


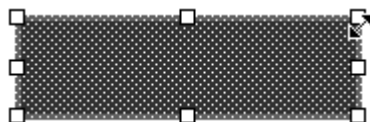
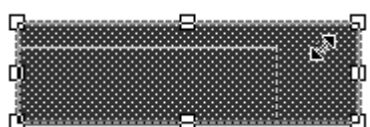


การเปลี่ยนขนาดของวัตถุ (Scale)




1. คลิกเลือกเครื่องมือ Arrow 
2. เลือกวัตถุ
3. คลิกปุ่ม Scale  บน Modifier ของ 
4. นำเมาส์ไปชี้ที่มุม หรือด้านของวัตถุ จะปรากฏเมาส์เป็นรูปลูกศร 2 ทิศ

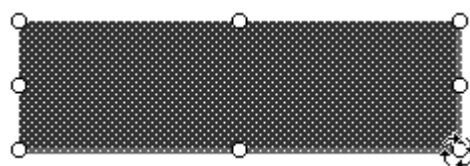


5. กดปุ่มเมาส์ค้างไว้ แล้วลากเพื่อปรับขนาดที่ต้องการ จากนั้นคลิกที่ว่างใดๆ เพื่อยกเลิกการปรับขนาด




การหมุนและบิดวัตถุ (Rotate)

1. คลิกเลือกเครื่องมือ Arrow 
2. เลือกวัตถุ
3. คลิกปุ่ม Rotate  บน Modifier ของ 
4. ปรากฏจุด Handle เป็นจุดกลมที่ด้าน และมุม นำเมาส์ไปชี้ที่มุม หรือด้านของวัตถุ จะปรากฏเมาส์เป็นรูปลูกศร 2 ทิศ หรือลูกศรโค้ง






5. กดปุ่มเมาส์ค้างไว้ แล้วลากเพื่อหมุนตามที่ต้องการ จากนั้นคลิกที่ว่างใดๆ เพื่อยกเลิกการหมุนและบิดวัตถุ

การควบคุมการจัดการวัตถุด้วย Snap to Grid





หากมีการคลิกเลือกปุ่ม Snap  และได้เปิดเส้นกริด (*View, Grid, Show Grid*) ทุกครั้งที่ทำการย้าย คัดลอก หรือปรับวัตถุ จะทำให้ตำแหน่งของวัตถุวิ่งไปหาเส้นกริดที่ใกล้ที่สุด โดยจะต้องอาศัยการคลิกลากที่เส้น ขอบ หรือศูนย์กลางของวัตถุเท่านั้น และมีจุดสังเกตว่าตำแหน่งของวัตถุเข้าใกล้เส้นกริด จากสัญลักษณ์รูปวงกลมที่อยู่เหนือปลายลูกศรของ Mouse Pointer



เครื่องมือปรับลักษณะของเส้น และความโค้ง (Smooth & Straighten)

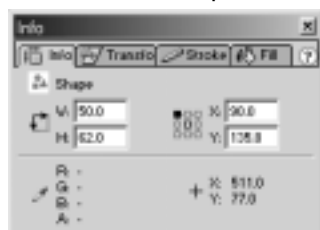
1. คลิกเลือกเครื่องมือ Arrow 
2. เลือกวัตถุ
3. คลิกปุ่ม Smooth  เมื่อต้องการปรับให้เส้นของวัตถุ มีความโค้งมากขึ้น หรือคลิกปุ่ม Straighten  เมื่อต้องการปรับให้เส้นของวัตถุ มีลักษณะเรียบ และมีมุมหัก

การเปลี่ยนรูปทรงของวัตถุ

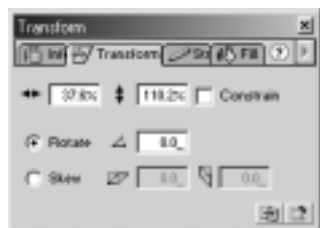
1. คลิกเลือกเครื่องมือ Arrow 
2. นำเมาส์ไปชี้ที่เส้นขอบ หรือมุมของวัตถุ จะปรากฏ Mouse Pointer มีลักษณะคือ  หรือ  เมื่อคลิกเมาส์ค้างไว้ จะสามารถปรับรูปทรงได้ตามอิสระ สามารถกดปุ่ม  ค้างไว้เพื่อสร้างมุมใหม่ได้

