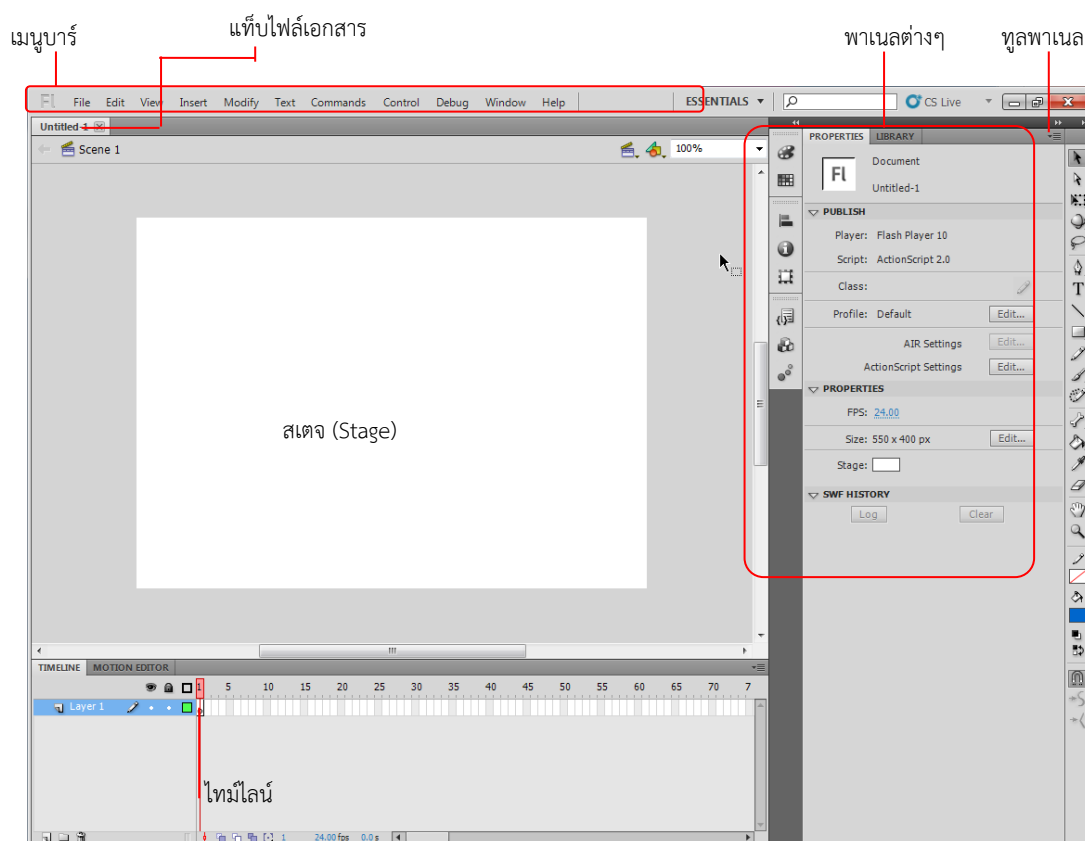


การสร้างชิ้นงานด้วยเครื่องมือของ Flash CS5

หน้าต่างของโปรแกรม Flash CS5

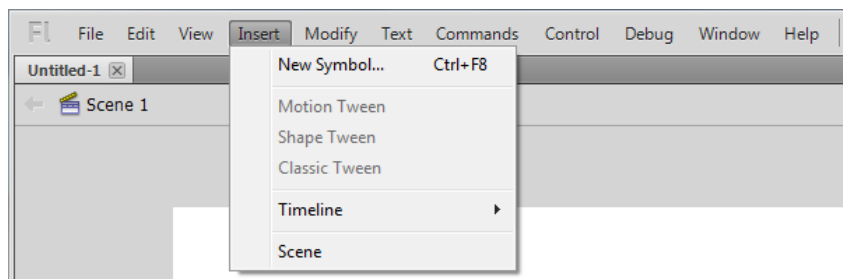
โปรแกรม Flash ประกอบไปด้วยหน้าต่างทำงาน (Panel) ที่มีเครื่องมือสำหรับปรับแต่งชิ้นงานช่วยสร้างชิ้นงานให้ได้ตามต้องการ เนื่องจาก Flash จะมีหลายหน้าต่างมาก ในที่นี่จะขอแนะนำเฉพาะหน้าต่างที่จำเป็นและสิ่งที่น่าสนใจ ดังรูป



แสดงรายละเอียดของหน้าต่างโปรแกรม Flash CS5

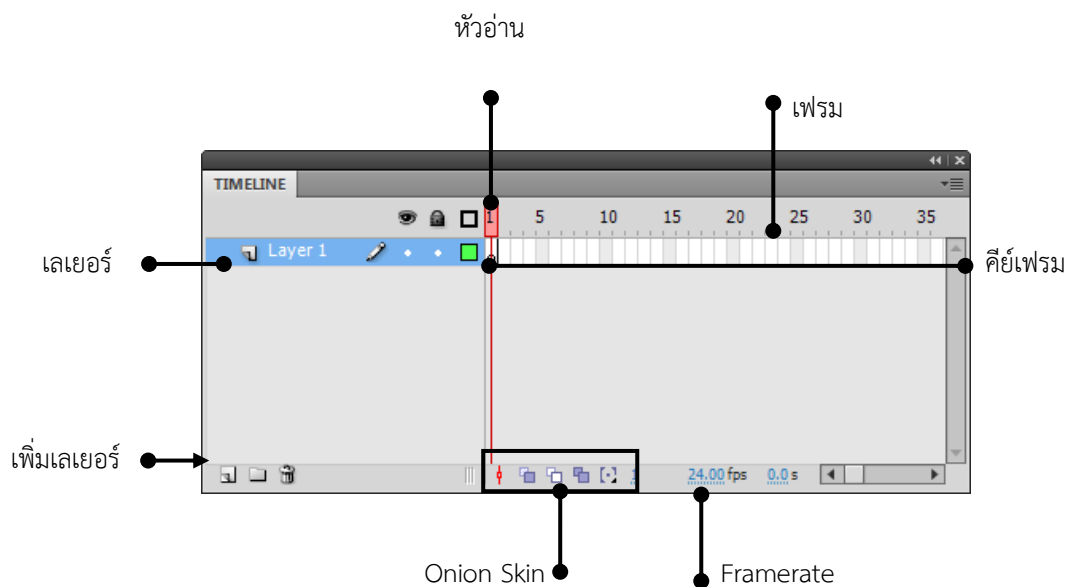
Menu Bar

Menu Bar คือ เมนูที่ใช้แสดงชุดคำสั่งทั้งหมดโปรแกรม Flash โดยคลิกเลือกเมนูคำสั่ง จะปรากฏคำสั่งย่อยให้เลือกตามต้องการ



หน้าต่าง Timeline

ประกอบไปด้วยเลเยอร์และเฟรม (ช่องเล็กๆ เรียงกัน) ที่จะช่วยในการกับชิ้นงานส่วนต่างๆ ให้แยกกันได้อย่างอิสระ การแสดงภาพเคลื่อนไหวจะแสดงที่ละเฟรมตรงตำแหน่งที่หัวอ่าน (Play Head) วิ่งไปถึง นอกจากนี้ยังมีส่วนของปุ่มแสดงเฟรมย้อนหลังที่เรียกว่า Onion Skin อยู่ด้านล่าง ของ Timeline



รูปภาพแสดงจอภาพของ Timeline Panel

Layer เลเยอร์เปรียบเสมือนแผ่นใสที่สามารถวาดภาพ หรือวางอ็อบเจกต์ลงไป เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ซึ่งเลเยอร์แต่ละแผ่นจะแยกเป็นอิสระต่อกัน สามารถเปลี่ยนตำแหน่ง การซ้อนทับกันของแต่ละเลเยอร์ได้ โดยจะมีผลให้ภาพที่อยู่ในเลเยอร์บน Stage เปลี่ยนตำแหน่งการซ้อนทับกันด้วย

Timeline เป็นส่วนที่ใช้สำหรับกำหนดการเคลื่อนไหวของภาพวาดต่างๆ โดยภายใน Timeline ยังประกอบไปด้วยตารางเล็กๆ และมีแถบบอกจำนวนเฟรม (Frame) ด้านบน รวมทั้งมีเส้นสีแดงที่เรียกว่า “Playhead” ที่ใช้สำหรับบอกตำแหน่งว่าขณะนี้กำลังทำงานอยู่ ณ ที่ใด

หน้าต่าง Controller

เมื่อสร้างเสร็จแล้ว หรือเมื่อต้องการทดสอบผลงานและภาพเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้น จะทำการคลิกปุ่มบนหน้าต่าง Controller นี้ จะแสดงผลเหมือนกับการกด <Alt+Enter> ที่เป็นคีย์บอร์ด



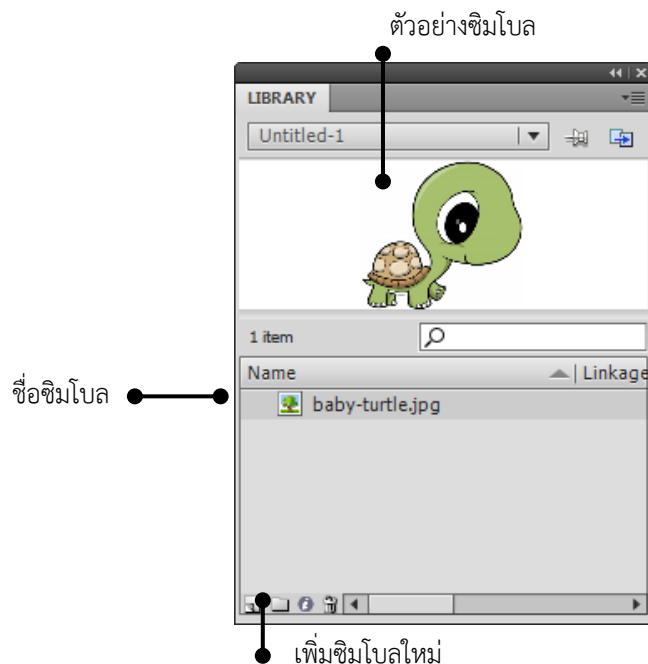
รูปแสดง Controller Toolbar

ตารางแสดงรายละเอียดของ Controller Toolbar

ไอคอน	ชื่อเรียก	การใช้งาน
	Stop	ให้หยุดการแสดงผลมูฟวี่
	Go To first frame	ให้ย้อนกลับไปเฟรมแรก เพื่อเริ่มต้นการแสดงผลมูฟวี่ใหม่
	Step Back one frame	ให้ย้อนกลับไปเฟรมก่อนหน้าที่ละขั้นตอน
	Play	ให้เริ่มต้นแสดงผลมูฟวี่
	Step Forward one frame	ให้เดินหน้าไปเฟรมต่อไปทีละขั้นตอน
	Go to Last frame	ให้ไปยังเฟรมสุดท้ายของมูฟวี่

หน้าต่างไลบรารี (Library Panel)

เมื่อสร้างชิ้นงานขึ้นมาแล้วทำการแปลงเป็นซิมโบล หรือการนำภาพจากข้างนอกโปรแกรมเข้ามาใน Flash ภาพเหล่านั้นจะบรรจุอยู่ในหน้าต่างไลบรารีนี้ และสามารถเรียกหน้าต่างอย่างรวดเร็วด้วยคีย์ลัด <Ctrl+L>



กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

Toolbox คือ กล่องที่ใช้สำหรับบรรจุเครื่องมือวาดภาพต่างๆ เช่น เครื่องมือสร้างรูปสี่เหลี่ยม เครื่องมือสร้างข้อความ เป็นต้น ซึ่งภายใน Toolbox จะถูกแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มคือ Tool , View , Colors และ Option

ตารางแสดงไอคอนของเครื่องมือใน Toolbox

ไอคอน	ชื่อเรียน	หน้าที่ของปุ่มเครื่องมือ
	Arrow Tool	ใช้สำหรับเลือกอ็อบเจกต์ (Object) โดยการคลิก หรือคลิกแล้วลากให้เป็นบริเวณสี่เหลี่ยมรอบอ็อบเจกต์ที่ต้องการเลือก
	Subselection Tool	ใช้สำหรับเลือกจัดการกับอ็อบเจกต์เฉพาะบางส่วน
	Free Transform	ใช้สำหรับปรับแต่งรูปทรงของอ็อบเจกต์ในแบบต่างๆ อย่างอิสระ
	Gradient Transform	ปรับแนวสีเกรเดียนท์
	3D Rotation tool	การปรับแต่งรูปทรงอ็อบเจกต์แบบ 3 มิติ
	Lasso Tool	ใช้สำหรับเลือกอ็อบเจกต์ โดยการวาดเส้นแบบอิสระรอบอ็อบเจกต์
	Pen	วาดรูปทรง เส้นตรง เส้นโค้ง
	Add Anchor Point	เพิ่มจุดแองเคอร์

	Delete Anchor Point	ลบจุดแองเคอร์
	Convert Anchor Point	ปรับจุดแองเคอร์
	Line Tool	ใช้สำหรับวาดเส้นตรง
	Rectangle Tool	ใช้สำหรับวาดรูปสี่เหลี่ยม
	Oval Tool	ใช้สำหรับวาดวงกลม หรือวงรี
	Rectangle Primitive	วาดสี่เหลี่ยมที่ปรับแต่งมุมได้ภายหลัง
	Oval Primitive	วาดวงกลมหรือวงรีที่ปรับแต่งรูปแบบได้ภายหลัง
	PolyStar	วาดรูปหลายเหลี่ยมและรูปดาว
	Text	ใช้สำหรับสร้างตัวอักษร หรือข้อความ
	Brush Tool	ใช้สำหรับระบายสีคล้ายพู่กัน หรือแปรงทาสี
	Pencil Tool	ใช้สำหรับวาดลายเส้นแบบอิสระ
	Ink Bottle Tool	ใช้สำหรับเปลี่ยนสีเส้นขอบ
	Eyedropper Tool	ใช้สำหรับคัดลอกลักษณะของเส้น หรือสีพื้นภายในของส่วนที่ถูกคลิก เพื่อนำไปใส่ให้เส้น หรือรูปทรงอื่น
	Paint Bucket Tool	สำหรับเติมสีพื้นภายในของอ็อบเจกต์
	Eraser Tool	ใช้สำหรับลบเส้น หรือสีพื้นภายใน
	Hand Tool	สำหรับเคลื่อนย้ายจอภาพของ Stage ไปยังตำแหน่งต่างๆ
	Zoom Tool	ใช้สำหรับย่อ หรือขยาย Stage
	Stroke Color	ใช้สำหรับเลือกสีเส้นขอบของอ็อบเจกต์
	Fill Color	ใช้สำหรับเลือกสีพื้นภายในของอ็อบเจกต์
	Default Color	ใช้สำหรับเลือกสีพื้นผิว และสีเส้นเป็นสีมาตรฐานคือ สีขาว- ดำ
	No Color	คลิกเลือกเมื่อไม่ต้องการกำหนดสีให้กับเส้น หรือสีพื้นอ็อบเจกต์
	Swap Colors Tool	ใช้สลับสีระหว่างสีพื้นที่ กับสีเส้นขอบ กำหนดสีที่เลือกไว้ก่อนหน้าของอ็อบเจกต์

