



หน่วยที่ 5

รู้จักโปรแกรม Adobe InDesign CS6

สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe InDesign เป็นโปรแกรมหลักที่มีหน้าที่เกี่ยวกับการจัดการเกี่ยวกับหน้าเอกสาร งานสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น นิตยสาร วารสาร โบรชัวร์หรือแผ่นพับ รวมถึงสร้างสรรค์สื่อหนังสือต่าง ๆ เป็นโปรแกรมที่สามารถออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานสิ่งพิมพ์เหล่านั้นได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

สาระการเรียนรู้

1. โปรแกรม Adobe InDesign CS6
2. การเข้าสู่โปรแกรม Adobe InDesign CS6
3. ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe InDesign CS6
4. แถบเครื่องมือของโปรแกรม Adobe InDesign CS6
5. การออกจากโปรแกรม Adobe InDesign CS6

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. รู้และเข้าใจโปรแกรม Adobe InDesign CS6
2. สามารถเข้าสู่โปรแกรม Adobe InDesign CS6 ได้
3. บอกส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe InDesign CS6 ได้
4. อธิบายแถบเครื่องมือของโปรแกรม Adobe InDesign CS6 ได้
5. สามารถออกจากโปรแกรม Adobe InDesign CS6 ได้

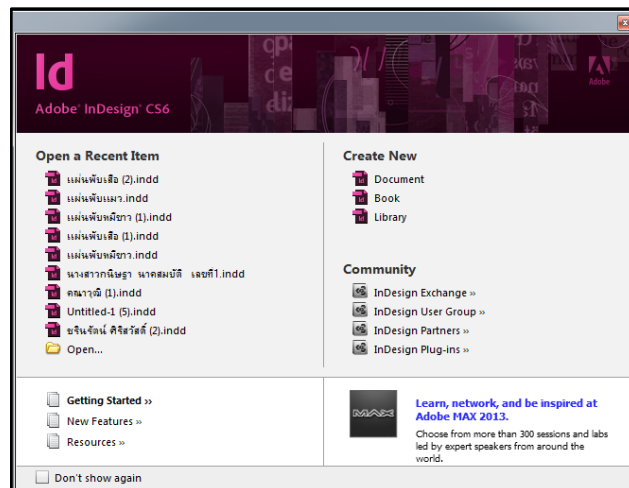
แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 5

คำสั่ง : จงทำเครื่องหมาย ✕ ลงบนข้อที่เห็นว่าถูกต้องที่สุดลงในกระดาษคำตอบ
(คะแนนเต็ม 10 คะแนน เวลา 10 นาที)



1. โปรแกรม Adobe InDesign CS6 เป็นโปรแกรมที่ใช้งานด้านใด

- ก. ด้านคำนวณ
- ข. ด้านนำเสนอผลงาน
- ค. ด้านสร้างสื่อสิ่งพิมพ์
- ง. ด้านเอกสารงานพิมพ์



2. จากรูป ให้เราทำอะไร

- ก. คอนโทรลพาเนล
- ข. เลือก Template
- ค. เลือกพาเนลต่าง ๆ
- ง. กำหนดพื้นที่การทำงาน

ใช้ตัวเลือกต่อไปนี้ตอบคำถาม ข้อ 3 – 9

1. File 2. Edit 3. Layout 4. Type 5. Object
6. Table 7. View 8. Window 9. Help

3. เป็นคำสั่งการทำงานเกี่ยวกับไฟล์ เช่น การเปิดไฟล์ (Open) , การปิดไฟล์ (Close)

- ก. 1
ข. 3
ค. 5
ง. ค

4. เป็นคำสั่งที่เกี่ยวกับการทำงานกับตัวอักษร

- ก. 3
ข. 4
ค. 7
ง. 9

5. เป็นคำสั่งที่เกี่ยวกับการวางหน้าเอกสารทั้งหมด

- ก. 1
ข. 2
ค. 3
ง. 4

6. รวบรวมวิธีการใช้งานและคำแนะนำเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe InDesign

- ก. 3
ข. 5
ค. 7
ง. 9

7. เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการปรับแต่งต่าง ๆ เช่น Undo/Redo , Cut , Copy

- ก. 1
ข. 2
ค. 3
ง. 4

8. พาเนลควบคุมการทำงานของ Adobe InDesign CS6 มีทั้งหมดกี่พาเนล
 - ก. 27 พาเนล
 - ข. 28 พาเนล
 - ค. 29 พาเนล
 - ง. 30 พาเนล
9. ถ้าเราต้องการกำหนดคีย์ลัดจะต้องไปกำหนดที่แถบคำสั่งใด
 - ก. File
 - ข. Edit
 - ค. Type
 - ง. Table
10. ข้อใดคือขั้นตอนการออกจากโปรแกรม Adobe InDesign CS6
 - ก. เลือกคำสั่ง File -> New
 - ข. เลือกคำสั่ง File -> Open
 - ค. เลือกคำสั่ง File -> Close
 - ง. เลือกคำสั่ง File -> Exit

5.1 โปรแกรม Adobe InDesign

InDesign หรือมีชื่อเต็มว่า “Adobe InDesign” เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ และได้รับความนิยมมากที่สุดในยุคปัจจุบัน เราจะใช้ในการออกแบบงานด้านสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น การจัดองค์ประกอบของงานสื่อสิ่งพิมพ์ และตกแต่งรูปภาพกราฟิกต่าง ๆ ให้เกิดความสวยงาม ดึงดูดความสนใจแก่ผู้ชม รูปแบบงานที่เกิดจากโปรแกรม Adobe InDesign เช่น การ์ด ใบปลิว แผ่นพับ แบนเนอร์สินค้า หนังสือ วารสาร ฯลฯ ระบบการทำงานของโปรแกรม Adobe InDesign นั้น ไม่สามารถให้เดี่ยว ๆ ได้ ต้องมีความรู้พื้นฐานของ Photoshop และ Illustrator ด้วย เพราะต้องมีการเตรียมรูปภาพ เตรียมคัลเลอร์ หรือ Logo ต่าง ๆ มาจาก Illustrator ส่วนข้อความสามารถเตรียมได้จากโปรแกรมอื่น ๆ แล้วจึงนำมาประกอบรวมกันเป็นหนังสือ หรือแผ่นพับต่าง ๆ ในโปรแกรม Adobe InDesign เสร็จแล้วจึง Export ไฟล์งานนั้นเป็นไฟล์ PDFX1-a หรือ PDFX-3 เพื่อส่งโรงพิมพ์ทางโรงพิมพ์ก็จะทำ Digital Proof ส่งกลับมาให้ตรวจสอบความเรียบร้อยก่อนจะทำเพลทและส่งให้โรงพิมพ์ต่อไป



ภาพที่ 5.1 โปรแกรม Adobe InDesign CS6

ที่มา : www.digiscapegallery.com สืบค้นเมื่อ 01/05/2559


ความต้องการระบบของโปรแกรม Adobe InDesign CS6

Adobe InDesign CS6 เป็นโปรแกรมที่ทำงานเกี่ยวกับกราฟิกและงานพิมพ์ ดังนั้น จึงจำเป็นที่จะต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่มีความเร็วสูง มีหน่วยความจำ RAM และฮาร์ดดิสก์ที่มีพื้นที่ว่างมากพอสมควร โดยต้องการระบบ ดังนี้

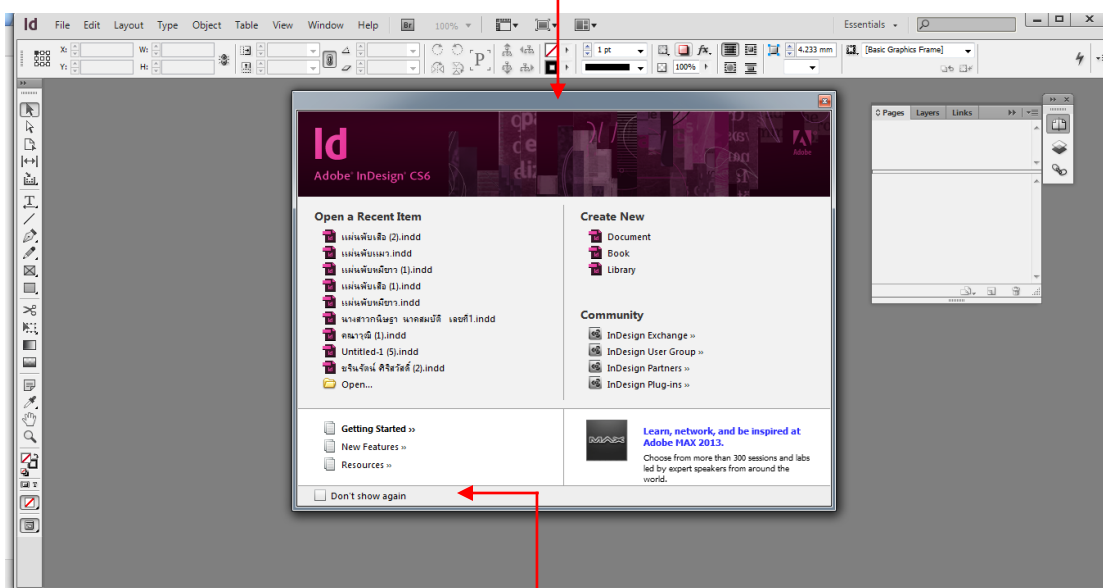
1. ซีพียู Intel Pentium 4 , Intel Core Duo หรือมีคุณสมบัติเทียบเท่า
2. ระบบปฏิบัติการ Windows XP Service Pack 2 ขึ้นไป หรือ Windows 7
3. หน่วยความจำ 512 MB ขึ้นไปสำหรับ Windows XP และ 1 GB ขึ้นไปสำหรับ Windows 7
4. พื้นที่บนฮาร์ดดิสก์ 1.8 GB สำหรับการติดตั้งโปรแกรม (เพื่อประสิทธิภาพการทำงานที่ดีขึ้นควรมีพื้นที่ 4 GB ขึ้นไป)

5.2 การเข้าสู่โปรแกรม Adobe InDesign CS6

เมื่อเราติดตั้งโปรแกรม Adobe InDesign CS6 เรียบร้อยแล้ว เราสามารถเรียกใช้งานโปรแกรมได้ด้วยวิธีต่อไปนี้

