

## การใช้งาน Macromedia Flash MX เบื้องต้น

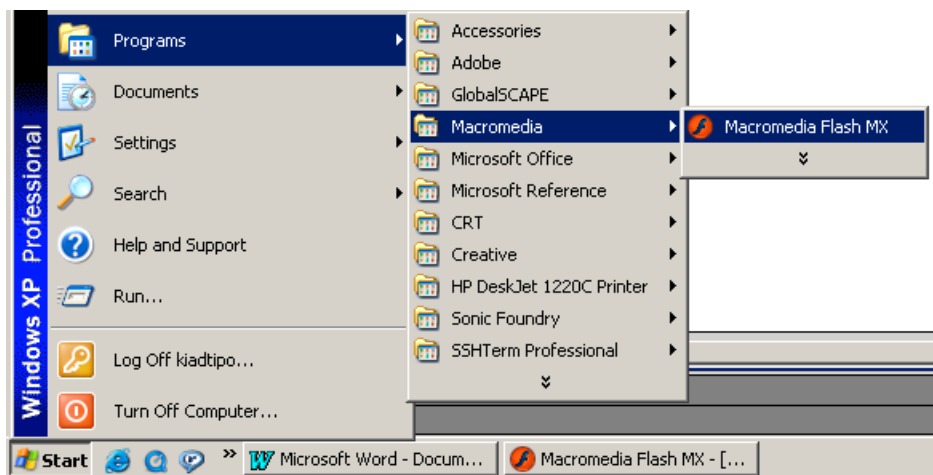
### บทนำ

เมื่อก้าวถึง Flash หลายคนคงรู้จักเป็นอย่างดี ทั้งยังเคยเห็น โปรแกรมขอคิตตัวนี้ปรากฏตัวอยู่ตามหน้าเว็บเพจต่างๆ ไปกว่าร้อยละ 70 มักจะมี Flash เป็นส่วนประกอบตั้งแต่เป็น Intro movie เพื่อนำเข้าสู่เว็บไซต์ของตน หรือทำหน้าที่เกี่ยว Interactive ระหว่าง User กับ Web Server จุดเด่นของ Flash ก็คือตัว Animation มีขนาดเล็ก ใช้ทรัพยากรในการทำงานน้อย สามารถเคลื่อนย้ายไปในระบบอินเทอร์เน็ตได้เร็ว ประมวลผลที่ Browser เครื่องปลายทาง และที่สำคัญคือสามารถทำ Interactive กับผู้ใช้ได้ด้วย Action Script ที่มีฟังก์ชันการทำงานที่ครอบคลุมทุกความต้องการ จนผู้พัฒนาสามารถสร้างเป็น Application ขนาดเล็กขึ้นมาได้ตามต้องการ

### เริ่มต้นใช้งาน

การเปิดโปรแกรม Flash MX นั้นหากผู้ใช้ต้องการนำไปใช้งาน ก็ต้องขอแนะนำก่อนว่าควรจะใช้กับเครื่องที่มีตัวประมวลผลระดับ Pentium II ขึ้นไป หน่วยความจำ 128 Mb พร้อมกับพื้นที่ในการติดตั้งโปรแกรมอีกสักประมาณไม่เกิน 100 Mb ก็เพียงพอแล้ว ส่วนจอภาพนั้นแนะนำว่าควรใช้จอภาพที่มีความละเอียดสูงระดับ XGA 1024x768 ขึ้นไปหรือจอภาพขนาด 17 นิ้วก็ดียิ่งดี เพราะจะใช้งานได้อย่างสะดวก หากไม่มี 800x600 ก็พอได้แต่ถ้า 640x480 นั้นขอให้ทำใจไว้ก่อน เนื่องจาก Flash Mx นั้นอุดมไปด้วยเครื่องมือเครื่องมือมือ Desktop จำนวนมากทำให้มีพื้นที่หน้าจอที่ใช้ในการทำงานเหลือน้อยเต็มทีคุณต้องเสียเวลาโยกย้ายเครื่องมือไปมาเพื่อจะใช้พื้นที่นั้นในการวาดภาพนั่นเอง

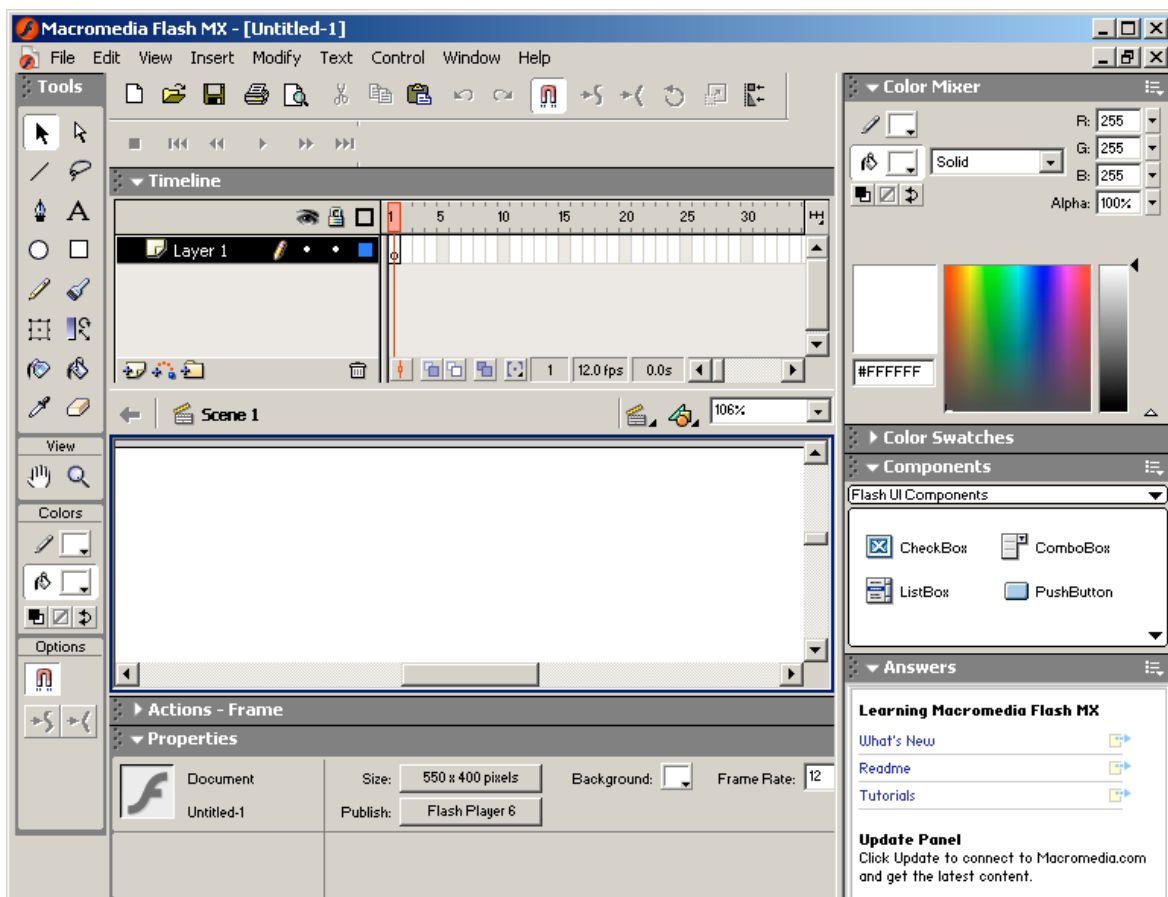
เปิดโปรแกรมโดยคลิกเลือกเมนู *Start > Program > Macromedia > Macromedia Flash Mx*



