



วาดลายเส้น เวกเตอร์ ภาพเหมือน ภาพการ์ตูน ศิลปอาร์ต

Ai

Illustrator

BASIC+ADVANCED

2022

+ Workshop ตัวอย่างงาน

อนันต์สมบูรณ์

ประภัสร์ไพบูลย์ธรรม



CONTENTS

CHAPTER 1

รู้จักกับ Illustrator 2021 และ:

Adobe Creative Cloud	1
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

และการใช้เครื่องมือพื้นฐาน	29
แนวคิดในการสร้างงานกราฟิก	29
หลักการสร้างงานกราฟิก	32
การเปิดไฟล์ชิ้นงานด้วยคำสั่ง Open	33
การเปิดไฟล์ชิ้นงานด้วย Adobe Bridge	35
การสร้างไฟล์ชิ้นงานใหม่ด้วยคำสั่ง New	37
กำหนดขนาดชิ้นงานสามค่ามาตรฐาน	38
การสร้างไฟล์ชิ้นงานใหม่ด้วยเทมเพลต	38
ส่วนประกอบของภาพที่วาดโดย Illustrator	39
เครื่องมือพื้นฐานในการทำงาน	40
ตัวอย่างการใช้เครื่องมือสร้างชิ้นงาน	45
การจัดการกับไฟล์ และอาร์ตบอร์ด	50
การกำหนดมุมมองการทำงาน	55
การยกเลิกทำซ้ำคำสั่ง	60

simple

simple

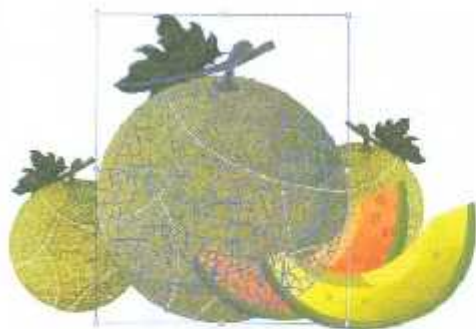


CHAPTER 3

การวาดด้วยเครื่องมือต่างๆ	61
ทำความเข้าใจกับพาส (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

การนำไฟล์ภาพบิตแมพเข้ามาใช้งาน	109
การนำภาพบิตแมพเข้ามาใช้งาน	109
การแปลงภาพบิตแมพเป็นภาพเวกเตอร์	111
การทำภาพพื้นหลังโปร่งใสด้วย Mask	117



CHAPTER 5

การสร้างข้อความ	119
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
การเปลี่ยนตัวอักษรให้เป็นโครงร่างพาส	144
การนำเข้าข้อความจากไฟล์อื่นมาใช้งาน	145
การใช้ตัวอักษรภาษาไทย	147
การตรวจสอบลมคำผิด	150
การค้นหาและแทนที่ชนิดตัวอักษร	152

CHAPTER 6

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

CHAPTER 7

ทริปปรับแต่งวัตถุ	179
การปรับขนาดวัตถุ	179
การหมุนวัตถุ	182
การสร้างวัตถุสะท้อน	185
ปรับขนาด ย้ายตำแหน่ง หมุน และพลิกกลับวัตถุในคราวเดียว	187
การบิดเบียงวัตถุ	188
การสร้างวัตถุด้วย Transform Again	190
การปรับเส้นขอบด้วย Width Tool	190
การปรับรูปร่างวัตถุด้วย Liquify Tool	193
การปรับรูปร่างวัตถุด้วย Reshape Tool	196
การตัด และเชื่อมต่อเส้นพลา	197
การสร้างวัตถุด้วย Blending	200
การบิดวัตถุด้วย Envelope Distort	205

CHAPTER 8

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

CHAPTER 9

การใช้งานฮิมบอล	257
การใช้งานฮิมบอล	258
การปรับแต่งฮิมบอล	261
การแทนที่ฮิมบอล	267
การแก้ไขฮิมบอล	267
การแปลงฮิมบอลให้เป็นโครงร่าง	268
การแปลงโครงร่างให้กลับเป็น ฮิมบอล	269

CHAPTER 10

เลย์เออร์	271
ความหมายของเลย์เออร์	271
การสร้างเลย์เออร์ใหม่	272
การใช้งานเลย์เออร์	274
เลือกเลย์เออร์	275
ซ่อนและแสดงเลย์เออร์	275
การเปลี่ยนชื่อเลย์เออร์	276
เปลี่ยนลำดับของเลย์เออร์	277
ล็อกเลย์เออร์	278
ตัดลอกเลย์เออร์	279
ลบเลย์เออร์	279
เลือกวัตถุบนเลย์เออร์	280
การรวมเลย์เออร์	280
การปรับแต่งพาดเลย์เออร์	281
การแสดงเลย์เออร์แบบโครงร่าง	282
การสร้างคิลิปแมสก์บนเลย์เออร์	283





CHAPTER 11

เทคนิคการสร้างและตกแต่งวัตถุ	285
การตัดวัตถุ	285
การตัดวัตถุด้วยพาเนล Pathfinder	287
การตัดวัตถุด้วย Compound Path	291
การตัดวัตถุด้วย Clipping Mask	292
การลดจุดยึดในเส้นพาสด้วย Simplify	293
การแยกส่วนประกอบของวัตถุ	294
Workshop วาดภาพลูกกัญญาแจ	296
การวาดภาพมุมมองเปอร์สเปกทีฟ (Perspective)	300

CHAPTER 12

การใช้อ็อฟเซต และสไตล์	311
รู้จักกับออฟเซต	311
การใช้งานออฟเซต	312
การใช้งานออฟเซตในกลุ่ม Illustrator Effects	314
การใช้ออฟเซตในกลุ่ม Photoshop Effects	324
การเรียกใช้ออฟเซตซ้ำอย่างรวดเร็ว	329
รู้จักกับสไตล์	330
การใช้งานสไตล์	331
Workshop สร้างตัวอย่างกลองแบบ 3 มิติ	333



CHAPTER 13

การพิมพ์งาน	337
รู้จักพื้นที่การพิมพ์ (Print Tiling)	337
การใช้งาน Crop Mark	338
การตรวจสอบความถูกต้องของสี	338
การตั้งพิมพ์งาน	339
การแบ่งชิ้นงานเพื่อพิมพ์หลายๆ หน้า	344



WORKSHOP



1 วงกลมแปดร่างเป็นสัตว์น่ารัก 345

2 วาดผีเสื้อแสนหวาน 353



รักษ์โลก
REVIVAL

3 วาดบ้านการ์ตูน 367

4 ตัวหนังสือผลไม้ 379



5 ดอกไม้หลากแบบ 393

6 กราฟิกแต่งชาวประมง 407