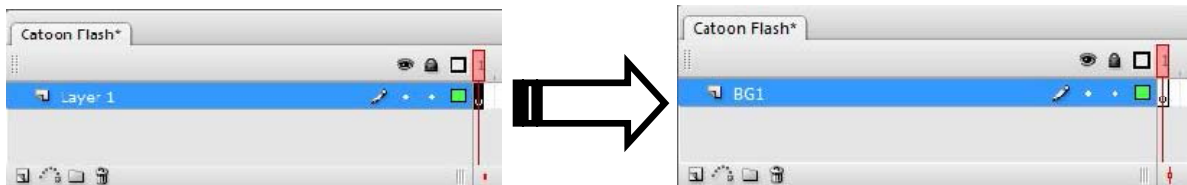


ใบความรู้ที่ 11

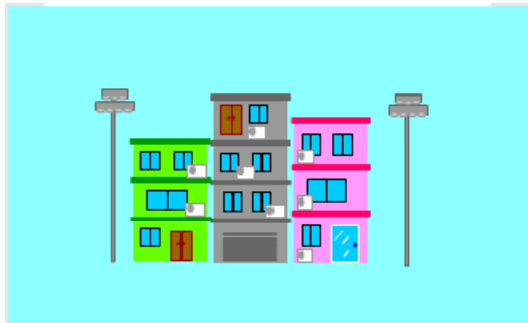
เรื่อง การเปลี่ยนฉากแบบ Transition และการใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน

การเปลี่ยนฉากแบบ Transition

1. เปิดไฟล์งาน “CatoonFlash” ขึ้นมา โดยใช้คำสั่ง File > Open... (Ctrl + O)
2. ทำงานที่ Scene จากนั้นเปลี่ยนชื่อ Layer 1 เป็น “BG”



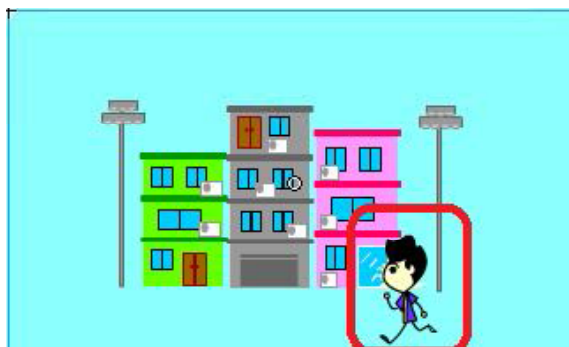
3. จากนั้นนำ “Symbol ฉากตึก” เข้ามาใน Stage



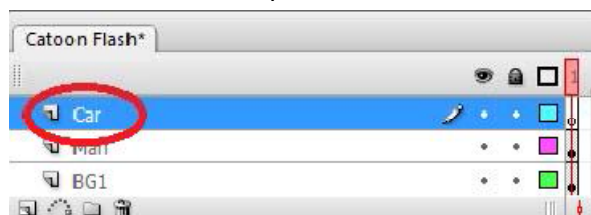
4. สร้าง Layer ขึ้นมาอีก 1 เลเยอร์ โดยกดปุ่ม Insert Layer แล้วตั้งชื่อว่า “Man”



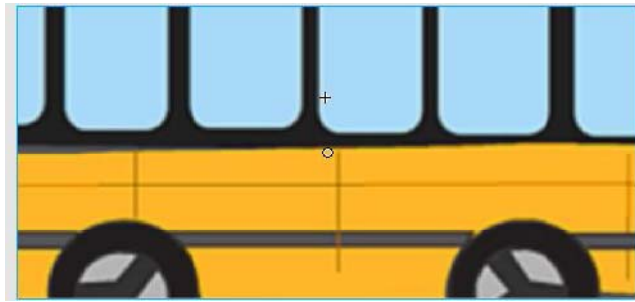
5. จากนั้นนำ “Symbol รวมการ์ตูน” เข้ามาใน Stage



