Flash Action Script 2 for e-learning

Computerlifecoach.com

By โค้ชเอก

13/07/57

สารบัญ

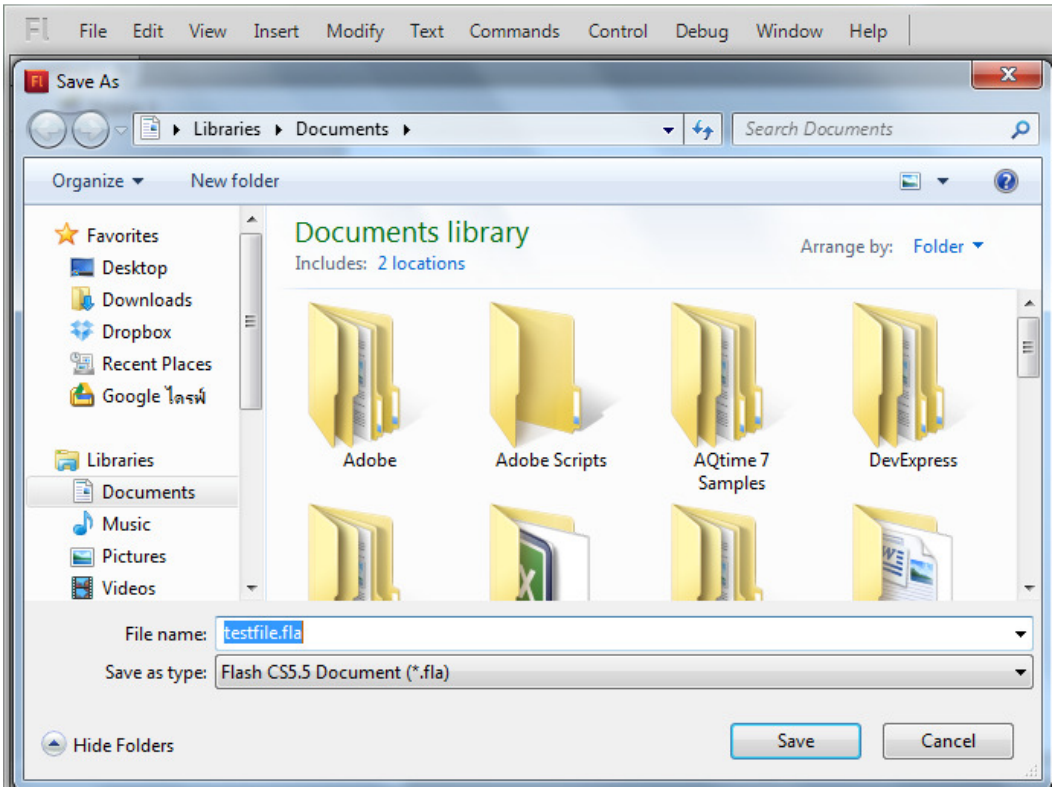
หัวข้อ	หน้า
การใช้งาน Flash เบื้องต้น	**2**
- การใช้งานโปรแกรมเบื้องต้น	
- การใช้งานเครื่องมือต่างๆ (Tools)	
- รู้จักกับ Timeline	
- รู้จักกับ Symbols ประเภทต่างๆ	
การทำ Animation เบื้องต้น	**8**
- Shape Tween	
- Motion Tween	
Action Script เบื้องต้น	**13**
- ตัวแปร (Variables)	
- ตัวดำเนินการ (Operators)	
- คำสั่งแบบเงื่อนไข (If)	
การควบคุม Timeline	**16**
- Frame	
- Scene	
การทำงานกับปุ่ม (Buttons)	**18**
การทำงานกับข้อความ (Text)	**19**
การทำงานกับมูฟวี่คลิป (Movie Clips)	**21**
- คุณสมบัติของมูฟวี่คลิป	
- การควบคุมมูฟวี่คลิป	
การทำงานกับเมาส์ และคีย์บอร์ด	**22**
การทำงานกับมีเดีย (Media)	**24**
- เสียง (Sounds)	
- รูปภาพ (Images)	
การนำผลงานไปแผยแพร่	**27**

1. การใช้งาน Flash เบื้องต้น

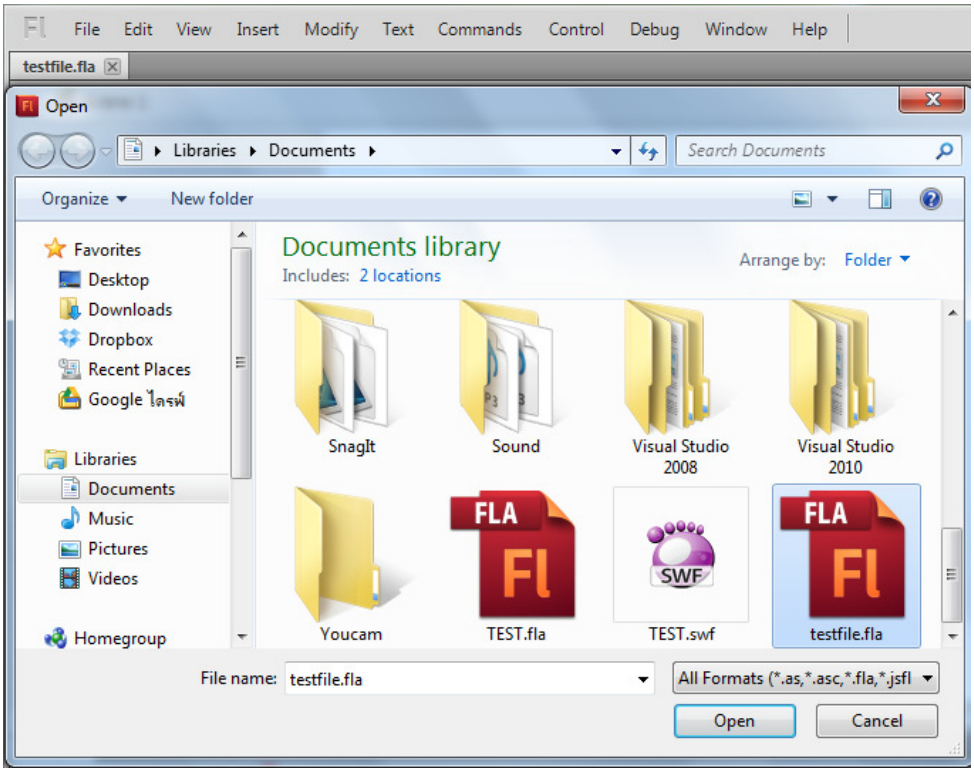
1.1 การใช้งานโปรแกรมเบื้องต้น

<u>การสร้างไฟล์ใหม่</u> คลิกที่เมนู File -> New คลิกเลือกที่ Flash File (Action Script 2.0) แล้วคลิกปุ่ม OK ดังภาพ

<u>การบันทึกไฟล์</u> คลิกที่เมนู File -> Save พิมพ์ชื่อไฟล์ที่ต้องการ แล้วคลิกปุ่ม Save ดังภาพ

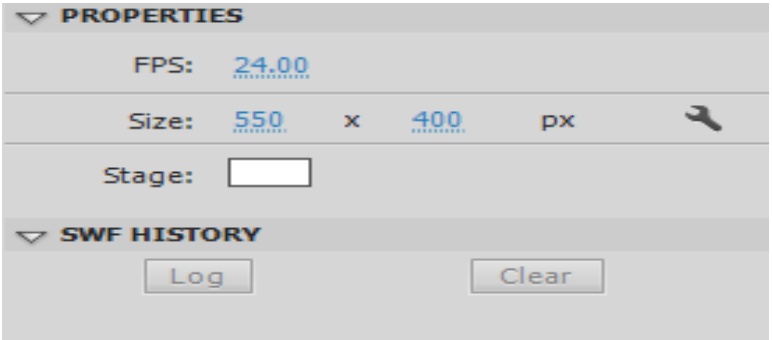


<u>การเปิดไฟล์</u> เพื่อเอางานกลับแก้ไข คลิกที่เมนู File -> Open คลิกเลือกไฟล์ที่ต้องการ แล้วกดปุ่ม Open ดังภาพ



เมื่อเราได้สร้างไฟล์ใหม่มาแล้วสิ่งแรกที่ควรทำคือการกำหนดขนาดของพื้นที่การทำงาน (Stage) มีขั้นตอน ดังนี้

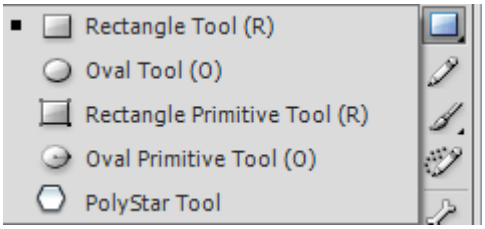
1) ที่ Panel ของ Properties ให้ พิมพ์ขนาดของพื้นที่การทำงานในช่อง Dimensions ดังภาพ



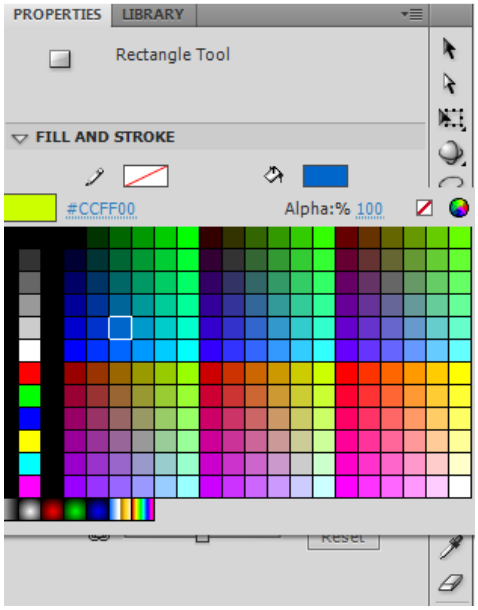
1.2 การใช้งานเครื่องมือต่างๆ (Tools)

<u>การวาดรูปทรงต่างๆ</u> เช่น รูปสี่เหลี่ยม มีขั้นตอนดังนี้

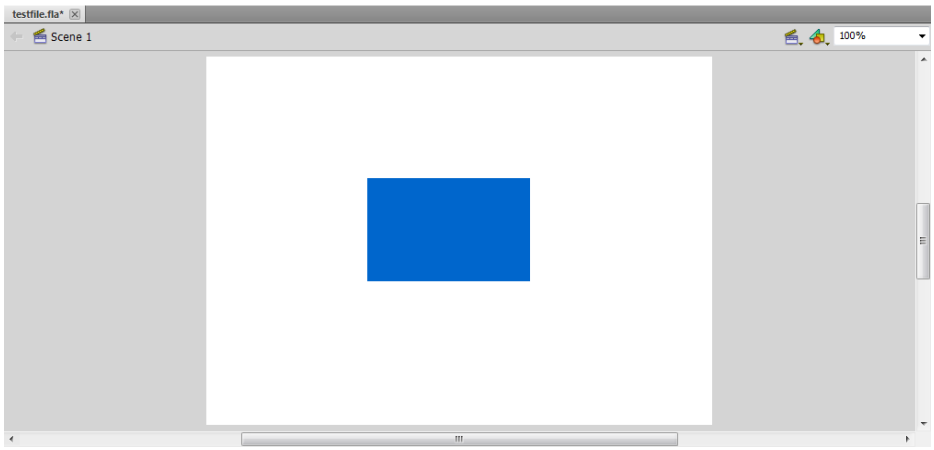
1) คลิกที่เครื่องมือ Rectangle Tool ดังภาพ



