

# การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น

## Basic Animation Product



# หน่วยการเรียนรู้ที่ 7

ให้ **Layer** ช่วยจัดการภาพที่ซับซ้อน



# เลเยอร์ (Layer)

---

เลเยอร์เปรียบเสมือนกับแผ่นใสหลาย ๆ แผ่นวางซ้อนกัน โดยในเลเยอร์ที่ไม่มีรูปจะสามารถมองเห็นเลเยอร์ที่อยู่ด้านล่าง สำหรับการสร้างชิ้นงานหรือภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ด้วย Flash ควรแยก ชิ้นงานออกเป็นอิสระจากกันในแต่ละเลเยอร์ เพื่อให้เกิดความสะดวกในการแก้ไขและปรับแต่งชิ้นงาน ได้ง่ายยิ่งขึ้น

การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ Layer ช่วยจัดการภาพที่ซับซ้อน

# การใช้งานเลเยอร์

---

## วิธีการสร้างเลเยอร์ ใหม่

วิธีที่ 1 เลือกเมนู Insert > Timeline > Layer

วิธีที่ 2 คลิกขวาที่เลเยอร์ แล้วเลือกคำสั่ง Insert Layer

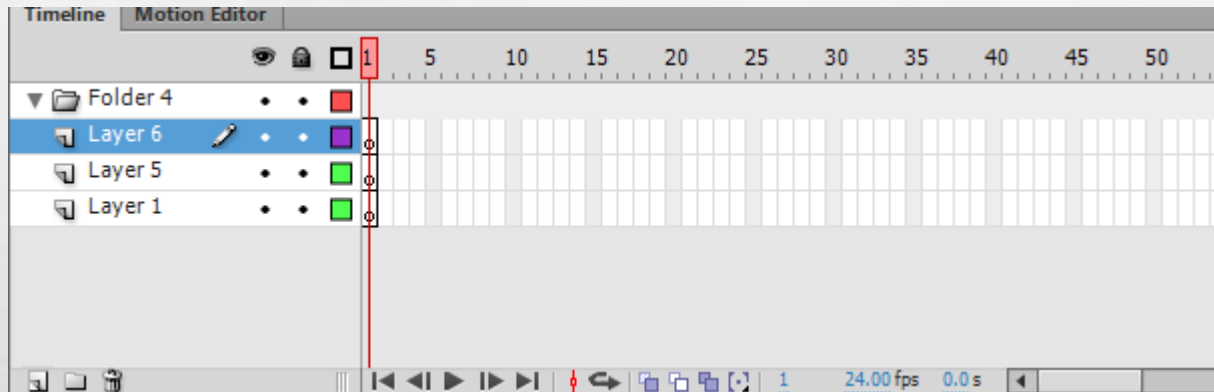
วิธีที่ 3 คลิกที่ปุ่ม New Layer ด้านล่างของไทม์ไลน์

การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ **Layer** ช่วยจัดการภาพที่ซับซ้อน

## การลบเลเยอร์

เมื่อต้องการลบเลเยอร์ที่ไม่ใช้ทิ้งไป สามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

1. เลือกเลเยอร์ที่ต้องการ แล้วคลิก **Delete Layer** ด้านล่างของไทม์ไลน์
2. คลิกขวาบนเลเยอร์ที่ต้องการลบ แล้วคลิกคำสั่ง **Delete Layer**

