กิจกรรมส่งเสริมและพัฒนาความรู้ด้าน ICT

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

www.mict4u.net

สำนักส่งเสริมและพัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

เอกสารประกอบการอบรม

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

www.mict4u.net

กิจกรรมส่งเสริมและพัฒนาความรู้ด้าน ICT

จัดโดย กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

สารบัญ

	หน้า
การออกแบบสิ่งพิมพ์ หรือ Graphic Design	1
ทำไมต้องออกแบบสิ่งพิมพ์?	1
จุดมุ่งหมายของการออกแบบ	1
หลักเกณฑ์ทั่วไปของการออกแบบ	2
การใช้ภาพประกอบ	3
การใช้สีในการพิมพ์	3
ตัวอย่างสีที่ให้ความรู้สึกต่างๆ	3
การเลือกใช้สี	4
โหมดสี (Color Mode)	4
ประเภทของไฟล์ (Format Type)	5
ขนาดกระดาษ (Paper Size)	8
ส่วนประกอบของโปรแกรม In design	8
การแก้ไขคำสั่งลัด (Edit Shortcut)	9
Option Bar	10
Tool Box	10
Document Setup	13
เลือกแนววางกระดาษ	13
Zero Point และเส้นไกด์ชนิดต่างๆ	16
การตกแต่งรูปภาพ	21
บรรณานุกรม	22
ผู้เขียน	22

การออกแบบสิ่งพิมพ์

การออกแบบสิ่งพิมพ์ หรือ Graphic Design

คือ การออกแบบเพื่อการเผยแพร่ เป็นงานออกแบบที่มุ่งชักชวนเรียกร้อง หรือเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ บริการ และความคิดต่างๆ ซึ่งเป็นงานในลักษณะการพิมพ์ งานออกแบบบรรจุภัณฑ์ งานโฆษณา ภาพถ่ายภาพยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ นิทรรศการเป็นต้นการออกแบบสิ่งพิมพ์ เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบสื่อสาร(Communication Design) สิ่งที่ควรคำนึงถึงอย่างมาก คือ ผู้ออกแบบจะต้องมีทักษะเกี่ยวกับการทำงาน มีแนวคิดที่ก้าวหน้าทันสมัย ทั้งความรู้และประสบการณ์ รวมทั้งเทคนิคต่างๆ

ทำไมต้องออกแบบสิ่งพิมพ์?

ขั้นตอนการออกแบบสิ่งพิมพ์นับเป็นขั้นตอนเริ่มต้นที่สำคัญของการพิมพ์

- เพื่อให้ได้งานสิ่งพิมพ์ที่มีรูปแบบสวยงามทันสมัย
- เพื่อให้สิ่งพิมพ์นั้นมีความน่าสนใจ
- เพื่อให้สิ่งพิมพ์นั่นอ่านง่าย และน่าอ่าน
- เพื่อให้ได้สิ่งพิมพ์ที่สามารถถ่ายทอดได้ตามวัตถุประสงค์
- เพื่อให้ได้สิ่งพิมพ์ที่เหมาะสมกับการใช้งาน
- เพื่อให้ได้สิ่งพิมพ์ที่เหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมาย
- เพื่อให้ได้สิ่งพิมพ์ที่มีความรู้สึกดึงดูดให้น่าสนใจ
- เพื่อให้ได้สิ่งพิมพ์ที่เป็นไปตามความต้องการต่าง ๆ ทางด้านการตลาด

จุดมุ่งหมายของการออกแบบ

ในการออกแบบแต่ละชนิดนั้น ผู้ออกแบบจะต้องตั้งจุดมุ่งหมายเอาไว้ก่อนแล้วว่าจะออกแบบไปทำไม ดังนั้น จุดมุ่งหมายที่กล่าวถึงนี้จะต้องมีความสำคัญ ซึ่งพอจะสรุปอย่างกว้างๆ ได้ดังนี้

1. การออกแบบเพื่อประโยชน์ ผู้ออกแบบโดยมากจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่จะได้รับเป็นจุดมุ่งหมายแรกของ การออกแบบซึ่งประโยชน์ ที่จะได้รับมีทั้ง ประโยชน์ในการใช้สอย และประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การออกแบบเพื่อ ประโยชน์ในการ ใช้สอยที่สำคัญ ได้แก่ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยานพาหนะ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ในการประกอบอาชีพทางการเกษตรมี แห อวน ไถ เป็นต้น ประโยชน์เหล่านี้จะเน้นประโยชน์ทางกายโดยตรง สำหรับประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร ได้แก่ การออกแบบหนังสือ โปสเตอร์ งานโฆษณา ส่วน

ใหญ่มักจะเน้นการสื่อสาร ถึงกันด้วยภาษาและภาพ ซึ่งสามารถรับรู้ร่วมกันได้อย่างดี ผู้ออกแบบจำเป็นจะต้องมี ความรู้ ความสามารถเฉพาะด้าน ซึ่งการออกแบบ โดยมากมักจะเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาชุมชนประโยชน์ด้านนี้จะเน้นทางด้านความศรัทธาเชื่อถือและการยอมรับตามสื่อที่ได้รับรู้

2. การออกแบบเพื่อความงาม จุดมุ่งหมายในการออกแบบเพื่อให้เกิดความงาม จะเน้นประโยชน์ทางด้านจิตใจ เป็นหลัก ซึ่งผลจาก การออกแบบจะทำให้ผู้ที่พบเห็นเกิดความสุข เกิดความพึงพอใจ การออกแบบประเภทนี้ได้แก่ การออกแบบด้านจิตรกรรม ประติมากรรม ตลอดจนงานออกแบบตกแต่งต่างๆ เช่น งานออกแบบตกแต่งภายในอาคาร งานออกแบบตกแต่งสนาม เป็นต้น

หลักเกณฑ์ทั่วไปของการออกแบบ

1. ส่วนสัด (proportion) งานขั้นแรกของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ก็คือ การกำหนดส่วนสัด ของรูปแบบของงานที่จะออกแบบ เพื่อเป็นแนวทางในการใส่องค์ประกอบลงไปให้เหมาะสม การกำหนดกรอบ ขอบเขต หรือขนาดไว้ก็เป็นการกำหนดส่วนสัดอย่างหนึ่ง โดยทั่วไปแล้วคำว่า ส่วนสัดอาจมีความหมายได้ 2 ประการ คือ
   1.1 เป็นเรื่องของความสัมพันธ์ในเรื่องของขนาด ระยะหรือพื้นที่ระหว่างของสองสิ่ง เช่น กว้าง – ยาว ใหญ่ – เล็ก
   1.2 เป็นเรื่องของการเปรียบเทียบระหว่างองค์ประกอบย่อยและภาพรวมขององค์ประกอบทั้งหมดการกำหนดอัตราส่วนระหว่างความกว้างความสูงของภาพ ก็เป็นการกำหนดส่วนสัดอย่างหนึ่งที่ผู้ออกแบบต้อง คำนึงถึง กล่าวคือ ไม่ควรกำหนดส่วนสัดให้เป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสหรือ สี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาด 1:2 เพราะจะดูไม่น่าสนใจ และเป็นรูปแบบที่เห็นได้ง่ายว่าเป็นอัตราส่วนเช่นนั้น แต่การกำหนดให้ดูไม่ ชัดเจนว่าเป็นอัตราส่วนเท่าใดแน่ เช่น 1:3, 2:3, 3:5 หรือ 5:8 จะดูสวยงามและน่าสนใจมากกว่า การจัดองค์ประกอบของภาพหรือหน้าให้มีส่วนสัดต่าง ๆ กันจะเรียกความสนใจ และดูแปลกตากว่าการให้มีส่วนสัดที่ใกล้เคียงหรือเท่ากันไปทั้งหมด
2. ความสมดุล
3. ความแตกต่าง
4. ลีลา
5. ความมีเอกภาพ
6. ความผสมกลมกลืน
7. การจัดวางรูปร่าง

การใช้ภาพประกอบ

1. หลักการใช้ภาพประกอบ
2. การใช้ภาพตัดตก
3. ขนาดของภาพ
4. การบังภาพ
5. การคัดเลือกภาพ/การจัดเรียงภาพ
6. การจัดภาพขนาดเล็กให้รวมเป็นกลุ่ม
7. การเร้าความสนใจ/ทำให้ภาพมีความต่อเนื่อง
8. ทำให้ส่วนสำคัญของภาพเป็นที่น่าสนใจ/ใช้คำอธิบายประกอบภาพ

การใช้สีในการพิมพ์

การใช้สีตามวัตถุประสงค์ของการใช้งานเนื่องจากสีที่ใช้ในการพิมพ์มีมากมายหลายสีแทบจะเรียกได้ว่านับไม่ถ้วน การใช้สีอย่างไม่คำนึงถึง ความเหมาะสม นั้นจะทำให้ผู้อ่านเห็นว่าผู้ใช้ไม่มีรสนิยมในการใช้สี และทำให้ความสวยงามของสิ่งพิมพ์นั้นลดลงไป การพิมพ์ภาพสี่สีมุ่งที่จะแสดง ลักษณะสีและความสวยงามของภาพให้เหมือนกับของจริงมากที่สุด นิตยสาร วารสาร โปสเตอร์ เอกสารแผ่นพับต่างๆ ที่ต้องการความสวยงาม จะพิมพ์ภาพสี่สีลงในหน้าใดหน้าหนึ่ง หรือส่วนใดส่วนหนึ่งเพื่อ ให้ดูน่าสนใจและสวยงามมากยิ่งขึ้น ข้อเสียก็คือราคาแพงและต้องพิมพ์บน กระดาษอาร์ตซึ่งมีราคาแพง จึงจะสวยงาม ฉะนั้นจึงต้องดูความจำเป็นของการใช้ประกอบด้วย แต่สำหรับการพิมพ์สีที่สองหรืออาจมีสีที่สาม หรือสี่ จะเสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่า เพราะไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการแยกสี แต่ประโยชน์ใช้สอยก็ต่างกันเพราะจะใช้เพื่อการเน้นดังได้กล่าวแล้วเท่านั้น ประเด็นสำคัญก็คือ ต้องเลือกใช้สีที่ถูกกับลักษณะงาน เช่น ถ้าเป็นการใช้สีที่สองพิมพ์หัวข้อของหนังสือ ควรเลือกสีที่ให้ความรู้สึกหนักแน่นจริงจัง เช่น สีน้ำเงิน แต่ถ้าใช้สีแดงจะทำให้รู้สึก เร่าร้อน รุนแรง ไม่สงบ เป็นต้น ถ้าเป็นการใช้สีที่สองหรือสามเพื่อพิมพ์กราฟ ก็อาจเลือกใช้สีใดก็ได้ที่ตัดกันให้เห็นเด่นชัด เป็นต้น