2) กำหนดคุณสมบัติของวัตถุ (สี่เหลี่ยม) เช่น สีพื้น หรือ สีเส้นขอบเป็นต้น ดังภาพ

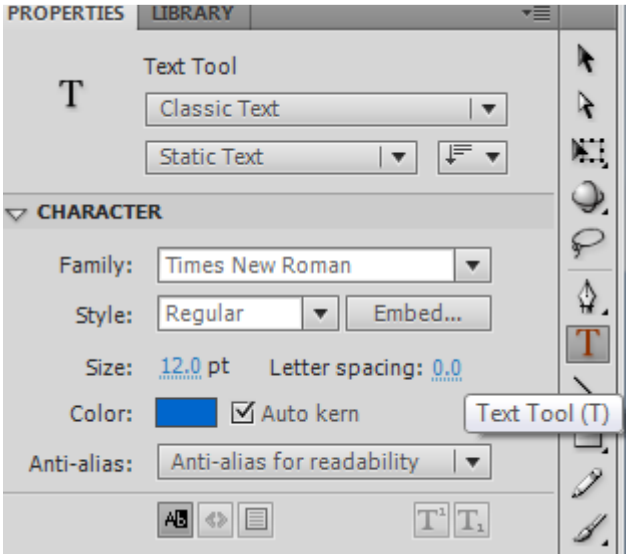


3) คลิกที่พื้นที่การทำงาน (Stage) แล้วลากเมาส์ เพื่อกำหนดขนาดของสี่เหลี่ยมที่ต้องการ ดังภาพ

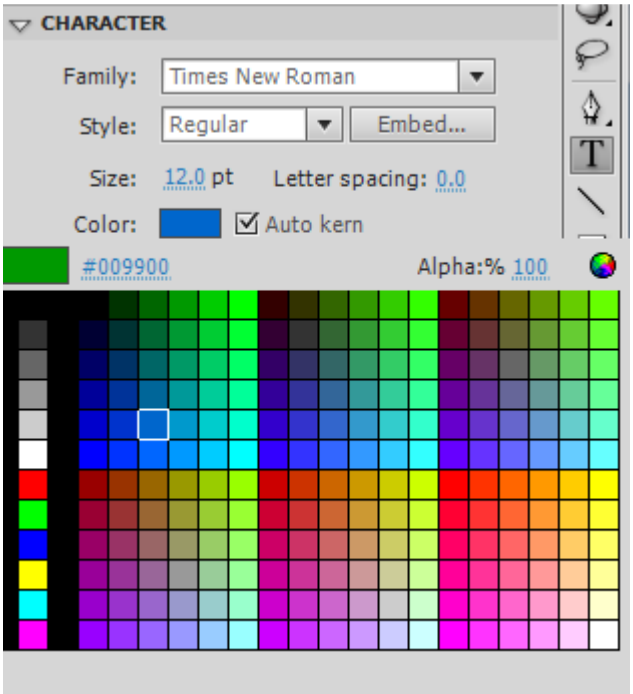


การใช้เครื่องมือ Text Tool มีขั้นตอนดังนี้

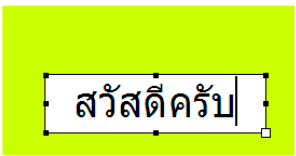
1) คลิกเลือกที่ Text Tool ดังภาพ



2) กำหนดคุณสมบัติต่างๆ ให้กับข้อความ เช่น สี , ตัวหนา , แบบอักษร , ขนาดตัวอักษร เป็นต้น ดังภาพ

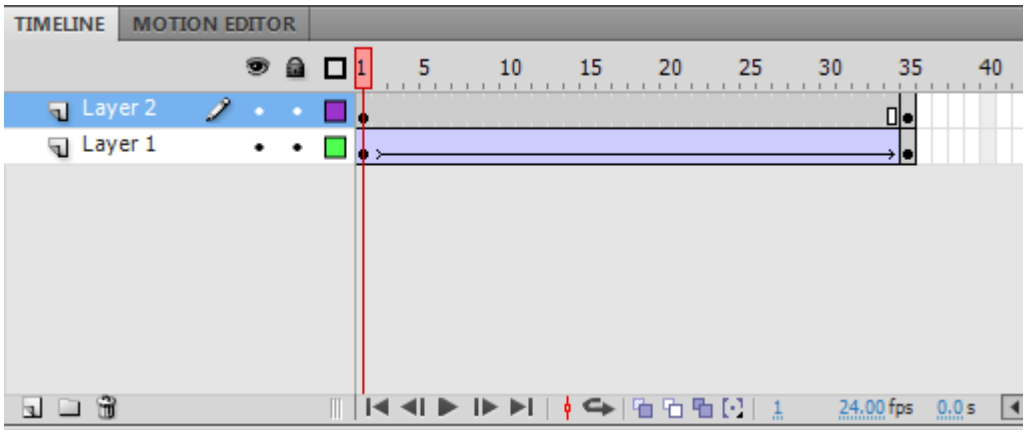


3) คลิกที่พื้นที่การทำงาน แล้วพิมพ์ตัวอักษรที่ต้องการ ดังภาพ



1.3 รู้จักกับ Timeline

Timeline เป็นแถบแบ่งเวลาของแอนิเมชั่น ออกเป็นส่วนย่อยๆ โดยเป็นเหมือนตาราง จะมีช่องที่ถูกแบ่งออกมา เป็นช่องเล็กๆ เราเรียกว่า**เฟรม (Frame)** แต่ละเฟรมสามารถเก็บวัตถุต่างๆ ที่เราได้สร้างหรือวาดขึ้นมา โดยมีหัวอ่านสีแดง (Playhead) วิ่งไปเรื่อยๆ ทำให้ภาพเปลี่ยนไปในแต่ละเฟรมเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว (Animation) ได้ ดังภาพ



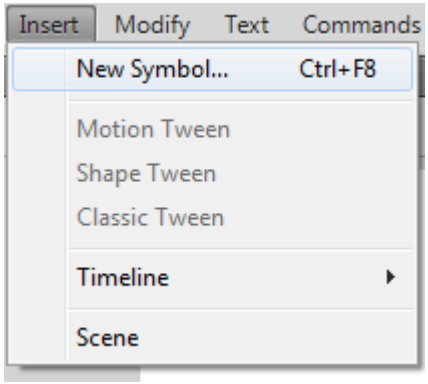
1.4 รู้จักกับ Symbols ประเภทต่างๆ

Flash ประกอบด้วย Symbol อยู่ 3 ประเภทด้วยกัน ได้แก่

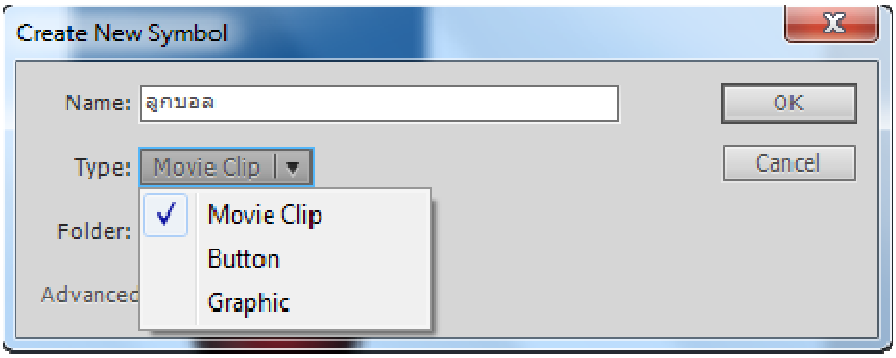
1) Graphic เป็น Symbol ที่ใช้ในการจัดกลุ่มของภาพวาดต่างๆ ที่เราได้วาดลงไปใน Flash เช่น รูปสี่เหลี่ยม เป็นต้น
2) Button เป็น Symbol ที่ใช้สำหรับในการสร้างปุ่ม เพื่อโต้ตอบกับผู้ใช้งาน
3) Movie Clip เป็น Symbol ที่มี Timeline ย่อย ซึ่งเป็นอิสระออกจาก Timeline อื่น สามารถควบคุม และกำหนดคุณสมบัติได้

การสร้าง Symbols ใหม่ มีขั้นตอนดังนี้

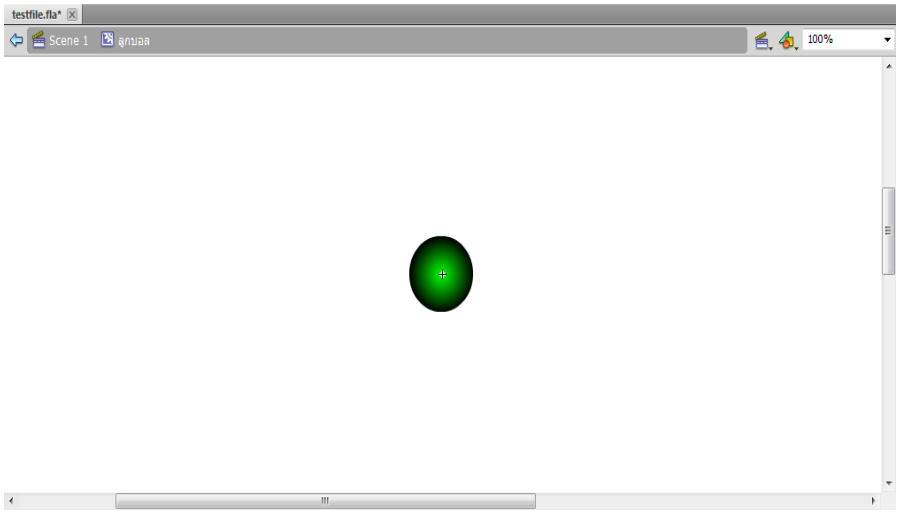
1) คลิกที่เมนู Insert -> New Symbol



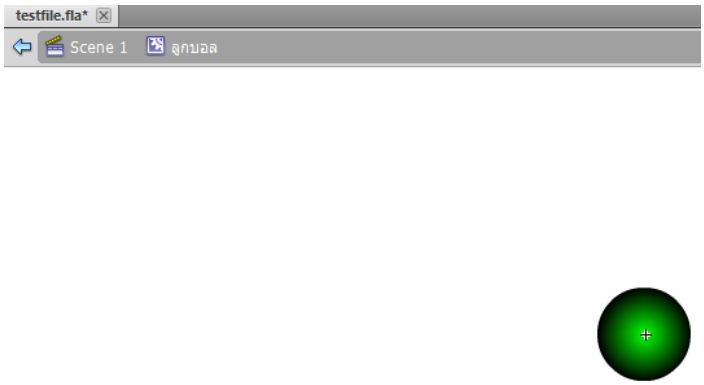
2) ตั้งชื่อของ Symbol และเลือกประเภทของ Symbol แล้วกดปุ่ม OK ดังภาพ



