

หน่วยที่ 4

การออกแบบภาพกราฟิกและภาพเคลื่อนไหวในงานเว็บไซต์

หัวข้อ (Topics)

- 4.1 ความหมายและความสำคัญของภาพกราฟิกสำหรับเว็บไซต์
- 4.2 การออกแบบภาพกราฟิกที่ใช้สำหรับเว็บไซต์
- 4.3 ความหมายและความสำคัญของภาพเคลื่อนไหวสำหรับเว็บไซต์
- 4.4 การออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่ใช้สำหรับเว็บไซต์

แนวคิด (Main Idea)

การพัฒนาเว็บไซต์ในงานธุรกิจให้ประสบผลสำเร็จนั้นจะต้องมีการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเพื่อให้สามารถออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ในงานธุรกิจได้อย่างเหมาะสมในหน่วยนี้ประกอบด้วยเนื้อหาที่จำเป็นต้องเรียนรู้ ได้แก่ ความหมายและความสำคัญของภาพกราฟิกสำหรับเว็บไซต์ การออกแบบภาพกราฟิกที่ใช้สำหรับเว็บไซต์ ความหมายและความสำคัญของภาพเคลื่อนไหวสำหรับเว็บไซต์ และการออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่ใช้สำหรับเว็บไซต์

สมรรถนะย่อย (Element of Competency)

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของภาพกราฟิกสำหรับเว็บไซต์
2. ออกแบบภาพกราฟิกที่ใช้สำหรับเว็บไซต์
3. แสดงความรู้เกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของภาพเคลื่อนไหวสำหรับเว็บไซต์
4. ออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่ใช้สำหรับเว็บไซต์

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (Behavioral Objectives)

1. อธิบายความหมายและความสำคัญของภาพกราฟิกสำหรับเว็บไซต์
2. สามารถออกแบบภาพกราฟิกที่ใช้สำหรับเว็บไซต์
3. อธิบายความหมายและความสำคัญของภาพเคลื่อนไหวสำหรับเว็บไซต์
4. สามารถออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่ใช้สำหรับเว็บไซต์

4.1 ความหมายและความสำคัญของภาพกราฟิกสำหรับเว็บไซต์

ภาพกราฟิก คือ ภาพที่ผ่านการตกแต่งด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ อาจเป็นภาพที่ถูกวาดขึ้นมาใหม่ทั้งหมด หรือเป็นการนำภาพถ่ายมาทำการรีทัชตัดต่อโดยใช้โปรแกรมกราฟิกมาสร้างสรรค์จนได้ภาพที่สมบูรณ์ก็ได้ เช่น โปรแกรม Paint, illustrator, Photoshop เป็นต้น การใช้ภาพกราฟิกในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ การใช้รูปภาพกราฟิกสำหรับเว็บไซต์โดยข้อมูลในรูปแบบของรูปภาพเป็นที่นิยมในปัจจุบันมากเพราะรูปภาพทำให้เว็บไซต์มีความสวยงามและดึงดูดความสนใจจากผู้ใช้งานโดยทั่วไปชนิดของรูปภาพที่ปรากฏบนเครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถแบ่งออกตามลักษณะการจัดเก็บข้อมูลได้ 2 ชนิดด้วยกันคือ รูปภาพแบบ Raster หรือ Bitmap และรูปภาพแบบ Vector