อนึ่ง โปรแกรมอาจถูกติดตั้งต่างไปจากตัวอย่าง ซึ่งหมายความว่า การคลิกเปิดโปรแกรมใช้งานอาจไม่เรียงตามภาพตัวอย่างนี้ได้ แต่หากผู้ใช้ติดตั้งโปรแกรมตามค่า Default ทั้งหมดก็มักจะมีลำดับขั้นตอนตามที่ปรากฏนี้



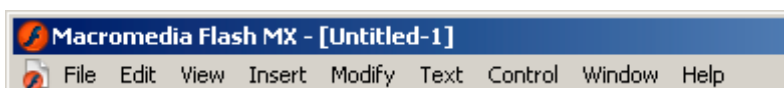
โปรแกรมจะถูกอ่านขึ้นสู่หน่วยความจำเพื่อทำงานตอนแรกจะปรากฏ Logo ของโปรแกรมตามรูปข้างบนหลังจากนั้นก็เข้าสู่โปรแกรมดังรูป



แสดงหน้าจอของ Flash Mx เมื่อเปิดโปรแกรมมาเรียบร้อยแล้ว

### ส่วนประกอบของโปรแกรม

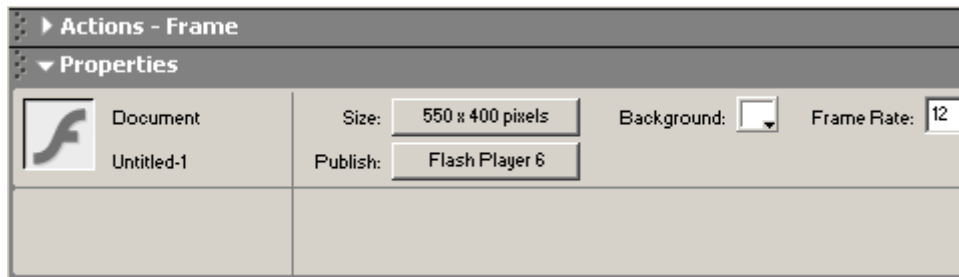
1. Title และ Menu Bar



2. Main tool bar

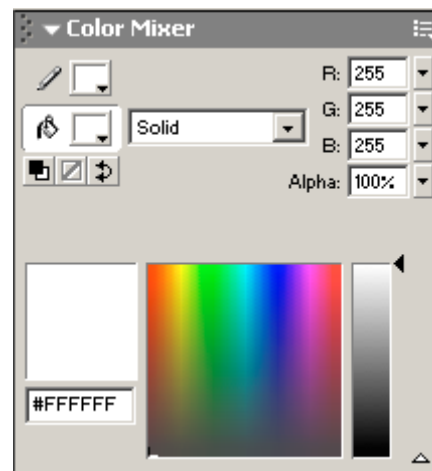


### 3. Properties + Action

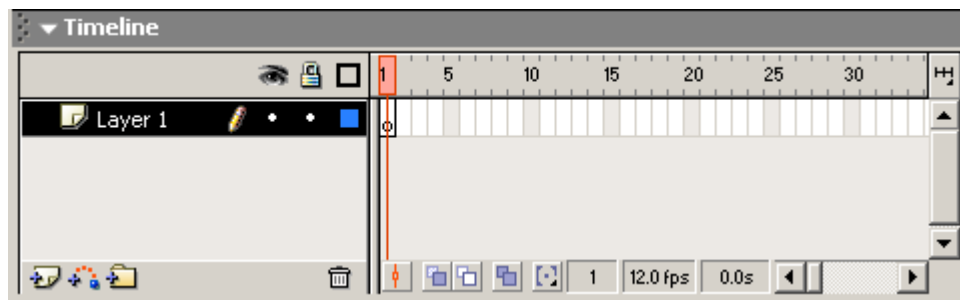


เครื่องมือตัวนี้(Properties)จะปรับเปลี่ยนตามสภาพการทำงานหรือเครื่องมือที่ใช้ ดังนั้นภาพนี้อาจไม่ตรงกับบนหน้าจอของท่านก็ได้ ส่วน Action นั้นปกติจะซ่อนไว้ดังรูปแล้วค่อยเปิดมาใช้งานอีกที

4. Panel เดิมที่จะมีลักษณะแวนลอย แต่ใน Mx นั้นจะถูกฝังไว้ด้านขวาจำนวน 4 ชั้นด้วยกัน ซึ่งก็เป็นสาเหตุทำให้พื้นที่ในการทำงานเหลือน้อยลง แต่ปัญหานี้สามารถแก้ไขได้



### 5. Layer and Time Line



ส่วนสำคัญมากส่วนหนึ่งในการทำงานของ Flash Mx เลยทีเดียว

### 6. Movie Stage หรือที่ๆ เราจะทำสร้าง Movie กัน



แต่ หากเครื่องมือที่กล่าวมานี้หายไปจากหน้าต่างจะอย่างไร

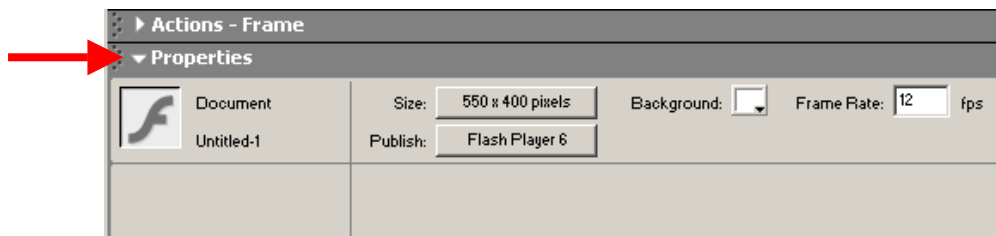
ให้คลิกเมนู Windows แล้วเลือกรายการเครื่องมือที่หายไป หากไม่ทราบเครื่องมือที่หายไปนั้นชื่ออะไร ให้คลิกที่เมนู *Windows > Panel sets > Default Layout*

อีกส่วนหนึ่งคือ Windows > Toolbars แล้วเลือกแถบเครื่องมือที่หาย

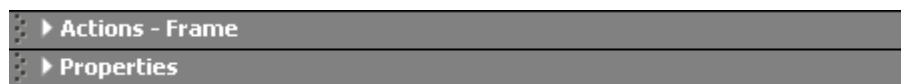
### จัดระเบียบเครื่องมือ

Panel ทุกตัวที่ฝังอยู่บนหน้าจอ นั้นสามารถ โยกย้ายออกมา หรือย่อชั่วคราวได้หากคิดฝังแล้วทำให้ พื้นที่ Stage เหลือน้อยลง