3) วาดวัตถุต่างๆ ลงไปที่ Stage ดังภาพ



4) การนำ Symbol มาใช้งาน ให้กลับมาที่ Scene ก่อน ดังภาพ



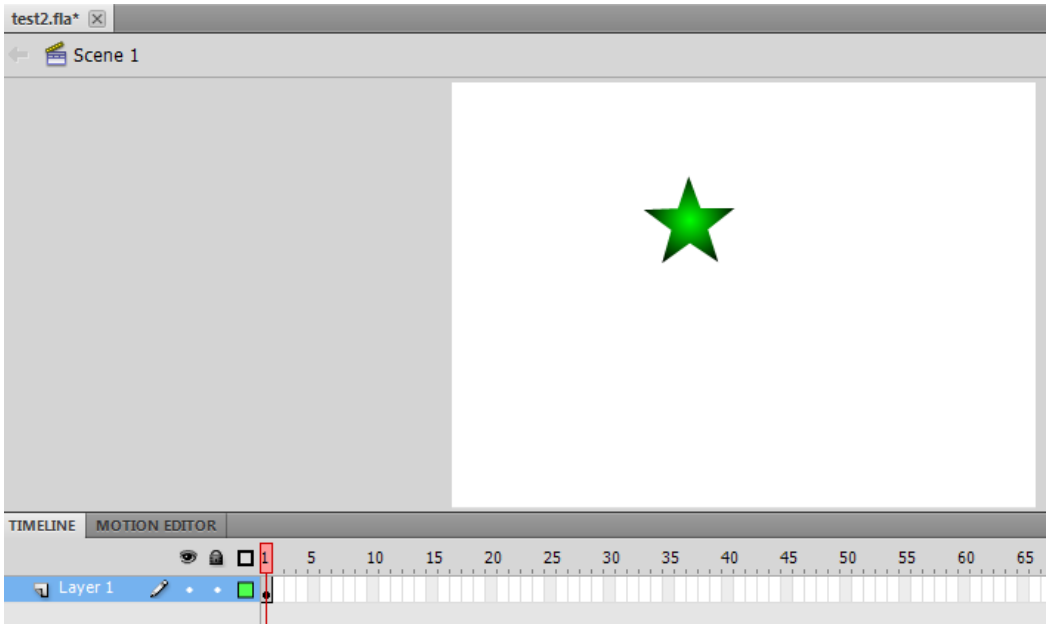
5) ดูที่ Library Panel คลิกเมาส์ค้างที่ Symbol จากนั้นลากแล้วปล่อยที่พื้นที่การทำงาน (Stage)

6) เราสามารถนำ Symbol ที่สร้างไว้แล้วกลับมาใช้ได้หลายๆครั้งโดยทำเหมือนขั้นตอนที่ 5

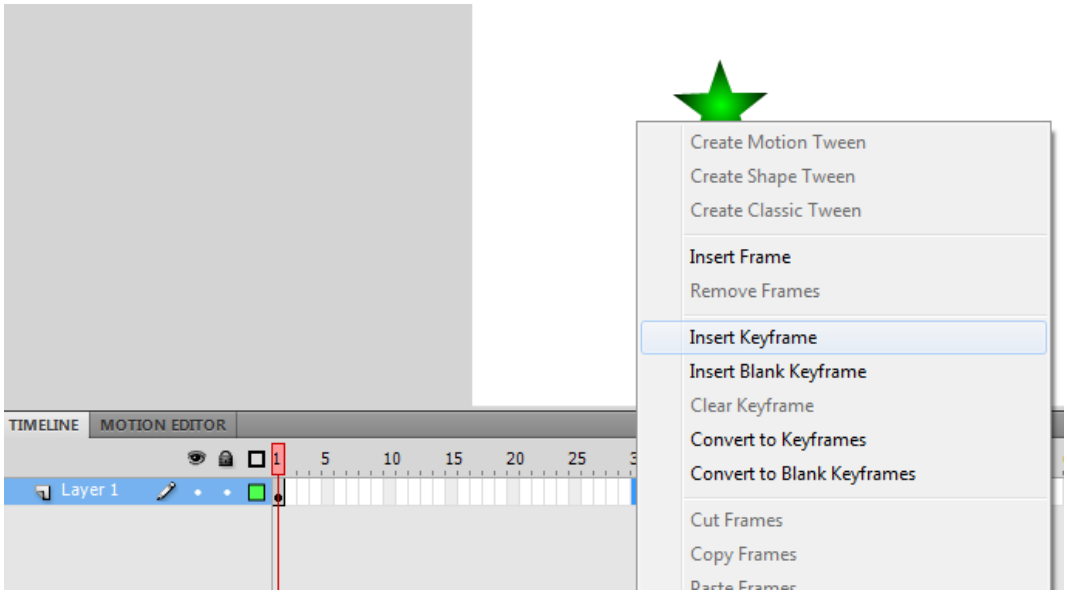
2. การทำงาน Animation เบื้องต้น

<u>การทำแอนิเมชั่น แบบ Sharp Tween</u> มีขั้นตอนดังนี้

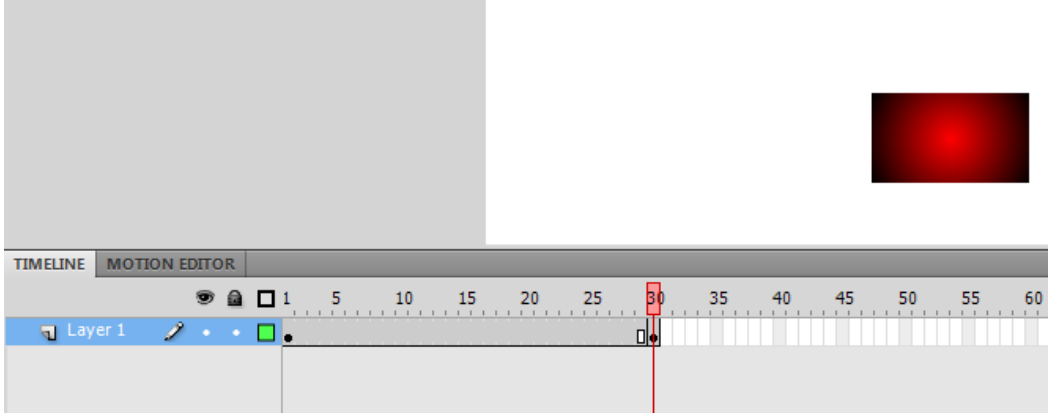
1) วาดรูปภาพที่ต้องการทำแอนิเมชั่นในเฟรมที่ 1 ดังภาพ



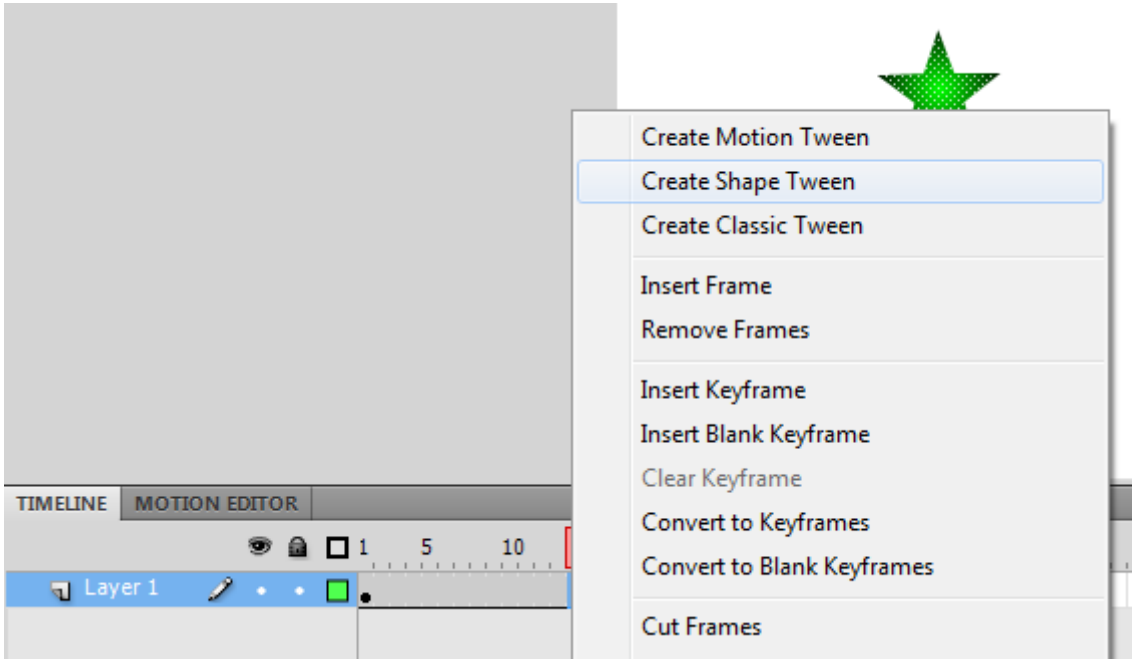
2) คลิกขวาที่เฟรมสุดท้าย (สมมติเลือกเฟรมที่ 30) คลิกเลือกที่ Insert Keyframe ดังภาพ



3) กดปุ่ม Delete ที่คีย์บอร์ด เพื่อลบภาพ (รูปดาว) ที่วาดขึ้น แล้ววาดรูปใหม่ขึ้นมา ที่เฟรมสุดท้าย (เฟรมที่ 30) ดังภาพ

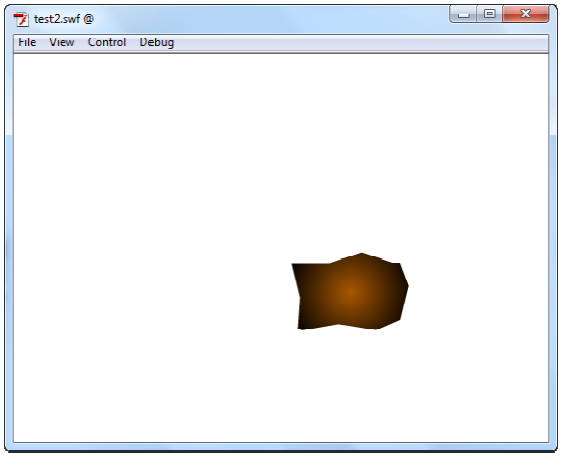


4) คลิกขวาระหว่างเฟรมที่ 1 และ เฟรมสุดท้าย (ในที่นี้สมมติว่าเฟรมที่ 30) แล้วคลิกเลือกที่ Create Sharp Tween ดังภาพ



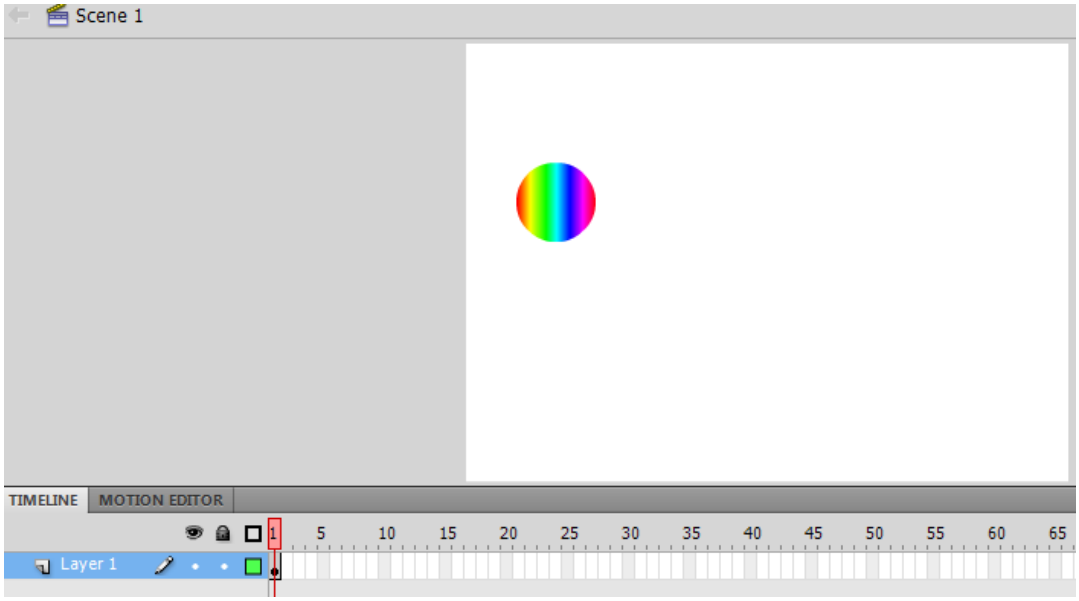
5) กดปุ่ม Enter หรือ Ctrl+Enter เพื่อทดสอบ Movie จะได้ผลงานภาพวาดภาพแรก (รูปดาว) ค่อยๆเปลี่ยนรูปร่างเป็นภาพที่สอง (สี่เหลี่ยม)

