

Adobe Illustrator CS

อะโดบี อิลลัสเตรเตอร์ (Adobe Illustrator) เป็นโปรแกรมวาดภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ ซึ่งพัฒนาโดยบริษัทอะโดบีซิสเต็มส์ รุ่นแรก จัดทำขึ้นในปี ค.ศ. 1986 เพื่อใช้งานกับเครื่องแมคอินทอช และได้พัฒนารุ่นที่ 2 ออกมาให้ใช้งานได้กับวินโดวส์ ซึ่งได้รับความนิยมพึงพอใจ และการตอบรับที่ดีจากผู้ใช้เป็นจำนวนมาก จนปัจจุบันได้พัฒนาออกมาจนถึงรุ่นที่ 13 และได้รวบรวมเข้าไปเป็น 1 ในโปรแกรมชุด Adobe Creative Suite 3 (CS3)

รุ่นต่างๆ

- Adobe Illustrator 1.0 (Mac OS) (มกราคม ค.ศ. 1987)
- Adobe Illustrator 1.1 (Mac OS) (มีนาคม ค.ศ. 1997)
- Adobe Illustrator 88 (Mac OS) (มีนาคม ค.ศ. 1988)
- Adobe Illustrator 2.0 (Windows) (มกราคม ค.ศ. 1989)
- Adobe Illustrator 3.0 (Mac OS) (ตุลาคม ค.ศ. 1990)
- Adobe Illustrator 3.5 (Solaris, Silicon Graphics) (ค.ศ. 1990)
- Adobe Illustrator 4.0 (Windows) (พฤษภาคม ค.ศ. 1992)
- Adobe Illustrator 5.0 (Mac OS) (มิถุนายน ค.ศ. 1993)
- Adobe Illustrator 5.5 (Mac OS) (มิถุนายน ค.ศ. 1994)
- Adobe Illustrator 4.1 (Windows) (ค.ศ. 1995)
- Adobe Illustrator 6.0 (Mac OS) (กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1996)
- Adobe Illustrator 7.0 (Mac/Windows) (พฤษภาคม ค.ศ. 1997)
- Adobe Illustrator 8.0 (Mac/Windows) (กันยายน ค.ศ. 1998)
- Adobe Illustrator 9.0 (Mac/Windows) (มิถุนายน ค.ศ. 2000)
- Adobe Illustrator 10.0 (Mac/Windows) (พฤศจิกายน ค.ศ. 2001)
- Adobe Illustrator CS (Mac/Windows) (11.0) (ตุลาคม ค.ศ. 2003)
- Adobe Illustrator CS2 (Mac/Windows) (12.0) (เมษายน ค.ศ. 2005)
- Adobe Illustrator CS3 (Mac/Windows) (13.0) (มีนาคม ค.ศ. 2007)

โปรแกรมประเภทเดียวกัน

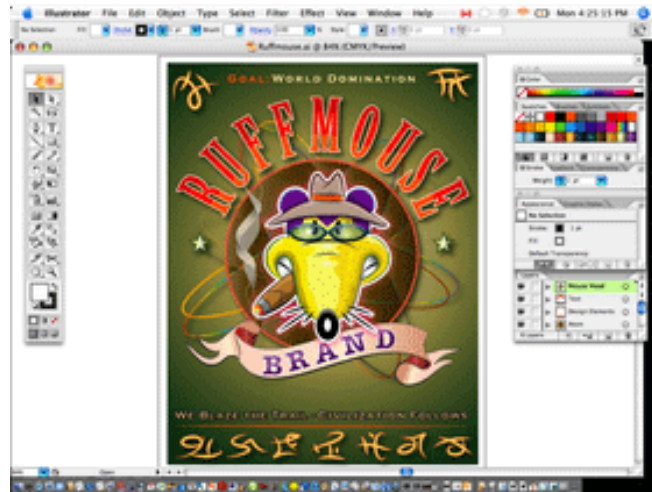
นอกจาก Adobe Illustrator แล้ว ยังมีโปรแกรมวาดภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ อีกหลายโปรแกรมที่พัฒนามาจากบริษัทอื่นๆ เช่น

- ACD Canvas
- Macromedia FreeHand
- CorelDRAW
- Microsoft Expression Graphic Designer, based on Creature House Expression
- Microsoft Expression Interactive Designer

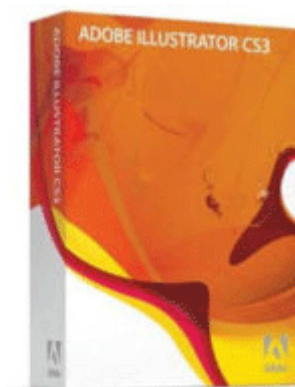
Paint Shop Pro

Vector Effects

Xara Xtreme



ภาพหน้าจอของ Adobe Illustrator CS2 บน Mac OS X



กล่องผลิตภัณฑ์ Adobe Illustrator CS3 ที่วางจำหน่าย

โปรแกรม Illustrator เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างภาพลายเส้นที่มีความคมชัดสูง งานภาพประกอบและงานกราฟิกแบบ 2 มิติต่างๆ เช่น การสร้างโลโก้สินค้า จนไปถึงการจัดเลย์เอาต์งานสิ่งพิมพ์ และมีเครื่องมือที่ช่วยเหลือในงานเว็บไซต์อีกด้วย

ภาพกราฟิกสามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบคือ

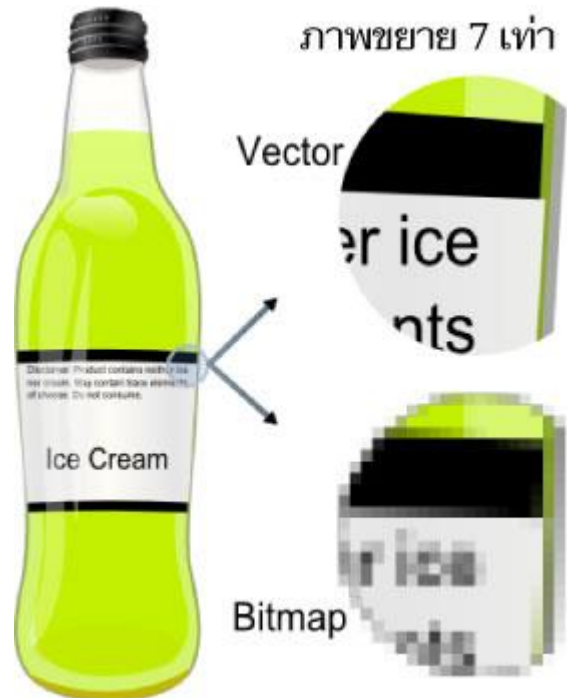
1. **ภาพแบบพิกเซล (pixel)** คือ ภาพที่เกิดจากจุดภาพในรูปภาพที่รวมกันเป็นภาพขึ้น โดยภาพหนึ่งๆ จะประกอบไปด้วยจุดภาพหรือพิกเซลมากมาย และแต่ละภาพที่สร้างขึ้นจะมีความหนาแน่นของจุดภาพ หรือบางครั้งแทนด้วยความละเอียด (ความคมชัด) ที่แตกต่างกันไป จึงใช้ในการบอกคุณสมบัติของภาพ จอภาพ หรือ อุปกรณ์แสดงผลภาพได้