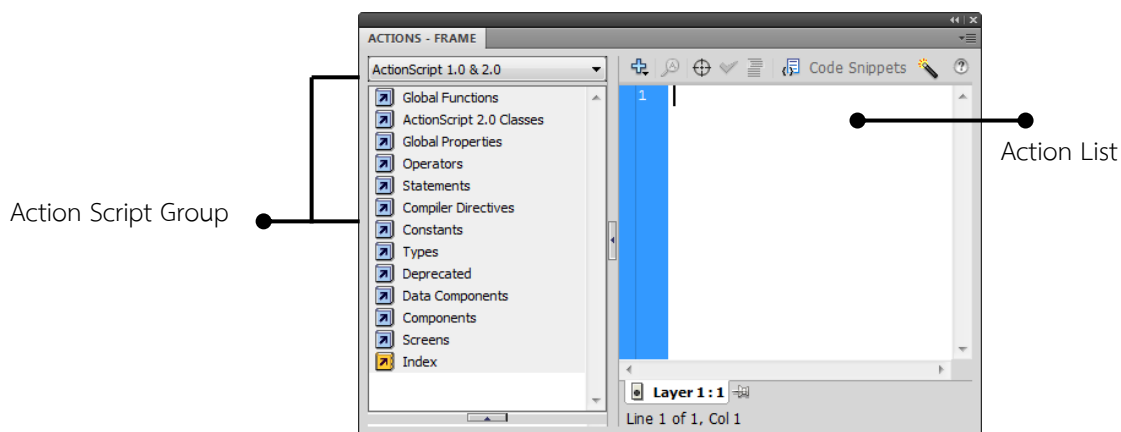
การซ่อนเครื่องมือ และการแสดงชุดเครื่องมือ (Toolbox)

โดยปกติชุดเครื่องมือ Toolbox จะปรากฏอยู่ที่ด้านซ้ายมือสุดของจอภาพ แต่ผู้ใช้สามารถกำหนดให้ซ่อนหรือแสดงชุดเครื่องมือ Toolbox ได้ตามต้องการ ดังนี้

- การซ่อนชุดเครื่องมือ คลิกเลือกเมนู Window > Tools เพื่อให้เครื่องมือ ✓ หน้าตัวเลือก Tools หายไปเพื่อซ่อนชุดเครื่องมือ
- การแสดงชุดเครื่องมือ คลิกเลือกเมนู Window > Tools ซ้ำอีกครั้งเพื่อให้ปรากฏเครื่องมือ ✓ หน้าตัวเลือก Tools

หน้าต่าง Action Script

หน้าต่างที่บรรจุชุดคำสั่งที่จะจัดการกับการแสดงของรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหวที่จะเกิดขึ้นกับเรื่องราวทั้งหมดหรือบางส่วน นอกจากนี้หน้าต่าง Actions ยังสามารถตรวจสอบการทำงานของโค้ดต่างๆ ในไฟล์งานได้

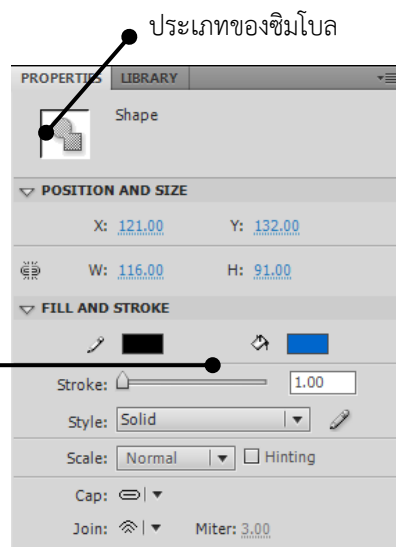


การแบ่งหมวดหมู่ในหน้าต่าง Actions ช่วยให้การเขียนโปรแกรมสะดวกขึ้น

หน้าต่าง Properties

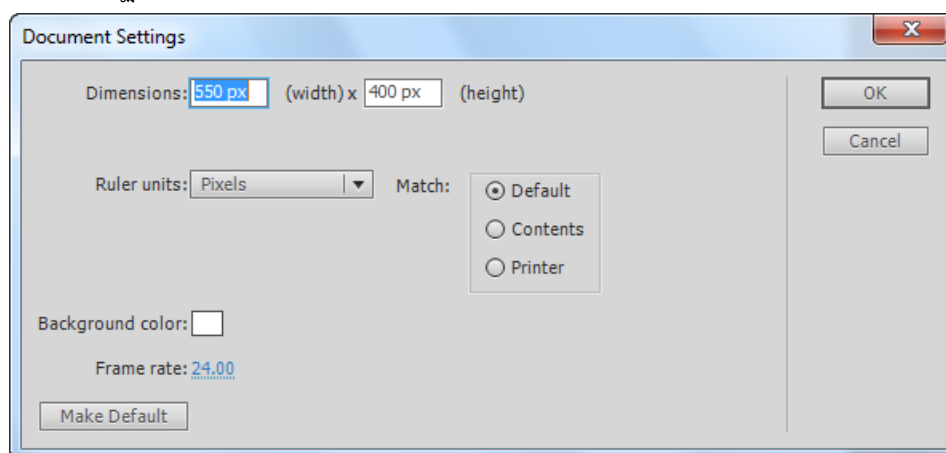
ใช้สำหรับปรับแต่งสีเส้น และปรับเปลี่ยนเครื่องมือวาดรูปต่างๆ หรือตรวจสอบคุณสมบัติของรูปภาพจะสะดวกมากหากเปิดหน้าต่าง Properties ขึ้นมาด้วยคีย์ลัด<Ctrl+F3>

ปรับเอฟเฟกต์สี



พื้นที่ทำงาน (Working Area : Stage)

Stage เป็นพื้นที่สำหรับใช้ในการทำงาน หรือจัดวางอ็อบเจกต์ต่างๆ ที่ต้องการให้ปรากฏในไฟล์เอกสาร โดยรูปวาดที่สร้างจากชุดเครื่องมือหลักหรือสิ่งต่างๆ ที่วางบน Stage จะเรียกว่า อ็อบเจกต์ ซึ่งผู้ใช้สามารถเปลี่ยนสีพื้นหลัง ขนาด หน่วยไม้มิลลิเมตร หรืออื่นๆ ได้ตามต้องการ โดยคลิกเลือกเมนู Modify > Document จะปรากฏจอภาพ



รายละเอียดบนจอภาพ Document Properties ประกอบด้วย

- **Dimension** กำหนดขนาดความกว้าง และความสูงของ Stage ปกติโปรแกรมจะกำหนดค่าเริ่มต้นขนาด Stage เท่ากับ 550 x 400 Pixel สามารถกำหนดขนาดของ Stage ได้เล็กที่สุด 1x1 Pixel และ ใหญ่ที่สุด 2880 x 2880 Pixel
- **Match** กำหนดขนาดของ Stage ตามตัวเลือก ดังนี้
 - * ปุ่ม Printer ขนาดของ Stage เท่ากับขนาดกระดาษปกติที่เครื่องพิมพ์สามารถพิมพ์ได้
 - * ปุ่ม Contents ขนาดของ Stage เท่ากับรายละเอียดที่แสดงในไฟล์เอกสาร

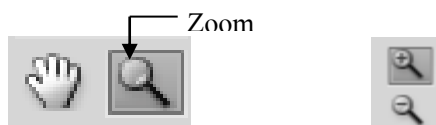
* ปุ่ม Default ขนาดของ Stage เท่ากับค่าเริ่มต้น คือ 500 x 400 Pixel

- **Background Color** กำหนดสีฉากหลังของ Stage
- **Fame Rate** กำหนดจำนวนเฟรมที่ต้องการแสดงภายใน 1 วินาที
- **Ruler Units** กำหนดหน่วยของ Ruler
- **ปุ่ม Make Default** เปลี่ยนค่าที่กำหนดให้เป็นค่าเริ่มต้นของโปรแกรม

การย่อ หรือขยาย Stage

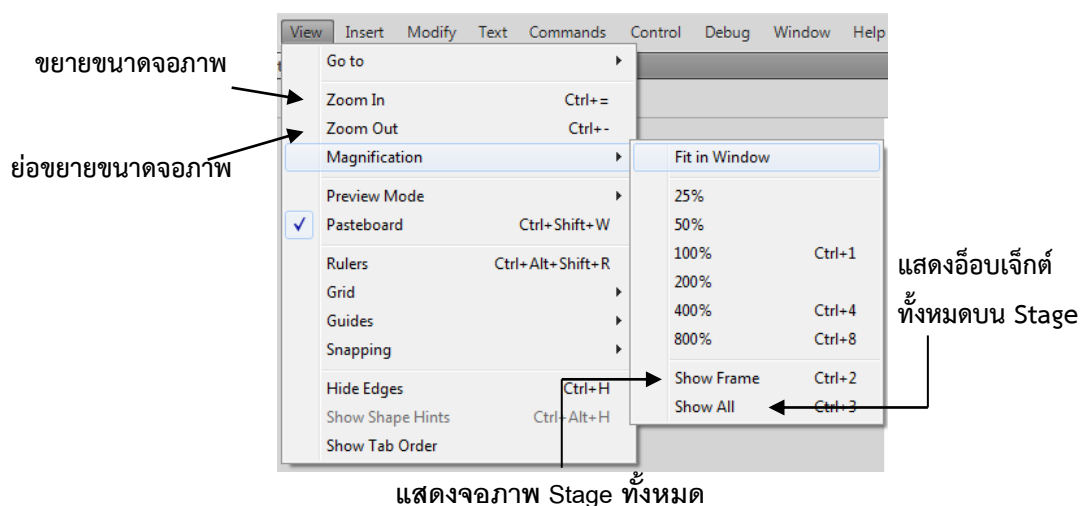
การเปลี่ยนมุมมองของจอภาพ Stage โดยการย่อ หรือ ขยายจอภาพ Stage เพื่อความสะดวกในการสร้างไฟล์เอกสาร Flash สามารถทำได้ ดังนี้

- คลิกปุ่มเครื่องมือ Zoom  ที่อยู่ในส่วนของชุดเครื่องมือ View จากนั้นคลิกเลือกปุ่มเครื่องมือ Enlarge  เพื่อขยายขนาด หรือคลิกปุ่มเครื่องมือ Reduce  เพื่อย่อขนาดจาก ชุดเครื่องมือ Options



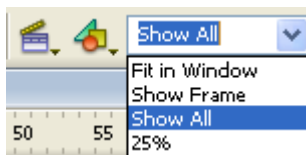
จอภาพแสดงปุ่มเครื่องมือ Zoom ในจอภาพ View และปุ่มเครื่องมือย่อยในจอภาพ Options

- คลิกเลือกเมนู View > Zoom In / Zoom Out / Magnification > เลือกขนาดจอภาพที่ต้องการแสดง



จอภาพแสดงการใช้คำสั่ง / ขยายจากเมนู View

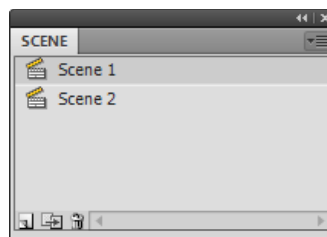
- คลิกปุ่ม  ที่อยู่ด้านขวามือของแถบเครื่องมือ Edit Symbol จะปรากฏจอภาพย่อยให้เลือกขนาดจอภาพที่ต้องการแสดง



จอภาพแสดงการใช้คำสั่งย่อ / ขยาย จากแถบเครื่องมือ Edit Symbol

หน้าต่าง Scene

ในหนึ่งมูฟวี่อาจประกอบไปด้วยหลาย Scene ก็ได้ สามารถจัดการ Scene เหล่านั้นในหน้าต่าง Scene ได้



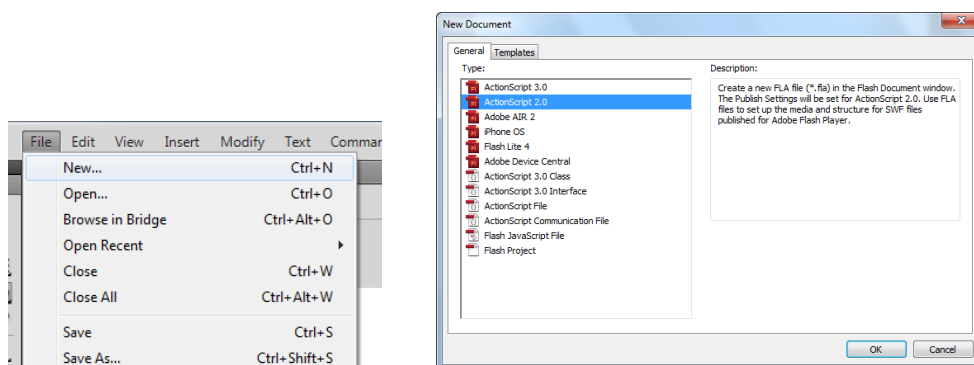
กรณีที่มีมูฟวี่มีหลาย Scene สามารถจัดการได้ในหน้าต่าง Scene

การจัดการกับไฟล์เอกสาร Flash

เมื่อเข้าสู่โปรแกรม Flash CS5 โปรแกรมจะให้เลือกสร้างไฟล์เอกสารใหม่ เมื่อสร้างไฟล์เอกสาร Flash ขึ้นมาใหม่แล้ว ผู้เรียนสามารถกำหนดรูปแบบของไฟล์เอกสาร Flash ใหม่ได้ เช่น กำหนดขนาด อัตราการแสดงต่อเฟรม (Framerate) สีพื้น และคุณสมบัติอื่นๆ ได้ที่จอภาพของ Document Properties นอกจากนี้เมื่อผู้ต้องการสร้างไฟล์เอกสารใหม่โดยใช้คำสั่ง File > New.. โปรแกรมจะให้เลือกสร้างไฟล์เอกสารใหม่ โดยต้องการให้ไฟล์เอกสารใหม่ซ้อนทับกับไฟล์เอกสารเดิม หรือสร้างไฟล์เอกสารใหม่จาก Template

การสร้างไฟล์เอกสาร Flash ใหม่

เมื่อผู้ต้องการสร้างไฟล์เอกสารใหม่ทำได้โดยคลิกเมนู File > New.. จะปรากฏจอภาพ New Document ให้เลือกชนิดไฟล์เอกสาร เมื่อสร้างเสร็จแล้วไฟล์เอกสารใหม่จะซ้อนทับกับไฟล์เอกสารเดิม