การใช้คำสั่งผ่าน Inspector

นอกจากการควบคุมที่กล่าวมา ยังสามารถใช้แถบงาน (Inspector) ดังต่อไปนี้ ได้เช่นกัน




ควบคุมขนาด และตำแหน่งของวัตถุ




ควบคุมการหมุน หรือบิดวัตถุ


การเปลี่ยนลักษณะเส้นของวัตถุ

1. คลิกเลือกเครื่องมือ Ink Bottle 
2. เปิด Stroke Panel เลือกลักษณะของเส้นที่ต้องการ



3. นำเมาส์ ซึ่งมีลักษณะเป็น Ink Bottle  ไปคลิกที่วัตถุ เส้นขอบของวัตถุนั้นๆ จะเปลี่ยนไปโดยอัตโนมัติ

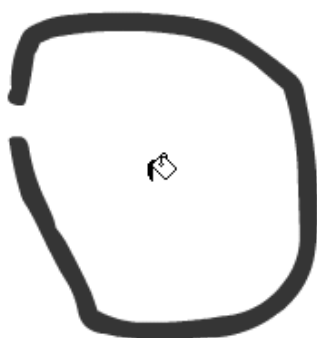
การเติมสีให้กับวัตถุ

1. คลิกเลือกเครื่องมือ Paint Bucket 
2. เลือกสี Fill Color
3. นำเมาส์ไปคลิกที่วัตถุ สีของพื้นที่ภายในของวัตถุ (รวมพื้นที่ของเส้นที่เกิดจาก Brush) จะเปลี่ยนไปโดยอัตโนมัติ

สำหรับเครื่องมือตัวนี้ ยังมีรายการเสริม จาก Modifier ดังนี้



Gap Size ควบคุมการเติมสี สำหรับวัตถุที่เกิดจาก Brush ที่เส้นไม่ต่อเชื่อมกันสนิท



รูปนี้ จะไม่สามารถเติมสีได้ เพราะเส้นไม่บรรจบกัน สามารถ แก้ไข ได้โดย เลือกลักษณะของ Gap Size ให้เหมาะสม แล้วเติมสีลงไปอีกครั้ง หากเลือกเป็น Close Large Gaps แต่ยังไม่สามารถเติมสีได้ จะต้องแก้ไขเอง






Lock Fill ควบคุมการเติมสีแบบ Gradient โดยหากไม่คลิกที่ปุ่มนี้ จะเป็นสีตามปกติ แต่ถ้ามีการคลิกที่ปุ่มนี้ จะเป็นการเติมสีโดยให้ตำแหน่งที่คลิกเมาส์จุดแรก เป็นจุดศูนย์กลางของการเติมสีตลอดไป ไม่ว่าจะไปเติมที่วัตถุอื่นใด ก็จะยึดจุดศูนย์กลางที่ Lock ไว้เสมอ



Transform Fill เครื่องมือปรับเปลี่ยนลักษณะของ Gradient ของวัตถุ

การคัดลอกลักษณะของเส้นและพื้นของวัตถุ ด้วย Eye Dropper

1. คลิกเลือกเครื่องมือ Eye Dropper 
2. นำ Mouse Pointer ไปคลิก ตำแหน่งที่ต้องการของวัตถุ
 - หากคลิกเมาส์ที่เส้นขอบ เมาส์มีลักษณะเป็น  โปรแกรมจะเลือกเครื่องมือ Ink Bottle ให้อัตโนมัติ
 - หากคลิกเมาส์พื้นของวัตถุ เมาส์มีลักษณะเป็น  โปรแกรมจะเลือก Paint Bucket ให้อัตโนมัติ
3. นำเมาส์ไปคลิก ณ วัตถุชิ้นใหม่

การลบวัตถุด้วย Eraser

การลบวัตถุด้วย Flash สามารถเลือกได้ว่าจะลบส่วนใดของวัตถุ โดยอาศัยเครื่องมือ Eraser ซึ่งมีรายการเลือกย่อย ดังนี้



