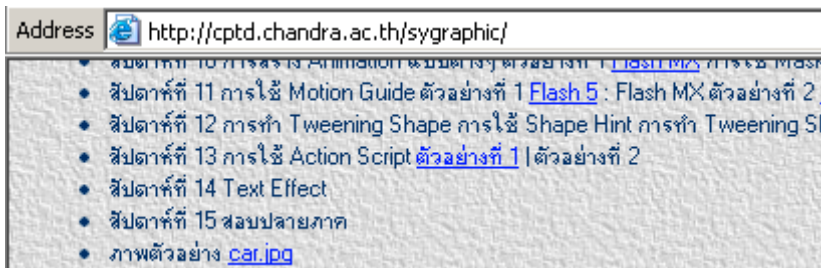


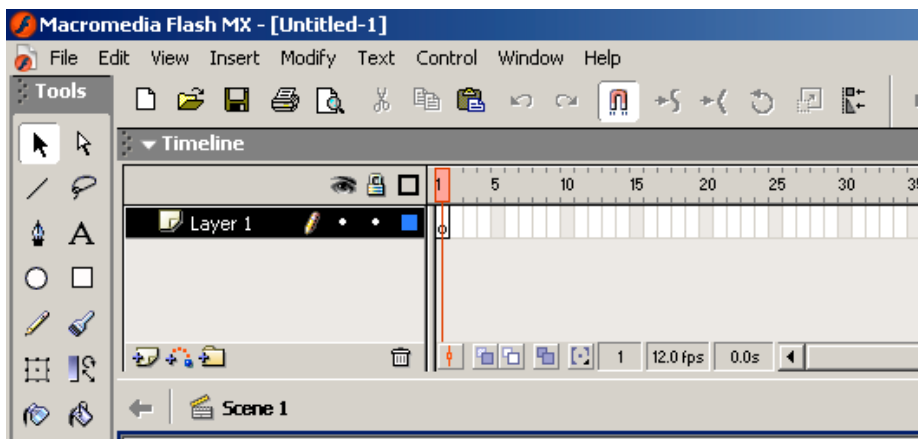
## ทำความรู้จักกับ Movie Clip Symbol

Movie Clip คือ Clip ของภาพเคลื่อนไหว อันที่จริงมันก็คือภาพเคลื่อนไหวอันหนึ่ง ที่ถูกสร้างขึ้นมา เพื่อนำไปใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวต่อ หมายความว่าภาพเคลื่อนไหวบางอย่างจะมีความซับซ้อนสูง เช่น ในภาพเคลื่อนไหวก็มีภาพเคลื่อนไหวอีกที ฟังดูอาจไม่เข้าใจ ยกตัวอย่างซ้อนอีกทีก็คือถ้าจะทำวิ่งไปบนถนน เราก็ต้องวาดรูปรถ แล้วทำให้วิ่งโดยการลากไปบน Time Line แต่รถเมื่อเคลื่อนที่ล้อก็ต้องหมุน ล้อก็จะเป็น Animation ที่ซ้อนอยู่ในอีกที ดังนั้นล้อเราต้องสร้างแยกต่างหากโดยสร้างเป็น Movie clip เอาไว้สร้าง Movie Clip Symbol

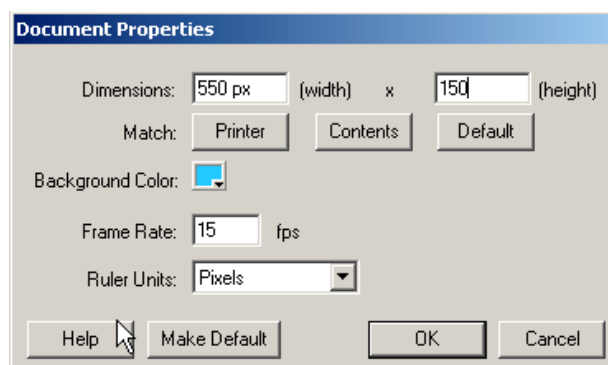
ให้เปิด Browser แล้วป้อน URL เป็น <http://cptd.chandra.ac.th/sygraphic/> เพื่อ download ภาพรถยนต์ตัวอย่างมา โดยภาพจะอยู่ตอนล่างสุดของ เอกสารประกอบการสอนภายใต้ link ที่ชื่อว่า ภาพตัวอย่าง car.jpg ให้คลิกขวาแล้ว Save target as.. เลือก Drive ที่ต้องการ Save



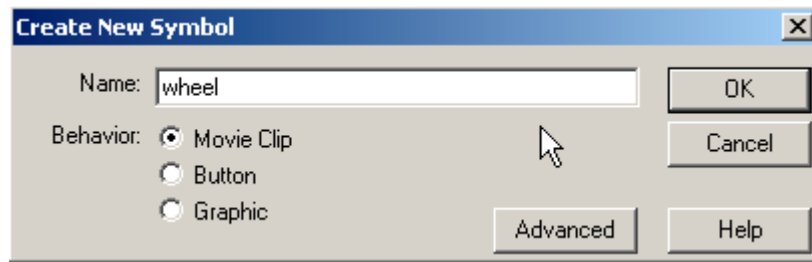
1. จากนั้นให้เปิดโปรแกรม Flash MX ขึ้นมา



