




## ใบความรู้ที่ 8


### เรื่อง การแปลงออบเจ็กต์เป็นซิมโบล

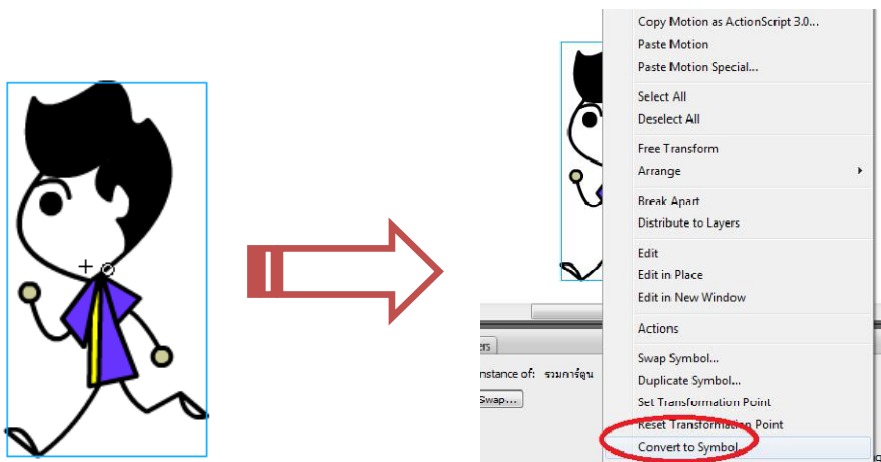
#### - ซิมโบล (Symbol)

ซิมโบล (Symbol) คือ ออบเจ็กต์ประเภทกราฟิก, ปุ่ม หรือมูฟวี่คลิปที่สร้างขึ้นมาเป็นต้นแบบในครั้งแรก จากนั้นก็สามารถนำไปใช้ได้อย่างไม่จำกัด ทุกซิมโบลที่สร้างจะถูกเก็บไว้ในไลบรารีของไฟล์ปัจจุบันซิมโบล (Symbol) มีทั้งหมด 3 ประเภท คือ

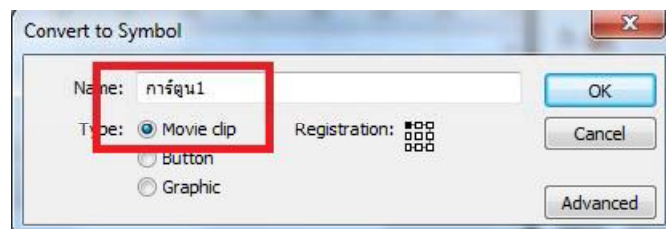
1.  มูฟวี่คลิป (Movie Clip) เป็นซิมโบลสำหรับสร้างภาพเคลื่อนไหวหรือภาพนิ่ง
2.  ปุ่ม (Button) เป็นซิมโบลสำหรับสร้างปุ่มที่ตอบสนองกับเหตุการณ์ของการใช้เมาส์
3.  กราฟิก (Graphic) เป็นซิมโบลสำหรับสร้างภาพนิ่งที่ใช้เป็นส่วนประกอบในมูฟวี่


#### - การแปลงออบเจ็กต์เป็นซิมโบลประเภทมูฟวี่คลิป (Movie Clip)

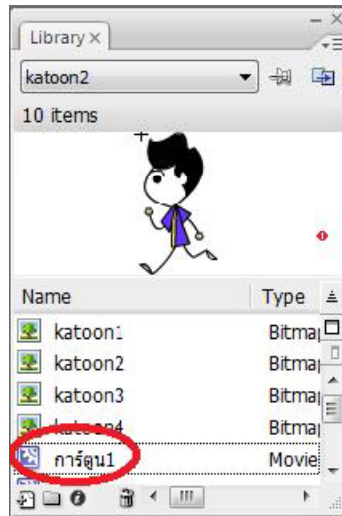
1. เปิดไฟล์งาน “katoon” ขึ้นมา โดยใช้คำสั่ง File > Open... (Ctrl + O)
2. เลือกเครื่องมือ  (Selection Tool) จากนั้นเลือกวัตถุทุกส่วน
3. คลิกขวา เลือก > Convert to Symbol



4. เปลี่ยนชื่อซิมโบล (Symbol) เป็น “การ์ตูน 1”
5. เลือกประเภทของซิมโบล (Symbol) เป็น Movie Clip จากนั้นกดปุ่ม OK



