

ให้นักเรียนเข้าเว็บไซต์

www.krusiro.com

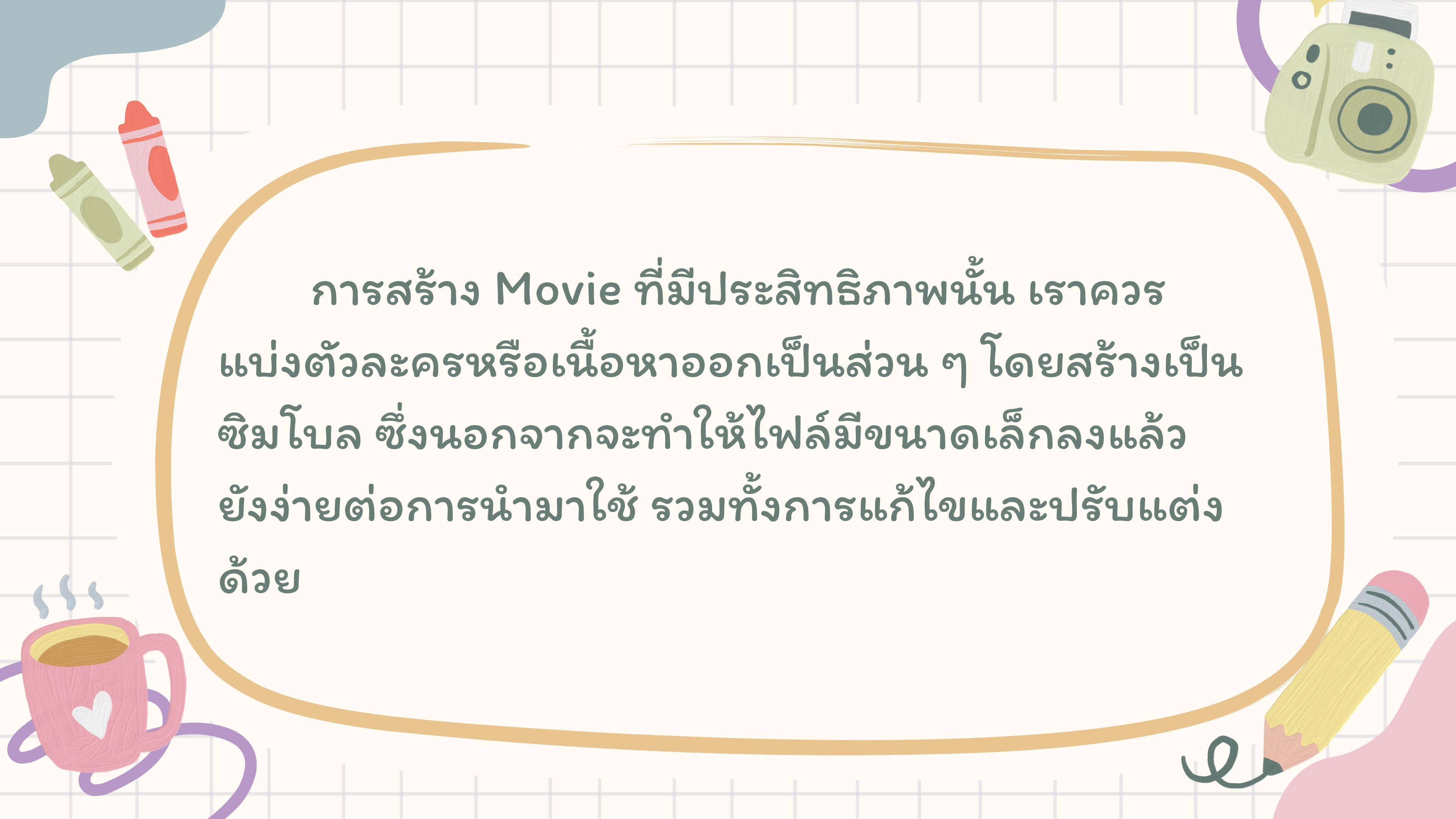
เพื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียน



การสร้างซิมโบล (Symbol)
และอินสแตนซ์ (Instance)

An

โดยใช้โปรแกรม Animate



การสร้าง Movie ที่มีประสิทธิภาพนั้น เราควร
แบ่งตัวละครหรือเนื้อหาออกเป็นส่วน ๆ โดยสร้างเป็น
ซีมโบล ซึ่งนอกจากจะทำให้ไฟล์มีขนาดเล็กลงแล้ว
ยังง่ายต่อการนำมาใช้ รวมทั้งการแก้ไขและปรับแต่ง
ด้วย

