



วาดลายเส้น เวกเตอร์ ภาพเหมือน ภาพการ์ตูน ศิลปอาร์ต

Ai

# Illustrator

BASIC+ADVANCED

+ Workshop ตัวอย่างงาน

2022

ฉบับสมบูรณ์

ประยุกต์ได้กับทุกเวอร์ชัน



โหลดตัวอย่างก็ใช้ในเล่มได้จาก  
[www.guskill.com/download](http://www.guskill.com/download)

ทองบรรณาธิการ

299.-

p67

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

๑๖ ๗๕๐/๘๕

๑/๒๕๕๖๖๙

๒๒๗๐๙๘๔๘



วาดลายเส้น เวกเตอร์ ภาพเหมือน ภาพการ์ตูน ศิลปอาร์ต



# Illustrator

# 2022

กองบรรณาธิการ

ฉบับสมบูรณ์

# CONTENTS

## CHAPTER 1

### รู้จักกับ Illustrator 2021 และ:

<b>Adobe Creative Cloud</b>	<b>1</b>
รู้จักกับ Adobe Creative Cloud	1
ระบบที่ Illustrator ต้องการ	6
การลงทะเบียนและติดตั้ง Illustrator	6
ความสำคัญของภาพกราฟิก	11
วิวัฒนาการของภาพกราฟิก	11
กราฟิกในยุคดิจิทัล	12
รู้จักกับ Adobe Illustrator	13
เปิดใช้งาน Adobe Illustrator 2021	15
หน้าจอโปรแกรม Illustrator	15
การปรับสีหน้าจอโปรแกรม	17
ส่วนประกอบหน้าจอโปรแกรม Illustrator	18
แถบเมนูคำสั่ง (Menu bar)	19
กล่องเครื่องมือ (Toolbox)	20
คอนโทรลพาเนล (Control Panel)	21
พื้นที่การทำงาน (Artboard)	22
พาเนลควบคุมการทำงาน (Panel)	24
รูปแบบหน้าจอการทำงาน (Workspace)	26
แหล่งภาพที่สามารถนำมาใช้งาน	28

## CHAPTER 2

### หลักการสร้างงานกราฟิก

<b>และ-การใช้เครื่องมือพื้นฐาน</b>	<b>29</b>
แนวคิดในการสร้างงานกราฟิก	29
หลักการสร้างงานกราฟิก	32
การเปิดไฟล์ชิ้นงานด้วยคำสั่ง Open	33
การเปิดไฟล์ชิ้นงานด้วย Adobe Bridge	35
การสร้างไฟล์ชิ้นงานใหม่ด้วยคำสั่ง New	37
กำหนดขนาดชิ้นงานตามค่ามาตรฐาน	38
การสร้างไฟล์ชิ้นงานใหม่ด้วยเทมเพลต	38
ส่วนประกอบของภาพที่วาดโดย Illustrator	39
เครื่องมือพื้นฐานในการทำงาน	40
ตัวอย่างการใช้เครื่องมือสร้างชิ้นงาน	45
การจัดการกับไฟล์ และอาร์ตบอร์ด	50
การกำหนดมุมมองการทำงาน	55
การยกเลิก/ทำซ้ำคำสั่ง	60

simple

simple

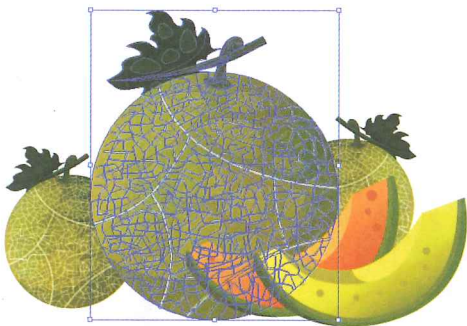


## CHAPTER 3

<b>การวาดด้วยเครื่องมือต่างๆ</b>	<b>61</b>
ทำความรู้จักกับพาท (Path)	61
ลักษณะของภาพเวกเตอร์	64
การวาดเส้นด้วย Line Tool	65
การวาดรูปทรงเรขาคณิตด้วย Shape Tool	72
การวาดภาพด้วย Pen Tool	79
การวาดภาพด้วย Pencil Tool	85
การกำหนดลักษณะของเส้น	90
การวาดภาพด้วย Paintbrush Tool	92
การแยกเส้นให้เป็นโครงร่าง	105
การวาดภาพด้วย Blob Brush Tool	106
การลบภาพด้วย Eraser Tool	107

