

บทที่ 1 แนะนำโปรแกรม

Macromedia Flash เป็นซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย, กราฟิกสำหรับงานเว็บ ผลิตภัณฑ์ของบริษัท Macromedia เจ้าแห่งผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์ด้านมัลติมีเดียเช่น Authorware และผลิตภัณฑ์สำหรับงานเว็บ เช่น Dreamweaver ปัจจุบันโปรแกรมได้พัฒนาจนถึง Version 5 เรียกว่า Macromedia Flash 5

ผลงานที่พัฒนาด้วย Flash 5 มีทั้งสื่อภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว สื่อมัลติมีเดีย ตลอดจนสื่อที่มีระบบโต้ตอบกับผู้ใช้ (Interactive Multimedia) ซึ่งเป็นสื่อที่มีขนาดเล็ก โหลดผ่านเว็บเบราว์เซอร์ได้รวดเร็ว มีความคมชัดสูงแม้ว่าจะถูกขยายขนาด ทั้งนี้สามารถนำเสนอได้ทั้งบนเว็บ หรือผ่านโปรแกรม Flash Player หรือสร้างเป็น exe file เพื่อเรียกใช้งานได้ทันที นอกจากนี้ยังสามารถแปลงไฟล์ ไปอยู่ในฟอร์แมตอื่น ได้ด้วย เช่น Animation Gif, AVI, QuickTime

ความต้องการระบบสำหรับโปรแกรมสร้าง

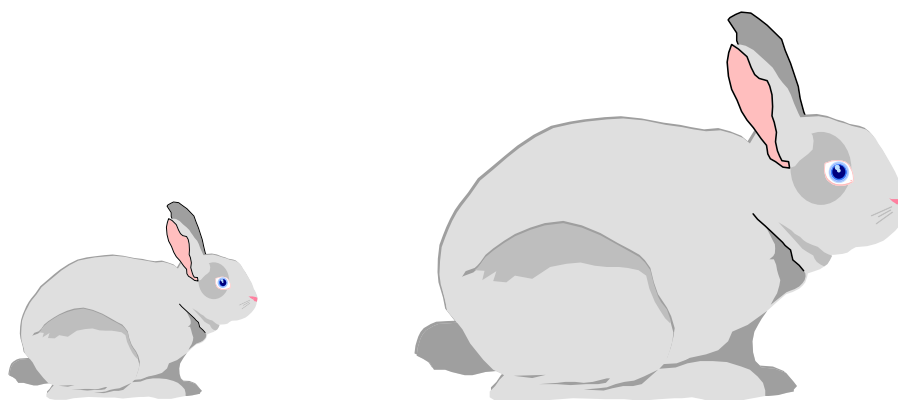
- เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีหน่วยประมวลผลกลางระดับ Intel Pentium ® 133 MHz หรือเท่าเทียมกัน
- ระบบปฏิบัติการ Windows95 หรือสูงกว่า
- หน่วยความจำแรมอย่างต่ำ 32 MB (แนะนำให้ใช้ 64 MB)
- พื้นที่ว่างของฮาร์ดดิสก์ 40 MB
- จอภาพที่มีความละเอียด 800 x 600 pixels
- CD-ROM drive

ความต้องการระบบสำหรับโปรแกรมแสดงผล (Flash Player)

- ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows 95, NT 4.0 หรือสูงกว่า หรือเครื่องแมคอินทอช PowerPC ที่ติดตั้งระบบปฏิบัติการ System 8.1 หรือสูงกว่า
- ถ้าใช้เบราว์เซอร์จากค่าย Netscape ควรเป็น Netscape 3 หรือสูงกว่า ที่ติดตั้ง Plugin พร้อมใช้งาน
- ถ้าใช้เบราว์เซอร์จากค่าย Microsoft ควรเป็น IE 3.02 หรือสูงกว่า ที่ติดตั้ง Plugin พร้อมใช้งาน

