

ANIMATION



สร้างงานมีสไตล์นี้ด้วยแอนิเมชันด้วย

Flash

เจาะลึก! ครอบคลุมตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงระดับมืออาชีพ

- ละเอียดพื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชัน
- ครอบคลุม CS6 และเวอร์ชันก่อนหน้า
- ไล่ตั้งแต่การออกแบบวีดิทัศน์ ถึง 3D
- 18 ActionScript 2.0 ถึง 3.0
- พิเศษเจาะลึกการเขียน ActionScript

CS6 + CC
ฉบับสมบูรณ์



กองบรรณาธิการ

ANIMATION



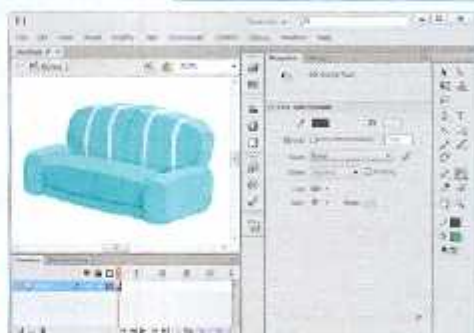
เลขทะเบียน	M 0151100
วันลงทะเบียน	๗ ก.ธ. ๒๕๖๐ ๐๐๖.๗๗๖๗
เลขเรียกหนังสือ	๙๙๘๗ ๒๕๕๗

สร้างงานศิลปะด้วยแอนิเมชันด้วย

Flash

CS6 + CC
ฉบับสมบูรณ์

CONTENTS



CHAPTER 1

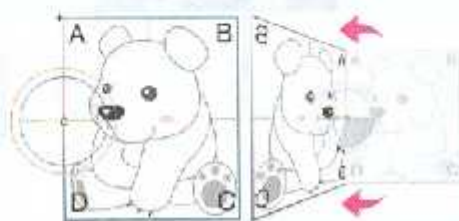
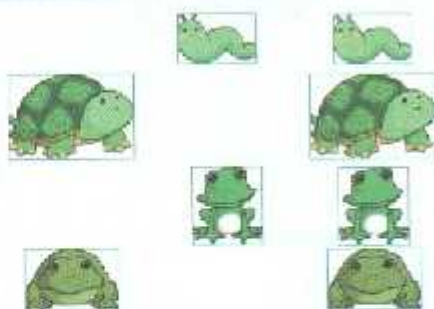
รู้จักกับ Flash CS6	1
รู้จักกับ Adobe Creative Suite 6	1
โปรแกรม Flash คืออะไร	2
ขั้นตอนการส่วภาพเคลื่อนไหวหรือมูฟวี่	4
ความต้องการระบบของ Flash CS6	5
ขั้นตอนการติดตั้ง Flash CS6	7
เข้าสู่โปรแกรม Flash	9
ส่วนประกอบของ Flash	10
หน้าจอการทำงาน (Workspace)	15
ทดลองใช้งาน Flash ครั้งแรก	18
การสร้างชิ้นงานใหม่	22
กำหนดขนาดและคุณสมบัติของชิ้นงาน	24
การบันทึกไฟล์ชิ้นงาน	25
การเปิดไฟล์ชิ้นงาน	26
การปิดไฟล์ชิ้นงาน	29
การย่อ/ขยายมุมมองของสไลด์	29
การย่อ/ขยายหน้าต่างคำสั่ง	32

CHAPTER 2

การวางรูปและลงสี	33
รู้จักกับชนิดของภาพกราฟิก	33
หลักการวาดภาพด้วยเครื่องมือต่างๆ	35
การวาดเส้นตรงด้วย Line Tool	41
การวาดเส้นโค้งด้วย Pen Tool	42
การวาดรูปทรงเรขาคณิตด้วย Rectangle Tool	46
การวาดลายเส้นอิสระด้วย Pencil Tool	51
การระบายสีด้วย Brush Tool	52
การเหลวฉากด้วย Deco Tool	53
การปรับแต่งวัตถุด้วย Selection และ Subselection Tool	55
การเติมพื้นภาพด้วย Paint Bucket Tool	58
การใส่สีเส้นขอบด้วย Ink Bottle Tool	60
การเลือกสีด้วย Eyedropper Tool	60
การลบส่วนที่ไม่ต้องการด้วย Eraser Tool	62

