

สร้างไฟล์ Flash ด้วย Flash Designer

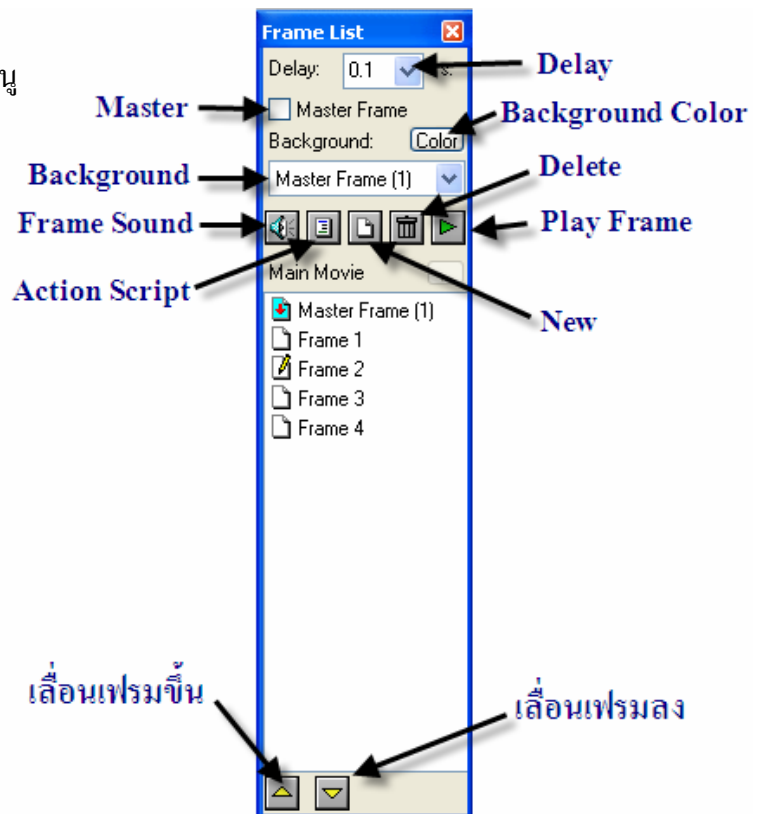
โดย ครูสุรพงษ์ วงศรีคุณถาวร

ตอนที่ 1 เรียกรู้เครื่องมือใช้งาน

1. Frame (เฟรม)

1. กำหนดขนาด 800x600 หรือ 1024x768 ด้วย Frame Size
2. การเวลาแสดงเฟรม ด้วย Frame Delay (Stop เล่นแล้วหยุด)
ถ้ากำหนดเวลาจะเล่นเฟรมต่อไปหรือเฟรมที่กำหนดใน Loop...
3. กำหนดพื้นสี ด้วย Background Color (No color=ไม่มีสี)
4. กำหนดสีขอบ ด้วย Border Color
5. กำหนดความหนาของขอบ Border Width
5. เล่นเฟรมปัจจุบัน ด้วย Play Frame (Shift +F9)
6. เพิ่มเฟรมใหม่ (New), แทรกเฟรม (Insert), ลบเฟรม (Delete)
7. ถัดลอกเฟรมพร้อม Items ด้วย Duplicate
8. กำหนดเป็นเฟรมหลัก เพื่อให้เฟรมถัดลงไปใช้เป็น Background ด้วย Master

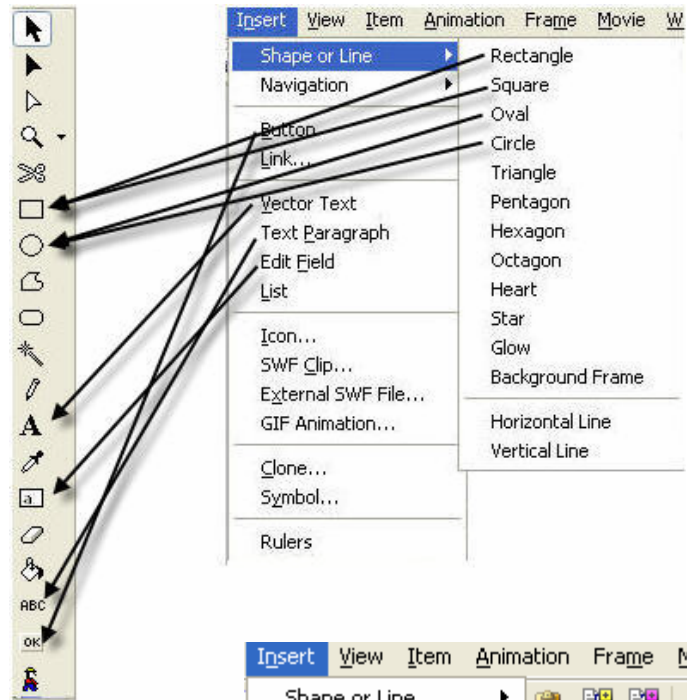
*สามารถใช้ Frame List ได้เหมือนเข้าเมนู



2. Insert (แทรก)

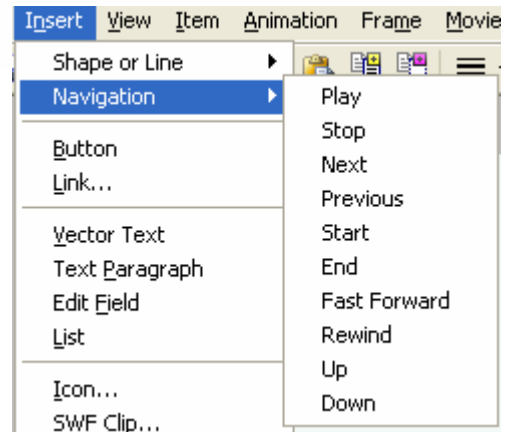
1. Shape or Line (รูปร่างและเส้น)

- Rectangle = สี่เหลี่ยม
- Square = จตุรัส
- Oval = วงรี
- Circle = วงกลม
- Triangle = สามเหลี่ยม
- Pentagon = ห้าเหลี่ยม
- Hexagon = หกเหลี่ยม
- Octagon = แปดเหลี่ยม
- Heart (รูปหัวใจ) Star (ดาว)
- Glow (ขยายออก)
- Background Frame (ใส่สี่เหลี่ยมเป็นเฟรม)
- Horizontal Line (เส้นนอน) Vertical Line (เส้นตั้ง)



2. Navigation (แทรกปุ่มนำทาง/ปุ่มคำสั่ง)

- Play (ปุ่มเล่นเฟรม) Stop (หยุดเล่นเฟรม)
- Next (ไปเฟรมถัดไป) Previous (ไปเฟรมที่ผ่านมา)
- Start (เริ่มเล่นเฟรมปัจจุบัน)
- End (จบเฟรมปัจจุบันไปเฟรมถัดไป)
- Fast Forward, Rewind, Up, Down (รูปต้องเขียน Script ใ้)