2. ลำดับต่อไปให้ตั้งค่า Movie คลิก Modify > Document .. แล้วตั้งค่า width = 550 height = 150 ตั้งค่าสีพื้นหลังตามชอบ ส่วน Frame Rate ให้ตั้งไว้ที่ 15 แล้วคลิก OK

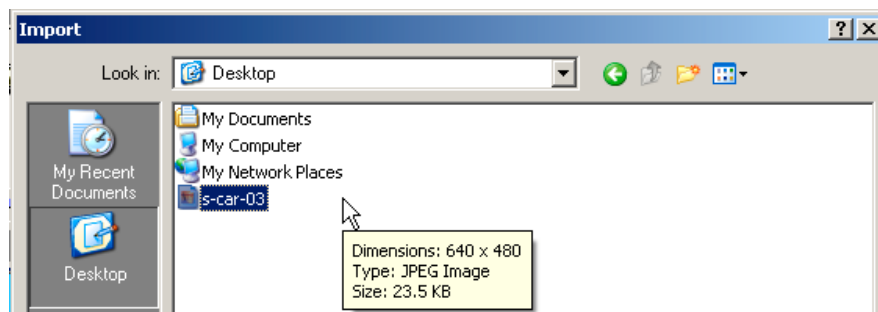


3. คลิกเมนู Insert > New Symbol เพื่อสร้าง Symbol ใหม่ ตั้งชื่อว่า Wheel แล้วเลือก Behavior เป็น Movie Clip จากนั้นคลิก OK

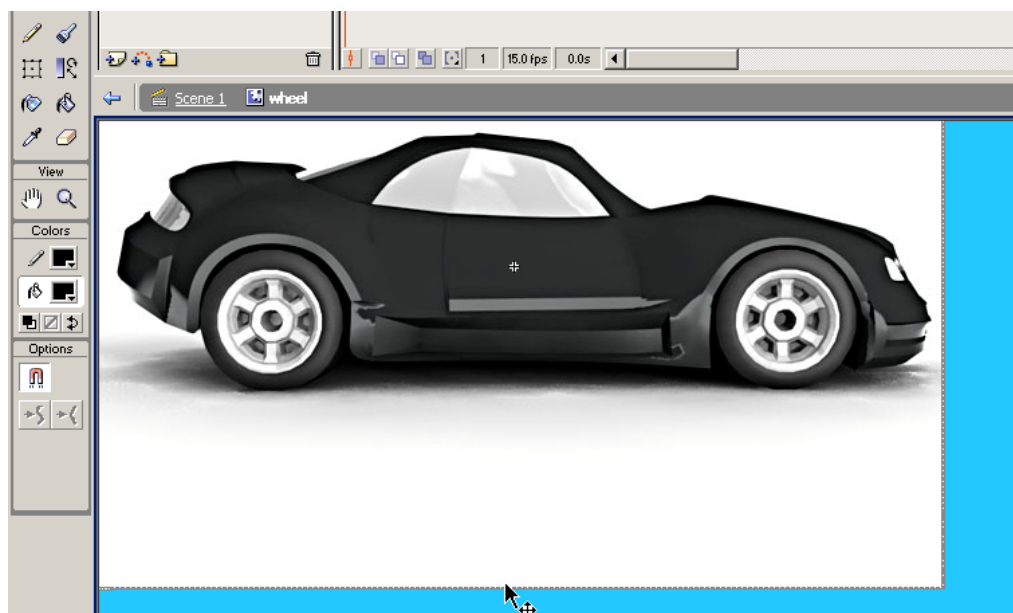


เราจะย้ายการทำงานมายัง Movie Clip Editor

4. คลิกเมนู File > Import เพื่อนำภาพที่ Save จากเว็บมาไว้ที่ Library คลิกเลือก Folder ที่เก็บภาพที่ Save ไว้ คลิกเลือกภาพ แล้ว Open

