

มารู้จักกับเทคโนโลยี Adobe Flash CS5

Flash คืออะไร

โปรแกรม Flash เป็นโปรแกรมที่ทำงานในด้านมัลติมีเดียในด้านแอนิเมชันชั้นต่างๆ ทั้งเว็บแอนิเมชัน การตูนแอนิเมชัน งานแบนเนอร์ภาพเคลื่อนไหวหรืองานมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอกทีฟที่โต้ตอบกับผู้ใช้งาน

งาน Flash นั้นแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ งาน Online และงาน Offline ซึ่งมีงานประเภทต่างๆ ดังต่อไปนี้

งาน Flash แบบ Online

1. Web Banner

งานป้ายโฆษณาบนเว็บไซต์พัฒนามาจาก Gif Animation ที่โหลดช้าและคุณภาพต่ำในสมัยก่อน มาเป็น Animation ของ Flash ที่เคลื่อนไหวต่อเนื่องมีขนาดเล็กและยังมี Graphic ที่สวยงาม

2. Web Animation

ส่วนประกอบของเว็บไซต์ที่เคยใช้เป็นภาพนิ่ง สามารถสื่อสาร และดึงดูดความสนใจได้มากขึ้นด้วย Flash

3. Web Introduction

ถ้า 1 ภาพแทนคำพูด 1000 คำ ภาพเคลื่อนไหวย่อมพูดได้มากขึ้นอีกหลายเท่าตัว การใช้ ภาพเคลื่อนไหวอธิบายบุคคลิก ตัวตนของเว็บไซต์เป็นอีกอย่างที่ Flash ทำได้ดีและได้รับความนิยม อย่างสูง

4. Flash Website

ถ้าไม่ใช่เว็บไซต์จะไม่เพียงแค่ตกแต่งประดับประดาด้วย Flash เท่านั้น มันสามารถใช้ทำเว็บไซต์ทั้ง กระบวนการได้ด้วย ไม่จำกัดแค่เพียง Animation และเนื้อหาอย่างเดียว หากยังการเชื่อมโยงกับ ฐานข้อมูล และการสร้าง Application ที่มีรูปแบบเฉพาะตัวอีกด้วย

งาน Flash แบบ Offline

1. Product Introduction

งานเปิดตัวสินค้า งาน Event งานคอนเสิร์ต งานแต่งงาน ที่จะต้องมีการนำเสนอความน่าสนใจ ของสินค้า หรือกิจกรรมต่างๆ การทำ Animation อธิบายวิธีการใช้ หรือแนะนำกิจกรรมลูกค้า

ด้วยโปรแกรม Flash ก็เป็นทางเลือกใหม่ที่กำลังมาแรง ด้วยวิธีการที่สะดวก และประหยัดค่าใช้จ่ายกว่างานด้าน VDO

2. Presentation, CD Interactive

เมื่องาน Flash สามารถตอบโต้กับผู้ใช้งานได้ การสร้างงานแบบ Presentation ก็ไม่เป็นปัญหาสำหรับ flash อีกทั้งยังมีประโยชน์ในเรื่องความยืดหยุ่นของการเขียนโปรแกรม จึงเปิดโอกาสให้สร้างงาน Interactive แบบจินตนาการกว้างไกล โดยไม่ยึดติดอยู่ในโครงสร้างตายตัวเหมือนกับ PowerPoint อีกต่อไป

3. Application

ในขั้นสูง การเขียนโปรแกรมช่วยให้สามารถสร้าง Application เฉพาะทางขึ้นเอง เอาไว้ใช้ส่วนตัว หรือใช้กันเองในบริษัท

งาน Flash ทั้ง Online และ Offline

1. Full Animation, Cartoon, E-Card, Music Video

ไม่ว่าจะเป็นการสร้าง Cartoon บนเว็บไซต์หรือการทำ Music Video รวมถึง Animation ที่ส่งไปตามอีเมล ในลักษณะ Electronic-Cards งานประเภทเหล่านี้จะใช้โปรแกรม Flash เป็นตัวเลือกแรกๆ ด้วยเหตุที่กล่าวข้างต้น