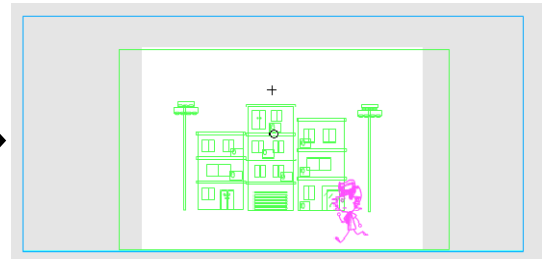
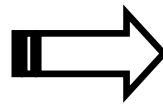
6. สร้าง Layer ขึ้นมาอีก 1 เลเยอร์ โดยกดปุ่ม Insert Layer แล้วตั้งชื่อว่า “Car”



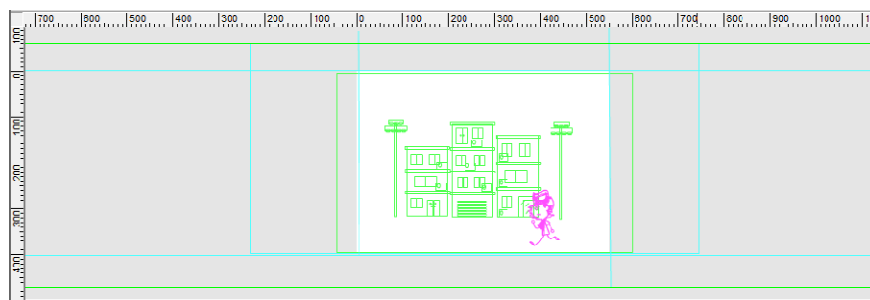
7. จากนั้นนำ “Symbol รถ” เข้ามาใน Stage โดยกำหนดให้ขนาดใหญ่เพื่อสามารถบังได้ทั้ง Stage



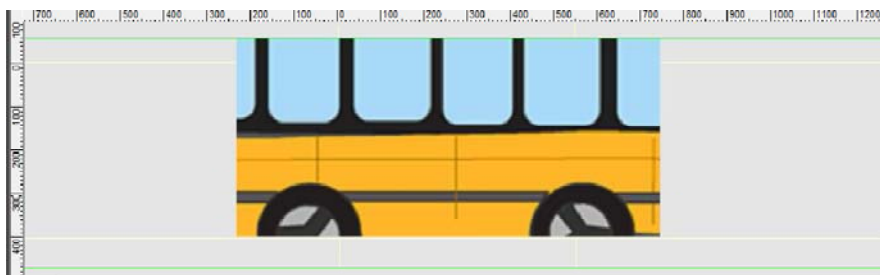
8. คลิกปุ่ม (ShowAllLayerOutLines) บนเทมไลน์ ซึ่งจะเป็นการกำหนดให้เห็นพื้นที่การทำงานทั้งหมดของ Stage



9. ทำงานที่ Layer “Car” กำหนดเส้นไกด์ โดยนำเมาส์ไปวางบนแถบไม้บรรทัดด้านข้างหรือด้านบน แล้วคลิกลากออกมาวางให้ตรงกับตำแหน่งของขอบสแตจทั้ง 4 ด้าน (จะแสดงเป็นเส้นสีฟ้า)

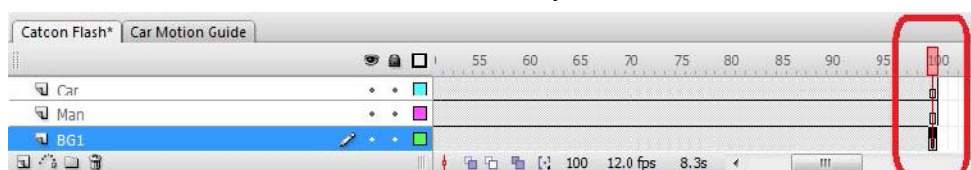


10. จากนั้นคลิกปุ่ม (ShowAllLayerOutLines) บนเทมไลน์อีกครั้ง ภาพก็จะกลับมาเป็นเหมือนเดิม พร้อมแสดงเส้นไกด์

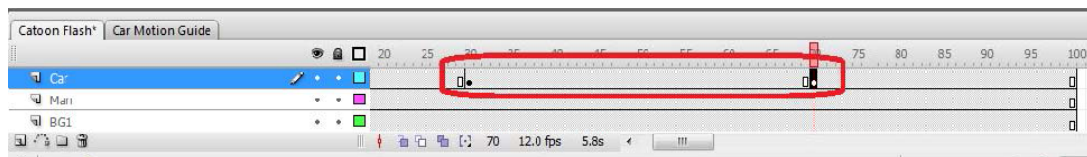


11. เมื่อรู้ตำแหน่งของ Stage แล้วให้วางรถในตำแหน่งที่เหมือนกำลังจะวิ่งผ่าน เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนฉาก

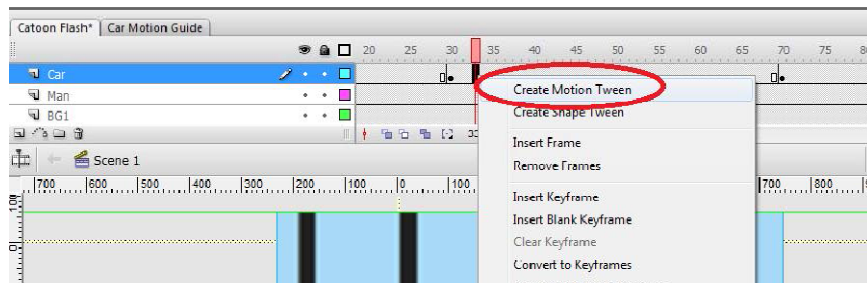
12. กดปุ่ม F5 (Insert frame) ในเฟรมที่ 100 ให้ครบทั้ง 3 Layer



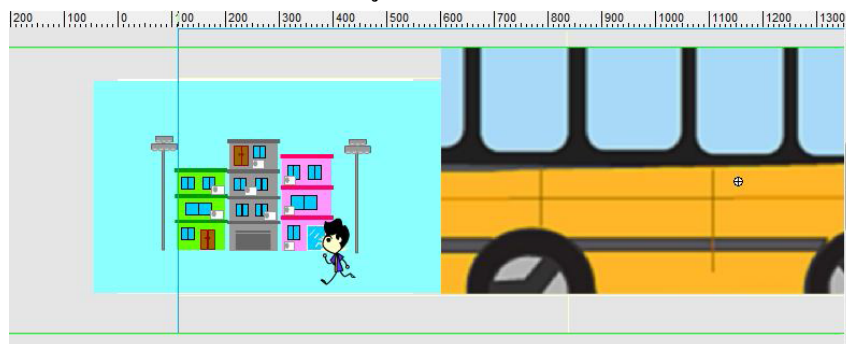
13. ทำงานที่ Layer “Car” ให้กดปุ่ม F6 (Insert keyframe) ในเฟรมที่ 30 และ 70



14. Layer “Car” คลิกขวาระหว่างเฟรมที่ 30 - 70 เลือก Create Motion Tween



15. จากนั้นที่เฟรมที่ 70 ให้เลื่อนรถไปอยู่ทางด้านขวา



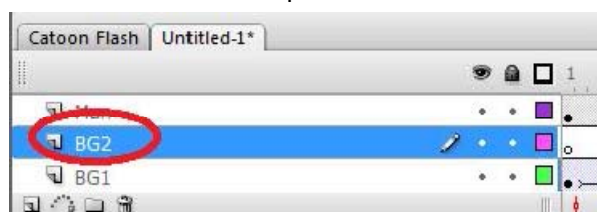
16. Layer “BG1”ในเฟรมที่ 40 ให้กดปุ่ม F6 (Insert keyframe)

17. Layer “BG1” คลิกขวาระหว่างเฟรมที่ 1 - 40 เลือก Create Motion Tween จากนั้นเลื่อนฉากตึกไปอยู่ทางด้านขวา

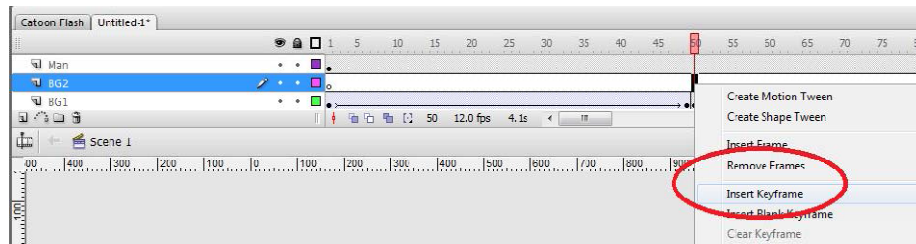


18. Layer “BG1”ในเฟรมที่ 41 จากนั้นให้ลบฉากตึกออกไป โดยกดปุ่ม Delete

19. สร้าง Layer ขึ้นมาอีก 1 เลเยอร์ โดยกดปุ่ม  Insert Layer แล้วตั้งชื่อว่า “BG2”



