การทำ Animation โดยการใช้ Shape

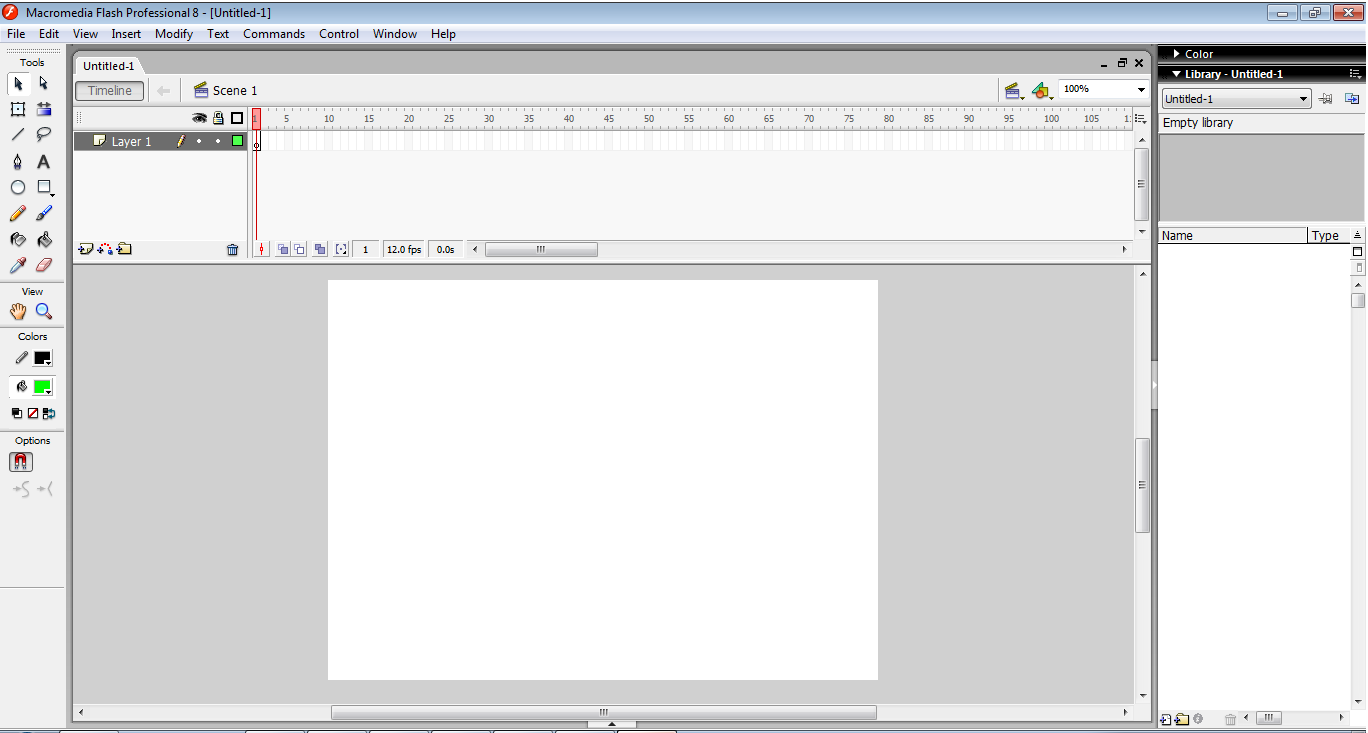
1. เปิดโปรแกรม  Macromedia Flash 8 จากหน้า Desktop