2. Games

การพัฒนาในส่วนของการเขียนโปรแกรมในช่วงหลังๆ ทำให้ Flash สามารถสร้างเกมที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นเรื่อยๆ ถึงแม้ว่าอาจจะยังไม่ใช้เกมที่ขายได้อย่างจริงจัง แต่มันสามารถได้ซึ่ง flash ทำให้การสร้างเกมไม่ใช่เรื่องยากจนเกินไป

เกี่ยวกับทางผู้ผลิตและเวอร์ชันของโปรแกรม Flash

ข่าวใหญ่ในแวดวง Web Designer, Graphic Designer หรือ Animator ในช่วงที่ผ่านมา คงหนีไม่พ้นการที่บริษัทยักษ์ใหญ่ทางด้าน Graphic Editor Software อย่าง Adobe ที่เป็นเจ้าของ Software ประจำเครื่องของ Graphic Designer อย่าง Photoshop และ Illustrator ได้ซื้อ บริษัท Macromedia เจ้าของ Software ที่เป็นมือฉมังทางด้านเว็บไซต์และเป็นผู้ผลิต Flash เวอร์ชันใหม่ออกมาพร้อมกับหลายๆ โปรแกรมภายใต้ Series ที่ชื่อ CS5 เพื่อแสดงถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของ Adobe นั่นเอง

Adobe Flash CS5 หรือ Flash เวอร์ชัน 11 นั้นได้ถูกพัฒนาขึ้นโดยอาศัยเทคโนโลยีทางด้าน Graphic ของ Adobe อย่างมากมาย ทำให้การสร้าง Graphic ใน flash นั้นสะดวกสบายกว่าเวอร์ชันก่อน

อีกทั้งยังรองรับเทคโนโลยีที่กำลังมาแรงอย่างการใช้ VDO และการสร้าง Application สำหรับโทรศัพท์มือถือ เป็นอย่างดีอีกด้วย ซึ่งความสามารถต่างๆ เหล่านี้จะได้กล่าวถึงในบทต่อไป

Flash ใช้ทำอะไรได้บ้าง

โปรแกรม Flash เป็นโปรแกรมยอดนิยมสำหรับการสร้างผลงานได้หลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูน แอนิเมชัน, เกม, สื่อโฆษณาบนเว็บไซต์ หรืออินเทอร์เฟซแผ่นซีดีที่มีการตอบโต้กับผู้ใช้ โดยในหัวข้อนี้เราจะมาทำความรู้จักกับความสามารถของโปรแกรม Flash ไว้เป็นแนวทางเพื่อนำไปพัฒนาชิ้นงานต่อไป

ความสามารถในการสร้างชิ้นงาน Interactive

ชิ้นงาน Interactive คือ ชิ้นงานที่มีการตอบสนองกับผู้ใช้ เช่น ผู้ใช้สามารถคลิกเลือกเมนูต่างๆ ได้ ซึ่งส่วนใหญ่งานประเภท Interactive ที่สร้างด้วยโปรแกรม Flash นั้นจะนำไปใช้เป็นการสอน (E-Learning) หรือหน้าจอบทความการทำงานของแผ่น CD เป็นต้น