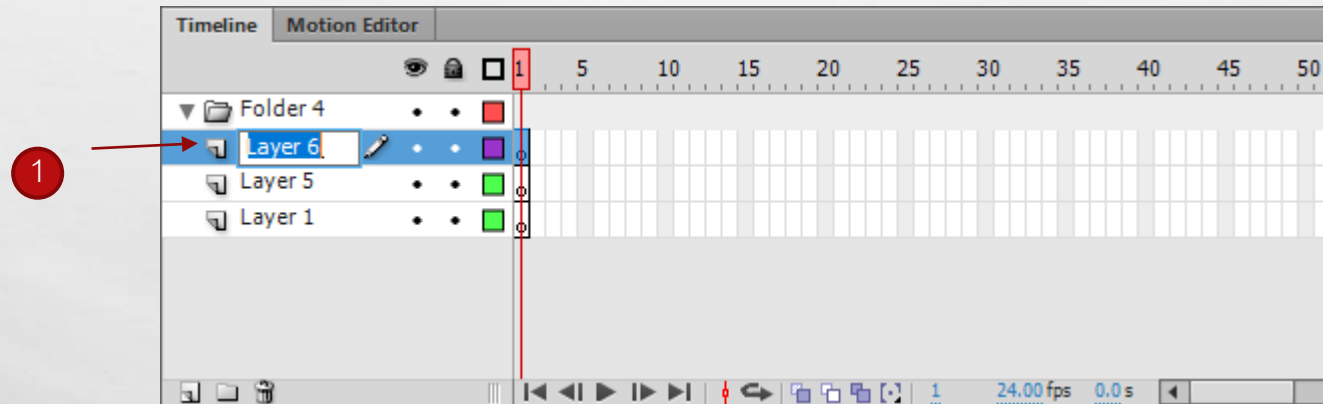


การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ **Layer** ช่วยจัดการภาพที่ซับซ้อน

## การเปลี่ยนชื่อเลเยอร์

ในมูฟวี่ที่ซับซ้อนเรามักจะต้องสร้างเลเยอร์ขึ้นมาเป็นจำนวนมาก ดังนั้น เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำ และแก้ไข เราควรเปลี่ยนชื่อเลเยอร์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาในเลเยอร์นั้น วิธีการเปลี่ยนชื่อเลเยอร์ทำดังนี้

1. ดับเบิ้ลคลิกบนชื่อเลเยอร์ที่ต้องการเปลี่ยน
2. ป้อนชื่อใหม่ลงไปแทน
3. กดปุ่ม Enter



การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ **Layer** ช่วยจัดการภาพที่ซับซ้อน

