

มารู้จักกับ Layer ซีน และ เฟรม

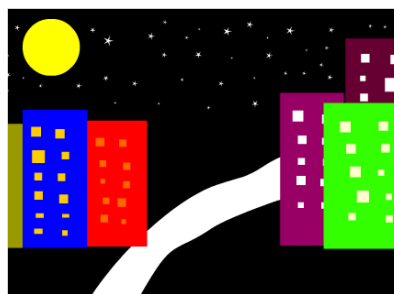
การทำงานเป็นเลเยอร์ (Layer) เป็นการทำงานโดยการแยกส่วนต่างๆ ของภาพออกจากกันเป็นลำดับชั้น ซึ่งในการสร้าง Flash Movie นั้น การใช้ Layer จะช่วยทำให้เกิดการเคลื่อนที่อย่างสมจริงสมจัง ฉะนั้นอาจเรียกได้ว่าการใช้ Layer ในการสร้างภาพเป็นเรื่องที่สำคัญมากในการสร้าง Flash Movie

ความหมายของ Layer

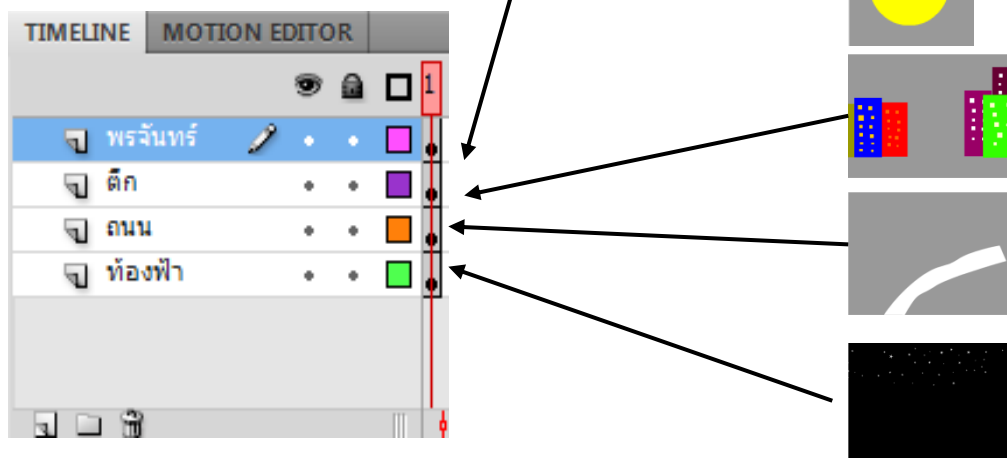
ลักษณะการทำงานแบบ Layer เป็นการวางแผนใสซ้อนทับกันเป็นลำดับชั้นขึ้นมาเรื่อยๆ โดยแต่ละแผ่นใสเปรียบเหมือนเป็นแต่ละ Layer บริเวณ Layer ที่ไม่มีรูปจะเห็นทะลุถึง Layer ที่อยู่ข้างล่าง โดยกระบวนการเช่นนี้จะทำให้เกิดเป็นรูป Flash Movie ที่สมบูรณ์

นอกจากนี้แล้ว ในแต่ละ Layer จะแยกการทำงานอย่างชัดเจน มีคุณสมบัติต่างๆ เป็นของตัวเอง และแก้ไขที่เกิดขึ้นในแต่ละ Layer นั้นจะไม่ส่งผลต่อ Layer อื่นๆ

รูปภาพแสดงเมื่อสมบูรณ์

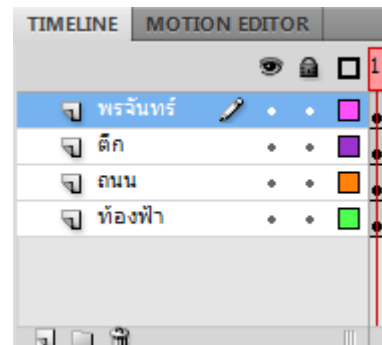


รูปแสดงการวาง Layer เข้าด้วยกันจนเกิดเป็นภาพใหม่



การใช้งาน Layer

ในการสร้าง Flash Movie ขึ้นมานั้น แม้จะประกอบไปด้วย Layer หลาย Layer แต่สามารถทำงานได้เพียงที่ Layer เท่านั้น Layer ที่กำลังทำงานอยู่เรียกว่า Action Layer สังเกตได้จะปรากฏเป็นแถบสีดำที่ Layer นั้น และสามารถกำหนดสถานะต่าง ๆ ของ Layer นั้นได้ เช่น กำหนดให้แสดงหรือซ่อน Layer, กำหนดให้ Layer นั้นสามารถปรับแต่งได้หรือไม่ได้, กำหนดให้ Layer นั้นแสดงเฉพาะเส้นโครงร่าง เป็นต้น

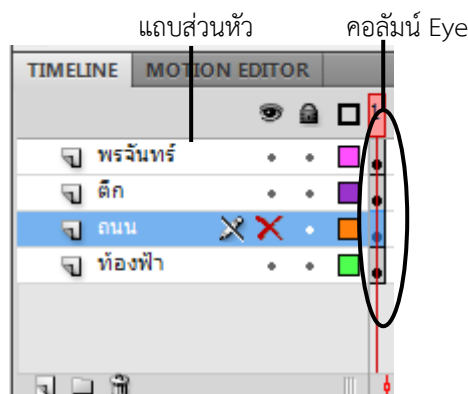


แสดงสถานะการทำงานของ Layer

การแสดงหรือซ่อนเลเยอร์

คลิกในคอลัมน์  Eye ทางขวาของชื่อเลเยอร์หากเลเยอร์ใดแสดงเครื่องหมาย  แสดงว่าถูกซ่อนอยู่ ให้คลิกซ้ำเพื่อแสดง

