

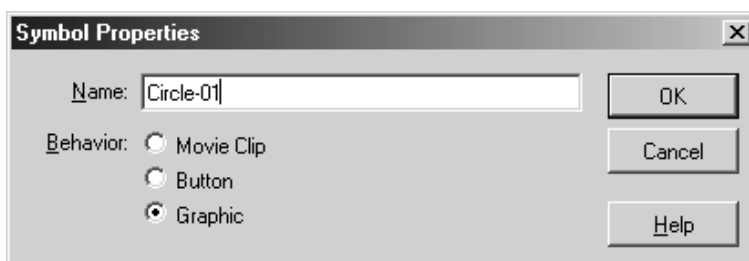
บทที่ 6 Symbol & Instance

Symbol คือ ภาพนิ่ง (Graphic) ภาพเคลื่อนไหว (Movie) ปุ่ม (Button) ที่ใช้เป็นต้นฉบับ

Instance คือ Symbol ที่นำมาใช้งาน

การสร้าง Symbol จากวัตถุ

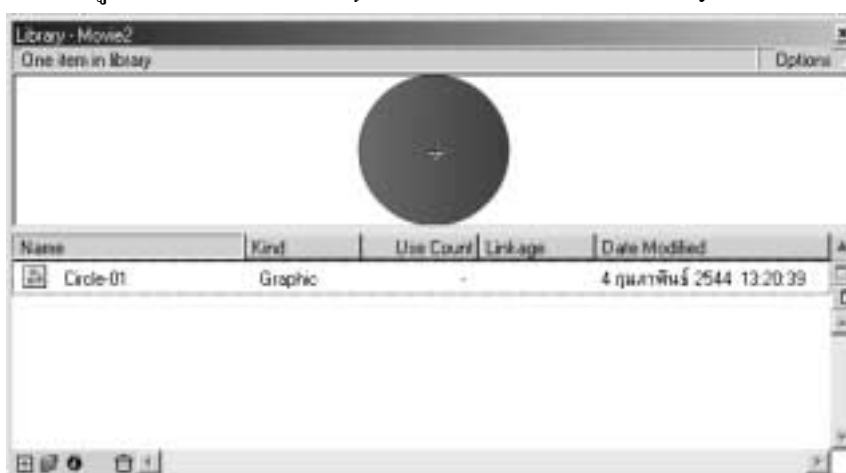
- เลือกวัตถุ
- เลือกคำสั่ง *Insert, Convert to Symbol*
- กำหนดชื่อ Symbol ในช่อง Name และกำหนดประเภท



การเรียกใช้ Symbol

Symbol ที่สร้างไว้จะถูกเก็บไว้ใน Library ซึ่งมี 2 ประเภทคือ Library ที่กำหนดเอง และ Library ที่โปรแกรมเตรียมไว้ให้

- เลือกเมนูคำสั่ง *Window, Library* เพื่อเปิด Library ที่กำหนดเอง



- เลือกเมนูคำสั่ง *Window, Common Libraries* เพื่อเปิด Library ของโปรแกรม

การแก้ไข Symbol

- เปิด Library
- คลิกขวาที่ Symbol ที่ต้องการแก้ไข แล้วเลือกคำสั่ง *Edit*
- ดำเนินการแก้ไขตามขั้นตอนของการจัดการวัตถุ

หมายเหตุ การแก้ไข Symbol จะส่งผลกระทบต่อ Instance ด้วย

การสร้าง Instance

- เปิด Library
- เลือก Symbol ที่ต้องการ แล้วลากนำมาวางบน Stage

การแก้ไข Instance

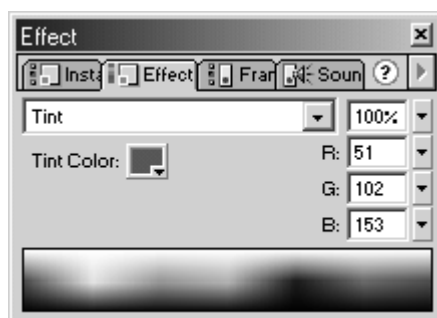
Instance เปรียบเสมือนวัตถุชิ้นหนึ่ง ซึ่งสามารถใช้คำสั่งจัดการวัตถุ มาดำเนินการปรับเปลี่ยนได้ โดยไม่ส่งผลกระทบต่อ Symbol ต้นฉบับ โดยมีวิธีการดังนี้

