



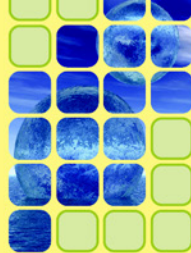
สร้าง

2D Animation Interactive FLASH 8



ด้วย

- Sothink SWF Decompilerถอดรหัสแปลงไฟล์ .SWF ให้เป็นไฟล์ Source Code ตามสกุล .FLA ที่คุณสามารถแก้ไขได้
- ลดขนาดไฟล์แฟลชด้วย Flash Optimizer
- แปลงไฟล์ Flash Projector (.EXE) ให้เป็นไฟล์ .SWF ด้วย Sparkle FlashKeeper
- แปลงไฟล์วิดีโอให้เป็น Flash ด้วย Wondershare Video To Flash Encoder
- สร้าง Screen Saver ง่ายๆ ด้วย Flash Smith



คำนำ

ถ้าคุณ เป็นคนหนึ่งที่ท่องอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ คุณคงไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าไม่เคยรู้ ไม่เคยเห็น และไม่รู้จักกับ Flash ด้วยรูปแบบการนำเสนอด้วยสีสันและรูปแบบอันโดดเด่น อีกทั้งยังสามารถโต้ตอบกับผู้ชม ยิ่งเพิ่มความนิยมให้กับโปรแกรม Flash ไม่ว่าจะเป็นผู้ใช้งานธรรมดา หรือเหล่านักพัฒนาและนักออกแบบเว็บไซต์ก็มักจะนำ Flash ไปใช้งานเพื่อเพิ่มลูกเล่น และความโดดเด่นให้กับเว็บไซต์ของตน

ด้วยการที่โปรแกรม Flash เป็นโปรแกรมที่ใช้งานได้ง่าย สามารถสร้างสรรค์เป็นสิ่งต่างๆ ตามที่เราคิดได้ ไม่ว่าจะในรูปแบบ สีสัน และเสียง เราสามารถเพิ่มเติมตกแต่งได้ง่ายและไม่จำกัด จึงเป็นการกระตุ้นต่อมความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้ผลิตชิ้นงานนั้นๆ

หนังสือเล่มนี้ตั้งใจเขียนขึ้นมาเพื่อเป็นคู่มือในการทำงาน โดยปูพื้นฐานการทำงานตั้งแต่ต้น เพื่อให้ผู้ที่สนใจเริ่มหัดใช้งาน Flash ได้อย่างรวดเร็ว และยังเป็นคู่มือในการอ้างอิงของคนที่ใช้งานโปรแกรม Flash เป็นแล้วได้อีกด้วย

นอกจากเป็นคู่มือในการพัฒนาโปรแกรม Flash แล้ว หนังสือเล่มนี้ยังได้เพิ่มเนื้อหาในส่วนของโปรแกรมเสริมที่ใช้ในการพัฒนา Flash ให้มีความสามารถมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็น Sothink SWF Decompiler เพื่อทำการถอดรหัสไฟล์ Flash, Flash Optimizer เพื่อทำการลดขนาดของไฟล์ Flash, FlashKeeper เพื่อทำการแปลง Flash โปรเจกต์เตอร์ไฟล์ให้เป็น .SWF, Wondershare Video To Flash Encoder เพื่อแปลงไฟล์วิดีโอให้เป็น Flash และสร้าง ScreenSaver ด้วยโปรแกรม Flash Smith

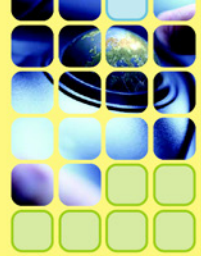


ท้ายสุดสำหรับผู้ที่กำลังมองหาหนังสือเพื่อนำมาใช้เป็นคู่มือในการพัฒนาโปรแกรม Flash ผู้เขียนขอแนะนำหนังสือเล่มนี้ ซึ่งจะสามารถตอบสนองความต้องการของผู้อ่านในทุกๆ ด้าน เมื่ออ่านหนังสือเล่มนี้จบแล้ว นอกจากจะสามารถพัฒนาชิ้นงานจากโปรแกรม Flash ได้แล้ว ยังสามารถใช้งานโปรแกรมเสริมอื่นๆ ได้อีกด้วย ทำให้ผู้อ่านสามารถพัฒนาฝีมือ ซึ่งไม่ใช่เป็นการพัฒนาเพียงวันนี้ แต่เป็นการพัฒนาเพื่อวันข้างหน้าด้วย

อภิชัย เรืองศิริปิยะกุล
webmaster@computers.co.th



SE-ED



1

เริ่มแรกเรียนรู้ Flash

13

มีอะไรใหม่ใน Flash 8	13
คอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมและการติดตั้งโปรแกรม	15
วิธีการติดตั้งโปรแกรม Flash	15
เปิดโปรแกรม Flash 8	18
Start Page	19
ทางลัดในการสร้างงาน	20
บันทึกชิ้นงานเพื่อความปลอดภัย	22
บันทึกไฟล์เป็นเทมเพลต (Template)	22
กำหนดคุณสมบัติของชิ้นงาน	24
สิ่งแวดล้อมในการพัฒนาโปรแกรม Flash	25
ทำความเข้าใจกับสแตจ (Stage) เวทีแห่งจินตนาการ	26
จัดระยะวางวัตถุอย่างฉลาด	28
ไม้บรรทัด (Ruler)	28
เส้นกริด (Grid)	29
เส้นไกด์ (Guide)	30
งานนี้สนิทแน่ถ้าใช้ Snap	31
กล่องเครื่องมือ (Tools Panel)	32



กลุ่มเครื่องมือหลัก (Tools Section)	32
กลุ่มเครื่องมือที่ใช้กำหนดมุมมอง (View Section)	33
กลุ่มกำหนดสี (Color Section)	34
กลุ่มคุณสมบัติเสริม (Option Section)	34
ไทม์ไลน์ (Timeline) เส้นแห่งเวลา	34
พาเนล (Panel)	35
บันทึกสิ่งแวดลอมเฉพาะตัว	38
พาเนลปรับคุณสมบัติ (Property Inspector)	39
ไฟล์พื้นฐานของโปรแกรม Flash มีอะไรบ้าง	39

2

จากเส้นสายสู่ลายภาพ

41

รู้จักภาพกราฟิกในระบบดิจิทัล	41
ภาพชนิดเวกเตอร์ (Vector)	42
ภาพชนิดบิตแมป (Bitmap)	42
ภาพที่สร้างจากโปรแกรม Flash	42
การวาดภาพใน Flash	43
เปิดกล่องเครื่องมือสร้างเส้น	44
มาเรียนรู้เรื่องเส้น (Stroke) และสีพื้น (Fill) กันก่อน	44
หยิบเครื่องมือมาใช้งาน	46
เครื่องมือในการสร้างภาพกราฟิก	42