เราสามารถคลิกแล้วลากในคอลัมน์  Eye นี้ได้เพื่อแสดงหรือซ่อนที่หลายๆ เลเยอร์ หากต้องการแสดง / ซ่อนเลเยอร์ทั้งหมด ให้คลิกที่ไอคอน  ที่แถบส่วนหัวของเลเยอร์หรือ กดปุ่ม Alt ค้างไว้ แล้ว คลิกในคอลัมน์  Eye

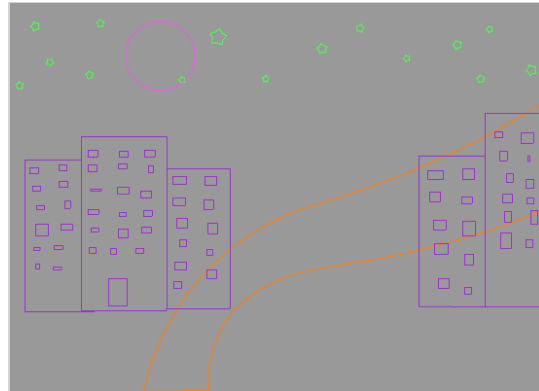
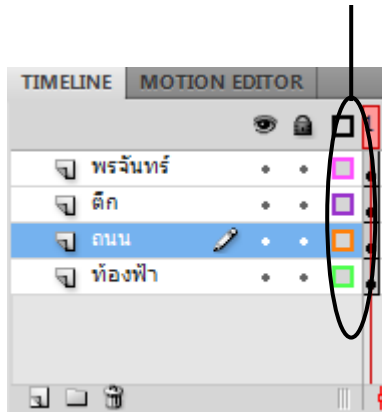


การแสดงโครงร่างของออบเจกต์ในเลเยอร์

คลิกในคอลัมน์  Outline ที่อยู่ทางขวาของชื่อเลเยอร์เพื่อแสดงหรือไม่แสดงโครงร่างเนื้อหาในเลเยอร์นั้น

เราสามารถคลิกแล้วลากในคอลัมน์  Outline นี้ได้เพื่อแสดงหรือไม่แสดงที่หลายๆ เลเยอร์ หากต้องการแสดง / ซ่อนเลเยอร์ทั้งหมด ให้คลิกที่ไอคอน  ที่แถบส่วนหัวของเลเยอร์ หรือ กดปุ่ม Alt ค้างไว้ แล้วคลิกในคอลัมน์  Outline

คอลัมน์ Outline

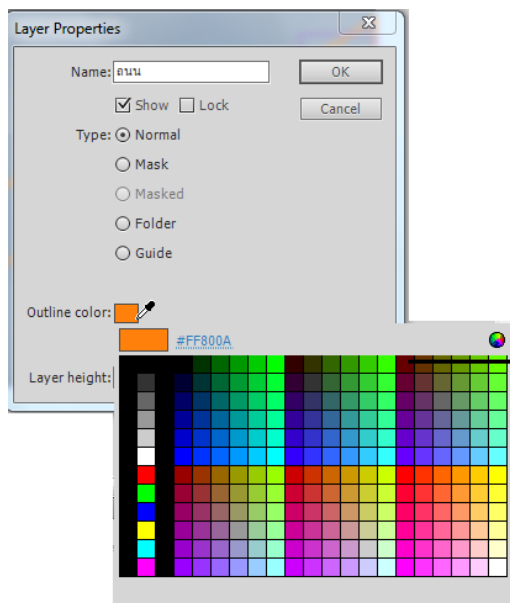


แสดงโครงร่างของเนื้อหา
ในเลเยอร์ที่เลือก

การเปลี่ยนสีของโครงร่าง

1. ให้เปิด Properties ขึ้นมาซึ่งสามารถที่จะเปิดหน้าต่าง Properties ขึ้นมาได้นั้นมีวิธีการเปิดด้วยกัน 3 วิธี ดังนี้

- * ดับเบิลคลิกที่ไอคอนของเลเยอร์ที่อยู่ด้านซ้ายของชื่อเลเยอร์
- * คลิกขวาที่ชื่อเลเยอร์ แล้วคลิกเลือกคำสั่ง Properties
- * คลิกที่เลเยอร์นั้น แล้วเลือกคำสั่ง Modify เลือกไปที่ Timeline แล้วเลือกที่ Layer

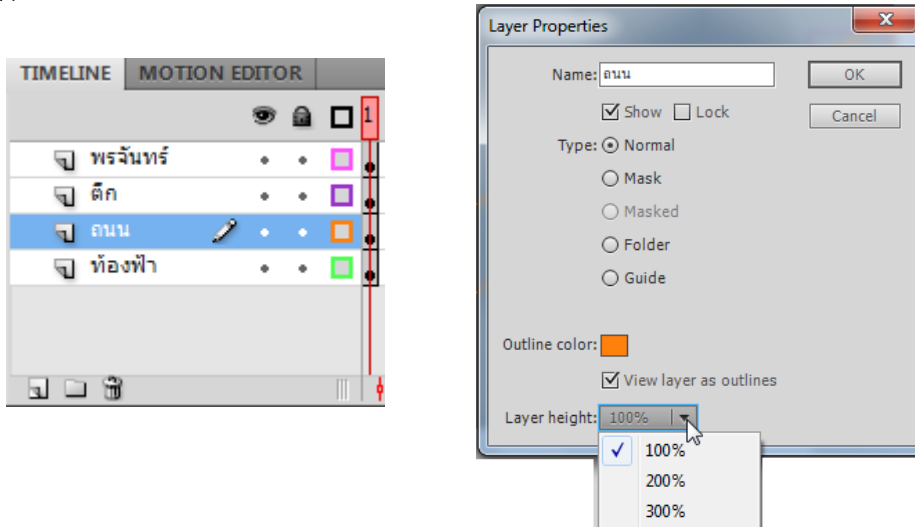


เลือกสี

2. เลือกสีที่ต้องการ
3. เลือก OK

การปรับความสูงของเลเยอร์

ดับเบิลคลิกที่ไอคอน  ที่อยู่ด้านซ้ายของชื่อเลเยอร์ แล้วเลือกขนาดในส่วนของ Layer Height และเลือก OK



