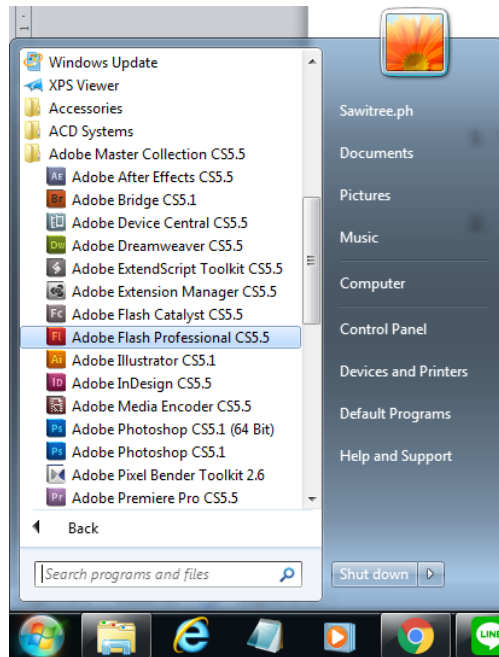


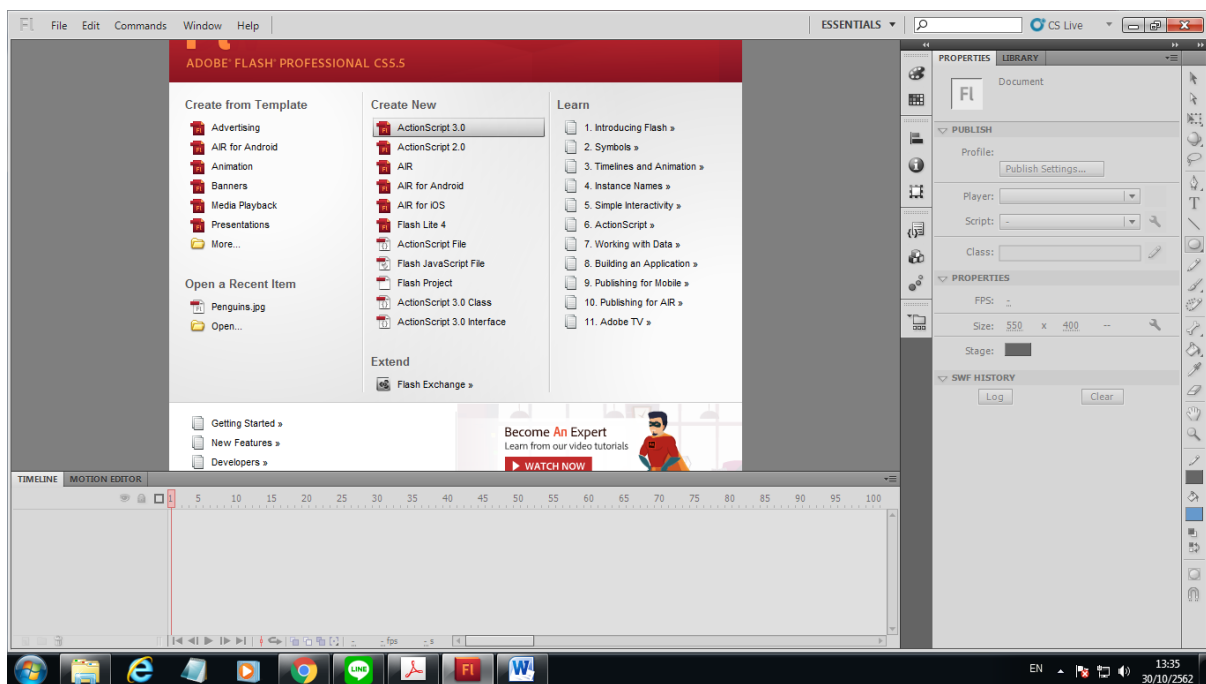
เริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Adobe Flash

1. การเปิดโปรแกรมและสร้างไฟล์งาน

1.1 คลิก start --> all program --> Adobe Master Collection CS5.5 --> Adobe Flash Professional CS5.5 ดังภาพ



