

สร้างงานมัลติมีเดียแอนิเมชัน

# Flash CS6

เนื้อหาประยุกต์ใช้ต่อกับ Flash CS5.5 ขึ้นไป

และ Animate CC ทุกเวอร์ชัน

For  
Beginners

**สร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย  
แอนิเมชันได้อย่างลงตัว**

- รู้จักการใช้เครื่องมือวาดภาพพื้นฐาน
- การลงสีและวางองค์ประกอบศิลป์
- จัดกลุ่มและจัดการวัตถุ
- ทำกรนดพจนสมบัตินภาพปิดแบบพลาเนตอเรียล
- ตัดต่อและควบคุมวีซีไอทีนำมาเข้าฉาก
- สร้างและปรับปรุงแอนิเมชัน
- เข้าใจวิธีตัดต่อกับฟิวชัน Flash
- รู้จักกับแอ็คชั่นสคริปต์พื้นฐาน 2.0 และ 3.0
- เผยแพร่ชิ้นงานหลายรูปแบบ



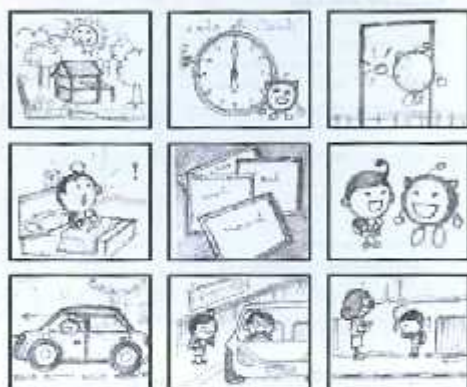
# CONTENTS

## CHAPTER 1

รู้จักกับ Flash CS6	1
รู้จักกับ Adobe Creative Suite 6	1
โปรแกรม Flash คืออะไร	2
ขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย Flash	4
ความต้องการระบบของ Flash CS6	6
ขั้นตอนการติดตั้ง Flash CS6	7
เข้าสู่โปรแกรม Flash	9
ส่วนประกอบของ Flash	10
หน้าจอการทำงาน (Workspace)	16
ทดลองใช้งาน Flash ครั้งแรก	18
การสร้างชิ้นงานใหม่	22
กำหนดขนาดและคุณสมบัติของชิ้นงาน	24
การบันทึกไฟล์ชิ้นงาน	25
การเปิดไฟล์ชิ้นงาน	26
การปิดไฟล์ชิ้นงาน	29
การย่อ/ขยายมุมมองของสไลด์	29
การยกเลิก/ทำซ้ำคำสั่ง	32

## CHAPTER 2

การวาดรูปและลงสี	33
รู้จักกับชนิดของภาพกราฟิก	33
หลักการวาดภาพด้วยเครื่องมือต่างๆ	35
การวาดเส้นตรงด้วย Line Tool	41
การวาดเส้นด้วย Pen Tool	42
การวาดรูปทรงเรขาคณิตด้วย Rectangle Tool	46
การวาดลายเส้นอิสระด้วย Pencil Tool	51
การระบายสีด้วย Brush Tool	52
การเหลวคล้ายด้วย Deco Tool	53
การปรับแต่งวัตถุด้วย Selection และ Subselection Tool	55
การเทสีพื้นภาพด้วย Paint Bucket Tool	58
การใส่สีเส้นขอบด้วย Ink Bottle Tool	60
การเติมสีด้วย 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
การใช้เครื่องมือกาะระยะวัตถุ	69
การวางซ้อน และจัดลำดับวัตถุ (Arrange)	73
การจัดเรียงวัตถุ (Align)	73
การปรับวัตถุอย่างอิสระด้วย Free Transform Tool	75
การหมุนวัตถุด้วย 3D Rotation/Translation Tool	78
คำสั่งเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับการตกแต่งวัตถุ	81

# CONTENTS

## CHAPTER 4

กรรไกร	85
โมเดลสี	85
กำหนดสีด้วยพาเนล Color และ Swatches	88
การเปลี่ยนสีเส้นขอบและอีฟีน	91
การปรับไล่โทนสีเกรเดียนต์หรือภาพปิดแบบ ด้วย Gradient Transform Tool	92

## CHAPTER 5

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

## CHAPTER 6

ซิมบอลและอินสแตนซ์	113
การสร้างซิมบอล	115
พาเนล Library ศูนย์รวมซิมบอล	117
การใช้ซิมบอล	120
การแยกอินสแตนซ์ออกจากซิมบอล	127
การแก้ไขซิมบอล	127
ลบซิมบอลที่ไม่ใช้	130
การนำซิมบอลจากแหล่งอื่นมาใช้	131

## CHAPTER 7

กรรไกรภาพ	135
ไฟล์ภาพที่นำเข้ามาใช้ใน Flash ได้	136
การนำเข้ามาภาพปิดแบบ	136
การนำเข้ามาภาพเวกเตอร์	143
การแปลงภาพ	146



## CHAPTER 8

เข้าใจพื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชัน	149
ไทม์ไลน์ ส่วนควบคุมแอนิเมชัน	150
รู้จักกับเลย์เออร์	151
เพิ่มและลบการสร้างภาพเคลื่อนไหว	158

## CHAPTER 9

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

# CONTENTS

## CHAPTER 10

เทคนิคการสร้างงานแอนิเมชัน	205
การแบ่งชั้นงานเป็นชั้น	205
ประเภทและมุมมองของเฟรม	206
พลาเน็ต Motion Editor	208
การคัดลอกรูปแบบการเคลื่อนไหว	213

## CHAPTER 11

บุฟฟ์วีกลิปและปุ่มกด	215
การสร้างบุฟฟ์วีกลิป	215
การสร้างปุ่มกด	224

## CHAPTER 12

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

## CHAPTER 13

การใช้งานเสียง	239
การนำเข้าไฟล์เสียง	239
การนำเสียงมาใช้ในชั้นงาน	240
การใช้งานเสียงลำโพงรูป	243
การกำหนดค่าเสียง	243
การบีบอัดข้อมูลเสียงเพื่อลดขนาดชั้นงาน	246
ข้อแนะนำเกี่ยวกับการใช้เสียง	248

## CHAPTER 14

การใช้งานวิดีโอ	249
รู้จักกับไฟล์ FLV และหลักการบีบอัดข้อมูล	249
การเผยแพร่ไฟล์วิดีโอ	251
การนำเข้าไฟล์วิดีโอ	253
การกำหนดค่ารับส่งวิดีโอ	256
การควบคุมวิดีโอ	257
การใช้ Adobe Media Encoder	257
ข้อแนะนำเกี่ยวกับการใช้วิดีโอ	258

## CHAPTER 15

การกำหนดอินเทอร์เฟซให้กับผู้ใช้	261
เข้าใจวิธีโต้ตอบกับผู้ใช้	261
การใช้พลาเน็ต Actions	264
รู้จักกับสคริปต์พื้นฐาน	268

## CHAPTER 16

การเผยแพร่ชั้นงานที่สร้าง	283
การพอลิซชั้นงานเพื่อนำไปเผยแพร่	283
รูปแบบการพอลิซ	285
การแสดงรายละเอียดของไฟล์ฟลอร์	293
การทดสอบตามโหมดไฟล์ฟลอร์	294
การเลือกพอร์ตบนไฟล์วิดีโอ	296
การเลือกพอร์ตไฟล์ภาพนิ่งแบบต่อเนื่อง	301