2. จะได้หน้าต่างของ Flash 8 ออกมาดังรูป 1.1



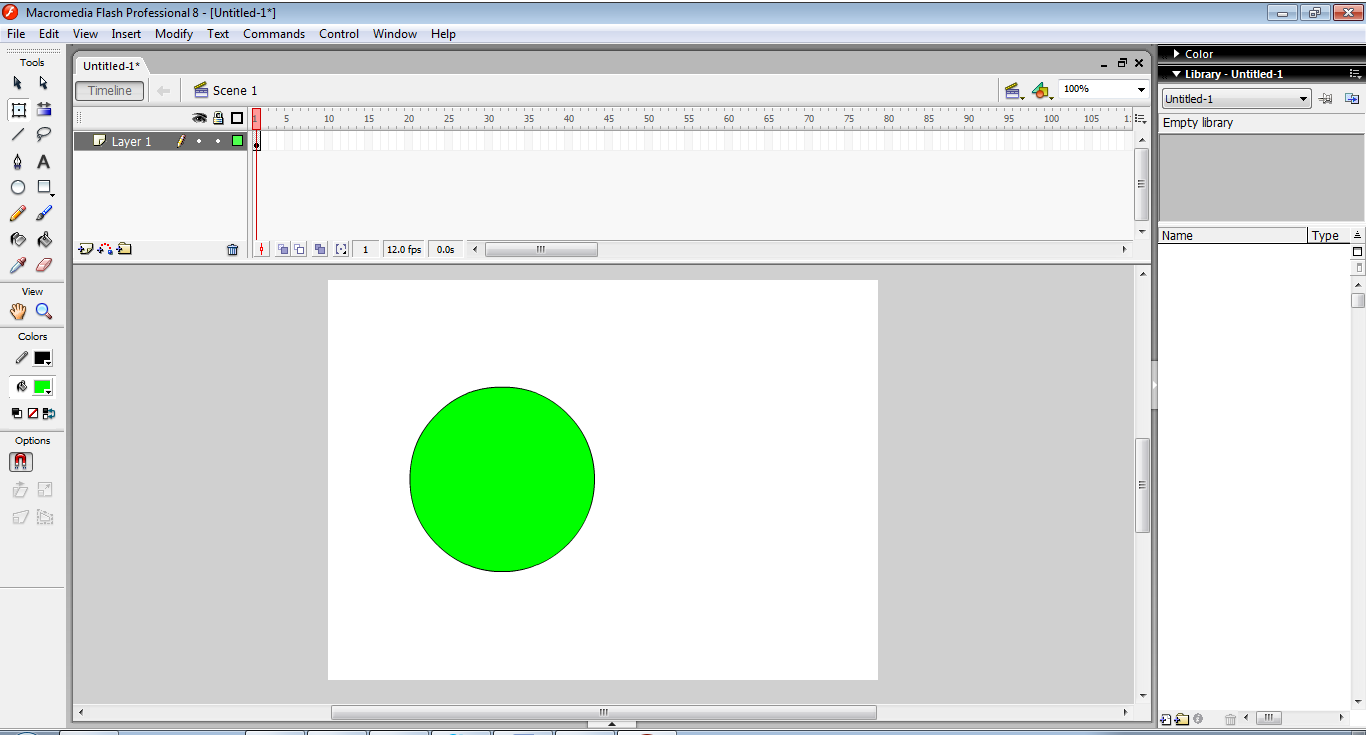
รูปที่ 1.1

หน้าต่างดังรูปจะแสดงโหมดต่างๆ ของการที่เราจะทำ Animation โดยเราเลือกที่ Flash Document ก็จะได้หน้าต่างของการทำงาน ดังรูป 1.2

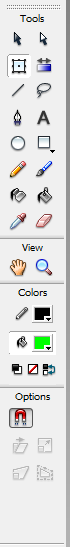


รูปที่ 1.2

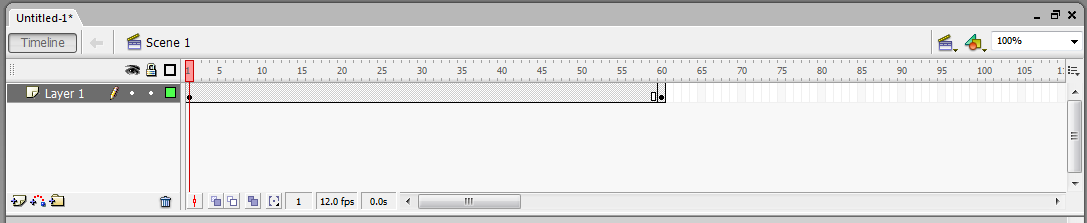
3. เริ่มการวาดรูปตามที่เราต้องการ โดยตัวอย่างเราจะสร้างวงกลมสีเขียวขึ้นมา 1 วง ดังรูป 1.3