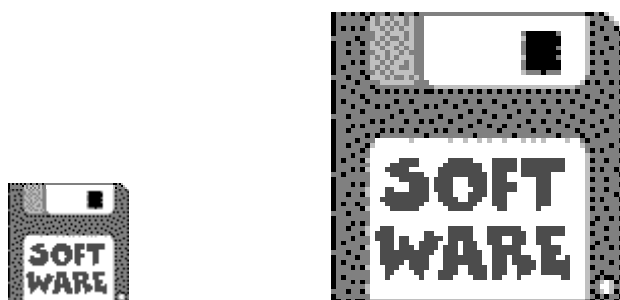
แนะนำกราฟิกแบบ Vector & Bitmap

ภาพแบบ **Vector** เป็นภาพที่สร้างด้วยส่วนประกอบของเส้นลักษณะต่างๆ และคุณสมบัติเกี่ยวกับสีของเส้นนั้นๆ เช่น ภาพของคน ก็จะถูกสร้างด้วยจุดของเส้นหลายๆ จุด เป็นลักษณะของโครงร่าง (Outline) และสีของคนก็เกิดจากสีของเส้น โครงร่างนั้นๆ กับพื้นที่ผิวภายในนั่นเอง เมื่อมีการแก้ไขภาพ ก็จะเป็นการแก้ไขคุณสมบัติของเส้น ทำให้ภาพไม่สูญเสียความละเอียดเมื่อมีการขยายภาพนั่นเอง ภาพแบบ Vector ที่หลายๆ ท่านคุ้นเคยก็คือ ภาพ .wmf ซึ่งเป็น clipart ของ Microsoft Office นั่นเอง



เปรียบเทียบภาพ Vector เมื่อมีการขยายขนาด จะไม่สูญเสียความคมชัด

ภาพแบบ **Bitmap** เป็นภาพที่เกิดจากจุดสีที่เรียกว่า pixels ซึ่งประกอบกันเป็นรูปร่างบนพื้นที่ที่มีลักษณะเป็นเส้นตาราง (กริด) ทำให้เกิดปัญหาเมื่อมีการขยายภาพ เพราะกริดของภาพมีขนาดที่แน่นอนนั่นเอง

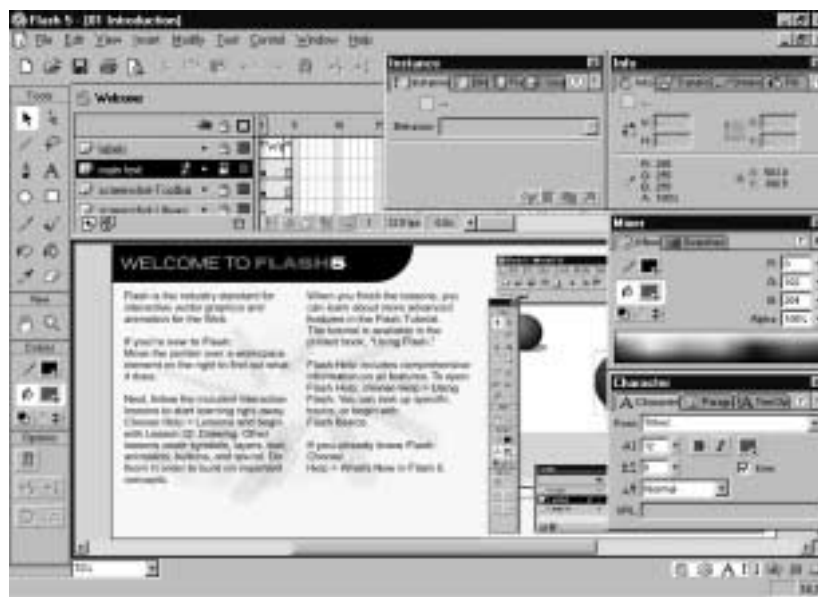


เปรียบเทียบภาพ bitmap เมื่อมีการขยายขนาด จะสูญเสียความคมชัด

การเรียกโปรแกรม

เมื่อทำการติดตั้งโปรแกรม Flash เรียบร้อยแล้ว สามารถเรียกใช้งานดังนี้

- คลิกปุ่ม Start ที่แถบงาน (Task Bar)
- เลือกรายการ Program
- เลือกรายการ Macromedia Flash 5
- คลิกที่ชื่อโปรแกรม Flash 5
- รอสักครู่จะปรากฏหน้าต่างโปรแกรม ดังนี้



