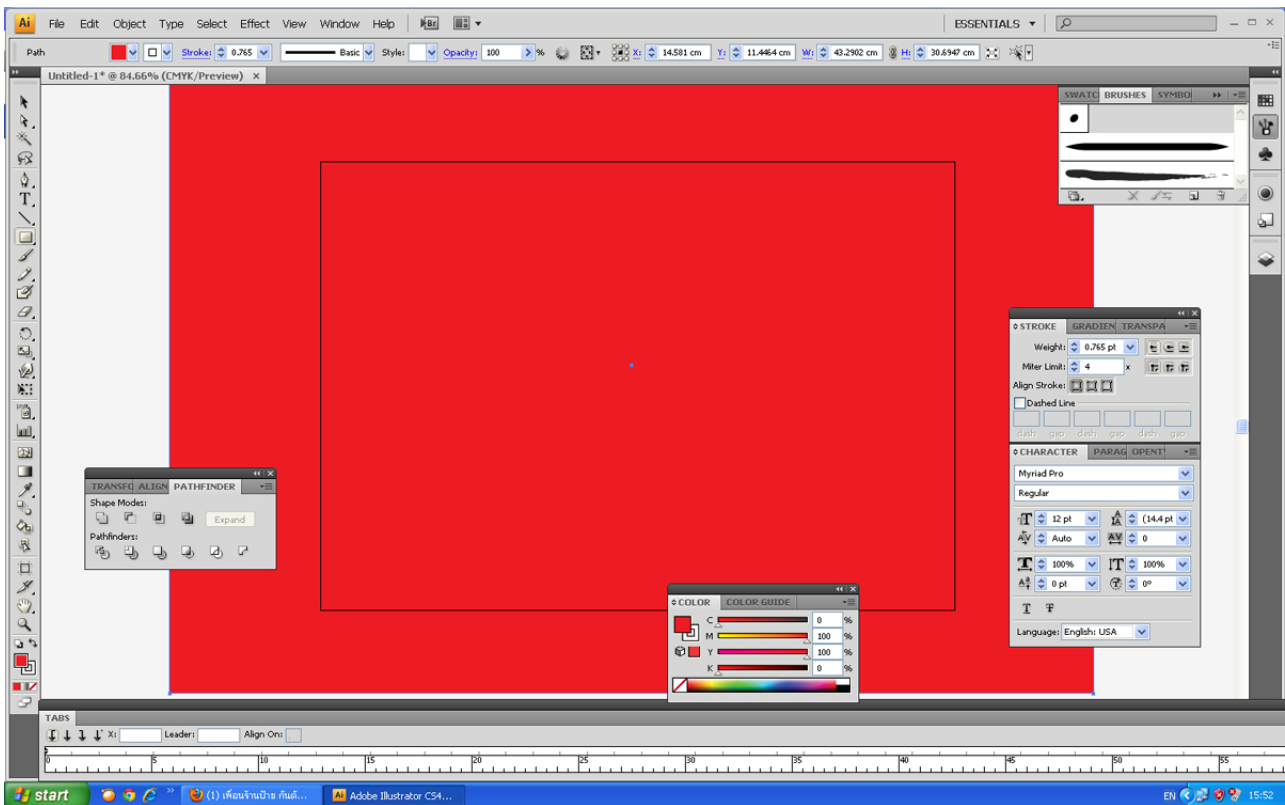
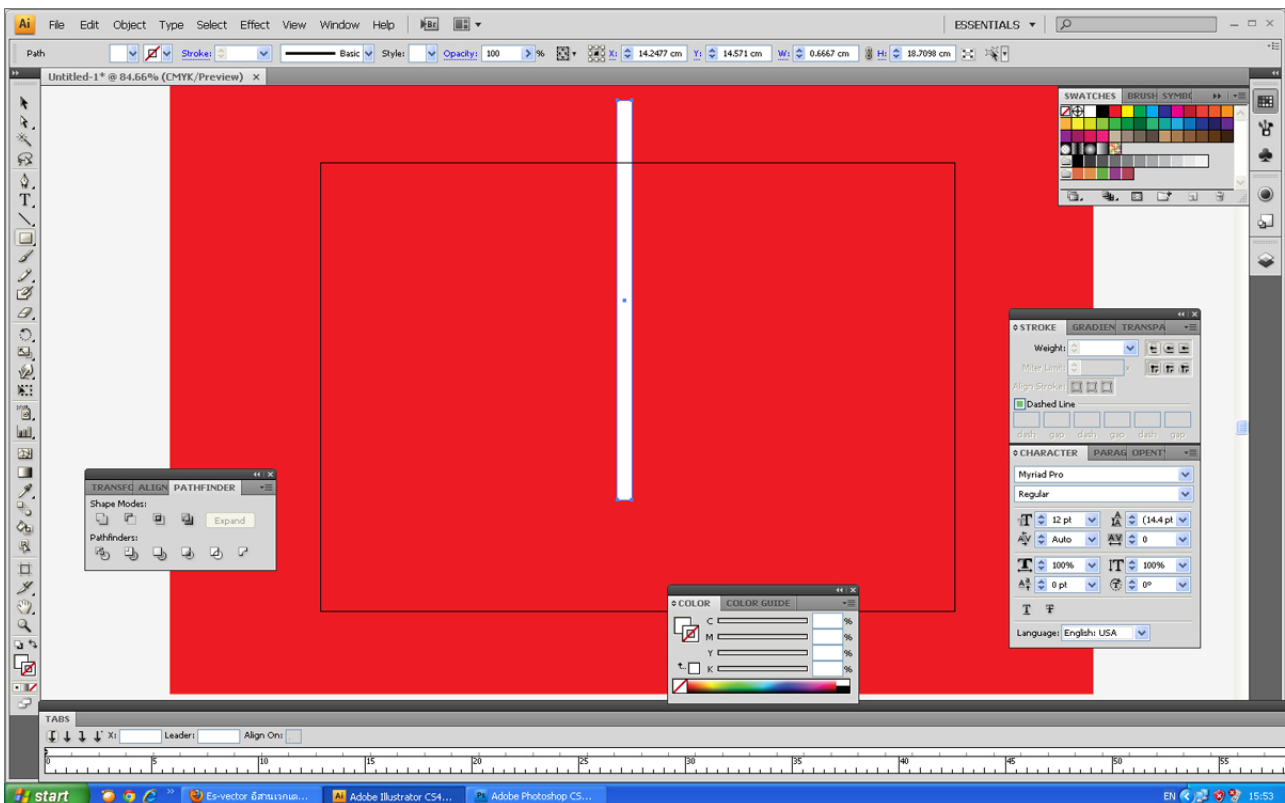