1) ภาพกราฟิกแบบ Raster หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แบบ Bitmap เป็นภาพกราฟิกที่เกิดจากการเรียงตัวของจุดสีที่เล็ย้มเล็ก ๆ หลากหลายสี ที่เรียกว่า พิกเซล ในการสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster จะต้องกำหนดจำนวนพิกเซลให้กับภาพที่ต้องการสร้าง ถ้ากำหนดจำนวนพิกเซลน้อยเมื่อขยายภาพให้มีขนาดใหญ่ขึ้น ทำให้ภาพแตกมองเห็นภาพเป็นจุดสีที่เล็ย้มเล็ก ๆ หรือถ้ากำหนดจำนวนพิกเซลมากก็ทำให้แฟ้มภาพมีขนาดใหญ่ ดังนั้น การกำหนดจำนวนพิกเซลจึงควรกำหนดให้เหมาะสมกับงานที่จะสร้าง เช่น งานที่มีความละเอียดน้อย หรือภาพสำหรับเว็บไซต์ ควรกำหนดจำนวนพิกเซล ประมาณ 72 ppi (pixel / inch คือ จำนวนพิกเซลใน 1 ตารางนิ้ว) แต่ถ้าเป็นงานแบบพิมพ์ เช่น นิตยสาร ปกหนังสือ โปสเตอร์ขนาดใหญ่ จะกำหนดประมาณ 300 - 350 ppi เป็นต้น ข้อดีของภาพกราฟิกแบบ Raster คือ สามารถปรับแต่งสี ตกแต่งภาพได้ง่ายและสวยงามซึ่งโปรแกรมที่นิยมใช้สร้างภาพกราฟิกแบบ Raster คือ Photoshop, Paint เป็นต้น แฟ้มภาพกราฟิกแบบ Raster (Bitmap) และคุณลักษณะของแฟ้มภาพกราฟิกนามสกุลที่ใช้เก็บแฟ้มภาพกราฟิกแบบ Raster มีหลายนามสกุล เช่น .BMP, .DIB, .JPG, .JPEG, .GIF, .TIFF, .TIF, .PCX, .MSP, .PCD, .PCT, .FPX, .IMG, .MAC, .MSP, .TGA เป็นต้น ซึ่งลักษณะของแฟ้มภาพจะแตกต่างกันออกไปใช้สำหรับรูปภาพทั่วไป งานเว็บเพจ และงานที่มีความจำกัดด้านพื้นที่นิยมใช้ไฟล์นามสกุล .JPG , .JPEG, .GIF เป็นต้น



รูปภาพที่ 4.1 ตัวอย่างของภาพแบบ Raster นามสกุล.JPG เมื่อไม่ขยายและขยาย

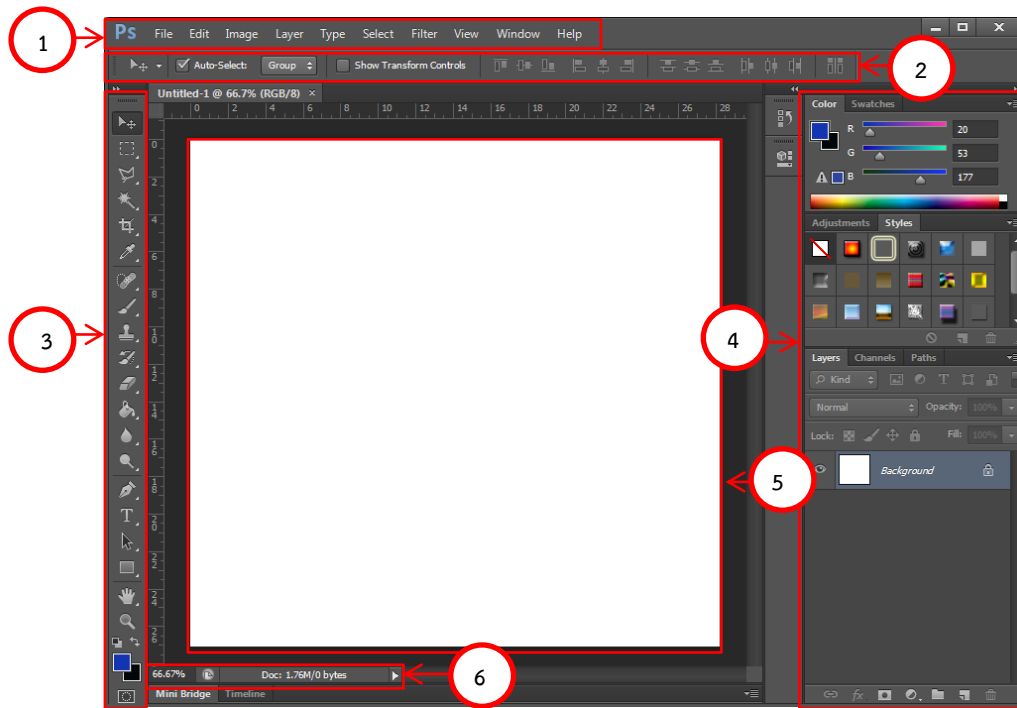
2) ภาพกราฟิกแบบ Vector หรือ Object-Oriented Graphics เป็นภาพที่มีลักษณะของการสร้างจากคอมพิวเตอร์ที่มีการสร้างให้แต่ละส่วนของภาพเป็นอิสระต่อกันเป็นภาพกราฟิกที่เกิดจากการอ้างอิงความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์ หรือการคำนวณ ซึ่งภาพจะมีความเป็นอิสระต่อกันโดยแยกชิ้นส่วนของภาพทั้งหมดออกเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง รูปทรง เมื่อมีการขยายภาพความละเอียดของภาพจะไม่ลดลง และมีขนาดเล็กกว่าแบบ Raster ภาพกราฟิกแบบ Vector นิยมใช้เพื่องานสถาปัตยกรรมตกแต่งภายใน และการออกแบบต่าง ๆ เช่น การออกแบบรถยนต์ การออกแบบอาคาร การสร้างการ์ตูน โลโก้ เป็นต้น ซึ่งโปรแกรมที่นิยมใช้สร้างภาพแบบ Vector คือ โปรแกรม Illustrator, CorelDraw, 3DMax แต่อุปกรณ์ที่ใช้แสดงผลภาพ เช่น จอคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องพิมพ์ เป็นการแสดงผลภาพแบบ Raster นามสกุลที่ใช้เก็บแฟ้มภาพกราฟิกแบบ Vector มีหลายนามสกุล เช่น .EPS, .WMF, .CDR, .AI, .CGM, .DRW, .PLT, .DXF, .PIC และ .PGL เป็นต้น ซึ่งลักษณะของแฟ้มภาพจะแตกต่างกันออกไป .AI .EPS ใช้สำหรับงานที่ต้องการความละเอียดของภาพมาก เช่น การสร้างการ์ตูน การสร้างโลโก้ โปรแกรมที่ใช้สร้าง Illustrator เป็นต้น



