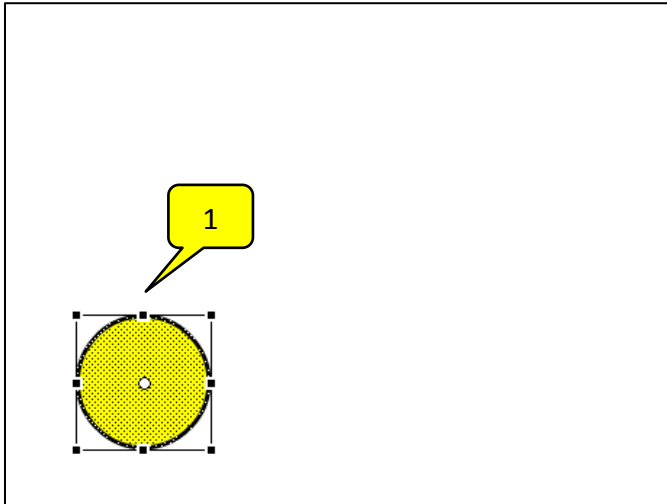


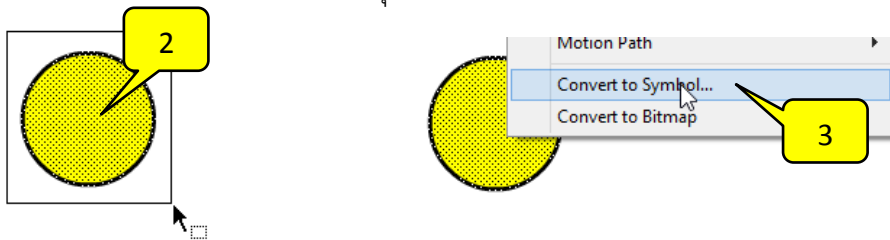
การสร้างภาพเคลื่อนไหวตามเส้นทางด้วยโปรแกรม Flash

การสร้างภาพเคลื่อนไหวตามเส้นทางด้วยโปรแกรม Flash มีขั้นตอนดังนี้

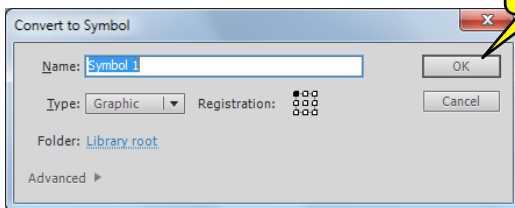
1. วาดภาพชิ้นงานขึ้นมา 1 ชิ้นแล้วลงสีให้เรียบร้อย



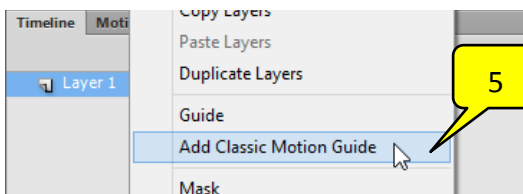
2. ใช้เครื่องมือ  คลิกลากกรอบคลุมชิ้นงานเพื่อเลือกชิ้นงานทั้งหมด





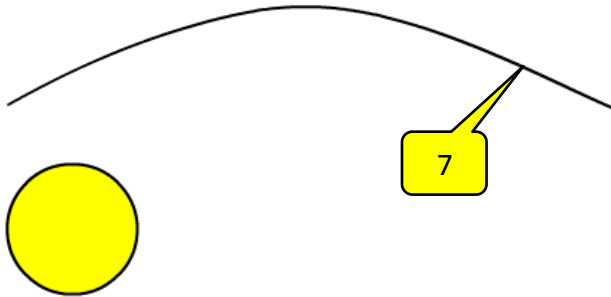
3. คลิกเมาส์ขวาที่ชิ้นงานแล้วเลือก “Convert to Symbol” เปลี่ยนชิ้นงานที่เลือกให้เป็น Symbol
4. ตั้งชื่อ Symbol แล้วคลิกที่ปุ่ม “OK”



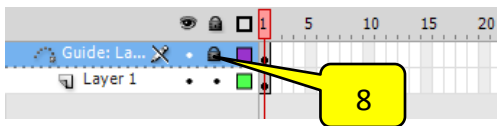
5. คลิกเมาส์ขวาที่ Layer 1 แล้วเลือก “Add Classic Motion Guide” เพื่อสร้างเลเยอร์ที่ใช้วาดเส้นนำทางการเคลื่อนที่



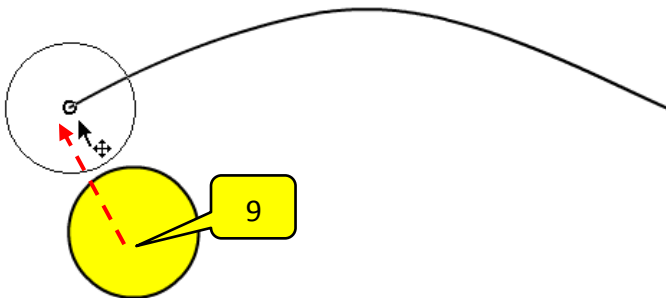
6. คลิกเลือกเครื่องมือ  แล้วคลิกค้ำที่  จากนั้นเลือก S
7. วาดเส้นทางการเคลื่อนที่ในเลเยอร์ “Guide: La...”



