

Flash CS6

Essential

FI



เรียนรู้พื้นฐานการใช้งานโปรแกรมแบบเข้าใจง่าย ครบทุกฟังก์ชัน ตั้งแต่
วาดชิ้นงาน สร้างซิมไบล สร้างงาน Animation และงาน Multimedia

อิสระ ภาชนะกาญจน์

VDO
Tutorials

วิดีโอความยาว
1.20
ชั่วโมง

[fb.com/
lovedigiart](https://www.facebook.com/lovedigiart)

Special Thanks

Infopress Group ขอขอบคุณทุกการสนับสนุน
ที่มีเสมอมา จากประสบการณ์การถ่ายทอด
ความรู้ผ่านตัวหนังสือ เราจะมุ่งมั่นสร้างสรรค์งาน
ที่มีคุณภาพเพื่อคุณผู้อ่านตลอดไป ภายใต้ชื่อที่ว่า
" The Best of Knowledge Books "



Flash CS6 Essential

ผู้แต่ง

บรรณาธิการ

ราคา E-book

ออกแบบปก

ออกแบบรูปเล่ม

จัดรูปเล่ม

พิสูจน์อักษร

E-book Publishing

อิศเรศ ภาชนะกาญจน์

i_dear_@hotmail.com

ปิยะบุตร สุทธิธำรา

piyabutr_s@idcpremier.com

195 บาท

วสันต์ พึ่งพลผล

จตุรงค์ ศรีวิลาศ

จตุรงค์ ศรีวิลาศ

สุนทรี บรรลือศักดิ์, มณฑิต ศรีอุทัยภาส

สุรียรัตน์ จิ๋ว, จิราภรณ์ โสภา

Adobe Flash CS6 เป็นเครื่องหมายการค้าของบริษัท Adobe Inc. และเครื่องหมายการค้าอื่นๆ ที่อ้างถึงเป็นของบริษัทนั้นๆ

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยบริษัทไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด ห้ามลอกเลียนไม่ว่าส่วนใดส่วนหนึ่งของหนังสือเล่มนี้ ไม่ว่าในรูปแบบใดๆ นอกจากจะได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้จัดพิมพ์เท่านั้น

บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด จัดตั้งขึ้นเพื่อเผยแพร่ความรู้ที่มีคุณภาพสู่ผู้อ่านชาวไทย เรายินดีรับงานเขียนของนักวิชาการและนักเขียนทุกท่าน ท่านผู้สนใจกรุณาติดต่อผ่านทางอีเมลที่ infopress@idcpremier.com หรือทางโทรศัพท์หมายเลข 0-2962-1081 (อัตรา 10 คู่สาย) โทรสาร 0-2962-1084

ข้อมูลทางบรรณานุกรม

อิศเรศ ภาชนะกาญจน์

Flash CS6 Essential. นนทบุรี : ไอดีซี, 2559

304 หน้า

1. แฟลช ซีเอสหก (โปรแกรมคอมพิวเตอร์)

I ชื่อเรื่อง

006.696

978-616-200-646-3

ISBN (E-book)

สำหรับร้านค้าและตัวแทนจำหน่าย

โทรศัพท์ 0-2962-1081-3 ต่อ 112-114

โทรสาร 0-2962-1084

สมาชิกสัมพันธ์

โทรศัพท์ 0-2962-1081-3 ต่อ 121

โทรสาร 0-2962-1084

จัดพิมพ์และจัดจำหน่ายโดย

IDC
PREMIER

บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด

200 หมู่ 4 ชั้น 19 ห้อง 1901 อาคารจัสมินอินเตอร์เนชั่นแนลทาวเวอร์

ถ.แจ้งวัฒนะ อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี 11120

โทรศัพท์ 0-2962-1081 (อัตรา 10 คู่สาย)

โทรสาร 0-2962-1084

สร้างสรรค์ผลงานโดย



Preface

Flash เป็นโปรแกรมทางด้านกราฟิกที่ใช้ในการสร้างงานมัลติมีเดีย หรืองานด้านแอนิเมชัน ทั้งเว็บ หรือตัวการ์ตูนที่ขยับได้ ซึ่งอาจจะต้องใช้ความพยายามในการใช้โปรแกรมและแนวคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานสักหน่อย แต่หลักๆ แล้ววิธีการ การใช้งาน หรือหลักการที่จะทำให้ชิ้นงานขยับได้นั้นก็ไม่ได้ยุ่งยากอะไร ที่เหลือก็ต้องอาศัยความตั้งใจและไอเดียของแต่ละคน

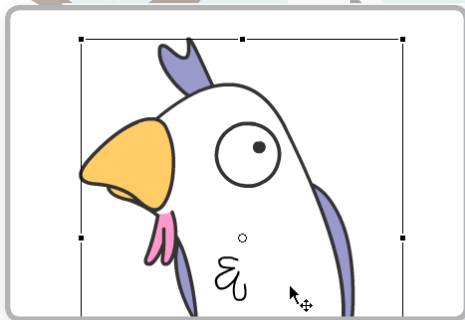
มาจนถึงปัจจุบันนี้โปรแกรมได้พัฒนาให้มีการใช้งานที่ง่ายยิ่งขึ้น Flash CS6 จึงเป็นโปรแกรมที่น่าสนใจ สำหรับมือใหม่ที่เคยทำแต่ภาพนิ่ง แล้วจะลองเริ่มจับงานภาพขยับเคลื่อนไหวได้ ซึ่งหนังสือเล่มนี้จะสามารถตอบใจทยให้สำหรับผู้ที่จะเริ่มหัดลองใช้โปรแกรม Flash

ด้วยวิธีการนำเสนอที่จัดเรียงเนื้อหาเป็นหมวดหมู่ การสอนที่เริ่มจากตัวอย่างง่ายๆ มีขั้นตอนการอธิบายแบบ Step by Step ไปจนถึงชิ้นงานที่สามารถนำไปพัฒนาต่อให้ใช้งานได้จริง ทั้งในรูปแบบของงานแอนิเมชันและงานมัลติมีเดีย พร้อมกับไฟล์ตัวอย่างที่มีให้ลองหัดทำเองและไฟล์เสร็จสมบูรณ์เอาไว้ศึกษาโครงสร้างและหลักการทำงานของชิ้นงานนั้นๆ แล้วยังมีไฟล์ VDO Tutorials สอนการสร้างชิ้นงานให้न्दู เพื่อเพิ่มความเข้าใจได้ง่ายขึ้นอีกด้วย

สุดท้ายนี้ผู้เขียนหวังว่าหนังสือเล่มนี้ จะทำให้ผู้ที่สนใจการใช้โปรแกรม Flash ได้รับความรู้ความเข้าใจ และสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตามที่ต้องการ หากหนังสือเล่มนี้มีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ต้องขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย



ขอขอบคุณครอบครัว ญาติสนิทมิตรสหาย
ทุกท่าน ที่คอยเป็นกำลังใจและให้การสนับสนุน รวมถึงทีมงานทุกๆ คน ทั้งฝ่ายศิลป์ ออกแบบ พิสูจน์อักษร วางแผน ทีมงาน DIGI ART และหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ที่ช่วยกันสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาเป็นหนังสือเล่มนี้ และสุดท้ายขอขอบคุณผู้อ่านทุกๆ ท่านที่ให้ความไว้วางใจและสนับสนุนหนังสือของ DIGI ART ตลอดมา



INTRO 1

What's up Flash ?

ทำนอง Flash 002

- » แอนิเมชันคืออะไร.....002

ตัวอย่างของหลักการแอนิเมชัน 002

Flash ทำอะไรได้บ้าง 003

- » Flash Animation.....003
- » Flash Game.....003
- » Multimedia.....004

มีอะไรใหม่ๆ ที่น่าสนใจ CS6 [New Feature] 005

- » Support for HTML5.....005
- » Working with Sprite Sheet.....006
- » Working with Devices.....006

หน้าตาโปรแกรม [Interface Flash CS6] 007

- » หน้าต่าง Welcome Screen.....007
- » ส่วนประกอบของหน้าต่าง Interface.....008
- » เมนูบาร์ [Menu Bar].....008
- » สเตจ [Stage].....009

ไทม์ไลน์ [Timeline] 010

หน้าต่างพาเนล [Panels] 012

- » แถบเครื่องมือ [Tools].....013

จัดการกับพาเนล 014

- » จัดวาง Panel ตามการใช้งาน.....014
- » เปิด/ปิด Panel ที่ต้องการ.....014
- » ซ่อน/แสดง Panel ที่ต้องการ.....015
- » เปลี่ยนตำแหน่งของ Panel.....015
- » จัดวางพาเนลตามการใช้งาน [Workspace].....015
- » เปิด/ปิดพาเนลตามต้องการ [Open/Close Panel].....016
- » ซ่อน/แสดงพาเนลที่ต้องการ.....017
- » เคลื่อนย้ายตำแหน่งพาเนลตามต้องการ.....018

INTRO 2

The basic คำสั่งพื้นฐานที่ควรรู้

คำสั่งเกี่ยวกับไฟล์งาน [Flash document] 020

- » เริ่มงานใหม่ [New].....020
- » เปิดงานที่เคยทำไว้ [Open].....020
- » บันทึกไฟล์งานที่ทำเอาไว้ [Save].....021
- » ลองเปิดไฟล์เดิมขึ้นมาใช้ [Open].....021
- » ลองสร้างไฟล์งานขึ้นมาใหม่ [Create New].....022
- » ลองเก็บงานแบบต่างๆ ไป [Save].....023
- » ลองเก็บงานเป็นชื่ออื่น [Save As].....024
- » ควบคุมมุมมองในการทำงาน [View].....025
- » ปรับมุมมองภาพรวม.....026
- » ย่อ/ขยายมุมมองของภาพ [Zoom In/Zoom Out].....027
- » เลื่อนมุมมองพื้นที่แสดง [Pan].....028
- » แถบไม้บรรทัด [Rulers].....029
- » เส้นไกด์ [Guides].....030
- » เส้นกริด [Grid].....031

แก้ไขด้วยการย้อนขั้นตอนการทำงาน

[Undo/Redo/History] 032

- » ย้อนขั้นตอนกลับไป [Undo].....032
- » ย้อนขั้นตอนกลับมา [Redo].....032
- » ย้อนไปทีขั้นตอนไหนก็ได้ [History].....033
- » ย้อนขั้นตอนการทำงานกลับไป [Undo].....033
- » ย้อนขั้นตอนการทำงานกลับมา [Redo].....034

CHAPTER 01

Drawing Object วาดชิ้นงานขึ้นเอง

รู้จักกับชิ้นงานที่วาดขึ้นเอง 036

- » ชิ้นงานแบบ Drawing Object.....036
- » ชิ้นงานแบบ Shape.....037
- » แปลงชิ้นงาน Drawing Object และ Shape.....042