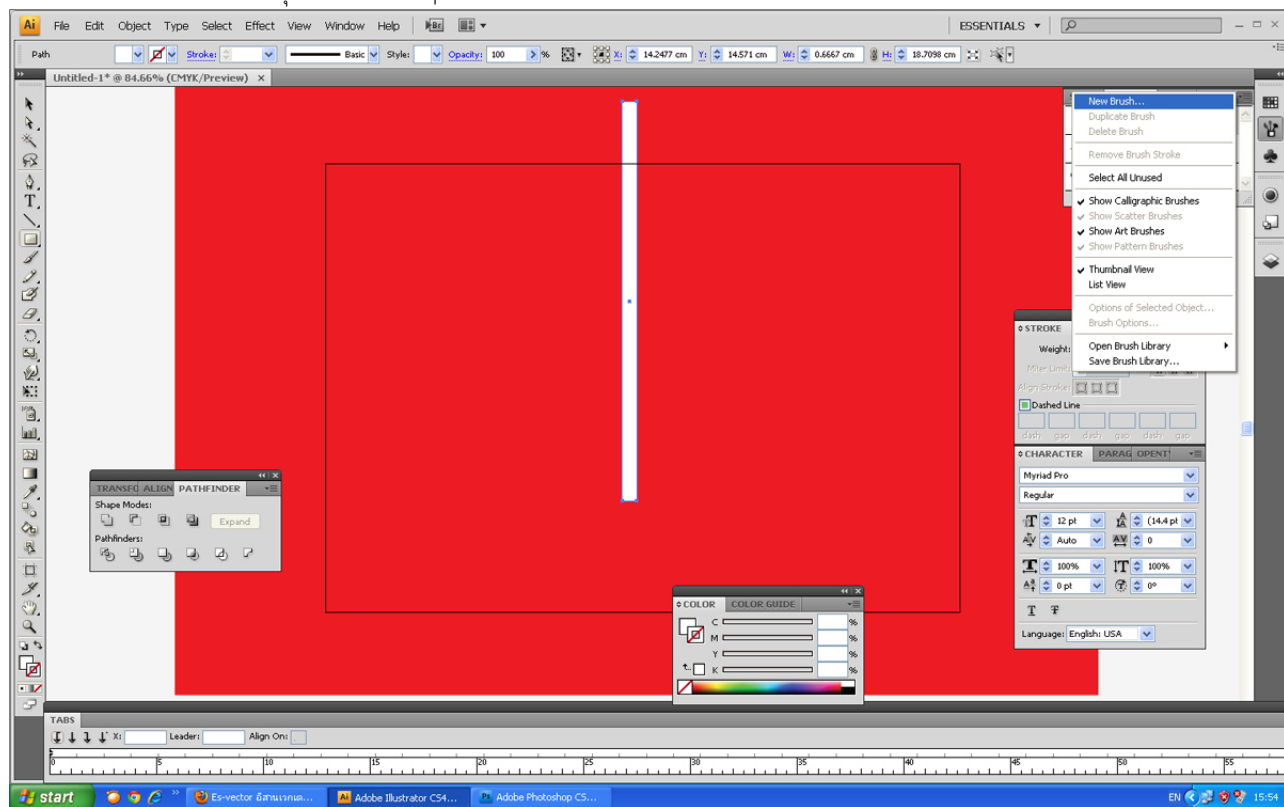
1. เริ่มต้นเลยดีกว่าครับผมสร้างสี่เหลี่ยมสีแดงนี้ท่านจะสร้างหรือไม่สร้างก็ได้ครับแต่ผมสร้างเพราะผมจะสร้างแสงนั้นเป็นสีขาวนะครับ



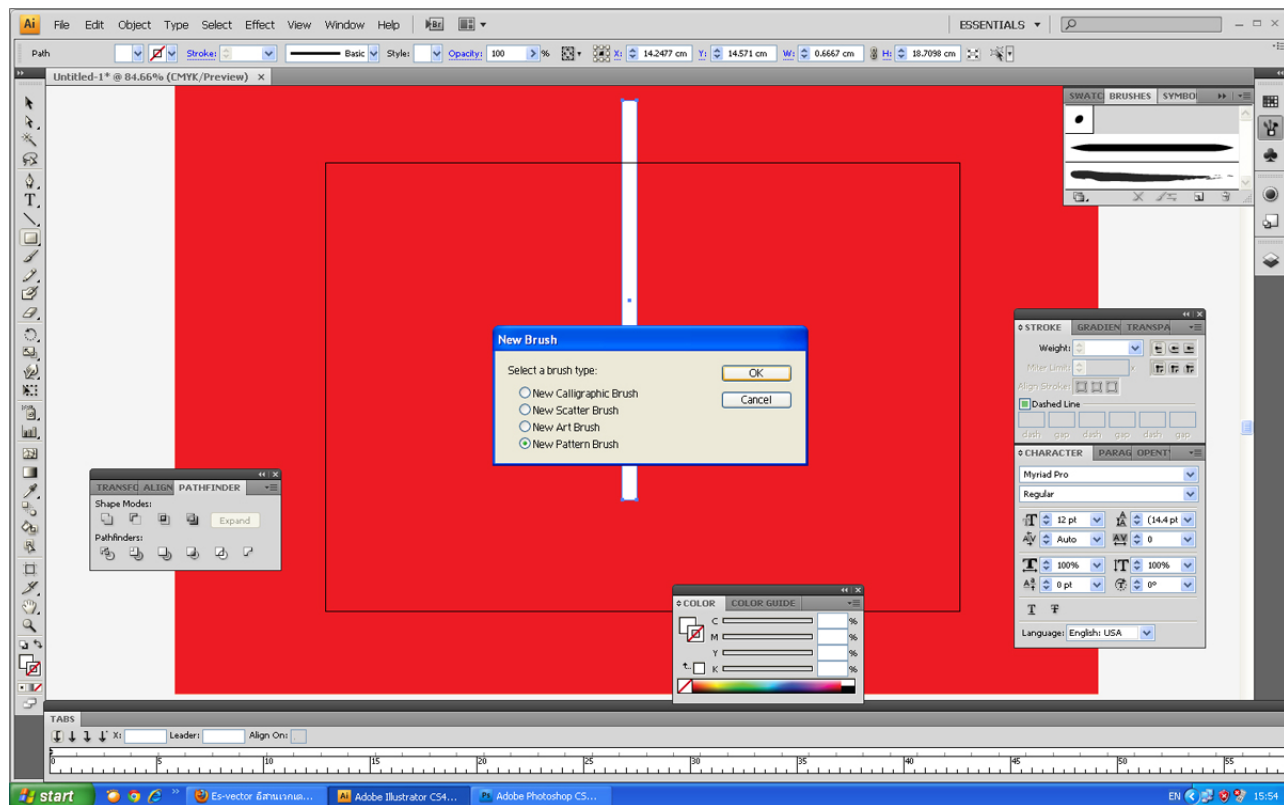
2. อันนี้ต้องสร้างครับสี่เหลี่ยมสีขาว เป็นแท่งนะครับ ไม่ต้องมีเส้นขอบนะครับ



