

ใบความรู้ที่ 3

เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS3

1. โปรแกรม Flash คืออะไร

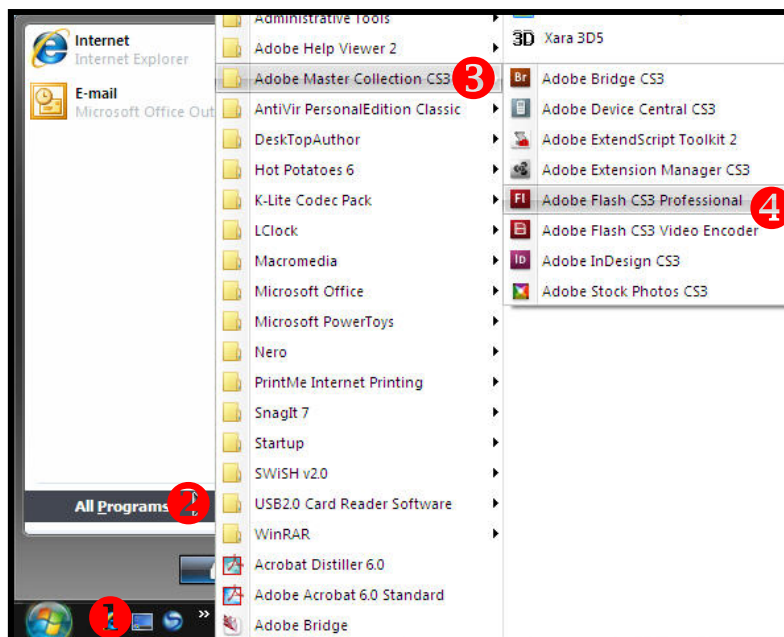
Flash CS3 เป็นผลิตภัณฑ์ที่พัฒนามาเพื่อสนับสนุนการสร้างงานกราฟิก ทั้งภาพนิ่ง และ ภาพเคลื่อนไหว สำหรับการนำเสนอผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต Flash มีฟังก์ชันช่วยอำนวยความสะดวกในการสร้างผลงานหลากหลายรูปแบบ ตลอดจนชุดคำสั่งโปรแกรมมิ่งที่เรียกว่า Flash Action Script ที่เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน และสามารถคอมไพล์ (Compile) เป็นโปรแกรมใช้งาน (Application Program) เช่น การทำ เป็น e-Card เพื่อแนบไปพร้อมกับ E-Mail ในโอกาสต่างๆ

เราสามารถนำ Flash สร้างเนื้อหาหลักๆได้แก่ต่าง ๆ เพื่อนำเสนอบนอินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะเป็น

- ภาพโลโก้ที่เคลื่อนไหวและระบบเมนูคลิก ซึ่งเป็นเมนูสำหรับนำผู้ชมเข้าไปยังหน้าต่าง ๆ ในเว็บ
- มัลติมีเดีย ที่ประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหวของตัวอักษรและกราฟิก พร้อมเสียงประกอบรวมวิดีโอ เช่น ภาพเปิดตัวของเว็บ แบนเนอร์ โฆษณา หรือภาพเคลื่อนไหวที่แสดงเรื่องราว
- ระบบงานบนเว็บ (Web Application) ซึ่งต้องมีการรับข้อมูลและการกระทำของผู้ชม เพื่อนำไปประมวลผลและแสดงออกมาตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ รวมไปถึงพวกเกมต่าง ๆ แม้กระทั่งเว็บไซต์ทั้งเว็บก็สามารถสร้างได้เสร็จสมบูรณ์ภายใน Flash เช่นกัน
- Flash Lite ช่วยให้คุณสร้างเนื้อหาเพื่อนำไปแสดงบนอุปกรณ์มือถือ เช่น เกม เป็นต้น