ตัวอย่างสีที่ให้ความรู้สึกต่าง ๆ

1. สีแดง แสดงความ รู้สึก เร่งร้อน รุนแรง แสดงถึงอันตราย
2. สีฟ้า น้ำเงิน แสดง ความ รู้สึก จริงจัง หนักแน่น สงบ
3. สีน้ำตาล แสดงความรู้สึก จริงจัง หนักแน่น และบ่งบอกความเก่าแก่
4. สีเหลือง แสดงความรู้สึก สดใส กระตือรือร้น
5. สีเขียว แสดงความรู้สึก ร่มเย็น สดชื่น สบายตา

การเลือกใช้สี

สีทุกสีมีคุณสมบัติที่สำคัญ 3 ประการ คือ

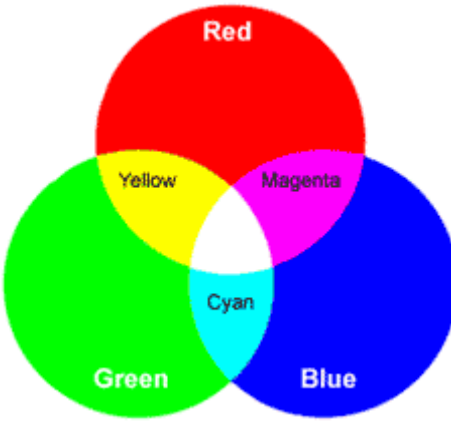
1. ฮิว (hue) ได้แก่ ชนิดของสีนั้น ๆ เช่น แดง ฟ้า เหลือง
2. ค่าของสี (value) ได้แก่ ความเข้ม อ่อนของสี
3. ความสว่าง (chroma) ได้แก่ ระดับความสว่างหรือความมืดของสีนั้น ๆ

ในการเลือกใช้สี มิใช่จะดูว่าเป็นสีอะไรเท่านั้น แต่ควรพิจารณาดูค่าความเข้ม – อ่อนของสีด้วย เช่น ถ้าจะใช้พิมพ์เป็น สีเขียวก็ต้องเป็น เขียวอ่อน เพื่อให้สีอื่นที่จะพิมพ์ทับลงไปเด่นชัดขึ้น แต่ถ้าจะพิมพ์สีพื้นชนิดเป็นพื้นตายแล้วเจาะตัวขาว สีพื้นนั้นก็ต้องแก่หรือเข้มพอสมควรการ เลือกใช้สีจึงต้องเปรียบเทียบสีกับสีอื่น ๆ ที่จะพิมพ์อยู่ด้วยเสมอ

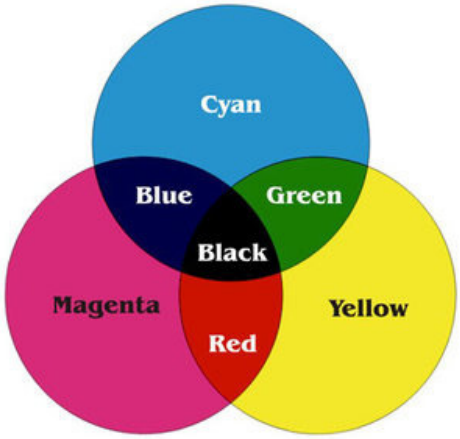
โหมดสี (Color Mode)

โหมดสีมีด้วยกันหลายโหมด แต่ในที่นี้จะกล่าวถึงเพียง 3 โหมดที่ควรรู้ อันได้แก่

1. โหมด RGB (Red, Green, Blue) ประกอบด้วยสีสามสี คือ สีแดง, สีเขียว และสีน้ำเงิน ซึ่งการสร้างงานกราฟิกนั้น เราจะใช้โหมด RGB นี้เป็นหลักโหมด RGB นี้สีจะเกิดขึ้นจากการผสมแสงสามสี ให้เกิดเป็นจุดสีระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสง ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสง ผ่านแท่งแก้วปริซึม จะเกิดแถบสีที่เรียกว่า สีรุ้ง (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามที่สายตามองเห็นได้7 สี คือ แดง แสด เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง ซึ่งเป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสี ที่มีช่วงคลื่นที่สายตา สามารถมองเห็นได้ แสงสีม่วงมีความถี่คลื่นสูงที่สุด คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าแสงสีม่วง เรียกว่า อัลตราไวโอเลต (Ultra Violet) และคลื่นแสงสีแดง มีความถี่คลื่นต่ำที่สุด คลื่นแสง ที่ต่ำกว่าแสงสีแดงเรียกว่า อินฟราเรด (Infrared) คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วงและต่ำกว่าสีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ไม่สามารถรับได้ และเมื่อศึกษาดูแล้วแสงสีทั้งหมดเกิดจาก แสงสี3 สี คือ สีแดง (Red) สีน้ำเงิน (Blue) และสีเขียว (Green) ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่ อีก 3 สี คือ สีแดงมาเจนต้า สีฟ้าไซแอน และสีเหลืองและถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสงสีขาวจากคุณสมบัติของแสงนี้เราได้นำมาใช้ประโยชน์ทั่วไป ในการฉายภาพยนตร์การบันทึกภาพวิดีโอภาพโทรทัศน์ การสร้างภาพเพื่อการนำเสนอทางจอคอมพิวเตอร์และการจัดแสงสีในการแสดง เป็นต้น



2. โหมด CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, black) (โหมดสีนี้เป็นโหมดสีสำหรับงานพิมพ์ออฟเซ็ท) ประกอบด้วยสี 4 สี คือ สีเขียวปน น้ำเงิน, สีม่วงแดงเข้ม, สีเหลือง และสีดำ โหมดสีนี้จะใช้ในการเตรียมพิมพ์การพิมพ์สี่สี ระบบสี CMYK เป็นระบบสีชนิดที่เป็นวัตถุ คือ สีแดง เหลือง น้ำเงินแต่ไม่ใช่สีน้ำเงิน ที่เป็นแม่สีวัตถุธาตุ แม่สีในระบบ CMYK เกิดจากการผสมกันของแม่สีของแสงหรือระบบสี RGB คือ



- แสงสีน้ำเงิน + แสงสีเขียว = สีฟ้า (Cyan)
- แสงสีน้ำเงิน + แสงสีแดง = สีแดง (Magenta)
- แสงสีแดง + แสงสีเขียว = สีเหลือง (Yellow)

สีฟ้า (Cyan) สีแดง (Magenta) สีเหลือง (Yellow) นี้นำมาใช้ในระบบการพิมพ์ และมีการเพิ่มเติม สีดำเข้าไป เพื่อให้มีน้ำหนักเข้มขึ้นอีก เมื่อรวมสีดำ (Black = K) เข้าไป จึงมีสี่สี โดยทั่วไปจึงเรียกระบบการพิมพ์นี้ว่าระบบการพิมพ์สี่สี (CMYK)ระบบการพิมพ์สี่สี (CMYK) เป็นการพิมพ์ภาพในระบบที่ทันสมัยที่สุด และได้ภาพ ใกล้เคียงกับภาพถ่ายมากที่สุด โดยทำการพิมพ์ทีละสีจากสีเหลือง สีแดง สีน้ำเงิน และสีดำ ถ้าลองใช้แว่นขยายส่องดู ผลงานพิมพ์ชนิดนี้ พบว่าจะเกิดจากจุดสีเล็กๆ สี่สีอยู่เต็มไปหมด การที่เรามองเห็นภาพมีสีต่างๆ นอกเหนือจากสี่สีนี้ เกิดจากการผสมของเม็ดสีเหล่านี้ใน ปริมาณต่างๆ คิดเป็น % ของปริมาณเม็ดสี ซึ่งกำหนดเป็น 10-20-30-40-50-60-70-80-90 จนถึง100 %

3. โหมดขาวดำ (Grayscale) โหมดนี้จะมีเพียงสองสีคือ สีขาวและสีดำ แต่จะมีระดับความเข้มของสีดำ 255 ระดับรวมกับสีขาวอีกหนึ่งสี ในโหมดนี้ก็จะมีเพียง256 สี

ประเภทของไฟล์ (Format Type)

ประเภทของไฟล์มีไว้เพื่อจำแนกหน้าที่และรูปแบบของไฟล์เพื่อให้เราทราบได้ว่าไฟล์นั้นๆ มีหน้าที่อะไร ใช้ทำอะไร แต่ในที่นี้ ทางเรา จะแนะนำเฉพาะไฟล์ใช้ควบคู่กับการทำงานกราฟิกเท่านั้น ประเภทของไฟล์กราฟิกมี 2 ประเภท คือ

1. ไฟล์กราฟิกประเภท Raster basseted
2. ไฟล์กราฟิกประเภท Vector based

1) ไฟล์กราฟิกประเภท Raster based

หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า “bitmap” ซึ่งเกิดจากการนำเอาจุดสีเล็กๆ หลายๆ จุดมารวมกันเพื่อให้เกิดภาพ ซึ่งจะมีความกว้างยาว X pixel และ Y pixel และความลึกคือ Z pixel (Z pixel คือ ค่าความลึกของสี: Color Depth) ไฟล์Raster มีรูปแบบและวัตถุประสงค์ในการใช้งานแตก
ต่างกันไป ซึ่งเราควรจะนำมาใช้ให้เหมาะสม ดังนี้

