

การสร้าง Animation ด้วย Flash MX

Animation บน Flash มีอยู่ 2 ชนิดใหญ่ๆ คือ Motion Tween และ Tweening Shape ซึ่งแต่ละแบบมีลักษณะเฉพาะตัว ยากหรือง่ายต่างกัน แต่ส่วนใหญ่การสร้าง Animation มักจะเป็นแบบ Motion Tween เสียมากกว่าเนื่องจากสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้มากกว่า ตัวอย่างแรกนี้ก็จะบอกวิธีการสร้าง Animation แบบ Motion Tween ให้ทราบกัน

เริ่มต้น

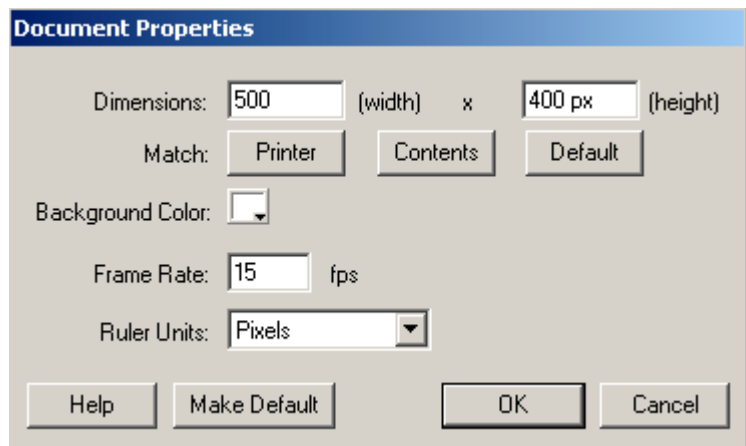
หลังจากเรียก Flash Mx จาก

Start >Program > Macromedia > Macromedia Flash MX แล้ว

ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

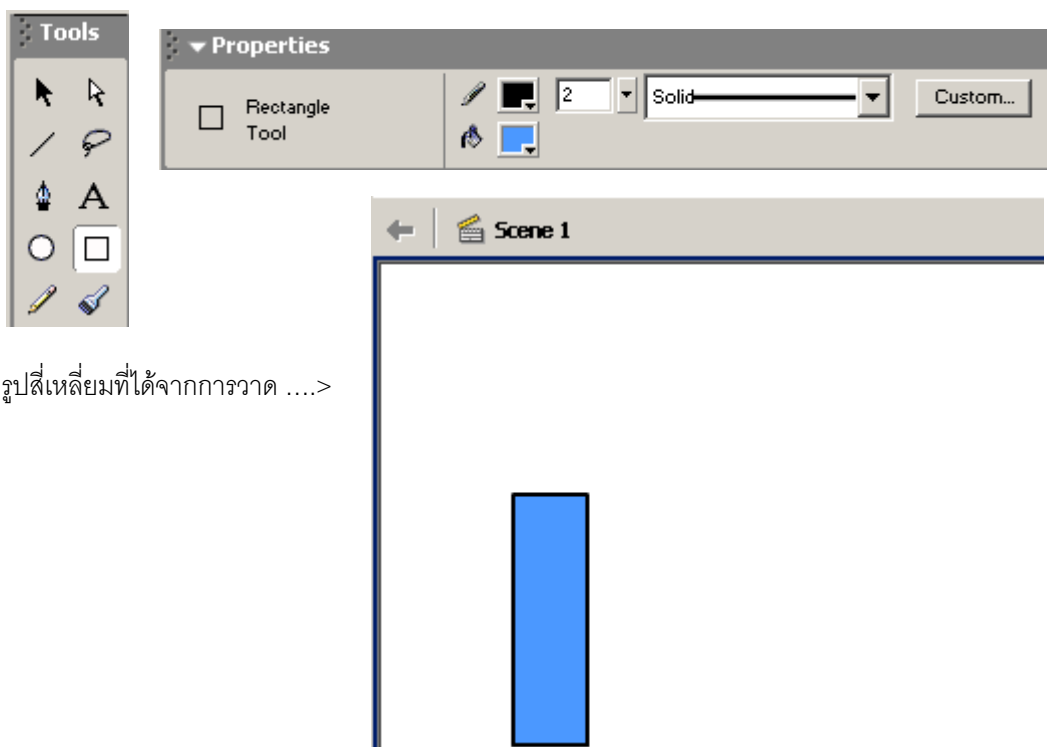
1. คลิกเมนู Modify > Document แล้วตั้งค่าดังรูป