## CHAPTER 4

<b>การนำไฟล์ภาพบิตแมพเข้ามาใช้งาน</b>	<b>109</b>
การนำภาพบิตแมพเข้ามาใช้งาน	109
การแปลงภาพบิตแมพเป็นภาพเวกเตอร์	111
การทำภาพพื้นหลังโปร่งใสด้วย Mask	117



## CHAPTER 5

<b>การสร้างข้อความ</b>	<b>119</b>
รู้จักกับรูปแบบของตัวอักษร	119
เครื่องมือในการสร้างตัวอักษร	120
การสร้างตัวอักษรแบบ Point Type	121
การสร้างตัวอักษรแบบ Area Type	122
การสร้างตัวอักษรแบบ Type on Path	124
การกำหนดรูปแบบของตัวอักษร	128
การจัดเรียงข้อความในย่อหน้า	132
การตกแต่งตัวอักษร	134
เพิ่มลูกเล่นเมื่อใช้ข้อความแบบ Area Type	138
การกลับแนวตัวอักษร	143
การเปลี่ยนตัวพิมพ์เล็ก-ใหญ่	144
การเปลี่ยนตัวอักษรให้เป็นโครงร่างพาท	144
การนำเข้าข้อความจากไฟล์อื่นมาใช้งาน	145
การใช้ตัวอักษรภาษาไทย	147
การตรวจสอบคำผิด	150
การค้นหาและแทนที่ชนิดตัวอักษร	152

## CHAPTER 6

<b>การจัดการกับวัตถุ</b>	<b>153</b>
การเลือกใช้งานวัตถุ	153
การใช้งานเครื่องมือวัตถุ	159
การเคลื่อนย้ายวัตถุ	164
การทำสำเนาวัตถุ	166
การโคลนนิ่งวัตถุด้วยคำสั่ง Offset Path	167
การจัดกลุ่มวัตถุ	168
การลือวัตถุ	170
การซ่อน/แสดงวัตถุ	171
การจัดเรียงวัตถุ	172
การจัดลำดับวัตถุ	175
จัดการวัตถุที่เหมือนกันด้วย Global Edit ในคราวเดียว	176

## CHAPTER 7

<b>การปรับแต่งวัตถุ</b>	<b>179</b>
การปรับขนาดวัตถุ	179
การหมุนวัตถุ	182
การสร้างวัตถุสะท้อน	185
ปรับขนาด ย้ายตำแหน่ง หมุน และพลิกกลับวัตถุในคราวเดียว	187
การบิดเอียงวัตถุ	188
การสร้างวัตถุด้วย Transform Again	190
การปรับเส้นขอบด้วย Width Tool	190
การปรับรูปทรงวัตถุด้วย Liquify Tool	193
การปรับรูปทรงวัตถุด้วย Reshape Tool	196
การตัด และเชื่อมต่อเส้นพาท	197
การสร้างวัตถุด้วย Blending	200
การบิดวัตถุด้วย Envelope Distort	205

## CHAPTER 8

<b>ความรู้เรื่องสีและการระบายสี</b>	<b>209</b>
โมเดลการมองเห็นสีทั่วไป	209
โมเดลการมองเห็นสี	211
การเปลี่ยนโหมดสี	213
การใส่สีให้วัตถุ	216
การระบายสีด้วย Eyedropper Tool	225
การระบายสีด้วย Live Paint	226
การกำหนด Gap Detection	231
การไล่โทนสีด้วย Gradient	233
การไล่โทนสีด้วย Mesh Tool	237
การไล่โทนสีง่ายๆ ด้วย Freeform Gradient	241
การสร้างวัตถุโปร่งแสง	247
การใช้ Blending Mode	248
การสร้าง Opacity Mask	250
Workshop แปลงภาพเป็นลายเส้น เวกเตอร์และใส่สี	253