3

เส้นสาย ระบายภาพให้มันมีมิติและสีสับ

55

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสี	55
RGB Color Model	55
HSB Color Model	56
ระบบสีในโปรแกรม Flash	56
องค์ประกอบพื้นฐานในการระบุและเลือกสี	57
เลือกหรือผสมสีด้วย Color Panel	58
การใช้งาน Color Mixer Panel	58

การใช้งาน Color Swatches Panel	59
เครื่องมือที่ใช้ในการเลือกสี	60
การเรียกใช้งาน Eyedropper Tool	60
วิธีการใส่สีให้กับวัตถุ (Object)	61
การใช้งาน Ink Bottle Tool	62
การใช้งาน Paint Bucket Tool	62
เครื่องมือที่ใช้ในการทาสี (Brush Tool)	63
เครื่องมือที่เราใช้ในการลบ (Eraser Tool) ส่วนของชิ้นงานที่เราไม่ต้องการ	65
ทำภาพให้มีมิติด้วยสีเกรเดียนท์ (Gradient Color)	66
การใช้สีแบบ Bitmap	69
การทำให้ภาพโปร่งแสง (Transparency)	70

4

ควบคุมและจัดการกับวัตถุ (Object)

73

วิธีการเลือกวัตถุ	73
การเลือกวัตถุด้วย Selection Tool	73
การเลือกวัตถุด้วย Subselection Tool	76
การจัดการชิ้นงานด้วย Lasso Tool	77
การจัดการชิ้นงานด้วย Free Transform Tool	78
การจัดกลุ่ม (Group) และแยกวัตถุ (Break Apart)	82
การเคลื่อนย้าย คัดลอก และลบวัตถุออกจากสแตจ	84
การเคลื่อนย้ายวัตถุ	84
การคัดลอกหรือสำเนาวัตถุ	85
การลบวัตถุออกจากสแตจ	86
การจัดเรียงวัตถุ (Align)	86
การซ้อนทับกัน (Arrange)	87

5

สร้างเรื่องราวให้กับชิ้นงาน

89

รูปแบบของข้อความที่ Flash เตรียมไว้ให้เรา	89
ระบบการจัดการฟอนต์ในโปรแกรม Flash	89

Embedded Fonts	89
Device Fonts	90
Font Symbols	90
การสร้างข้อความ (Static Text)	90
การปรับแต่งคุณสมบัติของตัวอักษร	91
การปรับคุณสมบัติของตัวอักษรเกี่ยวกับการจัดย่อหน้า	93
สร้างข้อความแบบไดนามิก (Dynamic Text)	94
สร้างข้อความ Input Text	97
การฝังฟอนต์ในไฟล์ Flash	98
การสร้าง Symbol Font	99
การใส่ลิงค์ให้กับข้อความ	101
วิธีการแปลงตัวอักษรให้เป็นภาพกราฟิก	101

6

เรื่องวุ่นๆ ของ Instance กับ Symbol 103



การกำหนดของซิมโบล (Symbol)	104
ชนิดของ Symbol	104
สร้างซิมโบล	104
ทำความเข้าใจกับไลบรารีพาเนล (Library Panel)	106
กำหนดอินสแตนซ์ (Instance)	108
การแก้ไขซิมโบล (Symbol) และอินสแตนซ์ (Instance)	108
การสลับอินสแตนซ์ (Swap Instance)	108
การนำเข้าซิมโบลไฟล์งานอื่น	110

7

การนำไฟล์ภาพกราฟิกเข้ามาใช้งาน 111

รู้จักกับไฟล์ภาพที่สามารถนำเข้ามาใช้งานใน Flash	111
การนำเข้าไฟล์ภาพ	112
การกำหนดคุณสมบัติของไฟล์ภาพที่นำเข้ามา	113
การแก้ไขภาพ	115
แปลงภาพบิตแมป (Bitmap) ให้เป็นภาพแล้วเวกเตอร์ (Vector)	116
การนำเข้าไฟล์ภาพเวกเตอร์	117



ชนิดของไฟล์เสียงที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรม Flash	120
การนำเข้าไฟล์เสียง	120
การนำไฟล์เสียงมาใช้ในวัตถุ	121
การใส่เสียงให้กับปุ่ม (Button)	121
การใส่เสียงให้กับชิ้นงาน (Movie Clip)	122
การลบไฟล์เสียงออกจากชิ้นงาน	123
เทคนิคการปรับแต่งไฟล์เสียง	123
การปรับแต่งไฟล์เสียงให้น่าสนใจด้วยตนเอง	125
กำหนดจุดเริ่มต้นและสิ้นสุดของไฟล์เสียงด้วย Edit Envelope	126
กำหนดความดังค่อยของไฟล์เสียง	126
การบีบอัดไฟล์เสียง	127

คุยกันก่อนกับไฟล์วิดีโอใน Flash	133
ชนิดของไฟล์วิดีโอที่นำมาใช้งาน	134
Codec ของ Flash Video	134
เทคนิคการบีบอัดวิดีโอ	134
การนำไฟล์วิดีโอมาใช้ใน Flash	135
การแปลงไฟล์วิดีโอให้เป็น Flash Video (FLV)	135
การนำเข้าไฟล์วิดีโอ	136
การนำเข้าไฟล์วิดีโอแบบ Progressive และแบบ Streaming	136
การนำเข้าไฟล์วิดีโอแบบฝัง (Embed)	143
การตัดต่อวิดีโอแบบฝัง (Embed)	146

เส้นแห่งกาลเวลา (Timeline) กับการสร้างการเคลื่อนไหว	149
ส่วนประกอบของไทม์ไลน์	150
เลขอร์จัดการภาพเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนยุ่งยากให้ง่ายขึ้น	151
การสร้างเลเยอร์ (Layer)	152

จัดการเลเยอร์ (Layer)	152
เฟรม (Frame) กรอบแห่งการเคลื่อนไหว	157
การปรับมุมมองของเฟรม (Frame)	158
การเพิ่มคีย์เฟรม	158
การลบคีย์เฟรม	159
การเลือกคีย์เฟรม	159
Onion Skins เครื่องช่วยสร้างภาพเคลื่อนไหว	160
การปรับขอบเขตของ Onion Skins	

11

บทแห่งการเคลื่อนไหว (Animations)

161

ชนิดของการเคลื่อนไหว (Animations)	161
การทำการเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม (Frame by Frame)	162
การทำการเคลื่อนไหวแบบ Motion Tween	162
การทำการเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูปร่าง (Shape Tween)	164
การทำการเคลื่อนไหวตามเส้นไกด์ (Guide)	166

12

มูฟวี่คลิป ปุ่ม และกราฟิก

171

มูฟวี่คลิป (Movie Clip) ชิ้นงานที่ต้องการเคลื่อนไหว	171
ปุ่ม (Button) ชิ้นงานที่รอการกด	172
กราฟิก (Graphic) ภาพต้นแบบของซิมไบล	173
การปรับแต่งมูฟวี่คลิปด้วยฟิลเตอร์ (Filter)	174
การปรับแต่งคุณสมบัติของฟิลเตอร์	175