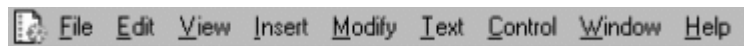
ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม

Flash มีหน้าต่างการทำงานลักษณะเดียวกับโปรแกรมอื่นๆ ที่ทำงานบน Windows ดังนี้

- Title Bar แสดงปุ่มควบคุมหลัก (Control Menu), ชื่อโปรแกรม และปุ่มควบคุมหน้าต่างโปรแกรม



- Menu Bar แสดงรายการคำสั่งต่างๆ ของโปรแกรม



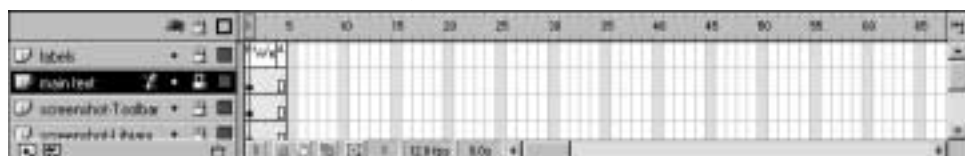
- Toolbar แสดงปุ่มเครื่องมือการทำงานมาตรฐานของโปรแกรม เช่น ปุ่มเปิดงานใหม่, เปิดไฟล์เอกสาร, จัดเก็บไฟล์ เป็นต้น



- Toolbox แสดงปุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการวาดภาพ สร้างภาพ



- Timeline หน้าต่างแสดงเส้นควบคุมเวลาสำหรับการนำเสนอผลงาน ประกอบด้วยส่วนทำงานเกี่ยวกับ Layer และ Timeline

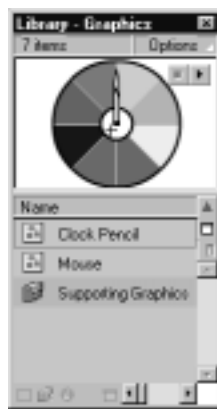


- Panel หน้าต่างควบคุมฟังก์ชันงาน ซึ่งมีหลายฟังก์ชัน (หลายหน้าต่าง)

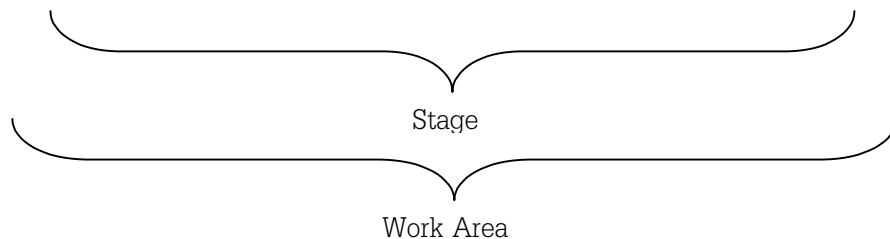


หน้าต่าง Info

- Library หน้าต่างควบคุมเกี่ยวกับชุดวัตถุของ โปรแกรม ได้แก่ Symbols, Buttons, Movies



- Work Area พื้นที่ทำงาน ประกอบด้วยพื้นที่ว่างสำหรับวางวัตถุแบบชั่วคราว และพื้นที่ของเวที (Stage)
- Stage พื้นที่ส่วนที่ใช้ในการวางวัตถุต่างๆ หรืออาจจะเรียกว่า “เวที” เมื่อมีการนำเสนอผลงานจะแสดงเฉพาะวัตถุบน Stage เท่านั้น





