

ใบความรู้ที่ 3

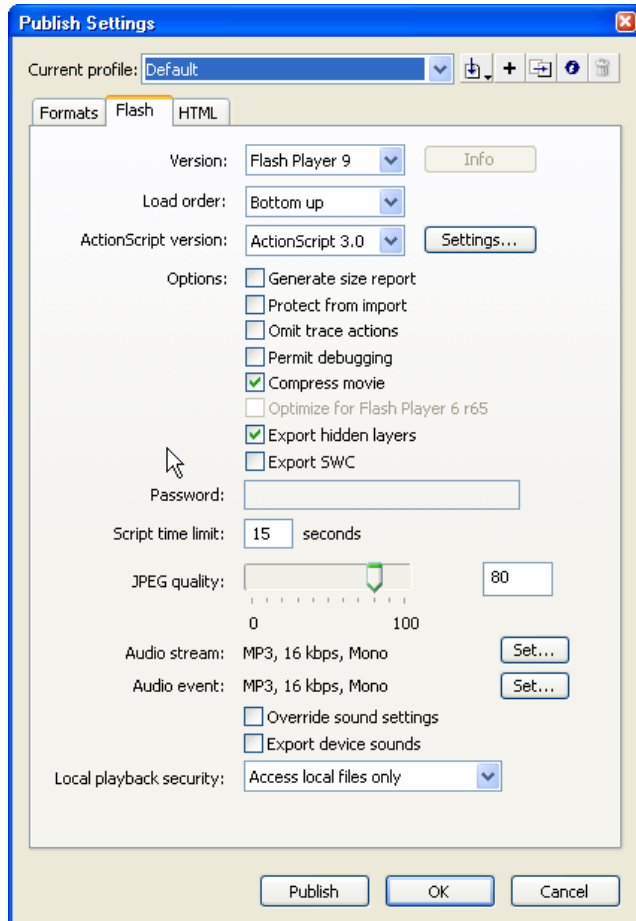
การบันทึกเป็นภาพเคลื่อนไหว

การบันทึกผลงานของ Flash เป็นภาพเคลื่อนไหว หรือ Flash Movie สามารถเลือกได้สอง

คำสั่ง คือ **File, Export, Export Movie...** โดยมีหน้าต่างการบันทึก และการเลือกฟอร์แมตคล้ายกับ

การบันทึกภาพนิ่งที่แนะนำไปก่อน นอกจากนี้ยังสามารถเลือกได้จากคำสั่ง **File, Publish**

Settings... ซึ่งเป็นคำสั่งที่นิยมเลือกใช้มากกว่า กรณีที่เป็นภาพเคลื่อนไหว โดยจะปรากฏหน้าต่างทำงาน ดังนี้



เลือกฟอร์แมตที่ต้องการใช้งาน

- ใช้งานในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ให้คลิกเลือกรายการ **Flash** และ **HTML**
- สร้าง **Movie** ในฟอร์แมต **QuickTime** ให้เลือกรายการ **QuickTime** ซึ่งจะได้อไฟล์ **Movie** ที่มีส่วนขยายเป็น **.mov**
- สร้าง **Movie** ที่สามารถนำเสนอได้ทันที โดยไม่ต้องอาศัย **Plug-Ins** ใดๆ ให้เลือกรายการ **Windows Projector** ซึ่งจะได้อไฟล์ที่มีส่วนขยาย **.exe** หรือเลือกรายการ **Macintosh Projector** สำหรับการนำเสนอบนเครื่องคอมพิวเตอร์ **Macintosh**

เมื่อเลือกรูปแบบไฟล์ที่ต้องการแล้ว ให้คลิกปุ่ม **Publish** โปรแกรมจะแปลงงานบน **Stage** เป็น **Movie** ตามฟอร์แมตที่เลือก โดยใช้ชื่อไฟล์เดียวกับไฟล์ **Flash** ต้นฉบับทำงานกับ