1. คลิกที่ปุ่ม  แล้วเลือก All Programs -> Adobe InDesign CS6
2. จะแสดงหน้าต่างโปรแกรม Adobe InDesign CS6 ขึ้นมา
3. เมื่อเข้าสู่โปรแกรมจะปรากฏหน้าต่าง Template สำหรับการสร้างไฟล์งาน หากเราไม่ต้องการให้ปิดหน้าต่างนี้ (ถ้าไม่ต้องการให้แสดงหน้าต่างนี้อีกในตอนเปิดโปรแกรม ให้คลิกเครื่องหมายถูก ให้ปรากฏในช่อง Don't show again)

จะปรากฏหน้าต่างให้เลือก Template การใช้งาน แต่ถ้าไม่ต้องการให้คลิกปุ่มปิดที่มุมบนขวาเพื่อปิดหน้าต่างนี้

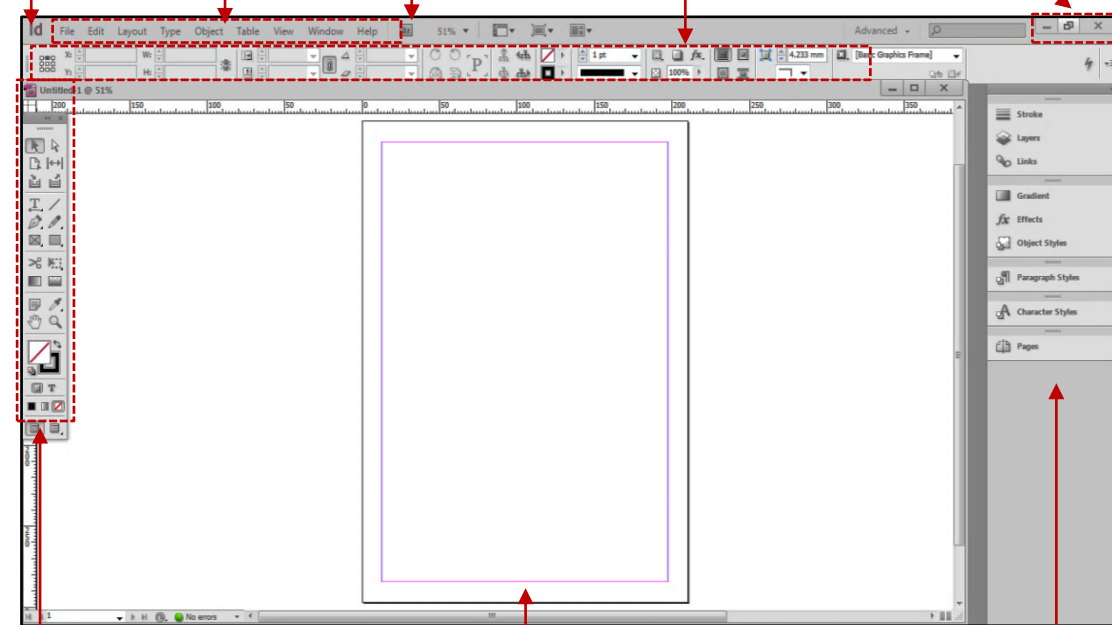


คลิกให้มีเครื่องหมายถูก เพื่อไม่ให้หน้าต่างนี้แสดงผลอีก

ภาพที่ 5.2 การเข้าสู่โปรแกรม Adobe InDesign CS6

หน้าจอแรกของโปรแกรม Adobe InDesign CS6

สัญลักษณ์ของโปรแกรม ปุ่มเรียกใช้งาน Adobe Bridge คอนโทรลพาเนล (Control Panel) ปุ่มควบคุมการทำงาน
InDesign แถบเมนูคำสั่ง(Menu Bar) ปิด ย่อ/ขยาย หน้าต่าง



กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

พื้นที่การทำงาน (Artboard)

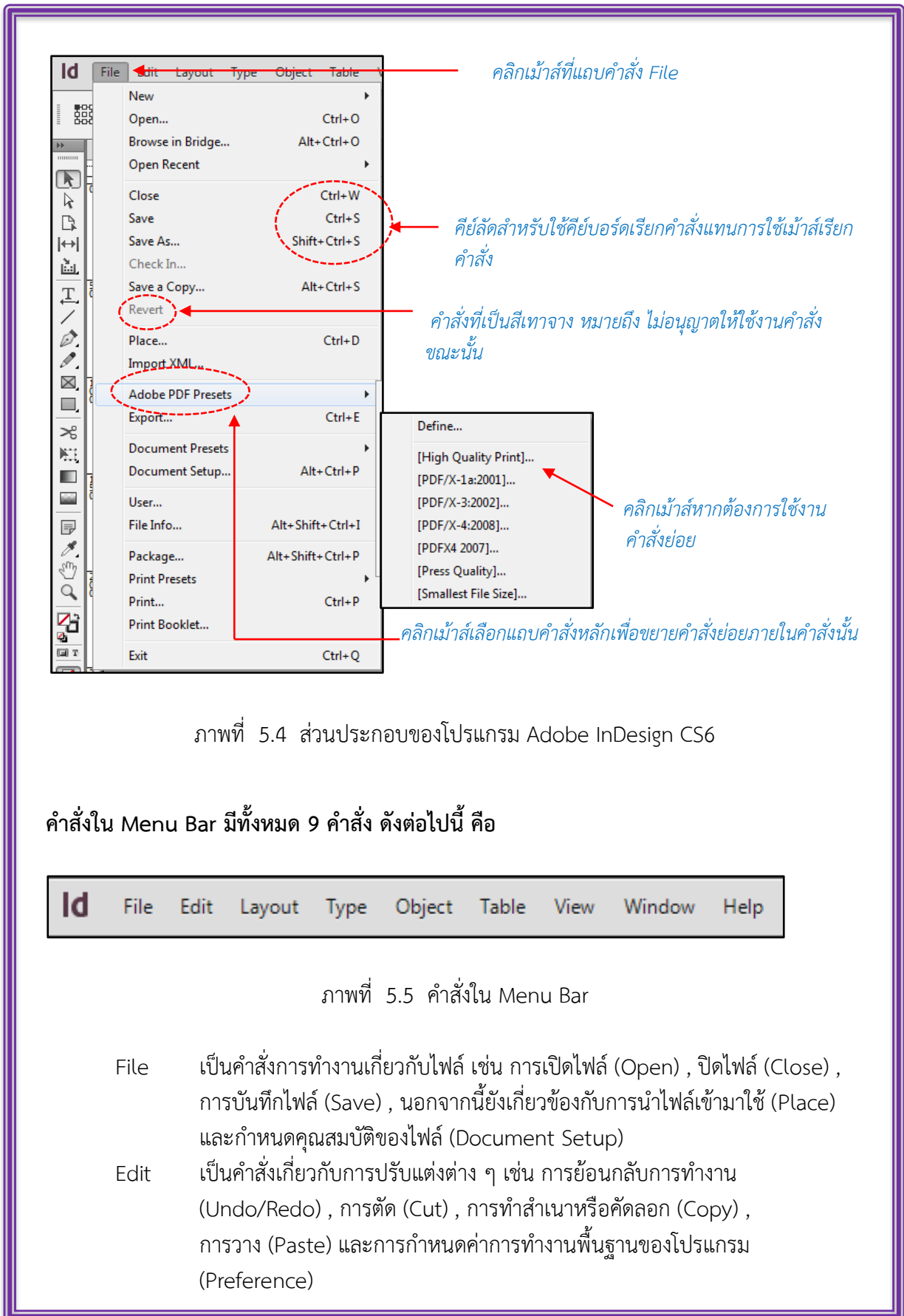
พาเนลต่างๆ (Dock Panel)
ที่รวบรวมคุณสมบัติการทำงาน

ภาพที่ 5.3 หน้าจอแรกของโปรแกรม Adobe InDesign CS6

5.3 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe InDesign CS6

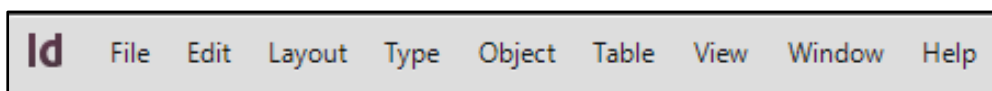
แถบคำสั่ง (Menu bar)

เป็นแถบเมนูที่ใช้เก็บคำสั่งหลักของโปรแกรม เราสามารถคลิกเมาส์เรียกใช้คำสั่งในแถบคำสั่งได้โดยหากคำสั่งไหนมีรูปลูกศร ▶ อยู่ด้วยแสดงว่าเมื่อเราเรียกใช้คำสั่งนั้นจะมีคำสั่งย่อยเพิ่มขึ้นมาอีก