BMP Bitmap sequence ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้เพื่อแสดงผลภาพกราฟิกโปรแกรมวินโดวส์เป็นไฟล์ที่ไม่ค่อยมีประโยชน์ในด้านการใช้งานมากนัก จะใช้เพื่อเก็บกราฟิกไฟล์ที่เป็นต้นแบบเสียส่วนใหญ่ และใช้ในการแสดงผลบนจอคอมพิวเตอร์

TIFF Tagged Image File Format เป็นกราฟิกไฟล์ที่สร้างมาเพื่อ โปรแกรมประเภทจัดหน้าหนังสือ (Desktop Publishing) สามารถเก็บข้อมูล รายละเอียดของภาพได้ค่อนข้างมาก ใช้ได้ทั้งใน Mac และ PC มีหลายเวอร์ชั่น แต่ที่นิยมใช้กันคือ เวอร์ชั่น 4 และ 5

GIF CompuServe Graphic Interchange File ถูกสร้างขึ้นมาโดยบริษัท CompuServe ซึ่งเป็นบริษัทที่ให้บริการด้านเครือข่ายของ สหรัฐ เหมาะกับการเก็บไฟล์รูปภาพขนาดเล็ก และมีจำนวนของสีน้อย มีขนาดไฟล์เล็กเพราะสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในระบบเครือข่าย

JPG Joint Photographic Experts Group เป็นไฟล์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อบีบอัดข้อมูลภาพเพื่อให้มีขนาดกะทัดรัดเพื่อนำใช้งานใน ระบบอินเตอร์เน็ต นิยมมาใช้ในการแสดงผลรูปภาพบนเครือข่ายอินเตอร์เน็ตเช่นเดียวกับ GIF แต่มีวัตถุประสงค์ในการใช้งานแตกต่างกัน

PSD - คือ กราฟิกไฟล์ ของโปรแกรมตบแต่งรูปภาพ (Retouching) ยอดนิยม Adobe Photoshop ไฟล์PSD นี้จะใช้กับโปรแกรม Adobe Photoshop เพื่อการแก้ไขตบแต่งรูปภาพ

PNG - เป็นกราฟิกไฟล์ชนิดล่าสุด ที่นำมาใช้แสดงผลภาพบนเว็บเพจ

PDF - ไฟล์PDF เป็นไฟล์เอกสารของ Adobe Acrobat ใช้ในการแสดงเอกสารในรูปแบบของกราฟิก ซึ่งจะต้องใช้ โปรแกรม Adobe Acrobat Readerในการอ่าน

2) ไฟล์กราฟิกประเภท Vector based

คือไฟล์กราฟิกที่เกิดจากการ ผลคำนวณทางคณิตศาสตร์เพื่อให้เกิดภาพ หรือเราจะเรียกไฟล์ชนิดนี้ได้อีกอย่างหนึ่งว่า ไฟล์ประเภท “Postscript” ไฟล์ชนิดนี้บางประเภทก็ยังสามารถเก็บภาพ bitmap เอาไว้ในตัวได้อีกด้วย ส่วนใหญ่แล้ว ไฟล์ประเภท Vector นี้จะถูกแบ่งแยก โดยโปรแกรมประยุกต์ที่ใช้ในการแก้ไขไฟล์นั้นๆ ไฟล์ชนิดซึ่งที่นิยมใช้กันนั้น มีดังนี้

EPS Encapsulated PostScript เป็นไฟล์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ (Desktop Publishing) เป็นไฟล์Vector มาตรฐาน ใช้งานได้กับโปรแกรมหลายโปรแกรม สามารถทำการ

แยกสีเพื่องานพิมพ์ได้ นอกจากนี้ยังใช้ในการเซฟ Vector ไฟล์จากโปรแกรมหนึ่ง เพื่อนำไปโหลดใช้งานในอีกโปรแกรมหนึ่งอีกด้วย ไฟล์ชนิดนี้จะมีขนาดใหญ่กว่าไฟล์vector ชนิดอื่นๆ

AI Adobe Illustrator sequence AI เป็นไฟล์ของ Adobe Illustrator จึงควรแก้ไขไฟล์AI บนโปรแกรม Illustrator เท่านั้น

ขนาดกระดาษ (Paper Size)

ชื่อขนาด ขนาดเป็นมิลลิเมตร ลักษณะการใช้งาน

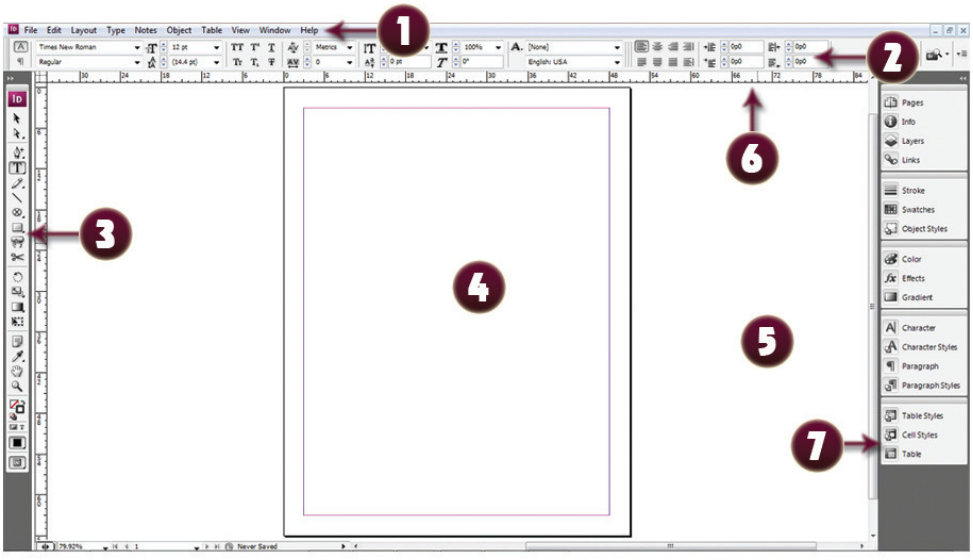
กระดาษ	**ขนาด**	**คุณสมบัติ**
A0	841x1189	ใช้สำหรับเขียนแบบแปลน
A1	594x841	ใช้สำหรับเขียนแบบแปลน
A2	420x594	ใช้สำหรับเขียนแบบแปลน
A3	297x420	ใช้สำหรับเขียนแบบแปลน
A4	210x297	กระดาษจดหมาย วารสาร บันทึก
A5	148x210	กระดาษจดหมายเล็ก
A6	105x148	โปสการ์ดสากล สมดุพก
A7	74x105	สมุดพกขนาดเล็ก ใบรับหนังสือ
A8	52x74	นามบัตร
A9	37x52	ตั๋วรถไฟ
A10	26x37	แสตมป์

Adobe In design CS3 เป็นโปรแกรมสำหรับออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ที่ได้รับความนิยมอีกโปรแกรมหนึ่งด้วยความโดดเด่นของฟังก์ชั่น การใช้งานที่ง่ายและสะดวกขึ้นของ Adobe In design CS3 จะออกแบบ หนังสือ นิตยสาร การ์ด ใบปลิว โบชัวร์ หรือสื่อสิ่งพิมพ์ใดๆ ก็เป็น เรื่องง่ายๆ ซีดีสอนการใช้งานชุดนี้ จะพาไปรู้จักและเจาะลึกตั้งแต่การใช้งานโปรแกรมพื้นฐานสำหรับผู้เริ่มต้นไปจนสามารถประยุกต์ใช้เพื่อการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์หลากหลายรูปแบบได้อย่างมืออาชีพจุดเด่นของโปรแกรม In design คือสามารถทำงานด้านการจัดหน้ากระดาษได้เป็นอย่างดี ซึ่งคล้ายๆ กับการนำเอาโปรแกรม PageMaker มารวมกับโปรแกรม Illustrator ระบบการทำงานของโปรแกรม In design นั้น คุณไม่สามารถใช้ In design เดี่ยวๆ ได้ คุณต้องมีความรู้พื้นฐานของ Photoshop และ illustrator ด้วย เพราะคุณต้องมีการเตรียมรูปภาพจาก Photoshop และเตรียมคลิปอาร์ต หรือ Logo ต่างๆ มาจาก illustrator ส่วนข้อความคุณสามารถเตรียมมาจาก โปรแกรมประเภท Word Prospering แล้วเราจึงนำมาประกอบ

รวมกันเป็นหนังสือ หรือแผ่นพับต่างๆ ใน In design เสร็จแล้วเราจึง Export ไฟล์งานของเรานั้นเป็นไฟล์ PDFX1-a หรือ PDFX-3 เพื่อส่งโรงพิมพ์ ทางโรงพิมพ์ก็จะทำ Digital Poof ส่งกลับมาให้เราตรวจสอบความเรียบร้อยก่อนจะทำเพลท และส่งให้โรงพิมพ์ต่อไป

ส่วนประกอบของโปรแกรม In design

1. Menu Bar : บรรจุคำสั่งใช้งานต่างๆ การทำงานจะคล้ายๆกับโปรแกรมอื่นๆ เช่น Photoshop , Illustrator
2. Option Bar : บรรจุตัวเลือกกำหนดคุณสมบัติหรือตัวปรับแต่งการทำงานให้กับวัตถุ (ตัวอักษรหรือภาพ) ที่เรากำลังเลือกทำงาน
3. Tool Bar : เครื่องมือชนิดต่างๆ ที่ใช้ในการทำงาน
4. Document : พื้นที่เอกสาร สำหรับการทำงาน คล้ายกับกระดาษเปล่าๆ ที่คอยให้เราเติมตัวอักษรหรือภาพลงไปนั้นเองค่ะ
5. Pasteboard : พื้นที่ว่างๆ รอบเอกสาร คล้ายกับโต๊ะทำงาน ที่เราสามารถวางสิ่งของอื่นๆได้
6. Guide : ไม้บรรทัดสำหรับการวัดระยะหรือสร้างเส้น Guide
7. Palette : หน้าต่างย่อยสำหรับช่วยเสริมการทำงาน เมื่อคลิกลงไปแต่ละปุ่มจะเป็นการเรียกใช้งาน Palette แต่ละชนิด



