**ใบงานที่ 5**

**เครื่องมือวาดภาพ**

 **สี่เหลี่ยม, วงกลม, วงรี**

• คลิกเลือกเครื่องมือ .........................................สามารถคลิกค้างไว้เพื่อเลือกรูปแบบการวาด



กำหนดสีพื้น, สีเส้นขอบ และลักษณะของเส้นขอบจาก .............................................



กำหนดลักษณะของเส้นขอบวงรี วงกลมได้โดยคลิกปุ่ม  แล้วปรับแต่งลักษณะของเส้นขอบได้จาก .................................................................... ดังภาพ



นำเมาส์มาคลิก ณ ตำแหน่งที่ต้องการวาดรูป กดปุ่มเมาส์ค้างไว้ แล้วลากเมาส์ เมื่อได้

ขนาดและรูปทรงที่ต้องการ จึงปล่อยนิ้วจากเมาส์

• ถ้าต้องการรูปที่สมบูรณ์ ควรกดปุ่ม .................................. ค้างไว้ ขณะลากเมาส์

**ลบวัตถุด้วย Eraser Tool**

วัตถุต่างๆ ที่วาดไว้แล้ว สามารถลบได้ 3 วิธี คือ

• ลบวัตถุทั้งหมดโดยดับเบิลคลิกที่ .............................ลบเฉพาะ Fill หรือ ...................... ของวัตถุ โดย

 คลิกเลือก Eraser Tool

คลิกที่ปุ่ม .....................................

นำเมาส์ไปคลิก ณ ตำแหน่งที่ต้องการ

􀂃 ถ้าคลิก ณ ตำแหน่ง Stroke โปรแกรมจะลบเส้นขอบของวัตถุออกทั้งหมด

􀂃 ถ้าคลิกในพื้นวัตถุ โปรแกรมก็จะลบพื้นวัตถุออกอย่างรวดเร็ว

****

ลบวัตถุชิ้นที่ต้องการ โดย

 คลิกเลือก Eraser Tool

 เลือกโหมดการลบโดยคลิกที่ 

􀂃 Erase Normal ลบในสภาวะปกติ คือ .........................................

􀂃 Erase Fills ...................................

􀂃 Erase Lines ..............................................

􀂃 Erase Selected Fills ...............................................

􀂃 Erase Inside ....................................................

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 โดยโปรแกรมเตรียม

เครื่องมือเลือกวัตถุดังนี้

* Selection Tool ..............................................................

 

* Subselection Tool .............................................................



 Lasso Tool สำหรับการเลือกวัตถุที่มีรูปทรงอิสระ หรือกำหนดขอบเขตการ

เลือกอิสระรวมทั้งการเลือกโดยใช้ค่าสีที่มีค่าเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

 

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

 - เลือกเส้นขอบของวัตถุนำเมาส์ไปชี้ที่เส้นขอบวัตถุ แล้วคลิกหรือ ดับเบิลคลิก

 - เลือกพื้นวัตถุนำเมาส์ไปชี้ที่พื้นวัตถุ แล้วคลิกหรือ ดับเบิลคลิก

  

 ***เลือกเส้นขอบ***

 ***เลือกพื้นวัตถุ***

-เลือกวัตถุทั้งชิ้นนำเมาส์ไปชี้ที่วัตถุ แล้วดับเบิลคลิก

-เลือกวัตถุทั้งชิ้นนำเมาส์ไปชี้ ณ ตำแหน่งมุมของวัตถุ แล้วลากกรอบสี่เหลี่ยมคลุมวัตถุ

-เลือกวัตถุหลายๆ ชิ้นนำเมาส์ไปชี้ ณ ตำแหน่งมุมของวัตถุ แล้วลากกรอบสี่เหลี่ยมคลุมวัตถุ

 