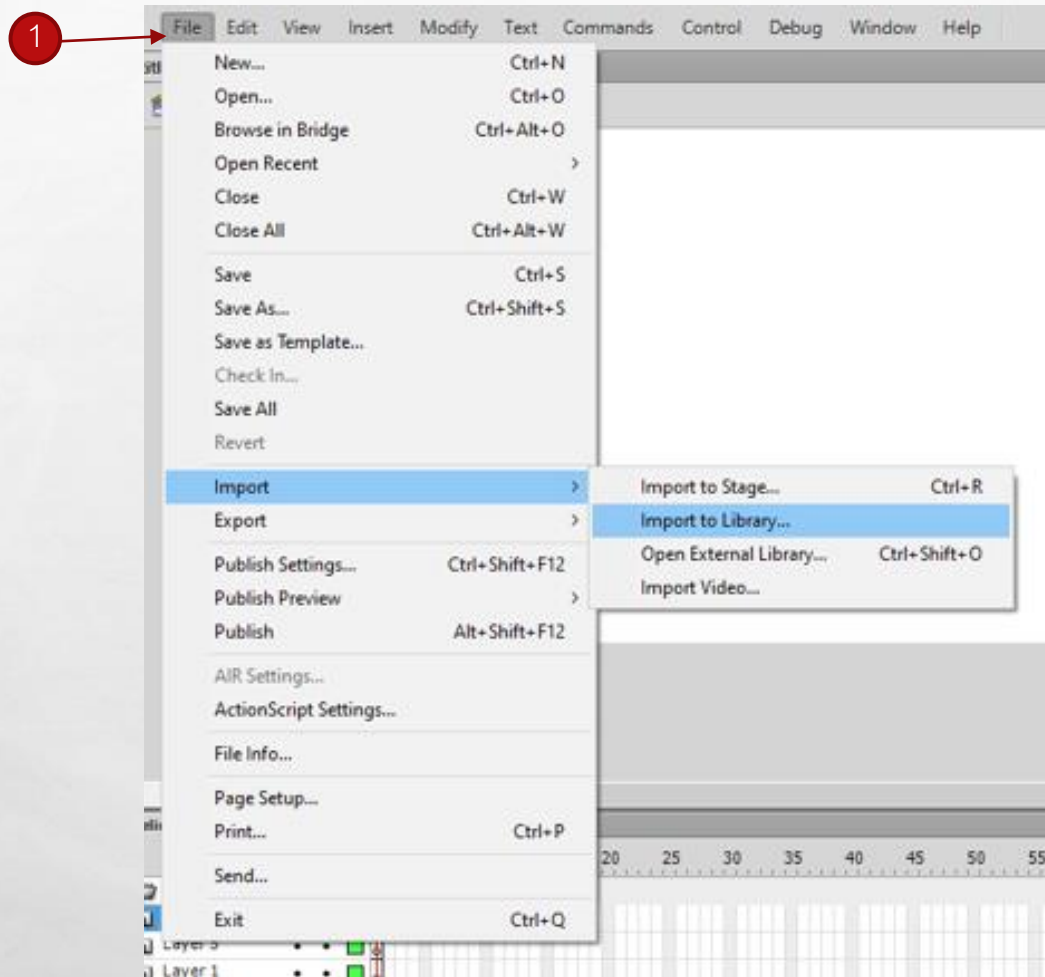
## การจัดลำดับเลเยอร์

ลำดับชั้นของเลเยอร์จะส่งผลต่อการซ้อนทับกันของออบเจกต์ที่ปรากฏบนสแตจ โดยออบเจกต์ ของเลเยอร์ ด้านบนจะปรากฏอยู่เหนือออบเจกต์ของเลเยอร์ด้านล่างเสมอ

การเปลี่ยนลำดับชั้นของเลเยอร์ สามารถทำได้โดยคลิกลากเลเยอร์ที่ต้องการย้ายไปแทรกไว้ ตรงตำแหน่งใหม่ โดยสังเกตว่ามีเส้นประสีเทาปรากฏขึ้นมาตรงตำแหน่งที่ต้องการก่อนจึงปล่อยเมาส์

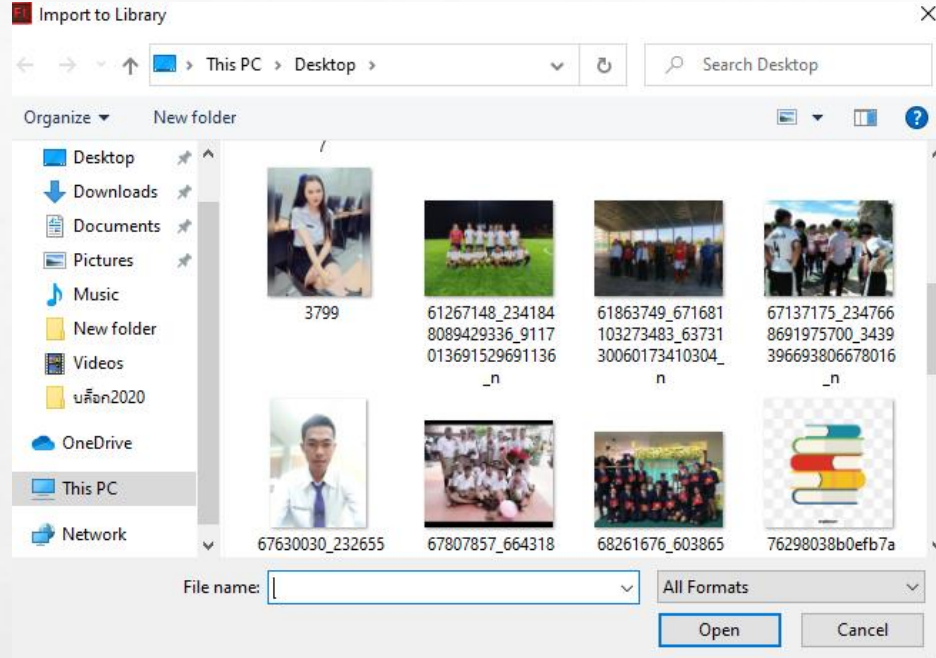
1. คลิกเมนู **File > Import to Library...** เพื่อทำการดึงไฟล์ภาพจากภายนอกเข้ามาใช้งาน
2. ดับเบิลคลิกไฟล์รูปที่ต้องการเพื่อนำไปเก็บไว้ในหน้าต่างไลบรารี จำนวน 2 รูป
3. หากพาเนล **Library** ไม่ปรากฏขึ้นมาให้คลิกที่ **Window > Library** หรือกดปุ่ม **Ctrl + L**

การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ **Layer** ช่วยจัดการภาพที่  
ซับซ้อน



การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ **Layer** ช่วยจัดการภาพที่ซับซ้อน





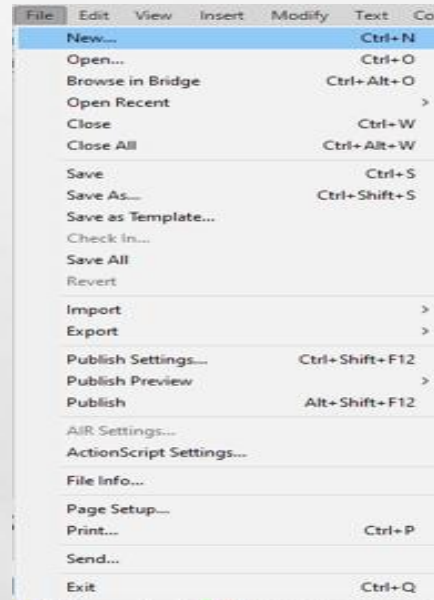
4. ลากรูปภาพในพาเนล **Library** มาวางบนสแตจ แล้วตั้งชื่อให้เลเยอร์
5. สร้างเลเยอร์ใหม่แล้วตั้งชื่อเลเยอร์นั้น พร้อมทั้งลากรูปภาพมาวาง
6. สร้างเลเยอร์ใหม่ ตั้งชื่อว่า **Text** แล้วสร้างข้อความบนสแตจนี้

การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ **Layer** ช่วยจัดการภาพที่ซับซ้อน

# เทคนิคการใช้เลเยอร์มาสก์ (Layer Mask)

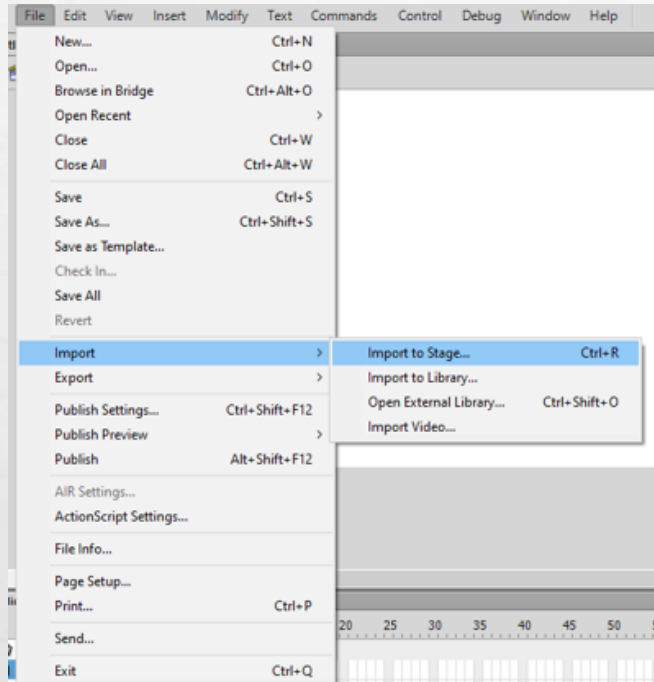
เลเยอร์มาสก์ หมายถึง วิธีการสร้างเลเยอร์ที่เสมือน เป็นการเจาะช่องเอาไว้เพื่อให้สามารถมองเห็นทะลุไปยังเลเยอร์อื่น ที่อยู่ด้านล่างถัดลงไป ซึ่งเราสามารถกำหนดลักษณะของช่องนี้ได้ ตามปกติ และมักจะกำหนดให้มีการเคลื่อนไหวเหมือนกับล่องหน ไปบนเลเยอร์ในลำดับถัดไป ซึ่งสามารถทำได้ดังนี้