Menu bar - แถบคำสั่ง

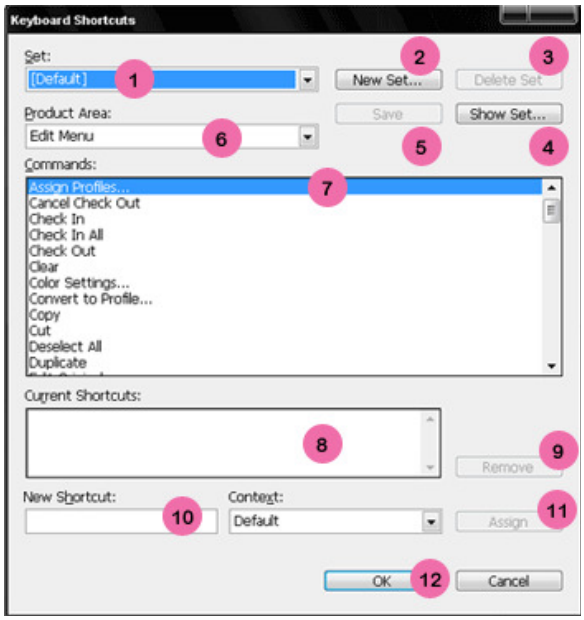
ส่วนด้านบนสุดของโปรแกรม In design จะเป็นแถบรวมคำสั่งหลักของโปรแกรม หรือที่เรียกว่า Menu bar ซึ่งลักษณะการทำงานก็จะคล้ายๆ กับ Menu bar ของโปรแกรมอื่นๆ เช่น Photoshop, Illustrator เป็นต้น

คำสั่งลัด (Shortcut)

ในบางคำสั่งของ Menu bar จะมีตัวอักษรทางด้านขวา ซึ่งบอกถึงคำสั่งลัดของเครื่องมือนั้นๆ เพื่อช่วยให้การทำงานรวดเร็ว

การแก้ไขคำสั่งลัด (Edit Shortcut)

เราสามารถแก้ไขหรือกำหนดตำแหน่งคีย์ลัดได้เองโดยคลิกที่ Menu Edit > Keyboard Shortcut เพื่อเปิดหน้าต่าง Keyboard Shortcut ขึ้นมาเพื่อแก้ไขหรือกำหนดคีย์ลัดเอง ซึ่งจะประกอบด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้



1. ตัวเลือกสำหรับเลือกชุด หรือ set คำสั่งที่เราต้องการใช้งานหรือแก้ไขรายละเอียด
2. ปุ่มสร้างชุดหรือ set คำสั่งคีย์ลัดขึ้นใหม่ (เมื่อสร้างแล้วจะแสดงอยู่ในรายการของข้อ 1)
3. ปุ่มลบชุดหรือ set คำสั่งคีย์ลัดที่เรากำลังเลือกทำงาน (ในข้อ 1)
4. ปุ่มสำหรับบันทึกผลการแก้ไขให้กับชุดหรือ set คีย์ลัดที่เรากำลังเลือกทำงาน
5. ปุ่มสำหรับแสดงรายละเอียดตำแหน่งคีย์ลัดทั้งหมดของ set ที่เรากำลัง เลือกใช้งาน
6. ตัวเลือกสำหรับเลือกหัวข้อของเมนูคำสั่งที่เราต้องการทำงานด้วย (เช่น เมนู File, Edit, Layout หรือเมนูอื่นๆ)
7. ช่องสำหรับแสดงรายการและคลิดเลือกคำสั่งที่เราต้องการแก้ไขหรือกำหนดตำแหน่งคีย์ลัด รายการคำสั่งที่แสดงขึ้นมาในช่องนี้จะขึ้นอยู่กับว่า เรากำลังเลือกทำงานอยู่กับคำสั่งหัวข้อใด (ในข้อ 6)
8. ช่องแสดงตำแหน่งคีย์ลัดของคำสั่งที่เรากำลังทำงาน
9. ปุ่มสำหรับลบตำแหน่งคีย์ลัดของคำสั่งที่เรากำลังทำงาน (ที่แสดงอยู่ในข้อ 8)
10. ช่องสำหรับกำหนดตำแหน่งคีย์ลัดให้กับคำสั่งที่เรากำลังทำงาน (ในข้อ 7)
11. ปุ่มสำหรับตกลงใช้คีย์ลัดใหม่ที่เรากำหนดขึ้นมา (ในข้อ 10) กับคำสั่งที่เรากำลังทำงาน
12. ปุ่ม OK สำหรับจบการทำงาน และปุ่ม Cancel สำหรับยกเลิกการทำงานทั้งหมด

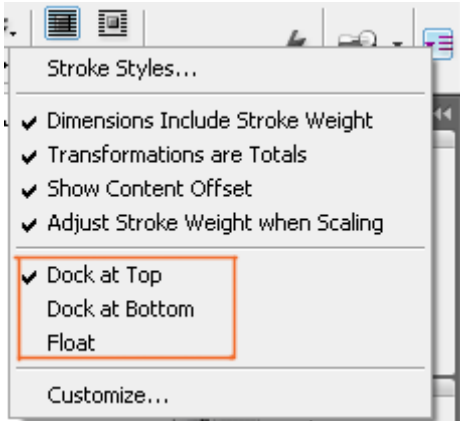
Option Bar

แถบ Option bar เป็นแถบที่ประกอบไปด้วยคำสั่งหรือส่วนปรับแต่ง เพื่อช่วยในปรับทำงานของเครื่องมือนั้นๆ อย่างละเอียด ในแถบ Option bar จะเปลี่ยนไปตามการเลือกของเครื่องมือนั้นๆ

การย้ายตำแหน่งแถบ Option Bar

ปกติเวลาเข้าสู่โปรแกรมในครั้งแรก Option Bar จะอยู่ด้านบนสุดของโปรแกรม แต่เราสามารถทำการย้ายแถบ Option Bar ไปไว้ตาม ตำแหน่งที่ต้องการได้ โดยสามารถทำได้หลายวิธี เช่น

1. ใช้เมาส์ลากย้ายตำแหน่งได้เลย (ย้ายไปไว้ข้างล่าง, ข้างบน หรือแถบอิสระ)
2. หากไม่ต้องการคลิกย้าย เราสามารถย้ายแถบ Option Bar ได้จากการคลิกที่ปุ่ม Menu ของ Option Bar ทางด้านขวาสุดของแถบ Option Bar แล้วคลิกเลือก



- Dock at Top: ย้ายไปด้านบนสุด
- Dock at Bottom: ย้ายไปด้านล่างสุด
- Float: ย้ายไปเป็นแถบอิสระ

Tool Box

กล่องเครื่องมือเป็นแถบแนวตั้ง อยู่ทางด้านซ้ายของโปรแกรม มีหน้าที่บรรจุกลุ่มเครื่องมือต่างๆ เพื่อให้เราสามารถคลิกเลือกใช้งานได้ อย่างสะดวก

ที่ด้านบนสุดของกล่องเครื่องมือ จะมีไอคอนลูกศรเล็กๆ วางอยู่ เราสามารถคลิกเลือกที่ลูกศรเพื่อเปลี่ยนให้กล่องเครื่องมือขยายตัวออก เป็นสองแถว หรือคลิกที่ลูกศรเดิมอีกครั้งกล่องเครื่องมือก็จะแสดงผลเป็นแบบแถวเดียว

1. กลุ่มเครื่องมือสำหรับเลือก (Selection)
2. กลุ่มเครื่องมือสำหรับวาดภาพหรือพิมพ์อักษรข้อความ
3. กลุ่มเครื่องมือสำหรับทำ Transform (ปรับขนาด, เปลี่ยนทิศทาง ฯลฯ)
4. กลุ่มเครื่องมือช่วยเสริมการทำงานทั่วไป
5. กลุ่มเครื่องมือสำหรับเลือกสีพื้นและสีเส้น

กลุ่มเครื่องมือบางชนิดในกล่องเครื่องมือจะมีลูกศรเล็กๆ อยู่ตรงมุมล่างขวา นั่นหมายถึงว่าในปุ่มเครื่องมือนั้นจะมีเครื่องมืออื่นๆ (ที่ทำงานคล้ายๆ กัน) อยู่ในนั้นด้วย และอีกทั้งมีสัญลักษณ์ คีย์ลัดบอก ซึ่งจะอยู่ด้านขวามือ เวลาเรากดเลือกเครื่องมือเพื่อความสะดวกสบายใน การใช้งาน

การใช้งานเครื่องมือต่าง ๆ

Selection: เครื่องมือสำหรับคลิกเลือกวัตถุ

Position: เครื่องมือสำหรับลากย้ายตำแหน่งวัตถุหรือตัด (Crop)

Direct Selection: เครื่องมือสำหรับคลิกเลือกทำงานกับจุดบนเส้น Path

Pen: เครื่องมือสำหรับวาดเส้น Path (ทั้งเส้นตรงและเส้นโค้ง)

Delete Anchor: เครื่องมือสำหรับคลิกลบจุดควบคุมเส้น

Add Anchor: เครื่องมือสำหรับคลิกเพิ่มจุดควบคุมเส้น

Convert Direction: เครื่องมือสำหรับแก้ไขค่าความโค้งของเส้น Path ที่จุด Anchor point

Type: เครื่องมือสำหรับสร้างตัวอักษรลงในพื้นที่ทำงาน

Type on Path: เครื่องมือสำหรับสร้างตัวอักษรลงบนเส้น Path

Pencil: เครื่องมือสำหรับวาดเส้นอิสระ

Smooth: เครื่องมือสำหรับวาดเส้นเพื่อแก้ไขความโค้งของเส้น

Erase: เครื่องมือสำหรับลบเส้น Path

Line: เครื่องมือสำหรับวาดเส้น Path แบบเส้นตรง

Rectangle Frame: เครื่องมือสำหรับสร้างเฟรม (กรอบบรรจุภาพหรือหรือตัวอักษร) แบบสีเหลี่ยม