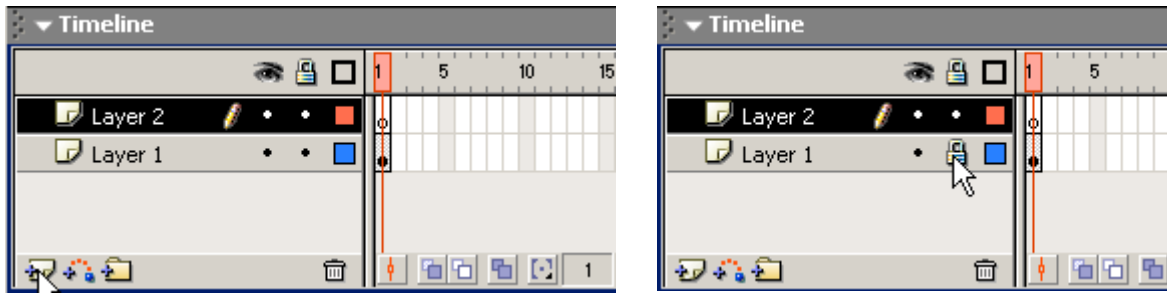


5. ภาพที่เลือกจะถูกนำมาวางไว้ดังรูป



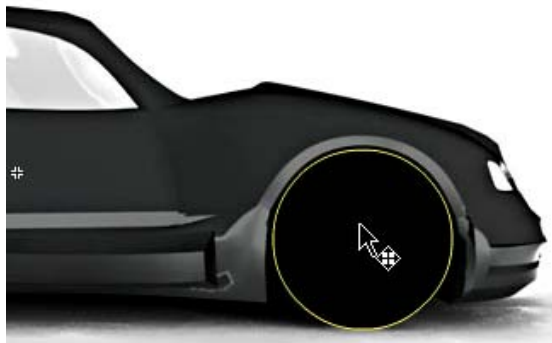
เราจะใช้ประโยชน์จากต้นฉบับนี้วาดรูปขึ้นมาใหม่โดยอาศัยเค้าโครงเดิมเพื่อให้่ายขึ้นนั่นเอง ในที่นี้เราจะเริ่มที่ล้อรถก่อนเพราะเรากำลังสร้าง Symbol ชื่อว่า Wheel ซึ่งหมายถึงล้อรถ

6. สร้าง Layer ใหม่ พร้อมกับ Lock Layer 1 คลิก icon เพื่อสร้าง Layer และ ปุ่มล็อก

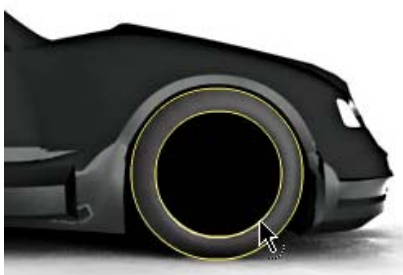


7. เนื่องจากภาพตัวอย่างมีสีเป็นสีดำ เราจะวาดภาพลายเส้นทับซ้อนลงไป เพื่อให้ไม่ให้สับสนเราจะเปลี่ยนสีเส้นให้เป็นสีเหลืองหรือขาว ไม่ใช่สีดำ

คลิกเครื่องมือวาดวงกลม (Oval Tool) หรือกด O แล้วเลือกสีเส้นจาก Properties ส่วนสีระบายให้เลือกเป็นสีอะไรก็ได้ วาดวงกลมทับล้อรถโดยให้มีขนาดเท่าๆ กัน



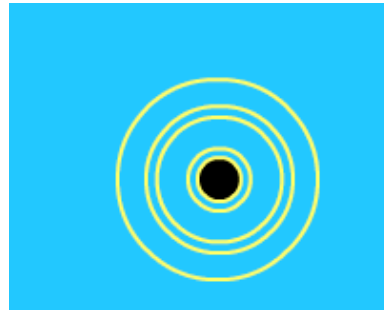
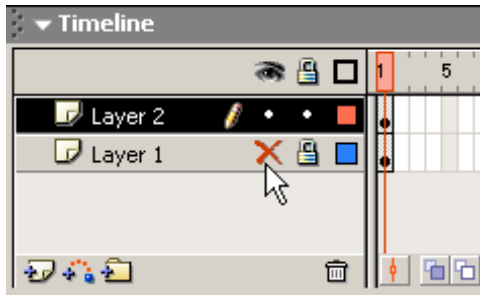
8. ใช้ Arrow Tool คลิกในวงกลมที่วาด แล้วกดปุ่ม Delete เพื่อลบสีระบายออกไปก่อน แล้ววาดวงกลมอีกวงทับไปในส่วนที่เป็นล้อแม็กด้วยรูปซ้ายมือล่าง แล้วลบสีระบายภายในออกอีกครั้ง แล้ววาดวงกลมอีกวงทาบเข้าไปอีกดังรูปขวามือล่างนี้



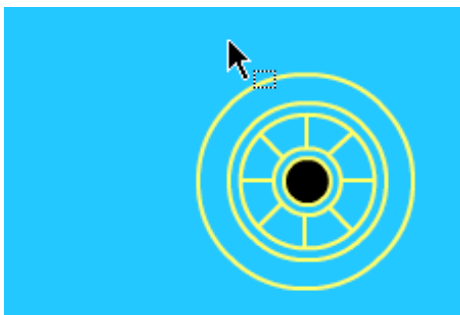
9. ทำแบบเดียวกันแล้ววาดวงกลมซ้อนทับภายในอีก 2 วงดังรูป



