ขนาด ตำแหน่ง และคุณสมบัติต่าง ๆ ของวัตถุที่เลือก โดยจะปรากฏอยู่ที่ด้านบนของหน้าต่างโปรแกรม

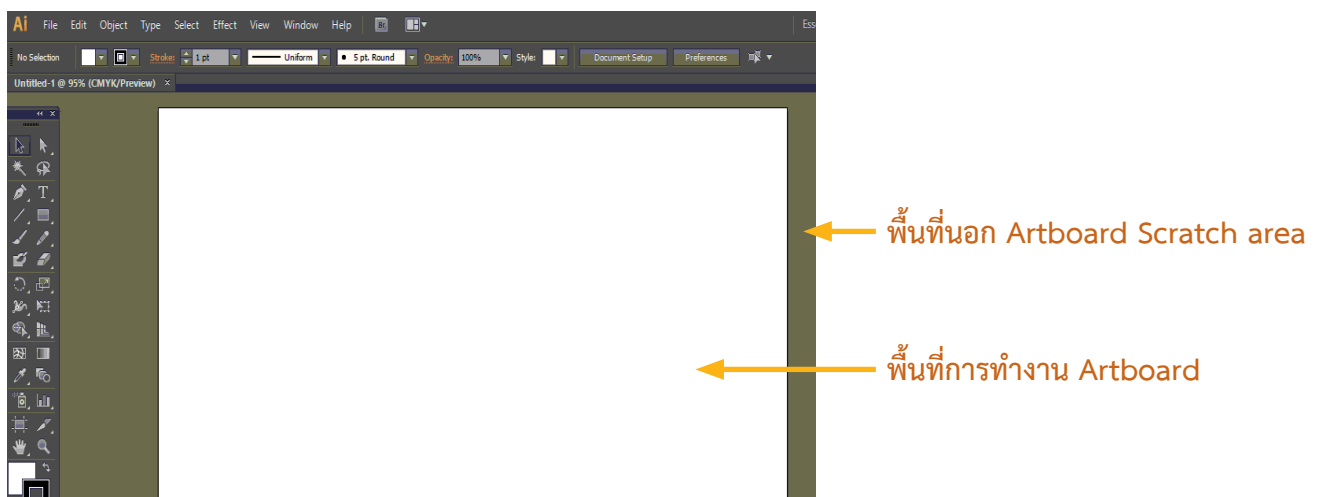


↑ Option bar ออปชันบาร์

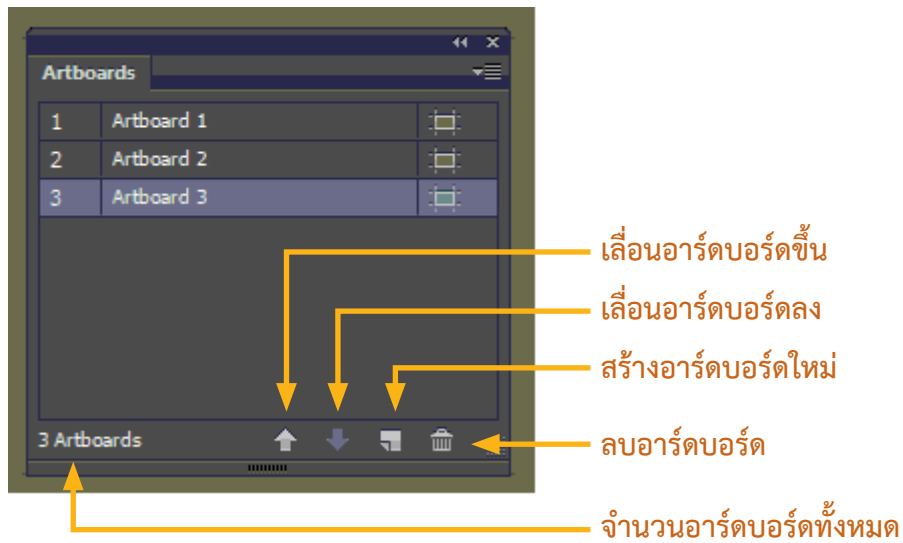
ภาพที่ 2.4 ออปชันบาร์โปรแกรม Illustrator

พื้นที่การทำงาน Artboard

เป็นพื้นที่ใช้สร้างวัตถุชิ้นงานต่าง ๆ สามารถมีได้หลาย ๆ อาร์ตบอร์ด มีส่วนประกอบ 2 ส่วน คือ พื้นที่นอก Artboard Scratch area ใช้สำหรับพักวัตถุที่แทรกเข้ามาทำงานเพื่อรอการจัดการการจัดรูปแบบในการแสดงชิ้นงาน หรือเพื่อเอาไว้อีกภายหลัง ส่วนที่ 2 คือ พื้นที่การทำงาน Artboard ปกติ ใช้สำหรับที่วางชิ้นงานที่ต้องการให้แสดงผลออกมา



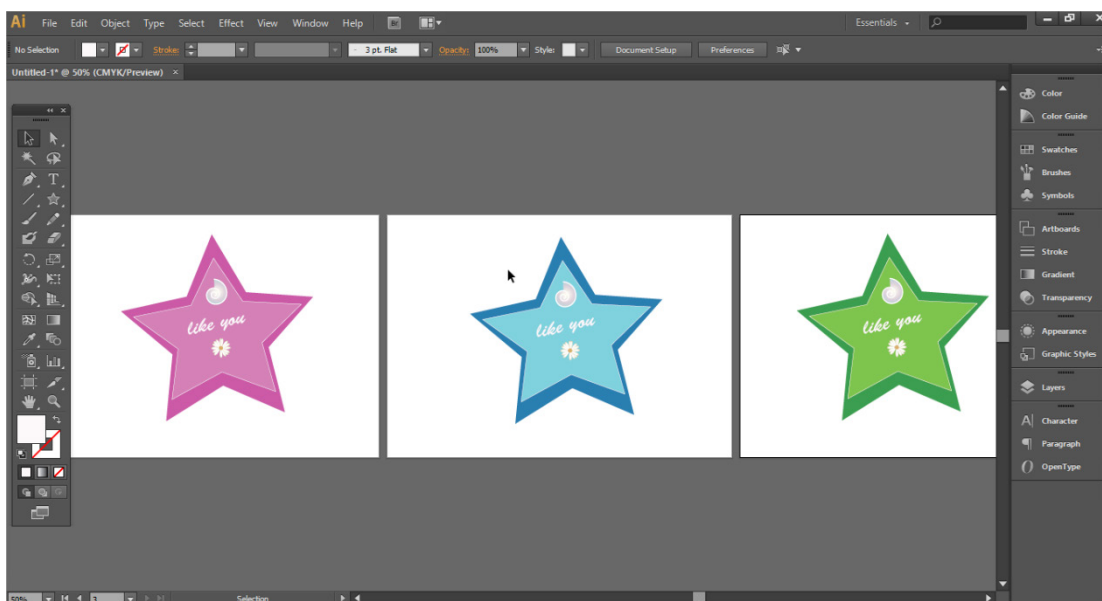
ภาพที่ 2.5 พื้นที่การทำงานของโปรแกรม Illustrator



ภาพที่ 2.6 การจัดการอาร์ตบอร์ด

การใช้งานหลาย ๆ อาร์ตบอร์ด

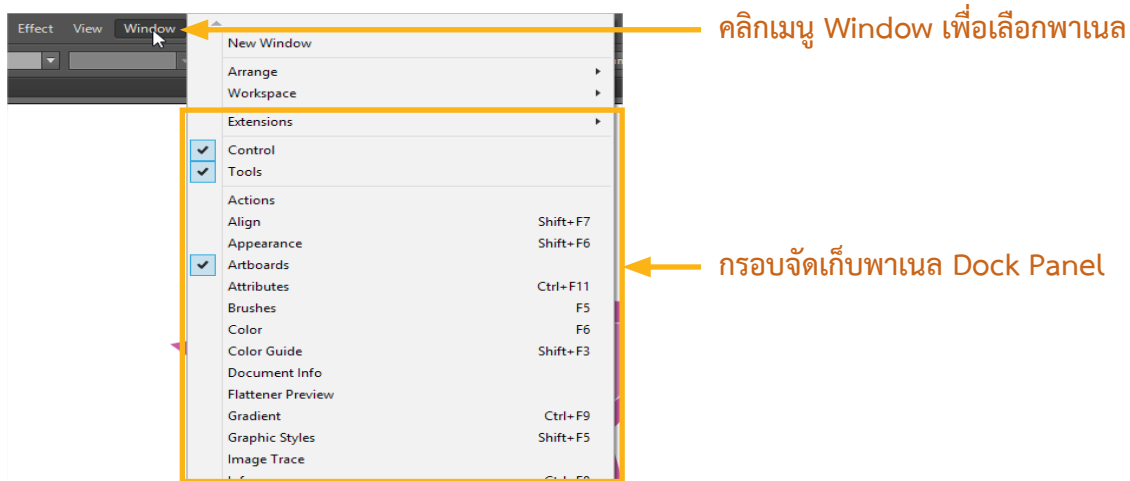
เมื่อต้องการเรียกใช้งานหลาย ๆ อาร์ตบอร์ดพร้อมกัน สามารถทำได้โดยดับเบิลคลิกที่ชื่ออาร์ตบอร์ดในพาเนล Artboards



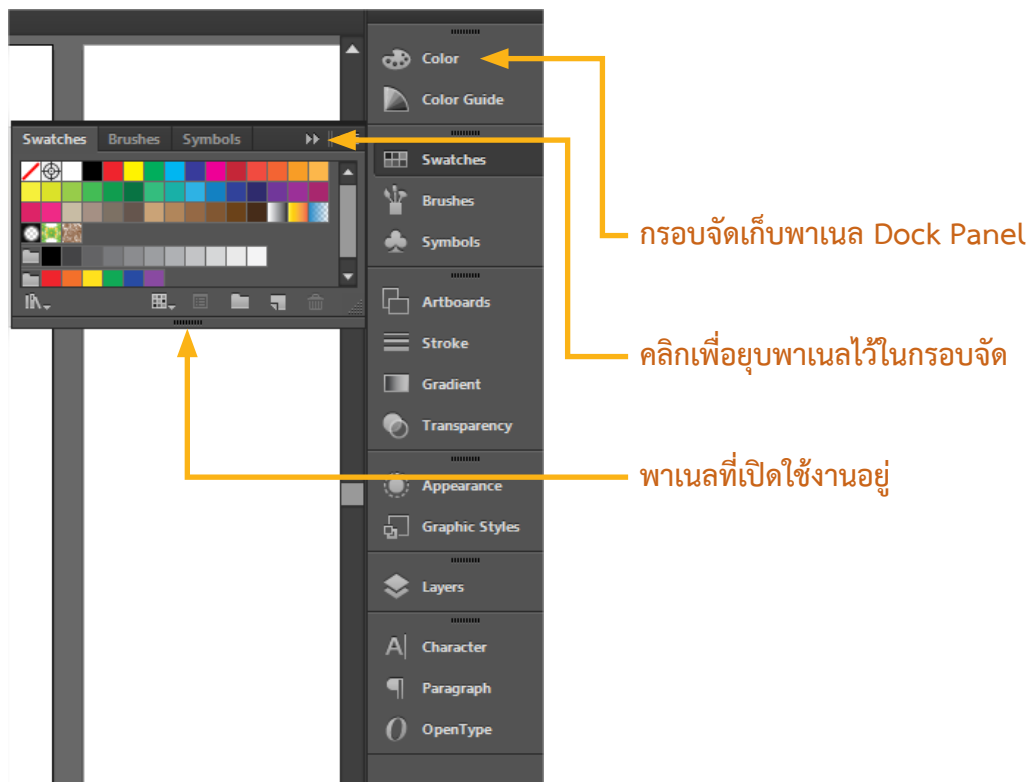
ภาพที่ 2.7 การจัดการอาร์ตบอร์ด

แผงควบคุมการทำงาน Panel

Panel เป็นหน้าต่างย่อยที่รวบรวมคุณสมบัติสำหรับปรับแต่งการใช้งานของเครื่องมือต่าง ๆ ซึ่งแผงส่วนหนึ่งถูกจัดเก็บไว้ในกรอบจัดเก็บแผงด้านขวาของหน้าจอ และการจัดการแผง เราสามารถเปิด/ปิด แผงที่ต้องการได้จากคำสั่ง Window แล้วเลือกชื่อแผงที่เราต้องการแสดงหรือไม่แสดง ถ้าหากแผงใดถูกเปิดอยู่จะมีเครื่องหมายถูกหน้าชื่อแผงนั้น



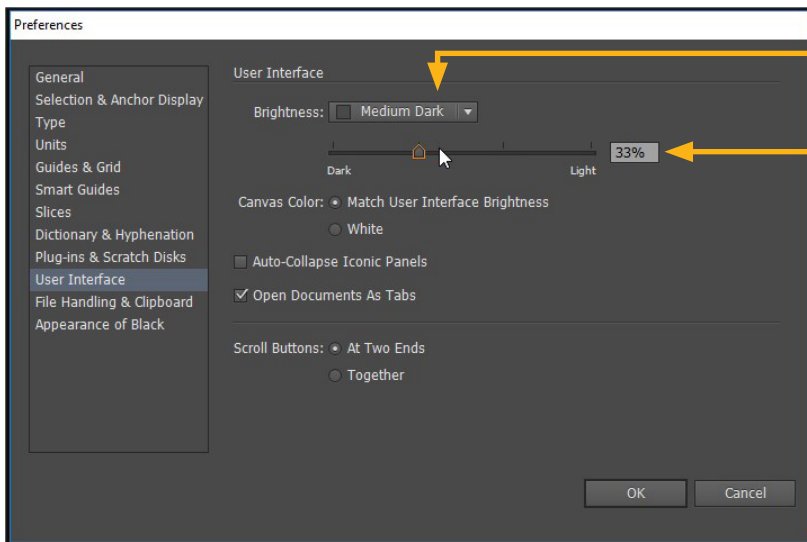
ภาพที่ 2.8 การจัดการแผง



ภาพที่ 2.9 การจัดการแผง Swatches

การเปลี่ยนสีหน้าจอของโปรแกรม

หากต้องการเปลี่ยนสีหน้าจอเป็นค่าสีอื่น สามารถปรับค่าสีได้ โดยคลิกเมนู Edit > Preferences > User Interface แล้วเลือกปรับค่าสีที่ Brightness หรือเลื่อนปรับค่าสีเองที่ Dark / Light



เลือกปรับค่าสีที่ Brightness

เลื่อนปรับค่าสีเองที่ Dark / Light

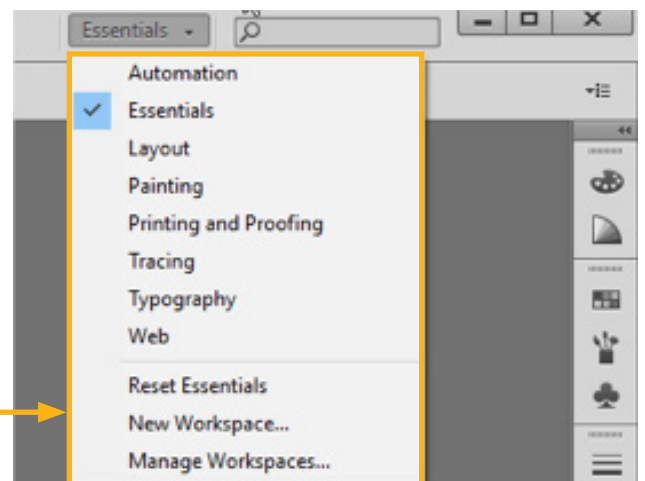
ภาพที่ 2.10 การเปลี่ยนสีหน้าจอโปรแกรม

จากนั้นสีหน้าจอของโปรแกรม Adobe Illustrator จะเปลี่ยนไปตามที่เลือก

การเลือก Workspace ให้เหมาะสมกับการทำงาน

Workspace เป็นพื้นที่การทำงานที่มีเครื่องมือต่างๆ ตามลักษณะการทำงานที่เลือก เช่น งานวาดภาพ, งานตัวอักษร ซึ่งสามารถเลือก Workspace ได้โดยคลิกแถบคำสั่งข้างๆ กล้องค้นหาด้านบนหน้าต่างโปรแกรม