ดังภาพ

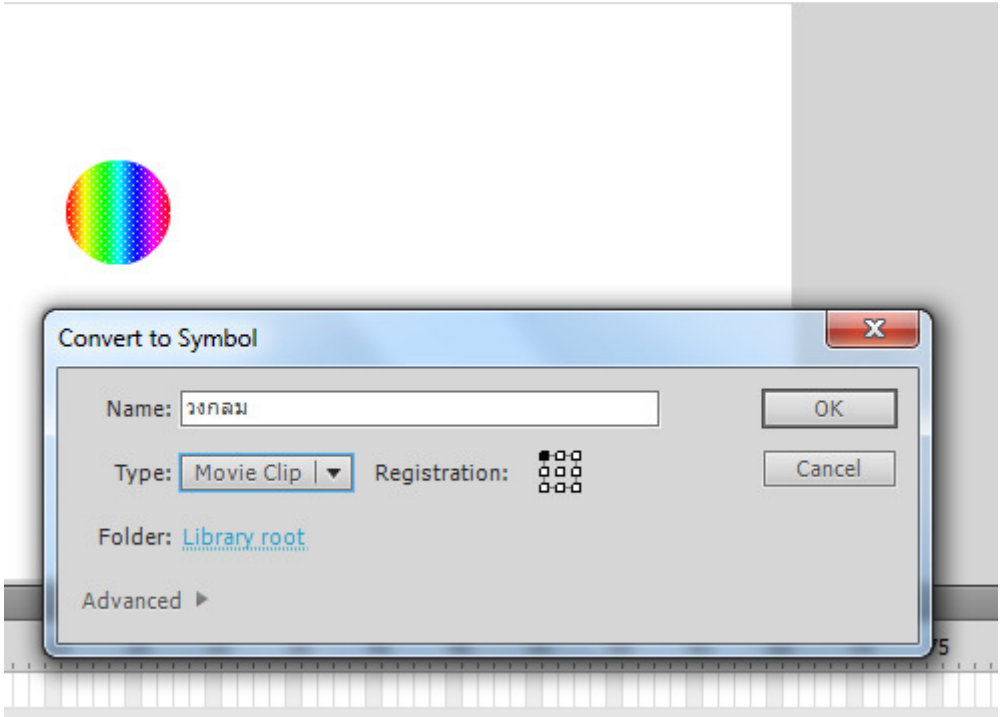


<u>การทำแอนิเมชั่น แบบ Classic Tween</u> การทำงานแอนิเมชั่นแบบ <u>Classic Tween</u> ต่างจากแบบ Sharp Tween เล็กน้อยคือเมื่อวาดภาพเสร็จแล้วเราจะต้องทำการแปลงภาพวาดนั้นให้เป็น Symbol เสียก่อน หรือสร้าง Symbol ใหม่ขึ้นมาก็ได้ การทำแอนิเมชั่นแบบ <u>Classic Tween</u> มีขั้นตอนดังนี้

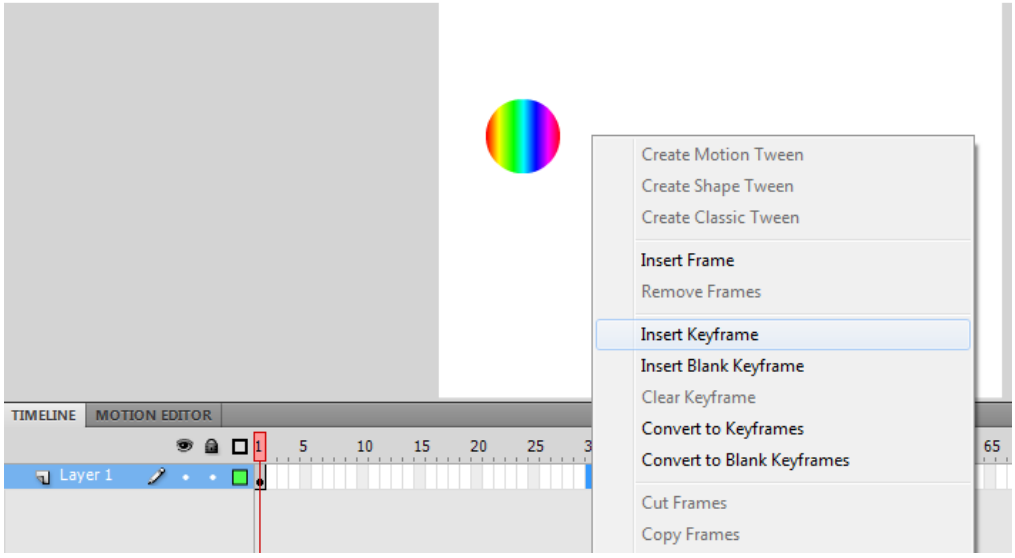
1) วาดภาพที่ต้องการทำแอนิเมชั่น ดังภาพ



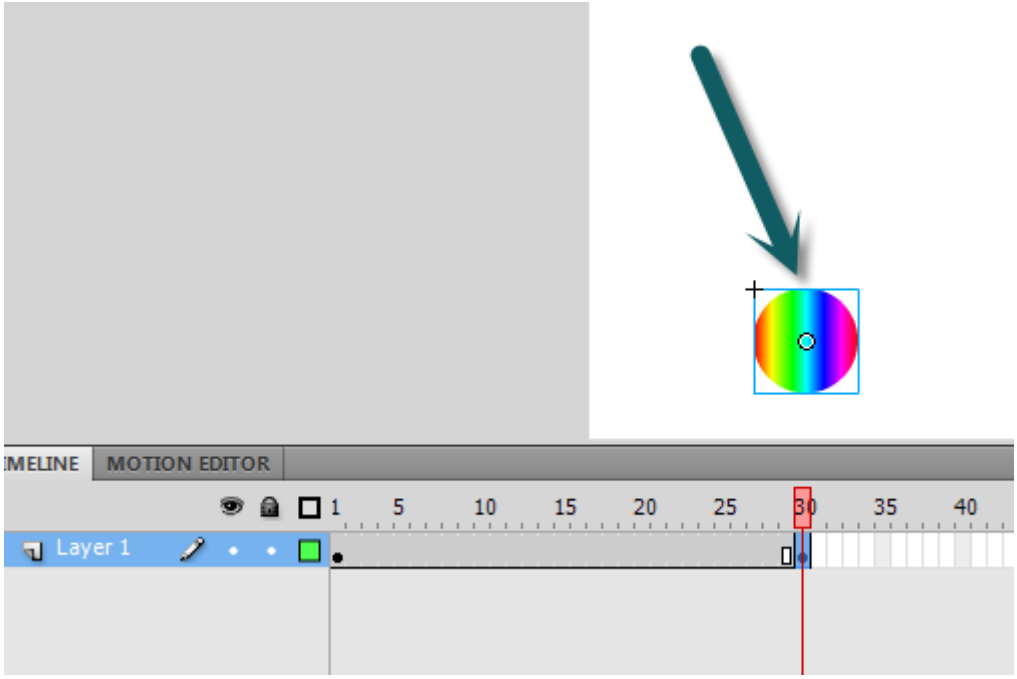
2) คลิกหรือดับเบิ้ลคลิก เพื่อเลือกวัตถุที่เราได้วาดลงไป แล้วกดปุ่ม F8 ที่คีย์บอร์ด เพื่อเปลี่ยนรูปทรงต่างๆ ให้เป็น Symbol จากนั้นตั้งชื่อ Symbol และคลิกเลือกประเภทของ Symbol แล้วคลิกที่ปุ่ม OK ดังภาพ



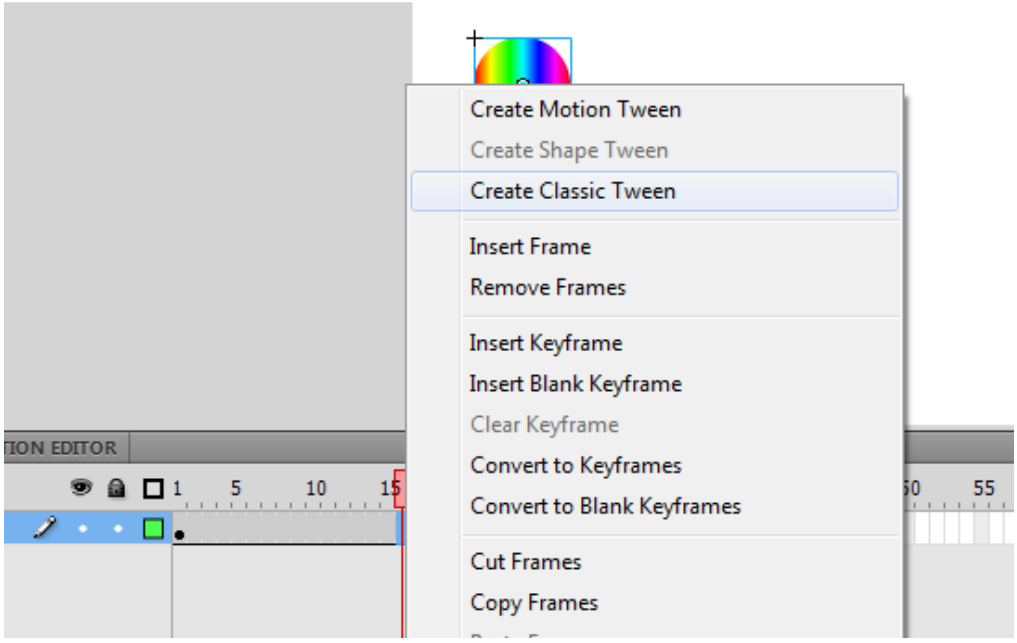
3) คลิกขวาที่เฟรมสุดท้ายที่ต้องการให้วัตถุเคลื่อนไหวไป เช่น เฟรมที่ 30 เป็นต้น แล้วเลือกที่ Insert Keyframe ดังภาพ



4) คลิกเมาส์ที่วัตถุแล้วลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ดังภาพ

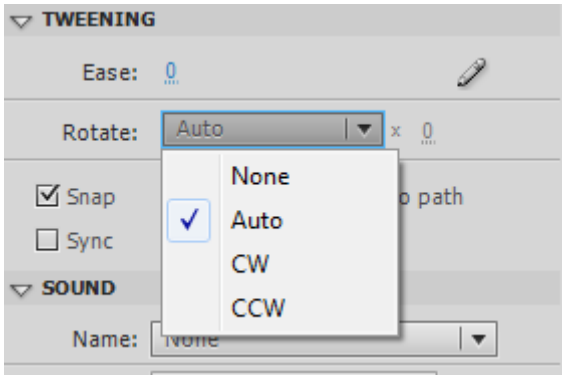


5) คลิกขวาระหว่างเฟรมที่ 1 และเฟรมที่ 30 คลิกเลือกที่ Create Classic Tween ดังภาพ



6) กดปุ่ม Enter หรือ Ctrl+Enter เพื่อทดสอบ Movie จะเห็นภาพการเคลื่อนไหวของวัตถุ

7) เราสามารถกำหนดคุณสมบัติ (Properties) เพิ่มเติมได้เช่น การหมุนของวัตถุได้ ดังภาพ

