

บทที่ 8 การใช้งาน action script พื้นฐาน

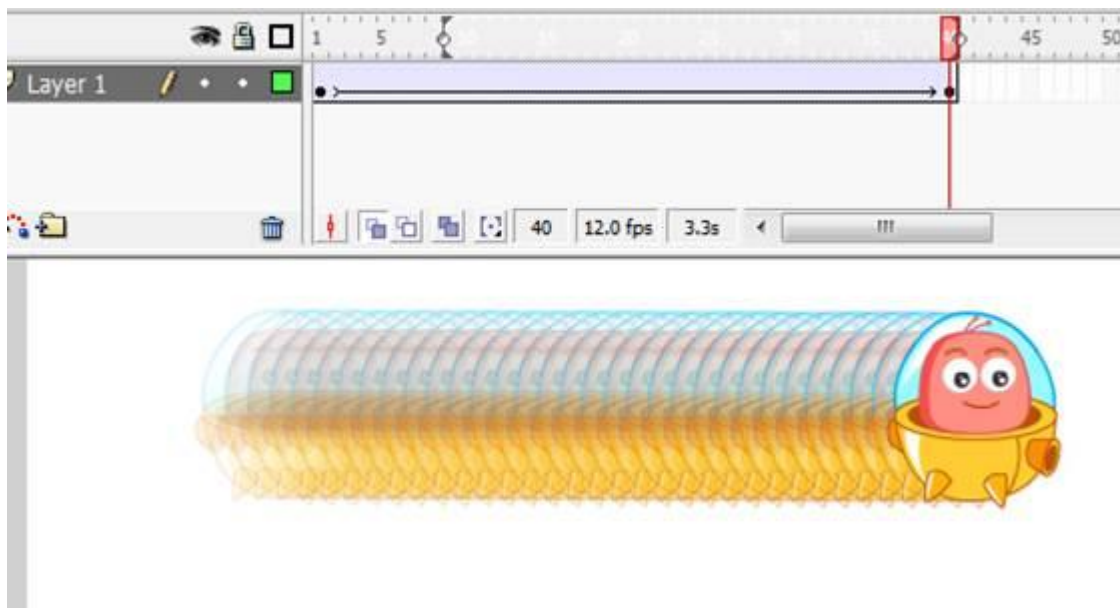
Action Script (แอคชันสคริปต์) คือชุดคำสั่งหรือภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการควบคุมหรือสั่งการในโปรแกรม Flash

โดย Action Script สามารถเขียนควบคุมได้ทั้งบน Timeline และ บน Symbol

การเขียน Action Script บน Timeline

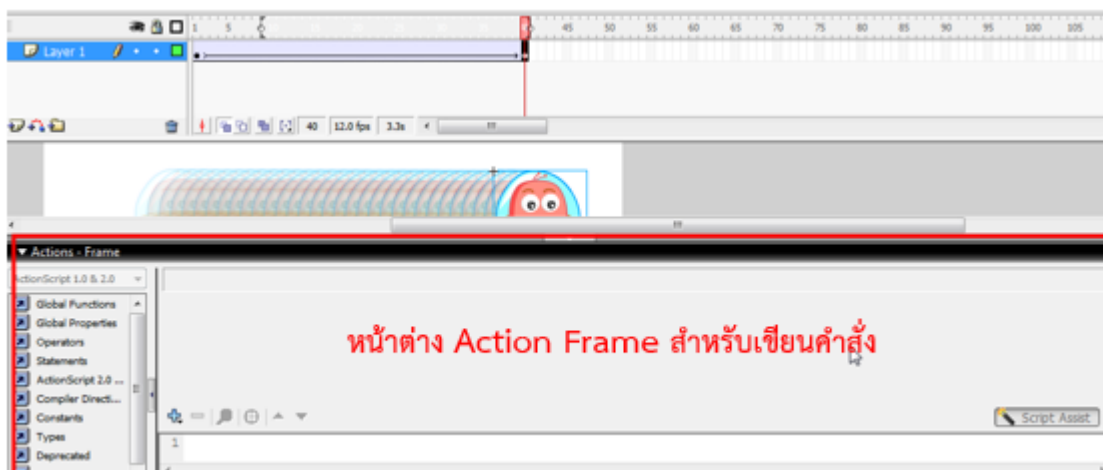
การเขียนแอคชันสคริปต์บนไทม์ไลน์สามารถทำได้ดังนี้