13

สร้างการตอบสนอง (Interactive) ด้วย ActionScript

181

ActionScript คืออะไร	182
Actions Panel ช่องทางจัดการกับ ActionScript	182
วิธีการเรียก Actions Panel	183
ตำแหน่งที่เขียน ActionScript	186
วิธีการเขียน ActionScript	187
Script Assist	187



<i>Export Mode</i>	188
คำสั่งพื้นฐานของ ActionScript ที่ควรรทราบ	188
คำสั่งเกี่ยวกับเหตุการณ์ของเมาส์ (<i>On Mouse Events</i>)	189
คำสั่ง <i>FSCCommand</i>	189
คำสั่ง <i>GO TO</i>	190
คำสั่ง <i>Get URL</i>	190
คำสั่ง <i>Stop</i> และคำสั่ง <i>Play</i>	191

14

เผยแพร่ชิ้นงานด้วยการ Publish 193

ขั้นตอนการ Publish	193
การกำหนดคุณสมบัติไฟล์ชนิดต่างๆ	194
การ Publish เป็น Flash Movie (.swf)	194
การ Publish เป็นไฟล์ HTML	196
การ Publish ไฟล์เป็นนามสกุล GIF	197
การ Publish ไฟล์เป็นนามสกุล JPEG	199
การ Publish ไฟล์เป็นนามสกุล PNG	199
การ Publish ไฟล์เป็นโปรแกรมไฟล์ Projector	201
การทดสอบการนำเสนอผลงานผ่านอินเทอร์เน็ตด้วย Bandwidth Profiler	201
การดาวน์โหลดข้อมูล : การทดสอบขั้นสุดท้าย	203

15

เพิ่มพลังการทำงาน Flash ด้วยเหล่าพองเพื่อน 205

ถอดรหัสลับด้วย Sothink SWF Decompiler	205
สำรวจหน้าตา <i>Sothink SWF Decompiler</i>	206
การถอดรหัสออกมาเป็นไฟล์ซอร์สโค้ด	207
ถอดรหัสออกมาเป็นชิ้นๆ ตามชนิดของไฟล์	209
จับไฟล์แฟลชมาเก็บไว้ในเครื่องของเรา	211
ขั้นตอนการจับไฟล์แฟลช	212
ลดน้ำหนักให้ไฟล์แฟลชด้วย Flash Optimizer	213
หน้าต่างของ <i>Flash Optimizer</i>	213
วิธีการลดขนาดไฟล์	214

แปลงไฟล์ Flash Projector (.EXE) ให้เป็นไฟล์ .SWF	217
หน้าต่างของ <i>Sparkle FlashKeeper</i>	217
ขั้นตอนการแปลงไฟล์	218
แปลงไฟล์วิดีโอให้เป็นไฟล์ Flash	220
สร้าง Flash Screen Saver ง่ายๆ ด้วย FlashSmith	227
อ้อล้าเพื่อนๆ	229





เริ่มแรกเรียนรู้ Flash

โปรแกรม Flash เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถมากมายและโดดเด่นไม่เป็นที่รองใครไม่ว่าจะเป็นการทำงานในระบบงานบนเว็บ (Web Application) ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ระบบมัลติมีเดีย ไปจนถึงการพัฒนาเนื้อหาในโทรศัพท์มือถือ จึงมีนักออกแบบเว็บไซต์และนักพัฒนาทั้งหน้าเก่าและหน้าใหม่ให้ความสนใจในตัวโปรแกรมนี้เป็นจำนวนมาก

Flash ได้ถูกพัฒนามาหลายรุ่น ปัจจุบันพัฒนามาถึงรุ่นที่ 8 แล้ว นับว่าเป็นการพัฒนาที่ไม่หยุดยั้งของทีมงานพัฒนา Flash เพราะในแต่ละรุ่นจะมีการเพิ่มความสามารถใหม่ๆ เข้าไปอย่างมากมาย เรามาดูกันว่าใน Flash 8 มีอะไรเพิ่มเติมกันบ้าง

มีอะไรใหม่ใน Flash 8

Macromedia Flash 8 เป็นเวอร์ชันล่าสุด ซึ่งได้เพิ่มลูกเล่นใหม่ๆ เพื่อใช้สร้างงานมัลติมีเดียสำหรับงานเว็บไซต์ งานนำเสนอ (Presentation) และงานแอปพลิเคชันต่างๆ เพื่อให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ในส่วนนี้เราได้รวบรวมคุณสมบัติใหม่ๆ พร้อมทั้งคำอธิบายพอสังเขปไว้ให้แล้ว ส่วนรายละเอียดต่างๆ คุณจะได้พบในบทต่อไป

สิ่งใหม่ๆ ที่เพิ่มเติมเข้ามาใน Flash 8 มีดังนี้

■ **หน้าของโปรแกรม (User Interface)** ถึงแม้ภาพรวมของโปรแกรมจะมีหน้าตาเหมือนเดิม แต่ในส่วนของการละเอียดย่อยๆ ได้มีการแก้ไขให้สามารถทำงานได้ง่ายขึ้นดังนี้

1. พาเนล (Panel) ได้ถูกจัดรวมกันเพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน และยังเป็นการเพิ่มพื้นที่ให้เราได้ใช้งานมากขึ้นอีกด้วย
2. เมื่อเราทำการทดสอบชิ้นงาน ระบบจะทำการแสดงหน้าต่างทดสอบโดยจะแสดงเฉพาะพื้นที่ของ Stage เท่านั้น
3. Library Panel ได้ถูกรวมเป็นหนึ่งเมื่อเปิดชิ้นงานหลายๆ ชิ้นพร้อมกัน โดยเราสามารถเลือก Library ของชิ้นงานใดๆ ได้ทาง Drop List ของ Library Panel

■ **ผู้ช่วยเขียนสคริปต์ (Script Assist)** เป็นการกลับมาของ Normal Mode ที่เคยเป็นผู้ช่วยที่แสนดีใน Flash MX และได้ถูกถอดออกไปในรุ่น Flash MX 2004 และใน Flash 8 ก็ได้กลับมาโดยเปลี่ยนชื่อใหม่เป็น Script Assist การกลับมาในครั้งนี้จะทำให้มือใหม่สามารถเขียน ActionScript ได้ง่ายขึ้น เพราะไม่ต้องจำ Syntax ทาง Script Assist จะเป็นผู้ช่วยให้เราเพียงเราแค่กรอกข้อมูลที่ต้องการลงไปเท่านั้น

■ **On2PV Codec** เข้ามารหัสใหม่ของไฟล์วิดีโอ ซึ่งจะทำให้ไฟล์วิดีโอที่ได้มีคุณภาพที่ดีและยังช่วยลดแบนด์วิดท์ที่ต้องใช้ในการโหลดวิดีโอผ่านอินเทอร์เน็ตอีกด้วย

■ **โหมดการวาดภาพ (Drawing Mode)** แก้ไขปัญหาการวาดภาพที่มักเกิดขึ้นบ่อยด้วยการ Group ภาพที่วาดทับกัน เพราะป้องกันการทับกันของภาพกราฟิก และยังเพิ่มการแก้ไขปลายเส้นที่วาดโดยสามารถเลือกได้ว่าให้ปลายเส้นนั้นเป็นปลายตัดหรือปลายมนได้ และยังสามารถเลือกการตัดของเส้นสองเส้นได้ด้วยว่า จุดตัดของทั้งสองเส้นนั้นจะให้มุมที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไร

■ **โหมดสี (Color Mode)** ทาง Flash 8 ได้เพิ่มลูกเล่นให้กับเรามากขึ้น ดังนี้

1. สามารถใช้สีแบบ Gradients ให้กับ Stroke ได้
2. การใช้สีแบบ Gradients ได้เพิ่มความสามารถให้กำหนดค่า Overflow ให้เกิดเอฟเฟกต์แปลกๆ ได้อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นแบบสะท้อนกระจก (Mirror) หรือจะเป็นแบบไล่สีไปเรื่อยๆ (Repeat)
3. การใช้สีแบบ Gradients เมื่อเทสีลงไปแล้วเรายังสามารถที่จะย้ายจุดศูนย์กลางของการไล่โทนสีได้อีกด้วย



- **Object Level Undo** สามารถยกเลิก (Undo) ได้ในระดับของแต่ละออบเจกต์ที่แยกจากกัน โดยสั่งการผ่านทาง History Panel
- **Flash** สามารถโหลดไฟล์ที่เป็นนามสกุล *.png และ *.gif เข้ามาในชิ้นงาน Flash ได้
- **Motion Tween Speed** สามารถควบคุมความเร็วของ Motion Tween ได้ในทุกช่วงของการเคลื่อนที่
- **ตัวอักษร (Text)** เราสามารถเลือกใช้ตัวอักษรให้เหมาะสมกับงานได้ง่ายยิ่งขึ้น
- **Filter Effect** เราสามารถสร้างเอฟเฟกต์ให้กับตัวอักษร, Movie Clip และปุ่ม (Button) ได้ง่ายยิ่งขึ้น
- **Blend Mode** อีกหนึ่งความสามารถใหม่ที่ทำให้การสร้างเอฟเฟกต์เป็นเรื่องง่าย



คอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมและการติดตั้งโปรแกรม

เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ขายตามห้างไอทีหรือร้านขายคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ สามารถนำมาใช้งานได้โดยไม่ต้องมีปัญหา แต่ถ้าใครมีเครื่องเก่าที่ซื้อไว้นานแล้ว และอยากทราบว่าพอที่จะติดตั้งโปรแกรม Flash ได้หรือไม่นั้น เรามาดูความต้องการขั้นต่ำที่เครื่องคอมพิวเตอร์ควรจะเป็น ถ้าต่ำกว่าที่ว่ามานี้จะไม่สามารถติดตั้งได้

เครื่อง PC

ระบบปฏิบัติการ: MS Windows 2000 หรือ MS Windows XP

หน่วยประมวลผลกลาง (CPU): Pentium III 800 MHz ขึ้นไป

หน่วยความจำ (RAM): 256 MB ขึ้นไป

พื้นที่ฮาร์ดดิสก์: 710 MB ขึ้นไป

การแสดงผลของหน้าจอ: 1024 × 768, 16 บิตขึ้นไป



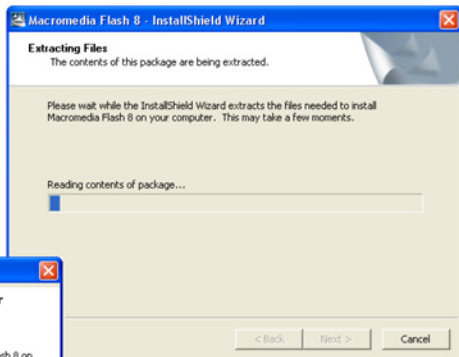
วิธีการติดตั้งโปรแกรม Flash

การติดตั้งโปรแกรม Flash นั้นไม่ต่างกับการติดตั้งโปรแกรมทั่วไป โดยไฟล์ติดตั้งโปรแกรม Flash จะอยู่ในซีดีที่แถมมา ให้ทำการดับเบิลคลิกที่ไฟล์ Flash8-en.exe

ระบบการติดตั้งโปรแกรม Flash จะเริ่มทำงาน โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

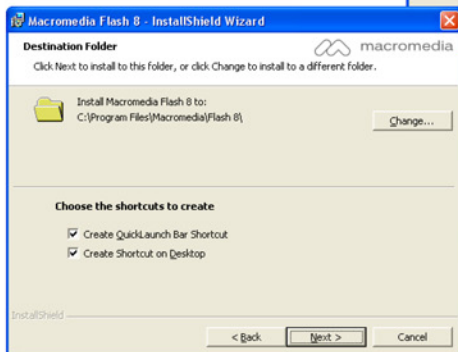


ระบบจะทำการคลายข้อมูลที่บีบอัดมา
เพื่อเตรียมติดตั้ง ▶



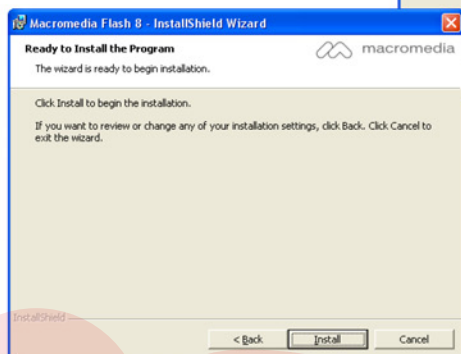
◀ แสดงโปรแกรมต่างๆ ที่จะติดตั้ง ให้
คลิกปุ่ม Next

โปรแกรมแสดงข้อความต้อนรับและ
แสดงรายการ คลิกเลือกหน้าข้อความ
"I accept the terms in the license
agreement" เพื่อตอบรับเงื่อนไขของ
การใช้โปรแกรม จากนั้นคลิกปุ่ม Next ▶

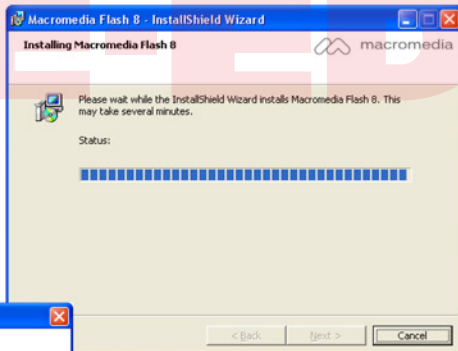


◀ ระบบจะให้เราเลือกไดเรกทอรีเพื่อติดตั้ง ใน
ที่นี้ไม่ต้องเปลี่ยนในส่วนด้านล่าง เรา
สามารถติดตั้งไอคอนบนเดสก์ทอป และ
Quick Launch ถ้าต้องการก็ให้คลิกเลือกได้
เลย จากนั้นคลิกปุ่ม Next เพื่อทำการติดตั้ง
ต่อไป

คลิกเลือกเพื่อทำการติดตั้ง Flash Player ▶
ให้คลิกเลือกเพื่อทำการติดตั้ง จากนั้น
คลิกปุ่ม Next