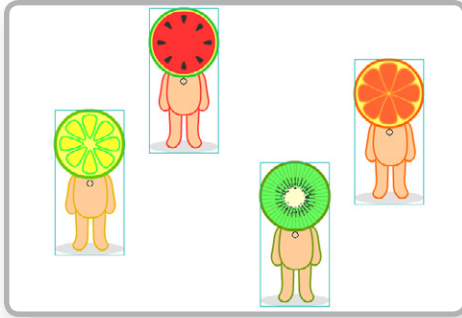
รูปทรงต่างๆ [Geometry] 043

- » วาดรูปสี่เหลี่ยมด้วย Rectangle Tool.....046
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Rectangle Tool.....047
- » วาดรูปวงกลมหรือวงรีด้วย Oval Tool.....048
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Oval Tool.....049
- » วาดรูปหลายเหลี่ยมหรือรูปดาวด้วย PolyStar Tool.....050
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ PolyStar Tool.....051

วาดเส้นขอบ [Stroke] 052

- » เส้นตรง [Line Tool].....052
- » เส้นดินสอ [Pencil Tool].....052
- » แปรงทาสี [Brush Tool].....053
- » ปากกาขีดเส้น [Pen Tool].....053
- » วาดเส้นตรงด้วย Line Tool.....054
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Line Tool.....055
- » วาดเส้นดินสอด้วย Pencil Tool.....056
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Pencil Tool.....057
- » ระบายสีด้วย Brush Tool.....058
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Brush Tool.....059
- » วาดเส้นจากปากกาขีดเส้นด้วย Pen Tool.....060

CONTENTS



- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Pen Tool.....061
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับเส้นขอบ [Stroke].....064

วาดชิ้นงานตกแต่งสำเร็จรูป [Decorative Drawing] 066

- » รูปแบบของชิ้นงาน [DRAWING EFFECT].....066
- » วาดชิ้นงานสำเร็จรูปด้วย Deco Tool.....067

CHAPTER 02

Bitmap Object ขึ้นงานที่เป็นรูปภาพ

รู้จักกับรูปภาพที่นำมาใช้งาน

070

- » ภาพแบบ Vector.....070
- » ภาพแบบ Raster.....070

นำรูปภาพมาใช้งาน [Import Bitmap]

071

- » นำภาพมาวางบนสแตจ [Import to Stage].....071
- » นำภาพไปเก็บในไลบรารี [Import to Library].....072
- » นำรูปภาพมาไว้บนสแตจ [Import to Stage].....073
- » นำรูปภาพเก็บไว้ในพาเนล LIBRARY [Import to Library].....074
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Bitmap Object.....075

CHAPTER 03

Text Object ขึ้นงานตัวอักษร

ประเภทของตัวอักษร

078

- » ตัวอักษรรูปแบบเดิม [Classic Text].....078
- » ตัวอักษรรูปแบบใหม่ [TLF : Text Layout Framework Text].....079

การพิมพ์ตัวอักษร

080

- » พิมพ์ข้อความคำสั้นๆ ด้วย Text Tool.....081
- » พิมพ์ประโยคยาวๆ ด้วย Text Tool.....082

จัดพิมพ์ตัวอักษรแบบ TLF Text

087

- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ TLF Text.....088

ปรับเปลี่ยนแก้ไข โฟลอปพิดตัวอักษร

089

- » ปรับเปลี่ยนแก้ไขตัวอักษรเฉพาะบางตัว.....090
- » ใส่ Filter ให้กับตัวอักษร.....092

CHAPTER 04

Color ตกแต่งสีให้กับชิ้นงาน

เลือกสีจากตรงไหน

100

- » Toolbar.....100
- » พาเนล SWATCHES.....100
- » พาเนล PROPERTIES.....101
- » พาเนล COLOR.....101

รูปแบบของสีพื้นและเส้นขอบ [Color Type] 102

- » สีแบบธรรมดา [Solid color]/สีแบบโปร่งใส [Alpha].....102
- » สีแบบรูปภาพ [Bitmap fill].....102
- » สีแบบไล่เฉดสีเป็นเส้นตรง [Linear gradient].....103
- » สีแบบไล่เฉดสีเป็นรัศมี [Radial gradient].....103
- » เปลี่ยนสีพื้นและเส้นขอบ [Solid color].....103
- » เปลี่ยนสีเป็นแบบโปร่งใส [Alpha].....105
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับพาเนล Swatches.....106
- » เปลี่ยนสีเป็นแบบรูปภาพ [Bitmap fill].....107
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับพาเนล Color.....108
- » เปลี่ยนสีเป็นแบบไล่เฉดสีเส้นตรง [Linear gradient].....109
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Linear gradient.....111
- » เปลี่ยนสีเป็นแบบไล่เฉดสีรัศมีวงกลม [Radial gradient].....113
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Radial gradient.....115

พื้นสีและผสมสีขั้นใหม่

117

- » เพิ่มเส้นขอบให้กับ Shape [Ink Bottle Tool].....117
- » เพิ่มสีพื้นให้กับ Shape [Paint Bucket Tool].....117
- » ผสมสีขั้นใหม่ [Custom color].....118
- » เพิ่มสีพื้นให้กับชิ้นงานด้วย Paint Bucket Tool.....118
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Paint Bucket Tool.....119
- » เพิ่มเส้นขอบชิ้นงานด้วย Ink Bottle Tool.....120
- » ผสมสีขั้นใหม่ใช้ใหม่.....120
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Custom Color.....122

CHAPTER 05

Edit & Transform แก้ไขรูปร่าง เปลี่ยนแปลง

รูปร่าง

ดัดแปลงชิ้นงาน [Transform]

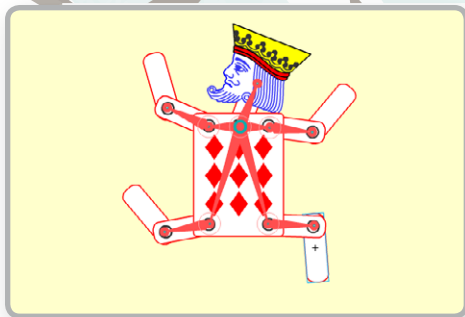
124

- » เมนูคำสั่ง Transform.....124
- » เครื่องมือ 3D Rotation Tool.....124
- » เครื่องมือ Free Transform Tool.....125
- » พาเนล Transform.....125
- » ดัดแปลงรูปร่างชิ้นงานด้วย Transform.....126
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Transform.....127
- » หมุนวัตถุด้วย 3D Rotation Tool.....132
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ 3D Rotation Tool.....132

เปลี่ยนแปลงรูปร่างชิ้นงาน

133

- » เปลี่ยนรูปร่างจากด้านและมุม.....133
- » เปลี่ยนรูปร่างจากจุดตัด.....134
- » เปลี่ยนรูปร่างจากด้านและมุมด้วย Selection Tool.....135
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับการเปลี่ยนรูปร่างจากด้านและมุมด้วย Selection Tool.....137



- » เปลี่ยนรูปทรงจากจุดตัดด้วย Subselection Tool..... 139
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับการเปลี่ยนรูปทรง 141

CHAPTER 06

Manage Object จัดการกับชิ้นงาน

เคลื่อนย้าย ก๊อปปี้ และรวมกลุ่มชิ้นงาน 144

- » เคลื่อนย้ายชิ้นงาน [Move]..... 144
- » ก๊อปปี้ชิ้นงาน [Copy]..... 145
- » รวมกลุ่มชิ้นงานเข้าด้วยกัน [Group]..... 145
- » เคลื่อนย้ายชิ้นงานเข้าด้วยกันด้วย Selection Tool..... 146
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับการเคลื่อนย้ายชิ้นงาน..... 147
- » โคลนนิ่งชิ้นงานด้วยการ Copy 148
- » จัดกลุ่มชิ้นงานด้วยคำสั่ง Group 149

จัดเรียงชิ้นงาน 150

- » จัดลำดับชิ้นงาน [Arrange]..... 150
- » จัดระเบียบชิ้นงาน [Align]..... 150
- » จัดลำดับชิ้นงานก่อนหลังด้วย Arrange..... 151
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำสั่ง Arrange 152
- » จัดเรียงชิ้นงานด้วย Align 154
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับพาเนล ALIGN..... 156

CHAPTER 07

Symbol & Structure ซิมโบลและโครงสร้าง

ของชิ้นงาน

ชิ้นงานที่ใช้ทำแอนิเมชัน [Symbol & Instance] 162

- » การสร้างซิมโบลแบบต่างๆ..... 163
- » ประเภทของซิมโบล 164
- » แปลงชิ้นงานเป็นซิมโบลแบบกราฟิก [Convert to Symbol Graphic] 166
- » สร้างซิมโบลแบบกราฟิกขึ้นใหม่ [Create New Symbol Graphic] 167
- » แปลงชิ้นงานเป็นซิมโบลแบบปุ่ม [Convert to Symbol Button]..... 168
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับซิมโบลปุ่ม [Symbol Button]..... 170

- » สร้างซิมโบลแบบปุ่มวีคลิปขึ้นใหม่ [Create New Symbol Movie Clip]..... 172
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับซิมโบลวีคลิป [Symbol Movie Clip]... 174

ตกแต่งแสงสี ใส่เทคนิคพิเศษให้กับซิมโบล 176

- » แต่งแสงย้อนสี [Color effect] 176
- » ผสมสีจากซ้อน [Blending]..... 177
- » ใส่เทคนิคพิเศษ [Filter]..... 177
- » ลองแต่งแสงสีให้ซิมโบลด้วย Color effect..... 178
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Color effect..... 179
- » ลองผสมสีจากซ้อนให้ซิมโบลด้วย Blending..... 180
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Blending..... 181
- » ลองใส่เทคนิคพิเศษให้ซิมโบลด้วย Filter..... 182

ทำความเข้าใจกับโครงสร้างโดยรวม 183

- » ลองเข้าถึงโครงสร้างของซิมโบลกราฟิก 187
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงสร้างซิมโบลกราฟิก 187
- » ลองเข้าถึงโครงสร้างของซิมโบลปุ่ม 188
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงสร้างซิมโบลปุ่ม 189
- » ลองเข้าถึงโครงสร้างของซิมโบลวีคลิป..... 189
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงสร้างซิมโบลวีคลิป..... 190

CHAPTER 08

Basic of Animation หลักการเคลื่อนไหว

เบื้องต้น

ภาพขยับได้อย่างไร 192

- » พื้นที่แสดงภาพ [Stage]..... 192
- » ตัวกำหนดเวลา [Timeline]..... 192

รูปแบบของเฟรม [Frame] 193

- » เฟรมที่มีชิ้นงาน [Keyframe] 193
- » เฟรมปกติ [Frame]..... 194
- » เฟรมเปล่าๆ [Blank Keyframe]..... 194

รูปแบบการทำแอนิเมชัน 195

- » ภาพต่อภาพ [Frame by Frame]..... 195
- » เคลื่อนย้ายชิ้นงาน [Motion Tween] 195
- » เปลี่ยนรูปทรงชิ้นงาน [Shape Tween] 196
- » ลองทำภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame 197
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Frame by Frame..... 200
- » ลองทำภาพเคลื่อนไหวแบบ Motion Tween [Classic Tween]..... 201
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Motion Tween [Classic Tween]..... 203
- » ลองทำภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween..... 205
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Shape Tween 208
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับคีย์สลับคำสั่งต่างๆ ที่ใช้กับเฟรม..... 210

