



[HOT KEY](#)

คีย์ลัด สามารถอำนวยความสะดวกในขณะทำแอนิเมชัน แบ่งออกเป็นกลุ่ม ดังนี้

1. คีย์ลัดบน Timeline

Timeline	
เพิ่มเฟรม	F5
ลบเฟรม	Shift-F5
เพิ่มคีย์เฟรม	F6
ล้างคีย์เฟรม	Shift-F6
แตกคีย์เฟรมว่าง	F7
Play	Return
Rewind	Shift-Comma (,)
ไปเฟรมข้างหน้า 1 เฟรม	Period (.)
ไปเฟรมก่อนหน้า 1 เฟรม	Comma (,)

2. คีย์ลัด เกี่ยวกับ Symbol และ Shape

Symbols & Shapes	
แปลงเป็น Symbol	F8
สร้าง Symbol ใหม่	Ctrl+F8
แยกวัตถุออกเป็นส่วน ๆ	Ctrl+B
รวมวัตถุเป็นกลุ่ม	Ctrl+G
แยกกลุ่มวัตถุออกเป็นส่วน ๆ	Ctrl+Shift+G
เอาไปวางข้างหน้าหนึ่งระดับ	Ctrl+ลูกศรขึ้น
วางด้านหน้า	Ctrl+Shift+ลูกศรขึ้น
เอาไปวางข้างหลังหนึ่งระดับ	Ctrl+ลูกศรลง
วางด้านหลัง	Ctrl +Shift+ลูกศรลง
แยกไว้ต่างเลเยอร์	Ctrl+Shift+D
วางสำเนาไว้ ณ ตำแหน่งเดิม	Ctrl+Shift+V
เพิ่ม Shape Hint	Ctrl+Shift+H
Panels	
Actions	F9
Library	Ctrl+L
Properties	Ctrl+F3
Align	Ctrl+K
Transform	Ctrl+T
Document Properties	Ctrl+J
อื่น ๆ	
ทดสอบคลิก	Ctrl+Enter
Import to Stage	Ctrl+R

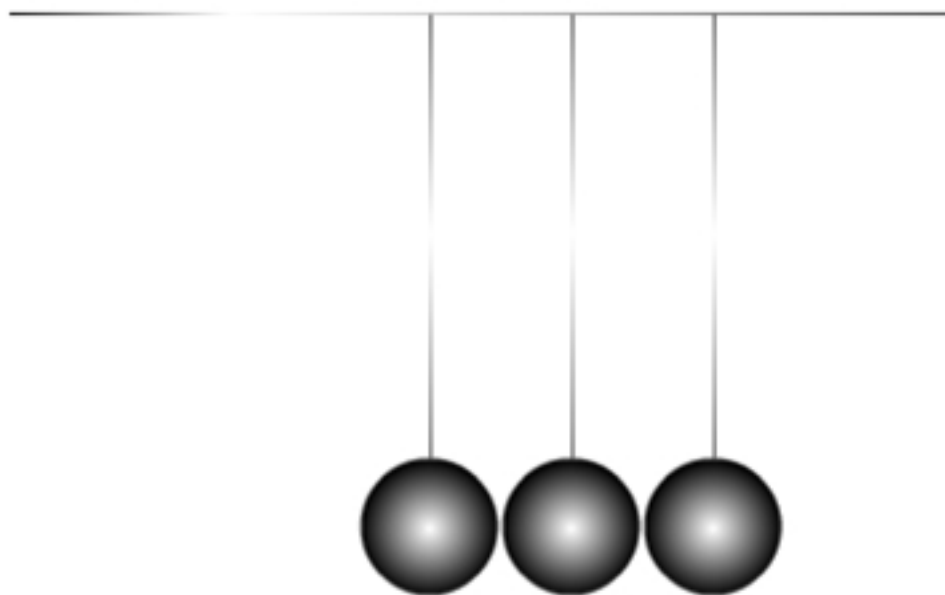
ตัวอย่างที่ 11 Pendulum

แนวคิด แสดงการแกว่งตัวของวัตถุ เคลื่อนที่ตามจุดหมุน โจทย์ การแกว่งตัวของลูกตุ้ม และใส่เสียงเมื่อลูกตุ้มกระทบกัน วิธีการ

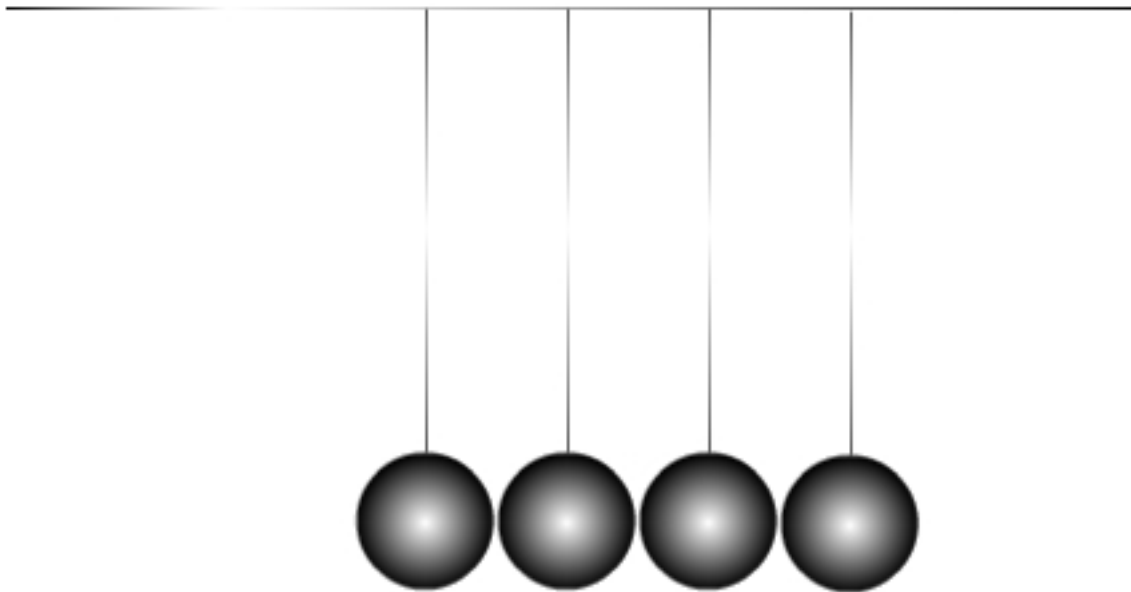
1. เปิดโปรแกรม Flash CS5.5 > Create New > ActionScript 2.0
2. บันทึกแฟ้มข้อมูลชื่อ pendulum
3. ที่ Layer 1 ให้ชื่อว่า BG ชิดเส้นตรง 1 เส้น เพื่อกำหนดเป็นเส้นแขวนลูกตุ้ม และกำหนดจุดที่เป็นตำแหน่งแขวนวัตถุ ในที่นี้ จะกำหนดแสดงวัตถุเป็นลูกตุ้ม
- 5 ลูก ตัวที่จะแกว่งคือลูกทางซ้ายและทางขวา นอกนั้นอยู่กับที่จากนั้น lock Layer BG
 - วิธีการ insert>new symbol>graphic กำหนดชื่อ Object ดังภาพ ไว้ใน LIBRARY



