

บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Flash

1.1 โปรแกรม Flash คืออะไร

โปรแกรม Flash เป็นซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย, ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพกราฟิกที่มีความคมชัด เนื่องจากเป็นกราฟิกแบบเวกเตอร์(Vector), สามารถเล่นเสียงและวิดีโอ แบบสตรีมมิงได้, สามารถสร้างงานให้โต้ตอบกับผู้ใช้(Interactive Multimedia) มีฟังก์ชันสำหรับการเขียนโปรแกรม (Action Script) และยังสามารถทำงานในลักษณะ CGI โดยเชื่อมต่อการเขียนโปรแกรมภาษาอื่น ๆ ได้มากมาย เช่น

ภาษา PHP, JSP, ASP, ASP.NET, C/C++, C#, C#.NET, VB, VB.NET, JAVA และอื่น ๆ โดยเฉพาะข้อดีของโปรแกรม Flash คือ ความสามารถในการบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็ก มีผลทำให้แสดงผลได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ยังสามารถแปลงไฟล์ไปอยู่ในฟอร์แมตอื่น ได้หลากหลาย เช่น avi, mov, gif, wav, emf, eps, ai, dxf, bmp, jpg, gif, png เป็นต้น

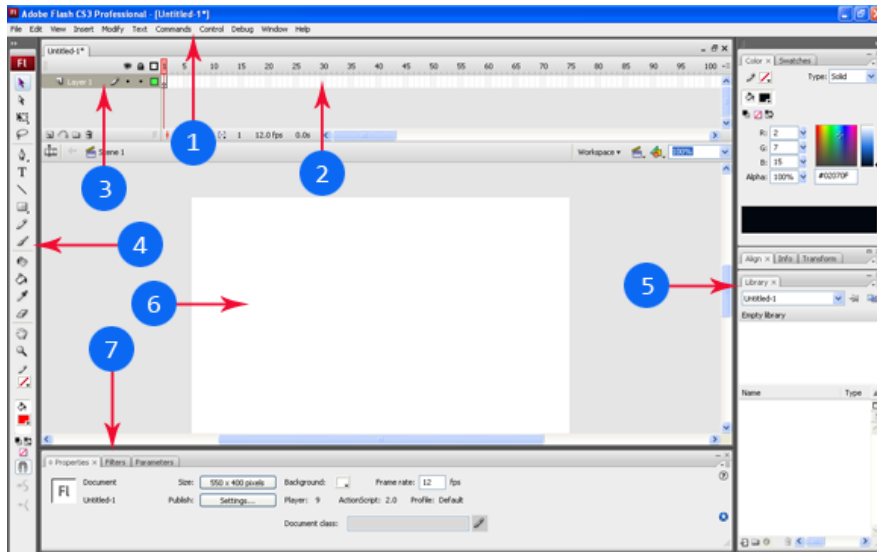
โปรแกรม Flash เริ่มมีชื่อเสียงประมาณปี พ.ศ. 2539 จนถึง ปัจจุบันได้ถูกนำมาใช้งานอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะเทคโนโลยีเว็บ ทำให้การนำเสนอทำได้ที่น่าสนใจ นอกจากนี้ โปรแกรม Flash ยังสามารถสร้างแอปพลิเคชัน (Application) เพื่อใช้ทำงานต่าง ๆ รองรับการใช้งานกับอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และทำงานได้กับหลายๆ แพลตฟอร์ม (Platform)

เจ้าของผลิตภัณฑ์ Adobe Flash (อะโดบี แฟลช) ซึ่งยังหมายถึง Macromedia Flash Player และโปรแกรมอื่น ๆ ที่ใช้ในการเขียนสื่อมัลติมีเดียที่เอาไว้ใช้สร้างเนื้อหาเกี่ยวกับ Flash ซึ่งตัว Flash Player พัฒนาและเผยแพร่โดย อะโดบีซิสเต็มส์ (เริ่มต้นพัฒนาโดยบริษัท พิวเจอร์แวร์ ตอนหลังเปลี่ยนเป็น แมคโครมีเดีย ซึ่งภายหลังถูกควบรวมกิจการเข้ากับ Adobe

