

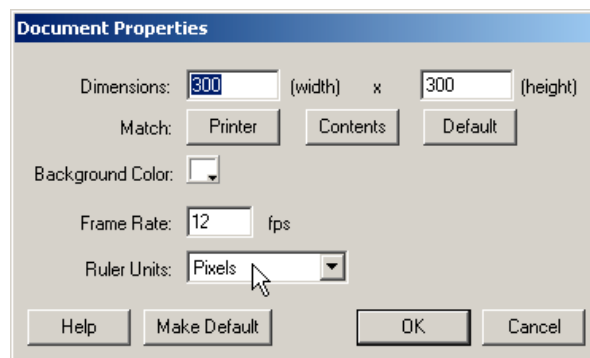
ใช้ Instance Properties สร้างนาฬิกา

ตัวอย่างนี้เราจะใช้ Instance Properties ในการสร้าง Animation โดยไม่ต้อง Create Motion Tween หรือ Tweening Shape เนื่องจาก Instance ซึ่งหมายถึง Symbol ที่ถูกลากออกมาจาก Library มาวางไว้บน Stage แล้วจะกลายเป็น Instance ซึ่งสามารถถูกเรียกใช้งานโดยการกำหนด Properties ให้ทำงานตามที่เรากำหนดได้ ในที่นี้เราจะใช้ Properties ของการ Rotation มากำหนดให้วัตถุมีการหมุนซึ่งเราจะประยุกต์ใช้ในรูปแบบของเข็มนาฬิกานั้นเอง

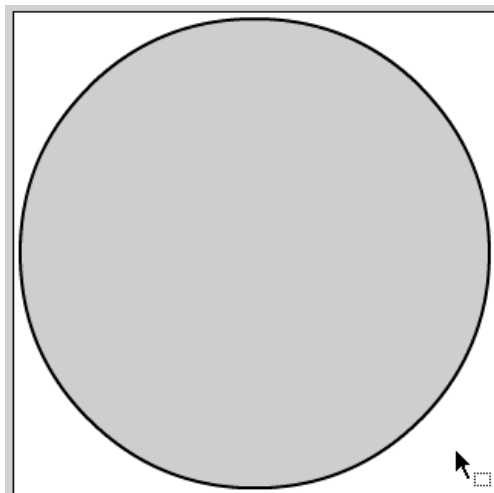


1. ตั้งค่า move โดยคลิกเมนู Modify > Document

ตั้งค่า Movie กำหนดขนาดกว้างและยาวเท่ากับ 300 เท่ากันจากนั้น OK



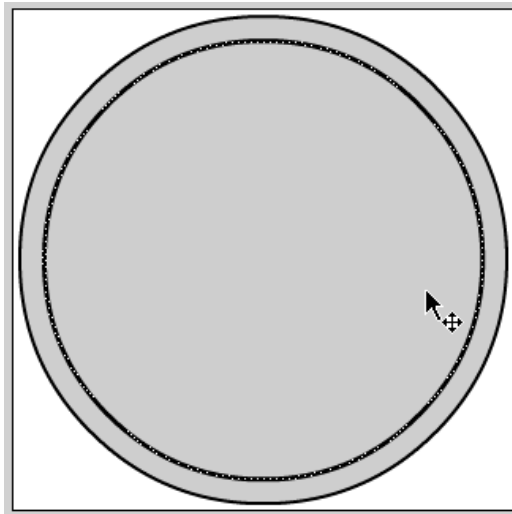
2. ใช้เครื่องมือวาดวงกลม(Oval) ตั้งค่าความหนาของเส้นเท่ากับ 2 แล้ววาดวงกลมลงใน stage ให้ใหญ่จนเกือบเต็มพื้นที่



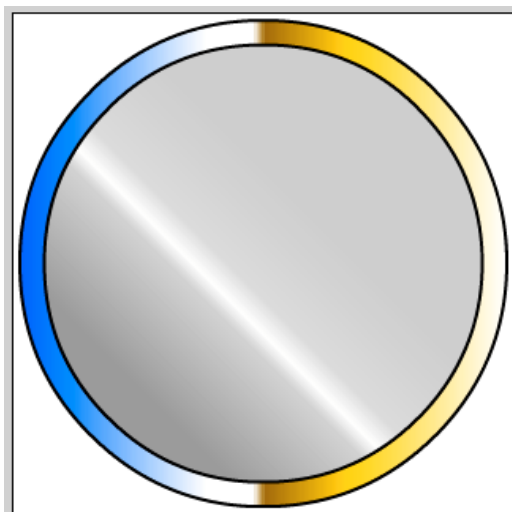
3. ใช้เครื่องมือ Arrow คลิกที่เส้นขอบวงกลม แล้วคลิก

Edit > Copy ตามด้วย Edit > Paste in Place เพื่อวางวงกลมไว้ที่เดิม จากนั้นคลิกเมนู

