

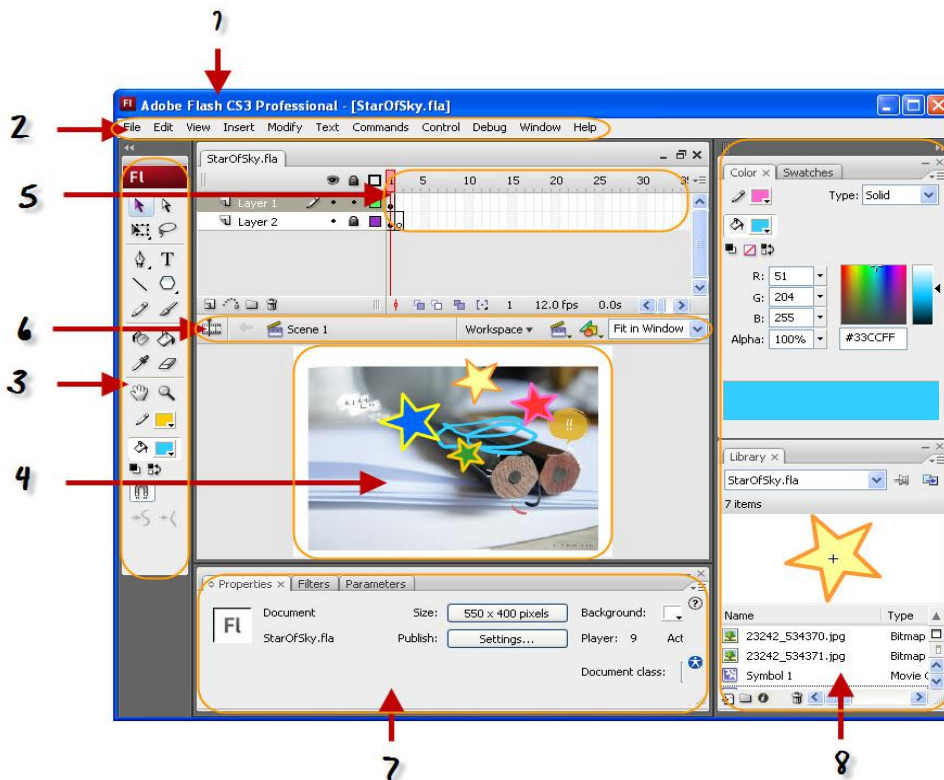
ใบความรู้ที่ 1

เรื่อง หน้าตาและส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS3

1. โปรแกรม Flash คืออะไร

Flash CS3 เป็นผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นเพื่อสนับสนุนการสร้างงานกราฟิก ทั้งภาพนิ่ง และ ภาพเคลื่อนไหว สำหรับการนำเสนอผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต Flash มีฟังก์ชันช่วยอำนวยความสะดวก ในการสร้างผลงานหลากหลายรูปแบบ ตลอดจนชุดคำสั่ง โปรแกรมมิ่งที่เรียกว่า Flash Action Script ที่เพิ่ม ประสิทธิภาพในการทำงาน และสามารถคอมไพล์ (Compile) เป็น โปรแกรมใช้งาน (Application Program) เช่น การทำเป็น e-Card เพื่อแนบไปพร้อมกับ E-Mail ในโอกาสต่างๆ

2. ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Flash CS3



1. แถบชื่อหัวเรื่อง (Title Bar) แสดงปุ่มควบคุมหลัก (Control Menu) ชื่อโปรแกรม และปุ่มควบคุม หน้าต่างโปรแกรม

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)** หน้าต่างแสดงเส้นควบคุมเวลาสำหรับการนำเสนอผลงาน ประกอบด้วยส่วนทำงานเกี่ยวกับ Layer และ Timeline

