

ขั้นตอนที่ 3 วิธีการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน

การรู้จักโปรแกรม Corel R.A.V.E 2.0

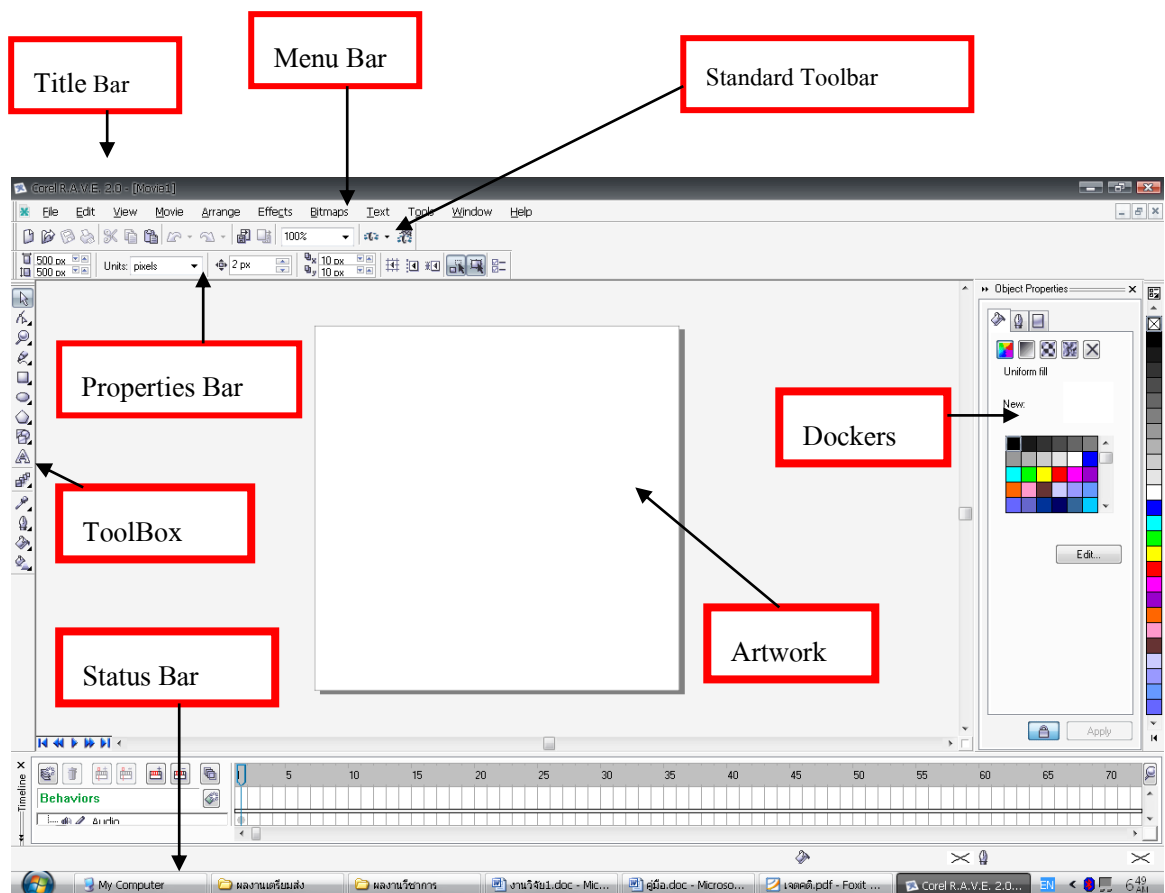
เราสามารถเปิดโปรแกรม **Corel R.A.V.E 2.0** ได้จากเมนูไอคอน หรือที่ Start >All Program
>CorelgraphicSuite 11

หลังจากที่ได้เปิดโปรแกรม CorelgraphicSuite 11 ขึ้นมาแล้วให้เลือกไปที่

>Corel R.A.V.E 2.0

ส่วนประกอบชุดคำสั่งหน้าจอ โปรแกรม Corel R.A.V.E 2.0

เมื่อได้ทำการเปิดโปรแกรม ก็จะปรากฏหน้าต่างหลักของการทำงานออกมา โดยมีส่วนประกอบและรายละเอียดทั้งหมดดังต่อไปนี้



1. Title Bar

ไตเติ้ลบาร์ (Title Bar) เป็นส่วนแสดงชื่อของโปรแกรม และชื่อของไฟล์ที่กำลังทำงานอยู่ในขณะนั้น ๆ ถ้าดับเบิลคลิกที่แถบสีน้ำเงินก็จะเป็นการย่อขยายขนาดของโปรแกรม



2. Menu Bar

เมนูบาร์ (Menu Bar) เป็นแถบแสดงกลุ่มคำสั่งในหมวดต่าง ๆ วิธีเรียกใช้ชุดคำสั่ง คือ คลิกเมาส์ซ้ายที่ชุดคำสั่งก็จะปรากฏพูลดาวน์เมนู เพื่อคลิกเลือกคำสั่งที่ต้องการ

