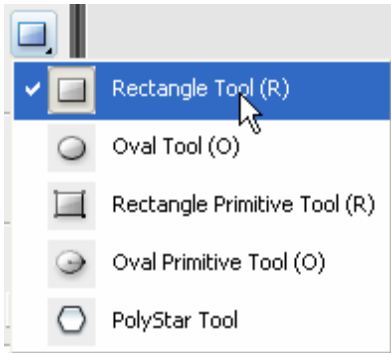


ใบความรู้ที่ 5

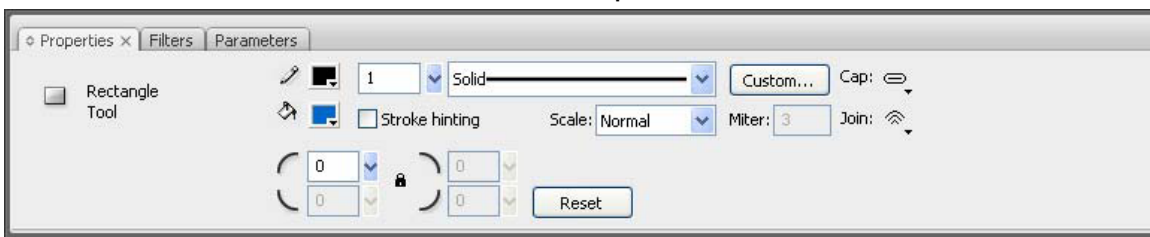
เครื่องมือวาดภาพ

สี่เหลี่ยม, วงกลม, วงรี

- คลิกเลือกเครื่องมือ **Rectangle** สามารถคลิกค้างไว้เพื่อเลือกรูปแบบการวาด

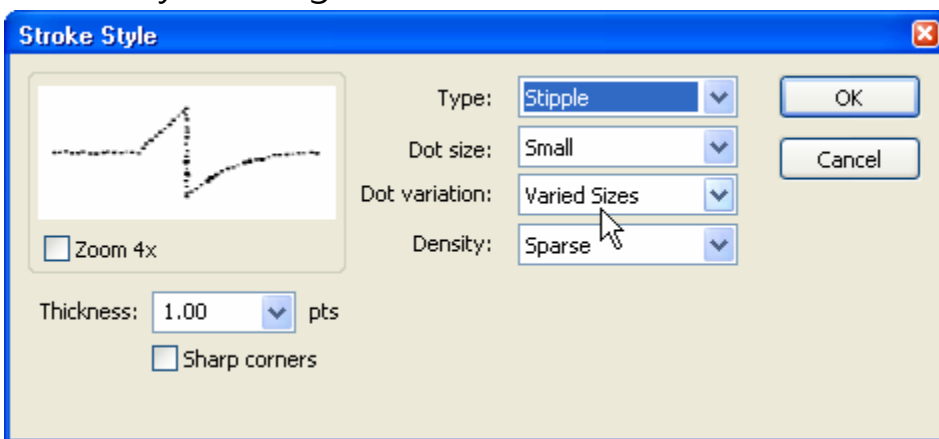


กำหนดสีพื้น, สีเส้นขอบ และลักษณะของเส้นขอบจาก Properties



กำหนดลักษณะของเส้นขอบวงรี วงกลมได้โดยคลิกปุ่ม **Custom...** แล้วปรับแต่งลักษณะของเส้นขอบได้จาก

Stroke Style Dialog Box ดังภาพ




นำเมาส์มาคลิก ณ ตำแหน่งที่ต้องการวาดรูป กดปุ่มเมาส์ค้างไว้ แล้วลากเมาส์ เมื่อได้ขนาดและรูปทรงที่ต้องการ จึงปล่อยนิ้วจากเมาส์

- ถ้าต้องการรูปที่สมบูรณ์ ควรกดปุ่ม **<Shift>** ค้างไว้ ขณะลากเมาส์

ลบวัตถุด้วย **Eraser Tool**

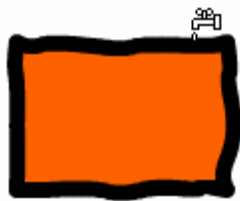
วัตถุต่างๆ ที่วาดไว้แล้ว สามารถลบได้ 3 วิธี คือ

- ลบวัตถุทั้งหมดโดยดับเบิลคลิกที่ Eraser Tool  ลบเฉพาะ Fill หรือ Stroke ของวัตถุ โดยคลิกเลือก Eraser Tool

