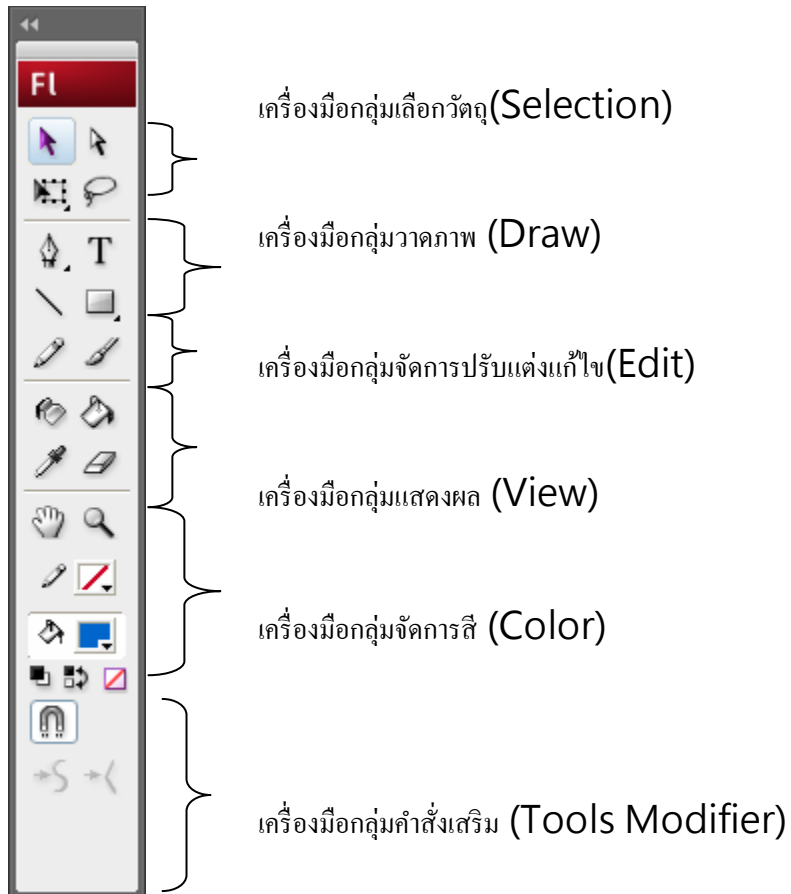


ใบความรู้ที่ 4

การใช้เครื่องมือของ Flash

การสร้างภาพกราฟิกต่างๆ สามารถใช้เครื่องมือกราฟิกจากชุดเครื่องมือ Toolbox โดยมีเครื่องมือหลายกลุ่ม และเปิด/ปิด Toolbox ได้จากเมนูคำสั่ง *Window, Tools*



Tools Modifier

Tools Modifier เป็นส่วนขยายคำสั่งของเครื่องมือปกติ โดยรายการในส่วนนี้จะปรับเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เลือก ดังนั้นการเลือกเครื่องมือใดๆ ควรตรวจสอบคำสั่งย่อยของเครื่องมือนั้นๆ จากส่วนควบคุมนี้ด้วยเสมอ



Tool modifier ของเครื่องมือ 





Tool modifier ของเครื่องมือ 

มุมมองจอภาพ

Stage เป็นพื้นที่หลักของการสร้างงาน ดังนั้นเครื่องมือชุดแรกที่ควรทราบ ก็คือเครื่องมือใน

กลุ่ม View ซึ่งจะใช้ในการควบคุม Stage เป็นหลัก เช่น การย่อ/ขยาย Stage การเลื่อน Stage เป็นต้น



Hand tool  เป็นเครื่องมือที่ใช้เลื่อนและปรับขนาดของ Stage

หรือขยาย จากนั้นนำมาสัมผัสคลิกบน Stage ดับเบิลคลิกที่  กำหนดขนาดของ Stage ให้มีขนาดพอดีกับความกว้างของจอภาพ

(Fit on screen)

