

หนังสือเรียนรายวิชาเพิ่มเติม

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

การใช้โปรแกรม adobe Flash CS6

ผู้เรียบเรียง

ภูษงค์ จันทรเปล่ง

ผู้ตรวจ

๑. ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล

๒. นายพัฒนพงษ์ อมรวงศ์

๓. นายวิวัฒน์ สุนันทวงศ์

บรรณาธิการ

วิเชียร วิสุ่งเร



บริษัท มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี จำกัด
Media Intelligence Technology Co.,Ltd.

หนังสือเรียนรายวิชาเพิ่มเติม
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6

ผู้เรียบเรียง

ภูชงค์ จันทรเปล่ง

ผู้ตรวจ

๑. ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล

๒. พัฒพงษ์ อมรวงศ์

๓. วิวัฒน์ สุวรรณทวงศ์

บรรณาธิการ

วิเชียร วิสูงเร

ราคา ๙๙ บาท

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติ

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

ภูชงค์ จันทรเปล่ง.

หนังสือเรียน การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6. - ปทุมธานี :

มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี, ๒๕๕๙.

๒๐๘ หน้า.

๑. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ I. ชื่อเรื่อง

ISBN 978-616-7319-61-2

จัดพิมพ์และจัดจำหน่ายโดย



บริษัท มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี จำกัด

Media Intelligence Technology Co.,Ltd.

๔๙/๘๓ หมู่ ๗ ต.คลองสอง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี ๑๒๑๒๐

โทรศัพท์ ๐-๒๕๑๖-๕๖๙๐-๑ โทรสาร ๐-๒๕๑๖-๕๖๙๒

www.mitmedia.com E-mail : mediamit@yahoo.com

ออกแบบ : KanomDesign Studio

พิมพ์ที่ : บริษัท เยลโล่การพิมพ์ (1988) จำกัด

คำนำ

หนังสือเรียนคอมพิวเตอร์ การใช้โปรแกรม Flash CS6 เล่มนี้ จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์
เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้ศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถในการสร้างภาพ
เคลื่อนไหว และการเขียน ActionScript เบื้องต้นสำหรับควบคุมการทำงานต่าง ๆ จึงเหมาะ
สำหรับผู้เรียนที่สนใจในการเขียนโปรแกรม ActionScript เบื้องต้น

ในการจัดทำหนังสือเล่มนี้ ผู้เขียนได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 บท ครอบคลุมเนื้อหาตั้งแต่
การติดตั้งโปรแกรม การใช้งานเครื่องมือต่างๆ การใช้สี การตกแต่งข้อความ การสร้างภาพ
เคลื่อนไหว การใช้งานเลเยอร์ การใช้ Symbols การเขียนโปรแกรม ActionScript เบื้องต้น
โดยนำเสนอเนื้อหาเป็นลำดับขั้นตอนพร้อมกิจกรรมปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนปฏิบัติตามได้อย่างง่าย

อนึ่ง เนื้อหาที่เรียบเรียงขึ้นนี้เกิดจากประสบการณ์ตรงที่ผู้เขียนได้สอนในชั้นเรียนและ
ได้ใช้เป็นแนวทางในการฝึกอบรมแก่ครู-อาจารย์ที่สนใจ

ดังนั้น จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือเล่มนี้จักเป็นประโยชน์กับทั้งผู้สอน ผู้เรียน และผู้ที่
สนใจทั่วไป

ภูชงค์ จันทรเปล่ง

japuchong@gmail.com

สารบัญ

บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 5

- 1.1 ขั้นตอนการติดตั้ง Flash CS6 6
- 1.2 เริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Flash CS6 10
- แบบวัดและประเมินผลท้ายบทที่ 1 33

บทที่ 2 การทำงานกับกราฟิกและข้อความ 35

- 2.1 การกำหนดสี Stroke และ Fill และการจัดการคุณสมบัติต่างๆ ของรูปทรง 43
- 2.2 การสร้างรูปทรงแบบ Rectangle Tool 48
- แบบวัดและประเมินผลท้ายบทที่ 2 85