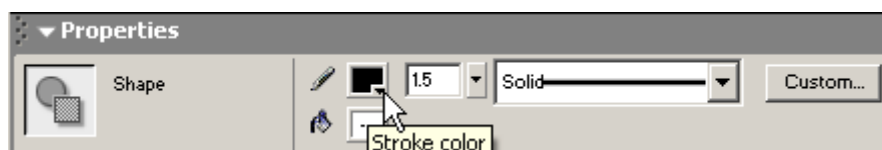
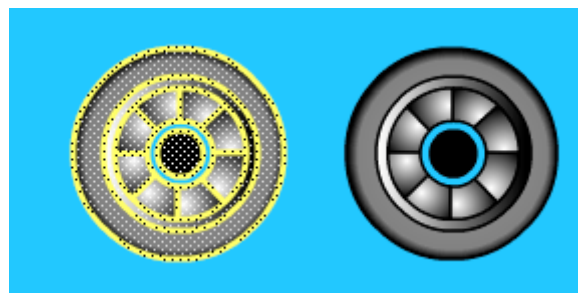
10. ให้ซ่อน Layer 1 โดยคลิกที่ จุด ข้างรูปกุญแจ ภาพตัวอย่างจะหายไป(ถูกซ่อน)เหลือแต่รูปวงกลม



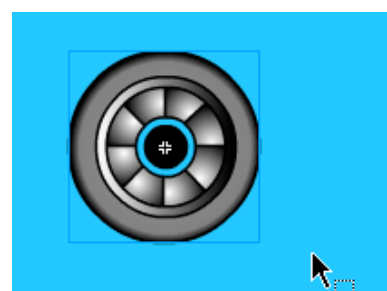
11. ให้ใช้เครื่องมือ Line Tool (N) ลากเส้นตรงเชื่อมวงกลมชั้นในให้มีลักษณะเหมือนซี่ล้อดังรูปล่างซ้าย จากนั้นให้ระบายสีลง ไปให้เหมือนล้อรถ



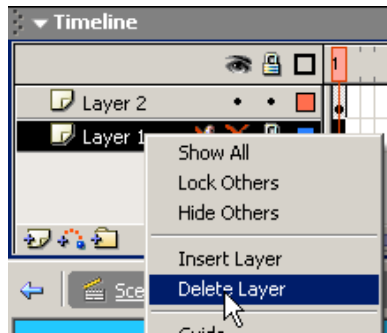
12. ให้ใช้ Arrow Tools ลากเมาส์ตีกรอบวงล้อทั้งวง แล้วดูที่ Properties เปลี่ยนสีเส้นให้เป็นสีดำ



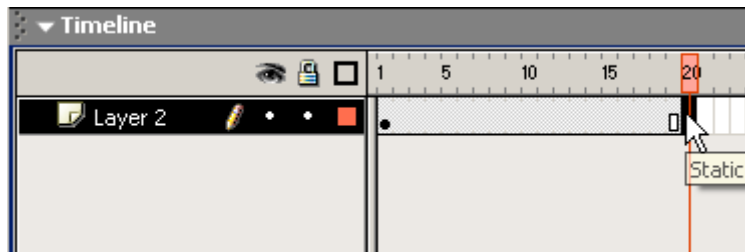
13. หลังจากเปลี่ยนสีเส้นเรียบร้อยแล้วให้ลากวงล้อไปไว้ที่จุดศูนย์กลางของ Stage (จะสังเกตเห็นมีเครื่องหมาย บวกปรากฏอยู่ตรงกลาง Stage แล้วคลิกเมนู Modify > Group หรือกดปุ่ม Ctrl + G เพื่อรวม Group ภาพทั้งหมดเข้าด้วยกัน



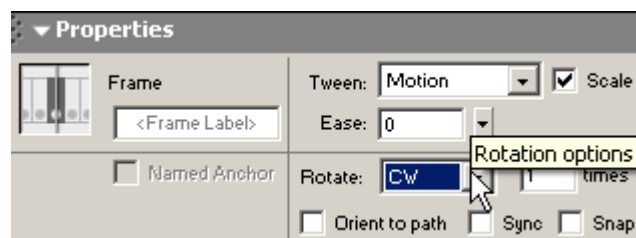
14. ที่ Time Line ให้คลิกขวาที่ Layer 1 เลือกเมนู Delete Layer เพื่อลบ Layer 1 นี้ทิ้งไปเพราะเราไม่ต้องใช้รูปรถยนต์อีกแล้ว



15. คลิกที่ Frame 20 กดปุ่ม F6 เพื่อแทรก Key Frame

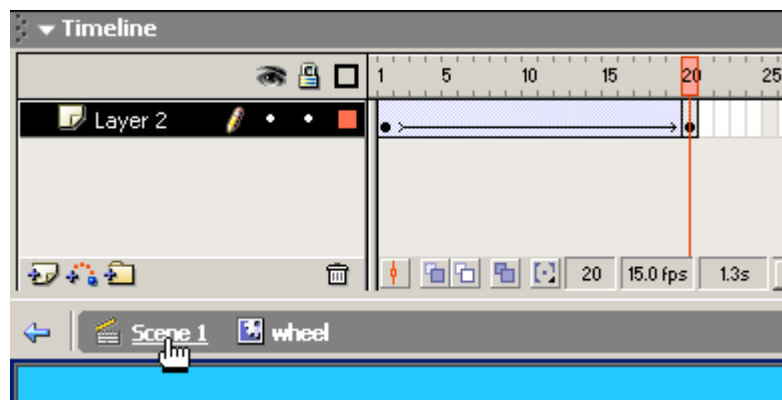


16. คลิกขวาที่ Frame 1 เลือก Create Motion Tween เพื่อสร้าง Animation แบบ Motion ... จากนั้นดูที่ Properties ด้านล่าง ให้ตั้งค่าตรงช่อง Rotate ว่า CW ซึ่งหมายถึงหมุนตามเข็มนาฬิกา ช่อง Times ให้ใส่ค่าเป็น 1 ซึ่งหมายถึง 1 รอบ