1. สร้างแอนิเมชันแบบใดก็ได้ขึ้นมา 1 ชิ้น (ในตัวอย่างจะสร้างแอนิเมชันแบบ Motion Tween)

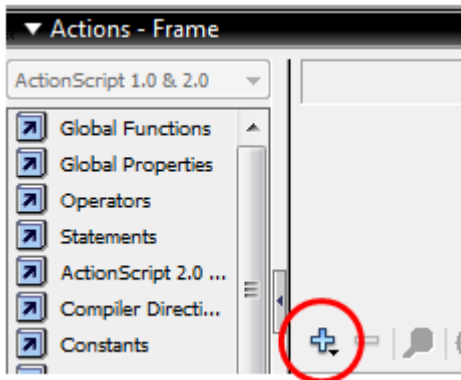


หมายเหตุ * ปกติเมื่อเรากดปุ่ม Ctrl+Enter โปรแกรม Flash จะเล่นวนซ้ำไปซ้ำมาจนกว่าจะปิด

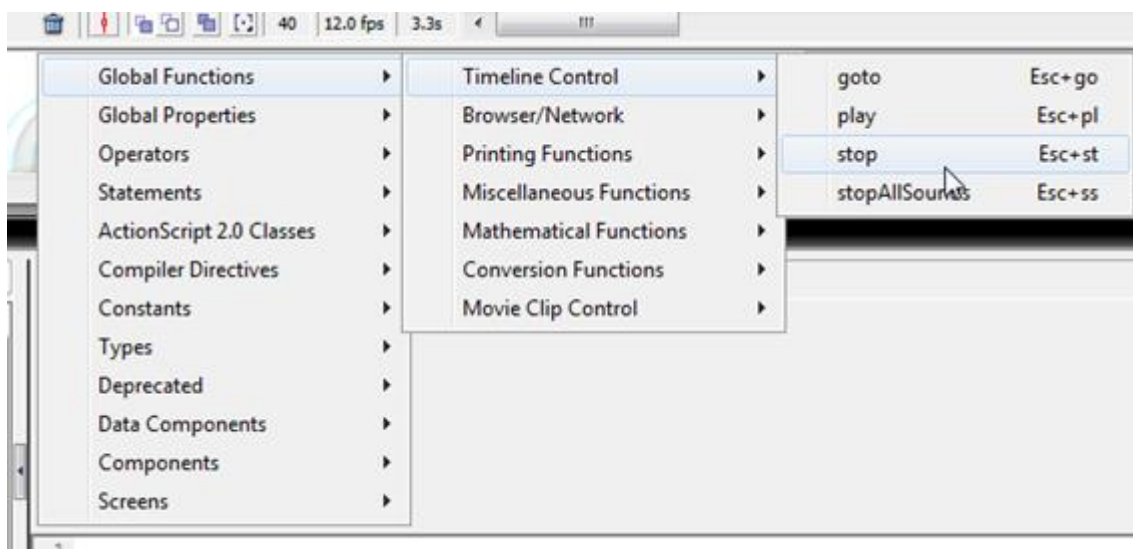
2. แทรกคำสั่ง Action Script เข้าไปในเฟรมสุดท้ายของงาน ให้คลิกที่เฟรมที่ 40 แล้วกดปุ่ม F9 บนคีย์บอร์ด จะมีหน้าต่าง ๆ Action Frame ขึ้นมาดังรูป



