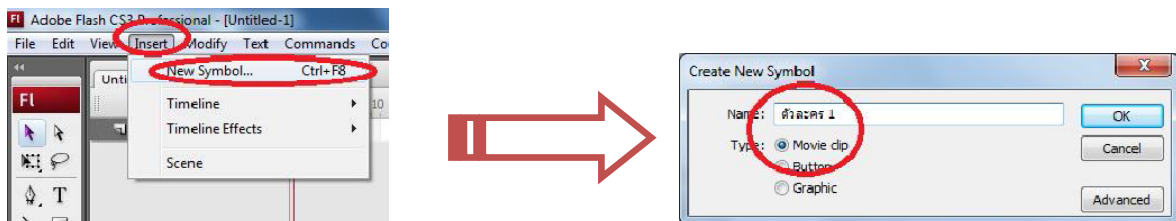


ใบความรู้ที่ 6

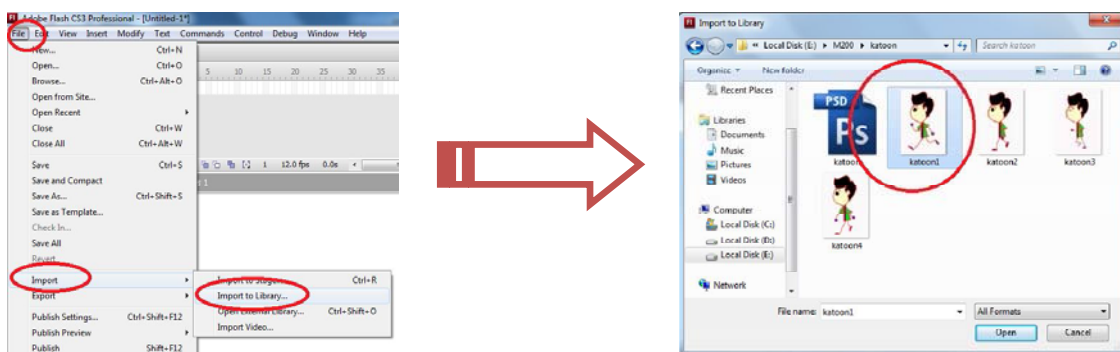
เรื่อง การสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3

1. สร้างไฟล์งานขึ้นมาใหม่ โดยใช้คำสั่ง File > New... (Ctrl + N)
 2. ทำการวาดส่วนประกอบต่างๆของตัวละคร โดยใช้วิธีการกราฟหรือการลอกกลาย ซึ่งจะแบ่งส่วนประกอบของตัวละคร ออกเป็น 4 ส่วน คือ ตัว แขน ขา และตา ซึ่งวิธีการวาดแต่ละส่วนดังนี้
- ตัว

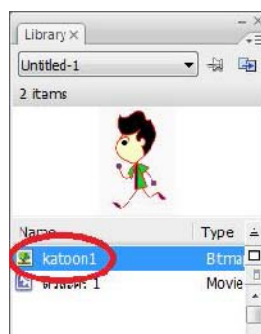
1. สร้างไฟล์งานขึ้นมาใหม่ โดยใช้คำสั่ง File > New... (Ctrl + N)
2. ทำการแทรก Symbol ด้วยคำสั่ง Insert > New Symbol... (Ctrl + F8)และเลือกรูปแบบเป็น Movie Clipและเปลี่ยนชื่อจากSymbol1 เป็น ตัวละคร 1



3. ทำการแทรกรูปภาพที่ดาวน์โหลดไว้ ด้วยคำสั่ง File > Import > Import to Library จากนั้นเลือกตัวละครตัวที่ 1