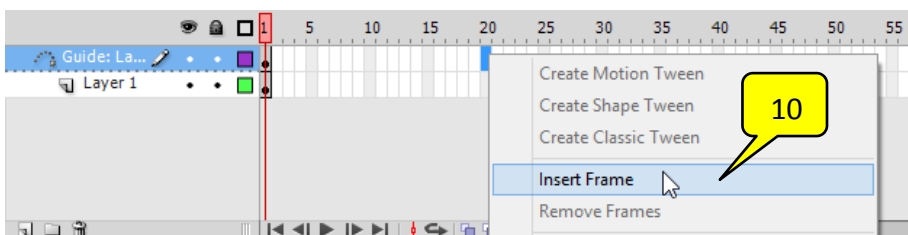
8. คลิกที่จุดใต้รูปกุญแจของเลเยอร์ “Guide: La...” เพื่อป้องกันการแก้ไขเส้นนำทางการเคลื่อนที่



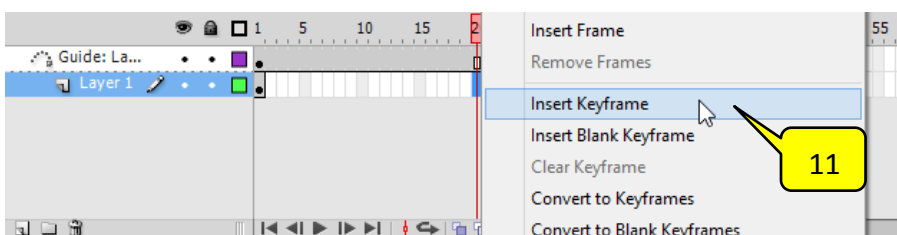
9. ใช้เครื่องมือ  คลิกลากชิ้นงานไปที่ปลายด้านซ้ายของเส้นนำทางการเคลื่อนที่




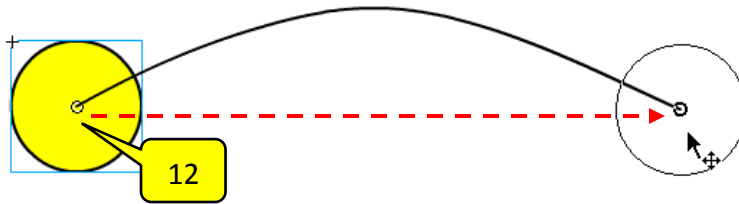
10. คลิกเมาส์ขวาในเฟรมที่ 20 ของเลเยอร์ “Guide: La...” แล้วเลือก “Insert Frame” เพื่อสร้างเฟรม



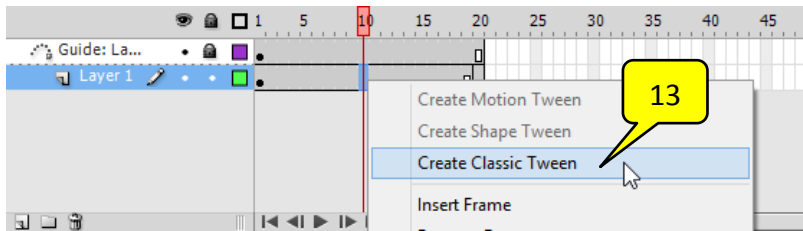
11. คลิกเมาส์ขวาในเฟรมที่ 20 ของเลเยอร์ “Layer 1” แล้วเลือก “Insert Keyframe” เพื่อสร้างคีย์เฟรม



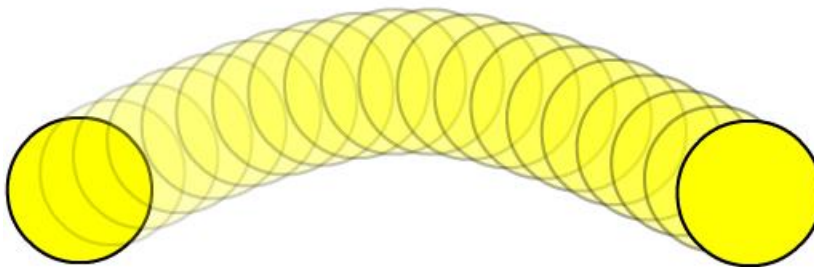
12. ใช้เครื่องมือ  คลิกลากชิ้นงานไปไว้ที่ปลายด้านขวาของเส้นนำทางการเคลื่อนที่



13. คลิกเมาส์ขวาที่ช่องว่างระหว่างคีย์เฟรมแล้วเลือกคำสั่ง “Create Classic Tween” เพื่อให้โปรแกรมคำนวณการเคลื่อนที่ระหว่างคีย์เฟรมทั้งสอง



14. กดปุ่ม “Ctrl+Enter” เพื่อดูการเคลื่อนที่ของชิ้นงาน ซึ่งจะเคลื่อนที่จากซ้ายไปขวาตามเส้นนำทางการเคลื่อนที่วนซ้ำไปเรื่อยๆ



หมายเหตุ : วัตถุที่อยู่ในเลเยอร์เส้นนำทางจะหายไปเมื่อทำการทดสอบโปรแกรม