

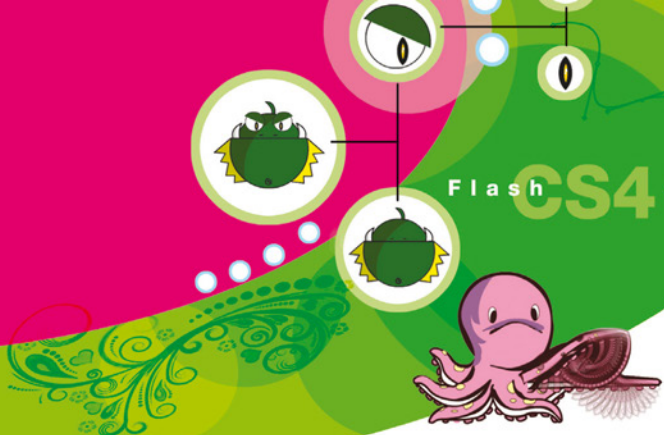
แฉ!

ความลึบจับงานแอนิเมชัน

Flash CS4

ผ่าความลับการทำงาน สู่การ
เรียนลึกและใช้งาน Flash CS4
เพื่อการสร้างงานแอนิเมชัน
ตั้งแต่เริ่มคิด สู่การผลิตงาน
อย่างมืออาชีพ

อภิชัย เรืองศิริปิยะกุล



ณ เวลานี้ไม่มีใครไม่รู้จักโปรแกรมยอดฮิตติดลมบนอย่าง Adobe Flash ปัจจุบันพัฒนามาถึงรุ่นที่ 10 โดยใช้รหัสลับว่า CS4 (Creative Suite 4) รหัสที่ว่านี้เกิดขึ้นจากการรวมโปรแกรมขายแบบยกชุดของทางค่าย Adobe นั้นเอง เรียกว่าซื้อเป็นแพ็คเกจกว่าซื้อเป็นชิ้น โดยทางผมได้ซื้อยกชุดเน้นในเรื่องของการทำงานทางด้านโปรดักชันจึงซื้อชุด Adobe Creative Suite 4 Production Premium โดยในชุดนี้ได้ถูกจัดชุดโปรแกรมหลักๆ อย่าง Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Photoshop Extended, Adobe Flash Professional, Adobe Illustrator, Adobe Encore และ Adobe Soundbooth

ในหนังสือเล่มนี้ จะมาว่ากันในเรื่องเล็กๆ ที่ทำให้เราสามารถทำงานกับโปรแกรม Adobe Flash CS4 Professional ได้อย่างง่าย และเข้าใจหลักการทำงานว่า ทำไมต้องทำโน่น ทำนี้ ทำนั่นเลยไม่ได้หรือ เพราะการเข้าใจหลักการทำงานในแต่ละเรื่องแล้วนั้น จะทำให้เราสามารถที่จะพัฒนาฝีมือได้อย่างรวดเร็ว แม้ว่าตัวโปรแกรมจะถูกพัฒนาไปอีกกี่รุ่นต่อกี่รุ่น ก็สามารถทำงานได้อย่างไม่ติดขัด

ผมหวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือเล่มนี้ จะช่วยให้ผู้ที่สนใจการใช้งานโปรแกรม Adobe Flash ได้รับประโยชน์ไม่มากนักน้อย และยังเป็นการช่วยปรับฐานการทำงานกับเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Flash เพื่อให้นักพัฒนาและผู้ที่มีพื้นฐานความเข้าใจที่แน่นขึ้น เมื่อมีพื้นฐานที่แน่นแล้วก็จะสามารถต่อยอดให้สูงขึ้นไปได้

ฐานของดีก็มีความสำคัญในการสร้างสรรค์ต่อเพื่อเป็นดีกระฟ้าฉันใด หนังสือเล่มนี้ก็เปรียบเสมือนฐานความรู้ที่สำคัญในการพัฒนางาน Flash ฉะนั้น เพราะเมื่อเราได้ฐานความรู้ที่แน่น เราสามารถที่ศึกษาพัฒนาต่อยอด จนเกิดงาน Multimedia, Animation, Website, CAI หรืองานที่ท่านอยากจะทำให้เกิดจากโปรแกรม Adobe Flash CS4 Professional ได้เช่นกัน

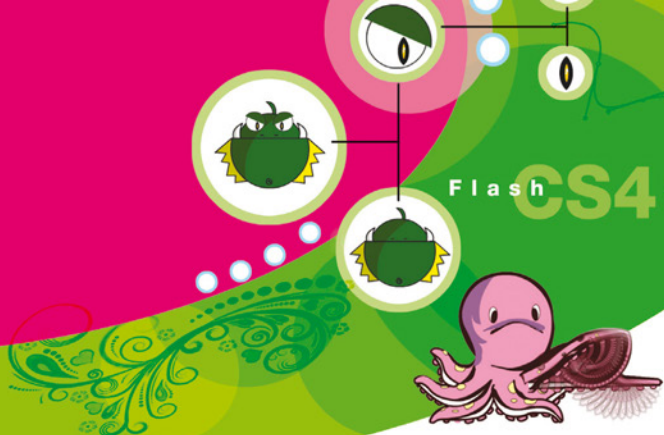
ขอให้สนุกกับการอ่าน และการทำงานกับ Adobe Flash CS4 Professional นะครับ

ด้วยความเคารพ

อภิชัย เรืองศิริปิยะกุล

webmaster@computers.co.th





๑ บทที่ 1

ทำความเข้าใจก่อนแฉความลับ	11
แฉ! ความสามารถใหม่ๆ	11
ความต้องการพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์	13
ความลับใน Welcome Screen	14
บันทึกชิ้นงานก่อนปัญหาหาย	17
บันทึกไฟล์เป็นแม่แบบ	18
กำหนดคุณสมบัติเบื้องต้นของชิ้นงาน	20
มองรอบตัวค้นหาความลับ	22
สเจจ : เวทีแห่งจินตนาการ	24
กล่องเครื่องมือกับความลับที่ถูกซ่อน	28
ไทม์ไลน์ : ความลับแห่งกาลเวลา	32
พาเนล : หน้าต่างเก็บคำสั่ง	33
บันทึกกลับส่วนตัว	36
เปิดความลึกกลับกับพาเนลคุณสมบัติ (Property Inspector)	41
ความลับของไฟล์พื้นฐานของโปรแกรม Adobe Flash CS4	43

❖ บทที่ 2 ❖

Flash Workflow : เรื่องลับที่ต้องขยาย 45

ขั้น Preproduction	47
ขั้น Production	48
ขั้น Postproduction	49

❖ บทที่ 3 ❖

หนึ่งรูป ร้อยคำบอกเล่า 53

ชนิดของภาพกราฟิก ความลับที่ต้องบอก	53
เปิดความลับในชนิดภาพเวกเตอร์	55
แถมกล่องเครื่องมือ ดูความลับที่เก็บไว้ใน 57	
ไขข้อสงสัยกับเส้นและสีพื้นก่อนวาดภาพ	57
เปิดความลับของเครื่องมือในการสร้างภาพกราฟิก	62