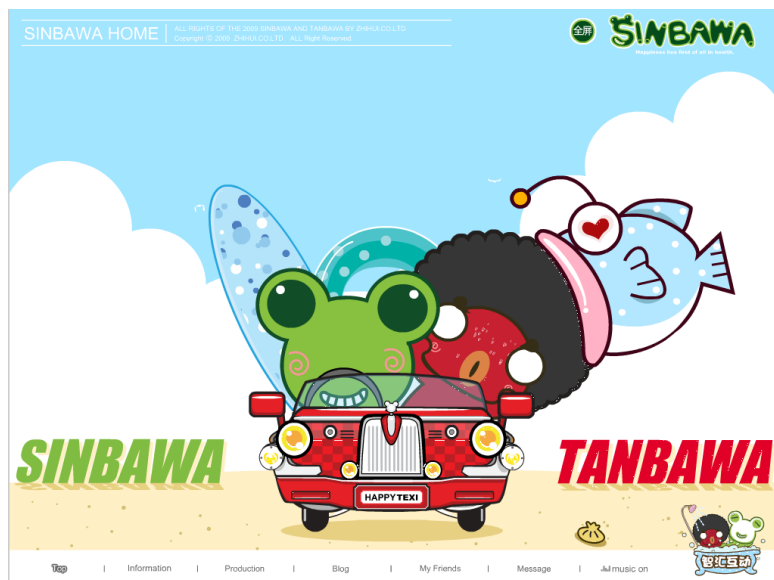
ความสามารถในการสร้างชิ้นงาน Animation

การสร้าง Animation หรือภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวนั้น ถือเป็นหัวใจหลักของการทำงานในโปรแกรม Flash เนื่องจากมีเครื่องมืออำนวยความสะดวกมากมาย จึงทำให้โปรแกรม Flash สร้างผลงาน Animation ได้ง่ายกว่าโปรแกรมอื่น ซึ่งเราสามารถพบเห็นงานแอนิเมชันได้ทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นสื่อโฆษณา (Banner) บนเว็บไซต์ หรือการ์ตูนแอนิเมชันต่างๆ



ความสามารถในการสร้างเว็บไซต์ (Website)

งานประเภทเว็บไซต์ ก็เป็นการสร้างชิ้นงานอีกรูปแบบหนึ่งที่ใช้โปรแกรม Flash สร้างผลงานได้ เนื่องจากโปรแกรม Flash สามารถสร้างเว็บไซต์ได้สวยงาม และสร้างลูกเล่นต่างๆ ได้ง่ายกว่าการใช้โปรแกรมอื่น แต่มีข้อเสียคือ เว็บไซต์ที่สร้างด้วยโปรแกรม Flash แกะไขข้อมูลได้ยาก และขนาดของไฟล์เว็บไซต์จะมีขนาดค่อนข้างใหญ่ ดังนั้น หากต้องการสร้างเว็บไซต์ควรพิจารณาถึงรูปแบบของเว็บไซต์ก่อนว่าเหมาะสมที่จะสร้างด้วยโปรแกรม Flash หรือไม่



ความสามารถในการสร้างเกม (Game)

ปัจจุบันได้มีเกมที่สร้างจากโปรแกรม Flash ออกมาอย่างแพร่หลายตามเว็บไซต์ต่างๆ เนื่องจากโปรแกรม Flash มีเครื่องมือช่วยสร้างองค์ประกอบต่างๆ ของเกมให้สวยงาม, มีเครื่องมือสำหรับใส่คำสั่งควบคุมการเล่นเกม อีกทั้งไฟล์เกมที่สร้างออกมามีขนาดเล็ก ทำให้อัปโหลดขึ้นสู่เว็บไซต์ได้อย่างรวดเร็ว



เตรียมตัวอย่างไร สำหรับการสร้างแอนิเมชัน

สำหรับการเตรียมตัวในการทำงานโปรแกรม Flash CS5 นั้น จะต้องเริ่มจากวางโครงร่างเรื่องราวแอนิเมชัน หลังจากนั้นก็จะสร้างตัวละครให้เหมาะสมกับเรื่องราว สร้างฉากแล้วนำทุกอย่างมาประกอบกันให้เป็นชิ้นงาน

วางโครงร่างสำหรับสร้างงานแอนิเมชัน (Storyboard)

การวางโครงร่าง (Storyboard) คือการคิดเนื้อเรื่องขึ้นมา และวาดออกมาเป็นภาพตั้งแต่ต้นจนจบอย่างคร่าวๆ ซึ่งก็เหมือนกับการวางแผนการทำงานในเบื้องต้น เพื่อให้ผลงานที่ออกมาเป็นระบบและรวดเร็ว



สร้างตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน

เมื่อเราสร้างผลงานแอนิเมชันขึ้นมาสักชิ้นหนึ่ง สิ่งที่จะต้องทำก็คือ การสร้างตัวละครเพื่อเป็นตัวดำเนินเรื่องราว โดยต้องคิดเนื้อเรื่องขึ้นมาก่อน ว่าเราต้องการที่จะสร้างเรื่องราวอะไรขึ้นมา และค้นหาเอกลักษณ์ของตัวละครนั้นๆ เพื่อให้ตัวละครมีความโดดเด่นและน่าสนใจ แต่สำหรับผู้ที่ไม่มีความรู้ทางด้านกราฟิกหรือวาดรูปอาจขอให้เพื่อน หรือคนรู้จักวาดรูปให้นำมาสแกน แล้วปรับแต่งเพื่อใช้งานในโปรแกรม Flash ก็ได้