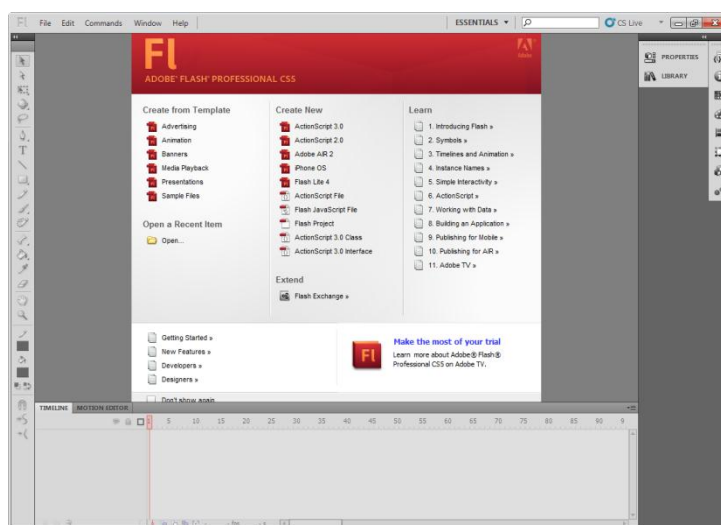
รูปจอภาพแสดงการสร้างไฟล์เอกสาร Flash

การสร้างไฟล์เอกสาร flash โดยใช้ Templates

Template คือ แบบสำเร็จรูปที่โปรแกรมสร้างขึ้นมา เพื่อใช้เป็นต้นแบบของการสร้างไฟล์เอกสาร Flash เพื่อให้สามารถสร้าง Movie Flash ได้อย่างรวดเร็ว และง่ายดายมากยิ่งขึ้น

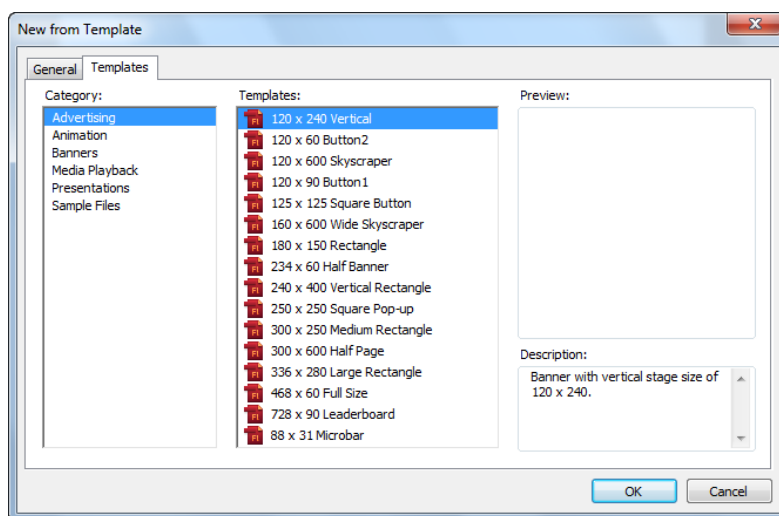
ตัวอย่าง การสร้างไฟล์เอกสาร Flash โดยใช้ Template

1. เปิดโปรแกรม Flash CS5 จะปรากฏจอภาพ ให้เลือกรูปแบบของ Template ที่ต้องการ

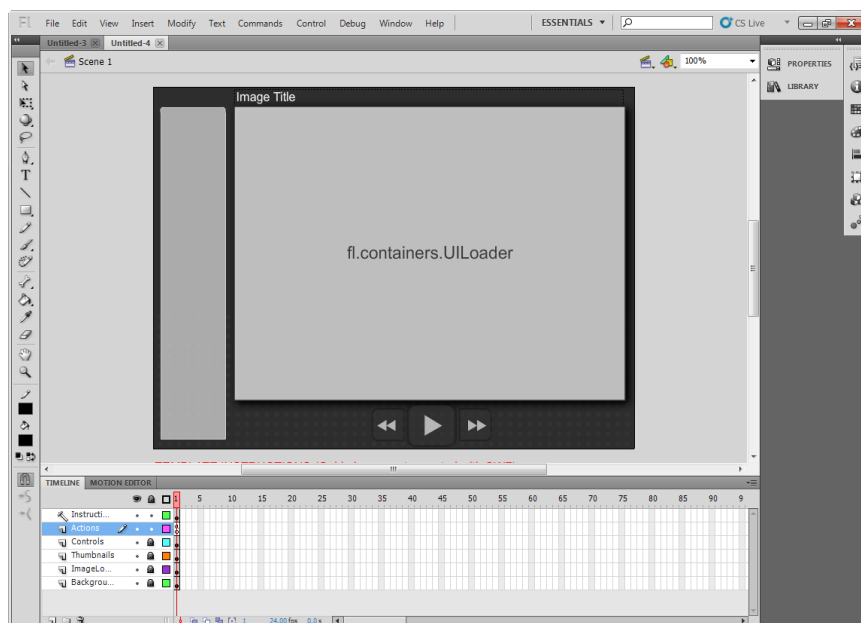


จอภาพแสดงให้เลือกรูปแบบ หรือเปิดเอกสารเมื่อเรียนโปรแกรม Flash CS5

2. เมื่อเลือกรูปแบบของ Template ที่ต้องการแล้วจะปรากฏจอภาพ New from Template ในกรณีที่ต้องการสร้างเอกสาร Template ขึ้นมาใหม่ให้ คลิกเมนู File > New จะปรากฏจอภาพ New from Template



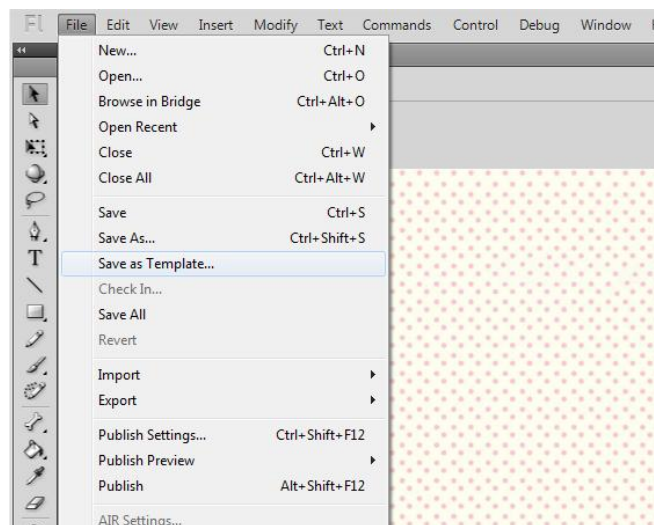
3. คลิกเลือกชนิดของ Template ที่ต้องการ “Category” และเลือกรายการ Template ที่ต้องการ “Templates” โดยสามารถดูภาพตัวอย่างของ Template ที่เลือกได้ที่จอภาพ Preview และดูรายละเอียดของ Template ได้ใน Description
4. คลิกปุ่ม OK เพื่อสร้างไฟล์เอกสารใหม่ตามรูปของ Template ที่เลือก



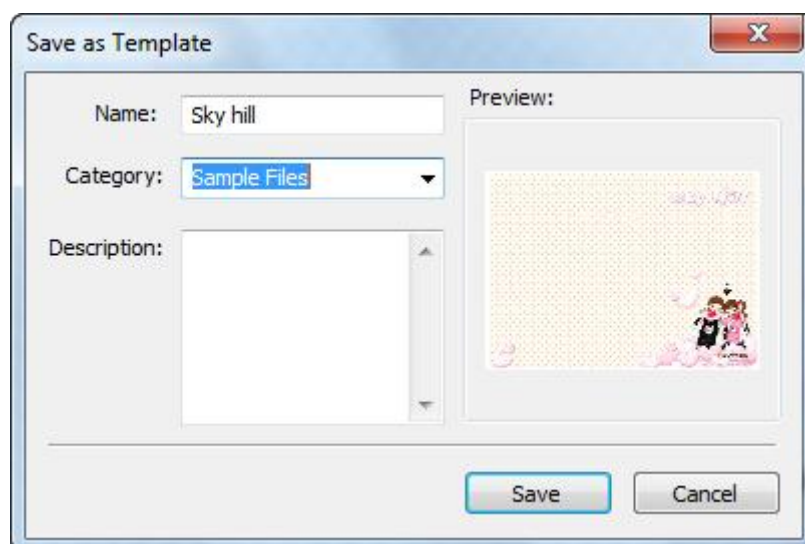
นอกจากนี้เมื่อผู้ใช้สร้างมูฟวี่แล้วต้องการบันทึกเก็บไว้เป็น Template ของตนเอง เพื่อนำไปใช้งานต่อไป สามารถทำได้โดยเลือกเมนู File > Save AS Template

ตัวอย่าง การบันทึกไฟล์มูฟวี่เก็บไว้เป็น Template

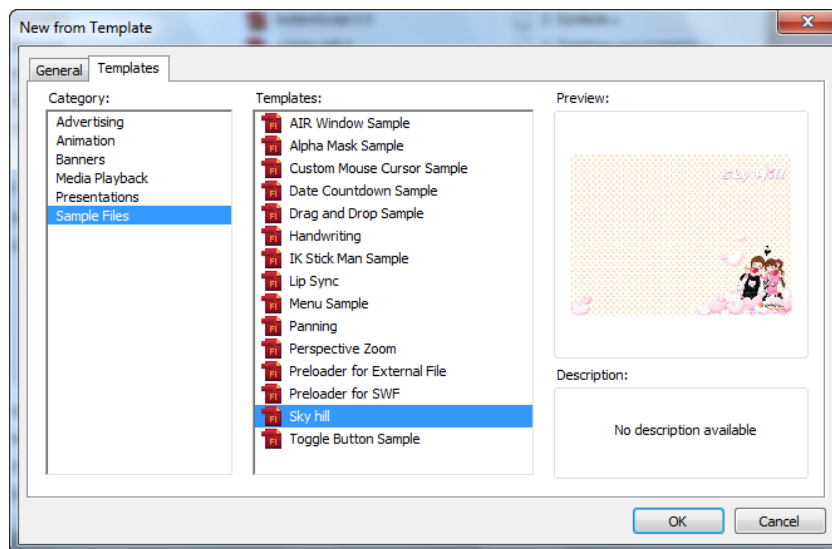
1. สร้างมูฟวี่
2. คลิกเลือกเมนู File > Save As Template



3. กำหนดชื่อ Template ที่ช่อง “Name” กำหนดประเภท Category และกำหนดรายละเอียดที่ช่อง “Description” ตามต้องการ



4. คลิกปุ่ม Save โปรแกรมจะสร้างและเก็บ movie ดังกล่าวไว้ใน Library “Template” ของ Flash CS5 ให้โดยอัตโนมัติ
5. ผู้เรียนสามารถดูไฟล์ Template ที่สร้างเก็บไว้ได้โดยคลิกเลือกเมนู File > New From Template

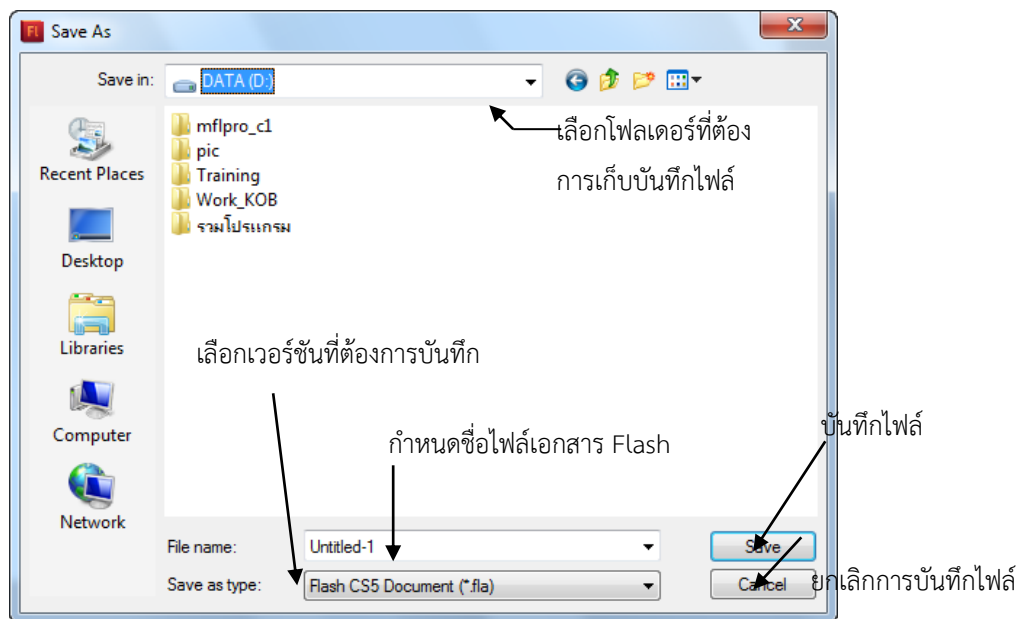


การบันทึกไฟล์

การเข้าสู่โปรแกรม Flash CS5 โปรแกรมจะให้สร้างไฟล์เอกสาร Flash ขึ้นมาใหม่ โดยกำหนดชื่อไฟล์ว่า Untitled-1 และเมื่อผู้ใช้งานต้องการสร้างไฟล์เอกสารใหม่ โดยคลิกเลือกคำสั่ง File > New โปรแกรมจะกำหนดชื่อไฟล์ว่า Untitled - 2 โดยเรียงตัวเลขตามลำดับการสร้างไฟล์เอกสารใหม่ทุกครั้ง ชื่อไฟล์เอกสารนี้จะเปลี่ยนไปตามที่ผู้ใช้งานกำหนดเมื่อมีการบันทึกไฟล์ โดยเลือกคำสั่งดังนี้

- คำสั่ง File > Save สำหรับการบันทึกไฟล์ครั้งแรก หรือบันทึกเพื่อปรับปรุงไฟล์ที่ได้แก้ไข
- คำสั่ง File > Save As สำหรับการบันทึกไฟล์เอกสารในชื่อใหม่ หรือบันทึกไฟล์เอกสารในรูปแบบของ Flash MX เวอร์ชันเก่า

เมื่อเลือกคำสั่งใดคำสั่งหนึ่งจะปรากฏจอภาพ Save หรือ Save As ซึ่งทั้งสองจอภาพมีลักษณะคล้ายดังรูป



เลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการเก็บบันทึกไฟล์ กำหนดชื่อไฟล์ในช่อง “File Name” และเลือกเวอร์ชันไฟล์เอกสาร Flash ที่ต้องการบันทึกที่ช่อง Save as type โดยปกติโปรแกรมจะบันทึกในไฟล์ในรูปแบบ flash CS5 Document (*.Fla) แต่ผู้เรียนสามารถเลือกบันทึกไฟล์เอกสาร flash หรือ flash MX Document (Flash MX เวอร์ชันเก่า) ได้อีกด้วยจากนั้นคลิกปุ่ม Save เพื่อบันทึกไฟล์เอกสาร

รูปแบบไฟล์เอกสาร Flash

รูปแบบของไฟล์เอกสาร Flash แบ่งออกเป็น 2 แบบคือ

- **Flash Movie (*.fla)** เป็นการบันทึกข้อมูลในเอกสารเพื่อเก็บไว้ในรูปแบบไฟล์ธรรมดาของโปรแกรม Flash ซึ่งผู้ใช้สามารถเปิดไฟล์เพื่อแก้ไข เพิ่มเติม หรือทดสอบการแสดงผลได้ตามต้องการไฟล์ลักษณะนี้จะมีขนาดใหญ่ และไม่สามารถนำไปแสดงได้จริง เป็นเหมือนไฟล์ต้นฉบับ
- **Flash Player หรือ Shockwave Flash (*.swf)** เป็นการบันทึกไฟล์เพื่อนำไปใช้งานจริงบน Web Browser ซึ่งไฟล์จะมีขนาดเล็ก แต่ผู้ใช้จะไม่สามารถแก้ไขไฟล์ในลักษณะนี้ได้

การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Flash

การสร้างชิ้นงานเป็นพื้นที่สำคัญสำหรับการสร้างภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว (Animation) การสร้างเว็บไซต์ รวมถึงการประยุกต์ใช้งานอย่างอื่นด้วย เพราะเครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม Flash มีประสิทธิภาพ

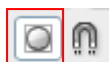
ไม่น้อยไปกว่าเครื่องมือตกแต่งที่รู้จักกันดี เช่น Photoshop, Illustrator และยังมีรูปแบบเฉพาะตัวที่ไม่เหมือนใครให้ติดตามดูได้จากข้อถัดไป

หลังจากสร้างชิ้นงานแล้วเราจะทำการเปลี่ยนให้เป็นซิมโบลซึ่งจะจำเป็นสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวและสามารถใช้ลูกเล่นของเครื่องมือใน Flash ได้อย่างเต็มที่ต่อไปได้อย่างสะดวกขึ้น มาดูกันว่าเครื่องมือสำหรับการสร้างงานด้วย Flash มีอะไรบ้าง ดังนี้

รูปแบบการวาด

การวาดภาพกราฟิกใน Flash แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

วาดแบบ Object Drawing



รูปทรงที่ได้จากการวาดแต่ละครั้งจะเป็นอิสระจากกัน และเมื่อมีการวางซ้อนทับกันก็ไม่มีผลทำให้ขอบเจ็คอื่นหรือตัวเองเปลี่ยนแปลงรูปร่างในการวาดแบบนี้ให้คุณคลิกเลือก  Object drawing ที่อยู่บนชั้นของเครื่องมือไว้ก่อนลงมือวาด



รูปทรงที่วาดหรือนำมาวางซ้อนกัน จะเป็นอิสระจากกัน

วาดแบบ Merge Drawing



รูปทรงนี้ได้จากการวาดจะมีผลต่อรูปทรงอื่น โดยเมื่อมีการวาดหรือนำไปวางซ้อนทับกันจะทำให้คุณสมบัติของพื้นภาพหรือเส้นแปรเปลี่ยนไป ในการวาดแบบนี้ให้คุณยกเลิกการเลือก  Object Drawing ที่อยู่บนชั้นของเครื่องมือ ก่อนลงมือวาด

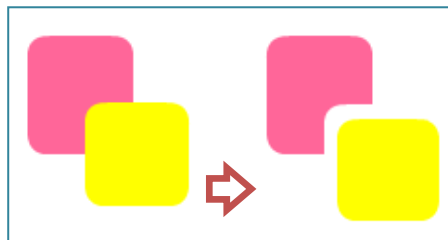
การซ้อนทับของรูปทรงในแบบ Merge Drawing

ในการวาดแบบ Merge Drawing เมื่อวาดรูปทรงใดๆ ทับรูปทรงอื่นที่อยู่ด้านล่าง (หรือย้ายรูปทรงที่วาดด้วยวิธีนี้มาซ้อนทับกัน) จะมีผลกับรูปทรงทั้งสอง โดยแยกได้เป็นกรณีต่างๆ ดังนี้

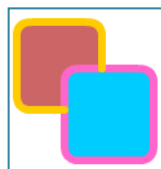
 รูปทรงทั้งสองไม่มีเส้นและมีสีพื้นเป็นสีเดียวกัน จะทำให้รูปทรงทั้งหมดถูกรวมเป็นชิ้นเดียวกัน



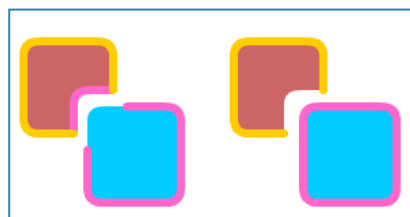
 รูปทรงทั้งสองไม่มีเส้นและมีสีพื้นที่ไม่ใช่สีเดียวกัน จะทำให้รูปทรงทั้งสองแยกออกจากกัน โดยที่รูปด้านบนยังเหมือนเดิมแต่รูปด้านล่างจะถูกตัดและส่วนที่ถูกทับจะหายไป



 รูปทรงทั้งสองหรือชิ้นใดชิ้นหนึ่งมีเส้น (ไม่ว่าพื้นและเส้นจะเป็นสีเดียวกันหรือคนละสี) จะทำให้รูปทรงทั้งสองแยกออกจากกัน โดยที่รูปทรงด้านบนยังเหมือนเดิมแต่รูปด้านล่างจะถูกตัด และหากดับเบิลคลิกเลือกที่รูปทรงใดก็ได้ เส้นจะรอบตามรูปทรงนั้น ดังภาพ



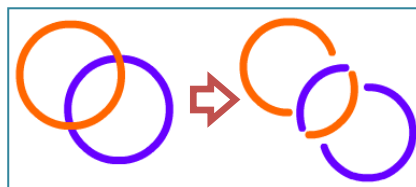
วาดรูปทรงซ้อนกัน



ดับเบิลคลิกบนรูปสี่เหลี่ยม แล้วคลิกลากออกมา

ดับเบิลคลิกบนรูปสี่เหลี่ยม แล้วคลิกลากออกมา

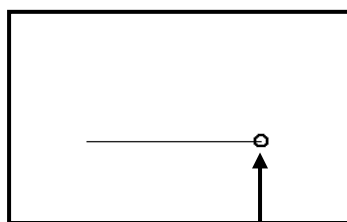
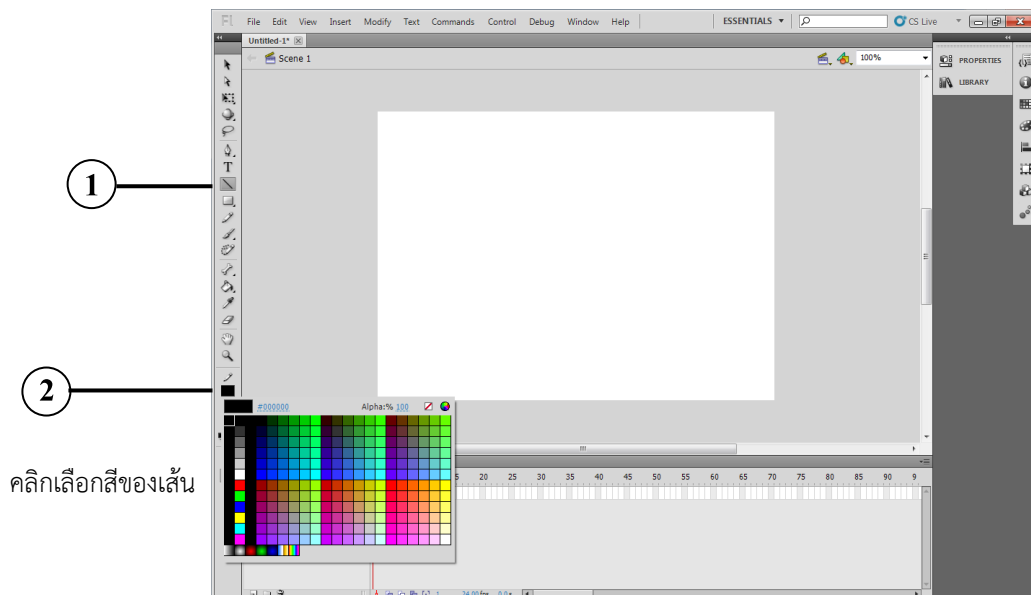
 รูปทรงที่มีเฉพาะเส้น ไม่ว่าจะพื้นเป็นสีเดียวกันหรือไม่ก็ตาม เส้นจะสามารถแยกส่วนออกตามมุมหรือตรงจุดที่เส้นตัดกันได้



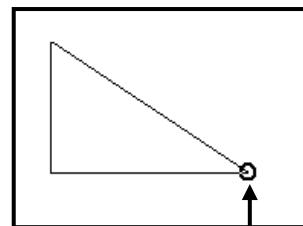
ลากเส้นตรง (Line Tool)

เส้นตรงเป็นพื้นฐานของรูปทรงต่างๆ การลากเส้นตรงด้วยเครื่องมือของโปรแกรม Flash จะคล้ายกับเครื่องมือในโปรแกรมตกแต่งภาพทั่วไป แต่จะมีความสามารถบางอย่างที่แตกต่างกันไป ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. คลิกปุ่ม Line Tool  ที่ทุลบล็อกซ์
2. คลิกเลือกสีของเส้นจากช่อง Stroke Color
3. คลิกเมาส์ที่จุดเริ่มต้นบนสแตจ (พื้นที่ว่าง) คลิกค้างไว้แล้วลากเมาส์กำหนดความยาวและทิศทางของเส้นตรง แล้วปล่อยเมาส์ก็จะได้เส้นตรงตามที่ต้องการ หรือจะลองลากเมาส์สร้างเส้นตรงอื่นๆ ได้อีกตามต้องการ รวมถึงการเปลี่ยนสีเส้นที่หลากหลายให้เกิดความคล่องตัวมากขึ้น
4. หากต้องการวาดให้เป็นรูปต่างๆ ให้ดรากรสเมาส์ลากจนกลายเป็นรูปที่ต้องการ ซึ่ง Snap to Objects (เป็นรูปร่างกลมที่ปรากฏพร้อมเส้นที่วาด) จะช่วยทำให้ขณะที่วาดอยู่นั้น มุมมองเส้นจะสามารถชนกันและกลายเป็นเส้นที่ต่อเนื่องกันโดยอัตโนมัติ



③ ดรากรสเมาส์ลาก

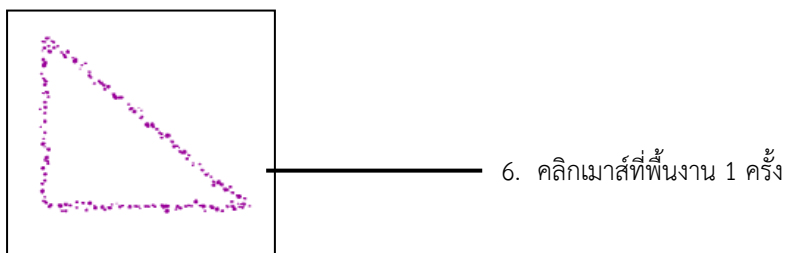
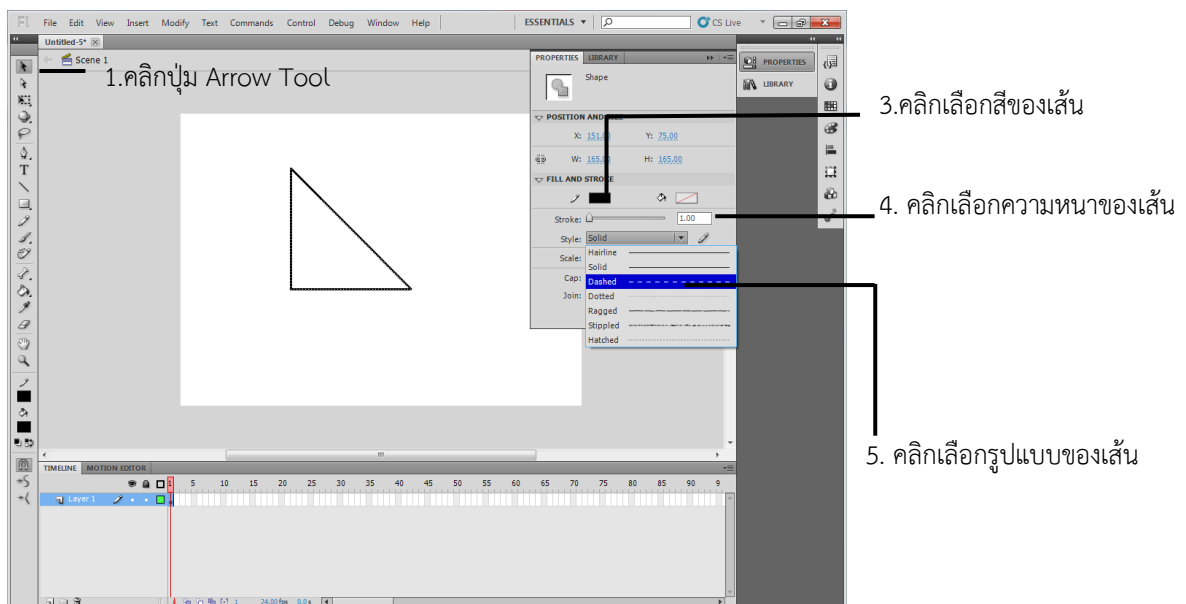


④ ดรากรสเมาส์จนกลายเป็นรูปที่ต้องการ

ปรับเปลี่ยนแก้ไขเส้นระดับพื้นฐาน

เส้นที่ได้สร้างขึ้นมาให้มีรูปร่างต่างๆ นั้นสามารถปรับเปลี่ยนแก้ไขในภายหลังได้ ไม่ว่าจะเป็น สี ขนาด รูปร่างของเส้น ซึ่งเมื่อต้องการปรับเปลี่ยนค่าต่างๆ ให้ทำการเปิด Properties Panel ขึ้นมาเท่านั้น ก็สามารถกำหนดค่าต่างๆ ได้ตามต้องการ

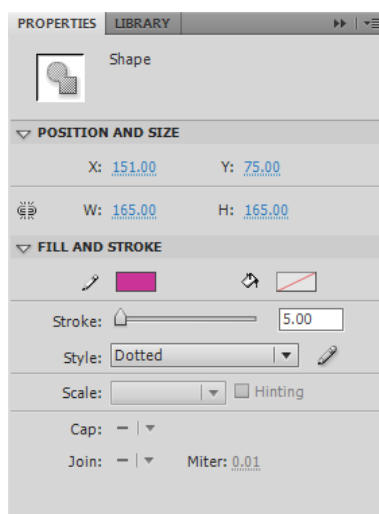
1. คลิกปุ่ม Arrow Tool  ที่ทูลบ็อกซ์ และดรากรัสเมาส์คลุมเลือกขอบเงืกต์
2. คลิกเมนู Window เลือกคำสั่ง Properties ให้ปรากฏเครื่องหมายถูก
3. คลิกเลือกสีของเส้นจากช่อง Stroke Color
4. คลิกเลือกความหมายของเส้นจากช่อง Thickness
5. คลิกเลือกรูปแบบของเส้นจากช่อง Type
6. คลิกเมาส์ที่พื้นงาน 1 ครั้ง จากนั้นเส้นที่เลือกไว้จะมีสี ความหนา และรูปแบบเปลี่ยนไปตามค่าที่กำหนด