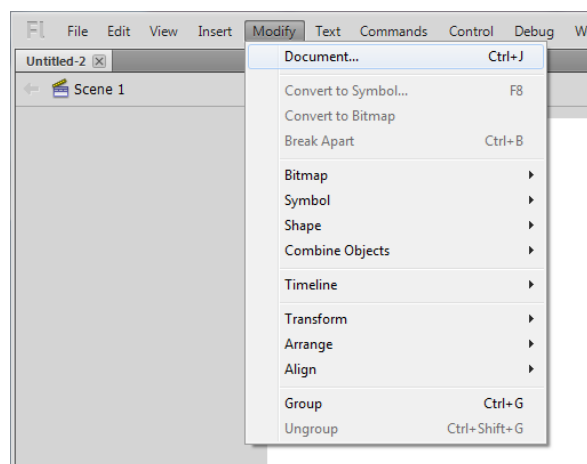
1.2 แท็บ create เลือก ActionScript 3.0



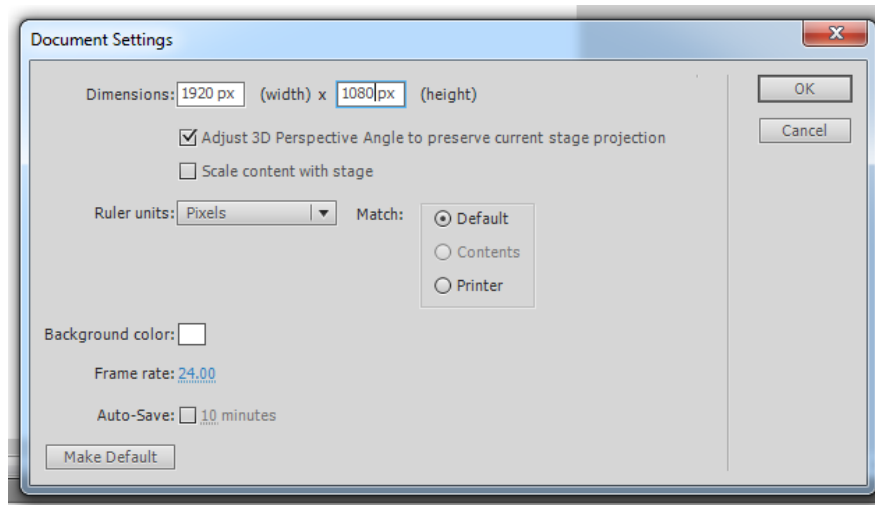
ชนิดของงาน มีดังต่อไปนี้

ชนิด	ความหมาย	ฟอร์แมต
Flash File (ActionScript 3.0)	สร้างไฟล์เอกสารโดยเลือกเขียนภาษา ActionScript เวอร์ชัน 3.0	FLA
Flash File (ActionScript 2.0)	สร้างไฟล์เอกสารโดยเลือกเขียนภาษา ActionScript เวอร์ชัน 2.0	FLA
AIR	สร้างไฟล์เอกสารในรูปแบบ Adobe AIR ที่ใช้งานข้ามระบบได้	FLA
AIR for Android	สร้างไฟล์เอกสารเพื่อสร้างแอปพลิเคชันสำหรับอุปกรณ์ระบบปฏิบัติการ Android	FLA
AIR for ios	สร้างไฟล์เอกสารเพื่อสร้างแอปพลิเคชันสำหรับอุปกรณ์ระบบปฏิบัติการ ios	FLA
Flash Lite 4	สร้างไฟล์เอกสารเพื่อสร้างแอปพลิเคชันสำหรับอุปกรณ์มือถือ	FLA
ActionScript File	สร้างไฟล์สำหรับเขียน ActionScript โดยเฉพาะ	AS
Flash JavaScript File	สร้างไฟล์สำหรับเขียน JavaScript เพื่อทำงานร่วมกับแอปพลิเคชัน	JSFL
Flash Project	สร้างไฟล์โปรเจกต์เพื่อการทำงานแบบกลุ่ม	JSFL
ActionScript 3.0 Class	สร้างไฟล์ Class ภาษา ActionScript เวอร์ชัน 3.0	AS
ActionScript 3.0 Interface	สร้างไฟล์ Interface ภาษา ActionScript เวอร์ชัน 3.0	AS

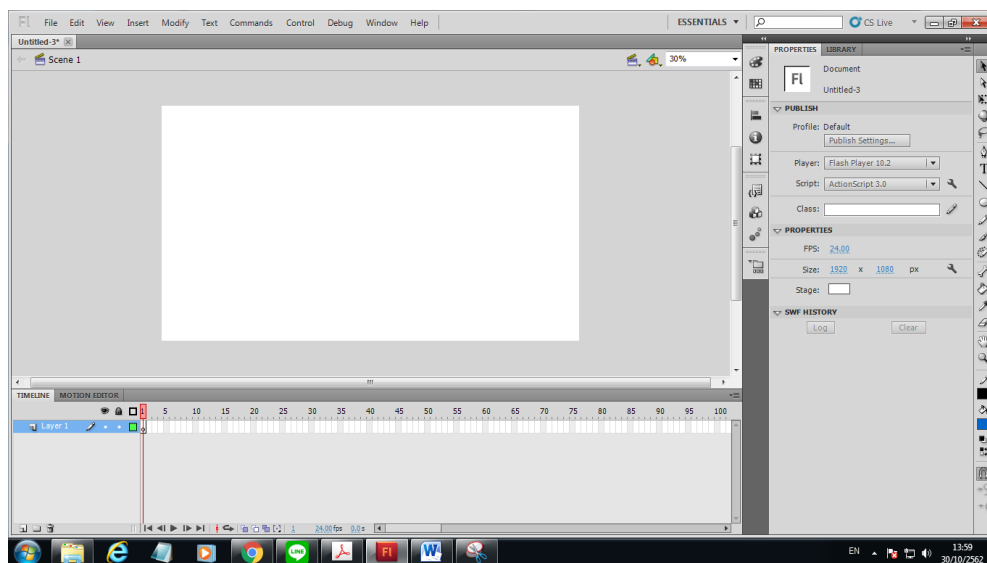
1.3 ไปที่เมนู Modify --> document



1.4 กำหนดขนาดพื้นที่ทำงาน เป็น 1920 px (wide) X 1080 px (height) เป็นขนาด full HD และสามารถกำหนดสีพื้นหลังได้ ในส่วนของ Background color กด OK เมื่อกำหนดค่าเสร็จแล้ว