◀ ระบบพร้อมที่จะทำการติดตั้งแล้ว
ดังนั้น ถ้าคุณต้องการติดตั้งให้คลิก
ปุ่ม Install แต่ถ้าไม่ต้องการก็ให้คลิก
ปุ่ม Cancel



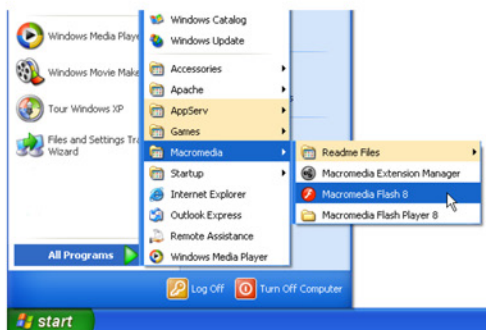
ระบบจะทำการติดตั้ง คุณต้องรอ ▶
สักครู่



◀ เมื่อมาถึงตรงนี้ ขอแสดงความยินดี
ด้วยครับ เพราะระบบติดตั้งโปรแกรม
Flash เป็นที่เรียบร้อยแล้ว คลิกปุ่ม
Finish เป็นอันเสร็จสิ้นการติดตั้ง

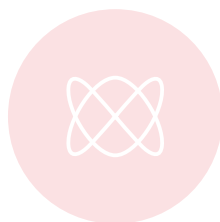


เปิดโปรแกรม Flash 8



เมื่อคุณติดตั้งโปรแกรม Flash ลงในเครื่องของคุณแล้ว ย่อมต้องการเปิดโปรแกรมขึ้นมาใช้งาน ดังนั้น เราเริ่มเปิดโปรแกรมลุยกันเลย เพื่อที่จะได้สร้างสรรค์ผลงานออกมาให้คนอื่น ๆ ได้ยลโฉม โดยคลิกปุ่ม **Start > All Programs > Macromedia > Macromedia Flash 8** หรือดับเบิลคลิกที่ไอคอนโปรแกรม Flash 8 ที่อยู่บนหน้าเดสก์ทอปได้เลย

เมื่อเปิดโปรแกรมขึ้นมาครั้งแรก โปรแกรมจะให้เราทำการ Activation ทางเลือกในขณะนี้มีด้วยกัน 2 ทางเลือกคือ



- **I have a serial number and want to activate Macromedia Flash.** เมื่อเลือกตัวเลือกนี้ คุณจำเป็นต้องมี serial number ถ้ามีให้คลิกเลือกหน้าข้อความนี้ จากนั้นคลิกปุ่ม Continue คุณก็จะพบกับหน้าต่างให้เรากรอก serial number ลงไป
- **I want to try Macromedia Flash. (30 days remaining)** เมื่อเลือกตัวเลือกนี้ คุณจะได้ทดลองใช้งานโปรแกรม Macromedia Flash 30 วัน นับจากวันที่ติดตั้ง

เรามาทดลองใช้งานกันก่อนดีกว่า โดยคลิกเลือกที่หน้าหัวข้อ
I want to try Macromedia Flash จากนั้นคลิกปุ่ม Continue



โปรแกรม Flash จะให้เราเลือกว่า เราจะทดลอง Flash Edition ไດ ซึ่งมีให้เลือก 2 รุ่น คือ Flash Basic 8 และ Flash Professional 8 ในที่นี้ให้คุณเลือก Flash Professional 8 เพราะจะทำให้เราสามารถที่ใช้โปรแกรม Flash ได้เต็มประสิทธิภาพ และยังทำให้เราได้ความรู้สูงสุดอีกด้วย

Start Page

เมื่อเราเปิดโปรแกรม Flash ขึ้นมาใช้งาน เราจะพบกับ Start Page ทุกครั้ง



เมื่อคุณเห็น Start Page ปรากฏอยู่หน้าคุณ คุณสามารถที่จะเลือกหัวข้อต่างๆ ได้จาก 3 กลุ่มดังต่อไปนี้

Open a Recent Item

เป็นการเลือกเปิดไฟล์งานที่ได้เคยทำงานไปแล้ว ซึ่งจะแสดงเพียง 5 ชื่อล่าสุดเท่านั้น แต่ถ้าไฟล์งานเก่าที่คุณต้องการเปิดไม่ติดหนึ่งในห้า คุณก็สามารถคลิกที่ปุ่ม Open เพื่อค้นหาไฟล์นั้นในไดเรกทอรีที่คุณเก็บไว้

Create New

เมื่อเราต้องการสร้างงานใหม่ เราสามารถเลือกที่ Create New ได้เลย เพราะเป็นการเปิดไฟล์ใหม่ตามมาตรฐานของ Flash

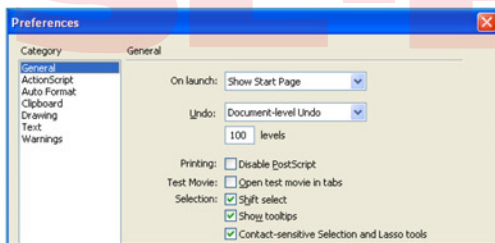


Create from Template

การสร้างงานจากแม่แบบหรือเทมเพลตนั้น ดูจะเป็นทางเลือกหรือตัวช่วยให้เราสามารถสร้างชิ้นงานต่างๆ ได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น ทางโปรแกรม Flash ได้จัดเตรียมเทมเพลตไว้ให้เราใช้งานอย่างมากมาย

ถึงแม้ว่า Start Page จะเป็นตัวนำทางที่จะทำให้เราสามารถสร้างงานได้รวดเร็วยิ่งขึ้น โดยเสนอทางเลือกให้เราอย่างมากมาย แต่เมื่อเราใช้งานไปแล้วก็มีความคุ้นเคยกับ Flash เป็นอย่างดีแล้ว Start Page ที่ปรากฏขึ้นมาอาจรบกวนสายตาหรือสมาธิของคุณได้ แต่อย่าเพิ่งอารมณ์เสียนะคะ เพราะคุณสามารถสั่งให้ Start Page นั้นหายไปได้ เพียงแค่คลิกเครื่องหมายถูกหน้าข้อความที่ว่า "Don't Show again" เพียงเท่านี้ Start Page ผู้แสนดีก็จะไม่ปรากฏหน้ามาให้คุณเห็นอีกแล้ว