บทที่ 3 Symbols และ Instance 87

- 3.1 ความหมายของซิมไบล (Symbols) 88
- 3.2 ชนิดของซิมไบล 89
- 3.3 การสร้างซิมไบล 90
- 3.4 การเปลี่ยนอ็อบเจกต์ให้เป็นซิมไบล 99
- 3.5 การแก้ไขปรับเปลี่ยนซิมไบล 101
- 3.6 การจัดการกับ Instance 103
- แบบวัดและประเมินผลท้ายบทที่ 3 105

บทที่ 4 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 107

- 4.1 หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 108
- 4.2 องค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว 110
- 4.3 ประเภทของการเคลื่อนไหว 116
- 4.4 การปรับแต่งคุณสมบัติของภาพเคลื่อนไหวแบบ Classic Tween 129
- 4.5 การใช้งาน Motion Presets 142
- แบบวัดและประเมินผลท้ายบทที่ 4 148

บทที่ 5 การเขียน ActionScript 149

- 5.1 ส่วนประกอบและเครื่องมือช่วยในพาเนล Actions 150
- 5.2 การควบคุมโปรแกรมด้วยคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข 164
- 5.3 การควบคุมโปรแกรมจากอุปกรณ์ต่างๆ 185
- แบบวัดและประเมินผลท้ายบทที่ 5 207

บรรณานุกรม 208

บทที่ 1

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6

เนื้อหาสาระ:

- 1.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Adobe Flash Professional CS6 และการติดตั้ง
- 1.2 การทำงานใน Panels ต่างๆ ใน Adobe Flash Professional CS6
- 1.3 การนำเข้ารูปภาพและเสียง
- 1.4 การ Undo และ Redo ใน Adobe Flash Professional CS6
- 1.5 การบันทึก และดูชิ้นงานใน Adobe Flash Professional CS6
- 1.6 การค้นหาข้อมูล Adobe Flash Professional CS6 ผ่าน Internet

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 1.1 เข้าใจเกี่ยวกับ Adobe Flash Professional CS6
- 1.2 เข้าใจการทำงานของ Panels ต่างๆ ใน Adobe Flash Professional CS6
- 1.3 เข้าใจการนำเข้าภาพและเสียง
- 1.4 เข้าใจการ Undo และ Redo ใน Adobe Flash Professional CS6
- 1.5 เข้าใจการบันทึก และดูชิ้นงานใน Adobe Flash Professional CS6
- 1.6 เข้าใจการค้นหาข้อมูล Adobe Flash Professional CS6 ผ่าน Internet

จุดประสงค์การเรียนรู้

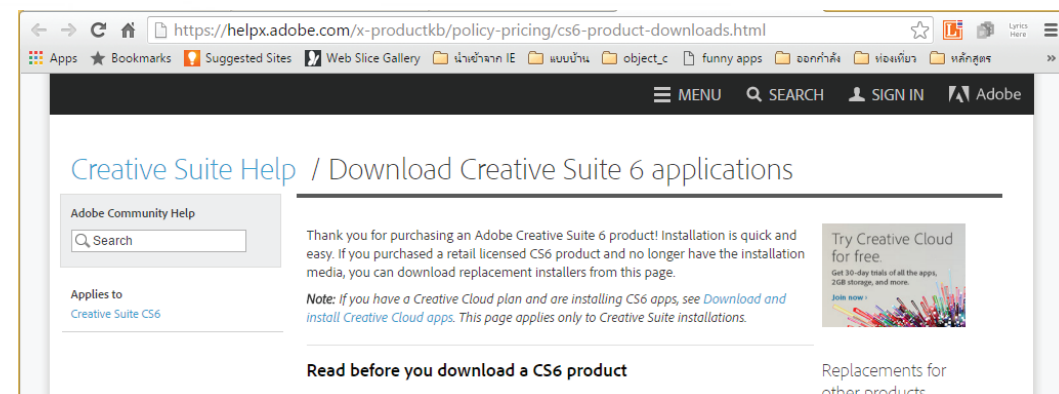
- 1.1 อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Adobe Flash Professional CS6 ได้
- 1.2 อธิบาย Panels ต่างๆ ใน Adobe Flash Professional CS6 ได้
- 1.3 อธิบายการนำเข้าภาพและเสียงมาใช้งานได้
- 1.4 อธิบายวิธีจัดการเกี่ยวกับ Undo, Redo, บันทึกและเรียกดูชิ้นงานได้
- 1.5 อธิบายการค้นหาข้อมูล Adobe Flash Professional CS6 ผ่าน Internet ได้