รูปภาพที่ 4.2 ตัวอย่างของภาพแบบ Vector เมื่อไม่ขยายและขยาย

4.2 การออกแบบภาพกราฟิกที่ใช้สำหรับเว็บไซต์

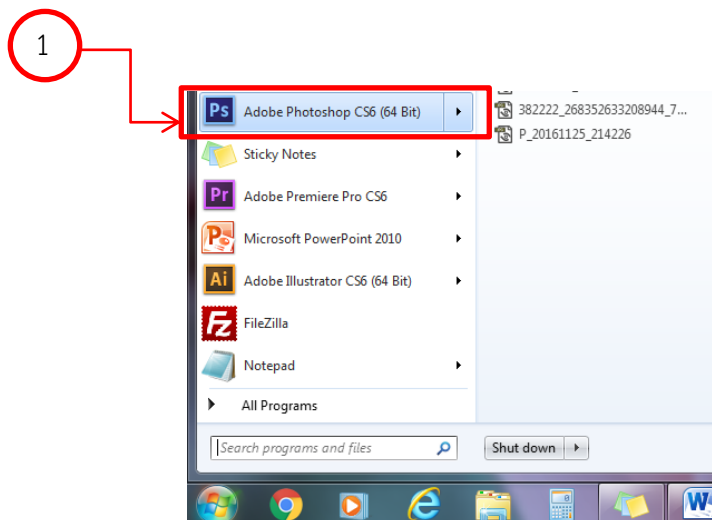
ภาพกราฟิกเป็นอีกรองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญสำหรับการสร้างเว็บไซต์เพราะช่วยให้เว็บไซต์สวยงาม มีสีสันน่าสนใจ และสื่อความหมายได้ดีขึ้น เว็บไซต์ส่วนใหญ่จึงนิยมนำภาพกราฟิกมาใช้ตกแต่งและประกอบเนื้อหาเพื่อให้ทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น ภาพกราฟิกในระบบคอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบด้วยกัน แต่ที่นิยมใช้บนเว็บไซต์ต่าง ๆ จะมีอยู่ 3 ชนิดได้แก่ ไฟล์นามสกุล.GIF, .JPG และ ไฟล์นามสกุล.PNG ซึ่งไฟล์แต่ละนามสกุลมีข้อจำกัดและความเหมาะสมสำหรับลักษณะภาพที่แตกต่างกัน โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบภาพกราฟิกที่ใช้สำหรับเว็บไซต์ คือ โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่มีความนิยมสูง และเหมาะสำหรับการสร้างชิ้นงานด้านกราฟิก การแก้ไขภาพ และการออกแบบภาพประเภทต่าง ๆ ซึ่งมีส่วนประกอบของโปรแกรมดังนี้