3. Button (สร้างปุ่ม)

4. Link (สร้างจุดเชื่อมด้วยข้อความ)

5. Vector Text (ใส่ข้อความแบบสั้น ข้อความแบบย่อ-ขยายตัวอักษรได้)

6. Text Paragraph (ใส่ข้อความเหมือนภาษา Html)

7. Edit Field (ช่องเติม/รับค่าตัวแปร)

8. List (รายการให้เลือก)

9. Icon (แทรกรูปไอคอนนามสกุล .png)

10. SWF Clip (แทรกไฟล์ SWF แทรกแบบฝัง)

11. External SWF File (แทรกไฟล์ SWF แบบดึงมาแสดง จะเห็นผลเมื่อดูจาก Export แล้ว)

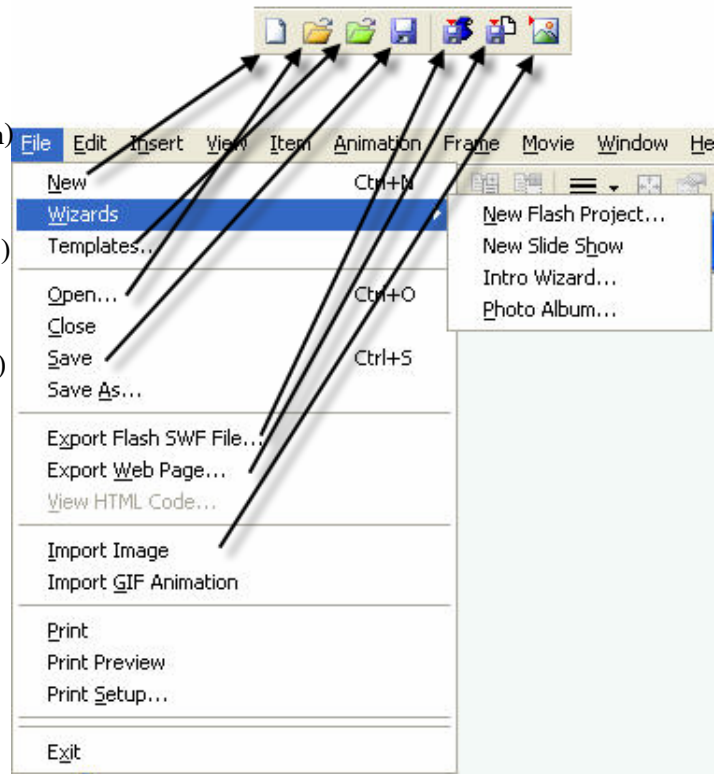
12. Clone (คัดลอก Item แบบต้นฉบับ)

13. Symbol (แทรกสัญลักษณ์พิเศษ เหมือนในเวิร์ด)

14. Rules แทรกเส้นช่วยระยะ

3. Files

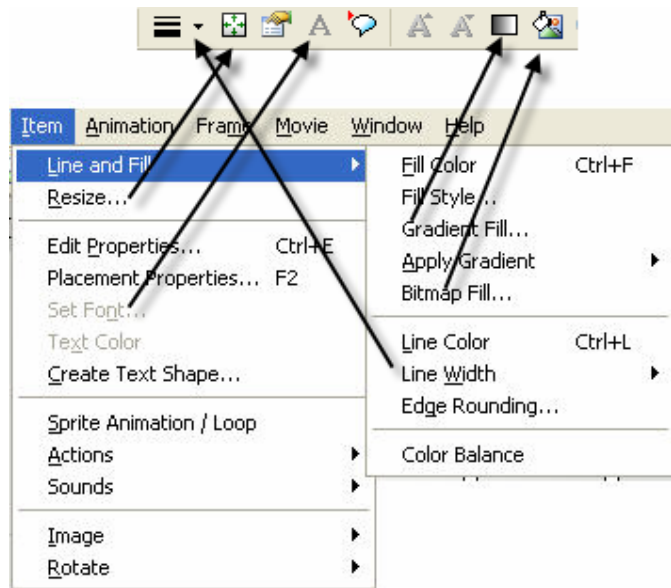
1. New (เปิด Project ใหม่)
2. Wizards (สร้างแบบใช้ตัวช่วย)
 - New Flash Project (เปิดเป็น Flash)
 - New Slide Show (แบบสไลด์)
 - Intro Wizard (แบบนำก่อนเข้าเว็บ)
 - Photo Album (สร้างอัลบั้มภาพ)
3. Templates (สร้างแบบใช้ Template)
4. เปิดงานเก่าตามสกุล .sfd
5. Close (ปิดไฟล์)
6. Save (บันทึกไฟล์ .sfd)
7. Save As (บันทึกเป็นชื่ออื่น)
8. Export Flash SWF File
(ส่งออกเป็นไฟล์ Flash อย่างเดียว)
9. Export Web Page
(ส่งออกเป็นไฟล์ Flash พร้อมไฟล์ Html ใช้เรียกไฟล์ Flash)
10. Import Image (แทรกไฟล์ภาพนิ่ง)
11. Import GIF Animation (แทรกไฟล์ GIF แบบเคลื่อนไหว)
12. Print, Print Preview, Print Setup เกี่ยวกับการพิมพ์ผลทางเครื่องพิมพ์
13. Exit (ออกจากโปรแกรม)



4. Item(วัตถุ/สิ่งของ)

1. Line and Fill (เส้นและการเติมสี)

- Fill Color(เติมสีเดียว)
- Fill Style (รูปแบบการเติมสี)
 - No Fill (ไม่เติม)
 - Solid (สีเดียว)
 - Gradient (เทสองสี)
 - Bitmap(เติมด้วยภาพ)
- Line Color(สีเส้น)
- Line Width(ความหนาของเส้น)
- Edge Rounding(กำหนดให้มุมเหลี่ยมโค้งมน)
- Color Balance (กำหนดความสมดุลของความสว่าง(Brightness) และการตัดกัน(Contrast)ของสี

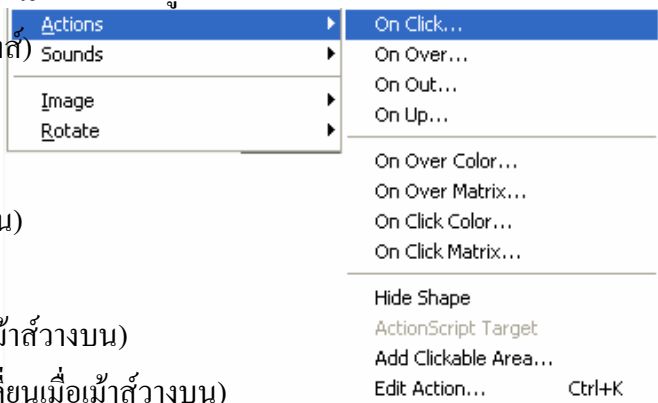


RGB(Red-Green-Blue)

2. Resize (กำหนดขนาดด้านกว้าง-ยาวของ Item)
3. Edit Properties(กำหนดชื่อของ Item)
4. Placement Properties(กำหนดตำแหน่งการวางของ Item)
5. Set Font(กำหนดรูปแบบตัวอักษร)
6. Text Color(กำหนดสีตัวอักษร)
7. Creat Text Shape(สร้างข้อความแบบรูปร่าง-สามารถแยกเป็นตัวด้วย Edit ->Break Apart)
8. Sprite Animation/Loop กำหนดให้ Sprite วนรอบไม่รู้จัก

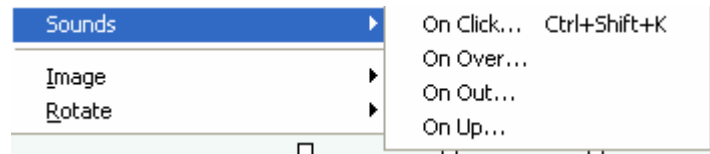
9. Actions(กำหนดเหตุการณ์ที่เกิดกับเมาส์)