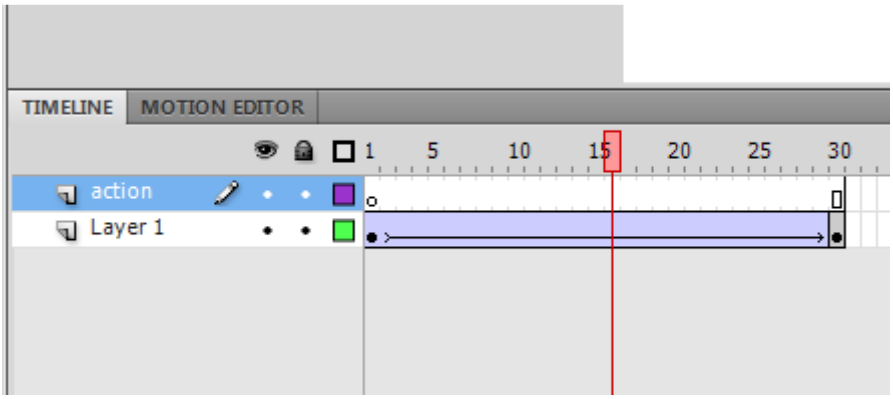


3. Action Script เบื้องต้น

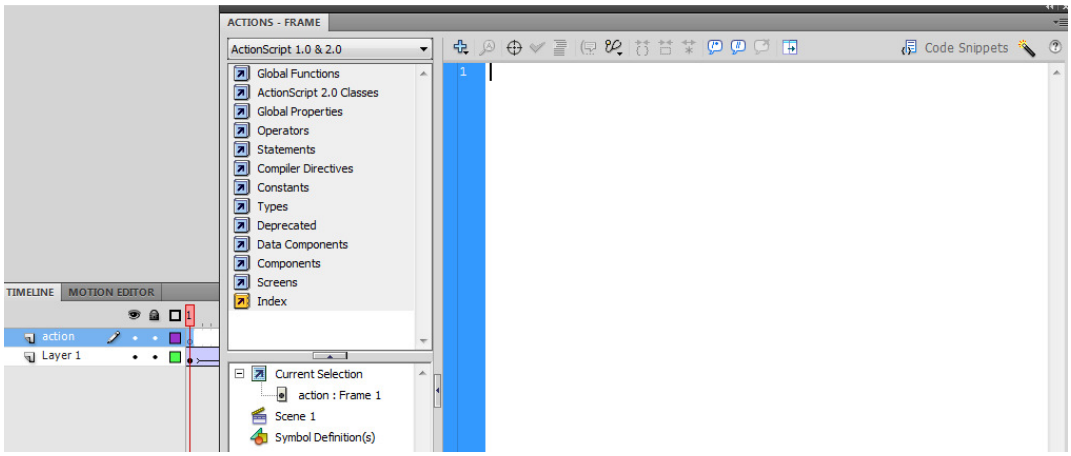
Action Script คือภาษาแบบ Script ที่เพิ่มความสามารถให้กับ Flash ในด้านต่างๆ เช่น การโต้ตอบกับผู้ใช้งาน, การสร้างฟอร์มรับข้อมูล, การจัดการกับมัลติมีเดีย, การสร้างเกมส์ เป็นต้น

การเขียน Action Script ที่ดีนั้นควรเขียนโค้ดแยกออกมาเป็น layer ใหม่ต่างหากเพื่อไม่ให้ปะปนกับ layer อื่นๆ <u>การเขียน Action Script มีขั้นตอนดังนี้</u>

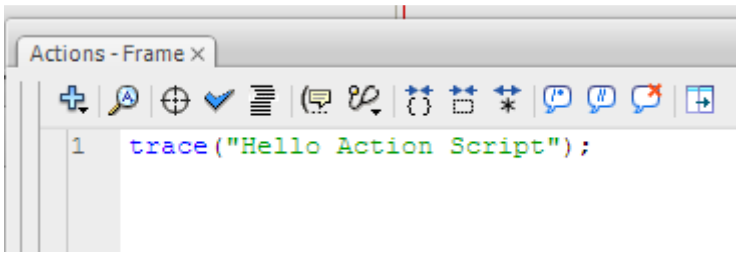
1) สร้าง layer ใหม่ที่ Timeline และตั้งชื่อว่า action หรือชื่ออื่นก็ได้ ดังภาพ



2) คลิกเลือกที่เฟรมที่ 1 กดปุ่ม F9 ที่คีย์บอร์ดเพื่อเรียกหน้าต่าง Actions Panel ที่ใช้สำหรับเขียนโค้ด ดังภาพ



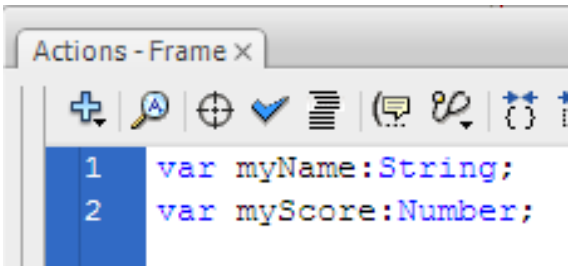
3) ลงมือพิมพ์โค้ด Action Script โดยเริ่มที่บรรทัดที่ 1 ดังภาพ



<u>ตัวแปร (Variables)</u>

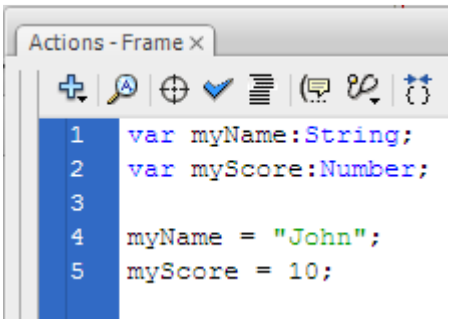
ตัวแปร ทำหน้าที่สำหรับเก็บข้อมูลต่างๆ โดยสามารถนำข้อมูลนั้นกลับมาใช้งานได้ เช่น ตัวแปรสำหรับเก็บคะแนนของเกมส์ เป็นต้น ก่อนการใช้งานตัวแปรทุกครั้ง เราจะต้องทำการประกาศตัวแปรเสียก่อน เพื่อบอกว่าจะตั้งชื่อตัวแปรว่าอะไร และจะเก็บข้อมูลประเภทไหนในตัวแปรที่ได้ประกาศไว้

1) <u>การประกาศตัวแปร</u> สามารถเขียนโค้ดได้ดังนี้



อธิบาย การประกาศตัวแปรให้เราพิมพ์ขึ้นต้นด้วย<u>คำว่า var</u> จากนั้นเว้นวรรคแล้วพิมพ์<u>ชื่อตัวแปร</u> (เราเป็นคนตั้งเอง) ใส่เครื่องหมายโคล่อนแล้วพิมพ์ประเภทตัวแปรที่ต้องการ เช่น String หมายถึงตัวแปรที่เก็บได้เฉพาะตัวอักษรหรือข้อความ ส่วน Number คือตัวแปรที่เก็บได้เฉพาะตัวเลข เป็นต้น

2) <u>การกำหนดค่าให้กับตัวแปร</u> เมื่อเราได้ประกาศตัวแปรไปแล้ว เราก็กำหนดค่าให้ตัวแปรที่เราได้ประกาศไว้ โดยกำหนดค่าให้ถูกต้อง เช่น ถ้าประกาศเป็นประเภท String ก็ให้ใส่เครื่องหมายฟันหนู (double quote) หรือ ถ้าเป็น Number ก็ให้ใส่เป็นตัวเลขเท่านั้น ดังภาพ (บรรทัดที่ 4 และ 5)



3) <u>การเรียกใช้ตัวแปร</u> เมื่อตัวแปรที่สร้างขึ้นได้ถูกกำหนดค่าเรียบร้อยแล้วเราสามารถนำตัวแปรที่มีค่านี้ไปใช้ในงานต่างๆ ได้ ถ้าต้องการดูค่าที่ได้กำหนดไว้ สามารถใช้คำสั่ง trace เพื่อทดสอบตัวแปรได้ ดังภาพ

ในบรรทัดที่ 7 และ 8

```
var myName:String;
var myScore:Number;

myName = "John";
myScore = 10;

trace("My name is " + myName);
trace("My score is " + myScore);
```

ลองกดปุ่ม Ctrl+Enter เพื่อทดสอบโปรแกรมที่ได้เขียนขึ้นจะปรากฏหน้าต่าง output ขึ้นมา ดังภาพ

```
My name is John
My score is 10
```

ตัวดำเนินการ (Operators)

ตัวดำเนินการ คือ เครื่องหมายประเภทต่างๆ ที่เรานำมาใช้จัดการตัวแปรที่ได้สร้างขึ้น เช่น ตัวดำเนินทางด้านคณิตศาสตร์ ประกอบด้วย เครื่องหมายบวก ลบ คูณ หาร เป็นต้น หากเราต้องการผลลัพธ์ที่ได้บวกของตัวแปรสองตัวเราสามารถเขียนโค้ด ได้ดังนี้

```
var x:Number;
var y:Number;
var result:Number;

x = 10;
y = 20;

result = x + y;

trace("Result = " + result);
```

```
Result = 30
```

คำสั่งแบบต้องตัดสินใจ (If)

ในชีวิตประจำวันของเราต้องพบกับการตัดสินใจอยู่เสมอไม่เว้นแม้กระทั่งคอมพิวเตอร์ก็ต้องมีการตัดสินใจในการทำงานบางอย่าง โดยจะใช้คำสั่งที่ชื่อว่า If ในการใช้งาน ตัวอย่างคำสั่ง มีดังนี้

```
1   var x:Number;
2   var y:Number;
3   var result:Number;
4
5   x = 10;
6   y = 20;
7
8   if (x < y) {
9       trace("x < y");
10  }
11
12  if (x > y) {
13      trace("x > y");
14  }
15
16  result = x + y;
17  trace("Result = " + result);
18
```

อธิบาย จากบรรทัดที่ 8 หมายความว่า ถ้าตัวแปร x มีค่าน้อยกว่าตัวแปร y จริง ให้พิมพ์คำว่า x < y โดยให้แสดงที่ Output Panel นั่นเอง

4. การควบคุม Timeline

<u>Frame</u> เป็นช่องเล็กๆ ที่อยู่บน Timeline เราสามารถเขียนคำสั่งในการควบคุมเพื่อให้หัวอ่าน (Play head) วิ่งไปที่เฟรมใดก็ได้ โดยมีคำสั่ง ดังนี้

1) คำสั่ง stop เป็นคำสั่งให้หัวอ่านหยุดการทำงาน
2) คำสั่ง play เป็นคำสั่งให้หัวอ่านเริ่มวิ่งบน Timeline
3) คำสั่ง gotoAndPlay เป็นคำสั่งที่ให้กระโดดไปยังเฟรมที่ต้องการแล้วให้หัวอ่านวิ่งต่อไป
4) คำสั่ง gotoAndStop เป็นคำสั่งที่ให้กระโดยไปยังเฟรมที่ต้องการแล้วให้หัวอ่านหยุดทันที
5) คำสั่ง nextFrame เป็นคำสั่งเพื่อให้หัวอ่านเลื่อนไปยังเฟรมถัดไป
6) คำสั่ง prevFrame เป็นคำสั่งเพื่อให้หัวอ่านเลื่อนไปยังเฟรมก่อนหน้านี้

ตัวอย่างการเขียนโค้ด มีดังนี้

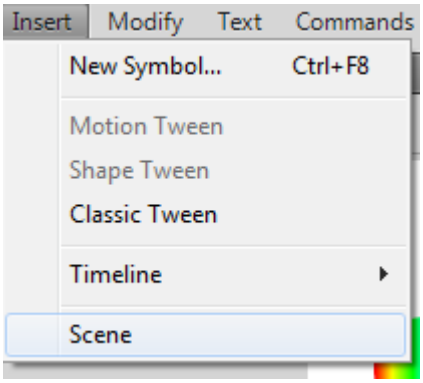
Actions - Frame

```
1  stop();
2
3  play();
4
5  gotoAndPlay(10);
6
7  gotoAndStop(20);
8
```