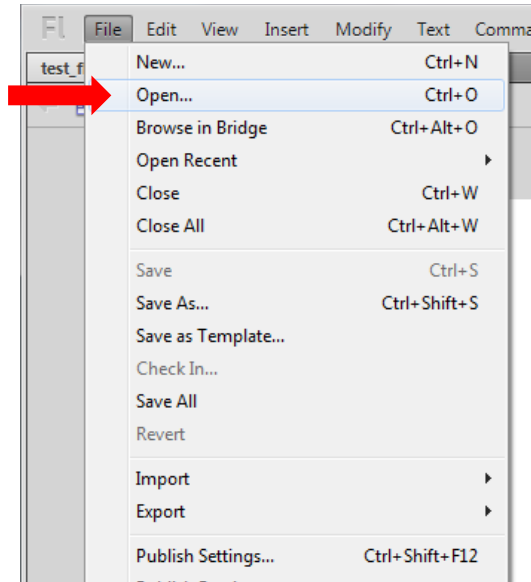


จะได้พื้นที่สำหรับสร้างงาน animation

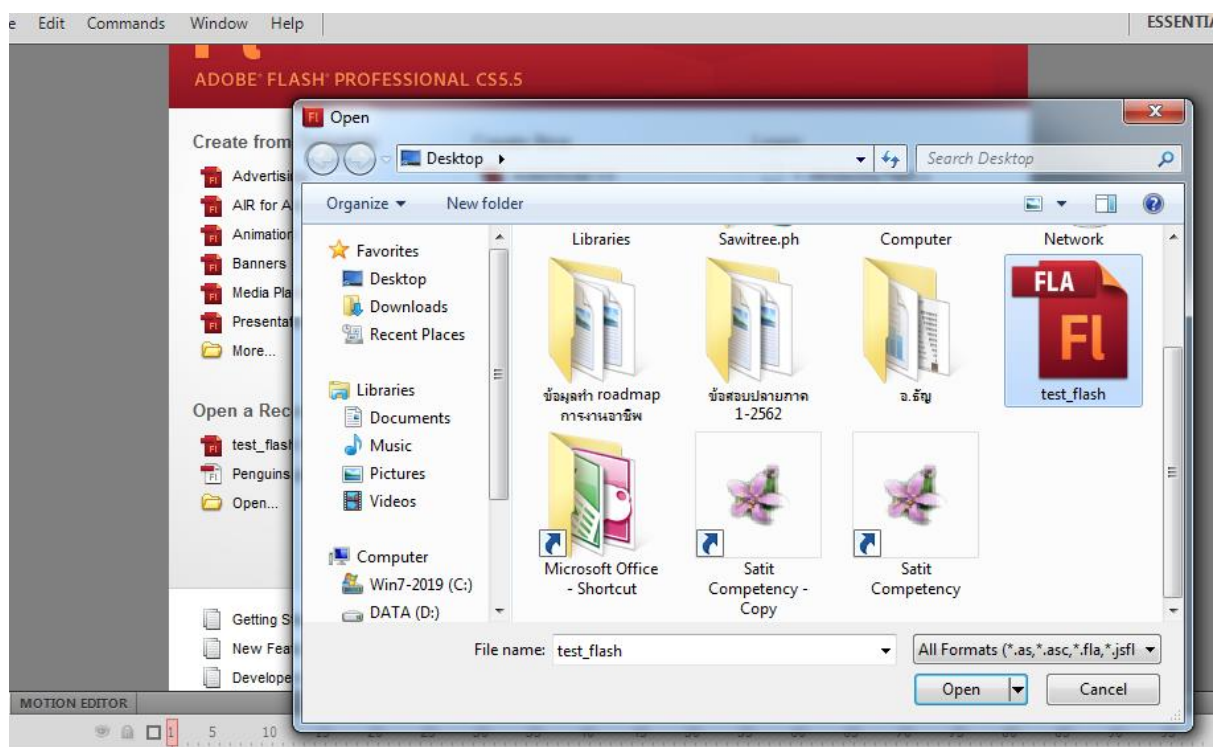


2. การเปิดไฟล์งานที่บันทึกไว้

2.1 คลิกเมนู File --> Open

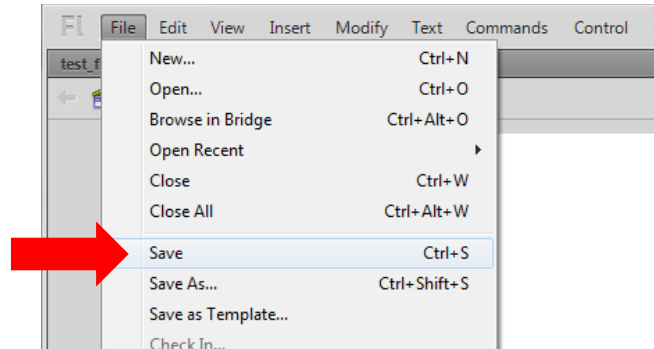


2.2 เลือกไฟล์ที่ได้ทำการบันทึกไว้ จากไดรฟ์ที่เก็บไฟล์งาน แล้วคลิก Open

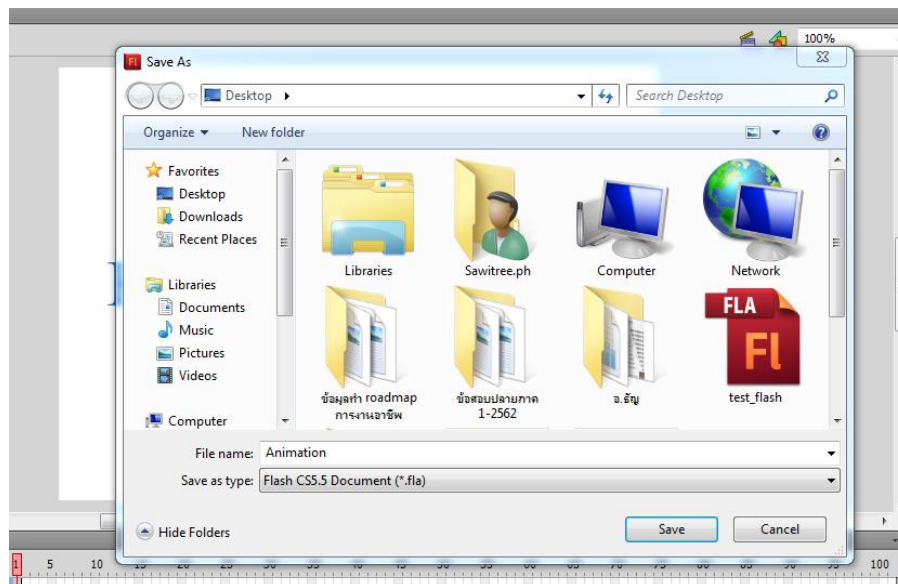


3. การบันทึกไฟล์เอกสาร

3.1 กรณีเป็นไฟล์สร้างใหม่ที่ยังไม่เคยบันทึกเป็นไฟล์เอกสารมาก่อน หรือเป็นไฟล์งานเก่าแล้วนำกลับมาแก้ไขใหม่แล้วต้องการบันทึกทับไฟล์เดิมให้เลือก เมนู File --> Save