การย่อขนาดเครื่องมือ ให้คลิกที่สามเหลี่ยมสีขาวหน้าชื่อ Panel จะเป็นการย่อหรือขยายเครื่องมือ นั้น ซึ่งจะทำงานลักษณะ On/Off คือคลิกครั้งแรกย่อ อีกครั้งคือขยายออกเป็นต้น

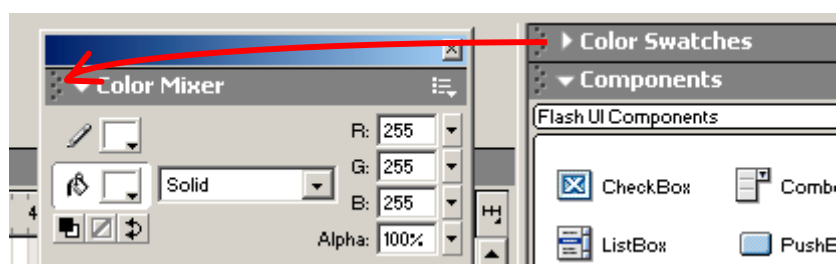
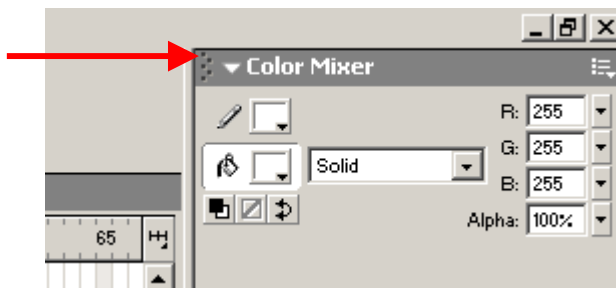


ภาพนี้คือก่อนเราจะย่อ Properties ลง(สังเกต หากสามเหลี่ยมชี้ลงแสดงว่าอยู่ในสถานะขยายอยู่ หากสามเหลี่ยมชี้ไปทางขวาแสดงว่าถูกย่อไว้)



ภาพนี้ Panel Properties ถูกย่อแล้ว

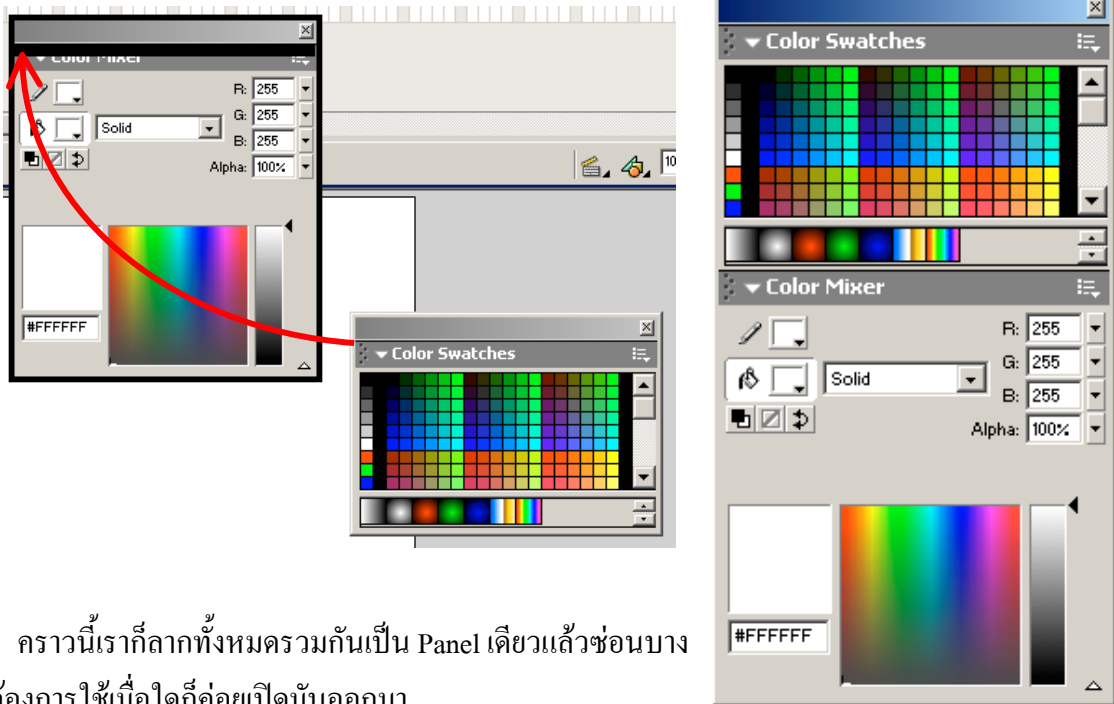
คุณเคลื่อนย้าย Panel ออกจากที่เดิมได้ ให้ทำการลากเมาส์ตรงบริเวณจุดประ 5 จุดหน้าสามเหลี่ยมสีขาว ลากย้ายออกจากที่เดิมเพื่อให้กลายเป็น Panel แบบแฉวนลอยดังรูป



ให้ทำการลากย้าย Panel ต่อไปนี้ออกจากที่เดิม

Color Mixer , Color Swatches , Components และ Answer

หลังจากได้ลากย้ายออกมาหมดแล้ว Panel เหล่านั้นอาจคับคั่งที่ทำงานมากกว่าเดิมอีก เราจะทำการรวม Panel แขนงลอยจำนวนมากนี้เป็นแผ่นเดียวกัน วิธีการคือให้ลาก Panel หนึ่งเข้าไปวางไว้ในอีก Panel หนึ่งเช่น ลาก Panel Colors Swatches ไปใส่ไว้ใน Color Mixer (ให้ลากตรงรอยปรุเท่านั้น)



คราวนี้เราก็ลากทั้งหมดรวมกันเป็น Panel เดียวแล้วซ่อนบาง ส่วนไว้ต้องการใช้เมื่อใดก็ค่อยเปิดมันออกมา

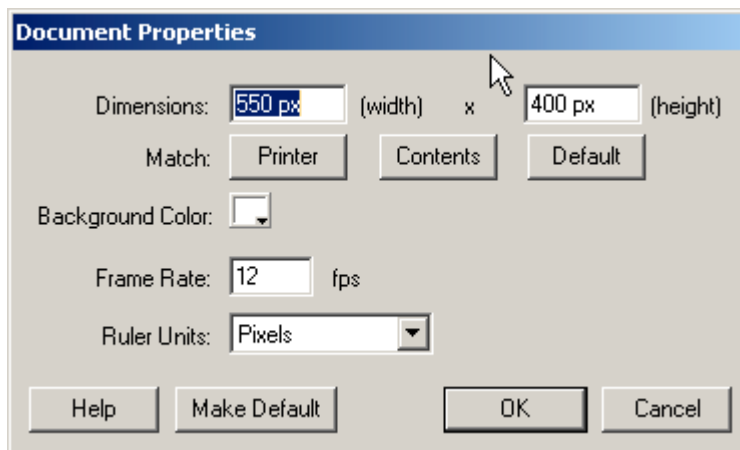
.....