Adobe Flash Professional CS6 (ต่อไปขอเรียกสั้นๆ ว่า Flash) รูปแบบเป็น Multimedia platform สำหรับสร้างภาพเคลื่อนไหว เว็บไซต์ ภาพยนตร์ นำเสนองานหรือเกม ซึ่งสามารถใช้ได้สำหรับสมาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์ทั่วไป ในปัจจุบันจะพบว่าเกมที่สร้างด้วย Flash มีเป็นจำนวนมาก

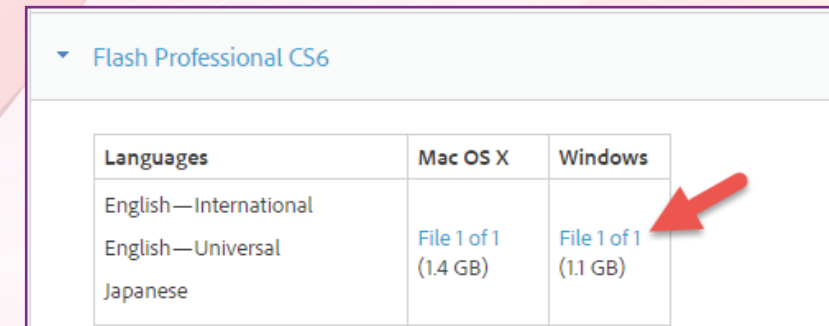
โปรแกรม Flash มีเครื่องมือที่อำนวยความสะดวกในการสร้างชิ้นงาน รวมทั้งมีภาษา ActionScript สำหรับใช้ควบคุมการทำงานของชิ้นงาน ซึ่งไฟล์ที่สร้างจะมีขนาดเล็กทำให้สามารถนำเผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ตได้สะดวกและทำงานได้รวดเร็วขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากโปรแกรม Flash สร้างภาพต่างๆ เป็นลักษณะลายเส้นหรือภาพแบบเวกเตอร์ (Vector) ในขณะที่โปรแกรมอื่นๆ ไปใช้การสร้างภาพเป็นแบบจุดสีหรือแบบบิตแมพ (Bitmap) ดังนั้นโปรแกรม Flash จึงเหมาะสำหรับการสร้างชิ้นงานที่เป็นภาพแบบการ์ตูนลายเส้น ไม่เหมาะกับภาพถ่ายที่เป็นการเก็บข้อมูลเป็นบิตแมพ

1.1 ขั้นตอนการติดตั้ง Flash CS6

สำหรับการติดตั้งโปรแกรมก่อนอื่นต้องมีแผ่นโปรแกรม Flash CS6 ก่อน (แนะนำให้ใช้โปรแกรมที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์) แต่ถ้าไม่สามารถดาวน์โหลดรุ่นทดลองมาใช้ก่อนโดยสามารถใช้ได้ 30 วัน สามารถดาวน์โหลดได้ที่ <https://helpx.adobe.com/x-productkb/policy-pricing/cs6-product-downloads.html>

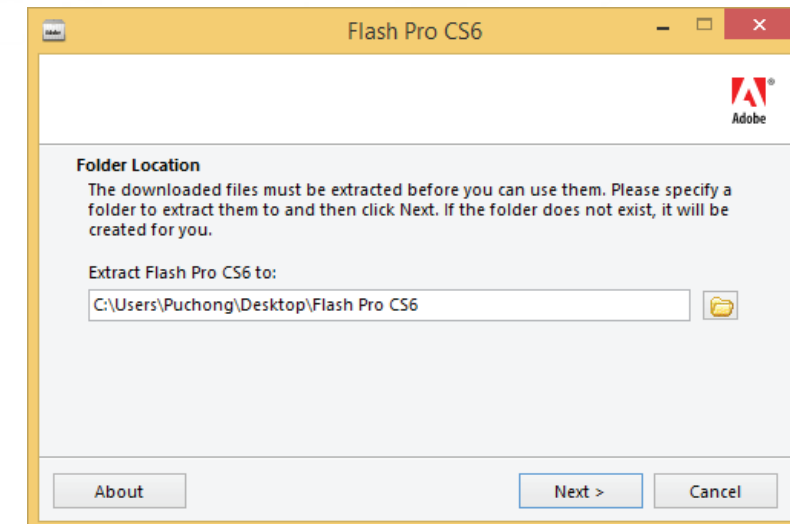


เลือก Flash Professional CS6 เลือก OS ที่ใช้ เช่น Mac OS X หรือ Windows โดยเลือก Windows ภาษา English-International เมื่อเสร็จแล้วจะได้โปรแกรมชื่อ FlashPro_12_LS16