ไฟล์ .swf เป็นไฟล์ที่สมบูรณ์, ถูก compiled แล้ว ไม่สามารถแก้ไขได้อีกสามารถเล่นได้บนเครื่องที่ติดตั้งโปรแกรม Flash Player

.flv ไฟล์ .exe เป็นไฟล์ที่ถูก compiled แล้ว เป็น Application ซึ่งได้รวมเอาโปรแกรมเสริม (Flash Player) เข้าไว้ด้วยกันไม่สามารถแก้ไขได้สามารถเล่นได้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องที่ไม่ได้ติดตั้งโปรแกรมเสริม

1.3 ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash



หมายเลข 1 คือ Title Bar แสดงปุ่มควบคุมหลัก (Control Menu) ชื่อโปรแกรม และปุ่มควบคุมหน้าต่างโปรแกรม

หมายเลข 2 คือ Menu Bar แสดงรายการคำสั่งต่าง ๆ ของโปรแกรม

หมายเลข 3 คือ Toolbar แสดงปุ่มเครื่องมือการทำงานมาตรฐานของโปรแกรม เช่น ปุ่มเปิดงานใหม่ เปิดไฟล์เอกสาร, จัดเก็บไฟล์ เป็นต้น

หมายเลข 4 คือ Toolbox แสดงปุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการวาดภาพ สร้างภาพ

หมายเลข 5 คือ Timeline หน้าต่างแสดงเส้นควบคุมเวลาสำหรับการนำเสนอผลงาน ประกอบด้วยส่วนทำงาน เกี่ยวกับ Layer และ Timeline

หมายเลข 6 คือ Stage พื้นที่ส่วนที่ใช้ในการวางวัตถุต่าง ๆ หรืออาจจะเรียกว่า "เวที" เมื่อมีการนำเสนอผลงานจะ แสดงเฉพาะวัตถุนั้น Stage เท่านั้น

หมายเลข 7 คือ Panel หน้าต่างควบคุมฟังก์ชันงาน ซึ่งมีหลายฟังก์ชัน (หลายหน้าต่าง)

แถบคำสั่ง (Menu bar) ประกอบด้วยคำสั่งต่าง ๆ สำหรับใช้งานทั่วไป เหมือนโปรแกรมอื่น ๆ ได้แก่เมนู File, Edit, Insert, Modify, Text, Commands, Control, Windows และ Help

แถบคำสั่ง (Menu Bar)



แถบคำสั่ง (Menu bar) ประกอบด้วยคำสั่งต่าง ๆ สำหรับใช้งานทั่วไป เหมือนโปรแกรมอื่น ได้แก่ เมนู File, Edit, Insert, Modify, Text, Commands, Control, Windows และ Help

แถบเครื่องมือ (Tool Bar)

ในการเปิดใช้งานครั้งแรกแถบเครื่องมือจะไม่แสดงให้คลิกที่เมนู Windows > Toolbars > แล้วคลิกทำเครื่องหมายถูกที่ Main, Controller และ Edit Bar ดังภาพ

ไอคอน	ชื่อ	รายละเอียดการใช้งาน
	Add Standard EXE Project	ใช้สำหรับเปิด Project ใหม่ เพื่อออกแบบ Program ตามที่ต้องการ
	Add Form	ใช้ในการเพิ่ม Form เข้าไปไว้ใน Project ที่มีการใช้งานมากกว่าหนึ่ง Form
	Menu Editor	ใช้เรียก Menu Editor ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง Menu ให้กับ Form
	Open	ใช้สำหรับเรียก Project งานที่ได้บันทึกมาก่อนหน้านี้แล้ว
	Save	ใช้ในการบันทึก Project ที่ได้สร้างขึ้นมา
	Cut	ใช้สำหรับตัด Object ต่าง ๆ ที่อยู่บน Form เพื่อนำไปใช้งานตามที่ต้องการ
	Copy	ใช้สำหรับ Copy Object บน Form
	Paste	ใช้สำหรับ Paste Object ที่ได้ทำการ Cut หรือ Copy ไว้
	Find	ใช้สำหรับค้นหาคำใน Editor ซึ่งใช้ในกรณีที่มีการเขียนคำสั่งใน Form Editor
	Undo Typing	ใช้สำหรับยกเลิกคำที่พิมพ์ใน Editor ใน Form Editor
	Redo Typing	ใช้สำหรับทำซ้ำคำที่พิมพ์ใน Editor

