**ใบงานที่ 5**

**การใช้เครื่องมือของ Flash**

การสร้างภาพกราฟิกต่างๆ สามารถใช้เครื่องมือกราฟิกจากชุดเครื่องมือ Toolbox โดยมี

เครื่องมือหลายกลุ่ม และเปิด/ปิด Toolbox ได้จากเมนูคำสั่ง ***Window, Tools***

|  |  |
| --- | --- |
|  | เครื่องมือกลุ่มเลือกวัตถุ(Selection) |
| เครื่องมือกลุ่ม.................................................... |
| เครื่องมือกลุ่มจัดการปรับแต่งแก้ไข(Edit) |
| เครื่องมือกลุ่มแสดงผล (View) |
| เครื่องมือกลุ่ม...................................................... |
| เครื่องมือกลุ่มคำสั่งเสริม (Tools Modifier) |

**Tools Modifier**

Tools Modifier เป็นส่วนขยายคำสั่งของเครื่องมือปกติ โดยรายการในส่วนนี้จะปรับเปลี่ยน

ไปตามเครื่องมือที่เลือก ดังนั้นการเลือกเครื่องมือใดๆ ควรตรวจสอบคำสั่งย่อยของเครื่องมือนั้นๆ

จากส่วนควบคุมนี้ด้วยเสมอ

 

Tool modidier ของเครื่องมือ Tool modidier ของเครื่องมือ

**มุมมองจอภาพ**

Stage เป็นพื้นที่หลักของการสร้างงาน ดังนั้นเครื่องมือชุดแรกที่ควรทราบ ก็คือเครื่องมือใน

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

**Hand tool**  เป็นเครื่องมือที่ใช้เลื่อนและปรับขนาดของ Stage

หรือขยาย จากนั้นนำเมาส์มาคลิกบน Stage ดับเบิลคลิกที่ กำหนดขนาดของ Stage ให้มีขนาดพอดีกับความกว้างของจอภาพ

(Fit on screen)

**Zoom tool**..............................................................................

คลิกที่จะปรากฏรายการเลือกย่อยที่ Modifier คลิกเลือกรูปแบบการย่อ

* หรือขยาย จากนั้นนำเมาส์มาคลิกบน Stage

ดับเบิลคลิกที่**** เพื่อกำหนดให้ Stage มีขนาดเป็น 100% อย่างรวดเร็ว

การควบคุม Stage ยังสามารถใช้ปุ่ม Zoom ที่ปรากฏอยู่มุมบนขวาของ Stageหรือเลือกจากเมนูคำสั่ง ***.....................................................................................***ได้เช่นเดียวกัน

**ทำงานกับสี (Color)**

วัตถุใน Flash จะประกอบด้วยส่วนประกอบอย่างน้อยๆ 2 ส่วน ได้แก่ .............................................

(Background หรือ Fill) และ......................................... (Stroke) แต่ละส่วนสามารถแสดงผลด้วยสีที่แตกต่างกันได้ เช่น รูปสี่เหลี่ยมที่มีเส้นขอบสีดำ และพื้นข้างในเป็นสีน้ำเงิน ดังนั้นการทำงานเกี่ยวกับสี จึงเป็น

การทำงานที่จะต้องเกี่ยวข้องตลอดเวลา โดยอาศัยชุดเครื่องมือเลือกสี จาก Toolbox

**←**

Fill Color

Stroke Color

รายละเอียดเกี่ยวกับส่วนควบคุมสีใน Toolbox



Default Color

……………………

Swap Color ………………..

Stroke Color …………………

Fill Color …………………..

รายการเลือก  No Color จะแสดงผลเมื่อคลิกเลือกวาดสี่เหลี่ยม หรือวาดวงกลม ดังนั้น

ก่อนเลือกสีให้กับการวาดสี่เหลี่ยม, วงกลม ควรคลิกเลือกเครื่องมือวาดสี่เหลี่ยม หรือวาดวงกลม

ก่อนที่จะคลิกปุ่มเลือกสี ซึงป็นรายการสำคัญมาก และมักจะเป็นรายการที่เข้าใจผิด เช่น ถ้า

ต้องการวาดวงกลมไม่มีสีพื้น หลายๆ ท่าน จะใช้วิธีการเลือก Fill Color ให้กับสีของ Backgroundเช่น ถ้า Background เป็นสีขาว ก็จะเลือก Fill Color เป็นสีขาว ซึ่งมีความหมายที่ต่างไป



**เพิ่มสี**

การเพิ่มรายการสี สามารถทำได้โดยคลิกที่เครื่องมือเลือกสี (จะเป็นFill หรือ Stroke) ก็ได้

แล้วคลิกที่ปุ่ม Color Picker ซึ่งปรากฏที่มุมบนขวาของจอภาพแสดงค่าสี

􀁯 ปรากฏจอภาพผสมสีใหม่

􀁰 คลิกในช่อง Custom colors

􀁱 ผสมสีตามต้องการ

􀁲 คลิกปุ่ม Add to Custom Colors

การเลือกสีให้กับกราฟิกต่างๆ ที่วาดด้วยเครื่องมือของ Flash นอกจากจะใช้ส่วนควบคุมสีที่กล่าว



คลิกที่ปุ่ม ………………….

