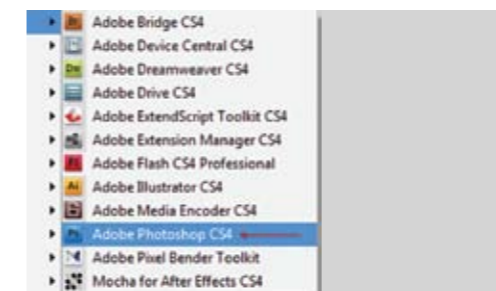
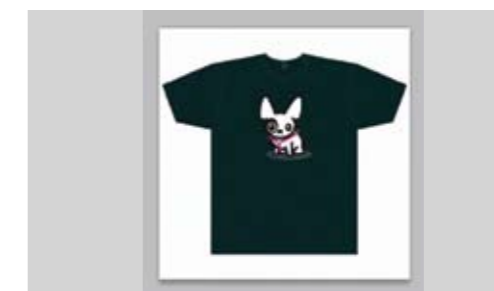


RoomDress



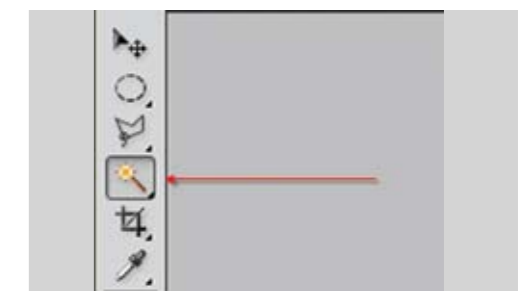
01

ในการทำเกมนี้นี้ผมใช้โปรแกรม Photoshop ช่วยในการตัดแต่งภาพโดยใช้ภาพที่เป็น PNG เพราะต้องการขอบภาพที่โปร่งใส



02

ยกตัวอย่างภาพเสื้อที่ผมได้มาเป็นภาพ JPG และขอบภาพเป็นสีขาวไม่โปร่งใส ถ้านำมาวางบนตัวเกมนี้อาจได้จะไม่สวยเพราะติดขอบขาวมาด้วย



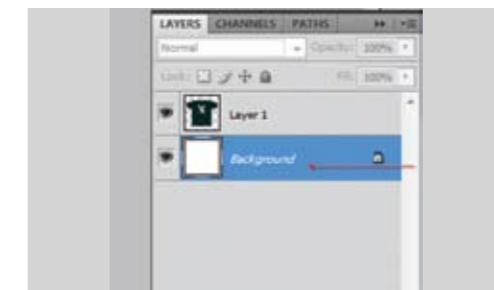
03

เปิดภาพที่โปรแกรม Photoshop แล้วเลือกเครื่องมือ ตั้งภาพประกอบ



04

มาคลิกที่ภาพบริเวณพื้นที่สีขาว จากนั้นกดปุ่ม Delete เพื่อลบพื้นที่สีขาวที่ถูกเลือกไว้ออกไป



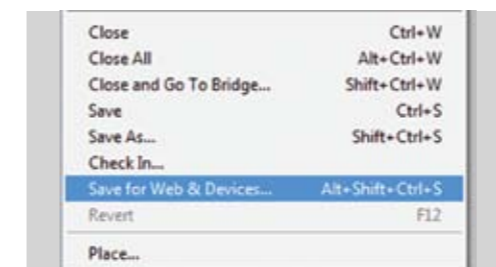
05

ในกรณีที่มี Layer Background อยู่ให้มาที่ Panel Layer แล้วทำการลบ Layer Background ทิ้งไปด้วย



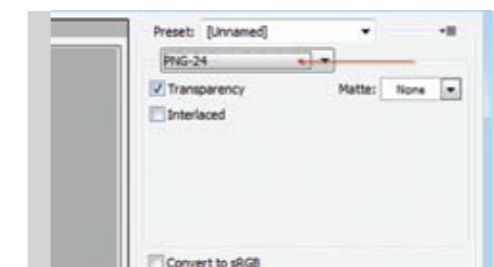
06

เราจะได้ภาพที่มีขอบโปร่งใส ดังรูปประกอบ



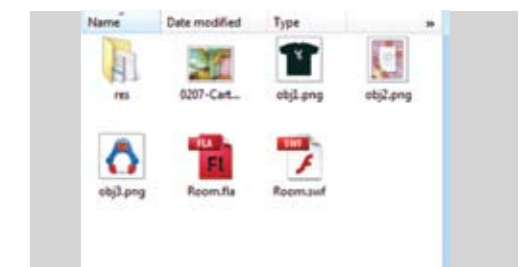
07

ทำการกดปุ่ม Save For Web เพื่อทำการ save ภาพ



08

เมื่อมีหน้าต่าง save ขึ้นมาแล้วให้เลือกชนิดของภาพที่จะเซฟเป็น PNG แล้วทำการตั้งชื่อภาพเป็น "obj1.png" ดังภาพประกอบ ก็เป็นอันเสร็จสิ้น