ภาพที่ 5.4 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe InDesign CS6

คำสั่งใน Menu Bar มีทั้งหมด 9 คำสั่ง ดังต่อไปนี้ คือ




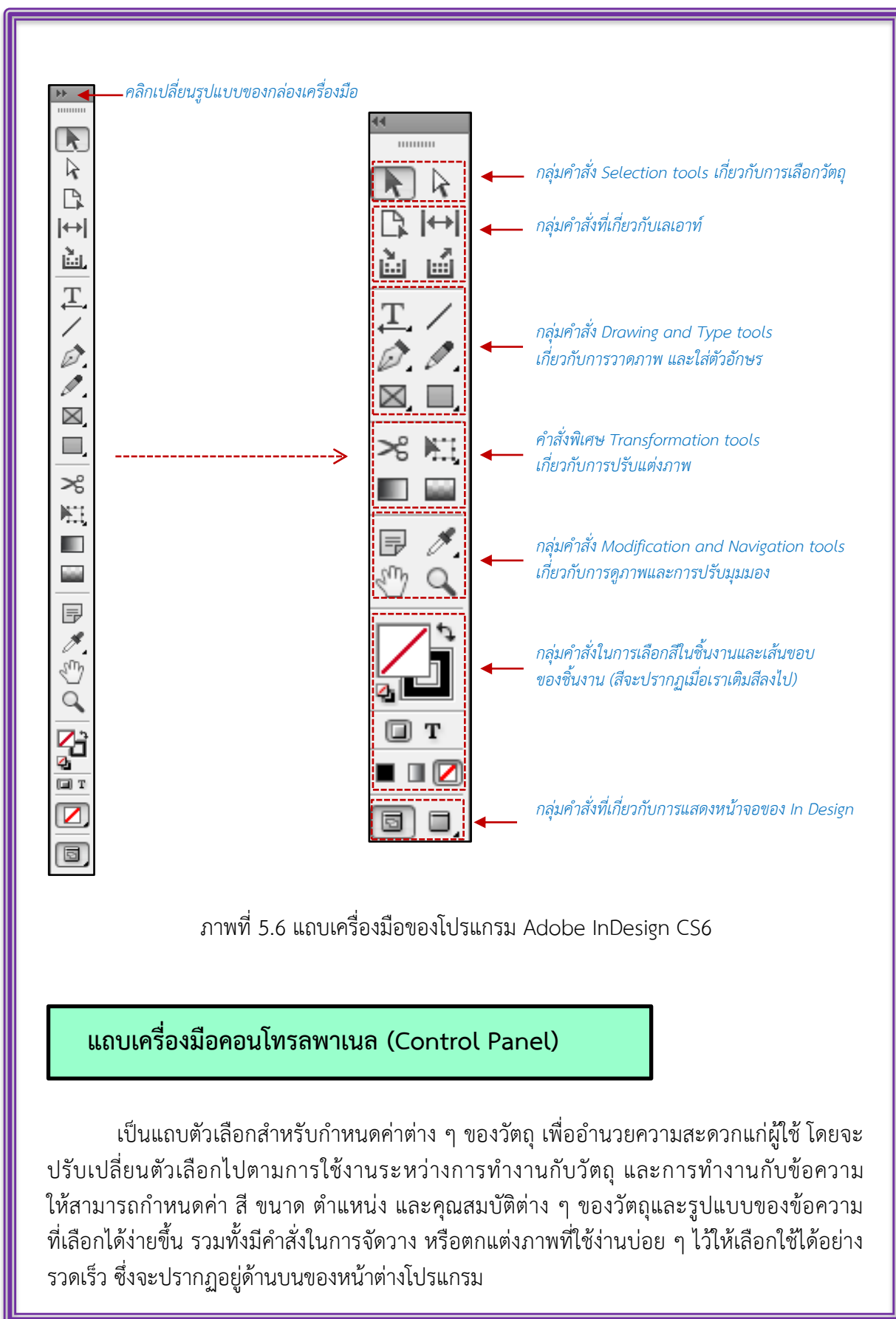
ภาพที่ 5.5 คำสั่งใน Menu Bar

- File เป็นคำสั่งการทำงานเกี่ยวกับไฟล์ เช่น การเปิดไฟล์ (Open) , ปิดไฟล์ (Close) , การบันทึกไฟล์ (Save) , นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับการนำไฟล์เข้ามาใช้ (Place) และกำหนดคุณสมบัติของไฟล์ (Document Setup)
- Edit เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการปรับแต่งต่าง ๆ เช่น การย้อนกลับการทำงาน (Undo/Redo) , การตัด (Cut) , การทำสำเนาหรือคัดลอก (Copy) , การวาง (Paste) และการกำหนดค่าการทำงานพื้นฐานของโปรแกรม (Preference)

Layout	เป็นคำสั่งที่เกี่ยวกับการวางหน้าเอกสารทั้งหมด เช่น เพิ่มหน้าเอกสาร (Add Page), กำหนดระยะเส้นไกด์ และจัดคอลัมน์ (Margins & Columns) , เลื่อนไปยังหน้าต่าง ๆ (Go to page) , การกำหนดเลขหน้า (Numbering & Section options)
Type	เป็นคำสั่งที่เกี่ยวกับการทำงานกับตัวอักษร
Object	เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการจัดการออบเจ็กต์ทั้งหมด เช่น คำสั่งในการจัดกลุ่ม (Group) , การจัดลำดับ (Arrange) และการปรับแต่ง (Transform) รวมไปถึงการใส่เอฟเฟ็กต์เพิ่มเติม
Table	เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการใช้งานตาราง ตั้งแต่การสร้างและการปรับแต่งรูปแบบของตาราง
View	กำหนดมุมมองการแสดงผลภาพในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การขยายดูภาพใกล้ ๆ
Window	จัดการแต่ละหน้าต่างที่ปรากฏบนหน้าจอของโปรแกรมเพื่อช่วยให้ทำงานได้สะดวกขึ้น
Help	รวบรวมวิธีการใช้งานและคำแนะนำเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe InDesign

5.4 แถบเครื่องมือของโปรแกรม Adobe InDesign CS6

เป็นส่วนที่เก็บรวบรวมเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง การปรับแต่งและการแก้ไขภาพ ซึ่งมีไอคอนให้สามารถเรียกใช้งานได้ง่ายและรวดเร็ว โดยจะเรียงเครื่องมือต่าง ๆ เป็นแถวเดียวกันลงมา สามารถคลิกที่  เพื่อเปลี่ยนรูปแบบของกล่องเครื่องมือกลับมาเป็น 2 แถว จะได้ลักษณะที่ชินตามากขึ้น โดยจะแบ่งกลุ่มเครื่องมือในการจัดการกับภาพต่าง ๆ ได้ ดังนี้



ภาพที่ 5.6 แถบเครื่องมือของโปรแกรม Adobe InDesign CS6

แถบเครื่องมือคอนโทรลพาเนล (Control Panel)

เป็นแถบตัวเลือกสำหรับกำหนดค่าต่าง ๆ ของวัตถุ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ โดยจะปรับเปลี่ยนตัวเลือกไปตามการใช้งานระหว่างการทำงานกับวัตถุ และการทำงานกับข้อความ ให้สามารถกำหนดค่า สี ขนาด ตำแหน่ง และคุณสมบัติต่าง ๆ ของวัตถุและรูปแบบของข้อความ ที่เลือกได้ง่ายขึ้น รวมทั้งมีคำสั่งในการจัดวาง หรือตกแต่งภาพที่ใช้งานบ่อย ๆ ไว้ให้เลือกใช้ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งจะปรากฏอยู่ด้านบนของหน้าต่างโปรแกรม



คอนโทรลพาเนลเมื่อเลือกการทำงานกับวัตถุ

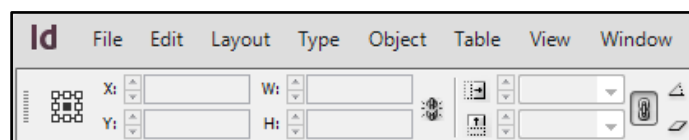
ภาพที่ 5.7 คอนโทรลพาเนลเมื่อเลือกการทำงานกับวัตถุ



คอนโทรลพาเนลเมื่อเลือกการทำงานกับข้อความ

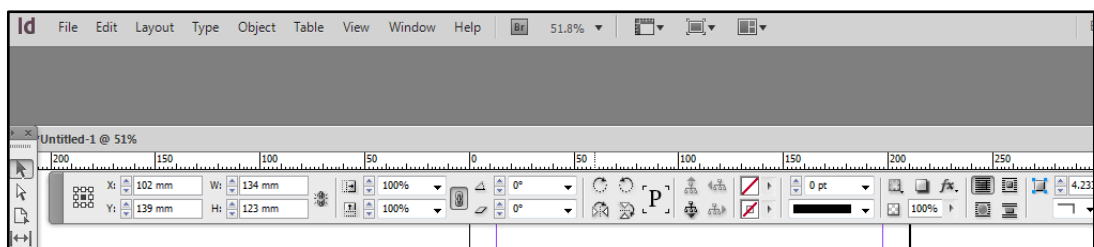
ภาพที่ 5.8 คอนโทรลพาเนลเมื่อเลือกการทำงานกับข้อความ

เราสามารถแยกคอนโทรลพาเนลออกจากหน้าต่างโปรแกรมเป็นอิสระ (Float) และย้ายไปวางยังตำแหน่งอื่น ๆ ได้ เพื่อให้สะดวกในการใช้งานตามที่เรากำหนด




คลิกที่บริเวณหัวของแถบและลากออกมาวางเพื่อแยกคอนโทรลพาเนลออกมา

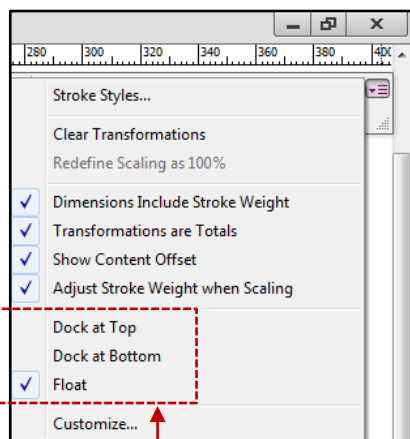
ภาพที่ 5.9 การแยกคอนโทรลพาเนล



แถบคอนโทรลพาเนลถูกแยกออกมา โดยสามารถนำไปจัดวางในพื้นที่การทำงานได้ตามต้องการ

ภาพที่ 5.10 การนำแถบคอนโทรลพาเนลไปวางในพื้นที่ที่ต้องการ

นอกจากนั้น เรายังสามารถจัดตำแหน่งของคอนโทรลพาเนลได้ โดยคลิกที่  และเลือก ลักษณะการจัดตำแหน่งได้ 3 แบบ คือ




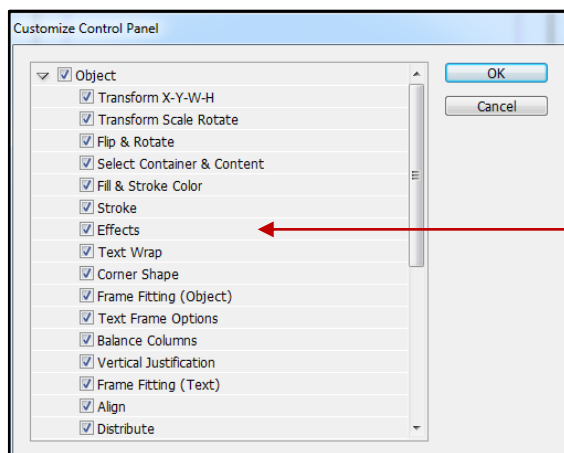
คลิกเลือกลักษณะการจัดตำแหน่ง

- Dock at Top จัดตำแหน่งให้อยู่ด้านบนของหน้าต่างโปรแกรม
- Dock at Bottom จัดตำแหน่งให้อยู่ด้านล่างของหน้าต่างโปรแกรม
- Float กำหนดให้แยกคอนโทรลพาเนลออกมาเป็นอิสระ