❖ บทที่ 4 ❖

มนต์เสน่ห์แห่งสีสัน : ความลับที่ต้องรู้ 75

ความรู้เบื้องต้นที่เกี่ยวกับสี	75
แล้วจะเลือกสีต่างๆ ได้ที่ไหนบอกหน่อยสิ	77
Color Panel : เครื่องผสมสีมหัศจรรย์	79
ทำสำเนาสีที่ต้องการด้วย Eyedropper Tool	83
เทสี เปลี่ยนสีให้กับภาพกราฟิก	84
Ink Bottle Tool เพิ่มสีเส้นให้เส้นสาย	84
Paint Bucket Tool เทสีเพิ่มลายให้พื้นผิว	85
ป้ายสีด้วยพู่กัน (Brush Tool) งานนี้ไม่มีใสร้าย	87
เครื่องมือลบชิ้นงานที่เราไม่ต้องการด้วย Eraser Tool	89
ความลับของการสร้างภาพให้มีมิติด้วยสีแบบเกรเดียนต์	91
วิธีการกำหนดสีเกรเดียนต์	91
รูปภาพก็สามารถนำมาทำเป็นสีได้	94



เพิ่มให้สีเพื่อความโปร่งแสง (Transparency)	96
จับซึมโบลมาเป็นสีด้วย Spray Brush Tool	97

◀ บทที่ 5 ▶

ความลับของวัตถุ กับการควบคุม จัดเรียง และแก้ไข 101

การเล็กวัดดู ความลับพื้นฐานที่ต้องทราบ	101
เลือกชิ้นงานแบบไว้ทิศทางด้วยเครื่องมือ Lasso	107
ยืดหด หมุนบิด ด้วยเครื่องมือ Free Transform	108
การจัดกลุ่ม และแยกวัตถุ (Break apart)	112
การเคลื่อนย้าย คัดลอก และลบวัตถุออกจากสแตจ	114
การจัดเรียงวัตถุ (Align)	117
การซ้อนทับกัน (Arrange)	119

◀ บทที่ 6 ▶

ตัวอักษรกับความลับที่ปกปิด 121

รูปแบบของข้อความที่โปรแกรม Adobe Flash เตรียมไว้	121
ระบบการจัดการฟอนต์ในโปรแกรม Flash	122
การสร้างข้อความ	123
การปรับแต่งคุณสมบัติของตัวอักษร	124
การปรับคุณสมบัติของตัวอักษรเกี่ยวกับการจัดย่อหน้า	127

◀ บทที่ 7 ▶

ซิมโบล : ผู้กำความลับของ Flash 131

ซิมโบลสายพันธุ์มหัศจรรย์	132
สร้างซิมโบลเพื่อนำมาใช้งาน	132
ทำความเข้าใจกับไลบรารีพาเนล	136
อินสแตนซ์ ผลผลิตจากซิมโบล	137
การแก้ไขซิมโบลและอินสแตนซ์	138

การสลับอินสแตนซ์ (Swap Instance)	139
การนำเข้าซิมโบลไฟล์งานอื่น	140
การสร้างซิมโบลแบบปุ่ม (Button Symbol)	141
สุดท้าย ก่อนจบเรื่องซิมโบล	143

◀ บทที่ 8 ▶

สร้างฟลิพไทม์ชีวิต	145
ไทม์ไลน์แห่งกาลเวลา : จุดกำเนิดแอนิเมชัน	145
กายวิภาคของไทม์ไลน์	146
จัดลำดับภาพให้ง่ายขึ้นด้วยเลย์เออร์	147
เฟรม : กรอบแห่งการเคลื่อนไหว	155
รอบรู้เรื่องชนิดของการเคลื่อนไหว (Animation)	160
ปรับแต่ง Motion Tween ด้วย Motion Editor	169
สร้างการเคลื่อนไหวแบบ Classic Tween	169
การปรับคุณสมบัติ	172
การทำการเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูปร่าง	173
กำหนดคุณสมบัติ	174

◀ บทที่ 9 ▶

เพิ่มมุมมองแบบ 3 มิติ	177
เครื่องมือหมุน 3 มิติ (3D Rotation Tool)	178
การเคลื่อนที่ใน 3 มิติ ด้วยเครื่องมือ 3D Translation Tool	180

◀ บทที่ 10 ▶

ทะเกระดุก : ของเล่นใหม่ใน Adobe Flash	183
จับโครงกระดูกมาใส่เนื้อหนัง	184



◀ บทที่ 11 ▶

วิดีโอคลิป : ความลับที่ทุกคนอยากรู้ 191

ตีแฟ้ไฟล์วิดีโอใน Adobe Flash 191

เตรียมหลุมฝังวิดีโอในไฟล์ Flash 194

◀ บทที่ 12 ▶

เสียง : อีกสิ่งหนึ่งที่ขาดไม่ได้ 201

ชนิดของเสียงในโปรแกรม Flash 201

ความลับที่ทำให้วัตถุพูดได้ 204

การใส่เสียงให้กับชิ้นงาน (Movie Clip) 207

การลบไฟล์เสียงออกจากชิ้นงาน 208

เทคนิคการปรับแต่งไฟล์เสียง 208

การปรับแต่งไฟล์เสียงให้น่าสนใจด้วยตนเอง 210

◀ บทที่ 13 ▶

แฉความจริง! ให้โลกรู้ 219

ขั้นตอนการพับลิช 219

การกำหนดคุณสมบัติไฟล์ชนิดต่างๆ 220

การทดสอบการนำเสนอผลงานผ่านอินเทอร์เน็ต

ด้วย Bandwidth Profiler 230

การดาวน์โหลดข้อมูล : การทดสอบขั้นสุดท้าย 232



ทำความเข้าใจ ก่อนแฉความลับ



ณ เวลาคงไม่มีใครปฏิเสธแล้วว่าโปรแกรม Adobe Flash เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถมากมายและโดดเด่นไม่เป็นรองใคร ไม่ว่าจะเป็นการทำงานในระบบงานบนเว็บ (Web Application), ภาพเคลื่อนไหว (Animation), งานทางด้านสื่อผสม (Multimedia) ไปจนถึงพัฒนาเนื้อหาในโทรศัพท์มือถือ (Mobile Device) จึงมีนักออกแบบเว็บไซต์และนักพัฒนาทั้งหน้าเก่าและหน้าใหม่ให้ความสนใจในตัวโปรแกรมนี้อันมาก เป็นผลให้ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว

การพัฒนาโปรแกรม Adobe Flash นั้นผ่านมาไม่ต่ำกว่า 10 ปี จากการเปิดตัวครั้งแรกที่ชื่อว่า Future Splash มาอยู่ค่าย Macromedia เป็น Macromedia Flash และก็ถูกยักษ์ใหญ่อย่างค่าย Adobe ซื้อทั้งบริษัท แล้วพัฒนามาเป็น Adobe Flash และในรุ่น Adobe Flash CS4 Professional แล้วถือเป็นการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญ ทั้งยังเข้ากันได้กับโปรแกรมรุ่นพี่อย่าง Adobe Illustrator และโปรแกรมอื่นในค่าย Adobe เพื่อไม่ให้เกิดการเสียเวลา เรามาดูกันว่า Adobe Flash CS4 Professional รุ่นนี้ถือว่าเป็นรุ่นที่ 10 (Flash 10) นั้นมีอะไรใหม่น่าสนใจ เราแหความลับที่ซ่อนอยู่หลังรหัส CS4 กันดีกว่า

แฉ! ความสามารถใหม่ๆ

ด้วยความสามารถที่มีอยู่ล้นเหลือของโปรแกรม Adobe Flash ทำให้เป็นที่จับตามองว่าในเวอร์ชันใหม่นี้จะมีอะไรมาให้เราได้ใช้งานกัน ความคาดหวังต่างๆ

ที่เราต้องการนั้นจะมีในรุ่นนี้หรือไม่ มาดูกันเลยนะครับว่า Adobe Flash CS4 Professional ที่เป็นเวอร์ชันล่าสุดนี้ มีความสามารถใหม่ๆ โดดเด่นและมีประสิทธิภาพมากอย่างไร จนทำให้เราสามารถสร้างการเคลื่อนไหวง่ายขึ้น

สิ่งใหม่ๆ ที่เพิ่มเติมเข้ามาใน Adobe Flash CS4 Professional มีดังนี้

- ❖ **หน้าต่างของโปรแกรม (User Interface)** ที่ดูแล้วล้ายุคมาก การพัฒนาดูจะเอาใจสาวก Mac พอสมควร เพราะดูคล้ายเป็นการออกแบบที่นิยมเหมือนอย่างโปรแกรมหลายๆ ตัวใน Mac OS เช่น QuickTime Player เป็นต้น
- ❖ **3D Transformation** นับเป็นครั้งแรกที่การพัฒนางาน 2 มิติ (2D) จะสามารถเคลื่อนย้าย หมุน ในรูปแบบ 3 มิติ (3D) เรียกได้ว่าเราสามารถพลิกหมุนในแกน Z ที่เพิ่มเข้ามาได้ เจ๋งมากครับความสามารถนี้
- ❖ **Inverse Kinematics** งานเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D Animation) ดูจะเป็นเรื่องง่ายแล้วต่อไปนี้ เมื่องาน 2D Animation สามารถใส่โครงกระดูกด้วยเครื่องมือ Bone แล้วจับขยับไปยังทิศทางที่เราต้องการ
- ❖ **Motion Editor** เครื่องมือที่ใช้ในการปรับแต่งการเคลื่อนไหวที่เราสร้างขึ้นมา ให้มีความยืดหยุ่นและตรงกับการเคลื่อนไหวที่เราต้องการมากขึ้น
- ❖ **Procedural Modeling** เป็นการนำความสามารถของโปรแกรม Adobe Illustrator มาใส่ไว้ในโปรแกรม Adobe Flash อย่างเห็นได้ชัดกับการนำชิมโบลมาใช้งาน โดยเพิ่มเครื่องมือ Deco และ Spray Brush ยกตัวอย่างง่ายๆ ถ้าต้องการดวงดาวเต็มท้องฟ้า ก็ไม่ต้องลากชิมโบลมาวางทีละตัวอีกต่อไปแล้ว เพียงใช้ Spray Brush พ่นออกไป ก็จะเกิดดวงดาวน้อยใหญ่สลับกันไปดูสวยงาม
- ❖ **Motion Presets** เราสามารถทำการเคลื่อนไหววัตถุหรือชิ้นงานของเราได้ด้วยการเคลื่อนไหวสำเร็จรูป (Preset) ที่ทาง Adobe Flash เตรียมไว้ให้ ดูจะคล้ายกับโปรแกรม Adobe After Effects มาก ที่มี Preset สำเร็จรูปไว้ให้เราได้ใช้งาน



- ❖ **รองรับ Metadata (XMP)** เราสามารถเพิ่ม Metadata เข้าไปในไฟล์ SWF ได้โดยตรงผ่านทาง XMP Panel
- ❖ **Adobe Flash CS4 Professional** ถูกออกแบบมาให้สามารถพัฒนางานเพื่อ Adobe AIR ได้อย่างลงตัว
- ❖ **รองรับวิดีโอ H.264 Format**
- ❖ **สามารถเปิดไฟล์นามสกุล XFL** ที่พัฒนาจากโปรแกรม Adobe InDesign, Adobe After Effects เพื่อนำมาพัฒนาต่อในโปรแกรม Adobe Flash CS4 Professional

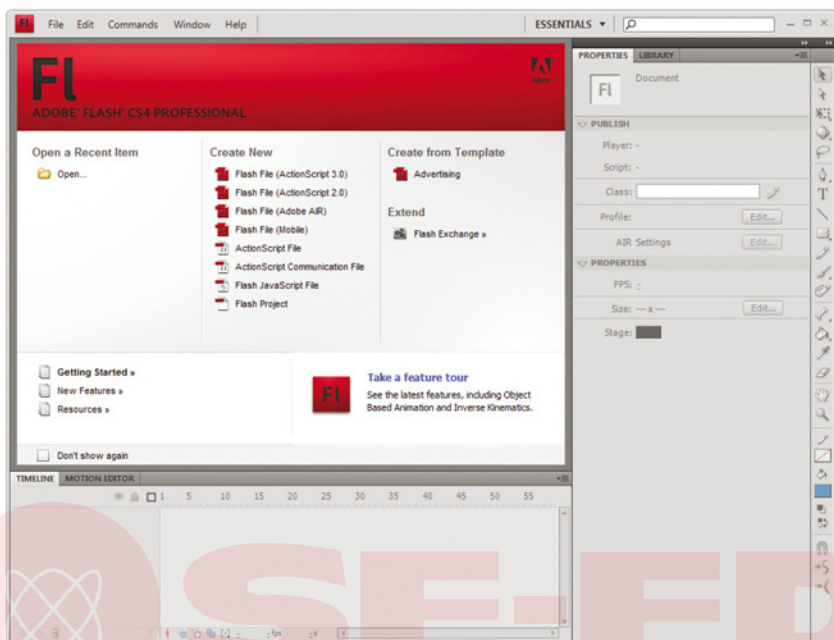
ความต้องการพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์

เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash CS4 Professional นั้นจำเป็นที่จะต้องใส่ใจสัณทิต แม้บางครั้งจะติดตั้งได้ แต่เมื่อใช้งานไปก็มักจะเกิดปัญหาจนใจตามมา ดังนั้นความต้องการพื้นฐานของระบบจะเป็นความลับที่เปิดเผยเพื่อให้เราสามารถใช้งานโปรแกรมได้อย่างราบรื่น ควรเตรียมระบบพื้นฐานต่างๆ ไว้ดังนี้