09

ให้ทำตามขั้นตอนเดิม เพื่อเซฟภาพอื่นๆ ที่จะนำเข้ามาใช้ในเกมนี้นี้ โดยในตัวอย่างนี้ผมได้ลองทำตาม 3 ชิ้น

Details

- + สรวุฒิ ชัยอรุณ
- + Adobe Flash CS4

THE BRIEF

- + Flash 8
- + ความรู้พื้นฐานการเขียนโปรแกรม Flash

CONTACT

- + <http://www.codeartschool.com>
- + <http://www.kapom.com>
- + Email : codeartschool@hotmail.com

Codeart
Computer Design & Art

สร้างงานเกมนี้นี้ผมเอาตัวอย่างเกมนี้นี้มา

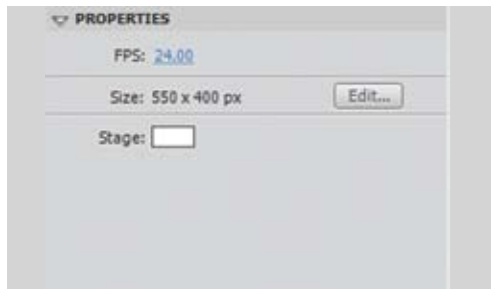
สะอาดห้อง

สวัสดีครับฉบับนี้ผมเอาตัวอย่างเกมนี้นี้มาห้องมาเป็นตัวอย่างเพื่อให้ ศึกษาเรื่องของการลากวัตถุไปวางในตำแหน่งที่กำหนดไว้ให้ถูกต้อง และเช็คการเล่นเกมนี้นี้จริง ๆ แล้วจะไม่ยากและได้คิดที่เขียนก็จะไม่เยอะ แต่หลาย ๆ คนก็มักจะติดและเขียนไม่ได้พร้อมมีการสอบถามเข้ามา ผมก็เลยได้โอกาสเอามาเขียนเป็นบทความลงในบทความเล่มนี้เลย ในตัวอย่างนี้ผมได้มีการนำภาพจากอินเทอร์เน็ตมาใช้งาน จึงขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพมา ณ ที่นี้ด้วย

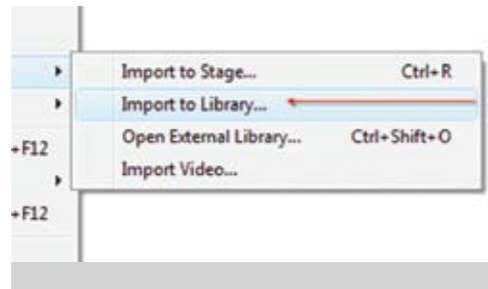
แนวคิดการสร้าง

แนวคิดของ การสร้างก็ไม่ค่อยมีอะไรมากเพราะโปรแกรมระบายสีภาพหลายๆ คนก็นึกออกอยู่แล้ว นั่นคือมีรูปภาพที่เราได้เตรียมไว้ และมีจานสีที่เป็นสีให้เลือกมาระบายได้อยู่ จากนั้นผมก็ได้เพิ่มรายละเอียดของงานลงไปบ้าง โดยการเปลี่ยนเคอร์เซอร์มาตรฐานของวินโดว์ให้เป็นเคอร์เซอร์ของเราเอง

สำหรับงานนี้ผมจะหาต้นฉบับรูปภาพที่จะเอามา Draft จากในอินเทอร์เน็ตทั่วไป ดังนั้นรูปนี้ต้องขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์ด้วยนะครับ เพื่อเอามาสาธิตการสร้างงาน สำหรับงานนี้ผมจะใช้ขนาดความกว้างของหน้าจอเป็น 550x400 pixel



10 กลับมาเปิดโปรแกรม Flash ผมเลือกใช้ขนาดหน้าจอเท่ามาตรฐานเดิมคือ 550x400 pixel



11 มาเลือกเมนู file > import to library



12 ผมเลือกเอาภาพฉาก Background ของเกมส์มา หรือใครจะวาดภาพขึ้นมาใหม่เลยจากโปรแกรม Flash ก็ได้