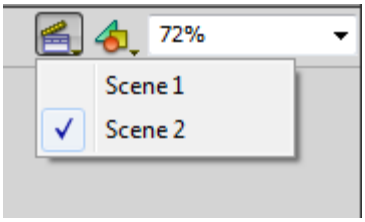
Scene เป็นเหมือนฉากในภาพยนตร์ที่เราคุ้นเคยโดยแบ่งออกเป็นตอนๆ เราสามารถแบ่งงานของเราออกเป็นส่วนๆได้โดยใช้ Scene ทำให้ง่ายต่อการดูแล และการจัดการกับชิ้นงานของเรา

การสร้าง Scene ใหม่ มีขั้นตอนดังนี้

1) คลิกที่เมนู Insert -> Scene ดังภาพ



2) Flash จะเพิ่ม Scene ใหม่มาให้ เราสามารถสลับไปมาระหว่าง Scene ได้ โดยคลิกเลือกได้ ดังภาพ



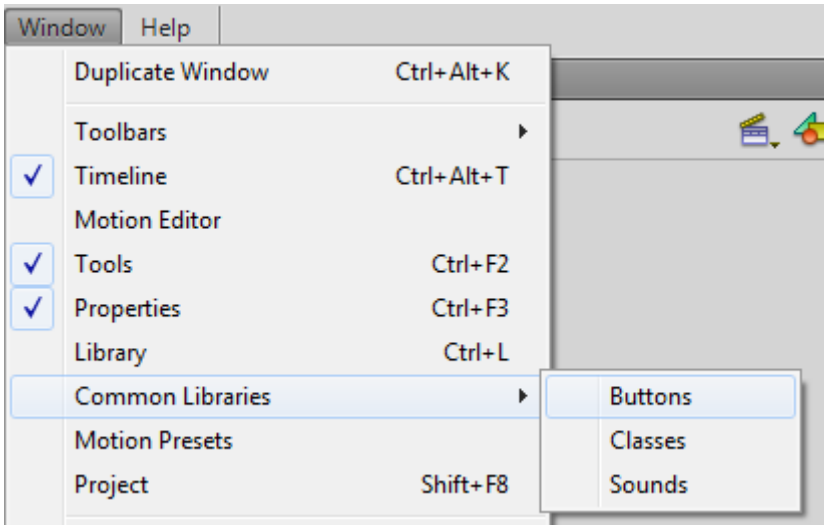
การเขียนคำสั่งควบคุม Scene คำสั่งที่ใช้ในการควบคุม และจัดการ Scene มีดังนี้ ได้แก่

1) คำสั่ง nextScene เป็นคำสั่งให้ไปยัง Scene ต่อไป
2) คำสั่ง prevScene เป็นคำสั่งให้ไปยัง Scene ก่อนหน้านี้
3) คำสั่ง gotoAndPlay เป็นคำสั่งที่ระบุได้ว่าจะไปที่ Scene ไหน และเฟรมที่เท่าไหร่ของ Scene เสร็จแล้วสั่งให้หัวอ่านเล่นต่อ
4) คำสั่ง gotoAndStop เป็นคำสั่งที่ระบุได้ว่าจะไปที่ Scene ไหน และเฟรมที่เท่าไหร่ของ Scene เสร็จแล้วสั่งให้หัวอ่านหยุดทันที

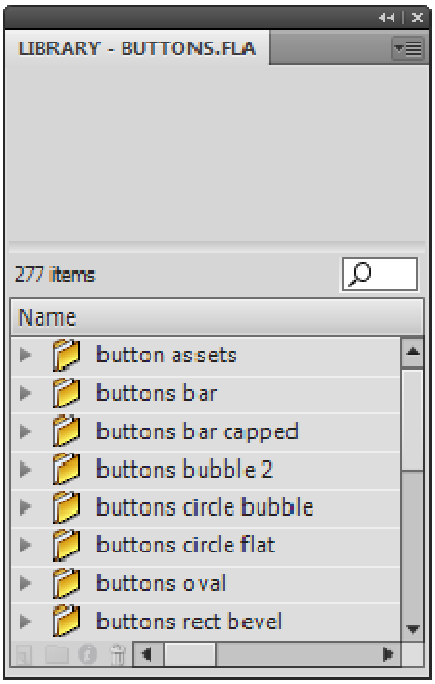
5. การทำงานกับปุ่ม (Buttons)

บ่อยครั้งที่ชิ้นงานที่สร้างขึ้นต้องการตอบโต้กับผู้ใช้โดยการกดที่ปุ่ม เราสามารถเขียน Action Script เพื่อกระทำอะไรบางอย่างเมื่อผู้ใช้กดปุ่มใดๆ ได้ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

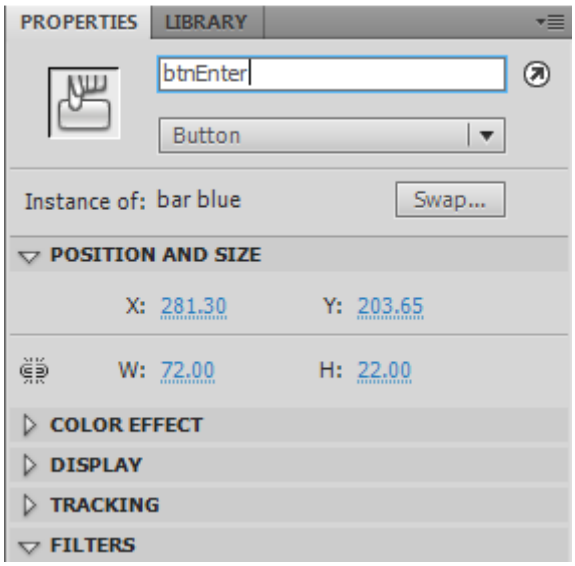
1) นำปุ่มสำเร็จรูป โดยคลิกเลือกที่เมนู Window -> Common Libraries -> Buttons ดังภาพ



2) ปุ่มต่างๆจะอยู่โฟลเดอร์สีเหลือง การเลือกปุ่มให้คลิกเลือกที่ปุ่มที่ต้องการแล้วลากไปปล่อยที่พื้นที่การทำงาน (Stage) ดังภาพ

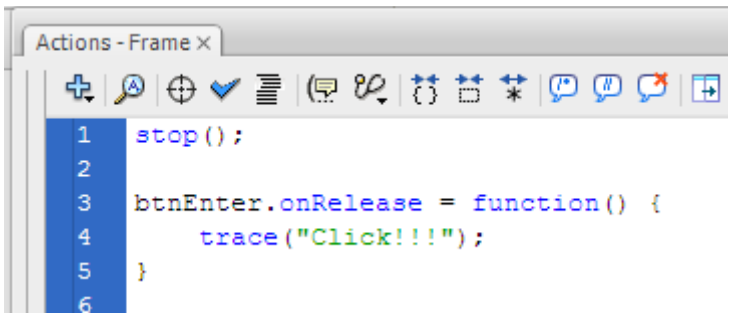


3) คลิกที่ปุ่ม แล้วตั้งชื่อให้กับปุ่มที่สร้างขึ้นจากหน้าต่าง Properties ด้านล่าง ดังภาพ



4) สร้าง layer ใหม่แล้วตั้งชื่อว่า action คลิกที่เฟรมที่ 1 แล้วกดปุ่ม F9 เพื่อเรียกหน้าต่าง Actions Panel

5) เขียนโค้ด Action Script ดังภาพ



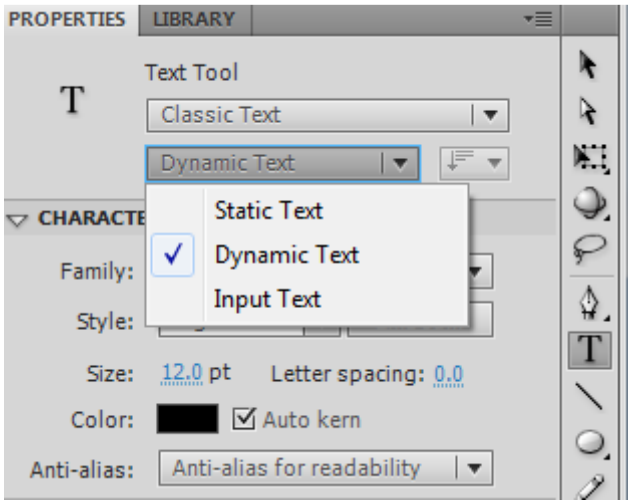
อธิบาย การเขียนโค้ดเราจะต้องอ้างถึงชื่อปุ่มที่เราได้สร้างในขั้นตอนที่ 3 ตามด้วยเหตุการณ์ในทีนี้คือ onRelease หมายถึง เมื่อผู้ใช้กดที่ปุ่มแล้วปล่อย จะให้ทำอะไร โดยที่ภายในวงเล็บปีกกานี้คือโค้ดในส่วนที่เราสามารถเขียนโค้ดอะไรก็ได้ในการสั่งให้ Flash ทำงานตามที่เราต้องการ

6. การทำงานกับข้อความ (Text)

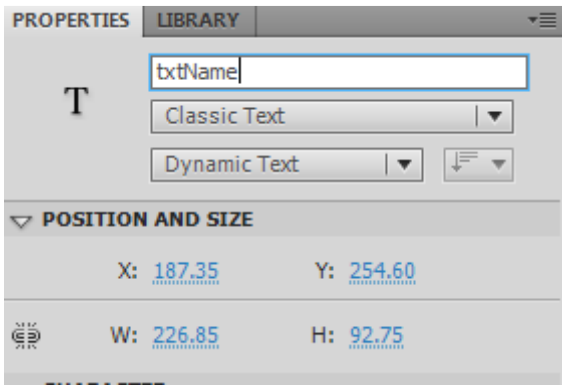
เพื่อให้ได้งานที่น่าสนใจเราควรมีตัวอักษรประกอบในงานของเรา ในที่นี้เราจะใช้เครื่องมือที่ชื่อว่า Text Tool โดยเครื่องมือตัวนี้สามารถใช้แสดงตัวอักษรให้ปรากฏที่พื้นที่การทำงานของเราได้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) ให้คลิกเลือกที่เครื่องมือ Text Tool ดังภาพ

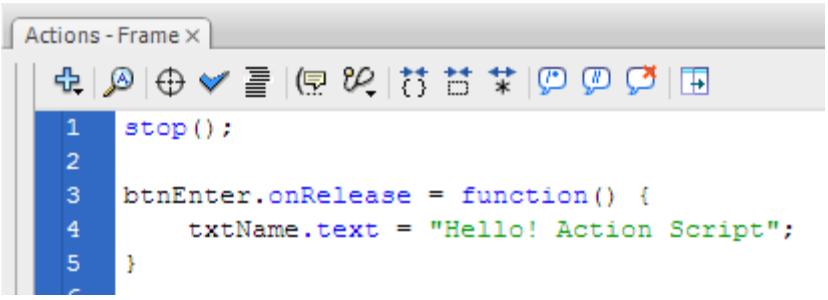
2) กำหนดคุณสมบัติที่หน้าต่าง Properties โดยกำหนดชนิดของ Text ให้เลือกเป็นแบบ Dynamic Text แล้ววาดลงไปที่ Stage ดังภาพ



3) วาด Text ลงบนพื้นที่การทำงาน คลิกที่ Text แล้วตั้งชื่อให้กับ Text ดังภาพ



4) สร้าง layer ใหม่ แล้วตั้งชื่อว่า action ที่เฟรมที่ 1 กดปุ่ม F9 แล้วพิมพ์โค้ดดังต่อไปนี้