ภาพที่ 5.11 การจัดตำแหน่งคอนโทรลพาเนล

การจัดคอนโทรลพาเนล

เราสามารถเลือกופןซึ่งจะปรากฏอยู่บนคอนโทรลพาเนลได้ โดยคลิกที่  และเลือกคำสั่ง Customize... และคลิกเลือกופןที่ต้องการ เมื่อกำหนดเรียบร้อยแล้ว คลิก OK



เลือกหรือปรับแต่งส่วนประกอบต่าง ๆ บนคอนโทรลพาเนล

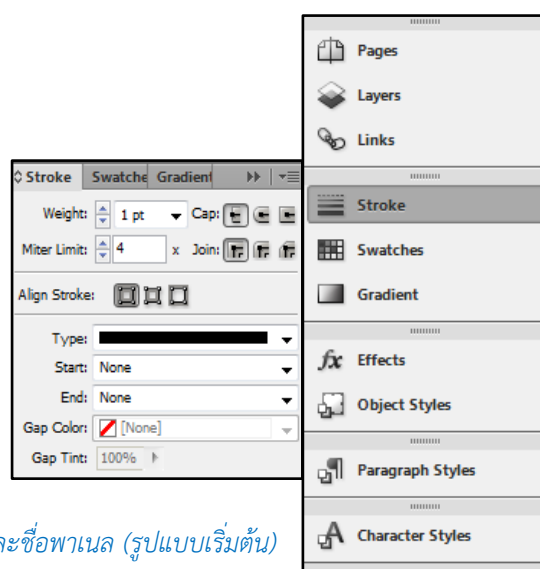
ภาพที่ 5.12 การจัดคอนโทรลพาเนล

พาเนลควบคุมการทำงาน (Panel)

“พาเนล” เป็นหน้าต่างย่อยที่รวบรวมคุณสมบัติการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ ให้เราเลือกปรับแต่งการใช้งานได้ง่าย ๆ โดยไม่ต้องเปิดหาแถบคำสั่งอีกต่อไป ใน InDesign จะมีทั้งหมด 30 พาเนลด้วยกัน

จัดรูปแบบของพาเนล


เราสามารถเลือกรูปแบบการจัดวางของพาเนลเริ่มต้นได้หลายลักษณะตามการใช้งาน โดยเลือกคำสั่ง Window -> Workspace -> เลือกรูปแบบของพาเนลที่ต้องการ ในส่วนของพาเนลนี้จะสามารถย่อและขยายหน้าต่างได้ 3 รูปแบบ คือ

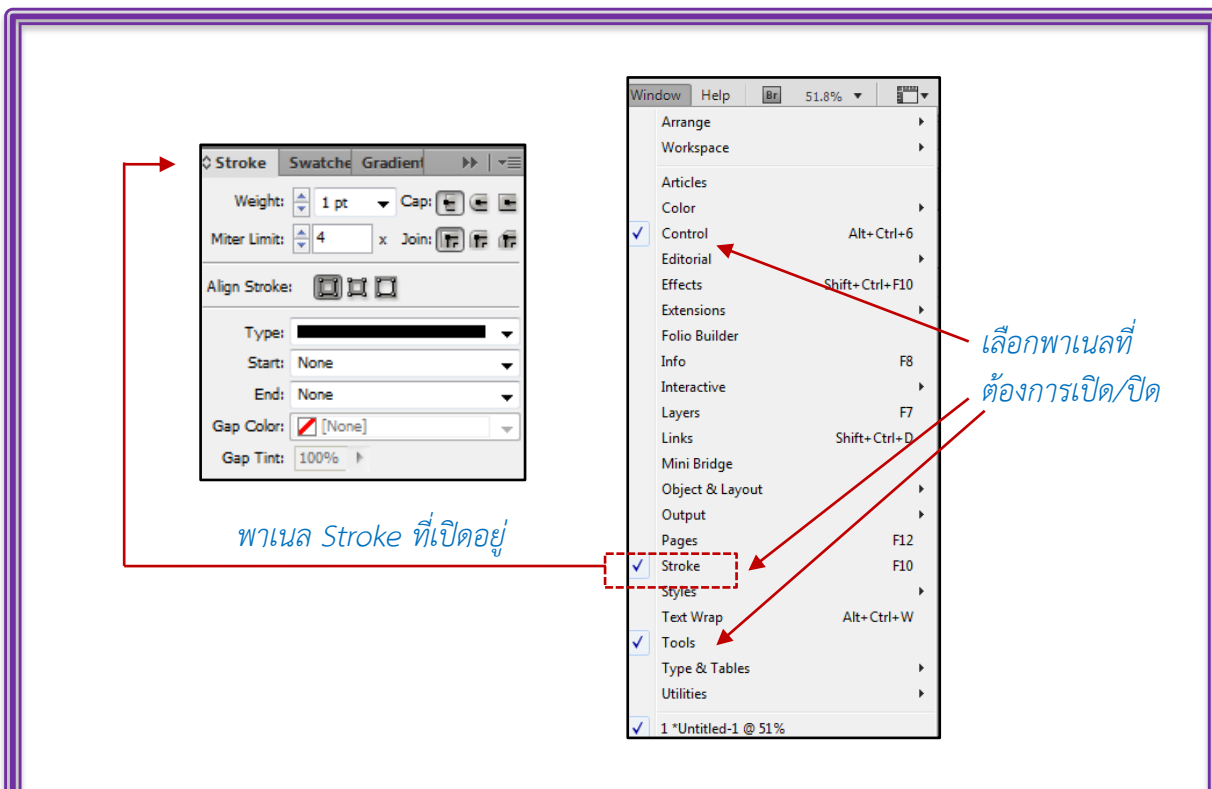


แสดงพาเนลแบบไอคอนและชื่อพาเนล (รูปแบบเริ่มต้น)

ภาพที่ 5.13 การจัดรูปแบบของพาเนล

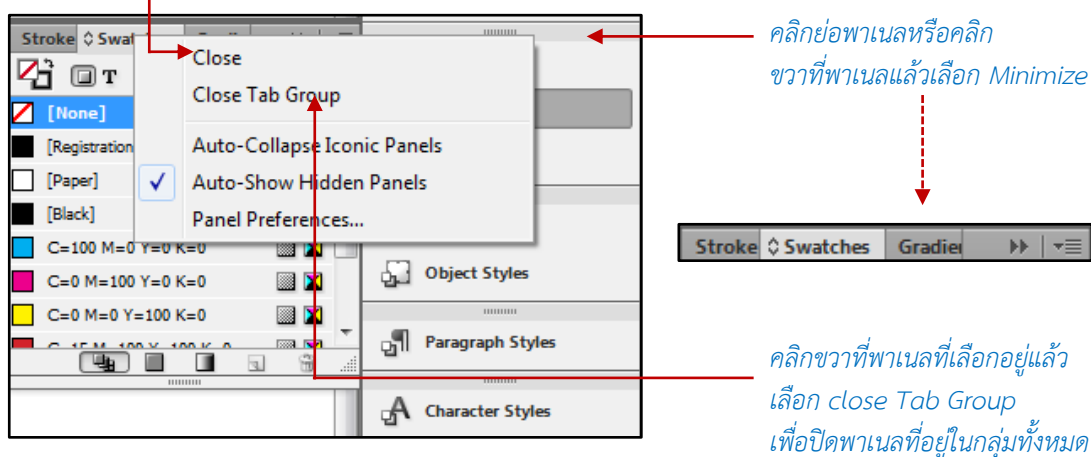
การเปิด/ปิด พาเนล

เราสามารถเปิด/ปิด พาเนล ได้จากคำสั่ง Window แล้วเลือกชื่อพาเนลที่เราต้องการแสดงหรือไม่แสดง จะเห็นว่าถ้าพาเนลไหนถูกเปิดอยู่จะมีเครื่องหมายถูกหน้าชื่อพาเนลนั้น และถ้าไม่ต้องการแสดงพาเนลใดให้คลิกเลือกพาเนลนั้นอีกครั้งเพื่อเอาเครื่องหมายถูกออก หรือจะคลิกเมาส์ที่ปุ่ม  เพื่อปิดพาเนลก็ได้




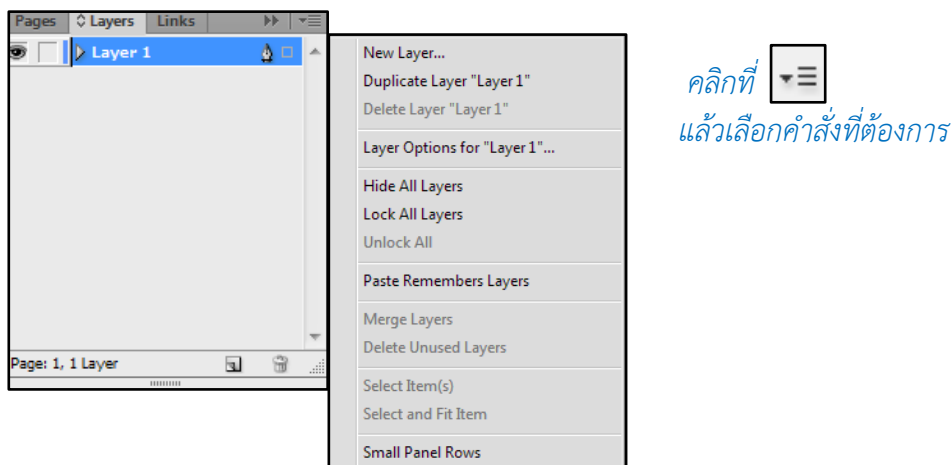
ภาพที่ 5.14 การเปิด/ปิด พาเนล (1)