CHAPTER 09

Technique of Animation ทำภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคใหม่

CONTENTS



เทคนิคการกำหนดอนิเมชัน

212

- » เคลื่อนที่ตามเส้นที่กำหนดด้วย Motion Tween แทน Motion Guide.....212
- » เคลื่อนที่ให้เห็นเฉพาะบางส่วน [Mask Tween].....212
- » เคลื่อนที่ด้วยกระดูกข้อต่อ [Bone].....213
- » ลองเทคนิคเคลื่อนที่ตามเส้นที่กำหนดด้วย Motion Tween..213
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Motion Tween.....215
- » ลองเทคนิคเคลื่อนที่ให้เห็นเฉพาะบางส่วน [Mask Tween]218
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Mask Tween.....220
- » ลองใส่กระดูกข้อต่อให้ชิ้นงานเคลื่อนไหว [Bone]221
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับการใส่กระดูกข้อต่อ [Bone].....223

CHAPTER 10

ActionScript ควบคุมการทำงานด้วยสคริปต์

รู้จักกับ ActionScript

228

- » ใส่ ActionScript ไว้ที่ไหนได้บ้าง.....228
- » โหมดในการใช้ ActionScript.....229
- » ลองใส่ ActionScript แบบ Normal Mode.....230
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับการใส่ ActionScript แบบ Normal Mode.....231
- » ลองใส่ ActionScript แบบ Code Snippets232
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับการใส่ ActionScript แบบ Code Snippets.....234

ActionScript ที่น่าสนใจ

235

- » Browser/Network.....235
- » Timeline Control.....236
- » ลองใช้ ActionScript ควบคุมการเล่นวี [Timeline Control].....237
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับการควบคุมการเล่นวี [Timeline Control].....239
- » ลองใช้ ActionScript ควบคุมการแสดงผลหน้าจอ [fscommand]241
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับการควบคุมการแสดงผลหน้าจอ [fscommand].....243
- » ลองใช้ ActionScript โหลดมูวี่ [loadMovie].....245

CHAPTER 11

Sound ใส่เสียงลงในงาน

เสียงที่นำมาใช้ใน Flash

250

- » ประเภทของไฟล์เสียง250
- » ใส่เสียงที่ไหนได้บ้าง.....250
- » ไฟล์สกุลของเสียง.....251
- » ลองใส่เสียงลงในเฟรม [Sound Loop].....251
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Sync ของเสียง253
- » ใส่เสียงลงในปุ่ม [Sound FX].....254
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Sync ของเสียงในปุ่ม.....256
- » หาเสียงได้จากที่ไหน [Download Sound]257

เทคนิคเพิ่มเติมเกี่ยวกับเสียง

259

- » ใส่เอฟเฟ็กต์ให้กับเสียง.....259
- » ปรับแต่งเสียงด้วยตัวเอง260
- » ควบคุมการเล่นของเสียง.....260
- » ลองเลือกใส่เอฟเฟ็กต์เสียง.....261
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับรูปแบบเอฟเฟ็กต์262
- » ลองปรับแต่งเสียงเพิ่มเติม [Edit sound envelope]263
- » ลองควบคุมการเล่นของเสียง.....265
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับการควบคุมเสียง.....267

CHAPTER 12

Video เพิ่มความน่าสนใจด้วยวิดีโอ

รู้จักกับฟลอร์วิดีโอ

270

- » นำไฟล์วิดีโอมาใช้ [Import Video].....270
- » ไฟล์วิดีโอที่รองรับ271
- » ลองนำไฟล์วิดีโอเข้ามาใช้แบบ Embed FLV in SWF... [ไม่ต้องแปลงไฟล์]272
- » ลองนำไฟล์วิดีโอเข้ามาใช้แบบ Load external video... [ไม่ต้องแปลงไฟล์].....274
- » ลองนำไฟล์วิดีโอเข้ามาใช้แบบแปลงไฟล์276
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับการนำไฟล์วิดีโอเข้ามาใช้.....278
- » ลองหาไฟล์ FLV จาก YouTube มาใช้.....279

CHAPTER 13

Publish & Export นำผลงานที่สร้างไปใช้

กรณงานออกไปใช้

282

- » Publish282
- » Export.....283
- » ลองนำงานออกไปใช้แบบ Publish.....284
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับรูปแบบของไฟล์ (Type) ในการ Publish285
- » ลองนำงานออกไปใช้แบบ Export Image.....290
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับการ Export Image.....291
- » รูปแบบภาพวิดีโอ [Export Movie].....292
- » เพิ่มเติมเกี่ยวกับการ Export Movie.....293

ประเภทของไฟล์ทั้งหมด

294



Flash

INTRO

What's up Flash ? ทำความรู้จักกับ Flash

1

ในส่วนแรกนี้เราจะมาทำความรู้จักกับ Flash CS6 กันก่อนว่ามันคืออะไร ใช้ทำอะไร
ได้บ้าง มีหน้าตาเป็นอย่างไร มีส่วนประกอบอะไรบ้าง แล้วมีอะไรใหม่ๆ ที่น่าสนใจเพิ่ม
ขึ้นมาบ้างสำหรับเวอร์ชันนี้

ทำไมต้อง Flash

Flash เป็นโปรแกรมกราฟิกอย่างหนึ่งที่อยู่ในกลุ่มของ Adobe ซึ่งจะแตกต่างจากโปรแกรม Photoshop และ Illustrator ตรงที่ Photoshop และ Illustrator จะใช้ในการตกแต่งภาพและวาดภาพกราฟิก งานที่ได้จะเป็นภาพนิ่ง ส่วน Flash จะเป็นการนำภาพที่แต่งแล้วหรือภาพวาดกราฟิกที่นิ่งๆ นั้นมาขยับหรือทำให้มันเคลื่อนไหวได้ Flash จึงเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการทำงานแอนิเมชัน (Animation) นั่นเอง

แอนิเมชันคืออะไร

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วที่เหมาะสม (เฟรม/วินาที) ซึ่งหลักการจะคล้ายๆ กับการฉายภาพยนตร์ แต่ภาพยนตร์จะเป็นการใช้ฟิล์ม โดยที่ในแต่ละเฟรมของฟิล์มก็จะเป็นภาพนิ่งเช่นกัน เมื่อนำมาฉายภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาที ก็จะทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวที่เรียกว่าภาพยนตร์นั่นเอง

สำหรับปัจจุบันนี้คอมพิวเตอร์ได้มีส่วนในการทำแอนิเมชัน โดยการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในการคำนวณและสร้างภาพ ทำให้ภาพนั้นเคลื่อนไหวอย่างเช่น โปรแกรม Flash ที่เราจะได้ลองทำกัน

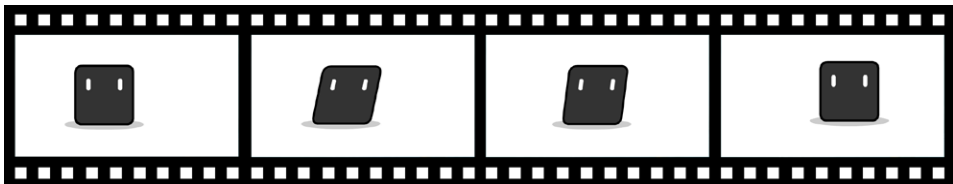


▲ การดูแอนิเมชันก็ใช้ดินน้ำมันปั้น

ส่วนอีกวิธีคือ การใช้เทคนิคการถ่ายภาพ ภาพวาด หรือการถ่ายรูปปั้น หุ่นจำลอง หรือวัตถุที่ค่อยๆ ขยับจะเป็นภาพที่เคลื่อนไหวกระตุกๆ ไม่ไหลลื่น เราเรียกภาพเคลื่อนไหวแบบนี้ว่า สตอปโมชัน (Stop motion) อย่างการดูแอนิเมชันที่ใช้ดินน้ำมันปั้นก็ใช้เช่นกัน

ตัวอย่างของหลักการแอนิเมชัน

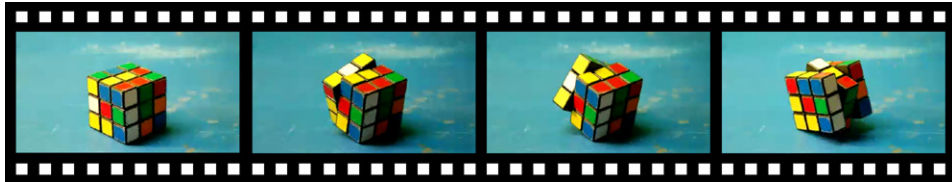
อย่างที่บอกว่าแอนิเมชันคือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการฉายภาพนิ่งหลายเฟรมต่อเนื่องกันด้วยความเร็วที่เหมาะสม ซึ่งการใช้ Flash ในการทำแอนิเมชันจะเป็นการสร้างภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ลงไปบนเฟรมแล้วใช้คำสั่งให้เคลื่อนไหว โปรแกรมจะคำนวณและสร้างภาพเคลื่อนไหวแต่ละเฟรมออกมา เมื่อเราสั่งเล่นภาพด้วยความเร็วที่กำหนด จึงมองเห็นภาพนิ่งเหล่านั้นเคลื่อนไหวได้นั่นเอง



▲ ภาพแสดงกราฟิกตัวการ์ตูนให้เคลื่อนไหวในแต่ละเฟรมด้วย Flash



ส่วนการทำแอนิเมชันที่เรียกว่า สตอปโมชัน จะเป็นการถ่ายภาพวัตถุทีละภาพ โดยในการถ่ายภาพแต่ละครั้งจะขยับวัตถุหรือเปลี่ยนแปลงวัตถุไปด้วย และเมื่อนำภาพถ่ายมาฉายเรียงกันก็จะทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหว ซึ่งวิธีนำภาพถ่ายมาฉายเรียงกันนี้ อาจทำได้หลายวิธีด้วยกันแล้วแต่ผู้ที่สร้าง อาจจะนำมาเรียงในโปรแกรมตัดต่อ หรือจะบันทึกด้วยกล้องวิดีโอโดยการอัดภาพถ่ายทีละภาพแล้วหยุด ทำไปเรื่อยๆ จนครบทุกภาพ เมื่อเล่นภาพที่เราบันทึกไว้ทั้งหมดก็จะทำให้ภาพถ่ายนั้นขยับได้เช่นกัน



▲ ภาพแสดงการถ่ายวัตถุทีละภาพแล้วนำมาฉายเรียงต่อกันเพื่อกำหนดภาพนิ่งเคลื่อนไหว

Flash ทำอะไรได้บ้าง

หน้าที่หลักๆ ของโปรแกรม Flash นั่นก็คือ การสร้างแอนิเมชัน ซึ่งเราสามารถที่จะนำแอนิเมชันที่สร้างนั้นไปประยุกต์ใช้ในงานต่างๆ ได้หลากหลาย ขึ้นอยู่กับว่าจะนำไปใช้ในด้านไหน นอกจากการทำแอนิเมชันแล้ว Flash ยังมีความสามารถในการคำนวณค่าทางคณิตศาสตร์ การจัดเก็บข้อมูล การสร้างปุ่มเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ รวมถึงยังสามารถนำไฟล์เสียงและไฟล์วิดีโอเข้ามาใช้งานร่วมกันได้อีกด้วย Flash จึงสามารถนำไปทำเป็นสื่อมัลติมีเดียได้หลากหลายรูปแบบ