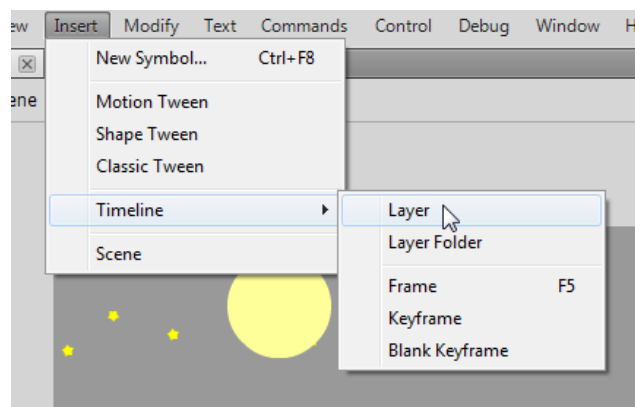
การแก้ไขเลเยอร์

❖ การเลือกเลเยอร์

คลิกที่ชื่อเลเยอร์ หรือ คลิกที่เฟรมใดๆ ของเลเยอร์นั้น หรือ เลือกออบเจกต์บนสแตจที่อยู่ในเลเยอร์นั้น หากต้องการเลือกหลายเลเยอร์ที่อยู่ติดกัน ให้กดปุ่ม Shift ค้างไว้ แล้วคลิกเลือกหากต้องการเลือกหลายเลเยอร์ที่อยู่ไม่ติดกัน ให้กดปุ่ม Ctrl ค้างไว้ แล้วคลิกเลือก

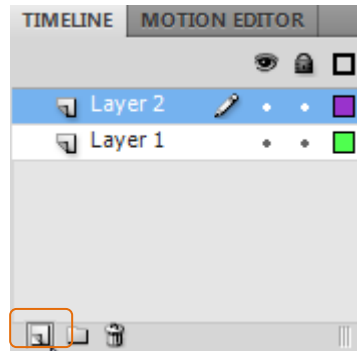
❖ การสร้าง Layer ใหม่

1. สร้างโดยเลือกเมนู คำสั่ง Insert เลือกคำสั่ง Timeline แล้วเลือกที่ Layer ดังรูป



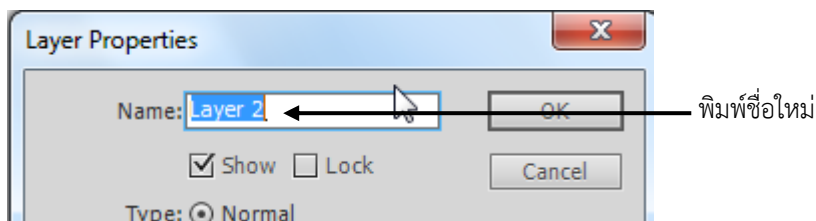
- คลิกที่ปุ่ม  Insert Layer ที่อยู่ด้านล่างพาเนล
- คลิกขวาที่ชื่อเลเยอร์ แล้วเลือกคำสั่ง Insert Layer

2. Layer ใหม่จะถูกสร้างขึ้นมาเหนือ Layer ที่กำลังทำงานอยู่ โดยมีการกำหนดชื่อ Layer โดยอัตโนมัติ



❖ การเปลี่ยนชื่อเลเยอร์

- ดับเบิลคลิกที่ชื่อเลเยอร์ แล้วพิมพ์ชื่อใหม่
- คลิกขวาที่ชื่อเลเยอร์ แล้วเลือกคำสั่ง Properties
- เลือกเลเยอร์นั้น แล้วเลือกเมนูคำสั่ง Modify เลือกคำสั่ง Timeline แล้วเลือก Layer

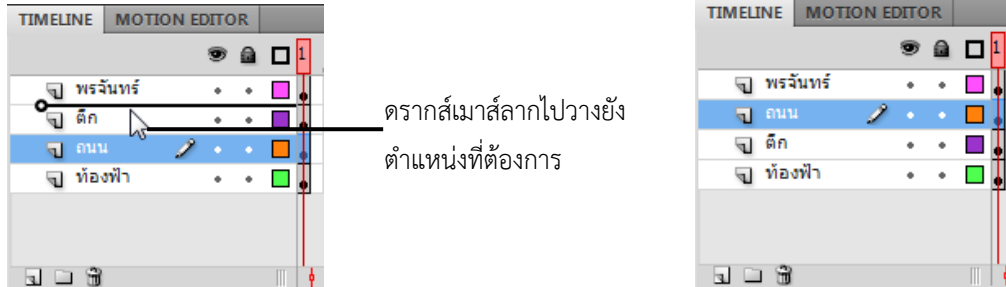


❖ การคัดลอกเลเยอร์

1. เลือกเลเยอร์ที่จะคัดลอก
2. เลือกเมนูคำสั่ง Edit เลือกคำสั่ง Copy Frames
3. คลิกที่ปุ่ม  Insert Layer เพื่อสร้างเลเยอร์ใหม่
4. เลือกเลเยอร์ใหม่นั้น แล้วเลือกเมนูคำสั่ง Edit เลือกคำสั่ง Paste Frames