20. Layer “BG2”ในเฟรมที่ 40 ให้กดปุ่ม F6 (Insert keyframe)

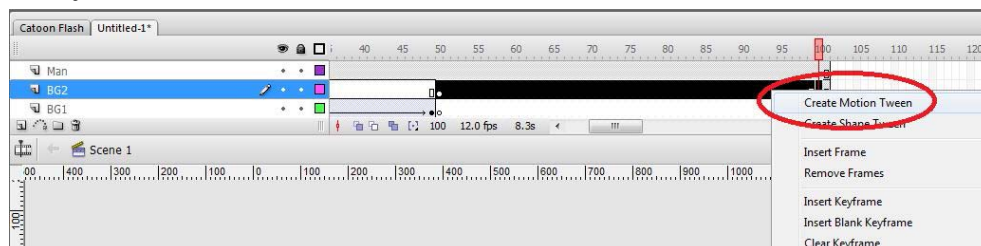


21. จากนั้นนำ “Symbol จากป้ายรถเมล์” เข้ามาใน Stage

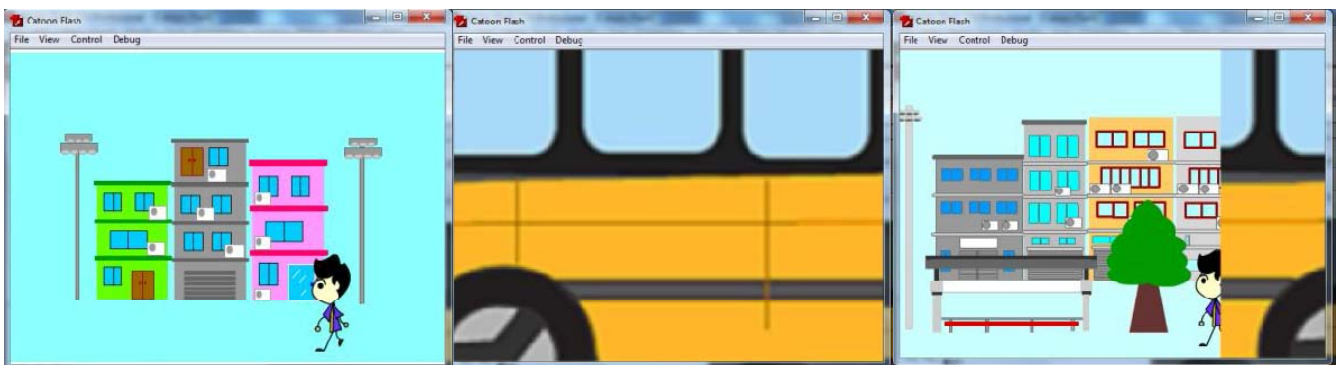


22. Layer “BG2”ในเฟรมที่ 99 ให้กดปุ่ม F6 (Insert keyframe)

23. Layer “BG2” คลิกขวาระหว่างเฟรมที่ 40 - 99 เลือก Create Motion Tween จากนั้นเลื่อนฉากป้ายรถเมล์ไปอยู่ทางด้านขวา

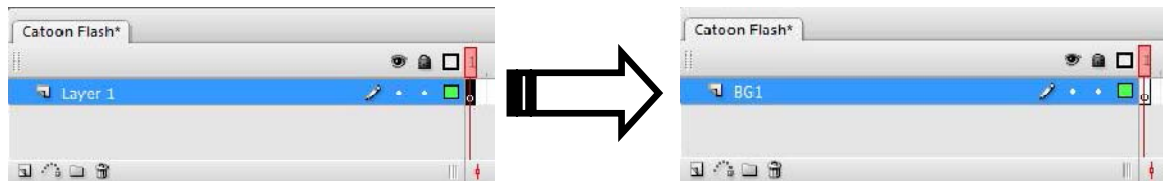


24. จากนั้นกดปุ่ม Ctrl + Enter เพื่อทดสอบผลลัพธ์

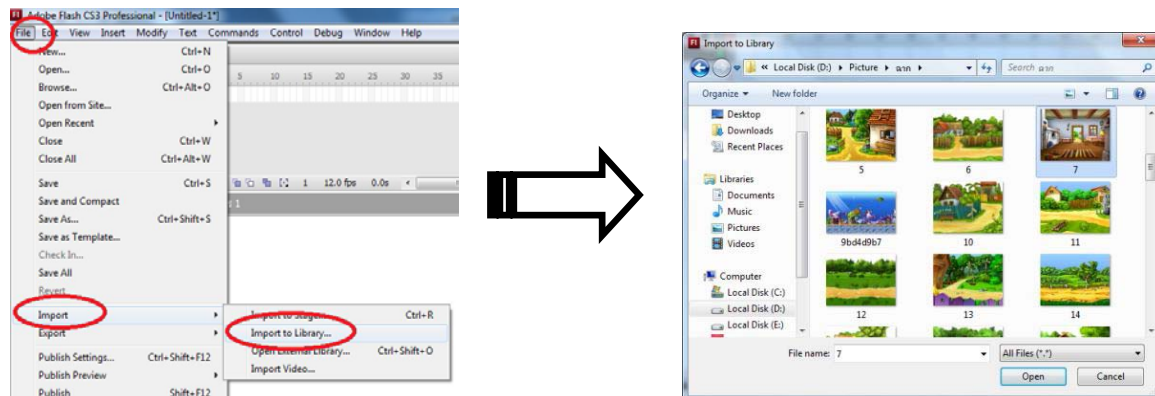


การใช้ Mask ในการทำแอนิเมชัน

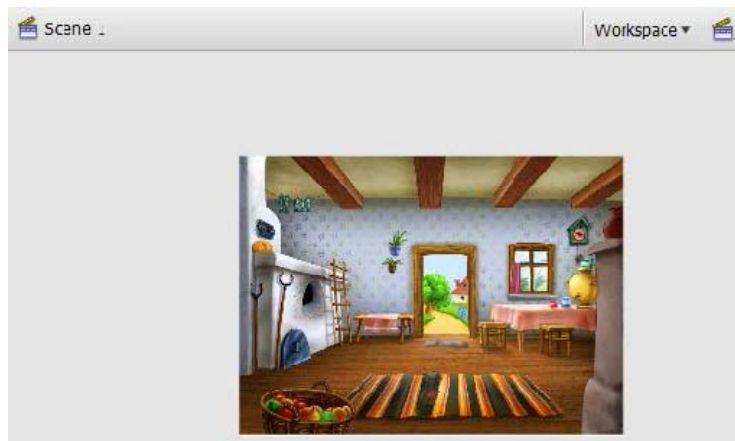