เครื่อง PC

ระบบปฏิบัติการ	MS Windows XP Service Pack 2 (ถ้าจะให้ทำงานได้ดีขึ้นต้องเป็น Service Pack 3) หรือ MS Windows Vista (Home Premium, Business, Ultimate หรือ Enterprise) Service Pack 1
หน่วยประมวลผลกลาง (CPU)	1 GHz ขึ้นไป
หน่วยความจำ (RAM)	1 GB ถ้าจะให้ทำงานได้ดีก็ต้อง 2 GB
พื้นที่ฮาร์ดดิสก์	ต้องมีพื้นที่ว่างๆ ประมาณ 3.5 GB เป็นอย่างน้อยเพื่อใช้ในการติดตั้ง
การแสดงผลของหน้าจอ	1,024 × 768, 16 บิตขึ้นไป แต่จะให้ดีต้องขนาด 1,280 × 800
โปรแกรมพิเศษที่ต้องมี	โปรแกรม QuickTime 7.1.2 ขึ้นไป

ความลับใน Welcome Screen



ดูจะเป็นมาตรฐานของโปรแกรมทางค่าย Adobe แล้วนะครับ กับ ปรัชญาการ Welcome Screen ที่ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเลือกทำอะไรก็ได้ เมื่อ เริ่มต้นตามที่ผู้ใช้งานต้องการ เรามาดูแต่ละส่วนกันนะครับว่า ทั้ง 3 คอลัมน์ที่เห็นนี้ มีความลับอะไรซ่อนอยู่บ้าง เราสามารถที่จะเลือกหัวข้อต่างๆ ได้จาก 3 คอลัมน์ ดังต่อไปนี้

1. Open a Recent Item

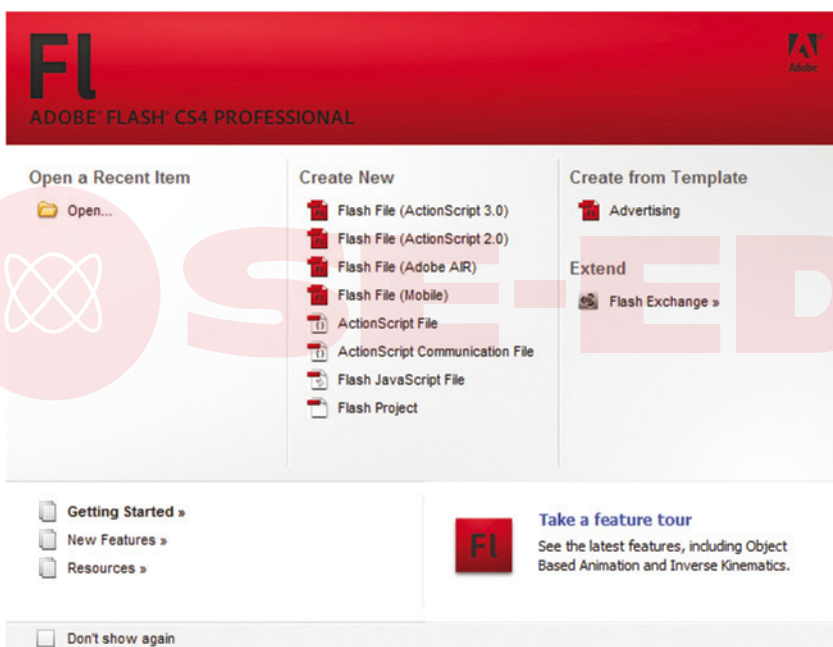
เป็นการเลือกเปิดไฟล์งานที่เราเคยได้ทำงานมาแล้ว โดย Flash จะแสดง เพียง 5 ชื่อล่าสุดที่เราได้เคยเปิดไฟล์งานมาแล้ว แต่ถ้าไฟล์งานเก่าที่เราต้องการ เปิดไม่ติด 1 ใน 5 ก็สามารถคลิกที่ปุ่ม **Open** เพื่อที่จะค้นหาไฟล์นั้นในไดเรกทอรี ที่คุณเก็บไว้ได้

2. Create New

เมื่อเราต้องการสร้างงานใหม่ สามารถมองมาที่ Create New ได้เลย เพราะเป็นการเปิดไฟล์ใหม่ตามมาตรฐานของ Flash

3. Create from Template

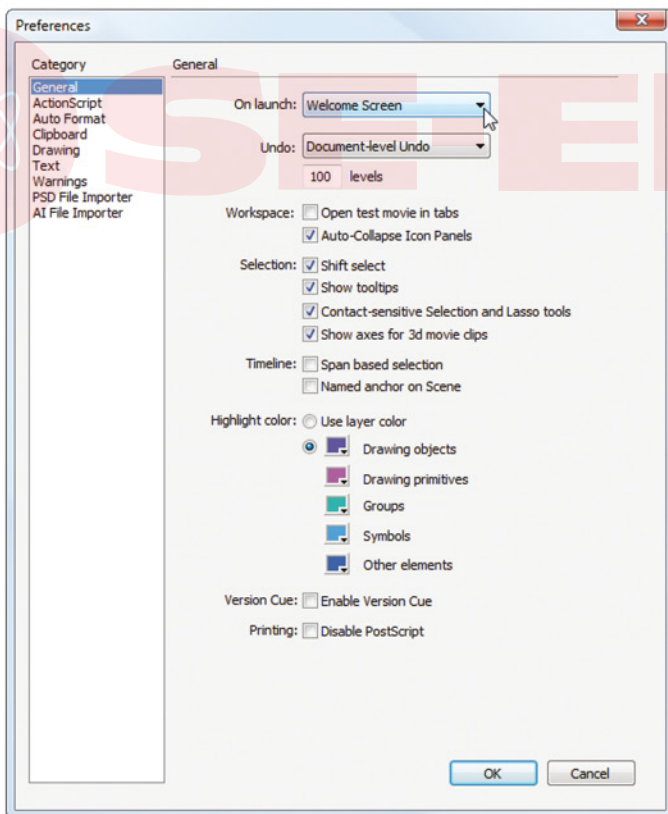
การสร้างงานจากแม่แบบ (Template) จะเป็นทางเลือก หรือตัวช่วยให้เราสามารถสร้างชิ้นงานต่างๆ ได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น ทาง Flash ได้จัดเตรียมแม่แบบไว้ให้เราใช้งานอย่างมากมาย



ถึงแม้ว่า Welcome Screen จะเป็นตัวนำทางที่จะทำให้เราสามารถสร้างงานได้รวดเร็วยิ่งขึ้น โดยเสนอทางเลือกต่างๆ ให้เรามากมาย แต่เมื่อใช้งานไปสักระยะ มีความคุ้นเคยกับ Flash เป็นอย่างดีแล้ว Welcome Screen ที่ปรากฏขึ้นมาอาจรบกวนสายตาหรือสมาธิของคุณได้ แต่อย่าเพิ่งอารมณ์เสียนะครับ เพราะคุณสามารถสั่งให้ Welcome Screen นั้นไม่ปรากฏหน้ามาให้เห็นได้ เพียงแค่คลิก