เลือกรูปแบบหน้าจอที่ต้องการ



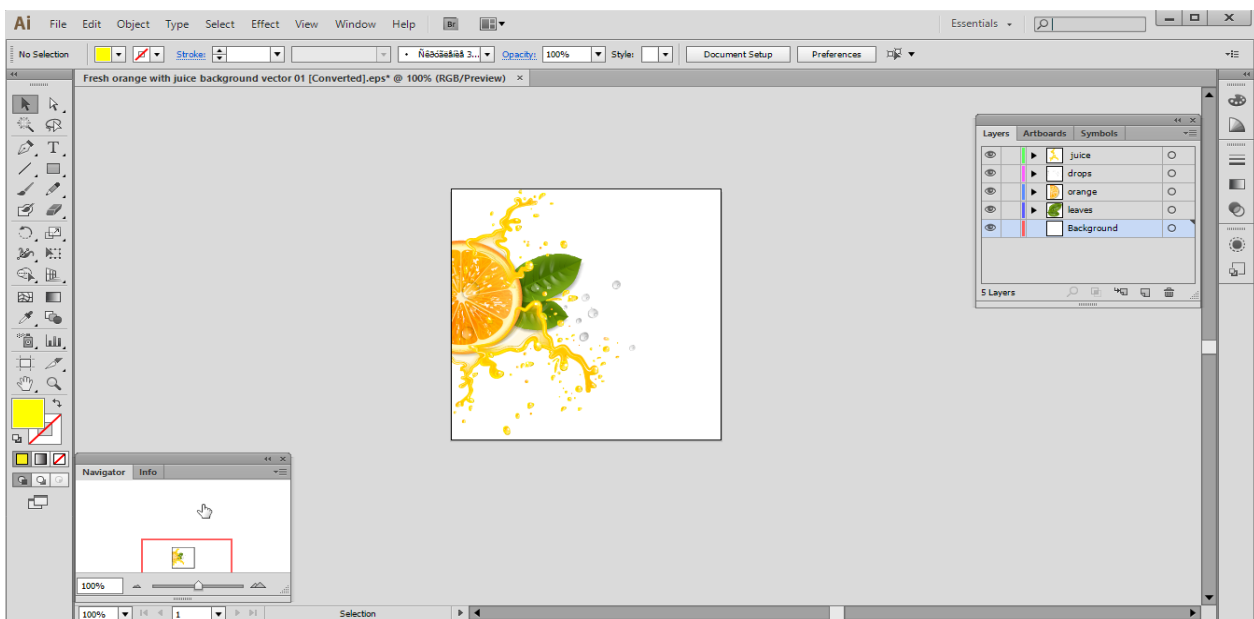
ภาพที่ 2.11 การเรียกใช้คำสั่ง Essentials

สำหรับ Workspace ในโปรแกรม Adobe Illustrator มีให้เลือกใช้งานหลายรูปแบบ ดังนี้

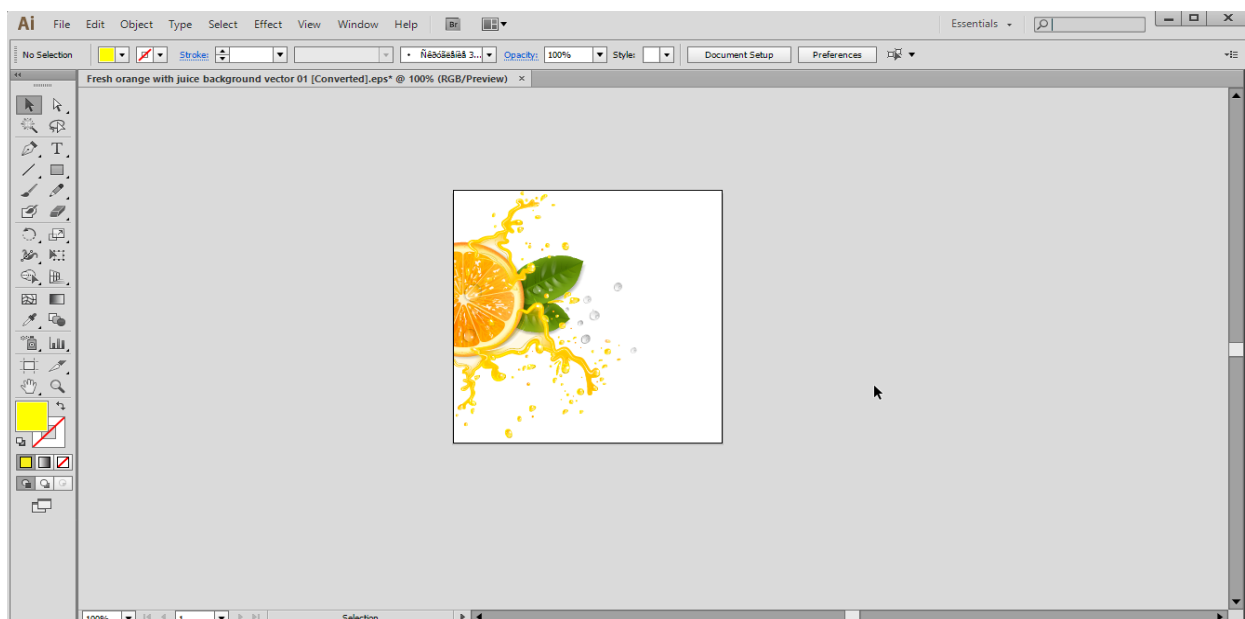
- **Automation** : เป็น Workspace สำหรับทำงานกับชุดคำสั่งอัตโนมัติบนพาเนล Actions รวมทั้งตรวจสอบการเชื่อมกับไฟล์ภาพที่นำมาใช้งาน
- **Essentials** : เป็น Workspace สำหรับการวาดภาพ
- **Tracing** : เป็น Workspace สำหรับการปรับแต่งภาพบิตแมพ การแปลงภาพให้กลายเป็นเวกเตอร์
- **Layout** : เป็น Workspace สำหรับงานสิ่งพิมพ์ ทำงานกับตัวอักษร
- **Painting** : เป็น Workspace สำหรับงานระบายสี เปลี่ยนสีวัตถุ ลวดลายเส้น
- **Printing and Proofing** : เป็น Workspace สำหรับการตรวจสอบและแก้ไขสีที่พิมพ์เหมาะกับขั้นตอนสุดท้ายในการทำงาน
- **Typography** : เป็น Workspace สำหรับทำงานกับตัวอักษร
- **Web** : เป็น Workspace สำหรับการออกแบบกราฟิกต่างๆ สำหรับเว็บ

การปรับมุมมองการแสดงผลภาพ

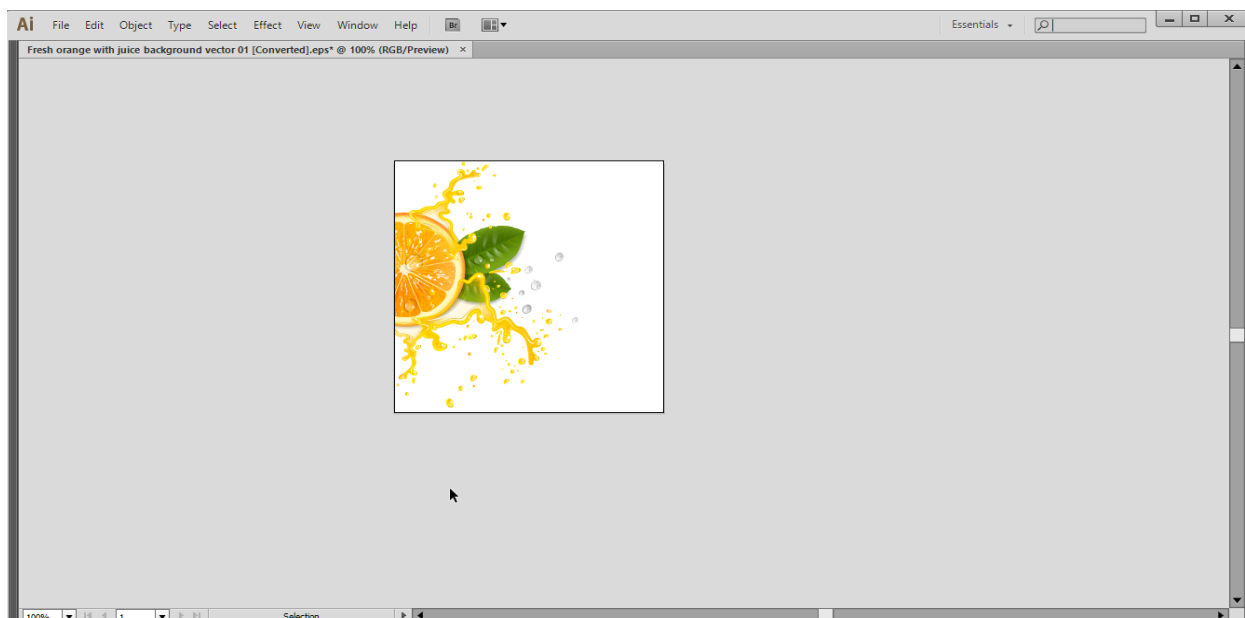
ขณะทำงานสามารถซ่อนเครื่องมือหรือพาเนลต่างๆ ของ Workspace ได้ เพื่อให้แสดงผลภาพชัดเจนยิ่งขึ้น โดยมีมุมมองการแสดงผลภาพ 3 รูปแบบ ดังนี้



ภาพที่ 2.12 มุมมองปกติที่มีเครื่องมือหรือพาเนลต่าง ๆ




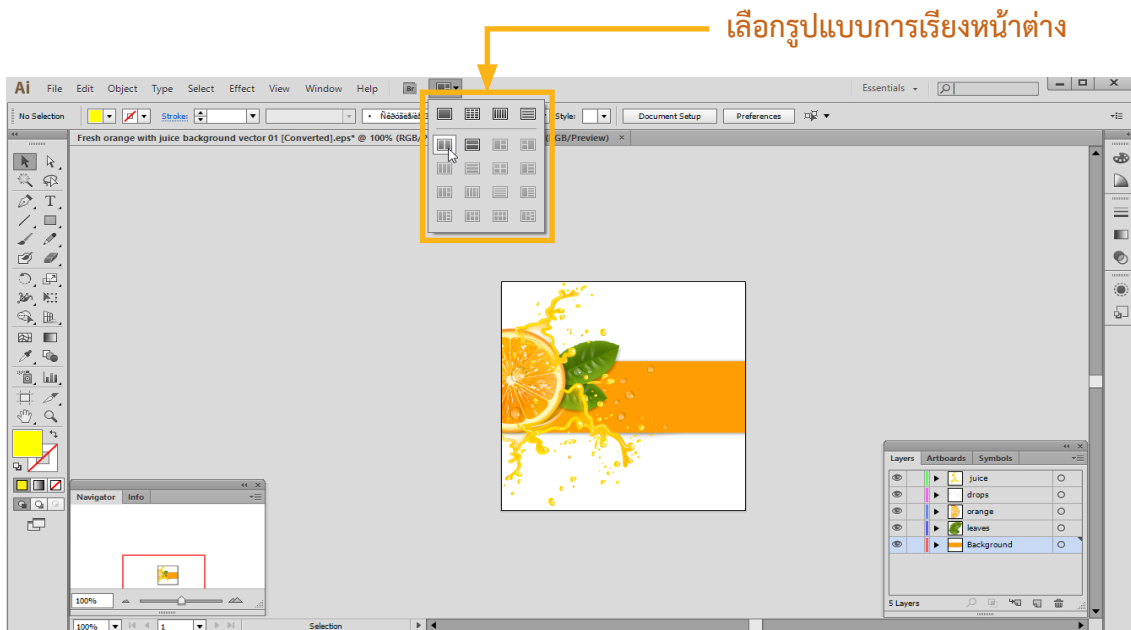
ภาพที่ 2.13 มุมมองแบบซ่อนพาเนลต่าง ๆ (กดแป้น Shift+Tab)



ภาพที่ 2.14 มุมมองซ่อนเครื่องมือและพาเนลต่าง ๆ (กดแป้น Tab)

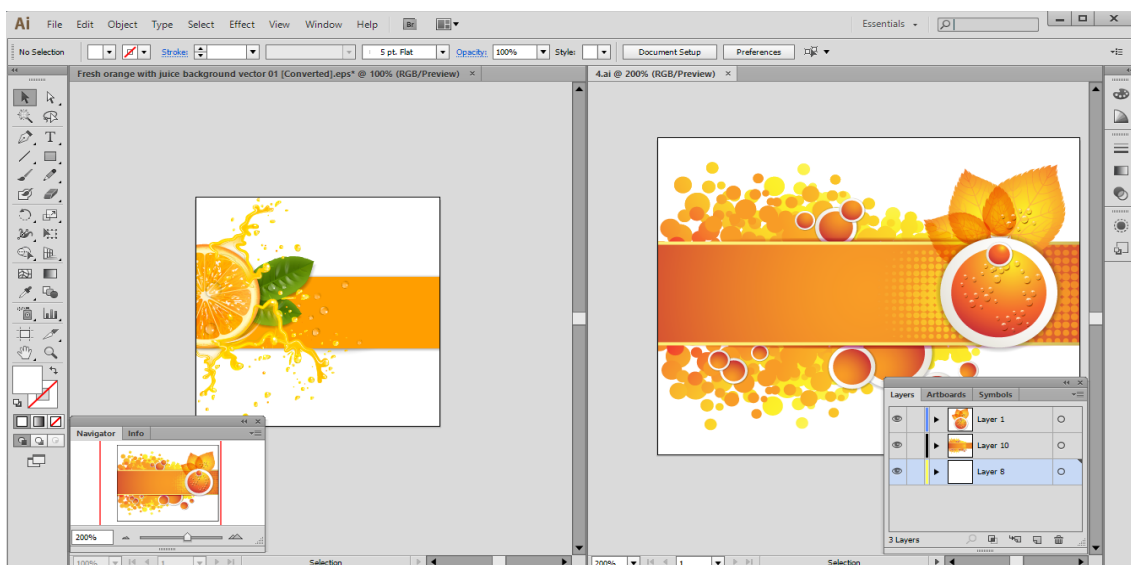
กำหนดรูปแบบการเรียงหน้าต่างงาน

เมื่อต้องการเปิดหน้าต่างงานพร้อมกันหลาย ๆ ไฟล์ในการทำงาน สามารถกำหนดรูปแบบการเรียงหน้าต่างงานได้ โดยคลิกปุ่ม  แล้วเลือกรูปแบบการจัดเรียงหน้าต่างงาน



ภาพที่ 2.15 การเรียกใช้คำสั่งเลือกรูปแบบการเรียงหน้าต่าง

จากนั้นหน้าต่างงานจะถูกจัดเรียงใหม่ตามรูปแบบที่เลือก ดังภาพ



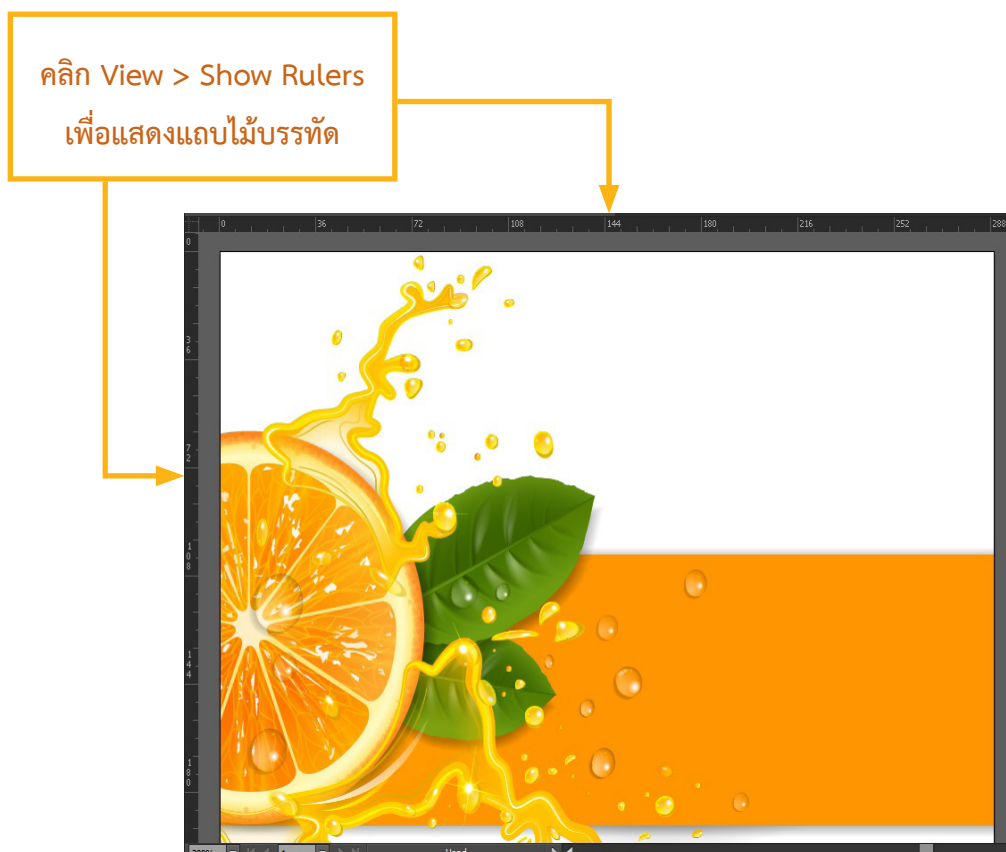
ภาพที่ 2.16 ผลลัพธ์การเรียกใช้คำสั่งเลือกรูปแบบการเรียงหน้าต่าง