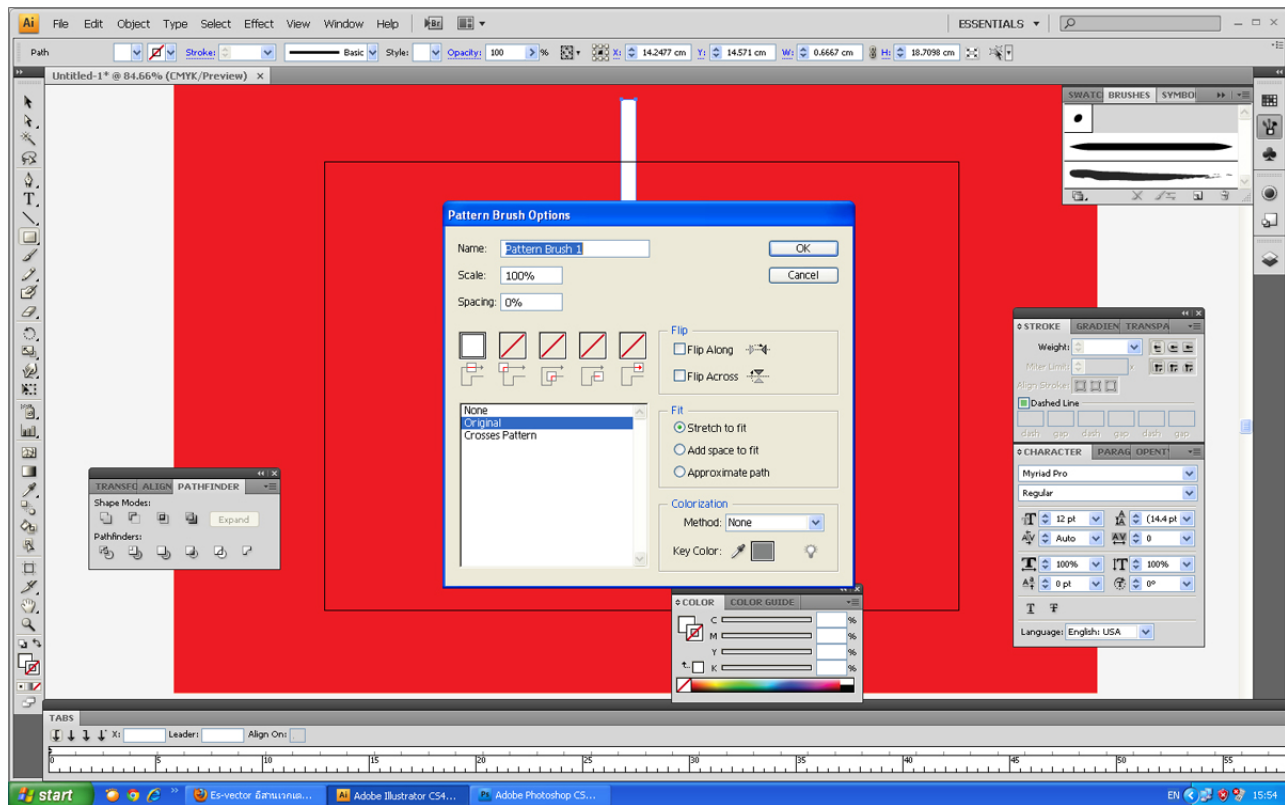
3. ไปที่พาเลท Brushes คลิกตรงมุมสามเหลี่ยมเล็กๆ ด้านบนขวา คลิก New Brushes