ให้สังเกตบรรทัดที่ 4 เป็นการกำหนดค่าประโยคที่ว่า “Hello! Action Script” ให้กับกล่องข้อความที่เราได้สร้างขึ้นโดยการอ้างชื่อในที่นี้คือ txtName ผลลัพธ์จากการทำงานคือเมื่อคลิกปุ่มชื่อว่า btnEnter จะทำให้เกิดข้อความขึ้นที่กล่องข้อความชื่อว่า txtName นั่นเอง

7. การทำงานกับมูฟวี่คลิป (Movies Clips)

<u>คุณสมบัติของมูฟวี่คลิป</u>

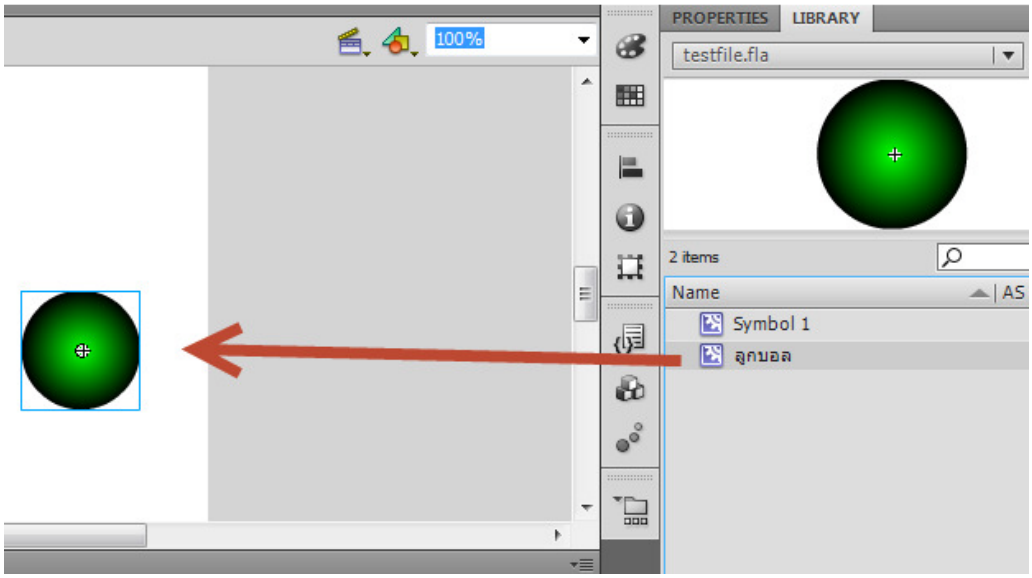
เราสามารถกำหนดคุณสมบัติ (Properties) ของมูฟวี่คลิปแต่ละตัวที่สร้างขึ้นให้มีลักษณะที่แตกต่างกัน และมีการทำงานที่แตกต่างกันได้ คุณสมบัติที่สำคัญที่ควรทราบ ของมูฟวี่คลิปมี ดังต่อไปนี้

1) _x หมายถึงกำหนดตำแหน่งของมูฟวี่คลิปในแนวแกน x
2) _y หมายถึงกำหนดตำแหน่งของมูฟวี่คลิปในแนวแกน y
3) _xscale หมายถึงกำหนดขนาดของมูฟวี่คลิปขยายในแนวแกน x
4) _yscale หมายถึงกำหนดขนาดของมูฟวี่คลิปขยายในแนวแกน y
5) _width หมายถึงกำหนดความกว้างของมูฟวี่คลิป
6) _height หมายถึงกำหนดความสูงของมูฟวี่คลิป
7) _visible หมายถึงกำหนดการมองเห็นของมูฟวี่คลิป
8) _rotation หมายถึงกำหนดการหมุนของมูฟวี่คลิป

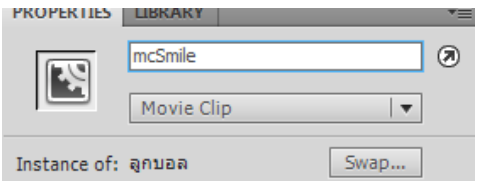
<u>การควบคุมมูฟวี่คลิป</u>

การเขียนควบคุมการทำงานของมูฟวี่คลิปโดยใช้ความรู้จากคุณสมบัติของมูฟวี่คลิป มีขั้นตอนดังนี้

1) ลากมูฟวี่คลิปที่ได้สร้างไว้แล้วจาก Library Panel ดังภาพ

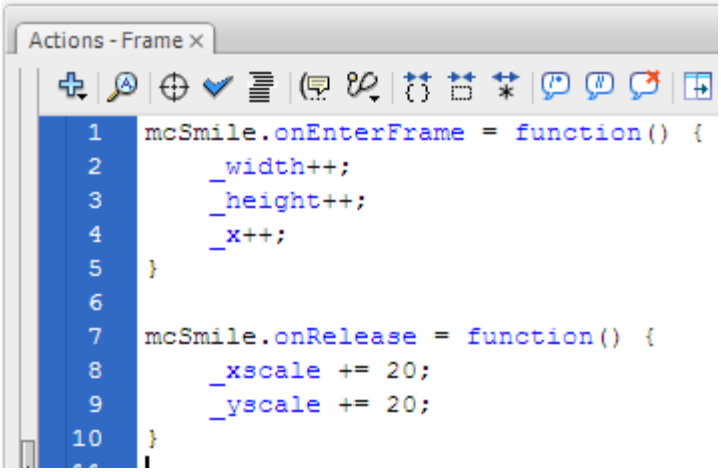


2) คลิกเลือกที่มูฟวี่คลิป แล้วตั้งชื่อที่ Properties ดังภาพ



3) สร้าง layer ใหม่ตั้งชื่อว่า action คลิกที่เฟรมที่ 1 กดปุ่ม F9 เพื่อเขียนโค้ด

4) เขียนโค้ดดังต่อไปนี้

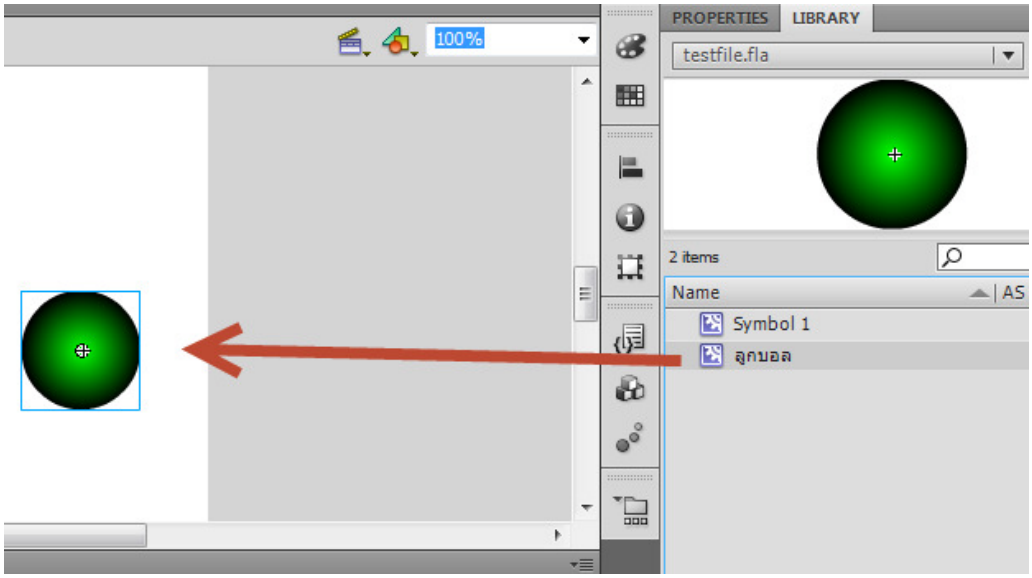


5) กด Ctrl+Enter เพื่อทดสอบการทำงานของ Movie

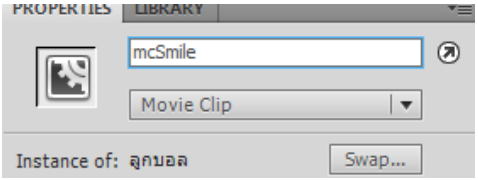
8. การทำงานกับเมาส์และคีย์บอร์ด

<u>การทำงานกับเมาส์ โดยใช้วิธี Drag and Drop</u> มีขั้นตอนดังนี้

1) ลากมูฟวี่คลิปที่ได้สร้างไว้แล้วจาก Library Panel ดังภาพ

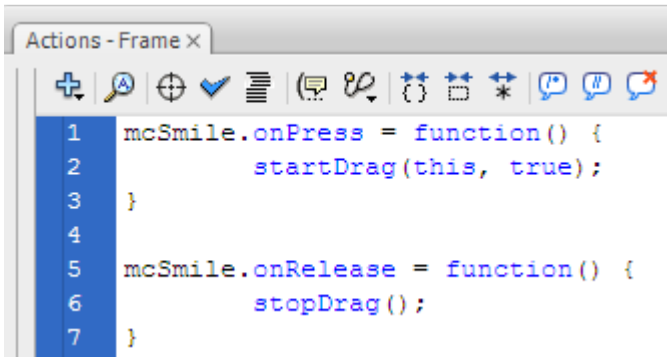


2) คลิกเลือกที่มูฟวี่คลิป แล้วตั้งชื่อที่ Properties ดังภาพ



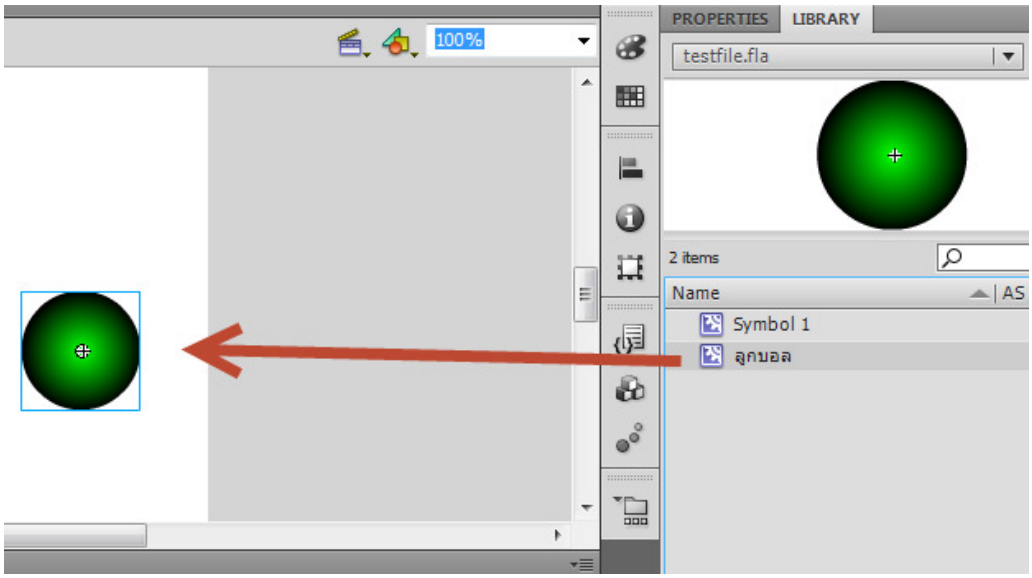
3) สร้าง layer ใหม่ตั้งชื่อว่า action คลิกที่เฟรมที่ 1 กดปุ่ม F9 เพื่อเขียนโค้ด