การใช้งานเครื่องมือวัด / บอกรตำแหน่ง

เครื่องมือวัด เครื่องมือบอกรตำแหน่งในโปรแกรม Adobe Illustrator ได้แก่ ไม้บรรทัด (Ruler) เส้นไกด์ (Guide) และเส้นกริด (Grid)

ไม้บรรทัด (Ruler)

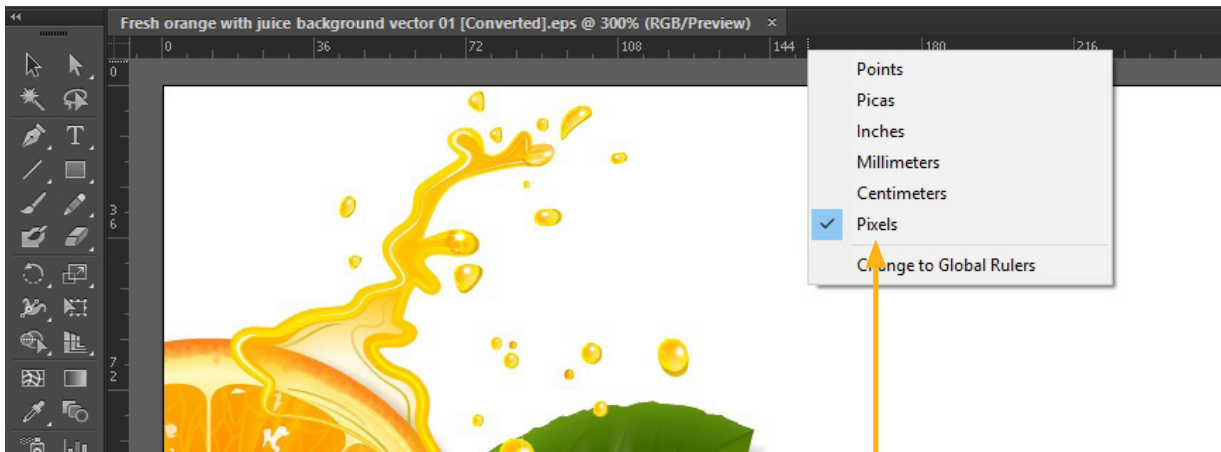
ไม้บรรทัด (Ruler) เป็นเครื่องมือที่ใช้ระบุตำแหน่งของวัตถุ ซึ่งอยู่บริเวณด้านบนและด้านซ้ายของหน้าต่างอาร์ตบอร์ด โดยปกติจะไม่แสดงให้เห็น สามารถเรียกใช้ไม้บรรทัดได้ โดยคลิกเมนู View > Ruler > Show Rulers จะปรากฏแถบไม้บรรทัดด้านบนและด้านซ้ายออกมา



ภาพที่ 2.17 ผลลัพธ์การเรียกใช้คำสั่ง Show Ruler

กำหนดหน่วยวัดของไม้บรรทัด

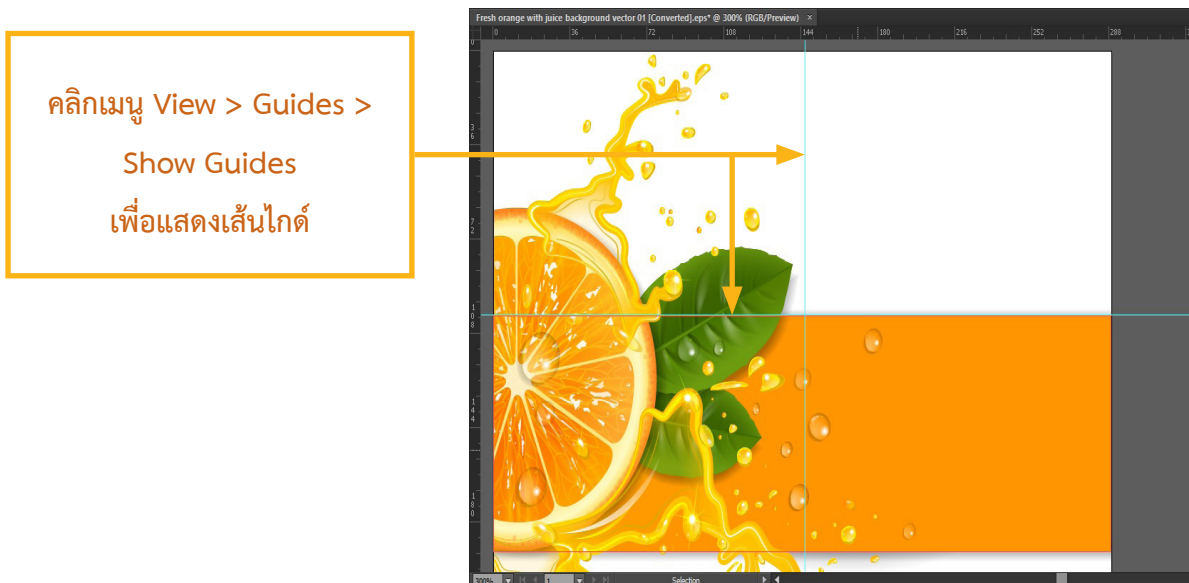
การกำหนดหน่วยวัดของไม้บรรทัดให้สอดคล้องกับการใช้งาน สามารถกำหนดได้โดยคลิกขวาบริเวณแถบไม้บรรทัด แล้วเลือกหน่วยวัดที่ต้องการ จากนั้นไม้บรรทัดจะเปลี่ยนเป็นหน่วยวัดที่เลือก



คลิกขวาบริเวณแถบไม้บรรทัดแล้วเลือกหน่วยวัด

ภาพที่ 2.18 ผลลัพธ์การเรียกใช้คำสั่ง Show Rulers

เส้นไกด์ (Guide) เป็นเส้นที่ใช้บอกระยะของชิ้นงานในการแก้ไขภาพหรือวางวัตถุ โดยมีทั้งแนวตั้งและแนวนอน ซึ่งเส้นไกด์จะไม่ถูกพิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์ สามารถเปิดแสดงเส้นไกด์ได้โดยคลิกเมนู View>Guides> Show Guides จากนั้นจะแสดงเส้นไกด์ (สีฟ้า) ขึ้นมา

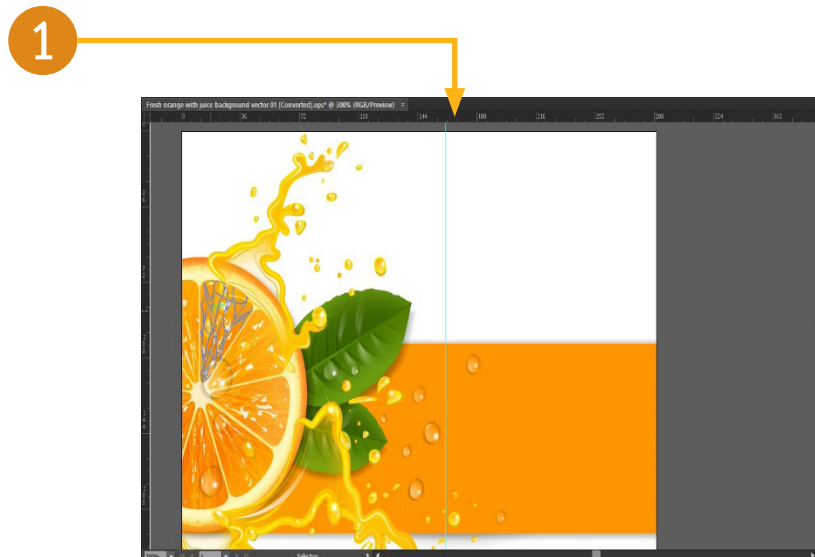


ภาพที่ 2.19 ผลลัพธ์การเรียกใช้คำสั่ง Show Guides

สร้างเส้นไกด์

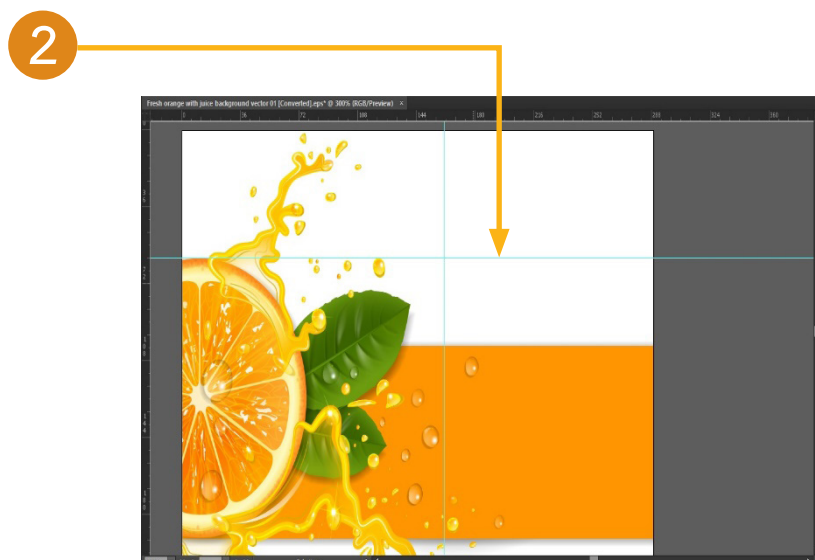
สำหรับวิธีการสร้างเส้นไกด์ สามารถทำได้ ดังนี้

1. คลิกแถบไม้บรรทัดแล้วดึงเส้นไกด์ออกมาจากไม้บรรทัดไปยังตำแหน่งที่ต้องการ



ภาพที่ 2.20 การเรียกใช้คำสั่ง Show Guides

2. จะปรากฏเส้นไกด์สีฟ้า

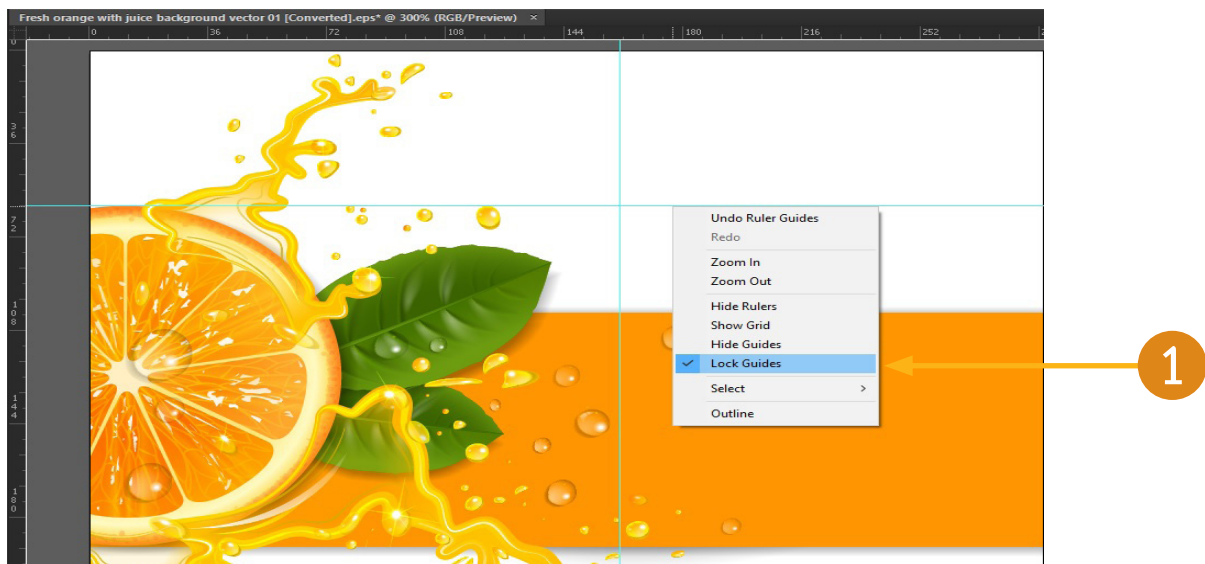


ภาพที่ 2.21 ผลลัพธ์การเรียกใช้คำสั่ง Show Guides

ลบเส้นไกด์

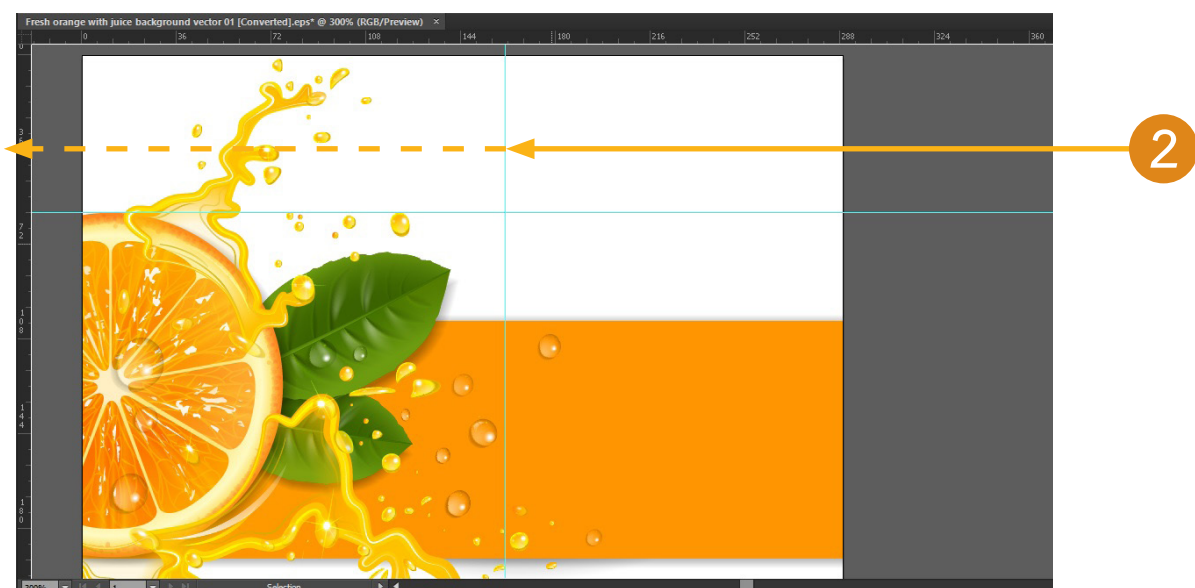
วิธีการลบเส้นไกด์ สามารถทำได้ง่ายๆ ดังนี้

1. คลิกขวาที่เส้นไกด์แล้วเลือกคำสั่ง Lock Guides เพื่อปลดล็อกเส้นไกด์



ภาพที่ 2.22 ผลลัพธ์การเรียกใช้คำสั่ง Lock Guides

2. ดึงเส้นไกด์ที่ต้องการลบกลับไปยังแถบไม้บรรทัด



ภาพที่ 2.23 ผลลัพธ์การเรียกใช้คำสั่ง Lock Guides

นอกจากนี้ยังมีคำสั่งต่าง ๆ ดังนี้

- Hide Guides ซ่อนเส้นไกด์
- Lock Guides ยึดเส้นไกด์ไม่ให้เคลื่อน
- Make Guides สร้างเส้นไกด์ขึ้นมาจาวัตถุ
- Release Guides ย้อนกลับให้เส้นไกด์ที่สร้างจาวัตถุกลับไปเป็นวัตถุอย่างเดิม
- Clear Guides ลบเส้นไกด์ทั้งหมด

บอกระยะพิกัดด้วย Smart Guides

Smart Guide เป็นเครื่องมือที่ช่วยบอกระยะพิกัดในการเคลื่อนย้าย ปรับขนาดหรือบิดวัตถุ โดยปกติจะถูกกำหนดไว้อยู่แล้ว หากต้องการยกเลิก Smart Guides ทำได้โดยคลิกเมนู View > Smart Guides เพื่อเอาเครื่องหมายออก