3.2 เลือกไดรฟ์ที่เก็บไฟล์เอกสาร ตั้งชื่อไฟล์ นามสกุลของไฟล์จะเป็น .fla แล้วกดปุ่ม Save



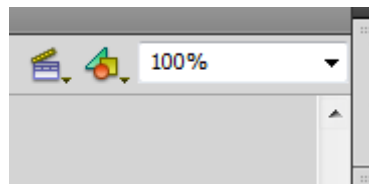
3.3 กรณีที่ไฟล์นั้นเป็นงานที่นำมาแก้ไขใหม่ แต่ต้องการบันทึกโดยไม่ให้ทับไฟล์งานเก่าให้เลือกเมนู File --> Save as และทำตามขั้นตอนข้อที่ 3.2

4. การปรับขนาดการมองภาพ

4.1 ใช้เครื่องมือ Zoom เพื่อขยายมุมมองพื้นที่ทำงาน และใช้เครื่องมือ Hand ช่วยปรับมุมมองพื้นที่ทำงาน

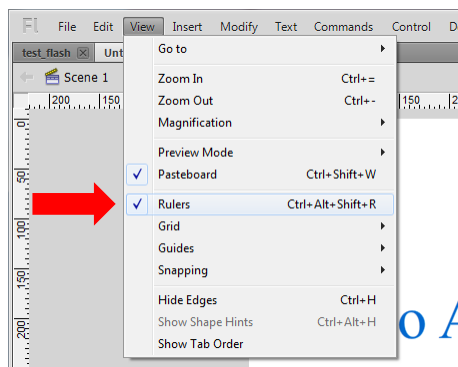


4.2 ปรับขนาดเปอร์เซ็นต์ มุมมองภาพจากเครื่องมือมุมมองบนขวามือของ stage

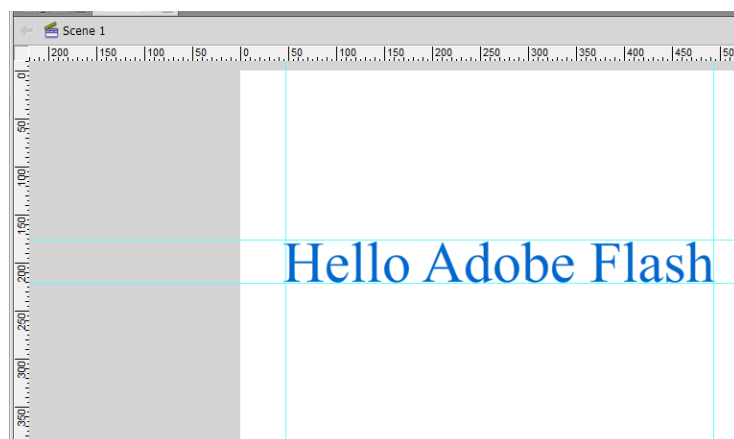


5. เครื่องมือช่วยระยะและจัดวางออบเจ็กต์

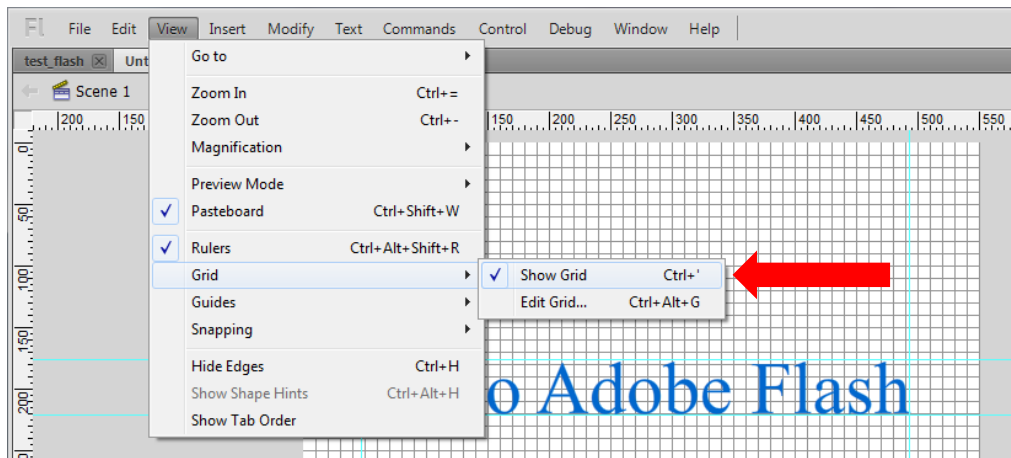
5.1 ไม่ับรทัด (Ruler) เลือกเมนู View --> Ruler



5.2 เส้นไกด์ สำหรับระยะในการวางวัตถุ โดยคลิกซ้ายค้างที่แถบไม้บรรทัดแล้วลากเส้นไกด์ลงมาวางในตำแหน่งที่ต้องการ เส้นไกด์จะมีสีฟ้า



5.3 การโชว์เส้นกริด (Grid) เส้นกริดคือตารางที่ช่วยในการจัดวางวัตถุจะปรากฏขณะสร้างชิ้นงาน
เท่านั้น วิธีการเรียกใช้เส้นกริด เลือกเมนู View --> Grid --> Show Grid