การเลิกโปรแกรม

เมื่อต้องการเลิกใช้งานโปรแกรม สามารถปฏิบัติได้ดังนี้

วิธีที่ 1 เลือกคำสั่ง File, Exit

วิธีที่ 2 ใช้ปุ่มคำสั่ง  

วิธีที่ 3 ใช้ปุ่มคำสั่ง  

วิธีที่ 4 คลิกที่ปุ่มปิดโปรแกรม ซึ่งปรากฏอยู่ที่มุมซ้ายขวาสุดของ Title Bar

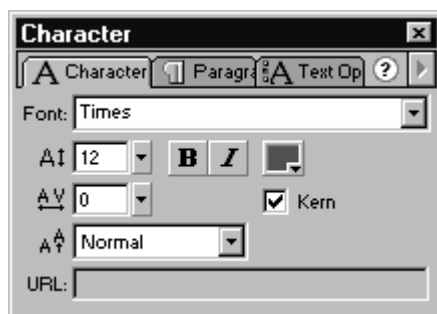
การควบคุมโปรแกรม

การควบคุมหน้าต่างโปรแกรม

คำสั่งในการควบคุมหน้าต่างโปรแกรม เช่น การย้ายหน้าต่าง, ย่อ/ขยาย ขอบไม่กล่าวถึงในที่นี้ เนื่องจากเป็นคำสั่งมาตรฐานที่ควรทราบมาก่อนแล้ว (สามารถศึกษาได้จากคู่มือการสร้างเอกสารเว็บด้วย Macromedia Dreamweaver หรือคู่มือ Microsoft Windows ทั่วไป)

การเปิด/ปิด Panels

Panels หรือหน้าต่างฟังก์ชันงาน ซึ่งโปรแกรมได้เตรียมไว้เฉพาะงานแต่ละงาน เช่น หากต้องการตั้งค่าเกี่ยวกับการพิมพ์ข้อความ จะต้องใช้บัตร Character เป็นต้น



■ การเปิด Panels

การเปิด Panels มีสองลักษณะ คือ

1. เปิด Panels ที่ต้องการ

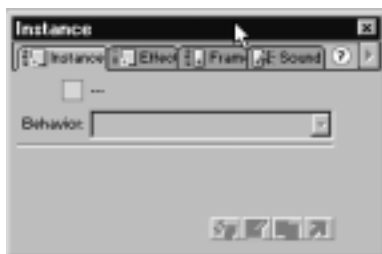
เลือกเมนูคำสั่ง *Window, Panels* จากนั้นคลิกที่ชื่อ Panel ที่ต้องการ

2. เปิดชุด Panels ที่ได้บันทึกไว้

เลือกเมนูคำสั่ง *Window, Panel Sets* แล้วคลิกที่ชื่อชุด Panels ที่ต้องการ

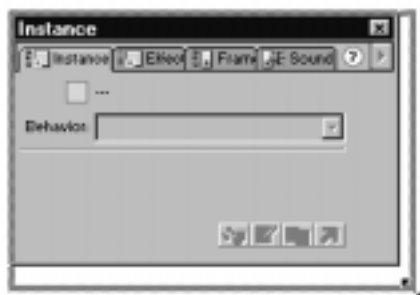
■ **การย้าย Panels**

บัตร Panel มีลักษณะเป็นหน้าต่างรูปแบบหนึ่ง จึงสามารถย้ายตำแหน่งได้ โดยนำเมาส์ไปชี้ที่แถบ Title ของ Panel ที่ต้องการย้าย จากนั้นกดปุ่มซ้ายของเมาส์ค้างไว้ แล้วจึงลากเมาส์เพื่อนำ Panel ไปวาง ณ ตำแหน่งที่ต้องการ



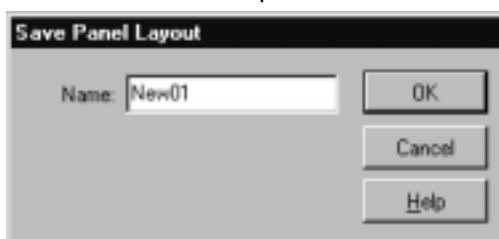
■ **การย่อ/ขยายขนาด**

นำเมาส์ไปชี้ที่มุม หรือริมขอบด้านของบัตร Panel เมาส์จะมีรูปร่างเป็นลูกศรสองทิศ กดปุ่มซ้ายของเมาส์ค้างไว้ แล้วลากเมาส์เพื่อย่อ หรือขยายขนาด เมื่อได้ขนาดที่ต้องการ จึงปล่อยนิ้วจากเมาส์