คลิกขวาที่พาเนลที่เลือกอยู่ แล้วเลือก Close เพื่อปิด




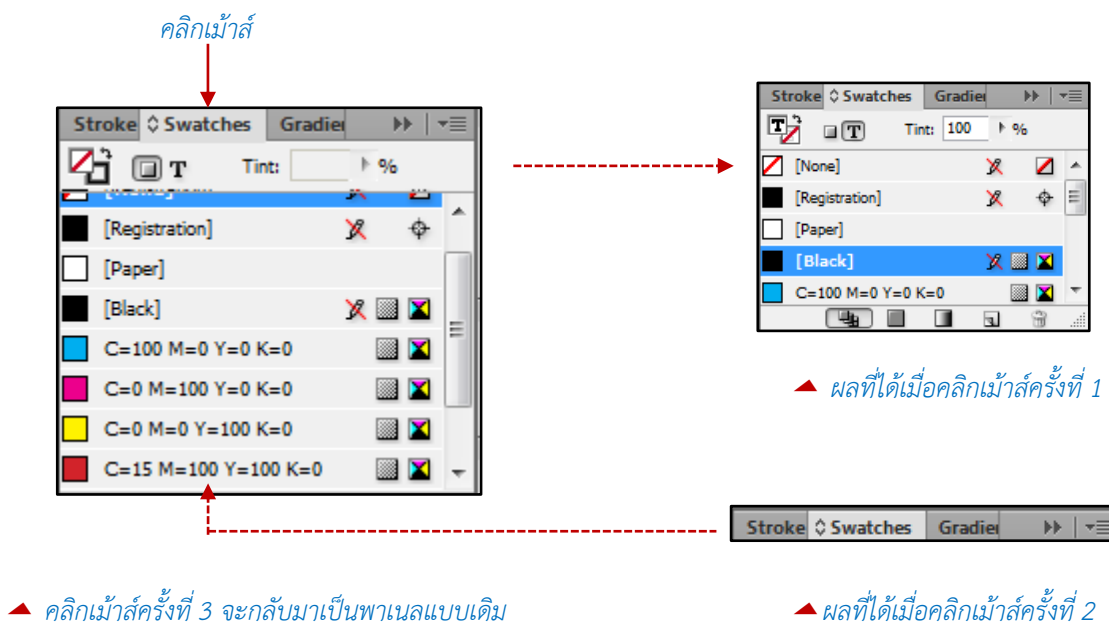
ภาพที่ 5.15 การเปิด/ปิด พาเนล (2)

แต่ละพาเนลจะมีเมนูคำสั่งของตัวเอง เพื่อควบคุมการทำงาน สามารถเรียกดูเมนูในแต่ละพาเนลได้ โดยคลิกที่  และเลือกคลิกคำสั่งที่ต้องการ



ภาพที่ 5.16 การเปิด/ปิด พาเนล (3)

เนื่องจากพื้นที่ทำงานนั้นมีจำกัด หากเราเปิดพาเนลทิ้งไว้แต่ยังไม่ต้องการปิดพาเนลเหล่านั้น ก็สามารถย่อขนาดพาเนลได้โดยคลิกที่  ซ้ำ ๆ เพื่อแสดงรายละเอียดของพาเนลใหญ่ในรูปแบบต่าง ๆ

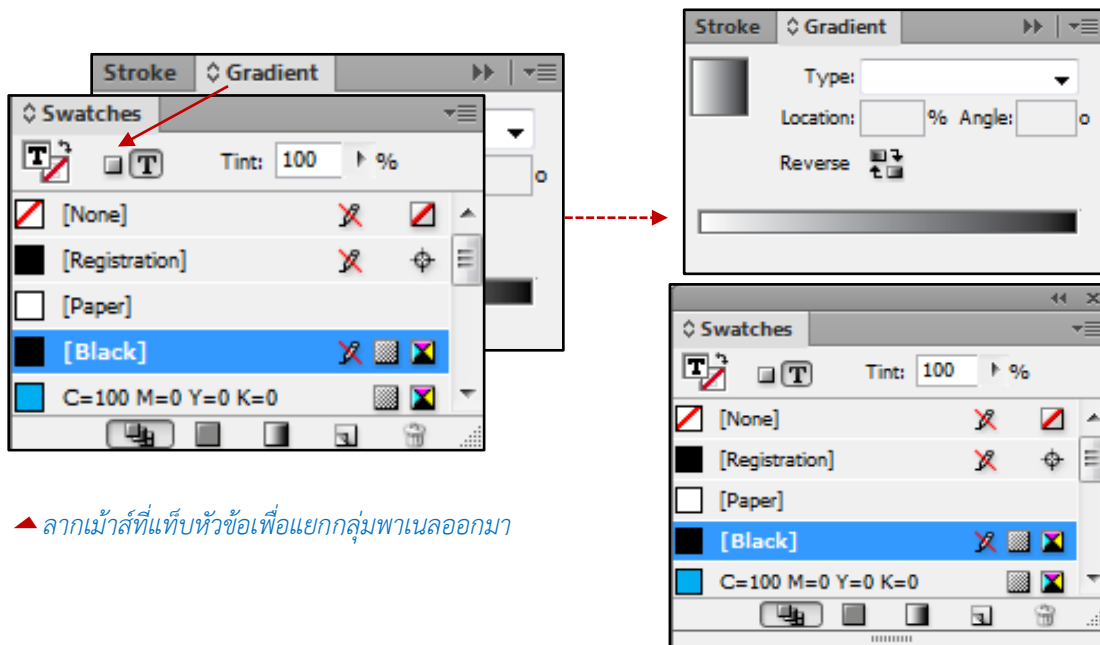


ภาพที่ 5.16 การเปิด/ปิด พาเนล (4)

การแยก/รวม พาเนล

เราสามารถแยก / รวมพาเนล และเคลื่อนย้ายแต่ละพาเนล โดยการคลิกเมาส์ค้างไว้ที่แท็บหัวข้อพาเนลแล้วลากพาเนลไปไว้ในตำแหน่งที่ต้องการบนหน้าจอโปรแกรมได้ ดังนี้

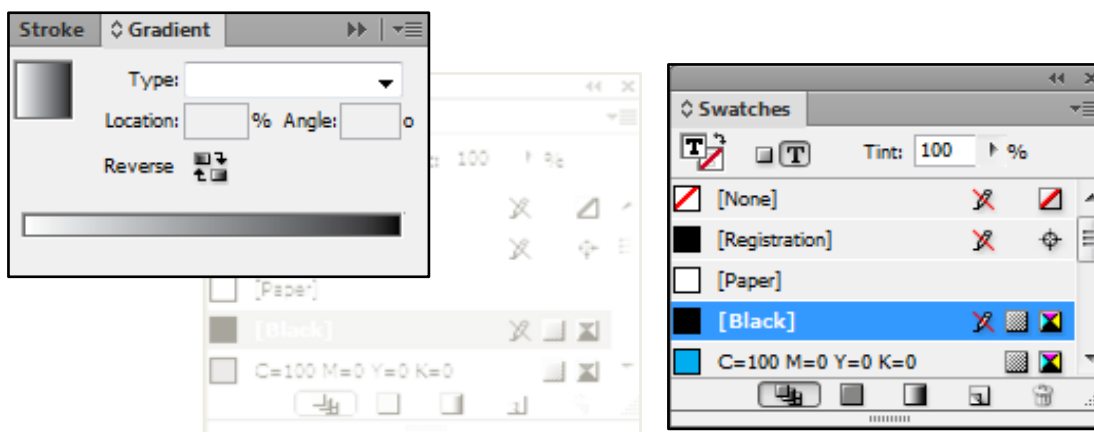
แยกพาเนลออกจากกลุ่ม



▲ ลากเมาส์ที่แท็บหัวข้อเพื่อแยกกลุ่มพาเนลออกมา

ภาพที่ 5.17 การแยกพาเนล

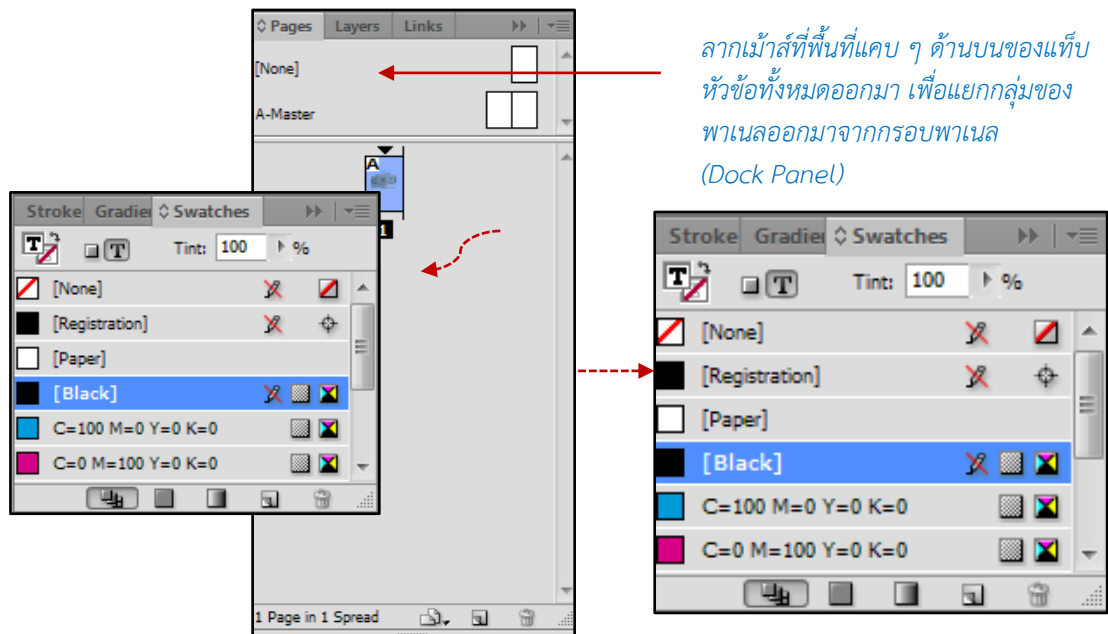
รวมพาเนลกลับเข้าไปในกลุ่ม



▲ ลากเมาส์ที่แท็บหัวข้อ นำไปปล่อยไว้ตำแหน่งเดิม เพื่อรวมกลุ่มกับพาเนลอื่นที่ต้องการ

ภาพที่ 5.18 การแยกพาเนล

แยกพาเนลทั้งกลุ่มออกมา



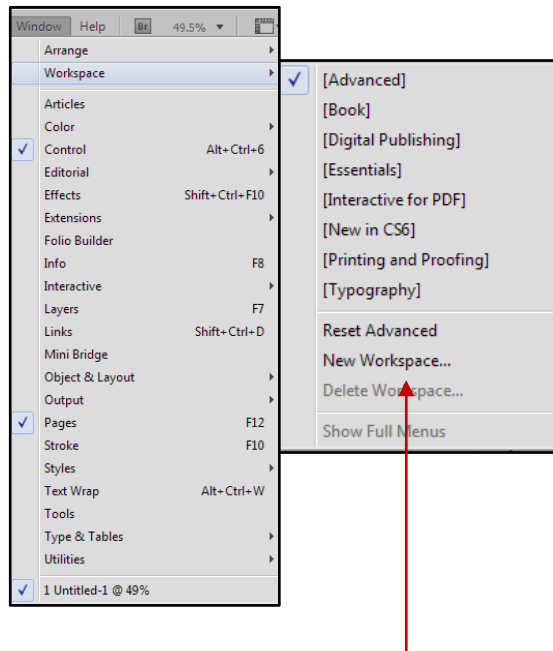
ภาพที่ 5.19 การแยกพาเนลทั้งกลุ่ม

จัดการกับหน้าต่างการทำงาน (Workspace)

