



# Adobe Flash Professional CS5

โปรแกรม Adobe Flash แต่เดิมชื่อว่า Macromedia Flash พัฒนาจนถึง Macromedia Flash 8 จากนั้นเปลี่ยนเป็น Adobe Flash CS2 จึงเริ่มมีการนำ ActionScript 3.0 เข้ามาใช้งาน โปรแกรมนี้เหมาะสำหรับสร้างสกรีนงานกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และมัลติมีเดียบนเว็บ สามารถสร้างงานได้หลายรูปแบบ อาทิ

- ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร ภาพ และโลโก้กราฟิก พร้อมเสียงและเอฟเฟ็กต์ประกอบ
- เกมและโปรแกรมที่ได้ตอบกับผู้ใช้ ไปจนถึงฟอร์มที่ให้ผู้ใช้อกรอกข้อมูล และส่งข้อมูลไปเครื่องเซิร์ฟเวอร์เพื่อนำไปประมวลผล

## การเข้าโปรแกรม Adobe Flash Professional CS5

- คลิกปุ่ม  > All Programs > Adobe Flash Professional CS5
- หรือที่ Desktop > Double Click 

**ActionScript** เป็นภาษาด้าน Programming ที่ใช้ในโปรแกรม Adobe Flash โดยเป็นการเขียนสคริปต์ เพื่อควบคุมการทำงานด้านต่างๆ ของชิ้นงานที่สร้างขึ้น

### ActionScript 3.0

**ข้อดี :** ทำงานได้หลากหลายกว่า ActionScript 2.0 ทำงานเร็วขึ้น











**ข้อเสีย :** มัน Error ง่ายสำหรับคนเพิ่งเคยเขียนโปรแกรม

### ActionScript 2.0

**ข้อดี :** ทำงานง่าย ไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานการเขียนโปรแกรมเหมาะกับงานเกม หรือ CAI ทั่วไปที่ระบบไม่ซับซ้อน และเหมาะกับมือใหม่ที่เพิ่งหัดใช้งาน

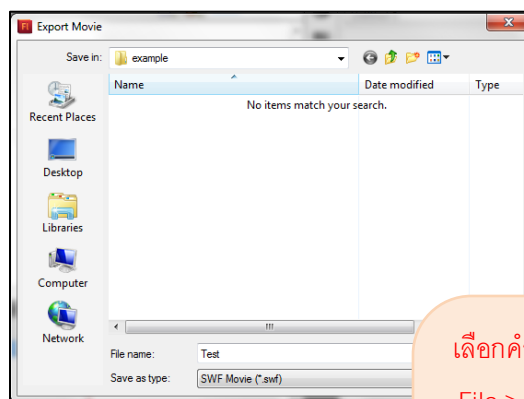
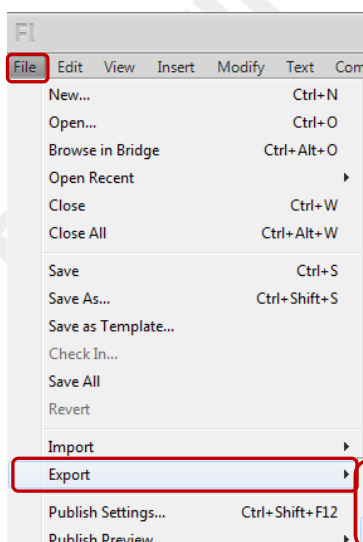
**ข้อเสีย :** ระบบยังไม่รองรับเรื่องการเซฟรูปหรือของต่างๆ เท่าใดนักและความหลากหลายของงานก็สู้ ActionScript 3.0 ไม่ได้

### Create New

-  ActionScript 3.0
-  ActionScript 2.0
-  Adobe AIR 2
-  iPhone OS
-  Flash Lite 4
-  ActionScript File
-  Flash JavaScript File
-  Flash Project
-  ActionScript 3.0 Class
-  ActionScript 3.0 Interface

## การนำไฟล์ไปใช้งาน

File > Export



เลือกคำสั่ง

File > Export > เลือกรูปแบบ

> เลือก Drive /Folder

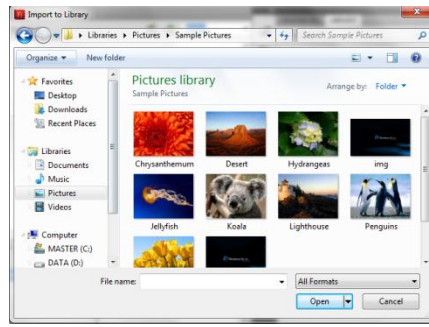
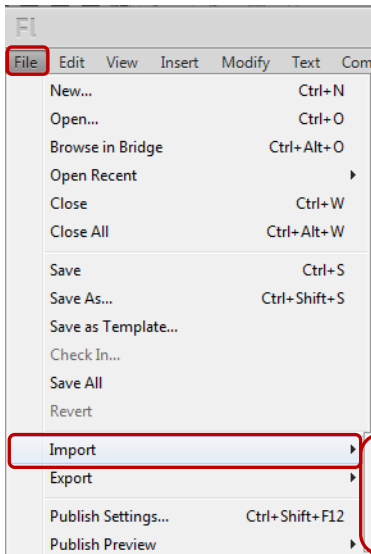
> ตั้งชื่อไฟล์

