

บทที่ 7 การใช้งาน Symbol และ Instance

ซิมโบล (Symbol)

ซิมโบล (Symbol) คือ กราฟิก ปุ่ม หรือ มูฟวี่คลิปที่เราสร้างขึ้นมาเป็นต้นแบบในครั้งแรก จากนั้นก็จะสามารถนำไปใช้ได้อย่างไม่จำกัดตลอดในมูฟวี่เดียวกัน และมูฟวี่อื่น ๆ ซิมโบลหนึ่งๆ อาจรวมถึงอาร์ตเวิร์คที่นำ เข้ามาจากโปรแกรมอื่น ทุกซิมโบลที่สร้างขึ้นจะเป็นส่วนหนึ่งในไลบรารีของไฟล์ปัจจุบัน ซึ่งซิมโบลแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

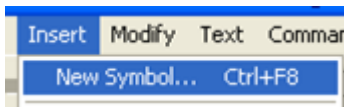
1. Graphic
2. Button
3. Movie Clip

Library เป็นที่เก็บซิมโบล การเปิดใช้งาน Library ทำได้โดย กดปุ่ม Ctrl+L

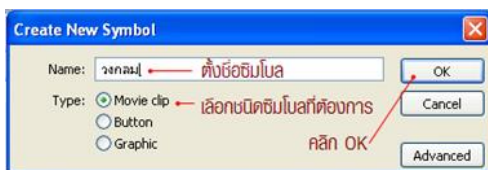
การสร้างซิมโบล (Symbol สามารถทำได้ 2 แบบคือ การสร้างจากซิมโบลเปล่า และ สร้างจากวัตถุที่มีอยู่แล้ว

แบบที่ 1 สร้างซิมโบลจากซิมโบลเปล่า

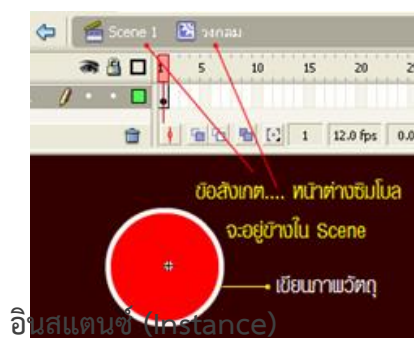
ขั้นตอนที่ 1คลิกเมนู Insert > New Symbol หรือ กด Ctrl+F8



ขั้นตอนที่ 2 ตั้งชื่อซิมโบล และเลือกชนิดซิมโบลตามต้องการ แล้วคลิก OK



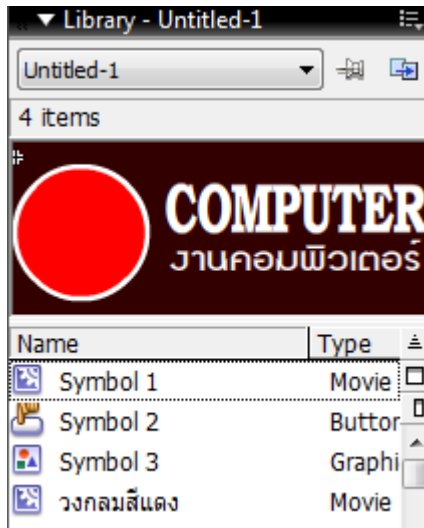
ขั้นตอนที่ 3 เขียนภาพวัตถุตามต้องการ



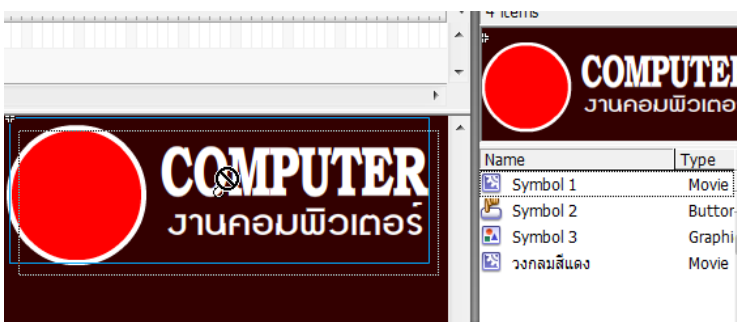
อินสแตนซ์ คือ สำเนาของซิมโบลที่มีอยู่บนสแตจ หรือซ่อนอยู่ภายในซิมโบลอื่น อินสแตนซ์อาจมีสี ขนาดและหน้าที่ แตกต่างจากซิมโบลที่เป็นต้นฉบับ หากทำการแก้ไข ซิมโบลจะมีผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงกับอินสแตนซ์ทั้งหมดที่สำเนาไปจากซิมโบล

