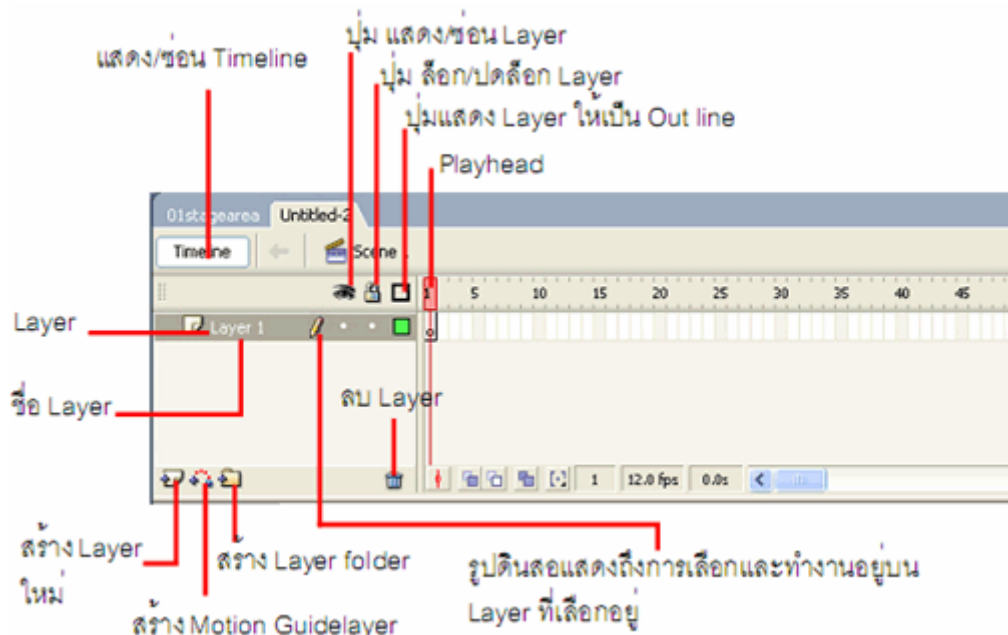


เลเยอร์ (Layer)

Timeline

Timeline : ไทม์ไลน์ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างและควบคุมการเล่นของภาพเคลื่อนไหว โดยประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก คือ เลเยอร์ (Layer) และ เฟรม (Frame) เลเยอร์นั้นเปรียบเสมือนแผ่นใส ที่จัดวางออบเจกต์หลาย ๆ ชั้น ให้เรียงซ้อนกันได้ โดยแต่ละออบเจกต์มีความเป็นอิสระต่อกัน ส่วนเฟรมเปรียบได้กับช่องที่บรรจุเนื้อหาเพื่อแบ่งภาพเคลื่อนไหวออกเป็นขั้น ตอนย่อย ๆ เหมือนกับเป็นภาพนิ่งหรือฟิล์มภาพยนตร์แต่ละภาพ ซึ่งเมื่อนำหลาย ๆ เฟรมมาแสดงอย่างต่อเนื่อง จะทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์ และ Timeline มีส่วนประกอบย่อย ๆ ดังนี้




ความเข้าใจเกี่ยวกับ Layer เบื้องต้น

Layer เป็นเหมือนการวางแผนใส่ซ้อนทับกันเป็นลำดับชั้นเพิ่มขึ้นมาเรื่อยๆ โดยบริเวณ ของ Layer ไม่มีรูปจะเห็น ทะลุถึง Layer ด้านล่าง Layer แต่ละ Layer จะมีคุณสมบัติเป็นของตัวเองการแก้ไขเนื้อหา หรือ Animation ใดๆกับ Layer หนึ่งจะไม่ส่งผลกับอีก Layer หนึ่ง

นัก ออกแบบและพัฒนา Flash มักนิยมจัดออบเจกต์ประเภทเดียวกันไว้บนเลเยอร์เดียวกันซึ่งจะทำให้การทำงาน ง่าย และสะดวกรวดเร็วขึ้น นอกจากนั้นนักออกแบบและพัฒนา Flash ยังนิยม ที่มีออบเจกต์ใน Layer นั้นคล้ายคลึงกัน


◆ การสร้างเลเยอร์ใหม่

เมื่อเปิดเอกสารใหม่ Flash จะสร้างเลเยอร์แรกมาให้ชื่อว่า Layer 1 ถ้าหากต้องการเพิ่มเลเยอร์ใหม่จะมีวิธีการดังนี้