คลิกที่ปุ่ม Faucet 

นำเมาส์ไปคลิก ณ ตำแหน่งที่ต้องการ

- ถ้าคลิก ณ ตำแหน่ง Stroke โปรแกรมจะลบเส้นขอบของวัตถุออกทั้งหมด
- ถ้าคลิกในพื้นที่วัตถุ โปรแกรมก็จะลบพื้นที่วัตถุออกอย่างรวดเร็ว



ลบวัตถุขึ้นที่ต้องการ โดย

คลิกเลือก Eraser Tool

เลือกโหมดการลบโดยคลิกที่ 

- Erase Normal ลบในสภาวะปกติ คือ ลบทั้ง Stroke และ Fill
- Erase Fills ลบเฉพาะส่วนที่เป็น Fill
- Erase Lines ลบเฉพาะเส้นขอบ Stroke
- Erase Selected Fills ลบเฉพาะส่วนที่เลือกไว้
- Erase Inside ลบเฉพาะส่วนที่เป็น Fill แต่ถ้ามีการลากผ่าน

ตำแหน่งที่เป็น Fill ว่างๆ จะไม่ลบให้

เลือกลักษณะหรือขนาดของ Eraser โดยคลิกที่ 


นำเมาส์มาคลิก หรือลากผ่าน ณ ตำแหน่งที่ต้องการลบ

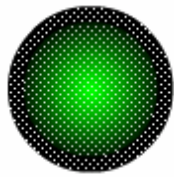



Erase Normal Fill Stroke Selection Inside

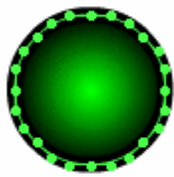
การเลือกวัตถุ (Selection)


วัตถุในความหมายนี้ ก็คือ รูปทรง รูปภาพ ภาพกราฟิกที่วาด หรือนำเข้ามาใช้งานใน Flash นั่นเอง การเลือกวัตถุ เป็นขั้นตอนสำคัญในการปรับเปลี่ยน แก้ไข แปลงวัตถุ โดยโปรแกรมเตรียมเครื่องมือเลือกวัตถุดังนี้

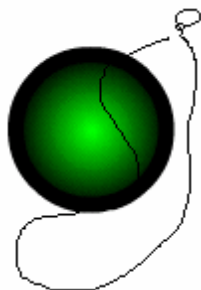
 Selection Tool สำหรับเลือกวัตถุในสภาวะปกติ



 Subselection Tool สำหรับการเลือกวัตถุในโหมดจุดเชื่อม

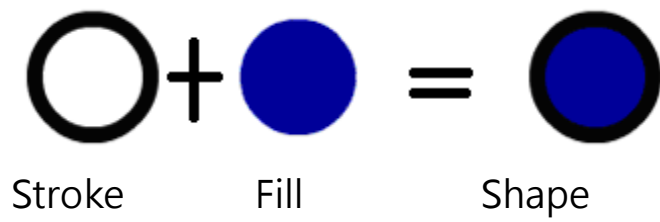


 Lasso Tool สำหรับการเลือกวัตถุที่มีรูปทรงอิสระ หรือกำหนดขอบเขตการเลือกอิสระรวมทั้งการเลือกโดยใช้ค่าสีที่มีค่าเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน




สิ่งสำคัญที่สุดในการเลือกวัตถุใน Flash ก็คือ อย่าลืมว่าวัตถุทุกชิ้นเกิดจาก “จุด” หลายๆ จุด มาประกอบรวมกัน และแต่ละวัตถุจะประกอบด้วยโครงสร้างอย่างน้อย 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็น “Fill”

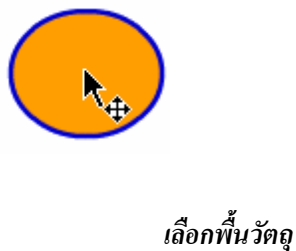
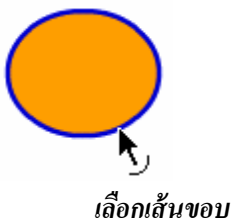
และส่วนที่เป็น "Stroke" ดังนี้



รูปแสดง "จุด" อันเกิดจากการเลือกบางส่วนของวงกลม

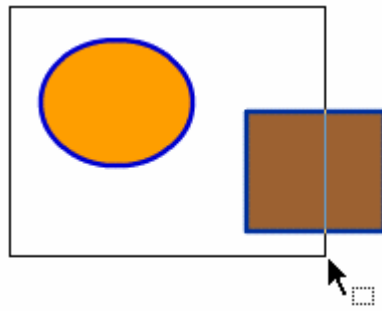
การเลือกวัตถุ หรือกลุ่มวัตถุด้วย Selection Tool

- คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool 
- เลือกวัตถุ โดยยึดหลักดังนี้
 - เลือกเส้นขอบของวัตถุ นำเมาส์ไปชี้ที่เส้นขอบวัตถุ แล้วคลิกหรือ ดับเบิลคลิก
 - เลือกพื้นวัตถุ นำเมาส์ไปชี้ที่พื้นวัตถุ แล้วคลิกหรือ ดับเบิลคลิก



- เลือกวัตถุทั้งชิ้น นำเมาส์ไปชี้ที่วัตถุ แล้วดับเบิลคลิก
- เลือกวัตถุทั้งชิ้น นำเมาส์ไปชี้ ณ ตำแหน่งมุมของวัตถุ แล้วลากกรอบสี่เหลี่ยมคลุมวัตถุ

-เลือกวัตถุหลายๆ ชิ้นนำมาใส่ไปชี้ ณ ตำแหน่งมุมของวัตถุ แล้วลากกรอบสี่เหลี่ยมคลุมวัตถุ



การเลือกวัตถุโดยการลากคลุมพื้นที่

เลือกวัตถุหลายๆ ชิ้นคลิกวัตถุชิ้นที่ 1 กดปุ่มshift แล้วคลิกวัตถุชิ้นถัดไปเรื่อยๆ

เลือกวัตถุทุกชิ้นบน Workspace และ Stage กดปุ่ม ctrl + a

ยกเลิกการเลือกวัตถุ

- นำเมาส์ไปคลิกบนตำแหน่งว่างๆ ของ Stage หรือ เลือกเมนูคำสั่ง

Edit, Deselect All

ขั้นตอนการเลือกวัตถุ

บางครั้งผู้ใช้อาจจะต้องการซ่อนการเลือก (Selection) ไว้ชั่วคราว เพื่อทำงานหรือตรวจสอบผลให้ถูกต้องก่อนการใช้งานจริง ซึ่งกระทำได้โดยเลือกเมนูคำสั่ง

View, Hide Edges หรือกดปุ่ม ctrl+ h

การยกเลิกคำสั่ง (Undo)

เมื่อสั่งงานใดๆ ผิดพลาด สามารถย้อนกลับ หรือยกเลิกคำสั่งนั้นๆ ได้โดยคลิกปุ่ม ctrl+z

หรือ *Edit, Undo...* ซึ่งสามารถยกเลิกคำสั่งย้อนหลังได้มากกว่า 1 ครั้ง

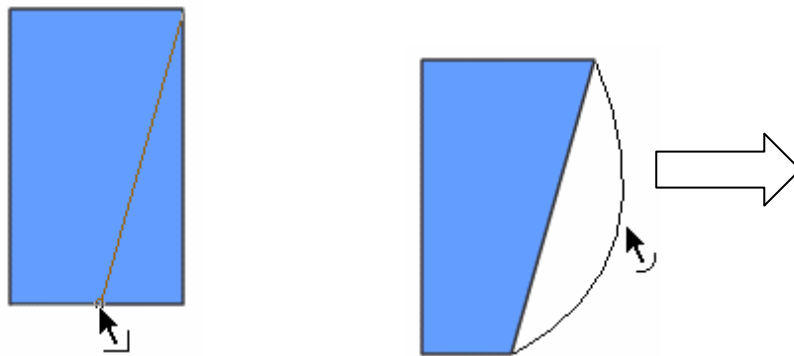
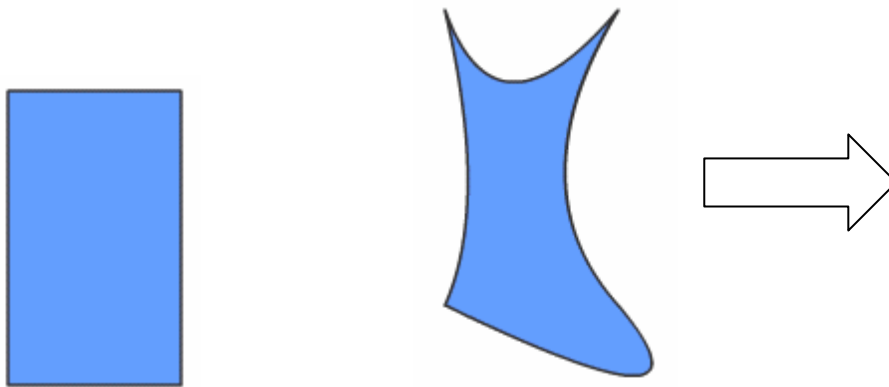
ปรับแต่ง แก้วไขวัตถุ