> เลือกนามสกุล File

> Save

### การนำเข้าไฟล์ภาพหรือวิดีโอ

File > Import



เลือกคำสั่ง  
File > Import > เลือกรูปแบบ  
> เลือก Drive / Folder  
> ตั้งชื่อไฟล์  
> เลือกนามสกุล File > Save

Import to Stage ...      นำเข้าไปที่ Stage  
Import to Library...      นำเข้าไปที่ Library  
Open External Library...      เปิดไฟล์จาก Library ภายนอก  
Import Video      นำเข้า Video Files

### ไฟล์ที่สามารถใช้งานใน Flash ได้

#### ไฟล์ภาพ

\*.ai, \*.png, \*.psd, \*.fxg, \*.dxf, \*.bmp,  
\*.swf, \*.gif, \*.jpg

#### ไฟล์เสียง

.asnd, .wav, aiff, mp3

#### ไฟล์วิดีโอ

.flv, .f4v, .mov, .qt, .avi

### นามสกุลของ Flash



\*.fla คือ ไฟล์ที่สั่งบันทึกในชั้นงาน สามารถแก้ไขได้



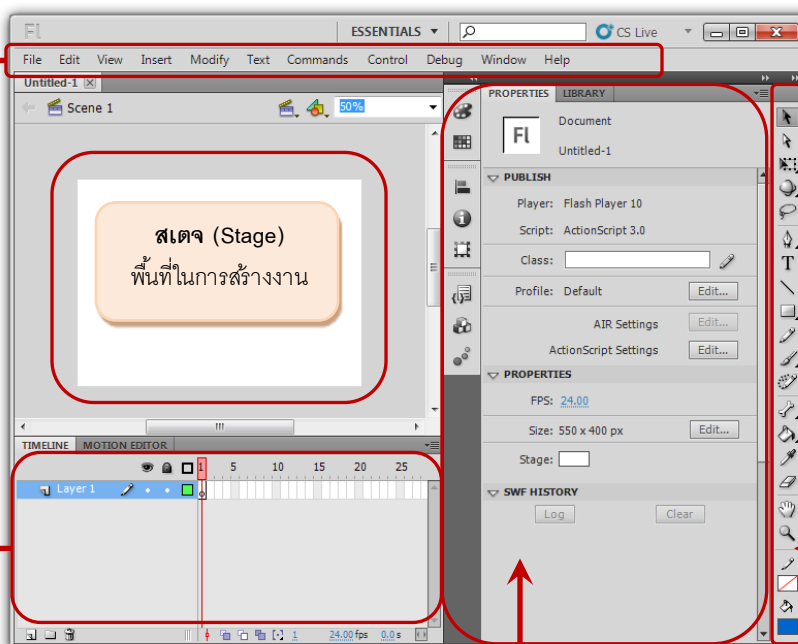
\*.swf คือ ไฟล์ชั้นงานที่ Export Movie สำหรับนำไปเผยแพร่

\*.xml คือ ไฟล์ย่อยที่อยู่ในชั้นงาน เช่น ไฟล์ซิมบอล

### ส่วนประกอบ Adobe Flash Professional CS5

#### แถบเมนู (Menu Bar)

รวบรวมคำสั่งและตั้ง  
ค่าการใช้งาน



สเตจ (Stage)  
พื้นที่ในการสร้างงาน

#### เส้นเวลา (Timeline)

สร้างและกำหนด  
รายละเอียดของการ  
เคลื่อนไหว

พาเนล (Panels) หน้าต่างที่ใช้  
กำหนดค่าในการปรับแต่งวัตถุ

กล่องเครื่องมือ (Toolbox) รวบรวมเครื่องมือ  
และปรับแต่งวัตถุที่ใช้ในการสร้างงาน

### Toolbox /กล่องเครื่องมือ

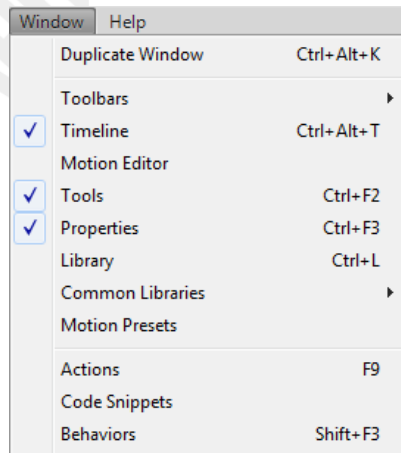
Selection Tool จับชิ้นงาน, ปรับแต่งวัตถุ		Sub selection Tool เปลี่ยนรูปแบบ/ขนาด
Free Transform Tool ปรับขนาด		3D Rotation Tool หมุนวัตถุ
Lasso Tool กำหนดพื้นที่ ตกแต่ง/ตัดต่อ		
Pen Tool รูปทรงอิสระ		Text Tool ตัวอักษร
Line Tool เส้นตรง		Rectangle Tool วาดรูปสี่เหลี่ยม
Pencil Tool ดินสอ		Brush Tool แปรงทาสี
Deco Tool ใส่ลวดลายในวัตถุ		
Bone Tool ควบคุมการเคลื่อนไหวของวัตถุ		Paint Bucket Tool เทสี
Eyedropper Tool ดูดสี		Eraser Tool ลบ
Hand Tool จับชิ้นงาน		Zoom Tool ย่อ-ขยาย
		Stroke Color สีเส้นขอบ
		Fill Color สีพื้น
		Swap Color สลับสี
Black and White เปลี่ยนสีเส้นและสีพื้น		
		Option คำสั่งเพิ่มเติม
		แต่ละคำสั่งที่เลือกใช้งาน