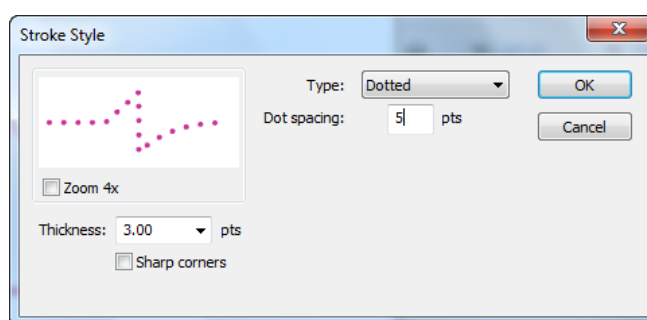
ปรับเปลี่ยนแก้ไขระดับสูง

สำหรับวิธีการเปลี่ยนแปลงแก้ไขเส้นนั้น ยังสามารถกำหนดรูปแบบต่างๆ เพิ่มเติมขึ้นได้อีก เช่น หากเป็นเส้นประก็สามารถกำหนดว่าต้องการให้ความถี่ของระยะห่างระหว่างเส้นประแต่ละเส้นนั้น มีระยะความห่างมากน้อยเท่าไรมีความเข้มจางเท่าไร เป็นต้น ซึ่งค่าต่างๆ ที่มีให้กำหนดนั้นจะขึ้นอยู่กับรูปร่างลักษณะของเส้นแต่ละรูปแบบที่ได้เลือกไว้

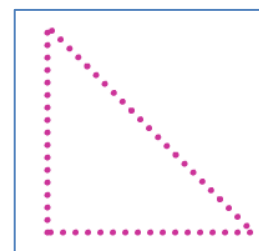
1. คลิกปุ่ม  ที่ Properties Panel จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ Stroke Style ขึ้นมา



2. กำหนดค่าระยะห่างของเส้นประจากช่อง Dot Spacing เมื่อกำหนดเรียบร้อยแล้วให้คลิกที่ปุ่ม OK



3. จะได้รูปภาพเส้นประที่มีระยะความห่างมากขึ้นตามค่าที่กำหนดไว้

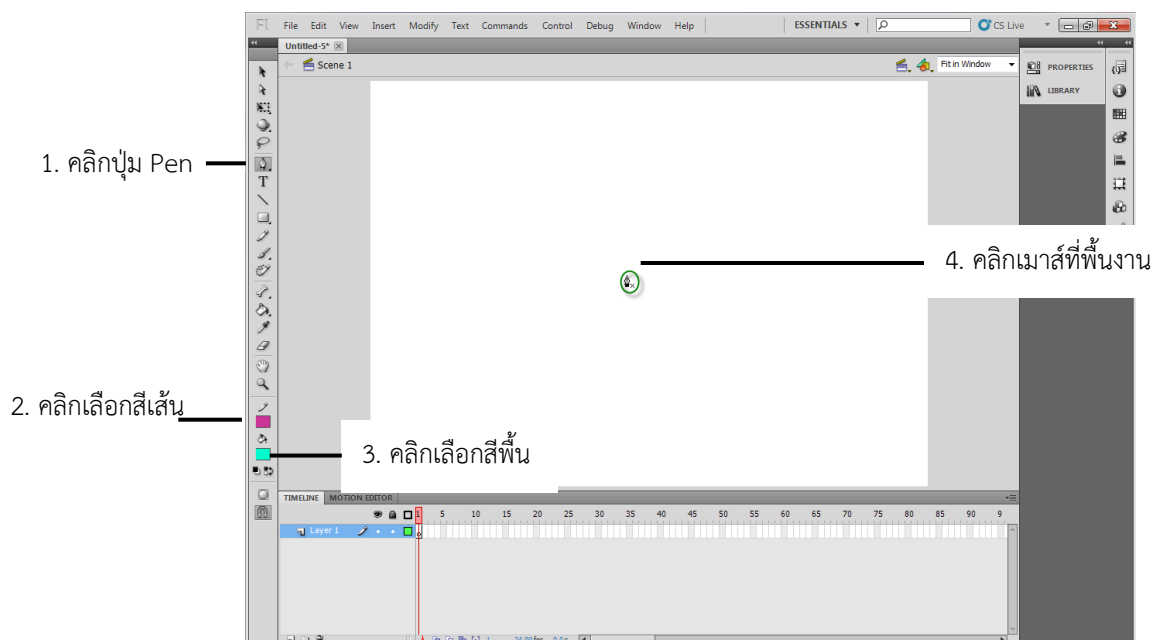


สร้างเส้นปากกาด้วยเครื่องมือ Pen Tool

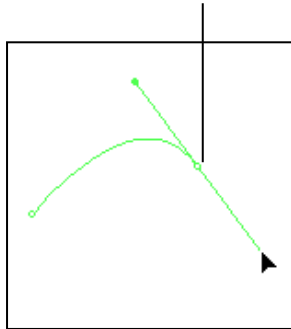
หน้าที่การทำงานของเครื่องมือ Pen Tool คือ ใช้สำหรับวาดเส้นตรงและเส้นโค้งไปในทิศทางต่างๆ เส้นที่สร้างจากเครื่องมือ Pen Tool จะมีความยืดหยุ่นต่อการทำงานมากกว่าเส้นที่สร้างจากเครื่องมือ Line Tool เนื่องจากปรากฏแกนเดลขึ้นมาในระหว่างทำงาน ทำให้สามารถดัดเส้นให้เป็นรูปร่างตามต้องการได้อย่างสะดวกขึ้น

นอกจากการกำหนดสีเส้นแล้ว ออบเจกต์ที่สร้างจากเครื่องมือ Pen Tool ยังสามารถกำหนดใส่สีให้กับพื้นได้ ซึ่งหลังจากการวาดเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

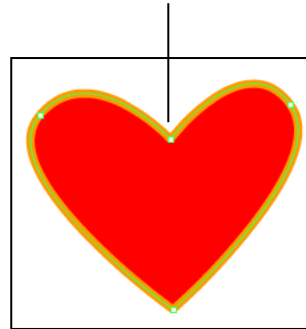
1. คลิกปุ่ม Pen Tool  ที่ทูลบ็อกซ์
2. คลิกเลือกสีเส้นจากช่อง Stroke Color
3. คลิกเลือกพื้นจากช่อง Fill Color
4. คลิกเมาส์ที่พื้นที่จะปรากฏจุดแกนเดลขึ้นมา
5. ดรากรัสเมาส์ลากพร้อมทั้งดึงแกนเดลไปในทิศทางและตำแหน่งที่ต้องการ จากนั้นจะปรากฏเส้นขึ้นมา
6. ให้ดรากรัสเมาส์ลากจนกลายเป็นรูปที่ต้องการ เมื่อตำแหน่งเริ่มต้น จุดแกนเดลจะเชื่อมต่อเข้าหากันเพื่อเป็นการสิ้นสุดการสร้างออบเจกต์และจะปรากฏสีพื้นที่กำหนดขึ้นมาให้โดยอัตโนมัติ



5. ดรากรัสเมาส์ลากพร้อมดิ่ง



6. ดรากรัสเมาส์จนกลายเป็นรูปที่ต้องการ



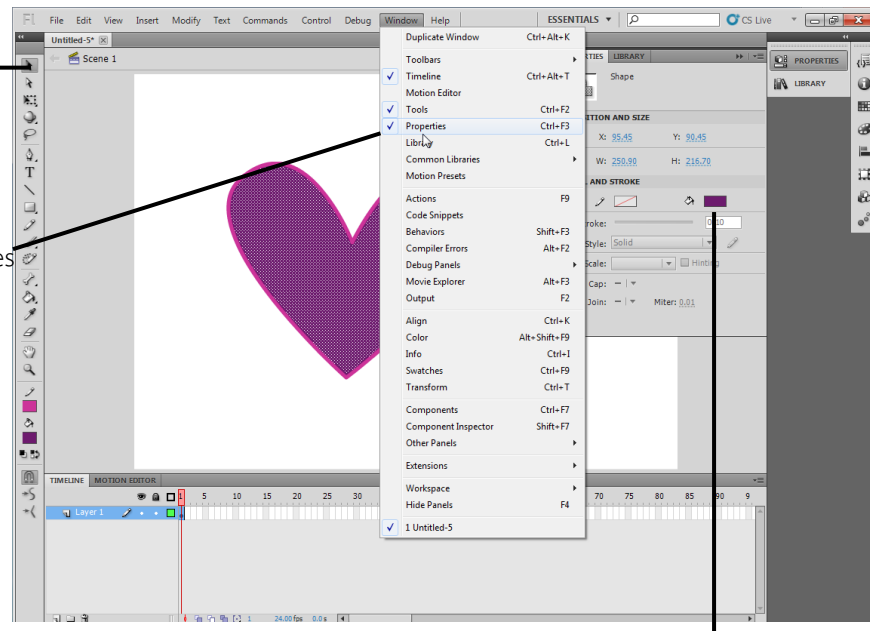
ปรับเปลี่ยนแก้ไขสีพื้น

การสร้างออบเจกต์โดยใช้เครื่องมือ Pen Tool แตกต่างจากการสร้างโดยใช้เครื่องมือ Line Tool ก็คือ ออบเจกต์ที่สร้างขึ้นมานั้นสามารถกำหนดสีพื้นเติมได้ตามต้องการ และสำหรับค่าอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นการปรับเปลี่ยน สีเส้น ขนาด รวมถึงรูปร่างลักษณะของเส้นที่สร้างขึ้นจะสามารถกำหนดได้เช่นเดิม

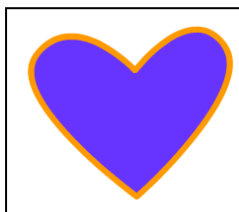
1. คลิกปุ่ม Arrow Tool  ที่ทูลบ็อกซ์ และดรากรัสเมาส์คลุมเลือกออบเจกต์
2. คลิกเมนู Window > Properties ให้ปรากฏเครื่องหมายถูก
3. คลิกเลือกพื้นจากช่อง Fill Color
4. คลิกเมาส์ที่พื้นงาน 1 ครั้ง จากนั้นพื้นของออบเจกต์ที่เลือกไว้จะมีเปลี่ยนแปลงไปตามค่าที่กำหนด

1. คลิกปุ่ม Arrow Tool

2.คลิกเมนู Window >Properties



3.คลิกเลือกสีพื้น



4. คลิกเมาส์ที่พื้นงาน 1 ครั้ง

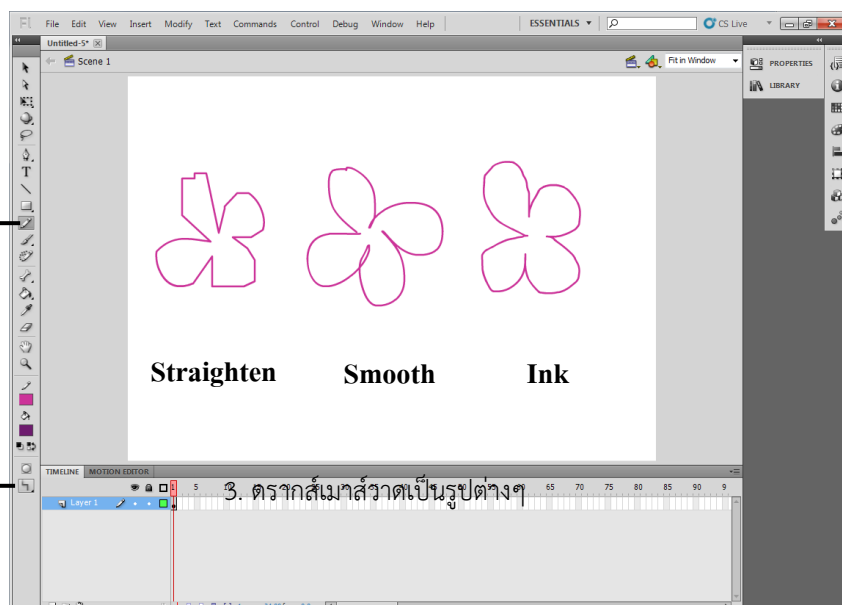
สร้างเส้นดินสอด้วยเครื่องมือ Pencil Tool

หน้าที่การทำงานของเครื่องมือ Pencil Tool คือ ใช้สำหรับวาดเส้นตรงและเส้นโค้งในรูปแบบอิสระ ซึ่งการสร้างออบเจกต์จากเครื่องมือ Pencil Tool นี้ จะสามารถกำหนดรูปแบบลักษณะของดินสอที่ใช้ในการวาด เช่น ต้องการให้ลายเส้นที่ได้เป็นเส้นตรง เส้นโค้ง หรือเส้นอิสระยังสามารถกำหนดเปลี่ยนแปลงสีเส้น สีพื้น ขนาด และรูปร่างของเส้นในภายหลังได้เช่นเดียวกับออบเจกต์ที่สร้างขึ้นมาจากเครื่องมืออื่นๆ

1. คลิกปุ่ม Pencil Tool  ที่ทูลบ็อกซ์ และดรากรัสเมาส์คลุมเลือกออบเจกต์
2. คลิกเลือกลักษณะของดินสอที่ใช้ในการวาดที่ Options จากส่วนของ Pencil Mode
 - เลือก Straighten เส้นที่ได้จะเป็นเส้นตรง
 - เลือก Smooth เส้นที่ได้จะเป็นเส้นโค้ง
 - เลือก Ink เส้นที่ได้จะเป็นเส้นอิสระ
3. ดรากรัสเมาส์วาดเป็นรูปต่างๆ ตามต้องการ

1. คลิกปุ่ม Pencil Tool

2. คลิกเลือกลักษณะของ
ดินสอที่ใช้ในการวาด

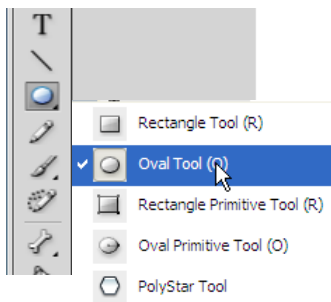


3. ดรากรัสเมาส์วาดเป็นรูปต่างๆ

การสร้างวงกลมด้วยเครื่องมือ Oval Tool

หน้าที่ของเครื่องมือ Oval Tool คือ ใช้สำหรับวาดรูปวงกลม และวงรี ซึ่งหากต้องการเปลี่ยนแปลงสี เส้น สีพื้น ขนาด และรูปร่างของเส้น ในภายหลังก็สามารถทำได้เช่นเดียวกันกับออบเจ็กต์ที่สร้างขึ้นมาจากเครื่องมืออื่นๆ

1. คลิกปุ่ม Rectangle Tool  ที่ทูลบ็อกซ์ค้างไว้ จะปรากฏเครื่องมือขึ้นมา ให้เลือกมาที่ Oval Tool