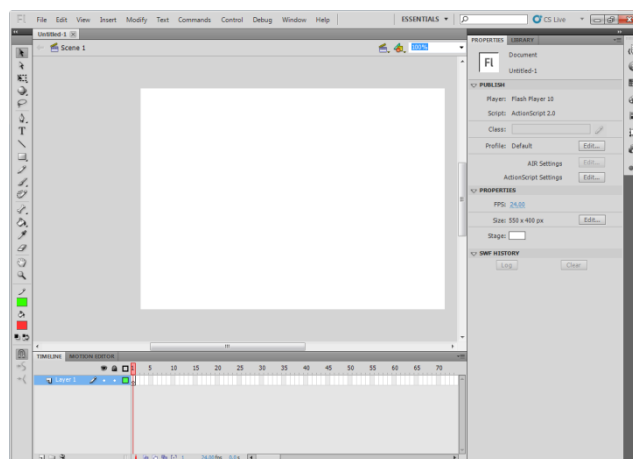
1. วาดโครงร่างของตัวละครด้วยดินสอ จากนั้นนำไปสแกน
2. ใช้เครื่องมือที่มีในโปรแกรม Flash ปรับแต่งภาพตัวละคร
3. ลงสี และเก็บรายละเอียดให้กับตัวละคร

Flash CS5 มีอะไรใหม่

ในโปรแกรม Flash CS5 แตกต่างจากโปรแกรม Flash เวอร์ชันก่อนหน้าหลายส่วนตั้งแต่หน้าจอโปรแกรม และเครื่องมือใหม่ๆ ที่เพิ่มขึ้นมา ซึ่งจะมีอะไรบ้างนั้นเราจะได้เรียนรู้กันในส่วนนี้

หน้าต่างของโปรแกรมที่เปลี่ยนไป (User Interface)



สำหรับโปรแกรม Flash CS5 เวอร์ชันล่าสุด หน้าตาของโปรแกรมได้เปลี่ยนไปจากเดิม เปลี่ยนตำแหน่งการวางแถบเครื่องมือต่างๆ ทั้ง Timeline, Scene และ Panel ต่างๆ ทำให้ผู้ที่ใช้งานนั้นสามารถทำงานได้สะดวกสบายยิ่งขึ้น

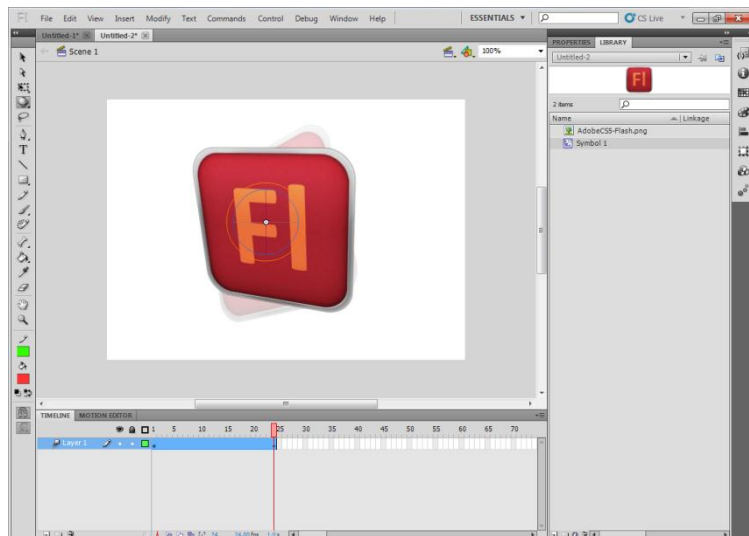


เครื่องมือใหม่ที่เพิ่มขึ้นมา


เมื่อเปิดโปรแกรม Flash CS5 เราจะเห็นว่าเครื่องมือใหม่ๆ เพิ่มขึ้นมาหลายชิ้น โดยแบ่งออกเป็น 5 หมวดหลักๆ ดังต่อไปนี้