- Snap to Objects ดึง Object เข้าหากัน
- Smooth ปรับให้เป็นเส้นโค้ง
- Straighten ปรับให้เป็นเส้นตรง

### Panels/ พาเนล

พาเนล คือ หน้าต่างที่ใช้กำหนดค่าในการปรับแต่งวัตถุมีการจัดไว้เป็นหมวดหมู่ตามหน้าที่การเปิด Panels

> Click Window > เลือก  Panels ที่ต้องการ



### แถบเครื่องมือแก้ไข (Edit Bar) สำหรับแก้ไขสเตจ

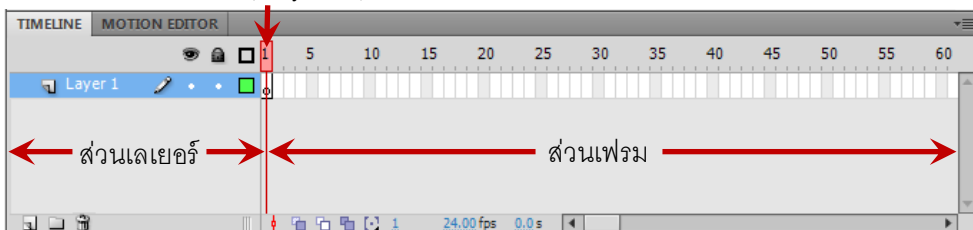


เลือกทำงานกับScene และ Symbol

ใช้ย่อ-ขยายสเตจ (Stage) ดูมุมมองการทำงาน

### Timeline /เส้นเวลา

หัวอ่าน (Playhead)

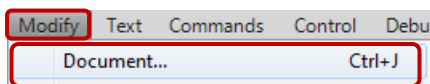


Symbol / ซิมโบล

> Symbol คือ การนำวัตถุที่เป็นภาพกราฟิก ปุ่มกด หรือรูปวี มากำหนดเป็นต้นแบบเพื่อนำไปใช้เป็น ส่วนประกอบในชิ้นงาน โดยเก็บไว้ในพานเนล Library

การกำหนดขนาดพื้นหลัง

> Click Modify > Document...



สัญลักษณ์ Symbol

- Movie Clip
- Graphic
- Button

Document Settings

ขนาดที่โปรแกรมกำหนด: 550x400 px

เลือกสีพื้น

อัตราความเร็วในการแสดงภาพเคลื่อนไหว: 24 เฟรมต่อ 1 วินาที

Frame rate: 24.00

ลักษณะการเคลื่อนไหวแบบ Classic Tween

TIMELINE MOTION EDITOR

คลิกขวาระหว่าง Frame ที่ 16-29

Create Motion Tween

Create Shape Tween

Create Classic Tween

ภาพเฟรมที่ 1

ภาพเฟรมที่ 15

ย้ายตำแหน่ง

ภาพเฟรมที่ 30

ลักษณะการเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween

TIMELINE

คลิกขวาระหว่าง Frame ที่ 2-19

Create Motion Tween

Create Shape Tween

Create Classic Tween

ภาพเฟรมที่ 1

ภาพเฟรมที่ 15

ลบออก

วาดใหม่

คำสั่งที่ใช้ในการสร้างงาน

- Remove Frame – ลบเฟรม
- Break Apart – ยกเลิก Group
- Fill Color – เติมสีในวัตถุ
- Stroke Color – เลือกสีเส้นขอบ
- New Layer – เพิ่มเลเยอร์ใหม่
- Delete – ลบเลเยอร์

คำสั่งที่ใช้ในการสร้างงาน

- Test Movie – ทดสอบผลงาน
- Arrange – ย้ายวัตถุไปด้านหน้าหรือด้านหลัง

คีย์ลัดที่ใช้ในการสร้างงาน

- Ctrl + Z - ย้อนขั้นตอนการทำงาน
- Ctrl + G – รวมวัตถุ (Group)
- Ctrl + Enter – ทดสอบผลงาน
- Ctrl + S – บันทึกงาน
- F6 – กำหนดคีย์เฟรมสร้างการเคลื่อนไหว
- F5 – เพิ่มระยะเวลาให้กับเฟรม