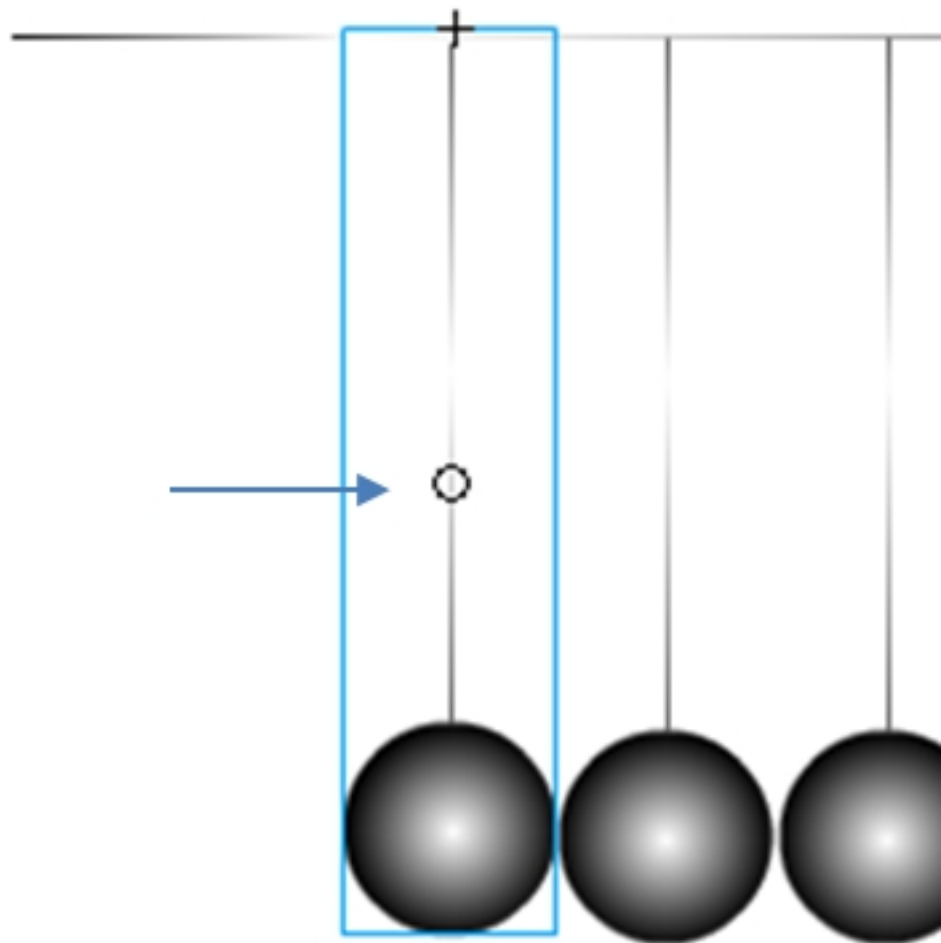
ที่จะให้เป็นที่เรียบร้อยก่อนที่พนักงาน Rockaway CBG ฝึกสนัก



ทางขวาเพิ่ม layer ใหม่ชื่อ Fixer BG ให้ชื่อ FIX_R โดยใช้แนวคิดว่า หากลูกดัมพ์ย้ายเคลื่อนที่ ลูกดัมพ์ขวาจะคงที่ ใน FIX_R จึงลาก object จาก LIBRARY มาวาง



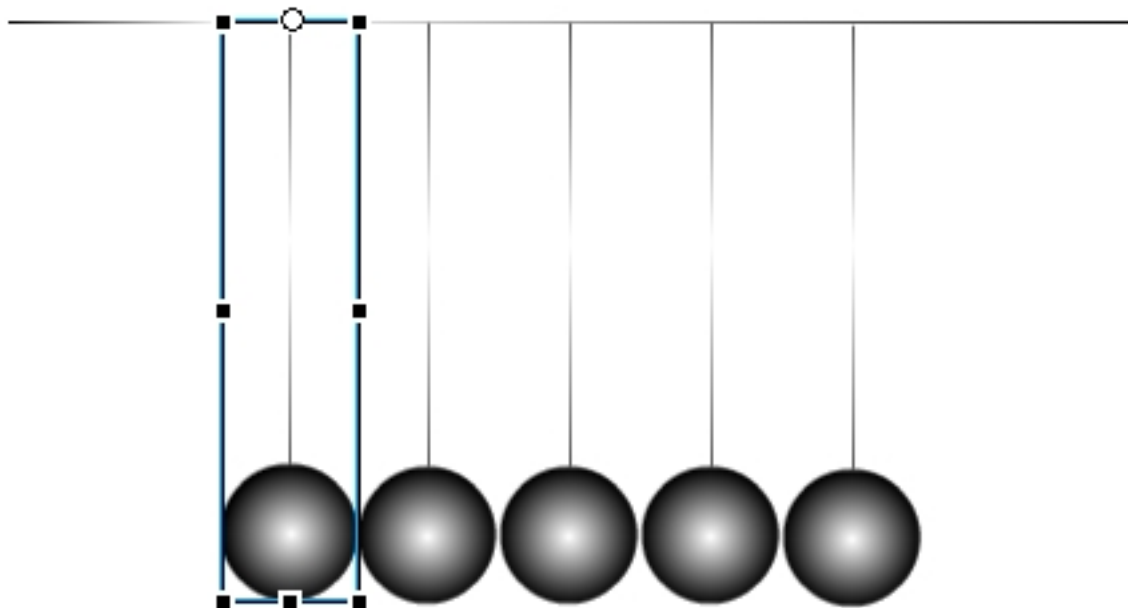
■ **เพิ่ม Layer ใหม่** เลือก Layer ใหม่ แล้วคลิก **FIXED** ในช่อง **MOVING** และคลิก **OK** ในช่อง **LIBRARY** มาวาง ทางซ้าย เลือกวัตถุที่ลากมาใหม่ กด Ctrl+C