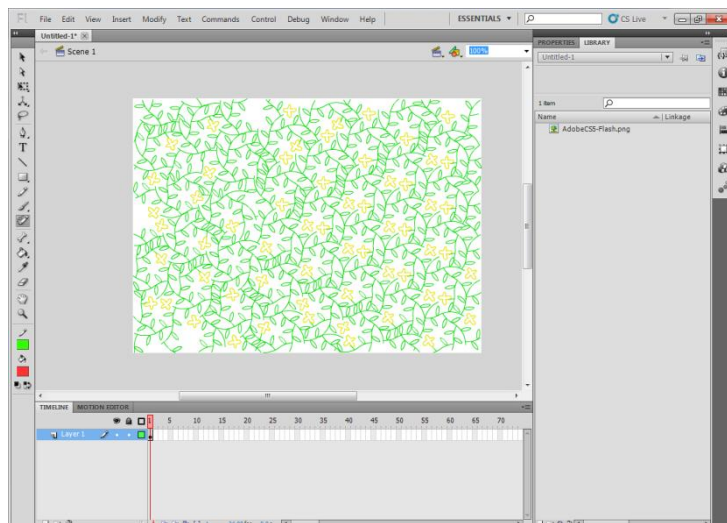
เครื่องมือสำหรับปรับแต่งภาพ 3 มิติ

เครื่องมือ  (3D Rotation Tool) และเครื่องมือ  (3D Translation Tool) เป็นเครื่องมือที่สามารถปรับแต่งภาพ หมุน บิด ให้ออกมาเป็นรูปแบบ 3 มิติ ซึ่งเป็นความสามารถที่ทำให้เราสามารถสร้างงานแอนิเมชันที่ดูเป็นมิติมากยิ่งขึ้น





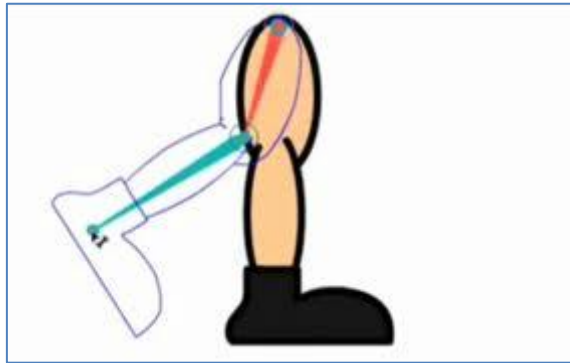
เครื่องมือสำหรับสร้างหัวแปรงทาสี

เครื่องมือ  (Deco Tool) เป็นเครื่องมือสำหรับสร้างวัตถุที่มีลักษณะคล้ายๆ กับเครื่องมือแปรงทาสี (Brush) แต่เราสามารถสร้างหัวแปรงใหม่ โดยเปลี่ยน Symbol ให้กลายเป็นหัวแปรงได้



