



ใบความรู้ที่ 2

เรื่อง รูปแบบและเครื่องมือในการวาดภาพ

1. รูปแบบการวาดรูปในโปรแกรม Adobe Flash CS3


รูปแบบการวาดรูปในโปรแกรม Adobe Flash CS3 สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

1) การวาดแบบ Merge Drawing รูปทรงที่วาดจะมีผลต่อรูปทรงอื่น เช่น เมื่อนำรูปทรงที่มีพื้นเป็นสีเดียวกันมาซ้อนทับ ก็จะถูกรวมเป็นชิ้นเดียวกัน แต่หากมีสีแตกต่าง เมื่อเคลื่อนย้ายส่วนที่ถูกซ้อนทับก็จะหายไป โดยอัตโนมัติ ซึ่งสามารถวาดได้ด้วยการคลิกยกเลิกปุ่ม Object Drawing  ที่ทูลพาเนล 



รูปทรงที่มีพื้นและเส้นขอบ

เมื่อนำมาซ้อนทับและเส้นขอบจะกลายเป็นของรูปทรงนั้น
ดับเบิลคลิกลากออกมา

2) การวาดแบบ Object Drawing ซึ่งรูปทรงทั้งในส่วนของเส้นและพื้นผิวจะกลายเป็นชิ้นเดียวกัน หากนำมาซ้อนทับก็จะไม่ส่งผลทำให้รูปทรงเปลี่ยนแปลงรูปร่างไปแต่อย่างใด โดยสามารถวาดได้โดยการคลิกปุ่ม Object Drawing  ซึ่งจะปรากฏกรอบสี่เหลี่ยมขึ้นมาเมื่อเลือกหรือวาดรูปทรงเสร็จ




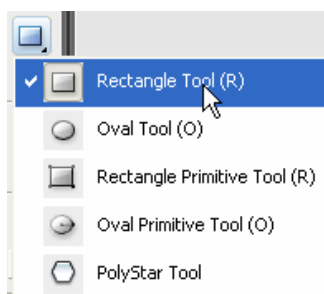
เมื่อนำรูปทรงแบบ Object Drawing
มาซ้อนทับและคลิกลากออกมา

รูปทรงก็จะมีลักษณะดั้งเดิม

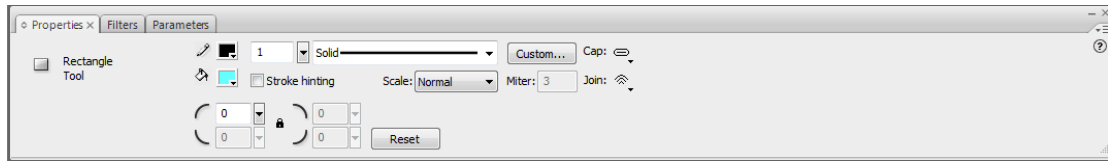
2. เครื่องมือในการวาดภาพ

- เครื่องมือสร้างสี่เหลี่ยม, วงกลม, วงรี

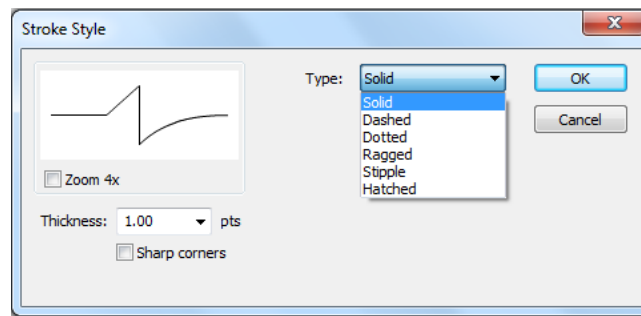
1. คลิกเลือกเครื่องมือ  Rectangle สามารถคลิกค้างไว้เพื่อเลือกรูปแบบการวาด



2. กำหนดสีพื้น, สีเส้นขอบ และลักษณะของเส้นขอบจาก Properties




3. กำหนดลักษณะของเส้นขอบสี่เหลี่ยม วงรี วงกลมได้โดยคลิกปุ่ม แล้วปรับแต่งลักษณะของเส้นขอบได้จาก Stroke Style Dialog Box ดังภาพ

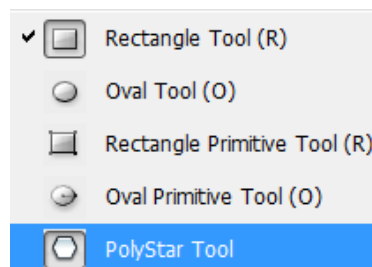


4. นำเมาส์มาคลิก ณ ตำแหน่งที่ต้องการวาดรูป กดปุ่มเมาส์ค้างไว้ แล้วลากเมาส์ เมื่อได้ขนาดและรูปทรงที่ต้องการ จึงปล่อยนิ้วจากเมาส์