Ellipse Frame: เครื่องมือสำหรับสร้างเฟรม (กรอบบรรจุภาพหรือหรือตัวอักษร) แบบวงรี

Polygon Frame: เครื่องมือสำหรับสร้างเฟรม (กรอบบรรจุภาพหรือหรือตัวอักษร) แบบหลายเหลี่ยม Polygon Frame

Rectangle: เครื่องมือสำหรับวาดภาพสีเหลี่ยม

Ellipse: เครื่องมือสำหรับวาดภาพวงรี

Polygon: เครื่องมือสำหรับวาดภาพหลายเหลี่ยม

Rotate: เครื่องมือสำหรับหมุนวัตถุ

Scale: เครื่องมือสำหรับย่อขยายวัตถุ

Shear: เครื่องมือสำหรับเอียงวัตถุ

Transform: เครื่องมือสำหรับย้ายตำแหน่ง หมุน และย่อยขยายวัตถุ

Eyedropper: เครื่องมือสำหรับดูดค่าสี

Measure: เครื่องมือวัดอิสระ

Gradient: เครื่องมือสำหรับไล่น้ำหนักของสี

Gradient Feather: เครื่องมือสำหรับไล่น้ำหนักสีแบบค่าโปร่งใส

Scissors: เครื่องมือสำหรับตัดเส้น Path

Hand: เครื่องมือสำหรับลากย้ายตำแหน่งมุมมองพื้นที่ทำงาน

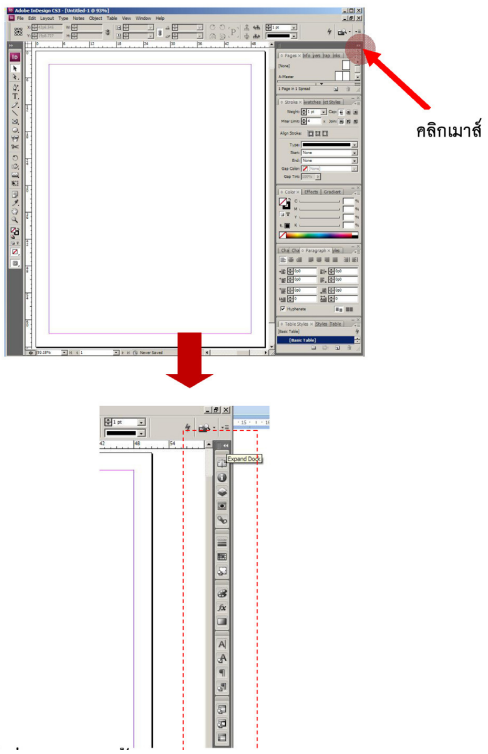
Note: เครื่องมือสำหรับบันทึกการทำงาน

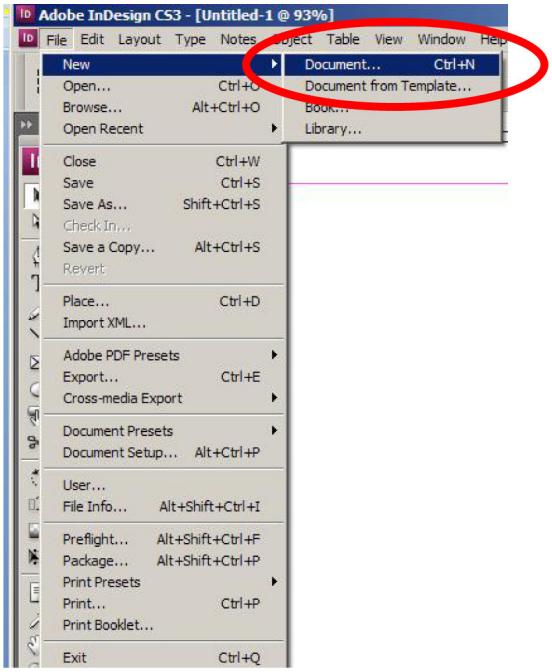
Zoom: เครื่องมือสำหรับย่อขยายมุมมองพื้นที่การทำงาน

Button: เครื่องมือสำหรับสร้างปุ่มกดแบบ Rollover สำหรับงานสร้างเว็บเพจ

การแสดง Palettes คลิกที่เมนู Window แล้วเลือกคำสั่ง Palettes ต่างๆ ได้ตามต้องการ เช่น ถ้าต้องการเลือก Swatches Palette ให้คลิกที่เมนูWindow -> Swatches จากนั้น Swatches Palette จะสไลด์ออกมาจากแถบด้านขวามือ

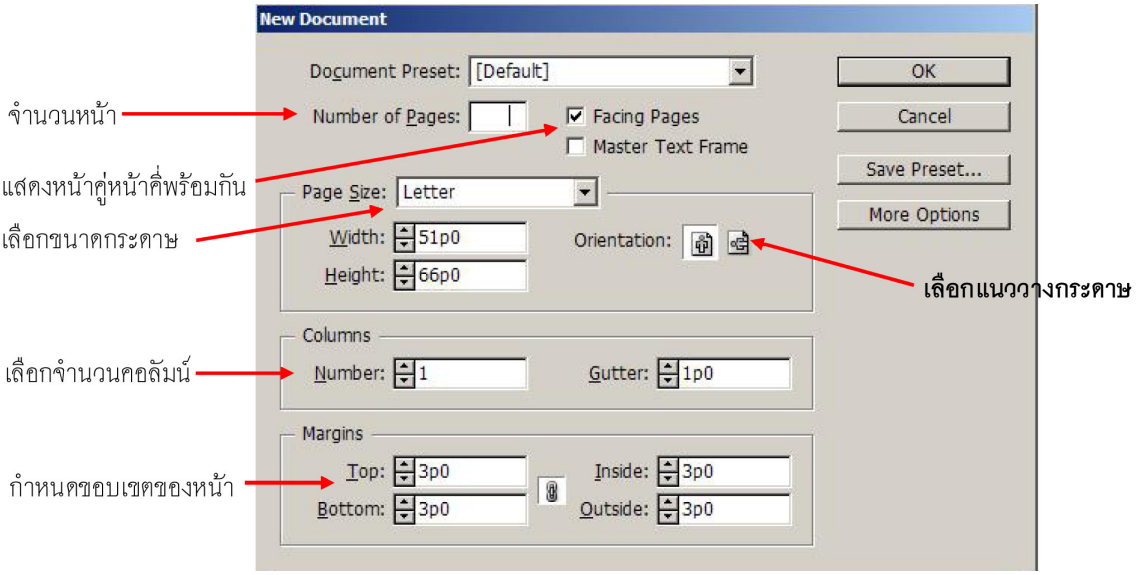
การซ่อน Palettes เมื่อคุณไม่ต้องการใช้ Palettes แล้ว คุณสามารถซ่อน Palettes เพื่อจะได้มีพื้นที่ในการทำงานที่มากขึ้นโดยคลิกเมาส์ที่แท็บที่ว่างดังรูป 1 ครั้ง Palettes จะสไลด์ซ่อนเข้าไปทันที





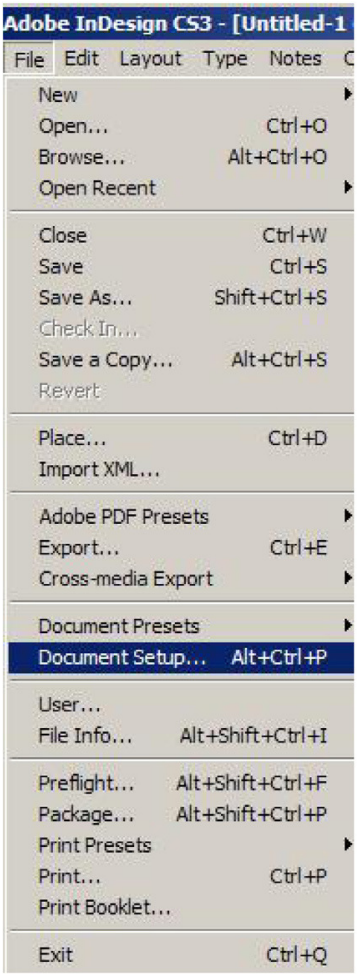
Document Setup

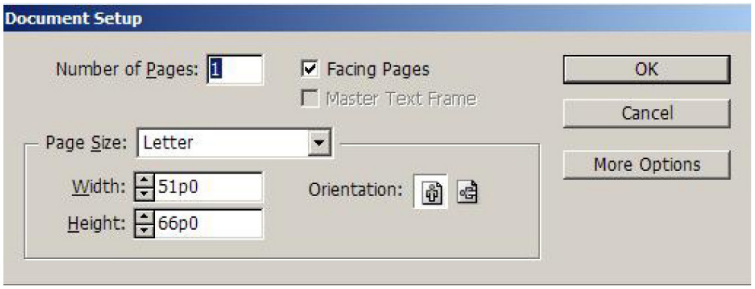
1. เลือกเมนูFile -> New -> Document... ดังรูป
2. กำหนดค่า Document Setup ให้กับสื่อสิ่งพิมพ์
3. หลัง จากกำหนดค่าเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม OK เพื่อสร้างไฟล์สื่อสื่อพิมพ์



เลือกแนววางกระดาษ

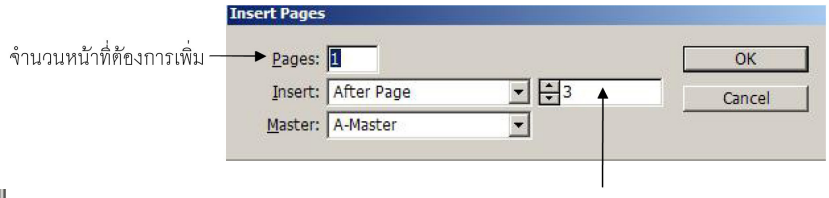
1. เลือกเมนูFile -> Document Setup... ดังรูป จะปรากฏหน้าต่างเพื่อกำหนดค่าในการเพิ่มหน้า ดังรูปเอกสารประกอบการอบรม
2. หลังจากกำหนดค่าแล้ว ให้คลิกปุ่ม OK

