

การนำไฟล์ชิ้นงานของ Flash CS5 ไปใช้

หลังจากที่เราสร้างไฟล์ชิ้นงานของเราเรียบร้อยแล้ว และพร้อมที่จะนำผลงานนี้ไปใช้ ซึ่งโดยปกติโปรแกรมจะนำไฟล์ชิ้นงานนี้ไปสร้างเป็นไฟล์ Flash SWF และ ไฟล์ HTML ที่สามารถนำไปแสดงผลบนเว็บเบราว์เซอร์ได้ทันที

สามารถเลือกให้โปรแกรมทำการสร้างไฟล์ผลงานในแบบ GIF , JPEG, PNG, Projector และ QuickTime เพื่อใช้ร่วมกับไฟล์ HTML เพื่อแสดงผลในเบราว์เซอร์ในกรณีที่คุณไม่มีโปรแกรม Flash Player 6 ติดตั้งอยู่ในระบบได้

นอกจากนี้ ยังอาจจะนำเนื้อหาในไฟล์ชิ้นงานของเรา ซึ่งอาจเป็นทั้งมูฟวี่หรือเฉพาะบางเฟรมหรือบางออบเจกต์ ไปสร้างเป็นไฟล์ภาพนิ่งในรูปแบบต่างๆ เพื่อนำไปใช้ และแก้ไขในโปรแกรมอื่นได้อีกด้วย

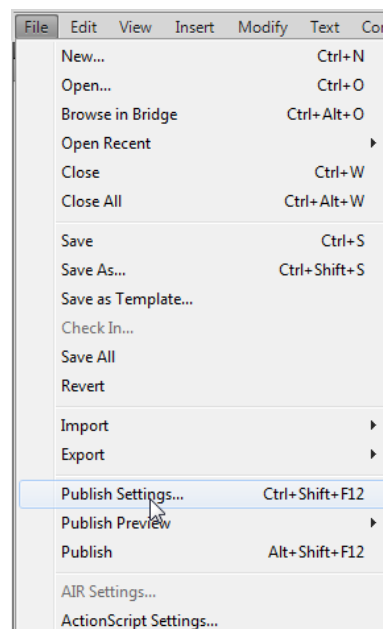
การสร้างไฟล์ผลงานของ Flash ด้วยคำสั่ง Publish

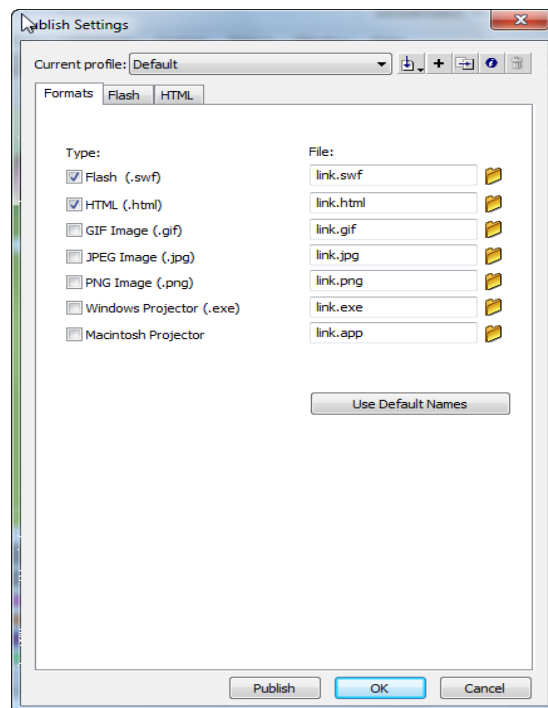
การสร้างไฟล์ผลงานของ Flash จะมีอยู่ด้วยกัน 2 ขั้นตอน คือ

1. ทำการเลือกชนิดของไฟล์ผลงานที่ต้องการและทำการตั้งค่าให้กับไฟล์ชนิดนั้นๆ เมนูคำสั่ง File เลือกคำสั่ง Publish Settings
2. ทำการสร้างไฟล์ผลงานด้วยเมนูคำสั่ง File เลือกคำสั่ง Publish

การตั้งค่าสำหรับไฟล์ผลงานของ Flash

1. ทำการบันทึกไฟล์ชิ้นงานเสียก่อน
2. เลือกคำสั่ง File > Publish Setting





3. ในส่วนของ Type เลือกชนิดของไฟล์ที่ต้องการสร้างโดยปกติโปรแกรมจะเลือกชนิดของไฟล์เป็น Flash (.swf) และ HTML (.html) ให้โดยอัตโนมัติ ทั้งนี้เพราะโปรแกรมจะต้องใช้ไฟล์ชนิดนี้ในการแสดงผลบนบราวเซอร์

- Flash ไฟล์ที่ได้มีนามสกุล .swf ซึ่งเป็นไฟล์มูฟวี่ในรูปแบบ Flash
- HTML ไฟล์ที่ได้มีนามสกุล .html ซึ่งเป็นไฟล์ที่นำไปใช้งานบนอินเทอร์เน็ต
- GIF Image ไฟล์ที่ได้มีนามสกุล .gif ซึ่งเป็นภาพเคลื่อนไหว
- JPEG Image ไฟล์ที่ได้มีนามสกุล .jpg ซึ่งเหมาะสำหรับภาพที่ต้องการให้มีความโปร่งใส
- Windows Projector ไฟล์ที่ได้มีนามสกุล .exe ซึ่งเป็นไฟล์ที่นำไปใช้งานกับวินโดวส์
- Macintosh Projector ไฟล์ที่ได้มีนามสกุล .hqx ซึ่งเป็นไฟล์ที่นำไปใช้งานกับเครื่องแมคอินทอช

4. หากต้องการตั้งชื่อไฟล์ ให้คลิกยกเลิกการเลือกในหัวข้อ Use Default name แล้วพิมพ์ชื่อไฟล์ลงในช่อง Filename ของชนิดของไฟล์นั้นๆ สามารถใส่ตำแหน่งของไฟล์ในดิสก์ได้ด้วย เช่น C:\Folder\filename.swf