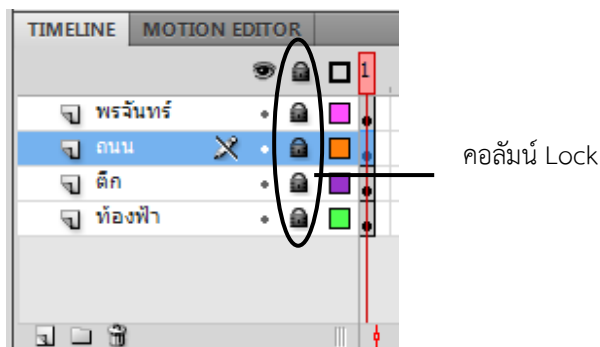
❖ การจัดลำดับการจัดวางเลเยอร์

ลากเลเยอร์ไปยังตำแหน่งใหม่ที่ต้องการ



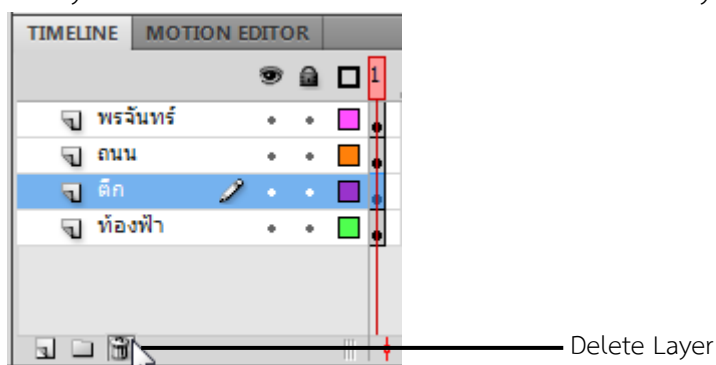
❖ การล็อกเลเยอร์

คลิกในคอลัมน์  Lock ที่อยู่ทางขวาของชื่อเลเยอร์เพื่อล็อกหรือไม่ล็อกเลเยอร์นั้น เรา สามารถคลิกแล้วลากในคอลัมน์  Lock นี้ได้เพื่อล็อกทีละหลายๆ เลเยอร์ หากต้องการล็อก / ไม่ล็อกเลเยอร์ทั้งหมด ให้คลิกที่ไอคอน  ที่แถบส่วนหัวของเลเยอร์ หรือ กดปุ่ม Alt ค้างไว้ แล้วคลิกในคอลัมน์  Lock



❖ การลบเลเยอร์

1. เลือกเลเยอร์ที่จะลบ
2. คลิกที่ปุ่ม  Delete Layer ด้านล่างของพาเนล หรือ ลากเลเยอร์นั้นไปทิ้งลงในปุ่ม  Delete Layer หรือ คลิกขวาที่ชื่อเลเยอร์ แล้วคลิกคำสั่ง Delete Layer

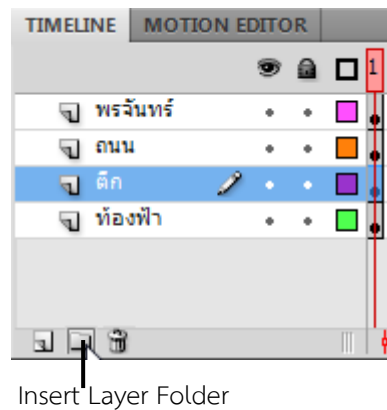


โฟลเดอร์ของเลเยอร์

โฟลเดอร์ของเลเยอร์ (Layer Folder) เป็นส่วนที่ช่วยในการจัดเลเยอร์ให้เป็นระเบียบโดยจัดแยกออกเป็นกลุ่มๆ เช่นเดียวกับการจัดระบบไฟล์ในเครื่องของเราในโฟลเดอร์นี้จะสามารถบรรจุเลเยอร์ หรือ โฟลเดอร์ย่อยๆ อีกก็ได้

❖ การสร้างโฟลเดอร์ของเลเยอร์

คลิกที่เลเยอร์ใดๆ แล้วเลือกเมนูคำสั่ง Insert เลือกคำสั่ง Layer Folder หรือ คลิกขวาที่ชื่อเลเยอร์ แล้วเลือกคำสั่ง Insert Folder หรือ คลิกปุ่ม  Insert Layer Folder ที่ด้านล่างของพาเนลจะปรากฏโฟลเดอร์อยู่เหนือเลเยอร์ที่เราเลือก

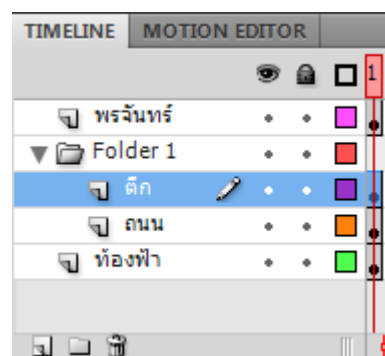
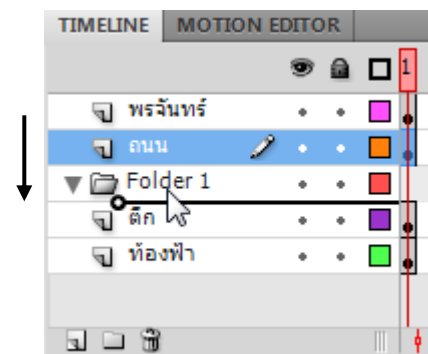