1. วิธีที่ 1 คลิกปุ่ม  Insert Layer ที่ด้านล่างของ Timeline
2. วิธีที่ 2 คลิกขวาบน Layer แล้วเลือกคำสั่ง Insert Layer
3. วิธีที่ 3 คลิกเลือกคำสั่ง Insert > Timeline > Layer

◆ การลบเลเยอร์

ลบเลเยอร์ทีละ 1 เลเยอร์

1. คลิกเลือกเลเยอร์ที่ต้องการลบ
2. คลิกปุ่ม  1 ครั้ง เลเยอร์ที่ถูกเลือกจะถูกลบทันที

ลบทีละหลาย ๆ เลเยอร์

1. ถ้าต้องการลบครั้งละหลาย ๆ เลเยอร์ ให้กดปุ่ม Shift แล้วเลือกเลเยอร์ที่ต้องการลบ
2. คลิกปุ่ม  1 ครั้ง เลเยอร์ที่ถูกเลือกจะถูกลบทันที

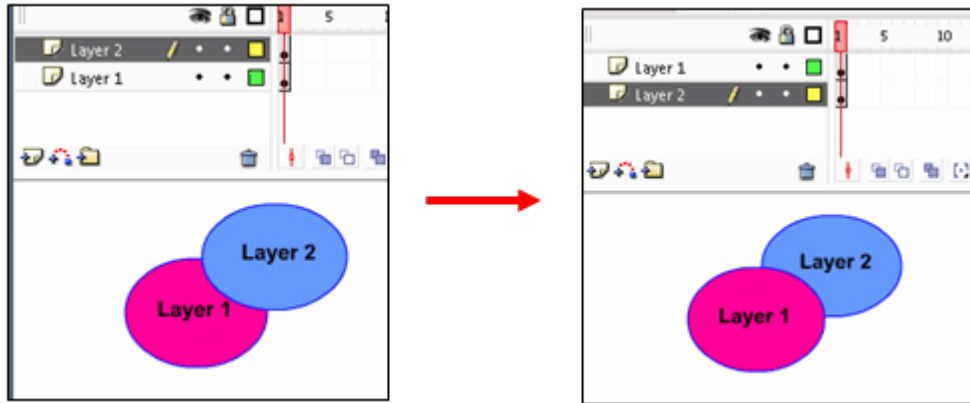
◆ การเปลี่ยนชื่อเลเยอร์

เนื่องจากการเพิ่มเลเยอร์โปรแกรมจะกำหนดชื่อเลเยอร์มาให้อัตโนมัติ ทำให้บางครั้งผู้ใช้อาจจะสับสน จึงสามารถเปลี่ยนชื่อให้สอดคล้องกับชิ้นงานที่สร้างขึ้นได้ ดังนี้

1. เลือกเลเยอร์ที่ต้องการจะเปลี่ยนชื่อแล้วดับเบิลคลิกที่ชื่อของเลเยอร์นั้น
2. พิมพ์ชื่อเลเยอร์ใหม่ที่ต้องการ

◆ การจัดลำดับเลเยอร์

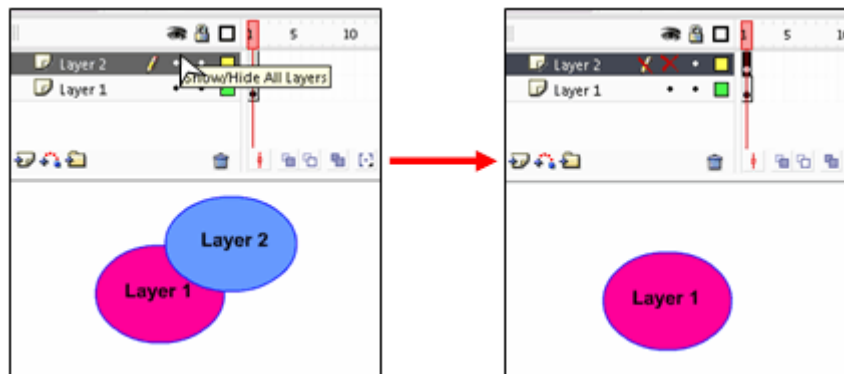
ในบางครั้งการสร้างชิ้นงานอาจจะมีการเรียงลำดับเลเยอร์ไม่เป็นระเบียบ หรือต้องการให้เลเยอร์ใดปรากฏอยู่ก่อนหรือหลัง ซึ่งโดยปกติเลเยอร์จะเรียงลำดับจากล่างขึ้นบน แต่สามารถปรับเปลี่ยนตำแหน่งของเลเยอร์ได้ การเปลี่ยนลำดับของเลเยอร์จะทำให้สามารถสร้างรูปภาพที่แตกต่างกันออกไปได้ การเปลี่ยนลำดับของเลเยอร์ทำได้โดยการ Drag mouse ไปยังตำแหน่งที่ต้องการบนหน้าต่างการทำงานของเลเยอร์