เครื่องหมายถูกหน้าข้อความที่ว่า “Don’t Show again” เพียงเท่านี้ Start Page ผู้แสดก็จะไม่ปรากฏหน้ามาให้คุณเห็นอีกแล้ว

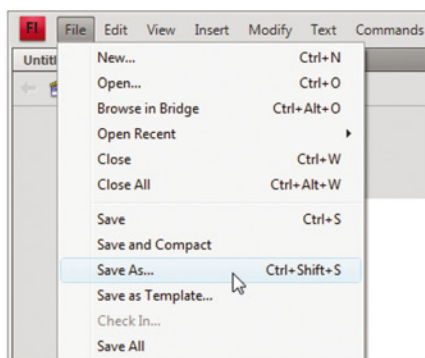
การจากไปของ Welcome Screen อาจทำให้เราเกิดความฉงนงา มันเป็นเรื่องธรรมดาครับ การเห็นหน้านานก็เกิดอาการเบื่อ ครั้นไม่อยู่ก็คิดถึง มนุษย์เราที่เป็นเช่นนี้แล เราสามารถเรียก Welcome Screen กลับมาให้เห็นหน้าโดยที่เราไม่เสียฟอร์มเลย โดยไปที่เมนูบาร์เลือก **Edit ► Preferences...** หรือใช้ทางลัดด้วยวิธีกดปุ่ม **Ctrl + U** คุณจะพบกับหน้าต่าง Preferences ปรากฏขึ้นมา ใน **Category ► General** ที่ช่อง On launch: ให้เราคลิก dropdown list เลือก **Welcome Screen** จากนั้น คลิกปุ่ม **OK** เพียงเท่านี้ Welcome Screen ก็กลับมาสู่อ้อมกอดของคุณ โดยที่คุณไม่เสียฟอร์มแต่อย่างไ



บันทึกชิ้นงานก่อนปัญหาหมาเยือน

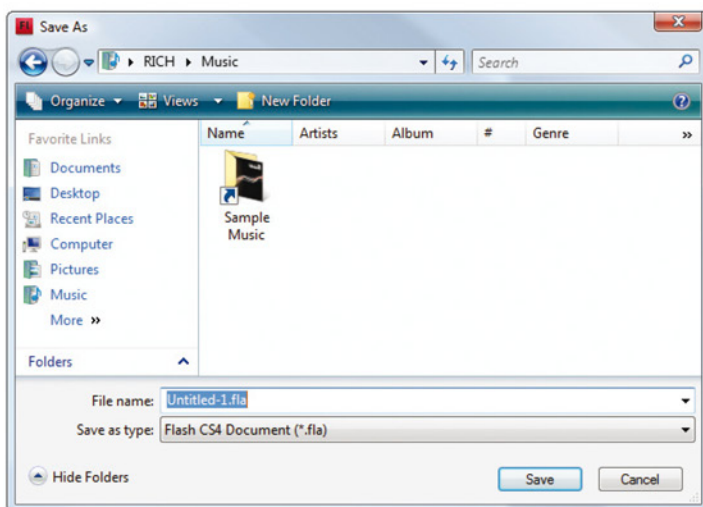


การทำงานหลายๆ ครั้ง มักลง
เอยด้วยการสูญเสียงานที่นิ่งทำมานาน
เพียงแค่เราไม่ได้ทำการบันทึก (Save
As) มันไว้ก่อน ดังนั้นกฎข้อที่ 1 ของ
การทำงานกับคอมพิวเตอร์นั้นคือ เรา
ต้องทำการบันทึกงานของเราทุกครั้งที
นิกขึ้นได้ เหตุที่ต้องทำการบันทึกบ่อยๆ
เพราะเราไม่ทราบว่าจะเกิดเหตุการณ์ที่



ไม่คาดคิดกับเครื่องของเรา หรือไฟล์ของเรา งานที่เราอุตส่าห์นั่งทำหลังชดหลังแข็ง
จะได้ไม่สูญหายไปอย่างต่อหน้าต่อตา แต่ถ้าจะหายก็ให้หายไปบางส่วนก็ยังดี

วิธีการบันทึกชิ้นงานนั้นไม่ยากครับ ไปที่เมนูบาร์เลือก **File > Save As**
หรือกดปุ่มลัด **Ctrl + Shift + S** (การบันทึกไฟล์ครั้งแรก) ทางโปรแกรม Adobe
Flash จะเปิดหน้าต่าง Save As ขึ้นมา ให้เราเลือกพื้นที่ในการจัดเก็บ จากนั้น
ตั้งชื่อให้กับไฟล์งานที่สร้างขึ้น สุดท้ายคลิกปุ่ม **Save** งานของเราก็จะถูกบันทึกใน
โฟลเดอร์ที่ได้เลือกไว้แล้วครับ

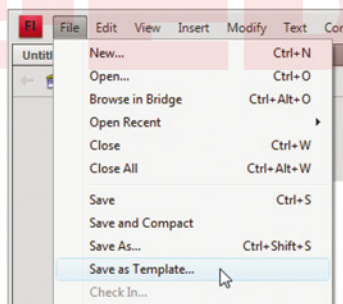


แต่ถ้าชิ้นงานได้มีการบันทึกไปแล้ว ไม่จำเป็นที่จะต้องบันทึกแบบ Save As เพราะจะต้องมาตั้งชื่อให้กับไฟล์ใหม่อีกครั้ง เราสามารถทำการบันทึกโดยไปที่ **File** > **Save** หรือกดปุ่มลัด **Ctrl + S** งานของเราจะทำการบันทึกเป็นที่เรียบร้อยแล้วครับ

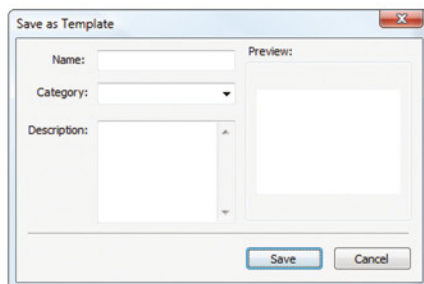
บันทึกไฟล์เป็นแม่แบบ

ด้วยหลักการนำกลับมาใช้ใหม่ (Reuse) ได้เป็นแนวคิดในการพัฒนาระบบซอฟต์แวร์ จนเกิดการคิดระบบการพัฒนาซอฟต์แวร์แบบโปรแกรมเชิงวัตถุ (Object Oriented Programming) การนำหลักการที่ว่านี้มาใช้ในการทำงานกับงานของเราได้ไม่ยากเย็นนัก ดังนั้นเมื่อเราพัฒนาไฟล์งานขึ้นมาใช้งาน แล้วนำเสนอไปด้วยรูปแบบที่สวยงาม น่าเก็บไว้เป็นต้นแบบในการใช้งานครั้งต่อไป เพื่อลดระยะเวลาในการพัฒนา เราสามารถที่จะทำการบันทึกไฟล์งานนั้นๆ ให้เป็นแม่แบบ (Template) เพื่อการเรียกใช้งานของเราในครั้งต่อไป โดยสามารถบันทึกได้ดังนี้

