

สร้างสคริปต์ Shooting อย่างง่าย

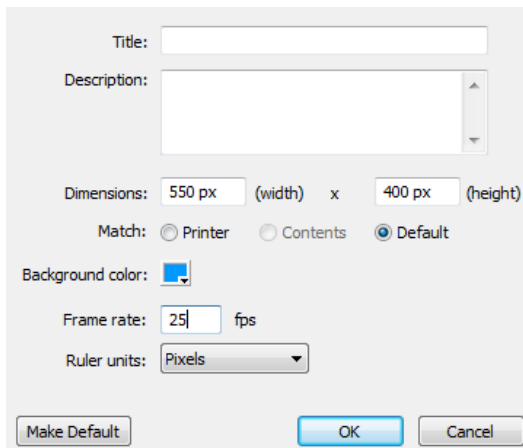
คำสั่งสำหรับการเรียนรู้

if () ... , if () ... else ...

if เป็นการ ใช้คำสั่งกำหนดเงื่อนไขในการทำงาน

เริ่มต้นปฏิบัติงาน

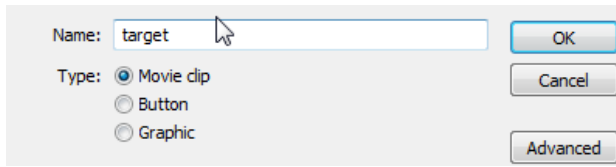
1. สร้างงานใหม่ด้วยรูปแบบ flash action script 2.0
2. กำหนดค่าตั้งต้นกด Ctrl+J หรือเมนู modified > document ให้ document มีขนาดกว้าง 550x400 เลือกสีพื้นหลังเป็นสีฟ้า ให้ค่า frame rate เป็น 25 fps



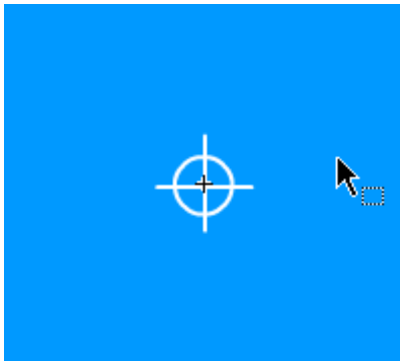
3. ทำการวาดรูปฉากหลังห้องฟ้าให้ได้ดังรูป โดยให้วาดด้วยเครื่องมือพื้นฐานเช่น Line , Oval , Rectangle แล้วระบายสีตามต้องการ



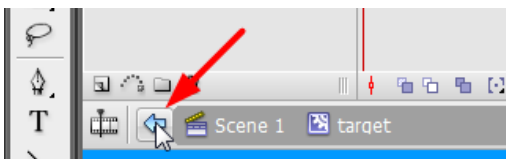
- ให้สร้าง symbol ใหม่โดยให้ตั้งชื่อว่า target กำหนดชนิดเป็น movie clip



- ให้วาดรูปคล้ายๆ เป็นศูนย์สี่เหลี่ยมด้วยเครื่องมือ Oval และ Line โดยให้ลบสี่เหลี่ยมวงกลมออกเหลือเพียงเส้นของไว้เท่านั้น โดยให้วาดไว้ตรงเครื่องหมาย + กลาง Stage หากไม่อยู่ตรงกลาง กด Ctrl+A แล้วใช้เครื่องมือ Selection ลากมาอยู่ตรงเครื่องหมาย + ดังรูป