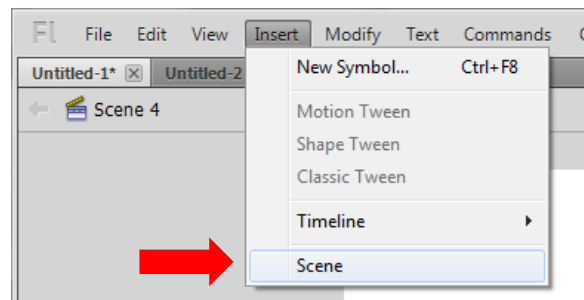


6. ซีนและมุฟวี่

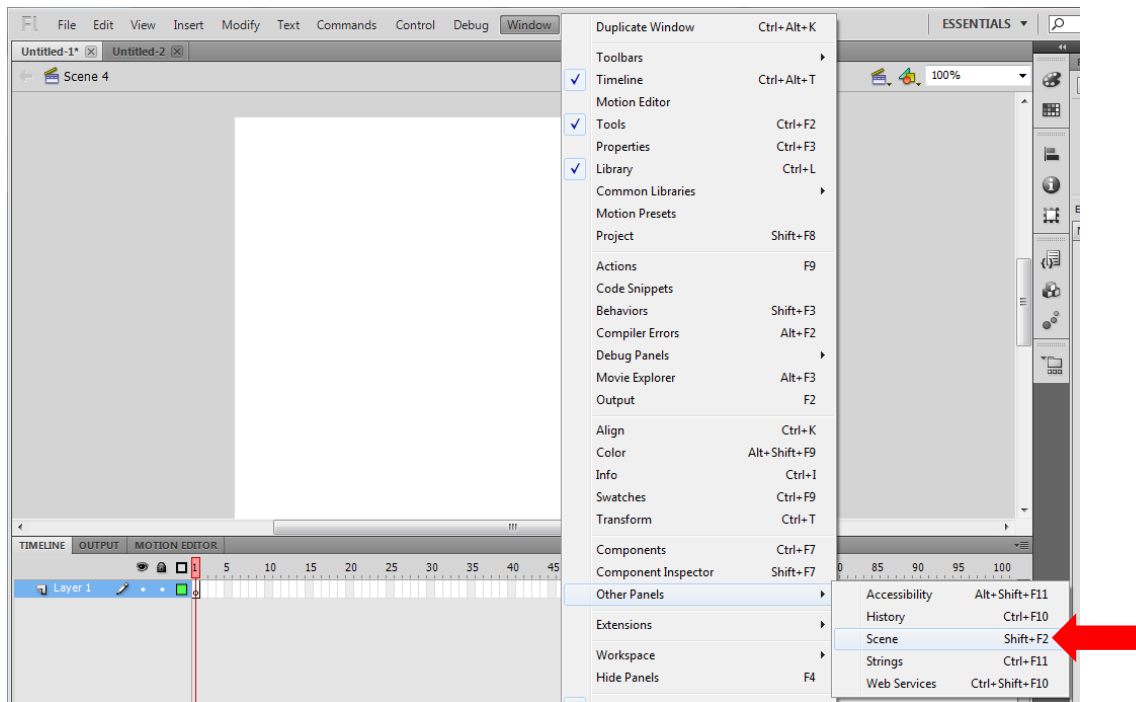
6.1 ซีน (Scene) เป็นเรื่องราวของละครแต่ละฉาก ภายในซีนประกอบด้วยวัตถุต่างๆ ที่ได้สร้างขึ้น
ขึ้นมาปกติโปรแกรมจะสร้างซีนขึ้นมาให้ 1 ซีน แต่เราสามารถเพิ่มจำนวนซีนขึ้นมาได้อีกตามที่เราต้องการ

การเพิ่ม ลบ แก้ไข ซีน

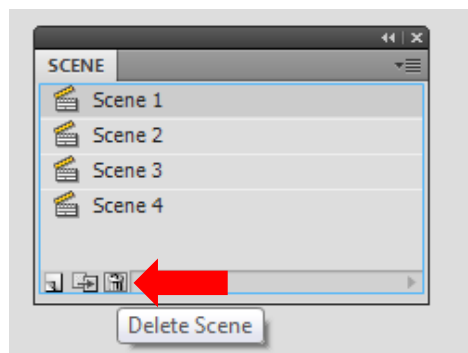
1. เพิ่มซีน : เลือกเมนู insert --> scene



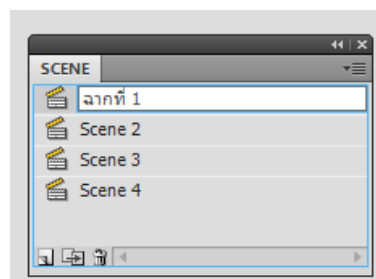
2. ลบซีน : เลือกเมนู window --> Other Panels --> scene



คลิกเลือก scene ที่ต้องการลบ ในแท็บ panel scene ที่เปิดมา แล้วคลิกปุ่มถังขยะ



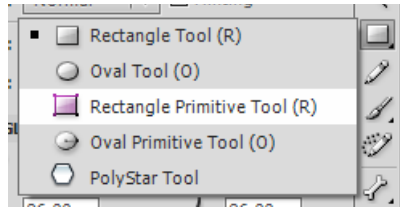
3. การแก้ไขชื่อซีน : ดับเบิลคลิกที่ซีนที่ต้องการแก้ไข และพิมพ์ชื่อใหม่



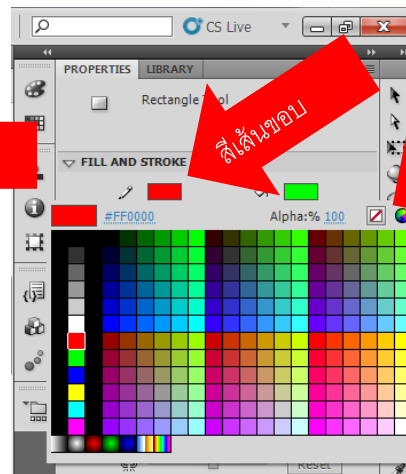
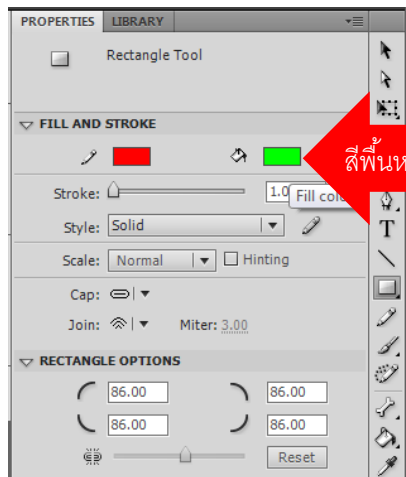
6.2 มูฟวี่ (Movie) เป็นเรื่องราวโดยรวมทั้งหมดของละคร เกิดจากการนำซีนทั้งหมดมาประกอบ
เชื่อมโยงเข้าด้วยกัน