จุดเด่นของการสร้างวัตถุด้วย Flash ก็คือวัตถุ หรือกราฟิกที่สร้างไว้แล้ว สามารถปรับแต่ง แก้วไข ปรับเปลี่ยนรูปทรง ขนาด และลักษณะได้ง่าย รวดเร็ว





เปลี่ยนรูปทรง

กราฟิกจาก Flash เกิดจากการรวมกันของ "จุด" ทำให้การปรับแต่ง เปลี่ยนรูปทรงกระทำ

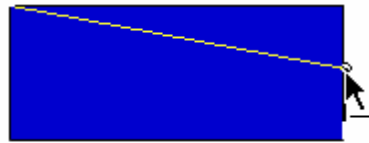
ได้ง่าย และสะดวก เพียงแต่ใช้หลักการ Drag & Drop ก็ทำให้รูปทรงพื้นฐาน เช่น วงกลม, วงรี,สี่เหลี่ยม เป็นสภาพเป็นรูปทรงอิสระอื่นๆ ได้ตามต้องการ เช่น



การเปลี่ยนรูปทรงของวัตถุ มีหลักการดังนี้

- วาดรูปทรงพื้นฐานที่ต้องการ จากตัวอย่างคือรูปสี่เหลี่ยม
- เลือกเครื่องมือ Selection 
- นำเมาส์ไปชี้บริเวณเส้นขอบของรูป สังเกตเมาส์จะมีรูปร่างเป็น  กดปุ่มเมาส์ค้างไว้ เมื่อลากเมาส์รูปทรงจะถูกยืดหรือขยาย หรือหดตัวตามทิศทางการลากเมาส์
- นำเมาส์ไปชี้บริเวณมุมเหลี่ยมของรูป สังเกต  เมาส์จะมีรูปร่างเป็น  กดปุ่มเมาส์ค้างไว้ เมื่อลากเมาส์รูปทรงจะถูกยืดหรือขยาย หรือบิดตัวตามทิศทางการลากเมาส์

ตัวอย่างการวาดจรวดแบบง่าย



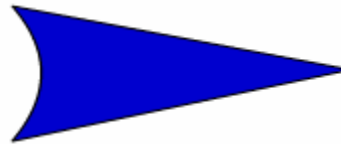
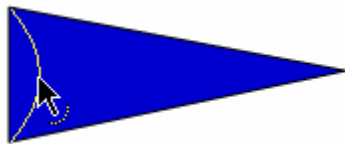
1. วาดสี่เหลี่ยมผืนผ้า

2. เลือกเครื่องมือ Move เลื่อนไปชี้ที่มุมบนขวา

ของสี่เหลี่ยม ดึงเข้ามาตำแหน่งกึ่งกลางของ

ของสี่เหลี่ยม ดึงเข้ามาตำแหน่งกึ่งกลางของ 

เพื่อตรงตำแหน่งการบิดภาพ จากนั้น ทำซ้ำกับมุมล่างขวา



3. เลื่อนไปชี้ที่ขอบซ้าย แล้วดึงเข้า

มาด้านใน ให้ได้เป็นรูปจรวดดัง

ตัวอย่าง

การย้ายวัตถุ

- คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool
- เลือกวัตถุ แล้วลากเมาส์เพื่อย้ายวัตถุไปยังตำแหน่งใหม่
- เลื่อนวัตถุเป็นแนวเฉียง 45 องศา ให้กด shift ด้วย
- เลื่อนวัตถุเป็นระยะทางสั้นๆ ครั้งละ 1 pixel ให้ใช้ปุ่มลูกศร
- เลื่อนวัตถุเป็นระยะทางสั้นๆ ครั้งละ 10 pixel ให้ใช้ปุ่มลูกศร พร้อมกับการกด shift
- เลื่อนวัตถุไปยังตำแหน่งต่างๆ โดยระบุพิกัด ให้ระบุพิกัด x, y จาก Shape Properties

ตำแหน่งมุมบนซ้ายของ Stage จะมีพิกัดเป็น 0, 0

การย่อ/ขยาย และปรับรูปทรงของวัตถุ

- เลือกวัตถุ
- คลิกปุ่มเครื่องมือ Free Transform Tool 

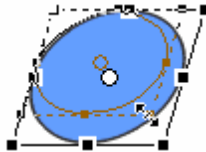
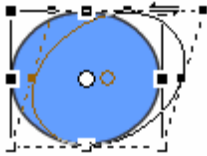