- On Click (เมื่อคลิกเมาส์)
- On Over (เมื่อเมาส์อยู่บน Item นั้น)
- On Out (เมื่อเมาส์เคลื่อนพ้น Item นั้น)
- On Up (เมื่อกด)
- On Over Color (สี Item เปลี่ยนเมื่อเมาส์วางบน)
- On Over Matrix (ตำแหน่ง ขนาดเปลี่ยนเมื่อเมาส์วางบน)
- On Click Color (สีเปลี่ยนเมื่อคลิก)
- On Click Matrix(ตำแหน่ง ขนาดเปลี่ยนเมื่อเมาส์คลิก)
- Hide Shape (ซ่อนรูปร่าง)
- ActionScript Target(เมื่อแปลงเป็น Sprite จะสามารถรับคำสั่ง Script ได้)
- Add Clickable Area(เพิ่มพื้นที่การคลิก Link)
- Edit Action (เขียน Action Script) เหมือน On Click



10. Sounds (ใส่เสียงกับเหตุการณ์ที่เกิดกับเมาส์)

- On Click
- On Over
- On Out
- On Up



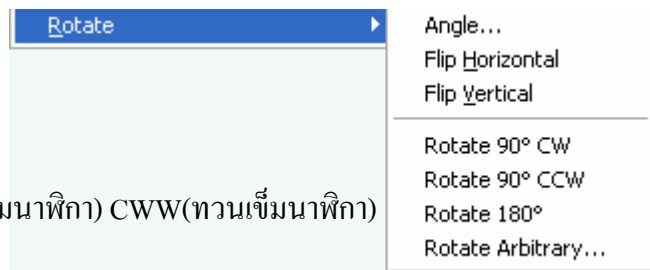
11. Image (การจัดการกับภาพที่นำเข้า)

- Make Transparent (ทำให้มีมอองทะลุ)
- Invert (กลับภาพ)
- Resave JPEG (เปลี่ยนเป็นภาพ JPEG เพื่อลดขนาดลง ควรทำอย่างยั้ง)



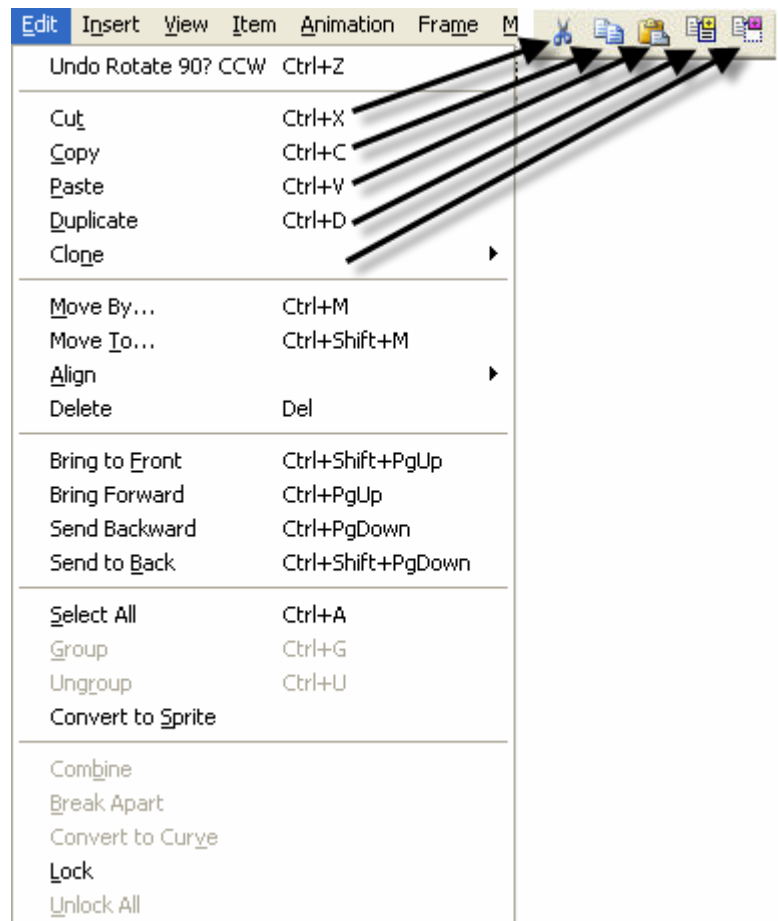
12. Rotate (การหมุนภาพ)

- Angle (กำหนดองศาการหมุน)
- Flip Horizontal (พลิกแนวนอน)
- Flip Vertical (พลิกแนวตั้ง)
- Rotate 90° CW (หมุน 90 องศา ตามเข็มนาฬิกา) CWW (ทวนเข็มนาฬิกา)
- Rotate Arbitrary (หมุนตามกำหนด)



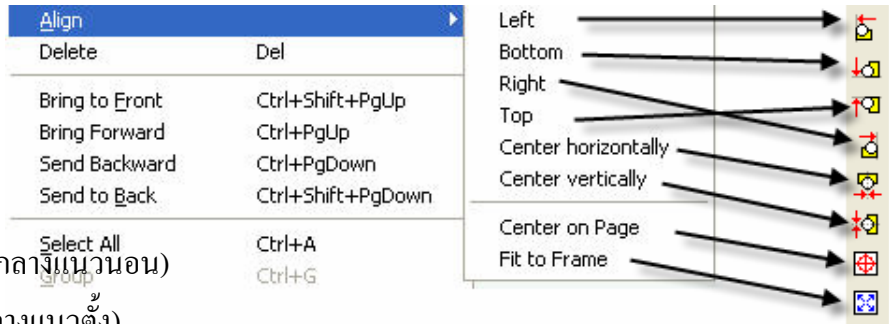
5. Edit (การแก้ไข)

1. Undo (ยกเลิกคำสั่งที่ผ่านมา)
2. Cut (ตัด)
3. Copy (คัดลอก)
4. Paste (วาง)
5. Duplicate (คัดลอกต้นฉบับ)
6. Move By (ย้ายโดย)
7. Move To (ย้ายไปยัง)
8. Delete (ลบ)
9. Bring to Front (นำขึ้นบน)
10. Bring Forward (นำขึ้น 1 ระดับ)
11. Send to Back (ส่งลงล่าง)
12. Select All (เลือกทั้งหมด)
13. Group (จัดกลุ่ม)
14. Ungroup (แยกกลุ่ม)
15. Combine (เชื่อมรูป)
16. Break Apart (แยกส่วน)



- 17. Convert to Curve(เพิ่มจุดเส้นโค้ง)
- 18. Lock (ยึดไว้ไม่ให้เปลี่ยนแปลง)
- 19. Unlock All (ยกเลิกสนยึดไว้ไม่ให้เปลี่ยนแปลง)
- 20. Align (วาง Item บนเฟรม)