CHAPTER 3

การจัดการกับวัตถุ	63
เข้าใจการเลือกวัตถุ	63
การเลือกวัตถุด้วย Selection Tool	64
เลือกวัตถุอิสระด้วย Lasso Tool	66
การจัดกลุ่มและแยกกลุ่มวัตถุ	67
การเคลื่อนย้าย คัดลอก และการลบวัตถุ	68
การใช้เครื่องมืออิสระวัตถุ	69
การวางซ้อน และจัดลำดับวัตถุ (Arrange)	73
การจัดเรียงวัตถุ (Align)	73
การปรับวัตถุอย่างอิสระด้วย Free Transform Tool	75
การหมุนวัตถุด้วย 3D Rotation/Translation Tool	78
คำสั่งเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับการตกแต่งวัตถุ	81



CHAPTER 4

การใช้สี	85
โหมดสี	85
กำหนดสีได้รวดๆ และ Color และ Swatches	88
การเปลี่ยนสีเส้นขอบและสีพื้น	91
การปรับไล่โทนสี การเลือกสีหรือภาพปิดแม่พด้วย Gradient Transform Tool	92



CHAPTER 5

การสร้างข้อความ	95
รู้จักข้อความ	95
กำหนดรูปแบบของข้อความ	102
ตัวอย่างข้อความแบบต่างๆ	108
แก้ไขและย้ายตำแหน่งข้อความ	110
แยกส่วนข้อความเป็นรูปทรง	111



CONTENTS

CHAPTER 6

ซิมบอลและอินสแตนซ์	113
การสร้างซิมบอล	115
พาเนล Library ศูนย์รวมซิมบอล	117
การใช้อินสแตนซ์	120
การแยกอินสแตนซ์ออกจากซิมบอล	127
การแก้ไขซิมบอล	127
ลายซิมบอลที่ไม่ใช่	130
การนำซิมบอลจากแหล่งอื่นมาใช้	131

CHAPTER 7

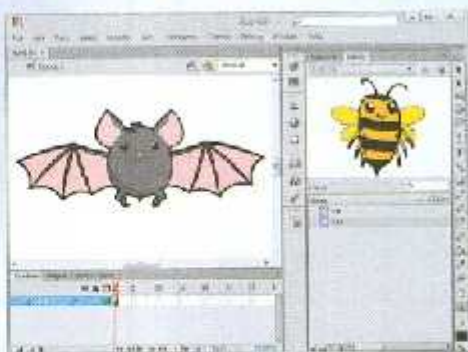
การใช้งานภาพ	135
ไฟล์ภาพที่เข้าเข้ามาใช้ใน Flash ได้	136
การนำเข้าภาพบิตแมพ	136
การนำเข้าภาพเวกเตอร์	143
การแปลงภาพ	148

CHAPTER 8

เข้าใจพื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชัน	149
ไทม์ไลน์ ส่วนควบคุมแอนิเมชัน	150
รู้จักกับเลเยอร์	151
เฟรมและหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว	158

CHAPTER 9

การสร้างแอนิเมชัน	163
ก่อนเริ่มสร้างแอนิเมชัน	164
การสร้างงานแอนิเมชันแบบเฟรมต่อเฟรม (Frame by frame)	165
การสร้างแอนิเมชันแบบขยับ	174
การใช้งานแอนิเมชันสำเร็จรูป (Motion Presets)	194
การสร้างงานแอนิเมชันด้วยเพอร์ซอนาจส์	198
การสร้างงานแอนิเมชันด้วย Bone & Bind Tool	202



CHAPTER 10

เทคนิคการสร้างงานแอนิเมชัน	205
การแบ่งชิ้นงานเป็นชั้น	205
ประเภทและมุมมองของเฟรม	206
พาเนล Motion Editor	208
การตัดต่อรูปแบบการเคลื่อนไหว	213

CHAPTER 11

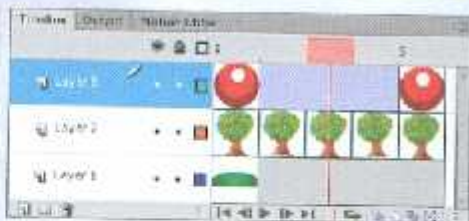
บูฟวิ์คลิปและปุ่มกด	215
การสร้างบูฟวิ์คลิป	215
การสร้างปุ่มกด	224

CHAPTER 12

เทคนิคการตกแต่งวัตถุ	229
ฟิลเตอร์ (Filter)	229
เบลนด์ (Blend)	236

CHAPTER 13

การใช้งานเสียง	239
การนำเข้าไฟล์เสียง	239
การนำเสียงมาใช้ในชิ้นงาน	240
การใช้งานเสียงสำเร็จรูป	243
การกำหนดค่าเสียง	243
การบีบอัดข้อมูลเสียงเพื่อลดขนาดชิ้นงาน	246
ข้อแนะนำเกี่ยวกับการใช้เสียง	248