รูปที่ 1.3

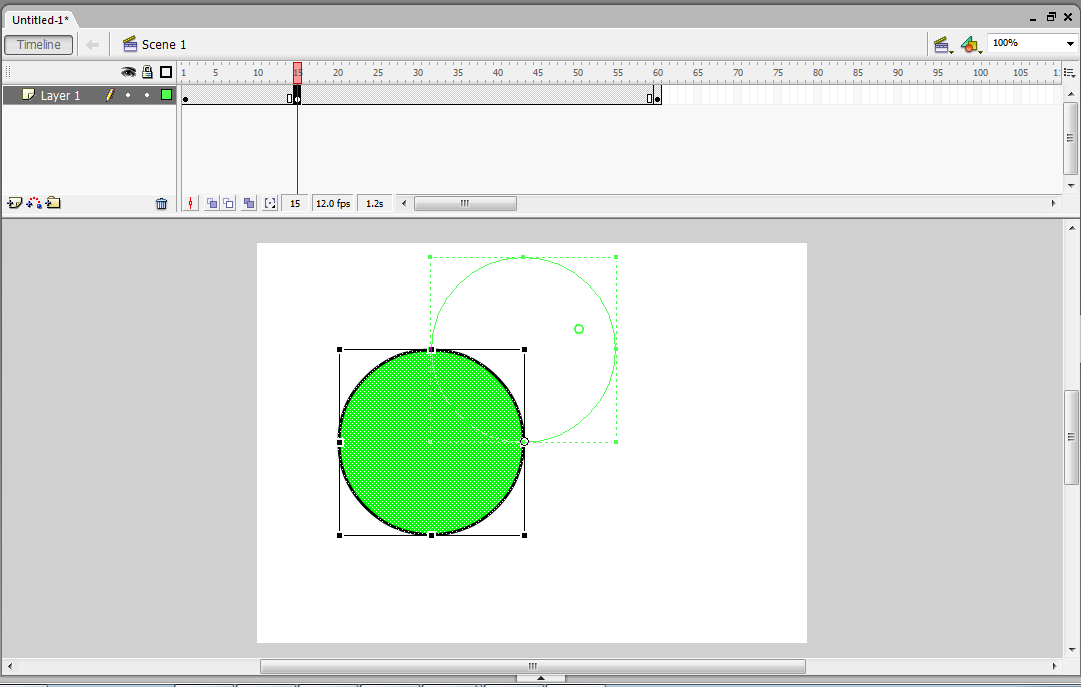
 จากการสร้างรูปวงกลมขึ้นมา เราสามารถสร้างจาก Toolbox ที่มีมาให้อยู่ด้านข้างโดยมีเครื่องมือต่างๆดังรูปที่เห็นทางด้านซ้าย โดยใช้สัญลักษณ์ที่เป็นรูปวงกลม

4. กำหนดเฟรมที่มีอยู่ โดยเรากำนหดไว้ที่ 60 เฟรม โดยไปที่เฟรมที่ 60 จากนั้นกดที่ F5 หรือ F6(ถ้าเฟรมนั้นๆต้องการที่จะแสดงผลของการเคลื่อนไหว) ดังรูป 1.4



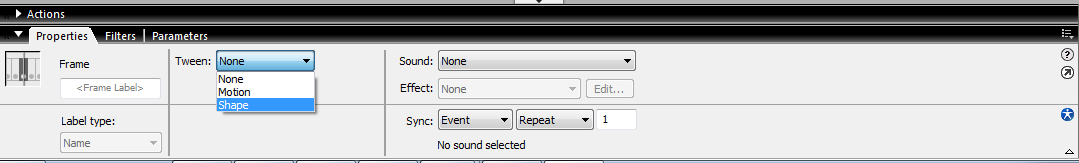
รูปที่ 1.4

5. ต่อไปจะเป็นการสร้างการเคลื่อนไหวของวงกลม โดยกำหนด จุดหมุน (คือจุดสีขาวใหญ่ๆที่วงกลม โดยเรากำหนดไปที่ด้านขาวของวงกลม) ซึ่งกำหนดให้วงกลมหมุนไปข้างบนดังรอยปะที่แสดง ณ เฟรมที่ 15 ดังรูป 1.5



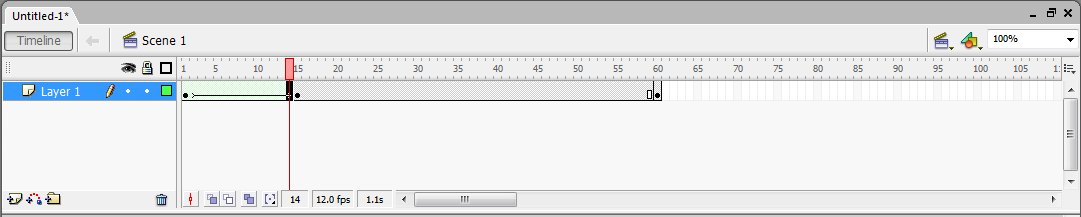
รูปที่ 1.5

จากนั้นให้เรากำหนดการเคลื่อนไหวซึ่งถ้าเราปล่อยไว้เฉยๆ โดยไม่กำหนด รูปวงกลมจะเปลี่ยนแบบหายแล้วเปลี่ยนตำแหน่งที่กำหนด แต่ถ้าเรากำหนดการเคลื่อนไหว โดยเลือกที่คำสั่ง Tween โดยเลือกที่ Shape วงกลมจะเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรมดังรูป 1.6