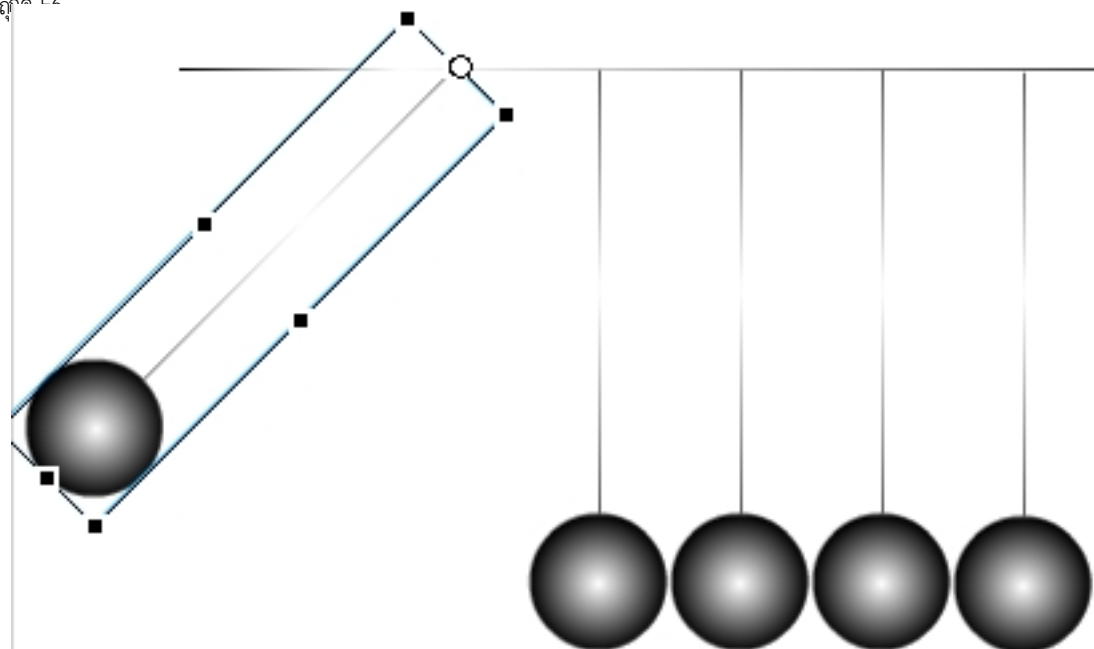
- **ผลลัพธ์ที่ได้** ควบคุมการแกว่งเป็นไปตามนี้

เขียนโดย Administrator

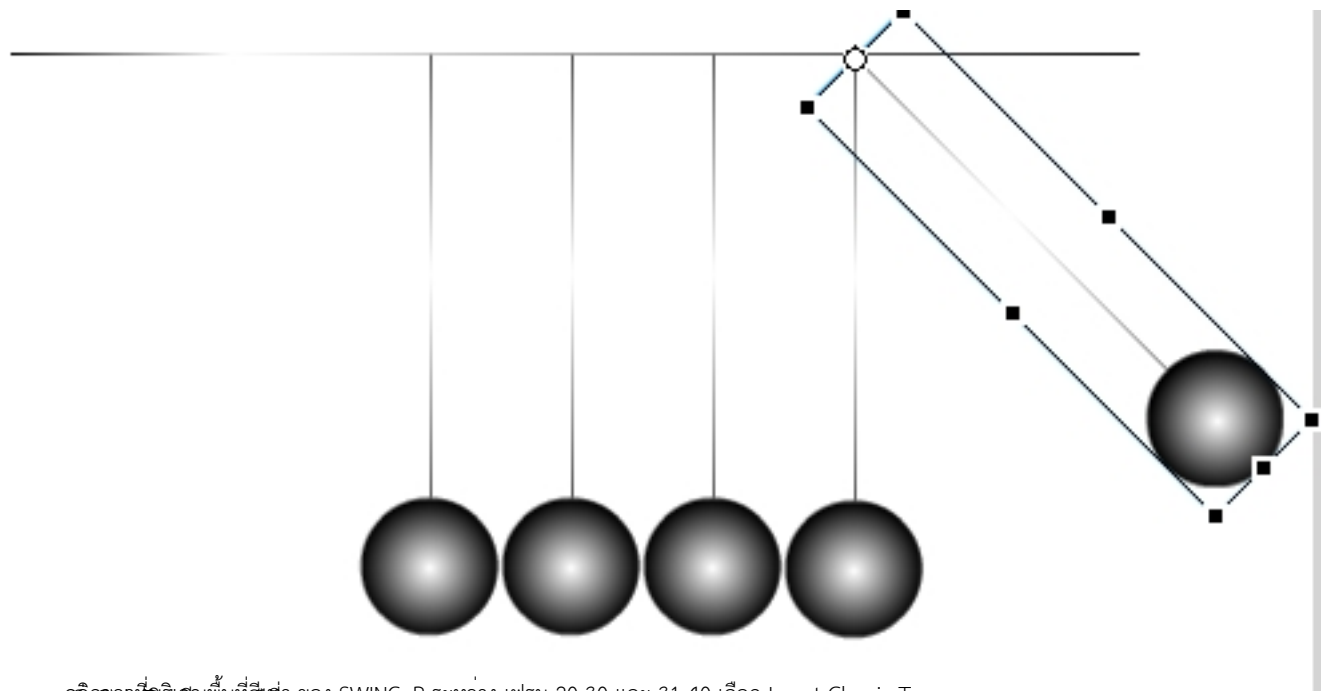
วันพุธที่ 17 กรกฎาคม 2013 เวลา 14:18 น. - แก้ไขล่าสุด วันอาทิตย์ที่ 25 มีนาคม 2018 เวลา 17:34 น.