Flash Animation

แอนิเมชันมีอยู่หลายความหมายด้วยกัน แต่ส่วนมากเราจะนึกถึงการตูนแอนิเมชันที่จะเป็นแอนิเมชันแบบ 2 มิติ (2D) ถ้าเป็นภาพแบบ Vector เราจะเรียกว่า Flash Animation ซึ่งเกิดจากการวาดขึ้นด้วยโปรแกรม Flash นั่นเอง หรืออาจจะวาดขึ้นจากโปรแกรม Illustrator ก็ได้ แต่จะนำมาทำแอนิเมชันใน Flash นอกจากภาพวาดแบบ Vector แล้ว ภาพถ่ายนิ่งๆ แต่ได้มีการเคลื่อนที่ก็ถือว่าเป็นการทำแอนิเมชันเหมือนกัน แต่จะออกไปทางงานพรีเซนเตชันมากกว่า

Flash Game

เกมที่เรเคยเข้าไปเล่นจากเว็บฯ ต่างๆ หรือเคยโหลดมาเล่นก็ตาม จะเป็นเกมที่มีสีสันสดใส เล่นไม่ยาก ไม่มีความซับซ้อนมากนัก



▲ การ์ตูนที่ทำจาก Flash



▲ เกมที่ทำจาก Flash

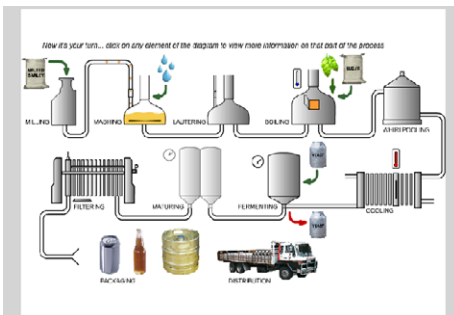
Multimedia

มัลติมีเดียเป็นการผสมผสานของสื่อต่างๆ เข้าไว้ด้วยกันทั้งภาพ แสงสี เสียง ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว หรือภาพวิดีโอ ที่จะทำให้สื่อนั้นมีความน่าสนใจมากขึ้น Website ก็เป็นมัลติมีเดียอย่างหนึ่งที่ทำให้สาระความบันเทิง และสร้างความน่าสนใจโดยให้อิสระกับผู้ชมในการเลือกดูส่วนต่างๆ ได้จากหน้าโฮมเพจหรือเมนูหลัก Interface คือ หน้าเมนูหลักที่ใช้เชื่อมต่อไปยังเนื้อหาและข้อมูลต่างๆ ภายในสื่อมัลติมีเดีย เปรียบเสมือนกับหน้าโฮมเพจในเว็บไซต์เช่นกัน

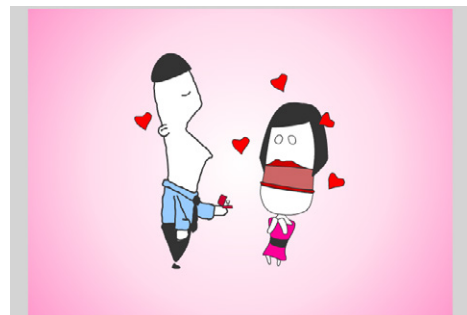


▲ หน้าเมนูหลักของสื่อมัลติมีเดียหรือเว็บไซต์ ที่สร้างได้ด้วย Flash

Presentation คือ การนำเสนอบางสิ่งบางอย่างออกไปให้กับผู้ที่ดูนั้นได้รับรู้ถึงสิ่งที่เราได้นำเสนอออกไป ซึ่ง Flash นั้นไม่ว่าจะเป็นงานฟรีเซนต์เชิงวิชาการ ที่ไม่ใช่แค่นำเสนอเฉพาะข้อมูลเท่านั้น แต่จะมีลูกเล่นต่างๆ ที่ทำให้งานนั้นน่าสนใจยิ่งขึ้น หรือจะเป็นการฟรีเซนต์เพื่อความบันเทิงอย่างในวันสำคัญต่างๆ เช่น งานวันเกิด งานเลี้ยง อำลา งานแต่งงาน ฯลฯ



▲ งานฟรีเซนต์เชิงวิชาการ



▲ งานฟรีเซนต์งานแต่งงาน

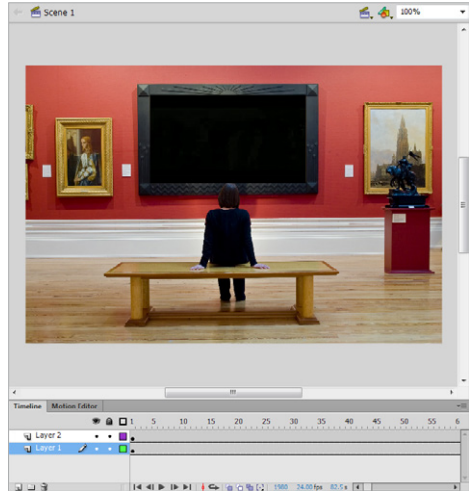
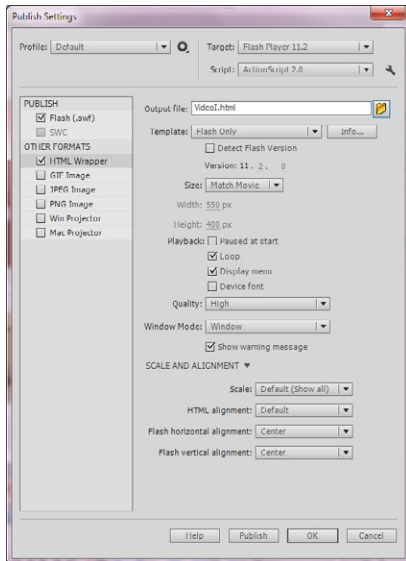


มีอะไรใหม่ๆ ที่น่าสนใจใน CS6 [New Feature]

สำหรับเวอร์ชันนี้มีอะไรใหม่ๆ เพิ่มขึ้นมากมายที่จะช่วยให้การใช้งานนั้นง่ายขึ้น และยังสามารถนำไปใช้งานร่วมกับโปรแกรมใน Adobe อื่นๆ อย่าง Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign และ Adobe After Effect ได้ง่ายขึ้นอีกด้วย โดยจะแนะนำเฉพาะบางส่วนที่เห็นเด่นๆ หากถ้าต้องการอยากรู้ว่ามีอะไรที่เพิ่มขึ้นมาใหม่อีกบ้าง ให้เข้าไปศึกษาได้ที่ Flash Help ของโปรแกรม Flash ได้เลย

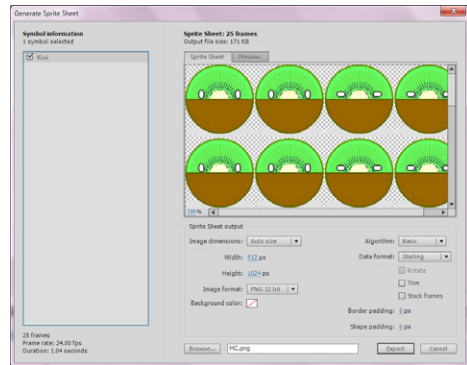
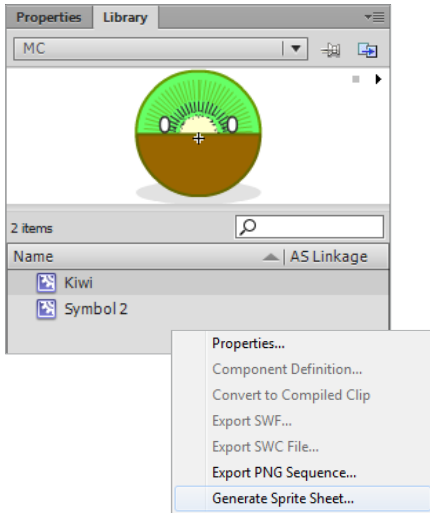
Support for HTML5

ใช้ครับ เป็นความสามารถที่หลายๆ คนจับตามากกว่า Adobe Flash จะเป็นอย่างไร และโดยส่วนตัวผู้เขียนเอง ก็มีการคาดหวังไว้อยู่เหมือนกันว่าจะได้เห็น Flash สามารถ Publish ไปเป็น HTML5 ได้เลยแบบเต็มๆ แต่ใน Adobe Flash Professional CS6 นี้ การ Publish นั้นอาศัยความสามารถของ CreateJS ซึ่งเป็น Extension สามารถดาวน์โหลดมาติดตั้งได้ฟรีจากเว็บไซต์ของ Adobe แล้วจากนั้นก็เปิด Toolkit for CreateJS panel ขึ้นมา คลิกปุ่ม Publish ก็จะสามารถส่งไฟล์งานจาก Flash ไปเป็น HTML5 ได้เลย แต่จะไม่สามารถแปลง ActionScript เป็น JavaScript ได้นะครับ



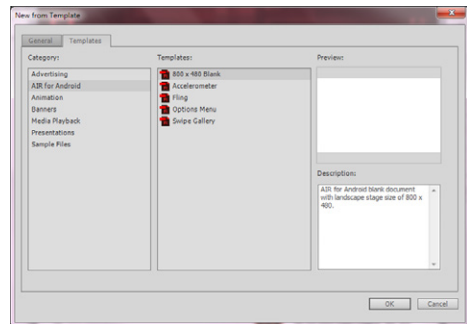
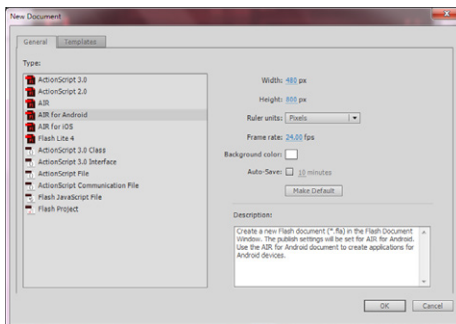
Working with Sprite Sheet

เป็นความสามารถที่จะช่วยให้นักพัฒนาเกมนั้นสร้าง Sprite Sheet ได้ง่ายขึ้น เพียงแค่คลิกเลือกซิมโบลคลิกขวาแล้วเลือกคำสั่ง Generate Sprite Sheet... เพียงเท่านี้ก็สามารถสร้าง Sprite Sheet ได้แล้ว



Working with Devices

Flash CS6 ได้นำเอา Adobe AIR มาใช้งาน ทำให้สามารถนำไปใช้งานได้แบบเต็มๆ ทำให้ชิ้นงานที่เราพัฒนาขึ้นมาสามารถนำไปใช้งานได้กับ Smartphone หรือ Tablet ทั้งระบบปฏิบัติการ iOS และ Android





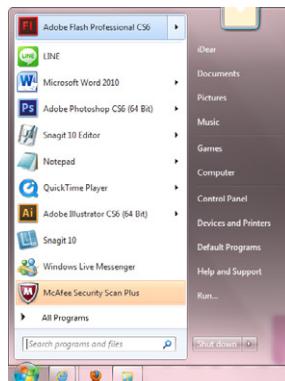
หน้าตาโปรแกรม [Interface Flash CS6]