CONTENTS

CHAPTER 14

- การใช้งานวิดีโอ** 249
- รู้จักกับไฟล์ FLV และหลักการบีบอัดข้อมูล 249
- การเผยแพร่ไฟล์วิดีโอ 251
- การนำเข้าไฟล์วิดีโอ 253
- การกำหนดค่าปรับแต่งวิดีโอ 256
- การหดรูมวิดีโอ 257
- การใช้ Adobe Media Encoder 257
- ข้อแนะนำเกี่ยวกับการใช้วิดีโอ 259

CHAPTER 15

- การกำหนดอินงานโต้ตอบกับผู้ใช้** 261
- เข้าใจวิธีโต้ตอบกับผู้ใช้ 261
- การใช้พาเนล Actions 264
- รู้จักกับสคริปต์พื้นฐาน 268

CHAPTER 16

- การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง** 283
- การพิมพ์ชิ้นงานเพื่อเข้าไปเผยแพร่ 283
- รูปแบบการพิมพ์ 285
- การแสดงผลละเอียดของไฟล์เฟลช 293
- การทดสอบดาวน์โหลดไฟล์แฟลช 294
- การเอ็กซ์พอร์ตเป็นไฟล์วิดีโอ 296
- การเอ็กซ์พอร์ตไฟล์สวิตช์แบบดynamically 301



CHAPTER 17

การจัดการโครงการ	305
การสร้างโปรเจกต์	305
การจัดการโปรเจกต์	306
ทดลองและหับจิสโปรเจกต์	309

CHAPTER 18

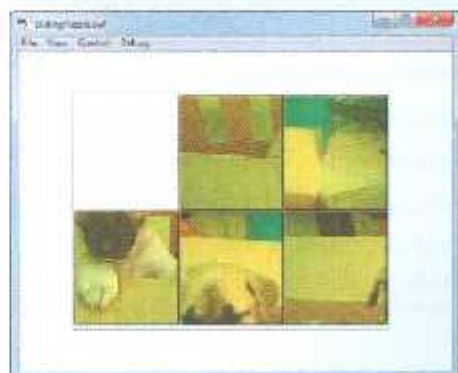
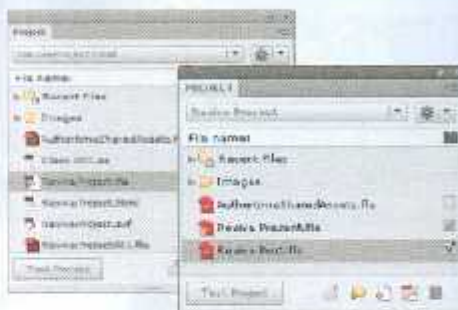
การใช้งานเกมเชอต	311
นำภาพวีเซนเสกซ์ด้วยเกมเชอต	312
แนะนำเกมเชอตอื่นๆ	316

CHAPTER 19

เพิ่มความสามรถด้วย Extension	
และ Toolkit for CreateJS	317
Adobe Extension Manager	317
การดาวน์โหลด Extension มาใช้งาน	318
การติดตั้งและเพื่อนำ Extension มาใช้งาน	322
การจัดการ Extension	322
Toolkit for CreateJS เครื่องมือสำหรับใช้งานกับ HTML5	323

CHAPTER 20

การใช้งานคอมโพเนนต์	325
คอมโพเนนต์พื้นฐาน	326
การนำคอมโพเนนต์มาใช้	328
การใช้พาดเมส Component Inspector	331
การใช้คอมโพเนนต์เชื่อมเนื้อหากายอก	331
การติดตั้งคอมโพเนนต์เพิ่ม	334



CONTENTS

CHAPTER 21

สรุปรายละเอียดคอมโพเนนต์สำคัญ	337
คอมโพเนนต์ Accordion (as2)	338
คอมโพเนนต์ Alert และ Window (as2)	340
คอมโพเนนต์ Button	344
คอมโพเนนต์ CheckBox และ RadioButton	344
คอมโพเนนต์ ColorFicker (as3)	347
คอมโพเนนต์ ComboBox และ List	348
คอมโพเนนต์ DataGrid	351
คอมโพเนนต์ DateChooser และ DateField (as2)	353
คอมโพเนนต์ Label, TextArea และ TextInput	355
คอมโพเนนต์ Loader, ULoader และ Scrollpane	359
คอมโพเนนต์ ProgressBar	362
คอมโพเนนต์ Menu และ MenuBar (as2)	364
คอมโพเนนต์ NumericStepper	367
คอมโพเนนต์ Slider (as3)	369
คอมโพเนนต์ Tree (as2)	370
คอมโพเนนต์ TileList (as3)	373
คอมโพเนนต์ UI Scrollbar	375