= กด เฟรมที่ 10 ของ SWIN (5 วินาที) 56



= คลิกขวาที่ Timeline เพื่อใส่ SWIN (5 วินาที) 10 และ 11-20 เลือก Insert Classic Tween
กด เฟรมที่ 90 ของ SWIN (5 วินาที) 56



คลิกขวาที่ timeline แล้วเลือก SWING B ระหว่าง เฟรม 20-30 และ 31-40 เลือก Insert Classic Tween
การปรับเฟรมให้ตรงกับที่ผู้พัฒนาต้องการให้คลิกขวาที่ timeline แล้วเลือก SWING B ระหว่าง เฟรม 20-30 และ 31-40 เลือก Insert Classic Tween
[Download Source File](#)
ตัวอย่างที่ 10 Screen Saver

แนวคิด แสดงภาพเปลี่ยนไปมาบนพื้นที่ที่กำหนด ที่ไม่ใช่รูปทรงสี่เหลี่ยมหรือวงกลม และไม่ได้วางบนระนาบปกติ ซึ่งความสามารถของโปรแกรม Flash จะอำนวยความสะดวกในการดึง Shape ให้เป็นไปตามต้องการ โจทย์ การเปลี่ยนภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์แบบ Screen Saver วิธีการ

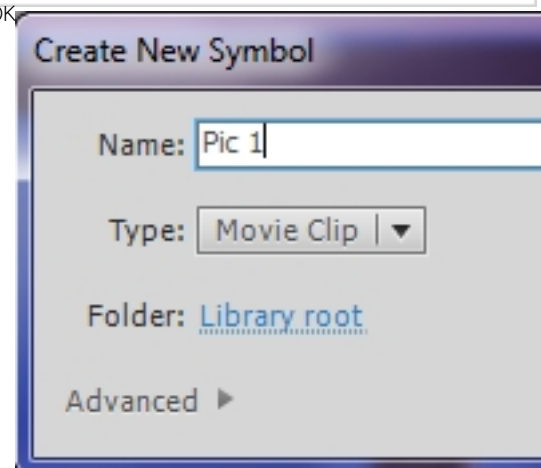
1. เปิดโปรแกรม Flash CS5.5 > Create New > ActionScript 2.0
 2. บันทึกแฟ้มข้อมูลชื่อ screen_saver
 3. ปรับขนาด Stage เป็น 550*400
 4. ที่ Layer 1 ให้ชื่อว่า BG วาดสี่เหลี่ยมผืนผ้า เพื่อกำหนดเป็นฉากหลัง และ lock Layer BG
 5. เพิ่ม Layer ใหม่ เหนือ Layer BG ให้ชื่อ Computer
- File> Import to stage ระบุชื่อ และที่อยู่ของภาพ ในที่นี้เลือกภาพนี้



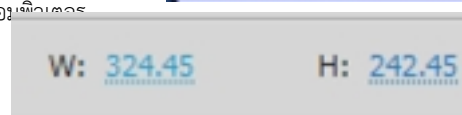
เมื่อ Playhead อยู่ที่ 1 วินาทีใน Timeline Computer layer จะถูกซ่อนไว้และ BG layer จะถูกแสดง



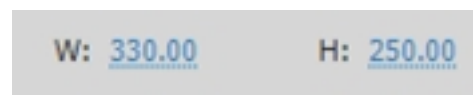
- ที่ stroke เป็น Movie Clip โดย Insert>New Symbol ให้ชื่อ Pic 1 กำหนดเป็น Movie Clip คลิก OK

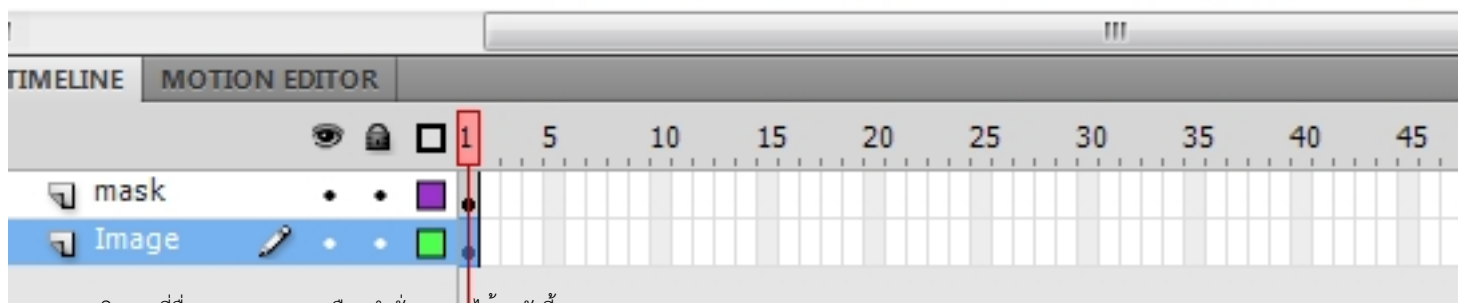
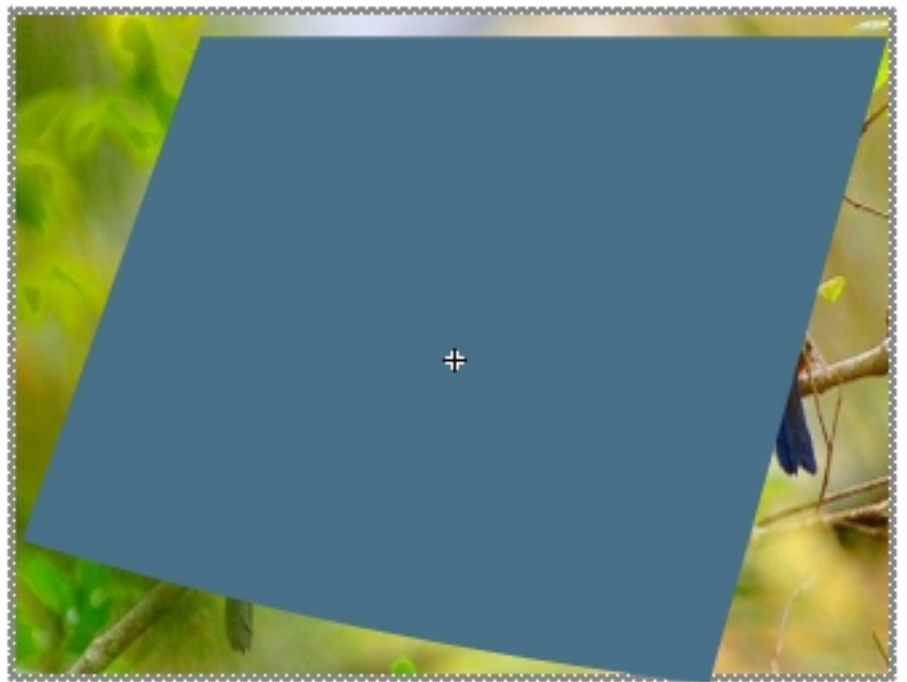