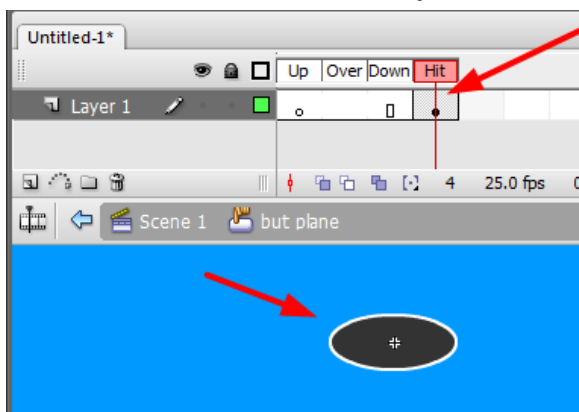
- คลิกลูกศรสีฟ้า กลังไปยัง stage



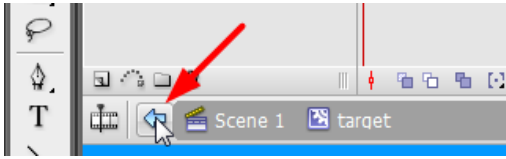
- ให้เปิดอินเทอร์เน็ต ทำการ download movie clip จาก เว็บไซต์ mult.chandra.ac.th/kiadtipo รายวิชา mult1106 ในสัปดาห์ที่ 4 คำสั่งเงื่อนไข ให้คลิก movie clip แล้ว download ทำการ save ลงเครื่องของนักศึกษา แล้วให้ทำการ Unzip file ออกมา

3	รู้จักกับ Action Scripts การเขียน Action Script เบื้องต้น Download [Action Script 1] [ตัวอย่างการท่า] กำหนดน้อยคืบ [ตัวอย่างการท่า 2]	บ ค ม
4	คำสั่งเงื่อนไข if (...) , if (...) else ... [ตัวอย่างการท่า] [movie clip]	บ ค อ

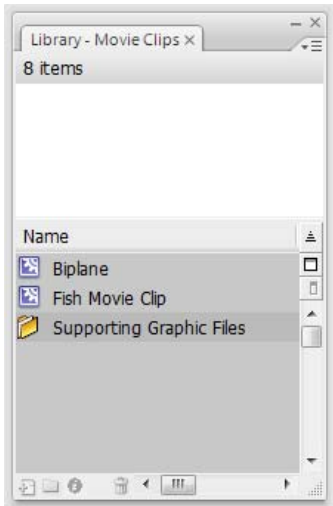
- สร้าง Symbol ใหม่ ตั้งชื่อว่า but plane แล้วให้เลือกชนิดเป็น Button
- คลิกที่สถานะ Hit กดปุ่ม F6 แล้ววาดรูปวงรีตรงเครื่องหมาย + ดังรูป วาดด้วยสีอะไรก็ได้



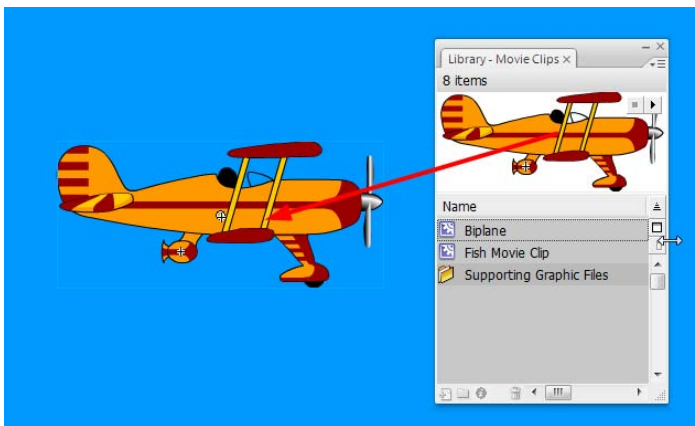
10. คลิกที่ลูกศรสีฟ้ากลับไปยัง Stage หลัก



11. ที่ Flash คลิกเมนู File > Import > Open External Library แล้วให้ไปที่ ไฟล์ที่ได้ทำการ Unzip ไว้
คลิกเลือก Movie Clips แล้วคลิก Open จะได้นหน้าต่าง Library ดังรูป