Zoom tool  เป็นเครื่องมือปรับขนาดของ Stage

คลิกที่  จะปรากฏรายการเลือกย่อยที่ Modifier คลิกเลือกรูปแบบการย่อ

 หรือขยาย  จากนั้นนำมาสัมผัสคลิกบน Stage

ดับเบิลคลิกที่  เพื่อกำหนดให้ Stage มีขนาดเป็น 100% อย่างรวดเร็ว

การควบคุม Stage ยังสามารถใช้ปุ่ม Zoom ที่ปรากฏอยู่มุมบนขวาของ Stage หรือเลือกจากเมนูคำสั่ง **View, Zoom in/Zoom out/Magnifier** ได้เช่นเดียวกัน

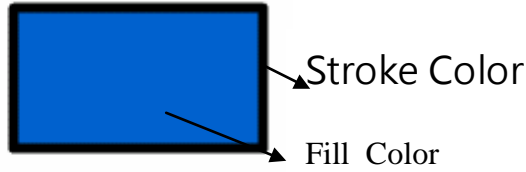
ทำงานกับสี (Color)

วัตถุใน Flash จะประกอบด้วยส่วนประกอบอย่างน้อยๆ 2 ส่วน ได้แก่ พื้นของวัตถุ

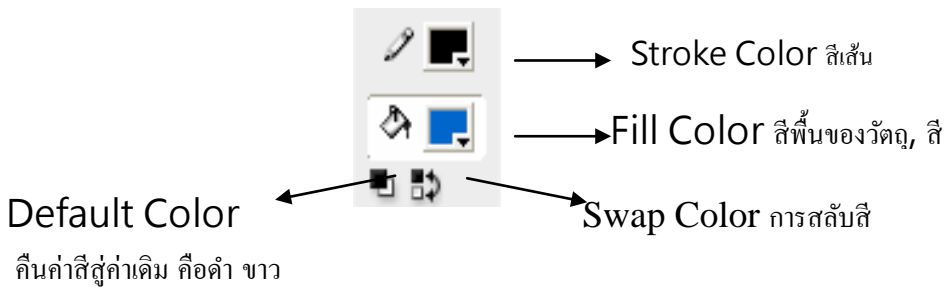
(Background หรือ Fill) และเส้นขอบวัตถุ (Stroke) แต่ละส่วนสามารถแสดงผลด้วยสีที่แตกต่างกัน

ได้ เช่น รูปสี่เหลี่ยมที่มีเส้นขอบสีดำ และพื้นข้างในเป็นสีน้ำเงิน ดังนั้นการทำงานเกี่ยวกับสี จึงเป็น

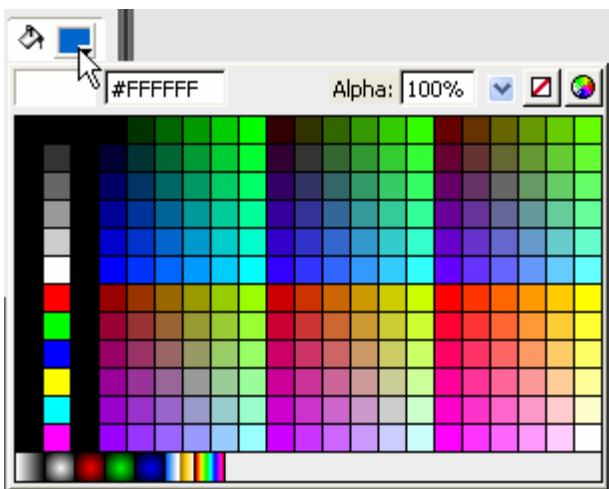
การทำงานที่จะต้องเกี่ยวข้องตลอดเวลา โดยอาศัยชุดเครื่องมือเลือกสี จาก Toolbox