ปรากฏจอภาพผสมสีใหม่



􀁰 คลิกในช่อง Custom colors

􀁱 ผสมสีตามต้องการ

􀁲 คลิกปุ่ม Add to Custom Colors

การเลือกสีให้กับกราฟิกต่างๆ ที่วาดด้วยเครื่องมือของ Flash นอกจากจะใช้ส่วนควบคุมสีที่

กล่าวไปแล้ว ก็จะมีรายการเลือกสีใน Properties Panel ของเครื่องมือนั้นๆ



**แผงควบคุมสี (Color Panel)**

Color Panel ……………………………………. โดยเฉพาะในส่วนที่เป็น

การไล่โทนสี (Gradient) เนื่องจากการสร้างชุดสีการไล่โทน ไม่สามารถทำได้จากส่วนควบคุมสี

ปกติ Flash เตรียม Panel เกี่ยวกับสีไว้ 2 ชุดคือ

• Swatches ซึ่งมีการทำงาน/ใช้งานลักษณะเดียวกับ Toolbox

• Color



Color มีส่วนเพิ่มเติมการใช้สีมากกว่าปกติ เช่น การทำสีแบบไล่โทนลักษณะต่างๆ,

การใช้ภาพกราฟิกมาเป็นพื้นของกราฟิก (Texture) รวมทั้งการปรับค่าความโปร่งใส

ของสี (Alpha)



การเลือกรายการจาก Color มีรายการที่น่าสนใจ คือ Fill Type ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้สามารถ

เลือกรูปแบบของสีได้หลากหลายลักษณะ เช่น สีพื้น (Solid Color), สีไล่โทนแบบเส้นตรง (Linear

Gradient), สีไล่โทนแบบรัศมี (Radial Gradient) และการนำภาพจากภายนอกมาเป็นพื้นของวัตถุ

(Bitmap Background)

**ชุดสีแบบไล่โทน**

• คลิกเลือกรายการ Fill Type เป็น Linear (ไล่โทนในแนวระนาบ) หรือ Radial (ไล่โทน

ในแนวรัศมี)

• นำเมาส์ไปคลิกใต้ Gradient definition bar จะปรากฏ Gradient Pointer กำหนด

จำนวน Gradient Pointer ตามต้องการ

• ถ้าต้องการลบ Gradient Pointer ให้นำเมาส์ไปชี้ ณ Gradient Pointer ที่ต้องการลบ แล้ว

ลากออกจาก Gradient definition bar

• กำหนดสีให้กับ Gradient Pointer โดยคลิกที่ Gradient Pointer ชิ้นที่ต้องการ จากนั้น

คลิกเลือกสีจาก Current Color ทำซ้ำกับ Gradient Pointer ตำแหน่งอื่น

• สามารถเลื่อนปรับตำแหน่งของ Gradient Pointer โดยใช้หลัก Drag & Drop





……………………..



……………………….

นำเมาส์ไปคลิกใต้ Gradient definition bar จะปราก Gradient Pointer

กำหนดจำนวน Gradient Pointer  ตามต้องการ



ถ้าต้องการลบ Gradient Pointer ให้นำเมาส์ไปชี้ ณ Gradient Pointer ที่ต้องการลบ แล้ว

ลากออกจาก Gradient definition bar

• กำหนดสีให้กับ Gradient Pointer โดยคลิกที่ Gradient Pointer ชิ้นที่ต้องการ จากนั้น

คลิกเลือกสีจาก Current Color ทำซ้ำกับ Gradient Pointer ตำแหน่งอื่น

• สามารถเลื่อนปรับตำแหน่งของ Gradient Pointer โดยใช้หลัก Drag & Drop

คลิกปุ่ม Color Mixer Option Menu แล้วเลือกคำสั่ง Add Swatch เพื่อเพิ่มสีที่กำหนดให้กับโปรแกรม



**ความโปร่งใสของสีวัตถุ (Alpha)**

รูปวงกลมไม่ได้กำหนดค่าความโปร่งใส ก็จะซ้อนทับสี่เหลี่ยมแบบไม่เห็นภาพด้านหลัง

แต่ถ้ากำหนดวงกลมให้มีค่าโปร่งใส ก็จะทำให้สีของวงกลมมีลักษณะจาง และมองทะลุไปเห็นรูป

ด้านหลังได้