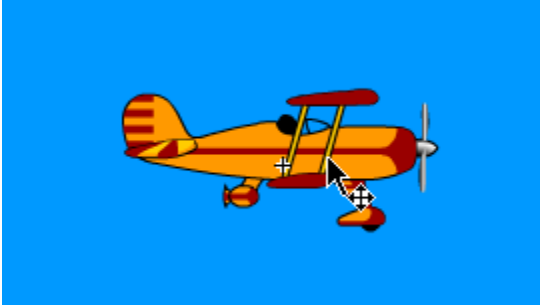
12. สร้าง Symbol ใหม่ ตั้งชื่อว่า plane ให้เป็น movie clip
13. ให้คลิกที่ชื่อ Symbol ที่ชื่อ Biplane แล้วลาก มาวางบน Stage ดังรูป แล้วใช้เครื่องมือ Free Transform ลดขนาดให้เล็กลงพอสมควร



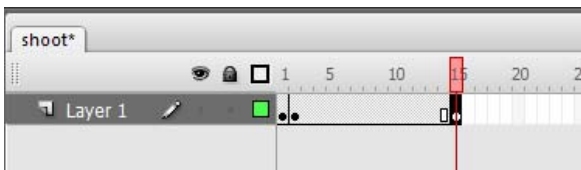
14. ให้ลาก Symbol ที่ชื่อ but plane มาวางทับบนเครื่องบินจัดขนาดให้พอดีดังรูป ขณะนี้ Library จะมี 2 หน้าต่างให้สังเกตให้ดูว่า Symbol ใดอยู่หน้าต่างใดบ้าง



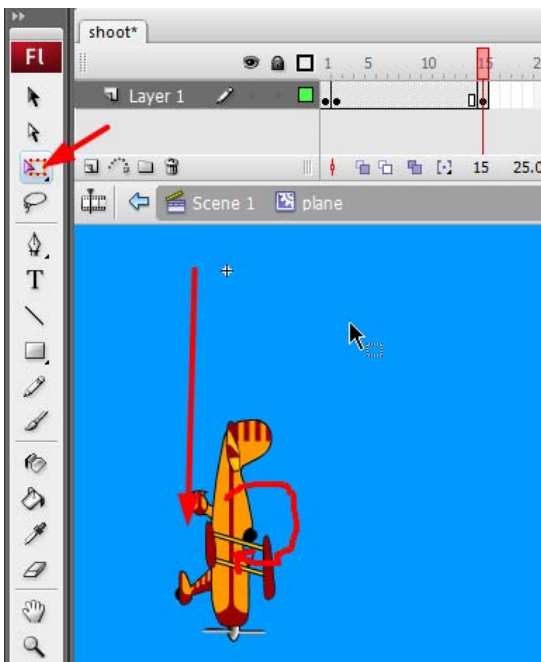
15. ที่ Time line ให้คลิกเฟรมที่ 2 แล้วกดปุ่ม F6 เพื่อแทรก Key frame จากนั้นให้คลิกที่ว่าง บนจอ 1 ครั้งแล้วให้คลิกที่ปุ่มวงรีบนเครื่องบิน แล้วกดปุ่ม Delete เพื่อลบวงรีออก ซึ่งจะเป็นการลบที่เฟรม 2 แต่ที่เฟรม 1 ยังอยู่เหมือนเดิม



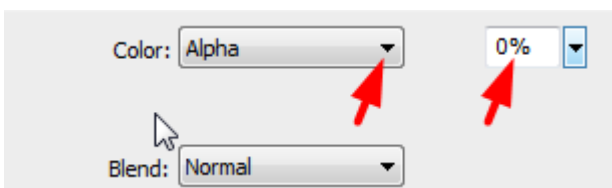
16. ที่ Time line ให้คลิกที่ Frame 15 แล้วกดปุ่ม F6 เพื่อแทรก Keyframe