2. ภาพกราฟิกส์เวกเตอร์ (vector graphics) คือ ภาพที่เกิดจากการกำหนดพิกัดและการคำนวณค่าบนระนาบสองมิติ รวมทั้งมุมและระยะทาง ตามทฤษฎีเวกเตอร์ในทางคณิตศาสตร์ ในการก่อให้เกิดเป็น เส้น หรือรูปภาพ ข้อดีคือ ทำให้สามารถย่อขยายได้ โดยคุณภาพไม่เปลี่ยนแปลง ข้อเสียคือภาพไม่เหมือนภาพจริงเป็นได้เพียงภาพวาด หรือใกล้เคียงภาพถ่ายเท่านั้น ข้อมูลภาพพวกนี้ได้แก่ไฟล์สกุล eps, ai (adobe illustrator) เป็นต้น

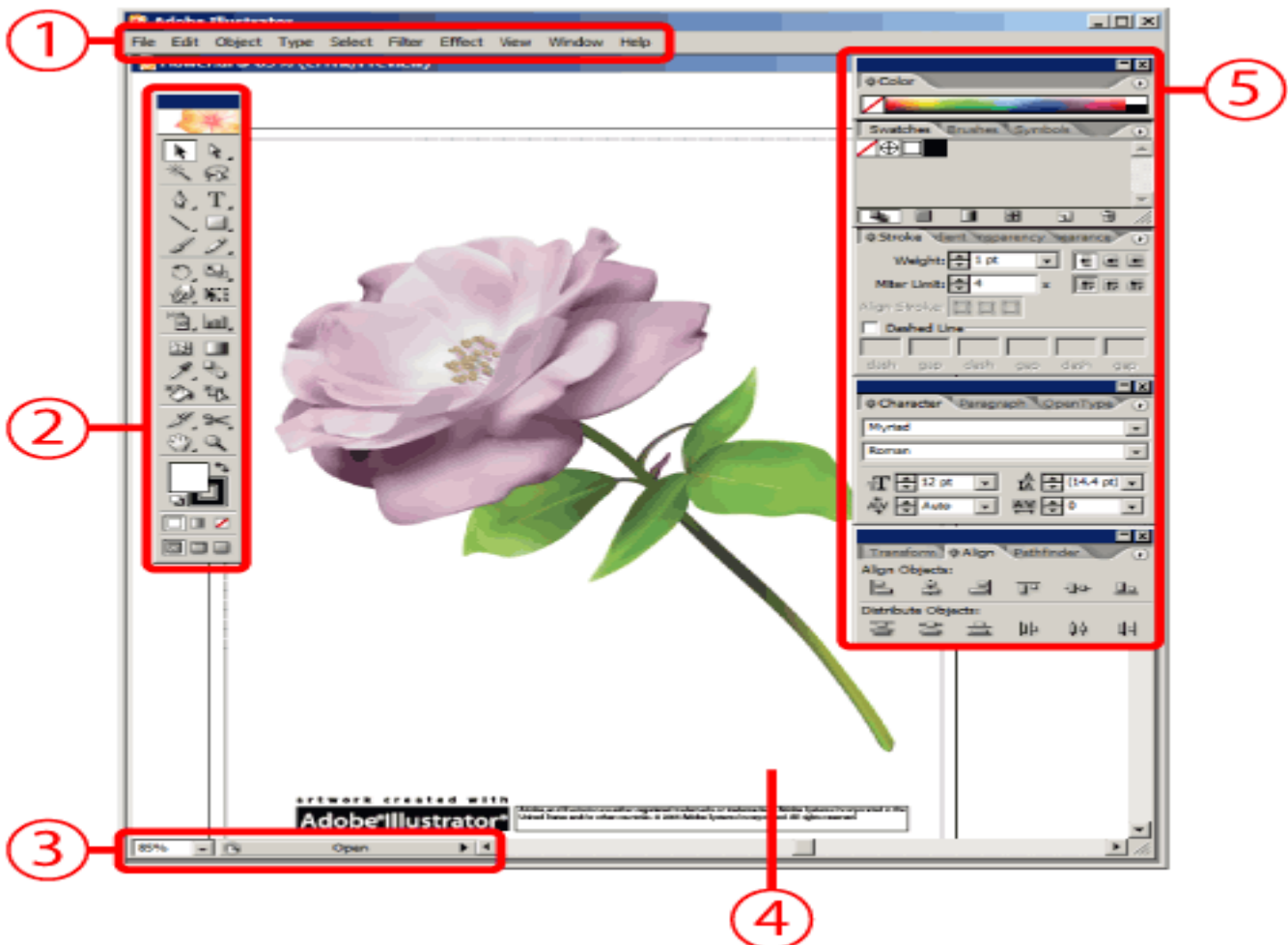
** โปรแกรม Illustrator ทำงานแบบ vector graphics

ความแตกต่างระหว่างรูปแบบ vector และแบบ pixel

Illustrator นั้นทำงานแบบ vector คือจะใช้ในงานการเขียนภาพ 2 มิติ เป็นโปรแกรมที่มีประโยชน์มากในการทำเว็บไซต์ เพราะทำให้ผู้ใช้งานสามารถวาดรูปที่ต้องการขึ้นมาเองได้ แตกต่างจาก Photoshop ที่จะต้องนำภาพอื่นมาแต่งเพื่อให้เป็นรูปที่ต้องการถึงแม้ว่าปัจจุบัน Photoshop จะพัฒนาเครื่องมือที่สามารถสร้างภาพ vector ได้แต่ความสะดวกก็ยังไม่สู้การใช้งาน Illustrator อยู่ดี ซึ่งในการทำงานจริง ๆ แล้วจะต้องอาศัยเครื่องมือทั้ง Photoshop และ Illustrator ควบคู่กันจึงจะได้เป็นชิ้นงานขึ้นมา ซึ่งทั้ง 2 โปรแกรมก็ทำงานควบคู่กันได้ดี ส่วนหนึ่งก็มาจากรู้ว่าทั้ง 2 โปรแกรมมาจากบริษัทเดียวกัน (Photoshop , Illustrator มาจากบริษัท Adobe)