ในเบื้องต้นให้ตั้งค่าพื้นหลังเป็นสีขาวหรือสีอื่นยกเว้นสีดำเนื่องจากในการวาดรูปเส้นขอบของภาพจะเป็นสีดำซึ่งจะทำให้เรามองไม่เห็นเส้นขอบก็ได้
เมื่อตั้งค่าเรียบร้อยแล้วก็ให้คลิก OK



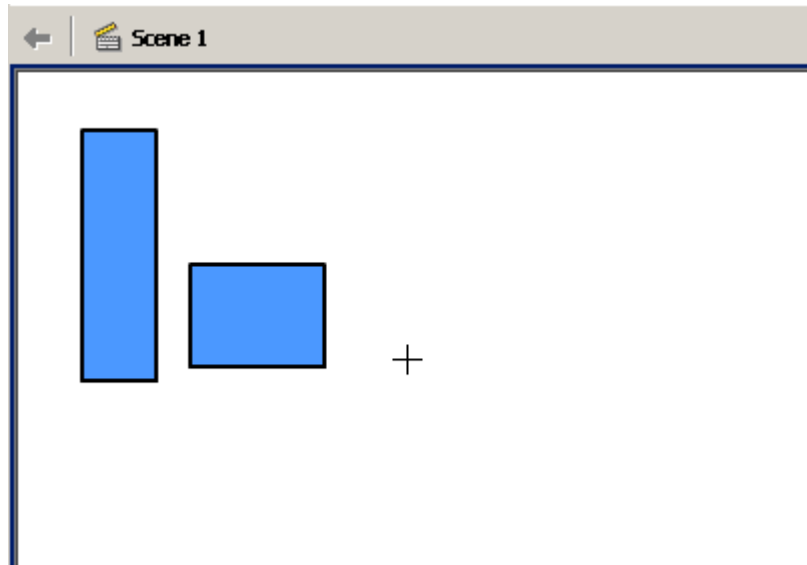
2. ใช้เครื่องมือวาดรูปสี่เหลี่ยม(Rectangle)กดปุ่ม R

จากนั้นให้กำหนดค่าความหนาของเส้นเป็น 2 และกำหนดสีของสี่เหลี่ยมตามใจชอบแล้ววาดรูปสี่เหลี่ยมดังรูป

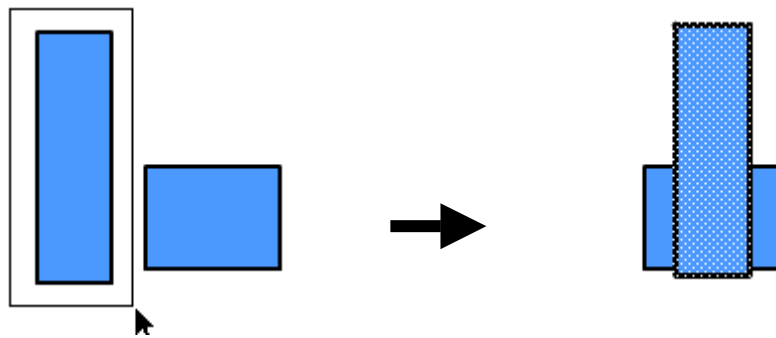


รูปสี่เหลี่ยมที่ได้จากการวาด>

3. วาดรูปสี่เหลี่ยมอีกรูปให้มีความสูงน้อยกว่ารูปแรกแต่ให้มีความกว้างฐานสี่เหลี่ยมมากกว่า ดังรูป



4. ใช้เครื่องมือ Arrow Tools กด V แล้วลากเมาส์ตีกรอบครอบรูปสี่เหลี่ยมรูปซ้ายมือ เพื่อเลือกรูปสี่เหลี่ยมรูปซ้าย แล้วลากรูปสี่เหลี่ยมรูปซ้ายมือมาวางทับรูปสี่เหลี่ยมขวามือลักษณะจะอยู่กึ่งกลางด้านล่างโดยให้ส่วนล่างของสี่เหลี่ยมรูปที่ลากมานั้น โผล่พ้นด้านล่างของอีกรูป