ในการออกแบบชิ้นงานแต่ละประเภท หน้าต่างการทำงานเป็นส่วนสำคัญต่อการใช้งาน เครื่องมือต่าง ๆ ในการออกแบบให้สะดวกรวดเร็วขึ้น และการตอบสนองผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งเราสามารถจัดการหน้าต่างการทำงานให้เหมาะสมกับงานที่ทำได้

จัดเก็บรูปแบบของ Workspace

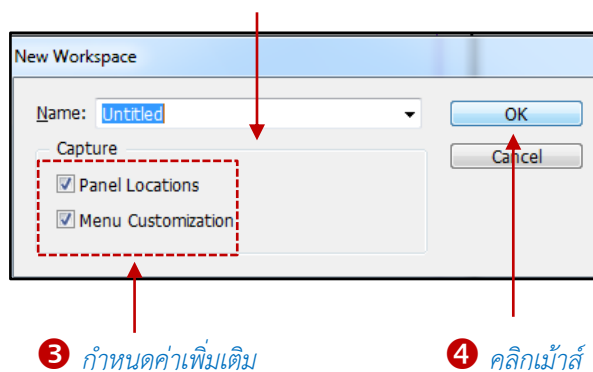
เมื่อเราเรียกใช้งานพาเนลต่าง ๆ ขึ้นมา เราสามารถเคลื่อนย้ายพาเนลต่าง ๆ หรือ ส่วนประกอบ อื่น ๆ ภายในหน้าต่างการทำงานให้เหมาะสมกับงานที่เราออกแบบ จากนั้นเราสามารถ บันทึกรูปแบบการจัดวางพาเนลต่าง ๆ ในหน้าต่างการทำงานนี้ไว้ ซึ่งครั้งหน้าจะได้นำรูปแบบที่ กำหนดไว้แล้วนี้มาใช้งานได้เลย ด้วยขั้นตอน ดังนี้



เลือกคำสั่ง Window -> Workspace -> New Workspace...

ภาพที่ 5.20 การจัดรูปแบบของ Workspace

2 ตั้งชื่อให้กับรูปแบบของหน้าต่างการทำงาน



ภาพที่ 5.21 การตั้งชื่อให้กับ Workspace

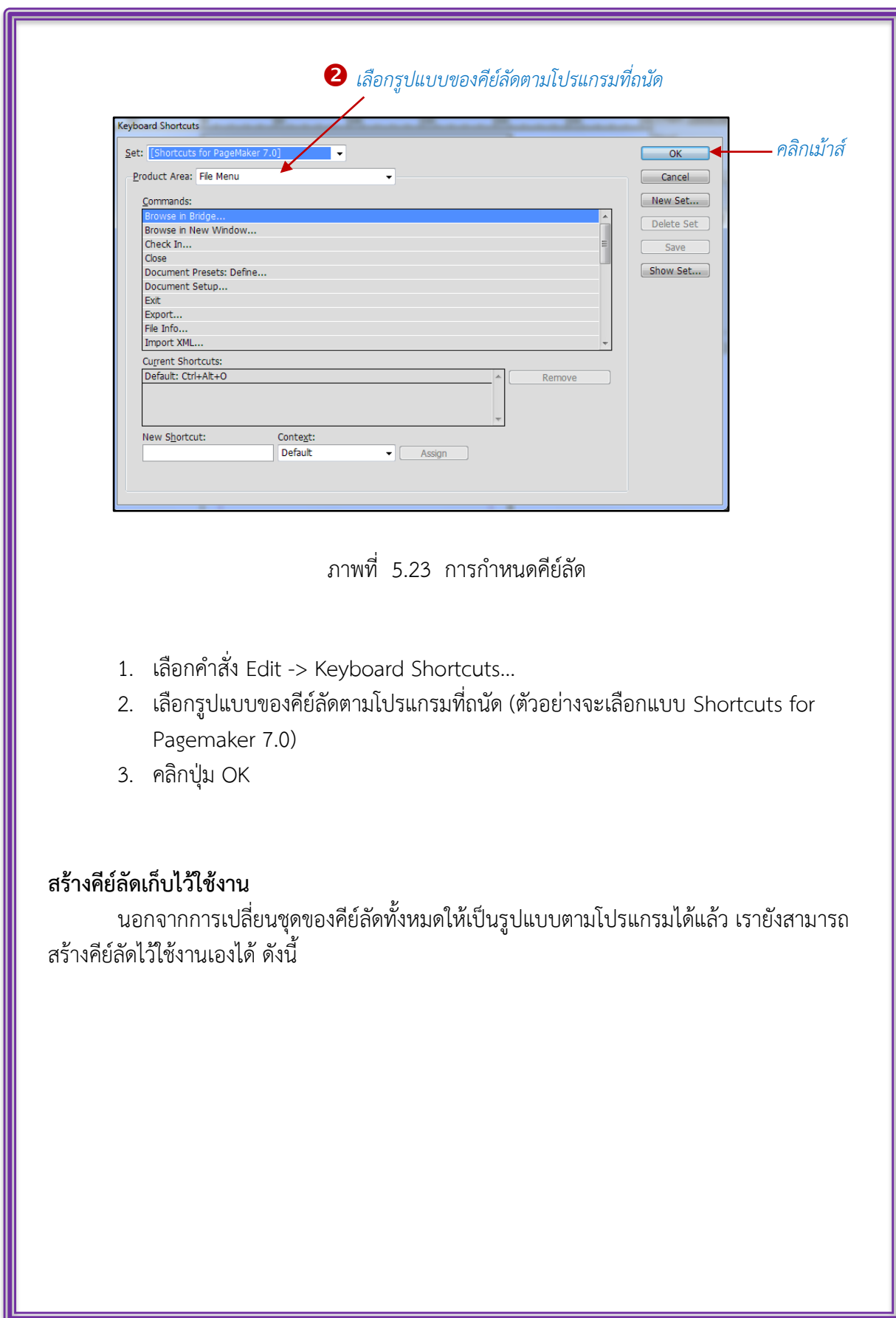
การกำหนดคีย์ลัด

สำหรับผู้ที่ยังคงคุ้นเคยกับการใช้คีย์ลัดต่าง ๆ ของโปรแกรม Page Maker หรือ QuarkXPress หากเปลี่ยนมาใช้งาน InDesign อาจจะไม่ค่อยถนัด และต้องเรียนรู้กันใหม่ทั้งหมด ซึ่งอาจจะต้องเสียเวลา ทาง Adobe จึงคำนึงถึงผู้ใช้ให้สามารถกำหนดคีย์ลัดต่าง ๆ ในโปรแกรมให้เหมือนกับโปรแกรมเดิมที่เคยใช้งาน (PageMaker หรือ QuarkXPress) ด้วยวิธีง่าย ๆ ดังนี้

① เลือกคำสั่ง Edit -> Keyboard Shortcuts...



ภาพที่ 5.22 การกำหนดคีย์ลัด



ภาพที่ 5.23 การกำหนดคีย์ลัด

1. เลือกคำสั่ง Edit -> Keyboard Shortcuts...
2. เลือกรูปแบบของคีย์ลัดตามโปรแกรมที่ถนัด (ตัวอย่างจะเลือกแบบ Shortcuts for Pagemaker 7.0)
3. คลิกปุ่ม OK

สร้างคีย์ลัดเก็บไว้ใช้งาน

นอกจากการเปลี่ยนชุดของคีย์ลัดทั้งหมดให้เป็นรูปแบบตามโปรแกรมได้แล้ว เรายังสามารถสร้างคีย์ลัดไว้ใช้งานเองได้ ดังนี้

1 เลือกคำสั่ง Edit -> Keyboard Shortcuts...

2 ปรากฏชื่อชุดคีย์ที่สร้าง 2 คลิกเมาส์เพื่อสร้างชุดคีย์ลัดใหม่

3 ตั้งชื่อและกำหนดชุดคีย์ลัดอ้างอิง

4 • 1 คลิก

7 คลิกเมาส์

5 คลิกเลือกคำสั่ง

6 คลิกกำหนดคีย์ลัดใหม่

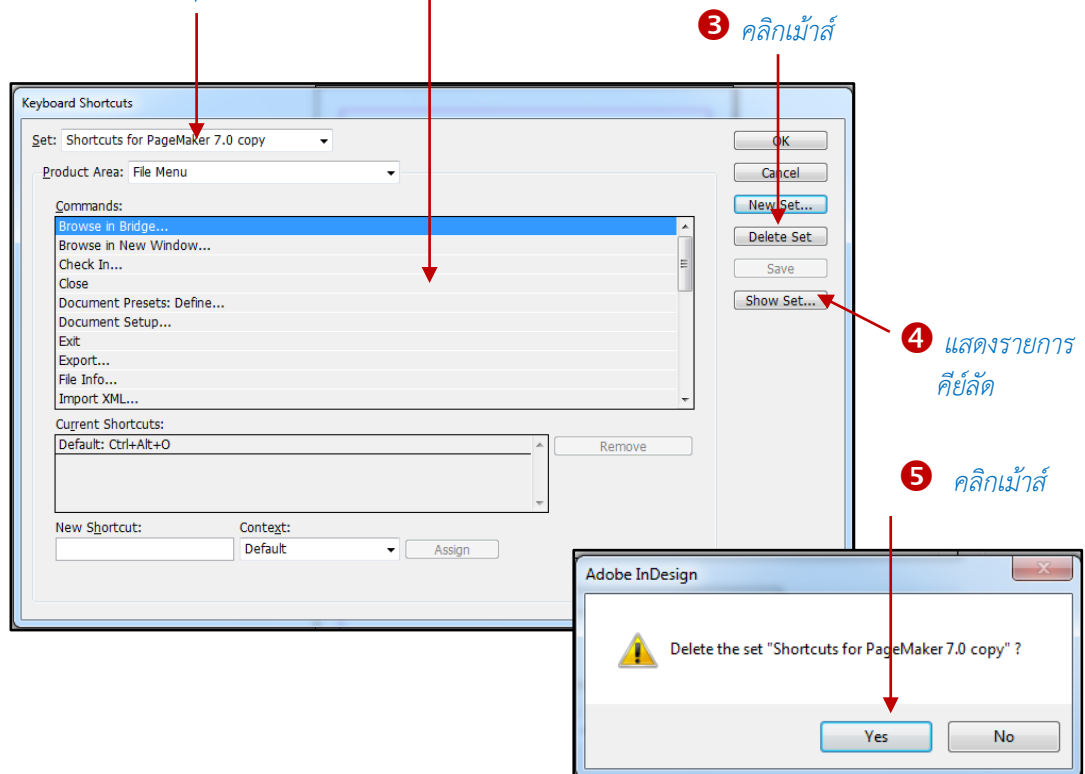
ภาพที่ 5.24 การสร้างคีย์ลัดสำหรับไว้ใช้งาน