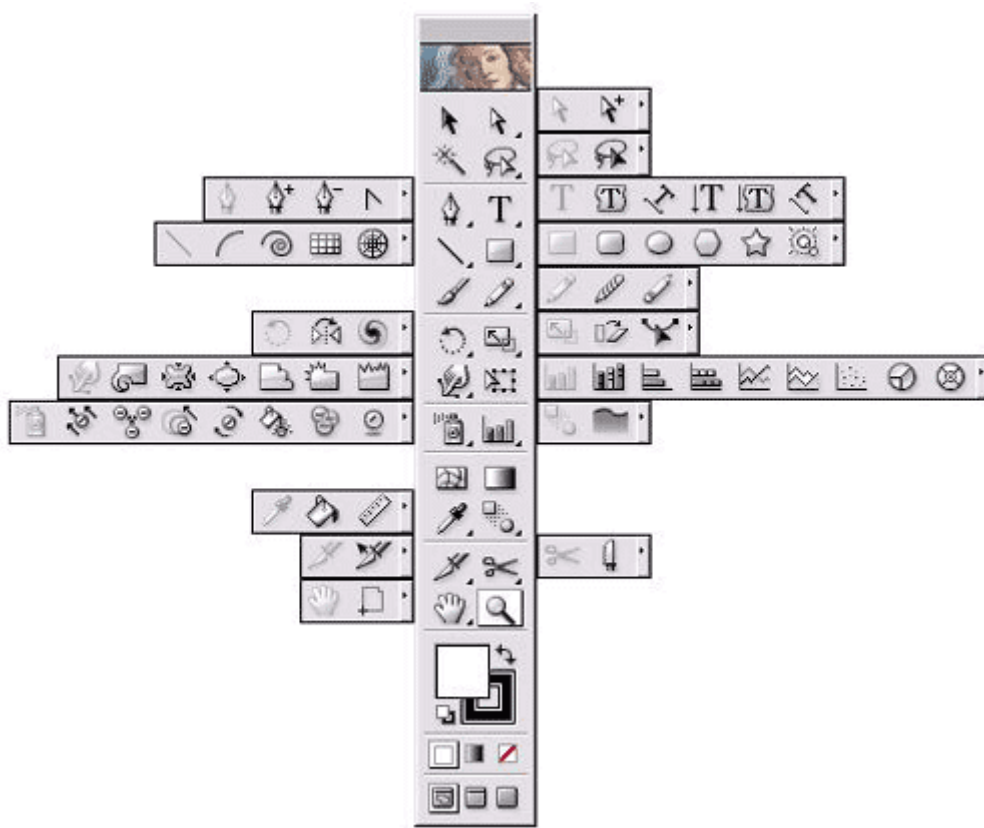


หน้าต่างโปรแกรมและ เครื่องมือของโปรแกรม Illustrator หลักๆ จะมีดังนี้



1. เมนูหลัก Menu Bar: เป็นคำสั่งต่างๆของโปรแกรม เช่น save , open , layers หรือใส่ effect ต่างๆให้กับรูปของเรา
2. กล่องเครื่องมือ Tool Box: เป็นเครื่องมือที่ใช้หลักๆ ใช้ในการวาดภาพ ใส่สี ให้กับภาพ ของโปรแกรม Illustrator
ถ้าเปิดโปรแกรมแล้วไม่เจอกล่องนี้ ให้ไปที่เมนูหลัก (Menu bar) แล้วไปที่ Window > Tools
3. แถบสถานะ Status bar: จะมี 2 ส่วนด้วยกัน คือ
 - 3.1 ตัวเลขที่เป็นเปอร์เซ็นต์จะบอกขนาดของภาพที่ขยาย เช่น 100% เป็นขนาดภาพปกติ , 200% ภาพที่แสดงขยายเป็น 2 เท่า
 - 3.2 ส่วนที่เป็นตัวหนังสือ จะบอกชื่อของเครื่องมือที่ใช้อยู่
4. พื้นที่ทำงานของเรา
5. Palette Box แถบเครื่องมือนี้จะใช้กำหนดค่าต่างเช่น
 - 5.1 Color ใช้กำหนดสีให้กับวัตถุ
 - 5.2 Align ใช้กำหนดการจัดวางให้กับวัตถุ
 - 5.3 Character ใช้กำหนดขนาดตัวอักษร font

แถบเครื่องมือพวกนี้สามารถเปิดโดยไปที่เมนูหลัก (Menu bar) แล้วไปที่ Window จะเห็นรายชื่อของเครื่องมือต่างๆ แนะนำเครื่องมือของโปรแกรมก่อนนะครับซึ่งถ้าใช้ไปบ่อยๆก็จะสามารถจำได้โดยไม่ต้องมานั่งจดนั่งจำครับ



Selection tool เครื่องมือกลุ่มนี้ว่าด้วยเรื่องการเลือกวัตถุ ประกอบไปด้วย

-  **Selection tool**(ลูกศรสีดำ)ใช้เลือกวัตถุทั้งชิ้น
-  **Direct-selection tool**(ลูกศรสีขาว)ใช้เลือก points หรือ path ของวัตถุ (กดคีย์ Alt)
-  **Magic wand tool**(ไม้เท้าวิเศษ)เป็นเครื่องมือใหม่ ใช้เลือกวัตถุที่มีสีเดียวกัน การใช้งานเหมือนใน Photoshop (กดคีย์ Alt และ Shift)
-  **Lasso tool** ใช้เลือกโดยการคลิกเมาส์ Drag การใช้งานเหมือนใน Photoshop (กดคีย์ Alt และ Shift)

Create tool เครื่องมือกลุ่มนี้ว่าด้วยการสร้าง objects ไม่ว่าจะเป็นเส้น รูปทรงต่างๆ และตัวหนังสือ