1. ให้ไปที่เมนูบาร์แล้วเลือก **File** > **Save as Template...**



2. หน้าต่างการบันทึกไฟล์แม่แบบ (Save as Template) จะปรากฏขึ้น

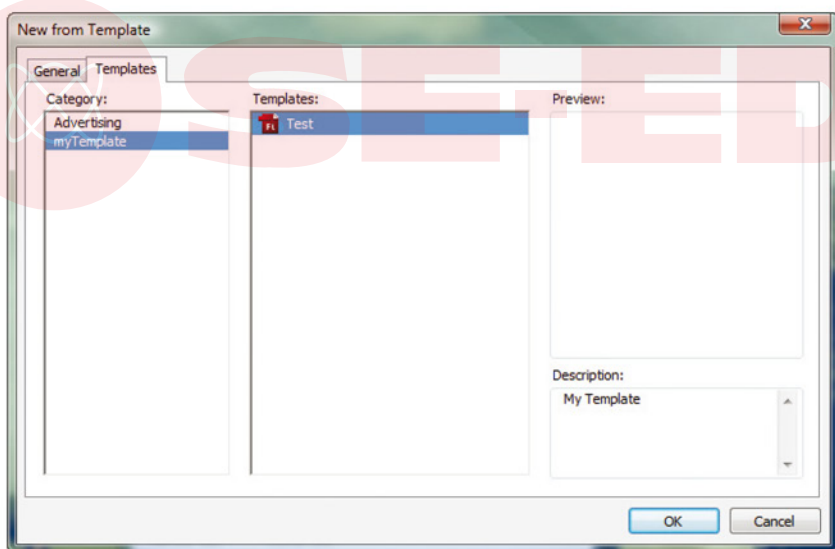




- ที่ช่อง **Name:** ให้กรอกชื่อไฟล์งานของเรา ในที่นี้ตั้งชื่อว่า **Test**
- ที่ช่อง **Category:** สามารถเลือกหมวดใหม่ของเราได้ หรือจะกรอกชื่อใหม่ของเราลงไปก็ได้เลย ในที่นี้ให้กรอก **myTemplate**
- ที่ช่อง **Description:** ในช่องนี้เขียนรายละเอียดของไฟล์งานของเราลงไป รายละเอียดในช่องนี้จะปรากฏในขณะที่เราเลือกแม่แบบเพื่อพัฒนา

3. คลิกปุ่ม  เพื่อบันทึกชิ้นงานแม่แบบ

เมื่อบันทึกไฟล์งานแม่แบบแล้ว เราสามารถที่จะเรียกใช้งานได้เลย โดยเมื่อเปิดไฟล์งานใหม่ แล้วเลือกจากแม่แบบในหมวดหมู่ที่เราทำการบันทึกไว้ เราจะพบกับไฟล์แม่แบบของเราปรากฏอยู่ดังรูป



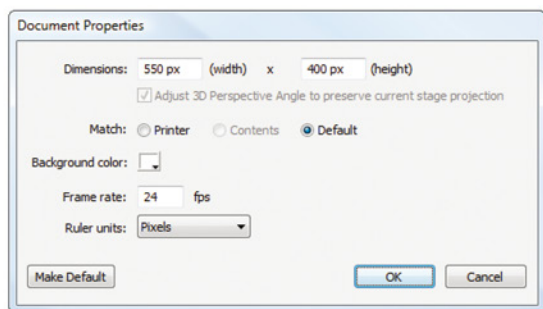
จะเห็นว่าในหมวดหมู่ myTemplate เราจะพบแม่แบบที่ชื่อ Test ปรากฏอยู่ เมื่อคลิกเลือกที่ชื่อจะแสดงภาพแม่แบบนั้นออกมา ตลอดจนรายละเอียดที่เราเขียนไว้ก็จะปรากฏในช่อง **Description:**

กำหนดคุณสมบัติเบื้องต้นของชิ้นงาน

การกำหนดคุณสมบัติเบื้องต้นของชิ้นงานก่อนลงมือทำงาน เป็นอีกหนึ่งความลับที่มักเป็นสิ่งที่ถูกมองข้ามจากมือใหม่และมือเก่าบางคน เพราะถ้าเราไม่กำหนดคุณสมบัติพื้นฐานก่อนที่จะทำงานแล้ว เราต้องเสียเวลามาแก้ไขทีหลัง อันนี้เสียเวลากว่าการกำหนดเสียตั้งแต่เริ่มต้น

ไฟล์งานของโปรแกรม Flash จะถูกเรียกว่า **มูฟวี่ (Movie)** ใต้ครีป มูฟวี่ที่แปลว่าภาพยนตร์นั่นเอง โดยชิ้นงานของ Flash มีลักษณะความเป็นตัวของตัวเองสูง ไม่ซ้ำแบบใคร ดังนั้นเราควรที่จะปรับให้ชิ้นงานของเรา มีลักษณะเหมาะสมกับที่เราต้องการ เรียกได้ว่า **Put the SWF to the right job.** แปลมาได้ตรงๆ ตัวคือใช้ไฟล์ Flash (SWF) ให้ตรงกับหน้าที่และคุณสมบัติของมันนั่นเอง

การกำหนดความเป็นตัวตนของชิ้นงาน ไม่ว่าจะเป็นขนาด (Size), สีของพื้นหลัง (Background), เฟรมเรตที่ใช้ในการเล่นภาพยนตร์ เป็นต้น ดังนั้นเราจำเป็นที่จะต้องทำการกำหนดทุกอย่างก่อนที่จะเริ่มทำการสร้างงาน บางท่านอาจมีคำถามในใจว่า เราสามารถที่จะแก้ไขหรือกำหนดคุณสมบัติของชิ้นงานของเราทีหลังก็ได้ไม่ใช่หรือ บอกอย่างนั้นก็ได้ครับ แต่ถ้าเรามาเปลี่ยนหลังจากการทำงานของเรา อาจต้องมาแก้ไของค์ประกอบต่างๆ ให้เข้ากับคุณสมบัติใหม่ที่เรากำหนด ทำให้เสียเวลา และอารมณ์เป็นอย่างมาก ดังนั้นทางที่ดีควรกำหนดสิ่งต่างๆ ก่อนที่จะลงมือเป็นดีที่สุด สามารถทำการกำหนดได้ที่ **Document Properties** โดยไปที่เมนูบาร์เลือก **Modify > Document** หรือกดปุ่มลัด **Ctrl + J** หน้าต่าง Document Properties จะปรากฏขึ้นมา