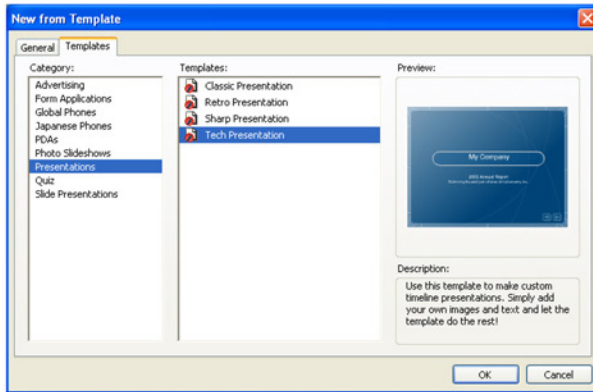
การจากไปของ Start Page อาจทำให้คุณเกิดความวิตกกังวล มันเป็นเรื่องธรรมดาครับ การเห็นหน้างานก็เกิดอาการเมื่อ ครั้นไม่อยู่ก็คิดถึง มนุษย์เราก็เป็นเช่นนี้แหละ คุณสามารถเรียก Start Page กลับมาให้คุณเห็นหน้าได้โดยที่คุณไม่เสียฟอร์มเลย โดยไปที่เมนูบาร์แล้วเลือก **Edit > Preferences...** หรือใช้ทางลัดด้วยวิธีกดปุ่ม **Ctrl + U** คุณจะพบกับหน้าต่าง Preferences ใน Category ให้เลือก **General** ในช่อง On launch: ให้เราคลิกเลือก Show Start Page จากนั้นคลิกปุ่ม **OK** เพียงเท่านี้ Start Page ก็กลับมาสู่จอมอกของคุณโดยที่คุณไม่เสียฟอร์มแต่อย่างไร



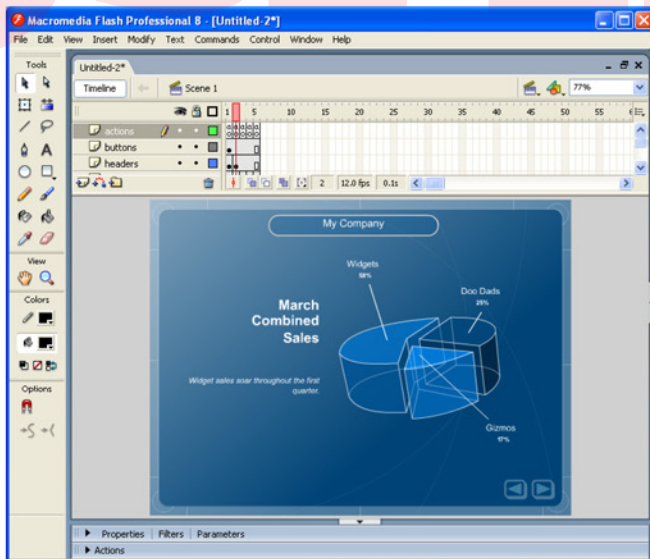
ทางลัดในการสร้างงาน

Start Page นับเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการสร้าง Flash Movie และหนึ่งในสามกลุ่มที่ให้เราเลือกนั้น กลุ่มของเทมเพลตที่ใช้เป็นต้นแบบในการสร้างงานต้นแบบที่ทาง Flash จัดเตรียมไว้ให้มีมากมายหลายแบบ เช่น บ้ายโฆษณาในขนาดต่างๆ, Form Applications, ต้นแบบสำหรับโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone), Photo Slide Show, Presentation เป็นต้น

เมื่อเราเลือกที่จะสร้าง Flash Movie ใหม่ เราสามารถคลิกเลือกที่หัวข้อต่างๆ ได้ ตัวอย่างเช่น ถ้าคุณเลือกที่จะใช้เทมเพลตนำเสนอ คุณก็คลิกที่หัวข้อ Presentation จากนั้น Flash จะเปิดหน้าต่าง New from Template ขึ้นมาดังรูป

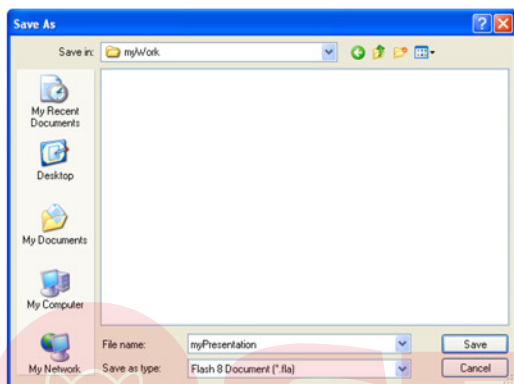


เมื่อนำหน้าต่าง New from Template เปิดขึ้นมา เราก็จะพบกับรายละเอียดหรือรูปแบบย่อยของเทมเพลตที่เราเลือก เมื่อคุณตกลงปลงใจกับเทมเพลตใดๆ แล้ว ให้คลิกปุ่ม OK หน้าเอกสารใหม่ของ Flash ก็จะเปิดขึ้นมาให้คุณได้ทำงาน โดยมีเทมเพลตปรากฏอยู่ให้แก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงตามที่ต้องการดังรูป



บันทึกชิ้นงานเพื่อความปลอดภัย

กฎข้อที่หนึ่งของการทำงานกับคอมพิวเตอร์นั้นคือ เราต้องทำการบันทึกงานของเราทุกครั้งที่เราบันทึกขึ้นได้ เหตุที่ต้องทำการบันทึกบ่อยๆ เพราะเราไม่ทราบว่าเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดกับเครื่องของเราหรือไฟล์ของเราเมื่อใด งานที่เราอุตสาหะหนึ่งทำหลังซดหลังแข็งจะได้ไม่สูญหายไปต่อหน้าต่อตา แต่ถ้าจะหายก็ให้หายไปเพียงบางส่วนก็ยังมี



วิธีการบันทึกชิ้นงานนั้นไม่ยากครับ ไปที่เมนูบาร์เลือก **File > Save As** หรือกดปุ่มคีย์ลัด **Ctrl + Shift + S** (การบันทึกไฟล์ครั้งแรก) โปรแกรม Flash จะเปิดหน้าต่าง Save As ขึ้นมา ให้เราเลือกพื้นที่ในการจัดเก็บ จากนั้นตั้งชื่อให้กับไฟล์งานที่เราสร้างขึ้น สุดท้ายคลิกปุ่ม **Save** งานของเราจะถูกบันทึกลงในไฟล์เดสก์ทอปที่เราได้เลือกไว้

แต่ถ้าชิ้นงานได้มีการบันทึกไปแล้ว เราก็ไม่จำเป็นต้องบันทึกแบบ Save As เพราะจะต้องมาตั้งชื่อให้กับไฟล์ใหม่อีกครั้ง เราสามารถทำการบันทึกโดยไปที่เมนู **File > Save** หรือกดปุ่มคีย์ลัด

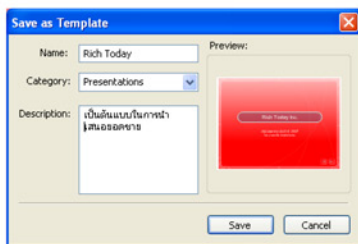
Ctrl + S

บันทึกไฟล์เป็นเทมเพลต (Template)