-  **Pen tool** สร้างเส้น parthอย่างแม่นยำ โดยการใช้แขน มีผลทำให้ object มีจุดน้อย-น้อยมาก ส่วนเครื่องมือย่อยจะเอาไว้ใช้ปรับแต่ง curved ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มจุด ลบจุด หักแขนของแกนเส้นสัมผัส (กดคีย์ Alt)
-  **Type tool** ใช้พิมพ์ตัวหนังสือ ข้อความต่างๆ ส่วนเครื่องมือย่อย ก็ง่ายๆตามรูป ใช้พิมพ์ตัวหนังสือให้อยู่ในกรอบบ้าง ทำตัวอักษรวิ่งตาม paths บ้าง ซึ่งผมจะไม่อธิบายมากเพราะ ไอคอนก็ง่ายต่อการจดจำอยู่แล้ว

-  **Line segment tool** อันนี้ไว้ลากเส้นตรง ในรายละเอียดของเครื่องมือย่อยก็ไม่มีอะไรมาก เช่น ไว้ทำขดกัน หอย ทำ grid ของตารางหมากรุก grid แบบไขว้เมงมูม
-  **Basic shape tool** เอาไว้วาดรูปทรงพื้นฐาน 3-4-หลายเหลี่ยม และวงกลม shape รูปดาว แต่ที่เด่นที่สุดคือ flare tool ใช้สร้างเอฟเฟค lens-flare (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)
-  **Paintbrush tool** แปรงที่เอาไว้สร้างเส้น path โดยการ drag เมาส์ลากอย่างอิสระ สามารถใช้ brush แบบพิเศษ (กดคีย์ Alt)
-  **Pencil tool** จะคล้ายๆ paintbrush tool แต่จะมีเครื่องมือย่อยให้เรียกใช้ในการแก้ไขเส้น ซึ่งจะช่วยในการปรับแต่งแก้ไข และทำให้งานดูดี+เร็วขึ้น (กดคีย์ Alt)

Transform tool เครื่องมือกลุ่มนี้ใช้ในการปรับแต่งรูปทรงของวัตถุ ไม่ว่าจะเป็นหมุน เอียง บิด กลับด้าน ย่อ ขยาย นอกจากนี้ยังมีเอฟเฟคต่างๆด้วย

-  **Rotate tool** ใช้ในการหมุนวัตถุ โดยการกำหนดจุดหมุนก่อนแล้วจึงทำการหมุน ซึ่งสามารถกำหนดได้ว่าต้องการหมุนกี่องศา (กดคีย์ Alt)
-  **Reflect tool** ใช้ในการกลับด้านของวัตถุ (กดคีย์ Alt)
-  **Twist tool** ใช้ในการบิดวัตถุ โดยการกำหนดจุดก่อนแล้วจึงทำการบิด ซึ่งสามารถกำหนดได้ว่าต้องการบิดมากน้อย (กดคีย์ Alt)
-  **Scale tool** ปลั้บย่อขยายวัตถุ (กดคีย์ Alt และ Shift)
-  **Shear tool** ใช้เอียงวัตถุ (กดคีย์ Alt)
-  **Reshape tool** ใช้เพิ่มจุด และดึงขีดวัตถุ
-  **The warp tool** ใช้โน้มน้าววัตถุให้บิดเบี้ยว (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)
-  **Twirl tool** ทำให้วัตถุบิดตามจุดที่กำหนด (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)
-  **Pucker tool** ดึงจุดจุดให้เข้าสู่จุดศูนย์กลาง (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)
-  **Bloat tool** ทำให้วัตถุเบ่ออก (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)
-  **Scallop tool** ดึงวัตถุให้เข้าสู่ศูนย์กลางพร้อมกับสร้างรอยหยัก (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)
-  **Crystallize tool** ขยายวัตถุให้ออกจากศูนย์กลางพร้อมกับสร้างรอยหยัก (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)
-  **Wrinkle tool** สร้างคลื่นให้วัตถุ (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)
-  **Free transform tool** ย่อ ขยาย หมุน เอียง วัตถุ โดยอิสระ

Special tool เป็นเครื่องมือใหม่ที่จัดการเกี่ยวกับ Symbol และ graph

 **Symbol tool** ใช้จัดการเกี่ยวกับ symbol ซึ่งมีเครื่องมือย่อยมากมาย แต่จะไม่ขอกล่าวถึง เพราะเครื่องมือแต่ละชิ้นมีไอคอนที่ง่ายต่อการเข้าใจอยู่แล้ว ขอให้ทดลองนำไปใช้เอง แล้วจะเข้าใจว่า tool แต่ละชิ้นใช้ทำอะไรได้บ้าง (กดคีย์ Alt)

 **Graph tool** ใช้สร้าง graph ในรูปแบบต่างๆ ซึ่งง่ายต่อการเข้าใจ และจะไม่ขอกล่าวถึงเช่นกัน (กดคีย์ Alt หรือ Shift และ Alt+Shift)

Paint color tool เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้จัดการเรื่องของสี

 **Mesh tool** เป็นเครื่องมือสีที่เจ๋งสุดขีด(แต่ควบคุมยากเหมือนกัน)โดยการสร้าง point และมีแกนในการควบคุม (กดคีย์ Alt และ Shift)

 **Gradient tool** เครื่องมือไล่ระดับสี ซึ่งมีการไล่ระดับอยู่ด้วยกัน 2 แบบ คือ Linear และ Radial ใช้การลากจากจุดเริ่มต้น และ สิ้นสุดที่จุดปล่อยเมาส์ ในการควบคุมการไล่ระดับของสี (กดคีย์ Shift)

 **Eyedropper tool** หลอดดูดสี ใช้ copy สีของวัตถุ สามารถกำหนดได้ด้วยว่าจะ copy ลักษณะอย่างไรอะไรบ้าง (กดคีย์ Alt และ Alt+Shift)

 **Paint bucket tool** ส่วนใหญ่จะใช้ควบคู่กับ eyedropper tool โดยใช้เทสีลงบนวัตถุ (กดคีย์ Alt)

 **Measure tool** เครื่องมือวัดขนาด (กดคีย์ Shift)

 **Blend tool** เครื่องมือไล่ระดับการเปลี่ยนรูปร่างและสี สามารถควบคุมการไล่ระดับได้ 3 ชนิด

 **Auto trace tool** ใช้ในการ trace จากภาพต้นฉบับที่เป็น bitmap ไปเป็น Vector ซึ่งเป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกสำหรับคนใจเกียจโดยเฉพาะ

