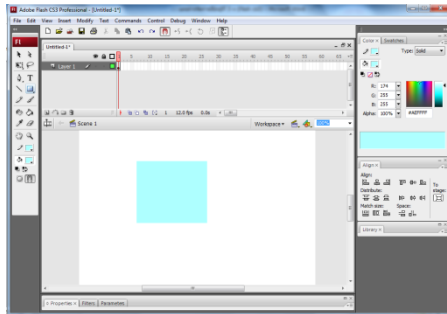


ใบความรู้ที่ 3

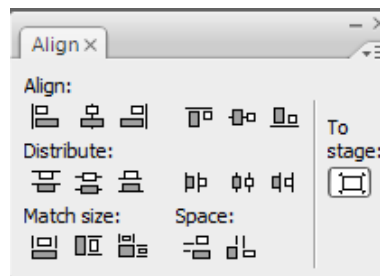
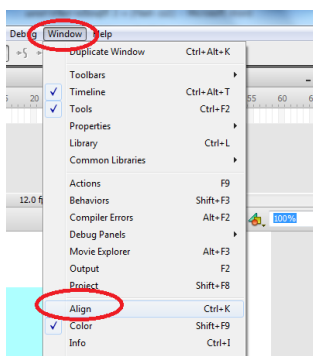
เรื่อง การตกแต่งสี

1. การเปลี่ยนพื้นหลัง

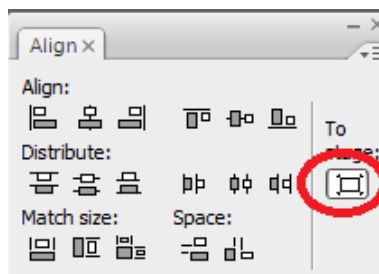
1. วาดรูปสี่เหลี่ยมด้วย  Rectangle




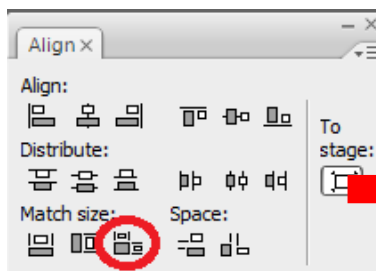
2. เลือกคำสั่ง Windows > Align เพื่อเปิดแผง ALIGN การกำหนดตำแหน่งออบเจ็กต์ขึ้นมา



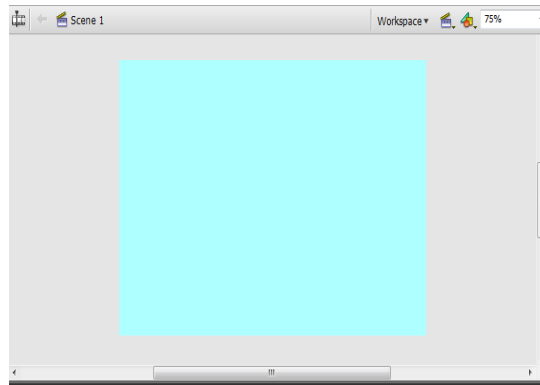
3. คลิกปุ่ม  To Stage ที่แผง ALIGN



4. คลิกที่รูปสี่เหลี่ยม แล้วกดปุ่ม  Match width and height เพื่อขยายรูปสี่เหลี่ยมให้มีขนาดเท่ากับขนาดของ Stage



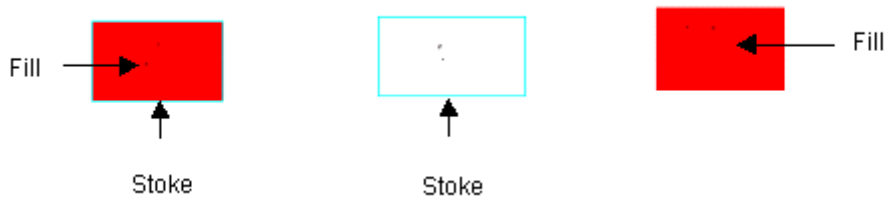
5. คลิกที่รูปสี่เหลี่ยมอีกครั้ง แล้วกดปุ่ม Align horizontal center เพื่อกำหนดให้รูปสี่เหลี่ยมอยู่ตรงกลางของพื้นที่ Stage





2. การเปลี่ยนสี Stroke และ Fill

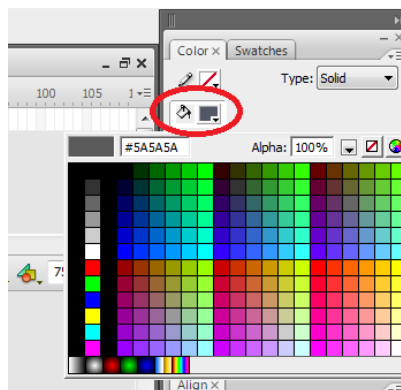
Stroke เป็นเส้นรอบรูปหรือเส้นโครงร่างของวัตถุ หรือเป็นเส้นที่ถูกสร้างขึ้นมา เช่น เส้นตรง, เส้นโค้ง หรือเส้นที่เป็นลวดลาย

Fill เป็นพื้นที่ภายในของเส้นรูป หรือพื้นที่ที่ไม่มีเส้นรอบรูปก็ได้เป็นรูปทรง 2 มิติ ซึ่งเราสามารถที่จะแยกแยะระหว่าง Stroke กับ Fill ได้ดังนี้