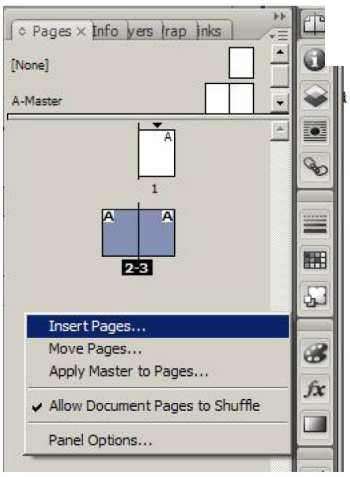


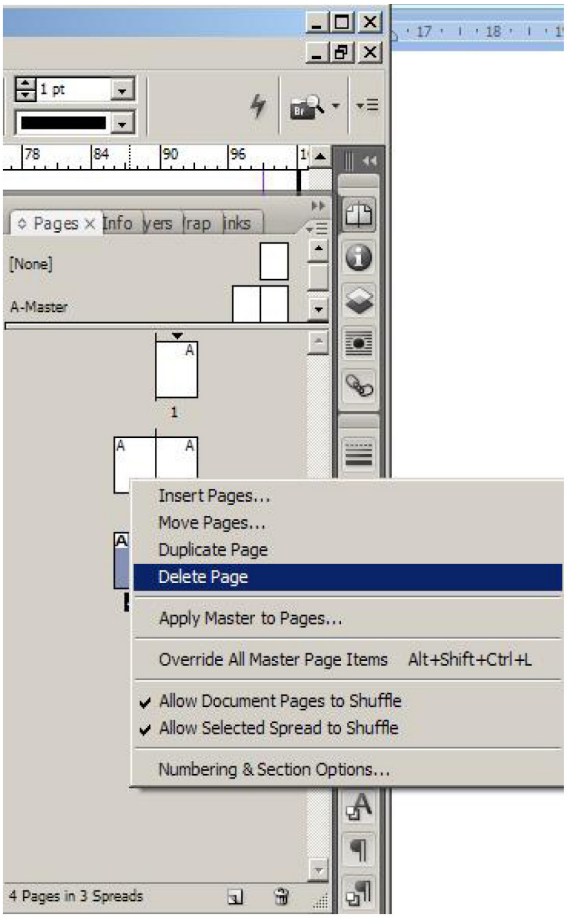


การเพิ่มหน้า (Insert Page)

1. เลือกเมนู Layout -> Pages -> Insert Pages หรือคลิกเมาส์ขวาที่ Pages Palette ดังรูป
2. หลังจากกำหนดค่าแล้ว ให้คลิกปุ่ม OK







การลดหน้า (Delete Page)

การลดหน้าสามารถทำได้หลายวิธีดังนี้

วิธีที่ 1 คลิกเมาส์ขวา Pages Icon ที่ต้องการลบใน Page Palette แล้วเลือก Delete Page ดังรูป

วิธีที่ 2 เลือก Pages Icon ที่ต้องการลบใน Page Palette และ Click

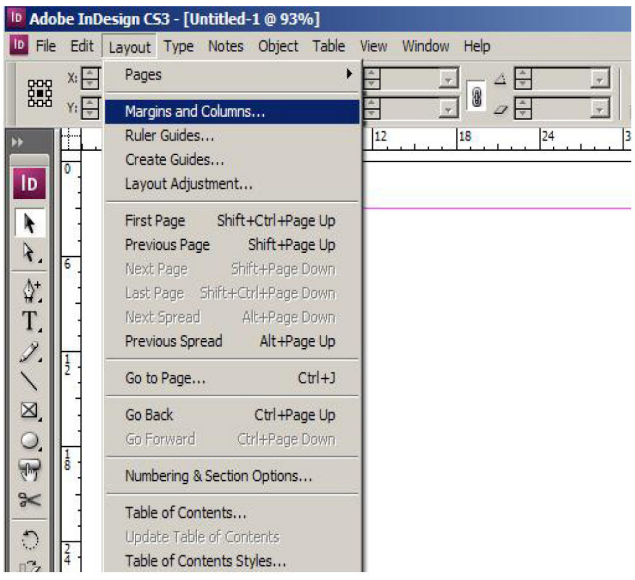
วิธีที่ 3 เลือก Pages Icon ที่ต้องการลบใน Page Palette เลือกเมนูLayout -> Pages -> Delete Page

การกำหนด Columns

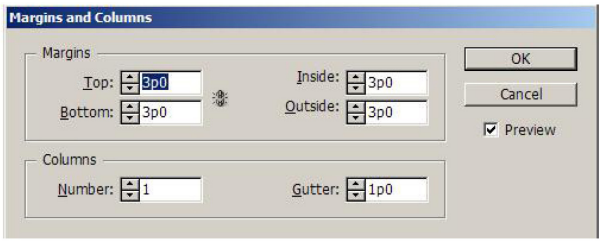
1. ดับเบิลคลิกเลือก Page Icon หรือหน้าที่ต้องการจะกำหนด Column ใน Page Palette

ถ้าเลือก Page Icon หน้าเดียว การกำหนดค่า Margins and Columns จะ เป็นการกำหนดค่าเพียงหน้าที่เลือกอยู่

ถ้าเลือก Page Icon แบบหน้าคู่อยู่ การกำหนดค่า Margins and Columnsจะเป็นการกำหนดค่าของทั้ง 2 หน้า



2. เลือกเมนู Layout -> Margins and Columns... ดังรูป จะปรากฏหน้าต่างการกำหนดค่า Margins and Columns ดังรูป
3. ระบุจำนวน Column ในช่อง Number หรือจะระบุ Gutter (ระยะห่างระหว่าง Column) แล้วกด OK

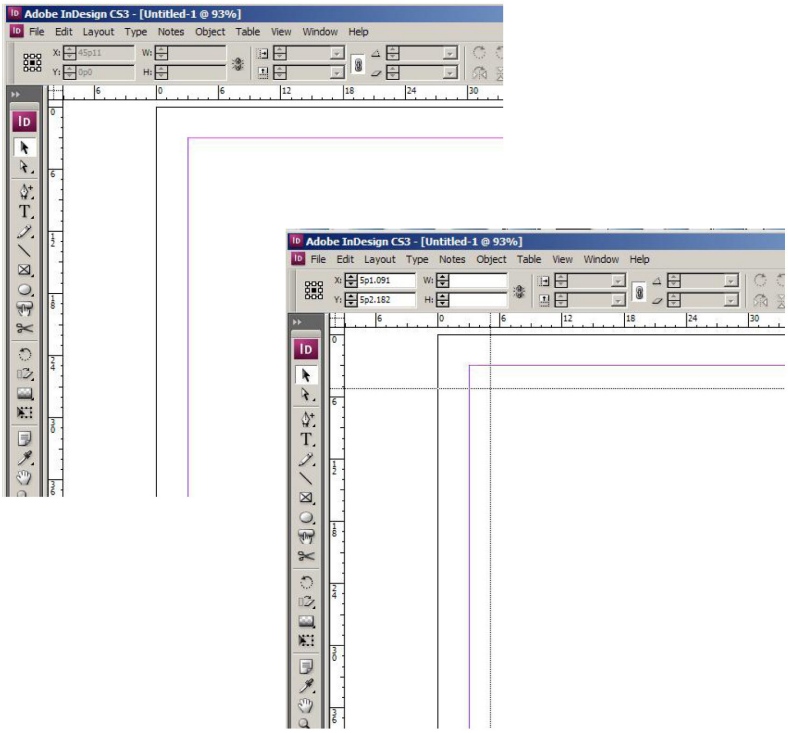


Zero Point และเส้นไกด์ชนิดต่าง ๆ

Zero Point คือจุดที่เลขศูนย์ไม้บรรทัดตามแนวนอนและแนวตั้งมาบรรจบกัน จะช่วยในการเลื่อนแถบหน่วยวัดบนไม้บรรทัดทั้งในแนวตั้งและแนวนอนให้เหมาะสมกับการทำงาน โดยเมื่อเริ่มสร้างไฟล์ใหม่ ถ้ากำหนดให้เป็นหน้าเดี่ยว Zero Point จะอยู่ที่หัวมุมบนซ้ายของกระดาษ พอดี ส่วนหน้าใหม่ที่เป็นหน้าคู่ (กำหนด Double-Sided ไว้ในส่วน Document Setup) จะมีZero Point อยู่ตรงด้านบนของกึ่งกลางที่สองหน้า บรรจบกัน

การย้าย Zero Point เราสามารถทำได้โดย

1. คลิกที่มุมบนซ้ายใต้เมนูค้างไว้
2. ลากเมาส์ไปปล่อยลงตรงตำแหน่งที่ต้องการให้เป็น Zero Point ใหม่
3. จุดศูนย์กลางของไม้บรรทัดทั้งสองแนวจะเปลี่ยนมาอยู่ ณ ตำแหน่ง Zero Point ใหม่



เส้นไกด์ คือเส้นบนหน้าเอกสารที่เราใช้เป็นแนวในการจัดวางวัตถุต่างๆ เส้นไกด์จะปรากฏเฉพาะบนหน้าจอเท่านั้นโดยจะไม่ถูกพิมพ์ออกมาทางเครื่องพิมพ์ชนิดของเส้นไกด์มี3 ชนิดดังนี้

1. เส้นไกด์ของระยะเว้นจากขอบกระดาษ (Margin Guide) เส้นไกด์ชนิดนี้จะปรากฏเป็นกรอบสี่เหลี่ยมสีในแต่ละหน้า ซึ่งสามารถกำหนดระยะของเส้นไกด์ได้ในส่วนMargins ของ Margins and Columns โดยให้เราระบุระยะที่เส้นไกด์เว้นจากขอบกระดาษเข้ามา ตรงที่ Margins โดยที่ Inside outside Top และ Bottom คือระยะจากขอบซ้าย ขวา บนและล่างตามลำดับ