การสร้างอินสแตนซ์

1. เปิดพาเนลไลบรารี โดยคลิกเมนู Window > Library หรือ กด Ctrl+L หรือ กด F11 จะได้นหน้าต่างไลบรารี ดังภาพ



2. คลิกชื่อซิมโบลในหน้าต่างไลบรารี ที่ต้องการใช้
3. ลากซิมโบลไปวางบนสแตจ



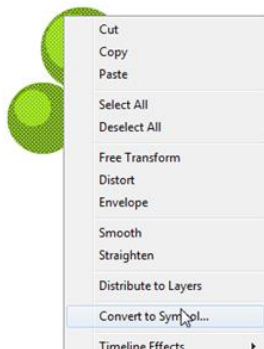
2. การแปลงวัตถุ (object) ให้เป็นซิมโบล (symbol)

การแปลงจากส่วนประกอบที่เลือกไว้ หรือ วัตถุที่มีอยู่ ให้เป็นซิมโบล

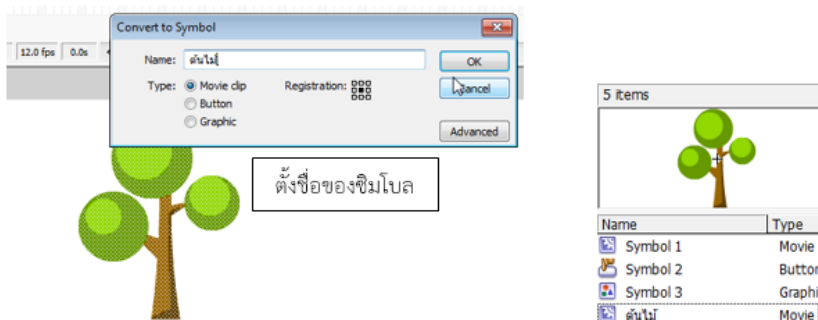
ขั้นตอนที่ 1 เขียนภาพตามต้องการที่ stage



ขั้นตอนที่ 2 คลิกเลือกภาพ (หรือถ้าภาพอยู่ห่างกัน ให้ลากคลุมทั้งหมด) แล้วคลิกขวา และคลิกที่เมนู Convert to Symbol



ขั้นตอนที่ 3 ตั้งชื่อซิมโบล แล้วเลือกชนิดของซิมโบลที่ต้องการ

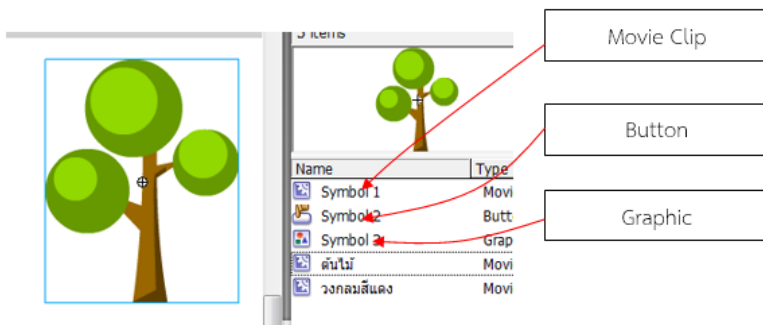


หมายเหตุ.... ซิมโบลที่สร้างได้จากหน้าต่าง Library ซึ่งเปิดหน้าต่างได้จาก เมนู Window > Library หรือ กด F11

ซึ่งจะพบหน้าต่างดังตัวอย่าง

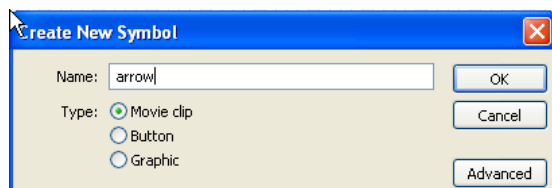
ในการทำงานเดียวกัน สามารถสร้างซิมโบลแบบ Button และ Graphic ได้ตั้งขั้นตอนที่ 1-3 เพียงแต่เลือกชนิดที่ขั้นตอนที่ 3