◆ การซ่อนเลเยอร์

เมื่อ มีการสร้างเลเยอร์หลาย ๆ เลเยอร์จะเห็นว่าการทำงานไม่สะดวก บางครั้งเลเยอร์ที่ยังไม่ต้องการทำงาน ชิ้นงานในเลเยอร์นั้นมาบังชิ้นงานที่ต้องการเปลี่ยนแปลง สามารถซ่อนเลเยอร์ที่ยังไม่ต้องการทำงานได้ดังนี้

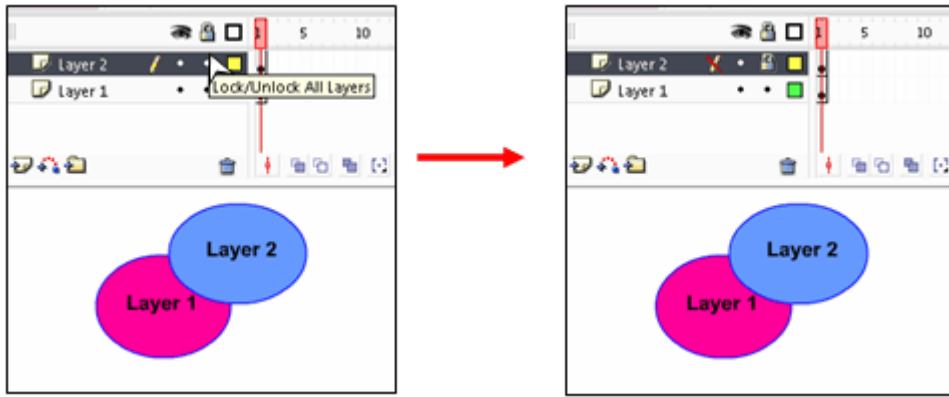
1. คลิกเมาส์เลือกเลเยอร์ที่ต้องการจะซ่อน ในที่นี้คือเลือกเลเยอร์ 2
2. คลิกที่ Show/Hide All Layer จะเห็นว่าออปเจ็คต์ในเลเยอร์ 2 จะถูกซ่อน
3. ถ้าต้องการให้ออปเจ็คต์ในเลเยอร์ 2 แสดง ให้คลิกที่ Show/Hide All Layer อีกครั้ง ออปเจ็คต์ในเลเยอร์ 2 ก็จะแสดงเหมือนเดิม



◆ การ Lock/Unlock Layer

เมื่อ มีการสร้างงานไปได้ใช้ระยะหนึ่ง จะพบว่าชิ้นงานจะพบว่าชิ้นงานจะประกอบไปด้วยหลาย ๆ เลเยอร์เหล่านั้น ได้มีการแก้ไข ปรับแต่งสมบูรณ์แล้ว จึงจำเป็นต้องป้องกันการแก้ไข การใช้วิธีซ่อนเลเยอร์ดังที่กล่าวมาแล้วเป็นวิธีหนึ่ง แต่ไม่สะดวกเนื่องจากการสร้างเลเยอร์ใหม่ที่ต้องการให้สอดคล้องกับเลเยอร์ เดิม เช่น สีให้สอดคล้องกับเลเยอร์ เดิม ไม่สามารถทำได้สะดวกเพราะซ่อนไว้ไม่เห็นเห็นสีเดิม จึงจำเป็นต้องตรึงเลเยอร์ที่สมบูรณ์แล้วแต่สามารถมองเห็นได้ จึงทำให้การปรับ แต่งเลเยอร์ใหม่สะดวกและสะดวกและสอดคล้องกับเลเยอร์เดิม การตรึงเลเยอร์มีวิธีการดังนี้