ด้วยหลักการนำกลับมาใช้ใหม่ (Reuse) เป็นแนวคิดในการพัฒนาระบบซอฟต์แวร์จนเกิดการคิดระบบการพัฒนาซอฟต์แวร์แบบการโปรแกรมเชิงวัตถุ (Object Oriented Programming) การนำหลักการที่ว่านำมาใช้ในการทำงานกับงานของเราได้ไม่ยากเย็นนัก ดังนั้นเมื่อเราพัฒนาไฟล์งานขึ้นมาใช้งานแล้วนำเสนอด้วยรูปแบบที่สวยงาม นำเก็บไว้เป็นเทมเพลตในการใช้งานครั้งต่อไป เพื่อลดระยะเวลาในการพัฒนา เราสามารถที่จะทำการบันทึกไฟล์งานนั้นๆ ให้เป็นเทมเพลตเพื่อการเรียกใช้งานของเราในครั้งต่อไป เราสามารถที่จะบันทึกได้ดังนี้

1. ไปที่เมนูบาร์เลือก **File > Save As Template...**

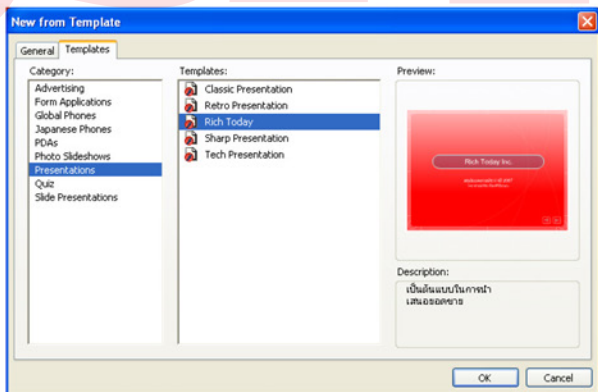
2. หน้าต่างการบันทึกไฟล์เทมเพลต (Save as Template) จะปรากฏขึ้นมา



- **Name:** ให้กรอกชื่อไฟล์งานของเรา ในที่นี้ตั้งชื่อว่า Rich Today
- **Category:** เราสามารถเลือกหมวดหมู่ของเทมเพลตได้ ในที่นี้เลือกเป็น Presentations
- **Description:** ในช่องนี้ให้เขียนรายละเอียดของไฟล์งานของเราลงไป รายละเอียดในช่องนี้จะไปปรากฏในขณะที่เราเลือกเทมเพลตเพื่อพัฒนา

3. คลิกปุ่ม เพื่อบันทึกชิ้นงาน

เมื่อบันทึกไฟล์งานเทมเพลตเสร็จแล้ว เราสามารถเรียกใช้งานได้เลย โดยเมื่อเราเปิดไฟล์งานใหม่ แล้วเลือกจากเทมเพลตในหมวดหมู่ที่เราทำการบันทึกไว้ ก็จะพบกับไฟล์เทมเพลตของเราปรากฏอยู่ ดังรูป




จะเห็นว่าในหมวดหมู่ Presentations เราจะพบเทมเพลตที่ชื่อ Rich Today ปรากฏอยู่ เมื่อคลิกเลือกที่ชื่อจะแสดงภาพเทมเพลตนั้นออกมา ตลอดจนรายละเอียดที่เราเขียนไว้ก็จะปรากฏในช่อง Description



กำหนดคุณสมบัติของชิ้นงาน

ไฟล์งานของโปรแกรม Flash จะถูกเรียกว่ามูฟวี่ (Movie) ใช้รับมูฟวี่ที่แปลว่าภาพยนตร์นั่นเอง โดยชิ้นงานของ Flash มีลักษณะความเป็นตัวของตัวเองสูงไม่ซ้ำแบบใคร ดังนั้นเราจึงควรที่จะปรับให้ชิ้นงานมีลักษณะเหมาะสมตามที่เรากำลังต้องการ การกำหนดความเป็นตัวตนของชิ้นงาน ไม่ว่าจะเป็นขนาด (size), สีของพื้นหลัง (Background), Frame rate ที่ใช้ในการเล่นภาพยนตร์ เป็นต้น ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องจะต้องทำการกำหนดทุกอย่างก่อนที่จะเริ่มทำการสร้างงาน บางท่านอาจมีคำถามในใจว่า เราสามารถที่จะแก้ไขหรือกำหนดคุณสมบัติของชิ้นงานที่หลังก็ได้ไม่ใช่หรือ บอกอย่างนั้นก็ได้อีกครับ แต่ถ้าเรามาเปลี่ยนทีหลัง การทำงานอาจต้องมาแก้ไขของค้ประกอบต่างๆ ให้เข้ากับคุณสมบัติใหม่ที่เรากำหนด ทำให้เราเสียเวลาและอารมณ์เป็นอย่างมาก ดังนั้นทางที่ดีเราควรกำหนดสิ่งต่างๆ ก่อนที่จะลงมือเป็นดีที่สุด เราสามารถทำการกำหนดได้ที Document Properties โดยไปที่เมนูบาร์แล้วเลือก **Modify > Document** หรือกดปุ่มคีย์ลัด **Ctrl + J** หน้าต่าง Document Properties ก็จะมาปรากฏขึ้นมา

เราสามารถกำหนดคุณสมบัติหลักๆ ของชิ้นงานได้ดังนี้

- **Title:** กำหนดชื่อเรื่องของงาน
- **Description:** รายละเอียดของงาน
- **Dimensions:** กำหนดขนาดของสแตจ (Stage) ที่ใช้สร้างชิ้นงาน โดยมีขนาดเท่ากับกว้าง (width) × สูง (height) คุณสามารถระบุขนาดลงไปได้เลยว่าต้องการให้สแตจของชิ้นงานของเรามีขนาดเท่าไร
- **Match:** มีปุ่มให้เราเลือกดังนี้
 - **Printer** เป็นการปรับขนาดของสแตจให้เท่ากับพื้นที่ใหญ่ที่สุดที่สามารถพิมพ์ได้ โดยจะนำขนาดกระดาษมาลบด้วยพื้นที่ขอบรอบชิ้นงาน
 - **Contents** ปรับขนาดสแตจโดยปรับให้มีพื้นที่รอบๆ เนื้อหาทั้งหมดให้เท่ากัน
 - **Default** ปรับขนาดของสแตจให้เท่ากับค่ามาตรฐานคือ 550 × 400 พิกเซล
- **Background color:** ให้คุณเลือกสีของพื้นหลัง ทาง Flash กำหนดให้เป็นสีขาว เราสามารถกำหนดได้โดยคลิกที่สามเหลี่ยมเล็กๆ ที่มุมล่างขวา  แล้วคลิกเลือกสีที่ต้องการ
- **Frame rate:** อัตราส่วนการแสดงผลจำนวนเฟรมต่อวินาที เราจะใช้ในการกำหนดให้ชิ้นงานที่เป็นแอนิเมชันโดยทาง Flash กำหนดมาให้ 12 เฟรมต่อวินาที (12 fps) ยิ่งเรากำหนดค่าสูง (ตัวเลขมาก) เท่าไร ชิ้นงานของเราก็ยิ่งเคลื่อนไหวเร็วเท่านั้น
- **Ruler units:** เราสามารถกำหนดหน่วยวัดให้กับชิ้นงานของเราได้ตามความเหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นนิ้ว เซนติเมตร มิลลิเมตร หรือพิกเซล โดยทาง Flash จะกำหนดค่าพิกเซลเป็นค่าเริ่มต้น