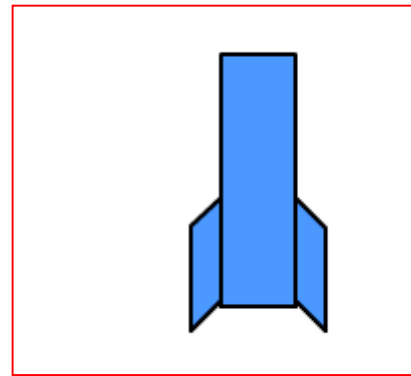
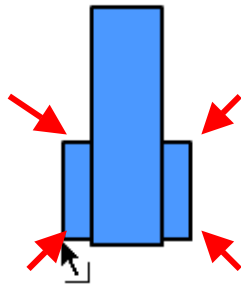
อนึ่งการเลื่อนเพื่อจัดระยะ สามารถใช้ปุ่มลูกศรที่แป้นพิมพ์ช่วยเลื่อนเพื่อหาระยะที่เหมาะสมได้ในกรณีที่ Mouse ทำงานไม่ได้ไม่ว่าสัก

5. ให้คลิกที่ว่างบน Stage เพื่อให้ภาพ Update ตัวเองและเพื่อเป็นการยกเลิก Selection จากข้อ 4 สังเกตแถบลายบนสี เปลี่ยนจะหายไป

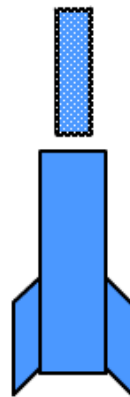
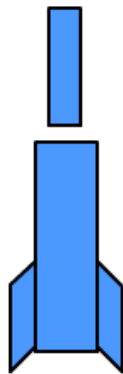
6. เลื่อน Arrow Pointer ไปที่มุมของรูปสี่เหลี่ยมล่างซ้าย จนเห็นเครื่องหมายมุมฉากปรากฏที่ pointer แล้วให้ลากเมาส์ลง แนวตั้งเพื่อจัดมุมของ สี่เหลี่ยมใหม่ดังรูป



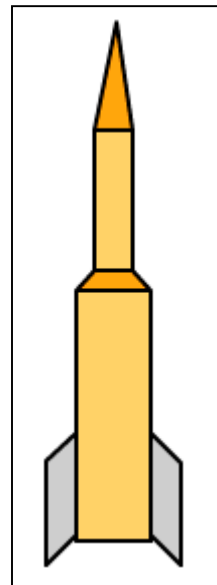
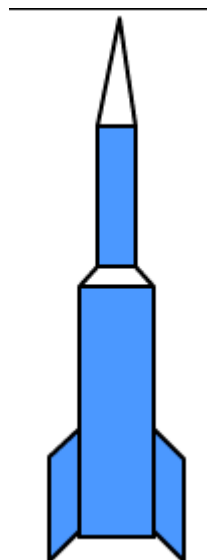
7. ลากมุมทั้งสี่ของสี่เหลี่ยมรูปลางลงแนวตั้งจนรูปเปลี่ยนเป็นอย่างไรที่เห็น



8. ต่อไปวาดรูปสี่เหลี่ยมอีก 1 รูปเหนือรูปเดิมที่มี โดยรูปนี้จะเล็กกว่ารูปเดิมทั้งหมดที่มี แล้วจัดระยะให้อยู่ในแนวกึ่งกลางพอดี แล้วใช้เครื่องมือ Arrow ลากเมาส์ครอบสี่เหลี่ยมรูปบนแล้วใช้ปุ่มลูกศรบนแป้นพิมพ์ช่วยจัดระยะซ้ายขวาให้พอดี



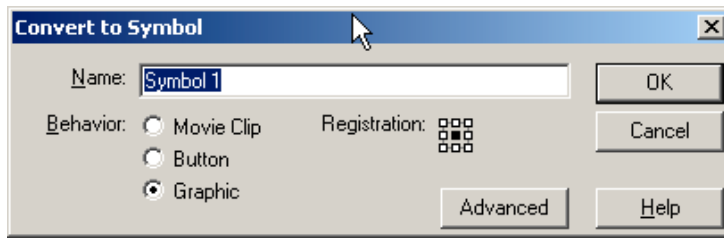
9. ใช้เครื่องมือ Line Tool กด N จากนั้นลากเส้นตรงเชื่อมต่อสี่เหลี่ยมทั้งสองรูป พร้อมกับต่อยอดแหลมข้างบน



10. ต่อไปเราจะระบายสีซะใหม่ให้สวยงาม คลิกเลือกเครื่องมือ Paint Bucket Tool รูปถังสี จากนั้นให้ดูที่ Properties ด้านล่างเลือกสีที่ต้องการ แล้วคลิกระบายลงในช่องแทนที่สีเดิมและระบายลงในช่องที่ยังไม่ระบายดังรูปบนขวา