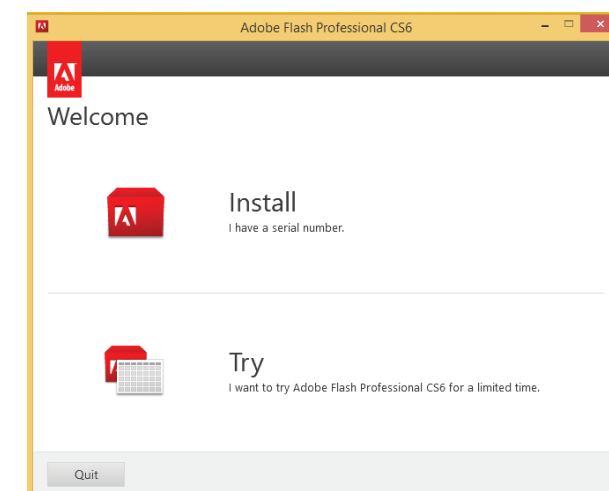


ดำเนินการติดตั้งดังนี้

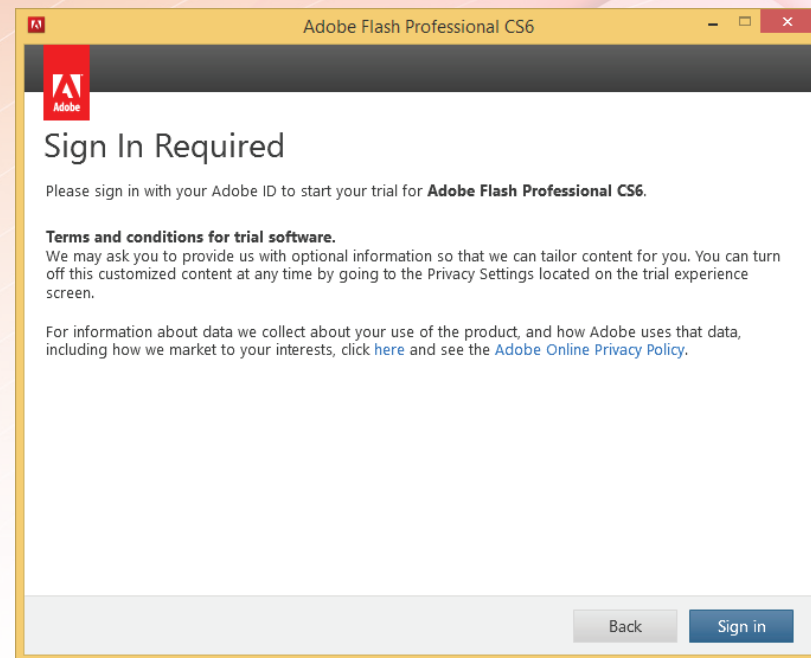
1. ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ FlashPro_12_LS16 เครื่องจะทำการแตกไฟล์สำหรับการติดตั้ง โดยจะสร้างโฟลเดอร์ชื่อ Flash Pro CS6 ไว้ที่ Desktop