ซิมโบล (Symbol) คือ ออบเจ็คประเภทกราฟิก
ปุ่ม หรือ มูฟวี่คลิ๊ป ที่เราสร้างขึ้นมาเป็นต้นแบบ
ในครั้งแรก จากนั้นก็จะสามารถนำไปใช้ได้อย่าง
ไม่จำกัดตลอดในมูฟวี่เดียวกัน ทุกซิมโบลที่สร้าง
ขึ้นจะถูกเก็บไว้ในไลบรารีของไฟล์ปัจจุบัน



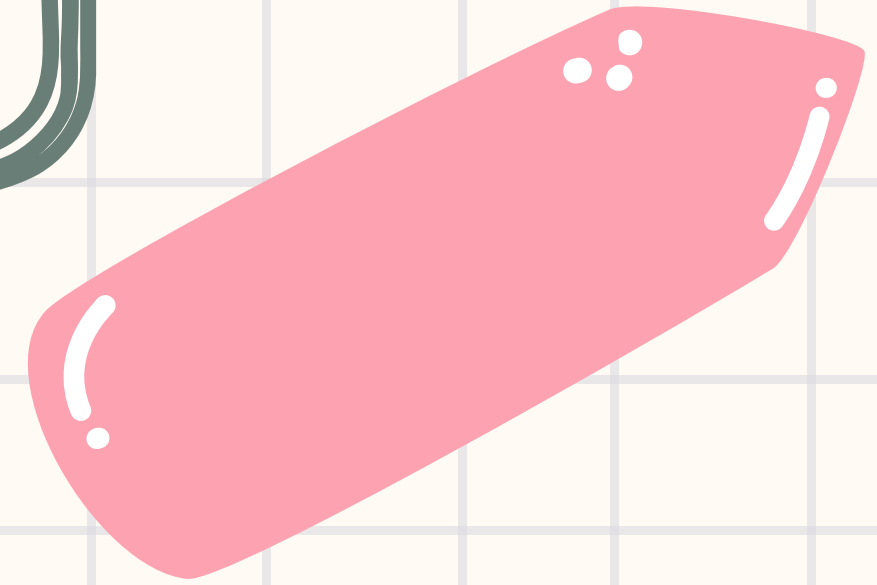
ชิมโบล แบ่งเป็น 3 ประเภท

1. Movie Clip คือ ชิมโบลสำหรับ
สร้างภาพเคลื่อนไหวเป็นมูฟวี่ย่อย ๆ
โดยที่ภาพเคลื่อนไหวนี้จะเล่นอย่าง
เป็นอิสระจากไทม์ไลน์ของมูฟวี่หลัก



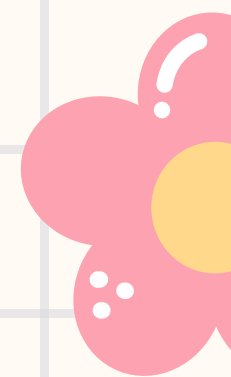
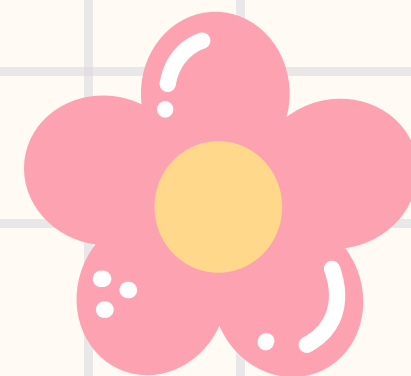
ซิมโบล แบ่งเป็น 3 ประเภท

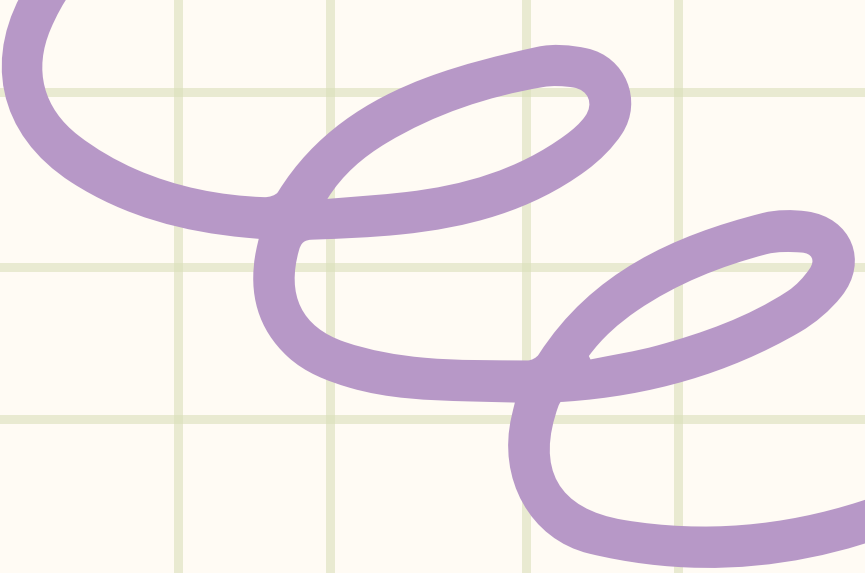

2. Button คือ ซิมโบล
สำหรับสร้างปุ่มที่ใช้ตอบสนอง
ต่อการกระทำของเมาส์ เช่น
การคลิกปุ่ม หรือการเลื่อนเมาส์
เหนือปุ่ม เป็นต้น