เมื่อดับเบิลคลิกเข้ามาในโปรแกรมแล้ว จะเจอกับหน้า Welcome Screen สามารถเลือกการทำงานได้จากจุดนี้ เพื่อเข้าไปในหน้าโปรแกรม เราเริ่มจากการเข้าโปรแกรมกันก่อน



◀ หรือทำไอคอน Adobe Flash Professional CS6 แล้วดับเบิลคลิกเพื่อเข้าโปรแกรม

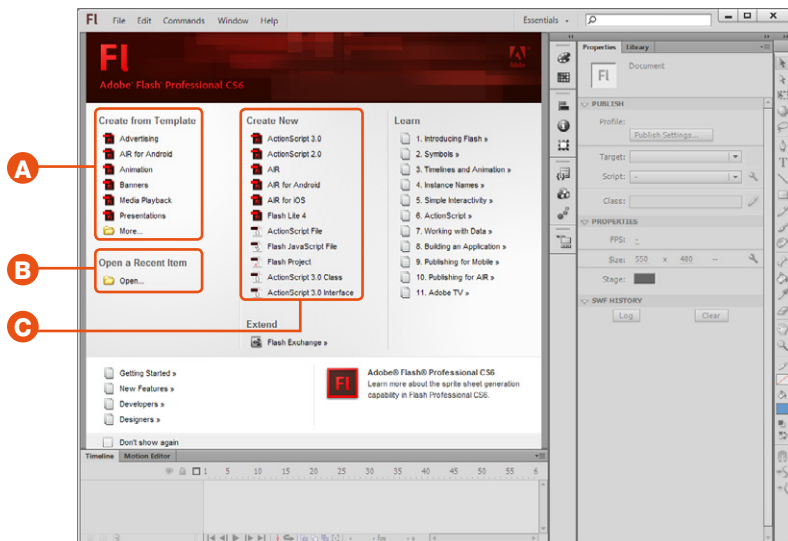
คลิกปุ่ม Start > All Programs > Adobe Flash Professional CS6



หน้าต่าง Welcome Screen

หน้า Welcome Screen จะแสดงขึ้นทุกครั้งที่เราเข้าโปรแกรม เราสามารถเลือกใช้ไฟล์งานต่างๆ เพื่อเข้าสู่หน้าโปรแกรมได้จากส่วนนี้

- A Create from Template** เป็นการเลือกรูปแบบไฟล์งานสำเร็จรูปให้เหมาะสมกับการทำงาน เช่น ถ้าเลือก Banners จะมีรูปแบบไฟล์สำเร็จรูปที่ใช้สำหรับการทำ Banner โดยเฉพาะ
- B Open a Recent Item** เป็นการเลือกเปิดไฟล์ที่เราเคยทำเอาไว้ครั้งล่าสุด เราสามารถเลือกเปิดไฟล์อื่นๆ ได้ โดยคลิกที่ Open... แต่ถ้าไม่เคยเปิดใช้มาก่อนจะไม่มีไฟล์ในส่วนนี้
- C Create New** เป็นการเลือกสร้างไฟล์ใหม่ โดยจะมีรูปแบบต่างๆ ให้ได้เลือกตามการใช้งานของเรา ในที่นี้แนะนำให้เลือกเป็น ActionScript 3.0



ส่วนประกอบของหน้า Interface

หลังจากที่ผ่านหน้า Welcome Screen เข้ามาแล้วจะมาเจอกับหน้าต่างของโปรแกรม ซึ่งมีส่วนประกอบต่าง ๆ ดังนี้

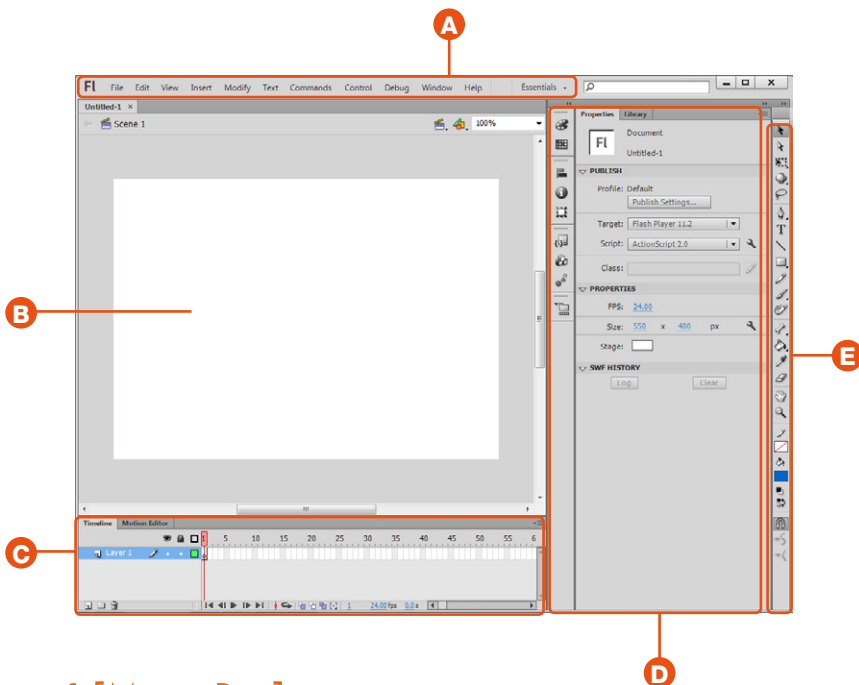
A Menu Bar เป็นส่วนที่รวบรวมคำสั่งต่างๆ โดยจะแบ่งเป็นหมวดหมู่

B Stage เป็นพื้นที่ที่ใช้แสดงผลงาน

C Timeline เป็นส่วนที่ใช้กำหนดช่วงเวลาในการแสดงผลงานแอนิเมชัน

D Panels เป็นตัวช่วยในการปรับแต่งค่าต่างๆ ให้ทำงานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

E Tools เป็นเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการสร้าง ตกแต่ง และแก้ไขชิ้นงาน



เมนูบาร์ [Menu Bar]

อย่างที่บอกเอาไว้ข้างต้นว่าคำสั่งหลักๆ จะถูกรวบรวมไว้ในส่วนนี้อย่างเป็นหมวดหมู่ เมื่อคลิกหมวดไหนก็จะมีคำสั่งในนั้นออกมาให้เราได้เลือกใช้อีกมากมาย เช่น

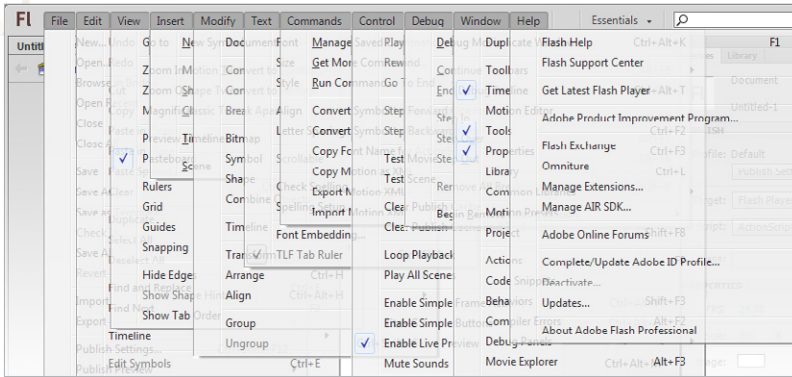
File จะเป็นคำสั่งเกี่ยวกับการจัดการไฟล์

Edit เป็นคำสั่งแก้ไขการทำงาน

Modify การดัดแปลงแก้ไขชิ้นงาน

Text คำสั่งที่เกี่ยวข้องกับตัวอักษร

Window การจัดการกับหน้าต่างเครื่องมือ



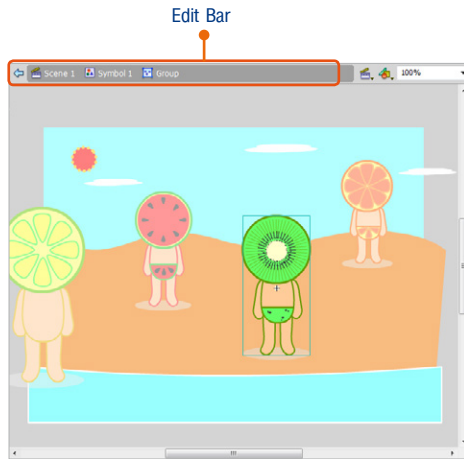
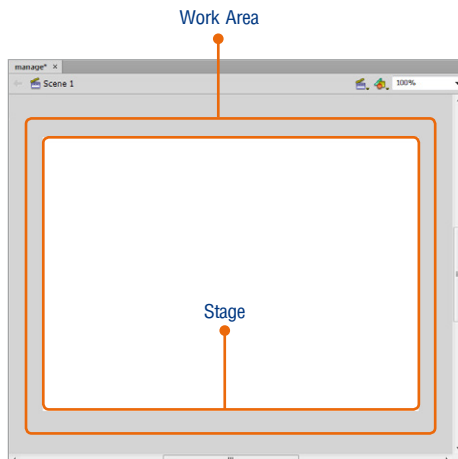
ซึ่งคำสั่งต่างๆ เหล่านี้อาจจะมีอยู่ในพาเนลต่างๆ อีกด้วย การเลือกใช้คำสั่งในเมนูบาร์อาจทำให้เสียเวลาในการเลือกหา ดังนั้น เราสามารถที่จะใช้คีย์ลัดในการเรียกใช้คำสั่งนั้นๆ ได้ โดยจะมีบอกที่ด้านหลังของแต่ละคำสั่งนั้นๆ เช่น คำสั่ง New... สามารถกดปุ่ม **Ctrl + N** ที่คีย์บอร์ดได้เช่นกัน

New...	Ctrl+N
Open...	Ctrl+O
Browse in Bridge	Ctrl+Alt+O
Open Recent	
Close	Ctrl+W
Close All	Ctrl+Alt+W
Save	Ctrl+S
Save As...	Ctrl+Shift+S

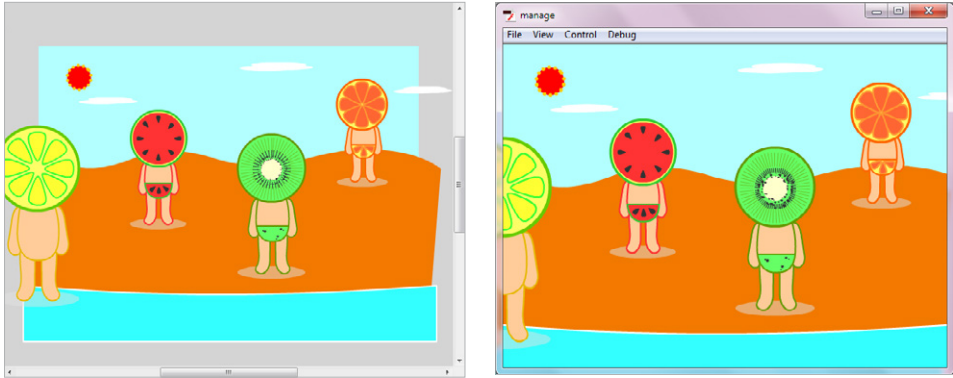
▲ มีคีย์ลัดบอกด้านหลังคำสั่งเพื่อให้รวดเร็วเมื่อต้องการเรียกใช้