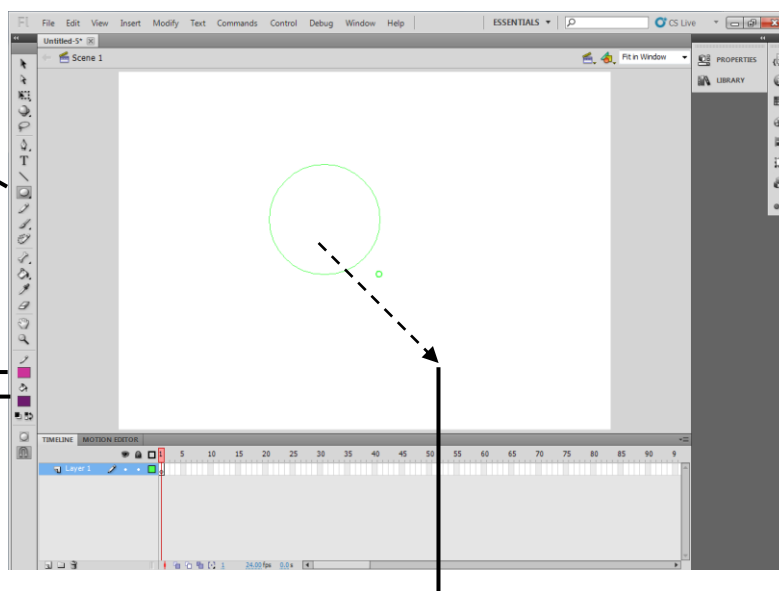


2. คลิกเลือกสีเส้นของรูปวงกลมจากช่อง Stroke Color
3. คลิกเลือกพื้นของรูปวงกลมจากช่อง Fill Color
4. กดปุ่ม Shift ที่คีย์บอร์ดค้างไว้ พร้อมทั้งดรากรัสเมาส์ลากที่พื้นงาน จากมุมหนึ่งทแยงไปยังมุมหนึ่ง จะเกิดรูปวงกลมขึ้นมา
5. คลิกเลือกเปลี่ยนสีพื้นของวงกลมจากช่อง Fill Color
6. ดรากรัสเมาส์ไปในทิศทางและตำแหน่งที่ต้องการ โดยไม่ต้องกดปุ่ม Shift ค้างไว้ จากนั้นจะเกิดรูปวงรีขึ้นมา

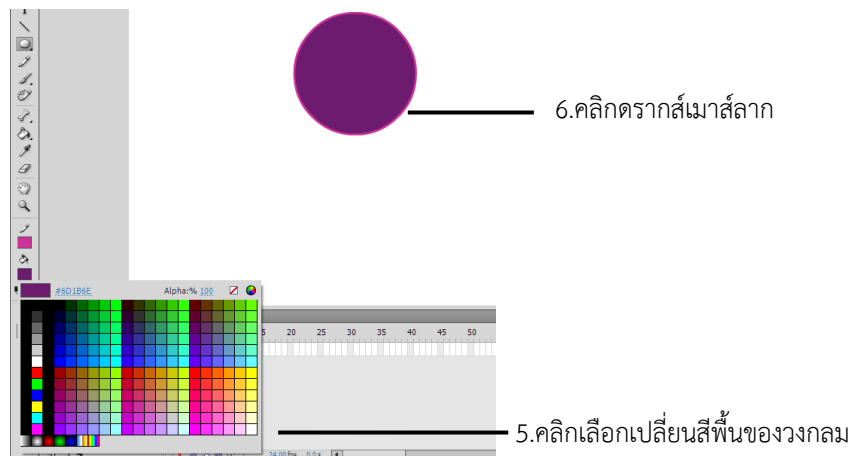
1. คลิกปุ่ม Oval Tool

2. คลิกเลือกสีเส้นของรูปวงกลม

3. คลิกเลือกสีพื้นของรูปวงกลม



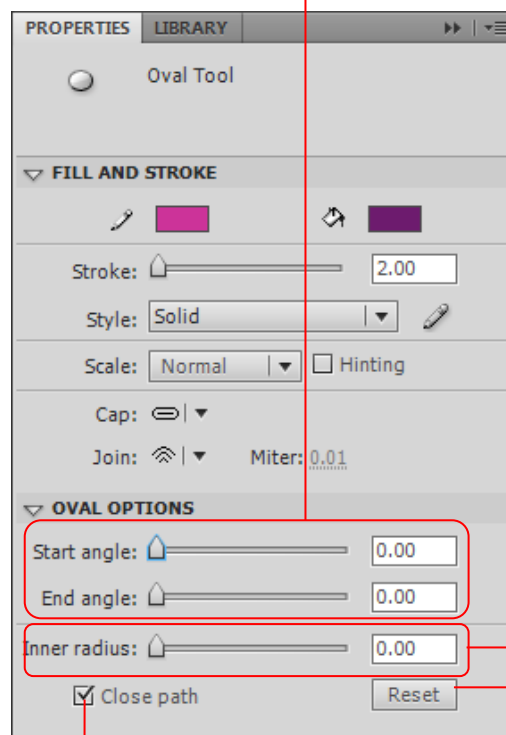
4. กดปุ่ม Shift ที่คีย์บอร์ดพร้อมทั้งดรากรัสเมาส์ลาก



การดัดแปลงรูปทรง

เราสามารถดัดแปลงรูปร่างวงกลมหรือวงรีให้มีลักษณะเป็นเส้นหรือเจาะเป็นรูปโดนัท โดยกำหนดค่าต่างๆ บน Property inspector ซึ่งมีส่วนประกอบดังนี้

❶ ค่ามุมเริ่มต้นและมุมสุดท้ายเส้นวงกลม

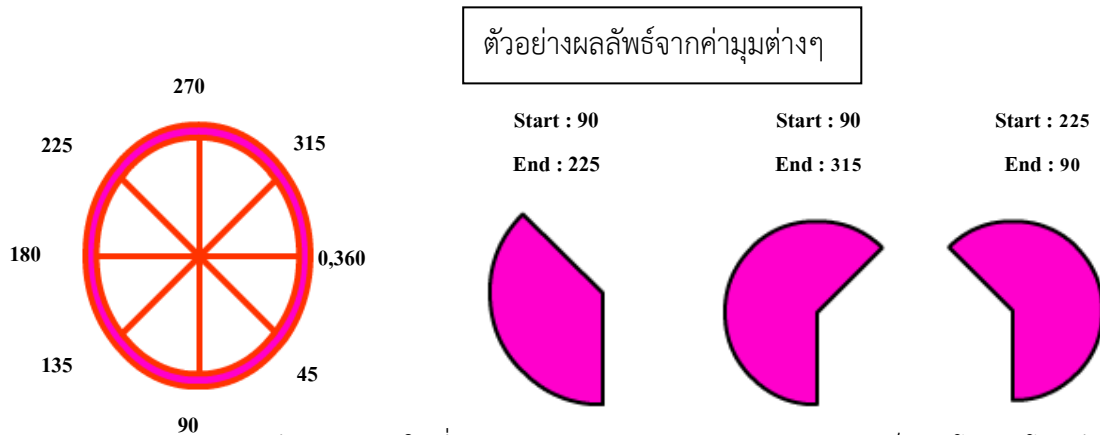


❸ เลือกเพื่อวาดรูปทรงแบบปิด

❷ รัศมีของวงกลมวงใน

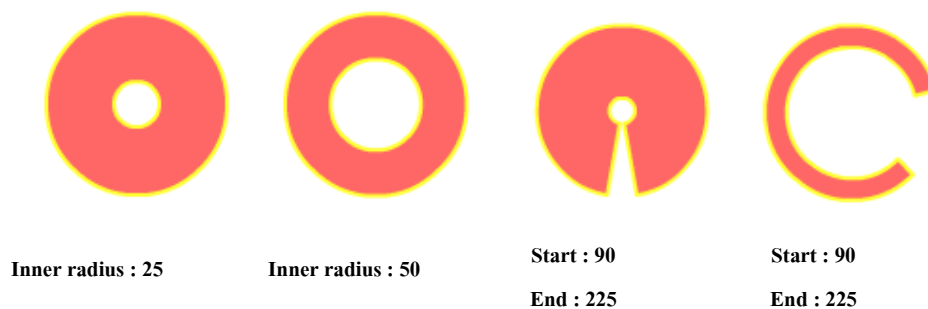
ค่ามุมเริ่มต้นและมุมสุดท้ายเส้นวงกลม

❶ **Start angle (ค่ามุมเริ่มต้น)** และ **End angle (มุมสุดท้าย)** ใช้เพื่อนการดัดแปลงรูปทรงให้มีลักษณะเป็นเสี้ยว ซึ่งมีทิศทางดังนี้



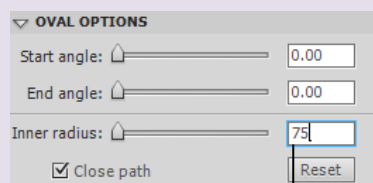
❷ **Inner radius** รัศมีของวงกลมใน ซึ่งจะเจาะทะลุรูปวงกลมวงนอกจนกลายเป็นรูโบต์นัท โดยมีค่าเป็นเปอร์เซ็นต์เมื่อเทียบกับรัศมีของวงกลมวงนอก

ตัวอย่างผลลัพธ์จากค่าเปอร์เซ็นต์ต่างๆ



❸ **Close path** เลือกอปชั่นนี้เพื่อให้รูปทรงเป็นแบบปิด ซึ่งจะสามารถเติมสีพื้นได้ แต่หากยกเลิกอปชั่นนี้ก็จะได้รูปทรงแบบเปิด ซึ่งจะสามารถเติมสีพื้นได้ แต่หากยกเลิกอปชั่นนี้ก็จะได้รูปทรงแบบเปิด ซึ่งมีเฉพาะเส้นเท่านั้น

Note : นอกจากการคลิกลากปรับจุดควบคุมแล้ว เราอาจปรับแต่งโดยใช้การแก้ไขค่าต่างๆ บน Property inspector ได้



แก้ไขค่ารัศมีวงกลมวงใน

การสร้างสี่เหลี่ยมด้วยเครื่องมือ Rectangle Tool

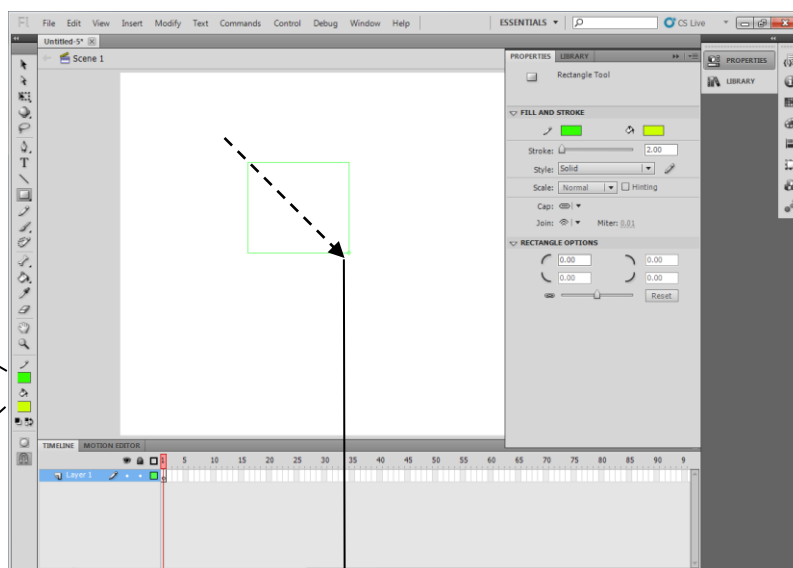
หน้าที่การทำงานของเครื่องมือ Rectangle Tool คือ ใช้สำหรับวาดรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า และสี่เหลี่ยมจัตุรัส แต่คุณสมบัติที่เพิ่มเติมสำหรับการทำงานของเครื่องมือ Rectangle Tool นี้ คือ สามารถกำหนดมุมของสี่เหลี่ยมก่อนที่จะทำการวาดได้ด้วย ซึ่งหากกำหนดค่าตัวเลขมากขึ้นเท่าไรสี่เหลี่ยมที่ได้ก็จะมีมุมที่มนมากขึ้นเท่านั้น

1. คลิกปุ่ม Rectangle Tool  ที่ทุลบล็อกซ์
2. คลิกเลือกสีเส้นของรูปสี่เหลี่ยมจากช่อง Stroke Color
3. คลิกเลือกสีพื้นของรูปสี่เหลี่ยมจากช่อง Fill Color
4. คลิกลากในแนวทแยงให้ได้ขนาดและรูปทรงตามต้องการ

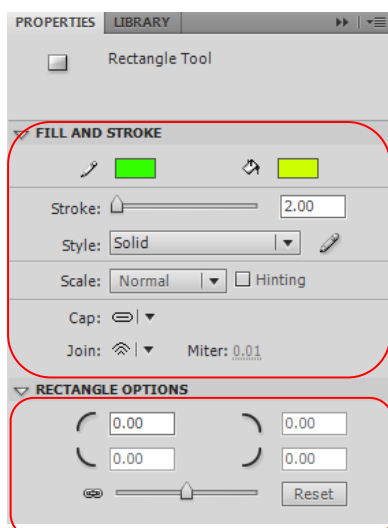
1.คลิกปุ่ม Rectangle

2. เลือกสีเส้นของรูป

3. เลือกสีพื้นของรูป



4. คลิกลากในแนวทแยงให้ได้ขนาดรูปตามต้องการ



กำหนดคุณสมบัติของเส้นและพื้น

กำหนดความโค้งของมุมต่างๆ

Note :

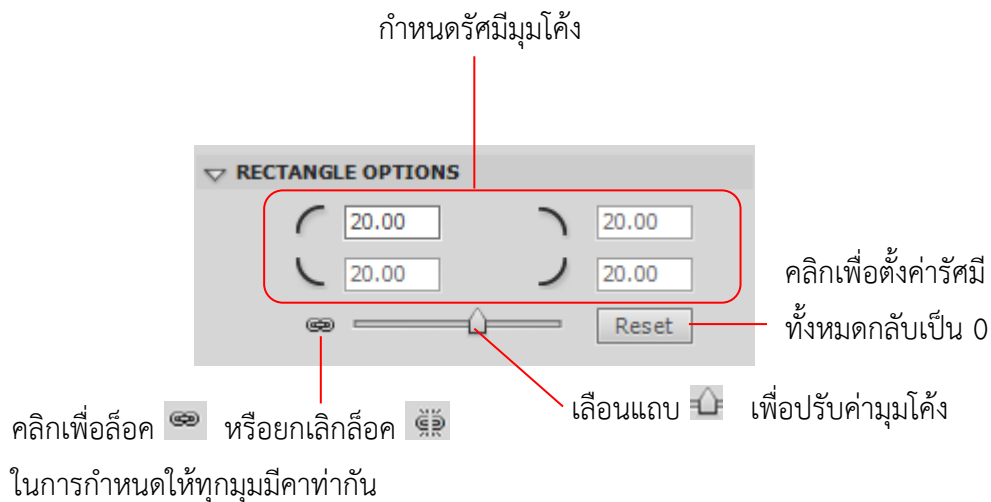
- การวาดรูปทรงสี่เหลี่ยมมุมฉากให้กำหนด Conner radius เป็นค่า 0 pixels เท่านั้นโดยคลิกปุ่ม

Reset

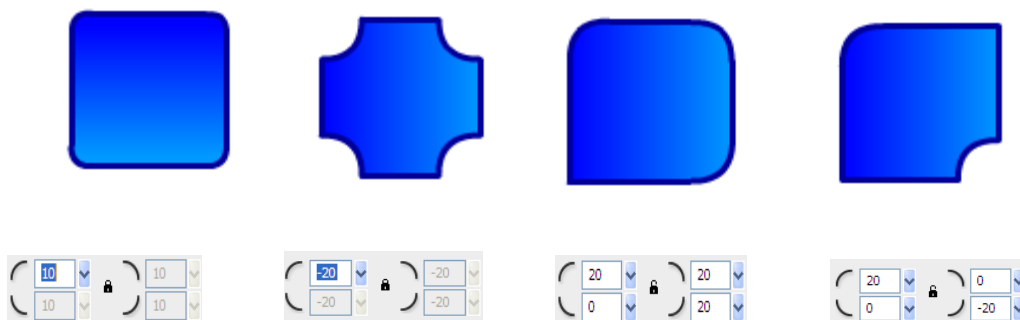
- ถ้าวาดรูปด้วยวิธี Object Drawing หลังจากวาดแล้วรูปทรงนั้นจะถูกเลือกอยู่ซึ่งถ้าจะวาดรูปที่ 2 ต่อไป ก็ จะไม่สามารถกำหนดคุณสมบัติบน Property inspector ได้ เพราะจะเป็นการไปเปลี่ยนคุณสมบัติของรูปทรง เดิม ดังนั้นก่อนวาดรูปที่ 2 จะต้องยกเลิกการเลือกรูปทรงแรก โดยกดคีย์ Esc