View tool กลุ่มเครื่องมือกลุ่มนี้จะเน้นที่มุมมองเป็นหลัก

 **Slice tool** ใช้เกี่ยวกับการตัดแบ่งภาพออกเป็นส่วนๆ ใช้ในงานเว็บ

 **Scissors tool** ใช้คลิกบริเวณ outline ของวัตถุเพื่อกำหนดจุดตัด 2 จุดเพื่อแยกวัตถุออกจากกัน (กดคีย์ Alt)

 **Knife tool** ใช้ drag ลากผ่านวัตถุเพื่อแยกวัตถุออกจากกันเป็น 2 ส่วน โดยจะทำการ close paths ให้เราโดยอัตโนมัติ (กดคีย์ Alt)

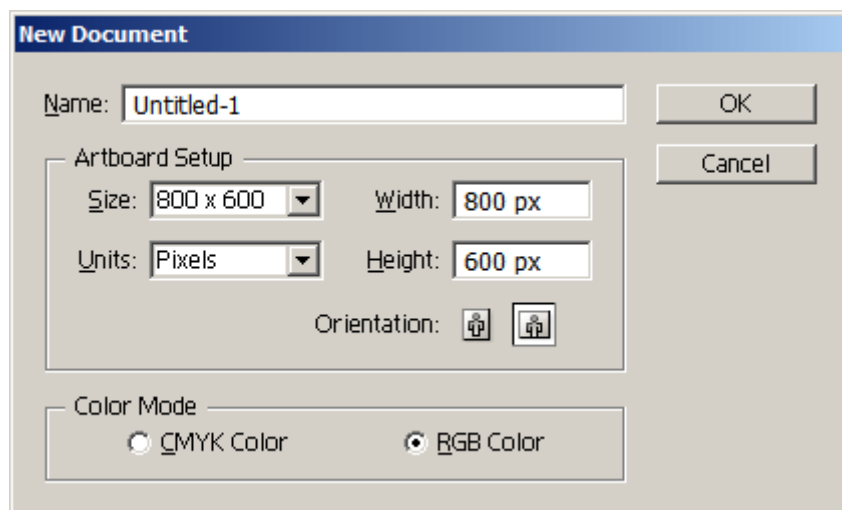
 **Hand tool** ใช้เลื่อนดูบริเวณพื้นที่การทำงานบนหน้าจอ (กดคีย์ Spacebar)

 **Page tool** ใช้กำหนด print size

 **Zoom tool** ใช้ย่อ และ ขยายพื้นที่การทำงาน (กดคีย์ Ctrl+Spacebar และ Ctrl+Alt+Spacebar)

เริ่มต้นการทำงานด้วยการเปิดเอกสารใหม่ขึ้นมาด้วยคำสั่ง New มีขั้นตอนดังนี้

1. ไปที่เมนูหลัก (Menu Bar) จากนั้นไปที่ File > New.. จะมีหน้าต่างขึ้นมามีดังรูป



รายละเอียดมีดังนี้

1 **Name** สำหรับกำหนดชื่อให้กับชิ้นงานของเรา

2 **Artboard setup** กำหนดค่ามาตรฐานให้กับชิ้นงานของเรา มีรายละเอียดดังนี้

2.1 **Size** กำหนดขนาดของชิ้นงานตามขนาดของกระดาษ เช่น ให้มีขนาดเท่ากับ A4 , A3 หรือ กำหนดเป็นขนาดหน้าจอ เช่น 800 x 600Pixels

2.2 **Unit** กำหนดหน่วยที่ใช้ในชิ้นงาน เช่น Centimeters (เซนติเมตร) , Pixels

2.3 **Width/Height** กำหนดความกว้าง และความสูงของชิ้นงาน

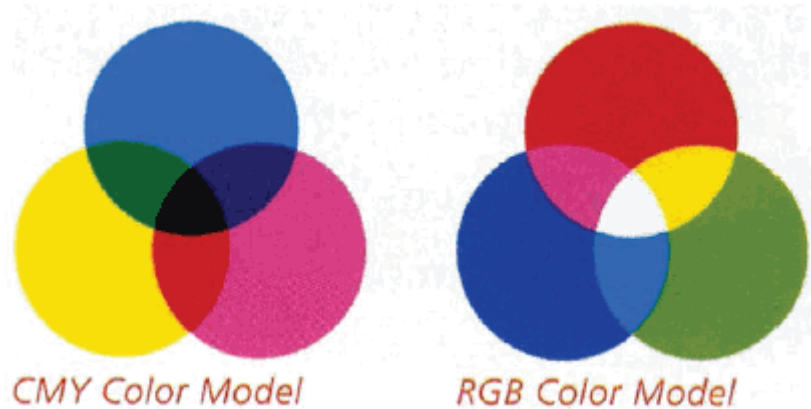
2.4 **Orientation** กำหนดชิ้นงานให้วางแนวตั้งหรือแนวนอน

3. **Color Mode** ใช้กำหนดโหมดสี ประกอบด้วยโหมดสี 2 ชนิดได้แก่

3.1 **CMYK Color** เป็นโหมดสำหรับทำงานสิ่งพิมพ์ (จะให้สีใกล้เคียงกับภาพที่ปรินออกมา สีจะค่อนข้างทึม)

3.2 **RGB Color** เป็นโหมดสำหรับทำงานที่แสดงบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ (จะให้สีสด)

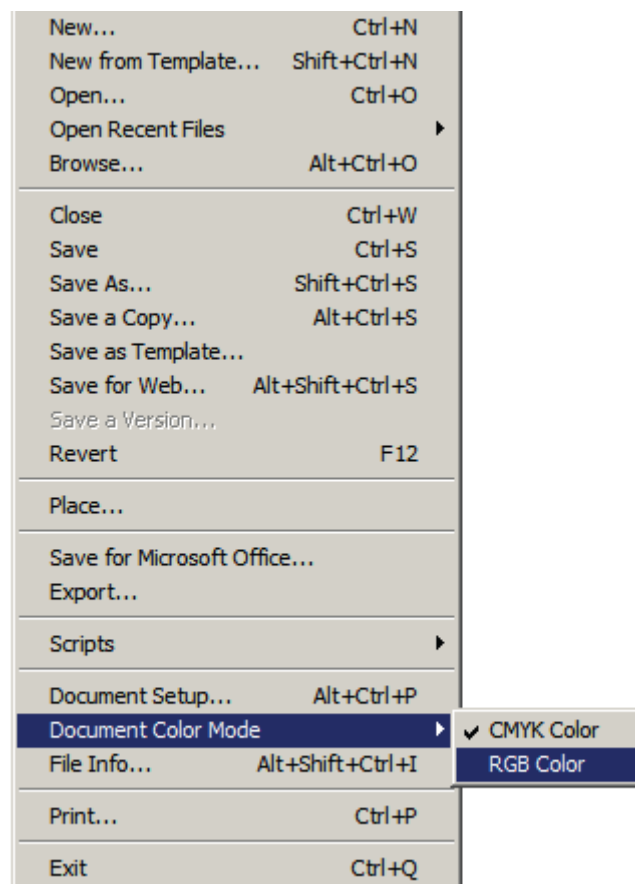
การเลือกโหมดของสีนั้นสำคัญมาก ผู้ใช้งานควรเลือกโหมดสีให้ตรงกับงานที่ต้องการใช้ เช่นถ้าเป็นงานสิ่งพิมพ์ก็ควรเลือก CMYK เพื่อให้ได้สีที่แสดงบนหน้าจอทำงานตรงกับสีที่ปรี้นเนื่องงานออกมา ถ้าเลือกเป็น RGB ภาพที่แสดงบนหน้าจอกับภาพที่ปรี้นออกมาจะแตกต่างกันมาก