สตาจ [Stage]

Stage เป็นพื้นที่ที่ใช้ในการแสดงผลงานที่เราได้สร้างขึ้น เปรียบเสมือนเวทีการแสดงหรือก็คือหน้าจอนั่นเอง เราอยากจะทำอะไร อยากให้ทำอะไรในหน้าจอนี้ก็ใส่ชิ้นงานนั้นลงไป ส่วนพื้นที่รอบๆ ที่เป็นสี่เหลี่ยม นั้นเรียกว่า Work Area เป็นพื้นที่ใช้งานที่สามารถนำชิ้นงานไปวางตรงบริเวณนี้ได้ เปรียบเสมือนกับหลังเวที ถ้าต้องการแสดงชิ้นงานก็ค่อยนำมาวางบนพื้นที่สีแดง ส่วนจะออกมาช่วงเวลาไหนนั้น จะขึ้นอยู่กับข้อกำหนดของเรา ซึ่งจะสัมพันธ์กับเฟรมบน Timeline ด้วย และแถบด้านบนเรียกว่า Edit Bar เป็นแถบที่ใช้แสดงการเข้าไปแก้ไขในชิ้นงานต่างๆ



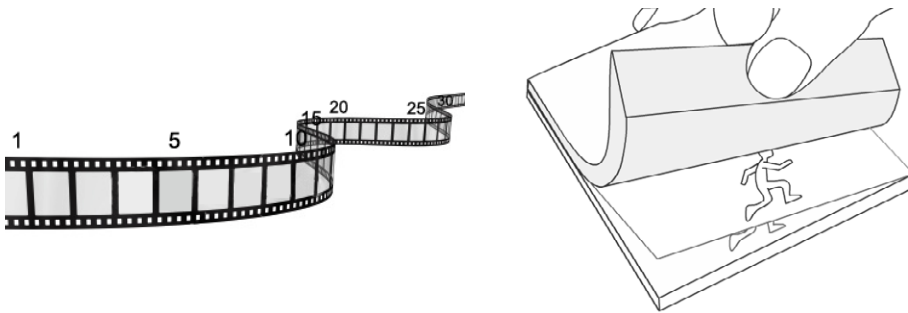
เมื่อเวลาที่เรานำผลงานออกมาแสดง เราจะเห็นแค่พื้นที่ของสแตจเท่านั้น เพราะฉะนั้นไม่ต้องกลัวว่าถ้าเราเอาชิ้นงานไปวางไว้ที่ Work Area แล้วจะมีอะไรแสดงขึ้นมา นอกเสียจากว่าเราเก็บชิ้นงานไม่ดีจนมีบางส่วนเลยเข้ามาตรงสแตจ



▲ จะไม่เห็นชิ้นงานที่อยู่นอกพื้นที่สแตจ

ไทม์ไลน์ [Timeline]

Timeline เป็นเหมือนตัวกำหนดว่าช่วงเวลาไหนจะมีอะไรเกิดขึ้น โดยจะแบ่งเป็นเฟรมๆ เหมือนในแผ่นฟิล์มที่เราเห็นเป็นช่องๆ เมื่อเอาเข้าเครื่องฉาย โดยหมุนฟิล์มผ่านไปแต่ละช่องด้วยความเร็ว 24 ช่องต่อ 1 วินาที เราก็จะเห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้

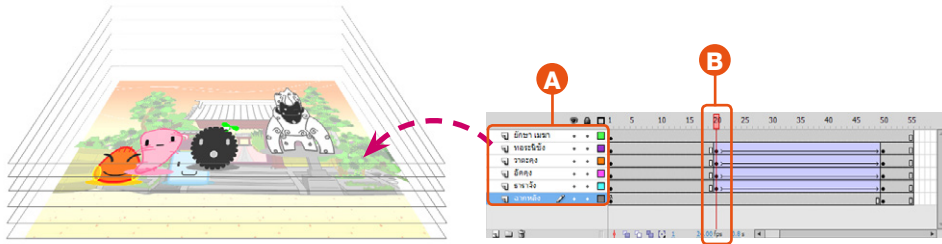


เหมือนที่เราเคยวาดรูปลงที่มุมสมุดที่ละหน้า แล้วเมื่อกริดกระดาษภาพก็จะเคลื่อนไหวได้ สำหรับการดูภาพเคลื่อนไหวใน Timeline เมื่อเราสั่งให้เล่น แถบเส้นสีแดงก็จะทำหน้าที่เหมือนตาของเรา จะวิ่งไปตามเฟรมทำให้เราเห็นภาพทุกๆ เฟรมต่อเนื่องกันจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่ง Timeline จะมีส่วนประกอบต่างๆ อีกดังนี้

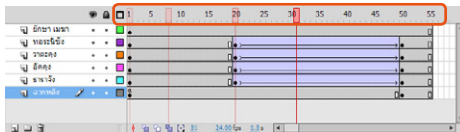
A เลเยอร์ (Layer) การทำงานของ Flash นั้นจะแบ่งออกเป็นชั้นๆ ที่เรียกว่า เลเยอร์ เช่น ฉากหลังอยู่เลเยอร์หนึ่ง ตัวละครอื่นๆ ก็อยู่แยกกันคนละเลเยอร์ เพื่อให้ง่ายในการควบคุมการเคลื่อนไหวหรือการแก้ไข



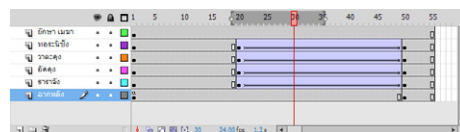
B เพลย์เฮด (Play Head) เป็นแถบเส้นสีแดงๆ ที่เห็นอยู่ใน Timeline ใช้ในการบอกตำแหน่งว่าตอนนี้ได้เล่นมาถึงเฟรมที่เท่าไร เราสามารถแดรกเมาส์เลื่อนเพลย์เฮดดูในเฟรมที่เราต้องการ เพื่อดูการเคลื่อนไหวหรือจะเลื่อนไปเพื่อแก้ไขชิ้นงานในเฟรมที่เราต้องการ



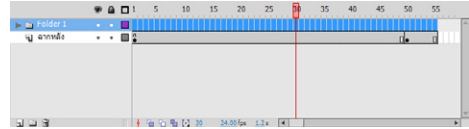
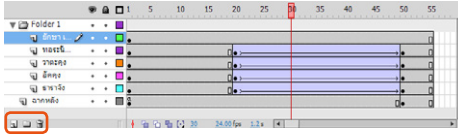
C เฟรม (Frame) ความหมายเหมือนกับเฟรมในฟิล์มที่ใช้กับงานภาพยนตร์ ในที่นี้ก็เช่นกัน 1 ช่องคือ 1 เฟรม ในเฟรมก็จะมีการขึ้นงานหรือตัวละครที่เราสร้างไว้บนสแตจ เพลย์เฮดก็จะวิ่งไปบนเฟรม ทำให้เห็นชิ้นงานที่เราได้สร้างไว้ในแต่ละเฟรม แล้วภาพก็จะออกมาดูเคลื่อนไหวได้



D ออเนียงสกินนิง (Onion Skinning) เมื่อเลือกใช้จะเป็นการแสดงชิ้นงานที่อยู่บนเฟรมก่อนหน้าหรือเฟรมหลังที่เพลย์เฮดแสดงอยู่ จะเป็นภาพจางๆ เพื่อเป็นไกด์ให้เราเห็นว่าเฟรมก่อนหน้านี้วัตถุอยู่ที่ไหน ทำให้ง่ายต่อการสร้างชิ้นงานให้เคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน เราสามารถเลือกช่วงเฟรมในการแสดงได้ หรือเลือกการแสดงผลเป็นลายเส้นก็ได้

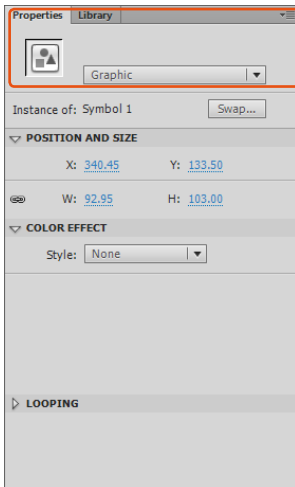


E เพิ่มเลเยอร์ (New Layer), เพิ่มโฟลเดอร์ (New Folder), ลบเลเยอร์ (Delete) คลิกปุ่ม New Layer เพื่อเพิ่มเลเยอร์ขึ้นมาใหม่ หรือถ้าต้องการที่จะสร้างโฟลเดอร์เพื่อเก็บเลเยอร์ไว้ในนั้น ก็ให้คลิกปุ่ม New Folder ส่วนถ้าต้องการที่จะลบเลเยอร์ไหน ก็คลิกปุ่ม Delete

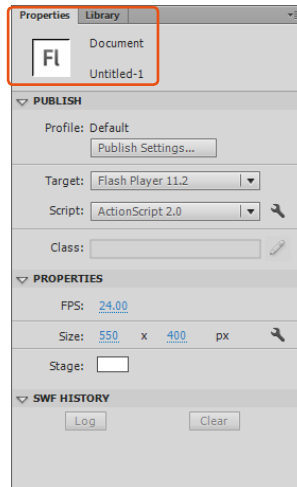


หน้าต่างพาเนล [Panels]

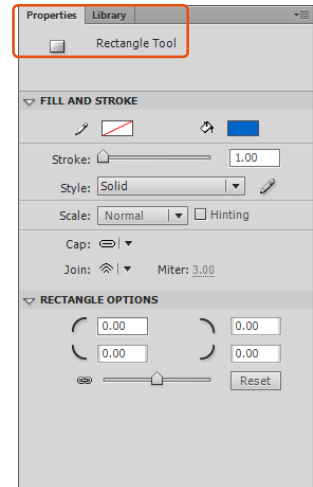
หน้าต่างพาเนลจะเป็นตัวเสริมหรือตัวช่วยให้การปรับแต่งค่าต่างๆ ทำงานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งมีอยู่มากมายทั้งด้านล่างหรือด้านข้างที่แอบๆ ซ่อนๆ อยู่ก็เป็นพาเนล แต่จะแยกออกไปตามคุณสมบัติของของแต่ละตัว เช่น พาเนล Properties เป็นพาเนลที่ใช้แสดงรายละเอียดของสิ่งต่างๆ ที่เราเลือก ถ้าเราคลิกเลือกชิ้นงานก็จะแสดงรายละเอียดของชิ้นงานนั้น ถ้าเลือกที่สแต็กก็จะแสดงรายละเอียดของพื้นที่ที่สแต็ก ถ้าคลิกเลือกเครื่องมือก็จะแสดงรายละเอียดของเครื่องมือนั้นๆ