- == คำเตือนว่าในข้อนี้ผมใช้วงรีของ 50x50 pixel ชื่อ Pic 1

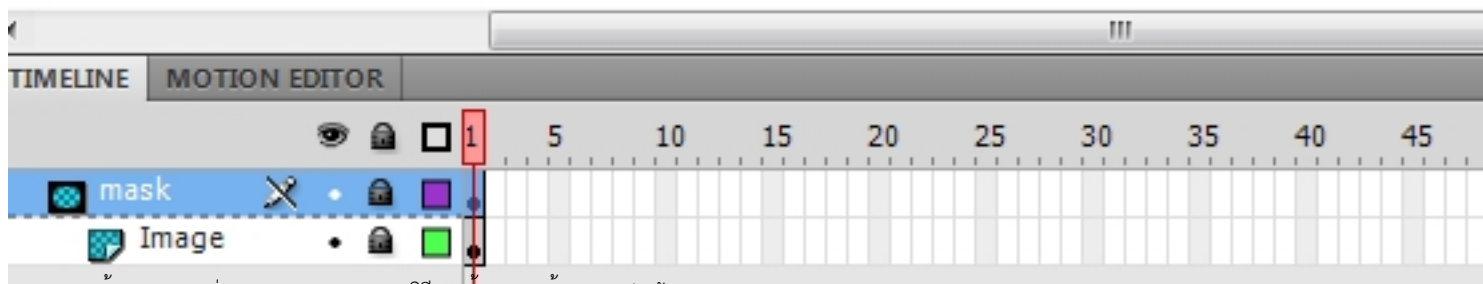


- == เวลาใช้บนจอที่ใดก็ได้ในจอของรายการจะนำไปเป็น Screen saver

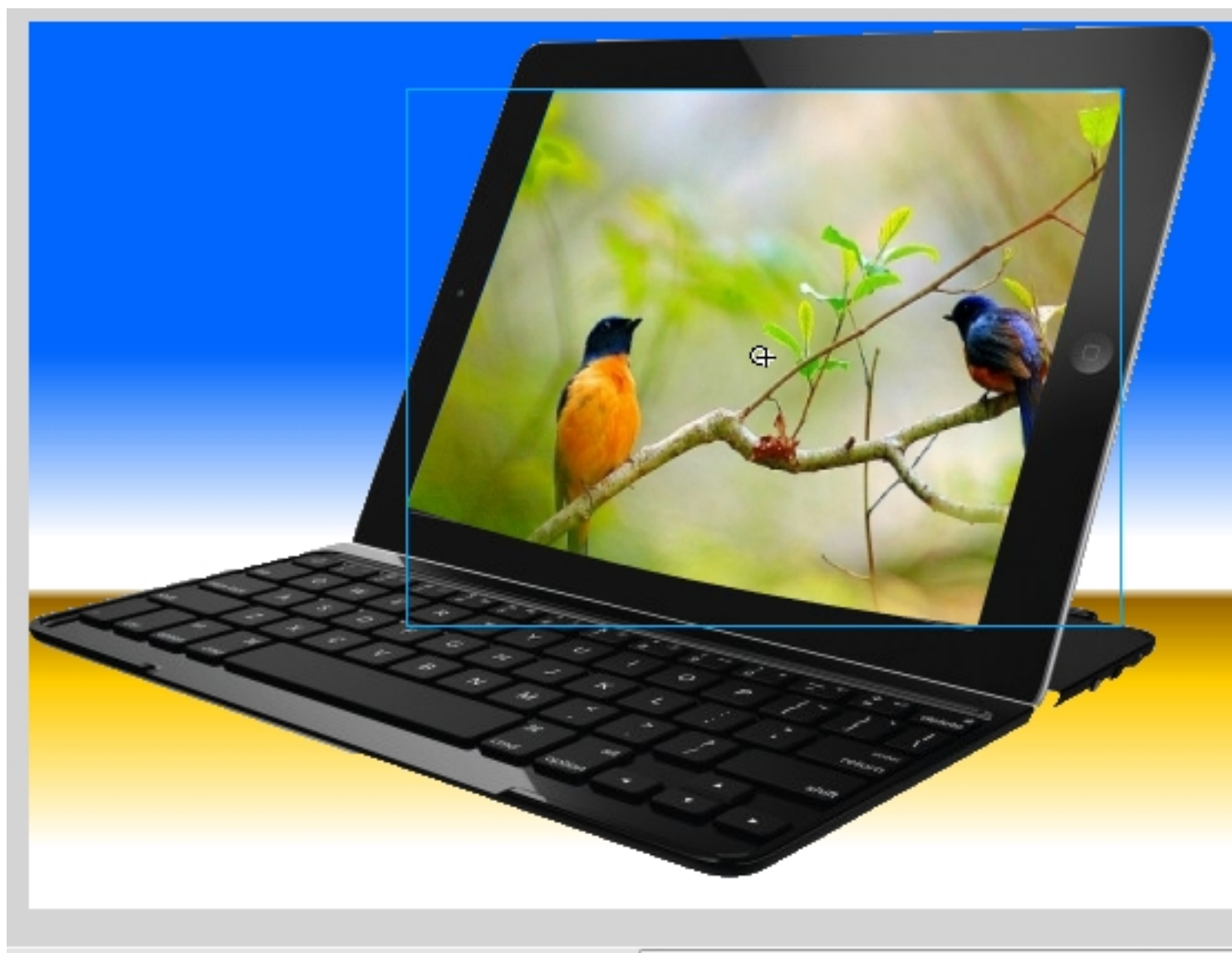




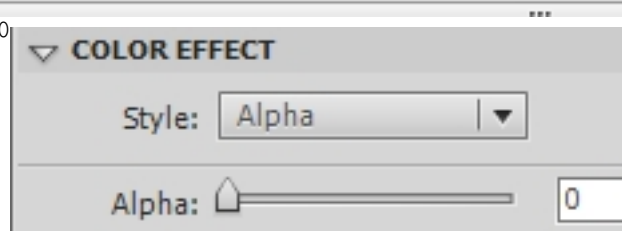
- คลิกขวาที่ชื่อ Layer mask เลือกคำสั่ง Mask ได้ผลดังนี้



= สไลด์ภาพที่ 1 ของ Picture 1 ถึง Picture 4 ตามวิธีการข้อ 12 ข้อ 20% ที่หน้าจอในภาพ