รายละเอียดเกี่ยวกับส่วนควบคุมสีใน Toolbox



รายการเลือก No Color จะแสดงผลเมื่อคลิกเลือกวาดสี่เหลี่ยม หรือวาดวงกลม ดังนั้น ก่อนเลือกสีให้กับการวาดสี่เหลี่ยม, วงกลม ควรคลิกเลือกเครื่องมือวาดสี่เหลี่ยม หรือวาดวงกลม ก่อนที่จะคลิกปุ่มเลือกสี ซึ่งป็นรายการสำคัญมาก และมักจะเป็นรายการที่เข้าใจผิด เช่น ถ้า ต้องการวาดวงกลมไม่มีสีพื้น หลายๆ ท่าน จะใช้วิธีการเลือก Fill Color ให้กับสีของ Background เช่น ถ้า Background เป็นสีขาว ก็จะเลือก Fill Color เป็นสีขาว ซึ่งมีความหมายที่ต่างไป



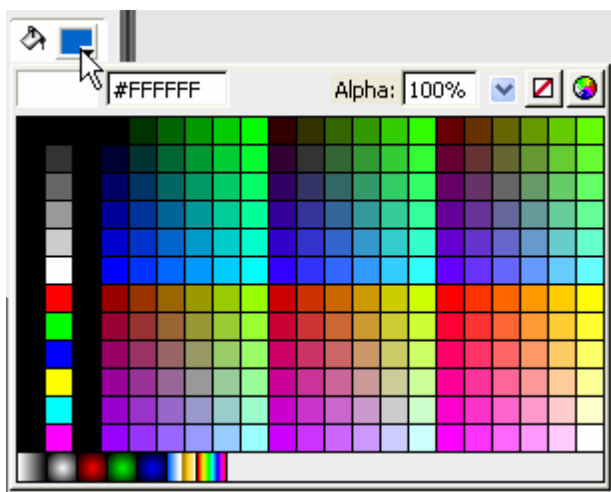
เพิ่มสี

การเพิ่มรายการสี สามารถทำได้โดยคลิกที่เครื่องมือเลือกสี (จะเป็น Fill หรือ Stroke) ก็ได้

แล้วคลิกที่ปุ่ม **Color Picker** ซึ่งปรากฏที่มุมบนขวาของจอภาพแสดงค่าสี

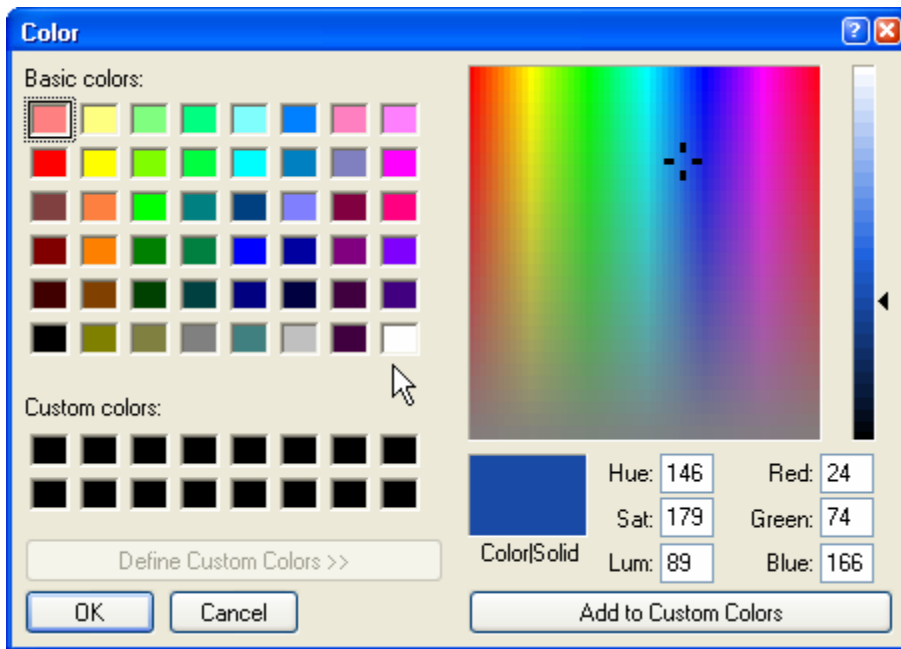
- ปรากฏจอภาพผสมสีใหม่
- คลิกในช่อง **Custom colors**
- ผสมสีตามต้องการ
- คลิกปุ่ม **Add to Custom Colors**