2. เส้นไกด์ของคอลัมน์ (Column Guide) คือเส้นไกด์ที่ใช้แบ่งหน้าออกเป็นหลายๆ คอลัมน์โดยให้มีช่องว่างระหว่างคอลัมน์เท่าๆ กัน
3. เส้นไกด์จากไม้บรรทัด (Ruler Guide) คือเส้นไกด์ที่เราสามารถหยิบออกมาจากไม้บรรทัดทั้งแนวนอนและแนวตั้งได้ตลอดเวลาอย่างไม่จำกัด

การยกเลิกเส้นไกด์จากไม้บรรทัด ให้คลิกเส้นไกด์ที่ต้องการลบออกค้างไว้แล้วลากกลับไปที่ไม้บรรทัดจากนั้นจึงปล่อยเมาส์

การทำงานกับข้อความ

การพิมพ์ข้อความ มีอยู่ 2 รูปแบบ คือ Type Tool คือการพิมพ์ข้อความในขอบเขตที่เรากำหนด ซึ่งขอบเขตเราเรียกว่า Text Frame ซึ่งเราสามารถพิมพ์ข้อความได้โดยคลิกเลือกเครื่องมือภายใน Tools Box หลังจากนั้น Cursor จะเปลี่ยนเป็นสัญลักษณ์เรียกว่ากว่า I-beam

ขั้นตอนการพิมพ์ข้อความด้วย Type Tool

1. การพิมพ์ของ Type Tool จะต้องกำหนดขอบเขตก่อนโดย Click Mouse ค้าง
2. จากนั้นถึงจะทำการพิมพ์ข้อความได้
3. ถ้าในขอบเขตยังมีข้อความที่ยังไม่ถูกแสดง จะปรากฏสัญลักษณ์
4. เมื่อ Click ที่ Cursor จะเปลี่ยนเป็น เพื่อ วางข้อความที่เหลือ
    - ถ้ากดปุ่ม Shift ค้างไว้ Cursor จะ เปลี่ยนเป็น เพื่อวางแบบ Auto Flow หรือโปรยข้อความที่เหลือทั้งหมด
    - ถ้ากดปุ่ม Alt ค้างไว้ Cursor จะเปลี่ยนเป็น เพื่อวางแบบโปรยข้อความทีละคอลัมน์ และพร้อมสำหรับโปรยข้อความในคอลัมน์ถัดไปในกรณีที่ยังมีข้อความเหลืออยู่ แสดงว่ายังมีความที่ยังไม่ถูกแสดงแสดงว่ายังมีความที่ยังไม่ถูกแสดง

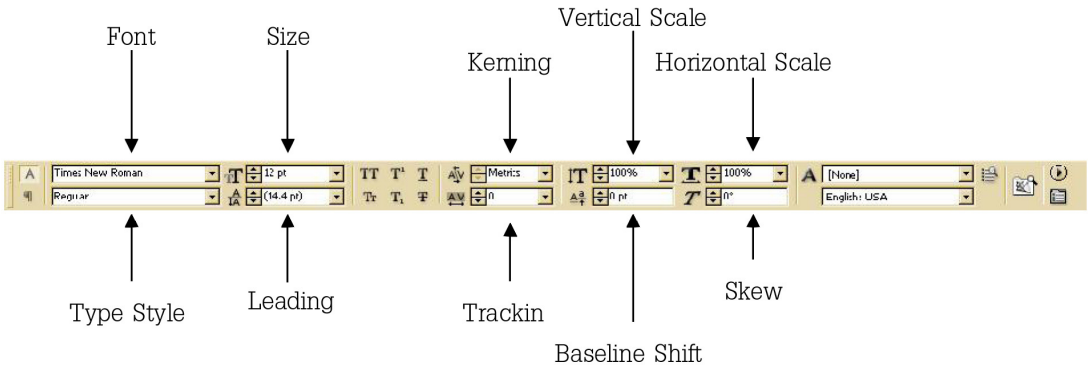
Type on a Path Tool คือการพิมพ์ข้อความในรูปแบบที่โค้งงอตามที่ต้องการ ซึ่งสามารถทำได้โดยพิมพ์ข้อความลงบนเส้น Path ที่สร้างขึ้นมาได้

ขั้นตอนการพิมพ์ข้อความด้วย Type on a Path Tool

1. จะต้องสร้างเส้น Path ขึ้นมาก่อน จากนั้นไปที่ Type on a Path Tool แล้วคลิกที่เส้น Path
2. จากนั้นถึงจะทำการพิมพ์ข้อความได้การไหลของข้อความ โดยปกติเมื่อคลิกเลือกตำแหน่งเพื่อวางข้อความแล้วข้อความจะไหลลงเฉพาะคอลัมน์นั้นทำให้ข้อความที่มีความยาวเกินความยาว

ของคอลัมน์จะไม่สามารถแสดงข้อความออกมาได้หมด จึงต้องคลิกที่สัญลักษณ์รูปเครื่องหมายบวกสีแดง เพื่อกำหนดตำแหน่งใหม่ในการไหลของข้อความต่อไป

การจัดรูปแบบของตัวอักษร หลังจากเราพิมพ์ข้อความเสร็จเรียบร้อยแล้ว หากต้องการเปลี่ยนลักษณะตัวอักษรเช่น เพิ่มขนาดตัวอักษร เปลี่ยนชนิดตัวอักษร ปรับตัวหนา/ตัวเอียง เป็นต้น ให้ป้ายข้อความหรือตัวอักษรที่ต้องการด้วย I-beam หลังจากนั้นเราจึงกำหนดลักษณะให้กับตัวอักษรด้วย Control Bar



Font เปลี่ยนฟอนต์

Size เปลี่ยนขนาดตัวอักษร

Leading ปรับเปลี่ยนระยะช่องว่างระหว่างบรรทัด มีหน่วยเป็น point

Horizontal Scale ปรับเปลี่ยนความกว้างของตัวอักษร

Vertical Scale ปรับเปลี่ยนความสูงกว้างของตัวอักษร

Tracking ปรับเปลี่ยนช่องว่างระหว่างตัวอักษรในข้อความ

Kerning ปรับเปลี่ยนช่องว่างระหว่างตัวอักษรบางคู่เป็นพิเศษ

Baseline Shift ปรับเส้นฐานสำหรับการเลื่อนระดับตัวอักษร (ตัวเลขบวกเลื่อนขึ้น เลขลบเลื่อนลง)

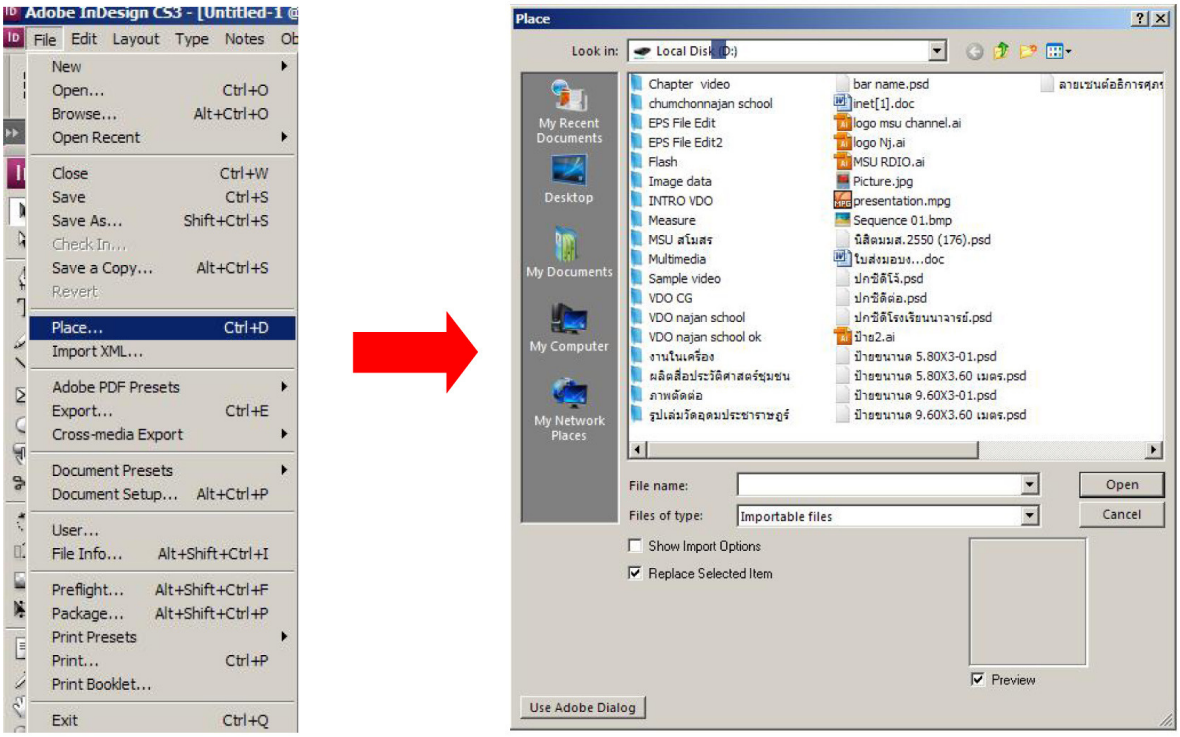
Skew ปรับความเอียงของตัวอักษร

Type Style ปรับเปลี่ยนรูปแบบของตัวอักษร

การทำงานกับรูปภาพ

การดึงรูปภาพจากไฟล์ โปรแกรม In Design สามารถดึงรูปภาพจากไฟล์ประเภท .jpg, .gif, .bmp, .wmf, .gif เพื่อนำมาสร้างข้อความ ได้โดย เลือกเมนูFile -> Place จะปรากฏหน้าต่างเพื่อให้เราเลือกไฟล์ที่ต้องการ เมื่อเลือกไฟล์แล้วกดปุ่ม Open Cursor จะเปลี่ยนเป็นรูป ให้คลิกลงบนตำแหน่งภายในหน้ากระดาษที่ต้องการวางรูปภาพ รูปภาพจะปรากฏบนหน้ากระดาษ การย่อขยายรูปภาพโดยใช้ Selection Tool เราสามารถเปลี่ยนขนาดของการแสดงรูปภาพได้โดยใช้ Selection