5. คลิกที่แท็บชนิดของไฟล์เพื่อไปตั้งค่าตามชนิดของไฟล์ที่เลือก

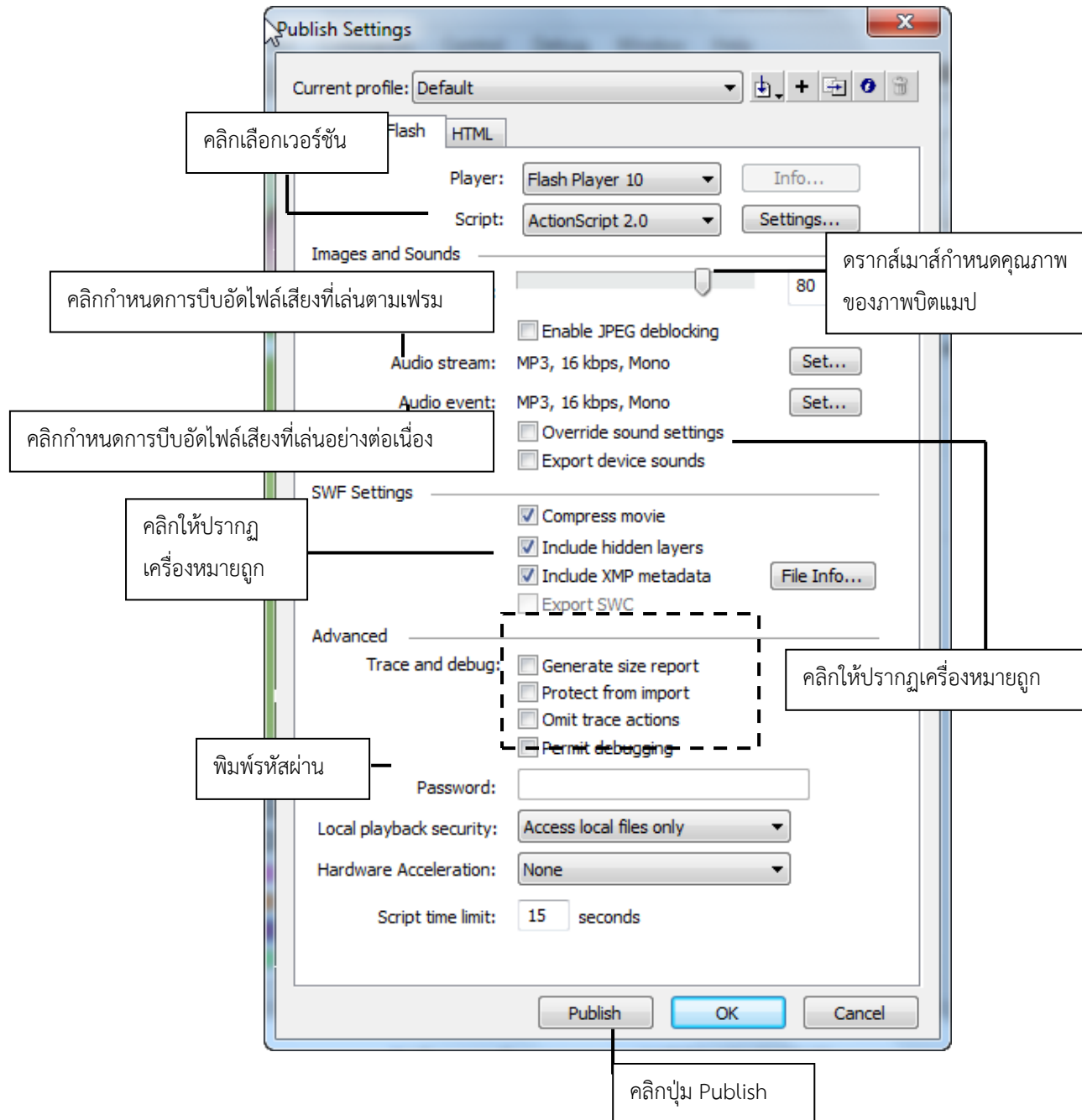
6. เมื่อเรียบร้อยแล้ว คลิกที่ปุ่ม Publish เพื่อสร้างไฟล์ตามชนิดที่กำหนดหรือ เลือกปุ่ม OK เพื่อบันทึกการตั้งค่านีไว้ก่อน แล้วไปทำการสร้างไฟล์ตามที่กำหนดในภายหลังด้วยเมนูคำสั่ง File เลือกคำสั่ง Publish

การตั้งค่าสำหรับไฟล์แบบ Flash movie

การนำเสนอผลงานนามสกุล .swf ซึ่งเป็นไฟล์มูฟวี่ในรูปแบบ Flash ช่วยให้คุณสามารถกำหนดค่าต่างๆ เช่น กำหนดป้องกันไม่ให้ผู้ชมดาวน์โหลดไฟล์ไปใช้งาน กำหนดรหัสผ่านเพื่อป้องกันผู้บุกรุก กำหนดการบีบอัดไฟล์เสียง ได้ตามต้องการ สำหรับขั้นตอนการกำหนดค่าคุณสมบัติมีดังต่อไปนี้

1. คลิกแท็บ Flash เพื่อนำเสนอผลงานนามสกุล .swf ซึ่งเป็นไฟล์มูฟวี่ในรูปแบบ Flash
2. คลิกเลือกเวอร์ชันของโปรแกรม Flash ที่ต้องการนำไฟล์ข้อมูลไปใช้งาน จากส่วน Version
3. คลิกให้ปรากฏเครื่องหมายถูกจากส่วนของ Options เพื่อกำหนดค่าคุณสมบัติที่ต้องการ
 - Generate Size report สร้างไฟล์ .txt ซึ่งเป็นไฟล์ข้อความที่ใช้บอกรายละเอียดแสดงขนาดของไฟล์ในแต่ละเฟรม
 - Protect from Import ป้องกันไม่ให้ผู้ชมดาวน์โหลดไฟล์ไปใช้งาน
 - Omit Trace Actions ป้องกันไม่ให้แสดงหน้าต่างแสดงข้อความที่กำหนด
 - Debugging Permitted ป้องกันการเข้ามาแก้ไขข้อมูล
 - Compress Movie บีบอัดไฟล์มูฟวี่ให้มีขนาดเล็กลง และลดเวลาในการโหลดข้อมูลลง
 - Optimize for Flash เลือกเพื่อแปลงไฟล์พร้อมปรับปรุง Payer 6 r65 ActionScript ให้สามารถใช้ได้กับ Flash Player เวอร์ชัน 6 ได้ดีขึ้น (เราต้องเลือกพับลิชเป็น Flash Player เวอร์ชัน 6 ก่อน)
 - Export hidden layers ในกรณีที่มีการซ่อนเลเยอร์ไว้ ให้เอ็กซ์พอร์ตเลเยอร์ที่ถูกซ่อนอยู่ด้วย
 - Export SWC ในกรณีที่มีการใช้คอมโพเนนต์ (เฉพาะไฟล์ ActionScript 3.0) เราสามารถเลือกเอ็กซ์พอร์ตไฟล์คอมโพเนนต์ (.swc) ด้วย
4. เมื่อคลิกเครื่องหมายถูกที่ Debugging Permitted จะปรากฏ Password ขึ้นมาเพื่อให้พิมพ์รหัสผ่านที่ต้องการ
5. ดราจส์เม้าส์กำหนดคุณภาพของภาพบีตแมปจากส่วนของ JPEG Quality โดยหากกำหนดค่าตัวเลขมากภาพจะมีคุณภาพสูง และไฟล์ที่ได้จะมีขนาดใหญ่
6. คลิกกำหนดการบีบอัดไฟล์เสียงที่เล่นตามเฟรมที่กำหนดไว้ จากส่วนของ Audio Stream
7. คลิกกำหนดการบีบอัดไฟล์เสียงที่เล่นอย่างต่อเนื่อง จากส่วนของ Audio Event


8. คลิกให้ปรากฏเครื่องหมายถูกที่ Override Sound Settings เพื่อใส่ค่าคุณภาพของไฟล์เสียงที่ได้กำหนดไว้แทนค่าอื่นๆ ที่ได้เคยกำหนดไว้
9. คลิกปุ่ม  เพื่อจัดตั้งส่งออกผลงานตามค่าที่กำหนดไว้

