

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

### มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 กัน (1)

#### รู้จักโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6

โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 เป็นโปรแกรมสร้างงานในรูปแบบมัลติมีเดีย ซึ่งสามารถนำสื่อต่างๆ เช่น ภาพนิ่ง กราฟิก เสียง ภาพยนตร์และมัลติมีเดียทุกชนิดมาประยุกต์ใช้งานร่วมกัน เพื่อใช้ผลิตสื่อโต้ตอบ (Interactive) สื่อนำเสนองาน (Presentation) เกมแบบทดสอบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เว็บไซต์ (Streaming Video) งานกราฟิก และสร้างภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น

#### การเปิดใช้งานโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6

คลิกที่ปุ่ม Start > All Programs > คลิกเลือก Adobe Master Collection CS6 > คลิกเลือก Adobe Flash Professional CS6 > เปิดเข้าสู่โปรแกรม

#### ส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6








- แถบเมนู (Menu Bar) คือแถบที่รวบรวมคำสั่งในการใช้งานทั้งหมด
- กล่องเครื่องมือ (Tool Box) คือกล่องที่รวบรวมเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการสร้าง และปรับแต่งวัตถุ
- สเตจ (Stage) และพื้นที่ทำงาน (Pasteboard) สเตจ (Stage) คือพื้นที่สีขาวตรงกลางหน้าจอใช้วางวัตถุที่ต้องการแสดง ส่วนพื้นที่ทำงาน (Pasteboard) คือบริเวณสี่เหลี่ยมที่ยังไม่ต้องการให้แสดง
- ไทม์ไลน์ (Timeline) คือเส้นเวลาที่ใช้สำหรับสร้างและกำหนดรายละเอียดของการเคลื่อนไหว
- พาเนล (Panel) และ Properties Inspector คือหน้าต่างที่รวบรวมเครื่องมือต่างๆ สำหรับใช้ในการปรับแต่งวัตถุ

## เครื่องมือต่างๆในกล่องเครื่องมือ (Tool Box)















เครื่องมือต่างๆ ในกล่องเครื่องมือ (Tool Box) สามารถแบ่งกลุ่มตามลักษณะการใช้งานได้ 5 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มเครื่องมือ Tool เกี่ยวกับการเลือก
2. กลุ่มเครื่องมือ Edit เกี่ยวกับการวาดและการตกแต่งภาพ
3. กลุ่มเครื่องมือ Colors ใช้ในการเลือกสีให้กับเส้นและพื้น
4. กลุ่มเครื่องมือ View เกี่ยวกับการมองรูปภาพในแบบต่างๆ
5. กลุ่มเครื่องมือ Options เมื่อเลือกเครื่องมือใดๆ สามารถปรับแต่งเพิ่มเติมได้

1. กลุ่มเครื่องมือ Tool เกี่ยวกับการเลือก

เครื่องมือ	การใช้งาน
 (Selection Tool)	กลุ่มคำสั่ง Selection ใช้เลือกวัตถุ
 (Subselection Tool)	
 (Lasso Tool)	
 (Free Transform Tool)	ใช้สำหรับปรับรูปทรงของวัตถุ
 (Gradient Transform Tool)	ใช้สำหรับปรับเปลี่ยนทิศทางการไล่เฉดสี
 (3D Rotation Tool)	ใช้สำหรับปรับรูปทรงของวัตถุแบบ 3 มิติ
 (3D Translation Tool)	

## 2. กลุ่มเครื่องมือ Edit เกี่ยวกับการวาดและการตกแต่งภาพ



เครื่องมือ	การใช้งาน
 (Anchor Point Tool)	ใช้สำหรับวาดเส้นและส่วนโค้งต่างๆ
 (Add Anchor Point Tool)	ใช้สำหรับเพิ่มจุดบนเส้นและส่วนโค้งต่างๆ
 (Delete Anchor Point Tool)	ใช้ลดจุดบนเส้นและส่วนโค้งต่างๆ
 (Convert Anchor Point Tool)	ใช้สำหรับปรับจุดบนเส้นและส่วนโค้งต่างๆ
 (Text Tool)	ใช้สำหรับพิมพ์ตัวอักษร
 (Line Tool)	ใช้สำหรับวาดเส้นตรง
 (Rectangle Tool)	ใช้สำหรับวาดสี่เหลี่ยม
 (Oval Tool)	ใช้สำหรับวาดวงกลม
 (Rectangle Primitive Tool)	ใช้สำหรับวาดสี่เหลี่ยมแบบปรับมุมได้
 (Oval Primitive Tool)	ใช้สำหรับวาดวงกลมแบบปรับรูปร่างได้
 (Poly Star Tool)	ใช้สำหรับวาดรูปหลายเหลี่ยม
 (Pencil Tool)	ดินสอใช้สำหรับวาดภาพ
 (Brush Tool)	แปรงใช้สำหรับระบายสี
 (Spray Brush Tool)	สเปรย์ใช้สำหรับพ่นสี

เครื่องมือ	การใช้งาน
 (Deco Tool)	ใช้สำหรับใส่ลวดลายให้วัตถุ
 (Bone Tool)	ใช้สำหรับสร้างกระดูก
 (Bind Tool)	ใช้สำหรับแก้ไขจุดเชื่อมต่อของกระดูก

### 3. กลุ่มเครื่องมือ Colors ใช้ในการเลือกสีให้กับเส้นและพื้น

เครื่องมือ	การใช้งาน
 (Paint Bucket Tool)	ใช้สำหรับทาสีพื้น
 (Ink Bottle Tool)	ใช้สำหรับทาสีให้เส้นขอบ
 (Eye Dropper Tool)	ใช้สำหรับคัดลอกสีที่ต้องการ
 (Eraser Tool)	ยางลบ ใช้ลบภาพส่วนที่ไม่ต้องการออก

### 4. กลุ่มเครื่องมือ View เกี่ยวกับการมองรูปภาพในแบบต่างๆ

เครื่องมือ	การใช้งาน
 (Hand Tool)	ใช้สำหรับจับสแตจให้เลื่อนไปยังที่ต้องการ
 (Zoom Tool)	ใช้สำหรับย่อและขยายขนาดเพื่อดูงาน

5. กลุ่มเครื่องมือ Options เมื่อเลือกเครื่องมือใดๆ สามารถปรับแต่งเพิ่มได้

เครื่องมือ	การใช้งาน
 (Stroke Color)	ใช้สำหรับปรับแต่งสีของเส้นขอบ
 (Fill Color)	ใช้สำหรับปรับแต่งสีของพื้น
 (Black and White)	ใช้สำหรับเปลี่ยนสีของ Stroke Color และสีของ Fill Color ให้เป็น สีขาว-ดำ
 (Swap Color)	ใช้สำหรับสลับสีระหว่าง Stroke Color และ Fill Color

### การบันทึกไฟล์ชิ้นงาน

เลือกเมนู File > Save, Save as...หรือ Save as Template > ตั้งชื่อไฟล์งานในช่อง File name > เลือกนามสกุลของไฟล์ในช่อง Save as type > คลิกปุ่ม Save

นามสกุลของ Flash

- .fla (Flash Movie) คือไฟล์ที่สามารถแก้ไขชิ้นงานได้
- .xfl คือไฟล์ชิ้นงานที่ไม่มีการบีบไฟล์ และมีหลายไฟล์รวมในไฟล์เดอร์เดียวกัน เช่น ไฟล์ซิมโบล
- .swf (ShockWave Flash) คือไฟล์สำหรับนำไปเผยแพร่