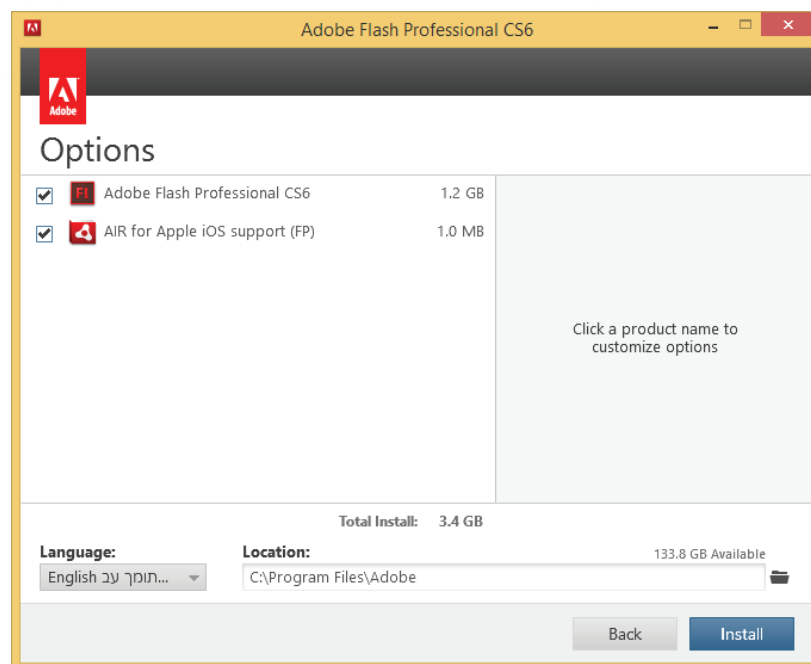
2. ไปที่ C:\...Desktop\Flash Pro CS6\Adobe Flash Professional CS6 ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ setup โปรแกรมจะเริ่มติดตั้ง



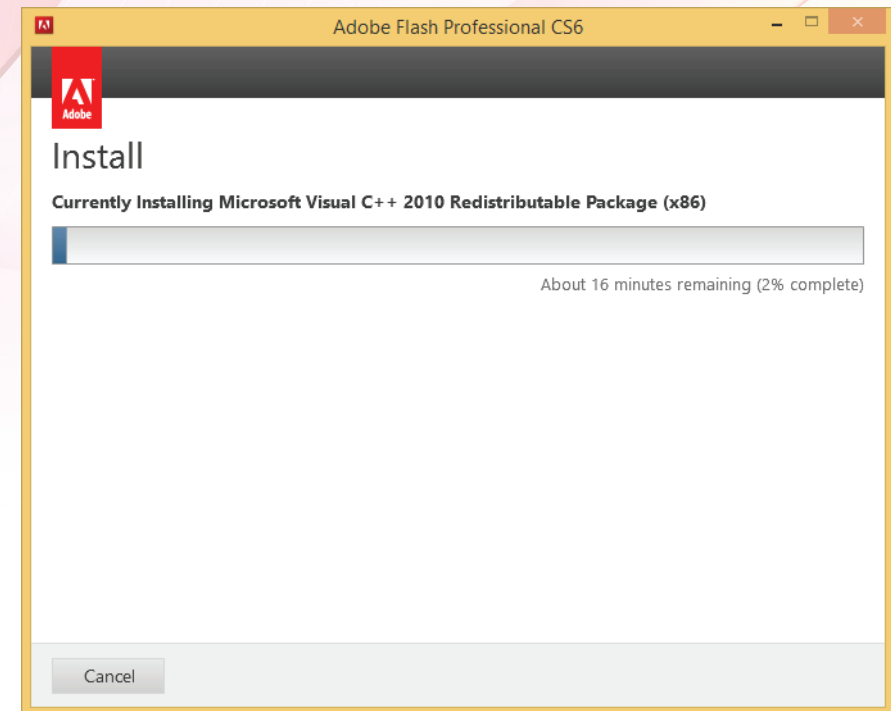
3. ให้คลิกที่ Try ซึ่งถ้าเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจะปรากฏหน้าต่าง Sign in เพื่อลงทะเบียน เมื่อลงทะเบียนเรียบร้อยแล้วให้ดำเนินการติดตั้งต่อ



