



# OPL – One Point Lesson

ชื่อฝ่าย  
ศูนย์การเรียนรู้การ  
สอนผ่านเครือข่ายฯ

ชื่อแผนก  
งานอีเลิร์นนิ่ง

หัวเรื่อง

## เทคนิคการสร้าง Animation ด้วย Bone ใน Adobe Flash

วันที่จัดทำ  
9/2/2559

OPL No.

ประเภท

- ความรู้พื้นฐาน
- การแก้ปัญหา
- การปรับปรุงงาน

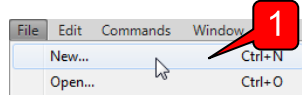
ผู้จัดทำ  
พนิดา หอมแพน

ผู้ประเมิน  
แสงดาว เทียมทัน

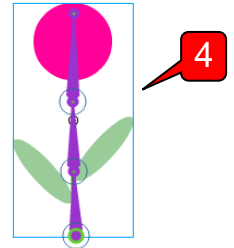
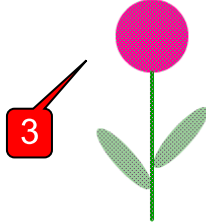
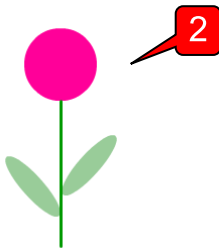
**หลักการและเหตุผล** เราสามารถสร้าง Animation ให้ชิ้นงานแบบง่ายๆ ได้โดยใช้เทคนิคการใส่ Bone ซึ่งเป็นการใส่กระดูกข้อต่อลงไป  
ชิ้นงาน แล้วทำให้ชิ้นงานนั้นขยับเคลื่อนไหวได้เสมือนจริง

**วัตถุประสงค์** สามารถสร้าง Animation ด้วย Bone ได้  
**ขั้นตอน**

1. สร้างไฟล์เอกสารใหม่ โดยคลิกเลือกเมนู **File > New...**
2. สร้างชิ้นงานที่ต้องการ โดยใช้เครื่องมือวาดรูปต่างๆ

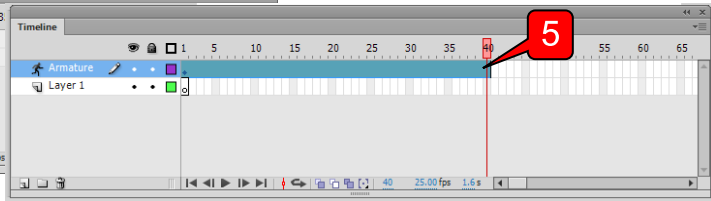
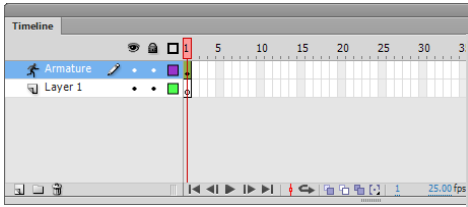


3. เลือกเครื่องมือ **Selectoin Tool** แล้วลากเมาส์คลุมรูปภาพไว้

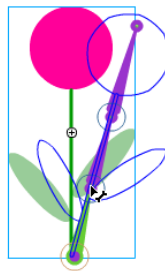
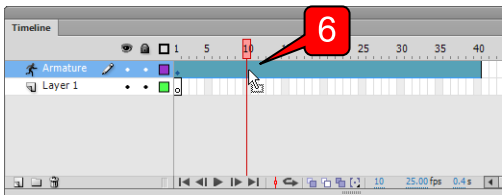


4. เลือกเครื่องมือ **Bone tool** เพื่อใส่โครงกระดูกข้อต่อให้ชิ้นงานที่ต้องการโดยคลิกที่จุดเริ่มต้น แล้วลากเมาส์ คลิกเมาส์ต่อๆ กันจนเป็นข้อต่อ

5. เมื่อสร้างโครงกระดูกจนครบ ให้ใช้เมาส์คลิกที่เฟรมที่ 1 ของเลเยอร์ **Armature** ตรง **Timeline** แล้วลากไปยังเฟรมสุดท้ายที่ต้องการ



6. คลิกเฟรมที่ 10 แล้วเลือกเครื่องมือ **Selection Tool** คลิกที่ข้อต่อที่ต้องการให้เคลื่อนไหว แล้วขยับข้อต่อไปยังทิศทางที่ต้องการ



7. ทำเช่นเดิมกับเฟรมอื่นๆ ที่ต้องการให้ชิ้นงานเคลื่อนไหว แล้วกด **Ctrl + Enter** เพื่อดูการเคลื่อนไหวของชิ้นงาน

### ประโยชน์ที่ได้รับ

ชิ้นงานขยับเคลื่อนไหวได้เสมือนจริงมากยิ่งขึ้น

การนำไปใช้	วันที่สอน					
	ผู้สอน					
	ผู้เรียน					