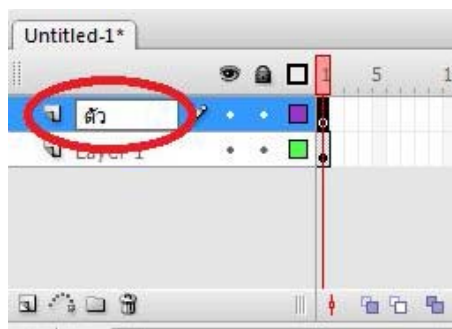
ซึ่งจะปรากฏในส่วนของ พาเลต Library




4. จากนั้นลากตัวละครจาก พาเลต Library มายังส่วนของ Stage




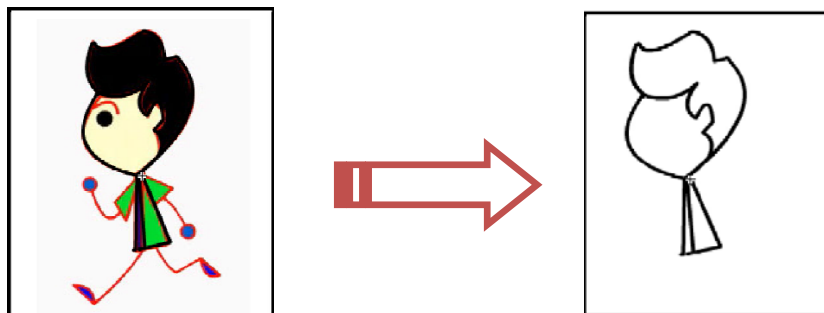
5. สร้าง Layer ขึ้นมาอีก 1 เลเยอร์ โดยกดปุ่ม Insert Layer แล้วตั้งชื่อว่า ตัว



6. ทำการตรวจหรือลอกกลายส่วนของหัวและลำตัว

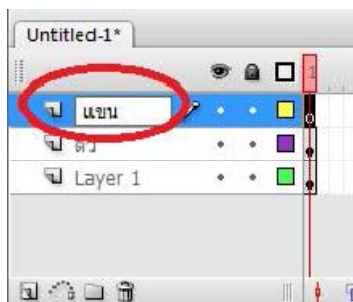
- เลือกเครื่องมือ  Line Tool แล้วกำหนดของสีและขนาดของเส้นที่ต้องการซึ่งใช้ในการวาดเส้นตรง

- เลือกเครื่องมือ  Selection Tool ในการตัดเส้นให้มีความโค้งตามแบบของตัวละคร
ดังนี้





- แขน

1. สร้าง Layer ขึ้นมาอีก 1 เลเยอร์ โดยกดปุ่ม Insert Layer แล้วตั้งชื่อว่า แขน



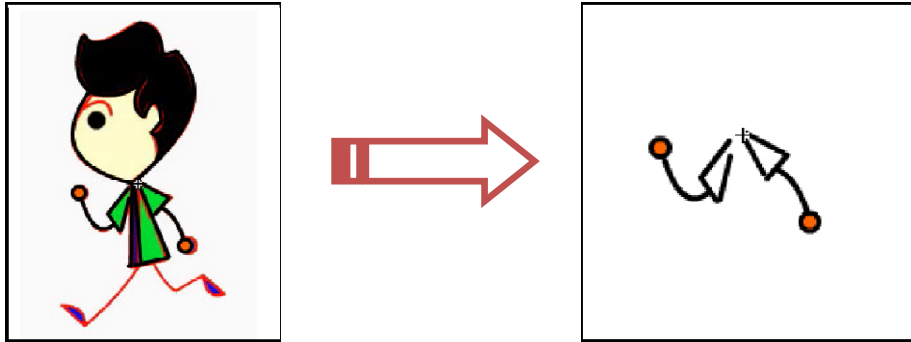
2. ทำการกราฟหรือลอกกลายส่วนของแขนเสื้อและแขน

- เลือกเครื่องมือ  Line Tool แล้วกำหนดของสีและขนาดของเส้นที่ต้องการซึ่งใช้ในการวาดเส้นตรง

- เลือกเครื่องมือ  Selection Tool ในการตัดเส้นให้มีความโค้งตามแบบของตัวละคร

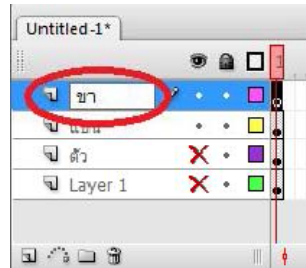
- เลือกเครื่องมือ  Oval Tool ในการวาดมือ