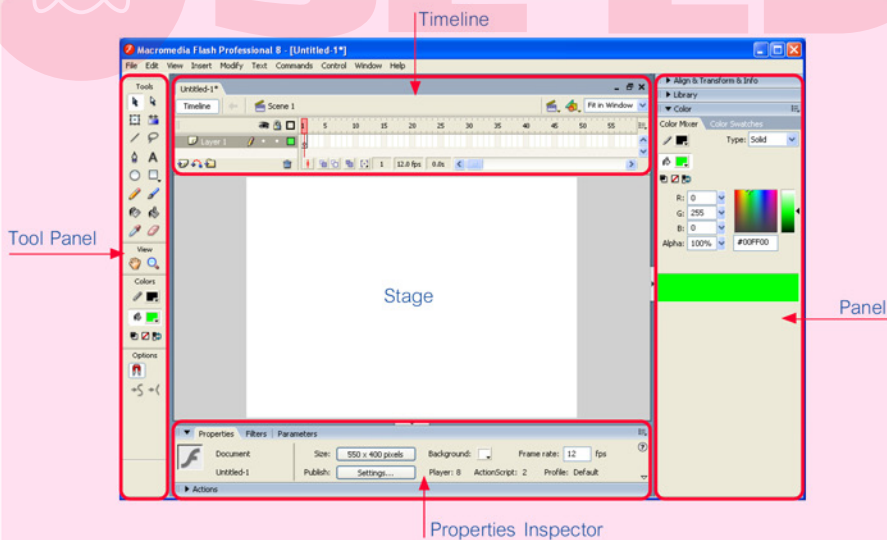
- **Inches** หน่วยเป็นนิ้ว (in) โดยมีการแบ่งสเกลย่อยเป็นกระเบื้อง
- **Inches (decimal)** หน่วยเป็นนิ้ว โดยมีการแบ่งสเกลย่อยเป็นทศนิยม
- **Points** หน่วยเป็นพอยต์ (pt) โดย 1 point เท่ากับ 1/72 นิ้ว
- **Centimeters** หน่วยเป็นเซนติเมตร (cm)
- **Millimeters** หน่วยเป็นมิลลิเมตร (mm)
- **Pixels** หน่วยเป็นพิกเซล (px) เหมาะกับหน้าจอกอมพิวเตอร์ และเป็นค่าเริ่มต้นที่ทางโปรแกรม Flash กำหนดให้

เมื่อเราทำการกำหนดค่าต่างๆ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก็ให้คลิกปุ่ม **OK** และถ้าต้องการกำหนดชิ้นงานนี้และงานต่อไป เราก็กำหนดคุณสมบัติเช่นเดิม ซึ่งเราสามารถที่จะทำให้ค่าที่เรากำหนดไว้เป็นค่าเริ่มต้นของชิ้นงานต่อไปได้ โดยคลิกที่ปุ่ม **Make Default**



สิ่งแวดล้อมในการพัฒนาโปรแกรม Flash

ก่อนที่เราจะลงมือทำอะไร เราจำเป็นต้องทราบถึงสิ่งแวดล้อมต่างๆ ในการพัฒนา นับเป็นการสร้างพื้นฐานให้คุณทราบถึงเครื่องมือที่เกี่ยวกับชิ้นงาน ไปจนถึงอุปกรณ์ต่างๆ ที่ช่วยทำให้คุณสามารถพัฒนางานได้อย่างราบรื่น



สร้าง

2D Animation และ Interactive ด้วย FLASH 8



โปรแกรม **Flash** เป็นเครื่องมือสร้างงานแอนิเมชันและมัลติมีเดียที่ได้รับความนิยมสูงมาก จากนักพัฒนาไปจนถึงผู้ใช้งานทั่วไป เพราะด้วยความสามารถที่มีอยู่สูงและความง่าย ในการสร้างชิ้นงาน

หนังสือเล่มนี้จะช่วยให้คุณสร้างชิ้นงานแอนิเมชันและมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม **Flash** อย่างเป็นขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นการใช้เครื่องมือต่างๆ การจัดการเรื่องการช้สี การนำเข้า ของไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอ ไปจนถึงการเขียนโปรแกรมบน **Flash** ด้วย **ActionScript**

เนื้อหาภายในเล่มมีดังนี้ :

- รู้จักกับ **Flash 8** ทำความรู้จักกับสแตจ (Stage) และกล่องเครื่องมือ (Tools Panel)
- อธิบายถึงภาพกราฟิกในระบบคิงดอม การวาดภาพ เรียบรู้เรื่องเส้น (Stroke) สีพื้น (Fill) และการใช้เครื่องมือในการสร้างภาพกราฟิก
- ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสี ระบบสีในโปรแกรม **Flash** องค์ประกอบพื้นฐานในการระบุและเลือกสี การใช้งาน **Color Mixer Panel Color** การใช้สีแบบ **Bitmap** และการทำให้ภาพโปร่งแสง
- วิธีการเลือกวัตถุและจัดการกับชิ้นงานต่างๆ
- วิธีการสร้างและจัดการข้อความ การปรับแต่งคุณสมบัติของตัวอักษร สร้างข้อความแบบต่างๆ เช่น โดนามิก อินพุตเท็กซ์ การฝังฟอนต์ และวิธีการแปลงตัวอักษรให้เป็นภาพกราฟิก
- อธิบายถึง **Symbol** และ **Instance** ตลอดจนการใช้งาน
- รู้จักกับไฟล์ภาพที่สามารถนำเข้ามาใช้งานใน **Flash** การแก้ไขและตกแต่งภาพ
- ชนิดของเสียงในโปรแกรม **Flash** การนำเข้าไฟล์เสียง และการใส่เสียงให้กับชิ้นงาน
- ชนิดของไฟล์วิดีโอที่นำมาใช้งาน เทคนิคการตัดต่อ การนำเข้าวิดีโอมาใช้ใน **Flash** การแปลงไฟล์วิดีโอให้เป็น **Flash Video (FLV)**
- เครื่องมือในการสร้างแอนิเมชัน อาทิ **ไทม์ไลน์ (Timeline)**, **เลเยอร์ (Layer)** และ **เฟรม (Frame)** ตลอดจนเทคนิคการใช้งาน **Onion Skins**
- อธิบายถึงเทคนิคการสร้างการเคลื่อนไหว และชนิดของการเคลื่อนไหว
- การสร้างมูฟวี่คลิป (Movie Clip) ปุ่ม (Button) และกราฟิก (Graphic)
- การเขียนโปรแกรมบน **Flash** ด้วย **ActionScript** และเรียนรู้คำสั่ง พื้นฐานของ **ActionScript** ที่ควรรู
- ขั้นตอนการพิมพ์ (Publish) ชิ้นงานเพื่อทำการเผยแพร่ในรูปแบบต่างๆ

www.se-ed.com

ISBN 978-974-212-563-9



9 789742 125639

185 บาท

คอมพิวเตอร์/กราฟิก/มัลติมีเดีย