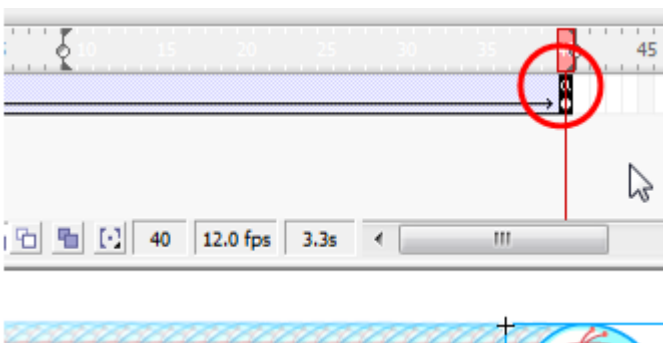
3. ในการเขียนคำสั่งโปรแกรมได้ออกแบบให้สามารถเขียนได้ 2 รูปแบบคือ แบบ Normal หรือ แบบธรรมดา สำหรับผู้ที่ยังใช้คำสั่งไม่คล่อง และ แบบ Expert คือ แบบที่สามารถพิมพ์คำสั่งได้เลย สำหรับหัวข้อนี้จะให้เขียนทั้ง 2 รูปแบบ ดังนี้



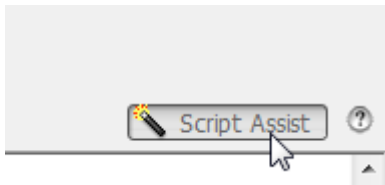
เลือกคำสั่ง Global Functions > Timeline Control > stop (คำสั่ง stop คือ สั่งให้หยุดการทำงาน)



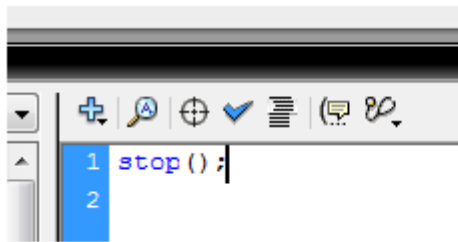
4. ให้นักเรียนสังเกตที่เฟรมที่ 40 จะมีสัญลักษณ์ ตัว a เล็กอยู่ในเฟรม จากนั้นก็ทดสอบกด Ctrl+Enter



แบบที่ 2 การเขียนแบบ Expert mode คลิกที่เครื่องหมาย Script Assist ด้านขวาของแถบ Action



จะปรากฏหน้าต่างต่างๆขึ้นมา ให้นักเรียนพิมพ์คำสั่ง stop(); ลงในพื้นที่ว่างนั้น



stop();

เสร็จแล้วกดปุ่ม Ctrl + Enter เพื่อทดสอบคำสั่ง ถ้าทำถูกแอนิเมชันจะแสดงผลแค่ 1 ครั้งแล้วหยุด

การเขียน Action Script บน Symbol Button

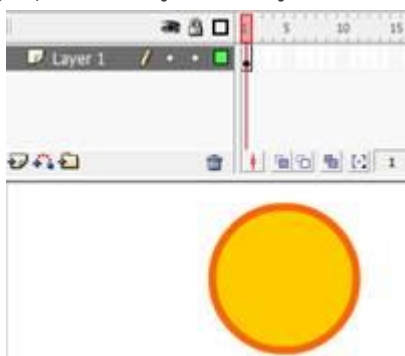
สำหรับการใช้งานซิมโบลนั้นมี 3 อย่างตามที่ได้กล่าวมาแล้ว ได้แก่ Movie Clip Graphic และ Button ซิมโบลแบบ Movie Clip คือซิมโบลที่สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวซ้อนในตัวของมันเองได้

ซิมโบลแบบ Graphic คือ ซิมโบลที่เป็นภาพกราฟิกไม่สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวซ้อนได้

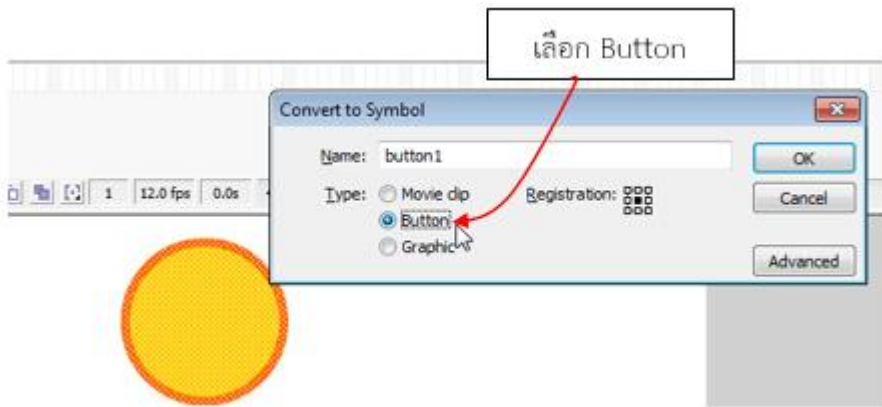
ซิมโบลแบบ Button คือ ปุ่มที่ใช้สำหรับการควบคุมให้ซิมโบล วัตถุ หรือ ภาพเคลื่อนไหวทำงานได้