6. ใน Library จะมีซิมโบล (Symbol)  การ์ตูน 1 เพิ่มขึ้น



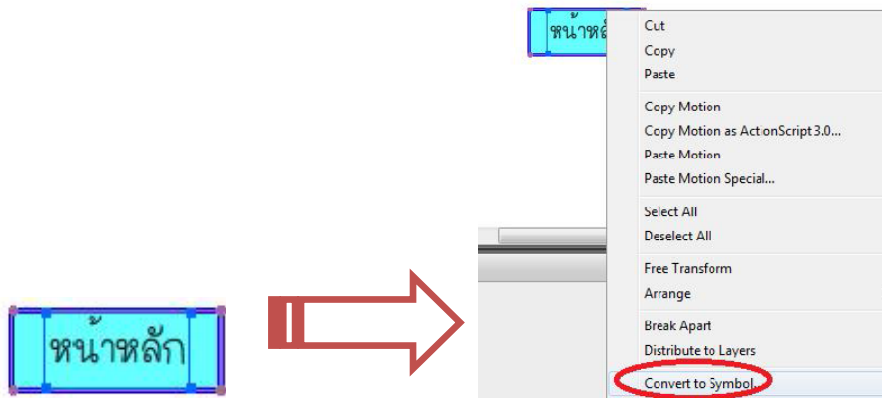
### - การแปลงออบเจ็คเป็นซิมโบลประเภทปุ่ม (Button)

1. สร้างปุ่มขึ้นมา 1 ปุ่มโดยใช้เครื่องมือ  (Rectangle Tool) และ  (Text Tool)



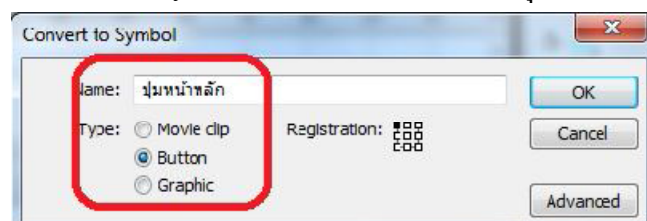
2. เลือกเครื่องมือ  (Selection Tool) จากนั้นเลือกวัตถุทุกส่วน

3. คลิกขวา เลือก > Convert to Symbol

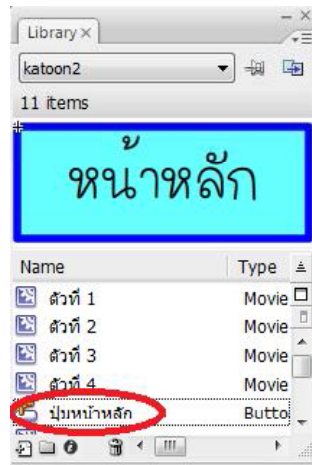


4. เปลี่ยนชื่อซิมโบล (Symbol) เป็น “ปุ่มหน้าหลัก”

5. เลือกประเภทของซิมโบล (Symbol) เป็น Button จากนั้นกดปุ่ม OK

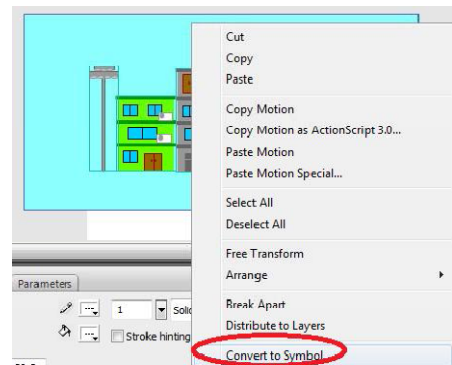
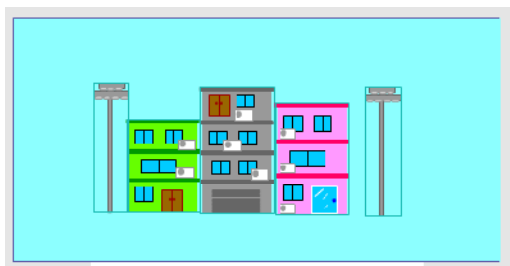


6. ใน Library จะมีซิมโบล (Symbol) ปุ่มหน้าหลักเพิ่มขึ้น

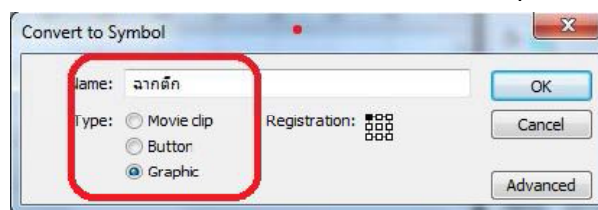


### - การแปลงออบเจ็คเป็นซิมโบลประเภทกราฟิก (Graphic)

1. เปิดไฟล์งาน “City” ขึ้นมา โดยใช้คำสั่ง File > Open... (Ctrl + O)
2. เลือกเครื่องมือ (Selection Tool)จากนั้นเลือกวัตถุทุกส่วน
3. คลิกขวา เลือก > Convert to Symbol



4. เปลี่ยนชื่อซิมโบล (Symbol) เป็น “ฉากตึก”
5. เลือกประเภทของซิมโบล (Symbol) เป็น Graphic จากนั้นกดปุ่ม OK



6. ใน Library จะมีซิมโบล (Symbol) ฉากตึก เพิ่มขึ้น