## การใช้งานพื้นฐาน

### การตั้งค่า Movie

ปกติการสร้าง Animation นั้นเราต้องกำหนด Screen Resolution หรือขนาด(กว้างxสูง)ของ Animation นั้นๆ ไว้ก่อนเพื่อให้เหมาะกับพื้นที่บนจอภาพที่เราต้องนำไปใช้งาน บางครั้งเราอาจต้องการให้ Animation ทำงานแบบเต็มจอภาพ หรือ บางครั้งก็ให้ทำงานอยู่ในพื้นที่ๆ กำหนดไว้เท่านั้น ซึ่งเราต้องกำหนดว่าพื้นที่นั้นมีขนาดเท่าใด ประการต่อมาคือ Frame Rate หรืออัตราเร็วในการ Play ซึ่งจะนับเป็น Frame ต่อ วินาที ส่วนถัดมาคือฉากหลังใน Flash MX จะให้เรากำหนดว่าต้องการให้ฉากหลังของ Animation มีสีอะไร เพื่อให้เหมือนหรือแตกต่างจากฉากหลังที่เรานำไปแสดงหรือนำไปใช้ ทั้งหมดนี้ต้องกำหนดไว้ก่อนลงมือสร้าง Animation จริง ๆ

สำหรับวิธีการตั้งค่า Movie ก็ให้ทำดังนี้ หลังจากเข้าสู่ Flash Mx เรียบร้อยแล้วให้คลิกเมนู *Modify > Document* หรือกด Ctrl+J ผลคือจะได้



เราจะกำหนดค่าไว้ดังนี้

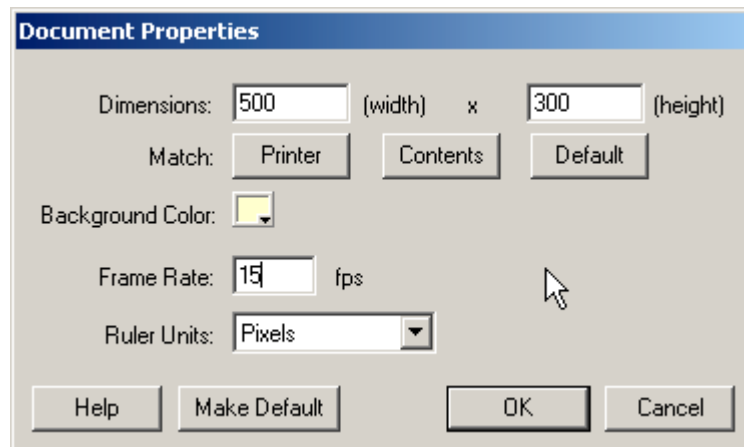
**Dimensions** คือขนาดกว้างและสูง สมมุติว่าเราต้องการให้มีขนาดกว้าง 500 สูง 300 ก็ให้ป้อนตัวเลขลงไปในช่วง width .... height ได้เลย



**Background color** คือค่าสีพื้นหลังของ movie ให้คลิกเลือกสีโดยคลิกในช่องสีจากนั้นเลือกสีที่ต้องการโดยการคลิก



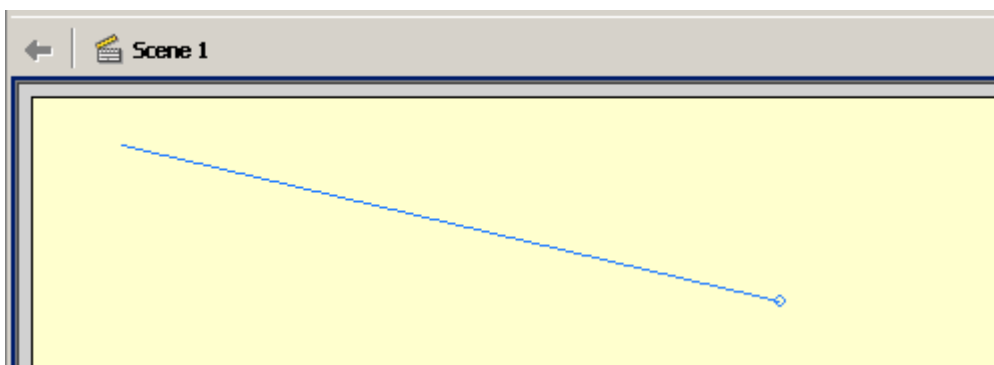
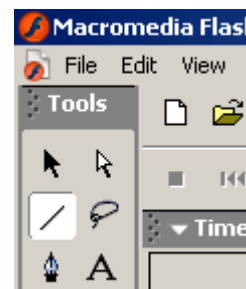
**Frame Rate** ในขณะนี้สมมุติว่าต้องการให้ Play ที่ 15 เฟรมต่อวินาที ก็ป้อนเลข 15 แทน 12



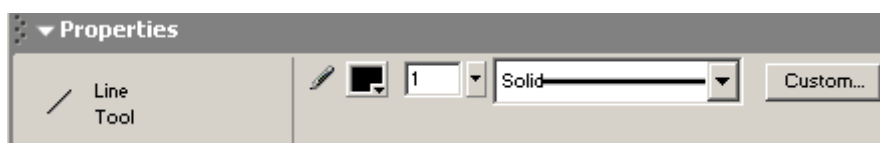
จากนั้นคลิก OK ก็เป็นอันเสร็จการตั้งค่า Movie เบื้องต้นแต่สิ่งที่เห็นผลก่อนคือสีพื้นหลังที่เลือกไว้แทนที่สีขาวนั่นเองครับ

### การวาดเส้น

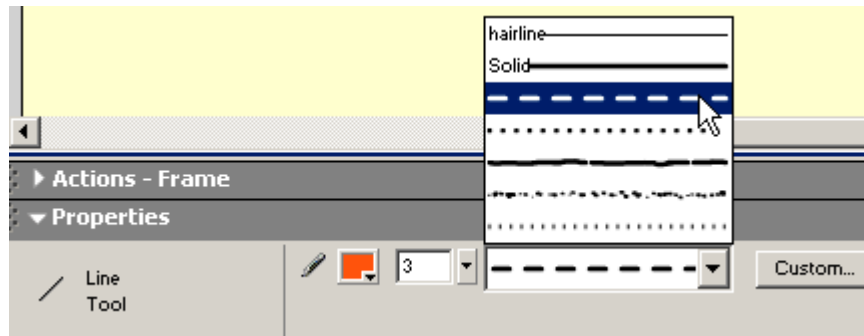
ให้คลิกเครื่องมือวาดเส้น(Line Tool) จากแถบเครื่องมือด้านซ้ายมือหรือกดปุ่ม N จากนั้นเลื่อนเมาส์ไปที่ Stage ลากเมาส์เพื่อวาดเส้นตรงโดยนับตั้งแต่จุดที่เราเริ่มลากเมาส์จะมีเส้นปรากฏให้เห็น ลากเมาส์จนกว่าจะได้เส้นตรงยาวตามที่ต้องการก็ให้ปล่อยเมาส์ จะปรากฏเส้นตรงสีดำนาง ๆ หนึ่งเส้น ดังรูปตัวอย่างข้างล่าง