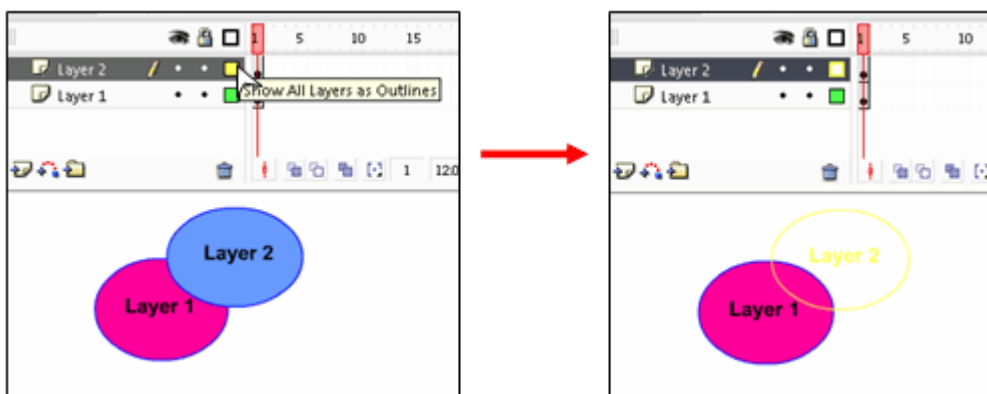
1. คลิกเลือกเลเยอร์ที่ต้องการจะตรึง
2. คลิกที่ Lock/Unlock Layer สามารถตรึงและยกเลิกการตรึงโดยการคลิกซ้ำอีกครั้งหนึ่ง




◆ การแสดงเส้นร่างของ Layer (Outline)

การทำงานให้กับโปรแกรม Flash สิ่งที่ต้องคำนึงคือด้านความเร็วในการแสดงผล โปรแกรม Flash ได้กำหนดวิธีการเพื่อให้การทำงานด้านกราฟิกมีความรวดเร็วยิ่งขึ้น โดยการเตรียมการแสดงผลแบบเส้นร่างของเลเยอร์ (Outline) โดยจะแสดงขอบเขตเส้นโครงร่างของชิ้นงานในส่วนต่างๆ ได้อย่างชัดเจน สามารถทำตามขั้นตอนดังนี้

1. คลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการแสดงโครงร่าง
2. Show All Layer As Outline
3. จะปรากฏโครงร่างของเลเยอร์



- การสร้างไค้เลเยอร์ *-*

1. เฟรมที่ 1 นำภาพมาวางไว้บน Stage โดยการเลือกคำสั่ง File > Import > Import to Stage
2. คลิกขวา ณ เฟรมใดก็ได้ ในที่นี่จะคลิกที่เฟรมที่ 20 แล้วเลือกคำสั่ง Insert Keyframe
3. คลิกที่เฟรมใดก็ได้ระหว่างเฟรมที่ 1 ถึง เฟรมที่ 20 เลือก Create Motion Tween จะปรากฏลูกศรชี้สี่ด้านบนพื้นสีม่วงจากเฟรมที่ 1 ถึงเฟรมที่ 20
4. คลิกเลือก Add Motion Guide ที่เฟรมที่ 1 เลือกเครื่องมือ Pencil Tool  ลากเส้นเพื่อเป็นแนวทางให้วัตถุเคลื่อนที่

5. ที่ Guide Layer คลิกขวา ณ เฟรมใดก็ได้ ในที่นี้จะคลิกที่เฟรมที่ 20 แล้วเลือกคำสั่ง Insert Keyframe
6. ที่ Guide Layer เฟรมที่ 20 คลิกขวาเลือก Insert Keyframe
7. ที่เลเยอร์ 1 เฟรมที่ 1 ใช้เมาส์ลากวัตถุไปที่จุดเริ่มต้นของเส้น Guide ที่สร้างไว้
8. ที่เลเยอร์ 1 เฟรมที่ 20 ใช้เมาส์ลากวัตถุไปที่จุดเริ่มต้นของเส้น Guide ที่สร้างไว้
9. ทดสอบการเคลื่อนไหวโดยการกดปุ่ม <Ctrl>+<Enter> จะแสดงภาพเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ไปตามเส้น Guide ที่กำหนด