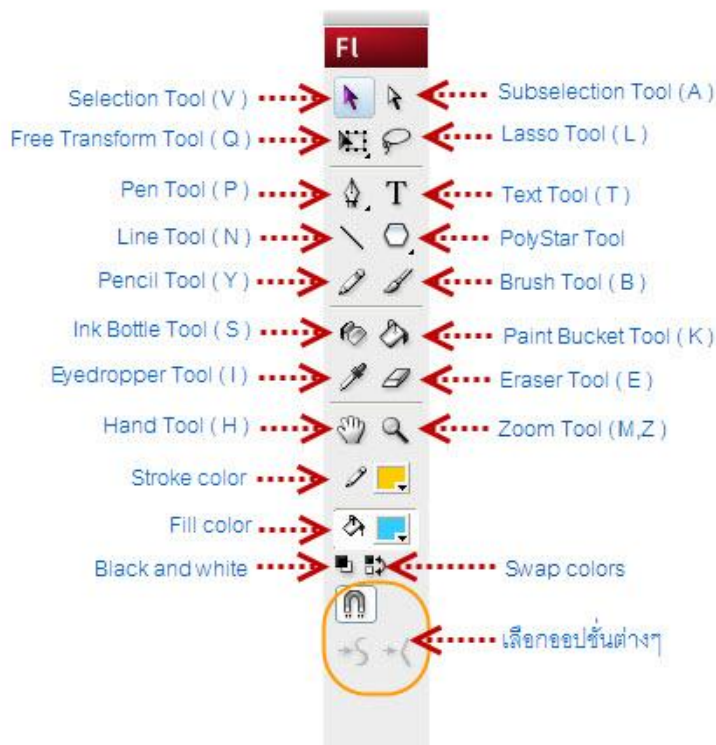
6. **แถบแก้ไข (Edit Bar)** ใช้แสดงชื่อชั้น จัดการกับหน้าจอโปรแกรม ปรับขนาดมุมมองของสเตจ ซึ่งสามารถซ่อน/แสดง ได้ด้วยการคลิกเมนู Windows > Toolbars > Edit Bar

7. **แถบคุณสมบัติ (Properties)** ใช้กำหนดค่าคุณสมบัติของ สเตจและออบเจกต์ต่างๆ โดย รายละเอียดที่ปรากฏขึ้นมาจะเปลี่ยนแปลงไปตามเครื่องมือหรือออบเจกต์ที่กำลังคลิกเลือก สามารถซ่อน/แสดง ได้ด้วยการคลิกเมนู Windows > Properties > Properties หรือกดปุ่ม Ctrl + F3

8. **พาเนล (Panel)** หน้าต่างหรือชุดคำสั่งพิเศษที่ใช้ทำงานเฉพาะด้าน เช่น พาเนล Color ใช้เลือกและผสมสี พาเนล Library ใช้จัดเก็บออบเจกต์ต่างๆ เป็นต้น ซึ่งสามารถเปิดเรียกได้ด้วยการคลิกที่เมนู Windows

3. Toolbox

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



เครื่องมือต่างๆ บนทูลบ็อกซ์ (Toolbox)






























Selection Tool (V)

คำสั่ง Selection การเลือกวัตถุ

















Subselection Tool (A)