Modify > Transform > Scale & Rotate ตั้งค่า Scale เท่ากับ 90%

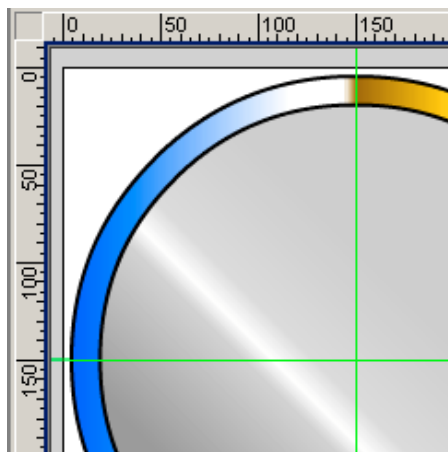


4. จากนั้นให้ระบายสีลงในวงกลมทั้งในและนอกตามต้องการ



5. คลิกเมนู View > Rulers เพื่อแสดงไม้บรรทัด แล้วลากสร้างเส้น Guide Line ตัดที่ตำแหน่ง 150 ทั้งสองด้าน(บน และ ซ้าย) โดยการลากเมาส์จากไม้บรรทัดเข้ามาใน Stage ให้อยู่ที่ระยะ 150 ดังรูป

จุดตัดของเส้นสีเขียวคือจุดกึ่งกลางของ stage ซึ่งจะเป็นจุดที่เราจะวางเข็มนาฬิกาไว้

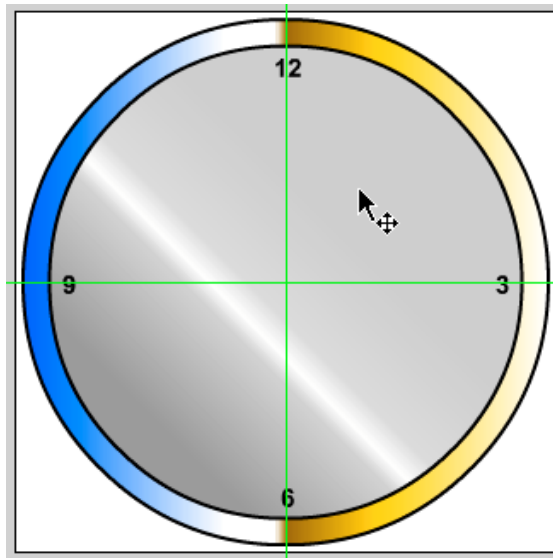


6. คลิกเครื่องมือ Text แล้วคลิกเพื่อพิมพ์ตัวเลขลงบนหน้าปัทมนาฬิกาดังรูป

ให้ lock layer นี้ไว้

หลังจากที่พิมพ์ตัว

เลขเสร็จแล้ว



7. สร้าง symbol ใหม่ โดยกด Ctrl+F8

ตั้งชื่อ Symbol ว่า Hour แล้วให้ Behavior เป็น Movie Clip จากนั้นคลิก OK

วาดรูปสี่เหลี่ยมบน Stage เพื่อให้ทำหน้าที่เป็นเข็มชั่วโมง

8. คลิกเครื่องมือ Arrow ลากเมาส์ครอบสี่เหลี่ยม แล้วตั้งค่าที่ Properties ให้มีสูง

เท่ากับ 90 กว้างเท่ากับ 12



7. นำสี่เหลี่ยมนี้ไปไว้ตรงเครื่องหมาย + โดยให้ค่อนมาอยู่ด้านล่างดังรูป

แล้วคลิก Scene 1 กลับไป Stage หลัก



8. กด Ctrl + F8 สร้าง Movie clip ตั้งชื่อว่า "Minute"

วาดรูปสี่เหลี่ยมเหมือนกับ Hour แล้วให้กำหนดความกว้างไว้ที่ 8 ความสูงเท่ากับ 110 แล้วนำมาไว้ตรงเครื่องหมายบวกแบบเดียวกับ Hour แล้วคลิก Scene 1 กลับไปยัง

Stage หลัก



9. กด Ctrl + F8 สร้าง Movie clip ตั้งชื่อว่า “Second”