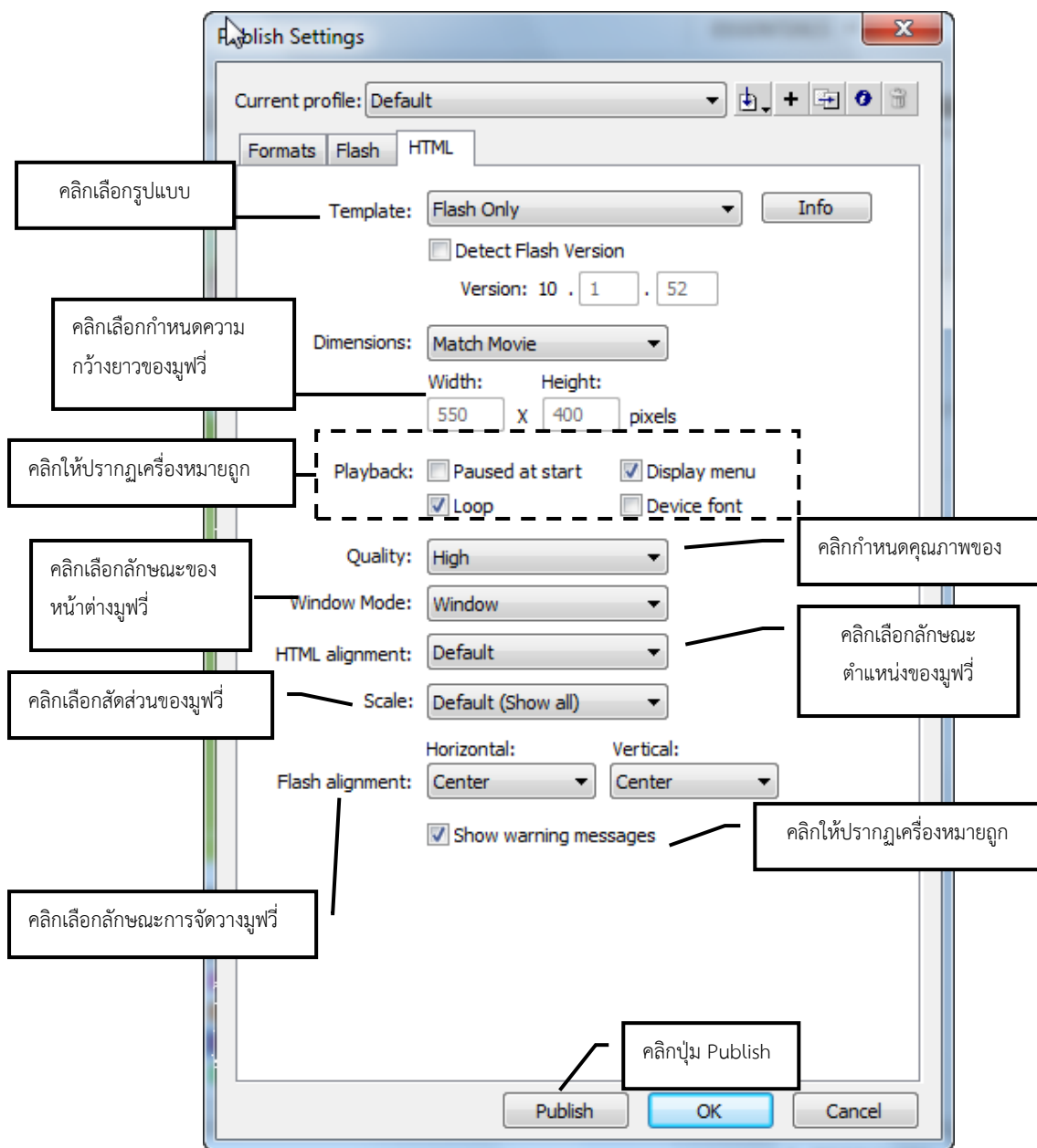


การตั้งค่าสำหรับไฟล์แบบ HTML

การนำเสนอผลงานในรูปแบบ HTML เป็นไฟล์ที่สามารถนำไปใช้งานบนอินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งค่าคุณสมบัติต่างๆ จะเกี่ยวข้องกับการแสดงผลบนเบราว์เซอร์ เช่น ขนาดหน้าต่างเบราว์เซอร์ ลักษณะการจัดวางรูปแบบการแสดงผล สำหรับขั้นตอนการกำหนดค่าคุณสมบัติดังต่อไปนี้

1. คลิกแท็บ HTML เพื่อนำเสนอผลงานนามสกุล .html ซึ่งเป็นไฟล์ที่นำไปใช้งานบนอินเทอร์เน็ต
2. คลิกเลือกรูปแบบที่ต้องการให้แสดงผลงานบนเบราว์เซอร์ จากส่วน Template
3. คลิกเลือกกำหนดความกว้างความยาวของมูฟวี่ที่ต้องการให้แสดงผลบนเบราว์เซอร์ จากส่วนของ Dimensions
 - Match Movie ให้แสดงเท่ากับขนาดของมูฟวี่ที่สร้างขึ้นมา
 - Pixels กำหนดความกว้างความยาวของมูฟวี่เป็นเซล
 - Percent กำหนดความกว้างความยาวของมูฟวี่เป็นเปอร์เซ็นต์ของหน้าต่างเบราว์เซอร์
4. คลิกให้ปรากฏเครื่องหมายถูกจากส่วนของ Playback เพื่อกำหนดการควบคุมลักษณะในการเล่นแสดงผลมูฟวี่บนเบราว์เซอร์
 - Paused at Start ไม่เล่นมูฟวี่จนกว่าจะได้รับคำสั่ง
 - Display Menu เมื่อคลิกเมาส์ขวาที่มูฟวี่ให้ปรากฏเมนูขึ้นมา
 - Loop กำหนดให้เล่นต่อเนื่องกันไปเรื่อยๆ ถ้าไม่คลิกเลือกจะทำให้มูฟวี่หยุดเมื่อเล่นถึงเฟรมสุดท้าย
 - Device Font ในกรณีที่มีผู้ชมไม่มีตัวอักษร ให้แทนที่ด้วยตัวอักษรในรูปแบบอื่นแทน
5. คลิกกำหนดคุณภาพของภาพที่แสดงผลบนเบราว์เซอร์ได้ จากส่วนของ Quality ซึ่งหากกำหนดให้ภาพมีคุณภาพสูง จะทำให้ความเร็วในการแสดงผลลดลง
 - Low คุณภาพของภาพต่ำที่สุด แต่แสดงผลได้เร็วที่สุด
 - Auto Low แสดงคุณภาพที่มีคุณภาพต่ำเพื่อให้แสดงผลได้เร็วก่อน จากนั้นจึงค่อยปรับให้ภาพมีคุณภาพที่สูงขึ้น
 - Medium ให้ความสำคัญกับคุณภาพและความเร็วในการแสดงผลเท่าๆ กัน
 - High คุณภาพของภาพดี แต่หากแสดงภาพเคลื่อนไหวการแสดงผลจะช้าลง
 - Best คุณภาพของภาพดีที่สุดในแง่การแสดงผลได้ช้าที่สุด
6. คลิกเลือกลักษณะของหน้าต่างมูฟวี่ที่แสดงผลงานบนเบราว์เซอร์ จากส่วนของ Window Mode โดยสามารถกำหนดใช้ได้กับ Internet Explorer 4 ขึ้นไปเท่านั้น
 - Window แสดงผลบนหน้าต่างวินโดวส์ในลักษณะเป็นสี่เหลี่ยม ซึ่งสามารถแสดงผลได้เร็วที่สุด