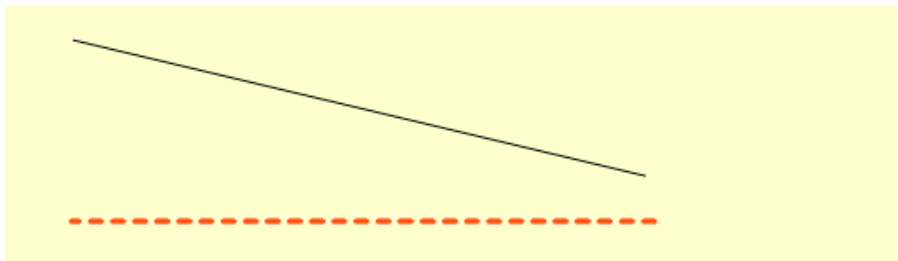
ต่อไปให้คลิกเปิดเครื่องมือ Properties ซึ่งอยู่ด้านล่างขึ้นมา(หากมีอยู่แล้วก็ไม่ต้องเปิดใหม่) ซึ่งจะเห็นว่าในเครื่องมือก็จะเป็นการตั้งค่าเกี่ยวกับเส้นทั้งหมด เดี่ยวเรามาลองกำหนดใหม่เพื่อให้ได้เส้นแบบที่ต้องการ



ค่าที่กำหนดไว้เดิมคือ เส้นสีดำ ความหนาของเส้นเท่ากับ 1 และเป็นเส้นทึบ มากำหนดใหม่คือ เส้นสีแดง คลิกเลือกสีในช่องสีตัวอย่างรูปดินสอ ความหนา 3 ก็ให้ป้อนเลข 3 แทนเลข 1 และให้เป็นเส้นประก็ สามารถเลือกจาก List Box ได้เลย

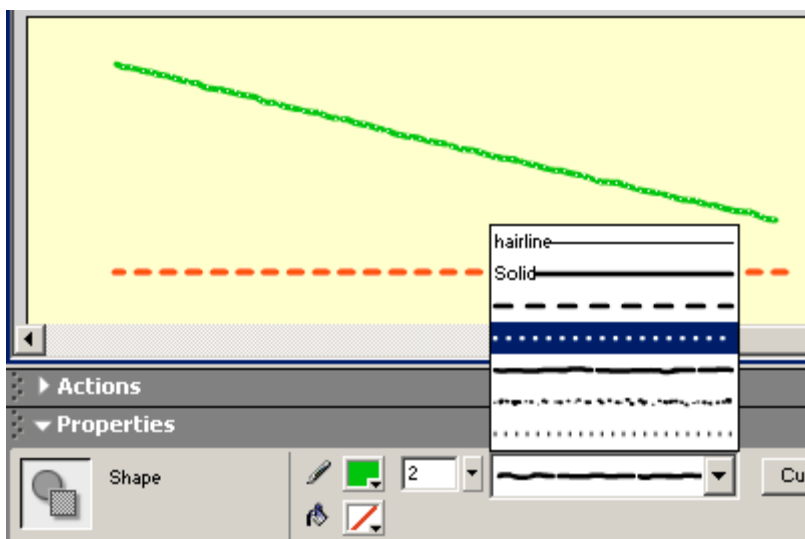


จากนั้นให้ทำการลากเส้นตรงบน Stage ใหม่อีกครั้ง เราจะได้เส้นตรงสีแดงหนา 3 และเป็นเส้นประดังรูป



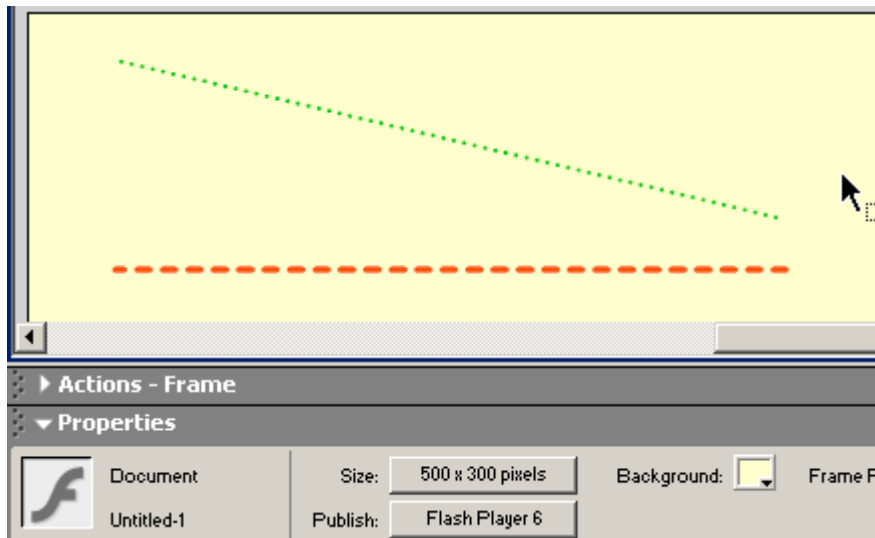
### การแก้ไขเส้นที่วาดมาแล้ว

สำหรับการแก้ไขเส้นนั้นสามารถทำได้หลายอย่างเริ่มตั้งแต่การเปลี่ยนลักษณะวิธีการคือให้คลิกเครื่องมือลูกศร(Arrow Tool)หรือค้อน V จากนั้นไปคลิกที่เส้นที่ต้องการปรับเปลี่ยน สังเกตเส้นจะมีลักษณะเกิดแถบลาย นั่นแสดงว่าเส้นถูกเลือก คราวนี้เราก็สามารถปรับเปลี่ยนแบบเส้นได้จาก Properties



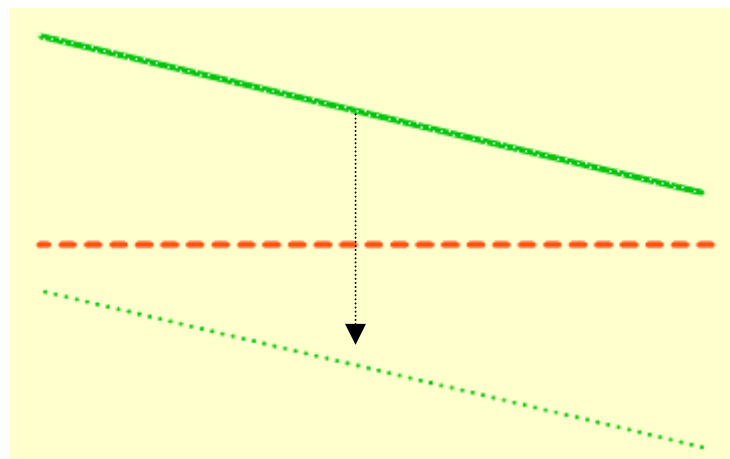
เมื่อปรับเปลี่ยนเสร็จแล้วให้คลิกที่ว่างบน Stage เพื่อยกเลิกการ เลือก(Selection) เราจะเป็นเส้นถูกปรับเปลี่ยนตามที่กำหนดใหม่