❖ การย้ายเลเยอร์เข้าไปไว้ในโฟลเดอร์

ดรากรัสเมาส์ลากเลเยอร์นั้นไปวางที่ชื่อโฟลเดอร์ที่ต้องการ

❖ การเปิด-ปิดโฟลเดอร์

คลิกที่เครื่องหมายสามเหลี่ยมหน้าชื่อโฟลเดอร์หากต้องการเปิด-ปิดโฟลเดอร์ทั้งหมด ให้คลิกขวาแล้วเลือกคำสั่ง Expand All Folders เพื่อเปิด หรือ Collapse All Folders เพื่อปิด



❖ การคัดลอกเนื้อหาในโฟลเดอร์ของเลเยอร์

1. คลิกที่เครื่องหมายสามเหลี่ยมหน้าชื่อโฟลเดอร์ เพื่อเปิดโฟลเดอร์
2. คลิกที่ชื่อโฟลเดอร์ เพื่อเลือกทั้งโฟลเดอร์
3. เลือกเมนูคำสั่ง Edit เลือกคำสั่ง Copy Frames
4. เลือกเมนูคำสั่ง Insert เลือกคำสั่ง Layer Folder เพื่อสร้างโฟลเดอร์เลเยอร์ใหม่
5. คลิกที่ชื่อโฟลเดอร์ใหม่ที่ได้ แล้วเลือกเมนูคำสั่ง Edit เลือกคำสั่ง Paste Frames

❖ การย้ายหรือคัดลอกออบเจกต์ระหว่างเลเยอร์ ซีน หรือไฟล์

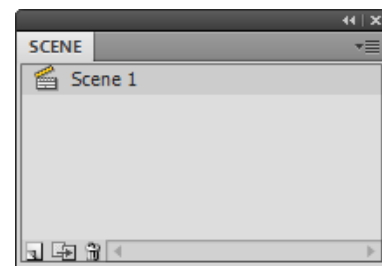
1. เลือกออบเจกต์ที่ต้องการจะย้ายหรือคัดลอก
2. เลือกเมนูคำสั่ง Edit เลือกคำสั่ง Cut เพื่อย้าย หรือ Edit เลือกคำสั่ง Copy เพื่อคัดลอก
3. เลือกเลเยอร์ ซีน หรือไฟล์ที่ต้องการจะนำออบเจกต์นั้นไปไว้
4. เลือกเมนูคำสั่ง Edit เลือกคำสั่ง Paste เพื่อนำไปใส่ลงตรงกลางสแตจ หรือ เลือกเมนูคำสั่ง Edit เลือกคำสั่ง Paste in Place เพื่อนำไปวางบนสแตจในตำแหน่งเดียวกับที่ออบเจกต์นั้นอยู่

➤ การจัดการซีน (Scene)

ในการสร้างมูวี่ขึ้นสักไฟล์หนึ่งนั้น เราควรที่จะแบ่งเรื่องราวออกเป็นฉากๆ ที่เรียกว่า ซีน เมื่อไฟล์มูวี่ที่มีหลายๆ ซีนแสดงผล มันจะแสดงเรียงตามลำดับที่เราจัดไว้ให้ โดยเฟรมในมูวี่จะถูกใส่หมายเลขลำดับเรียงต่อเนื่องกันไป ตัวอย่างเช่น ถ้ามูวี่ของเราประกอบด้วย 2 ซีนๆ ละ 10 เฟรม เฟรมในซีนที่ 2 จะเริ่มที่เฟรมที่ 11-20 เป็นต้น

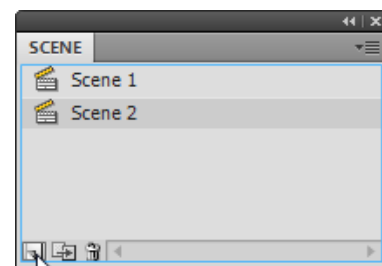
❖ พาเนล Scene

พาเนล Scene จะเป็นส่วนที่ช่วยให้เราจัดการกับซีนได้อย่างสะดวกไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มซีน การลบซีน หรือการเรียงลำดับซีน เราสามารถเปิดใช้พาเนล Scene ได้ โดยเลือกเมนูคำสั่ง Window เลือกคำสั่ง Design Panels แล้วเลือกที่ Scene



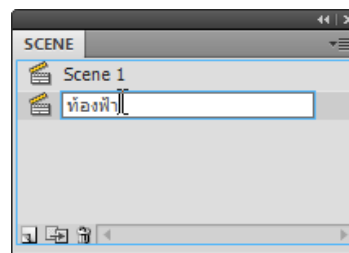
❖ การเพิ่มซีนใหม่

เลือกเมนูคำสั่ง Insert เลือกคำสั่ง Scene หรือ คลิกที่ปุ่ม  Add Scene ด้านล่างของ พาเนล Scene