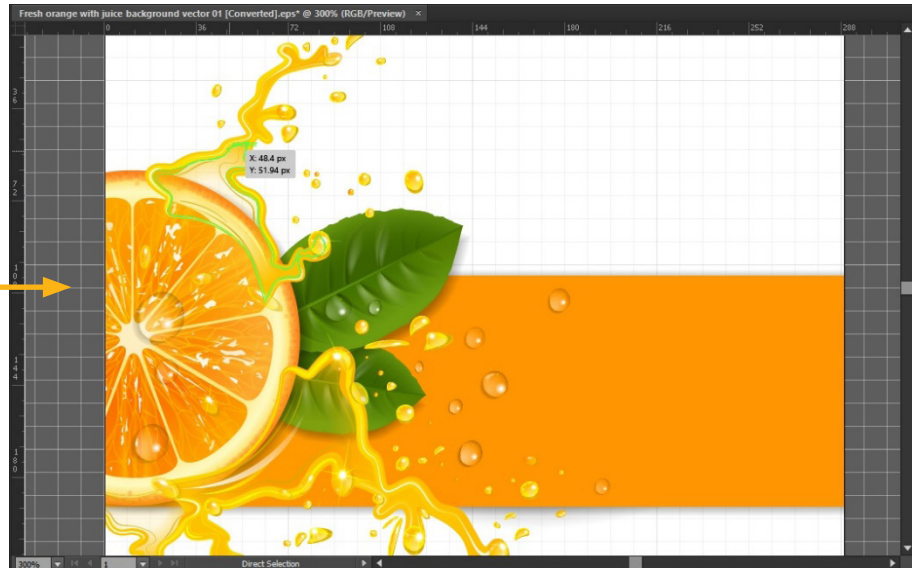


กรณีกำหนด Smart Guides เวลาเคลื่อนย้ายตำแหน่ง
จะมี Smart Guidesบอกระยะพิกัดในการย้าย

ภาพที่ 2.24 ผลลัพธ์การเรียกใช้คำสั่ง Smart Guides

เส้นกริด (Grid) เส้นกริด เป็นเส้นที่ใช้บอกตำแหน่ง แสดงเป็นช่องเล็ก ๆ ซึ่งเกิดจากเส้นแนวตั้งและแนวนอนมาตัดกัน ปรับขนาดความห่างเฉพาะบางเส้นแบบเส้นไกด์ (Guide) ไม่ได้ สามารถเรียกแสดงเส้นกริดได้โดยคลิกเมนู View > Show Grid จะปรากฏเส้นกริดสีเทาบาง ๆ

คลิกเมนู
View > Show Grid
เพื่อแสดงเส้นกริด

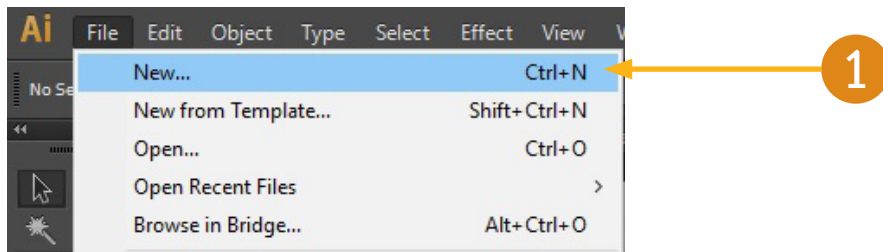


ภาพที่ 2.25 ผลลัพธ์การเรียกใช้คำสั่ง Show Grid

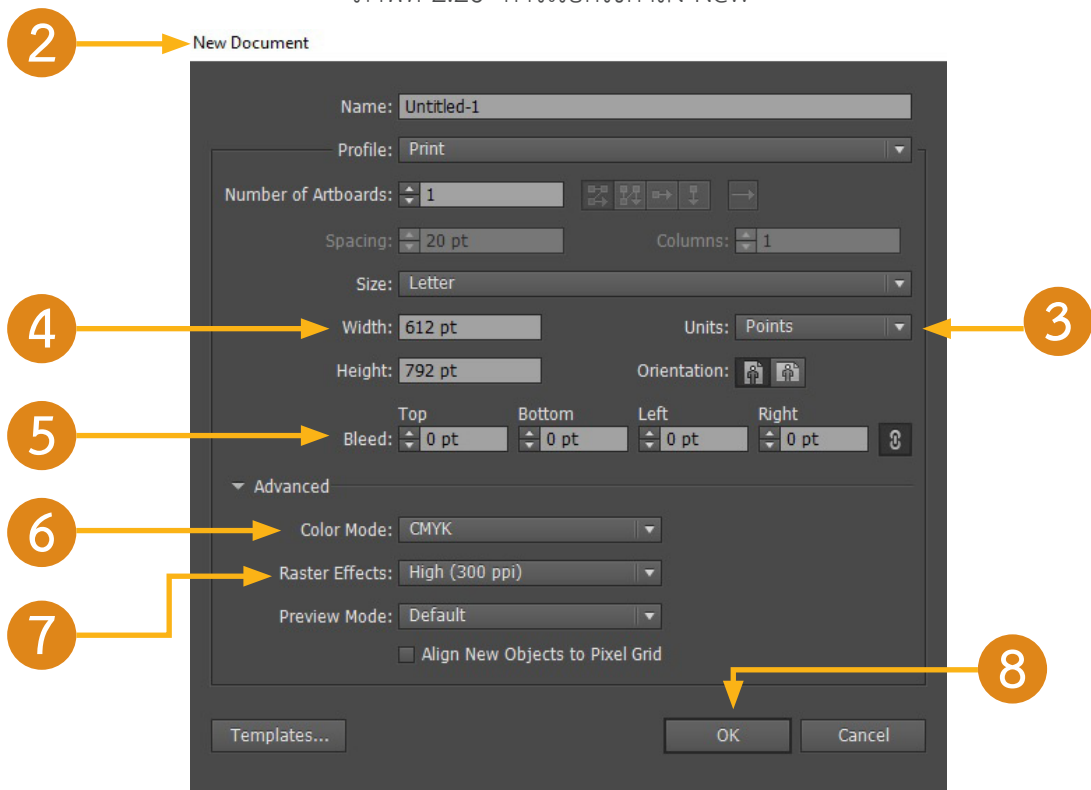
การสร้างไฟล์ใหม่ด้วยคำสั่ง New

วิธีการสร้างไฟล์ชิ้นงานใหม่ด้วยคำสั่ง New มีขั้นตอนดังนี้

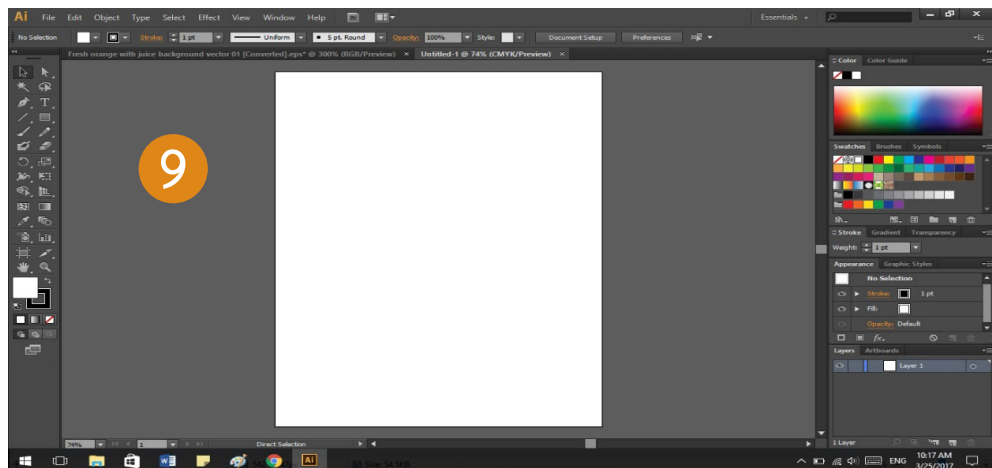
1. คลิกเมนู File > New (หรือกดแป้น Ctrl+N) เพื่อสร้างไฟล์ใหม่
2. จะปรากฏหน้าต่าง New ขึ้นมา ให้กำหนดขนาดชิ้นงาน
3. กำหนดหน่วยวัดที่ Units
4. กำหนดรูปแบบการจัดวางชิ้นงาน (แนวตั้ง, แนวนอน) ที่ Orientation
5. กำหนดระยะห่างจากบน ด้านบน, ล่าง, ซ้าย, ขวา ที่ Bleed
6. กำหนดโหมดสีของชิ้นงาน (CMYK สำหรับงานพิมพ์, RGB สำหรับงานเว็บ/ปริ้นเตอร์)
7. กำหนดความละเอียดของชิ้นงาน (Screen สำหรับภาพบนเว็บ, Medium และ High สำหรับงานสิ่งพิมพ์)
8. เมื่อเสร็จแล้ว คลิกปุ่ม OK
9. จะปรากฏชิ้นงานใหม่



ภาพที่ 2.26 การเรียกใช้คำสั่ง New



ภาพที่ 2.27 การเรียกใช้คำสั่ง New document



ภาพที่ 2.28 ผลลัพธ์การเรียกใช้คำสั่ง New document

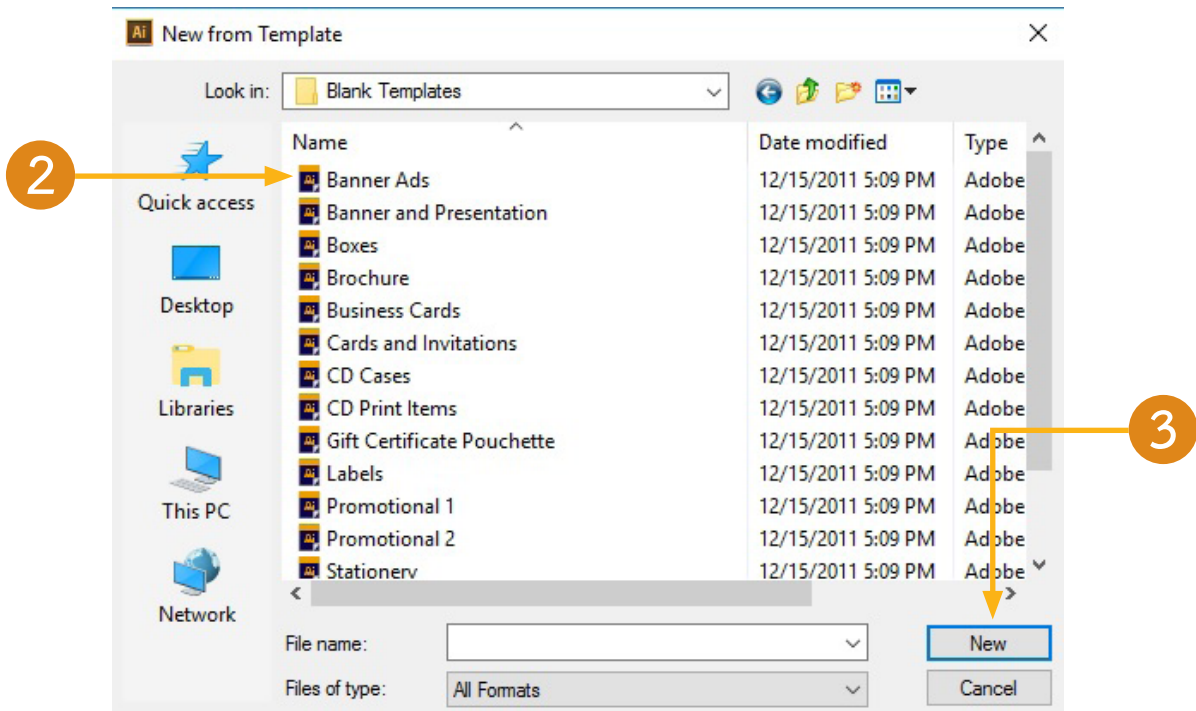
การสร้างไฟล์ใหม่ด้วย Template

เทมเพลต (Template) หรือต้นแบบ คือไฟล์ชิ้นงานที่มีองค์ประกอบต่าง ๆ อยู่แล้ว แต่สามารถนำมาดัดแปลงเป็นชิ้นงานใหม่ได้ ซึ่งช่วยลดเวลาในการทำงาน โดยมีขั้นตอนดังนี้

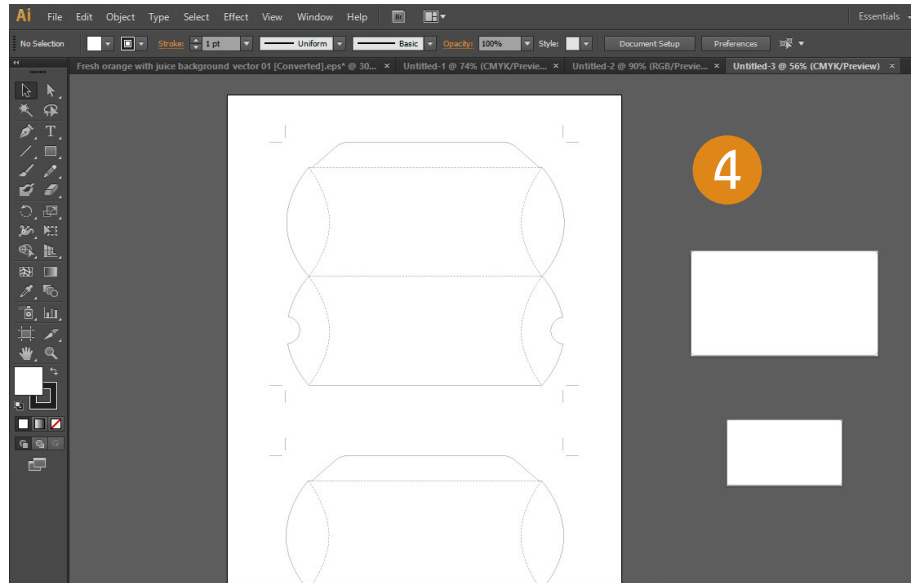
1. คลิกเมนู File > New From Template เพื่อสร้างไฟล์ใหม่จากเทมเพลต
2. จะปรากฏหน้าต่าง New From Template ให้ดับเบิลคลิกเข้าไปในโฟลเดอร์ และเลือกไฟล์เทมเพลตที่ต้องการ
3. คลิกปุ่ม New
4. จะปรากฏชิ้นงานจากเทมเพลต