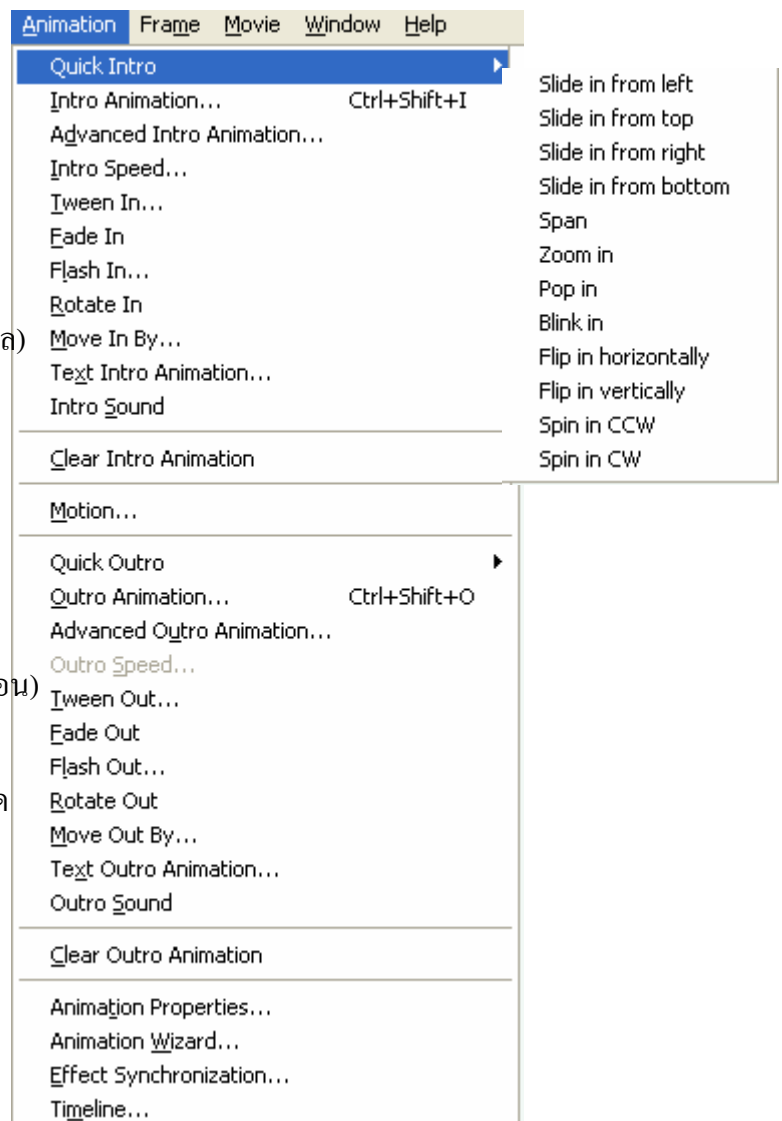
- Left (ชิดขอบซ้าย)
- Bottom(ชิดขอบล่าง)
- Right(ชิดขอบขวา)
- Top(ชิดขอบบน)
- Center horizontally(กลางแนวนอน)
- Center Vertically(กลางแนวตั้ง)
- Center on Page(กลางเฟรม)
- Fit to Frame(ขยาย/ย่อเท่ากับขนาดเฟรม)



6. Animation(การเคลื่อนไหว)

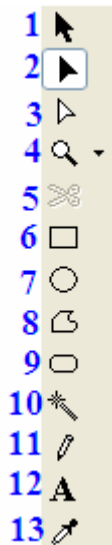
- 1. Quick Intro (ขาเข้าแบบรวดเร็ว)
- 2. Intro Animation(ขาเข้ากำหนดการเคลื่อนไหว)
- 3. Advanced Intro Animation(ขั้นสูง)
- 4. Intro Speed (ความเร็วในการแสดงผล)
- 5. Tween In(เคลื่อนไหวจาก Item อื่น)
- 6. Fade In (จาง)
- 7. Flash (กระพริบ)
- 8. Rotate In (หมุน)
- 9. Move In By (เคลื่อนจากจุด)
- 10. Text Intro Animation(ข้อความเคลื่อนไหว)
- 11. Intro Sound (เสียง)
- 12. Clear Intro Animatio(เคลียร์ทั้งหมดของ ขาเข้า)
- 13. Motion (เคลื่อนไหวกำหนดเอง)

** ขาออก (Outtro) เหมือนกับ Intro



7. เครื่องมือวาด

1. Select มือจับ Item
2. Edit Note มือจับตัดเส้น เพิ่มจุด
3. ไล่ Animation Effect
4. ขยาย
5. ตัดส่วนของภาพนำเข้า
6. วาดสี่เหลี่ยมมุมฉาก
7. วาดวงกลม/วงรี
8. วาดโดยลากจุด
9. วาดสี่เหลี่ยมมุมมนโค้ง
10. Magic Bitmap
11. ดินสอ
12. Text Vector
13. ลูกศร







8. Movie(ภาพยนตร์)

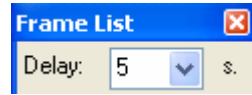
1. Sounds (คูไฟล์เสียง)
2. Import Sound (นำไฟล์เสียงเข้า)
3. Add Master Frame (เพิ่มเฟรมหลัก)
4. Insert Flash Designer Clip(นำไฟล์ .sfd มาใส่ในเฟรมเหมือนเป็น Sprite ตัวหนึ่ง)
5. Append Flash Designer File (นำไฟล์ .sfd มาแทรกต่อ เป็นเฟรมใหม่)
6. Export Option (กำหนดการส่งออกเป็น Flash)
7. Keywords (คำ/กลุ่มคำเพื่อการสืบค้นจาก Internet)
8. Image Optimization(จัดการรูปภาพ)
9. Frame Rate (กำหนดจำนวนเฟรมต่อวินาทีและ Flash Player)
10. Edit Preloader (สร้างตัวนำก่อน โหลดเสร็จ)
11. Preloader Option (กำหนด Preloader)
12. Insert Standard Preloader(เรียกใช้ไฟล์ Preloader มาตรฐาน)
13. Go to Main Movie(ไปหน้าหลัก)
14. Resize Movie (ย่อ/ขยายขนาดความกว้างของ Movie)
15. Play Animation(เล่นไฟล์งานปัจจุบัน)
16. Play Sprite (เล่น Sprite)

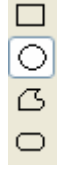







ตอนที่ 2: WorkShop1:วาดรูป

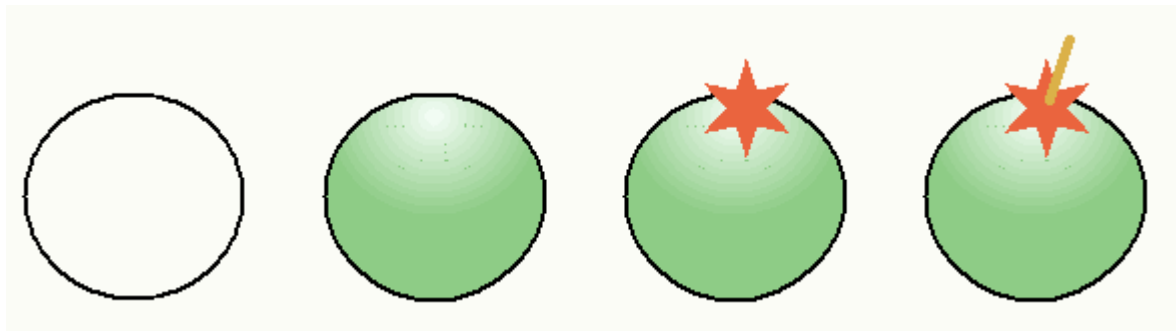
ใบงานที่ 1.1: เรียนรู้เครื่องมือวาดรูป

1. เปิด Project ใหม่ 
2. บันทึกไฟล์ ชื่อ workshop1.sfd 
3. กำหนดขนาดเฟรม 800x600 มีพื้นสี มีขอบและสี  
4. กำหนดเวลาแสดงเฟรม 5 วินาที
5. ตั้งชื่อเฟรม drawing1