การกำหนดสีของ Stroke Color และ Fill Color ได้ดังนี้คือ

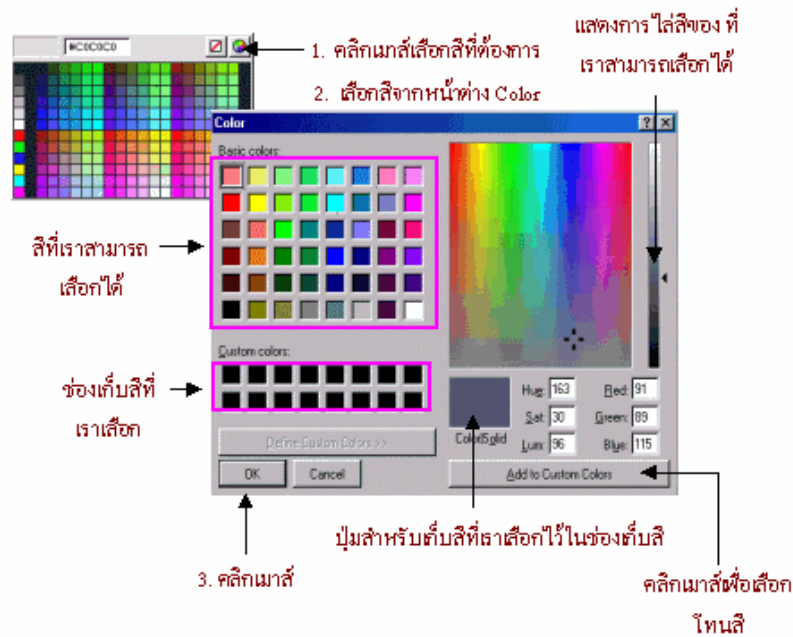
1. ถ้าต้องการเลือกสีของ Fill Color เพิ่มเติม เลือกที่  ของพาเนล Color หรือเลือกสีของ Stroke Color เลือกที่  ของพาเนล Color
2. เลือกสีจากรางสีที่ปรากฏขึ้น



3. การเลือกสีเพิ่มเติม

สามารถเลือกสีที่ต้องการนอกเหนือจากตารางสีที่ โปรแกรม Flash เตรียมไว้ได้

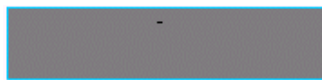
1. คลิกปุ่ม  เมื่อต้องการเลือกสีเพิ่มเติมหรือเลือกสีที่ต้องการ
2. เลือกสีที่ต้องการจากหน้าต่าง Color ซึ่งสามารถเลือกสีต่าง ๆ ได้มากยิ่งขึ้น
3. เมื่อได้สีตามต้องการแล้ว กดปุ่ม OK



4. การใช้หน้าต่าง Color Mixer

รูปแบบของสี มีให้เลือกทั้งหมด 4 รูปแบบ ดังนี้

1. การแสดงสีแบบ Solid เป็นการกำหนดสีพื้น

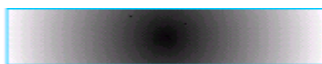


2. การไล่โทนสีแบบ Linear เป็นการกำหนดให้มีการไล่สีแบบเส้นตรง

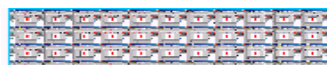


3. กำหนดการไล่สีแบบ Radial เป็นการกำหนดให้มีการไล่สีจากจุดศูนย์กลางวงกลมไปตามแนว

รัศมี

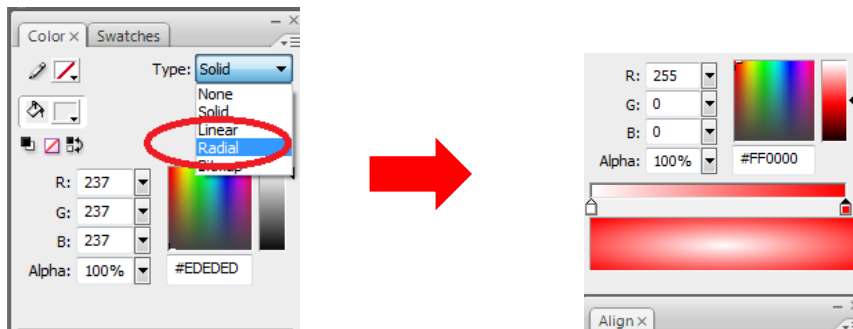


4. กำหนดให้แสดงสีเป็นภาพแบบ Bitmap เป็นการกำหนดให้สีพื้นเป็นภาพ

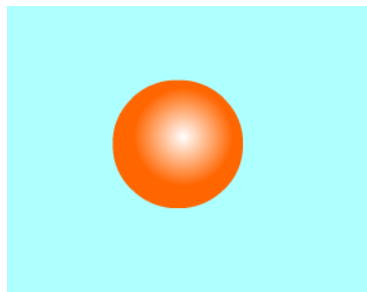


5. การไล่โทนสี

1. สร้างลูกบอลขึ้นมา 1 ลูก
2. จากนั้นลงสีให้มีการไล่โทนสีแบบ Radial กำหนดสีที่  ตามต้องการ



3. จากนั้นเทสีด้วย  Paint Bucket Tool



4. จากนั้นใช้เครื่องมือ  Gradient Transform Tool ในการปรับมุมให้ลูกบอลดูมีมิติมากขึ้น



5. จะได้ลูกบอลที่เหมือนจริงมากยิ่งขึ้น