จากหน้าต่าง Document Properties เรากำหนดคุณสมบัติหลักๆ ของชิ้นงานของเราดังนี้

1. Dimensions: กำหนดขนาดของสแตจเพื่อให้เหมาะสมกับงานที่เรา กำลังพัฒนา โดยมีขนาดเท่ากับ กว้าง (width) × สูง (height) ควรระบุขนาดลงไป ได้เลยว่าต้องการให้สแตจของชิ้นงานของเรามีขนาดเท่าไร

2. Match: มีปุ่มให้เราเลือกดังนี้

- **Printer** เป็นการปรับขนาดของสแตจให้เท่ากับพื้นที่ใหญ่ที่สุดที่สามารถพิมพ์ได้ โดยจะนำขนาดกระดาษมาลบด้วยพื้นที่ขอบรอบชิ้นงาน
- **Contents** ปรับขนาดสแตจโดยปรับให้มีพื้นที่รอบๆ เนื้อหาทั้งหมดให้เท่ากัน
- **Default** ปรับขนาดของสแตจให้เท่ากับค่ามาตรฐานคือ 550 × 400 พิกเซล

3. Background color: ให้คุณเลือกสีของพื้นหลัง ทาง Flash กำหนดให้เป็นสีขาว เราสามารถกำหนดได้โดยคลิกที่สามเหลี่ยมเล็กๆ ที่มุมล่างขวา  แล้วคลิกเลือกสีที่ต้องการ

4. Frame rate: อัตราส่วนการแสดงผลจำนวนเฟรมต่อวินาที เราจะใช้ในการกำหนดให้ชิ้นงานที่เป็นแอนิเมชัน โดยทาง Flash กำหนดมาให้ 24 เฟรมต่อวินาที (24 fps) ซึ่งยิ่งเรากำหนดค่าเฟรมเรตสูง (ตัวเลขมาก) เท่าไร ชิ้นงานของเราก็ยิ่งเคลื่อนไหวเร็วเท่านั้น

5. Ruler units: เราสามารถกำหนดหน่วยวัดให้กับชิ้นงานของเราได้ตามเหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นนิ้ว, เซนติเมตร, มิลลิเมตร หรือพิกเซล โดยทาง Flash กำหนดค่าพิกเซลเป็นค่าเริ่มต้น

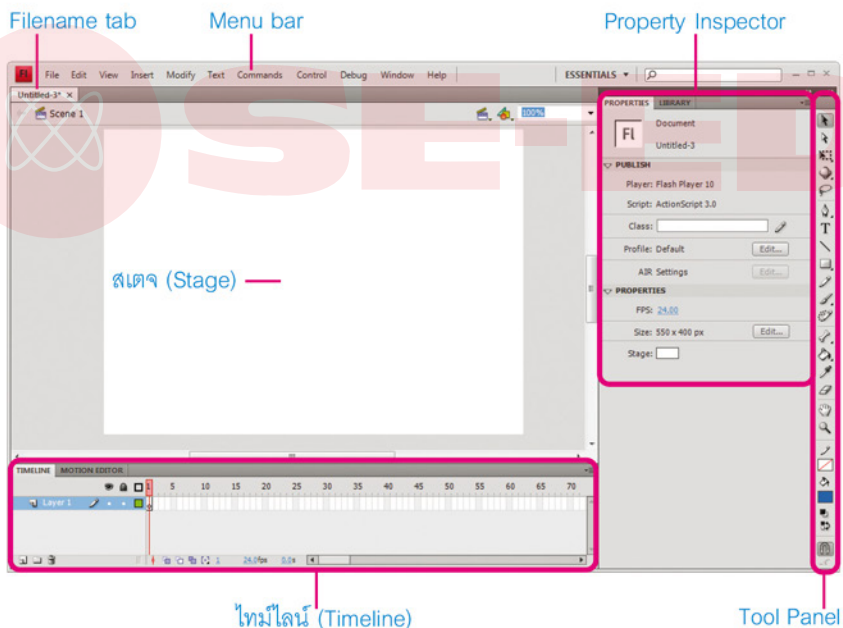
- **Inches** หน่วยเป็นนิ้ว (in) โดยมีการแบ่งสเกลย่อยเป็นกระเบียด
- **Inches (decimal)** หน่วยเป็นนิ้ว โดยมีการแบ่งสเกลย่อยเป็นทศนิยม



- **Points** หน่วยเป็นพอยต์ (pt) โดย 1 พอยต์ เท่ากับ $1/72$ นิ้ว
- **Centimeters** หน่วยเป็นเซนติเมตร (cm)
- **Millimeters** หน่วยเป็นมิลลิเมตร (mm)
- **Pixels** หน่วยเป็นพิกเซล (px) เหมาะกับหน้าจอคอมพิวเตอร์ และเป็นค่าเริ่มต้นที่ทางโปรแกรม Flash กำหนด

เมื่อเราทำการกำหนดค่าต่างๆ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก็ให้คลิกปุ่ม **OK** ถ้าคุณต้องการกำหนดชิ้นงานนี้และงานต่อไป ให้มีคุณสมบัติเช่นเดิม เราสามารถที่จะทำให้ค่าที่เรากำหนดไว้เป็นค่าเริ่มต้นของชิ้นงานต่อไป โดยคลิกที่ปุ่ม **Make Default**

มองรอบตัวค้นหาความลับ



ก่อนที่จะลงมือทำอะไร เราจำเป็นที่จะต้องทราบถึงสิ่งแวดล้อมต่างๆ ในการพัฒนาว่ามีสิ่งใดซ่อนอยู่ในส่วนไหน ยิ่งการพัฒนาโปรแกรมในปัจจุบันมักมีการจัดเก็บเครื่องมือเครื่องมือนานาๆ แล้วซ่อนไว้รอให้ผู้ใช้งานค้นหาหรือเรียกใช้งาน



เครื่องมืออื่นๆ จึงปรากฏออกมา ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องทำความรู้จักและมองดูตัวโปรแกรม Flash ให้รอบด้าน เพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานให้ทราบถึงเครื่องมือเครื่องมือที่เก็บชิ้นงาน ไปจนถึงอุปกรณ์ต่างๆ ที่ช่วยให้คุณสามารถพัฒนางานได้อย่างราบรื่นนั่นเอง

จากรูปจะได้เห็นหน้าต่างของโปรแกรม Adobe Flash CS4 Professional ว่านอกจากหน้าต่างที่ดูสวยงามขึ้น การจัดวางสิ่งต่างๆ ก็เปลี่ยนแปลงไป จากที่ผ่านมาเจ้าไหม้ไลน์มักจะปรากฏที่ด้านบนเสมอมากกว่า 9 รุ่น ในรุ่นที่ 10 (CS4) นี้เจ้าไหม้ไลน์ก็ถูกจัดวางไว้ด้านล่าง เป็นต้น ดังนั้นเพื่อทำให้ง่ายต่อการเข้าใจและใช้งานได้ทันที ขออธิบายสิ่งต่างๆ ที่เห็นและถูกซ่อนเป็นความลับว่าอยู่ตรงไหน เราจะได้ค้นหาถูก เพราะที่จัดวางให้เห็นนั้นเป็นเพียงส่วนน้อยนิดที่ทางโปรแกรม Adobe Flash CS4 Professional ได้แสดงออกมา