กำหนดความโค้งของมุมต่างๆ

ในขั้นตอนการวาด เราสามารถปรับความโค้งของแต่ละมุมได้ โดยกำหนดค่ารัศมีมุมโค้งบน Property inspector ซึ่งค่าบวกจะให้ผลเป็นมุมโค้งออก ส่วนค่าลบจะให้ผลเป็นมุมเว้าเข้า

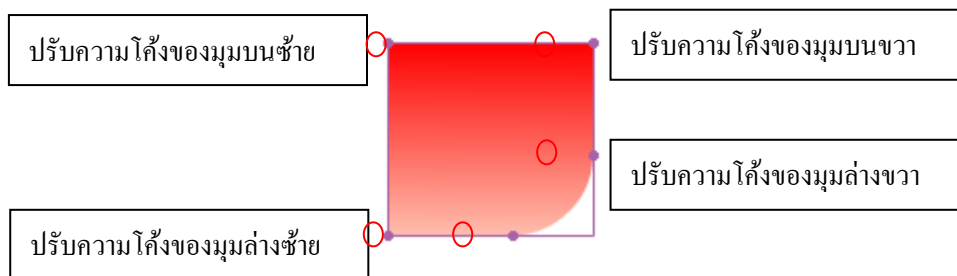


ตัวอย่างผลลัพธ์จากการกำหนดค่ารัศมีมุมโค้งแบบต่างๆ

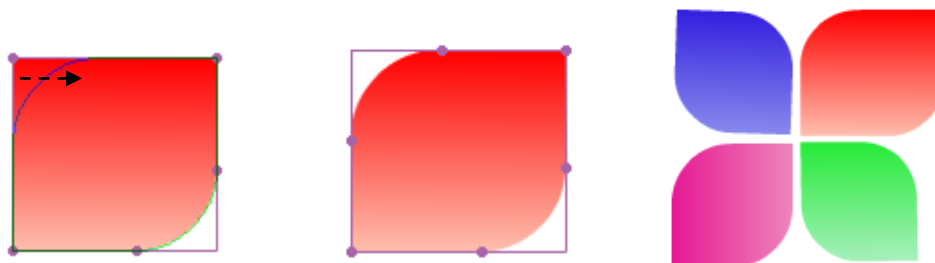


ปรับแต่งรูปทรงหลังการวาด

เฉพาะกรณีทีวาดด้วยเครื่องมือ  Rectangle Primitive จะสามารถดัดแปลงรูปทรงภายหลังได้ โดยใช้เครื่องมือ  Selection คลิกเลือกขอบเจ็ด แล้วคลิกลากปรับจุดควบคุมแต่ละมุมได้ ดังนี้



ตัวอย่างการปรับแต่งรูปทรงเพิ่มเติม



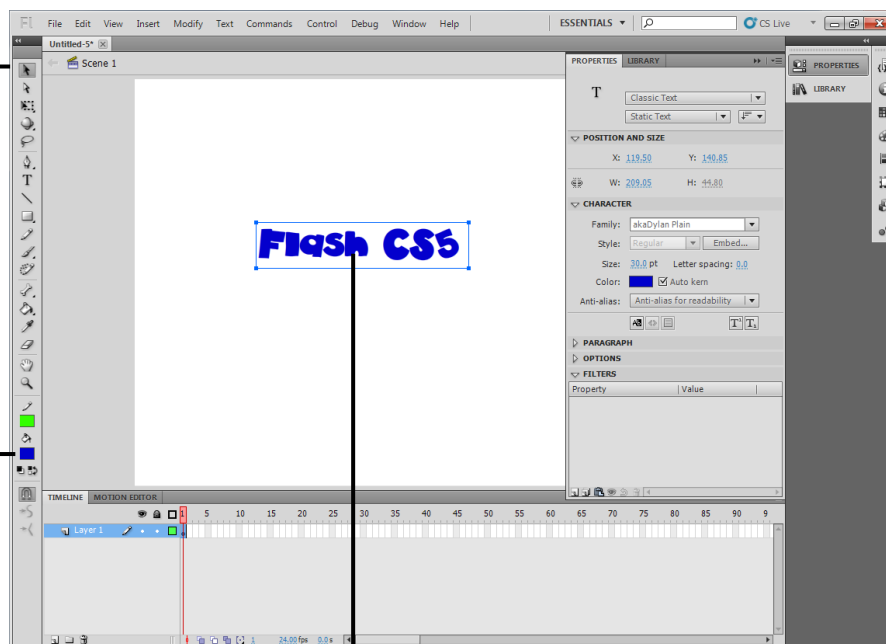
สร้างตัวอักษรด้วยเครื่องมือ Text Tool

หน้าที่การทำงานของเครื่องมือ Text Tool คือ ใช้สำหรับพิมพ์ข้อความตัวอักษร ในลักษณะให้ขยายไปตามแนวระยะบรรทัดและให้ขยายไปในลักษณะเป็นพารากราฟ โดยเมื่อทำการพิมพ์ข้อความที่ต้องการเรียบร้อยแล้ว ยังสามารถกำหนดรูปแบบ ขนาด สี ตัวหนา ตัวเอียง ลักษณะการจัดวาง การจัดย่อหน้า ระยะห่างระหว่างตัวอักษร ระยะห่างระหว่างข้อความแต่ละแถว ในภายหลังได้อีกตามต้องการ

1. คลิกปุ่ม Text Tool  ที่ทูลบ็อกซ์
2. คลิกเลือกสีของตัวอักษรจากช่อง Fill Color
3. คลิกเมาส์ที่พื้นงาน 1 ครั้ง จากนั้นพิมพ์ข้อความตามต้องการ จะเห็นว่ากล่องข้อความจะมีวงกลมเล็กๆ อยู่ด้านบนขวามือ พร้อมกับถูกขยายขนาดออกมาในแนวนอนตามจำนวนข้อความที่กำลังพิมพ์อยู่

1. คลิกปุ่ม Text Tool

2. คลิกเลือกสีของตัวอักษร



3. คลิกเมาส์ที่พื้นงาน 1 ครั้งจากนั้นพิมพ์ข้อความ

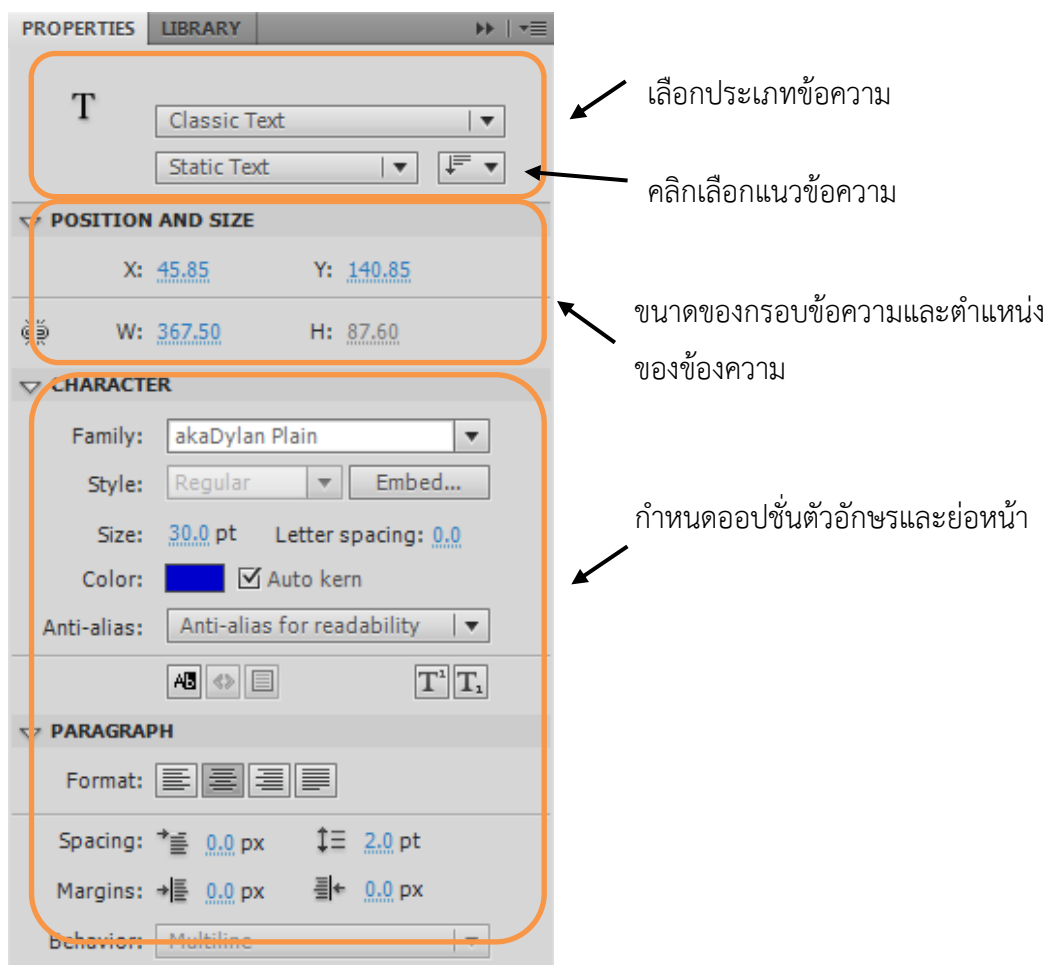
4. คลิกเลือกสีของตัวอักษรจากช่อง Fill Color

5. ดรากรัสเมาส์ลากกำหนดขนาดของพารากราฟเป็นที่รูปสี่เหลี่ยม สามารถสังเกตเห็นได้ว่า กล่องข้อความจะมีสี่เหลี่ยมเล็กๆ อยู่ด้านบนขวามือ จากนั้นให้ทำการพิมพ์ข้อความตามต้องการ แต่หากพิมพ์ข้อความจนเกินบรรทัดแล้ว ข้อความต่อไปจะถูกตัดขึ้นเป็นบรรทัดใหม่ให้โดยอัตโนมัติ



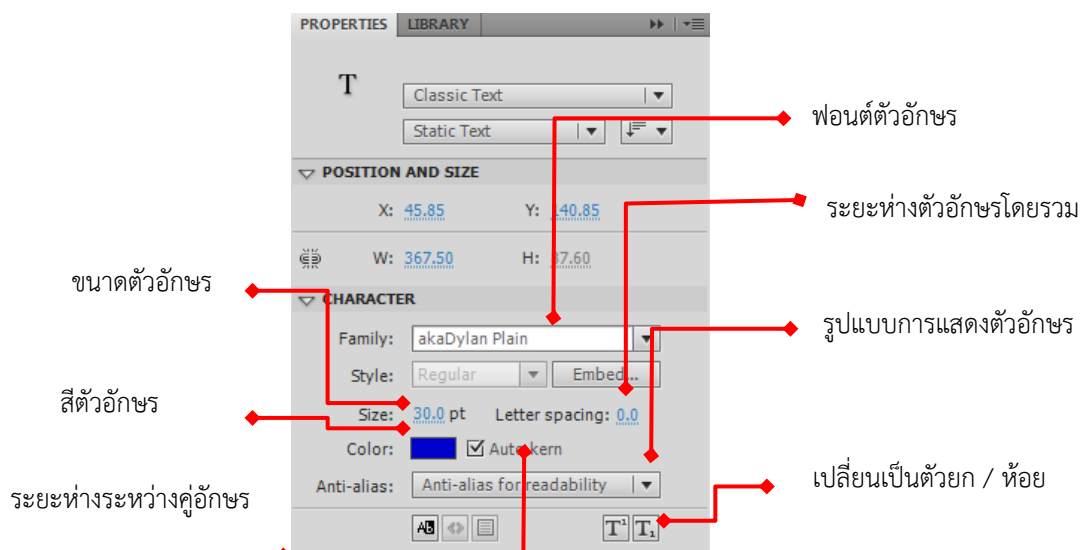
ส่วนประกอบ Properties ของเครื่องมือ Text Tool

ข้อความตัวอักษรที่ได้ทำการพิมพ์ขึ้นมา สามารถทำการแก้ไขในภายหลังให้มีความแตกต่างกันไปตามต้องการได้ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดรูปแบบ ขนาด สี ตัวหนา ตัวเอียง ลักษณะการจัดวาง การจัดย่อหน้า ระยะห่างตัวอักษร ระยะห่างระหว่างข้อความแต่ละแถว ฯลฯ สำหรับการปรับเปลี่ยนแก้ไขค่าต่างๆ นั้น ให้ทำการคลิกเมนู Window > Properties ให้ปรากฏเครื่องหมายถูก และต่อไปนี้เป็นส่วนประกอบคำสั่งๆ ที่มีอยู่ใน Properties ให้ปรากฏเครื่องหมายถูก และต่อไปนี้เป็นส่วนประกอบคำสั่งต่างๆ ที่มีอยู่ใน Properties ของเครื่องมือ Text Tool



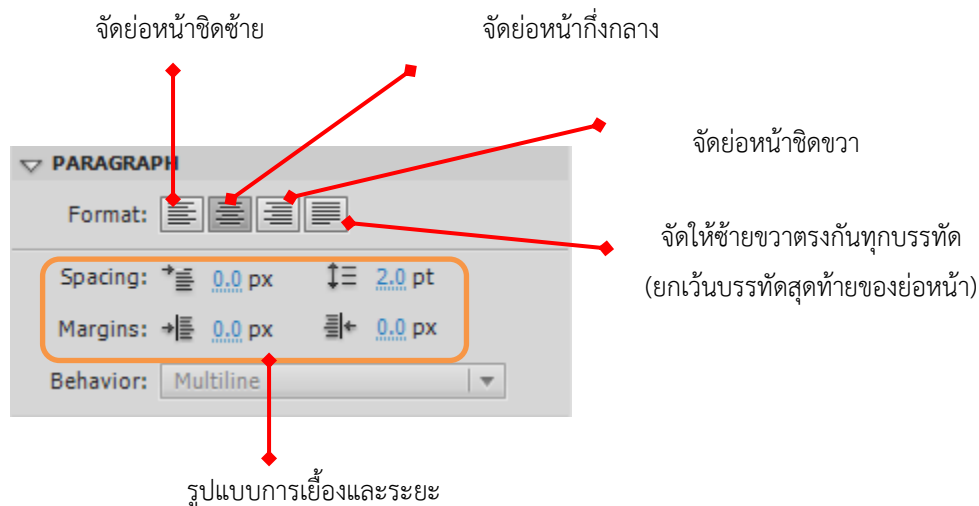
ปรับแต่งออปชั่นตัวอักษร

โดยปกติแล้วข้อความที่พิมพ์จะมีคุณสมบัติตามรูปแบบเดิมที่เคยใช้ครั้งล่าสุด แต่คุณสามารถเปลี่ยนออปชั่นเหล่านี้ได้ใหม่ก่อนที่จะพิมพ์ข้อความ หรือถ้าจะปรับแต่งข้อความที่พิมพ์ไปแล้วจะต้องเลือกข้อความที่ต้องการเสียก่อนแล้วจึงเปลี่ยนออปชั่น