หากทำทั้ง 3 ซิมโบล จะได้ดังภาพ



ตัวอย่าง การนำซิมโบล (Symbol) และ อินสแตนซ์ (Instance) มาใช้

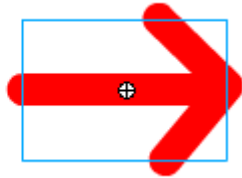
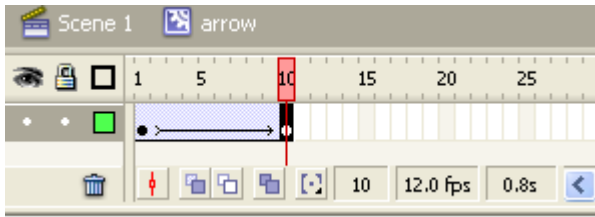
1. สร้างซิมโบลแบบ Movie Clip ตั้งชื่อ arrow



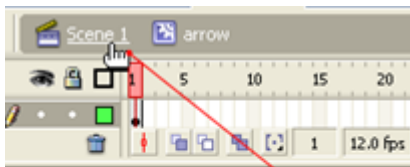
2. วาดรูปลูกศร



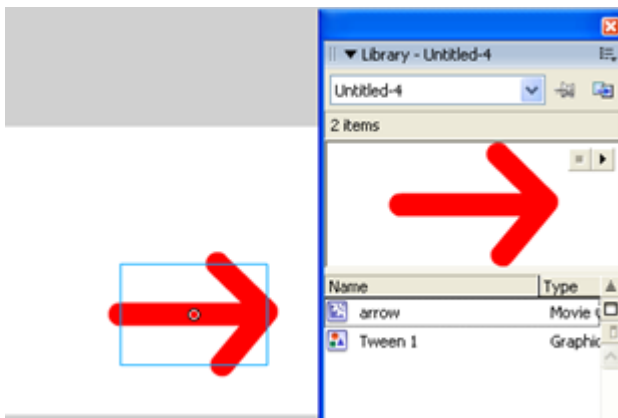
3. กำหนดให้ลูกศรเคลื่อนไหว แบบ Motion Tween ดังภาพ



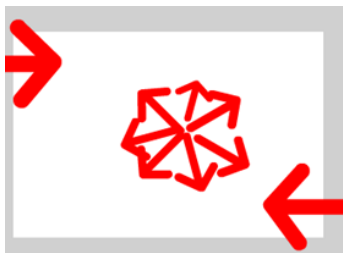
4. กลับมาทำงานที่หน้า stage โดยคลิกที่ scene1



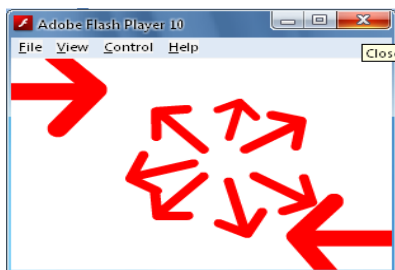
5. ที่หน้า stage เปิดหน้าต่าง Library โดย คลิก เมนู Window > Library หรือ กด F11 แล้วจับอินสแตนซ์ที่ชื่อ arrow มาวางที่หน้า stage