▲ Properties ของชิ้นงาน



▲ Properties ของสแต็ก

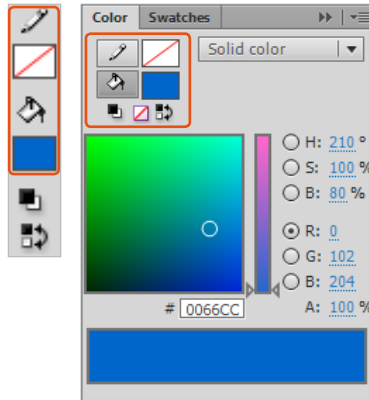


▲ Properties ของเครื่องมือ

ส่วนพาเนลอื่นๆ ก็จะมีรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับคำสั่งนั้นให้ปรับแต่งเพิ่มเติม เช่น ถ้าเราเลือกใช้สีที่แถบเครื่องมือ แล้วต้องการกำหนดรายละเอียดของสี หรือใช้คุณสมบัติพิเศษก็ต้องมากำหนดที่พาเนล Color



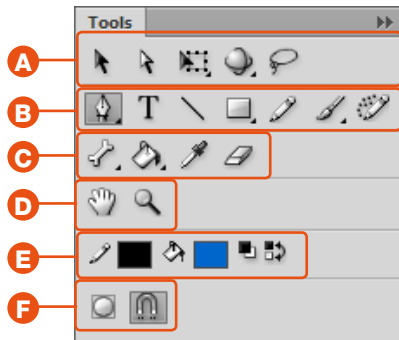
เลือกสีที่แถบเครื่องมือกำหนด
รายละเอียดได้



◀ เลือกสีที่พาเนล Color
กำหนดรายละเอียดได้
มากมาย

แถบเครื่องมือ [Tools]

Tools Panel เป็นแถบเครื่องมือที่รวมเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการสร้าง เลือก และปรับแต่งแก้ไขชิ้นงาน โดยจะแบ่งเป็นกลุ่มๆ ดังนี้



A Selection/Transform กลุ่มนี้จะมีเครื่องมืออยู่ 2 ลักษณะคือ Selection จะใช้สำหรับคลิกเลือกชิ้นงานหรือพื้นที่ของชิ้นงาน เพื่อเคลื่อนย้าย ลบ หรือแก้ไขชิ้นงานนั้นๆ ส่วน Transform จะเป็นเครื่องมือที่ใช้ปรับเปลี่ยนรูปทรง จะมีทั้งแบบ 2 มิติและ 3 มิติ

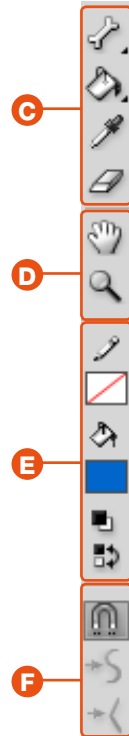
B Drawing กลุ่มนี้จะเป็นพวกเครื่องมือที่ใช้ในการวาดหรือสร้างชิ้นงาน ไม่ว่าจะเป็นเส้น วาดรูปทรงต่างๆ รวมถึงการสร้างตัวอักษรอีกด้วย

C Paint จะเป็นพวกการเทสี ทั้งสีพื้นแล้วก็มีสีเส้นขอบ รวมถึงการดูดสี การลบชิ้นงานด้วยยางลบ และเครื่องมือที่ใช้สร้างข้อต่อในการขยับชิ้นงานก็จะอยู่ในส่วนนี้

D View จะเป็นเครื่องมือที่ใช้ควบคุมมุมมองของภาพ ทั้งการซูมมุมมองของภาพและการเลื่อนดูภาพ

E Color จะเป็นส่วนที่ใช้ในการเลือกสีทั้งสีพื้นและสีขอบ รวมถึงการตั้งค่าสีเริ่มต้นและการสลับสีพื้นและสีขอบด้วย

F Option เป็นคำสั่งเพิ่มเติมให้กับเครื่องมือต่างๆ ที่เราเลือก ซึ่งจะเปลี่ยนไปตามแต่ละเครื่องมือที่เลือกใช้ Option จะเป็นตัวเพิ่มประสิทธิภาพของเครื่องมือ จากตัวอย่างเราเลือกเครื่องมือ Free Transform Tool ที่ Option ก็จะมีรูปแบบของ Transform มาให้คลิกเลือกเพิ่มเติม

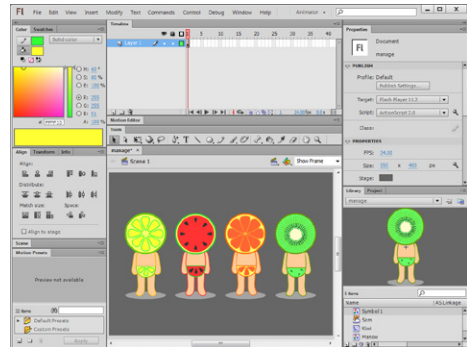
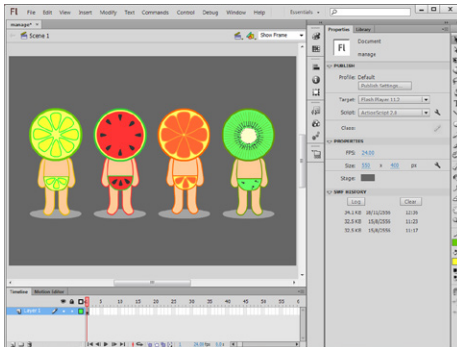


จัดการกับพาเนล

พาเนลต่างๆ นั้นมีอยู่มากมายหลายที่ ซึ่งบางอย่างเราก็ไม่ได้ใช้ บางอย่างที่ใช้ก็หาไม่เจอ หรือการจัดวางตำแหน่งต่างๆ ไม่ถนัดกับการทำงานของเรา และเนื่องจากพื้นที่ในการทำงานมีอยู่จำกัดแต่พาเนลมีอยู่มาก เราจึงต้องจัดการกับพาเนลให้เหมาะสมกับการทำงานของเรา

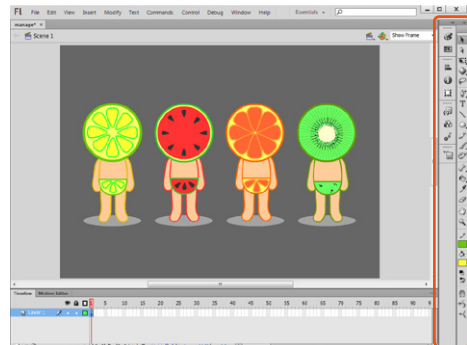
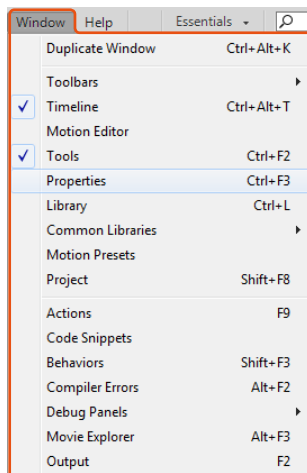
จัดวาง Panel ตามการใช้งาน

เป็นการเลือกรูปแบบในการจัดวางของพาเนลตามการใช้งาน โดยจะมีรูปแบบสำเร็จมาให้เราเลือกใช้ ชอบรูปแบบไหนก็เลือกใช้รูปแบบนั้นได้เลย ส่วนรูปแบบที่กำหนดมาให้จะเป็นแบบ Essentials



เปิด/ปิด Panel ที่ต้องการ

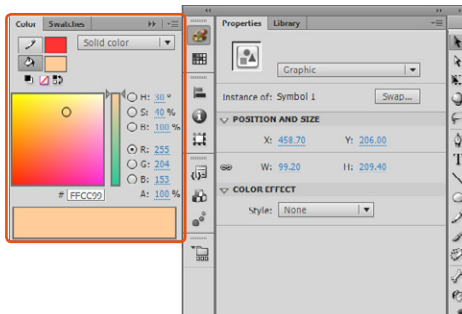
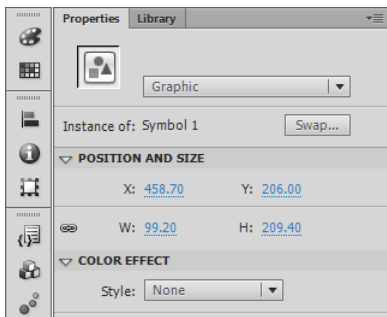
ถ้าหาพาเนลไหนไม่เจอ หรือไม่ต้องการใช้งานพาเนลไหนก็สามารถเปิด/ปิดพาเนลนั้นได้ โดยเข้าไปคลิกเลือกที่เมนู Window ได้เลย





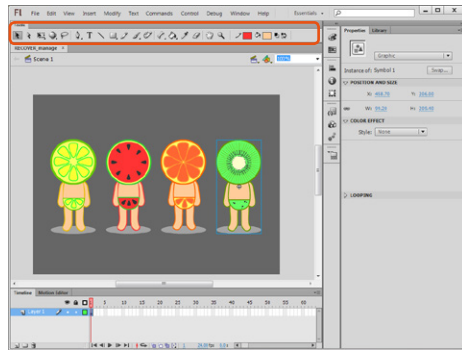
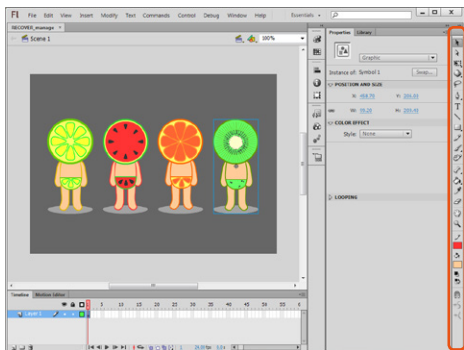
ซ่อน/แสดง Panel ที่ต้องการ

พาเนลที่เราเปิดใช้งานอาจจะกินเนื้อที่ในการทำงานของเรา ถ้าปิดก็ต้องเปิดขึ้นมาใช้ใหม่ ดังนั้น เราสามารถที่จะเก็บซ่อนให้มันขนาดที่เล็กลงได้ เพื่อความสะดวกในการเรียกใช้งานนั่นเอง



เปลี่ยนตำแหน่งของ Panel

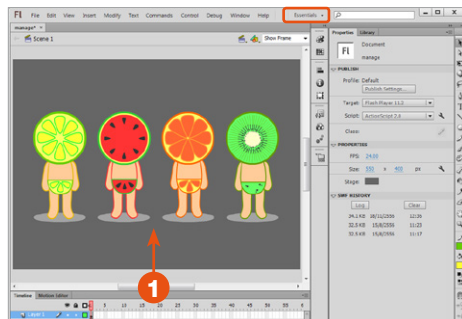
หากตำแหน่งของพาเนลที่โปรแกรมจัดวางมาให้มัน ไม่ถนัดกับการทำงานของเรา ก็สามารถที่จะเคลื่อนย้ายตำแหน่งของพาเนลต่างๆ ได้ตามที่เรากำลังต้องการ

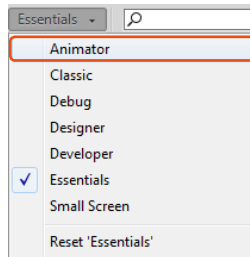


จัดวางพาเนลตามการใช้งาน [Workspace]