11. ให้ใช้เครื่องมือ Arrow Tool ลากเมาส์ครอบรูปจรวดทั้งรูป จากนั้นกดปุ่ม F8 ที่เป็นพิมพ์

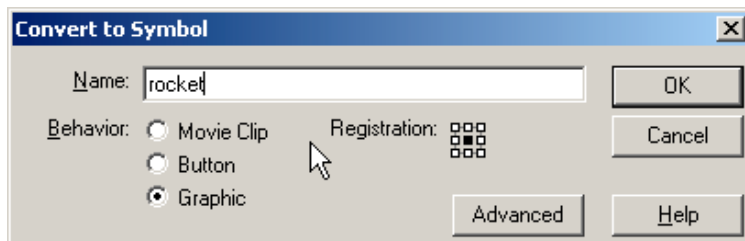


ขั้นตอนนี้เราจะแปลงจรวดไปเป็น Symbol หลักการของ Motion Tween ก็คือว่าถ้าเราจะทำ Animation ที่อย่างที่จะมีการเคลื่อนไหวจะต้องอยู่ในรูปของ Symbol เสียก่อน

Name คือชื่อของ Symbol ที่อยู่ใน Library

Behavior คือคือเป้าหมายที่จะนำ Symbol ไปใช้เช่น Button คือต้องการนำไปใช้เพื่อเป็น ปุ่มทำงาน Graphic คือนำไปใช้ทั่วไป

ตอนนี้ให้ตั้งชื่อว่า Rocket ส่วน Behavior ให้เลือกเป็น Graphic ไว้ จากนั้นคลิก OK

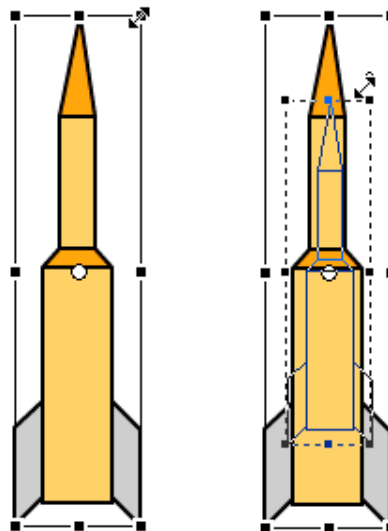


จากขั้นตอนนี้ไปจะพบว่ารูปที่วาดไว้จะมีกรอบสี่ฟ้าครอบที่รูปทั้งหมด และจากขั้นตอนนี้การเคลื่อนย้ายวัตถุ ไม่จำเป็นต้องลากเมาส์ครอบรูปทั้งหมดอีกต่อไป เพราะทุกชั้นได้ถูกผนึกเป็นชั้นเดียวแล้ว

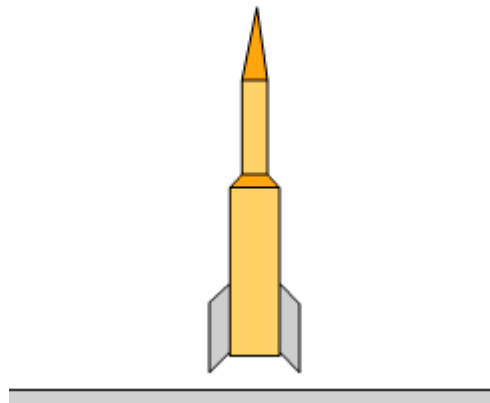
12. ตรวจสอบขนาดของจรวดว่าใหญ่เกินไปหรือไม่ เพราะเนื่องจากการวาดถ้าเราวาดด้วยขนาดที่เล็ก จะไม่สะดวกเพราะต้องเพ่งสายตาและต้องควบคุมเมาส์ค่อนข้างมากก็เลยต้องวาดให้ใหญ่เข้าไปแล้วค่อยลดขนาดให้เล็กลง จากนั้นให้ดูว่าจะลดขนาดลงเท่าใดจึงจะเหมาะ แล้วคลิกเมนู