ภาพที่ 2.29 การเรียกใช้คำสั่ง New from Template



ภาพที่ 2.30 การเลือกไฟล์จาก Template

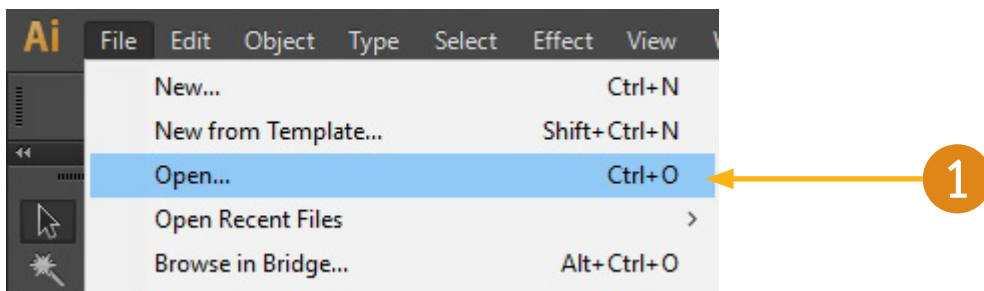


ภาพที่ 2.31 ผลลัพธ์การเลือกไฟล์จาก Template

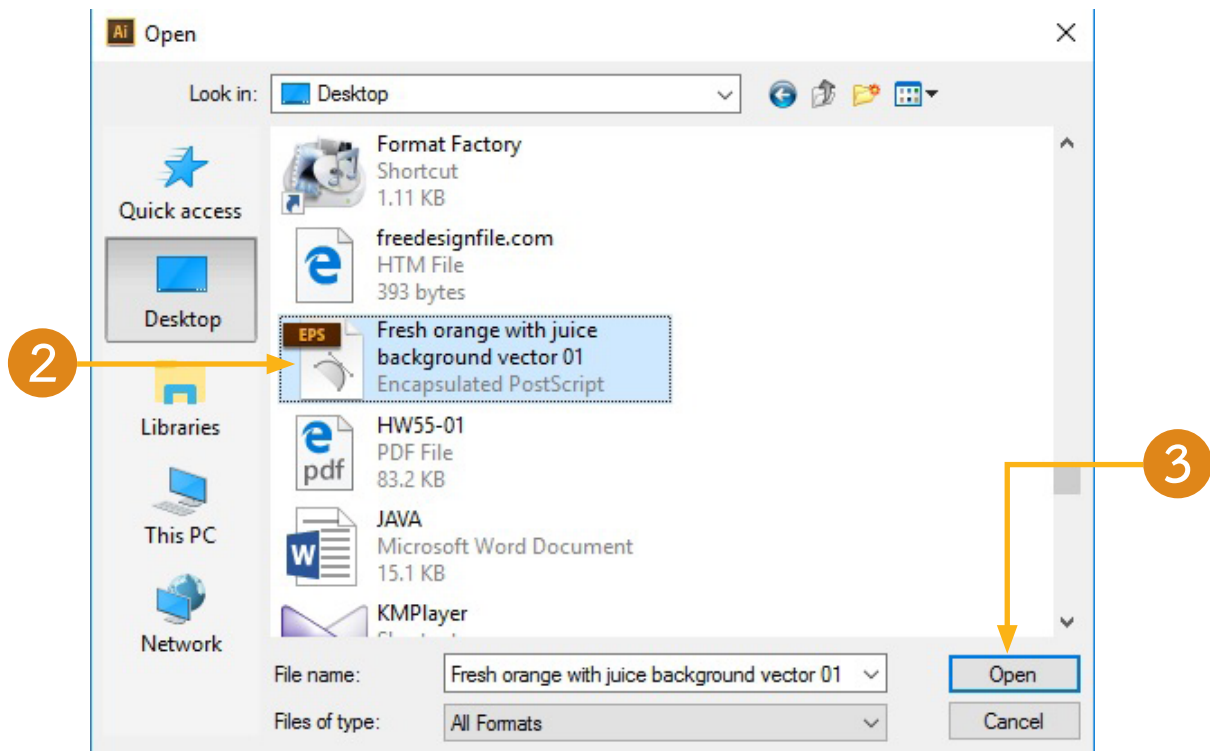
การเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Open

วิธีการเปิดไฟล์ชิ้นงานสามารถทำได้โดยใช้คำสั่ง Open ดังนี้

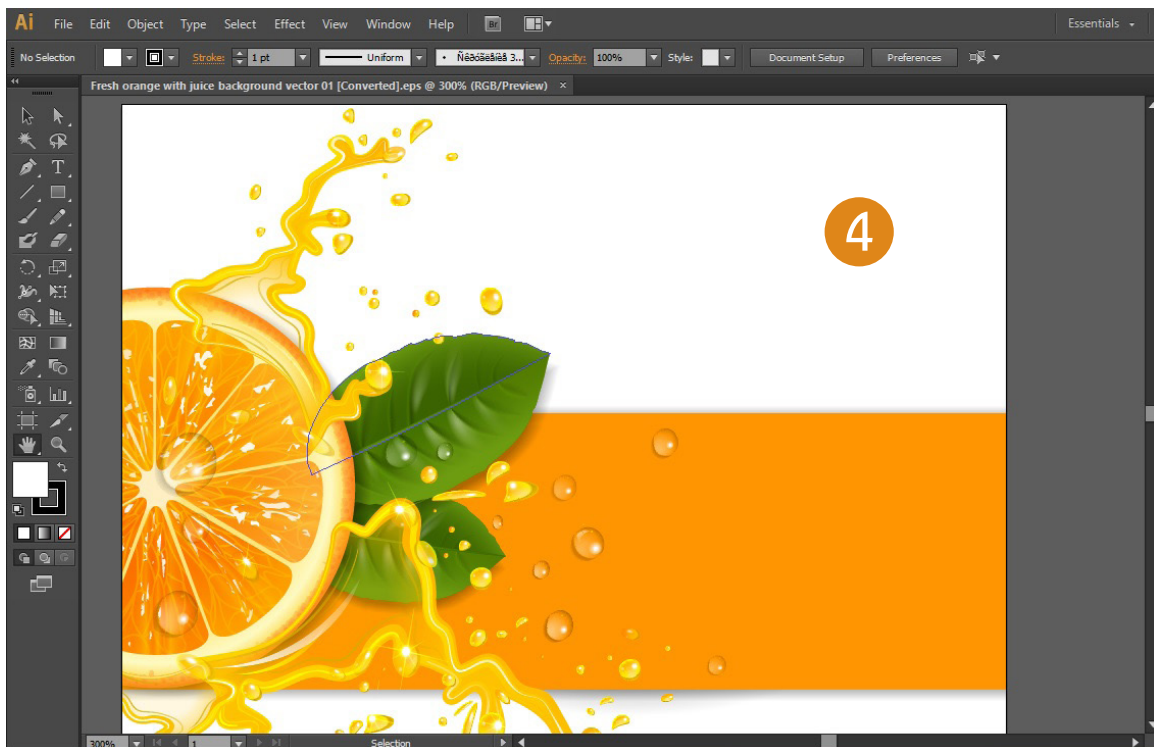
1. คลิกเมนู File > Open (หรือกดแป้น Ctrl+O) เพื่อเปิดไฟล์
2. จะปรากฏหน้าต่าง Open จากนั้นคลิกเลือกตำแหน่งที่จัดเก็บไฟล์ แล้วเลือกไฟล์ชิ้นงานที่ต้องการเปิด
3. คลิกปุ่ม Open
4. ไฟล์ชิ้นงานที่เลือกจะถูกเปิดขึ้นมา



ภาพที่ 2.32 การเลือกไฟล์จาก Template



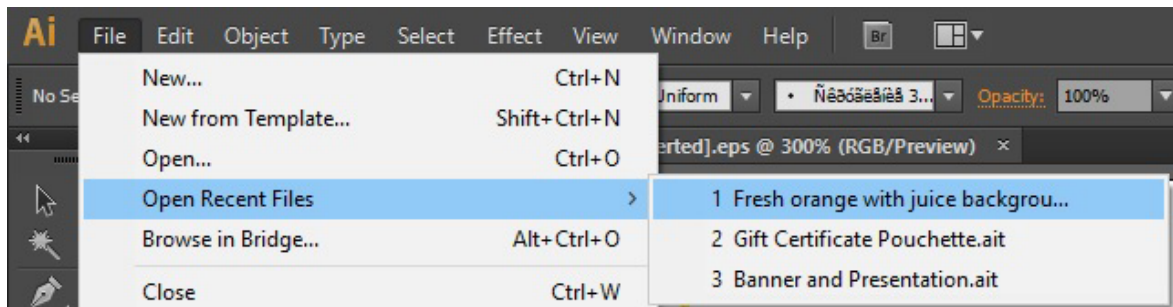
ภาพที่ 2.33 การเลือกไฟล์ต่าง ๆ



ภาพที่ 2.34 ผลลัพธ์การเลือกไฟล์ออกมา

การเปิดไฟล์ล่าสุดด้วยคำสั่ง Open Recent

เมื่อต้องการเปิดไฟล์ชิ้นงานที่เพิ่งใช้ล่าสุด สามารถทำได้โดยคลิกเมนู File > Open Recent Files แล้วเลือกไฟล์ที่ต้องการเปิด

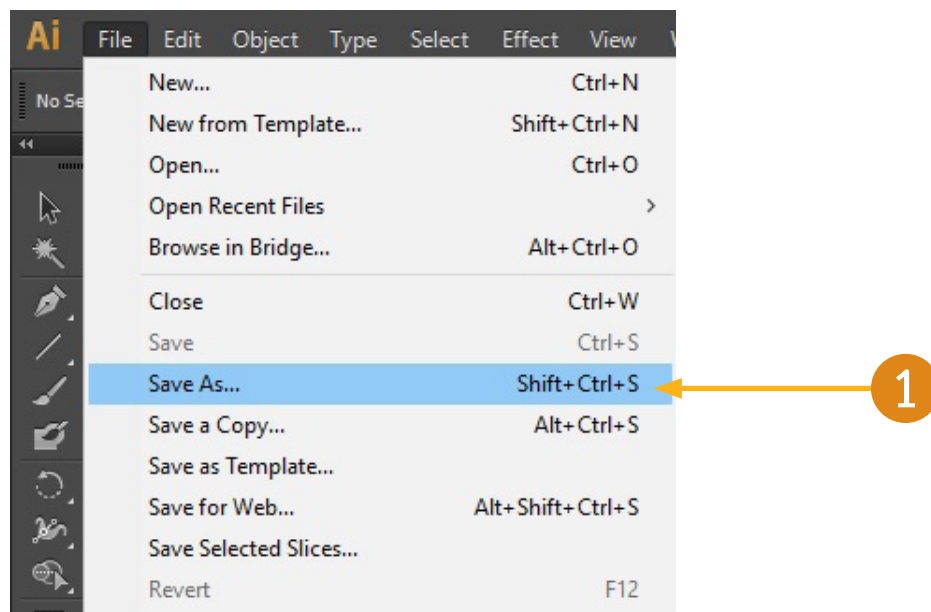


ภาพที่ 2.35 การเรียกใช้คำสั่ง Open Recent

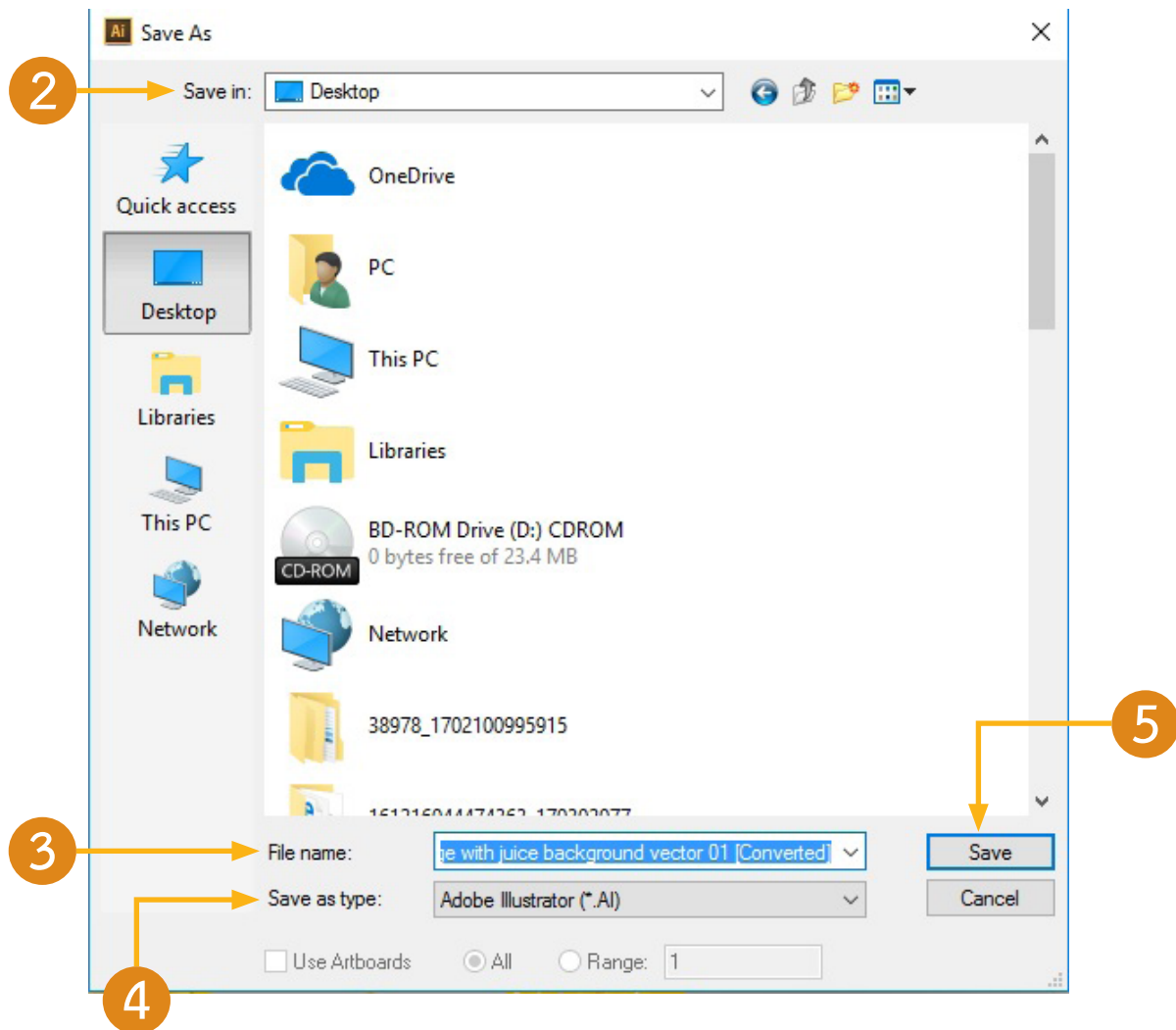
การบันทึกไฟล์ด้วยคำสั่ง Save

เมื่อสร้างหรือแก้ไขชิ้นงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว สามารถบันทึกไฟล์ชิ้นงานได้ด้วยคำสั่ง Save (บันทึกครั้งแรก/บันทึกทับข้อมูลเดิม) หรือ Save As (บันทึกแบบก๊อปปี้เปลี่ยนชื่อ) โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. คลิกเมนู File > Save หรือ Save As

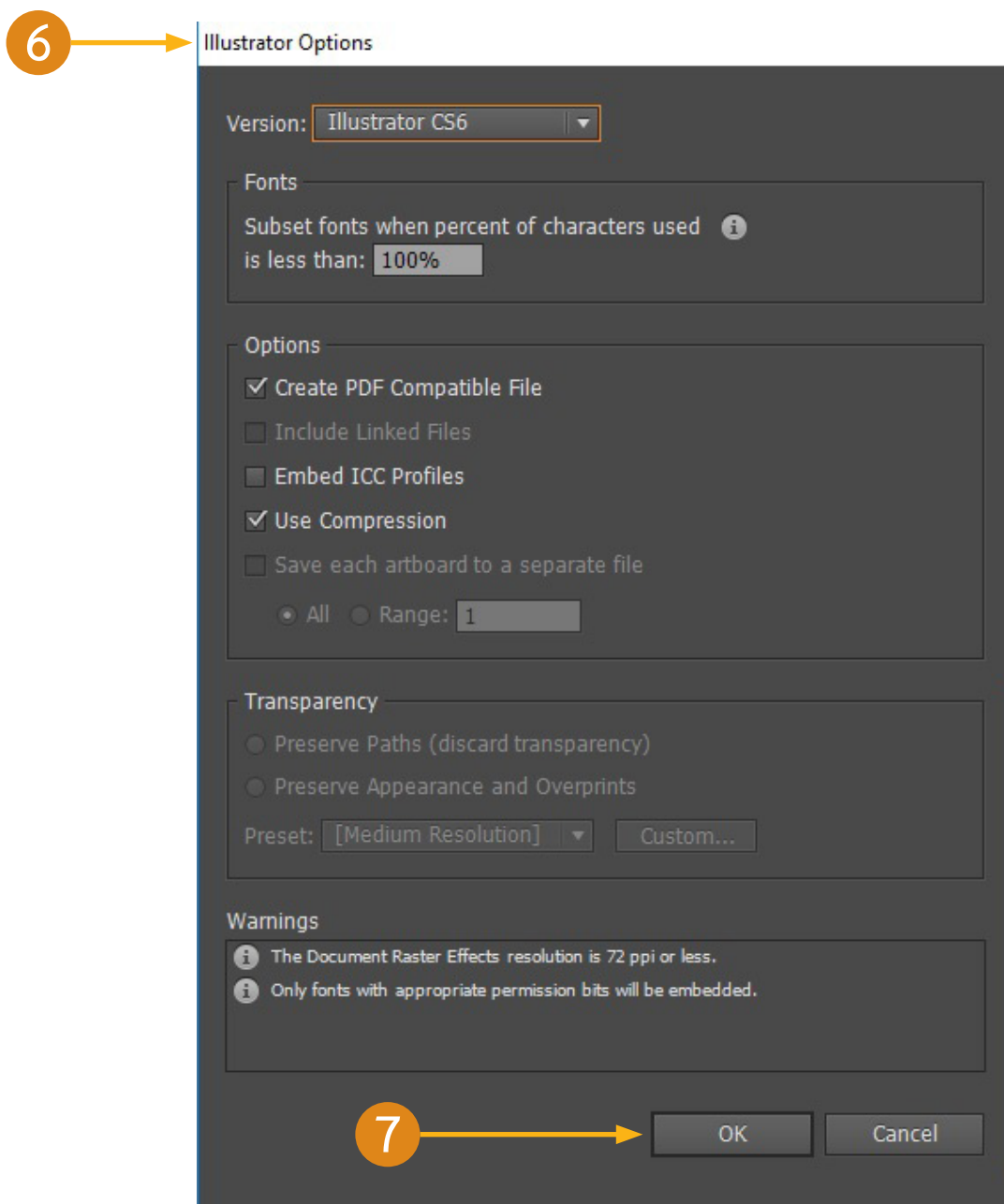


ภาพที่ 2.36 การเรียกใช้คำสั่ง File > Save หรือ Save As



ภาพที่ 2.37 การเรียกใช้คำสั่ง save เพื่อตั้งชื่อไฟล์

2. จะปรากฏหน้าต่าง Save As จากนั้นเลือกตำแหน่งที่จัดเก็บไฟล์
3. พิมพ์ชื่อใหม่ ที่ File name
4. เลือกชนิดของไฟล์ ที่ Save as type
 - Illustrator (*.AI) เป็นไฟล์ในรูปแบบของโปรแกรม Illustrator
 - Illustrator (*.EPS) เป็นไฟล์ที่เหมาะสมสำหรับไปใช้งานร่วมกับโปรแกรมอื่น
5. คลิกปุ่ม Save
6. จะปรากฏหน้าต่าง Illustrator Options ที่ Version ให้เลือกกำหนดนำไฟล์นี้ไปใช้กับเวอร์ชันรุ่นใดได้บ้าง
7. คลิกปุ่ม OK