การเปลี่ยนชื่อซีน

ในพาเนล Scene ดับเบิลคลิกที่ชื่อซีน แล้วเพิ่มชื่อใหม่

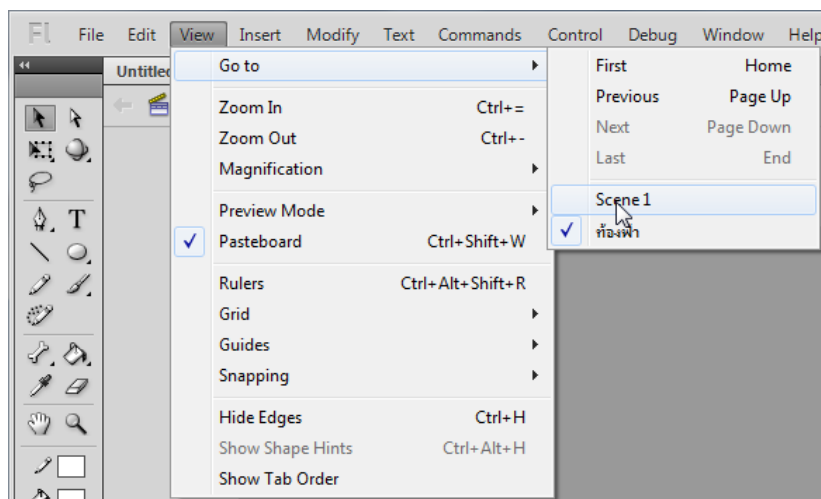


❖ การทำซีนซ้ำ

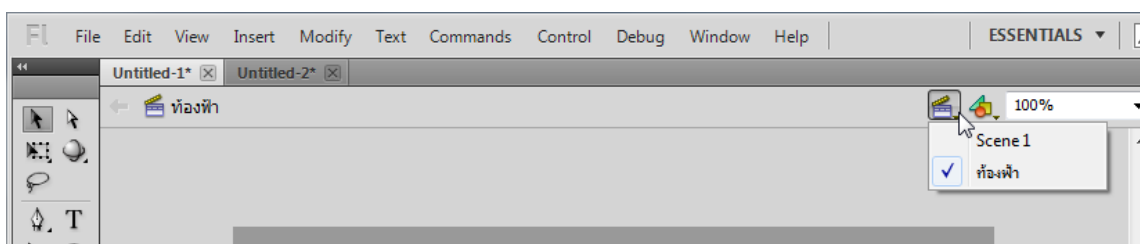
1. ในพาเนล Scene คลิกที่ซีนที่จะทำซ้ำ
2. คลิกที่ปุ่ม  Duplicate Scene ด้านล่างของพาเนล Scene

❖ การไปยังซีนที่ต้องการ

เลือกเมนูคำสั่ง View เลือกคำสั่ง Go To



หรือ คลิกที่ปุ่ม  Edit Scene ด้านบนขวาของหน้าต่างชิ้นงาน



❖ การจัดลำดับซีน

ในพาเนล Scene ลากซีนนั้นไปยังลำดับที่ต้องการ

❖ การลบซีน

คลิกที่ปุ่ม  Delete Scene ด้านล่างของพาเนล Scene

การจัดการเฟรมใน Timeline

ในพาเนล Timeline เราสามารถจัดการกับเฟรมและคีย์เฟรมเพื่อสร้างการเคลื่อนไหวได้ตาม ที่ เราต้องการ ซึ่งอาจเป็น

❖ การเลือกเฟรม

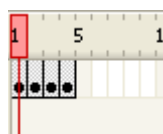
ก่อนที่จะจัดการกับเฟรมต่างๆ ได้นั้น เราจะต้องเลือกเฟรมที่จะจัดการเสียก่อน ซึ่งเราสามารถ เลือกเฟรมได้ 2 วิธีด้วยกัน ได้แก่

- การเลือกทีละเฟรม

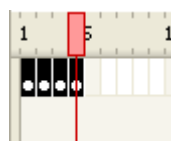
โดยการคลิกที่เฟรมที่ต้องการ

- การเลือกเป็นช่วง

คลิกที่เฟรมแรกที่จะเลือกกดปุ่ม Shift ค้างไว้ แล้วคลิกที่เฟรมสุดท้ายของช่วงที่ต้องการ



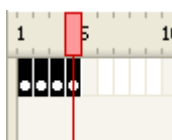
คลิกที่เฟรมแรก



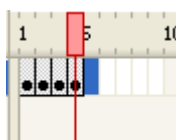
กด Shift ค้างไว้คลิกที่
เฟรมสุดท้าย

❖ การคัดลอกเฟรม

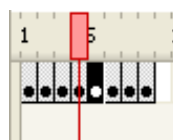
กดปุ่ม Alt ค้างไว้ คลิกที่เฟรมที่จะคัดลอก แล้วลากไปยังตำแหน่งที่จะคัดลอกไปหรือเลือกเฟรมที่จะคัดลอก เลือกเมนูคำสั่ง Edit เลือกคำสั่ง Copy Frames แล้วไปเลือกเฟรมที่จะคัดลอกไปไว้ และเลือกเมนูคำสั่ง Edit เลือกคำสั่ง Paste Frames



เลือกเฟรม เลือก Edit
> Copy Frames



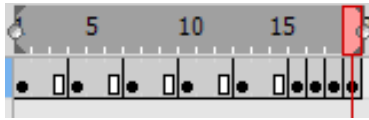
คลิกที่เฟรมที่จะ
คัดลอกไปไว้



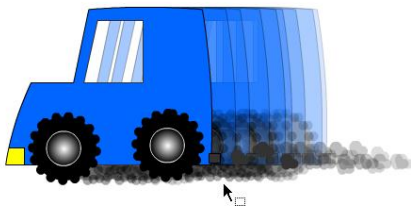
เลือก Edit > Paste Frames

❖ การลบเฟรม

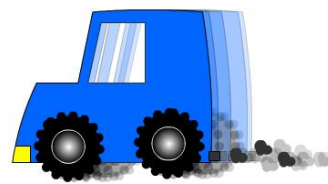
1. เลือกเฟรมหรือคีย์เฟรมที่จะลบ
2. คลิกขวาแล้วเลือกคำสั่ง Remove Frame