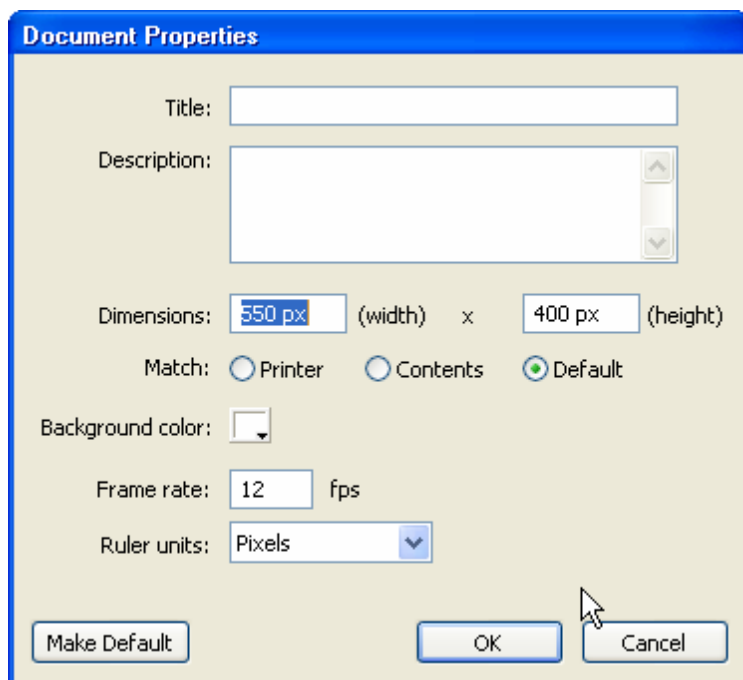
Stage

Stage เป็นชื่อเรียกพื้นที่สร้างภาพกราฟิกของ **Flash** นับเป็นพื้นที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานกราฟิก หรือสร้าง **Movie** มีลักษณะเป็นพื้นที่สี่เหลี่ยมสีขาวล้อมด้วยกรอบสีเทา ภาพกราฟิกหรือวัตถุใดๆ สามารถวางได้บนพื้นที่สีขาว และสีเทา แต่เมื่อสั่งนำเสนอผลงาน เฉพาะภาพกราฟิกหรือวัตถุที่วางบนพื้นที่สีขาวเท่านั้น ที่จะแสดงผล

ขนาดของ Stage

ขนาดของ **Stage** จะหมายถึงพื้นที่การแสดงผลของ **Movie** นั้นเอง ดังนั้นก่อนสร้างงานควรกำหนดขนาดของ **Stage** ให้เหมาะสมและตรงกับการใช้งานจริง การกำหนดขนาดของ **Stage** กระทำได้โดย

- เลือกคำสั่ง **File, New...** เพื่อเข้าสู่โหมดการสร้าง **Movie**
- คลิกเลือกคำสั่ง **Modify, Document...**



- กำหนดค่าความกว้าง ความสูงของ Stage (หน่วยปกติจะเป็น pixel) จากรายการ

Dimensions:

กรณีที่มีข้อมูลบน Stage สามารถคลิกปุ่ม Match: Printer หรือ Contents เพื่อให้ Flash ปรับขนาดให้เหมาะสมกับข้อมูล โดยอัตโนมัติ

- เลือกสีพื้นของ Stage จากตัวเลือก Background color:


- รายการ Frame rate: เป็นหน่วยวัดการสร้างภาพเคลื่อนไหว หมายถึงในเวลา 1 วินาทีจะต้องมีภาพกี่เฟรม จึงจะทำให้ภาพเคลื่อนไหวมีความสมจริง ถ้ากำหนดน้อยเกินไปก็

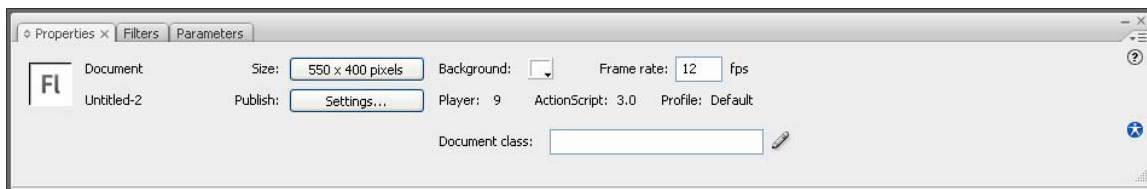
จะทำให้มีอาการกระตุก และหากเร็วเกินไปก็จะทำให้สูญเสียรายละเอียด การนำเสนอ

บนเว็บ ค่า 12 เฟรมต่อวินาที เป็นค่าที่เหมาะสมที่สุด แต่การสร้างภาพยนตร์เช่น QuickTime หรือ AVI จะต้องกำหนดไว้ที่ 24 เฟรมต่อวินาที

- Ruler units: หน่วยวัดของไม้บรรทัด และหน่วยวัดการสร้างวัตถุต่างๆ แนะนำให้ใช้หน่วยเป็น pixels

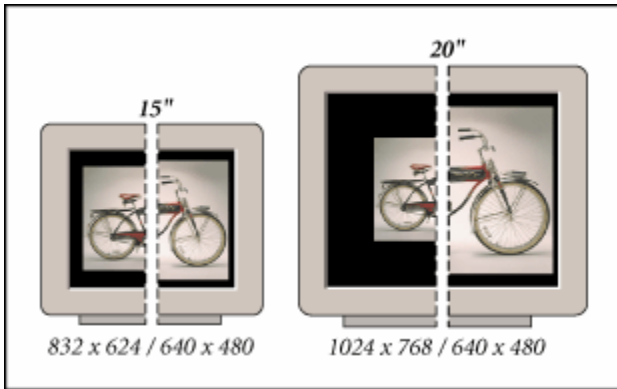
การกำหนดขนาดและคุณสมบัติอื่นๆ ของ Stage ยังสามารถเลือกได้จาก Properties