การเปลี่ยนแปลงโหมดสี

ตามที่เคยกล่าวไปแล้วว่าโหมดสีนั้นสำคัญมากต่อชิ้นงาน ซึ่งถ้าเราต้องการเปลี่ยนแปลงโหมดสีนั้นก็ทำได้ง่ายๆดังนี้

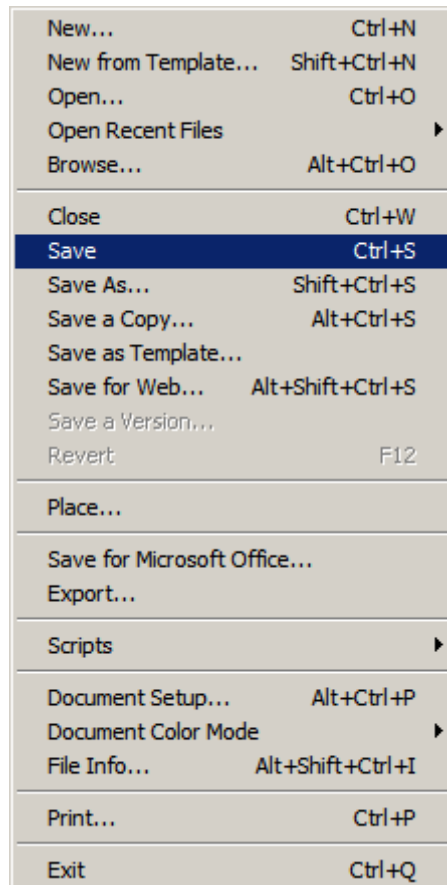
1. ไปที่เมนูหลัก (Menu Bar) เลือก File > Document color mode ให้เราเลือกโหมดสีที่ต้องการ



การบันทึกไฟล์ และการบันทึกให้เป็นเวอร์ชันต่างๆกัน

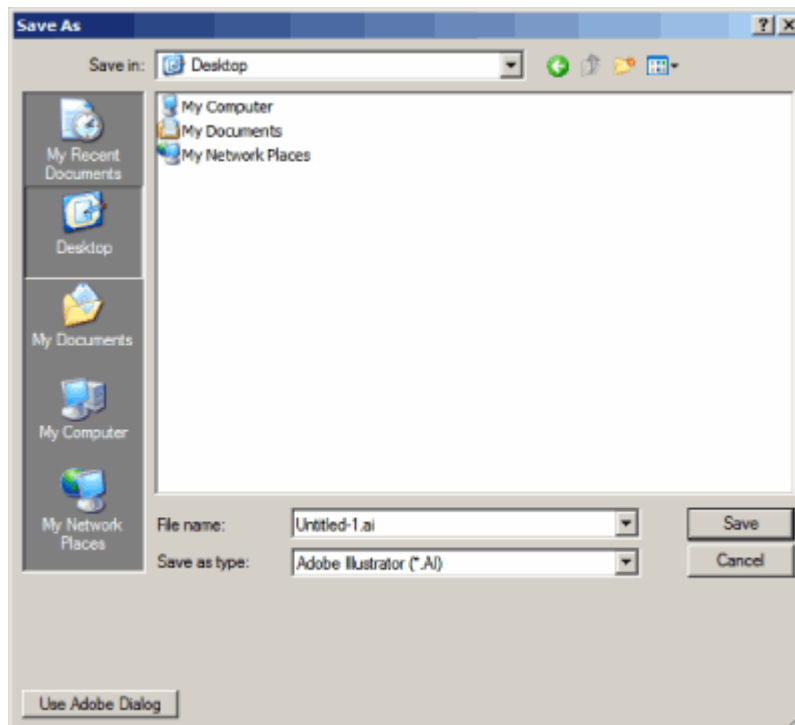
ถ้าเรานำไฟล์ที่สร้างด้วย Illustrator CS3 ไปเปิดกับ Illustrator CS2 ย่อมมีปัญหาเกิดขึ้นเนื่องมาจากว่า CS3 นั้นมีคำสั่งใหม่ ที่ไม่มีใน CS2 ทำให้ไฟล์ที่เราทำมานั้นเปิดไม่ได้ ดังนั้นในหัวข้อนี้จะเป็นการ Save ไฟล์ และเปลี่ยนให้เป็นเวอร์ชันต่างๆ การบันทึกชิ้นงานนั้นมีขั้นตอนดังนี้

