

บทที่ 5 การนำรูปภาพมาใช้งานในโปรแกรม Flash

โปรแกรม Flash สามารถรองรับการทำงานเกี่ยวกับรูปภาพทั้งแบบบิตแมพ (Bitmap) และ ภาพเวกเตอร์ (vector)

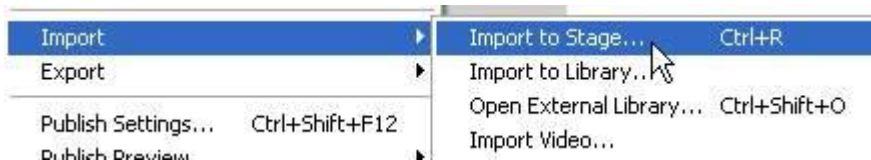
รูปแบบภาพบิตแมพ (Bitmap) เช่น JPG, GIF, BMP, PNG, TIFF, PCT, PSD, PIC

รูปแบบภาพเวกเตอร์ (vector) เช่น WMF, EMF, AI, EPS, DX F, SGI, PNTG, QTIF

รูปแบบการนำเข้า

แบบที่ 1 Import to Stage เป็นการวางภาพไว้บน stage หรือ Scene ที่กำลังเปิดอยู่

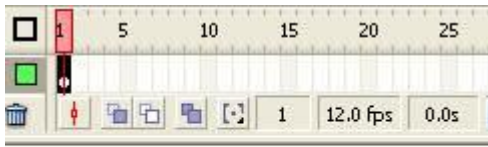
ขั้นที่ 1 คลิกเมนู File -> Import > Import to Stage...



ขั้นที่ 2 คลิกเลือกไฟล์ภาพที่ต้องการ จากแหล่งภาพ แล้วคลิก Open



ขั้นที่ 3 ภาพจะถูกนำเข้ามา และวางบน stage หรือ Sceneที่กำลังเปิดอยู่



ภาพจะถูกนำเข้ามาที่ Stage

แบบที่ 2 Import to Library เป็นการนำภาพเข้ามาเก็บไว้ใน Library ในรูปแบบซิมไบล เมื่อต้องการนำมาใช้จึงหยิบจาก Library มาวางที่ Stage

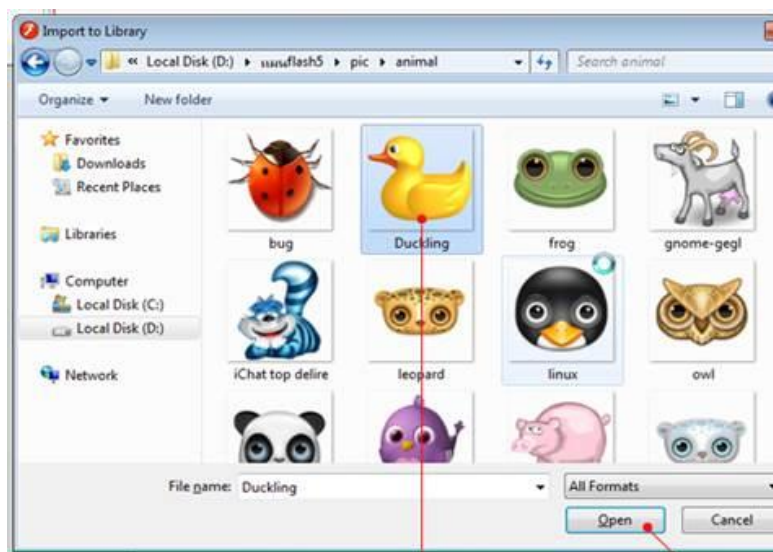
ขั้นที่ 1 คลิกเมนู File -> Import > Import to Library...



ขั้นที่ 2 คลิกเลือกไฟล์ภาพที่ต้องการ จากแหล่งภาพ แล้วคลิก Open

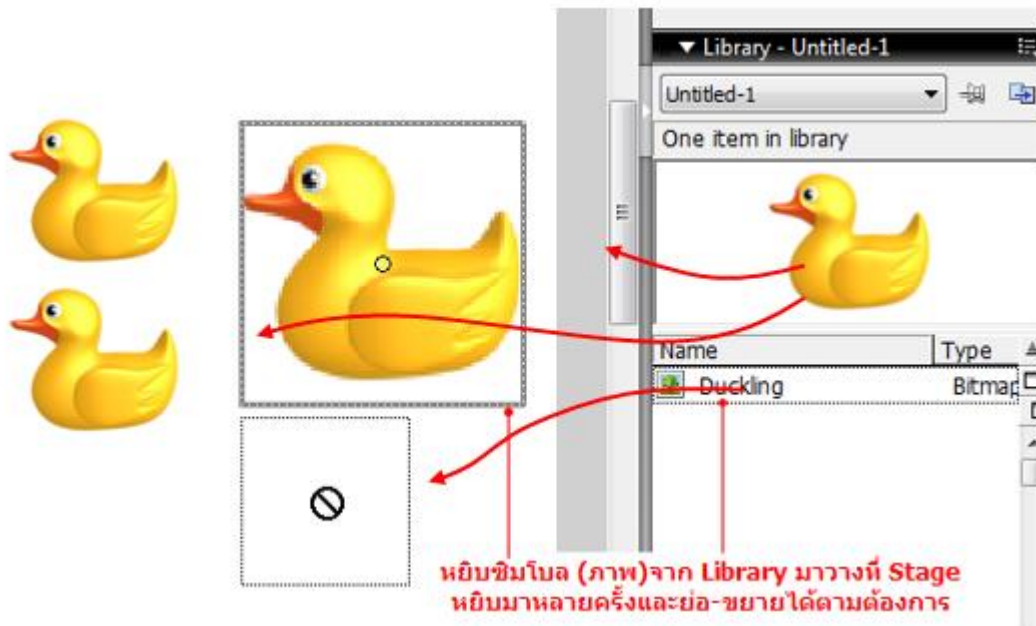
ขั้นที่ 3 ภาพจะถูกนำเข้ามา และเก็บไว้ใน Library