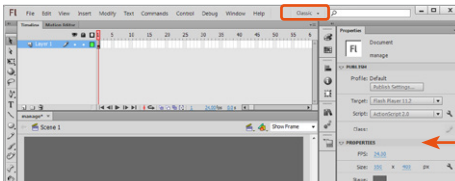
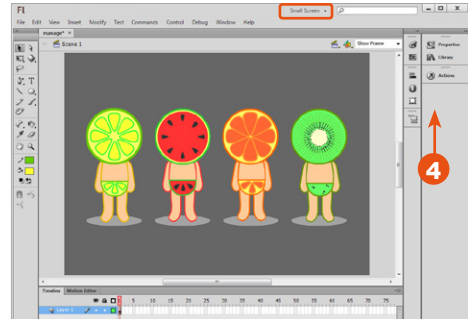
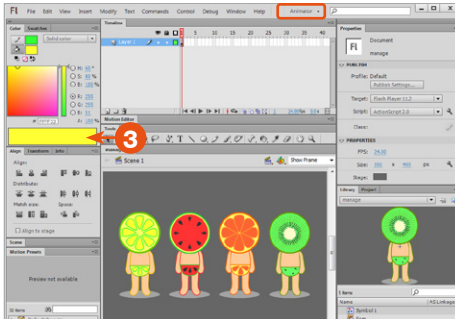
เราสามารถจัดวางรูปแบบของพาเนลต่างๆ ในตำแหน่งใหม่ ให้เหมาะสมกับการใช้งานด้วยการคลิกเลือกรูปแบบ Workspace ตามที่เราต้องการ

1. รูปแบบ Essentials เป็นการจัดวางในรูปแบบของการใช้งานจริง (แบบปกติ)





2. คลิกเลือกรูปแบบของ Workspace เป็นแบบ Animator เหมาะสำหรับคนทำแอนิเมชัน
3. พาเนลจะถูกจัดวางตำแหน่งใหม่ให้เหมาะกับคนที่ทำงานแอนิเมชัน
4. รูปแบบ Small Screen พาเนลจะถูกซ่อนไว้ให้เหมาะกับคนที่ไม่ชอบให้มีพาเนลรกหน้าจอ

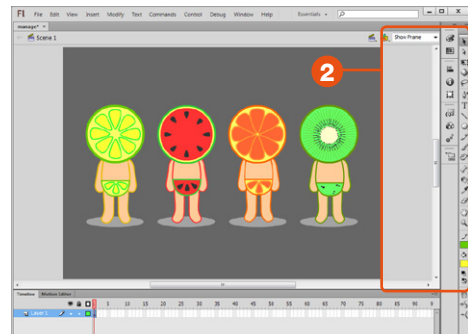
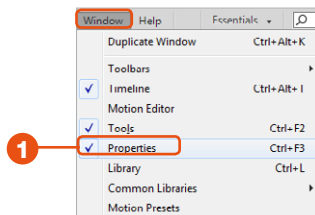


5. ถ้าคุ้นเคยกับการจัดวางในรูปแบบเวอร์ชันเก่าๆ ให้เลือกรูปแบบ Classic

เปิด/ปิดพาเนลตามต้องการ [Open/Close Panel]

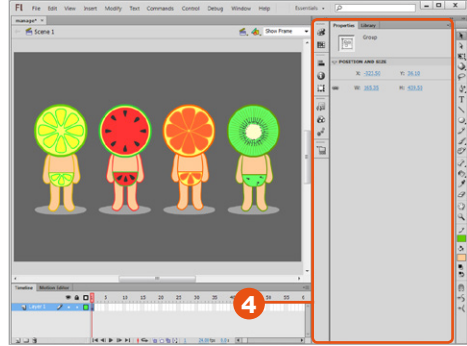
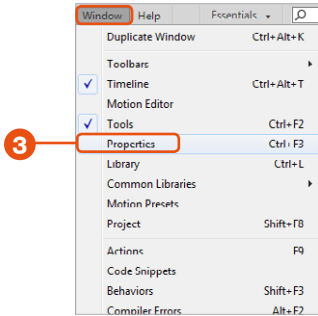
หากต้องการที่จะเปิดพาเนลอื่นๆ ขึ้นมาใช้งานเพิ่มเติม หรือถ้าไม่ต้องการจะใช้พาเนลนั้นแล้ว ก็สามารถปิดพาเนลนี้ได้ โดยเราสามารถเข้าไปคลิกเลือกปิดหรือเปิดพาเนลได้ที่เมนู Window

1. คลิกเมนู Window > Properties
2. พาเนล Properties จะถูกปิดลง





3. คลิกเมนู Window > Properties อีกครั้ง
4. พาเนล Properties จะถูกเปิดขึ้นมา



Note

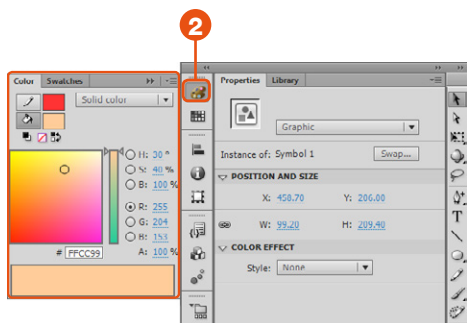
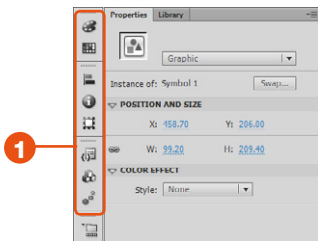
พาเนลทั้งหมด

หน้าต่างพาเนลทั้งหมดจะถูกรวบรวมเอาไว้ที่เมนู Window เมื่อคลิกเข้าไปจะเห็นรายชื่อพาเนลมากมาย ถ้ารายชื่อไหนมีเครื่องหมายถูกข้างหน้า แสดงว่าหน้าต่างพาเนลนั้นถูกเปิดใช้งานอยู่ ถ้าไม่มีแสดงว่าถูกปิดหรือพาเนลถูกซ่อนเอาไว้นั่นเอง

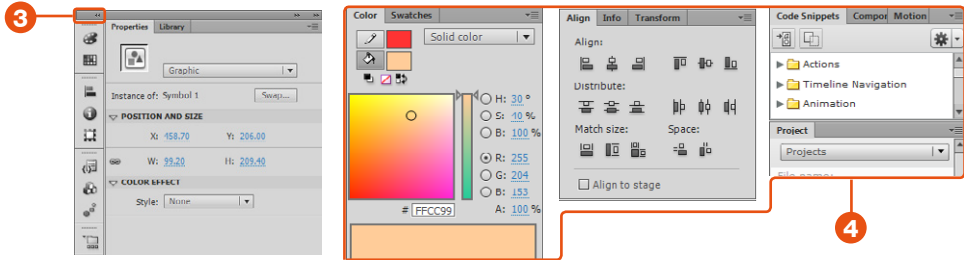
ซ่อน/แสดงพาเนลที่ต้องการ

การซ่อนและแสดงพาเนลมีอยู่หลายระดับด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นการซ่อนและแสดงพาเนลทั้งชุดหรือซ่อนและแสดงทีละพาเนล ก็สามารถทำได้ขึ้นอยู่กับความต้องการในการใช้งานของเรา

1. พาเนลที่ถูกซ่อนและแสดง
2. คลิกปุ่มพาเนลที่ถูกซ่อน ก็จะทำให้แสดงขึ้นมา และคลิกปุ่มเดิมเพื่อซ่อนพาเนล

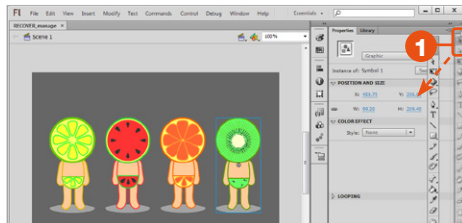


3. คลิกปุ่มลูกศรเล็ก
4. พาเนลที่ถูกซ่อนจะแสดงขึ้นมาทั้งแถบ คลิกปุ่มลูกศรอีกครั้งเพื่อซ่อนพาเนล

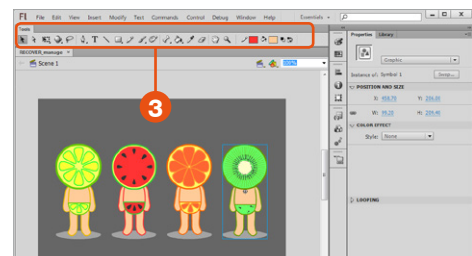
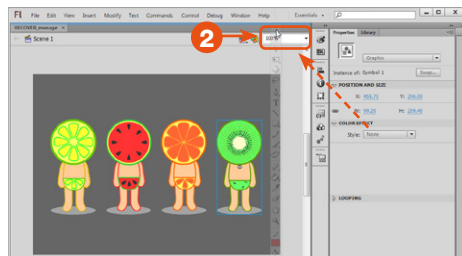


เคลื่อนย้ายตำแหน่งพาดตามต้องการ

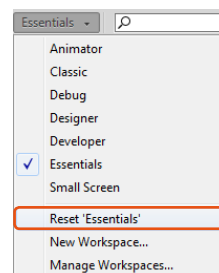
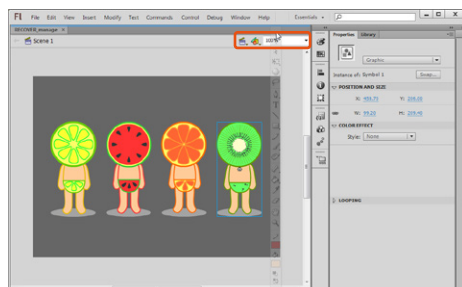
หากเราต้องการที่จะเปลี่ยนตำแหน่งของพาด ก็สามารถทำได้ด้วยการแดรกเมาส์ที่แถบสีเทาหรือที่แท็บชื่อพาดขึ้นออกมา แล้วเก็บไว้ในตำแหน่งที่ต้องการ



1. วางเมาส์ที่แถบพาดสีเทา แล้วแดรกเมาส์ดึงพาดออกมา
2. ลากพาดไปเก็บไว้ โดยให้แสดงแถบเส้นสีฟ้า
3. พาดจะถูกย้ายไปอยู่ด้านบนแล้ว



ถ้าลากพาดไปตรงไหนแล้วมีแถบเส้นสีฟ้า แสดงว่าสามารถนำพาดไปวางไว้ตรงนั้นได้ ส่วนถ้าต้องการให้พาดกลับมาอยู่ในตำแหน่งเดิม ให้เราคลิกที่รูปแบบของ Workspace แล้วเลือกคำสั่ง Reset พาดจะกลับมาอยู่ในตำแหน่งเดิม





Flash

INTRO

The basic คำสั่งพื้นฐานที่ควรจำ

2

เมื่อรู้จักกับหน้าต่างและส่วนต่างๆ ในโปรแกรมอย่างคร่าวๆ ไปแล้ว ก่อนที่จะลงมือทำงานแอนิเมชัน เรามาทำความรู้จักกับคำสั่งพื้นฐานในการใช้งานโปรแกรมนี้นั่นก่อน เพื่อจะได้ใช้งานได้อย่างถูกต้อง