

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 กัน (2)

การวาดรูปและลงสี



การสร้างภาพกราฟิกใน Adobe Flash Professional CS6 มี 2 วิธี วิธีแรกคือการใช้เครื่องมือที่มีในโปรแกรม สร้างขึ้นมา และวิธีที่ 2 คือการนำเข้าภาพจากภายนอก อาจเป็นภาพถ่ายหรือภาพจากโปรแกรมกราฟิกอื่นๆ ซึ่งภาพกราฟิกสามารถแบ่งภาพได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. ภาพกราฟิกชนิดบิตแมพ (Bitmap) เป็นภาพที่เกิดจากเม็ดสี ที่เรียกว่าพิกเซล (Pixel) เรียงกันจนเกิดเป็นภาพ
2. ภาพกราฟิกชนิดเวกเตอร์ (Vector) ใช้การคำนวณทางคณิตศาสตร์ในการสร้างเส้นและลวดลายต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นภาพ

หลักการวาดภาพด้วยเครื่องมือต่างๆ สามารถเปิดกล่องเครื่องมือได้โดยเลือกคำสั่ง Window > Tools ในการวาดภาพด้วยเครื่องมือต่างๆนั้น จะได้รูปทรง (Shape) ซึ่งรูปทรงของภาพประกอบด้วย

1. เส้นขอบ (Stroke) เป็นโครงร่างของภาพ
2. พื้น (Fill) เป็นพื้นที่ภายในเส้นขอบ


การกำหนดรายละเอียดทั่วไปของเครื่องมือ ให้สังเกตในแถบ Properties Inspector จะปรากฏคุณสมบัติของเครื่องมือ นั้น เช่น การกำหนดความกว้าง (W) ความสูง (H)

การกำหนดสี ให้สังเกตที่แถบ Properties Inspector ของเครื่องมือ นั้นจะมีส่วนสำหรับเลือกสี คือ  การกำหนดสีเส้นขอบ (Stroke color) และ  การกำหนดสีพื้น (Fill color)


การซ้อนรูปทรง จะมีผลทำให้รูปทรงถูกรวมเข้าด้วยกัน หรือแตกออกเป็นส่วนย่อยๆ แล้วแต่กรณี ดังนี้

- รูปทรงที่มีแต่สีพื้นซ้อนทับกัน โดยมีสีพื้นเป็นสีเดียวกัน จะทำให้พื้นของทั้งสองถูกรวมเข้าด้วยกัน
- รูปทรงที่มีแต่สีพื้นซ้อนทับกัน โดยมีสีพื้นที่แตกต่างกัน จะทำให้สีบริเวณที่ถูกทับหายไป
- รูปทรงที่มีเส้นขอบซ้อนทับกัน จะเป็นรูปทรงใดขึ้นอยู่กับลำดับคลิก

- วาดเส้นตรงตัดผ่านรูปทรง จะทำให้รูปทรงนั้นถูกแบ่งออก ตามแนวที่ถูกตัด
- วาดเส้นตรงตัดกัน จะถูกตัดออกเป็นส่วนย่อยๆ ตรงจุดที่เส้นทั้งสองตัดกัน




การวาดวัตถุรูปทรง เราสามารถวาดรูปทรงด้วยการคลิกเลือก  (Object Drawing) ซึ่งเป็นรูปทรงที่รวมเส้นขอบกับพื้นเข้าด้วยกัน หากต้องการแยกส่วน ให้คลิกเลือกวัตถุที่ต้องการแล้วเลือกคำสั่ง Modify >Ungroup

การจัดการวัตถุ

1. การเลือกวัตถุด้วยเครื่องมือ  (Selection Tool) โดยการเลือกวัตถุสามารถทำได้หลายวิธีดังนี้
 - 1) การเลือกเฉพาะเส้นขอบของวัตถุ
 - 2) การเลือกเฉพาะสีพื้นของวัตถุ
 - 3) การเลือกทั้งเส้นขอบและสีพื้นของวัตถุ
 - 4) การเลือกเฉพาะบางส่วนของวัตถุ
 - 5) การเลือกหลายวัตถุ
2. การวางซ้อนและจัดลำดับวัตถุ (Arrange) โดยคลิกที่วัตถุแล้วคลิกเมนู Modify > Arrange จากนั้นคลิกเลือกคำสั่งในการจัดลำดับวัตถุดังนี้
 - 1) Bring to Front หรือกดปุ่ม Ctrl+Shift+Up คือการเลื่อนวัตถุให้มาอยู่บนสุด
 - 2) Bring Forward หรือกดปุ่ม Ctrl+Up คือการเลื่อนวัตถุขึ้นมา 1 ลำดับ
 - 3) Send Backward หรือกดปุ่ม Ctrl+Down คือการเลื่อนวัตถุลงไป 1 ลำดับ
 - 4) Send to Back หรือกดปุ่ม Ctrl+Shift+Down คือการเลื่อนวัตถุลงไปให้อยู่หลังสุด

การใช้ Symbol และ Instance

ซิมโบล (Symbol) คือการนำวัตถุที่สร้างมากำหนดเป็นต้นแบบเพื่อนำไปใช้ทำสำเนาต่อไป โดยจะถูกเก็บไว้ในส่วนของพาเนล Library ซึ่งการทำสำเนาของซิมโบลเรียกว่า Instance และในส่วนของพาเนล Library จะแสดงไอคอนข้างชื่อของซิมโบล ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1.  (Graphic) คือ ซิมโบลที่เป็นภาพนิ่ง
2.  (Movie Clip) คือ ซิมโบลที่แสดงภาพเคลื่อนไหวได้
3.  (Button) คือ ซิมโบลที่เป็นปุ่มกด