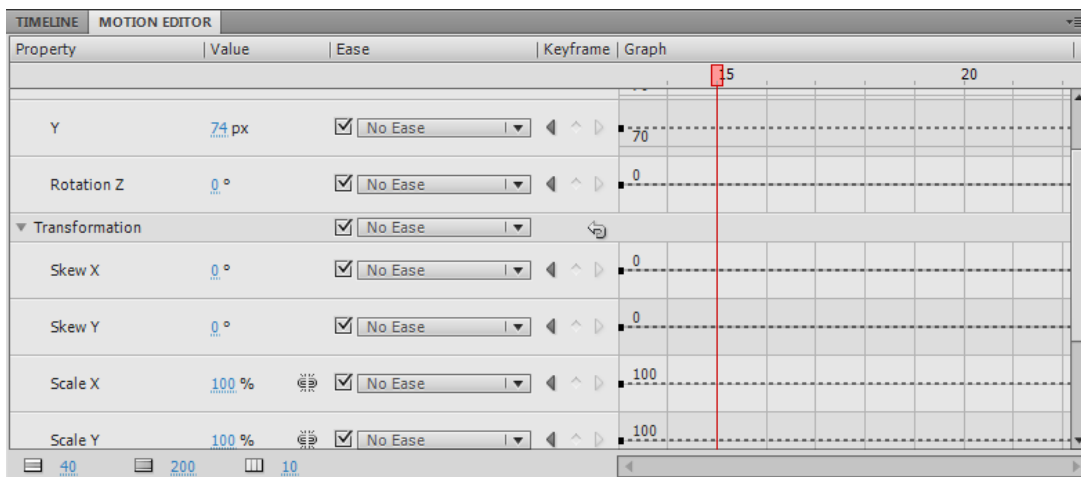
เครื่องมือสำหรับสร้างโครงกระดูก

เครื่องมือสำหรับสร้างโครงกระดูก  (Bone Tool) และเครื่องมือ  (Bind Tool) เป็นเครื่องมือที่สามารถเชื่อมต่อโครงกระดูกเพื่อใส่เข้าไปบนการ์ตูน ทำให้การ์ตูนมีการเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระมากยิ่งขึ้น โดยขั้นตอนการใช้งานของเครื่องมือ (Bone Tool)



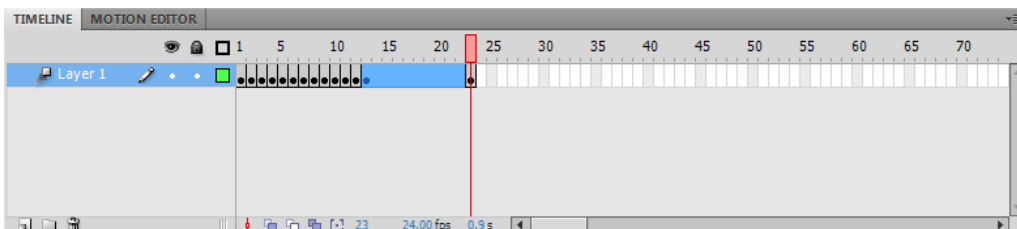
พาเนล Motion Editor

พาเนล Motion Editor เป็นลูกเล่นใหม่ของ Flash CS5 เพราะจะทำให้เราสามารถปรับแต่งรายละเอียดของการเคลื่อนไหวได้ละเอียดขึ้น



คำสั่ง Motion Tween รูปแบบใหม่

สำหรับคำสั่ง Motion Tween ในโปรแกรม Flash เป็นเวอร์ชันล่าสุดนี้จะต่างออกไปจากเดิม ไม่ว่าจะเป็นการใช้งานในลักษณะที่ต่างกันแล้ว เราจะพบว่ามียุคเล่นใหม่ๆ ที่เสริมขึ้นมาอีกมากมาย



สร้างงานมัลติมีเดียด้วยกราฟิก

รูปแบบของไฟล์รูปภาพกราฟิกที่ใช้ในการตกแต่งนั้นมีหลากหลายรูปแบบแล้วแต่จะใช้เกณฑ์ไหนมาแบ่ง ในที่นี้จะแบ่งรูปภาพตามระบบของโปรแกรมกราฟิก โดยเฉพาะในโปรแกรม Flash นั้นแบ่งออกเป็น 2 อย่าง เมื่อพิจารณาจากรูปเดียวกันแต่รูปแบบต่างกันเมื่อขยายภาพจะมีรายละเอียด ดังนี้

ภาพบิตแมป หรือราสเตอร์ (Bitmap or Raster)