- Opaque Windowless สามารถเลือกส่วนที่ซ่อนไว้อยู่ด้านหลังมูฟวี่ได้
 - Transparent Windowless แสดงผลโดยให้พื้นหลังของมูฟวี่มีลักษณะโปร่งใส
7. คลิกเลือกลักษณะตำแหน่งของมูฟวี่เมื่อแสดงผลบนชิ้นมาบราวเซอร์ จากส่วน HTML Alignment
- Default ปรากฏมูฟวี่ขึ้นมาตรงกลางของหน้าต่างบราวเซอร์
 - Left ปรากฏมูฟวี่ขึ้นมาชิดด้านซ้ายของหน้าต่างบราวเซอร์
 - Right ปรากฏมูฟวี่ขึ้นมาชิดด้านขวาของหน้าต่างบราวเซอร์
 - Top ปรากฏมูฟวี่ขึ้นมาชิดด้านบนของหน้าต่างบราวเซอร์
 - Bottom ปรากฏมูฟวี่ขึ้นมาชิดด้านล่างของหน้าต่างบราวเซอร์
8. เมื่อพื้นที่ของมูฟวี่มีขนาดไม่เท่ากับพื้นที่ของหน้าต่างบราวเซอร์ ให้คลิกเลือกสัดส่วนของมูฟวี่ที่ต้องการได้จากส่วนของ Scale
- Default แสดงมูฟวี่ทั้งหมดโดยคงสัดส่วนเดิมไว้
 - No Border แสดงมูฟวี่ทั้งหมดโดยคงสัดส่วนเดิมไว้ แต่จะไม่ปรากฏเส้นขอบขึ้นมา
 - Exact Fit แสดงมูฟวี่บนพื้นที่ที่กำหนดไว้โดยไม่คำนึงถึงสัดส่วนเดิม
 - No Scale แสดงตามขนาดหน้าต่างโดยไม่มีกรปรับเปลี่ยนแปลงสัดส่วนใดๆ ไปจากเดิม
9. คลิกเลือกลักษณะการจัดวางมูฟวี่จากส่วนของ Flash Alignment
- Horizontal แสดงมูฟวี่ตามแนวนอน
 - Vertical แสดงมูฟวี่ตามแนวตั้ง
10. คลิกให้ปรากฏเครื่องหมายถูกจากส่วนของ Show Warning Messages เพื่อกำหนดให้แสดงข้อความเตือนเมื่อมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้น
11. คลิกปุ่ม  เพื่อจัดตั้งส่งออกผลงานตามค่าที่กำหนดไว้

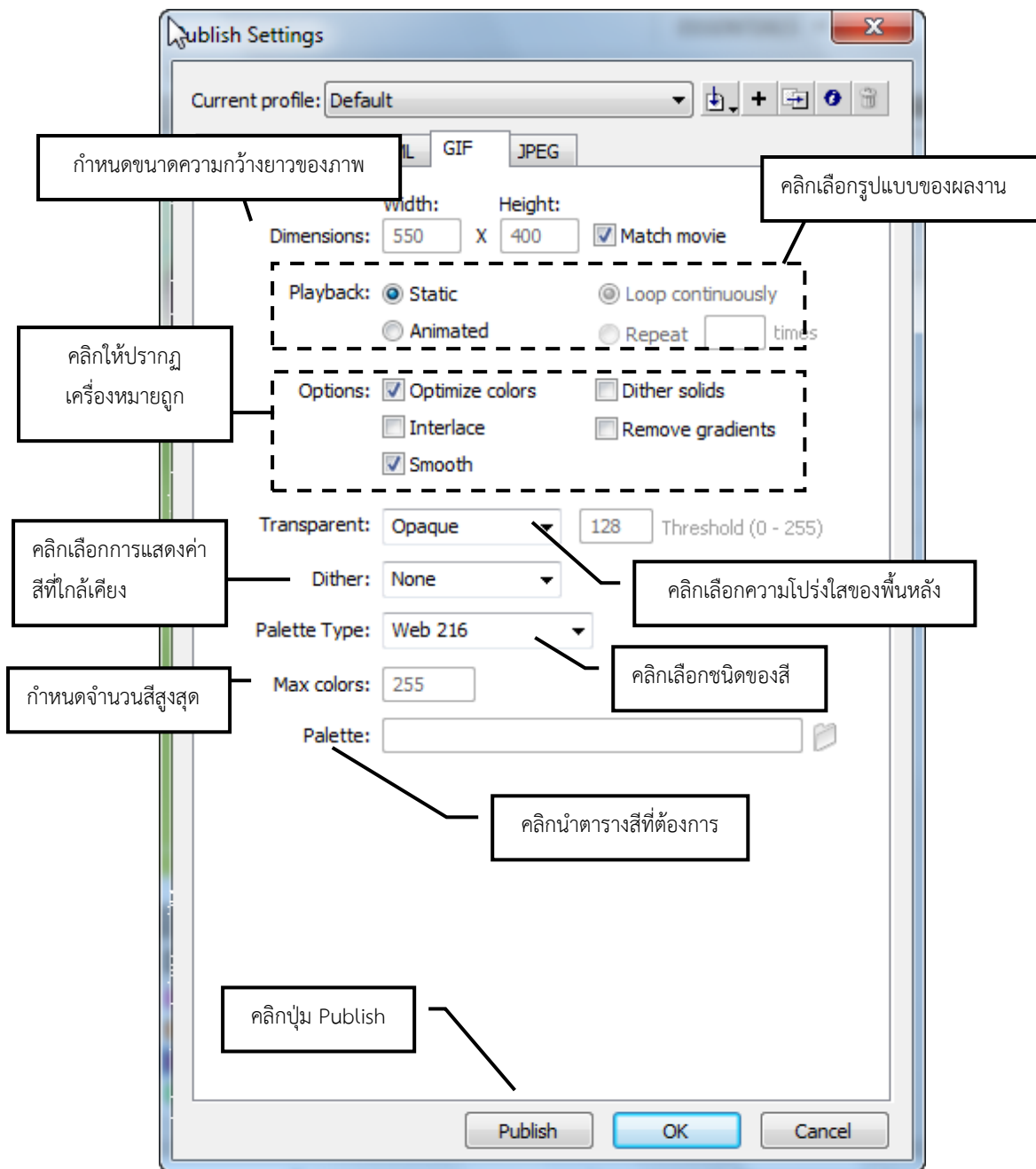


การตั้งค่าสำหรับไฟล์ แบบ Flash GIF

เมื่อต้องการนำเสนอผลงานในลักษณะเป็นแอนิเมชันคือ มีการเคลื่อนไหวไปเรื่อยๆ การนำเสนอผลงานในรูปแบบ GIF เป็นรูปแบบที่เหมาะสมที่สุด เนื่องจากสามารถกำหนดจำนวนในการแสดงภาพเคลื่อนไหวได้ กำหนดความโปร่งใสในการแสดงผล ให้แสดงค่าสีที่ใกล้เคียงขึ้นมาแทนได้ ฯลฯ สำหรับขั้นตอนการกำหนดค่าคุณสมบัติมีดังต่อไปนี้

1. คลิกแท็บ GIF เพื่อนำเสนอผลงานนามสกุล .gif ซึ่งเป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหว
2. กำหนดขนาดความกว้างยาวของภาพ จากส่วนของ Dimensions
3. คลิกเลือกรูปแบบของผลงานที่ได้จากส่วนของ Playback