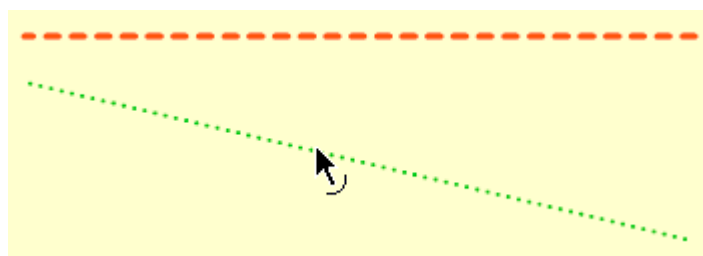
นอกจากนี้เส้นตรงที่วาดมาก็ยังสามารถปรับเปลี่ยนลักษณะพิเศษอื่น ๆ ได้อีกดังนี้  
ย้ายเส้น

ให้ใช้เครื่องมือ Arrow สีดำ คลิกที่เส้น 1 ครั้งก่อนให้เกิดแถบลาายที่เส้น แล้วค่อยลากเส้น  
ที่คลิกเลือกไว้มาวาง ณ ตำแหน่งใหม่ที่ต้องการ แล้วคลิกที่ว่างเพื่อยกเลิกการเลือก

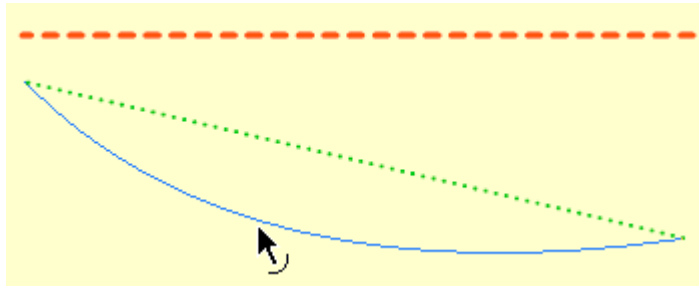


เส้นโค้ง

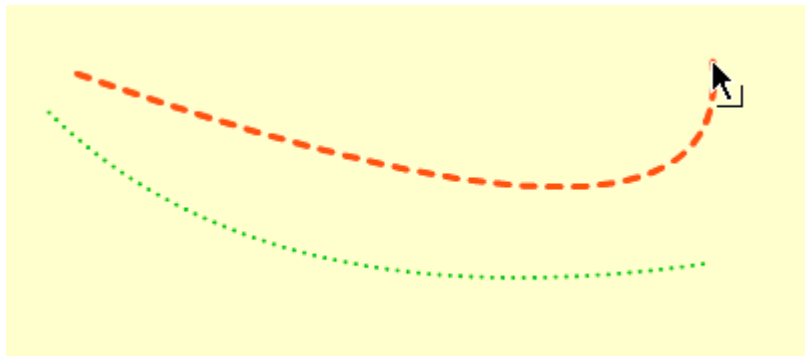
เครื่องมือวาดเส้นจะมีเฉพาะเส้นตรงเท่านั้น ถ้าต้องการวาดเส้นโค้งก็ต้องวาดเส้นตรง  
ก่อนแล้วค่อยเปลี่ยนเป็นเส้นโค้งภายหลัง วิธีการคือต้องใช้ Arrow Tool ช่วย หลังจากเราได้เส้นตรงที่วาดไว้  
2 เส้นแล้ว ถ้าต้องการเปลี่ยนเส้นตรงสีเขียวให้เป็นเส้นโค้ง ก็ให้เลือก Arrow Tool แล้วเลื่อนเมาส์ไปที่เส้น  
สีเขียว สังเกตตัว Pointer จะปรากฏสัญลักษณ์เส้นโค้งให้เห็นได้ pointer



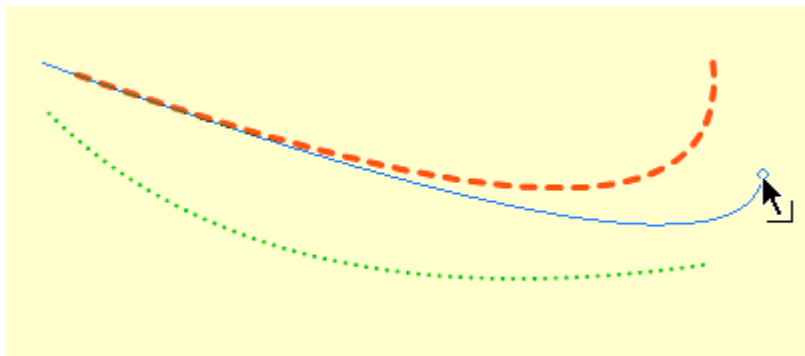
ให้ลากเส้นตรงนั้นในทันที(ไม่ต้องคลิกเลือกก่อน) สังเกตว่าเส้นจะโค้งงอตามทิศทาง  
การลากเมาส์ เมื่อได้เส้นโค้งที่ต้องการก็ให้ปล่อยเมาส์ ทดลองลากอีกเส้นหนึ่งดู



ต่อไปให้ลองเลื่อน Arrow Pointer ไปที่ปลายด้านใดด้านหนึ่งของเส้นแล้วดูที่ Pointer  
คราวนี้จะปรากฏรูปมุมฉากได้ถูกคร



ให้ลากเมาส์ที่ปลายของเส้นตรงหรือเส้นโค้งผลลัพธ์



การลากย้ายปลายเส้นหากเราลากเข้าใกล้เส้นหรือวัตถุที่อยู่ใกล้เคียง จะถูกดูดเข้าไปชิด  
กัน เพราะปกติฟังก์ชัน Snap to Object จะทำงานอยู่นั่นเอง

### วัตถุที่ทับซ้อนกันต้องระวัง

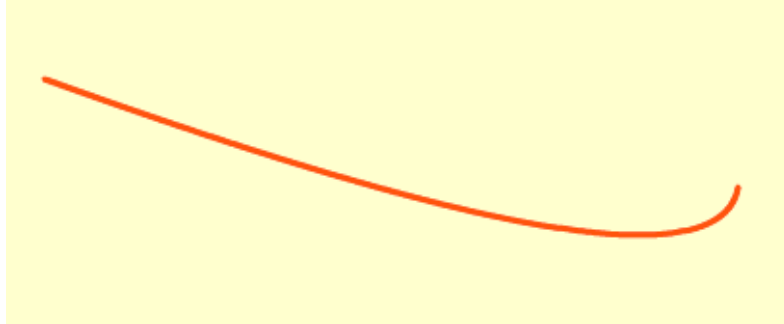
ใน Flash วัตถุที่เป็นภาพวาดนั้นหากวางทับซ้อนกันบน Layer เดียวกันจะถูกรวมเป็นชั้นเดียวกัน  
ดังนั้นการเคลื่อนย้ายรูปที่วาดต้องระมัดระวังอย่าให้รูปนั้นไปทับซ้อนกัน