## CHAPTER 9

<b>การใช้งานอิมบอส</b>	<b>257</b>
การใช้งานอิมบอส	258
การปรับแต่งอิมบอส	261
การแทนที่อิมบอส	267
การแก้ไขอิมบอส	267
การแปลงอิมบอสให้เป็นโครงร่าง	268
การแปลงโครงร่างให้กลับเป็นอิมบอส	269

## CHAPTER 10

<b>เลย์เออร์</b>	<b>271</b>
ความหมายของเลย์เออร์	271
การสร้างเลย์เออร์ใหม่	272
การใช้งานเลย์เออร์	274
เลือกเลย์เออร์	275
ซ่อนและแสดงเลย์เออร์	275
การเปลี่ยนชื่อเลย์เออร์	276
เปลี่ยนลำดับของเลย์เออร์	277
ล๊อคเลย์เออร์	278
คัตลอคเลย์เออร์	279
ลบเลย์เออร์	279
เลือกว่าวัตถุบนเลย์เออร์	280
การรวมเลย์เออร์	280
การปรับแต่งพาดเลย์เออร์	281
การแสดงผลเลย์เออร์แบบโครงร่าง	282
การสร้างคิลิปมิงก์เลย์เออร์	283





## CHAPTER 11

<b>เทคนิคการสร้างและตกแต่งวัตถุ</b>	<b>285</b>
การตัดวัตถุ	285
การตัดวัตถุด้วยพาทนัล Pathfinder	287
การตัดวัตถุด้วย Compound Path	291
การตัดวัตถุด้วย Clipping Mask	292
การลดจุดยึดในเส้นพาทด้วย Simplify	293
การแยกส่วนประกอบของวัตถุ	294
Workshop วาดภาพลูกกุญแจ	296
การวาดภาพมุมมองเปอร์สเปกทีฟ (Perspective)	300

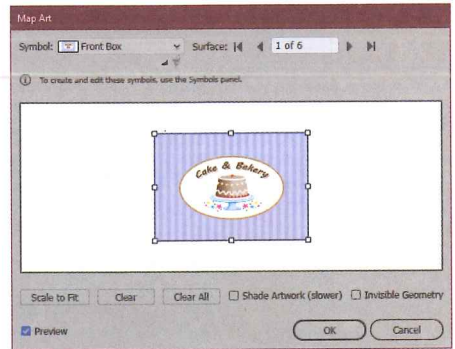
## CHAPTER 12

<b>การใช้เอฟเฟกต์ และสไตล์</b>	<b>311</b>
รู้จักกับเอฟเฟกต์	311
การใช้งานเอฟเฟกต์	312
การใช้งานเอฟเฟกต์ในกลุ่ม Illustrator Effects	314
การใช้เอฟเฟกต์ในกลุ่ม Photoshop Effects	324
การเรียกใช้เอฟเฟกต์ซ้ำอย่างรวดเร็ว	329
รู้จักกับสไตล์	330
การใช้งานสไตล์	331
Workshop สร้างตัวอย่างกล่องแบบ 3 มิติ	333



## CHAPTER 13

<b>การพิมพ์งาน</b>	<b>337</b>
รู้จักพื้นที่การพิมพ์ (Print Tiling)	337
การใช้งาน Crop Mark	338
การตรวจสอบความถูกต้องของสี	338
การสั่งพิมพ์งาน	339
การแบ่งชิ้นงานเพื่อพิมพ์หลายๆ หน้า	344



# WORKSHOP



1 วงกลมแปลงร่างเป็นสัตว์น่ารัก 345

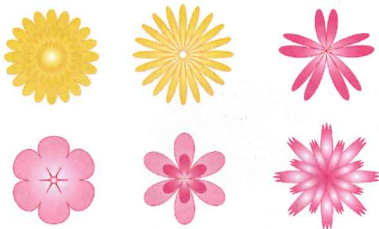
2 วาดผีเสื้อแสนหวาน 353



รักโลก  
REVIVAL

3 วาดบ้านการ์ตูน 367

4 ตัวหนังสือผลไม้ 379



5 ดอกไม้หลากแบบ 393

6 กราฟิกแสงขาวประกาย 407