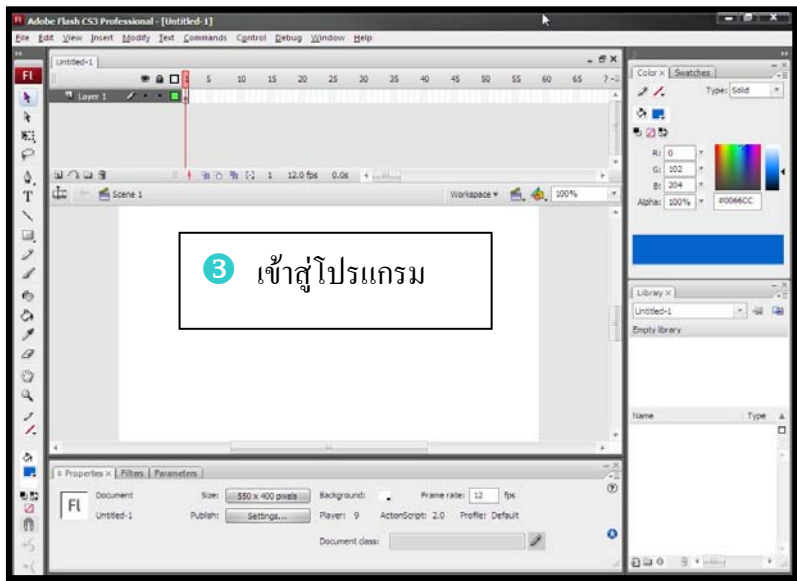
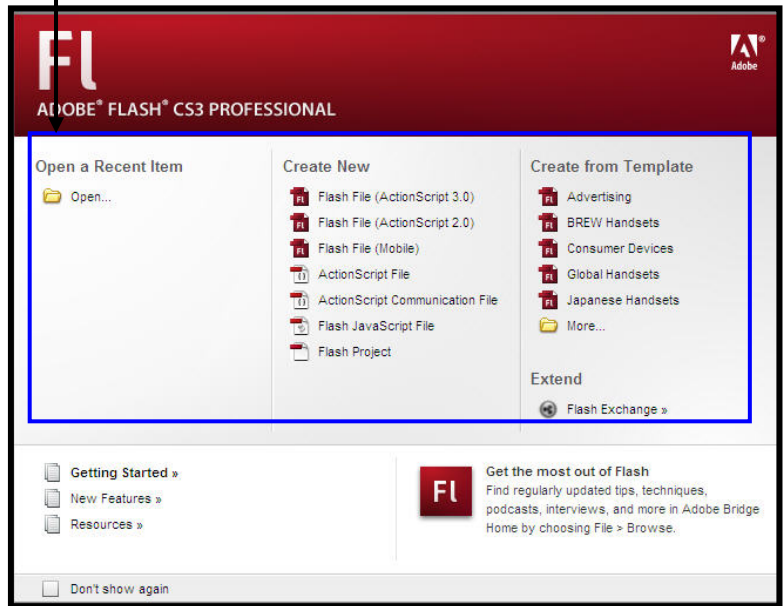
2. การเรียกใช้งานโปรแกรม

หลังจากที่ติดตั้งโปรแกรมแล้วคุณสามารถเรียกใช้โปรแกรมขึ้นมาใช้งานได้ โดยมีขั้นตอนดังนี้



1. คลิก Start > All Program > Adobe Master Collection CS3 > Adobe Flash CS3 Professional

2. คลิกเลือกรูปแบบ
เริ่มต้นการทำงาน

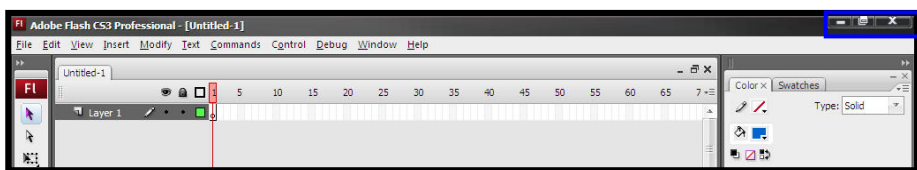


3. การปิดโปรแกรม

หลังจากทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว คุณอาจปิดโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง File > Exit หรือคลิกที่ปุ่ม