19 ภาพที่ผมได้มาเป็นภาพเลื้อยที่มีไม้แขวนเสื้อเพิ่มเติมเข้ามาดังภาพประกอบ



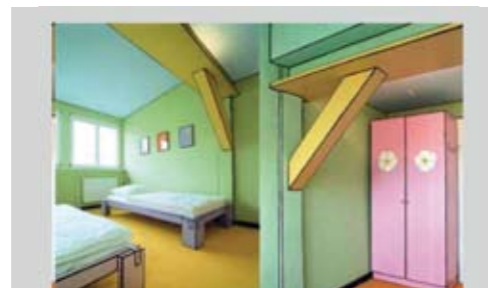
20 กลับมาเลือกเครื่องมือลูกศรสีดำ



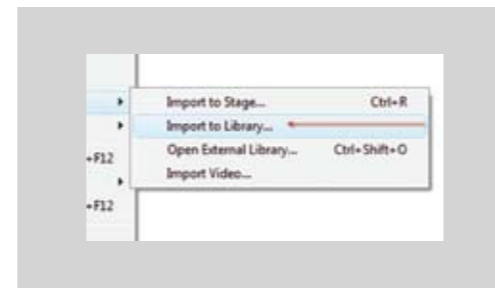
21 มาเลือกรูปวัตถุที่เราสร้างไว้แล้วทำการ Convert to Symbol ให้เป็น Movie Clip ผมตั้งชื่อว่า "mcObj1"



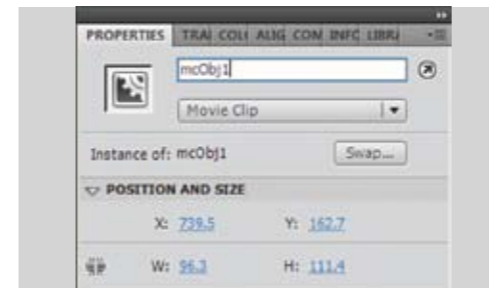
13 ภาพที่เลือกมาแล้วจะอยู่ใน Library ดังภาพประกอบ



14 ลากเอาภาพจาก Library ลงมาวางบนหน้าจอ วางให้พอดีตามที่ต้องการ



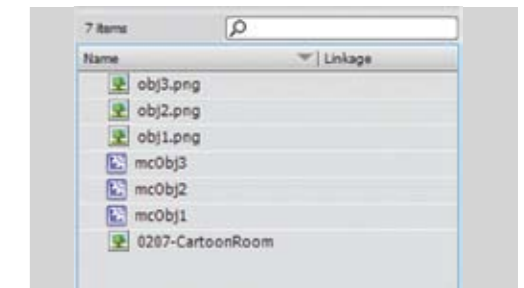
15 จากนั้นกลับมาเลือกเมนูเดิม file > import to library อีกครั้ง



22 ทำการตั้งชื่อ Instant Name ให้กับ Movie Clip ที่เพิ่งสร้างขึ้นมาว่า "mcObj1"



23 ลากเอา Movie Clip ไปวางบนฉากในตำแหน่งเริ่มต้นที่ถูกต้อง



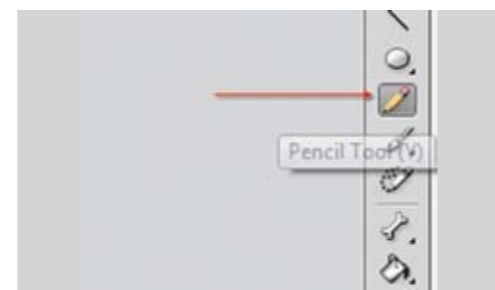
24 ทำเช่นเดียวกันกับข้อ 17-23 กับวัตถุชิ้นอื่นๆ จนครบทั้งหมด โดยการตั้งชื่อให้ตั้งชื่อไล่ลำดับตัวเลขไปเรื่อยๆ ดังภาพประกอบ