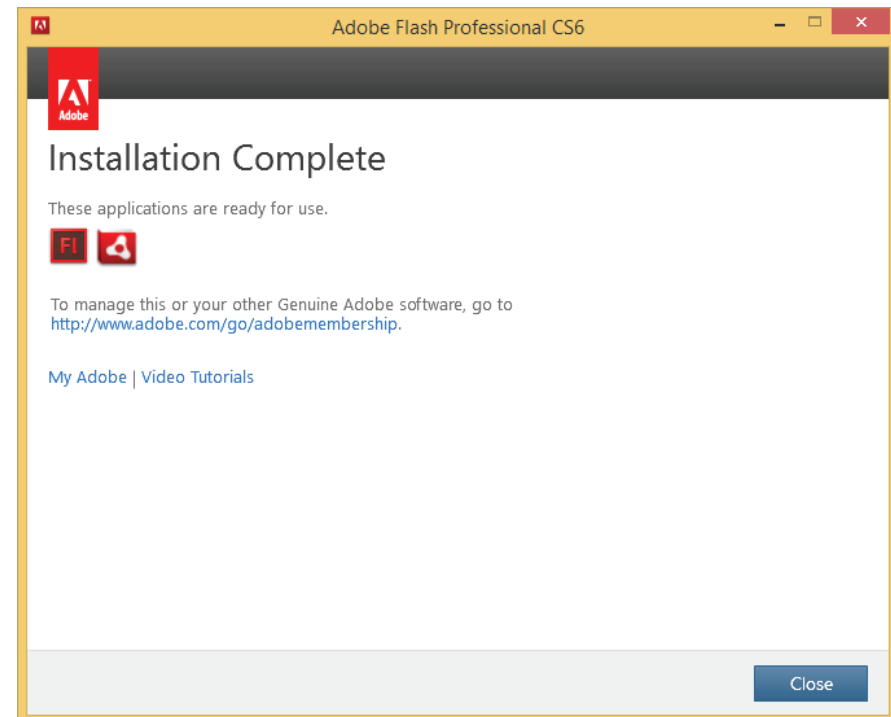
4. จากนั้นจะปรากฏให้เลือกโปรแกรมที่ต้องการติดตั้ง เลือก ภาษา และ Location ที่จะติดตั้ง ให้คลิก Install



5. โปรแกรมดำเนินการติดตั้ง



6. เมื่อติดตั้งเรียบร้อยแล้วให้คลิก Close



กิจกรรมที่ 1-1 การติดตั้งโปรแกรม Flash CS6

คำชี้แจง ให้ฝึกการติดตั้งพร้อมบันทึกการศึกษาในกิจกรรมในแบบฟอร์มที่กำหนดนี้

ปัญหา (Output).....

แนวทางการแก้ปัญหา (Process).....

.....

.....

ผลที่เกิดขึ้น (Result).....

.....

.....

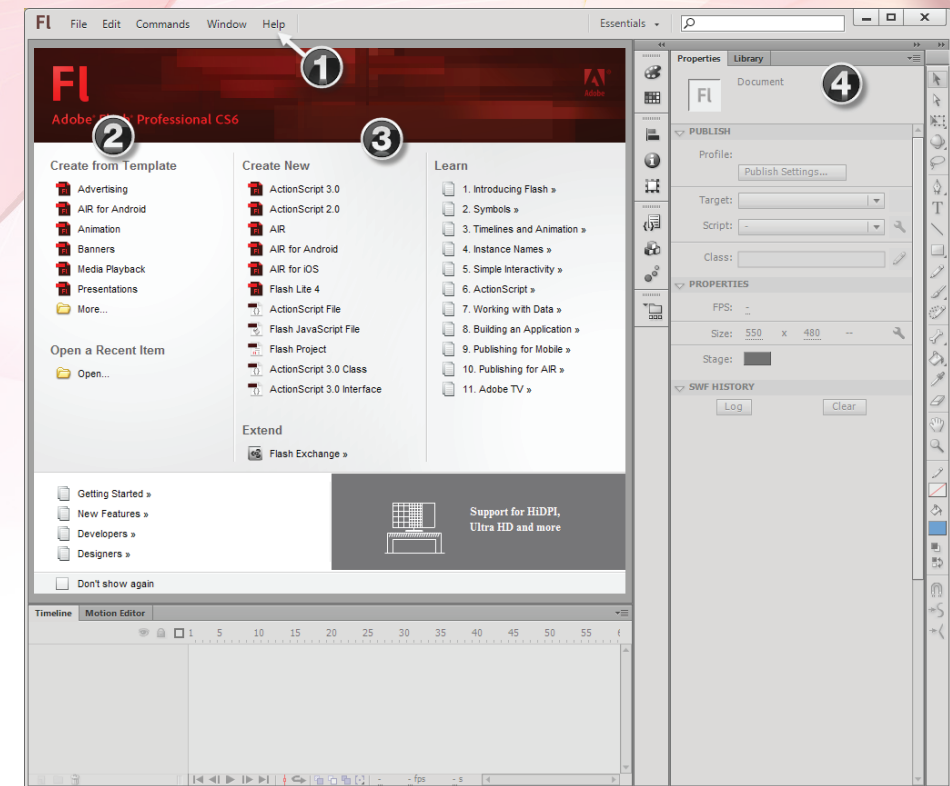
.....