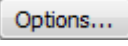
5. ถ้าต้องการรูปที่สมบูรณ์ ควรกดปุ่ม <Shift> ค้างไว้ ขณะลากเมาส์

- เครื่องมือสร้างหลายเหลี่ยมและรูปดาว

1. คลิกเลือกเครื่องมือ  PolyStar Tool สามารถคลิกค้างไว้เพื่อเลือกรูปแบบการวาด

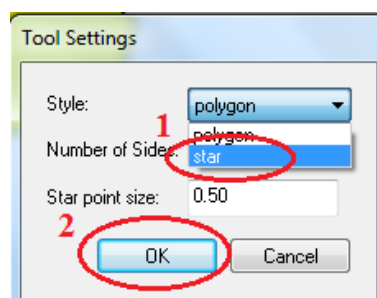


2. วาดรูปลงไปจะปรากฏเป็นรูปห้าเหลี่ยมก่อน

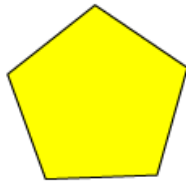
3. เลือกปุ่ม  ที่ Properties

4. จากนั้นเปลี่ยนจาก Polygon ไปเป็น Star

5. กดปุ่ม OK



6. จากนั้นวาดรูปอีกครั้ง ก็จะได้รูปดาวที่ต้องการ



- ลบวัตถุด้วย Eraser Tool

การลบวัตถุต่างๆ ที่วาดไว้แล้ว สามารถลบได้ 3 วิธี คือ

2.1 ลบวัตถุทั้งหมดโดยดับเบิลคลิกที่  Eraser Tool

2.2 ลบเฉพาะ Fill หรือ Stroke ของวัตถุ โดย

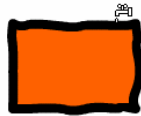
- คลิกเลือก Eraser Tool

- คลิกที่ปุ่ม  Faucet

- นำเมาส์ไปคลิก ณ ตำแหน่งที่ต้องการ

➤ ถ้าคลิก ณ ตำแหน่ง Stroke โปรแกรมจะลบเส้นขอบของวัตถุออกทั้งหมด

➤ ถ้าคลิกในพื้นที่วัตถุ โปรแกรมก็จะลบพื้นที่วัตถุออกอย่างรวดเร็ว



2.3 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

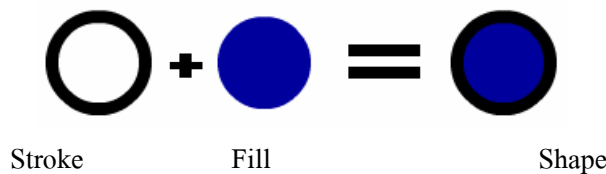
- การเลือกวัตถุ (Selection)

 Selection Tool สำหรับเลือกวัตถุในสภาวะปกติ 

 Subselection Tool สำหรับการเลือกวัตถุในโหมดจุดเชื่อมต่อ 

 Lasso Tool สำหรับการเลือกวัตถุที่มีรูปทรงอิสระ หรือกำหนดขอบเขตการเลือกอิสระรวมทั้งการเลือกโดยใช้ค่าสีที่มีค่าเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน 

หมายเหตุ วัตถุจะประกอบด้วยโครงสร้างอย่างน้อย 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็น “Fill” และส่วนที่เป็น “Stroke” ดังนี้



- ยกเลิกการเลือกวัตถุ

การยกเลิกการเลือกวัตถุ ทำได้โดยนำเมาส์ไปคลิกบนตำแหน่งว่างๆ ของ Stage หรือ เลือกเมนูคำสั่ง Edit > Deselect All

- การย่อ/ขยาย และปรับรูปทรงของวัตถุ

1. เลือกวัตถุ

2. คลิกปุ่มเครื่องมือ  Free Transform Tool



3. นำเมาส์ไปชี้ที่มุมหรือขอบวัตถุ แล้ว Drag & Drop เพื่อปรับขนาด หรือรูปทรงตามต้องการ



4. คลิกเลือกจากเมนูคำสั่ง Modify, Transform,... ซึ่งมีคำสั่งให้เลือกทั้งคำสั่งหมุนวัตถุ, คำสั่งกลับด้านของวัตถุ เป็นต้น