คำสั่ง Selection การเลือกวัตถุ

	Free Transform Tool (Q)	ยืด หด ย่อ หรือขยายขนาดของวัตถุ
	Gradient Transform Tool (F)	ปรับแต่งการไล่โทนสีแบบ Linear และ Radial
	Lasso Tool (L)	คำสั่ง Selection การเลือกวัตถุ
	Pen Tool (P)	วาดเส้นและส่วนโค้งต่าง
	Add Anchor Point Tool (=)	เพิ่มจุดแองเคอร์
	Delete Anchor Point Tool (-)	ลบจุดแองเคอร์
	Convert Anchor Point Tool (C)	ปรับเปลี่ยนเส้นโค้งให้เป็นมุม
	Text Tool (T)	พิมพ์ตัวอักษร
	Line Tool (N)	วาดเส้นตรง
	Rectangle Tool (R)	วาดสี่เหลี่ยม
	Oval Tool (O)	วาดวงกลม
	Rectangle Primitive Tool (R)	วาดสี่เหลี่ยมแบบปรับแต่งรูปทรงได้
	Oval Primitive Tool (O)	วาดวงกลมแบบปรับแต่งรูปทรงได้
	PolyStar Tool	วาดรูปหลายเหลี่ยม/รูปดาว
	Pencil Tool (Y)	ดินสอวาดภาพ
	Brush Tool (B)	แปรงระบายสี
	Ink Bottle Tool (S)	ปรับแต่งเส้นขอบของวัตถุ
	Paint Bucket Tool (K)	เทสีพื้น
	Eyedropper Tool (I)	คัดลอกสีที่ต้องการ
	Eraser Tool (E)	ยางลบ
	Hand Tool (H)	จับ Stage เลื่อนไปยังที่ต้องการ
	Zoom Tool (M, Z)	ซูมย่อ/ขยายหน้าจอ
	Stroke color	ปรับแต่งสีของเส้นขอบ
	Fill color	ปรับแต่งสีของพื้น
	Black and white	เปลี่ยนสี Stroke Color กับ Fill Color เป็นสีขาว/ดำ
	Swap colors	สลับสีระหว่าง Stroke Color กับ Fill Color
	No color	เปลี่ยนสี Stroke Color ให้ไม่มีสี

4. 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

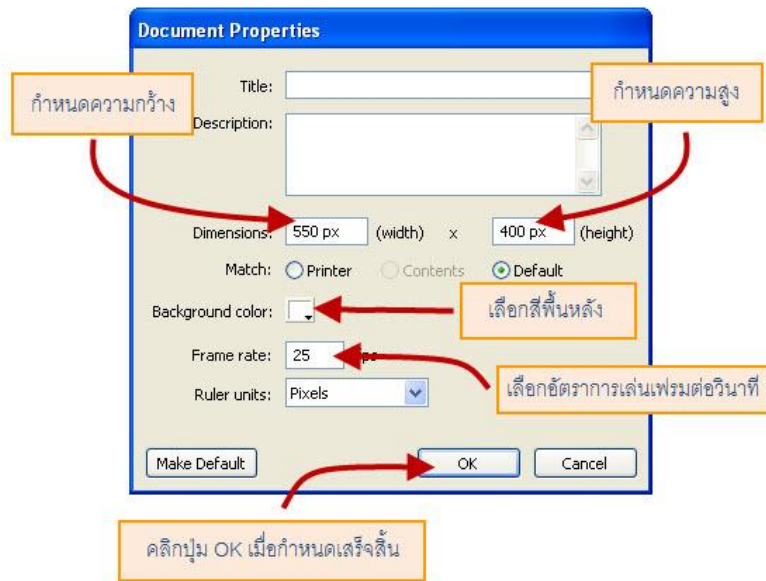
5. การสร้างไฟล์งาน

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



- พิมพ์กำหนดขนาดความกว้าง ความสูงของพื้นที่ทำงานลงในช่อง Dimensions
- ปรับสีพื้นหลังที่ Background color ตามต้องการ
- กำหนดอัตราการเฟรมต่อวินาทีที่ Frame rate โดยปกติจะอยู่ที่ 25 fps
- คลิกปุ่ม **OK** เพื่อยืนยันคำสั่ง จากนั้นพื้นที่สแตจจะมีขนาดเปลี่ยนแปลงไปตามค่าที่กำหนดไว้
- ออกแบบผลงานได้ตามต้องการ

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 หรือทำการแปลงชิ้นงานของเรา ออกสู่สายตาประชาชน

นามสกุลของ Flash

Flash จะสร้างนามสกุลหลัก ๆ 2 อย่าง คือ

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

2. *.swf คือไฟล์ที่ Flash สร้างขึ้นหลังจากการแสดงผลออกมา ซึ่งสามารถ Double Click ดูผลการแสดงได้ โดยไม่ต้องเปิดโปรแกรม 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