Panel โดยต้องอยู่ในโหมดการใช้เครื่องมือ Selection 



ข้อแนะนำการกำหนดขนาดของ Stage

วัตถุประสงค์หลักของการพัฒนา Flash Movie ก็คือการนำไปใช้เป็นองค์ประกอบของเว็บไซต์ ในปัจจุบันหน้าเว็บไซต์ที่ถือว่าเป็นมาตรฐานจะมีขนาดที่เหมาะสมกับการแสดงบนจอภาพขนาด 1024 x 768 pixels



ดังนั้นขนาดของ Stage ควรกำหนดให้มีความกว้าง ความสูงสัมพันธ์กับเลย์เอาต์ของหน้าเว็บ

Ruler, Grid, Guides

Ruler, Grid, Guides เครื่องมือช่วยกำหนดขอบเขต และวางตำแหน่งการสร้างกราฟิกบน Stage โดย

- Ruler แถบไม้บรรทัดจะปรากฏที่ขอบด้านซ้าย และด้านบนของ Stage สามารถ

เปิด/ปิดได้จากคำสั่ง **View, Rulers**

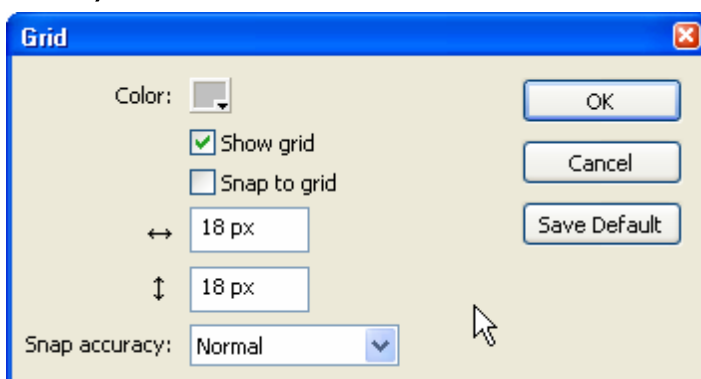
- Grid มีลักษณะเป็นตารางหมากรุก ที่แบ่งเป็นช่องเล็ก ช่วยในการกำหนด

ตำแหน่งในการสร้าง ย่อ/ขยาย หรือเคลื่อนย้ายวัตถุบน Stage สามารถเปิด/ปิดได้จาก

คำสั่ง **View, Grids, Show Grids**

โดยปกติขนาดของช่องตารางจะมีค่าเท่ากับ 18×18 pixels ซึ่งปรับแต่งได้จากคำสั่ง **View,**

Grids, Edit Grid...



Guide มีลักษณะเป็นเส้นตรงที่ผู้ใช้สามารถกำหนดตำแหน่ง เพื่อช่วยในการกระยะต่างๆ ช่วยในการวาดภาพ เคลื่อนย้ายตำแหน่งลักษณะเดียวกับกริด แต่มีความอิสระมากกว่า โดยการ

ทำงานจะต้องอยู่ในสภาวะการเปิดใช้งาน **Ruler** ก่อนเสมอ จากนั้นนำเมาส์ไปชี้ในแถบไม้บรรทัด (ด้านใดก็ได้) กดปุ่มเมาส์ค้างไว้ เมื่อลากเมาส์จะปรากฏเส้นตรงสีเขียววาง ณ ตำแหน่งที่ปล่อยเมาส์ การปรับย้ายตำแหน่งเส้นไกด์ กระทำได้โดยคลิกเลือกเครื่องมือ **Move** แล้วนำเมาส์ไปชี้ที่เส้นไกด์ เพื่อปรับย้ายตำแหน่ง



คำสั่งที่เกี่ยวข้องกับแถบไม้บรรทัด, **Grids** และไกด์ คือคำสั่ง **Snap to...** ซึ่งมีหลายคำสั่ง เช่น

- **Snap to Grids** ช่วยให้การวาด/สร้างวัตถุ, การย่อขยาย หรือย้ายตำแหน่งอิงเส้นกริดที่กำหนดไว้
- **Snap to Guides** ช่วยให้การวาด/สร้างวัตถุ, การย่อขยาย หรือย้ายตำแหน่งอิงเส้นไกด์ที่กำหนดไว้
- **Snap to Objects** ช่วยให้การวาด/สร้างวัตถุ, การย่อขยาย หรือย้ายตำแหน่งอิงจุดกึ่งกลาง (Center Point) ของวัตถุ