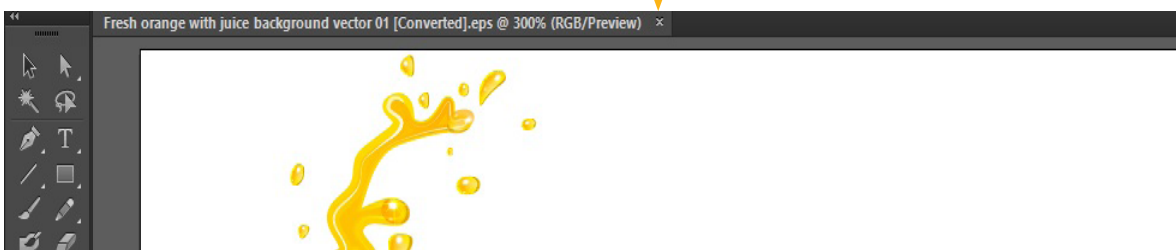


ภาพที่ 2.38 การกำหนดเวอร์ชันของโปรแกรม

การปิดไฟล์

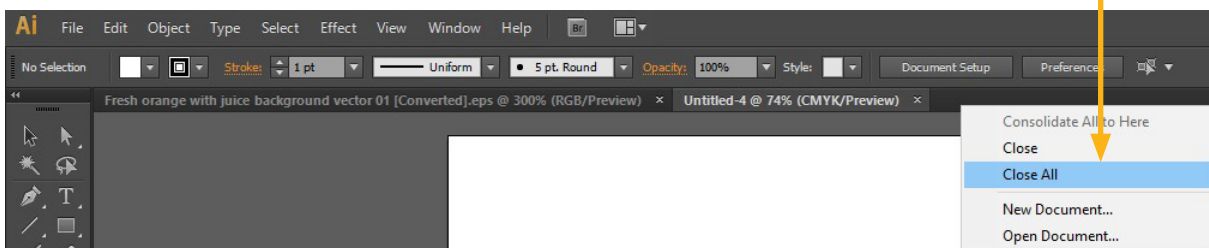
เมื่อต้องการปิดไฟล์ชิ้นงานหน้าตาต่างเดียว สามารถทำได้โดยคลิกที่ปุ่ม (Close) ที่หน้าต่างไฟล์ แต่ถ้าต้องการปิดไฟล์หลายหน้าต่างพร้อมกันให้คลิกขวาที่หน้าต่างแล้วเลือกคำสั่ง Close all

คลิกเพื่อปิดหน้าต่างไฟล์ชิ้นงานเดียว



ภาพที่ 2.39 แสดงการคลิกปุ่มกากบาทเพื่อปิดไฟล์

คลิกขวาที่หน้าต่างแล้วเลือกคำสั่ง Close All เพื่อปิดหลายหน้าต่างพร้อมกัน



ภาพที่ 2.40 การเรียกใช้คำสั่งปิดโปรแกรมทุกไฟล์ที่เปิดไว้

สรุปสาระสำคัญท้ายหน่วยที่ 2

สรุปสาระสำคัญการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

ในการสร้างไฟล์งานของโปรแกรม Illustrator สามารถเลือกสร้างได้ทั้งจากหน้ากระดาษเปล่าและเลือกสร้างจากเทมเพลต ซึ่งการสร้างไฟล์งานใหม่จากหน้ากระดาษเปล่า เหมาะกับงานเฉพาะด้านที่ต้องอาศัยการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาเองส่วนการสร้างไฟล์งานใหม่จากเทมเพลตเป็นการแก้ไขรายละเอียดต่าง ๆ จากแม่แบบสำเร็จรูปที่โปรแกรมเตรียมไว้ ดังนั้นจึงเหมาะสำหรับงานที่ไม่ต้องการรูปแบบเฉพาะมากนัก และในส่วนประกอบของโปรแกรมก็มีเครื่องมือแบ่งเป็นสัดส่วน เพื่อเรียกใช้งานได้อย่างครบครันตามคำอธิบายวิธีการใช้งานในหน่วยที่ 2 แล้ว ซึ่งเครื่องมือส่วนใหญ่จะคล้าย ๆ โปรแกรมกราฟิกทั่วไป จึงทำให้นักเรียนไม่รู้สึกสับสนเพราะได้มีการผ่านการใช้โปรแกรมต่าง ๆ มาบ้างแล้ว

คำศัพท์ หน่วยที่ 2

คำศัพท์	ความหมาย
Panel	ส่วนย่อยแยกออกมา
Guide	เส้นใช้บอกระยะการวัด
Show	แสดงผล
Essonite	การวาดภาพ
Layout	มุมมองงานพิมพ์
Painting	การระบายสี
Tracing	การปรับแต่งภาพ
Lock	ยึดไว้
Hide	ซ่อน
Make	สร้างผลงาน



ใบงานที่ 2.1

หน่วยที่ 2 การใช้งานโปรแกรม Adobe Illustrator เบื้องต้น

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถเลือกเปิดเอกสารจากเทมเพลตมาใช้งานได้
2. นักเรียนสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกไฟล์งานได้

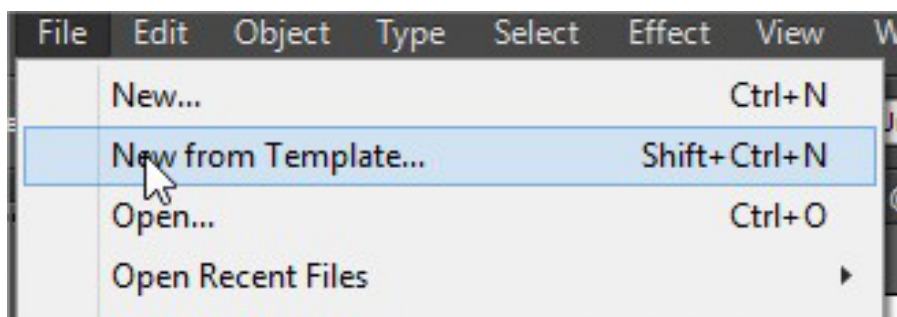
กิจกรรมและแนวทางปฏิบัติ

ให้นักเรียนออกแบบแพ็คเกจกล่อง จากเอกสารเทมเพลต

ขั้นตอนที่ 1 ใช้เส้นไกด์จากเทมเพลตของโปรแกรม

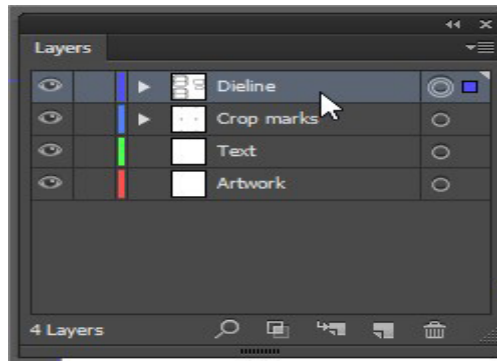
เราจะเริ่มต้นสร้างชิ้นงาน โดยการใช้เทมเพลต ของการสร้างแพ็คเกจ

1. ให้เปิดไฟล์งานใหม่ขึ้นมาจากเทมเพลตโดยเลือกคำสั่ง File > New from Template เลือกเทมเพลตของแพ็คเกจ โดยในตัวอย่างเลือกเทมเพลต Blank Templates เลือกเทมเพลต Gift Certificate Pouchette จากนั้นคลิกปุ่ม New ปรากฏชิ้นงานต้นแบบ ดังรูป



รูปที่ 1 การเปิดเทมเพลต

2. ในการคลิกล็อกเลเยอร์ Die line เอาไว้ก่อน เพื่อให้เลเยอร์นั้นคงที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ขณะที่เราทำการออกแบบ



รูปที่ 2 การล็อกเลเยอร์

ขั้นตอนที่ 2 เริ่มต้นออกแบบกล่องแพ็คเกจ

ขั้นตอนนี้เป็นการวาดภาพพื้นหลังรูปสี่เหลี่ยมสีส้มและสีน้ำตาล จากนั้นวาดรูปวงรีจัดทำเป็นพื้นหลังดังรูป

1. ใช้ Rectangle Tool เพื่อวาดรูปสี่เหลี่ยมพื้นหลังของกล่อง แล้วใส่สี
2. คัดลอกพื้นหลังเพิ่มเติม แล้วจัดการเปลี่ยนสีตามต้องการ
3. จัดทำพื้นหลังแพ็คเกจในส่วนที่มีลักษณะโค้งโดยใช้ Pen Tool คลิก วาดจุดที่ 1 และ คลิกวาดจุดที่ 2 โดยดึงจุดที่ 2 ให้เส้นเป็นเส้นโค้ง จากนั้นวาดจุดต่อ ๆ ไป ดึงให้เป็นเส้นโค้งและปิดพารโดยคลิกที่จุดเริ่มต้น จะได้พื้นหลังลักษณะโค้ง
4. คัดลอกพื้นหลังเพิ่มเติม แล้วจัดการเปลี่ยนสีตามต้องการ
5. ใช้ Rectangle Tool เพื่อวาดรูปสี่เหลี่ยมพื้นหลังในส่วนที่เหลือในสีเดียวกัน

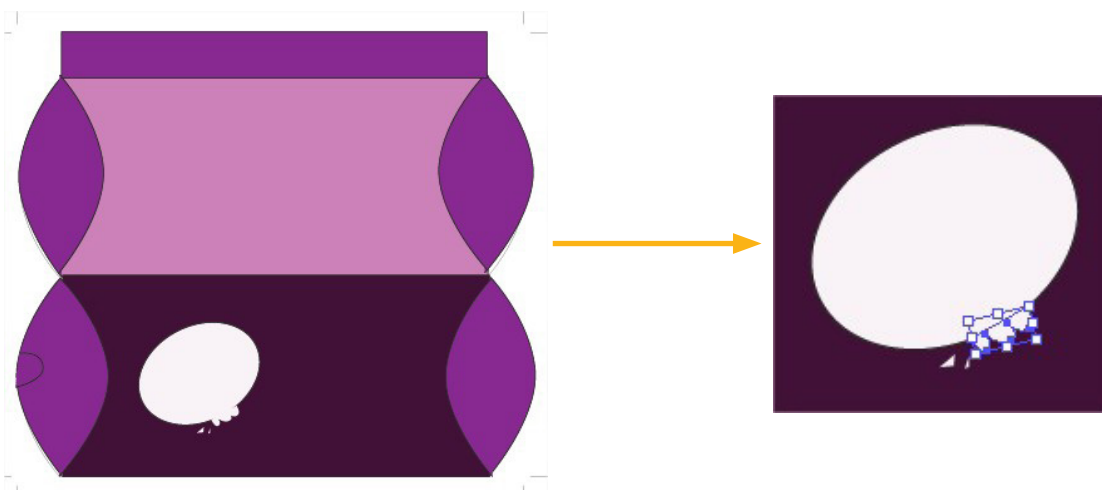


รูปที่ 3 การวาดสี่เหลี่ยมพื้นหลังกล่อง

ขั้นตอนที่ 3 สร้างลวดลายตกแต่งแพ็คเกจ

เป็นการวาดภาพเพื่อให้นำมาประกอบเป็นลวดลาย โดยเราจะวาดภาพวงรีและสามเหลี่ยมมาประกอบรวมกัน ดังรูป

1. วาดรูปวงรีตกแต่ง โดยใช้ Ellipse Tool และกำหนดสีพื้นเป็นสีขาว ไม่เติมเส้นขอบ
2. วาดภาพตกแต่งให้มีลักษณะเหมือนรอยกัด โดยใช้ Pen Tool คลิกวาดจุดที่ 1 และคลิกวาดจุดที่ 2 โดยตั้งจุดที่ 2 ให้เส้นเป็นเส้นโค้ง จากนั้นวาดจุดต่อ ๆ ไป ดึงให้เป็นเส้นโค้ง และปิดพารโดยคลิกที่จุดเริ่มต้น จะได้ชิ้นพารของรอยกัด
3. ต่อกวาดรูปสามเหลี่ยมตกแต่งตรงบริเวณรอยกัด จำนวน 2 รูป โดยใช้เครื่องมือ Pen Tool



รูปที่ 4 การวาดรอยกัด จากเครื่องมือ pan tool

ขั้นตอนที่ 4 นำรูปภาพมาประกอบกัน

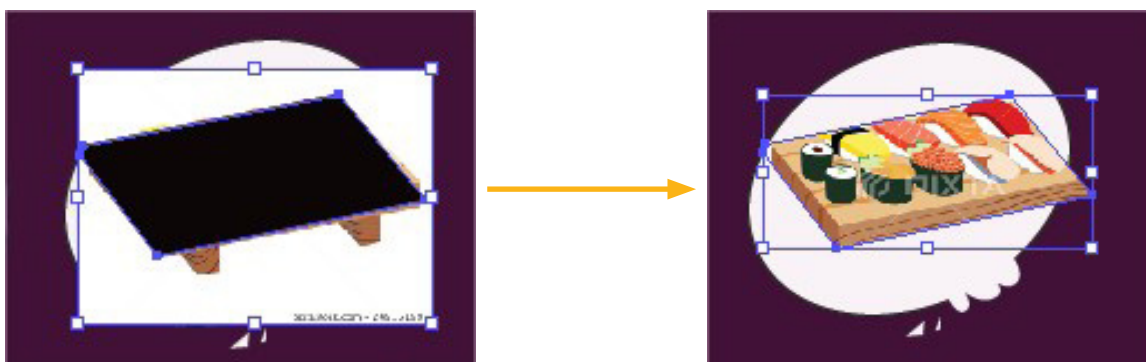
เป็นการนำภาพนมเข้ามาประกอบในชิ้นงาน จากนั้นเราจะวาดเส้นพารขึ้นมารอบภาพนม และทำการคลิกปิ้งมาสก์เพื่อบังให้แสดงเฉพาะภาพนมไม่มีส่วนของพื้นหลัง สุดท้ายก็นำภาพ Maple Leaf จากไลบรารี Nature มาตกแต่งเพิ่มเติม ดังรูป

1. นำรูปภาพมาประกอบโดยเลือกคำสั่ง File > Place เลือกรูปที่ต้องการ โดยในตัวอย่างเลือกรูป cake.jpg จากนั้นคลิกปุ่ม place ภาพจะถูกนำเข้ามาปรากฏอยู่บนอาร์ตบอร์ด