การสร้างชิ้นงาน

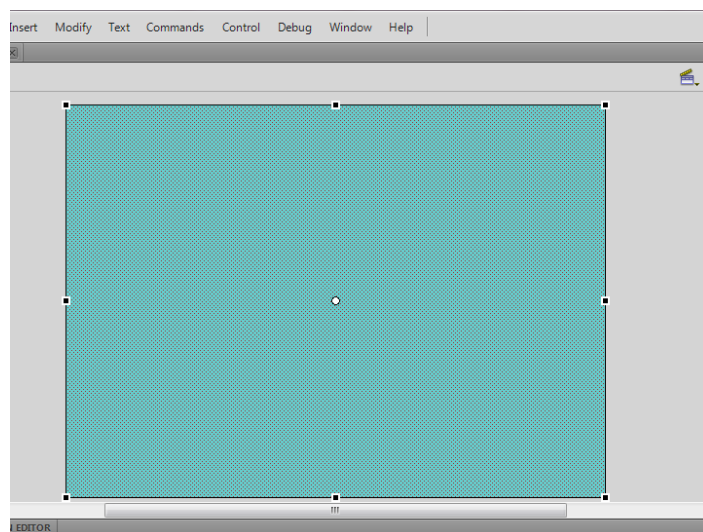
1. กลุ่มเครื่องมือรูปทรง



1.1 สร้างพื้นหลัง : เลือกเครื่องมือ Rectangle Tool แล้วกำหนดสีของวัตถุที่เมนู Fill color ในแถบ properties ถ้าต้องการใส่สีให้กับเส้น ให้เลือกสีที่ stroke color ข้างๆ fill color หรือถ้าไม่ต้องการให้เส้นขอบมีสีให้เลือกเป็น none



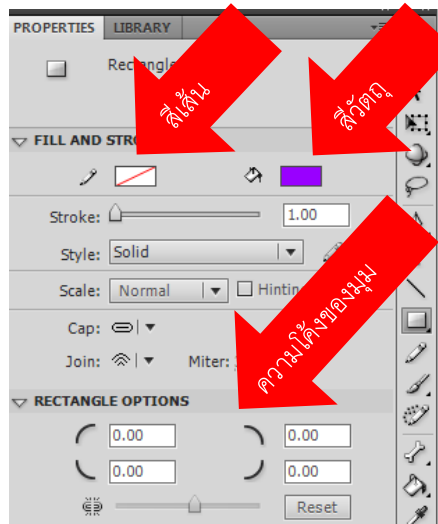
คลิกซ้ายค้าง ลากคลุมพื้นที่เวที เพื่อวางวัตถุ





1.2 สร้างภาพจากวัตถุรูปทรงเรขาคณิต


1.2.1 Rectangle tool สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยม : เลือกเครื่องมือ Rectangle tool

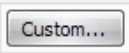
กำหนดองค์ประกอบต่างๆ ตามที่ต้องการได้แก่ สีพื้นหลัง , สีเส้น, ความมนของมุม จากในแท็บ Properties

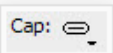






 Stroke Color สีเส้น

 16 Stroke Height ความหนาของเส้น

 Solid Stroke Style รูปแบบของเส้น

 Custom... Custom Stroke Style เลือกกำหนดรูปแบบเส้นเอง

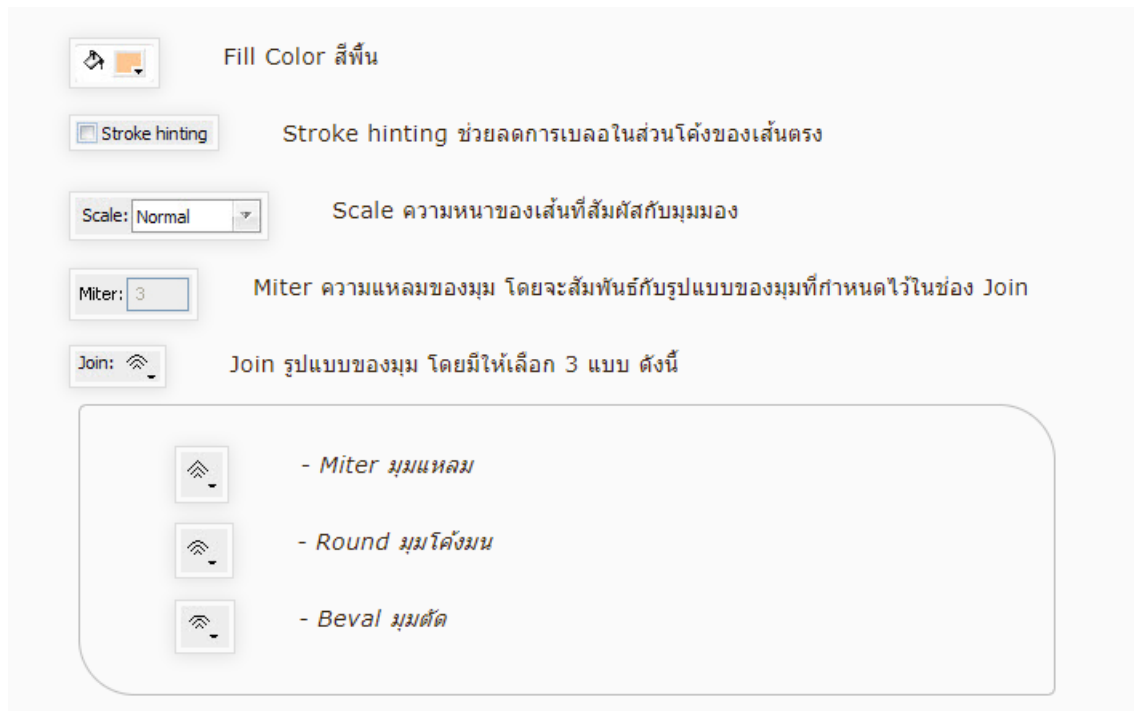
 Cap:  Cap รูปแบบของปลายเส้น สำหรับรูปทรงแบบปลายเปิด โดยมีให้เลือก 3 แบบ ดังนี้