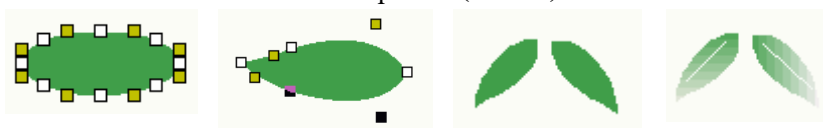
6. วาดรูปตามตัวอย่างโดยใช้เครื่องมือ ดังนี้
 1. สีเหลี่ยม, วงกลม/วงรี, เส้นร่าง, สีเหลี่ยมมุมมน 
 2. แทรกรูปทรงต่างด้วย Insert->Shape or Line
 3. แทรกสัญลักษณ์ 
 4. ระบายสีพื้นและเส้น 
 5. ระบายสีพื้นแบบเทลาด(Gradient) 
 6. กำหนดขนาด  และขนาดเส้น 

รูปที่ 1



รูปที่ 2 ใช้เครื่องมือเพิ่ม คือ

1. จับหรือเลือก Item 
2. เปลี่ยนเป็น Item ที่เพิ่ม/ลบ/โค้งจุดได้ ด้วยเมนู Edit -> Convert to Curve
3. เพิ่ม/ลบ/โค้ง จุด ด้วย Edit Note 
4. หมุนด้วยเมนู Item -> Rotate
5. กัดลอก ด้วย Edit -> Duplicate (Ctrl+D)



กดบันทึกแล้วดูผล  หรือ F9

รูปที่ 3 ฝักวาดรูปผลไม้ที่นักเรียนชอบ 1 รูป



ใบงานที่ 1.2 วาดรูปดอกไม้

Frame2

Name:drawing2

Delay = 5 sec

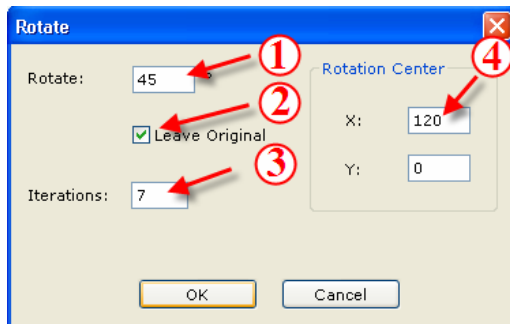
เครื่องมือที่ใช้ ตามใบงานที่ 1 แล้วเพิ่มทักษะด้วย Item->Rotate->Rotate Arbitrary

1. วาดรูปด้วยเครื่องมือวงกลม/วงรี Convert เป็น Curve ทำให้ได้ตามรูป
2. ใช้ Rotate แบบ Arbitrary ตามรูปที่ 2

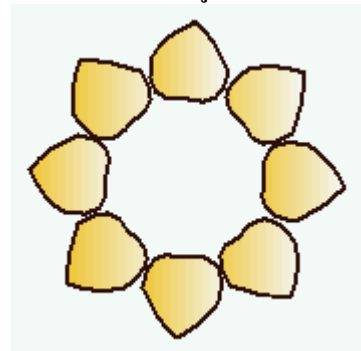


รูปที่ 1

กำหนด มุม, Leave Original, Iteration, มุมหมุน(Rotation Center) จะได้ผลตามรูปที่ 3

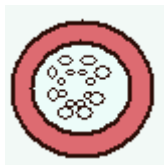


รูปที่ 2

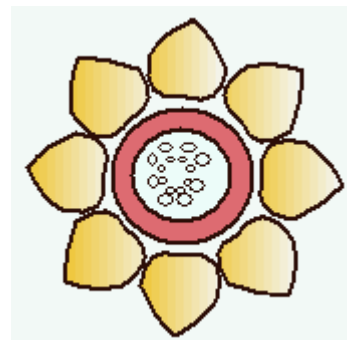


รูปที่ 3

3. วาดวงกลม 2 วง และตกแต่งเพิ่มเติม

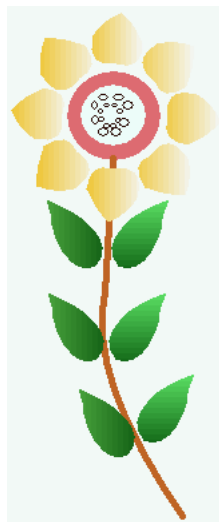


รูปที่ 4



รูปที่ 5

4. วาดต่อให้ดูสมบูรณ์ยิ่งขึ้น



กดบันทึกแล้วดูผลเฉพาะเฟรม  หรือ Shift+F9

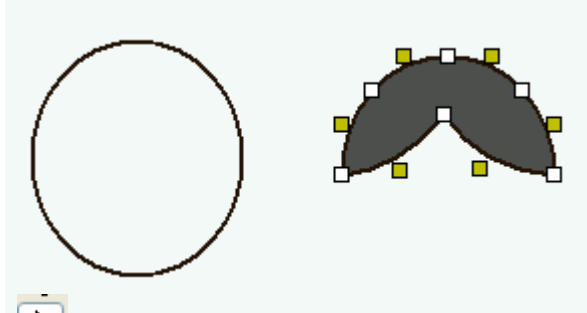
ใบงานที่ 1.3 วาดรูปคน



Frame3

Name:drawing3

Delay = 5 sec

1. วาดวงกลม 2 วง วงที่ 2 Convert to Curve ลบจุด ทำให้จุดเป็นเส้นตรง จัดให้โค้ง



2. วาดโบว์ด้วย  แล้วตัดเส้นให้โค้งด้วย 





3. วาดทรงผมด้านหลังด้วยเมาส์ปากกา และคัดลอกเป็นภาพที่ 2 หมุนภาพ



4. วาดตาด้วยวงกลม Convert to Curve ลบจุด ทำให้ตรง Straighten(ขยายดู 200%)



5. วาดจมูกด้วย เมาส์ปากกา หรือ 

6. วาดปาก เมาส์ปากกา หรือ 

7. แต่งให้สมบูรณ์



กดบันทึกแล้วดูผลเฉพาะเฟรม      หรือ Shift+F9





ใบงานที่ 1.4: ฝึกวาดเพิ่ม ตามรูป

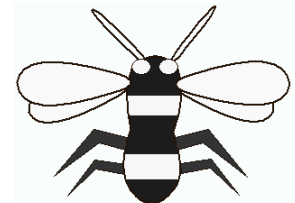
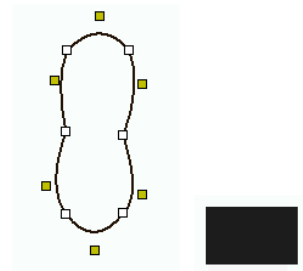
Frame4