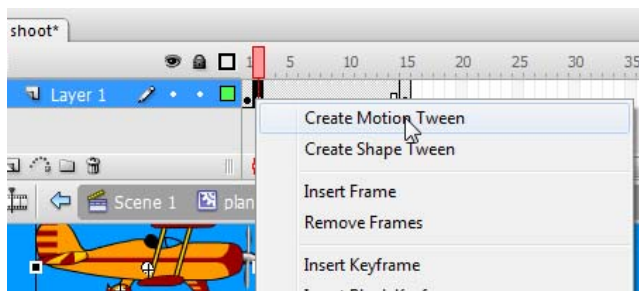
17. ใช้เครื่องมือ Free Transform หมุนเครื่องบินให้หัวทิ่ม แล้วลากลงมาด้านล่างเล็กน้อย



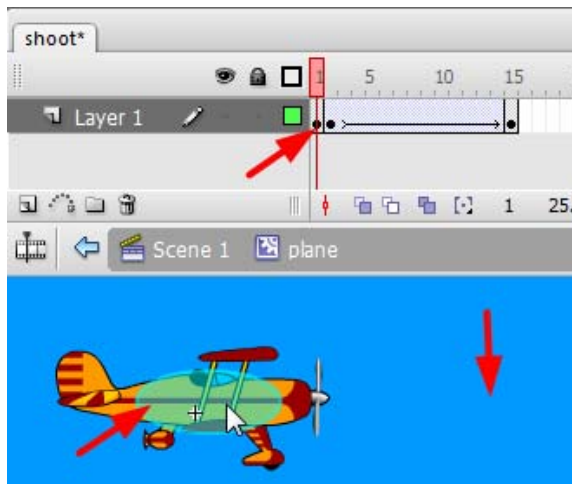
18. คลิกที่เครื่องบิน จากนั้นดูที่แถบ Properties กำหนดค่า color จาก None เป็น Alpha แล้วเปลี่ยนตัวเลข 100% ให้มีค่าเป็น 0% ซึ่งจะทำให้เครื่องบินหายไป



19. ที่ Time Line คลิกขวาที่เฟรม 2 แล้วเลือก Create Motion Tween ทดลองกดปุ่ม Enter ดู



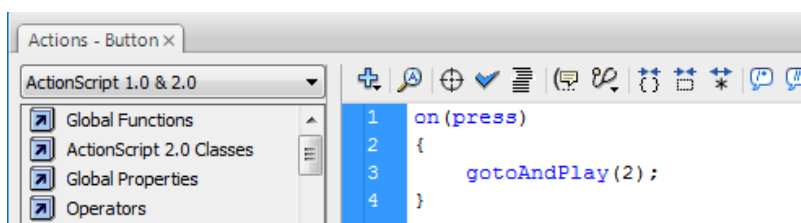
20. ที่ Time Line ให้คลิกที่เฟรม 1 จากนั้นคลิกที่ว่างบนจอ แล้วคลิกที่วงรีบนเครื่องบิน



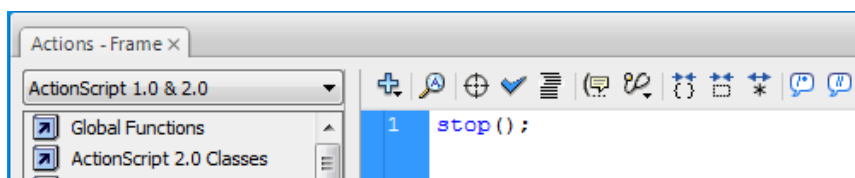
21. กดปุ่ม F9 เพื่อเปิดหน้าต่าง Action แล้วพิมพ์คำสั่ง (สังเกตว่าที่หัวหน้าต่าง Action ต้องเป็น Actions – Button เท่านั้น)

on(press)