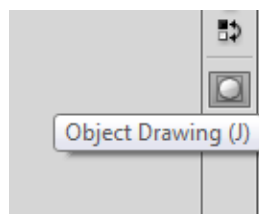
- None ปลายเส้นมีลักษณะเป็นเส้นตัดพอดีกับความยาวของเส้น

- Round ปลายเส้นมีลักษณะโค้งมน

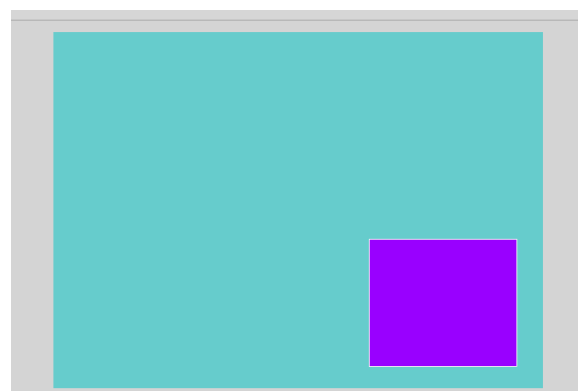
- Square ปลายเส้นมีลักษณะเป็นเส้นตัดออกมา



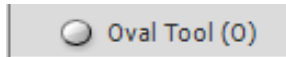
กำหนดให้วัตถุเป็น object drawing เพื่อให้วัตถุแต่ละอันเป็นอิสระจากกัน โดยคลิกที่เครื่องมือ object drawing ในแถบ tool box



วางวัตถุลงในพื้นที่ทำงาน (stage)

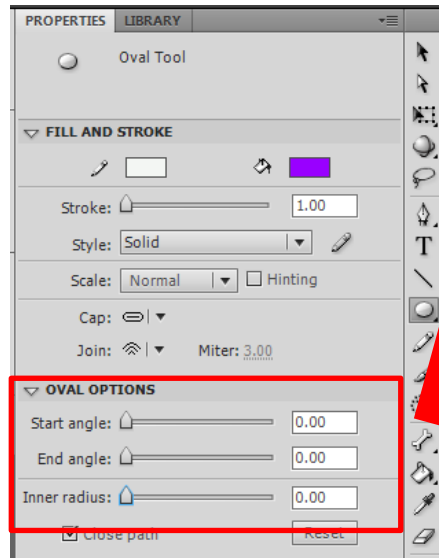


1.2.2 Oval Tool : สร้างทรงกลม



คลิกเลือกเครื่องมือ Oval

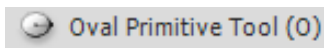
Tool แล้วกำหนดค่าต่างๆ ใน properties ตามที่ต้องการ กำหนดค่าคุณสมบัติพร้อมทั้งค่ามุมเริ่มต้น มุมสุดท้าย และรัศมีวงกลมในของรูปวงกลม ลงใน Properties โดยในที่นี้ใช้ค่า 0 ซึ่งจะได้เป็นรูปวงกลม/วงรี



การวาดรูปทรง ทำได้ดังนี้

- กดปุ่ม Shift วาดรูปวงกลม
- ปุ่ม Alt วาดรูปวงกลมออกมาจากศูนย์กลาง
- ปุ่ม Alt ค้างไว้และคลิกลงบนสแตจ เพื่อกำหนดค่าในการวาดรูปวงกลมที่มีขนาดแน่นอน

1.2.3 Oval Primitive Tool



สำหรับรูปวงกลมที่สร้างด้วย

ปุ่ม Oval Primitive Tool จะสามารถเลือกกำหนดค่าคุณสมบัติหรือเลือกปรับแต่งรูปทรงจากจุดควบคุมที่ปรากฏขึ้นมาในภายหลังก็ได้