ดังนี้




- ขา

1. สร้าง Layer ขึ้นมาอีก 1 เลเยอร์ โดยกดปุ่ม Insert Layer แล้วตั้งชื่อว่า ขา

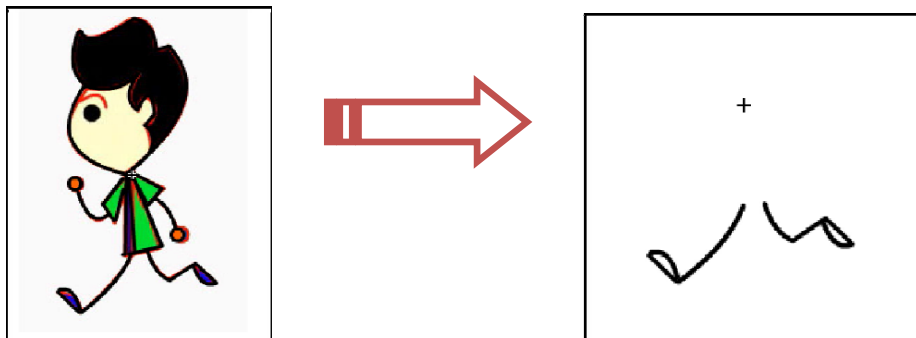


2. ทำการกราฟหรือลอกกลายส่วนของขา

- เลือกเครื่องมือ  Line Tool แล้วกำหนดของสีและขนาดของเส้นที่ต้องการซึ่งใช้ในการวาดเส้นตรง

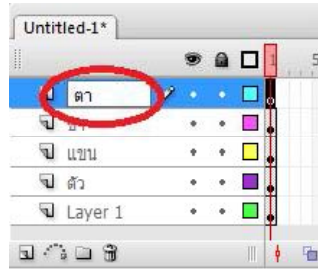
- เลือกเครื่องมือ  Selection Tool ในการตัดเส้นให้มีความโค้งตามแบบของตัวละคร

ดังนี้




- ตา

1. สร้าง Layer ขึ้นมาอีก 1 เลเยอร์ โดยกดปุ่ม Insert Layer แล้วตั้งชื่อว่า ตา



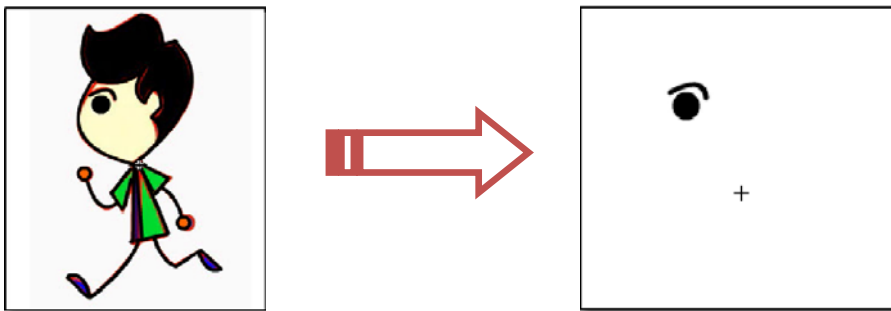
2. ทำการกราฟหรือลอกลายส่วนของตา

- เลือกเครื่องมือ  Line Tool แล้วกำหนดของสีและขนาดของเส้นที่ต้องการซึ่งใช้ในการวาดเส้นตรง

- เลือกเครื่องมือ  Selection Tool ในการตัดเส้นให้มีความโค้งตามแบบของคิ้ว

- เลือกเครื่องมือ  Oval Tool ในการวาดตา

ดังนี้



3. จะได้ตัวละครที่ทำการกราฟหรือลอกลายจากต้นฉบับ

4. เมื่อได้ตัวละครแล้ว ทำการลงสีด้วยเครื่องมือ  Paint Bucket Tool หรือ  Brush Tool ที่แต่ละเลเยอร์ ซึ่งการลงสีจะต้องลงสีให้ถูกเลเยอร์ดังนี้