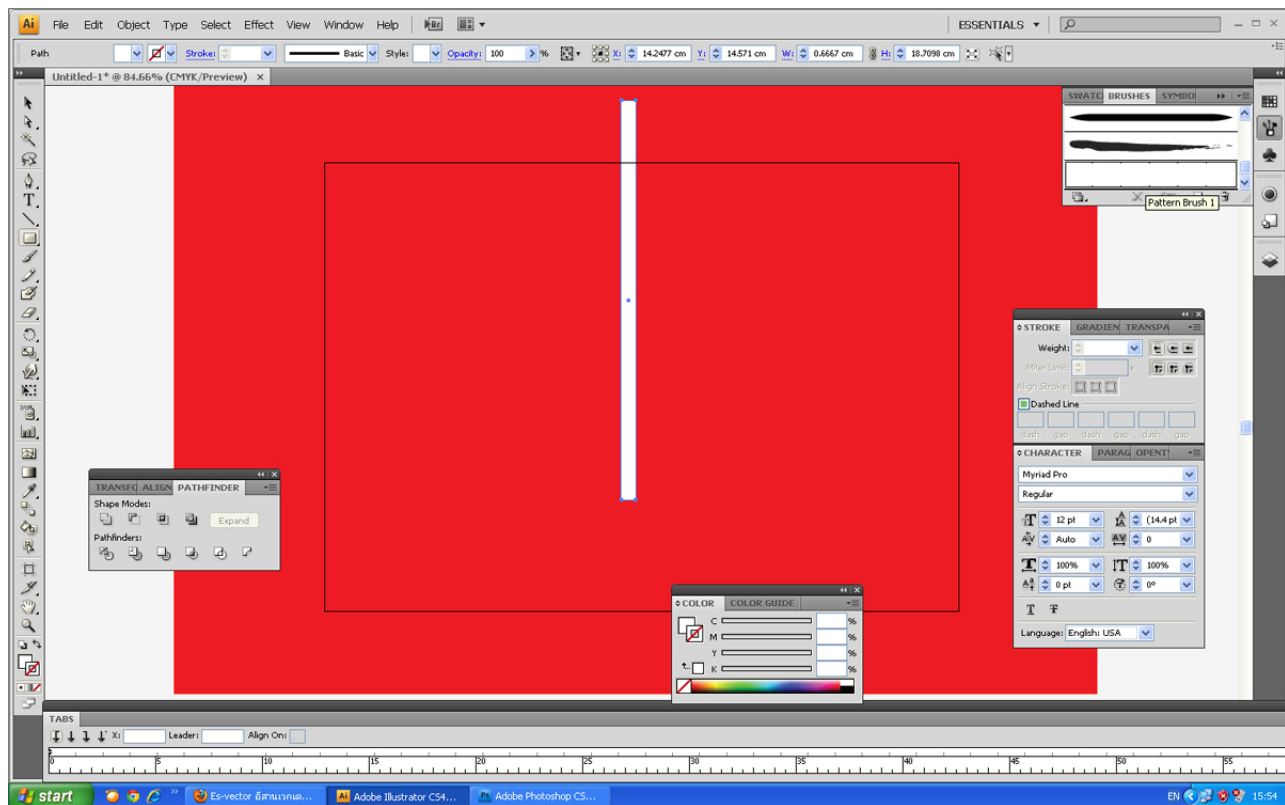
4. จะมีหน้าต่างขึ้นมาให้เราเลือก New Pattern Brush



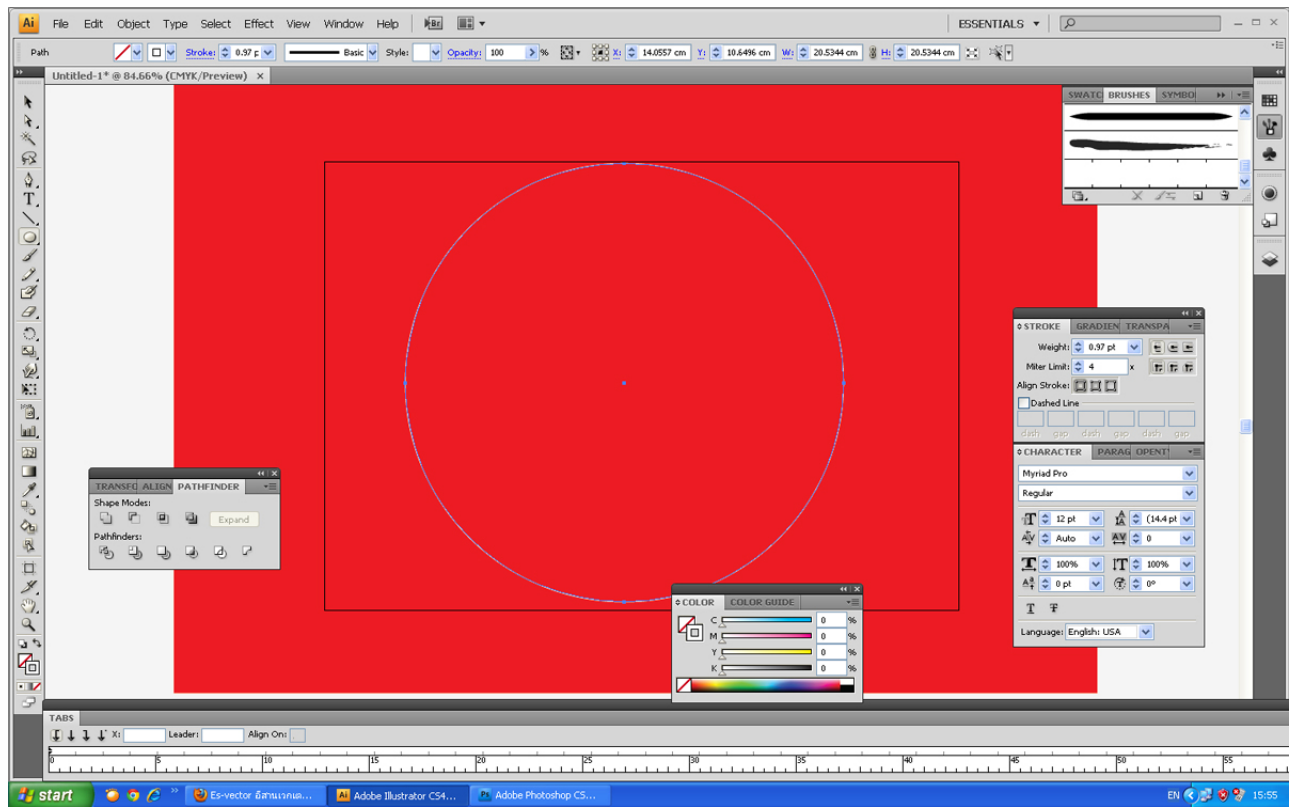
5. หน้าต่างซ้อนขึ้นมาอีกอัน หน้าต่างนี้หากในขั้นสูงโปรแกรมจะให้เราใส่ชิ้นงานอื่นๆ เช่นตรงส่วนมุมนอก และมุมใน จุดเริ่มต้น จุดปลายสุด ผมจะมากล่าวในบทต่อไป แต่ตอนนี้ คลิก Ok ผ่านไปเลยครับ