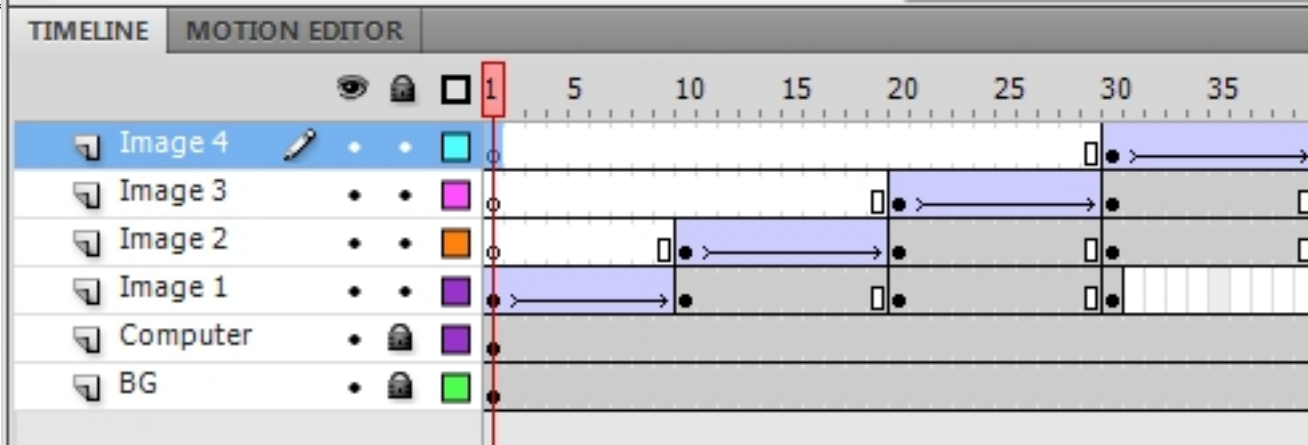


= กด F5 เพื่อเพิ่ม 100% ของ Layer ของ BG และ Layer Computer คือ Alpha ของ COLOR EFFECT เป็น 0



คลิกปุ่ม 1 ของ Layer ของ BG และ Layer Computer แล้วกด F5 เพื่อเพิ่ม 100% ของ Layer ของ BG และ Layer Computer คือ Alpha ของ COLOR EFFECT เป็น 0

คลิกปุ่ม 1 ของ Layer ของ BG และ Layer Computer แล้วกด F5 เพื่อเพิ่ม 100% ของ Layer ของ BG และ Layer Computer คือ Alpha ของ COLOR EFFECT เป็น 0

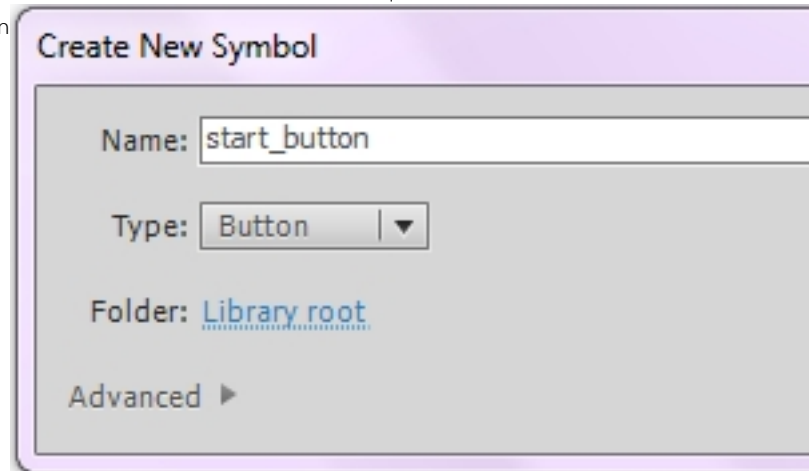


- กด Ctrl + Enter ดูผล

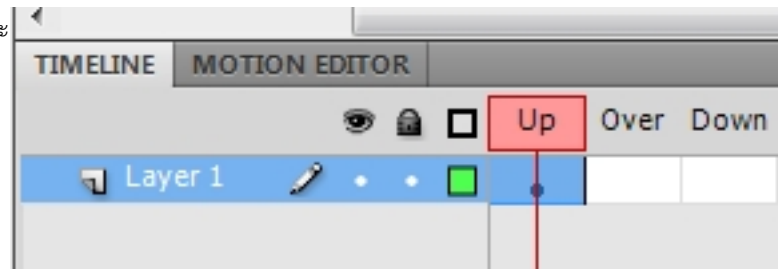
การประยุกต์ การสร้างกรอบลักษณะต่าง ๆ [Download Source File](#)
[ตัวอย่างที่ 12 การสร้างปุ่มควบคุม](#)

แนวคิด การสร้างปุ่มควบคุมการทำงาน โจทย์ สร้างปุ่ม PLAY และ STOP เพื่อให้รถวิ่งและหยุดในตำแหน่งที่ต้องการ วิธีการ

1. เปิดโปรแกรม Flash CS5.5 > Create New > ActionScript 2.0
2. บันทึกแฟ้มข้อมูลชื่อ control
3. ที่ Layer 1 วาดภาพวัตถุที่จะให้เคลื่อนที่
4. ใน ที่นี้สร้าง 2 Layer คือ BG และ CAR เพื่อวางภาพพื้นหลัง และวัตถุที่จะวิ่ง และกำหนดลักษณะการเคลื่อนที่ของวัตถุตามต้องการ ตัวอย่าง
5. การสร้างปุ่ม ที่เมนู Insert>New Symbol>Button ตั้งชื่อ start_button