1. ไปที่เมนูหลัก (Menu bar) จากนั้นไปที่ File จะเป็นดังรูป

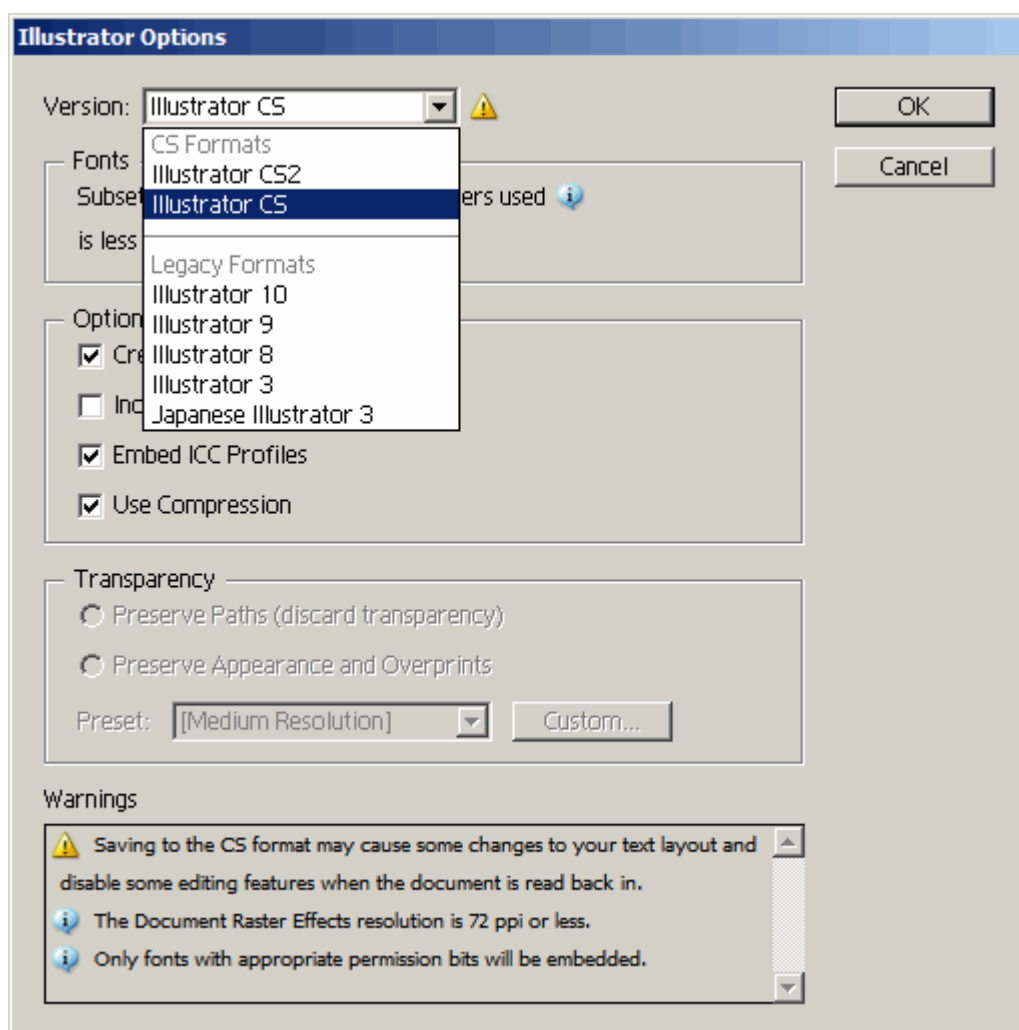


จะมีรายละเอียดที่เกี่ยวกับการบันทึกชิ้นงานดังนี้

- 1.1 Save บันทึกงานที่ทำอยู่ในปัจจุบัน
 - 1.2 Save as บันทึกงานที่ทำอยู่เป็น โดยบันทึกเป็นไฟล์ใหม่
 - 1.3 Save a copy บันทึกงานที่ทำอยู่ในปัจจุบัน โดยบันทึกซ้ำไฟล์เดิม
 - 1.4 Save for web บันทึกชิ้นงานเป็นไฟล์ที่ใช้สำหรับเว็บไซต์ ซึ่งจะเหมือนเครื่องมือของ Photoshop
- เมื่อเราเลือก save แบบใดแบบหนึ่งในครั้งแรกจะมีหน้าต่างดังรูปขึ้นมา



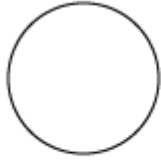
เมื่อคลิกที่ปุ่ม Save จะมีหน้าต่างดังรูป



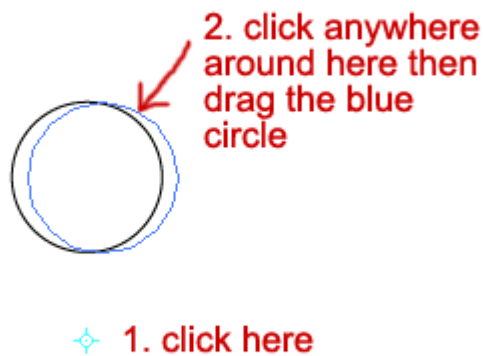
ให้เราเลือกเวอร์ชันของไฟล์ที่ต้องการบันทึกจากนั้น คลิกที่ปุ่ม OK ก็เรียบร้อย

การสร้างรูปออกมาให้เป็นรูปวงกลมโดย Illustrator

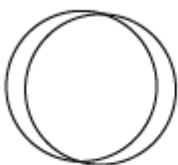
1. ทำการวาดรูปวงกลมโดยใช้ ellipse tool



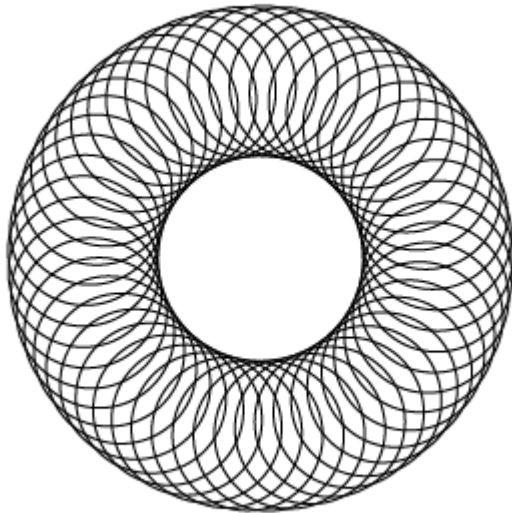
2. เลือกที่รูปวงกลมนั้นครับ จากนั้นให้เลือก rotate tool แล้วทำการ คลิกที่ตัววงกลม ซึ่งจุดนี้จะเป็นจุดศูนย์กลางของวงกลมรูปใหญ่ค่ะ จากนั้นให้คลิกแล้วก็ลากเมาส์ที่รูปวงกลม โดยเลื่อนไปด้านขวา (อย่าเพิ่งปล่อยเมาส์นะครับ) แล้วจึงกด alt ที่แป้นพิมพ์แล้วให้ปล่อยเมาส์ได้เลยค่ะ



จะได้รูปตามด้านล่างค่ะ



3. ให้กด ctrl+d เพื่อทำซ้ำในขั้นตอนที่เราเพิ่งได้ทำไปค่ะ ก็กด ctrl+d เรื่อยๆจนได้เป็นรูปวงกลมตามรูปด้านล่างค่ะ

