


## หน่วยการเรียนรู้ที่ 5

### มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 กัน (3)

#### พื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชัน (1)




ไทม์ไลน์ (Timeline) ใช้ควบคุมการแสดงภาพเคลื่อนไหว ประกอบด้วย 3 ส่วนดังนี้

1. เลเยอร์ (Layer) เป็นส่วนที่เปรียบเสมือนแผ่นใส
2. เฟรม (Frame) เป็นส่วนที่แสดงช่องเฟรม
3. หัวอ่าน (Playhead) เป็นส่วนที่เปรียบเสมือนหัวอ่าน

เลเยอร์ (Layer) ที่ถูกเลือกใช้งานอยู่จะปรากฏสัญลักษณ์  บนเลเยอร์นั้น แสดงว่าเป็นเลเยอร์ที่พร้อมแก้ไข สามารถวาด และปรับแต่งวัตถุได้ ซึ่งแต่ละเลเยอร์ มีคุณสมบัติต่างๆ ของตัวเอง จะไม่ส่งผลต่อเลเยอร์อื่นๆ


#### พื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชัน (2)

เฟรม (Frame) คือช่องที่แสดงภาพเคลื่อนไหวในแต่ละช่วงเวลา เมื่อนำมาแสดงตามลำดับอย่างรวดเร็วจะทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเฟรมแบ่งออกได้ 2 ชนิด ดังนี้

1. Keyframe คือเฟรมที่เรากำหนดข้อมูลเองโดยคีย์เฟรมที่เป็นเฟรมว่างไม่มีวัตถุ จะมีลักษณะ 
2. In - between frame คือเฟรมแทรกระหว่างกลาง มีลักษณะที่แตกต่างกันตามรูปแบบการเคลื่อนไหวของวัตถุ ได้แก่
  -  เฟรมแทรกระหว่างกลางที่ไม่มีการเคลื่อนไหวของวัตถุ
  -  เฟรมแทรกระหว่างกลางที่มีการเคลื่อนไหวของวัตถุ

Playhead (หัวอ่าน) การแสดงภาพเคลื่อนไหวตามลำดับในแต่ละเฟรม โดยหัวอ่านจะชี้อยู่ที่เฟรมที่กำลังแสดงอยู่บนสแตจ ซึ่งเราสามารถคลิกเลื่อนหัวอ่านไปมา เพื่อดูเฟรมที่ต้องการแก้ไขได้

#### การจัดการข้อความ

สามารถใส่ข้อความบนสแตจได้ โดยใช้เครื่องมือ  (Text Tool) ซึ่งแบ่งได้ 2 ประเภท

1. Classic Text ข้อความแบบดั้งเดิม
2. Text Layout Framework ข้อความแบบเฟรม