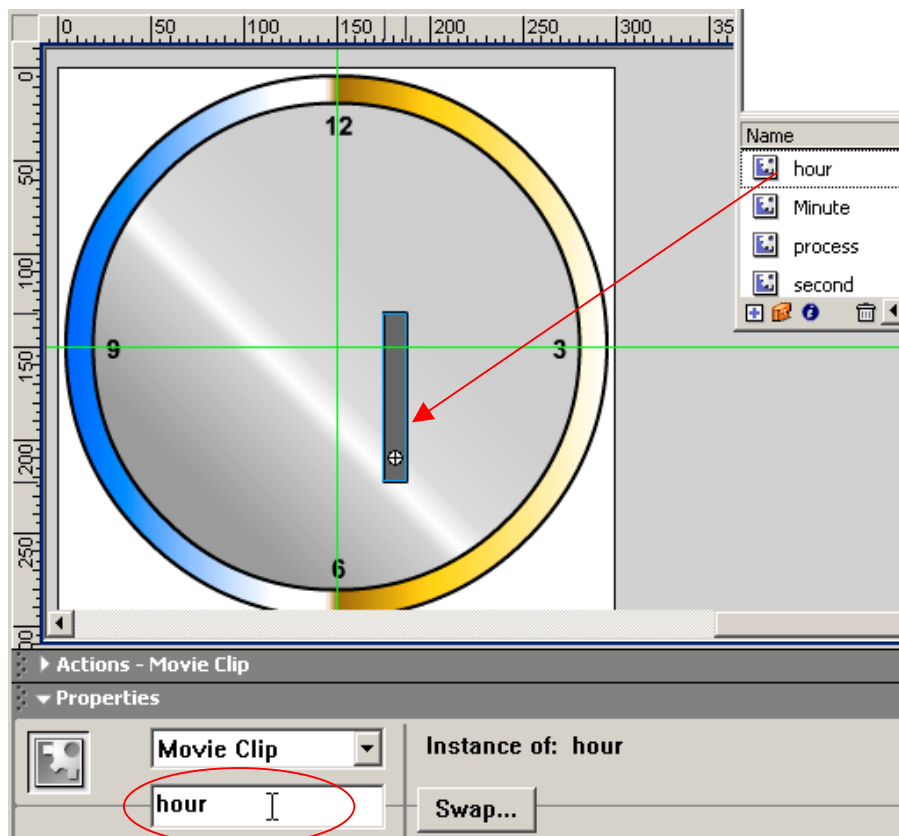
วาดเส้นตรง 1 เส้นกำหนดให้ความสูง(ยาว)ของเส้นเท่ากับ 120
นำไปไว้ที่เครื่องหมายบวกแบบเดียวกับที่ผ่านมา แถมด้วยการวาด
วงกลมครอบไว้เพื่อให้ดูเหมือนหมุดปิดแกนหมุนไว้
แล้วกลับไป Scene 1 เหมือนเดิม

10. กด Ctrl+F8 สร้าง Movie clip ชื่อ “Process”

Clip ตัวนี้จะให้เป็น Blank เพราะฉะนั้นก็ให้ คลิก Scene 1 กลับมาทันที

11. สร้าง Layer ใหม่ แล้วกด F11 เพื่อเปิด Library ขึ้นมา

12. ลากเข็มชั่วโมงมาไว้บน Stage แล้วดูที่ Properties ของ Instance Name ให้คลิกแล้วพิมพ์คำว่า “hour” (ตัวเล็กทั้งหมด)

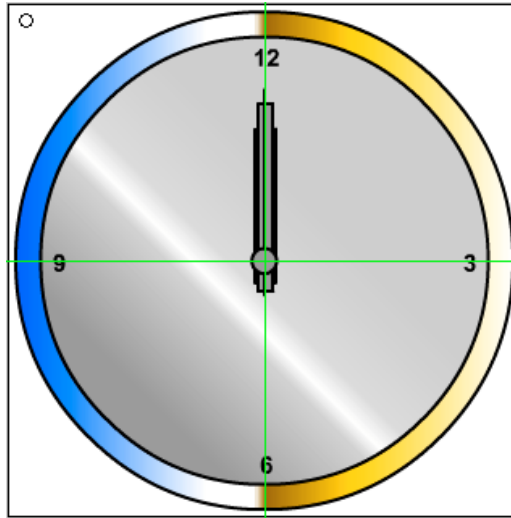


ลากเข็มนาฬิกา(Minute) มาวางบน Stage แล้วตั้งชื่อ Instance Name ว่า “minute”

ลากเข็มนาฬิกา(Second) มาวางบน Stage แล้วตั้งชื่อ Instance Name ว่า “second”

ลาก Process ไปวางไว้ที่มุมบนซ้ายของ Stage

13. นำเข็มทั้งสาม มาไว้ที่จุดตัดเส้น Guide Line โดยให้จุดเครื่องหมายบอกอยู่ตรงจุดตัดทุกเข็ม ส่วน Process วางไว้ที่เดิมดังรูป



14. เปิดหน้าต่าง Action Script

คลิก symbol "Process" แล้วป้อน Script ดังนี้

```
onClipEvent (enterFrame)
{
    myDate = new Date();
    second = myDate.getSeconds();
    minute = myDate.getMinutes();
    hour = myDate.getHours();
    _root.hour._rotation = hour*30+minute/2;
    _root.minute._rotation = minute*6;
    _root.second._rotation = second*6;
}
```

15. กด Ctrl Enter ดูผลการทำงาน