การเลือกสีให้กับกราฟิกต่างๆ ที่วาดด้วยเครื่องมือของ **Flash** นอกจากจะใช้ส่วนควบคุมสีที่กล่าว



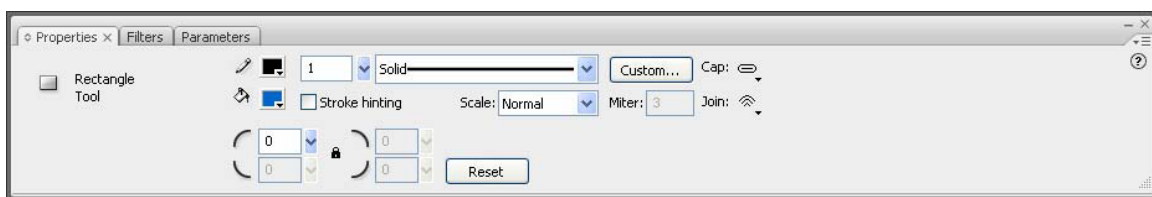
คลิกที่ปุ่ม **Color Picker**

ปรากฏจอภาพผสมสีใหม่



- คลิกในช่อง Custom colors
- ผสมสีตามต้องการ
- คลิกปุ่ม Add to Custom Colors

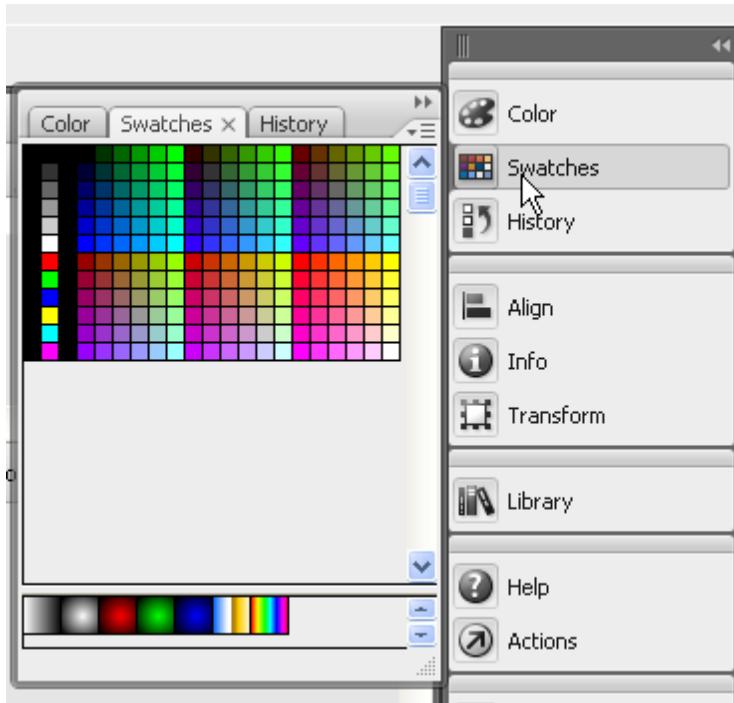
การเลือกสีให้กับกราฟิกต่างๆ ที่วาดด้วยเครื่องมือของ Flash นอกจากจะใช้ส่วนควบคุมสีที่กล่าวไปแล้ว ก็จะมีรายการเลือกสีใน Properties Panel ของเครื่องมืออื่นๆ