สำหรับการใช้งานซิมโบลแบบ Button สามารถทำได้ดังนี้

1. วาดรูปปุ่มขึ้นมา 1 รูป จะเป็นรูปอะไรก็ได้



2. ใช้ลูกศรสีดำ (Selection Tool) ลากกรอบแล้วกดปุ่ม F8 จากนั้นตั้งชื่อซิมโบลแล้วเลือกซิมโบลแบบ Button กด OK

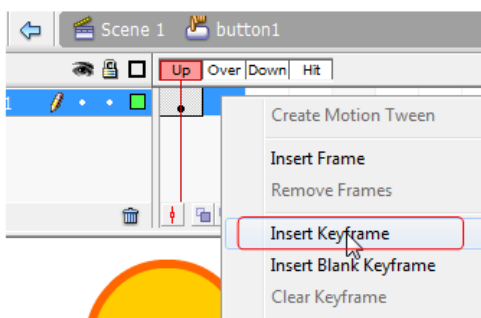


3. เมื่อได้ซิมโบลแล้วดับเบิลคลิกเข้าไปที่ ซิมโบล จะปรากฏเฟรม 4 สถานะ คือ Up Over Down Hit

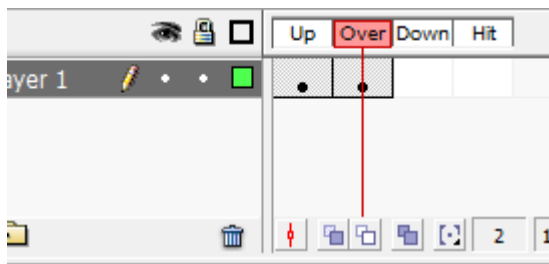


Up คือ สถานะปกติที่ยังไม่ได้ทำอะไร Over คือ สถานะเมื่อเคอร์เซอร์ของเมาส์มาทับปุ่ม
Down คือ สถานะเมื่อคลิกปุ่ม Hit คือ กรอบพื้นที่หรือขอบเขตของปุ่ม

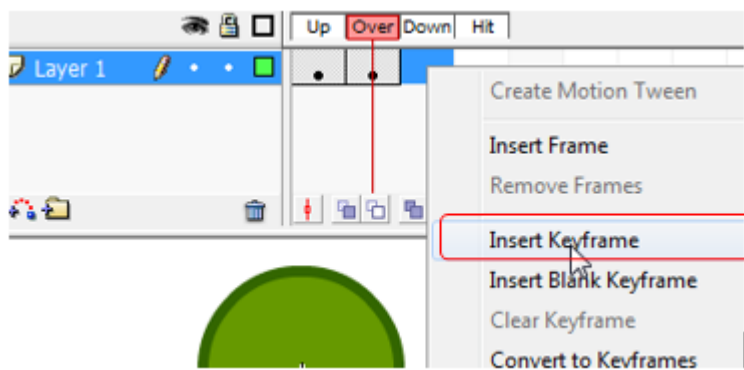
4. คลิกขวาที่เฟรม Over แล้วเลือกคำสั่ง Insert Keyframe