Sub Pooldown Menu ถ้าคำสั่งใดมีลูกศรสีดำต่อท้าย หมายความว่าในคำสั่งนั้น ยังมีชุดคำสั่งย่อยอยู่อีก ซึ่งเราเรียกว่า ซับพูลดาวน์เมนู

Shortcut Key คีย์ลัด เป็นการกดปุ่มที่คีย์บอร์ด เพื่อเลือกคำสั่งที่ต้องการออกมาใช้งาน เพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการใช้งานยกตัวอย่างเช่น

Undo	=	Ctrl + Z
Redo	=	Ctrl + Shift + Z
Cut	=	Ctrl + x
Copy	=	Ctrl + C
Paste	=	Ctrl + V
New	=	Ctrl + N
Open	=	Ctrl + O
Save	=	Ctrl + V

3. Standard Toolbar

เป็นแถบเครื่องมือหลักของโปรแกรม เป็นเครื่องมือที่จะถูกเรียกใช้งานบ่อย ๆ โดยมีส่วนประกอบดังนี้

New	สำหรับเปิดเอกสารใหม่
Open	สำหรับเปิดไฟล์งานที่เก็บไว้
Save	สำหรับเซฟงานที่กำลังทำอยู่ลงในฮาร์ดดิสก์
Print	สำหรับสั่งพิมพ์เอกสารที่เปิดอยู่
Cut	ลบชิ้นงานที่ถูกเลือก แล้วนำไปวางไว้ยังที่ใหม่หรือไฟล์อื่น
Paste	สำหรับวางชิ้นงานที่ถูกใช้คำสั่ง Cut และ Copy
Undo	สำหรับย้อนกลับไปคำสั่งต่าง ๆ ที่ได้กระทำกับชิ้นงาน
Redo	สำหรับทำซ้ำคำสั่งต่าง ๆ ที่เกิดจากการใช้คำสั่ง Undo
Import	สำหรับนำไฟล์อื่นเข้ามาใช้งานร่วมกับไฟล์ที่ทำงานอยู่
Export	สำหรับนำไฟล์ที่กำลังทำงาน ออกไปยังไฟล์อื่น ๆ
Application Launcher	สำหรับติดตั้งโปรแกรมอื่น ๆ ที่สนับสนุน CorelDRAW
Corel Online	สำหรับติดต่อเว็บไซต์ของผู้ผลิตโปรแกรม
Zoom Levels	สำหรับปรับขนาดหน้ากระดาษทำงานให้ย่อหรือขยาย



4. Properties Bar

เป็นแถบเครื่องมือที่แสดงรูปแบบของคำสั่งที่เราเลือกมาใช้งาน โดยแถบสถานะแต่ละคำสั่งก็จะไม่เหมือนกัน ทำให้เกิดความคล่องตัวสูงขึ้นในการทำงาน

5. Toolbox

กล่องเครื่องมือ เป็นชุดเครื่องมือสำหรับสร้างและแก้ไขชิ้นงานมีส่วนประกอบเป็นรูปไอคอนทำให้ง่ายต่อการเลือกเครื่องมือขึ้นมาใช้งาน

6. Dockers

ด็อกเกอร์ เป็นแถบคำสั่งคุณสมบัติ เพื่อการปรับแต่งคุณสมบัติของชิ้นงาน โดยมีหน้าที่และการวางตำแหน่งคล้ายกับพาเลท (Palette) ของโปรแกรม Illustrator โดยสามารถเรียกด็อกเกอร์ต่าง ๆ ออกมาได้โดยให้เข้าไปที่เมนู Window>Dockers> เลือกชุดคำสั่งที่ต้องการ

7. Artwork

พื้นที่การทำงาน จะเป็นพื้นที่สีขาวตรงกลางหน้าจอโปรแกรม โดยจะมีหน้ากระดาษเป็นกรอบสี่เหลี่ยมอยู่ โดยสามารถเลือกปรับเปลี่ยนขนาดกระดาษได้ สามารถสร้างชิ้นงานตรงส่วนใดของ Artwork ก็ได้แต่เมื่อทำการพิมพ์งานออกมา งานที่ได้จากการพิมพ์ออกมานั้นจะต้องเป็นชิ้นงานที่อยู่บนหน้ากระดาษเท่านั้น ถ้าอยู่นอกกระดาษจะไม่สามารถพิมพ์ออกมาได้

8. Status Bar

เป็นแถบแสดงสถานะของเครื่องมือที่ใช้ในขณะนั้นรวมทั้งแสดงตำแหน่งของเมาส์ (Coordinate) แสดงค่าเป็นพิกัดที่แกน X และแกน Y และแสดงสีของพื้นผิว และสีเส้นขอบของชิ้นงาน

9. Time line

เป็นเส้นเวลาที่แสดงการเคลื่อนไหวของสิ่งที่เราสร้างขึ้นมา โดยสามารถตรวจและกำหนดเวลาการเคลื่อนไหวของสิ่งที่เราสร้างขึ้นได้ด้วยปุ่ม play