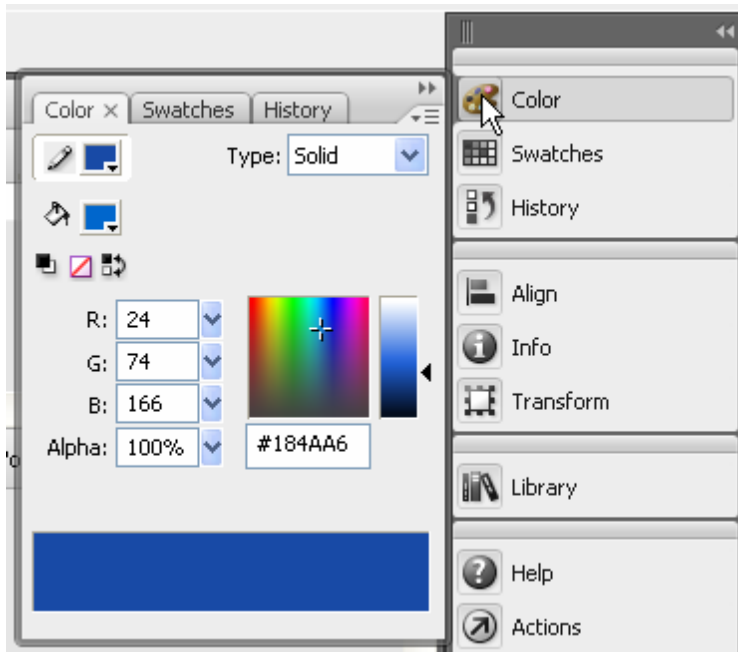
แผงควบคุมสี (Color Panel)

Color Panel เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของการทำงานเกี่ยวกับสี โดยเฉพาะในส่วนที่เป็น การไล่โทนสี (Gradient) เนื่องจากการสร้างชุดสีการไล่โทน ไม่สามารถทำได้จากส่วนควบคุมสีปกติ Flash เตรียม Panel เกี่ยวกับสีไว้ 2 ชุดคือ

- Swatches ซึ่งมีการทำงาน/ใช้งานลักษณะเดียวกับ Toolbox
- Color



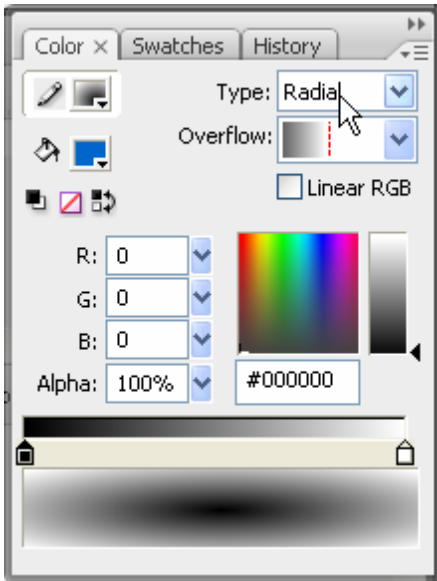
Color มีส่วนเพิ่มเติมการใช้สีมากกว่าปกติ เช่น การทำสีแบบไล่โทนลักษณะต่างๆ, การใช้ภาพกราฟิกมาเป็นพื้นของกราฟิก (Texture) รวมทั้งการปรับค่าความโปร่งใสของสี (Alpha)



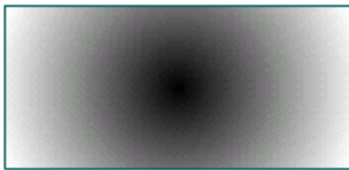
การเลือกรายการจาก Color มีรายการที่น่าสนใจ คือ Fill Type ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้สามารถเลือกรูปแบบของสีได้หลากหลายลักษณะ เช่น สีพื้น (Solid Color), สีไล่โทนแบบเส้นตรง (Linear Gradient), สีไล่โทนแบบรัศมี (Radial Gradient) และการนำภาพจากภายนอกมาเป็นพื้นของวัตถุ (Bitmap Background)