- Static สร้างเป็นภาพนิ่ง
 - Loop Continuously สร้างโดยให้แสดงเป็นภาพเคลื่อนไหวไปเรื่อยๆ
 - Animated สร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว
 - Repeat สร้างโดยกำหนดจำนวนรอบในการแสดงภาพเคลื่อนไหว
4. คลิกให้ปรากฏเครื่องหมายถูกจากส่วนของ Options เพื่อกำหนดค่าคุณสมบัติที่ต้องการ
- Optimize Colors ลบสีที่ไม่ได้ออกจากตารางสีของ GIF เพื่อช่วยลดขนาดของไฟล์
 - Dither Solids ให้แสดงสีที่ใกล้เคียง ในกรณีไม่มีสีที่ต้องการ
 - Interlace แสดงภาพพื้นก่อนที่ไฟล์ทั้งหมดจะถูกดาวน์โหลด ซึ่งจะทำให้มีลักษณะเหมือนภาพค่อยๆ ปรากฏขึ้นมา
 - Remove Gradients ลบการไล่เฉดสีทั้งหมดให้แสดงเป็นสีธรรมดา
 - Smooth ให้ภาพมีความราบเรียบละเอียดมากยิ่งขึ้น
5. คลิกเลือกความโปร่งใสของพื้นหลัง
- Opaque แสดงพื้นหลังเป็นสีทึบ
 - Transparent แสดงพื้นหลังให้มีความโปร่งใส
 - Alpha กำหนดค่าความโปร่งใสระหว่าง 0-255
6. คลิกเลือกการแสดงค่าสีที่ใกล้เคียงแทนสีที่ไม่มี จากส่วนของ Dither
- None ไม่แสดงค่าสีที่ใกล้เคียงใดๆ ขึ้นมาให้
 - Ordered ภาพที่แสดงจะมีคุณภาพพอใช้ และไม่สิ้นเปลืองหน่วยความจำ
 - Diffusion ภาพที่แสดงจะมีคุณภาพดี แต่สิ้นเปลืองหน่วยความจำ
7. คลิกเลือกชนิดของสีที่ใช้งาน จากส่วนของ Palette Type
- Web 216 ใช้สีมาตรฐานบนเว็บ 216 สี
 - Adaptive วิเคราะห์และสร้างตารางสีขึ้นมาใหม่
 - Web Snap Adaptive วิเคราะห์และสร้างตารางสีขึ้นมาใหม่ โดยเปรียบเทียบกับ Web 216
 - Custom สร้างตารางสีขึ้นมาใช้งานเอง
8. กำหนดจำนวนสีสูงสุดที่ใช้งาน จากส่วนของ Max Colors
9. เมื่อคลิกเลือกชนิดของสีเป็น Custom จะปรากฏ Palette ขึ้นมาเพื่อให้คลิกนำตารางสีที่ต้องการเข้ามาใช้งาน
10. คลิกปุ่ม  เพื่อจัดตั้งส่งออกผลงานตามค่าที่กำหนดไว้

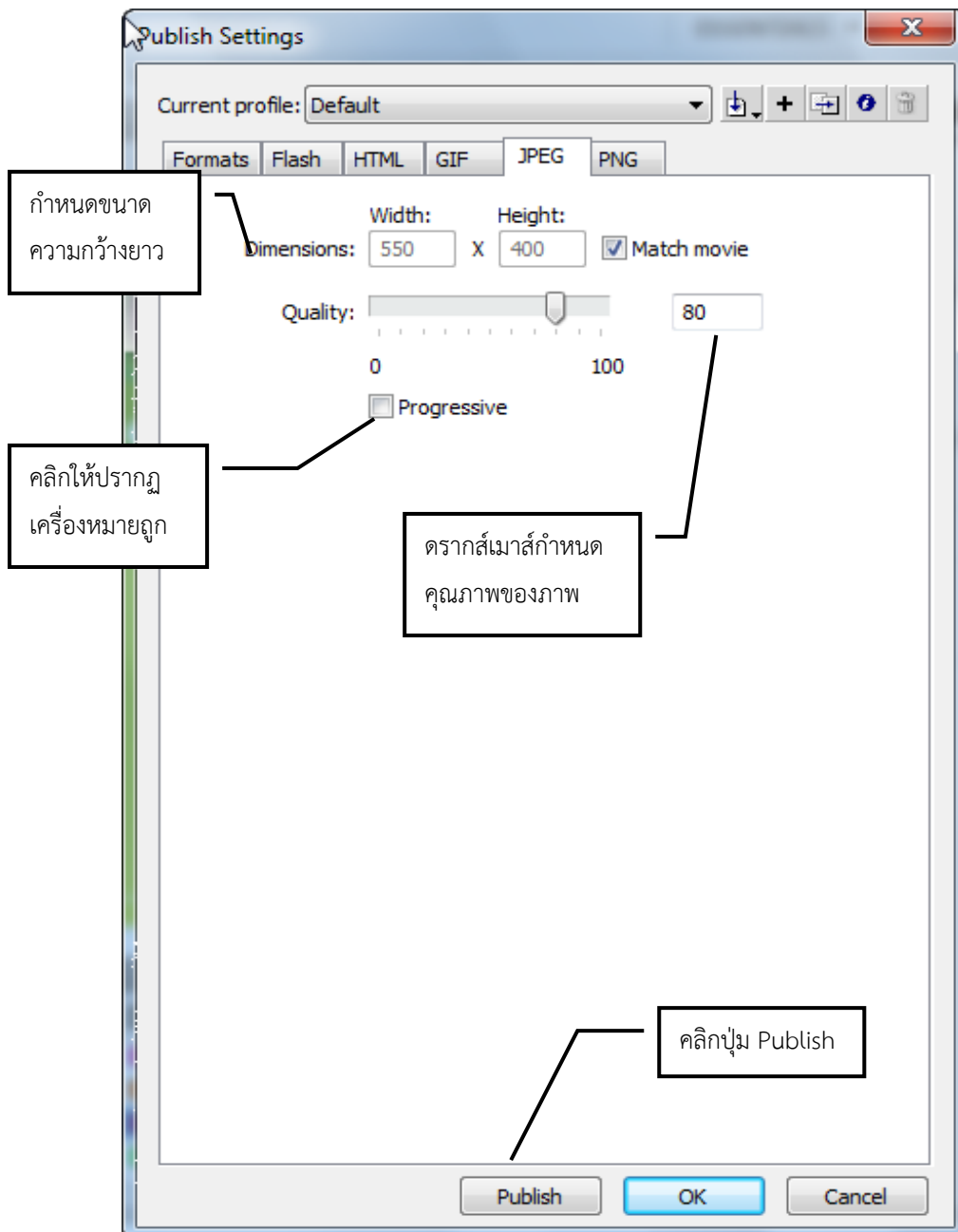


การตั้งค่าสำหรับไฟล์แบบ Flash JPEG

หากไฟล์ภาพที่มีจำนวนค่าสีมากๆ การนำเสนอผลงานในรูปแบบ JPEG เป็นรูปแบบที่รองรับกับการทำงาน ดังกล่าวช่วยให้สามารถกำหนดคุณภาพของภาพได้ตามต้องการ โดยหากกำหนดให้ภาพมีคุณภาพที่สูง ไฟล์ที่ได้ก็จะมีขนาดใหญ่มากยิ่งขึ้น สำหรับขั้นตอนการกำหนดค่าคุณสมบัติมีดังต่อไปนี้