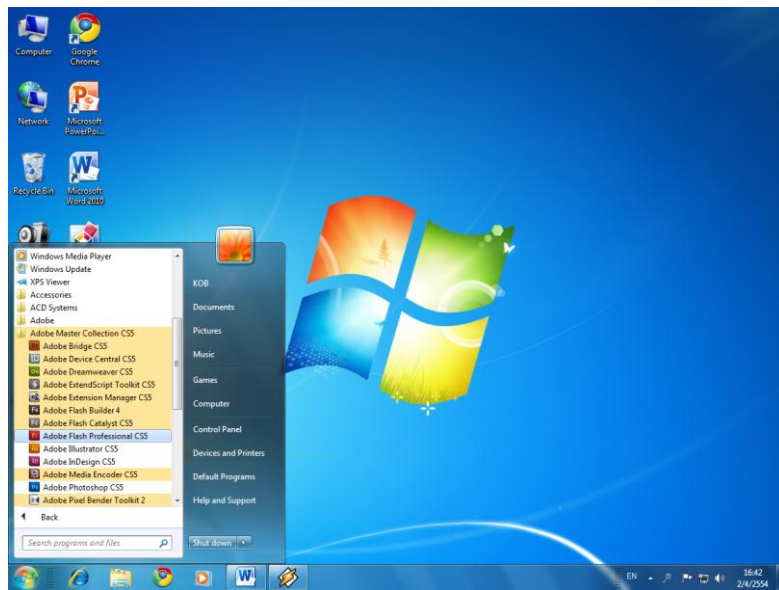
เป็นภาพที่เกิดจากชิ้นส่วนเล็กๆ ของภาพมาเรียงต่อกัน ซึ่งความละเอียดของชิ้นส่วนเหล่านี้จะเล็กขนาดไหน มีการกำหนดค่าความละเอียดของหน้าจอ ภาพแบบนี้จะเป็นภาพที่มีความละเอียดของสีเส้นมาก แต่เมื่อขยายภาพให้ใหญ่ขึ้นก็จะเห็นรอยต่อของภาพคล้ายขั้นบันไดเหมือนกับรูปถ่ายที่เราไปขยายจากขนาด 4x6 นิ้ว ไปเป็น 8x10 นิ้ว ก็จะได้เห็นแกนของรูปภาพขยายขึ้นอย่างชัดเจน รูปแบบที่พบอยู่บ่อยๆ คือ ไฟล์ที่มีนามสกุล *.BMP นั่นเอง

ภาพเวกเตอร์ (Vector Picture)

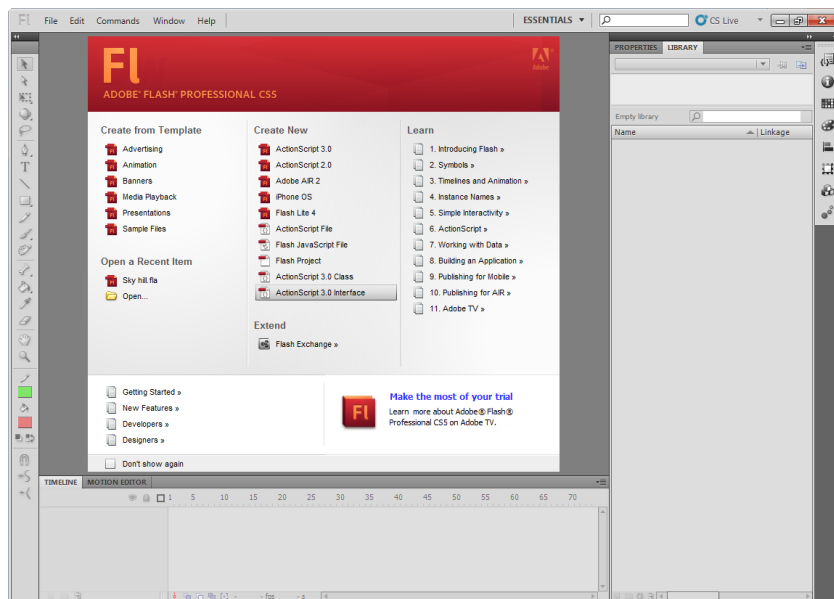
จะเป็นภาพที่เกิดจากลายเส้น แทนที่จะเป็นชิ้นส่วนภาพ ดังนั้นเมื่อทำการขยายภาพให้ใหญ่ขึ้นโอกาสที่แกนของภาพจะหายามีน้อย ทำให้ขอบของรูปภาพแทบจะไม่เห็นเป็นขั้นบันไดเลย จึงเหมาะสำหรับการสร้างงานกราฟิกที่ต้องการความสวยงามมากๆ หรือการสร้างตัวอักษร หรือภาพเคลื่อนไหวในเว็บไซต์อย่างที่เราเห็นกันทั่วไป สำหรับโปรแกรม Flash แล้วส่วนใหญ่จะทำงานกับภาพแบบเวกเตอร์เป็นส่วนใหญ่โดยเรียกชื่อว่า ซิมโบล(Symbol)