การลบเส้นที่ต้องการทั้งเส้น

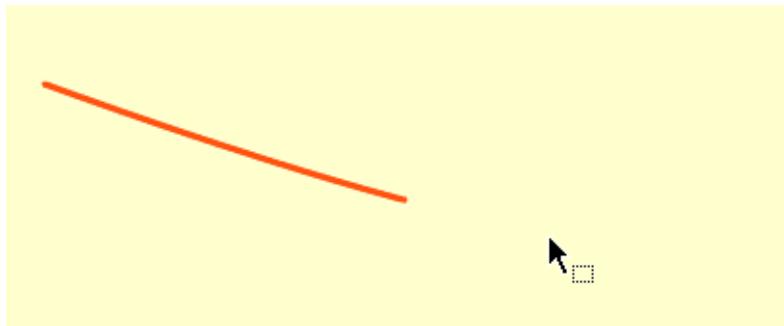
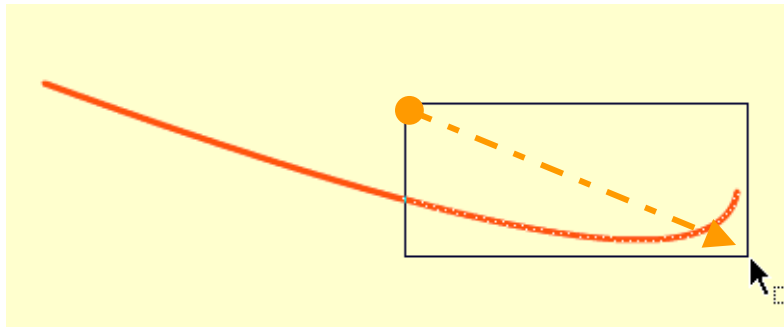
ให้ใช้เครื่องมือลูกศรสีดำ(Arrow Tools) คลิกที่เส้นที่ต้องการลบ 1 ครั้งแล้วกดปุ่ม Delete ที่เป็นพิมพ์ เส้นนั้นจะถูกลบหายไป

การลบเส้นที่ต้องการบางส่วน

จากรูปสมมุติต้องการลบเส้นออกครึ่งหนึ่ง



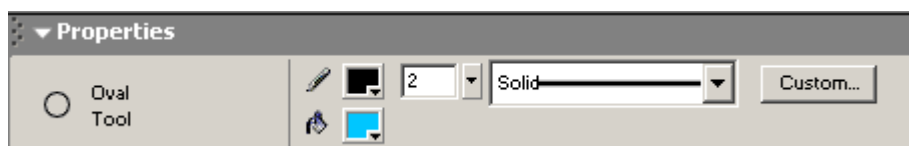
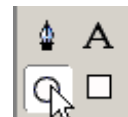
ให้ใช้เครื่องมือ Arrow แล้วลากเมาส์ติกรอบพื้นที่ให้ครอบคลุมครึ่งหนึ่งของเส้นหรือส่วนที่ต้องการลบดังรูป จะเป็นการติกรอบครอปเส้นส่วนหลัง แล้วกดปุ่ม Delete เส้นจะหายไปครึ่งหนึ่ง



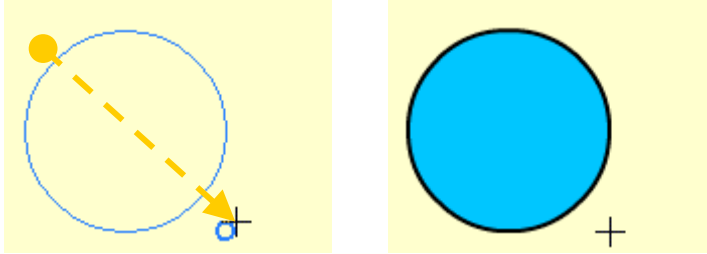
---

### เครื่องมือวาดวงกลม(Oval Tool)

เราจะข้ามเครื่องมืออื่นไปก่อนเพื่อเลือกใช้งานเครื่องมือที่ง่าย ๆ ก่อน คราวนี้มาดูเครื่องมือวาดวงกลมกันให้คลิกที่เครื่องมือ Oval หรือกดปุ่ม O (ตัวโอ) คราวนี้ไปดูที่เครื่องมือ Properties ด้านล่างจะมีข้อกำหนดเกี่ยวกับวงกลมหลัก ๆ สองอย่างคือสีเส้นและสีระบาย

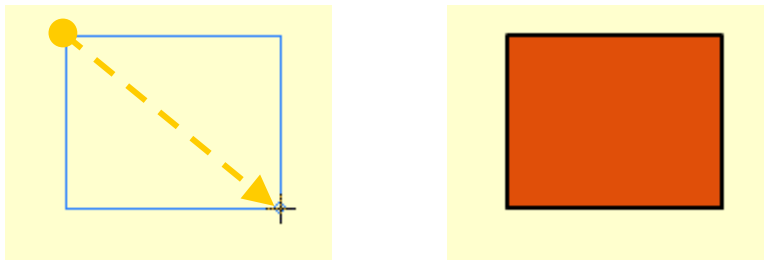
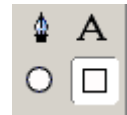


ในที่ลองเลือกสีของเส้นรอบวง และสีที่ระบายข้างในวงกลมในที่นี้เลือกเส้นสีดำและระบายสีฟ้า สำหรับการวาดก็ไม่ยากเพียงแค่ลากบน Stage ในลักษณะทะแยงมุมก็จะได้วงกลม ส่วนจะเล็กใหญ่แค่ไหนอยู่ที่การบังคับและปล่อยเมาส์

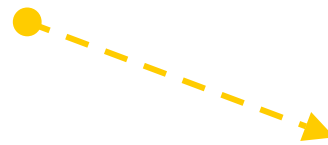
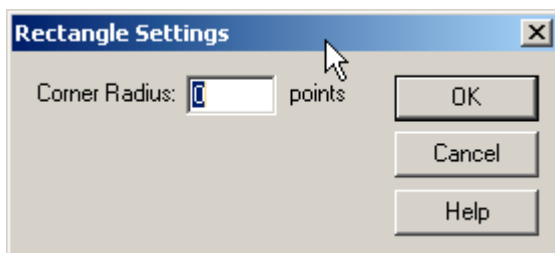


### เครื่องมือวาดสี่เหลี่ยม(Rectangle Tool)

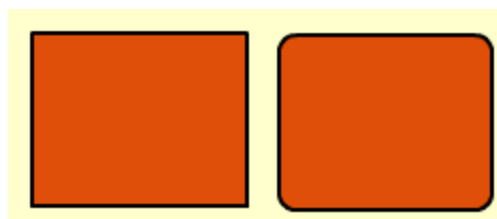
การใช้งานเหมือนกับวงกลม ให้คลิกเลือกเครื่องมือวาดสี่เหลี่ยมหรือกดปุ่ม R และที่ Properties ให้กำหนดสีเส้น สีระบายที่ต้องการ แล้วลากเมาส์บน Stage ในแนวทะแยงมุมก็จะได้รูปสี่เหลี่ยม



สี่เหลี่ยมมุมมน(Round Rectangle) คือรูปสี่เหลี่ยมที่มุมถูกปรับให้โค้ง สามารถทำได้เมื่อวาดสี่เหลี่ยมด้วย Rectangle Tool ด้านล่างของ Tool ซ้ายมือล่างของจอภาพจะมีช่อง Options ซึ่งจะมีปุ่ม Round Rectangle Radius ซึ่งอยู่ถัดลงไปจากจุด View และที่จุดเครื่องมือ Color อีกที ให้คลิกที่ปุ่มเพื่อกำหนดความโค้งของสี่เหลี่ยม