1. เปิดไฟล์งานใหม่ขึ้นมา โดยใช้คำสั่ง File > New... (Ctrl + N)
2. ทำงานที่ Scene จากนั้นเปลี่ยนชื่อ Layer 1 เป็น “BG”



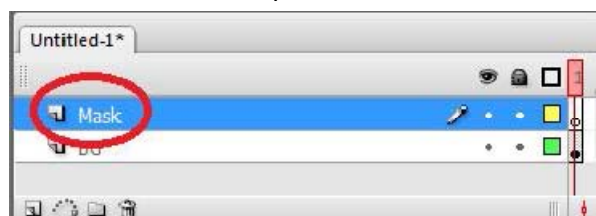
3. ทำการอิมพอร์ตภาพที่ต้องการนำมาเป็นพื้นหลัง โดยใช้คำสั่ง ด้วยคำสั่ง File > Import > Import to Library จากนั้นเลือกรูปภาพที่ต้องการ



4. จากนั้นลากรูปภาพจาก พาเลต Library มายังส่วนของ Stage โดยกำหนดให้รูปภาพมีขนาดเต็มพื้นที่ Stage



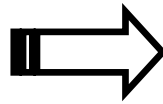
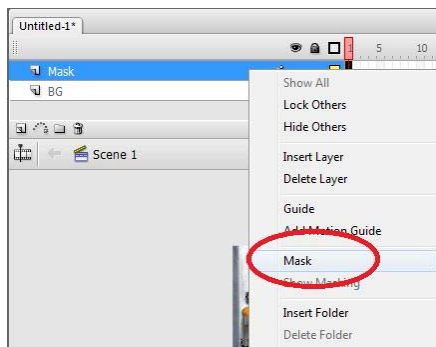
5. สร้าง Layer ขึ้นมาอีก 1 เลเยอร์ โดยกดปุ่ม  Insert Layer แล้วตั้งชื่อว่า Mask



