**ใบงานที่ 3**

**การบันทึกเป็นภาพเคลื่อนไหว**

การบันทึกผลงานของ Flash เป็นภาพเคลื่อนไหว หรือ Flash Movie สามารถเลือกได้สอง

คำสั่ง คือ ***…………………………….*** โดยมีหน้าต่างการบันทึก และการเลือกฟอร์แมตคล้ายกับ

การบันทึกภาพนิ่งที่แนะนำไปก่อน นอกจากนี้ยังสามารถเลือกได้จากคำสั่ง ***……………………..***

***……………….*** ซึ่งเป็นคำสั่งที่นิยมเลือกใช้มากกว่า กรณีที่เป็นภาพเคลื่อนไหว โดยจะปรากฏหน้าต่างทำงาน ดังนี้



เลือกฟอร์แมตที่ต้องการใช้งาน

• ใช้งานในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ให้คลิกเลือกรายการ Flash และ ………………….

• สร้าง Movie ในฟอร์แมต QuickTime ให้เลือกรายการ …………………… ซึ่งจะได้ไฟล์Movie ที่มีส่วนขยายเป็น .mov

• สร้าง Movie ที่สามารถนำเสนอได้ทันที โดยไม่ต้องอาศัย Plug-Ins ใดๆ ให้เลือก

รายการ Windows Projector ซึ่งจะได้ไฟล์ที่มีส่วนขยาย .exe หรือเลือกรายการ

Macintosh Projector สำหรับการนำเสนอบนเครื่องคอมพิวเตอร์ Macintosh

เมื่อเลือกรูปแบบไฟล์ที่ต้องการแล้ว ให้คลิกปุ่ม Publish โปรแกรมจะแปลงงานบน Stage

เป็น Movie ตามฟอร์แมตที่เลือก โดยใช้ชื่อไฟล์เดียวกับไฟล์ Flash ต้นฉบับ**ทำงานกับ**

**Stage**

Stage เป็นชื่อเรียก………………………… นับเป็นพื้นที่สำคัญในการสร้างสรรค์

งานกราฟิก หรือสร้าง Movie มีลักษณะเป็น…………………………. ภาพกราฟิก

หรือวัตถุใดๆ สามารถวางได้บนพื้นที่สีขาว และสีเทา แต่เมื่อสั่งนำเสนอผลงาน เฉพาะภาพกราฟิก

หรือวัตถุที่วางบนพื้นที่สีขาวเท่านั้น ที่จะแสดงผล

**ขนาดของ Stage**

ขนาดของ Stage จะหมายถึง…………………………….. ดังนั้นก่อนสร้างงานควร

กำหนดขนาดของ Stage ให้เหมาะสมและตรงกับการใช้งานจริง การกำหนดขนาดของ Stage

กระทำได้โดย

• เลือกคำสั่ง ***……………………*** เพื่อเข้าสู่โหมดการสร้าง Movie

• คลิกเลือกคำสั่ง ***………………………………….***



• กำหนดค่าความกว้าง ความสูงของ Stage (หน่วยปกติจะเป็น pixel) จากรายการ

………………………….:

กรณีที่มีข้อมูลบน Stage สามารถคลิกปุ่ม Match: Printer หรือ Contents เพื่อให้

Flash ปรับขนาดให้เหมาะสมกับข้อมูลโดยอัตโนมัติ

• เลือกสีพื้นของ Stage จากตัวเลือก ………………………………..:

• รายการ Frame rate: เป็นหน่วยวัดการสร้างภาพเคลื่อนไหว หมายถึงในเวลา 1 วินาทจะต้องมีภาพกี่เฟรม จึงจะทำให้ภาพเคลื่อนไหวมีความสมจริง ถ้ากำหนดน้อยเกินไปก็

จะทำให้มีอาการกระตุก และหากเร็วเกินไปก็จะทำให้สูญเสียรายละเอียด การนำเสนอ

บนเว็บ ค่า 12 เฟรมต่อวินาที เป็นค่าที่เหมาะสมที่สุด แต่การสร้างภาพยนตร์เช่นQuickTime หรือ AVI จะต้องกำหนดไว้ที่ 24 เฟรมต่อวินาที

• Ruler units: หน่วยวัดของไม้บรรทัด และหน่วยวัดการสร้างวัตถุต่างๆ แนะนำให้ใช้

หน่วยเป็น …………………………..

การกำหนดขนาดและคุณสมบัติอื่นๆ ของ Stage ยังสามารถเลือกได้จาก Properties

Panelโดยต้องอยู่ในโหมดการใช้เครื่องมือ Selection



**ข้อแนะนำการกำหนดขนาดของ Stage**

วัตถุประสงค์หลักของการพัฒนา Flash Movie ก็คือการนำไปใช้เป็นองค์ประกอบของ

เว็บไซต์ ในปัจจุบันหน้าเว็บไซต์ที่ถือว่าเป็นมาตรฐานจะมีขนาดที่เหมาะสมกับการแสดงบนจอภาพ

ขนาด 1024 x 768 pixels



ดังนั้นขนาดของ Stage ควรกำหนดให้มีความกว้าง ความสูงสัมพันธ์กับเลย์เอาท์ของหน้า

เว็บ

**Ruler, Grid, Guides**

Ruler, Grid, Guides……………………………………….โดย

• Ruler แถบไม้บรรทัดจะปรากฏที่ขอบด้านซ้าย และด้านบนของ Stage สามารถ

เปิด/ปิดได้จากคำสั่ง ***………………………..***

• Grid มีลักษณะเป็นตารางตาหมากรุก 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 เพื่อช่วยในการกะระยะต่างๆ

ช่วยในการวาดภาพ เคลื่อนย้ายตำแหน่งลักษณะเดียวกับกริด แต่มีความอิสระมากกว่า โดยการ

ทำงานจะต้องอยู่ในสภาวะการเปิดใช้งาน Ruler ก่อนเสมอ จากนั้นนำเมาส์ไปชี้ในแถบไม้บรรทัด

(ด้านใดก็ได้) กดปุ่มเมาส์ค้างไว้ เมื่อลากเมาส์จะปรากฏเส้นตรงสีเขียววาง ณ ตำแหน่งที่ปล่อยเมาส์

การปรับย้ายตำแหน่งเส้นไกด์ กระทำได้โดยคลิกเลือกเครื่องมือ Moveแล้วนำเมาส์ไปชี้ที่เส้น

ไกด์ เพื่อปรับย้ายตำแหน่ง



คำสั่งที่เกี่ยวข้องกับแถบไม้บรรทัด, Grids และไกด์ คือคำสั่ง ***Snap to…*** ซึ่งมีหลายคำสั่ง

เช่น

• Snap to Grids ช่วยให้การวาด/สร้างวัตถุ, การย่อขยาย หรือย้ายตำแหน่งอิง

เส้นกริดที่กำหนดไว้

• Snap to Guides ช่วยให้การวาด/สร้างวัตถุ, การย่อขยาย หรือย้ายตำแหน่งอิงเส้น

ไกด์ที่กำหนดไว้

• Snap to Objects ช่วยให้การวาด/สร้างวัตถุ, การย่อขยาย หรือย้ายตำแหน่งอิงจุด

กึ่งกลาง (Center Point) ของวัตถุ