 ***การเลือกวัตถุโดยการลากคลุมพื้นที่***

เลือกวัตถุหลายๆ ชิ้นคลิกวัตถุชิ้นที่ 1 กดปุ่มshift แล้วคลิกวัตถุชิ้นถัดไปเรื่อยๆ

เลือกวัตถุทุกชิ้นบน Workspace และ Stageกดปุ่ม ctrl +a

**ยกเลิกการเลือกวัตถุ**

• นำเมาส์ไปคลิกบนตำแหน่งว่างๆ ของ Stage หรือ เลือกเมนูคำสั่ง

***………………………………….***

**ซ่อนการเลือกวัตถุ**

บางครั้งผู้ใช้อาจจะต้องการซ่อนการเลือก (Selection) ไว้ชั่วคราว เพื่อทำงานหรือ

ตรวจสอบผลให้ถูกต้องก่อนการใช้งานจริง ซึ่งกระทำได้โดยเลือกเมนูคำสั่ง

***………………………………….*** หรือกดปุ่ม ctrl+ h

**การยกเลิกคำสั่ง (Undo)**

เมื่อสั่งงานใดๆ ผิดพลาด สามารถย้อนกลับ หรือยกเลิกคำสั่งนั้นๆ ได้โดยคลิกปุ่ม ctrl+z

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

**ปรับแต่ง แก้ไขวัตถุ**

จุดเด่นของการสร้างวัตถุด้วย Flash ก็คือวัตถุ หรือกราฟิกที่สร้างไว้แล้ว สามารถปรับแต่ง

แก้ไข 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

เมื่อลากเมาส์รูปทรงจะถูกยึดหรือขยาย หรือหดตัวตามทิศทางการลากเมาส์

• นำเมาส์ไปชี้บริเวณมุมเหลี่ยมของรูป สังเกตเมาส์จะมีรูปร่าง

เป็นกดปุ่มเมาส์ค้างไว้ เมื่อลากเมาส์รูปทรงจะถูกยึดหรือขยาย หรือบิดตัวตามทิศทางการลากเมาส์

**ตัวอย่างการวาดจรวดแบบง่าย**

 

1วาดสี่เหลี่ยมผืนผ้า 2.เลือกเครื่องมือ Move เลื่อนไปชี้ที่มุมบนขวา

 ของสี่เหลี่ยม ดึงเข้ามาตำแหน่งกึ่งกลางของ

 ของสี่เหลี่ยม ดึงเข้ามาตำแหน่งกึ่งกลางของ 

 เพื่อตรึงตำแหน่งการบิดภาพ จากนั้น ทำซ้ำกับมุมล่างขวา

 

3. เลื่อนไปชี้ที่ขอบซ้าย แล้วดึงเข้า

มาด้านใน ให้ได้เป็นรูปจรวดดัง

ตัวอย่าง

**การย้ายวัตถุ**

• คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool

• เลือกวัตถุ แล้วลากเมาส์เพื่อย้ายวัตถุไปยังตำแหน่งใหม่

• เลื่อนวัตถุเป็นแนวเฉียง 45 องศา ให้กด shiftด้วย

• 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 

  

 ***วัตถุสภาวะปกติ*** ***วัตถุในสภาวะ Free Transform***

• นำเมาส์ไปชี้ที่มุม หรือขอบวัตถุ แล้ว Drag & Drop เพื่อปรับขนาด หรือรูปทรงตาม

ต้องการ

  

• 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 มีเส้นขอบเดียวกับสี่เหลี่ยมชิ้นที่สอง ที่มีเส้น

ขอบเป็นจุดสีแดง หากต้องเลือกแล้วปรับเปลี่ยนทีละชิ้น ก็จะเสียเวลามาก วิธีการที่สะดวก คือ

• คลิกเลือกเครื่องมือ Eyedropper 

• นำเมาส์ซึ่งมีรูปร่างเป็น Eyedropper ไปชี้ที่เส้นขอบของสี่เหลี่ยมชิ้นต้นฉบับ (สี่เหลี่ยม

ด้านขวาสุด) สังเกตได้ว่าเมาส์จะมีรูปร่างเป็น แสดงว่าได้เลือกเส้นขอบวัตถุได้

ถูกต้อง เมื่อคลิกเมาส์ 1 ครั้งเมาส์จะเปลี่ยนรุปร่างเป็น แสดงว่าขณะนี้ Flash อยู่ใน

โหมด Ink Bottle  ซึ่งเป็นโหมดในการคัดลอกลักษณะเส้นขอบนั่นเอง

• นำเมาส์ที่เป็นรูปร่าง ไปคลิกบนวัตถุชิ้นอื่นๆ ที่ต้องการปรับเปลี่ยนลักษณะเส้น

ขอบ