ปรับแต่งออปชั่นย่อหน้า

เป็นการกำหนดลักษณะการจัดย่อหน้า เช่น การจัดชิดขวา, ชิดซ้าย, กึ่งกลาง, จัดระยะห่างระหว่างบรรทัด หรือ ตั้งย่อหน้าให้มีการเยื้อง เป็นต้น

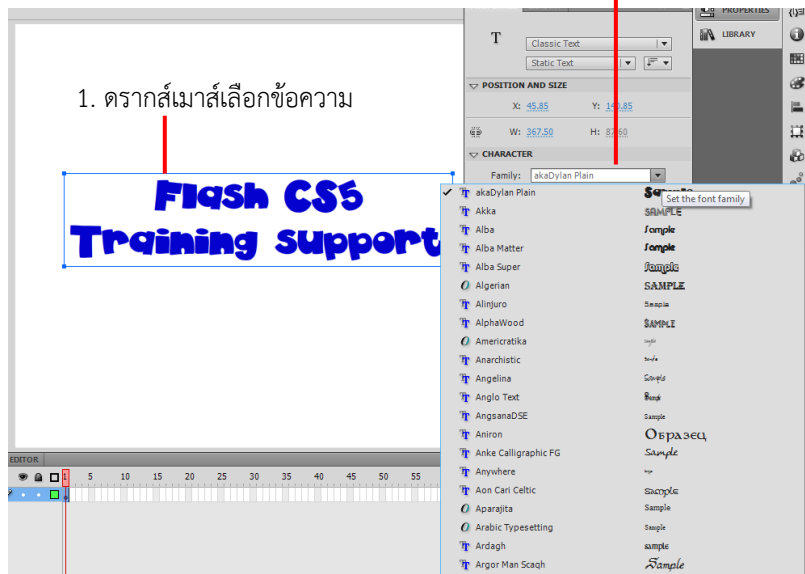


ปรับเปลี่ยนแก้ไขตัวอักษรระดับพื้นฐาน

หลังจากที่ได้ทำความรู้จักกับส่วนประกอบหน้าที่การทำงานของปุ่มเครื่องมือต่างๆ ที่อยู่ใน Properties ของเครื่องมือ Text Tool ไปแล้ว ต่อไปนี้จะได้เรียนรู้ขั้นตอนวิธีการใช้เครื่องมือต่าง ๆ พร้อมทั้งผลลัพธ์ที่ได้จากการใช้งานปุ่มคำสั่งเหล่านั้น

1. ดรากรั้วเมาส์เลือกหัวข้อความต้องการจะทำการปรับแก้ไข
2. คลิกเลือกรูปแบบตัวอักษรที่ต้องการจากช่อง Font
3. คลิกกำหนดขนาดตัวอักษรจากช่อง Font size โดยยังกำหนดค่ามากขึ้นเท่าไร ตัวอักษรก็จะมีขนาดใหญ่มากขึ้นเท่านั้น
4. คลิกเลือกสีที่ต้องการจากช่อง Text Fill Color

2.คลิกเลือกรูปแบบตัวอักษร

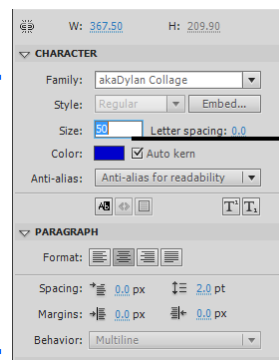


**Flash CS5
Training support**

ข้อความที่เลือกไว้จะมีรูปแบบ
ตัวอักษรเปลี่ยนแปลงไป

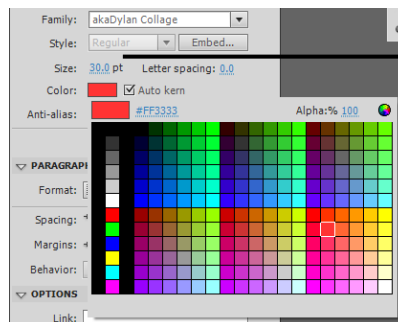
ข้อความที่เลือกไว้จะมีขนาด
ตัวอักษรเปลี่ยนแปลงไป

**Flash CS5
Training
support**



3.คลิกกำหนดขนาดตัวอักษร

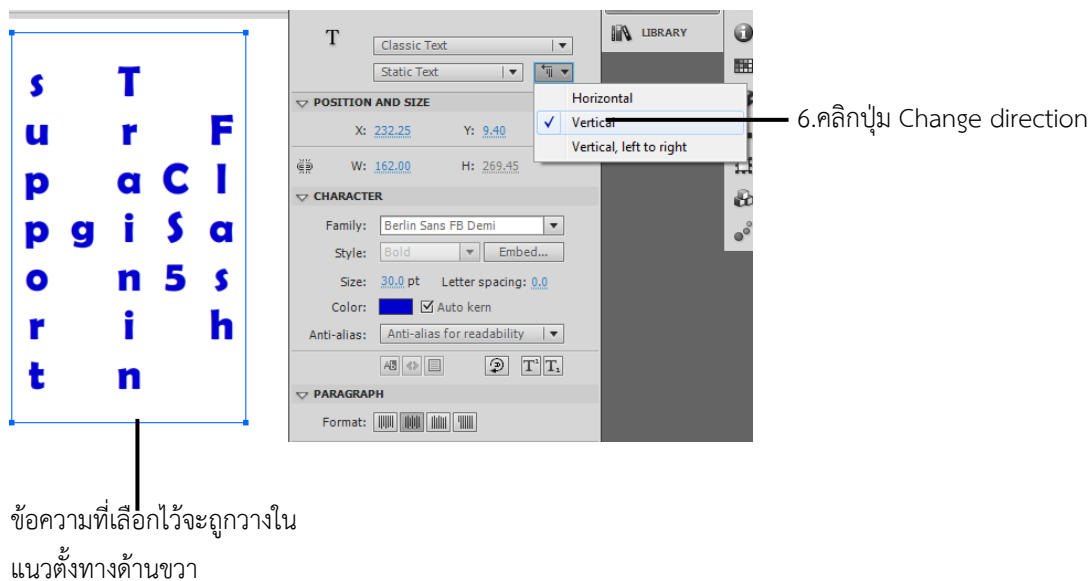
**Flash CS5
Training support**
**Flash CS5
Training support**



4.คลิกเลือกสี

ข้อความที่เลือกไว้จะมีสีเปลี่ยนแปลงไป

5. คลิกปุ่ม Change direction  เพื่อกำหนดเปลี่ยนทิศทางให้ตัวอักษรวางอยู่ในแนวนอนหรือแนวตั้ง



6. คลิกปุ่ม Center Justify  ข้อความตัวอักษรทั้งหมดจะถูกวางไว้ตรงกลางของกล่องข้อความ



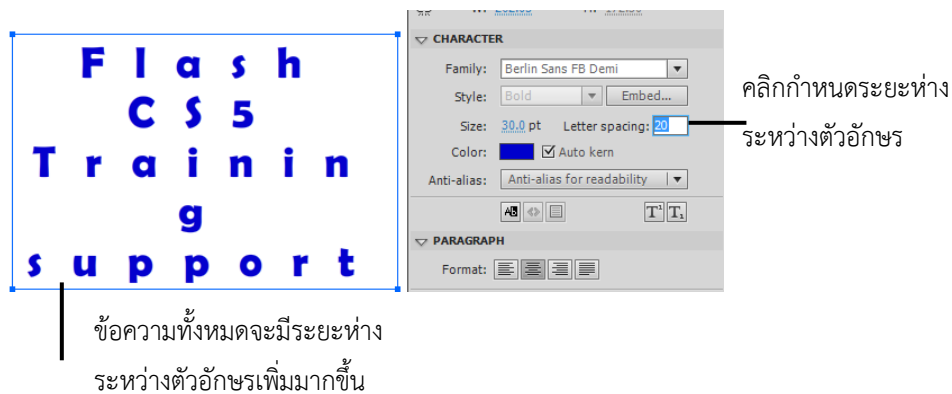
7. คลิกปุ่ม Right / Bottom Justify  ข้อความตัวอักษรทั้งหมดจะถูกวางไว้ชิดด้านขวาของกล่องข้อความ



8. คลิกปุ่ม Full Justify  ข้อความตัวอักษรบรรทัดที่ยาวที่สุดจะถูกขยายขนาดออกจนกระทั่งเต็มกล่อง



9. คลิกกำหนดระยะห่างระหว่างตัวอักษรจากช่อง Letter spacing โดยหากกำหนดตัวเลขเป็นค่าบวก ระยะห่างระหว่างตัวอักษรก็จะถูกเพิ่มมากขึ้น

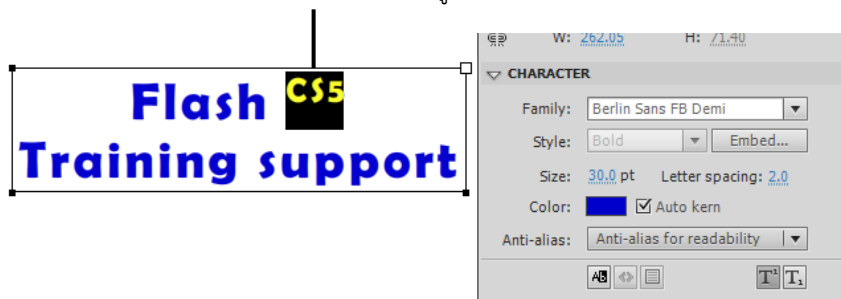


10. คลิกกำหนดตำแหน่งตัวอักษรจากปุ่ม



- * Normal ตัวอักษรจะอยู่ในลักษณะปกติไม่คลิกเลือกที่ปุ่มใด
- * Toggle the Superscript ตัวอักษรที่เลือกจะถูกยกขึ้นเมื่อคลิกที่ปุ่ม 
- * Toggle the Subscript ตัวอักษรจะกลายเป็นตัวห้อยเมื่อคลิกที่ปุ่ม 

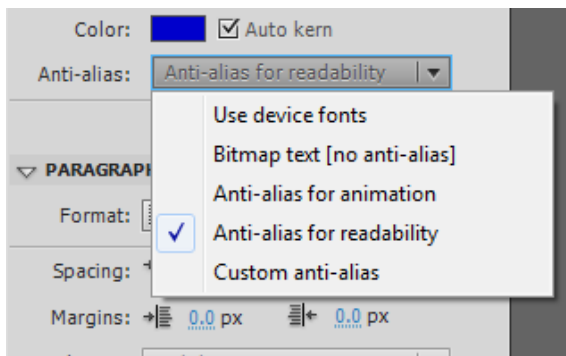
ข้อความที่เลือกจะถูกยกขึ้น



11. คลิกกำหนดตำแหน่งตัวอักษร

Font Rendering Method

การเลือกแสดงผลของ Font ต่างๆ ใน Flash นั้น เราสามารถกำหนดใช้ให้เหมาะสมกับการใช้งานแต่ละประเภทที่แตกต่างกันได้



- **Use Device Fonts** เป็นการเลือก Font จากเครื่องคอมพิวเตอร์ที่แสดงผล เพื่อการประหยัดไฟล์ซึ่งโดยปกติแล้ว Static Text ที่ใช้ใน flash เมื่อมีการแสดงผลโปรแกรมจะทำการ Create Outline ให้กลายเป็น shape เพื่อไปแสดงผลที่ได้ก็ใช้ได้ แต่ทั้งนี้ก็ทำให้ขนาดไฟล์ใหญ่โตตามไปด้วยในกรณีที่ใช้ Text มากๆ ดังนั้นหากว่าท่านมีเนื้อหาของ Text ค่อนข้างมาก อาจใช้ Device Fonts ในการลดขนาดไฟล์ลงได้ แต่ทั้งนี้ข้อจำกัดก็อยู่ตรงที่ใช้ Device Fonts ในการลดขนาดไฟล์ลงได้ แต่ทั้งนี้ข้อจำกัดก็อยู่ตรงที่ Font ที่เลือกใช้ ต้องเป็น Font มาตรฐาน โดย Flash ได้กำหนด Font ที่ใช้สำหรับ Device ไว้ 3 รูปแบบ คือ
 1. `_sans` สำหรับผู้ใช้ Font ใกล้เคียงกับตระกูล Helvetica หรือ Arial
 2. `_serif` สำหรับผู้ใช้ Font ใกล้เคียงกับตระกูล Times Roman
 3. `_typewriter` สำหรับผู้ใช้ Font ใกล้เคียงกับตระกูล Courier
- **Bitmap text (no anti-alias)** ใช้ในกรณีที่ต้องการพิมพ์ Text ขนาดเล็ก เนื่องจาก Text ที่เป็นค่าเริ่มต้นของ Flash นั้นจะเป็นลักษณะ Anti-Alias ซึ่งหมายถึง Text ที่มีการทำขอบให้ฟุ้งเพื่อไม่ให้แสดงผลเป็นเหลี่ยมแบบ Pixel โดยให้ผลสวยงามกับ Text ที่ค่อนข้างใหญ่ แต่กลับกันเมื่อใช้กับ Text ที่เล็ก ก็จะทำให้เบลอ และอ่านไม่รู้เรื่อง ดังนั้นกรณีที่ Text ในงาน Flash ค่อนข้างเล็ก (12 px ลงไปแล้วแต่รูปแบบของ Font) ควรเลือกใช้เป็น Bitmap Text
- **Anti-Alias for animation** จากที่กล่าวมาข้างต้น Text ประเภทนี้ใช้กับตัวหนังสือขนาดต่างๆ ไปถึงขนาดใหญ่ แต่กรณีของ Anti-Alias for animation นั้นถูกออกแบบมาให้ใช้กับ Text ที่จะมีการเคลื่อนที่

- **Anti-Alias for readability** ใช้กับ Font ขนาดทั่วไปถึงขนาดใหญ่เช่นเดียวกัน แต่แสดงผลได้คมชัดสวยงามกว่าแบบ for animation แต่ขณะเดียวกันถ้านำมาเคลื่อนไหว ก็จะไม่ Smooth เท่าแบบ for animation
- **Custom anti-alias** สำหรับการตั้งค่า Anti-Alias ด้วยตนเอง

URL Link

การพิมพ์ Text ใน flash ทุกคำนั้น มีคุณสมบัติพิเศษว่า สามารถทำ Link ได้ทันที โดยทำ ไฮไลต์บริเวณที่ต้องการทำ Link จากนั้นให้ใส่ URL ของเว็บไซต์ใดก็ได้ หรือหากเป็นเว็บไซต์ของเราเองก็สามารถใส่ชื่อไฟล์ html ได้เช่นกัน