1.2 เริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Flash CS6

การเข้าใช้งานโปรแกรมแตกต่างกันตาม OS ที่ใช้ เช่น Windows 7 หรือ Windows 8 สำหรับ Windows 7 ให้คลิก All Programs > Adobe Flash Professional CS6 สำหรับ Windows 8 ให้เลือก Icon Adobe Flash Professional CS6 จาก List



เมื่อคลิกแล้วโปรแกรมจะแสดงภาพเริ่มต้นของการเข้าสู่โปรแกรมดังกล่าว หลังจากนั้นจะปรากฏหน้าจอ Welcome Screen โดยมีรายการให้เลือกเพื่อสร้างชิ้นงาน



สร้างไฟล์ชิ้นงานใหม่

สำหรับการสร้างชิ้นงานใหม่แนะนำให้วางแผนตามลำดับขั้นดังนี้

1. วางโครงเรื่อง (Storyboard) ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของการสร้างชิ้นงาน แนวทางของชิ้นงาน เช่น เป็นชิ้นงานนำเสนอ ชิ้นงานที่เป็นสื่อการเรียนการสอน หรือชิ้นงานที่เป็นเกม
2. จัดเตรียมองค์ประกอบของชิ้นงาน เช่น ภาพ เสียง หรือวิดีโอ
3. สร้างชิ้นงาน
4. ตรวจสอบการทำงาน
5. จัดทำไฟล์งานเพื่อเผยแพร่

ดังนั้นเมื่อสร้างชิ้นงานให้ดำเนินการตามแผนที่วางไว้โดยการเลือกเมนูในส่วนหมายเลข 3 ว่าต้องการสร้างเพื่ออะไร เช่น เกม หรือ สำหรับ Smart Phone โดยให้บันทึกการแก้ปัญหาในรูปแบบดังนี้

ปัญหา (Output).....

แนวทางการแก้ปัญหา (Process).....

.....

.....

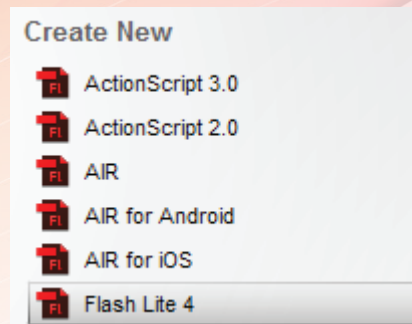
ผลที่เกิดขึ้น (Result).....

.....