Eraser Mode รูปแบบการลบ

Erase Normal ลบปกติ ทั้ง Fill & Stroke

Erase Fills ลบส่วนที่เป็นสีเติมภายในวัตถุ

Erase Lines ลบส่วนที่เป็นเส้น

Erase Selected Fills ลบส่วนที่เป็นสีเติม เฉพาะส่วนที่เลือกไว้

Erase Inside ลบสีเติมภายในขอบเขตที่คลิกลงไปครั้งแรก ในการคลิกแต่ละครั้ง



Faucet การลบเฉพาะส่วนที่เลือก โดยอาศัยการคลิกเพียงครั้งเดียว



Eraser Shape ลักษณะของยางลบ

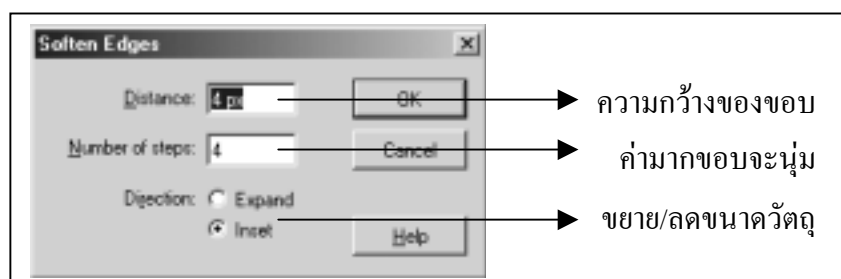
การแปลง Stroke เป็น Fill

ปกติเส้นจะไม่สามารถลงสีแบบ Gradient ได้ แต่ก็มีวิธีดำเนินการ โดยการแปลงให้เส้นเป็น Fill ก่อน

- คลิกเลือกเส้น (อาจจะต้องใช้ปุ่ม S มาช่วย)
- ด้วยคำสั่ง *Modify*, *Shape*, *Convert Lines to Fills*
- จากนั้นสามารถใช้ Ink Bottle เลือกสีจาก Fill Color ได้

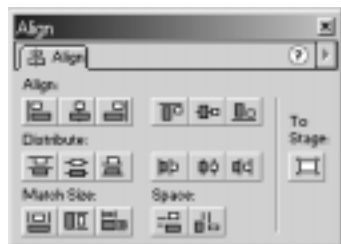
การทำให้ขอบเขตวัตถุนุ่มนวล

การทำให้ขอบวัตถุนุ่มนวล มักจะใช้กับวัตถุที่ได้จากเครื่องมือ Brush โดยจะต้องเลือกวัตถุ ก่อน แล้วจึงใช้คำสั่ง *Modify*, *Shape*, *Soften Fill Edges*



การจัดเรียงวัตถุ (Align)

โดยปกติถ้ามีวัตถุหลายๆ ชิ้น จำเป็นต้องจัดตำแหน่ง สามารถใช้วิธีการเลือกวัตถุเหล่านั้น แล้วใช้ Align Panel เพื่อควบคุมได้



การจัดกลุ่มวัตถุ

กราฟิก 1 ชิ้น มักจะประกอบด้วยวัตถุหลายๆ ชิ้น ดังนั้นก่อนนำไปใช้งานจริงๆ ควรทำการรวมกลุ่มวัตถุก่อน โดยทำการเลือกวัตถุทั้งหมด แล้วใช้เมนูคำสั่ง *Modify, Group*

ส่วนการแก้ไขวัตถุลักษณะนี้ สามารถกระทำได้ 2 ลักษณะ คือ แยกวัตถุออกมาก่อน ด้วยคำสั่ง *Modify, Ungroup* หรือดับเบิลคลิกที่วัตถุนั้นๆ ก่อน แล้วค่อยดำเนินการแก้ไข

การจัดลำดับชั้นของวัตถุ

วัตถุที่วางซ้อนกัน สามารถจัดลำดับชั้นได้ใหม่ ด้วยคำสั่ง *Modify, Arrange*

การแยกชิ้นส่วนของวัตถุ

การแยกชิ้นส่วนของวัตถุ จะเป็นคำสั่งที่ใช้บ่อยมากใน Flash โดยเฉพาะขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหว โดยจะต้องเลือกวัตถุก่อน จากนั้นจึงใช้เมนูคำสั่ง *Modify, Break Apart*

การทำงานกับภาพบิตแมพ

ภาพบิตแมพที่ Import เข้ามาใช้งาน ก่อนที่จะนำไปตกแต่ง จะต้องทำการแปลงภาพให้อยู่ในลักษณะของภาพ Vector ก่อน โดย

- คลิกเลือกภาพบิตแมพ
- เลือกคำสั่ง *Modify, Trace Bitmap* ปรากฏหน้าต่าง ดังนี้



- Color Thershold ค่าระดับสีเปรียบเทียบกันระหว่าง 2 pixel โดยถ้าความแตกต่างของ 2 pixel มีน้อย ก็จะถือว่าเป็นสีเดียวกัน ค่ายิ่งสูงจะทำให้จำนวนสีของภาพลดน้อยลง (ถ้าจะให้ ได้ภาพที่มีสีตรงกับภาพเดิม ควรกำหนดเป็น 10)
- Minimum Area จำนวน Pixel โดยรอบที่นำมาใช้กำหนดสี
- Curve Fit & Corner Thershold ความเรียบของเส้นขอบ และการคงสภาพของมุมแหลมของภาพ