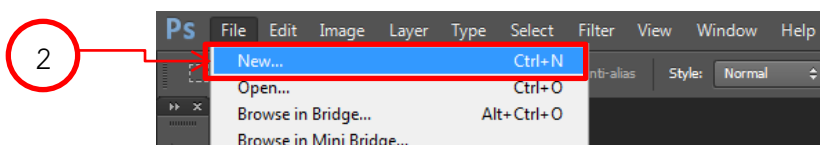
1. แถบเมนูคำสั่ง (Menu Bar) คือ แถบที่รวบรวมชุดคำสั่งใช้สำหรับเรียกคำสั่งต่าง ๆ เพื่อใช้จัดการไฟล์ภาพหรือตกแต่งภาพ
2. แถบตัวเลือก (Options Bar) คือ แถบที่ใช้ในการปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ การกำหนดค่าในแถบตัวเลือกจะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่ใช้งานอยู่
3. กล่องเครื่องมือ (Toolbox) คือ แถบที่ใช้เก็บเครื่องมือพื้นฐานในการทำงาน ในโปรแกรมสามารถเรียกใช้ชุดเครื่องมือย่อยโดยการคลิกรูปสามเหลี่ยมที่มุมด้านล่าง
4. พาเนล (Panel) คือ หน้าต่างการทำงานย่อย ๆ ใช้สำหรับจัดการกับภาพโดยแยกออกเป็นหมวดหมู่ เช่น พาเนลสำหรับเลือกสี พาเนลสำหรับปรับแต่งความสว่าง เป็นต้น พาเนลแต่ละแบบมีหน้าที่และการใช้งานแตกต่างกันออกไปสามารถเลือกเปิดหรือปิดพาเนลได้จากเมนูคำสั่ง Window
5. พื้นที่การทำงาน (Stage) คือ พื้นที่สำหรับการทำงานที่ใช้สร้างภาพกราฟิกและตกแต่งวัตถุต่าง ๆ
6. แถบแสดงสถานะ (Status Bar) คือ แถบแสดงสถานะการทำงานของไฟล์ที่กำลังใช้งานอยู่ เช่น แสดงขนาดของไฟล์ แสดงเวลาในการทำงาน เป็นต้น