การเปิดโปรแกรม Adobe Flash CS5 ขึ้นมาใช้งาน

1. คลิกเมาส์ที่ปุ่ม Start บนแถบงานจะเกิดป๊อปอัพเมนูของโปรแกรม
2. นำเมาส์เลือกคำสั่ง All Programs เลื่อนเมาส์ไปที่ Adobe Master Collection CS5> Adobe Flash CS5 Professional

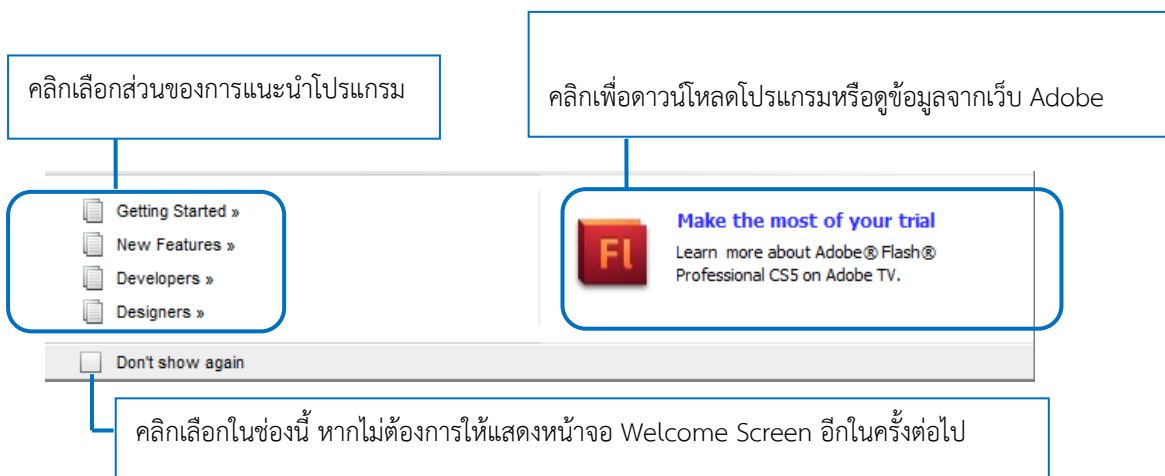


3. คลิก 1 ครั้งที่ Adobe Flash CS5 ก็จะทำให้การเปิดหน้าต่างโปรแกรมขึ้นมาจะปรากฏหน้าจอดังรูป





คลิกเลือกรูปแบบเริ่มต้นการทำงาน




คลิกเลือกส่วนของการแนะนำโปรแกรม

คลิกเพื่อดูวิดีโอโปรแกรมหรือดูข้อมูลจากเว็บ Adobe

คลิกเลือกในช่องนี้ หากไม่ต้องการให้แสดงหน้าจอ Welcome Screen อีกในครั้งต่อไป

รูปแบบการทำงาน

ในขั้นตอนนี้ การเรียนใช้งานโปรแกรม จะพบหน้าจอ Welcome Screen สำหรับเลือกรูปแบบ เริ่มต้นการทำงานดังนี้

- ❖ Open a Recent Item เป็นการเปิดไฟล์เก่าที่สร้างไว้แล้ว โดยคลิกเลือกรายชื่อที่แสดง (เรียงจากการบันทึกไฟล์ครั้งล่าสุดเป็นต้นไป สูงสุด 8 ไฟล์) หรือคลิก  Open เพื่อเปิดไฟล์อื่น
- ❖ Create New สร้างไฟล์ใหม่ โดยคลิกเลือกรูปแบบของไฟล์ที่ต้องการสร้าง เช่น เลือก Flash File (ActionScript 3.0) เพื่อสร้างไฟล์มูฟวี่ใหม่ที่มีโหมดการเขียน ActionScript เป็นเวอร์ชัน 3 เป็นต้น สำหรับเนื้อหาในเล่มนี้จะแนะนำให้ใช้ ActionScript 2.0 เป็นหลัก
- ❖ Create From Template สร้างไฟล์ใหม่จากรูปแบบเทมเพลตที่โปรแกรมมีให้โดยคลิกเลือกหมวดของเทมเพลตที่ต้องการก่อนแล้วคลิกเลือกไฟล์อีกทีหนึ่ง

ให้คลิกเลือกหัวข้อ Flash File (ActionScript 2.0) จะพบกับหน้าจอดังรูป