Name:drawing4

Delay = 5 sec

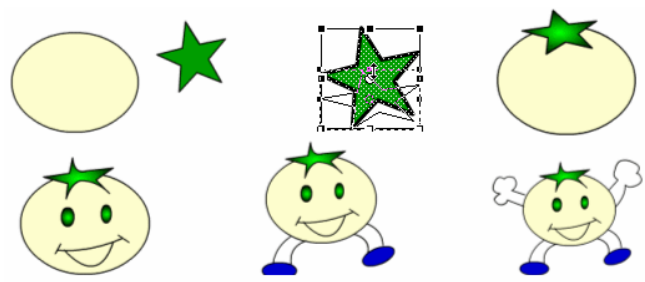
รูปที่ 1. เทคนิค Fill รูปวาดด้วย Bitmap

1. วาดทรงของรูป
2. หาภาพที่มีลวดลายที่ต้องการ (อาจใช้วิธีวาดแล้ว Capture เช่น Snagit นำมาวางในโปรแกรม ดู Property ว่าชื่ออะไร นำภาพ Bitmap ออกนอก Stage)
3. Fill ภาพวาดด้วย Item -> Line and Fill -> Fill Stype -> Bitmap->OK เลือกชื่อภาพ เลือกแบบ fit
4. วาด ตา, หนวด, ปีกด้วย  แล้ว Convert2Curve ตกแต่ง 
5. วาด ขาค้างด้วย  แล้ว Convert2Curve ตกแต่ง 

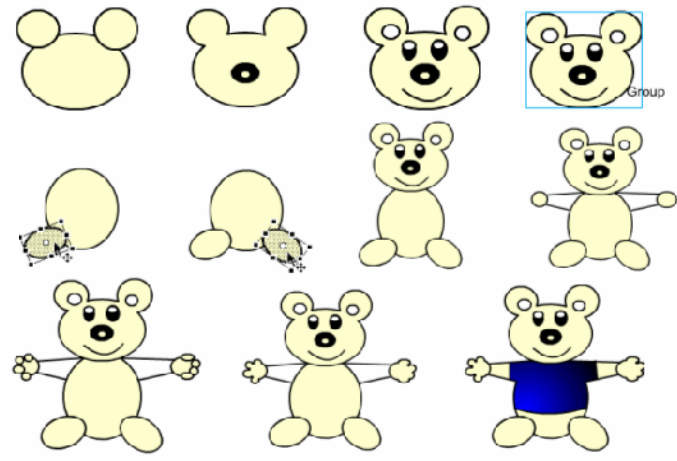


รูปอื่นๆ อาจใช้เครื่องมือเพิ่มเติม อาจแทรกรูปทรงทางคณิตศาสตร์แล้วมาตกแต่งด้วย Edit Note 

รูปผลไม้การ์ตูน



รูปหมี



กดบันทึกแล้วดูผลทั้งหมด  หรือ F9

ใบงานที่ 1.5 : Text

Type 1: Vector **A**

Type 2: Text Paragraph **ABC**

Type 3: Text ใน Field **a**

ทั้ง 3 แบบกำหนดรูปแบบ (Set Font) สี (Text Color) ได้ทั้งที่เครื่องมือของมันเองและ Item->Set Font, Item -> Text Color หรือ Item ->Create Text Shape (เฉพาะแบบ Vector)

คุณสมบัติ

1. แบบ Vector ใช้กับข้อความ/ประโยค ใส่ effect ได้ Convert แยกตัวได้ (Creat Text Shape)
2. แบบ Paragraph เหมือนย่อหน้าของในเพจทั่วไป นำมาทำสกรอลิ่ง(เลื่อนดู)ได้ ฟอนต์จำกัด
3. แบบ Field ใช้รับ/แสดงข้อมูลจากตัวแปร


ใบงาน

1. ให้เพิ่มข้อความในแต่ละเฟรม เป็นชื่อภาพ รูปแบบกำหนดเอง (ตัวอักษร หากต้องการมากกว่าที่มีใน Windows ต้องเพิ่มให้ Windows และเวลานำส่งผลงานต้อง Add Fonts ไปพร้อมมิเช่นนั้นจะไม่เป็นภาษาอ่านได้ ฟอนต์ที่ทดลองแล้วใช้ได้คือ Pimdeed)
2. เพิ่มฟอนต์ให้ Windows
3. บันทึกไฟล์แล้วแสดงผล

ตอนที่ 3: WorkShop2: แทรกภาพ และสร้างภาพเคลื่อนไหว(Animation)

1. แทรกภาพ

1. ภาพ Bitmap (ภาพนิ่ง) ตระกูล .JPEG, .MBP, .png, .mwf etc... แทรกได้ 2 ทาง คือ

1.1 File -> Import Images หรือ  ใช้กับทุกตระกูลที่เป็นภาพนิ่ง

1.2 Insert ->Icon (.png)

2. ภาพเคลื่อนไหว (.GIF, .swf)

2.1 Gif Animation(ภาพเคลื่อนไหวนามสกุล .gif จะนำเข้าเป็น Sprite แก้ไขตกแต่งเพิ่มได้)

Insert -> Gif Animation

2.2 Swf Clip เป็นการนำเข้าไฟล์ Flash หากทำจาก โปรแกรมอื่นต้อง export งานเป็น flash จึงจะเห็นผล

2.3 External SWF File เหมือน SWF Clip และไม่แสดงผลใน output โปรแกรมต้อง Export และไฟล์ ที่นำเข้าต้องอยู่ใน Directory เดียวกันเท่านั้น

2. สร้างภาพเคลื่อนไหว

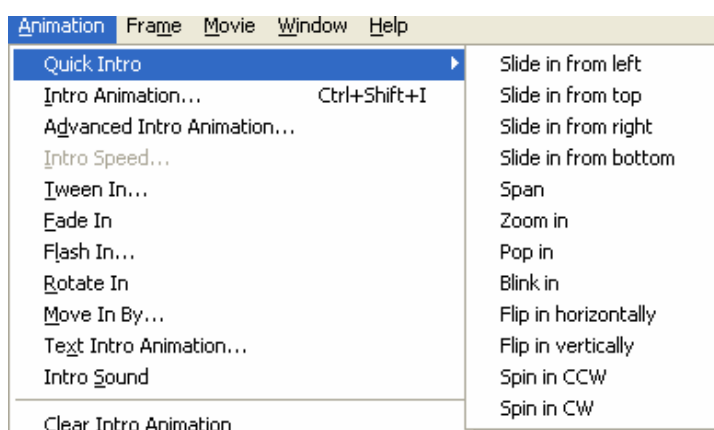
Type 1: Intro&Outro Animation

Type 2: Motion

Type 3: Sprite(Movie Clip)

Type 1: 1)Intro Animation(ขาเริ่มเข้าเฟรมนี้)

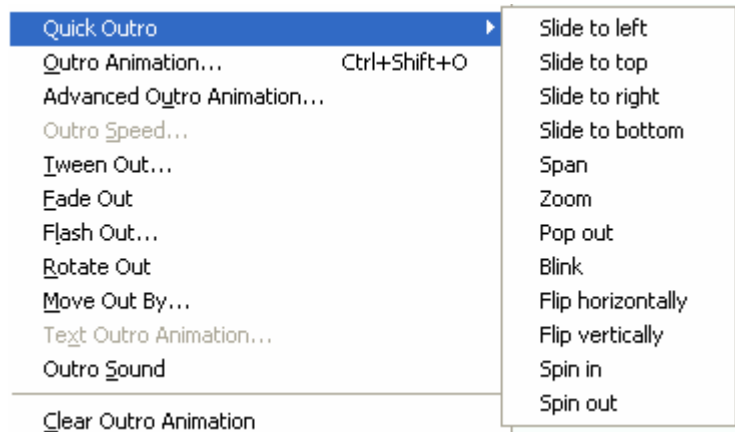
1. แบบง่ายสุด คือ Quick Intro
2. แบบกำหนด คือ Intro Animation
3. แบบกำหนดขั้นสูง Advanced Intro Animation
4. Tween In แบบผูกกับ Item อื่น
5. Fade In แบบจาง
6. Flash แบบกระพริบ
7. Rotate In แบบหมุนเข้า