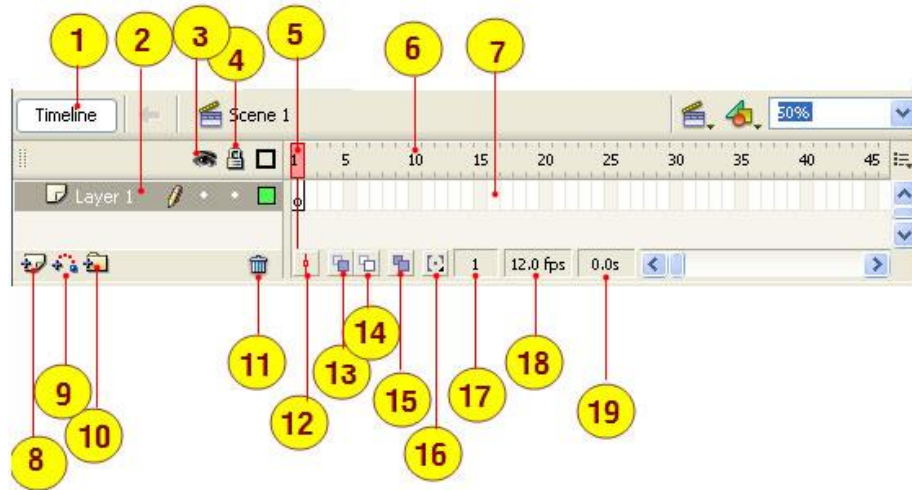
Timeline Frame และ Layer

Timeline เป็นส่วนที่กำหนดความสั้นยาวของมูฟวี่ (Movie)

Frame เป็นส่วนที่เก็บข้อมูลซึ่งอาจเป็นคำสั่ง รูปภาพหรือข้อความที่แสดงให้ผู้ชมได้เห็น

Layer เป็นส่วนที่เก็บข้อมูล แยกออกจากกันเป็นชั้น ๆ เหมือนแผ่นใสเพื่อง่ายต่อการจัดการและแก้ไข

Stage เป็นพื้นที่แสดงมูฟวี่ (Movie) ที่อยู่ในเฟรม (Frame) และ เลเยอร์ (Layer)



1. ปุ่มแสดงหรือซ่อน Timeline
2. เลเยอร์ เฟรมจะต้องวางบนเลเยอร์
3. ปุ่มซ่อนและแสดงข้อมูลบนเลเยอร์
4. ปุ่มอนุญาตให้แก้ไขและป้องกันการแก้ไขข้อมูลบนเลเยอร์
5. เพลย์เฮดหัวอ่านเฟรมแต่ละช่อง
6. หมายเลขประจำเฟรม
7. เฟรม เปรียบเหมือนช่องเก็บเหตุการณ์ของมูฟวี่
8. ปุ่มสร้างเลเยอร์ใหม่
9. ปุ่มสร้างไกด์เลเยอร์
10. ปุ่มสร้างโพล์เตอร์เลเยอร์
11. ปุ่มลบเลเยอร์

12. ปุ่มเซ็นเตอร์เฟรม
13. ปุ่มโอเนี่ยน สกิน
14. ปุ่มโอเนี่ยน สกินแบบโครงร่าง
15. ปุ่มแก้ไขเฟรมหลายเฟรมพร้อมกัน
16. ปุ่มโอเนี่ยนมาร์คเกอร์
17. บอกตำแหน่งหมายเลขเฟรมในขณะท างาน
18. บอกความเร็วการแสดงกีเฟรมต่อวินาที
19. เวลาที่ใช้ในการมูฟวี