ชิมโบล แบ่งเป็น 3 ประเภท



3. Graphic คือ ชิมโบลสำหรับรูปทรงเวดเตอร์หรือภาพบิตแมพที่เป็นภาพนิ่ง ซึ่งอาจนำไปเป็นส่วนประกอบของการสร้างภาพเคลื่อนไหวของมูฟวี่คลิ๊ป ปุ่มหรือมูฟวี่หลักได้ โดยปกติกราฟิคจะถูกสร้างขึ้นมาให้อัตโนมัติ เมื่อเรากำหนดให้ออบเจ็คนั้นแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Tween

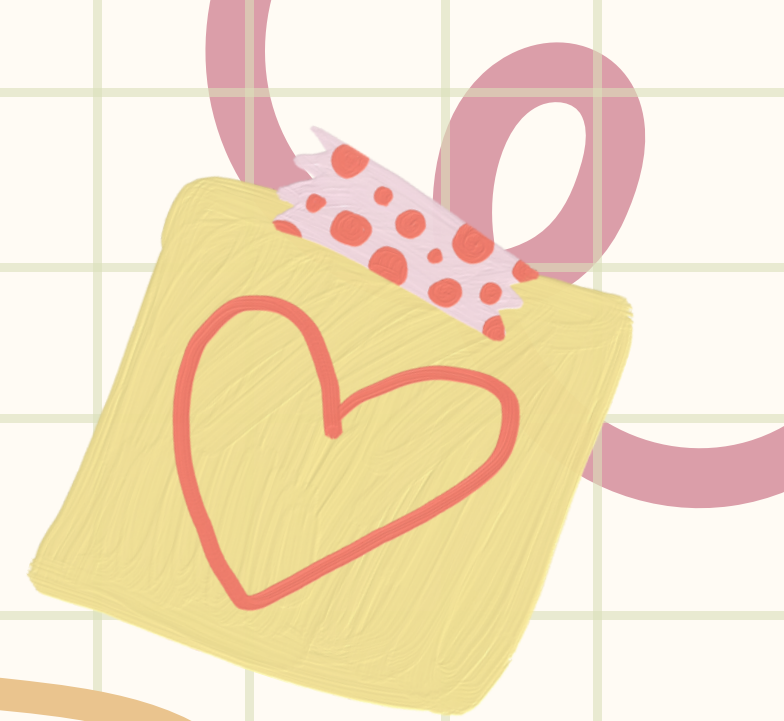
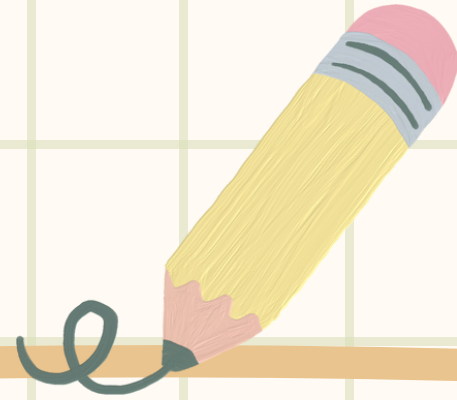




อินสแตนซ์ (Instance)

อินสแตนซ์ คือ สำเนาของซิมโบลที่ถูกดึงมาใช้งานบนสแตจ หรือ
ซ่อนอยู่ภายในซิมโบลอื่นก็ได้ จากซิมโบลต้นแบบเพียงอันเดียว
เราสามารถนำมาใช้เป็นอินสแตนซ์ที่อื่นก็ได้ โดยอินสแตนซ์จะ
ไม่สามารถใช้เครื่องมือวาด ระบายสี หรือแก้ไขเนื้อหาภายใน
เหมือนรูปทรงปกติได้ เนื่องจากจะมีผลทำให้ซิมโบลต้นแบบและ
อินสแตนซ์อื่น ๆ ถูกแก้ไขตามไปด้วย แต่เราสามารถปรับขนาด
หมุน บิด หรือปรับความโปร่งใสของอินสแตนซ์แต่ละอันได้ ใน
ทางตรงกันข้าม ถ้าซิมโบลต้นแบบ (ในไลบรารี) ถูกแก้ไขเมื่อใด
ก็จะมีผลทำให้อินสแตนซ์ทุกตัวเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย





LET'S WORK
TOGETHER