■ **การบันทึกตำแหน่งของ Panels**

หากผู้ใช้มีความต้องการชุด Panels ในงานต่างๆ แตกต่างกันไป สามารถเปิด Panel ที่ต้องการ แล้วจัดตำแหน่ง จากนั้นสามารถบันทึกเก็บไว้ เพื่อให้การเรียกใช้งานครั้งต่อไปทำได้สะดวกและรวดเร็ว เช่นหากต้องการชุด Panel สำหรับพิมพ์งานและควบคุมเรื่องสี อาจจะเรียกใช้งานเฉพาะ Panel Character และ Mixer เท่านั้น จากนั้นจึงใช้คำสั่ง *Window, Save Panel Layout...* โปรแกรมจะให้ตั้งชื่อชุดเลย์เอาท์ของ Panel



และสามารถเรียกใช้งานได้จากคำสั่ง *Window, Panel Sets...*

■ การปิด Panels

การปิด Panels มีสองลักษณะ คือ

1. ปิด Panels ที่ต้องการ

คลิกปุ่มปิด (ปุ่มตัว x) ซึ่งปรากฏที่มุมขวาของบัตร Panel นั้นๆ

2. ปิด Panels ทั้งหมด

เลือกเมนูคำสั่ง *Window, Close All Panels*

■ การซ่อน/แสดง Panels

ใช้ปุ่ม 

การเปิด/ปิด Library

เลือกเมนูคำสั่ง *Window, Library* กรณีที่ต้องการเรียกใช้ Library ที่สร้างเอง

หรือ *Window, Common Libraries...* กรณีที่ต้องการเรียกใช้ Libraries สำเร็จรูป

การเปิด/ปิดแถบเครื่องมือ

แถบเครื่องมือต่างๆ สามารถเปิด/ปิดได้จากเมนูคำสั่ง *Window, Toolbars...* และ *Window, Tools*

ลักษณะของแถบเครื่องมือ

แถบเครื่องมือสามารถแสดงผลได้ 2 ลักษณะ คือ แบบลอยตัว (Floating) และแบบฝังตัว (Fixed) ซึ่งขอแนะนำให้ปรับแถบเครื่องมือเป็นแบบฝังตัวเพื่อจะได้ไม่บัง Work Area โดยวิธีการปรับเปลี่ยนลักษณะของแถบเครื่องมือกระทำดังนี้

■ การปรับแถบเครื่องมือจากแบบลอยตัว เป็นแบบฝังตัว

ดับเบิลคลิกที่ Title bar ของแถบเครื่องมือ หรือนำเมาส์คลิกที่ Title bar แล้วลากไปวางไว้ริมขอบจอ ซึ่งจะเปลี่ยนสภาพเป็นแบบฝังตัวอัตโนมัติ

■ การปรับแถบเครื่องมือจากแบบฝังตัว เป็นแบบลอยตัว

นำเมาส์ไปชี้บริเวณที่วางของแถบเครื่องมือ แล้วลากเมาส์นำแถบเครื่องมือออกมาวางบน Work Area

การเปิด/ปิดหน้าต่าง Timeline

เลือกเมนูคำสั่ง *View, Timeline*

การเปิด/ปิด Work Area


เลือกเมนูคำสั่ง *View, Work Area*

นอกจากนี้ยังมีแถบไม้บรรทัด, กริด (Grid), เส้นนำโครงร่าง (Guide Line) ซึ่งสามารถเปิด/ปิดได้จากเมนู *View* เช่นกัน


การทำงานกับไฟล์มูฟวี่ (Movie File)

เนื่องด้วยผลงานที่สร้างด้วย Flash ส่วนมากจะเป็นภาพเคลื่อนไหว ดังนั้นจึงนิยมเรียกภาพเคลื่อนไหวที่สร้างด้วย Flash ว่า “มูฟวี่ – Mivie” และเรียกไฟล์เอกสารของ Flash ว่า Movie File ด้วย


การสร้างไฟล์ใหม่ (New)

เรียกใช้เมนูคำสั่ง *File, New* หรือคลิกที่ปุ่มเครื่องมือ New  บนแถบเครื่องมือมาตรฐาน ซึ่งจะมีส่วนขยายของไฟล์เป็น .fla

การเปิดไฟล์ (Open)

เรียกใช้เมนูคำสั่ง *File, Open* หรือคลิกที่ปุ่มเครื่องมือ Open  บนแถบเครื่องมือมาตรฐาน



การจัดเก็บไฟล์ (Save)