1. เปิดมุมมองใหม่ คลิกเมนู File > New

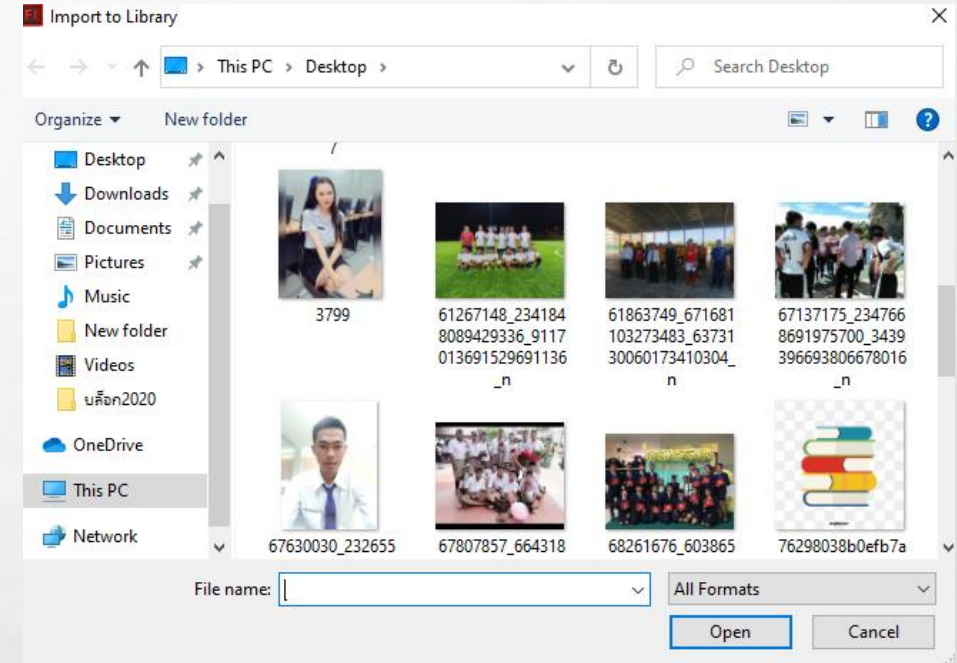


การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ Layer ช่วยจัดการภาพที่ซับซ้อน

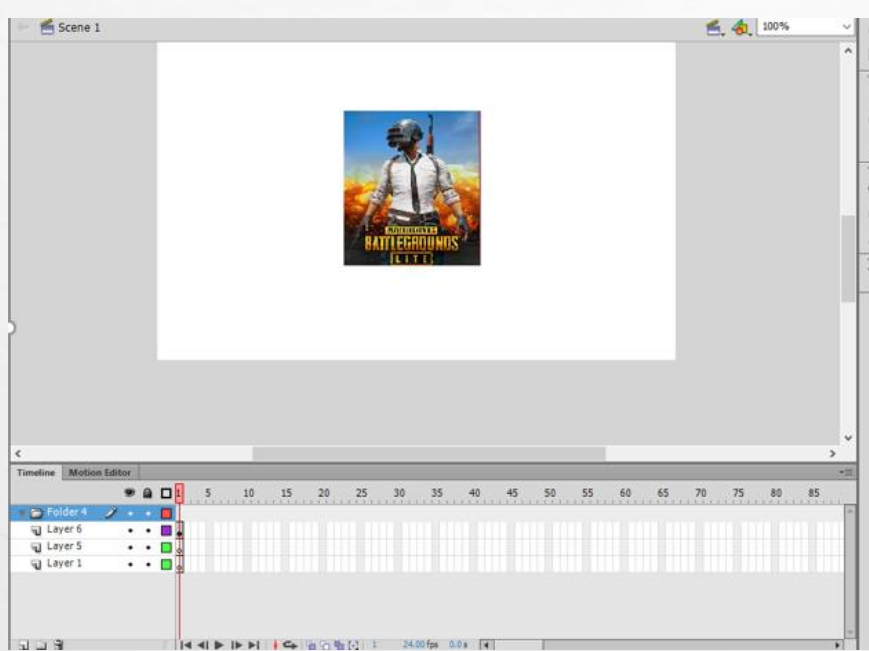
## 2.คลิกที่เมนู File > Import > Import to Stage