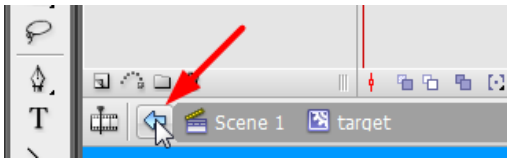
```
{  
    gotoAndPlay(2);  
}
```



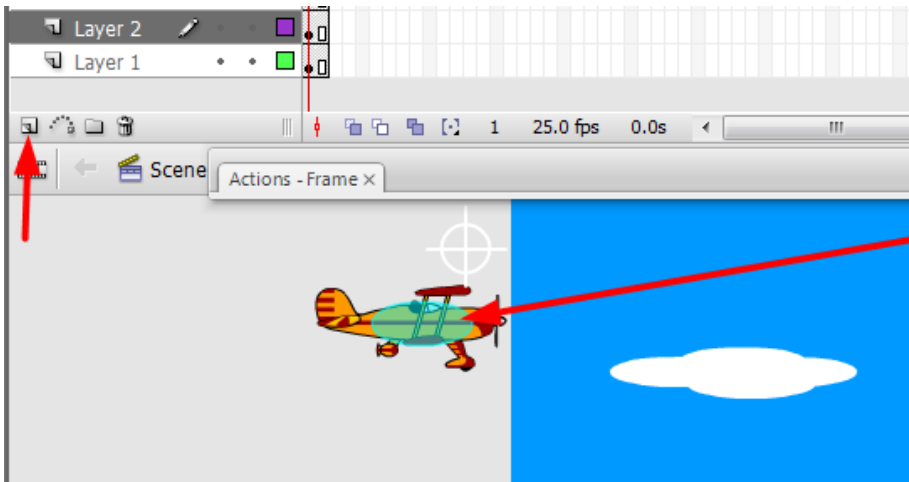
22. จากนั้นให้คลิกที่เฟรม 1 หน้าต่าง Action จะว่างแล้วพิมพ์คำสั่ง stop(); ลงไป



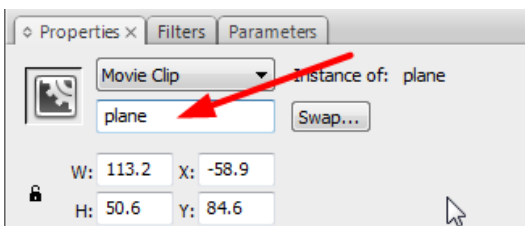
23. ให้เปิดหน้าต่าง Action คลิกลูกศรสีฟ้าเพื่อกลับมายัง Stage หลัก



24. ที่ Time Line ให้สร้าง Layer ใหม่ เป็น Layer 2 แล้วลาก symbol ที่ชื่อว่า “plane” มาวางนอกขอบด้านซ้ายของฉาก ลดขนาดให้เล็กลงเล็กน้อย



25. ที่เครื่องมือ Properties ช่อง Instance name ให้ป้อนชื่อว่า “plane” ลงไป



คลิกที่ Instance เครื่องบินแล้วกด F9 ป้อนคำสั่งดังต่อไปนี้

```
onClipEvent(load)
{
    inc = 5;
}
onClipEvent(enterFrame)
{
    _root.plane._x = _root.plane._x + inc;
    _root.plane._y = hi;
    if ((_root.plane._x > 550) || (_root.plane._currentframe == 15))
    {
        _root.plane._x = -50;
        _root.plane._y = random(300);
        inc++;
    }
}
```

26. ที่ Time Line เพิ่ม Layer ใหม่เป็น layer 3 แล้วลาก symbol ที่ชื่อ “target” มาวางที่ขอบด้านซ้ายของฉากเช่นเดียวกัน แล้วตั้งชื่อในช่อง Instance Name บน Properties ว่า “target”

คลิกที่เฟรม 1 แล้วป้อนคำสั่งดังนี้

```
target._x = _xmouse;  
target._y = _ymouse;  
Mouse.hide();
```

27. คลิกที่เฟรม 2 ทั้ง 3 Layer กดปุ่ม F5 เพื่อให้ที่ Time Line มี Layer ละ 2 เฟรม

28. กดปุ่ม Ctrl+Enter ดูผลงาน