รูปที่ 5 การแทรกภาพเข้ามาในเทมเพลต

2. วาดพาทเพื่อใช้เป็นคลิปปีงมาสก์ ให้แสดงเฉพาะส่วนของรูปขนม และบังส่วนของพื้นหลัง โดยใช้เครื่องมือ Pen Tool วาดเส้นพาทตามรูปขนม โดยเลือกเฉพาะสีเส้นขอบเป็นสีใดก็ได้ไม่เติมสีพื้น
3. คลิกที่ Color ในส่วนของการเลือกสี เพื่อสลับสีจากการเติมสีเส้นอย่างเดียวมาเป็นการเติมสีเส้นอย่างเดียวมาเป็นการเติมเฉพาะสีพื้นเพียงอย่างเดียว จะได้ขึ้นพาทที่จะใช้เป็นคลิปปีงมาสก์
4. ทำให้พาทที่สร้างเป็นปีงมาสก์ โดยเลือกที่พาทและรูปภาพขนม จากนั้นเลือกคำสั่ง Object > Clipping Mask > Make (หรือกด <Ctrl>) ภาพจะถูกบังและแสดงออกมาเฉพาะส่วนที่เป็นคลิปปีงมาสก์ จากนั้นจัดตำแหน่งและขนาดของภาพให้สวยงาม
5. ตกแต่งโดยนำภาพจากในโปรแกรมมาประกอบ โดยเลือกคำสั่ง Window > Symbol Library > Nature เพื่อเปิดพาเนลของภาพ Nature ในตัวอย่างจะใช้ภาพ Maple Leaf ลากภาพมาวางบนอาร์ตบอร์ดและจัดตำแหน่งให้สวยงาม ดังรูป



รูปที่ 6 การวาดเส้นพาทและ Clipping Mask รูปภาพ

ขั้นตอนที่ 5 ใส่ข้อความประกอบกัน

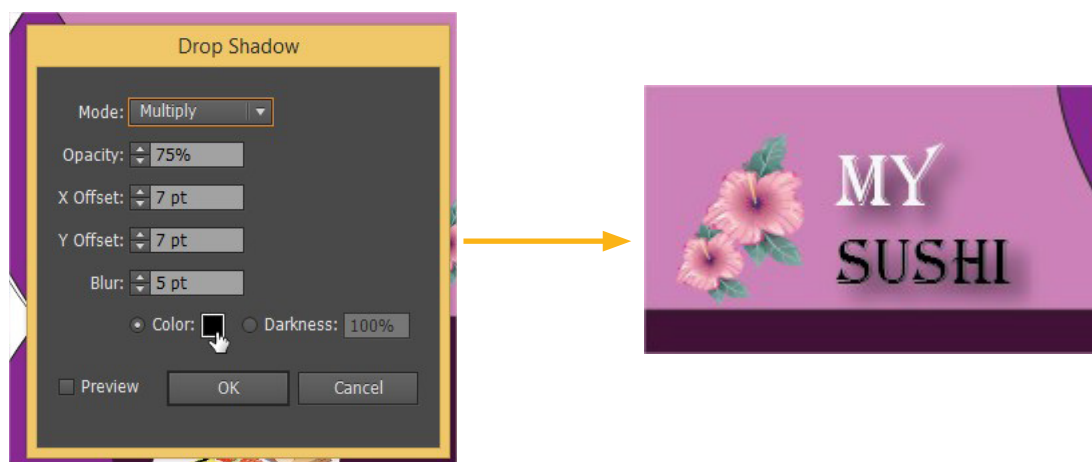
เป็นการใส่ข้อความเป็นลงในชิ้นงาน คือ ชื่อผลิตภัณฑ์ที่มีเอฟเฟกต์การใส่เงา และข้อความรายละเอียดต่าง ๆ ดังรูป

1. ใช้ Type Tool พิมพ์ข้อความ MY SUSHI ซึ่งเป็นชื่อร้าน โดยกำหนดสีตัวหนังสือ MY เป็นสีขาว และ SUSHI เป็นสีอื่น ๆ



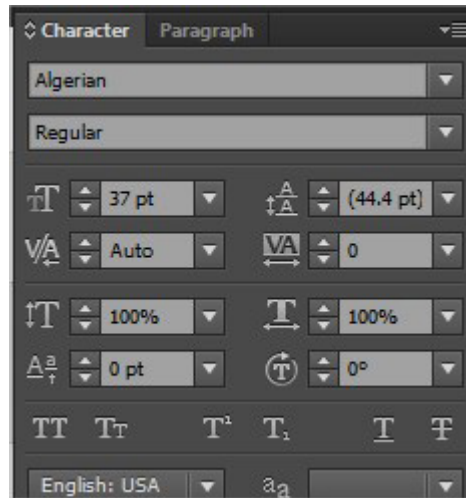
รูปที่ 7 การใส่ข้อความ

2. กำหนดรูปแบบตัวอักษร และการจัดวางข้อความ โดยเปิดพาเนล Paragraph เลือกการจัดวางข้อความให้อยู่กึ่งกลาง
3. ใส่เงาให้อักษร โดยเลือกคำสั่ง Effect > Stylize > Drop Shadow.. กำหนดค่าต่าง ๆ และเลือกสี Color เป็นสีดำ จากนั้นคลิกปุ่ม OK จะได้ผลลัพธ์ดังรูป

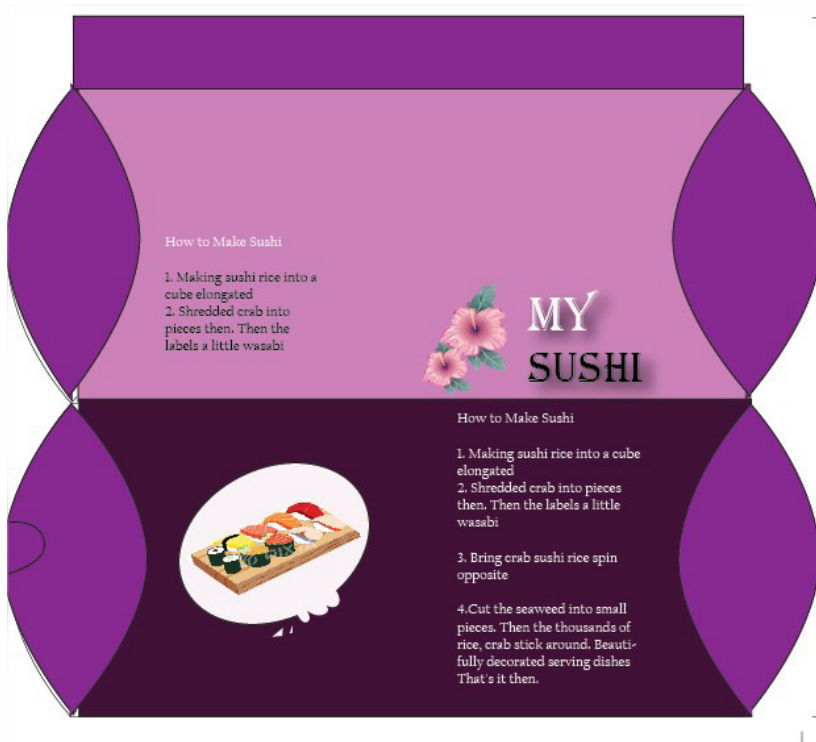


รูปที่ 8 การใส่เงาให้กับข้อความ

4. ใช้ Type Tool เพื่อพิมพ์ข้อความประกอบต่าง ๆ บนกล่อง โดยกำหนดลักษณะต่าง ของข้อความ ที่พาเนล Character จากนั้นกำหนดการจัดวางข้อความ โดยเปิดพาเนล Paragraph เลือกการวางชิดซ้าย
5. พิมพ์ข้อความประกอบเพิ่มเติม โดยใช้เครื่องมือ Type Tool จากนั้นกำหนดลักษณะข้อความที่พาเนล Character



รูปที่ 9 การจัดการกับข้อความ



รูปที่ 10 การใส่ข้อความอื่น ๆ ลงไปในชิ้นงาน

ใบงานที่ 2.2

หน่วยที่ 2 การใช้งานโปรแกรม Adobe Illustrator เบื้องต้น

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถเลือกเปิดเอกสารจากเทมเพลตมาใช้งานได้
2. นักเรียนสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ได้
3. นักเรียนสามารถบันทึกไฟล์งานได้

กิจกรรมและแนวทางปฏิบัติ

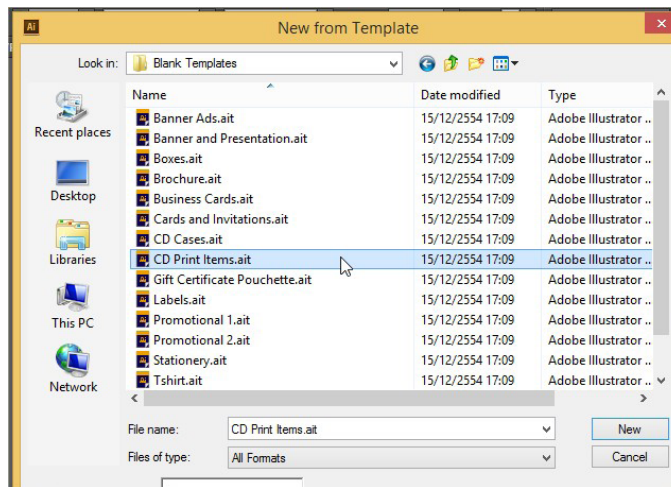
ให้นักเรียนการออกแบบของใส่ CD

ในการออกแบบของใส่ซีดีจะแบ่งเป็น 3 ส่วนคือด้านหน้า ด้านในและด้านหลัง ซึ่งจะมีส่วนของปีกสำหรับทากาว เป็นการใช้เทมเพลตของของใส่ซีดี เพื่อตัดแปลงให้ของใส่ซีดี ซึ่งสามารถวาดรูปทรงประกอบด้วยเครื่องมือวาดต่าง ๆ เช่น Ellipse Tool เพื่อวาดดวงกลม Line segment Tool เพื่อวาดเส้น และ Rectangle Tool เพื่อวาดรูปสี่เหลี่ยม จะนำมาใช้ตกแต่ง และสามารถนำภาพอื่น ๆ มาประกอบได้ด้วย

ขั้นตอนที่ 1 เปิดไฟล์จากเทมเพลต

เป็นการเรียกใช้เทมเพลตของสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับวิธีที่โปรแกรมมีมาให้ ซึ่งจะประกอบด้วยเส้นกำหนดขอบเขตชิ้นงานของของใส่ซีดี และสกรีนซีดี แต่งในตัวอย่างนี้เราจะเลือกเฉพาะการออกแบบของใส่ซีดีเท่านั้น

1. เปิดไฟล์งานใหม่ขึ้นมาจากเทมเพลต โดยเลือกคำสั่ง File > New From Template (หรือ Shift + Ctrl + N) เลือกโฟลเดอร์ของเทมเพลต Blank Template เลือกเทมเพลต CD Print Items.AIT จาก ปุ่ม NEW จะได้ไฟล์งานใหม่จากเทมเพลตที่เลือก



รูปที่ 1 เปิดเอกสารใหม่จากเทมเพลต

- สร้างเลเยอร์ใหม่เปลี่ยนชื่อเป็น artwork เพื่อใช้ออกแบบซองซีดีของเรา

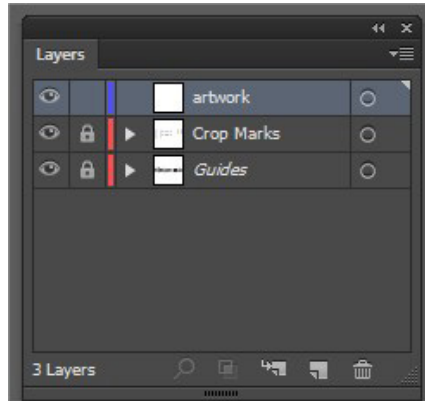


รูปที่ 2 สร้างเลเยอร์ใหม่ตั้งชื่อ artwork

ขั้นตอนที่ 2 วาดพื้นหลังของซีดี

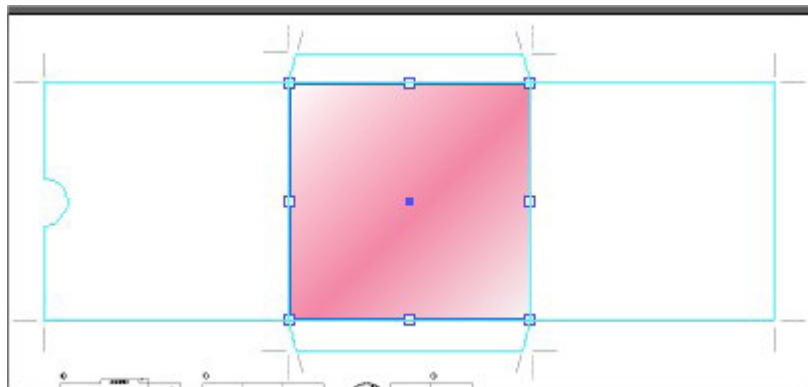
เป็นการวาดรูปทรงและตกแต่งพื้นหลังของช่องใส่ซีดี ดังรูป

1. เริ่มต้นให้ล็อกเลเยอร์อื่น ๆ ทั้งหมดยกเว้นเลเยอร์ artwork เพื่อไม่ให้เส้นเค้าโครงต่าง ๆ เปลี่ยนแปลง โดยคลิกหน้าชื่อเลเยอร์ให้ปรากฏรูป



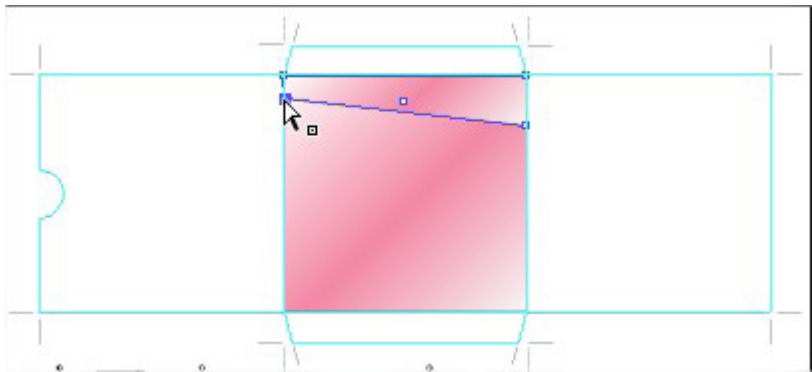
รูปที่ 3 ล็อกเลเยอร์อื่น ๆ

2. ใส่สีพื้นหลังซึ่งเริ่มจากส่วนของปกด้านหน้า โดยใช้ Rectangle Tool วาดรูปสี่เหลี่ยมขนาดเท่ากับปกหน้า จากนั้นกำหนดสีพื้นเป็นการไล่สีแบบ Gradient กำหนดการไล่สีที่พาเนล Gradient เป็นแบบ Linear มุม (Angle) 180 องศา กำหนดสีให้สีแรกเป็นสีชมพู และสีที่ 2 เป็นสีขาว เพื่อให้ไล่สีจากสีชมพูไปเป็นสีขาว จะได้ผลลัพธ์ ดังรูป

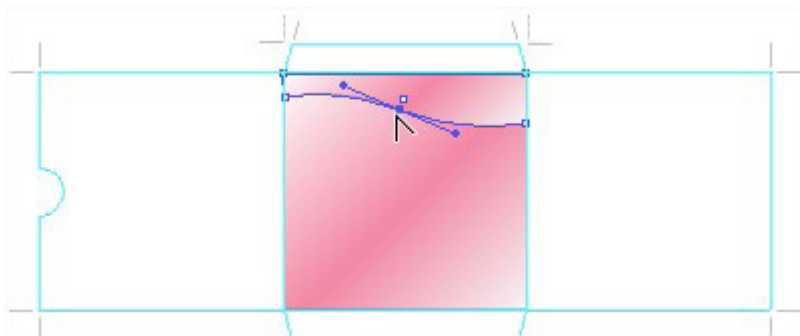


รูปที่ 4 ใส่สีพื้นหลังแบบ Gradient

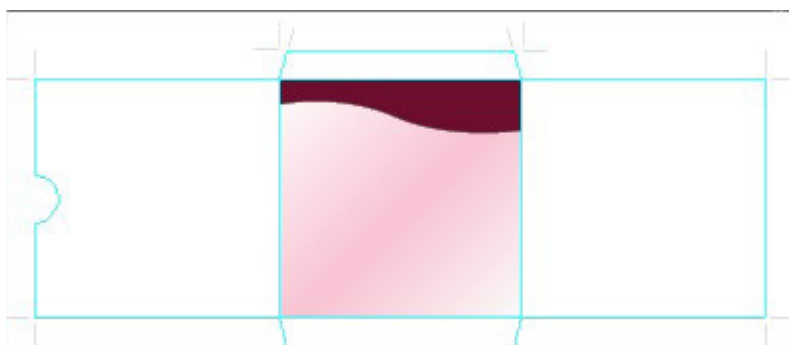
3. วาดรูปตกแต่งด้านบน โดยใช้ Rectangle Tool วาดรูปสี่เหลี่ยม จากนั้นใช้ direct selection tool เลือกที่จุดล่างซ้ายตั้งบนเพื่อเปลี่ยนรูปร่างสี่เหลี่ยม จากนั้นใช้ Add Anchor Point Tool เพิ่มจุดตรงกลางเส้นล่าง และใช้ Convert Anchor Point Tool ดึงแขนของจุดตรงกลางให้เป็นเส้นโค้ง ดังรูป