การทำ Selection จากสีในภาพบิตแมพ

ภาพบิตแมพที่นำมาใช้ มักจะประกอบด้วยสีปริมาณมาก หากต้องการเลือกสี หรือทำ Selection โดยอาศัยสี จะไม่สามารถใช้ Eye Dropper ได้สะดวก ควรใช้ Magic Wand เข้ามาช่วย ดังนี้

- เลือกภาพบิตแมพ
- ใช้คำสั่ง *Modify, Break Apart*
- เลือก Magic Wand  จากรายการ Modifier ของ Lasso Tool 
- กำหนดค่าการเลือกสีจาก Magic Wand Properties 



Thershold ค่าสีเปรียบเทียบของพิกเซล 2 ตำแหน่ง


Smoothing ความนุ่มนวลของขอบภาพที่เลือก

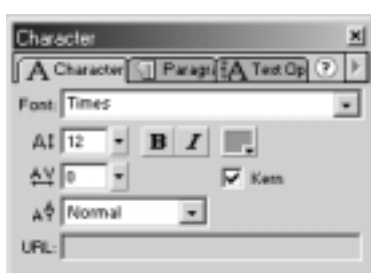
- นำเมาส์ไปคลิก ณ สีที่ต้องการ โปรแกรมจะทำ Selection พื้นที่ที่มีสีตรงกับที่กำหนด
- แก้ไขส่วนที่เลือกได้ตามอิสระ

บทที่ 3 ตัวอักษร/ข้อความ

เมื่อทราบถึงการสร้างกราฟิก และการจัดการกราฟิกที่ใช้ใน Flash แล้ว ส่วนประกอบอีกส่วนหนึ่ง ซึ่งจะขาดไม่ได้ ก็คือ ตัวอักษร หรือข้อความ โดยมีคำสั่งที่เกี่ยวข้องดังนี้

การสร้างข้อความ



1. คลิกเลือกเครื่องมือ Text Tool 
2. เปิด Panel เกี่ยวกับข้อความ ได้แก่



ควบคุมลักษณะตัวอักษร



ควบคุมลักษณะการจัดพารากราฟ

3. เลือกลักษณะตัวอักษร และพารากราฟ
4. นำเมาส์ไปคลิก ณ ตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์งาน ปรากฏกรอบพิมพ์งาน
 - ถ้าคลิกเมาส์ 1 ครั้งจะเป็นการพิมพ์งานแบบบรรทัดเดียว สังเกตได้จากมุมบนขวาของกรอบข้อความ มีสัญลักษณ์วงกลมเล็กๆ 
 - ถ้ากดปุ่มเมาส์ค้างไว้ แล้วลากขยายขนาดของกรอบข้อความ จะเป็นการพิมพ์งานแบบหลายบรรทัด สังเกตได้จากมุมบนขวาของกรอบข้อความ มีสัญลักษณ์สี่เหลี่ยมเล็กๆ 
5. พิมพ์งานที่ต้องการ สามารถยกเลิกโดยนำเมาส์ไปคลิก ณ ที่ว่างๆ บน Stage

การปรับเปลี่ยนกรอบข้อความ

- เปลี่ยนจาก กรอบบรรทัดเดียว เป็นหลายบรรทัด ให้นำเมาส์ไปชี้ที่วงกลม มุมบนขวาของกรอบข้อความ กดปุ่มเมาส์ค้างไว้ แล้วลากออก
- เปลี่ยนจากกรอบหลายบรรทัด เป็นบรรทัดเดียว ให้ดับเบิลคลิกที่สัญลักษณ์สี่เหลี่ยมมุมบนขวาของกรอบข้อความ

การแก้ไขข้อความที่มีอยู่เดิม

วิธีที่ 1

- คลิกเลือกเครื่องมือ Text
- นำเมาส์ไปคลิก ณ ข้อความเดิม

วิธีที่ 2

- คลิกเลือกเครื่องมือ Arrow
- นำเมาส์ไปดับเบิลคลิก ณ ข้อความเดิม

การปรับเปลี่ยนรูปร่างตัวอักษร

ก่อนที่จะทำการปรับเปลี่ยนรูปร่างของตัวอักษร ซึ่งสามารถกระทำได้รายตัวอักษร จะต้องทำการแยกองค์ประกอบของข้อความนั้นๆ ก่อน โดย

- คลิกเลือกข้อความ
- เลือกเมนูคำสั่ง *Modify, Break Apart*
- ตัวอักษรจะกลายเป็น Shape ซึ่งจะสังเกตได้จากจุดเล็กๆ ในตัวอักษรนั้นๆ
- สามารถปรับแต่งรูปร่างได้อิสระ โดยอาศัย Arrow Tool