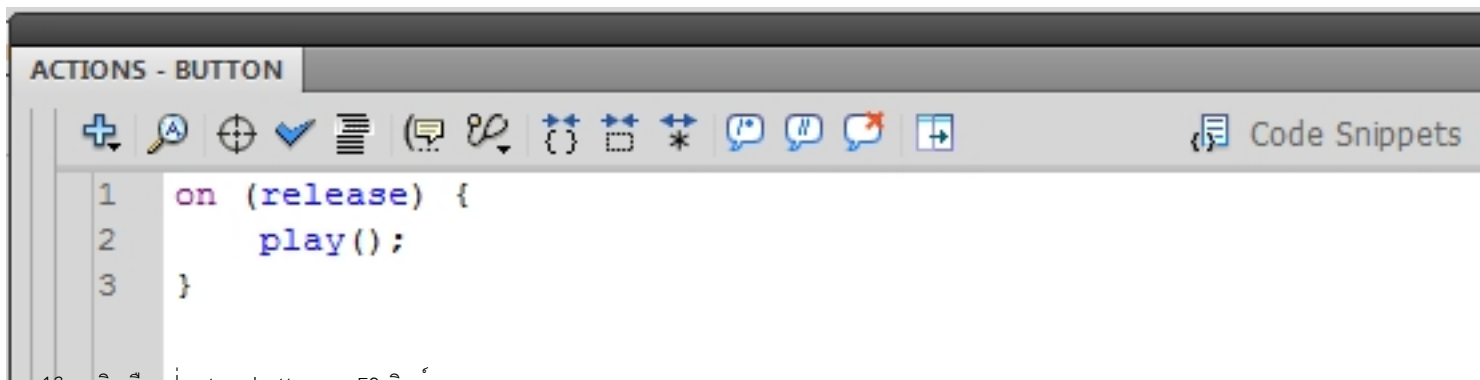
6. การทำงานจะเข้าสู่ หน้าต่าง start_button จะเห็นว่า ที่ Timeline มีลักษณะ



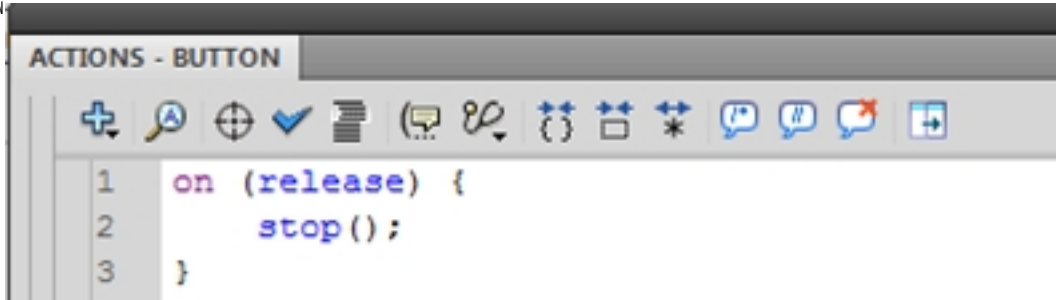
7. ณ ตำแหน่ง Up ให้สร้างวงกลม สีเขียว โดยกำหนดตำแหน่ง และขนาด ดังนี้



8. คลิกขวา ณ ตำแหน่ง Down เลือก Insert keyframe ขยายขนาดวงกลม สีเขียว เพิ่มขึ้น 20% โดยกำหนดตำแหน่งเดิม
9. ที่ Scene 1 ทำซ้ำข้อ 5 – 8 โดยกำหนดชื่อปุ่ม stop_button ลงสีแดง
10. ที่ Layer 1 ของ Scene 1 วาง animation ตามต้องการ
11. เพิ่ม layer ใหม่ เหนือ Layer 1 ลากปุ่มที่สร้างไว้ จาก LIBRARY มาวางที่ Stage
12. คลิกเลือกปุ่ม start_button กด F9 พิมพ์



13. คลิกเลือกปุ่ม stop_button กด F9 พิมพ์



การประยุกต์ใช้การใส่โค้ดกับงานที่ต้องการปุ่มควบคุมการทำงาน
[Download Source File](#)
[ตัวอย่างที่ 9 วัตถุหลายตัวเคลื่อนที่พร้อมกัน](#)

แนวคิด ต้องการให้วัตถุหลาย ๆ ตัวเคลื่อนที่พร้อม ๆ กัน เช่น ล้อรถหมุน ขณะที่รถวิ่งไป หลัก การ ต้องสร้างวัตถุ แยกออกเป็น ชิ้นส่วนย่อย และทำให้ชิ้นส่วนต่าง ๆ เคลื่อนไหว จากนั้นจึงนำมาประกอบกัน และนำส่วนประกอบที่สำเร็จแล้วมาวิ่งบน Stage