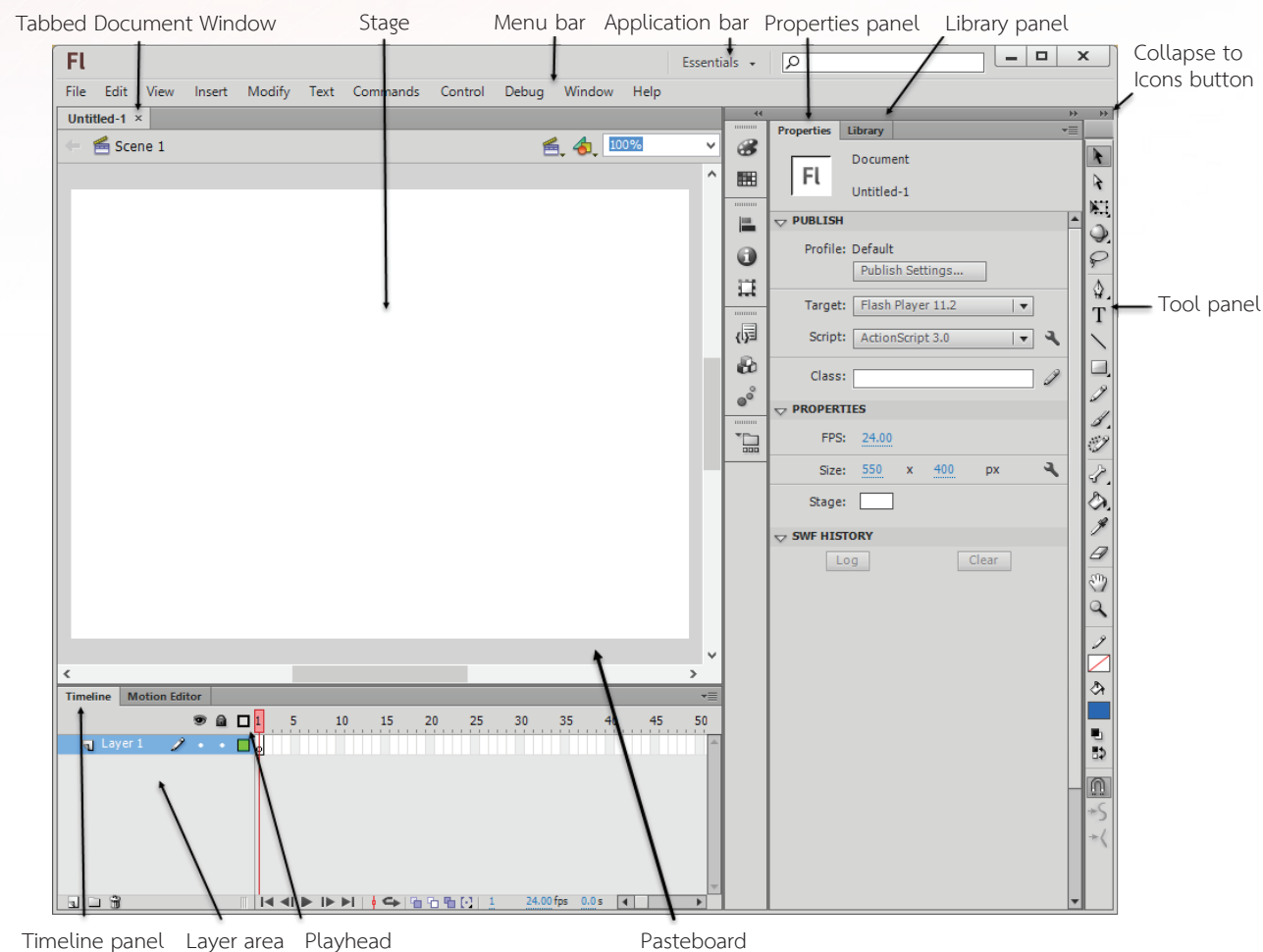
.....

ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานใหม่

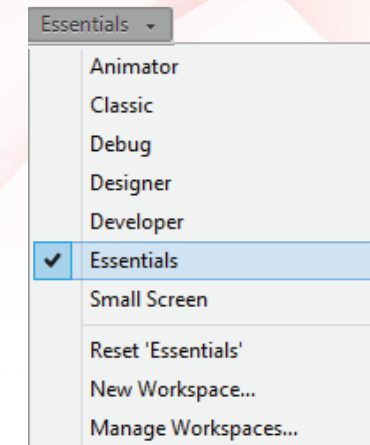
1. ที่รายการ Create New เลือก ActionScript 3.0 หรือ 2.0 ในที่นี้เลือก 3.0



จะปรากฏหน้าจอสำหรับการสร้างชิ้นงาน โดยมีรายการต่างๆ ประกอบด้วย Tool panel, Timeline panel, Properties panel, menu bar, application bar และ stage



Workspace เป็นหน้าต่างหลักในโปรแกรม Flash CS6 เรียกว่า Application Screen มีรายการต่างๆ หลายรายการ ซึ่งผู้ใช้สามารถแก้ไขปรับแต่งได้ตามความต้องการ เช่น ขนาดของ Stage และบันทึกใช้เป็นค่าเริ่มต้นของงานที่สร้างต่อไป



Stage เป็นส่วนในการสร้างชิ้นงาน เมื่อมีการสั่งให้โปรแกรมทำงานวัตถุที่อยู่บน stage จะแสดง ส่วนวัตถุที่อยู่ในส่วนนอกบริเวณสีเทา (Pasteboard) จะไม่ปรากฏในชิ้นงาน ซึ่งผู้ใช้สามารถกำหนดสีและขนาดของ Stage ได้ที่ properties ใน properties panel โดยที่ค่าเริ่มต้นของโปรแกรมกำหนดให้สีของ stage เป็นสีขาวและมีขนาด 550 x 400 pixel