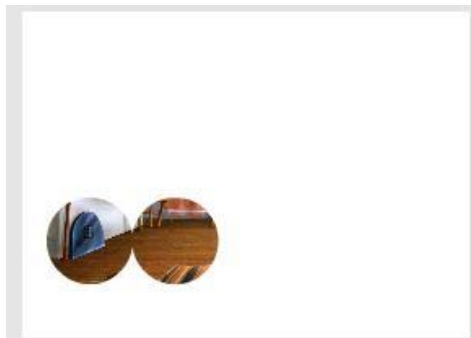
6. สร้างวงกลม 2 วง โดยใช้เครื่องมือ  Oval Tool วาดให้วงกลมทับรูปวิว ดังนี้



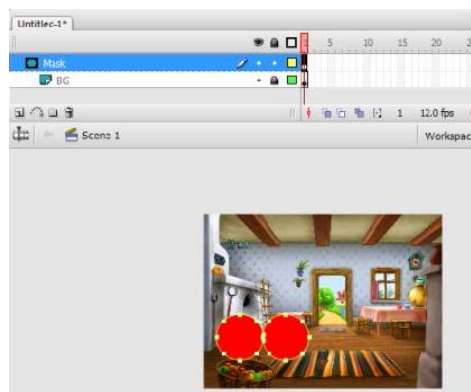
7. จากนั้นคลิกขวาที่ Layer “Mask” เลือกคำสั่ง Mask เลเยอร์จะถูกล็อกโดยอัตโนมัติ



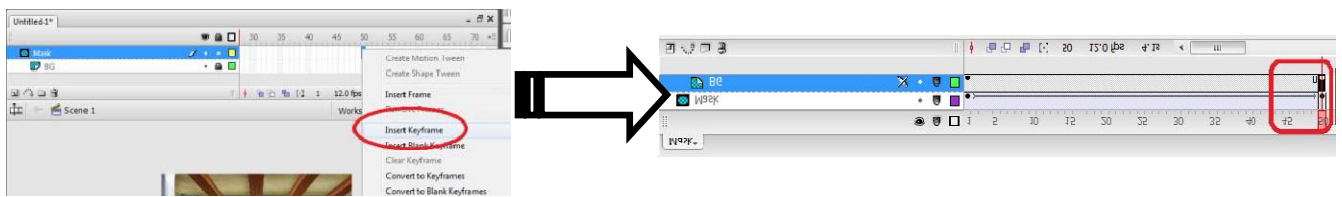
เมื่อเลือกคำสั่ง Mask ในพื้นที่ของ Stage จะมีลักษณะดังนี้



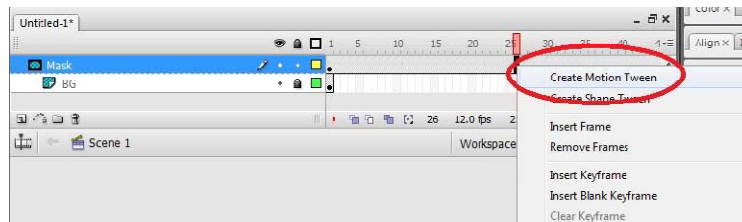
8. คลิกเลือกที่รูป เพื่อยกเลิกล็อก ซึ่งจะทำให้มองเห็นการกำหนดการเคลื่อนไหวในเฟรมต่อไป



9. คลิกที่เฟรม 50 กดปุ่ม F6 หรือคลิกขวา เลือก Insert keyframe ทั้ง 2 Layer



10. Layer “Mask” คลิกขวาระหว่างเฟรมที่ 1 – 50 เลือก Create Motion Tween



11. Layer “Mask” เฟรมที่ 50 ขยับวงกลมไปทางมุมขวา ดังนี้



12. ให้ทำการล๊อค Layer “Mask” เหมือนเดิม โดยกดปุ่ม ที่ Layer “Mask”



13. จากนั้นกดปุ่ม Ctrl + Enter เพื่อทดสอบผลลัพธ์ จะได้ภาพที่มองเหมือนส่องจากกล้องส่องทางไกล