วิธีที่ 1

- คลิกเลือก Instance
- ใช้เครื่องมือ Arrow ปรับขนาดหรือหมุนวัตถุ

วิธีที่ 2

- คลิกเลือก Instance
- เลือกเมนูคำสั่ง *Modify, Instance* เพื่อเปิด Panel ควบคุม Instance
- เลือก Effect Panel กำหนดลักษณะของสีที่ต้องการ



วิธีที่ 3

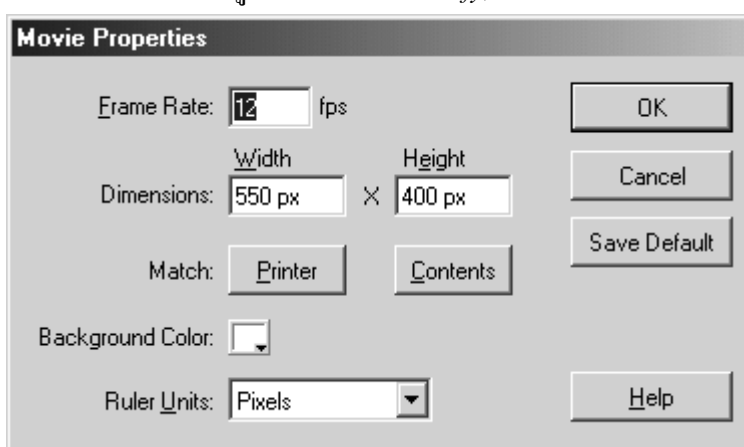
- คลิกเลือก Instance
- เลือกเมนูคำสั่ง *Modify, Break Apart* เพื่อเปลี่ยน Instance เป็น Shape
- แก้ไขด้วยคำสั่งต่างๆ เกี่ยวกับการจัดการวัตถุ

บทที่ 7 ภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม

การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม ทุกๆ เฟรมจะเป็นคีย์เฟรม และต้องกำหนดการเปลี่ยนแปลง หรือการเคลื่อนไหวของวัตถุต่างๆ ในทุกเฟรมด้วย

กำหนดลักษณะของมูฟวี่

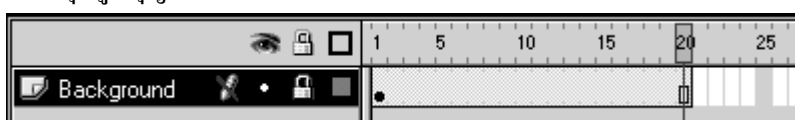
1. เปิดไฟล์ใหม่ด้วย *File, New*
2. กำหนดลักษณะของมูฟวี่ ด้วยคำสั่ง *Modify, Movie*




3. กำหนดรายละเอียดของไฟล์มูฟวี่
 - Frame Rate จำนวนเฟรมที่แสดงต่อวินาที มีอัตราเท่ากันทุกเฟรม
 - Dimension ขนาดของ Stage
 - Background Color สีพื้นของ Stage
 - Ruler Units หน่วยของไม้บรรทัด

สร้างฉาก

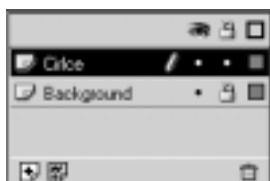
- เปลี่ยนชื่อ Layer 1 เป็น “Background”
- สร้างฉากหลัง หรือนำภาพบิตแมตมาทำเป็นฉากหลัง
- กำหนดจำนวนเฟรมให้กับมูฟวี่ เช่นต้องการมูฟวี่ขนาด 20 เฟรม ก็นำเมาส์ลากจากช่องที่ 2 ไปถึงช่องที่ 20 แล้วเลือกเมนู *Insert, Frame*
- คลิกปุ่มรูปกุญแจ ในแถบเลเยอร์เพื่อป้องกันการแก้ไข