1. คลิกแท็บ JPEG เพื่อนำเสนอผลงานนามสกุล .jpg ซึ่งเหมาะสำหรับภาพที่มีจำนวนสีมากๆ
2. กำหนดขนาดความกว้างยาวของภาพ จากส่วนของ Dimensions


3. ดราจส์เมาส์กำหนดคุณภาพของภาพที่ได้ จากส่วนของ Quality โดยหากกำหนดค่าตัวเลขมาก ภาพจะมีคุณภาพสูง และไฟล์ที่ได้จะมีขนาดใหญ่
4. คลิกให้ปรากฏเครื่องหมายถูกที่ Progressive ไฟล์ภาพที่ได้จะค่อยๆ ถูกดาวน์โหลดขึ้นมาเมื่อแสดงผลบนเบราว์เซอร์
5. คลิกปุ่ม  เพื่อจัดตั้งส่งออกผลงานตามค่าที่กำหนดไว้

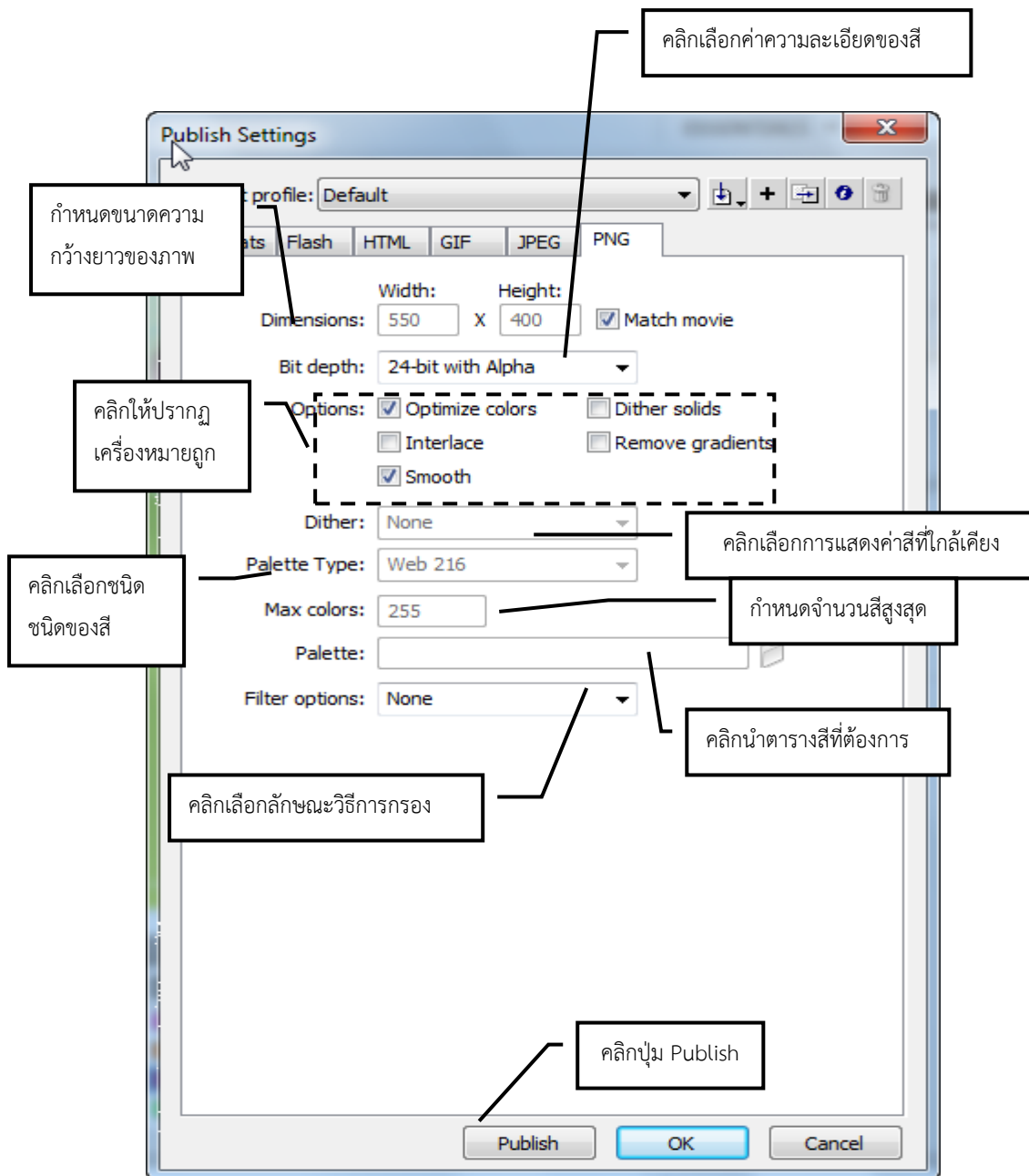


การตั้งค่าสำหรับไฟล์แบบ Flash PNG

การนำเสนอผลงานในรูปแบบ PNG เหมาะสำหรับภาพที่ต้องการให้มีความโปร่งใสหรือความโปร่งแสง เกิดขึ้นโดยสามารถกำหนดค่าความละเอียดยิ่งขึ้น เลือกรูปแบบชนิดของสีที่ใช้งานได้ สำหรับขั้นตอนการกำหนดค่าคุณสมบัติดังต่อไปนี้

1. คลิกแท็บ PNG เพื่อนำเสนอผลงานนามสกุล .png ซึ่งเหมาะสำหรับภาพที่ต้องการให้มีความโปร่งใส
2. กำหนดขนาดความกว้างยาวของภาพ จากส่วนของ Dimensions
3. คลิกเลือกค่าความละเอียดของสีที่ปรากฏบนภาพเป็นจำนวนบิตต่อพิกเซล จากส่วนของ Bit Depth
 - 8-bit แสดงภาพ 8 บิต ใช้ค่าสี 256 สี
 - 24-bit แสดงภาพ 24 บิต
 - 24-bit with Alpha แสดงภาพพร้อมค่าโปร่งใส 24 บิต
4. คลิกให้ปรากฏเครื่องหมายถูกจากส่วนของ Options เพื่อกำหนดค่าคุณสมบัติที่ต้องการ
 - Optimize Colors ลบสีที่ไม่ได้ใช้ออกจากตารางสีของ GIF เพื่อช่วยลดขนาดของไฟล์
 - Dither Solids ให้แสดงสีที่ใกล้เคียง ในกรณีไม่มีสีที่ต้องการ
 - Interlace แสดงภาพพื้นก่อนที่ไฟล์ทั้งหมดจะถูกดาวน์โหลด ซึ่งจะทำให้มีลักษณะเหมือนภาพค่อยๆ ปรากฏขึ้นมา
 - Remove Gradients ลบการไล่เฉดสีทั้งหมดให้แสดงเป็นสีธรรมดา
 - Smooth ให้ภาพมีความราบเรียบละเอียดมากยิ่งขึ้น
5. คลิกเลือกการแสดงค่าสีที่ใกล้เคียงแทนสีที่ไม่มี จากส่วนของ Dither
 - None ไม่แสดงค่าสีที่ใกล้เคียงใดๆ ขึ้นมาให้
 - Ordered ภาพที่แสดงจะมีคุณภาพพอใช้ และไม่สิ้นเปลืองหน่วยความจำ
 - Diffusion ภาพที่แสดงจะมีคุณภาพดี แต่สิ้นเปลืองหน่วยความจำ
6. คลิกเลือกชนิดของสีที่ใช้งาน จากส่วน Palette Type
 - Web 216 ใช้สีมาตรฐานบนเว็บ 216 สี
 - Adaptive วิเคราะห์และสร้างตารางสีขึ้นมาใหม่
 - Web Snap Adaptive วิเคราะห์และสร้างตารางสีขึ้นมาใหม่ โดยเปรียบเทียบกับ Web 216
 - Custom สร้างตารางสีขึ้นมาใช้งานเอง
7. กำหนดจำนวนสีสูงสุดที่ใช้งาน จากส่วนของ Max Colors
8. เมื่อคลิกเลือกชนิดของสีเป็น Custom จะปรากฏ Palette ขึ้นมาเพื่อให้คลิกนำตารางสีที่ต้องการเข้ามาใช้งาน