8. Move In By กำหนดจุด (X,Y)ที่นำเข้า
9. Text Intro Animation สำหรับข้อความ
- 10.Intro Sound เพิ่มเสียงตอนขาเข้า
- 11.Intro Speed กำหนดความเร็วในการแสดง
- 12.Clear Intro Animation ยกเลิกรูปแบบที่กำหนดทั้งหมด

Type 1:2) Outro Animation(ขานอกจากเฟรมนี้)

** เหมือนขาเข้าเฟรม**



ใบงานที่ 2.1:สร้างเอฟเฟคให้ Item

1. ใช้ไฟล์งานเดิม Save AS เป็น workshop2.sfd
2. ฝึกใส่เอฟเฟคให้ Item ทุกตัว ทุกเฟรม
3. บันทึกแล้วดูผล
4. บันทึกเป็นไฟล์ Flash (.swf) 

4.1 แบบเรียกจาก Html

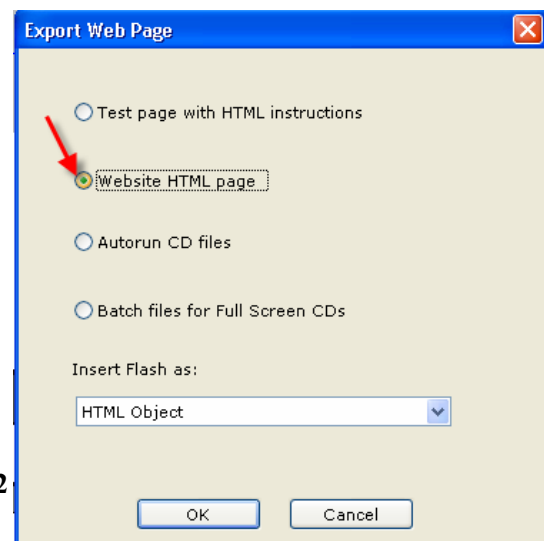
4.2 แบบเฉพาะไฟล์ SWF ไม่มี Html 

แบบนี้ต้องไปที่ไฟล์ คลิกขวาเลือก

Open with internet explorer

****ครั้งแรกให้บันทึกแบบ 4.1 ครั้งต่อไปใช้แบบ 4.2**


ในไฟล์เดิม ***



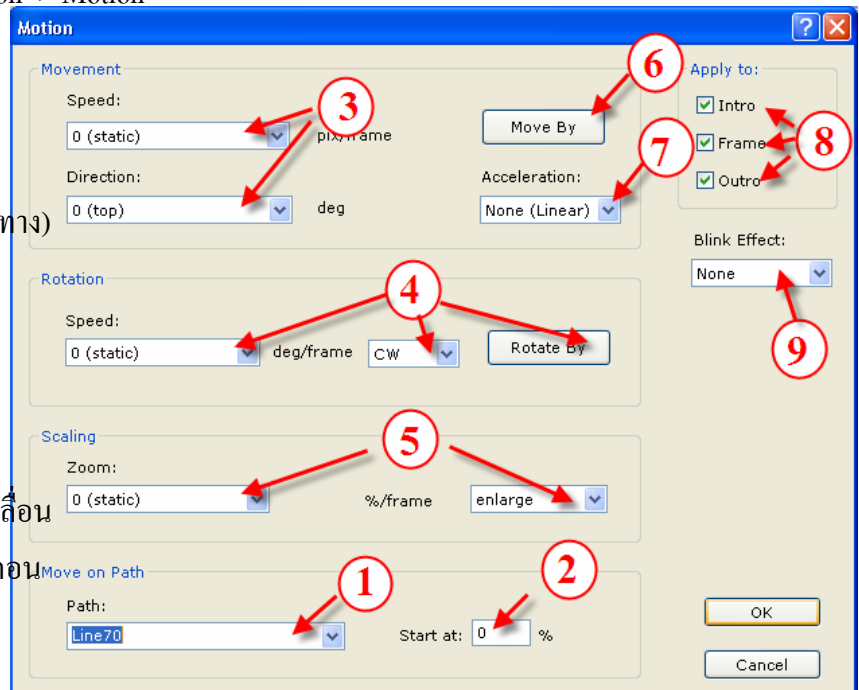
Type 2: Motion

เป็นการกำหนดให้เคลื่อนไหวตามเส้นทางที่เราต้องการ

ลำดับการกำหนด

1. ตั้งค่าเฟรมเป็นตัวเลข (Stop จะไม่แสดงผล)
2. สร้างเส้นด้วย  ดู Property ว่าชื่ออะไร หากกำหนดไม่มีเส้นจะเห็นเฉพาะภาพเคลื่อนไหวเอง
3. เลือก Item เข้าเมนู Animation -> Motion

1. กำหนดเส้น
2. % การเริ่มแสดง
3. การเคลื่อนที่
(ความเร็วและทิศทาง)
4. การหมุน
5. การซูม
6. การเคลื่อนจาก
ตำแหน่ง
7. การต่อเนื่องการเคลื่อน
8. ใช้แสดงกับเฟรมตอน
9. การกระพริบ