ดังนั้นจึงยังมีเครื่องมืออีกมากที่ถูกซ่อนอยู่ในเบื้องหลังอันสวยงามนี้ และมักจะเป็นจุดที่มือใหม่ค้นหาไม่พบ เราจะมาว่ากันถึงที่ซ่อนความลับต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Flash CS4 Professional ว่าสิ่งต่างๆ นั้นจัดวางไว้ที่ใด ตามมาเลยครับ

1. Filename tab บอกชื่อไฟล์ที่เราเปิดไว้จะแสดงในรูปแท็บ เพื่อให้สะดวกในการใช้งาน

2. Menu bar แหล่งเก็บเครื่องมือ คำสั่งต่างๆ อยู่ในแถบนี้ทั้งสิ้น หาดอะไรไม่พบ เข้าไปยังเจ้า Menu bar เป็นต้องเจอแน่ครับ เจ้า Menu bar นี้ได้แบ่งสิ่งต่างๆ ออกเป็นกลุ่มๆ ตามหน้าที่ของมันดังนี้

- **File** เป็นกลุ่มของคำสั่งที่ใช้จัดการกับไฟล์งาน
- **Edit** เป็นกลุ่มของคำสั่งที่ใช้แก้ไขชิ้นงาน
- **View** เป็นกลุ่มของคำสั่งที่ใช้ในการแสดงมุมมองในแบบต่างๆ
- **Insert** เป็นกลุ่มของคำสั่งที่ใช้ในการเพิ่มสิ่งต่างๆ ให้ไฟล์งาน เช่น ซิมโบล, ซีน, โมชัน เป็นต้น
- **Modify** เป็นกลุ่มของคำสั่งที่ใช้ในการดัดแปลง ปรับปรุงสิ่งที่ต่างๆ ที่อยู่ในไฟล์งาน

- **Text** เป็นกลุ่มของคำสั่งที่ใช้ทำงานกับตัวอักษร
- **Commands** เป็นกลุ่มคำสั่งที่ใช้ทำงานร่วมกับ ActionScript
- **Control** เป็นกลุ่มคำสั่งที่ใช้ในการควบคุมการเล่นไฟล์งาน (Movie)
- **Debug** เป็นกลุ่มคำสั่งที่ใช้ตรวจสอบไฟล์งาน เพื่อหาข้อบกพร่องของคำสั่ง ActionScript
- **Window** เป็นกลุ่มคำสั่งและเก็บเครื่องมือต่างๆ ไว้ หาพาเนลไหนไม่พบมาที่นี้ รับรองไม่ผิดหวัง
- **Help** เป็นที่เก็บส่วนของความช่วยเหลือต่างๆ ไว้ ถ้าคิดอะไรไม่ออกก็คลิกได้ที่นี้ (เพราะชื่อบอกไว้อยู่แล้วว่า Help ซึ่งแปลว่าช่วยเหลือ)

สเตรจ : เวทีแห่งจินตนาการ

ผลงานของเราที่จะแสดงออกให้คนอื่น ๆ ได้ชมกันนั้นจะแสดงตามขนาดของสเตรจ ดังนั้นสเตรจจึงเป็นสิ่งที่กำหนดความเหมาะสมต่างๆ ในการสร้างสรรค์งานของเรา เช่น ถ้าเราทำภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อนำออกแสดงในเครื่องเล่นดีวีดี เราจำเป็นต้องกำหนดขนาดของสเตรจเท่ากับ 720×576 พิกเซล หรือจะทำการสร้างป้ายประกาศเราก็จำเป็นต้องกำหนดขนาดของสเตรจเท่ากับ 462×60 พิกเซล เป็นต้น ในการกำหนดขนาดของสเตรจ (ผมได้เขียนบรรยายไว้ในหัวข้อที่ผ่านมา สามารถย้อนกลับไปอ่านได้ในหัวข้อ “กำหนดคุณสมบัติเบื้องต้นของชิ้นงาน”)

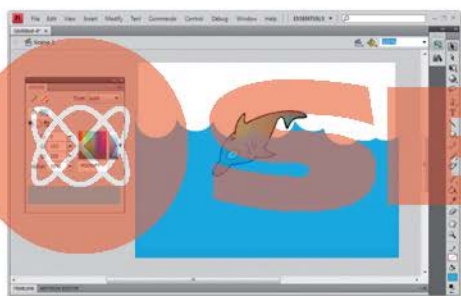
เรามาดูกันให้ละเอียดยิ่งขึ้นกับเจ้า “สเตรจ” ว่าเป็นอะไรกันแน่ เวทีนี้เป็นอย่างไร

สเตรจเป็นพื้นที่สี่เหลี่ยมสีขาววางตรงกลางของจอภาพ ใช้แสดงวัตถุ (object) หรือเนื้อหาของชิ้นงาน เฉกเช่นเวทีแสดง ที่จะมีเหล่านักแสดงออกมาโลดแล่นบนเวทีแสดงท่าทางต่างๆ ตามแต่ผู้กำกับ (ในการสร้างสรรค์ เราเป็นผู้กำกับนั่นเอง) จะสั่งให้เหล่านักแสดงแสดงท่าทางต่างๆ ออกมา ดังนั้นทางโปรแกรม Adobe Flash CS4 Professional เรียกพื้นที่แสดงเนื้อหาของเอกสารนี้ว่า “สเตรจ” นั่นเอง

แฉ!

ความลึบจ้างงานแอนิเมชั่น Flash CS4

หนังสือเล่มนี้เปิดเผยเรื่องลับๆ ที่ทำให้ใช้งานโปรแกรม Adobe Flash CS4
ง่ายขึ้น เพื่อสร้างสรรค์งานแอนิเมชันหลากหลายรูปแบบ มีเครื่องมือซึ่งเป็น
ความสามารถใหม่ๆ ของ CS4 เพื่อให้นักพัฒนา และผู้ที่สนใจมีพื้นฐานที่แน่นขึ้น
สามารถต่อยอดจนเกิดงาน Multimedia, Animation, Website, CAI ด้วย
การใช้งานโปรแกรม Adobe Flash CS4 ได้เช่นกัน



เมนต์เล่นที่แต่งสีสัน



ความลึบของวัตถุ

ADOBE FLASH CS4

ADOBE FLASH CS4

ADOBE FLASH CS4

ตัวอักษรกับความลึบที่ปกปิด



สร้างพื้นใหม่มีชีวิต

หนังสือเล่มนี้สำหรับ

ผู้เริ่มต้น

ระดับกลาง

ระดับสูง

คอมพิวเตอร์/กราฟิก-มัลติมีเดีย

ISBN 978-974-212-973-6



9 789742 129736

179 บาท