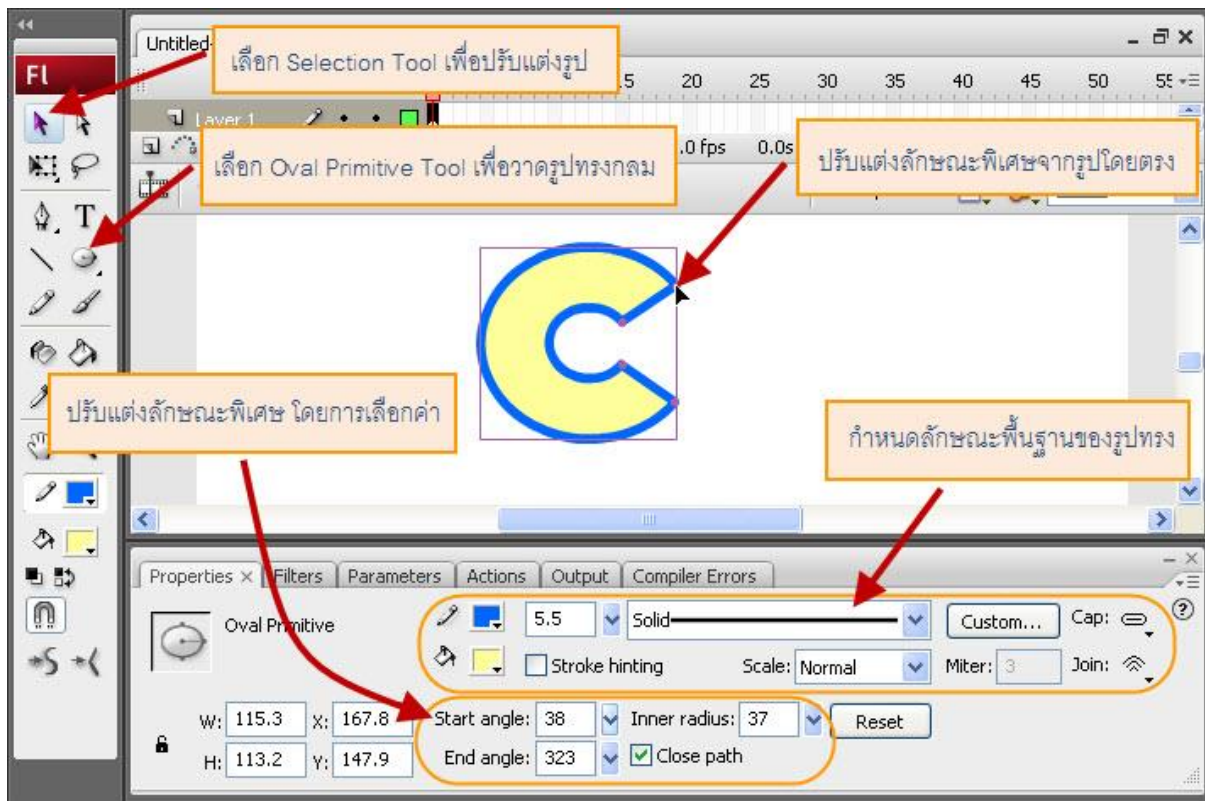
● คลิกปุ่ม Oval Primitive Tool ที่ทูลพาเนล หรือกดปุ่ม O จากนั้นตัวชี้เมาส์จะมีลักษณะเปลี่ยนเป็น +

● คลิกเมาส์ 1 ครั้ง เพื่อกำหนดจุดเริ่มต้น

● ลากเมาส์ไปยังตำแหน่งและทิศทางที่ต้องการ เมื่อปล่อยเมาส์ก็จะปรากฏรูปวงกลมพร้อมทั้งจุดควบคุมขึ้นมา ซึ่งสามารถพิมพ์เปลี่ยนค่าลงใน Properties หรือให้ดำเนินการตามขั้นตอนที่ 4

- คลิกปุ่ม Selection Tool ที่ทูลพาเนล หรือจะกดปุ่ม V
- คลิกที่จุดควบคุม

- ลากเมาส์ขึ้น-ลง เพื่อปรับมุมเริ่มต้น
- คลิกที่จุดควบคุม
- ลากเมาส์ขึ้น-ลง เพื่อปรับมุมสุดท้าย
- คลิกที่จุดควบคุม
- ลากเมาส์เข้า-ออก เพื่อปรับรัศมีของวงกลมด้านใน



1.2.4 PolyStar Tool PolyStar Tool

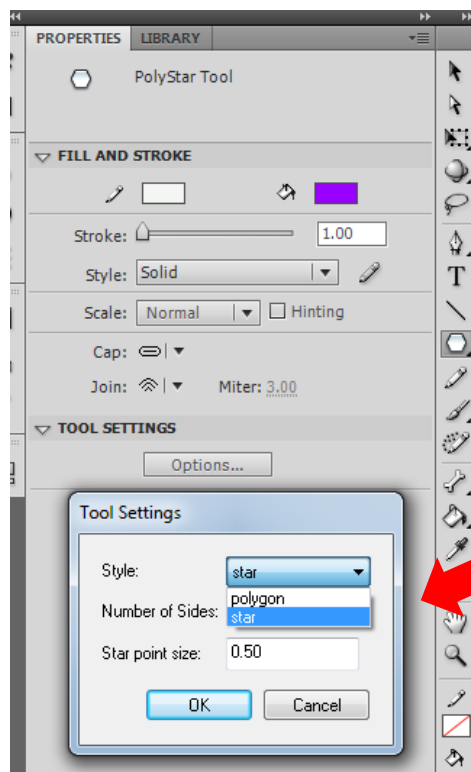
วาดรูปหลายเหลี่ยม/รูปดาวด้วย PolyStar

Tool สำหรับปุ่ม PolyStar Tool จะช่วยให้สามารถวาดรูปหลายเหลี่ยมหรือรูปดาวได้ตามต้องการ โดยสามารถกำหนดด้านหรือแฉกได้ตั้งแต่ 3-32 ด้าน

- คลิกปุ่ม PolyStar Tool ที่툴พาเนลจากนั้นตัวชี้เมาส์จะมีลักษณะเปลี่ยนเป็น
- ที่ Properties ให้คลิกปุ่ม จากนั้นปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ Tool Settings ขึ้นมา
- ที่ช่อง Style ให้คลิกเลือกรูปแบบของรูปทรง โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - polygon วาดรูปหลายเหลี่ยม

○ star วาดรูปดาว

- พิมพ์จำนวนด้าน/แฉกลงในช่อง Number of Sides โดยพิมพ์ค่าได้ตั้งแต่ 3-32
- พิมพ์ค่าความลึกของแฉกดาวลงในช่อง Star point size โดยพิมพ์ค่าได้ตั้งแต่ 0-1 ซึ่งค่า 0 รูปดาวจะมีความแหลมมากที่สุด
- คลิกปุ่ม OK เพื่อยืนยันคำสั่ง
- คลิกเมาส์ 1 ครั้ง เพื่อกำหนดจุดเริ่มต้น
- ลากเมาส์ทแยงออกมาจากจุดศูนย์กลาง เมื่อปล่อยเมาส์ก็จะปรากฏรูปหลายเหลี่ยม/รูปดาว ขึ้นมา



กำหนดคุณลักษณะพิเศษของรูปทรง