เลือกเฟรมที่จะลบ

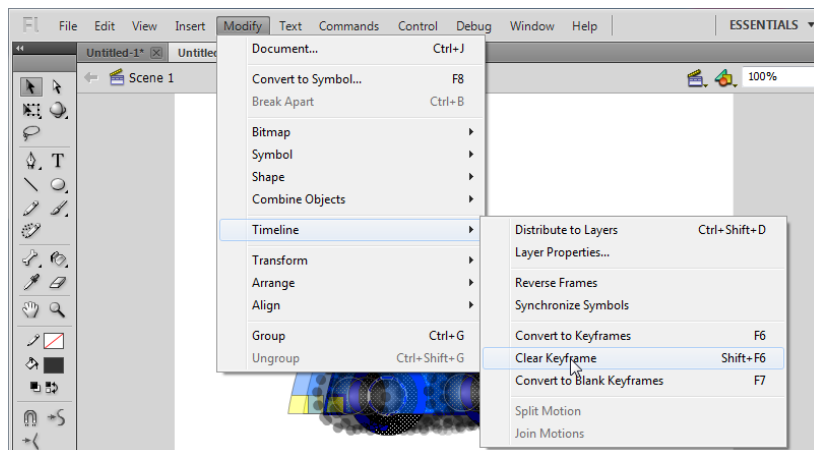


เฟรมที่เหลืออยู่



❖ การเปลี่ยนคีย์เฟรมไปเป็นเฟรม

เลือกคีย์เฟรมนั้น แล้วเลือกเมนูคำสั่ง Modify เลือกคำสั่ง Timeline แล้วเลือกที่ Clear Keyframe คีย์เฟรมนั้นรวมทั้งเฟรมก่อนหน้าจะถูกแทนที่ด้วยออบเจกต์ในเฟรมก่อนหน้านั้น



❖ การขยายช่วงเฟรม

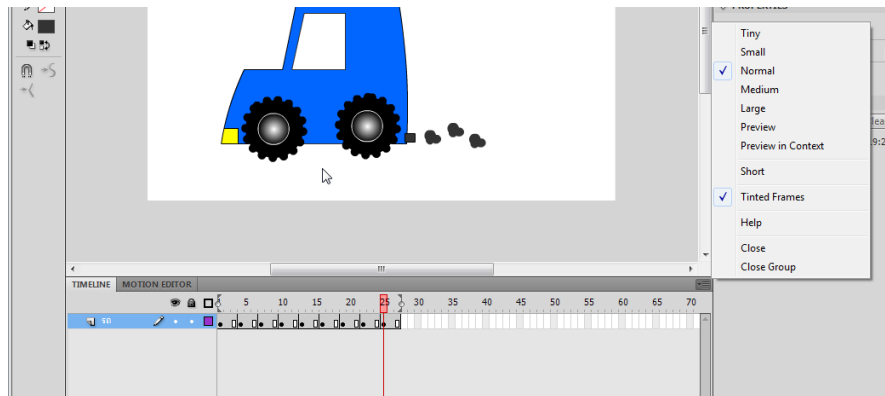
กดปุ่ม Alt ค้างไว้ แล้วลากคีย์เฟรมสุดท้ายออกไป

❖ การย้ายตำแหน่งคีย์เฟรม

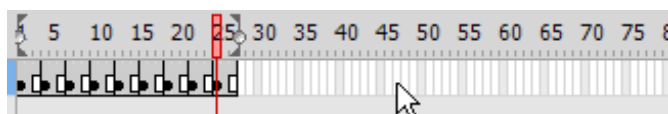
ลากคีย์เฟรมนั้นไปยังตำแหน่งใหม่

❖ การปรับการแสดงผลเฟรม

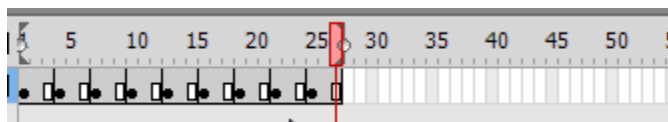
คลิกปุ่ม  ตรงมุมบนขวาของส่วนแสดงเฟรมในพาเนล Timeline



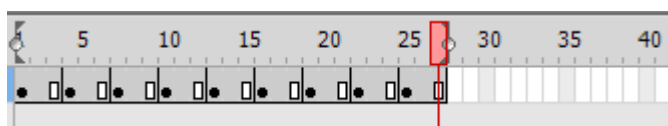
เลือก Tiny, Small, Normal, Medium, หรือ Large เพื่อปรับขนาดช่องเฟรมจากเล็กไปใหญ่