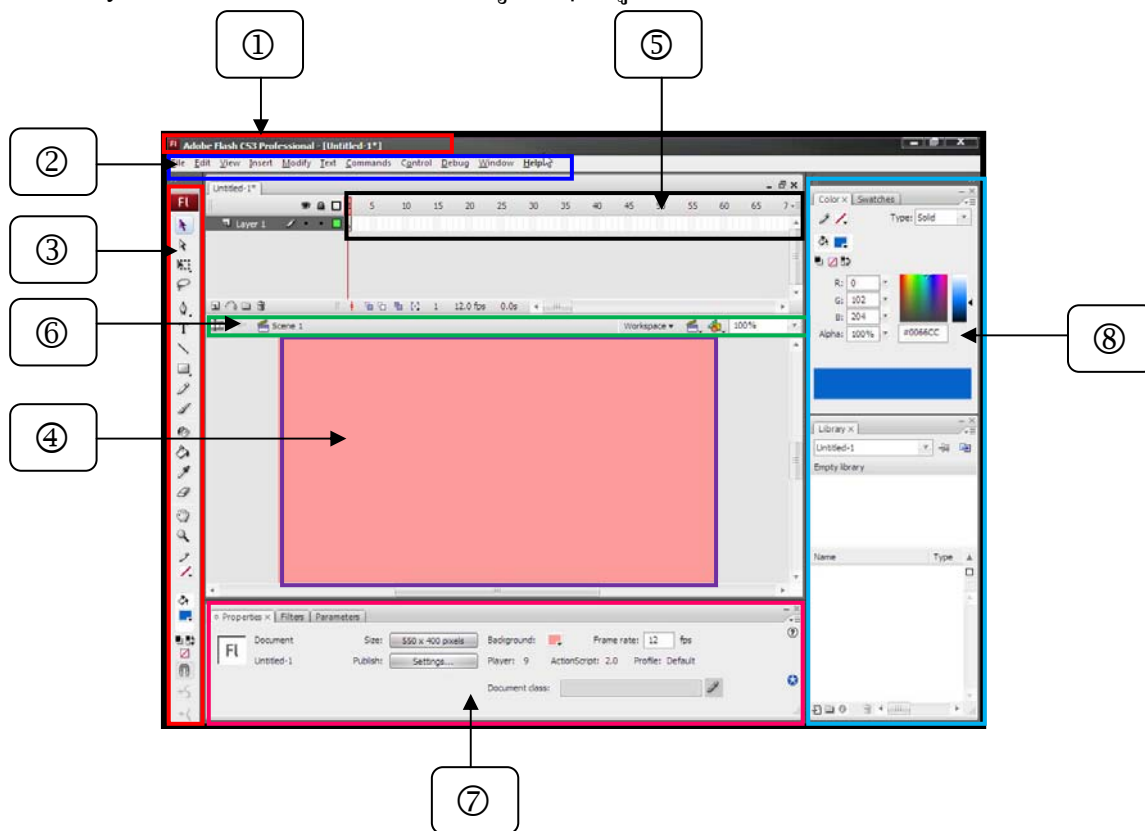
ตรงมุมขวาบนของวินโดว์โปรแกรมดังกล่าว



คลิกปิด
โปรแกรม

4. ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Flash CS3

เมื่อคุณคลิกเลือกรูปแบบการทำงานจาก Welcome Screen แล้วก็จะพบกับหน้าจอมาตรฐาน (Default Layout) ที่แสดงส่วนประกอบที่สำคัญต่าง ๆ ดังรูป



1. แถบชื่อหัวเรื่อง (Title Bar) แสดงปุ่มควบคุมหลัก (Control Menu) ชื่อโปรแกรม และปุ่มควบคุมหน้าต่างโปรแกรม

2. เมนูบาร์ (Menu Bar) แสดงรายการคำสั่งต่างๆ ของโปรแกรม

3. ทูลบ็อกซ์ (Toolbox) แสดงปุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการวาดภาพ สร้างภาพ ซึ่งสามารถ ซ่อน / แสดง ได้ด้วยการคลิกเมนู Windows > Tools

4. สเตจ (Stage) พื้นที่ส่วนที่ใช้ในการวางวัตถุต่างๆ หรืออาจจะเรียกว่า "เวที" เมื่อมีการนำเสนอผลงานจะ แสดงเฉพาะวัตถุบน Stage เท่านั้น

5. ไทม์ไลน์ (Timeline) หน้าต่างแสดงเส้นควบคุมเวลาสำหรับการนำเสนอผลงานประกอบด้วยส่วนทำงานเกี่ยวกับ Layer และ Timeline









































6. แถบแก้ไข (Edit Bar) ใช้แสดงชื่อชิ้น จัดการกับหน้าจอโปรแกรม ปรับขนาดมุมมองของสเตจซึ่งสามารถซ่อน/แสดง ได้ด้วยการคลิกเมนู Windows > Toolbars > Edit Bar

7. **แถบคุณสมบัติ (Properties)** ใช้กำหนดค่าคุณสมบัติของสแตจและออบเจ็กต์ต่างๆ โดยรายละเอียดที่ปรากฏขึ้นมักจะเปลี่ยนแปลงไปตามเครื่องมือหรือออบเจ็กต์ที่กา ลังคลิกเลือก สามารถซ่อน/แสดง ได้ด้วยการคลิกเมนู Windows > Properties > Properties หรือกดปุ่ม Ctrl + F3