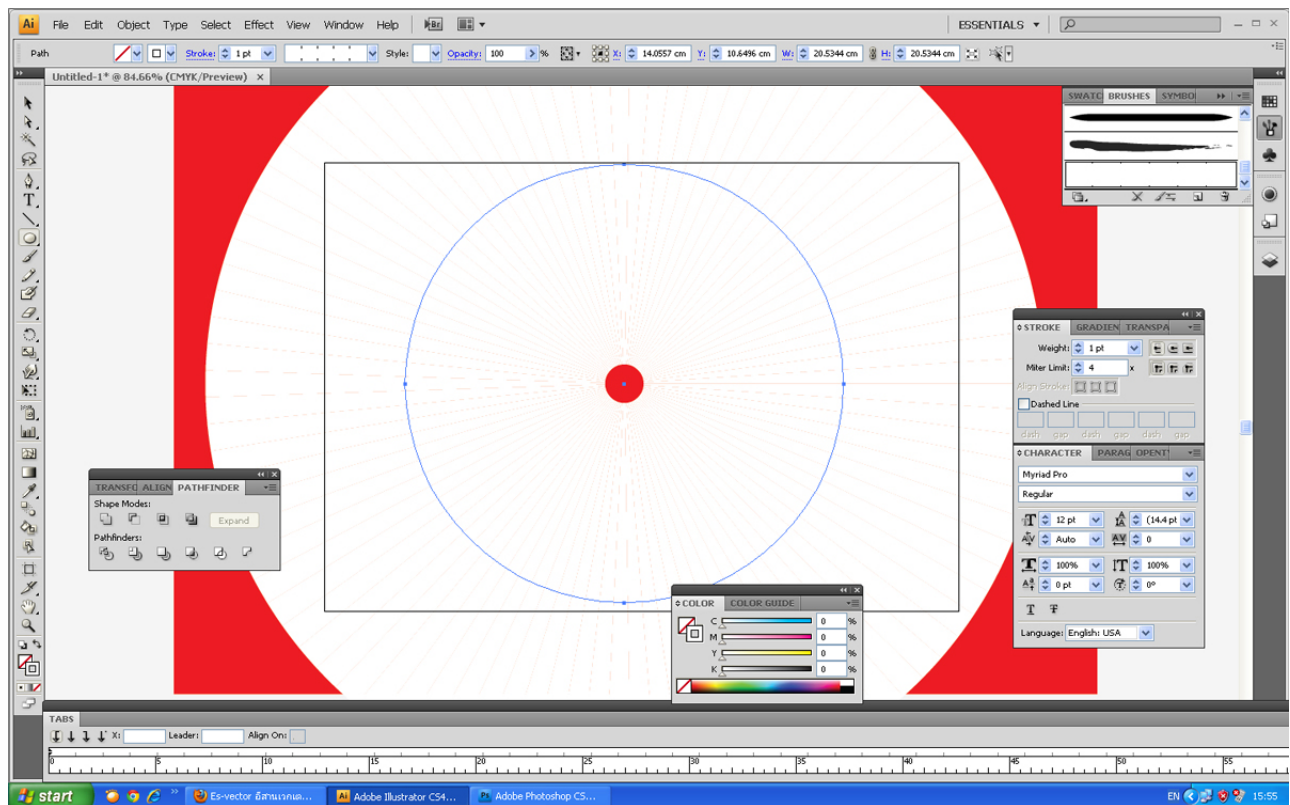
6. ก็จะมีแปลงแบบใหม่ขึ้นมาในพาเลท



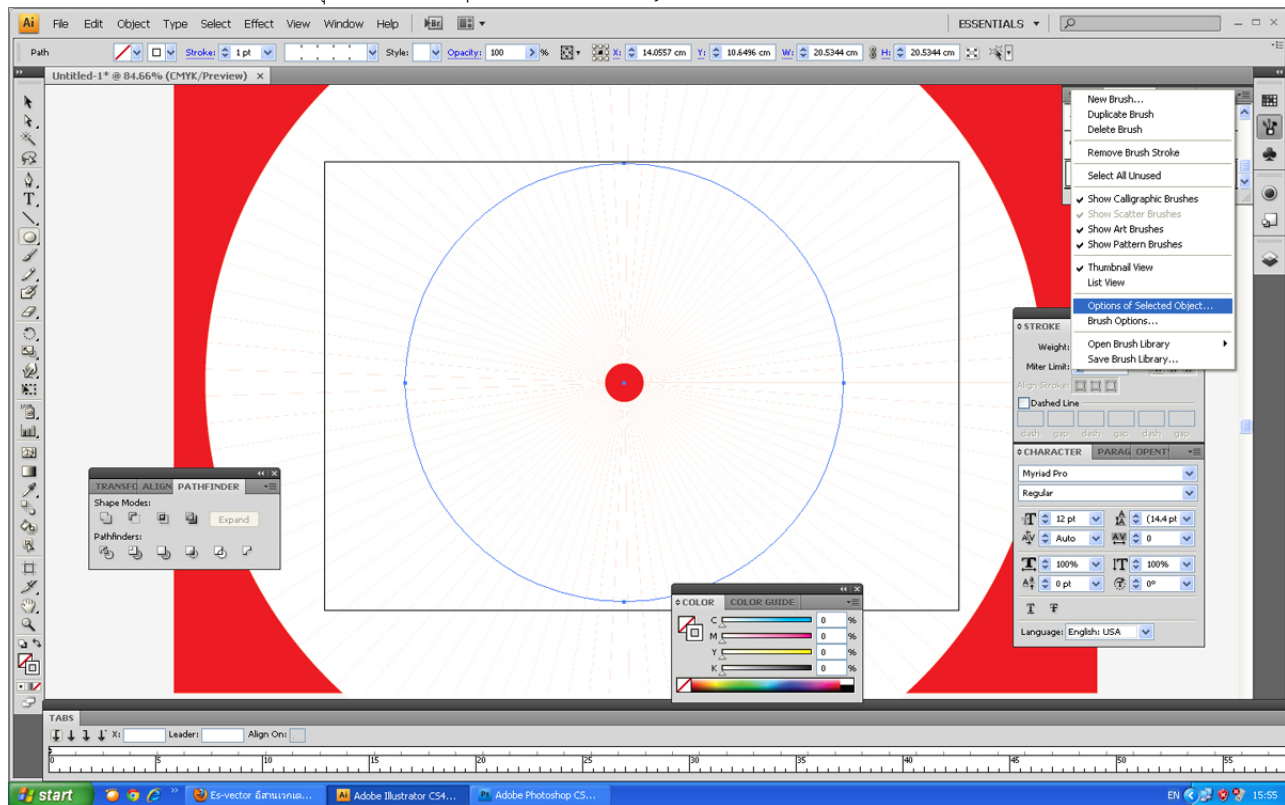
7. ลบชิ้นสีที่เหลือออกไปจนครบแล้วก็สร้างวงกลมขึ้นมาหนึ่งวงนะครับ