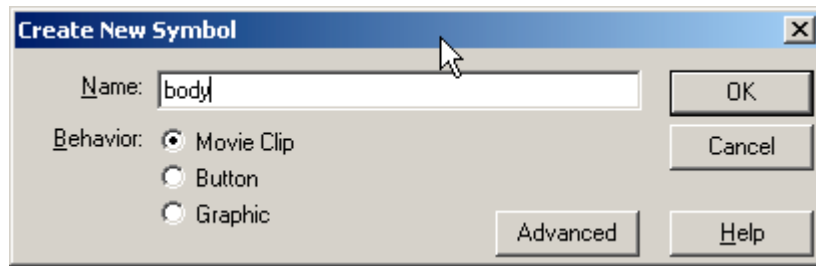
17. ทดลอง Play ดูผลการทำงาน

18. กลับไปที่ Stage หลักคลิกที่คำว่า Scene 1 หรือคลิกลูกศรสีฟ้า ด้านซ้าย

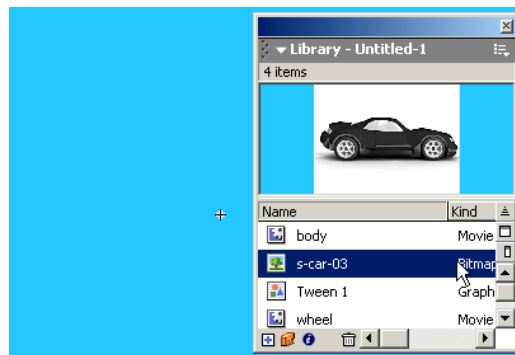


19. คลิกเมนู Insert > New Symbol อีกครั้งเพื่อจะสร้างตัวรถ

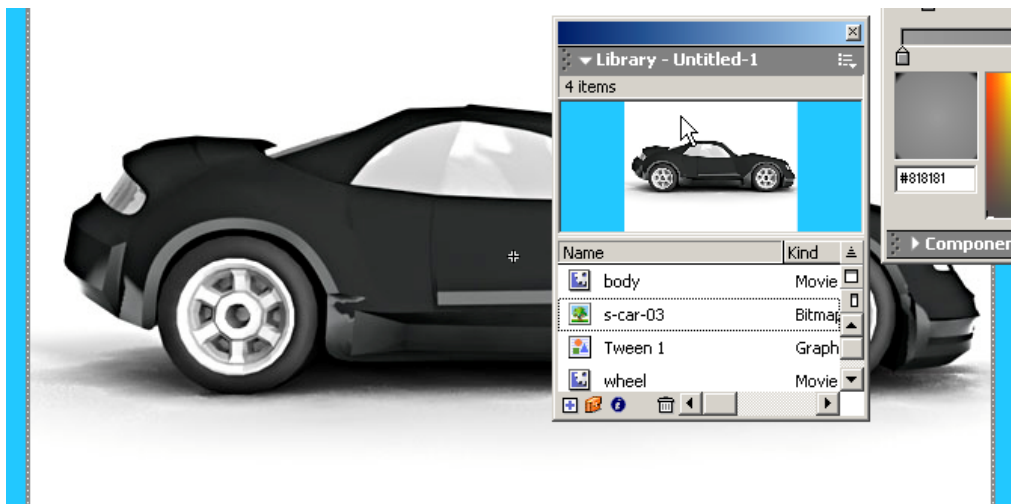
ให้ตั้งชื่อ Symbol ว่า Body และให้ Behavior เป็น Movie clip เหมือนเดิม แล้วคลิก OK



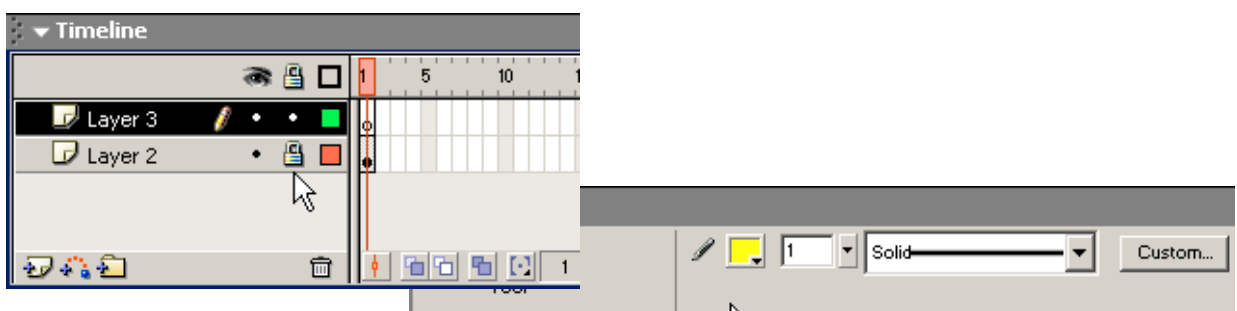
20. คลิกเมนู Windows > Library เพื่อเปิดหน้าต่าง Library ขึ้นมา อย่า Import ใหม่เป็นอันขาด



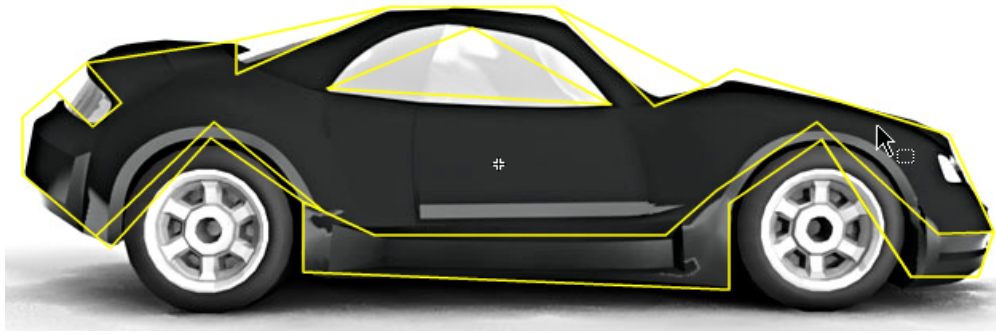
21. ลากคลิกที่ชื่อภาพรถยนต์ใน Library แล้วลากมาไว้บน Stage



22. ให้สร้าง Layer ใหม่ แล้ว Lock Layer 1 ไว้เหมือนกับที่ทำกับการวาดล้อรถ จากนั้นให้คลิกเครื่องมือ Line Tool แล้วตั้งค่าสีของเส้นเป็นสี เหลืองหรือแดง เพราะต้องตัดกับสีตัวรถที่เป็นสีดำ

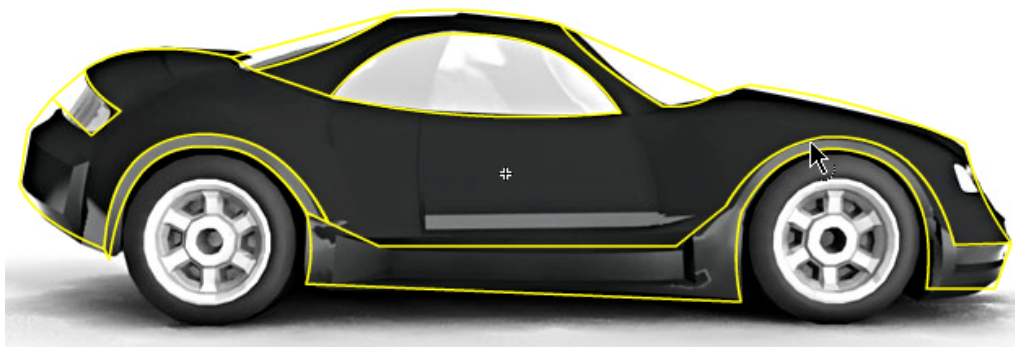


23. จากนั้นวาดเส้นตรงต่อเนื่องตามตำแหน่งของตัวรถดังรูป

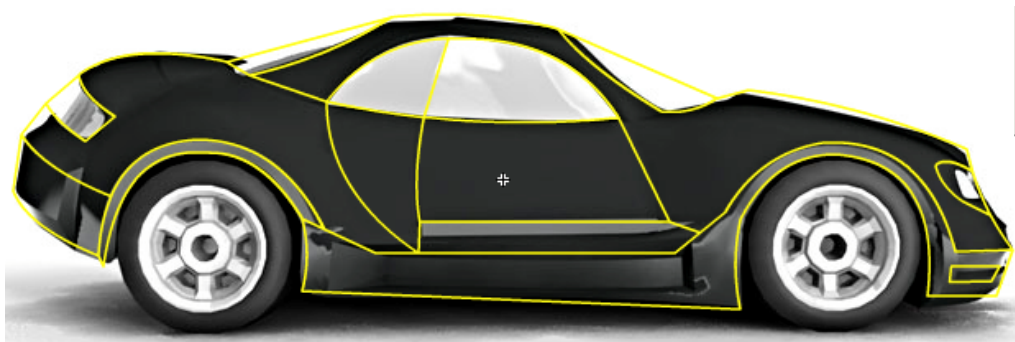


ภาพลายเส้นที่วาดนี้จะเป็นเส้น โค้งคร่าวๆ ก่อนแล้วเราจะใช้วิธีปรับเส้นให้โค้งด้วยเครื่องมือ Arrow อีกครั้งหนึ่ง ทั้งนี้เนื่องจาก Flash ไม่มีเครื่องมือวาดเส้นโค้งโดยตรง