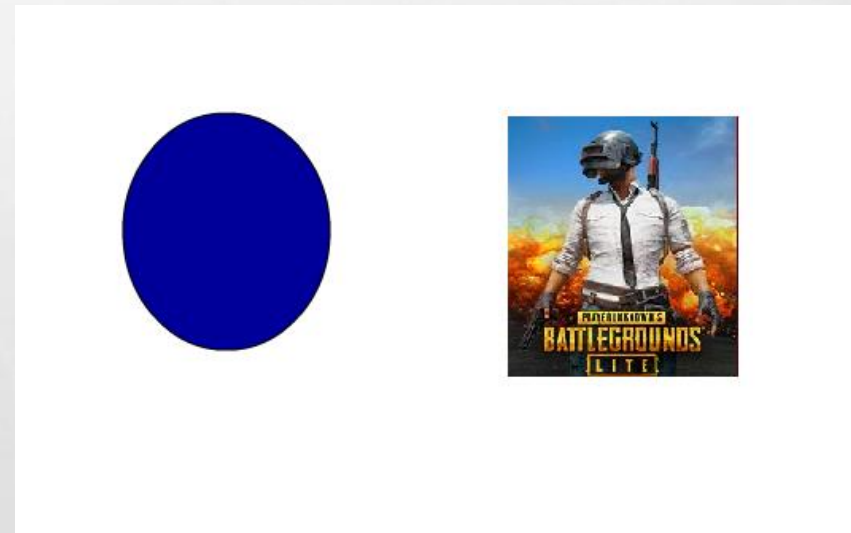
## 3.คลิกเลือกรูปที่จะ Import ขึ้นมา



การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ Layer ช่วยจัดการภาพที่ซับซ้อน

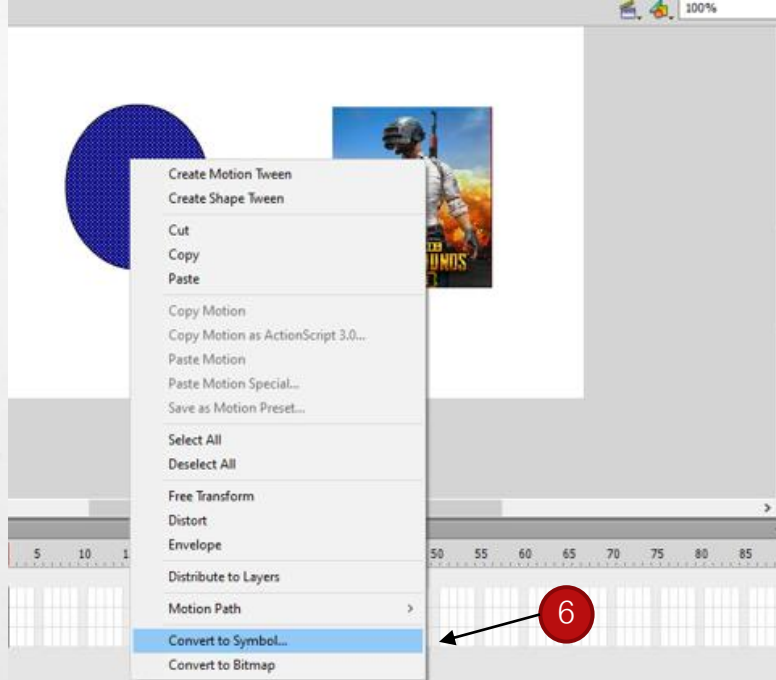


4. คลิกปุ่มเพิ่มเลเยอร์เพื่อเพิ่มเลเยอร์ขึ้นมาอีก 1 เลเยอร์ ใน  
ที่นี่จะได้ชื่อว่า “Layer 2”