4) เขียนโค้ดดังต่อไปนี้

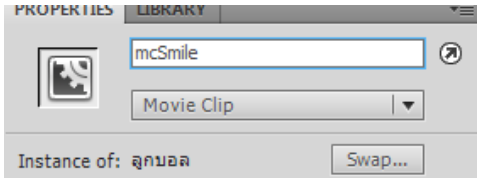


<u>การทำงานกับคีย์บอร์ด เพื่อควบคุม Movie Clips</u> มีขั้นตอน ดังนี้

1) ลากมูฟวี่คลิปที่ได้สร้างไว้แล้วจาก Library Panel ดังภาพ



2) คลิกเลือกที่มูฟวี่คลิป แล้วตั้งชื่อที่ Properties ดังภาพ



3) สร้าง layer ใหม่ตั้งชื่อว่า action คลิกที่เฟรมที่ 1 กดปุ่ม F9 เพื่อเขียนโค้ด

4) เขียนโค้ดดังต่อไปนี้

```
Actions - Frame
1   mcSmile.onEnterFrame = function() {
2       if(Key.isDown(Key.UP)) {
3           this._y -= 10;
4       }
5       if(Key.isDown(Key.DOWN)){
6           this._y += 10;
7       }
8       if(Key.isDown(Key.RIGHT)){
9           this._x += 10;
10      }
11      if(Key.isDown(Key.LEFT)){
12          this._x -= 10;
13      }
14  }
```

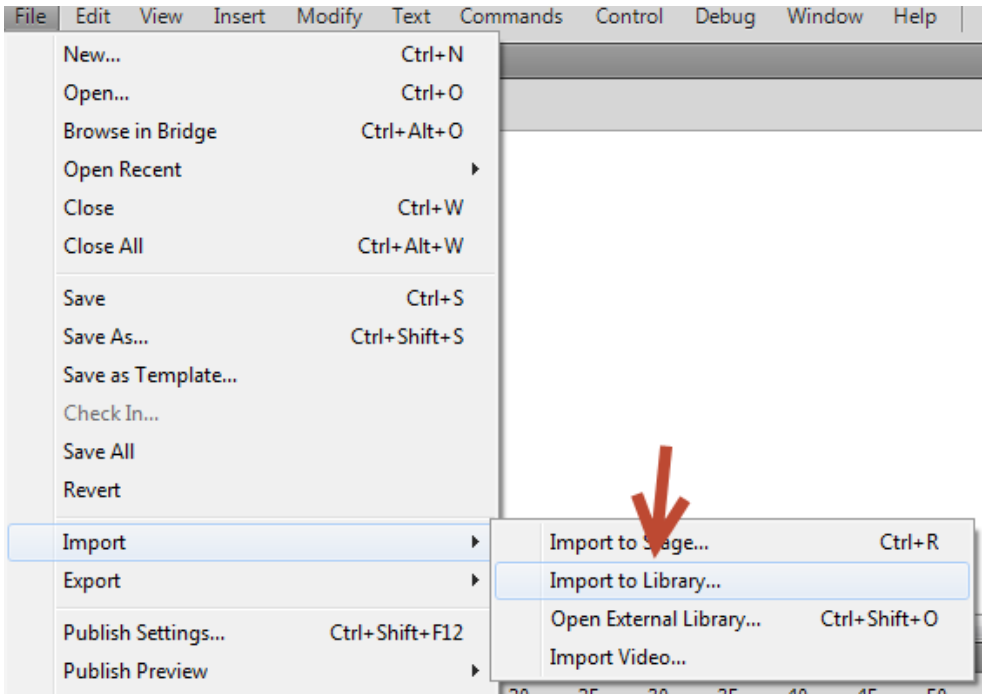
9. การทำงานกับไฟล์มีเดีย (Media)

<u>เสียง (Sounds)</u>

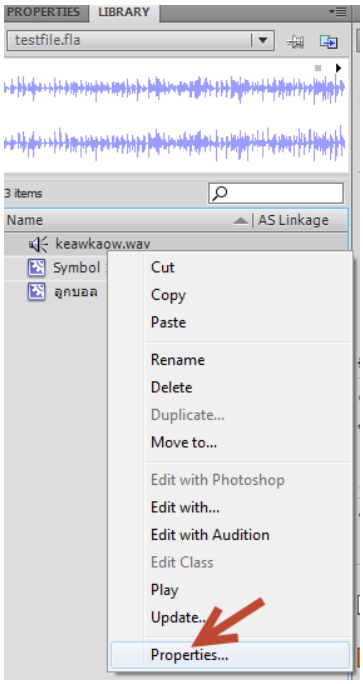
เสียงถือว่าเป็นส่วนประกอบสำคัญในงานแฟลช การนำเสียงเข้ามาใช้งานในแฟลชโดยใช้ Action Script มีดังนี้

1) นำไฟล์เสียงที่เตรียมไว้แล้วเข้ามาในแฟลช

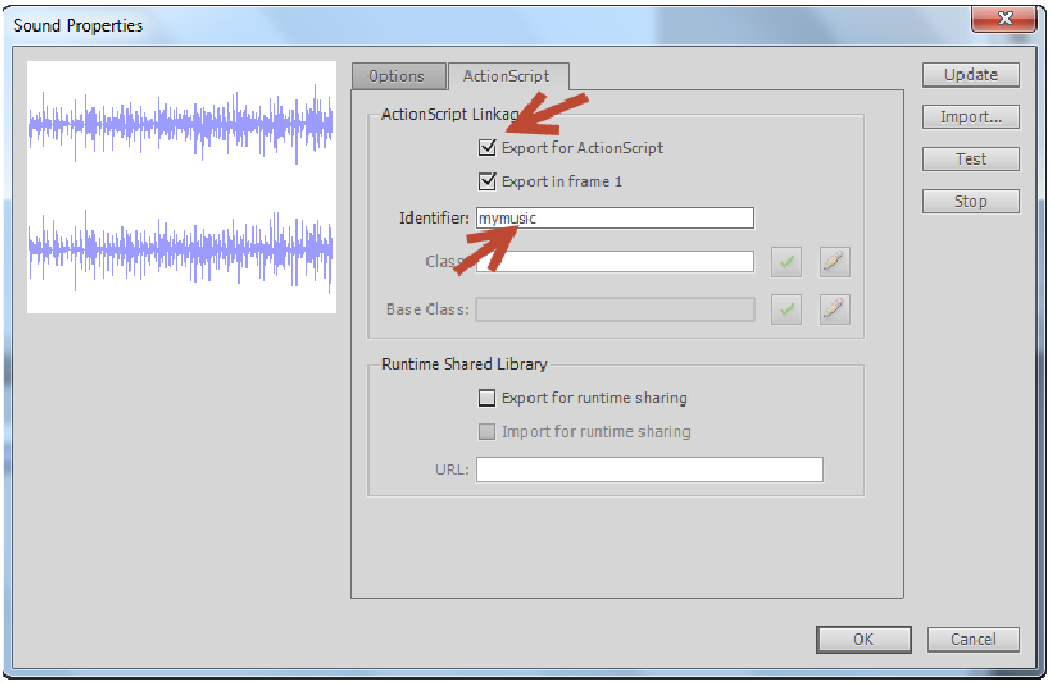
โดยคลิกที่เมนู File -> Import -> Import to Library ดังภาพ



2) คลิกขวาไฟล์ที่ต้องการ เลือก Properties ดังภาพ



3) คลิกเครื่องหมายถูกที่ Export for Action Script ที่ช่อง Identifier พิมพ์ชื่อไฟล์เสียงตามต้องการ (ควรเป็นภาษาอังกฤษและไม่ซ้ำกับไฟล์เสียงอื่น) แล้วคลิกปุ่ม OK ดังภาพ



4) สร้าง layer ใหม่ตั้งชื่อว่า action คลิกที่เฟรมที่ 1 กดปุ่ม F9 เพื่อเขียนโค้ด

5) เขียนโค้ด ดังต่อไปนี้

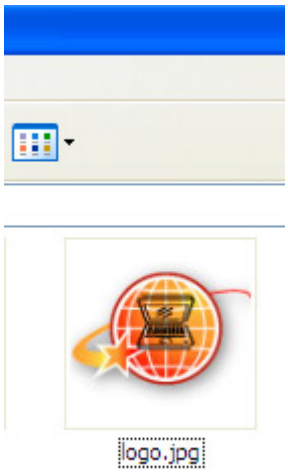
```
var mysound:Sound = new Sound();
mysound.attachSound("mymusic");

mysound.start();
```

6) กดปุ่ม Ctrl+Enter เพื่อทดสอบ Movie

<u>รูปภาพ (Images)</u>

การนำไฟล์ภาพเข้ามาใช้งานโดยใช้ Action Script มีขั้นตอน ดังนี้

1) ให้คัดลอก (Copy) ไฟล์รูปภาพที่ต้องการนำมาใช้เก็บไว้ในโฟลเดอร์เดียวกันกับไฟล์แฟลชของเรา ดังภาพ



2) สร้าง layer ใหม่ตั้งชื่อว่า action คลิกที่เฟรมที่ 1 กดปุ่ม F9 เพื่อเขียนโค้ด

3) เขียนโค้ด ดังต่อไปนี้

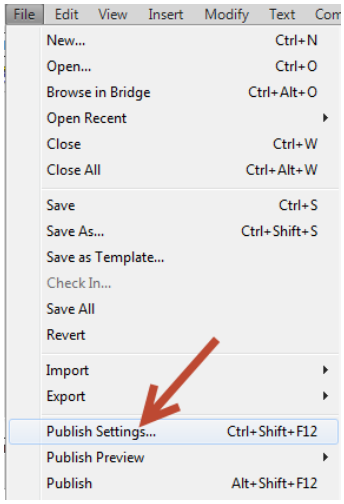
```
_root.createEmptyMovieClip("mypic",1);

mypic.loadMovie("logo.jpg");
```

4) กดปุ่ม Ctrl+Enter เพื่อทดสอบ Movie

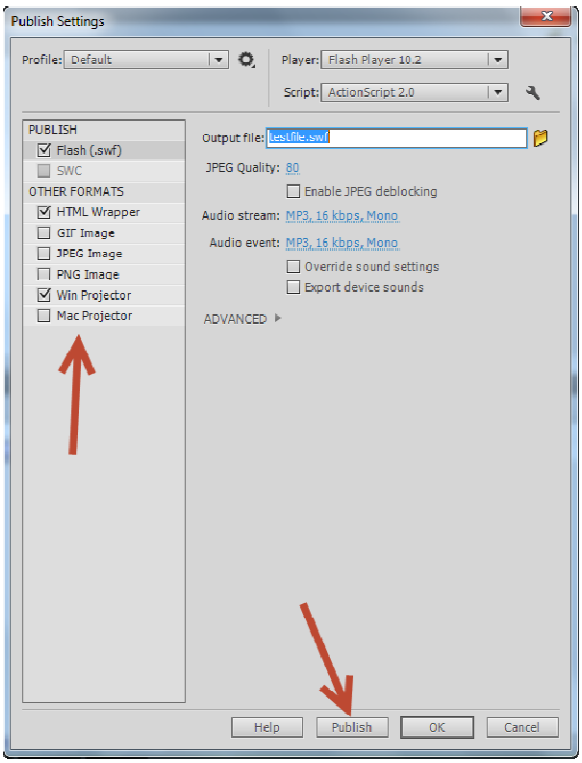
10. การนำผลงานไปเผยแพร่

การนำผลงานที่ทำเสร็จเรียบร้อยแล้วสามารถทำได้ดังนี้

1) คลิกเลือกที่เมนู File -> Publish Settings ดังภาพ



2) คลิกเครื่องหมายถูกเพื่อเลือกประเภทไฟล์ที่ต้องการเผยแพร่ แล้วคลิกปุ่ม Publish ไฟล์ที่ได้จะอยู่ในโฟลเดอร์เดียวกันกับไฟล์แฟลชของเรา



เพียงแค่นี้เราก็จะได้ไฟล์ที่พร้อมนำเผยแพร่ และใช้งานแล้ว

.....