Tool (ลูกศรสีดำ) แต่ถ้าเราย่อกรอบของรูป ผลลัพธ์ที่ได้คือ รูปภาพมีขนาดเท่าเดิมแต่กรอบของรูปภาพลดลง



ถ้าต้องการให้รูปภาพถูกลดขนาดลงตามกรอบของรูปภาพ สามารถทำได้โดย กด Ctrl ค้างไว้ พร้อมกับการย่อกรอบของรูปภาพผลลัพธ์ที่ได้คือ ขนาดของรูปภาพและกรอบของรูปภาพจะย่อขนาดลดลงด้วย ดังรูปการย่อขยายรูปภาพโดยใช้ Direct Selection Tool เราสามารถใช้ Direct Selection Tool (ลูกศรสีขาว) ในการเปลี่ยนตำแหน่งของรูปภาพภายในกรอบของรูปภาพ ถ้าต้องการให้ขนาดของรูปภาพหรือกรอบของรูปภาพย่อขยายแบบที่มีสัดส่วนถูกต้อง สามารถทำได้โดย กด Shift พร้อมกับการย่อขยายรูปภาพ

การสร้างวัตถุจากเส้นและรูปทรงต่างๆ ภายใน Tools Box ได้จัดเตรียมเครื่องมือไว้ให้เราวาดเส้นและรูปทรงเพื่อใช้ตกแต่งเนื้อความให้น่าดูยิ่งขึ้นซึ่งมีดังต่อไปนี้ Rectangle Tool ใช้สำหรับสร้างวัตถุรูปสี่เหลี่ยม ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

คลิกที่Working Area แล้วกำหนดค่าตามต้องการเอกสารประกอบการอบรม วิธีการกำหนดมุมของรูปสี่เหลี่ยม คือ เลือกวัตถุที่ต้องการ และเลือกเมนู Object -> Corner

Effects กำหนดค่าตามต้องการ หรือใช้วิธีคลิกเมาส์ค้างแล้วลากรูปทรงตามต้องการ

Ellipse Tool ใช้สำหรับสร้างวัตถุรูปวงกลม ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ คลิกที่ Working Area แล้วกำหนดค่าตามต้องการ หรือใช้วิธีคลิกเมาส์ค้างแล้วลากรูปทรงตามต้องการ

Polygon Tool ใช้สำหรับสร้างวัตถุรูปหลายเหลี่ยม ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้คลิกที่ Working Area แล้วกำหนดค่าต่างๆ ตามต้องการรวมถึงการกำหนดจำนวนด้านของรูป หลายเหลี่ยม หรือใช้วิธีคลิกเมาส์ค้างแล้วลากรูปทรงตามต้องการ

Line Tool ใช้สำหรับสร้างเส้น โดยการคลิกเมาส์ค้างแล้วลากเส้นตามต้องการ

Eyedropper Tool ใช้สำหรับคัดลอกคุณสมบัติของ Fill และ Stroke ทำได้โดยเลือกวัตถุที่ต้องการคัดลอกคุณสมบัติ จากนั้นใช้ Eyedropper Tool คลิกที่วัตถุต้นแบบ

ผลลัพธ์ที่ได้หลังจากคลิก Eyedropper Tool ลงในวัตถุที่ต้องการเปลี่ยนคุณสมบัติ คือ คุณสมบัติต่างๆ ของรูปวงกลมจะเหมือนรูปสี่เหลี่ยม

Gradient Tool ใช้สำหรับไล่สีให้กับวัตถุทำได้โดยลากเส้นของการไล่สีจะได้การไล่สีตามแนวเส้นที่ลาก โดยสามารถตั้งค่าของ Gradient ได้จาก Gradient Palette

วิธีการกำหนดมุมของรูปสี่เหลี่ยม คือ เลือกวัตถุที่ต้องการ และเลือกเมนูObject -> Corner Effects

กำหนดค่าตามต้องการ

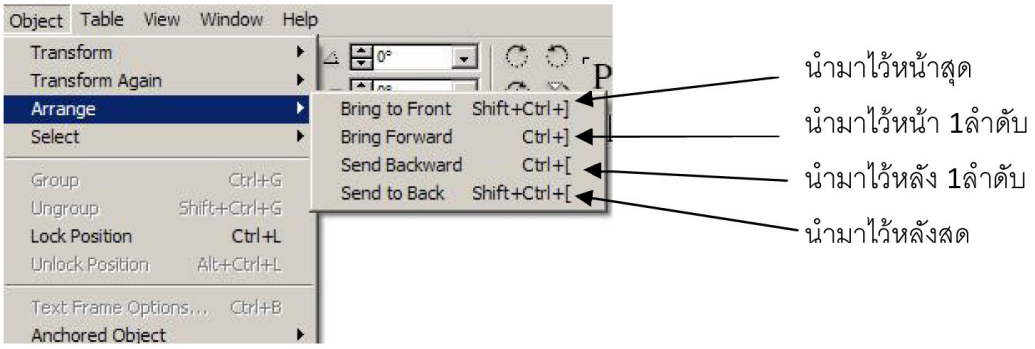
การปรับขนาด การหมุน การบิด การกลับ และการล็อควัตถุแบบ Linear แบบ Radial ตำแหน่งในแนวนอน X และแนวตั้ง Y เพื่อการปรับขนาดโดยยังคงสัดส่วนเดิม หมุนรูปตาม ความหนาของ Stoke Proxy เป็นจุดที่ต้องการปรับตำแหน่งหรือทราบค่าต่าง ๆ ความกว้าง W
และความสูง Yบิดรูปตามองศา รูปแบบของ Stoke นอกจากนี้ภายใน Tools Box ยังมีเครื่องมือ rotate tool ช่วยในการหมุนวัตถุได้อีกด้วยโดยหลังจากคลิกเลือกเครื่องมือนี้แล้วให้คลิกที่วัตถุที่ต้องการหมุนเพื่อกำหนดจุดหมุนค้างไว้แล้วลากเมาส์ออกเพื่อทำการหมุนวัตถุถ้าหากเรากดปุ่ม Shift ค้างไว้ด้วยขณะลากเมาส์จะเป็นการหมุนไปทีละ 45 องศา การเปลี่ยนระดับการซ้อนกันของวัตถุ โดยปกติวัตถุที่เราสร้างขึ้นก่อนจะอยู่ล่างสุด และวัตถุสุดท้ายจะอยู่บนสุด ซึ่งเราสามารถที่จะเปลี่ยนระดับการซ้อนได้โดย

1. คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการเปลี่ยนระดับการซ้อน
2. ไปที่เมนูObject -> Arrange แล้วเลือกตามคำสั่งดังนี้

การรวมกลุ่มของวัตถุ สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่บนหน้ากระดาษนั้น เราสามารถนำมาจัดรวมกลุ่มเป็นอันเดียวกันได้เพื่อเพิ่มความสะดวกในการจัดการ เช่น การเคลื่อนย้าย การหมุน หรือการย่อ-ขยาย เราสามารถทำได้โดย

1. คลิกเลือกเครื่องมือ Pointer บน Tools Box แล้วคลิกเลือกวัตถุต่าง ๆ โดยกดปุ่ม Shift ค้างไว้ หรือลากให้ครอบคลุมวัตถุที่ต้องการเลือกทั้งหมด

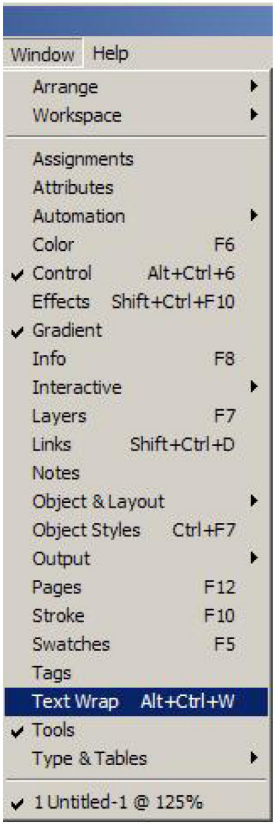
2. ไปที่เมนูObject -> Group หลังจากนี้วัตถุจะถูกรวมกันเป็นหนึ่งเดียว แต่ถ้าหากต้องการยกเลิกให้เลือก คำสั่ง Object -> Ungroup

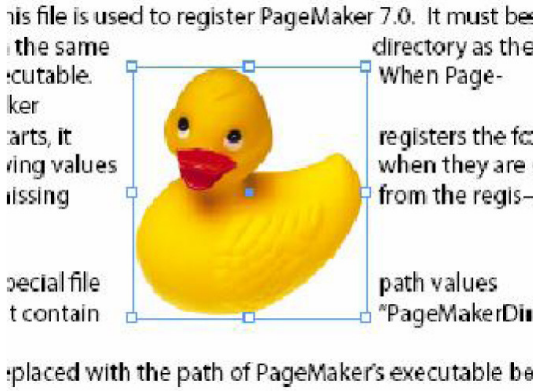


การตกแต่งรูปภาพ

Text Wrap เป็นการจัดวางข้อความรอบรูป เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้สื่อสิ่งพิมพ์ของเราเตะตาผู้อ่านได้เป็นอย่างดี

1. นำรูปภาพมาวางไว้บนข้อความ
2. คลิกที่รูปภาพ แล้วไปที่เมนูWindow -> Text Wrap ดังรูป
3. จะปรากฏหน้าต่าง Text Wrap เพื่อกำหนดค่าต่างๆ ประกอบไปด้วย
    - เลือกลักษณะการล้อมรอบของข้อความ
    - กำหนดระยะห่างระหว่างข้อความกับรูปภาพทั้ง 4 ด้าน
4. เมื่อกำหนดค่าต่างๆ เรียบร้อยให้กดปุ่ม OK (จากภาพตัวอย่างเลือกแบบที่ 3)





บรรณานุกรม

อรรถศสาสตร์ เวียงสงค์, อาทิตยา ลาภผลพูนทวี. เอกสารประกอบการอบรมโปรแกรม Adobe Indesign CS3. 2553. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ผู้เขียน

นายทศพล เรียนดารา
คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอีสาน