

ใบความรู้

เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Classic Tween

เป็นการเคลื่อนไหวที่แบบธรรมดาๆ คลาสสิกๆ เลย การเคลื่อนไหวที่แบบนี้จะสามารถทำได้ 1 วัตถุต่อ 1

เลเยอร์ ต่อ 1 Tween ถึงแม้จะมีวัตถุหลายชิ้น เมื่อกดใช้ Classic Tween วัตถุทั้งหมดจะถูกสร้างเป็น Symbol ใหม่ 1 Symbol

1. ย้ายตำแหน่ง (Move)

ทำได้ดีกับวัตถุ 2 มิติเท่านั้น (X , Y) พอเปลี่ยนเป็น 3 มิติ โดยเครื่องมือ 3D Rotation Tool จะไม่สามารถใช้ Classic Tween ได้



2. ปรับขนาด (Scale)

สามารถปรับขนาดได้ทั้งด้านกว้าง และด้านยาว หรือจะปรับในอัตราส่วนที่เท่ากันก็ได้ มันก็จะเป็นเหมือนการขยายเท่ากันทุกด้าน



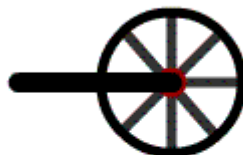
SCALE

3. หมุน (Rotate)

ก็เป็นการหมุนรอบจุดศูนย์กลาง ซึ่งจุดศูนย์กลางนั้น สามารถย้ายไปยังจุดที่ต้องการได้



ROTATE



ROTATE

4. เอียง (Skew)

ก็เอียงอ่านะ มีเอียงแนวตั้ง และเอียงแนวนอน ไม่มีอะไรมาก

การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม

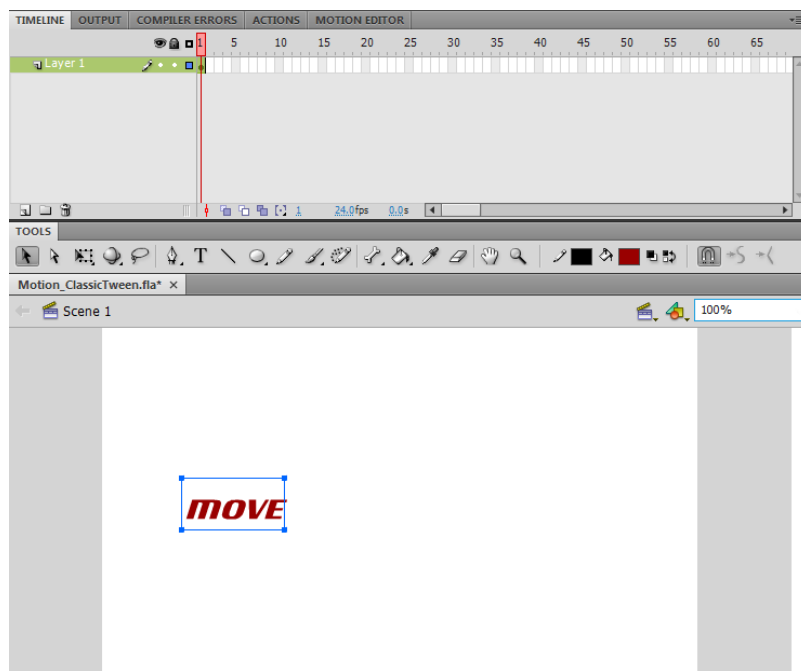
Adobe Flash อ.นิวัฒน์ สารบุญ



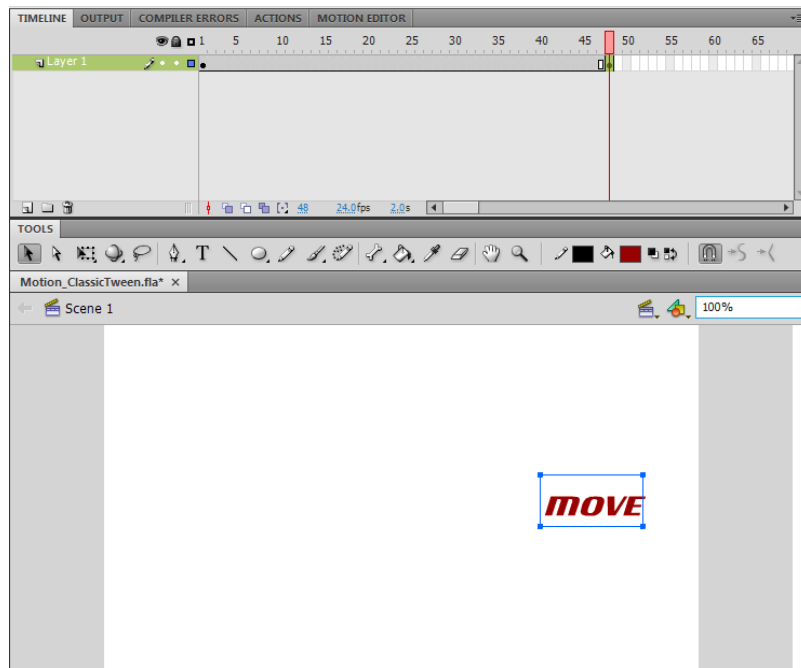
ข้างบนเป็นแค่ตัวอย่างเฉยๆ
ลองมาดูวิธีสร้าง Motion แบบ Classic Tween กันดีกว่า...

1. เคลื่อนที่ ย้ายตำแหน่ง ธรรมดาๆ

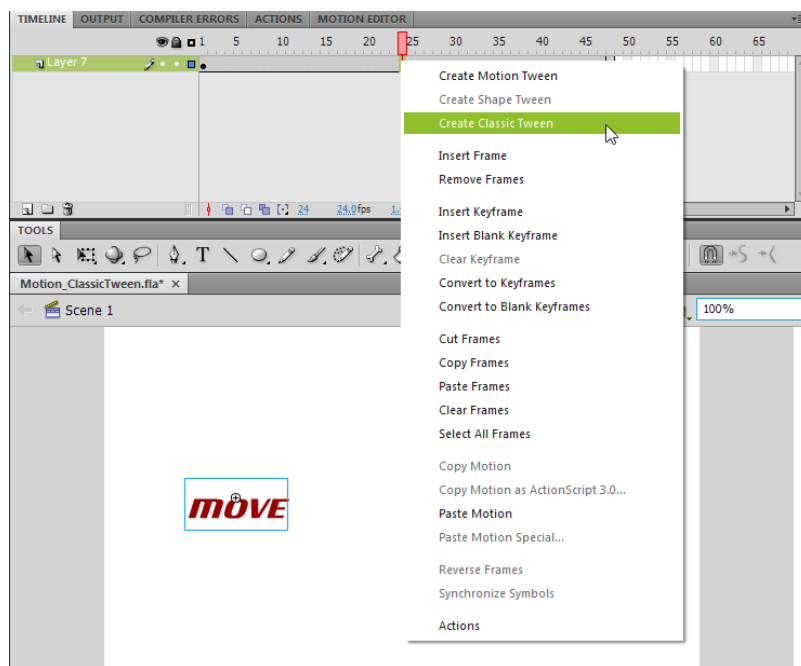
- วาด วัตถุอะไรก็ได้ แต่ผมจะพิมพ์เป็นข้อความ ในเฟรมแรก



- ไปที่เฟรมที่ 48 (คลิกซ้ายเลือกเฟรมที่ 48) จากนั้นกด [F6] เพื่อ Insert Keyframe แล้วย้ายวัตถุไปยังตำแหน่งที่ต้องการเคลื่อนที่ไป



- คลิกขวาที่เฟรมไหนก็ได้ แล้วเลือก Create Classic Tween

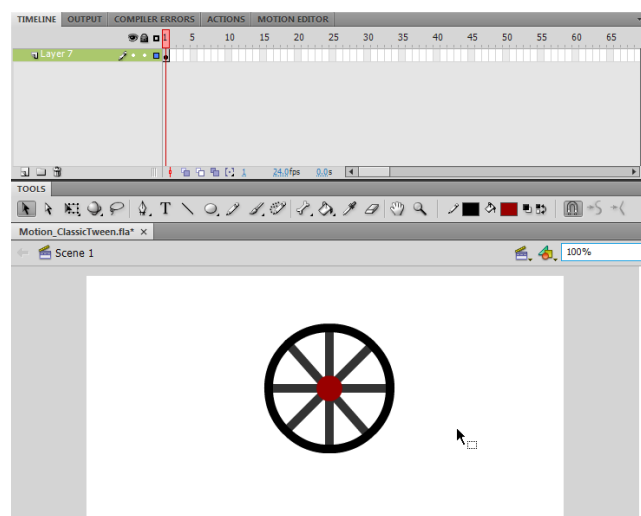


ก็จะได้ประมาณนี้...

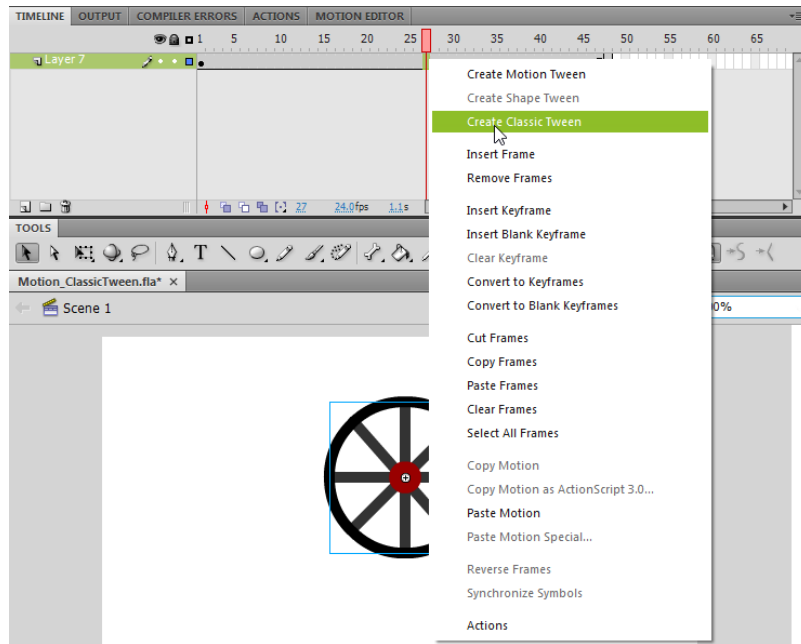
2. การหมุน

2.1 หมุนแบบวนลูป (loop)

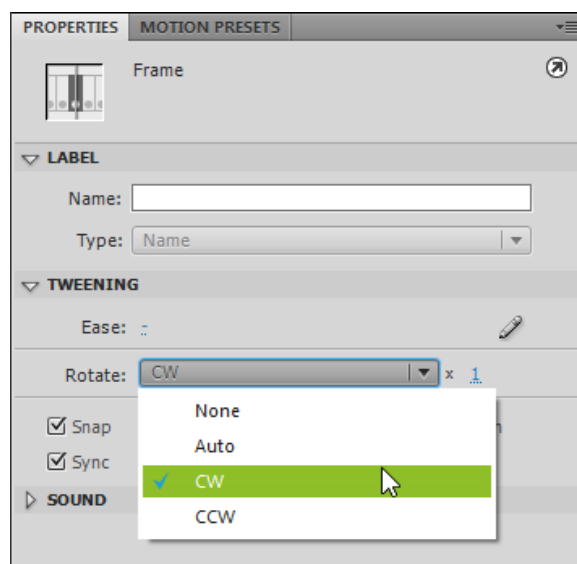
- วาดล้อ หรืออะไรก็ได้ที่อยากให้หมุน แล้วลากกรอบวัตถุแล้วกด [F8] เพื่อ Convert to Symbol (จริง ก็ไม่จำเป็นต้องเปลี่ยน Symbol ก็ได้ แต่ทำเถอะครับ จะได้ชิน เพราะมันจะเป็นประโยชน์ในภายภาคหน้า)



- ไปกด [F6] เพื่อ Insert Keyframe ที่เฟรมที่ 48 จากนั้นคลิกขวา Create Classic Tween



- คลิกที่เฟรมไหนก็ได้ที่อยู่ระหว่าง Keyframe ทั้งสอง (เฟรมไหนก็ได้ ระหว่างเฟรมที่ 1 กับ 48) แล้วไปดูที่หน้า Properties จะเห็นดังรูปด้านล่าง



แถบ Tweening

ตรง **Rotate** : เลือกเป็น CW

การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม
Adobe Flash อ.นิวัฒน์ สารบุญ



None คือ ไม่หมุน

Auto คือ หมุนในทิศทางที่ใกล้เคียงที่สุดระหว่างคีย์เฟรมแรกกับคีย์เฟรมถัดไป

CW คือหมุนตามเข็มนาฬิกา

CCW คือหมุนทวนเข็มนาฬิกา

2.2 หมุนไม่วนลูป

หมุนแบบธรรมดาอะ หมุนไปนิดหน่อย ไม่กี่องศาไร้ วิธีทำก็เหมือนกันวนลูปแหละนะ แต่ไม่ต้องไปเลือกอะไรใน Properties หมุนโดยใช้ เครื่องมือ Free Transform Tool (Q) หมุนไปยังองศาที่ต้องการ แล้วก็เลือก Create Classic Tween

การย้ายจุดหมุน

คลิกเลือกที่วัตถุ จากนั้นกด [Q] หรือเครื่องมือ Free Transform Tool จะเห็นจุดกลมๆ สีขาวเล็กๆ นั้นแหละ คลิกแล้วย้ายมันไปยังจุดที่ต้องการ