รูปที่ 5 การดึงจุดล่างซ้ายขึ้นบน

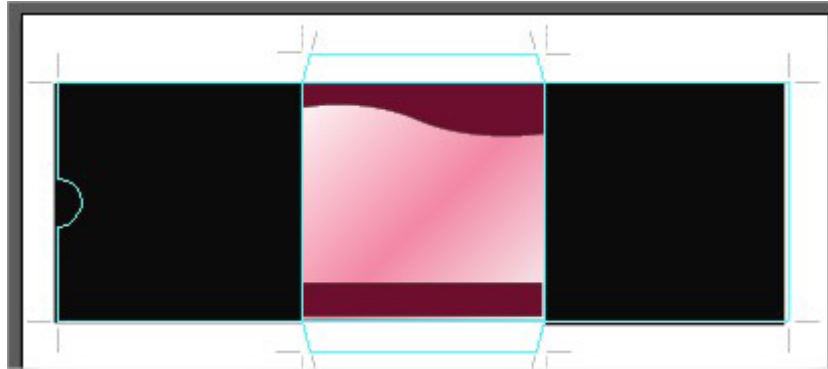


รูปที่ 6 การดึงจุดให้เป็นเส้นโค้ง



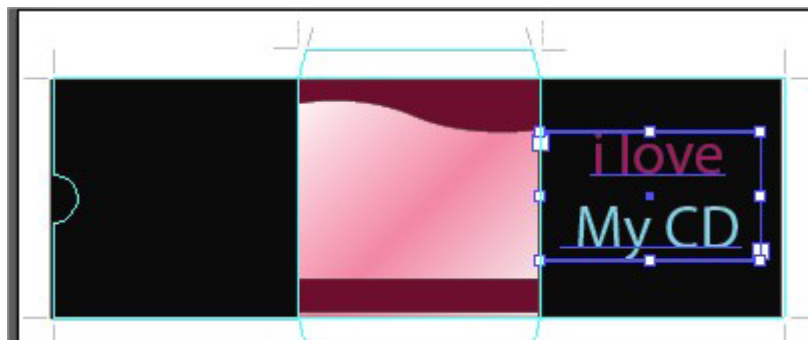
รูปที่ 7 ใส่สีพื้นหลังส่วนบนของซอง CD

4. จากนั้นใช้ Rectangle Tool วาดรูปสี่เหลี่ยมสีดำ เป็นแถบตกแต่งที่ด้านล่างของปกหน้า และ วาดรูปสี่เหลี่ยมเป็นพื้นหลังของปกทั้งหมด ดังรูป



รูปที่ 8 ใส่สีพื้นหลังทุกส่วนของช่องใส่ CD

5. เพิ่มข้อความเข้ามาเพื่อตกแต่งปกซีดี โดยจะได้ผลลัพธ์ ดังรูป

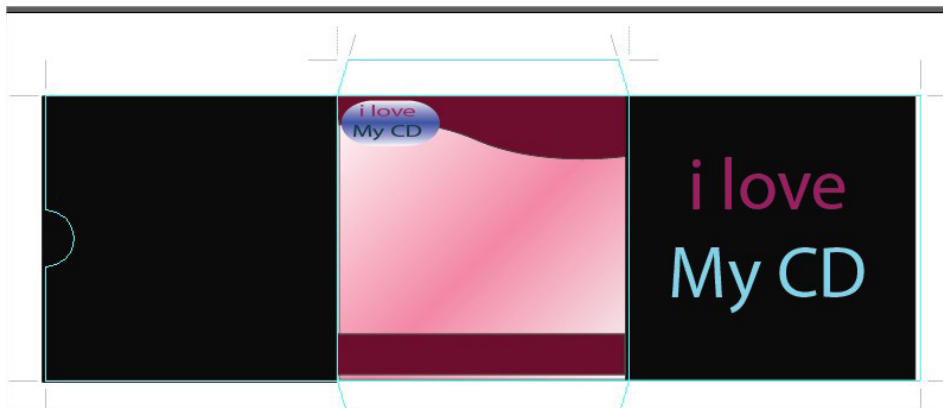


รูปที่ 9 ใส่ข้อความที่ช่องว่างด้านข้างของ CD

ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบและจัดวางโลโก้

เป็นการใช้เครื่องมือวาดเป็นหลัง ตั้งแต่การใช้ Rounded Rectangle Tool วาดรูปสี่เหลี่ยมมุมมน จากนั้นกำหนดสี และนำไปใช้เป็นพื้นหลังของข้อความเพื่อจัดทำเป็นโลโก้

1. ออกแบบส่วนที่ตกแต่งเพิ่มเติมให้กับโลโก้ โดยใช้ Rounded Rectangle Tool วาดรูปสี่เหลี่ยมมุมมน
2. เปลี่ยนสีพื้นให้กลายเป็นการไล่สีแบบ Gradient แบบเดียวกับสีพื้นหลัง แต่เปลี่ยนค่ามุมเป็น ๓๐ องศา และสีเส้นขอบเป็นสีเข้ม
3. คัดลอกข้อความจากปกด้านขวาโดยใช้คำสั่ง Ctrl+C นำมาวางที่ปกหน้าโดยใช้คำสั่ง Ctrl+V
4. ปรับขนาดข้อความที่จะนำมาใช้งาน โดยเลือก Selection Tool คลิกที่ข้อความ กด Shift ค้างไว้ ขณะที่ปรับขนาดเพื่อคงอัตราส่วนของข้อความนั้นไว้
5. นำมาจัดวางให้ได้ผลลัพธ์ ดังรูป

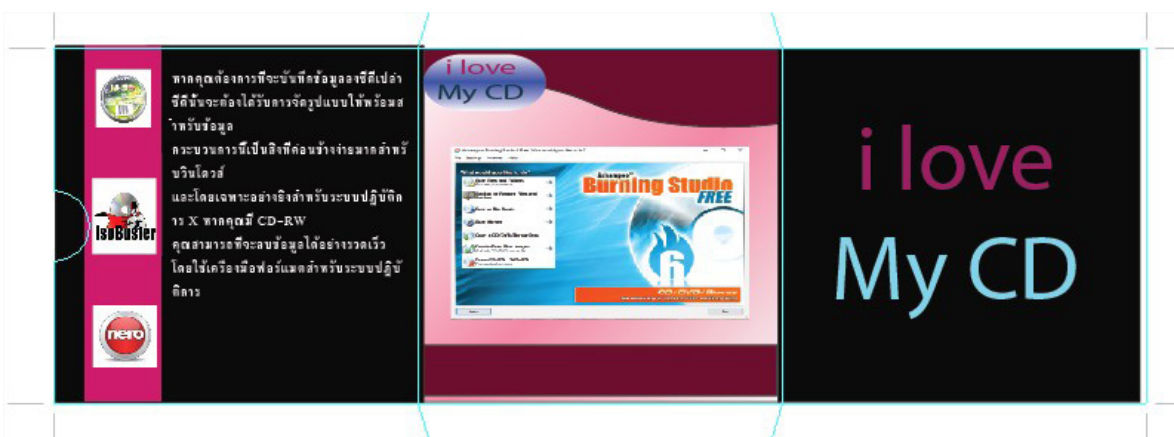


รูปที่ 10 สร้างปุ่มใส่ข้อความที่ด้านบนของซอง CD

ขั้นตอนที่ 4 ใส่ข้อความอธิบาย และตกแต่ง

เป็นการใช้เครื่องมือ Type Tool เป็นหลักตั้งแต่การสร้างข้อความชื่อเรื่อง และคำโฆษณาบนหน้าปก ซิตี รวมทั้งการสร้างรายละเอียดของสินค้าที่อยู่บนปกด้านหลัง

1. ใช้เครื่องมือ Type Tool เพื่อสร้างข้อความประกอบบนปกหน้า ในตัวอย่างจะสร้างข้อความ 2 ชุด คือ หัวเรื่อง และข้อความโฆษณาด้านล่าง
2. ใส่ข้อความอธิบายข้อมูลที่หลังปก เพื่อความง่ายในการจัดขอบเขตของข้อความ ให้สร้างเส้นไกด์ขึ้นมาเพื่อกำหนดขอบเขต โดยคลิกเมาส์จากบริเวณแถบไม้บรรทัดลากมาวางเพื่อสร้างเส้นไกด์
3. ใช้เครื่องมือ Type Tool วาดกรอบข้อมูล เพื่อกำหนดขอบเขตของข้อความ และพิมพ์ข้อความที่ต้องการ
4. ใช้เครื่องมือ Rectangle Tool วาดรูปสี่เหลี่ยมหรับตกแต่ง
5. ใช้เครื่องมือ Type Tool วาดกรอบข้อความ เพื่อกำหนดขอบเขตข้อความ และพิมพ์ข้อความ เช่น พิมพ์ข้อความความเว็บไซต์



รูปที่ 11 สร้างปุ่มใส่ข้อความทุกส่วนของซองใส่ CD

แบบฝึกหัดท้ายบท

บทที่ 2 การใช้งานโปรแกรม Adobe Illustrator เบื้องต้น

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. บอกส่วนประกอบของโปรแกรม Illustrator มาสัก 2-3 อย่าง

.....
.....

2. บอกวิธีการใช้เครื่องมือของโปรแกรมโดยยกตัวอย่างมาสัก 2 อย่าง

.....
.....

3. บอกขั้นตอนการสร้างเอกสารใหม่มาพอสังเขป

.....
.....

4. อธิบายขั้นตอนการเพิ่มอาร์ตบอร์ดมาพอสังเขป

.....
.....

5. อธิบายการเปลี่ยนสีหน้าจอของโปรแกรมมาพอเข้าใจ

.....
.....

6. บอกการปรับมุมมองการแสดงผลภาพมีอะไรบ้าง

.....
.....

7. บอกการใช้งานเครื่องมือวัดและบอกตำแหน่งมีอะไรบ้าง

.....
.....

8. บอกวิธีการกำหนดรูปแบบการเรียงหน้าต่าง มาพอเข้าใจ

.....
.....

แบบทดสอบหลังเรียน

บทที่ 2 การใช้งานโปรแกรม Adobe Illustrator เบื้องต้น

คำสั่ง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ส่วนประกอบของโปรแกรม Illustrator ที่มีคำสั่งใช้งานต่าง ๆ คือข้อใด
 - ก. Option Bar
 - ข. Tool Bar
 - ค. Menu Bar
 - ง. Palette
2. คำสั่งกำหนดคุณสมบัติและตัวปรับแต่งการทำงานให้กับวัตถุคือข้อใด
 - ก. Menu Bar
 - ข. Tool Bar
 - ค. Option Bar
 - ง. Palette
3. เครื่องมือชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำงานคือข้อเมนูใด
 - ก. Tool Bar
 - ข. Option Bar
 - ค. Menu Bar
 - ง. Palette
4. พื้นที่สำหรับพิมพ์งานคือข้อใด
 - ก. Pasteboard
 - ข. Document
 - ค. Guide
 - ง. Palette
5. พื้นที่ว่าง ๆ รอบเอกสารคือข้อใด
 - ก. Palette
 - ข. Pasteboard 4
 - ค. Guide
 - ง. Document

6. อาร์ตบอร์ด มีส่วนประกอบใดบ้าง

- ก. พื้นที่นอกและพื้นที่ใน
- ข. พื้นที่นอก
- ค. พื้นที่ใน
- ง. พื้นที่กลาง

7. อาร์ตบอร์ดช่วยในการทำงานหลัก ๆ คือข้อใด

- ก. สร้างวัตถุชิ้นงานได้
- ข. พื้นที่สำหรับปักวัตถุ
- ค. สามารถมีหลาย ๆ พื้นที่การทำงาน
- ง. พื้นที่ใช้สำหรับจัดรูปแบบ

8. คำสั่งเปลี่ยนสีหน้าจอโปรแกรมด้วยตนเอง คือข้อใด

- ก. Preferences
- ข. Dark / Light
- ค. User Interface
- ง. Brightness

9. คำสั่งการเปิดเอกสารใหม่

- ก. Open
- ข. Open Recent
- ค. New
- ง. New from Template

10. คำสั่งการออกจากโปรแกรมคือข้อใด

- ก. Exit
- ข. Close
- ค. Close all
- ง. Exit all

เฉลยทดสอบหลังเรียน

บทที่ 2 การใช้งานโปรแกรม Adobe Illustrator เบื้องต้น

1. ส่วนประกอบของโปรแกรม Illustrator ที่มีคำสั่งใช้งานต่าง ๆ คือข้อใด
 - ก. Option Bar
 - ข. Tool Bar
 - ค. **Menu Bar**
 - ง. Palette
2. คำสั่งกำหนดคุณสมบัติและตัวปรับแต่งการทำงานให้กับวัตถุคือข้อใด
 - ก. Menu Bar
 - ข. Tool Bar
 - ค. **Option Bar**
 - ง. Palette
3. เครื่องมือชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำงานคือข้อเมนูใด
 - ก. **Tool Bar**
 - ข. Option Bar
 - ค. Menu Bar
 - ง. Palette
4. พื้นที่สำหรับพิมพ์งานคือข้อใด
 - ก. Pasteboard
 - ข. **Document**
 - ค. Guide
 - ง. Palette
5. พื้นที่ว่าง ๆ รอบเอกสารคือข้อใด
 - ก. **Palette**
 - ข. Pasteboard 4
 - ค. Guide
 - ง. Document

6. อาร์ตบอร์ด มีส่วนประกอบใดบ้าง

ก. พื้นที่นอกและพื้นที่ใน

ข. พื้นที่นอก

ค. พื้นที่ใน

ง. พื้นที่กลาง

7. อาร์ตบอร์ดช่วยในการทำงานหลัก ๆ คือข้อใด

ก. สร้างวัตถุขึ้นงานได้

ข. พื้นที่สำหรับปักวัตถุ

ค. สามารถมีหลาย ๆ พื้นที่การทำงาน

ง. พื้นที่ใช้สำหรับจัดรูปแบบ

8. คำสั่งเปลี่ยนสีหน้าจอโปรแกรมด้วยตนเอง คือข้อใด

ก. Preferences

ข. Dark / Light

ค. User Interface

ง. Brightness

9. คำสั่งการเปิดเอกสารใหม่

ก. Open

ข. Open Recent

ค. New

ง. New from Template

10. คำสั่งการออกจากโปรแกรมคือข้อใด

ก. Exit

ข. Close

ค. Close all

ง. Exit all

แบบประเมินใบงาน

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนน โดยพิจารณาจากการปฏิบัติงานตามใบงานของผู้เรียน ซึ่งมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ระดับคะแนน 2 หมายถึง ปฏิบัติงานตามรายการประเมินได้ถูกต้องสมบูรณ์

ระดับคะแนน 1 หมายถึง ปฏิบัติงานตามรายการประเมินได้แต่ไม่ถูกต้องสมบูรณ์

ระดับคะแนน 0 หมายถึง ปฏิบัติงานตามรายการประเมินไม่ได้

ข้อที่	รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			หมายเหตุ
		ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)	
1	ปฏิบัติตามขั้นตอนได้ถูกต้อง				
2	ใช้เครื่องมือในการปฏิบัติถูกต้อง				
3	ชิ้นงานโดยรวมที่ปฏิบัติถูกต้อง สมบูรณ์ ครบถ้วน				
4	งานเสร็จตามเวลาที่กำหนด				
5	มีความคิดสร้างสรรค์				
6	ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง				
7	มีความประพฤติที่ดี ไม่ทำผิดกฎระเบียบ				
8	มีความซื่อสัตย์ในการทำงาน				
9	มีความรับผิดชอบ				
10	ดูแลความสะอาดห้องเรียน				
รวม					
รวมคะแนนทั้งสิ้น					

ประเมินโดย

ผู้เรียน

ผู้สอน

รวมคะแนนที่ได้ คะแนนเฉลี่ย

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)