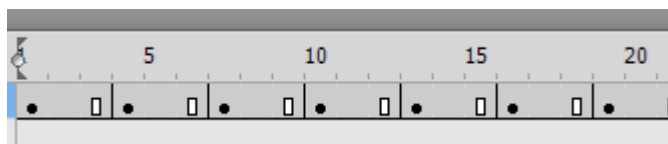
Tiny



Small



Normal

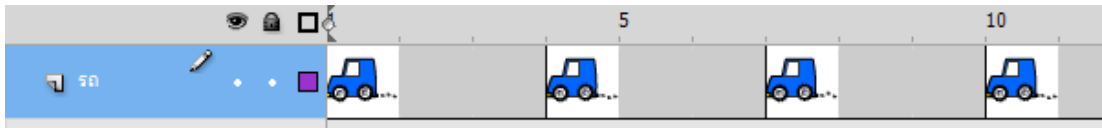


Medium



Large

เลือก Preview เพื่อแสดงรูปออบเจ็กต์ในแต่ละเฟรมด้วย

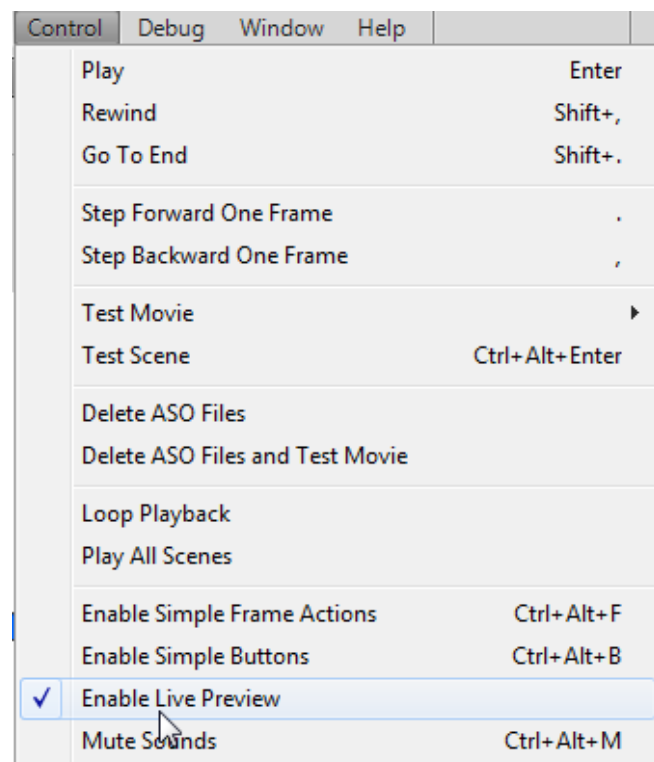


เลือก Preview in Content เพื่อแสดงทั้งสแตจในแต่ละเฟรม



การดูผลการแสดงมูฟวี่

การดูผลการแสดงจากเมนู Control

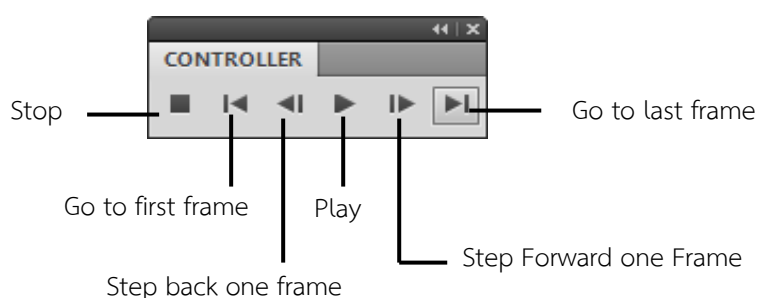


ความหมายคำสั่งต่างๆ ในเมนู Control

คำสั่ง	คำอธิบาย
Play	แสดงผลขึ้นบนสแตจ
Rewind	ถอยกลับ
Go To End	ไปยังสิ้นสุดท้าย
Step Forward One Frame	เลื่อนเดินหน้าที่ละเฟรม
Step Backward One Frame	ถอยหลังทีละเฟรม
Test Movie	แสดงผลมูฟวี่ในบราวเซอร์
Debug Movie	แก้ไขมูฟวี่
Test Scene	แสดงผลขึ้นในบราวเซอร์
Loop Playback	แสดงผลแบบวนรอบ
Play All Scenes	แสดงผลทุกชิ้น
Enable Simple Frame Actions	ให้ทดลองแอ็คชั่นที่กำหนดไว้ในเฟรมได้
Enable Simple Buttons	ให้ทดลองกดปุ่มได้
Mute Sounds	ปิดเสียงขณะแสดงผล

❖ การดูผลการแสดงด้วย Controller

เปิดใช้แผงควบคุม โดยเลือกเมนูคำสั่ง Window เลือกคำสั่ง Toolbars เลือกคำสั่ง Controller



เริ่มแสดงผลให้คลิกที่ปุ่ม Play

หยุดการแสดงผล ให้คลิกที่ปุ่ม Step Forward เพื่อเดินหน้า หรือคลิกที่ปุ่ม Step Backward เพื่อถอยหลัง หรือกดปุ่ม < และ > บนแป้นพิมพ์

❖ การดูผลการแสดงด้วยคำสั่ง Test Movie

ถึงแม้ว่าเราจะสามารถดูผลการแสดงของมูฟวี่ที่เราสร้างขึ้นได้ทันทีภายในไฟล์ชิ้นงานที่เรา กำลังสร้าง อยู่นั้นก็ตาม แต่จะมีการเคลื่อนไหวบางอย่างรวมทั้งการเคลื่อนไหวที่ต้องมีการโต้ตอบจะไม่สามารถแสดงผลได้ ภายในชิ้นงานจนกว่าเราจะสร้างให้เป็นไฟล์ Flash movie เสียก่อน ดังนั้นในการแสดงผลการเคลื่อนไหว เหล่านี้ เราจะต้องใช้คำสั่ง Test Movie ซึ่งจะทำหน้าที่ในการสร้างไฟล์ Flash movie จากไฟล์ชิ้นงาน ขณะนั้นและแสดงผลให้ทันที

เลือกเมนูคำสั่ง Control เลือกคำสั่ง Test Movie เพื่อแสดงผลทั้งมูฟวี่ หรือ เลือกเมนูคำสั่ง Control เลือกคำสั่ง Test Scene เพื่อแสดงผลเฉพาะซีนขณะนั้น ไฟล์ .swf ที่ได้จะอยู่ในโฟลเดอร์เดียวกับไฟล์ .fla

❖ การขอผลงานการแสดงในเว็บเบราว์เซอร์

เราสามารถขอแสดงผลการแสดงของไฟล์ชิ้นงานขณะนั้นในเว็บเบราว์เซอร์ได้ทันที โดยเลือกเมนูคำสั่ง File เลือกคำสั่ง Publish Preview เลือกคำสั่ง HTML

โปรแกรมจะทำการสร้างไฟล์ Flash movie (.swf) และแสดงผลในเว็บเบราว์เซอร์ที่มีอยู่ในระบบ เครื่องมือของเราด้วยโปรแกรม Flash Player ไฟล์ .swf ที่ได้จะอยู่ในโฟลเดอร์เดียวกับไฟล์ .fla