วัตถุสถานะปกติ



วัตถุในสถานะ *Free Transform*

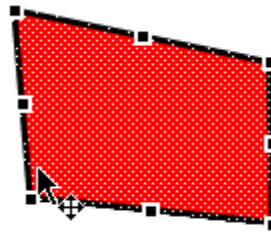
- นำมาส์ไปชี้ที่มุม หรือขอบวัตถุ แล้ว Drag & Drop เพื่อปรับขนาด หรือรูปทรงตามต้องการ



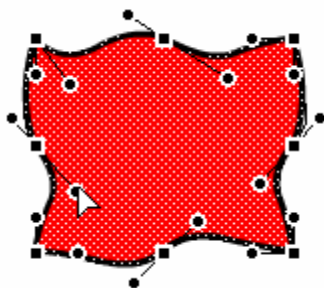
- คลิกเลือกจากเมนูคำสั่ง *Modify, Transform,...* ซึ่งมีคำสั่งให้เลือกทั้งคำสั่งหมุนวัตถุ, คำสั่งกลับด้านของวัตถุ เป็นต้น



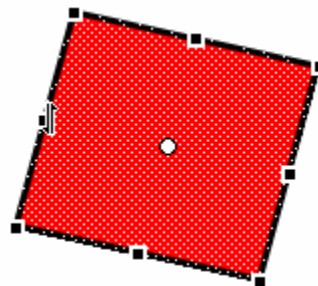
ภาพต้นฉบับ



Distort



Envelop



Skew

การจัดเรียงวัตถุ (Alignment)

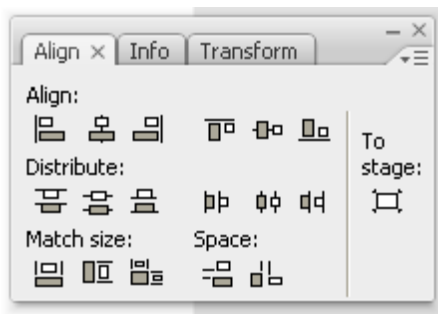
บางครั้งวัตถุที่ต้องใช้งานจะมีมากกว่า 1 ชิ้น ซึ่งจำเป็นต้องจัดเรียงตำแหน่งให้อยู่ในแนว


ระดับเดียวกัน หากใช้เมาส์ลากแล้วปล่อยโอกาสที่จะตรงกัน หรือในแนวเดียวกันก็ทำได้ยาก Flash

ได้เตรียมคำสั่ง Align เพื่อช่วยจัดเรียงวัตถุได้สะดวก รวดเร็ว



1. วาดวัตถุให้อยู่นอก Stage
2. เลือกวัตถุด้วยเครื่องมือ Move
3. เปิด Align Panel

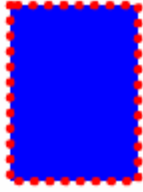


คลิก  ต่อด้วย  และ 






การคัดลอกลักษณะเส้นขอบวัตถุ

การคัดลอกลักษณะเส้นขอบวัตถุ จะช่วยให้การปรับแต่งแก้ไขวัตถุมากกว่า 1 ชิ้นทำได้

สะดวกกว่าการปรับเปลี่ยนทีละชิ้น ตัวอย่างมีวัตถุบน Stage 3 ชิ้นลักษณะต่างๆ กัน ดังภาพ



ต้องการให้วงกลม และสี่เหลี่ยมเส้นขอบดำ มีเส้นขอบเดียวกับสี่เหลี่ยมชั้นที่สอง ที่มีเส้นขอบเป็นจุดสีแดง หากต้องเลือกแล้วปรับเปลี่ยนทีละชั้น ก็จะเสียเวลามาก วิธีการที่สะดวก คือ

- คลิกเลือกเครื่องมือ Eyedropper 
- นำเมาส์ซึ่งมีรูปร่างเป็น Eyedropper ไปชี้ที่เส้นขอบของสี่เหลี่ยมชั้นต้นฉบับ (สี่เหลี่ยมด้านขวาสุด) สังเกตได้ว่าเมาส์จะมีรูปร่างเป็น  แสดงว่าได้เลือกเส้นขอบวัตถุได้ถูกต้อง เมื่อคลิกเมาส์ 1 ครั้งเมาส์จะเปลี่ยนรูปร่างเป็น  แสดงว่าขณะนี้ Flash อยู่ในโหมด Ink Bottle  ซึ่งเป็นโหมดในการคัดลอกลักษณะเส้นขอบนั่นเอง
- นำเมาส์ที่เป็นรูปร่าง  ไปคลิกบนวัตถุชิ้นอื่นๆ ที่ต้องการปรับเปลี่ยนลักษณะเส้นขอบ