ขั้นที่ 7 หยิบซิมไบล จาก Library มาวางที่ stage



คลิกเลือกภาพจากแหล่งภาพ

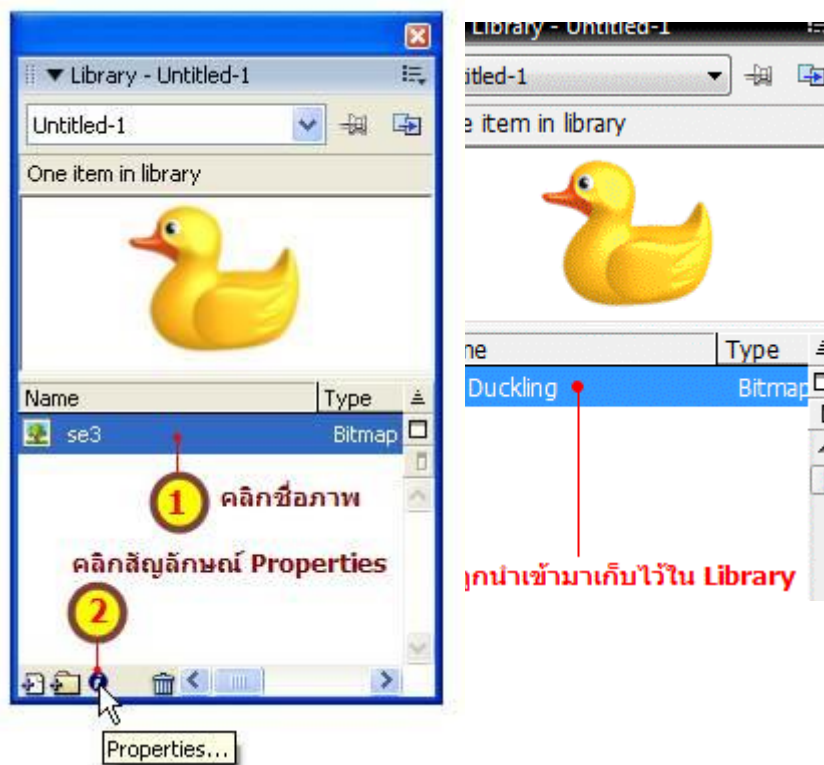
คลิก Open



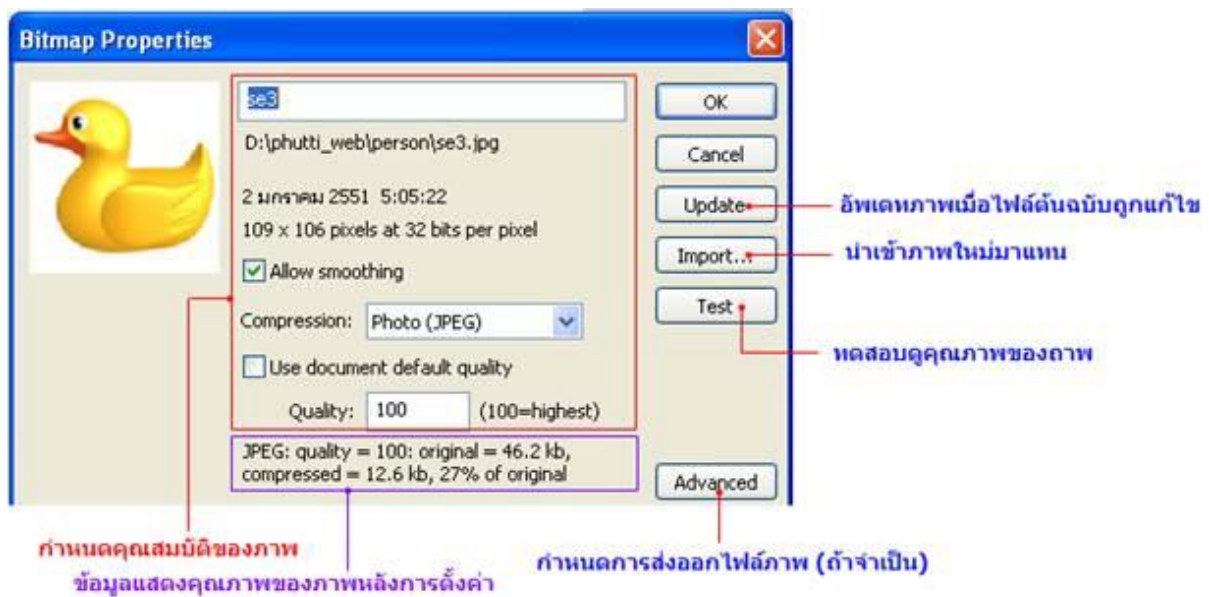
การปรับแต่งภาพบิตแมพ (bitmap) ภาพบิตแมพ (bitmap) ที่นำเข้ามาในโปรแกรมนั้น สามารถปรับแต่งคุณสมบัติของภาพให้มีคุณภาพ เช่น การปรับภาพให้นุ่มเพื่อลดรอยหยัก การกำหนดระดับการบีบอัดข้อมูล

