

# Symbol

Symbol และ Instance การสร้าง Movie ด้วย Flash จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับ Symbol

และ Instance

ดังนั้นการศึกษา ว่า Symbol และ Instance คืออะไร มีความสำคัญอย่างไร ใช้งานอย่างไร จึงเป็นสิ่งสำคัญมาก อย่างไรก็ตาม Flash มีการกำหนดประเภทของวัตถุไว้หลากหลายลักษณะ โดยสามารถแบ่งได้ดังนี้

- Dot หรือ Part .....
- Shape เป็นวัตถุที่เกิดจาก ..... มาผสมกัน โดยจะเรียวัตถุที่สร้างด้วย

เครื่องมือสร้างกราฟิกพื้นฐานว่า Shape ยกเว้น Text Tool

- Group เป็น .....ที่รวมกันเป็นชุดเดียว เกิดจากคำสั่ง Modify,

Group รวมทั้งข้อความจาก Text Tool

- Symbol เป็นวัตถุที่ถูกแปลงสภาพเพื่อพร้อมสร้าง Movie เกิดจากการแปลงวัตถุต่างๆ

รวมถึงการสร้าง Button, Movie Clip และการ นำเข้าภาพจากแหล่งอื่นๆ สามารถตรวจสอบได้

ว่าไฟล์ที่ทำงานมี Symbol อะไร ประเภทใด จาก Library Panel (เรียกด้วยคำสั่ง Window, Library)

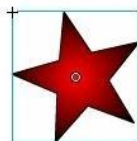
- Graphic เป็น Symbol .....
- Button เป็น Symbol .....
- Movie Clip เป็น Symbol .....
- Instance เป็น Symbol .....



ภาพโหมด Shape/Dot มีลักษณะเป็นจุด



โหมด Group มีกรอบสี่เหลี่ยมรอบ



โหมด Instance/Symbol มีจุดกึ่งกลางและ  
กบขยับได้

## แปลงวัตถุเป็น Symbol

การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Motion Tweening หรือการทำระบบโต้ตอบ จำเป็นต้องทำงานกับ Symbol ดังนั้นวัตถุหรือภาพกราฟิกใดๆ ก็ตาม จะต้องแปลงสภาพจาก Shape, Group หรือ Picture ให้เป็น Symbol ก่อนและจะต้องเลือก Behavior ของ Symbol ให้ตรงกับลักษณะการใช้งาน เช่น Symbol ที่ต้องการกำหนดให้คลิกได้เพื่อส่งงานใดๆ จะต้องกำหนดเป็น Button ภาพใดๆ ที่มีการเคลื่อนที่หรือการเคลื่อนไหว เช่น ล้อรถที่ต้องหมุน ควรกำหนดเป็น Movie Clip หรือ Symbol ที่แสดงเป็นเพียงภาพนิ่ง ก็เลือกเป็น Graphic เป็นต้น การแปลงวัตถุให้เป็น Symbol มีหลักการดังนี้

- วาด/สร้าง หรือนำเข้าวัตถุ
- เลือกวัตถุ
- เลือกคำสั่ง ..... หรือคลิกปุ่ม <.....>

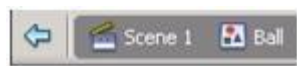


- ตั้งชื่อในช่อง Name แล้วเลือก Behavior ให้เหมาะสม
- คลิกปุ่ม OK เพื่อยืนยันการแปลงวัตถุเป็น Symbol

## แก้ไข Symbol

Symbol ที่สร้างไว้แล้ว สามารถปรับเปลี่ยนแก้ไขได้ โดย

- เปิด Library Panel ดับเบิ้ลคลิกที่ชื่อ Symbol ขึ้นที่ต้องการแก้ไข หรือกรณีที่มี Instance ของ Symbol ปรากฏบน Stage ก็สามารถดับเบิ้ลคลิกที่ Instance นั้นๆ ได้ทันที
- ปรากฏหน้าต่างการทำงานในโหมดแก้ไข Symbol โดยสังเกตได้ว่าตรงกลางจอภาพ มีสัญลักษณ์ + และปรากฏชื่อหน้าต่างเป็นชื่อ Symbol นั้นๆ ที่มุมบนซ้ายของ Stage



- แก้ไข Symbol เหมือนกับการแก้ไขวัตถุปกติทั่วไป
- เมื่อแก้ไขเรียบร้อยแล้ว สามารถกลับมาทำงานในโหมดปกติได้โดยคลิกที่ชื่อ Scene1 (หรือ Scene หมายเลขใดๆ ก็ได้ตามลักษณะของชิ้นงาน)

## การเรียกใช้ Symbol

การนำ Symbol จาก ..... มาใช้งาน กระทำได้โดยการเปิด Library Panel แล้วคลิกเลือก Symbol ขึ้นที่ต้องการ ลากมาวางบน Stage และ Symbol จะเปลี่ยนสถานะ เป็น Instance ทันที