1) ขั้นตอนการออกแบบภาพกราฟิกส่วนหัวเว็บไซต์

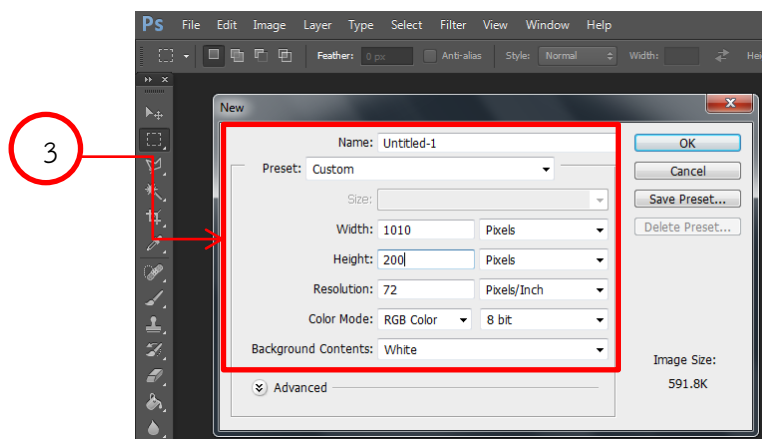
1. เปิดโปรแกรม Adobe Photoshop CS6



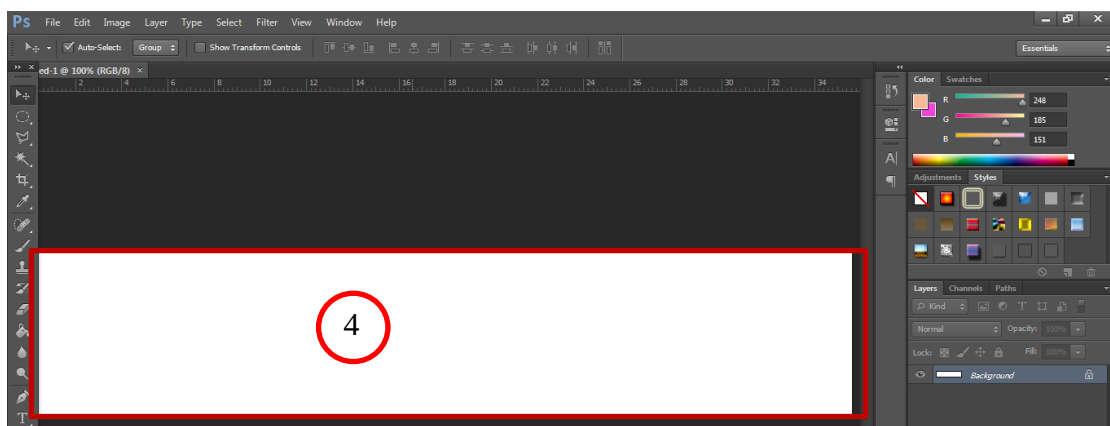
2. คลิกเมนู File >> New สร้างเอกสารใหม่



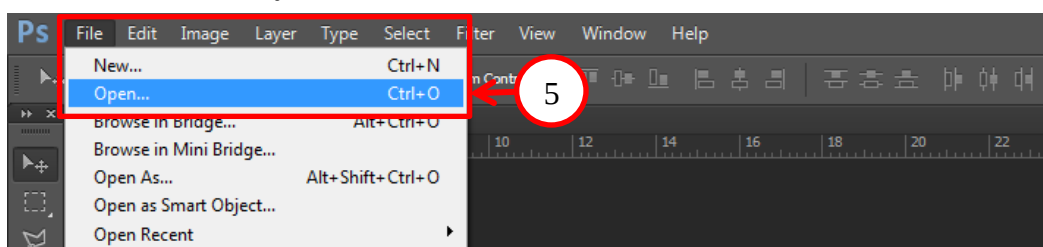
3. กำหนดขนาดภาพหัวเว็บไซต์ Width: 1010 Pixels Height 200 Pixels Resolution : 72 Pixels/Inch ดังรูป



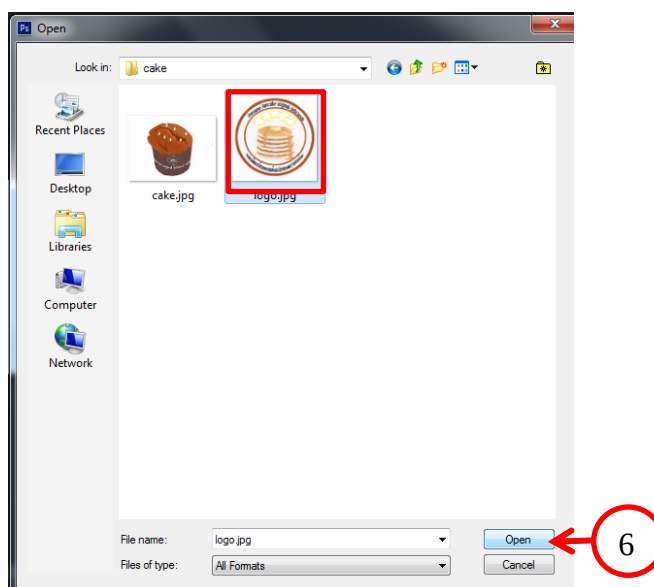
4. จะได้ขนาดภาพที่จะให้ทำหัวเว็บไซต์ดังรูป