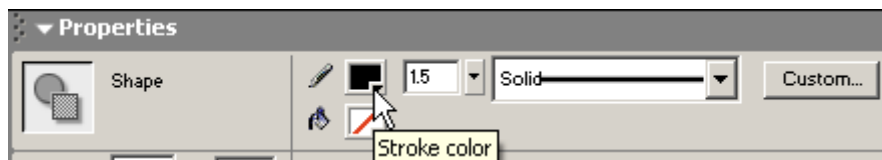
ต่อไปให้คลิกเครื่องมือ Arrow Tool แล้วลากเส้นตรงที่วาดปรับให้โค้งตามความเหมาะสมเพื่อให้เส้นนั้นแนบไปกับแนวขอบภาพให้มากที่สุด



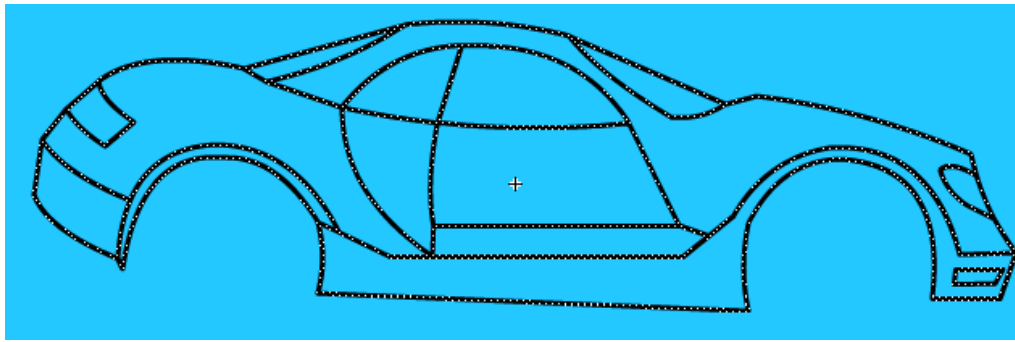
24. วาดเส้นตรงเพิ่มเติมในส่วนของรายละเอียดต่างๆ



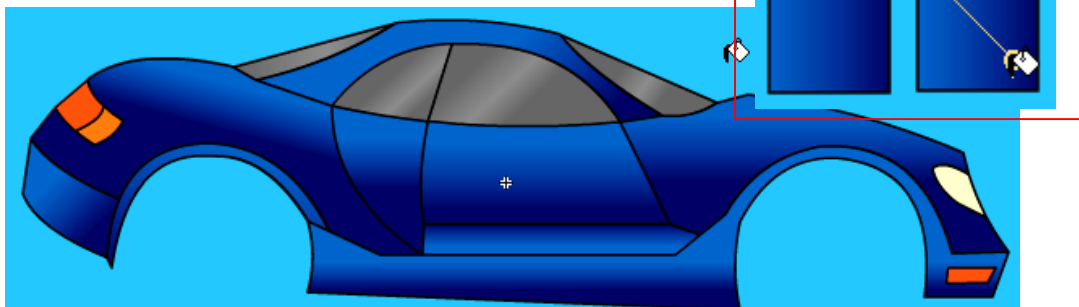
25. คลิกขวาที่ Layer 1 เลือกเมนู Delete Layer เพื่อลบ Layer 1 ที่เป็นภาพต้นแบบทิ้งไป แล้วให้ลากใช้ Arrow Tool ลากเมาส์ครอบเส้นภาพทั้งหมด ที่ Properties ให้เปลี่ยนสีเส้นเป็นสีดำ



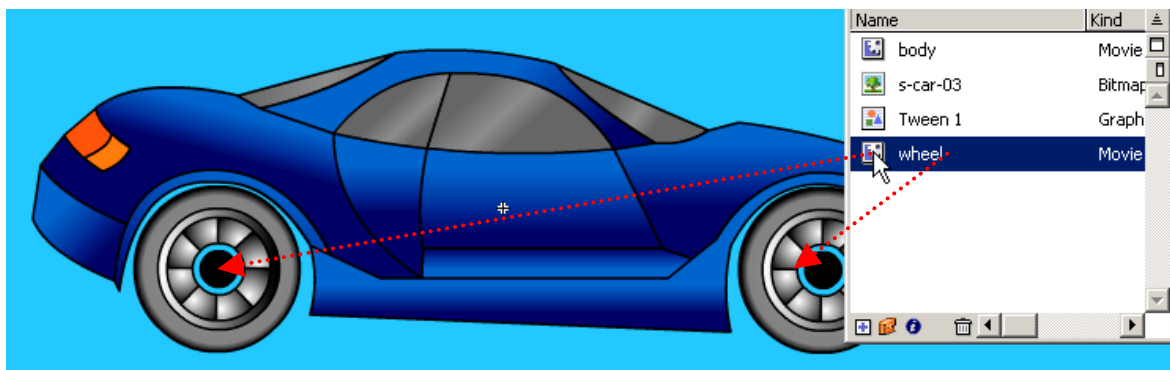
26. ต่อกำหนดให้ระบายสีลงในเส้นโครงร่างนี้ตามใจชอบ ตกแต่งให้สวยงาม