6. นำอินสแตนซ์มาวางหลายๆ รูป โดยปรับขนาดและทิศทางตามต้องการ

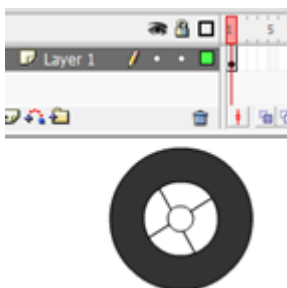


7. เมื่อทดสอบ Movie โดยการกด Ctrl+Enter จะได้ภาพการเคลื่อนไหวดังตัวอย่าง

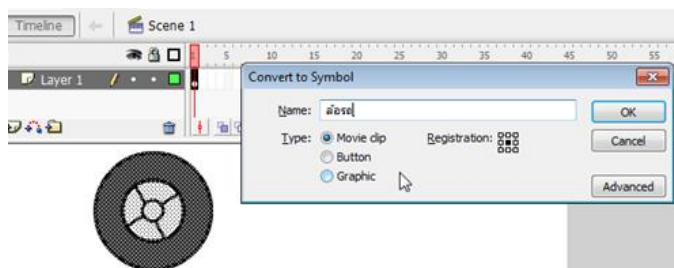


ตัวอย่างการใช้งานซิมโบลซ็อนซิมโบล

ขั้นที่ 1 คลิกที่เฟรมที่ 1 แล้ววาดรูป ล้อรถลงไปดังรูป



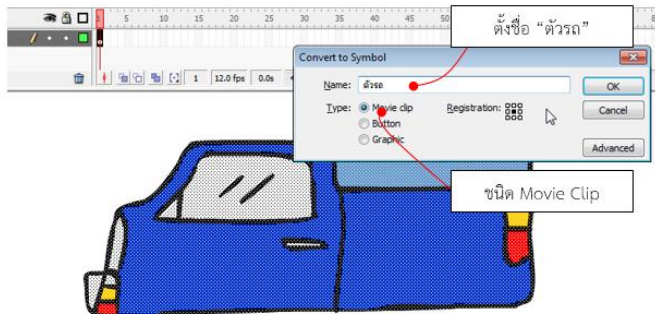
ขั้นที่ 2 ใช้ Selection Tool (ลูกศรสีดำ) ลากกรอบเพื่อเลือกทั้งหมด แล้วกดปุ่ม F8 หรือ คลิกเลือกเมนู Modify > Convert to Symbol ตั้งชื่อให้เรียบร้อย “ล้อรถ” เลือกชนิดซิมโบลแบบ Movie Clip เพื่อให้วัตถุสามารถเคลื่อนไหวได้ในตัวของมันเอง



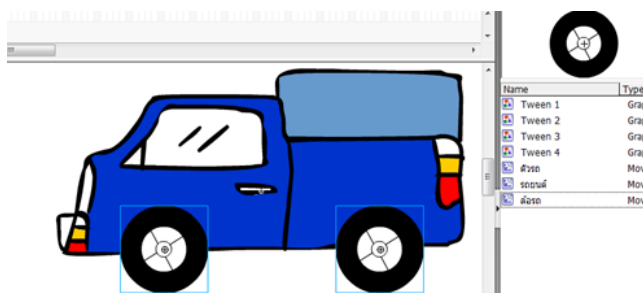
ในหน้าต่าง Library จะมีซิมโบลรูปล้อเกิดขึ้น

ขั้นที่ 3 ลบรูปล้อออกจากสแตจแล้ววาดรูปตัวรถขึ้นมา จากนั้นทำให้เป็นซิมไบลด้วยวิธีการเดิมแต่คราวนี้ตั้งชื่อซิมไบลเป็น

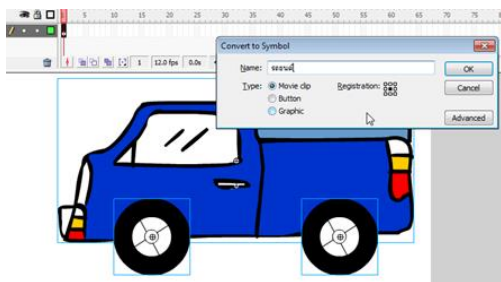
“ตัวรถ”



ขั้นที่ 4 วาดซิมไบล ล้อรถในไลบรารีมาวางดังรูป ตอนนี้จะได้วัตถุรูปร่างเหมือนรถแต่ยังไม่ได้เป็นซิมไบลขึ้นเดียวกันจะต้องรวมซิมไบล ตัวรถกับล้อรถให้เป็นซิมไบลเดียวกันก่อน



ขั้นที่ 5 รวมซิมไบลตัวรถกับล้อรถให้เป็นซิมไบลเดียวโดยการใส่ลูกศรสีดำ ลากครอบวัตถุทั้งหมด แล้วกด F8 อีกครั้งเพื่อสร้างซิมไบลใหม่จากนั้นก็ตั้งชื่อ “รถยนต์” เป็นอันเสร็จพร้อมนำไปใช้งาน



เมื่อทำซิมไบลเสร็จจะได้ซิมไบลรูปรถขึ้นมาในไลบรารีดังรูป