9. คลิกเลือกลักษณะวิธีการกรอง จากส่วนของ Filter Options สำหรับการกรองนี้จะมีประโยชน์ในการบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็กลง และสามารถนำไปใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
10. คลิกปุ่ม  เพื่อจัดส่งออกผลงานตามค่าที่กำหนดไว้



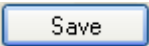
การ Export ผลงาน

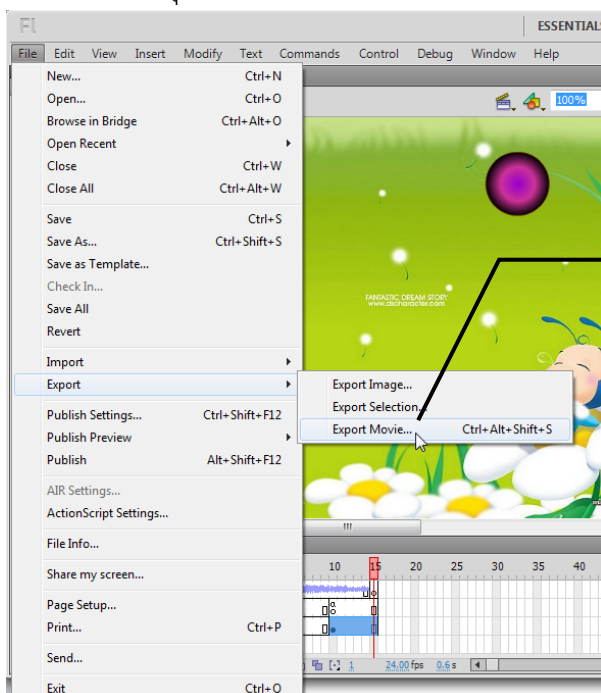
วิธีการ Export เพื่อนำเสนอส่งออกผลงานแตกต่างจากวิธีการ Publish คือ การ Export จะไม่สามารถแก้ไขค่าคุณสมบัติต่างๆ ได้ และสามารถ Export ได้เพียงครั้งละ 1 รูปแบบ เช่น GIF, JPEG, PNG, BMP, PICT ,QuickTime AVI เท่านั้น แต่การ Export จะมีรูปแบบไฟล์ให้เลือกใช้งานเป็นจำนวนมากกว่าการ Publish

การ Export สามารถทำได้ 2 รูปแบบ คือ การ Export Movie และการ Export Image สำหรับข้อแตกต่างระหว่างทั้ง 2 รูปแบบ คือ ไฟล์ที่ได้การ Export Movie จะเป็นภาพเคลื่อนไหว แต่ไฟล์ที่ได้จากการ Export Image จะเป็นภาพนิ่ง แต่หากมีผลงานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวและไปทำการ Export Image ไฟล์ที่ได้จะเป็นภาพนิ่งต่อเนื่องกันหลายๆ ไฟล์ขึ้นมา

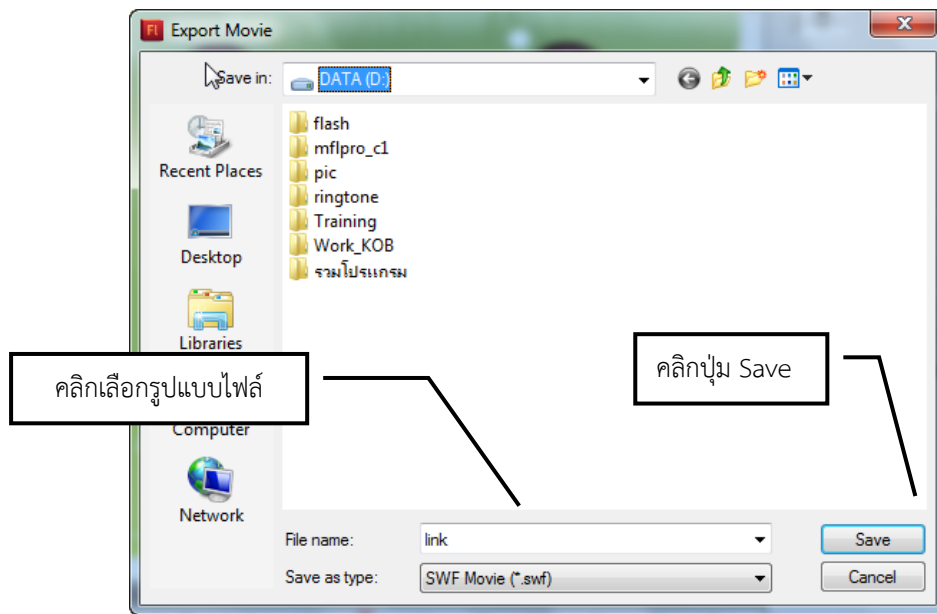
ขั้นตอนการ Export ผลงานในรูปแบบ Movie

เมื่อสั่งคำสั่ง Export Movie จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ Export Movie ซึ่งมีรูปแบบไฟล์ในการส่งออกที่เป็นภาพเคลื่อนไหวและไฟล์ในรูปแบบอื่นๆ ขึ้นมาให้เลือกใช้มากมายหลากหลายไฟล์ เช่น WAV ซึ่งเป็นไฟล์เสียง AVI เป็นไฟล์มูฟวีสำหรับวินโดวส์ เป็นต้น สำหรับขั้นตอนการกำหนดค่าคุณสมบัติมีดังต่อไปนี้

1. คลิกเมนู File เลือก Export แล้วคลิกเลือกคำสั่ง Export Movie จากนั้นจะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ Export Movie ขึ้นมา
2. คลิกเลือกรูปแบบไฟล์ที่ต้องการส่งออกผลงาน จากช่อง Save as Type
3. คลิกปุ่ม  เพื่อจัดตั้งส่งออกผลงานในรูปแบบต่างๆ ตามที่กำหนดไว้