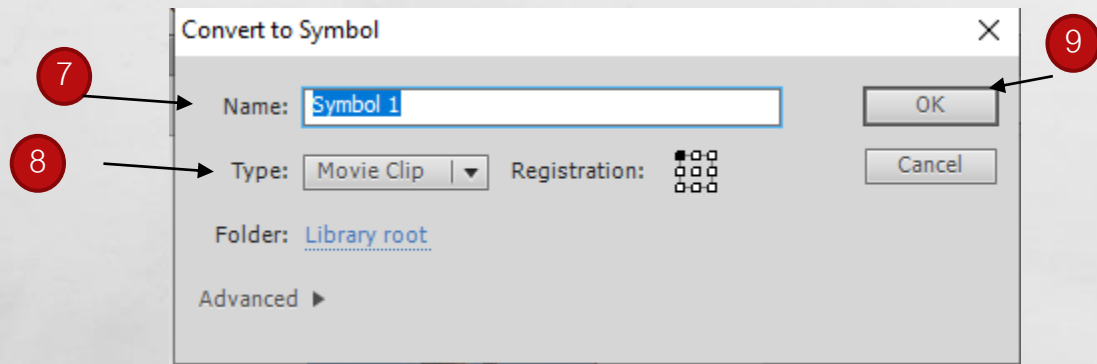


5. คลิกปุ่ม **Oval Tool** สร้างวงรีขึ้นมา 1 วง  
ในเลเยอร์ 2 ให้มีความสูงมากกว่ารูป และวางอยู่ด้านซ้ายมือ  
ของรูป

การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ **Layer** ช่วยจัดการภาพที่  
ซับซ้อน



6. คลิกที่วงรี แล้วคลิกขวาเลือกเมนู **Convert to Symbol**



7. ที่ช่อง **Name** ให้ใส่ชื่อที่ต้องการ  
8. ที่ช่อง **Type** เลือก **Graphic**  
9. คลิกปุ่ม **OK**

การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ **Layer** ช่วยจัดการภาพที่ซับซ้อน

10. คลิกเฟรมที่ 15 เลเยอร์ 2 แล้วกดปุ่ม <F6> หรือคลิกขวาเลือกเมนู Insert Keyframe เพื่อ สร้างคีย์เฟรมใหม่

11. คลิกเฟรมที่ 15 เลเยอร์ 1 แล้วกดปุ่ม <F6> หรือคลิกขวาเลือกเมนู Insert Keyfrann เพื่อ สร้างคีย์เฟรมใหม่

12. ในขณะที่มีการเลือกเฟรมที่ 15 นั้น คลิกที่วงรีแล้วลากมาวางทับรูป

13. คลิกขวาที่เลเยอร์ 2 แล้วคลิกเมนู Create Motion Tween

การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ Layer ช่วยจัดการภาพที่ซับซ้อน

14. กดปุ่ม Enter 1 ครั้ง เพื่อทดสอบการเคลื่อนไหวของวงรี หากมีการเลื่อนตำแหน่งจาก ซ้ายมาขวาก็แสดงว่าสามารถใช้งานได้ตามที่ต้องการ

15. คลิกขวาที่ชื่อ Layer 2 เลือกเมนู Mask

16. ทดสอบการสร้าง Mask เลือกเมนู Windows > Toolbar > Controller และให้คลิกที่ปุ่ม

ความรู้เกี่ยวกับเรื่องของเลเยอร์มาสก์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้กับการสร้างผลงาน แอนิเมชัน โดยทั่วไป เช่น การทำตัวหนังสือให้คล้ายกับมีไฟสปอตไลท์ส่องอยู่ หรือการทำคลื่นน้ำในทะเลเป็นต้น

การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ Layer ช่วยจัดการภาพที่ซับซ้อน

# กำหนดทิศทางการเคลื่อนที่ด้วยไกด์เลเยอร์ (Guide layer)

---

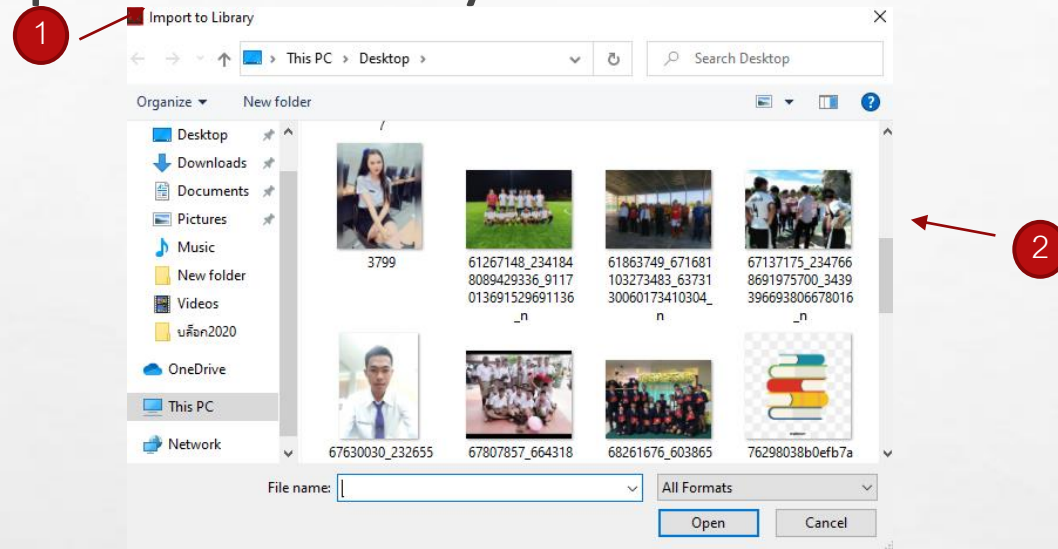
ในบางครั้งการสร้างภาพเคลื่อนไหวก็อาจจะต้องการกำหนดเส้นทางและทิศทางให้กับ  
ชิ้นงานว่าจะให้ไปในทิศทางใด ซึ่งเราก็สามารถทำได้ด้วยการใช้ไกด์เลเยอร์ เป็นการกำหนด  
เส้นทางหรือทิศทาง ให้กับการเคลื่อนไหวของชิ้นงานตามที่เราต้องการ โดยทำได้ตามขั้นตอนดังนี้

การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ **Layer** ช่วยจัดการภาพที่  
ซับซ้อน



1. คลิกเมนู **File > Import to Library**

2. คลิกเลือกรูปภาพ



3. กดปุ่ม **Ctrl + L** เปิดหน้าต่างไลบรารีขึ้นมา

4. ดับเบิ้ลคลิกที่ชื่อ **Layer 1** เพื่อเปลี่ยนชื่อเลเยอร์

5. คลิกที่ภาพจากหน้าต่างไลบรารีค้างไว้แล้วนำมาวางบน **Stage** ทางด้านซ้ายมือ

การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ **Layer** ช่วยจัดการภาพที่ซับซ้อน

6. คลิกขวาแล้วเลือก **Add Classic Motion Guide** เพื่อเพิ่ม **Guide Layer** ให้กับเลเยอร์ ซึ่งสามารถสังเกตได้ว่า ชื่อเลเยอร์ใหม่นี้จะมีชื่อเลเยอร์ที่ตั้งอยู่ด้วย
7. คลิกเลือกเครื่องมือ : **Pencil Tool** ที่ **Tools Panel**
8. ลากเส้นกำหนดทิศทางให้รูปภาพเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้งไปมา
9. คลิกขวาที่เฟรม 20 ของเลเยอร์ **Guide** : man เลือก **Insert Keyframe** เพื่อสร้างเฟรมใหม่
10. คลิกขวาที่เฟรม 20 ของเลเยอร์ **man** เลือกเมนู **Insert Keyframe** เพื่อสร้างเฟรมใหม่
11. เลือกเฟรมที่ 1 ถึงเฟรมที่ 20 ในเลเยอร์ **man** คลิกขวาเลือกเมนู **Create Motion Tween**
12. คลิกปุ่ม **Selection Tool** ที่ **Tools Panel**

การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ **Layer** ช่วยจัดการภาพที่ซับซ้อน

13. คลิกเมาส์ค้างไว้ที่รูป แล้ววางที่ปลายข้างหนึ่งของเส้น โค้ง จากนั้นจะสังเกตเห็นได้ว่ามีเครื่องหมายวงกลมที่ปรากฏอยู่กลางรูป ค่อย ๆ ลากชิ้นงานไปตามเส้นทางจนไปถึงสุดที่ปลายอีกข้างหนึ่งของเส้น โค้ง

14. เพื่อทดสอบการเคลื่อนที่บนเส้น Guide Layer ที่ได้มีการกำหนดทิศทางการเคลื่อนที่เอาไว้แล้ว เลือกเมนู Windows > Toolbar > Controller และให้คลิกที่ปุ่ม

15 หากวิธีการกำหนดถูกต้อง รูปภาพก็จะวิ่งไปตามเส้นทางที่เรากำหนดให้ โดยที่เส้น Guide Layer จะถูกซ่อนเอาไว้โดยอัตโนมัติ



การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น / หน่วยที่ 7 ให้ Layer ช่วยจัดการภาพที่ซับซ้อน