สร้างกราฟิก

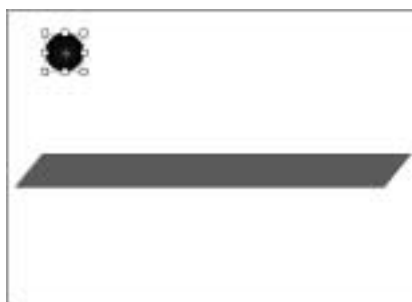
- สร้างเลเยอร์ใหม่ ด้วยปุ่ม 

- ตั้งชื่อเลเยอร์



- เปิด Library เลือก Symbol มาวางบนเลเยอร์

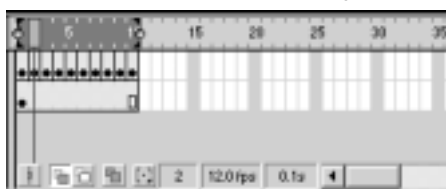
- ปรับขนาด/ตกแต่งให้ดูปร่า่งที่ต้องการ



- กดปุ่ม F6 เพื่อใส่ Keyframe

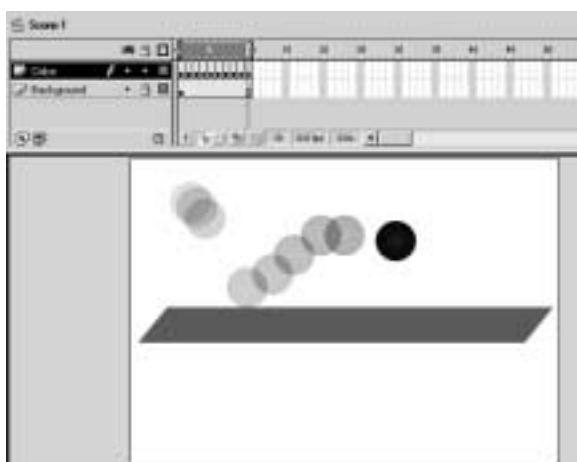
- คลิกปุ่ม Onion skin  เพื่อแสดงภาพโครงร่าง

- เลื่อน Onion skin maker ให้คลุมเฟรมทั้งหมด



- คลิกเมาส์ที่เฟรมถัดไป เลื่อนวัตถุไปอีกตำแหน่ง แล้วใส่ Keyframe

- ทำซ้ำจนได้ขนาดเฟรมที่ต้องการ



บันทึกไฟล์

การบันทึกไฟล์ จะใช้คำสั่ง *File, Save* หรือ *File, Save As...* ซึ่งจะได้ไฟล์ที่มีนามสกุลเป็น .fla

การทดสอบ

คลิกปุ่ม  

หรือ เปิดบัตร์รายการ Controller ด้วยคำสั่ง *Window, Toolbars, Controller*

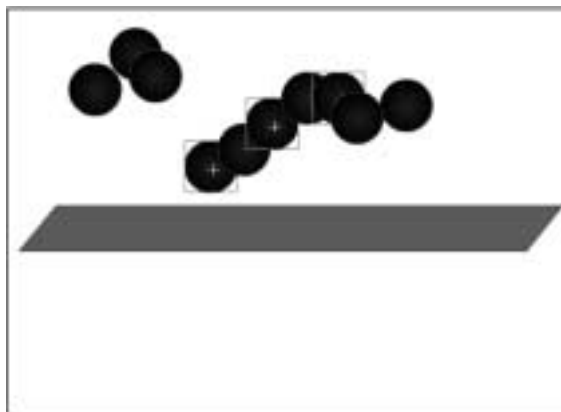


การแก้ไขภาพในเฟรม

- คลิกเลือกเฟรมที่ต้องการแก้ไข
- ใช้ Arrow Tool แก้ไขวัตถุ

การแก้ไขหลายเฟรมพร้อมๆ กัน

- คลิกปุ่ม Edit Multiple Frames  ที่ด้านล่างของ Timeline



- เลือก Arrow Tool แก้ไขวัตถุ

การแทรกเฟรม

คลิกเฟรมที่ต้องการแทรก แล้วเลือกคำสั่ง *Insert, Frame*