8. **พาเนล (Panel)** หน้าต่างหรือชุดคำสั่งพิเศษที่ใช้ทำงานเฉพาะด้าน เช่น พาเนล Color ใช้เลือกและผสมสี พาเนล Library ใช้จัดเก็บออบเจ็กต์ต่างๆ เป็นต้น ซึ่งสามารถเปิด ดเรียกได้ด้วยการคลิกที่เมนู Windows













5. Toolbox

ทูลบ็อกซ์ (Toolbox) เป็นกล่องเก็บอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้าง ปรับแต่ง และแก้ไขวัตถุ เราสามารถเรียกใช้งานทูลบ็อกซ์ ได้โดยเลือกคำสั่ง Windows > Tools แล้วคลิกเลือกเครื่องมือได้ตาม

	1	1.  Selection Tool (V) : เลือกออบเจ็ก
	2	2.  Subselection Tool (A) : ปรับแต่งรูปทรงออบเจ็ก
	3	3.  Free Transform Tool (Q) : ปรับรูปทรงออบเจ็ก
	4	4.  Lasso Tool (L) : เลือกออบเจ็กหรือพื้นที่บางส่วนของออบเจ็ก
	5	5.  Pen Tool (P) : วาดรูปทรง เส้นโค้ง เส้นตรง
	6	6.  Text Tool (T) : พิมพ์ข้อความ
	7	7.  Line Tool (N) : วาดเส้นตรง
	8	8.  Rectangle Tool (R) : วาดสี่เหลี่ยม
	9	9.  Pencil Tool (O) : วาดรูปทรง เส้นโค้ง เส้นตรง
	10	10.  Brush Pencil Tool (Y) : ระบายสีภาพ
	11	11.  Ink Bottle Tool (S) : เติมสีเส้นให้กับออบเจ็ก
	12	12.  Paint Bucket Tool (K) : เติมสีพื้นให้กับออบเจ็ก
	13	13.  Eyedropper Tool (I) : ก่อปี่สีจากออบเจ็กอื่น
	14	14.  Eraser Tool (E) : ลบเส้นหรือสีพื้นของออบเจ็ก
	15	15.  Hand Tool (H) : เลื่อนดูส่วนต่าง ๆ ของภาพ
	16	16.  Zoom Tool (M, Z) : ย่อ / ขยายมุมมองของภาพบนสแตจ
	17	17.  Stroke Color : เลือกสีเส้น
	18	18.  Fill Color : เลือกสีพื้น
	19	19.  Black and White : เลือกเส้นเป็นสีดำและพื้นเป็นสีขาว
	20	20.  Swap colors : สลับสีเส้นกับสีพื้น

6. Main Toolbar แถบเครื่องมือหลัก ประกอบด้วยเครื่องมือ ดังนี้



เครื่องมือ		คำอธิบาย
	New	การเริ่มสร้างงานใหม่
	Open	การเปิดไฟล์งานเดิม
	Save	การบันทึกไฟล์งาน
	Print	การสั่งพิมพ์งาน
	Print Preview	การตรวจสอบดูก่อนพิมพ์
	Cut	การตัดหรือลบวัตถุออกเพื่อจะนำไปวางที่อื่น
	Copy	การคัดลอกวัตถุเพื่อจะนำไปวางที่อื่น
	Paste	การวางวัตถุที่ได้ Cut หรือ Copy มาวาง
	Undo	การย้อนกลับไป 1 ขั้นตอน
	Redo	การเดินหน้าไป 1 ขั้นตอน ใช้เมื่อมีการย้อนหลังไป 1 ขั้นตอน
	Snap to Objects	การสั่งให้วัตถุดึงดูดเมื่อเข้าใกล้กัน
	Smooth	การสั่งให้วัตถุมีความโค้งมน
	Straighten	การทำให้วัตถุดูแข็ง
	Rotate Scale Align	การหมุนวัตถุ