เรียกใช้เมนูคำสั่ง *File, Save* หรือคลิกที่ปุ่มเครื่องมือ Save  บนแถบเครื่องมือมาตรฐาน นอกจากนี้หากต้องการจัดเก็บไฟล์ในชื่ออื่น หรือโฟลเดอร์อื่น ก็สามารถใช้คำสั่ง *File, Save As...*

การปิดไฟล์ (Close)

ไฟล์มูฟวี่ที่เปิดใช้งาน สามารถปิดได้ด้วยคำสั่ง *File, Close* หรือใช้ปุ่ม  

การสลับหน้าต่างไฟล์

ไฟล์มูฟวี่ที่เปิดและยังไม่ได้สั่งปิด จะปรากฏอยู่ตลอด ซึ่งสามารถสลับเปลี่ยนหน้าต่างการทำงานได้โดยการคลิกเลือกจากเมนู *Window, ...* หรือกดปุ่ม  

การขอความช่วยเหลือ (Help)

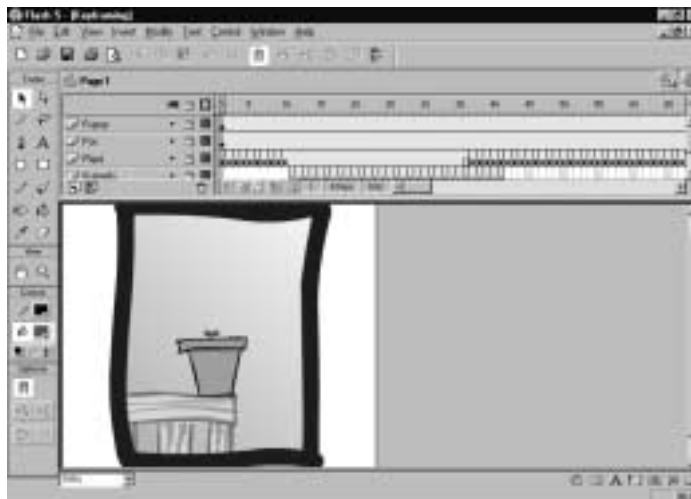
ระบบความช่วยเหลือ โดยสามารถเรียกใช้ได้จากเมนูคำสั่ง *Help* ซึ่งประกอบด้วยระบบช่วยเหลือ ดังนี้

- | | |
|---------------------------|--------------------------------------|
| ■ What's New in Flash 5 | ข้อมูลรายละเอียดข้อมูลใหม่ของโปรแกรม |
| ■ Using Flash | ข้อมูลการใช้งาน โปรแกรม Flash |
| ■ ActionScript Reference | ข้อมูลคำสั่ง Action Script |
| ■ ActionScript Dictionary | สรุปคำสั่ง Action Script |

ทั้งนี้ระบบความช่วยเหลือจะอยู่ในรูปของ HTML File ซึ่งเรียกดูด้วยเบราว์เซอร์ โปรแกรมมี ส่วนลิงก์เพิ่มเติมไปยังเว็บไซต์ของ Macromedia ด้วย

การเรียกดูไฟล์ตัวอย่าง

Flash 5 เตรียมไฟล์ตัวอย่างเพื่อให้ศึกษา โดยสามารถเรียกดูได้จาก เมนูคำสั่ง *Help, Samples, ...* ซึ่งเมื่อคลิกเลือกจะปรากฏหน้าต่างของไฟล์ตัวอย่างบน Work Area สามารถทดลองรันไฟล์เหล่านี้ โดยการกดปุ่ม **CTRL** **ENTER**



ไฟล์ตัวอย่างของ Flash 5

แบบฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง

เพื่อให้ผู้ใช้โปรแกรมมีโอกาสได้ฝึกฝนด้วยตนเอง โปรแกรมได้เตรียมส่วนฝึกปฏิบัติซึ่งสามารถเรียกใช้ได้จากเมนูคำสั่ง *Help, Lesson, ...* โดยในแต่ละแบบฝึกปฏิบัติ จะประกอบด้วยคำอธิบาย และส่วนฝึกปฏิบัติพร้อมตัวอย่าง ทำให้ผู้ใช้สามารถทดลองฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเอง