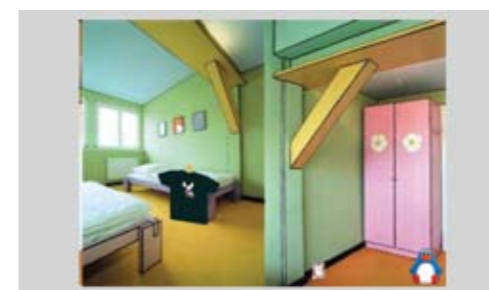
16 ทำการ import ภาพวัตถุที่เราได้ใช้ Photoshop ตกแต่งมาทั้งหมด โดยในที่นี้มีทั้งหมด 3 ภาพ



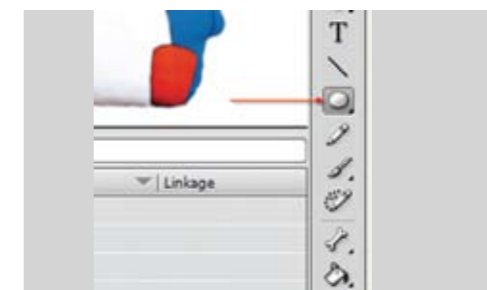
17 ลากเอารูปวัตถุมาวางบน Stage ที่ละชิ้น โดยสามารถปรับ หรือตกแต่งภาพเพิ่มเติมได้จากเครื่องมือมาตรฐานของโปรแกรม



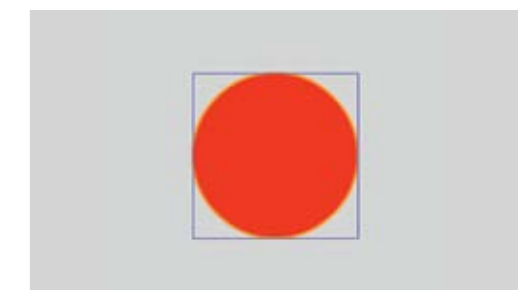
18 ในที่นี้ผมเลือกใช้เครื่องมือดินสอในการวาดรูปไม้แขวนเสื้อเพิ่มลงไปในภาพ



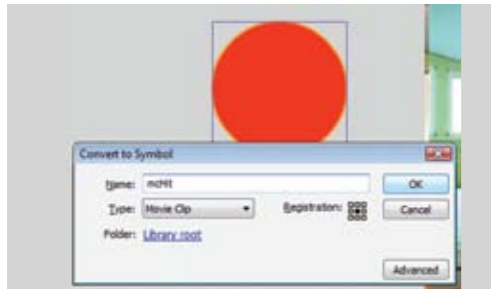
25 นำวัตถุทั้งหมดมาวางบนหน้าจอในตำแหน่งที่ถูกต้องดังภาพ



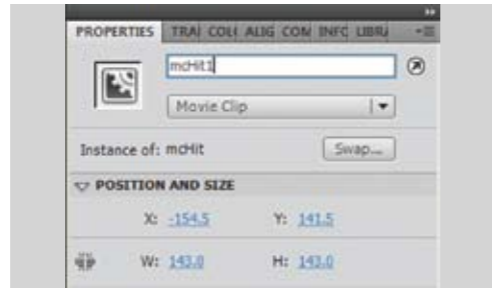
26 กลับมาเลือกเครื่องมือวาดรูปวงกลมเพื่อจะสร้างพื้นที่ขอบเขตที่จะลากวัตถุมาลง



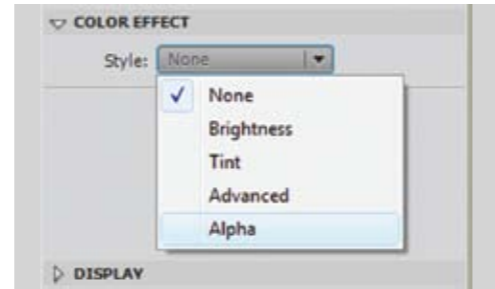
27 วาดวงกลมลงไปบนหน้าจอตั้งภาพประกอบ



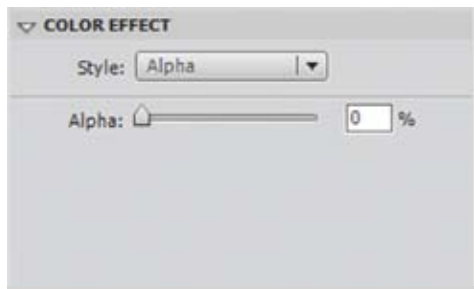
28 ทำการ Convert To Symbol ให้เป็น Movie Clip



29 มาตั้งชื่อให้กับ Movie Clip ตัวใหม่นี้ว่า "mcHit1"



