

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 6

### มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 กัน (4)

#### แอนิเมชันแบบ Classic Tween


Classic Tween เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบใช้ออบเจกต์เพียงชิ้นเดียวเคลื่อนที่เป็นเส้นตรงจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่ง เพียงแค่วางภาพในตำแหน่งที่ต่างกัน 2 ตำแหน่ง โดยตำแหน่งของวัตถุจะถูกคำนวณจากระยะห่างจาก key frame เริ่มต้น กับ key frame ปลายทาง

#### แอนิเมชันแบบ Motion Tween

Motion Tween เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการกำหนดการเคลื่อนที่ เพื่อให้โปรแกรมสร้างเส้น Path สำหรับกำหนดทิศทางของการเคลื่อนไหว โดยที่รูปทรงของวัตถุไม่มีการเปลี่ยนแปลง เหมาะสำหรับการทำภาพเคลื่อนไหวแบบต่อเนื่องสม่ำเสมอ เช่น เมฆลอย เป็นต้น ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

1. การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบลอยในแนวเส้นตรง
2. ภาพเคลื่อนไหวแบบหมุนไปพร้อมกับเคลื่อนที่
3. ภาพเคลื่อนไหวแบบย่อ - ขยาย
4. ภาพเคลื่อนไหวแบบปรับให้ค่อยชัดขึ้นหรือจางลง

#### แอนิเมชันแบบ Classic Motion Guide

Classic Motion Guide เป็นการวาดเส้นออบเจกต์ โดยการใช้เครื่องมือ  (Pencil tool) ในการกำหนดเส้นทางการเคลื่อนที่ของออบเจกต์ ซึ่งให้เคลื่อนที่ไปตามเส้นไกด์นั้นๆ ตามต้องการ โดยที่ต้องเชื่อมโยงออบเจกต์ที่จุดเริ่มต้นและจุดสุดท้ายกับเส้นไกด์ด้วย

#### Tip

น้องๆ ครับมารู้จักลักษณะการหมุนต่างๆ ใน Rotate กันเถอะ

None ไม่ให้หมุนวัตถุ

Auto หมุนวัตถุไปในทิศที่สั้นที่สุด

CW (Clockwise) หมุนวัตถุตามเข็มนาฬิกา

CCW (Counter Clockwise) หมุนวัตถุทวนเข็มนาฬิกา