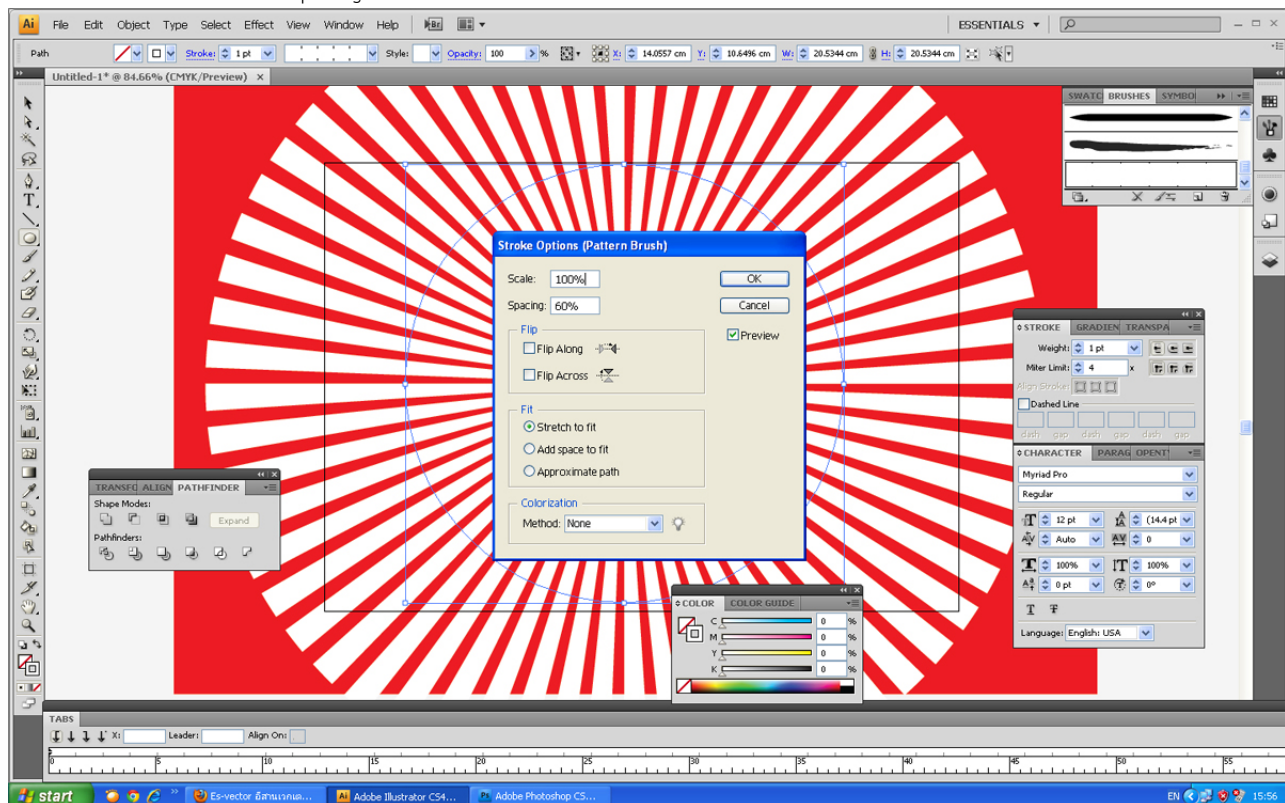
8. เลือกแปลงที่เราสร้างขึ้นมาใหม่มาครับ



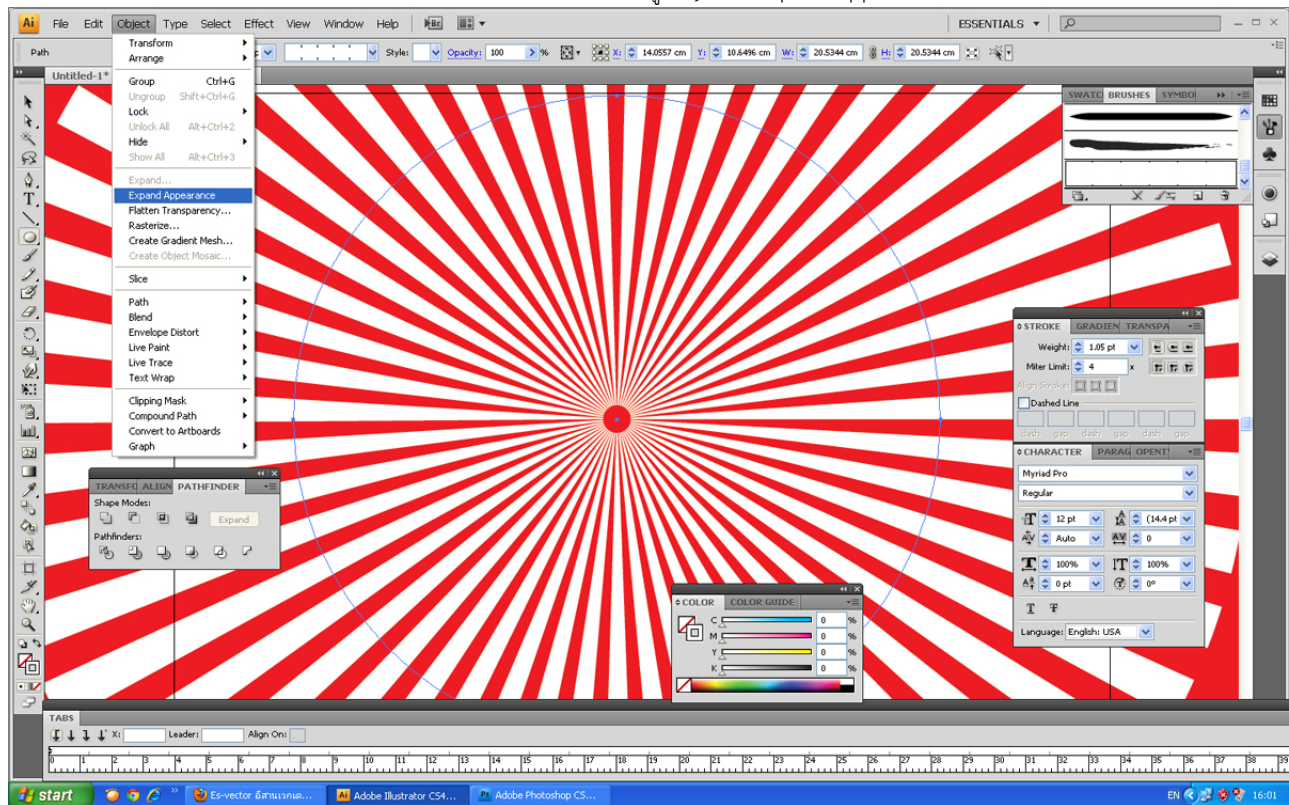
9.ไปที่พาเลท Brushes อีกครั้งคลิกที่มุมบนขวาเลือก Option of Selected Object