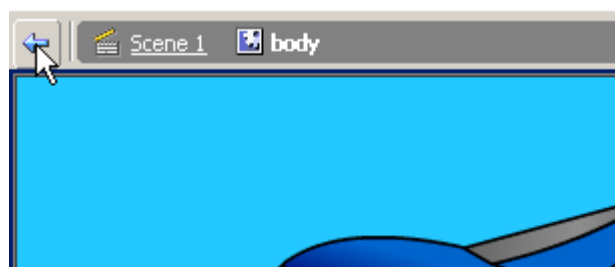
เมื่อระบายสีแล้ว ก็จะได้ผลลัพธ์ดังรูปข้างล่าง อนึ่งภาพข้างล่างนี้ใช้สีแบบ Linear Gradient ซึ่งเราเคยทำมาแล้วในตัวอย่างการสร้าง Mask Text นั้นเอง แต่การระบายสีแทนที่จะใช้ Paint Bucket คลิกลงในช่องที่ต้องการระบายสีก็ให้ลากในช่องที่จะระบายสีแทนดูความแตกต่างที่เกิดขึ้น การลากจะทำให้เรากำหนดทิศทางการ Fill Gradient ได้แต่การคลิกที่ช่องจะเป็นสีแบบเดียวกันหมด



27. ให้สร้าง Layer ใหม่ขึ้นมา แล้วลาก Wheel Symbol จาก Library มาวางไว้ตรงตำแหน่งล้อ

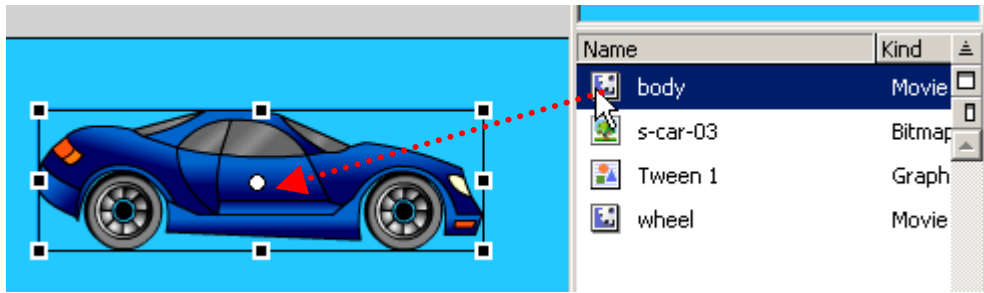


28. คลิกปุ่ม Back หรือคำว่า Scene 1 เพื่อกลับมายัง Stage หลัก

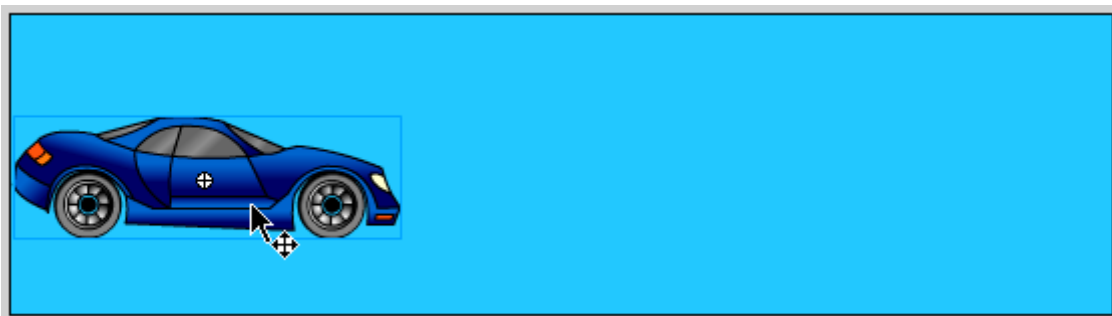




29. ให้ลาก Body symbol จาก Library มาวางไว้บน Stage แล้วให้ทำการ Scale ( Modify > Transform > Scale ) ให้ได้ขนาดที่เหมาะสม เพราะขนาดเดิมของรถค่อนข้างใหญ่



30. ลากรถไปไว้ที่ตำแหน่งด้านซ้ายของ Stage



31. คลิกที่ Frame 60 กด F6 เพื่อสร้าง KeyFrame แล้วลากรถไปไว้ด้านขวามือ

32. คลิกขวาที่ Frame 1 เลือก Create Motion Tween แล้วลองกด Enter เพื่อ Play สังเกตที่ล้อ จากนั้นให้ลองกด Ctrl + Enter ดูอีกที่สังเกตที่ล้อรถว่าแตกต่างหรือไม่อย่างไร