Modify > Transform > Scale

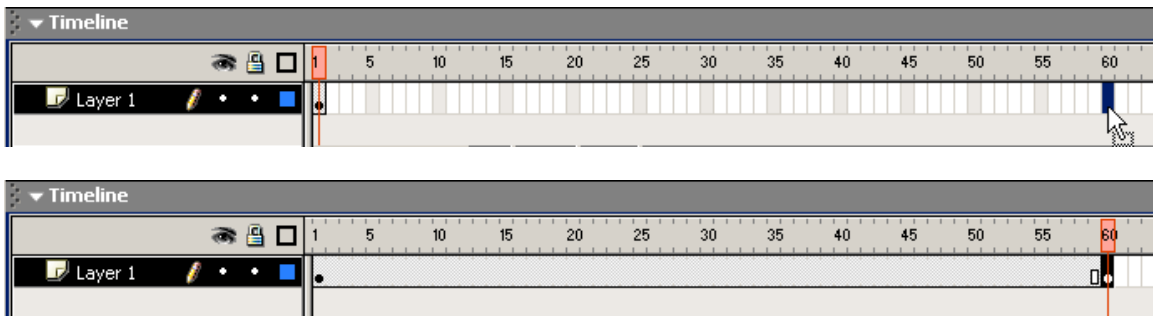
ลากเมาส์ที่มุมเพื่อลดขนาดให้เล็กลง



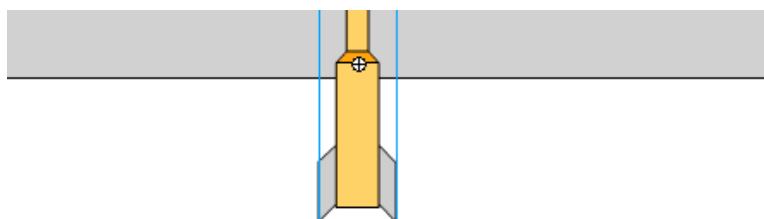
13. ลากจรวดไปไว้ที่ขอบ Stage ด้านล่าง



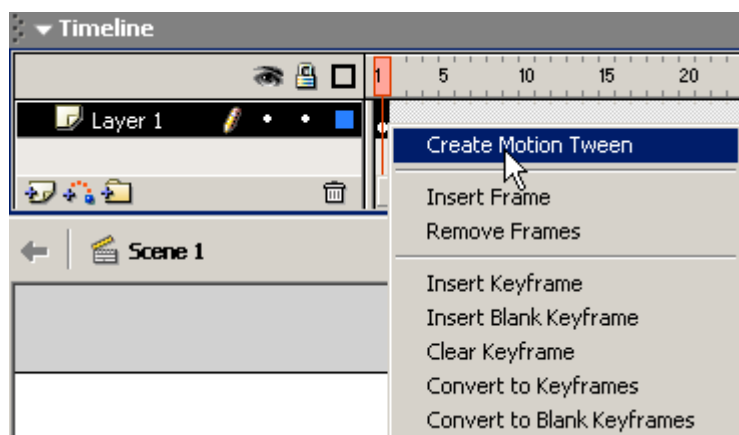
14. สมมติว่าเราจะสร้าง Animation ความยาวเท่ากับ 60 Frame ซึ่งจะทำให้ Play ได้ 4 วินาที เนื่องจากตั้ง Frame Rate ไว้ที่ 15 เฟรมต่อวินาที ดังนั้นที่ Time Line ให้คลิกที่เฟรม 60 แล้วกดปุ่ม F6 (Insert KeyFrame)



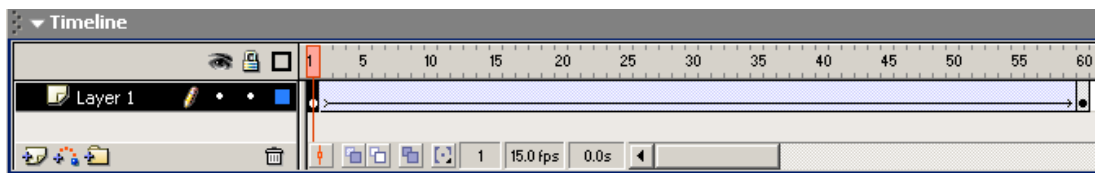
15. จากนั้นลากจรวดจากด้านล่างขึ้นไปไว้ด้านบน



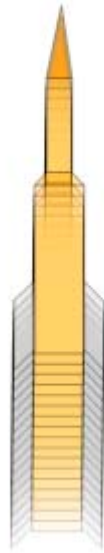
16. คลิกขวาที่ Keyframe 1 จะปรากฏเมนูขึ้นมา ให้เลือกเมนู Create Motion Tween



17. ดูที่ Time Line จะปรากฏแถบสีม่วงขึ้นมา นั่นแสดงว่าการสร้าง Animation เสร็จสิ้นแล้ว(ถ้าไม่เกิดข้อผิดพลาดใดๆ)



18. ทดลองกดปุ่ม Enter ดู (คลิกเมนู Control > Play)



จรวดก็จะวิ่งขึ้นไปด้านบน