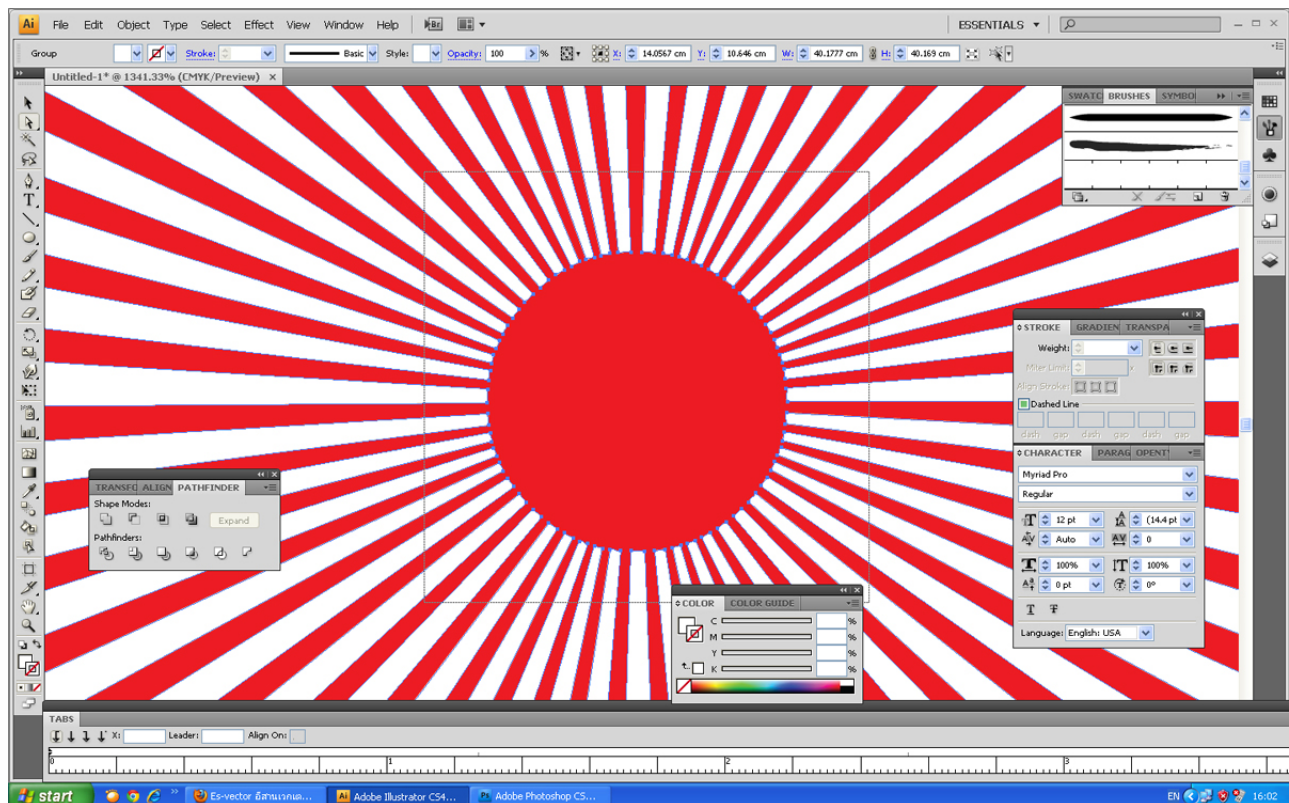
10.จะมีหน้าต่างขึ้นมาให้เราใส่ค่า Spacing จากค่าเดิมคือ 0 ให้เพิ่มขึ้นตามสมควรนะครับ ผมเพิ่มไปประมาณ 60% เสร็จแล้วคลิก Ok