ขั้นตอนการปรับแต่ง

ขั้นที่ 1 ที่หน้าต่าง Library (เปิดได้โดย กด F11 หรือ คลิกเมนู Window > Library) คลิกชื่อภาพที่ต้องการปรับแต่ง และคลิกสัญลักษณ์ Properties



ขั้นที่ 2 ปรับแต่งค่าต่าง ๆ ที่หน้าต่าง Bitmap Properties



รายละเอียดการ ปรับแต่ง

se3 คือชื่อของไฟล์ภาพ สามารถแก้ไขเปลี่ยนชื่อได้

ถ้าคลิกเลือก Allow smoothing จะทำให้ภาพมีความนุ่มขึ้น ลดรอยหยักบริเวณรอยต่อของสี

ถ้าไม่เลือก Use document default quality จะทำให้สามารถกำหนดคุณภาพของภาพได้

โดยเติมตัวเลข 1-100 ซึ่งสูงสุดคือ 100 หมายถึงคุณภาพเหมือนต้นฉบับ คือไม่บีบอัดเลย

(ค่าตัวเลขน้อย ภาพจะไม่คมชัด แต่ขนาดไฟล์จะเล็ก)

การแปลงภาพบิตแมพ (bitmap) เป็นภาพเวกเตอร์ (vector)

การแปลงภาพบิตแมพ (bitmap) เป็นภาพเวกเตอร์ (vector) จะช่วยให้สามารถแก้ไข ดัดแปลงภาพที่เป็นเวกเตอร์ ทำได้ง่าย และทำให้ขนาดของไฟล์มีขนาดเล็กและสามารถลบภาพต้นฉบับออกจาก Library ได้

โดยไม่มีผลกับภาพเวกเตอร์ที่แปลงแล้ว

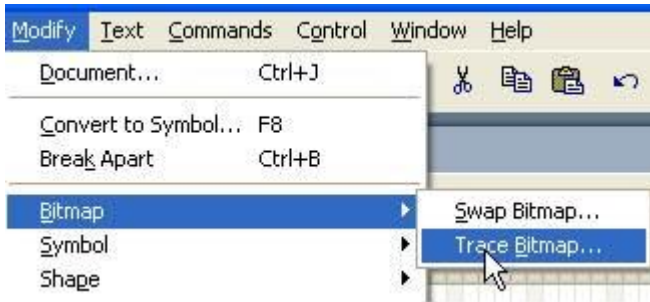
ขั้นตอนการแปลง

ขั้นที่ 1 คลิกเลือกภาพบิตแมบบน stage

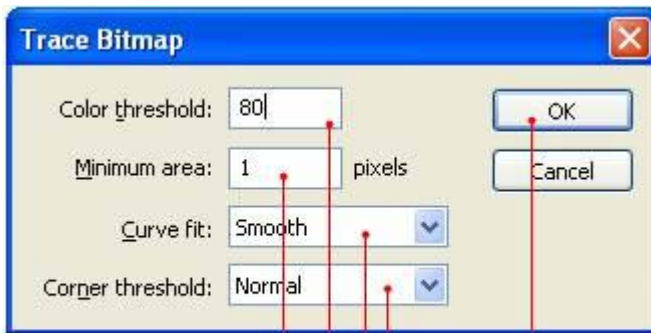


คลิกที่ภาพ

ขั้นที่ 2 คลิกเมนู Modify > Bitmap > Trace Bitmap...



ขั้นที่ 2 คลิกเมนู Modify > Bitmap > Trace Bitmap...



ปรับค่าตัวเลขและค่าอื่นตามต้องการ แล้วคลิก OK

กรณีปรับค่าตามตัวอย่าง ภาพที่ 3 จะได้ดังภาพ



หากต้องการภาพที่มีความละเอียด ที่ใกล้เคียงกับต้นฉบับ ค่าตัวเลขจะต้องปรับให้น้อยที่สุดดังภาพ และจะได้ผล

ดังภาพขวามือพร้อมจะนำไปใช้งานต่อไป

Trace Bitmap ✕

Color threshold: OK

Minimum area: pixels Cancel

Curve fit: ▼

Corner threshold: ▼