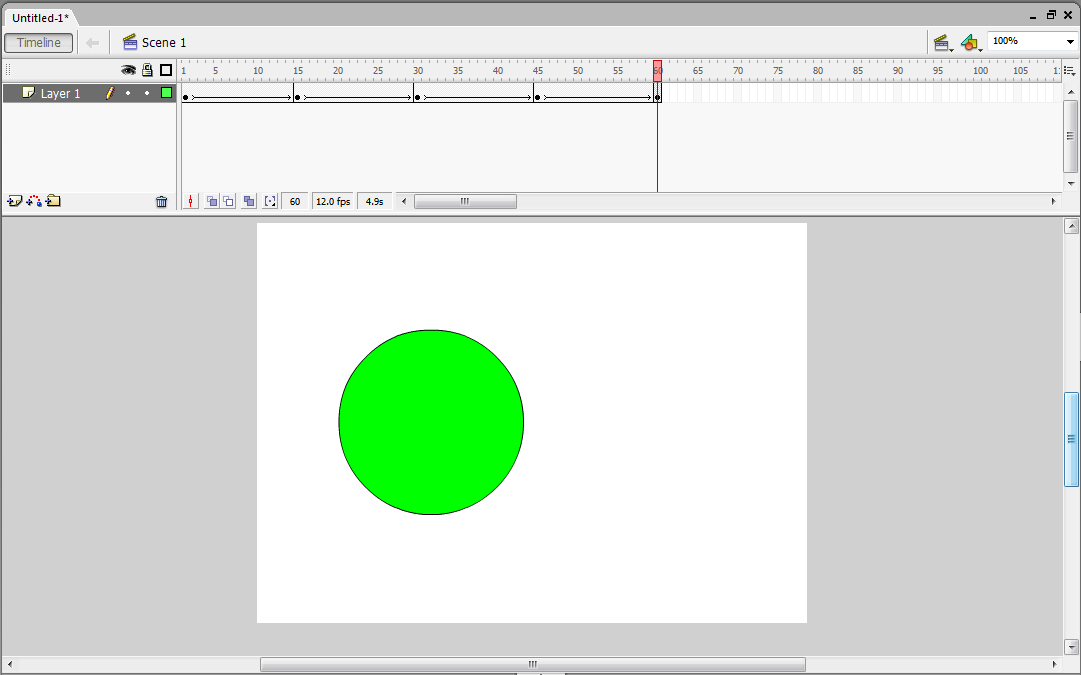
รูปที่ 1.6

จากนั้นเฟรมจะแสดงผมออกมา โดยสังเกตุได้จากรูปจะมีลูกศรสีเขียวเพิ่มขึ้นมา ดังรูป 1.7



รูปที่ 1.7

6. ทำเหมือนหัวข้อที่ 5 แต่เปลี่ยนตำแหน่งเอาจนมาถึงเฟรมที่ 60 จะกลับมาเป็นรูปเริ่มต้นที่วาดไว้ตั้งแต่ตอนต้น ดังรูป 1.8