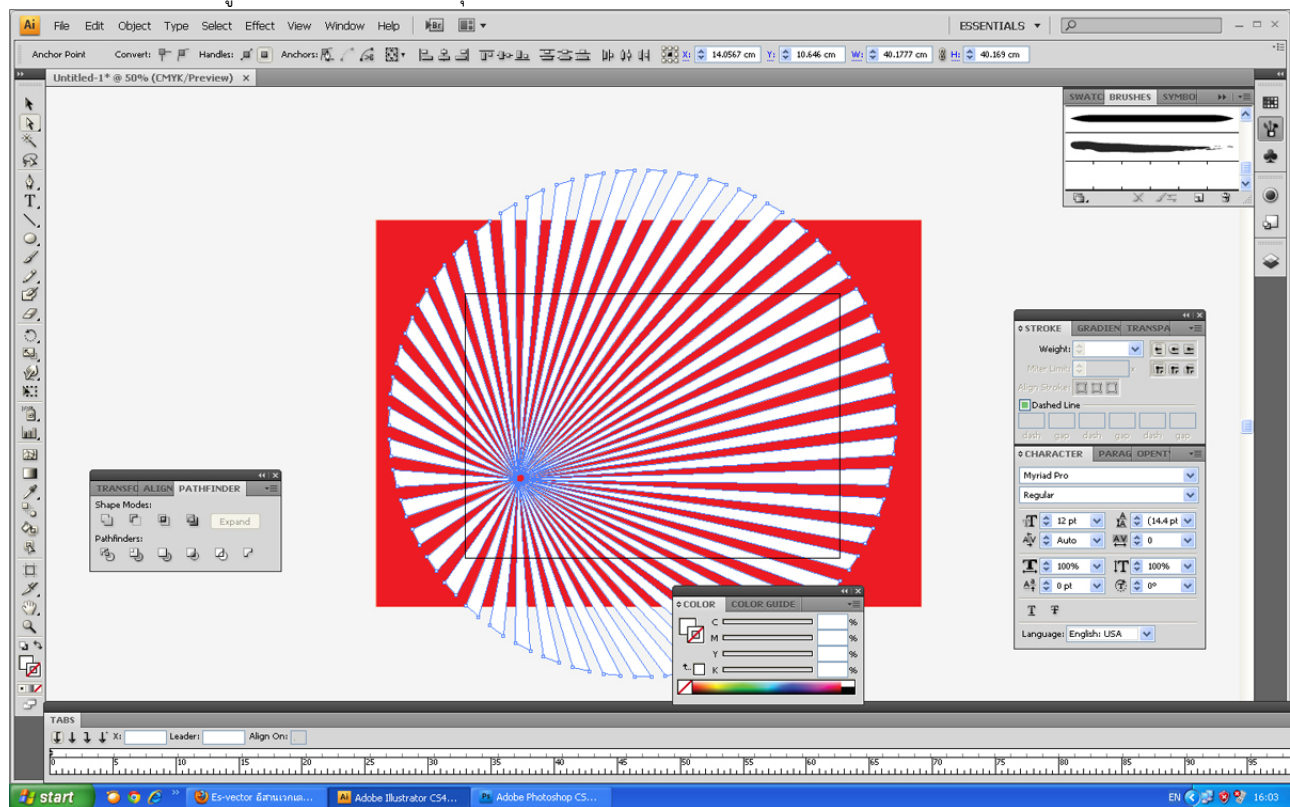
11.เราจะแปลง เส้นขอบเหล่านี้ให้เป็นชิ้นงานเพื่อจะปรับเปลี่ยนได้ โดยไปที่เมนู Object > Expand Appearance



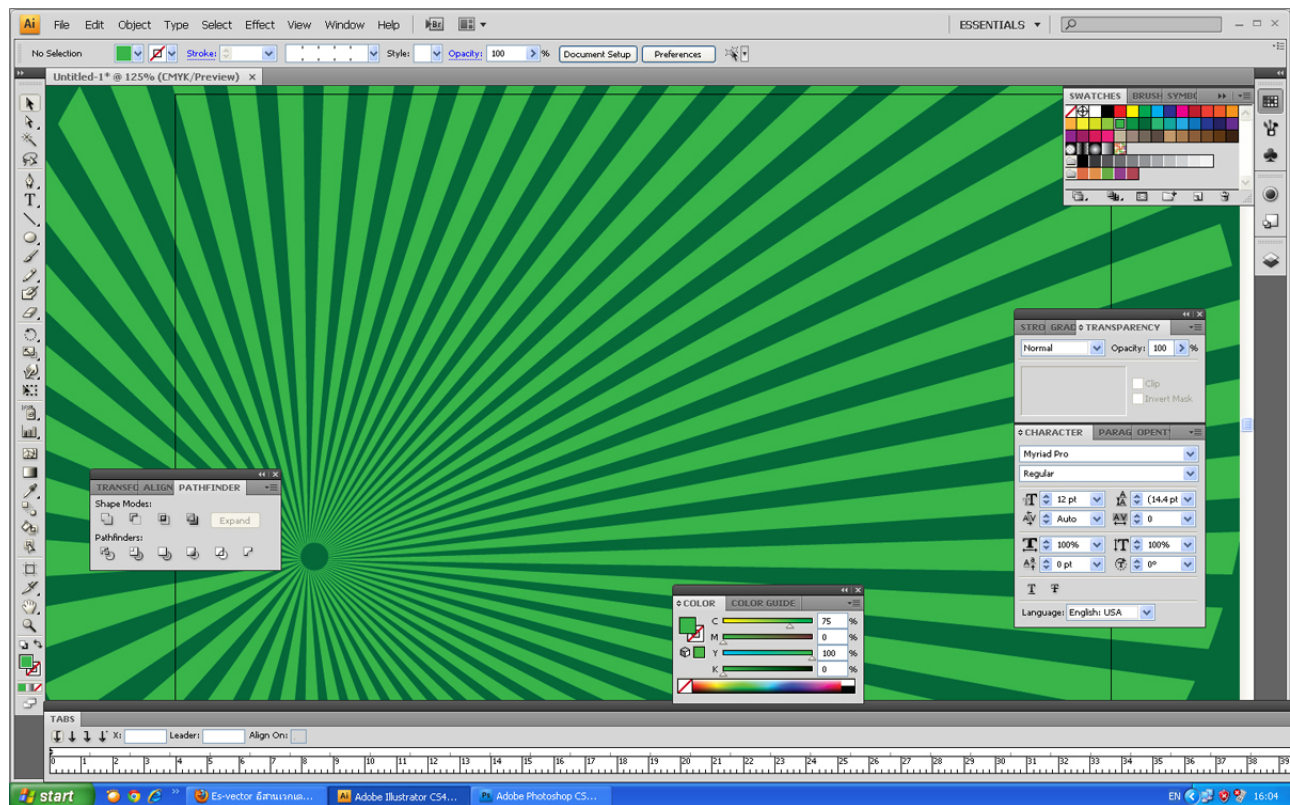
12.โปรแกรมก็จะแปลงเส้นขอบของเราเป็นชิ้นงานเหมือนเดิม ชุมเข้าไปที่จุดศูนย์กลางนะครับ ใช้ลูกศร หัวสีขาวเพื่อจะเลือกเฉพาะจุดตรงกลางทั้งหมด โดยคลิกตรงช่องว่างของสีขาวแล้วลากครอบวงกลมทั้งหมด



13. ย่อพื้นที่ลงครึ่งหนึ่งที่ใช้ลูกศรหัวสีขาวลากและเลื่อนจุดไปในตำแหน่งที่เราต้องการได้



14. ปรับเปลี่ยนสีตามใจชอบครับ



15.พอสำเร็จเราจะตัดออกหรือจะ คลิปปิ้งเอาไว้ก็ได้นะครับ ก็จะได้แสงอย่างต้นฉบับแล้วครับ