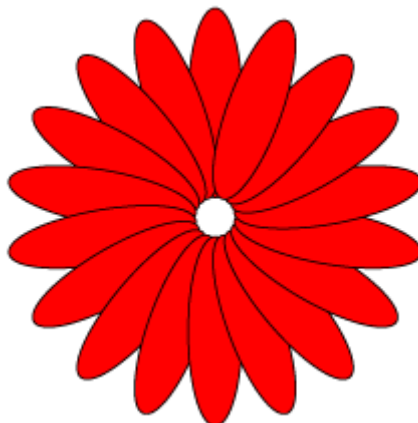


สร้างกลีบดอกไม้ให้ซ้อนกันโดย Illustrator

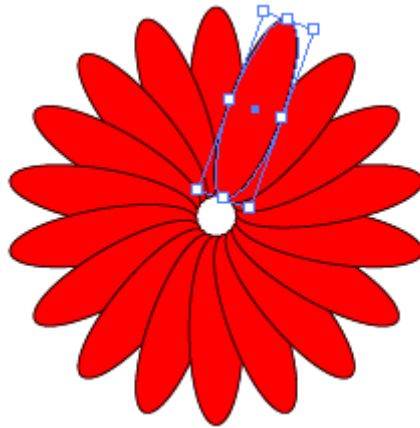
1. สร้างกลีบดอกไม้ตามที่เราต้องการ



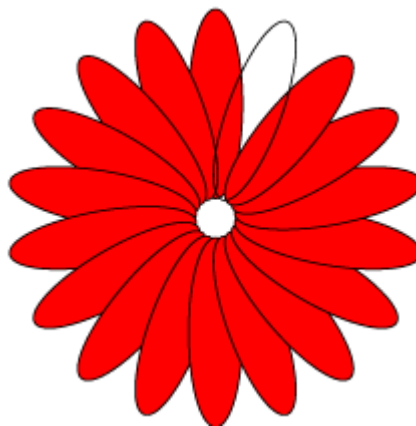
2. กำหนดจุดกึ่งกลางของดอกไม้ จากนั้นให้ทำการ Double click rotate tool ---> set rotation angle (แนะนำที่ 20°) ---> copy ---> ctrl+D (เพื่อเพิ่มจำนวนกลีบดอกไม้ตามที่ต้องการ)



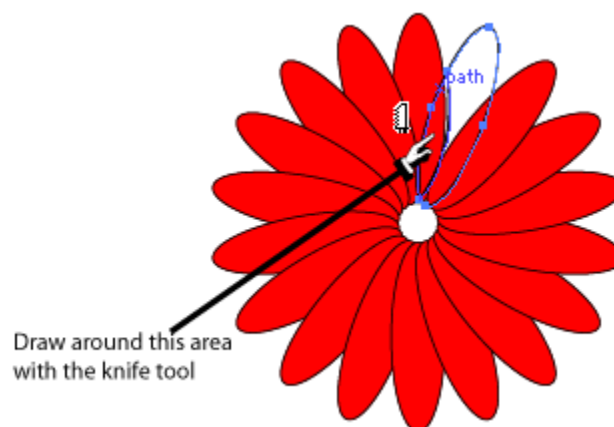
3. เมื่อเราได้ กลีบดอกสุดท้ายแล้วเราจะเห็นว่า กลีบสุดท้ายนั้นอยู่บนสุดของกลีบอื่นๆ ต่อไปเราจะทำการซ้อนกลีบดอกไม่ให้ดูสวยงามยิ่งขึ้น



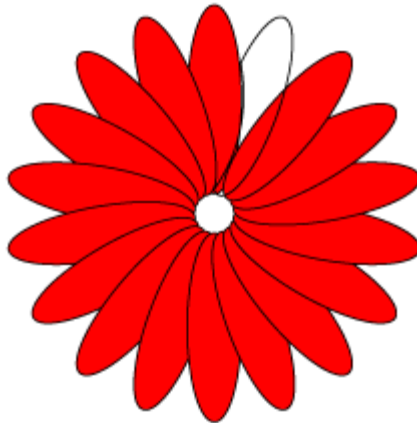
4. remove fill ออกจะได้ดังรูป



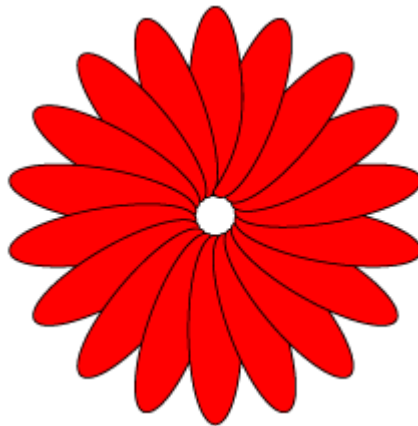
5. เลือก knife tool จากนั้นให้ทำการวาดส่วนที่ต้องการซ้อน



6. กด delete จะได้ตามรูปด้านล่าง



7. ใส่ fill สีเข้าไป แค่นี้เราก็จะได้กลีบดอกไม้อันสวยงามแล้วค่ะ



สร้างข้อความให้พลิ้วไว้กับริบบิ้น

1. สร้างข้อความ

Ribbons of text

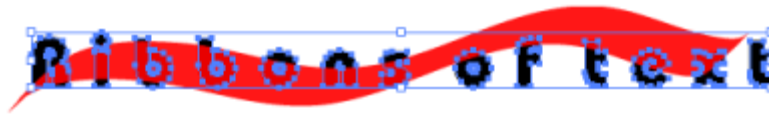
2. สร้าง stoke ให้เป็นรูปริบบิ้น



3. เลือกข้อความโดยใช้ selection tool



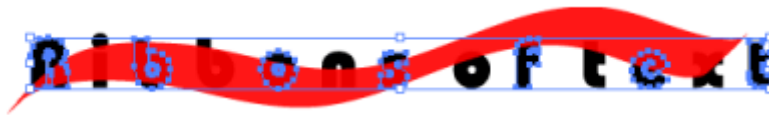
4. เลือก Object > Expand



5. เลือก Object > Ungroup



6. กด shift ที่แป้นพิมพ์ จากนั้นให้เลือกตัวอักษรที่จะให้อยู่บนริบบิ้น



7. เลือก Object > Arrange > Bring to Front



8. จากนั้นจะได้รูปแบบตามที่เรต้องการเรียบร้อยแล้ว

