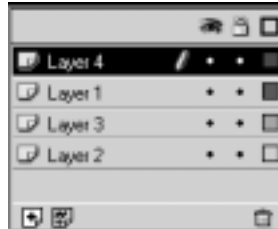



## บทที่ 4 ทำงานกับเลเยอร์ (Layer)

เลเยอร์ (Layer) ของ Flash มีลักษณะการใช้งาน และควบคุมคล้ายๆ กับเลเยอร์ของ Adobe PhotoShop โดยมีลักษณะหน้าตาต่าง ดังนี้



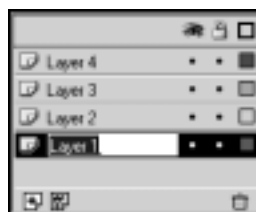
### การสร้างเลเยอร์ใหม่

1. คลิกปุ่มสร้างเลเยอร์ 
2. ปราบกฎเลเยอร์ใหม่บนบัตรเลเยอร์ ดังนี้



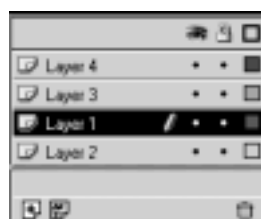
### การเปลี่ยนชื่อเลเยอร์

- ดับเบิ้ลคลิกที่ชื่อเลเยอร์เดิม แล้วป้อนชื่อใหม่จากนั้นกดปุ่ม 



### การเปลี่ยนลำดับของเลเยอร์

นำเมาส์ไปคลิกที่ชื่อเลเยอร์ที่ต้องการเปลี่ยนลำดับ กดปุ่มเมาส์ค้างไว้ แล้วลากไปปล่อย ณ ตำแหน่งใหม่



### การควบคุมเลเยอร์



ซ่อน/แสดงเลเยอร์ โดยให้คลิกที่จุดกลมเล็กๆ ของเลเยอร์ได้ปุ่มนี้



ล็อกเลเยอร์ ป้องกันการแก้ไข



แสดงผลแบบโครงร่าง



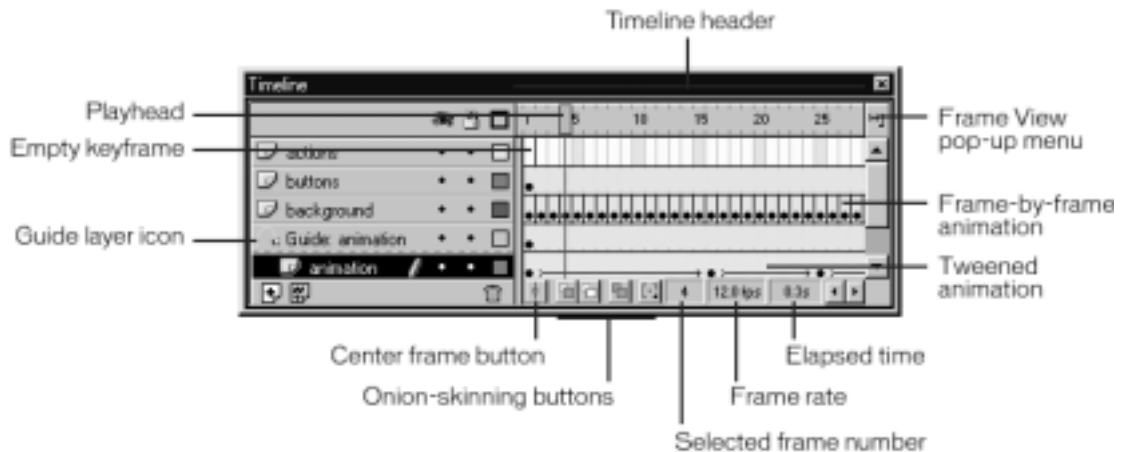
การแสดงผลแบบปกติ




การแสดงผลแบบโครงร่าง

## บทที่ 5 เฟรมและ Timeline

เฟรมและ Timeline เป็นส่วนสำคัญอีกส่วนในการสร้างภาพเคลื่อนไหวของ Flash โดยมีลักษณะหน้าตาต่าง ดังนี้



### การกำหนดขนาดของเฟรม

ขนาดของเฟรม หรือความกว้างของเฟรมที่แสดงบน Timeline สามารถกำหนดได้โดยคลิกที่ปุ่ม Frame View pop-up menu  และกำหนดค่าที่ต้องการ



### เฟรม และคีย์เฟรม (Frame & Keyframe)

ภาพเคลื่อนไหวแบบคีย์เฟรม คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีเนื้อหาภายในแตกต่างกันไป โดยเฟรมแรกของทุกๆ เลเยอร์จะเป็นคีย์เฟรมเสมอ

ภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรม คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีเนื้อหาเหมือนกันภายในทุกเฟรมที่ต่อเนื่องกันมาจากคีย์เฟรมแรก เช่น การทำฉากหลัง

## Playhead

คือ การกำหนดตำแหน่งของเฟรมปัจจุบันที่จะปรากฏบน Stage

### การสร้างคีย์เฟรม

- เลือกเฟรมที่ต้องการ
- เลือกคำสั่ง *Insert, Keyframe*

### การสร้างเฟรม

- คลิกเลือกเฟรมที่ต้องการ (สามารถเลือกได้หลายเฟรมโดยการลากเมาส์)
- เลือกคำสั่ง *Insert, Frame*

### การลบเฟรม

- เลือกเฟรมที่ต้องการลบ
- กดปุ่ม Delete