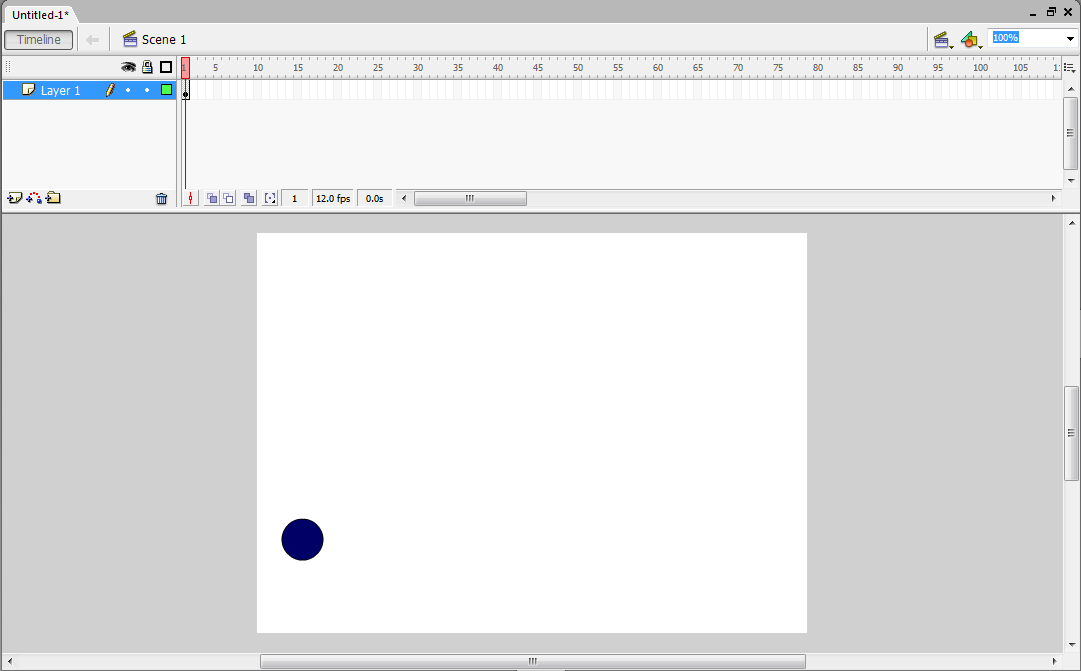


รูปที่ 1.8

การสร้าง Animation แบบทีละเฟรม

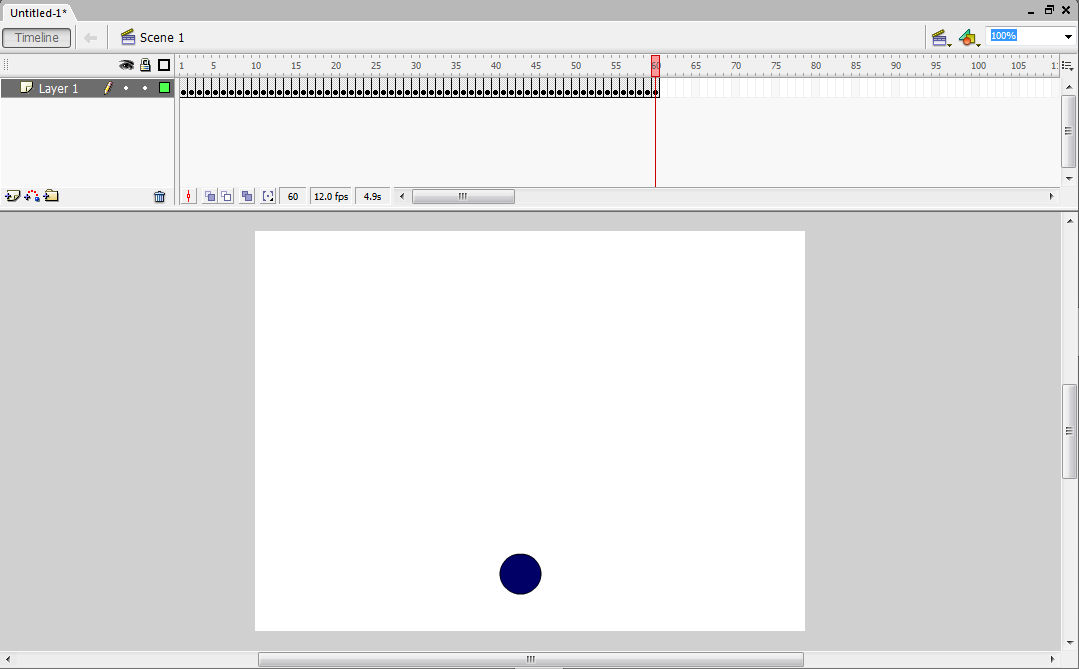
1. สร้างไฟล์งานขึ้นใหม่

2. เมื่อสร้างหน้าขึ้นมาแล้ว ก็กำหนดเฟรมโดยกด F6 เพื่อกำหนดสิทธ์ให้เฟรมแรกทำงาน โดยกำหนดให้เป็นรูปวงกลมดังรูป 2.1



รูปที่ 2.1

3. จากนั้นก็ค่อยๆกำหนดสิทธิ์ของเฟรมไปเรื่อยๆ และกำหนดตำแหน่งของรูปในเฟรมนั้นๆไปเรื่อยๆ ดังรูป 2.2



รูปที่ 2.2

โดยวิธีนี้จะทำให้เสียเวลาในการกำหนดในแต่ล่ะเฟรม แต่จะทำให้การเคลื่อนไหวละเอียดมากกว่าวิธีที่ใช้ Shape