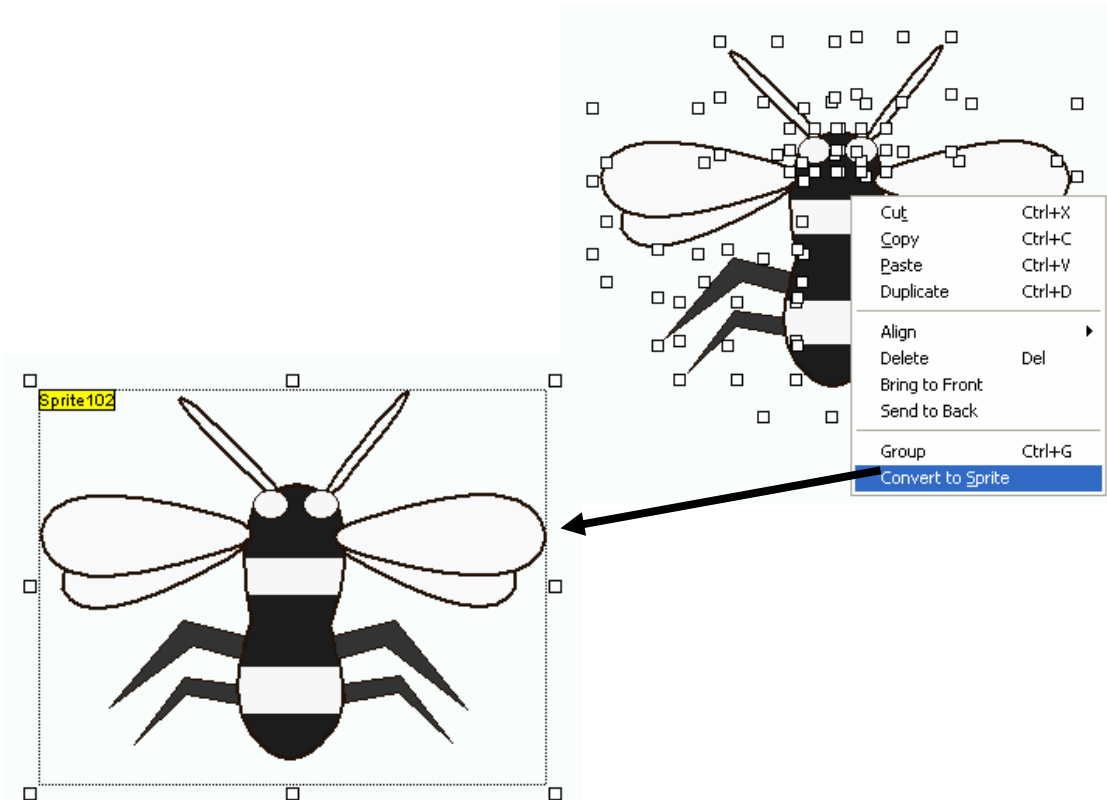
ใบงานที่ 2.2

ใส่ Motion ให้ Item ในเฟรม 4-5

บันทึกงานแล้วดูผลของเฟรม ในOutput โปรแกรม Shift +F9 หรือทั้งหมด F9

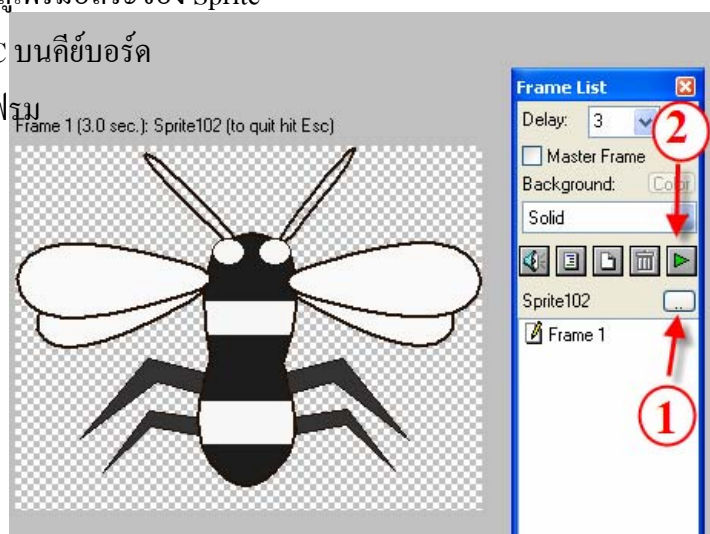
Type 3: Sprite

เป็นการทำภาพเคลื่อนไหวที่ดี เพราะ Sprite หรือ Movie Clip จะทำงานแยกจากเฟรมหลัก การแก้ไข ปรับปรุงเป็นอิสระจากเฟรมหลัก จึงนิยมใช้เหมือนโปรแกรมสร้าง Flash อื่นๆ Item ทุกตัวสามารถ Convert เป็น Sprite ได้หมด คำสั่ง Action Script สามารถสั่ง Sprite ทำงานได้ Item อื่นที่ไม่ใช่ Sprite จะทำไม่ได้ วิธีการง่ายๆ เพียงเลือก Items อันเดียวหรือเลือกเป็นกลุ่ม เข้าเมนู หรือคลิกขวา เลือก Convert to Sprite เหมือน Convert เสร็จจะเกิดตัวควบคุม Item เป็น Sprite สีเหลือง พร้อมชื่อ



การแก้ไข ให้ดับเบิลคลิกที่ชื่อ Sprite จะเข้าสู่เฟรมอิสระของ Sprite

1. กดเพื่อกลับออกไป หรือกดปุ่ม ESC บนคีย์บอร์ด
2. ใช้เล่นเฟรมใน Sprite หากมีหลายเฟรม ให้อยู่เฟรมแรกจะแสดงทั้ง Sprite

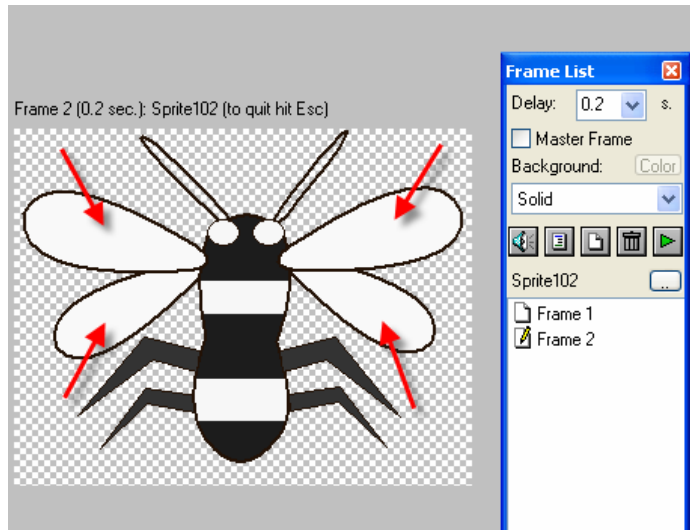


การทำภาพเคลื่อนไหวด้วย Sprite

สามารถใช้การเคลื่อนไหวแบบที่ 1-2 ได้ภายใน Sprite และสามารถเพิ่มเฟรมหรือ Duplicate เป็น Flip ภาพเคลื่อนไหวจากต้นแบบเดิม ในที่นี้จะใช้แบบ Flip ภาพ

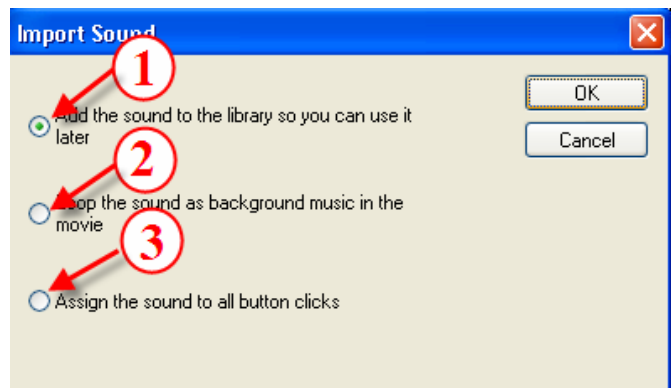
1. ที่ Frame1 กำหนด Delay= 0.2 sec
2. เข้าเมนู Frame -> Duplicate อีก 1 เฟรม
3. ที่ Frame แก้ไขปีกทั้ง 4 ให้เปลี่ยนองศา ใช้ Item -> Rotate -> Rotate Arbitrary
4. เล่นดูว่าสมจริงหรือไม่

*** ขนาดของรูปจะเท่ากับก่อน Convert หากจะแก้ไข ต้องแก้ไขใน Sprite เท่านั้น ***



ใส่เสียงให้ Frame/ Sprite

1. เมนู Movie -> Import Sound ค้นหาแล้วเลือก
 1. นำเข้าเพื่อเลือกที่หลัง
 2. นำเข้าเป็นเสียง Background ของ Movie
 3. นำมาเป็นเสียงปุ่มกดเมาส์ทุกครั้งแบบกำหนดครั้งเดียว
2. ใส่เสียงให้เฟรมแรกของ Sprite ด้วย 
เลือก Frame -> Select Sound เลือกเสียง



ใบงานที่ 2.3 ใส่เสียง

ให้ใส่เสียงให้เฟรมหลัก หรือ Sprite
บันทึกแล้วดูผลงาน