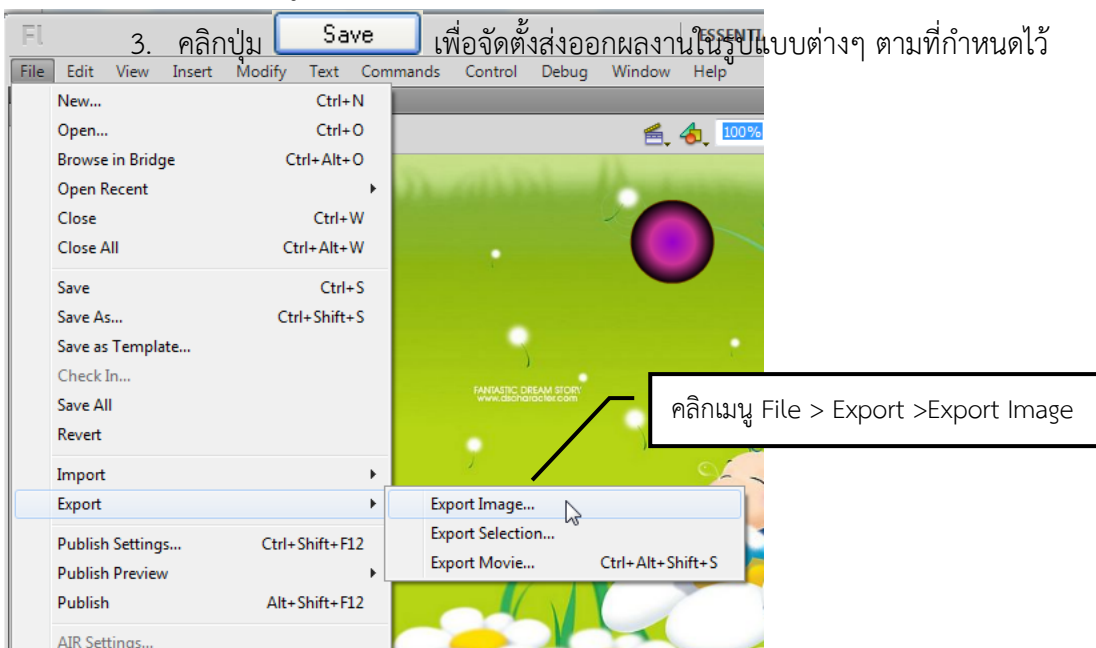
คลิกเมนู File > Export > Export Movie

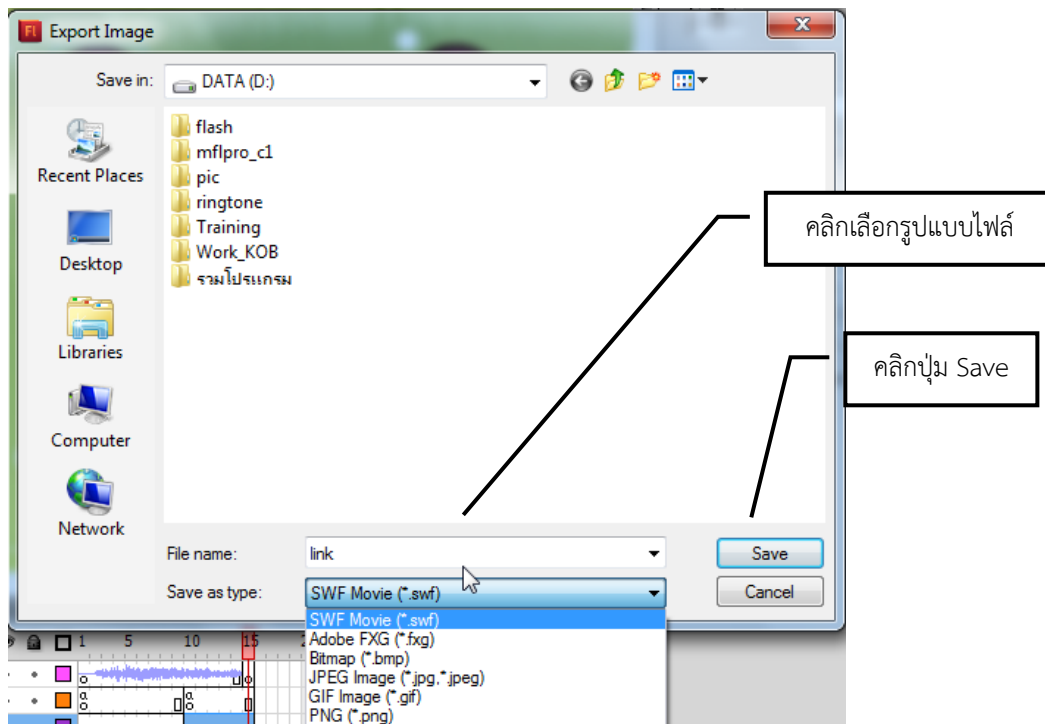


ขั้นตอนการ Export ผลงานในรูปแบบ Image

คำสั่ง Export Image ผลงานที่ได้จะเป็นไฟล์ภาพนิ่ง และสำหรับการ Export Image ไฟล์ที่ได้จะมีรูปแบบให้เลือก ใช้งานน้อยกว่าการ Export Movie แต่หากมีการนำภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นมาสั่ง Export Movie ไฟล์ที่ได้จะเป็นภาพนิ่ง เรียงต่อกันขึ้นมาเป็นจำนวนมากมาย สำหรับขั้นตอนการกำหนดค่าคุณสมบัติมีดังต่อไปนี้

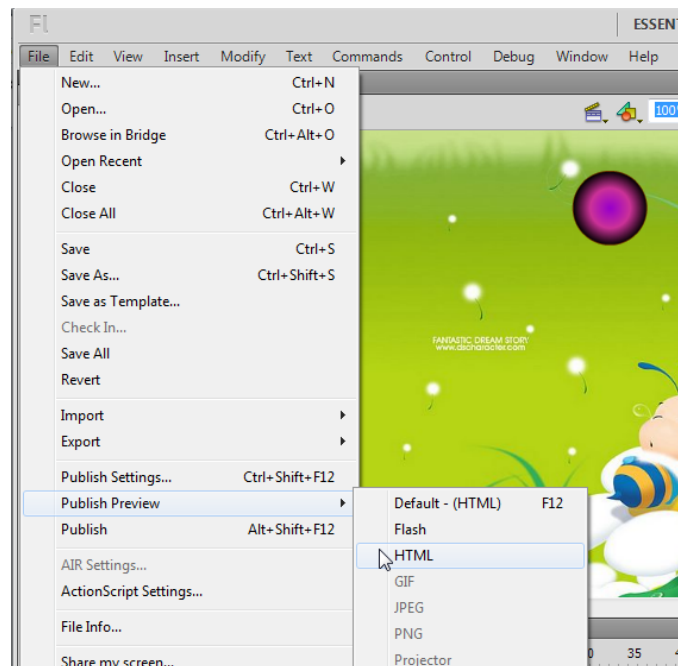
1. คลิกเมนู File เลือก Export แล้วเลือกคำสั่ง Export Image จากนั้นจะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ Export Image ขึ้นมา
2. คลิกเลือกรูปแบบไฟล์ที่ต้องการส่งออกผลงาน จากช่อง Save as type
3. คลิกปุ่ม **Save** เพื่อจัดตั้งส่งออกผลงานในรูปแบบต่างๆ ตามที่กำหนดไว้





การขอผลงานที่ได้จากการตั้งค่า

1. ทำการตั้งค่าการสร้างไฟล์ตามต้องการด้วยคำสั่ง File > Publish Settings
2. เลือกคำสั่ง File > Publish Preview แล้วเลือกชนิดของไฟล์ที่จะดูผล



โปรแกรมจะทำการสร้างไฟล์ชนิดนั้นขึ้นในโฟลเดอร์เดียวกับไฟล์ชิ้นงานของ Flash (.fla) นั้นเพื่อแสดงผล