1. เลือกคำสั่ง Edit -> Keyboard Shortcuts...
2. สร้างชุดคีย์ลัดขึ้นมาใหม่ โดยคลิกปุ่ม New Set...
3. ตั้งชื่อให้กับชุดคีย์ลัดใหม่ที่สร้างในช่อง Name และเลือกกำหนดชุดคีย์ลัดอ้างอิงที่ Based on Set เพื่อใช้เป็นคีย์ลัดต้นแบบของคีย์ลัดที่เราสร้างขึ้น
4. คลิกปุ่ม OK ชื่อของชุดคีย์ลัดที่สร้างจะปรากฏที่หัวข้อ Set ในหน้าต่าง Keyboard Shortcuts
5. เลือกคำสั่งที่ต้องการสร้างคีย์ลัดที่ช่อง Command ซึ่งจะปรากฏคีย์ลัดเดิมที่ช่อง Current Shortcuts
6. คลิกเมาส์เลือกที่ New Shortcuts และกดคีย์ที่ต้องการตั้งเป็นคีย์ลัด ตัวอย่างกำหนดเป็นปุ่ม Ctrl + F3
7. เมื่อกำหนดคีย์ลัดต่าง ๆ เรียบร้อย คลิกปุ่ม OK เพื่อตกลงใช้งานตามค่าที่ตั้งไว้

ลบคีย์ลัดที่ไม่ได้ใช้ออก

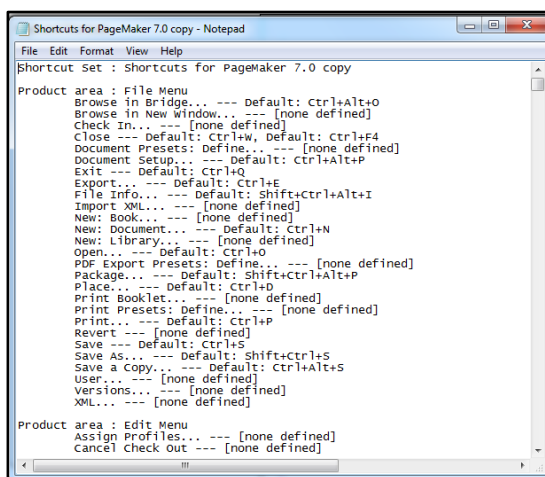
เมื่อเราจัดเก็บชุดของคีย์ลัดไว้มากๆ และต้องการลบบางชุดออกสามารถทำได้ ด้วยขั้นตอนดังนี้

- 1 เลือกคำสั่ง Edit -> Keyboard Shortcuts...
- 2 คลิกเลือกชื่อของชุดคีย์ลัดที่ต้องการลบ



ภาพที่ 5.25 การลบคีย์ลัด

หากต้องการรู้ว่าคีย์ลัดแต่ละคำสั่งมีอะไรบ้างให้คลิกปุ่ม Show Set... จะปรากฏรายการของคีย์ลัดทั้งหมด



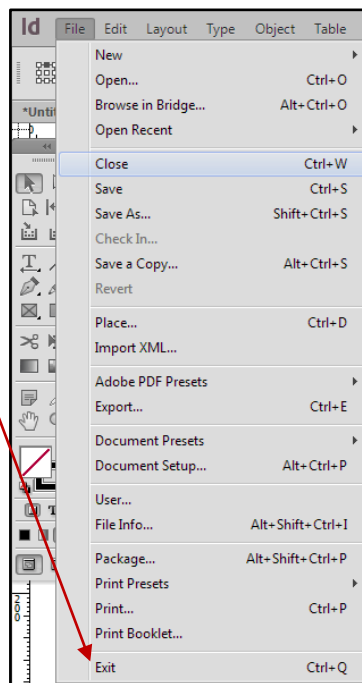
ภาพที่ 5.26 การแสดงคำสั่งคีย์ลัด

- ▲ แสดงคีย์ลัดสำหรับการเลือกคำสั่งการทำงาน โดยสามารถคลิกปุ่มที่เมนู File -> Print เพื่อพิมพ์คีย์ลัดต่าง ๆ ออกมาทางเครื่องพิมพ์ได้

5.5 การออกจากโปรแกรม Adobe InDesign CS6

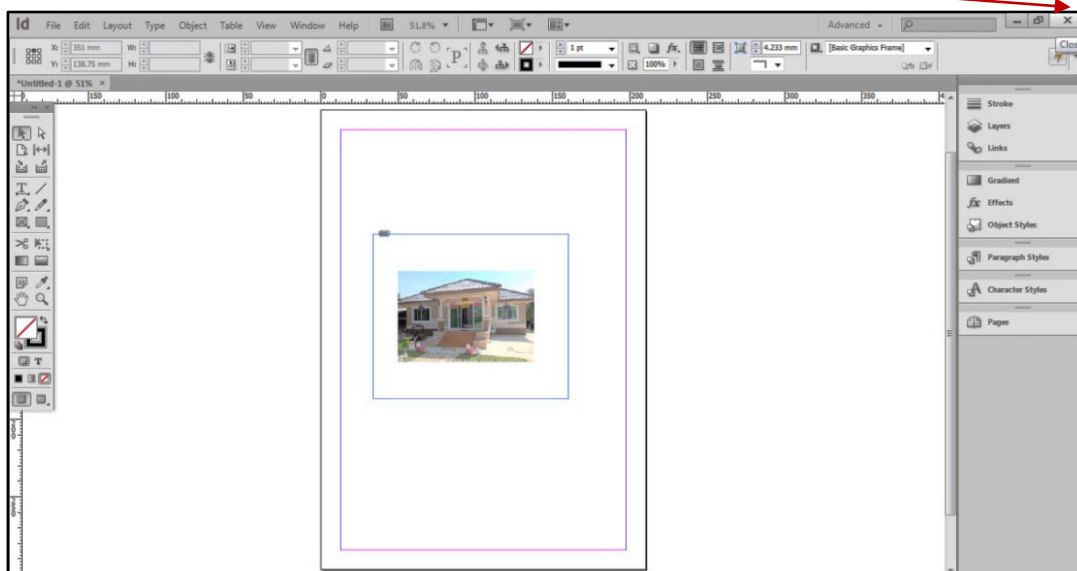
การออกจากโปรแกรม Adobe InDesign CS6 มีหลายวิธี เช่น

- เลือกคำสั่ง File -> Exit



ภาพที่ 5.27 การออกจากโปรแกรม Adobe InDesign CS6 (1)

หรือ คลิกที่ 

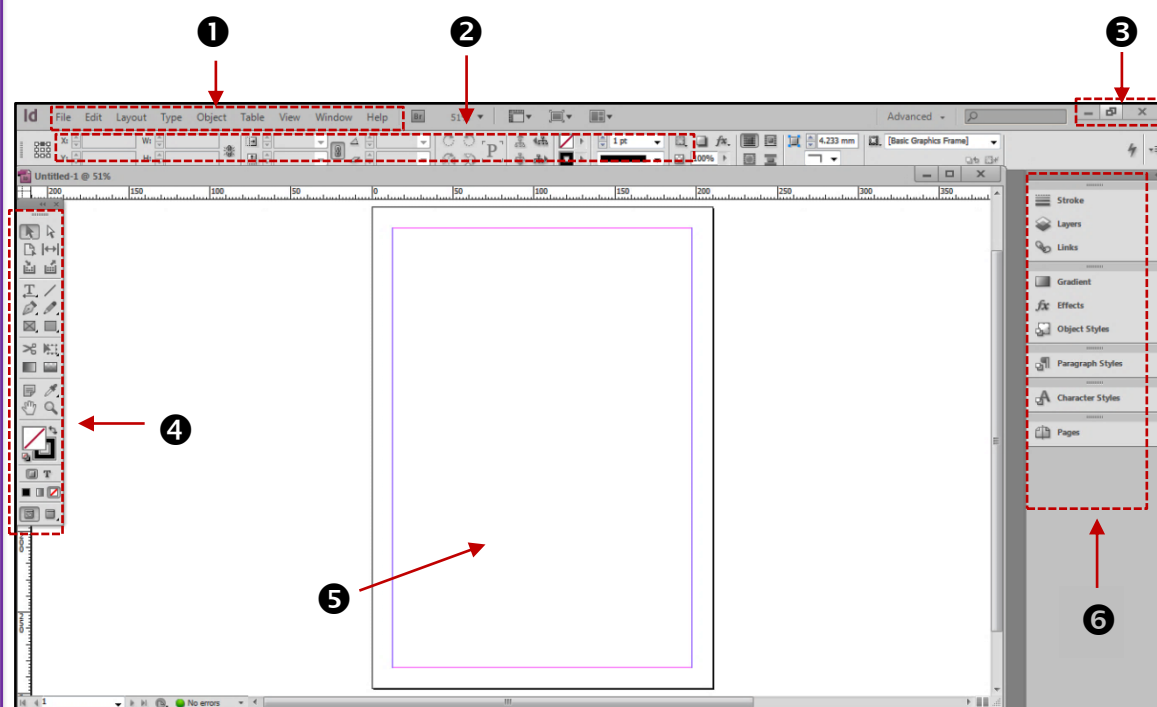


ภาพที่ 5.27 การออกจากโปรแกรม Adobe InDesign CS6 (2)

ใบงานที่ 5

เรื่อง รู้จักโปรแกรม Adobe InDesign CS6 (คะแนนเต็ม 15 คะแนน เวลา 30 นาที)

1. จงบอกส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe InDesign CS6



1.
2.
3.
4.
5.
6.

2. Menu Bar ในโปรแกรม InDesign CS6 มีอะไรบ้าง อธิบายมาพอเข้าใจ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. จงอธิบายวิธีการสร้างและลบคีย์ลัดมาพอเข้าใจ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 5

คำสั่ง : จงทำเครื่องหมาย ✕ ลงบนข้อที่เห็นว่าถูกต้องที่สุดลงในกระดาษคำตอบ
(คะแนนเต็ม 10 คะแนน เวลา 10 นาที)



ใช้ตัวเลือกต่อไปนี้ตอบคำถาม ข้อ 1 – 5

1. File 2. Edit 3. Layout 4. Type 5. Object
6. Table 7. View 8. Window 9. Help

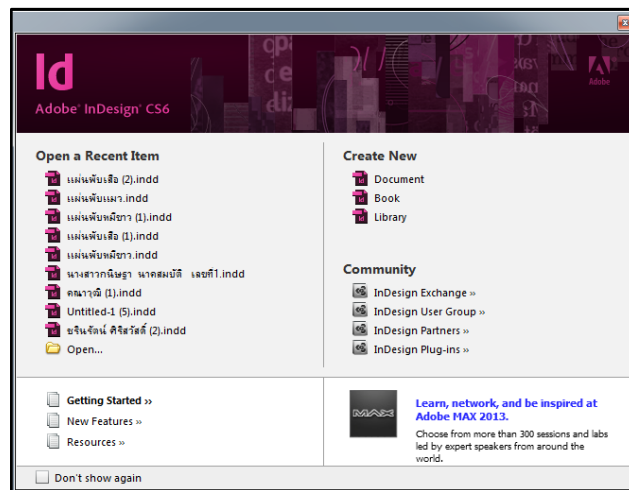
- เป็นคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการทำงานกับตัวอักษร
 - 3
 - 4
 - 7
 - 9
- เป็นคำสั่งการทำงานเกี่ยวกับไฟล์ เช่น การเปิดไฟล์ (Open) , การปิดไฟล์ (Close)
 - 1
 - 3
 - 5
 - ค
- เป็นคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการวางหน้าเอกสารทั้งหมด
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4
- รวบรวมวิธีการใช้งานและคำแนะนำเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe InDesign
 - 3
 - 5
 - 7
 - 9

5. เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการปรับแต่งต่าง ๆ เช่น Undo/Redo , Cut , Copy

- ก. 1
- ข. 2
- ค. 3
- ง. 4

6. โปรแกรม Adobe InDesign CS6 เป็นโปรแกรมที่ใช้งานด้านใด

- ก. ด้านคำนวณ
- ข. ด้านนำเสนอผลงาน
- ค. ด้านสร้างสื่อสิ่งพิมพ์
- ง. ด้านเอกสารงานพิมพ์



7. จากรูปให้เราทำอะไร

- ก. คอนโทรลพาเนล
- ข. เลือก Template
- ค. เลือกพาเนลต่าง ๆ
- ง. กำหนดพื้นที่การทำงาน

8. ข้อใดคือขั้นตอนการออกจากโปรแกรม Adobe InDesign CS6
 - ก. เลือกคำสั่ง File -> New
 - ข. เลือกคำสั่ง File -> Open
 - ค. เลือกคำสั่ง File -> Close
 - ง. เลือกคำสั่ง File -> Exit
9. ถ้าเราต้องการกำหนดคีย์ลัดจะต้องไปกำหนดที่แถบคำสั่งใด
 - ก. File
 - ข. Edit
 - ค. Type
 - ง. Table
10. พาเนลควบคุมการทำงานของ Adobe InDesign CS6 มีทั้งหมดกี่พาเนล
 - ก. 27 พาเนล
 - ข. 28 พาเนล
 - ค. 29 พาเนล
 - ง. 30 พาเนล

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 5



ข้อที่	คำตอบ
1.	ค
2.	ข
3.	ก
4.	ข
5.	ค
6.	ง
7.	ข
8.	ง
9.	ข
10.	ง

เฉลยใบงานที่ 5

เรื่อง รู้จักโปรแกรม Adobe InDesign CS6 (คะแนนเต็ม 20 คะแนน เวลา 30 นาที)

1. จงบอกส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม InDesign CS6

ตอบ

- ❶ แถบเมนูคำสั่ง
- ❷ คอนโทรลพาเนล (Control Panel)
- ❸ ปุ่มควบคุมการทำงาน ปิด ย่อ/ขยาย หน้าต่าง
- ❹ กล่องเครื่องมือ (Toolbox)
- ❺ พื้นที่การทำงาน (Artboard)
- ❻ พาเนลต่าง ๆ (Dock Panel) ที่รวบรวมคุณสมบัติการทำงาน

2. Menu Bar ในโปรแกรม InDesign CS6 มีอะไรบ้าง อธิบายมาพอเข้าใจใน

ตอบ

File เป็นคำสั่งการทำงานเกี่ยวกับไฟล์ เช่น การเปิดไฟล์ (Open) , ปิดไฟล์ (Close) , การบันทึกไฟล์ (Save) , นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับการนำไฟล์เข้ามาใช้ (Place) และกำหนดคุณสมบัติของไฟล์ (Document Setup)

Edit เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการปรับแต่งต่าง ๆ เช่น การย้อนกลับการทำงาน (Undo/Redo) , การตัด (Cut) , การทำสำเนาหรือคัดลอก (Copy) , การวาง (Paste) และการกำหนดค่าการทำงานพื้นฐานของโปรแกรม (Preference)

Layout เป็นคำสั่งที่เกี่ยวกับการวางหน้าเอกสารทั้งหมด เช่น เพิ่มหน้าเอกสาร (Add Page), กำหนดระยะเส้นไกด์ และจัดคอลัมน์ (Margins & Columns) , เลื่อนไปยังหน้าต่าง ๆ (Go to page) , การกำหนดเลขหน้า (Numbering & Section options)

Type	เป็นคำสั่งที่เกี่ยวกับการทำงานกับตัวอักษร
Object	เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการจัดการออบเจ็กต์ทั้งหมด เช่น คำสั่งในการจัดกลุ่ม (Group) , การจัดลำดับ (Arrange) และการปรับแต่ง (Transform) รวมไปถึงการใส่เอฟเฟ็กต์เพิ่มเติม
Table	เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการใช้งานตาราง ตั้งแต่การสร้างและการปรับแต่งรูปแบบของตาราง
View	กำหนดมุมมองการแสดงผลในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การขยายดูภาพใกล้ ๆ
Window	จัดการแต่ละหน้าต่างที่ปรากฏบนหน้าจอของโปรแกรมเพื่อช่วยให้ทำงานได้สะดวกขึ้น
Help	รวบรวมวิธีการใช้งานและคำแนะนำเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe InDesign

3. จงอธิบายวิธีการสร้างและลบคีย์ลัดมาพอเข้าใจ

ตอบ การสร้างคีย์ลัด

1. เลือกคำสั่ง Edit -> Keyboard Shortcuts...
2. สร้างชุดคีย์ลัดขึ้นมาใหม่ โดยคลิกปุ่ม New Set...
3. ตั้งชื่อให้กับชุดคีย์ลัดใหม่ที่สร้างในช่อง Name และเลือกกำหนดชุดคีย์ลัดอ้างอิงที่ Based on Set เพื่อใช้เป็นคีย์ลัดต้นแบบของคีย์ลัดที่เราสร้างขึ้น
4. คลิกปุ่ม OK ชื่อของชุดคีย์ลัดที่สร้างจะปรากฏที่หัวข้อ Set ในหน้าต่าง Keyboard Shortcuts
5. เลือกคำสั่งที่ต้องการสร้างคีย์ลัดที่ช่อง Command ซึ่งจะปรากฏคีย์ลัดเดิมที่ช่อง Current Shortcuts
6. คลิกเมาส์เลือกที่ New Shortcuts และกดคีย์ที่ต้องการตั้งเป็นคีย์ลัด ตัวอย่างกำหนดเป็นปุ่ม Ctrl + F3
7. เมื่อกำหนดคีย์ลัดต่าง ๆ เรียบร้อย คลิกปุ่ม OK เพื่อตกลงใช้งานตามค่าที่ตั้งไว้

การลบคีย์ลัด

1. เลือกคำสั่ง Edit -> Keyboard Shortcuts...
2. คลิกเลือกชื่อของชุดคีย์ลัดที่ต้องการลบ
3. คลิกเมาส์ Delete Set
4. แสดงรายการคีย์ลัด
5. คลิกเมาส์ OK เมื่อต้องการลบ

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 5



ข้อที่	คำตอบ
1.	ค
2.	ก
3.	ค
4.	ง
5.	ข
6.	ค
7.	ข
8.	ง
9.	ข
10.	ง

แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม

ชื่อ - นามสกุล ระดับชั้น.....ห้อง..... เลขที่.....

ที่	พฤติกรรมที่ประเมิน	ระดับคะแนน					รวม
		4	3	2	1	0	
1	ความสนใจใฝ่รู้						
2	ความรับผิดชอบ						
3	ความขยัน อดทน						
4	ความมีวินัย						
5	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์						
รวมคะแนน							

ลงชื่อ.....

(.....)

ครูผู้สอน

...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติถูกต้องสม่ำเสมอ = 4
- ปฏิบัติถูกต้องบางครั้ง = 3
- ปฏิบัติถูกต้องและคอยชี้แนะ = 2
- ปฏิบัติไม่ถูกต้อง = 1
- ไม่ปฏิบัติ = 0

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพจากคะแนน

- 18-20 คะแนน = ดีมาก
- 15-17 คะแนน = ดี
- 10-14 คะแนน = พอใช้
- 6-9 คะแนน = ปรับปรุง
- 0-5 คะแนน = ไม่ผ่าน

เกณฑ์การผ่าน ได้ระดับคะแนนพอใช้ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์

แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้

เลขที่	ความสนใจ				การแสดงความคิดเห็น				การตอบคำถาม				การรับฟังความคิดเห็น				ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย				รวม 20
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9																					
10																					
11																					
12																					
13																					
14																					
15																					
16																					
17																					
18																					
19																					
20																					
21																					
22																					
23																					
24																					
25																					

เกณฑ์การประเมิน

17-20 คะแนน = ดีมาก

14-16 คะแนน = ดี

10-13 คะแนน = ปานกลาง

1-9 คะแนน = ปรับปรุง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....