ชุดสีแบบไล่โทน

- คลิกเลือกรายการ Fill Type เป็น Linear (ไล่โทนในแนวระนาบ) หรือ Radial (ไล่โทนในแนวรัศมี)
- นำเมาส์ไปคลิกที่ Gradient definition bar จะปรากฏ Gradient Pointer กำหนดจำนวน Gradient Pointer ตามต้องการ
- ถ้าต้องการลบ Gradient Pointer ให้นำเมาส์ไปชี้ ณ Gradient Pointer ที่ต้องการลบ แล้วลากออกจาก Gradient definition bar
- กำหนดสีให้กับ Gradient Pointer โดยคลิกที่ Gradient Pointer ขึ้นที่ต้องการ จากนั้นคลิกเลือกสีจาก Current Color ทำซ้ำกับ Gradient Pointer ตำแหน่งอื่น
- สามารถเลื่อนปรับตำแหน่งของ Gradient Pointer โดยใช้หลัก Drag & Drop



Linear



Radial

นำเมาส์ไปคลิกใต้ Gradient definition bar จะปรากฏ Gradient Pointer

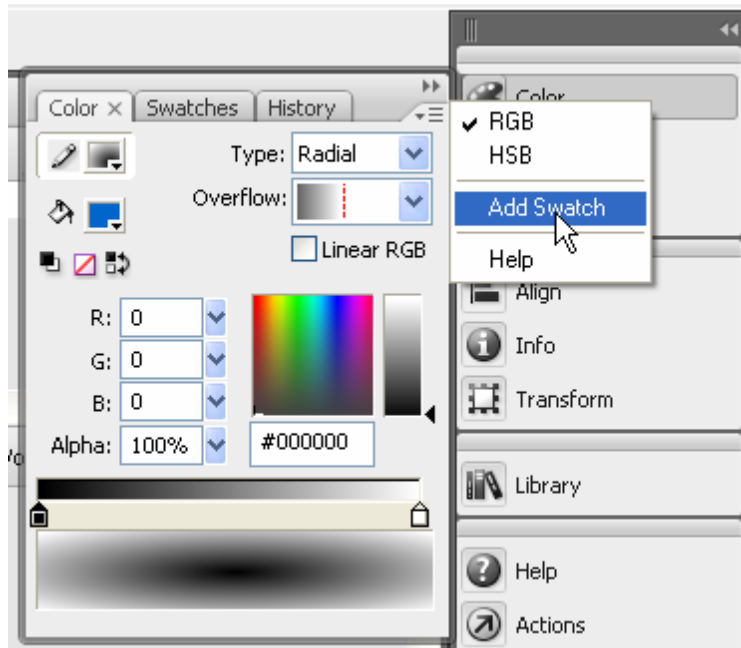
กำหนดจำนวน Gradient Pointer ตามต้องการ



ถ้าต้องการลบ Gradient Pointer ให้นำเมาส์ไปชี้ ณ Gradient Pointer ที่ต้องการลบ แล้วลากออกจาก Gradient definition bar

- กำหนดสีให้กับ Gradient Pointer โดยคลิกที่ Gradient Pointer ขึ้นที่ต้องการ จากนั้นคลิกเลือกสีจาก Current Color ทำซ้ำกับ Gradient Pointer ตำแหน่งอื่น
- สามารถเลื่อนปรับตำแหน่งของ Gradient Pointer โดยใช้หลัก Drag & Drop

คลิกปุ่ม Color Mixer Option Menu แล้วเลือกคำสั่ง Add Swatch เพื่อเพิ่มสีที่กำหนดให้กับโปรแกรม



ความโปร่งใสของสีวัตถุ (Alpha)

รูปวงกลมไม่ได้กำหนดค่าความโปร่งใส ก็จะซ้อนทับสีเหลี่ยมแบบไม่เห็นภาพด้านหลัง แต่ถ้ากำหนดวงกลมให้มีค่าโปร่งใส ก็จะทำให้สีของวงกลมมีลักษณะจาง และมองเห็นรูปด้านหลังได้