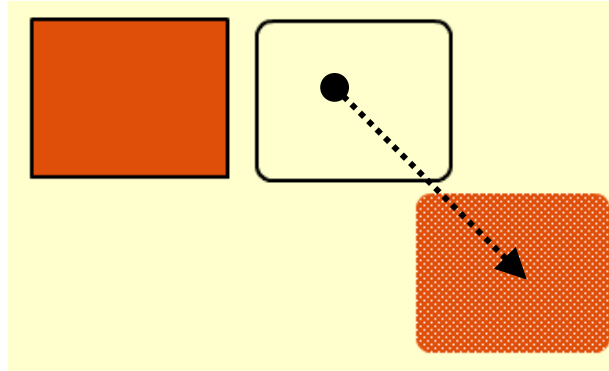


ให้คลิกก็จะปรากฏหน้าต่างที่ให้ป้อนค่า Corner Radius ทดลองป้อน 8 ลงไป แล้วคลิกปุ่ม OK ลาดรูปสี่เหลี่ยมอีกครั้งดูความแตกต่างจากรูปเดิม



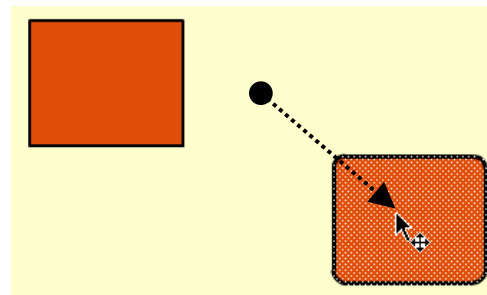
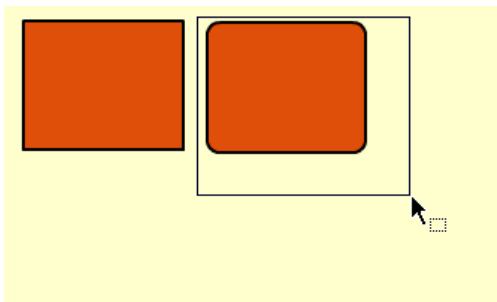
## ทั้งหมดมีสองส่วน

วงกลมและสี่เหลี่ยมหรือรูป Polygon ใด ๆ จะมีส่วนประกอบสองส่วนคือ Line และ Fill ดังนั้น การกระทำกับ Polygon จะต้องคำนึงถึงด้วยเช่นการเคลื่อนย้าย ถ้าคุณลองคลิกเครื่องมือ Arrow แล้วลากสี่เหลี่ยมย้ายไปไว้อีกที่จะพบว่าเส้นกรอบสี่เหลี่ยมยังคงอยู่ที่เดิม เราย้ายได้แค่ Fill ข้างในเท่านั้น



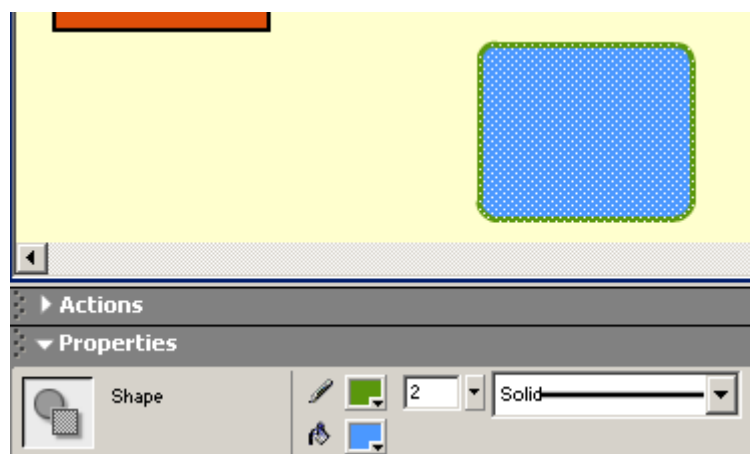
แล้วถ้าต้องการย้ายทั้งหมดต้องทำอย่างไร ตอนนี้ ถ้าลากออกมาแล้วให้คลิกเมนู

**Edit > Undo** หรือกด **Ctrl+Z** เพื่อยกเลิกการแก้ไขที่ผ่านมา จากนั้นใช้เครื่องมือลูกศร(Arrow)ลากเมาส์ติกรอบรูปที่ต้องการย้าย(หรือจะดับเบิลคลิกก็ได้) แล้วค่อยลากรูปที่ติกรอบไว้ย้ายซึ่งคราวนี้จะถูกย้ายไปทั้งรูป



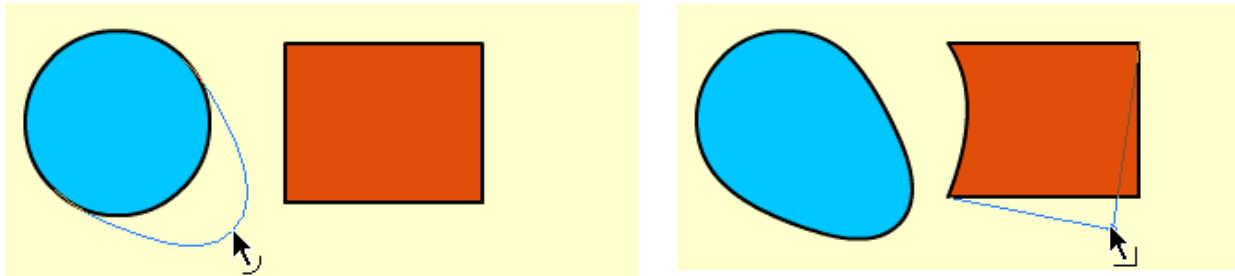
## ต้องการเปลี่ยนสี

การเปลี่ยนสีก็สามารถทำได้สองส่วนคือสีเส้นและสีระบาย วิธีการคือให้ใช้ลูกศร(Arrow)ลากติกรอบรูปที่ต้องการเปลี่ยนสี แล้วให้เปลี่ยนค่าสีเส้นและสีระบายได้จาก Properties



### จัดการกับเส้นโพลีกอน

สำหรับเส้นวงกลมหรือเส้นกรอบสี่เหลี่ยมก็เหมือนกับเส้นทั่วไปคือสามารถทำให้โค้งหรือบิดงอตามต้องการได้ด้วยการลากเมาส์ดังตัวอย่าง



### การลบรูป

หากต้องการลบก็เพียงแค่คลิกที่รูปแล้วกดปุ่ม Delete เท่านั้นภาพนั้นก็จะหายไป ลบทั้งภาพให้ลากติกรอบด้วย Arrow แล้วค่อยกด Delete อนึ่งการลบโดยการคลิกแล้ว Delete นั้นอาจต้องทำหลายครั้งเพราะเนื่องจากรูปเหล่านี้มักประกอบไปด้วยเส้นจำนวนมากว่า 1 เส้นจึงต้องลบทีละเส้นแต่หากใช้วิธีติกรอบเลือกแล้วก็จะทุ่นเวลาได้มาก และการลบก็ไม่จำเป็นต้องลบทั้งรูป เราอาจต้องการลบแค่ครั้งเดียวก็ให้ติกรอบรอบแค่ครั้งเดียวดังรูปซ้ายมือล่าง แล้วกดปุ่ม Delete ภาพจะหายไปครั้งหนึ่งเหมือนภาพขวา