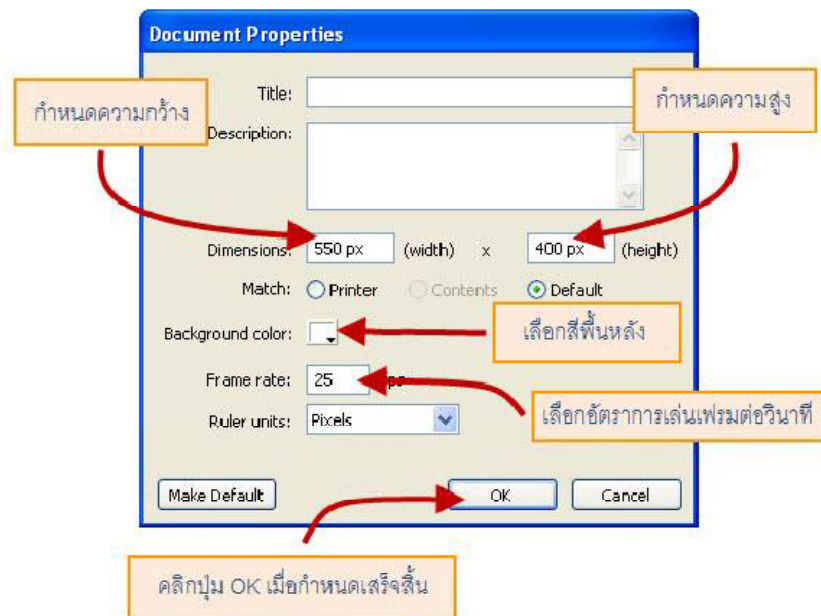
7. การสร้างไฟล์งาน

ในการเปิดโปรแกรมจะปรากฏหน้าจอ Welcome Screen เพื่อให้คลิกเลือกรูปแบบในการสร้างไฟล์งาน จากนั้นจึงสามารถปรับขนาดของสแตจได้ตามต้องการ

1. คลิกเลือก Flash File (ActionScript 2.0) จากส่วนของ Create New เพื่อสร้างไฟล์งานใหม่



2. คลิกปุ่ม **550 x 400 pixels** จากนั้นจะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ Document Properties ขึ้นมา



3. พิมพ์กำหนดขนาดความกว้าง ความสูงของพื้นที่ทำงานลงในช่อง Dimensions
4. ปรับสีพื้นหลังที่ Background color ตามต้องการ
5. กำหนดอัตราการเล่นเฟรมต่อวินาทีที่ Frame rate โดยปกติจะอยู่ที่ 25 fps
6. คลิกปุ่ม **OK** เพื่อยืนยันคำสั่ง จากนั้นพื้นที่สแตจจะมีขนาดเปลี่ยนแปลงไปตามค่าที่กำหนดไว้
7. ออกแบบผลงานได้ตามต้องการ

8. หลักการทำงานของ Flash

ขั้นตอนที่ 1 เป็นการนำภาพที่เราสร้างขึ้น หรือที่เราได้มาจากที่อื่นมาวางบน Stage

ขั้นตอนที่ 2 ทำการแปลงวัตถุนั้นเป็น Symbol ซึ่งเป็นลักษณะที่ Flash สามารถนำไปทำเป็น

Animation ได้

ขั้นตอนที่ 3 เป็นขั้นตอนที่เราจะมาทำ Symbol ให้เป็น Animation ซึ่งในขั้นตอนนี้เราสามารถจะใส่เสียง หรือ Script คำสั่งเพิ่มเติมลงไปได้ด้วย

ขั้นตอนที่ 4 เมื่อเราสร้างชิ้นงานเสร็จแล้ว เราก็ทำการ Publish หรือทำการแปลงชิ้นงานของเราออกสู่สายตาประชาชน

9. นามสกุลของ Flash

Flash จะสร้างนามสกุลหลัก ๆ 2 อย่าง คือ

1. *.fla คือไฟล์ที่ได้จากการสร้างชิ้นงานใน Flash ที่เกิดจากการบันทึกเป็นไฟล์ต้นฉบับ ซึ่งสามารถนำเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ *.fla ย่อมาจาก Flash Movie หรือที่เรียกว่า Movie

2. *.swf คือไฟล์ที่ Flash สร้างขึ้นหลังจากการแสดงผลออกมา ซึ่งสามารถ Double Click ดูผลการแสดงได้โดยไม่ต้องเปิดโปรแกรม Flash ซึ่ง *.swf ย่อมาจาก Shockwave Flash

นอกจากนั้น เมื่อเราสั่งให้ Flash ทำการ Publish หรือเผยแพร่งานออกมาเป็นหน้าเว็บ เราจะต้องกำหนดให้ Flash สร้างไฟล์ *.html เพิ่ม และเลือกไฟล์ที่มีสกุล 2 ชนิด คือ *.html กับ *.swf ซึ่ง *.html จะเป็นตัวเรียกไฟล์ *.swf ขึ้นมา เพื่อแสดงภาพเคลื่อนไหวบนหน้าเว็บ