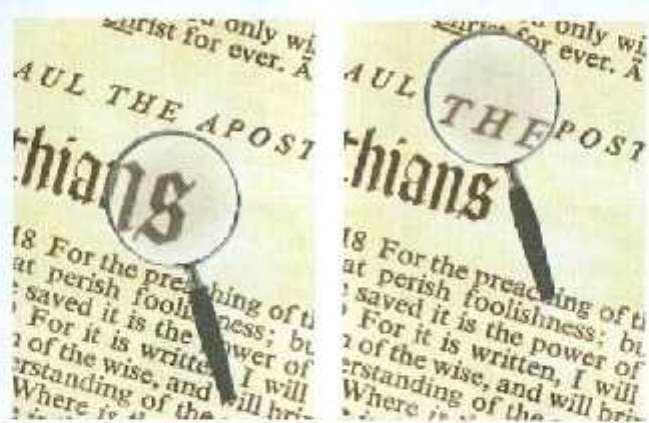
CHAPTER 22

เพลงกับอุปกรณ์พกพา	377
การร่างโพสชันงานสำหรับอุปกรณ์พกพา	377
ทดลองสร้างชิ้นงานในระบบสัมผัสแบบง่าย ๆ	378
ActionScript พื้นฐานสำหรับอุปกรณ์พกพา	384
ตัวอย่างการพิมพ์ดีดโพสดีดสิ่ง สำหรับอุปกรณ์พกพา	384



WORKSHOP

389 WORKSHOP 1 แฉ่นซษษษ



399 WORKSHOP 2 นษษษ



CONTENTS

407 WORKSHOP 3 สร้างภาพแบบ Flash 3D



413 WORKSHOP 4 ประตูปานเลื่อน



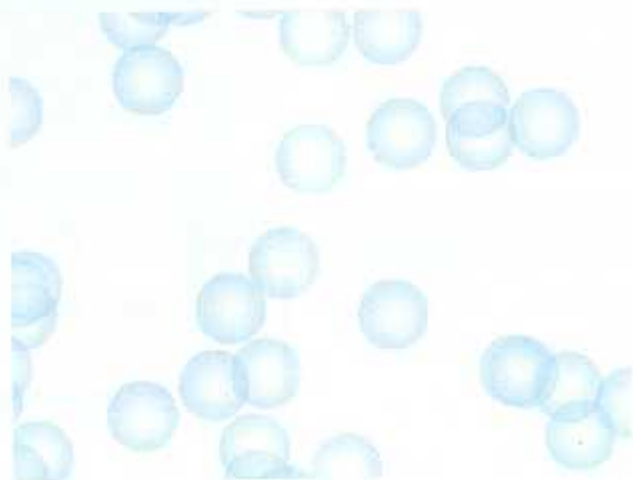
Click
Click
Click



427 WORKSHOP 5 E-Card วันเกิด



443 WORKSHOP 6 Bubble ฟองอากาศ



CONTENTS

ภาพรวม

Animate CC และ Adobe Creative Cloud	449
รู้จักกับ Adobe Creative Cloud	449
ระบบที่ Animate CC ต้องการ	453
การติดตั้ง Adobe Creative Cloud	453
เปิดใช้งาน Animate CC	457
ความสามารถ Animate CC ที่น่าสนใจ	458
สร้างภาพเคลื่อนไหวเหมือนจริง	
ด้วยเครื่องมือ Bone Tool	458
นำเข้าวิดีโอ H.264 หรือเสียง	459
ส่งออกไฟล์ภาพเคลื่อนไหวเป็น Sortesheets	458
ปรับขนาดหัวแบ่งตาม Stage Zoom	460
แปลงไฟล์ได้หลากหลาย	460
ปรับปรุงการทำงานของเสียงวิดีโอขึ้น	460
แก้ไขการสร้างความเคลื่อนไหว	461
เพิ่มคำสั่งเลือกพจนาน	461
เพิ่มคำสั่ง Invert Selection ในการเลือกวัตถุ	461
นำเข้าไฟล์ SWF	462
ส่งออกไฟล์แบบ SVG	462
เพิ่มจุดในการปรับแต่งรูปร่าง	
ด้วยเครื่องมือ Width Tool	462