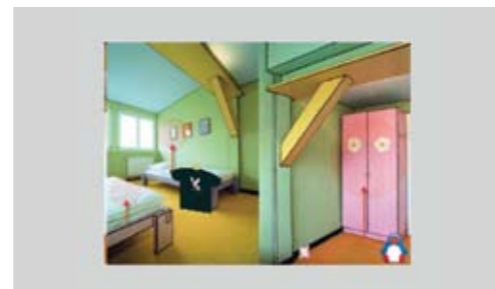
30 จากนั้นมาเลือก Property ปรับค่า Alpha



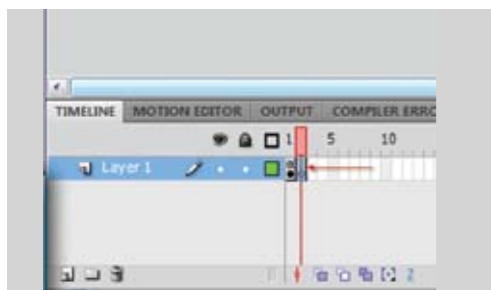
31 ปรับค่า alpha ให้เป็น 0 เพื่อจะได้มองไม่เห็น



32 เอา Movie Clip ขอบเขตการวางวัตถุมาวางลงในตำแหน่งที่ตรงกับตัววัตถุ เช่น "mcObj1" จะต้องวางตรงไหนก็นำเอา "mcHit1" ไปวางตรงนั้น



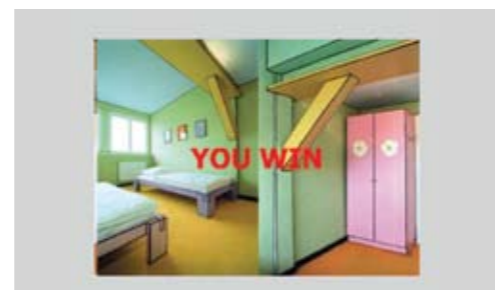
33 จากนั้นก็ลากเอา "mcHit" ใน Library ออกมาวางบนตำแหน่งอื่นเพิ่มเติมโดยตั้งชื่อ และลำดับตัวอักษรให้สัมพันธ์กับตัววัตถุที่เป็นคู่ ที่อยู่บนหน้าจอ



34 มาสร้าง Blank Keyframe เพิ่มขึ้นมาที่เฟรมที่ 2



35 เลือกเครื่องมือ Text Tool เพื่อพิมพ์ข้อความ



36 พิมพ์คำว่า "YOU WIN" ลงไปบนหน้าจอพร้อมกับวางภาพ Background ตกแต่งลงไปนิดหน่อย

เริ่มต้นเขียน Script

Script นี้เขียนที่คีย์เฟรมแรก

```

1 stop ();
2 num=3;
3 count=0;
4
5 for (i=1;i<=num;i++){
6     _root["mcObj"+i].canDrag=true;
7     _root["mcObj"+i].myID=i;
8     _root["mcObj"+i].defX=_root["mcObj"+i]._x;
9     _root["mcObj"+i].defY=_root["mcObj"+i]._y;
10    _root["mcObj"+i].onPress=pressMe;
11    _root["mcObj"+i].onRelease=releaseMe;
12 }
13
14 function pressMe(){
15     if(this.canDrag){
16         this.startDrag(false);
17     }
18 }
19
20 function releaseMe(){
21     if(this.canDrag){
22         this.stopDrag();
23         area=_root["mcHit"+this.myID];
24         if(area.hitTest(this)){
25             this.canDrag=false;
26             this._x=area._x;
27             this._y=area._y;
28             count++;
29             if(count==num){
30                 gotoAndStop(2);
31             }
32         }else{
33             this._x=this.defX;
34             this._y=this.defY;
35         }
36     }
37 }
    
```

37

Script เริ่มต้นเป็นการประกาศค่าตัวแปร
บรรทัดที่ 1 คือ สั่งให้หยุดแสดงผลที่เฟรมแรกก่อน
บรรทัดที่ 2 คือ สร้างตัวแปร "num" เอาไว้เก็บจำนวนวัตถุทั้งหมดในเกมส์
บรรทัดที่ 3 คือ สร้างตัวแปร "count" เอาไว้นับจำนวนวัตถุที่ลากมาวางได้ถูกตำแหน่งแล้ว