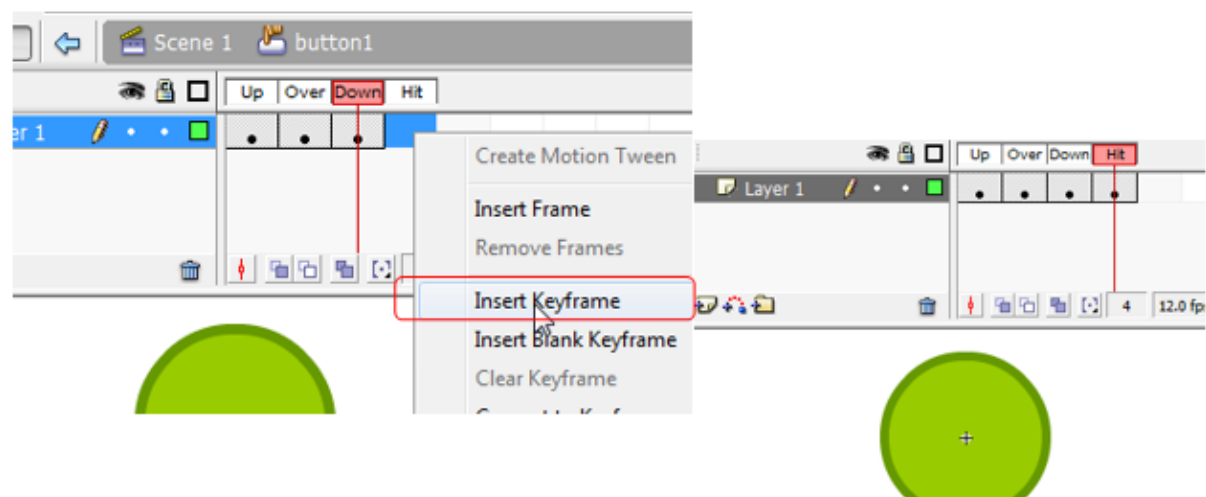
5. ทำการเปลี่ยนสีหรือรูปร่างของปุ่มใน เฟรม Over



6. คลิกขวาที่เฟรม Down แล้วเลือกคำสั่ง Insert Keyframe แล้วเปลี่ยนสีอีกรอบ



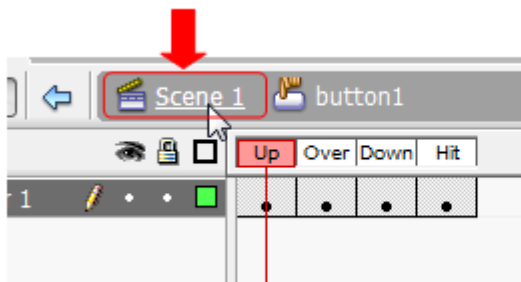
7. คลิกขวาที่เฟรม Hit แล้วเลือกคำสั่ง Insert Keyframe ไม่ต้องเปลี่ยนสีก็ได้เพราะสถานะ Hit เป็นขอบเขตของปุ่มที่สามารถคลิกได้เท่านั้น ไม่สามารถแสดงสีได้



หมายเหตุหากต้องการพิมพ์ข้อความบนปุ่มสามารถพิมพ์ได้ตามคีย์เฟรมของแต่ละสถานะ



8. เมื่อตกแต่งเสร็จ กดที่คำว่า Scene 1 เพื่อกลับไปยังหน้าหลัก จากนั้นกด ปุ่ม Ctrl+Enter เพื่อทดสอบ และลองเลื่อนเมาส์มาที่ปุ่มและคลิกดู จะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นตามที่เรากำหนด



วิธีการใช้ ActionScript

ActionScript เป็นการเขียนภาษา Script บนโปรแกรม Flash เพื่อใช้ควบคุมมูวี่ (Movie) ให้ทำงานตามเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยเขียนที่หน้าต่างที่เรียกว่า พาเนล (Panel) ซึ่งพาเนล มี 2 โหมดคือ Normal Mode เป็นโหมดปกติ ซึ่งจะมีตัวนำทางหรือเมนูตัวเลือก โหมดนี้เหมาะสำหรับมือใหม่ Expert Mode เป็นโหมดสำหรับผู้เชี่ยวชาญเหมาะสำหรับผู้ที่ยังจำรูปแบบคำสั่ง (Syntax, operator, command) ได้ดี ในโหมดนี้จะไม่มีการนำทาง เหมือนแบบแรก