โจทย์

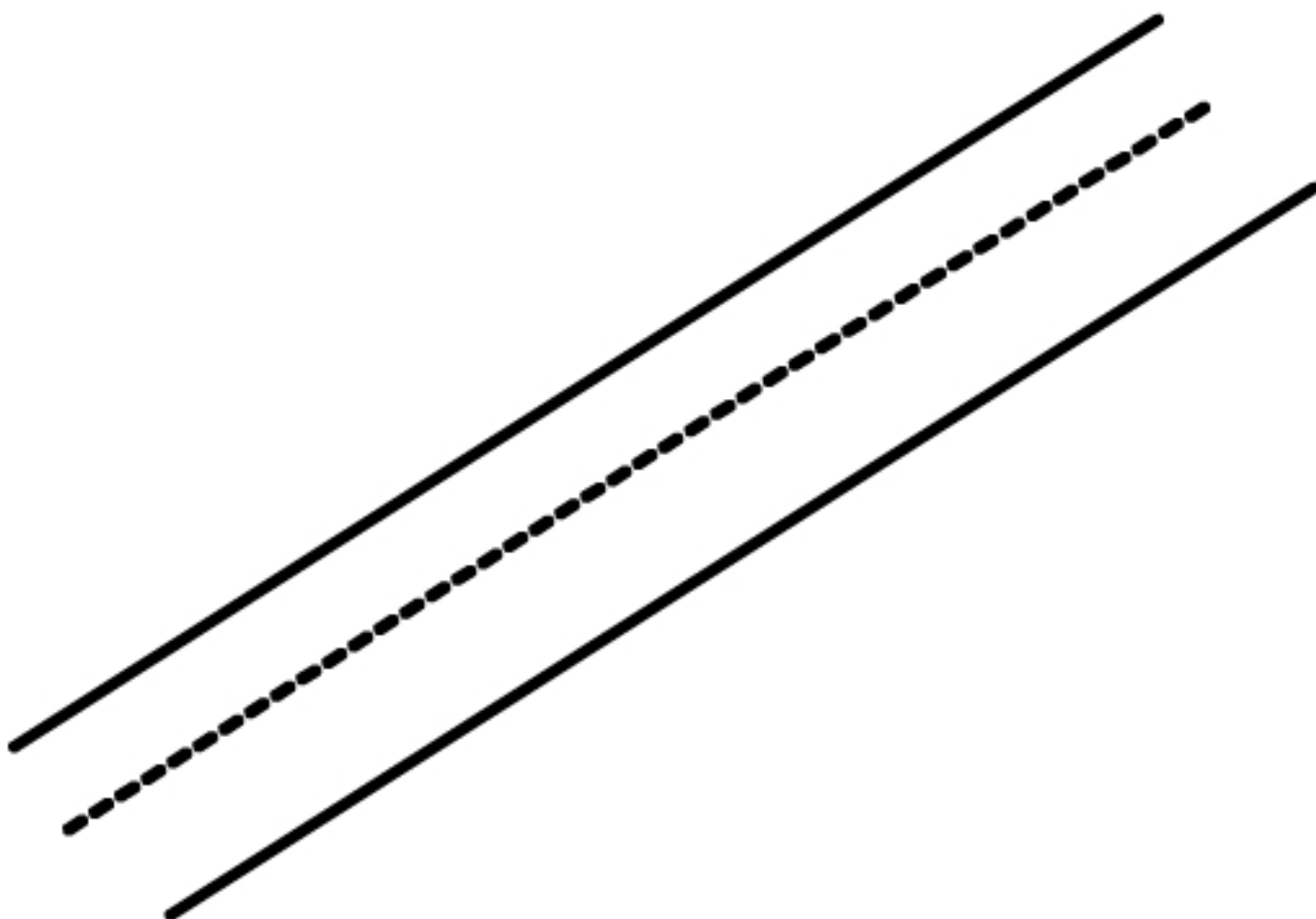
คนกำลังขี่จักรยาน

วิธีการ

1. เปิดโปรแกรม Flash CS5.5 > Create New > ActionScript 2.0
2. บันทึกแฟ้มข้อมูลชื่อ bike
3. ภาพที่ต้องเตรียม และ Import ไว้ที่ LIBRARY คือ ภาพ MAN BIKE WHEEL และ stand ดังภาพตัวอย่าง

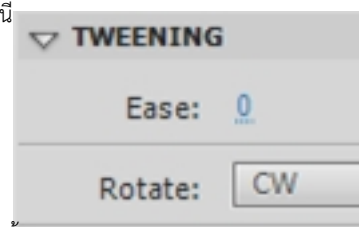


4. ณ Scene 1 เปลี่ยนชื่อ Layer 1 เป็น road วางภาพ ดังตัวอย่าง บน stage



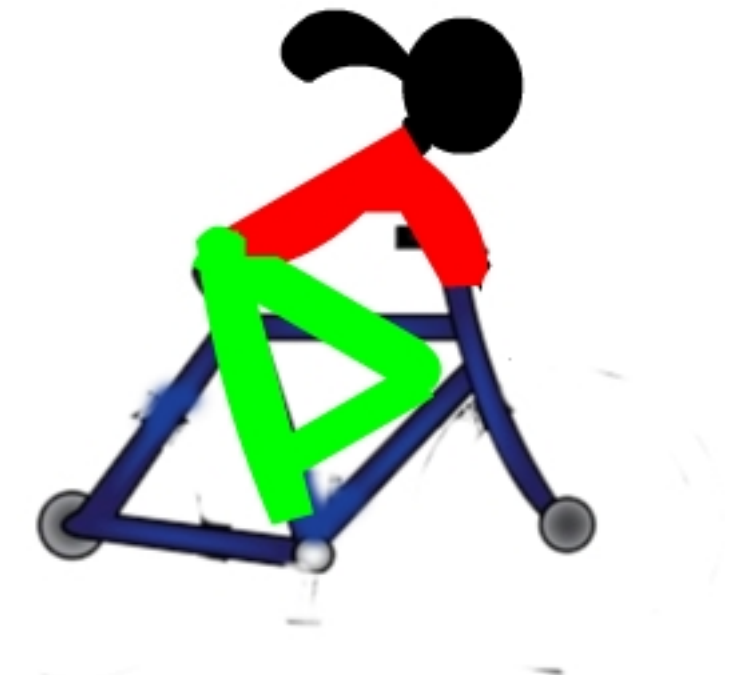
10. เมื่อทำ tweening แล้วคลิกที่จุดเริ่มต้นในช่อง Classic หรือ Classic Tween ใน Library มาวาง

ดังนี้

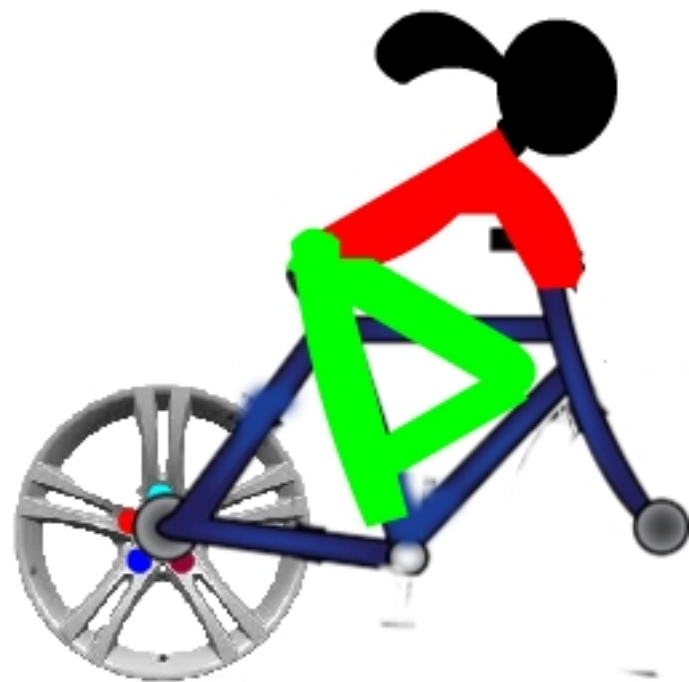


11. คลิกที่จุดเริ่มต้นของ tweening ที่ต้องการในช่อง Classic หรือ Classic Tween ใน Library มาวาง

ดังนี้ ดังนี้ ดังนี้



back1 ได้ภาพลักษณะของ Layer 1 ให้ Click and drag movie clip wheel จาก LIBRARY มาวางและใช้ให้ล้อของจักรยาน โผล่ใต้ Mainflw Animation Capa to



02. ขั้นตอนการนำภาพล้อจักรยาน (wheel) จาก LIBRARY มาวางและใช้ให้ล้อของจักรยาน โผล่ใต้ Mainflw Animation Capa to
การปรับตำแหน่งของล้อจักรยานให้ตรงกับตำแหน่งที่ล้อของจักรยานควรมีตำแหน่ง Download Source File