38

ส่วนของการสร้าง For Loop เพื่อประกาศ Event และค่าเริ่มต้นให้กับวัตถุ
บรรทัดที่ 5 คือ สร้าง For Loop เพื่อวนประกาศค่าต่างๆ ให้กับวัตถุทั้งหมดตามจำนวนตัวแปร "num"
บรรทัดที่ 6 คือ สร้างตัวแปร "canDrag" เพื่อบอกว่าวัตถุตัวนั้นสามารถที่จะ Drag ได้หรือไม่
บรรทัดที่ 7 คือ สร้างตัวแปร "myID" เอาไว้เพื่อเก็บ ID ของตัววัตถุเอง เอาไว้ตอนอ้างอิงกับพื้นที่ที่จะต้องลากวัตถุไปวางลง
บรรทัดที่ 8-9 คือ สร้างตัวแปรเอาไว้เก็บค่าพิกัด x และ y ที่ตัววัตถุนั้นวางอยู่ในตอนเริ่มต้น
บรรทัดที่ 10 คือ ประกาศ event onPress ให้กับวัตถุนั้นๆ โดยให้ไปทำงานตามฟังก์ชันชื่อ "pressMe"
บรรทัดที่ 11 คือ สร้าง ประกาศ event onRelease ให้กับวัตถุนั้นๆ โดยให้ไปทำงานตามฟังก์ชันชื่อ "releaseMe"

39

สร้างฟังก์ชัน "pressMe" ขึ้นมาเพื่อเช็คการคลิกลากวัตถุ
บรรทัดที่ 14 คือ สร้างฟังก์ชันชื่อว่า "pressMe"
บรรทัดที่ 15-17 คือ เป็นการตรวจสอบค่าตัวแปร "canDrag" ถ้าสามารถลากได้ก็จะสั่ง startDrag ตัววัตถุให้ถูกลากด้วยเมาส์ได้

40

สร้างฟังก์ชัน "releaseMe" ขึ้นมาเพื่อเช็คการปล่อยเมาส์หลังจากการลากวัตถุ
บรรทัดที่ 20 คือ สร้างฟังก์ชันชื่อ "releaseMe"
บรรทัดที่ 21 คือ เช็คเงื่อนไขว่าสามารถ drag วัตถุได้หรือไม่
บรรทัดที่ 22 คือ สั่ง stopDrag เพื่อหยุดการลากวัตถุตัวนั้นๆ
บรรทัดที่ 23 คือ สร้างตัวแปร "area" เพื่อหาว่าวัตถุตัวนี้ควรจะลากมาวางที่ตำแหน่ง mcHit ตัวใด
บรรทัดที่ 24 คือ ทำการตรวจสอบเงื่อนไข ถ้าวัตถุตัวนั้นๆ ถูกวางบน area ที่ถูกต้อง
บรรทัดที่ 25 คือ เปลี่ยนค่าตัวแปร "canDrag" ของวัตถุตัวนั้นๆ ให้เป็น false จะได้ว่าไม่ต้องถูกลากได้อีก
บรรทัดที่ 26-27 คือ เปลี่ยนค่าพิกัด x และ y ของวัตถุให้ไปอยู่ตรงตำแหน่งเดียวกับ mcHit คู่ของมันให้พอดี
บรรทัดที่ 28 คือ เพิ่มค่าการนับตัวแปร "count" เพื่อเช็คการเล่นเกมส์จบ
บรรทัดที่ 29-31 คือ ตรวจสอบถ้าค่าตัวแปร "count" มีค่าเท่ากับค่าตัวแปร "num" แสดงว่าเล่นเกมส์จบแล้ว ก็ให้ไปเฟรมที่ 2 เพื่อแสดงหน้า "YOU WIN"
บรรทัดที่ 32-35 คือ ในกรณีที่ลากวัตถุมาวางไม่ตรงกับตำแหน่ง วัตถุนั้นจะถูกดึงกลับไปอยู่ในตำแหน่งเดิมตอนเริ่มต้นเกมส์ทันที

Note :
ตัวอย่างเกมส์นี้จะเห็นว่ามีเขียนไม่ยากเท่าไรคิดที่เขียนไปก็ไม่ยาวมากนัก และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเขียนเกมส์อื่น ๆ ได้อีก สำหรับผู้ที่ต้องการ Download ตัวอย่างของงานนี้ สามารถไป Download ได้ที่ <http://www.codeartschool.com/cgplus> ในกรณีที่มีตัวอย่างไม่มีให้โหลดสามารถเมลล์มาขอก่อนได้ที่ codeartschool@hotmail.com