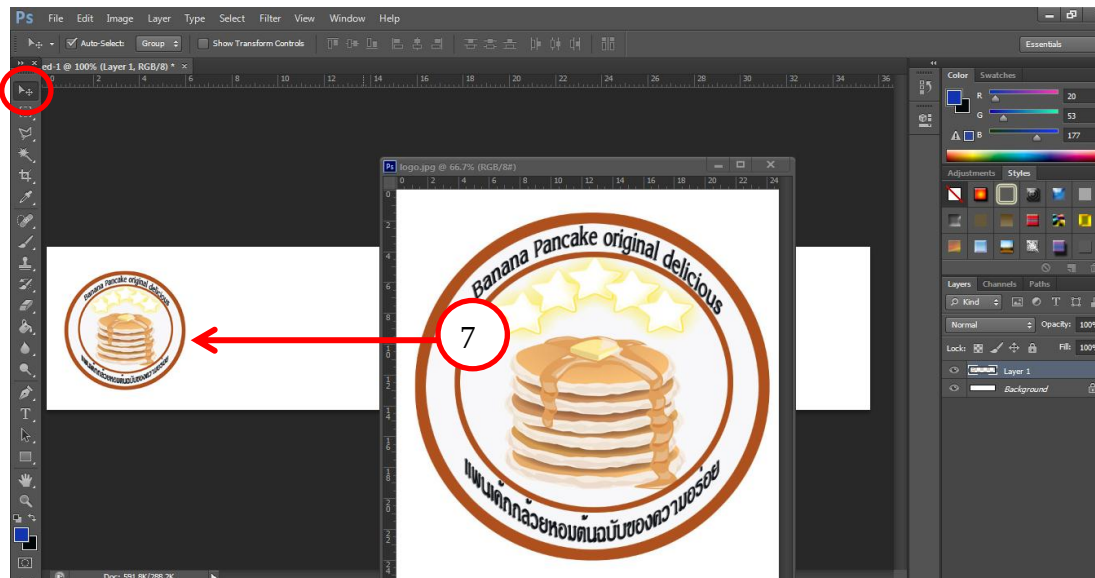
5. คลิกที่เมนู File เลือก Open หรือกดคีย์ลัด Ctrl+O



6. จะปรากฏหน้าจอ Open เลือกรูปภาพ Logo คลิก Open ดังรูป



7. จะปรากฏหน้าต่าง Logo ขึ้นมา ใช้เครื่องมือ Move Tool ลากจากหน้าต่าง Logo มายังหน้าต่าง หัวเว็บไซต์ ปรับขนาดให้เหมาะสม ดังรูป

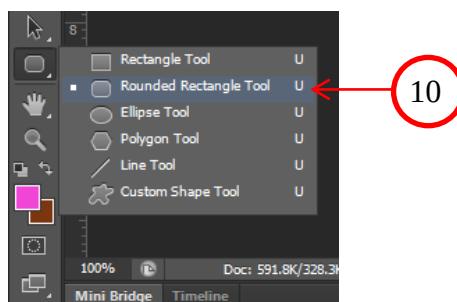


8. ที่หน้าต่าง Layer คลิกที่ปุ่ม Create new Layer เพื่อสร้าง Layer ขึ้นมาใหม่

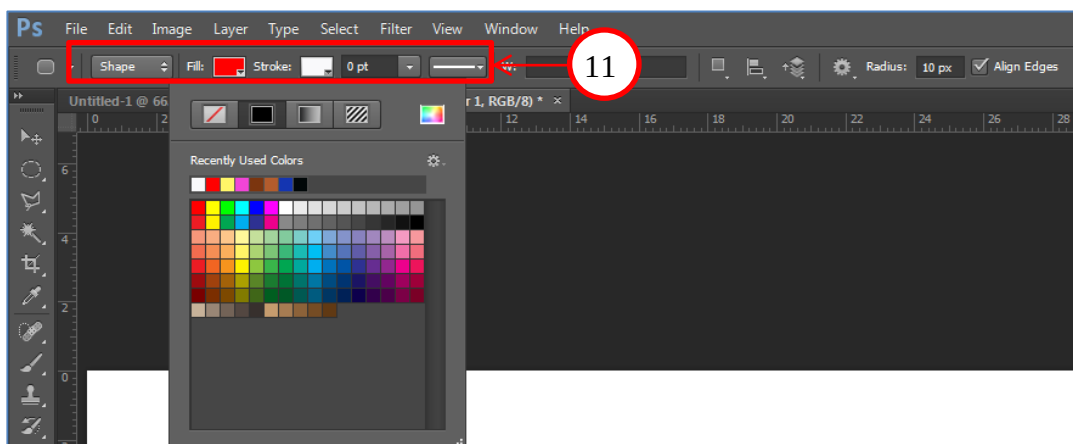
9. จะได้ Layer 2 ขึ้นมาใหม่ดังรูป



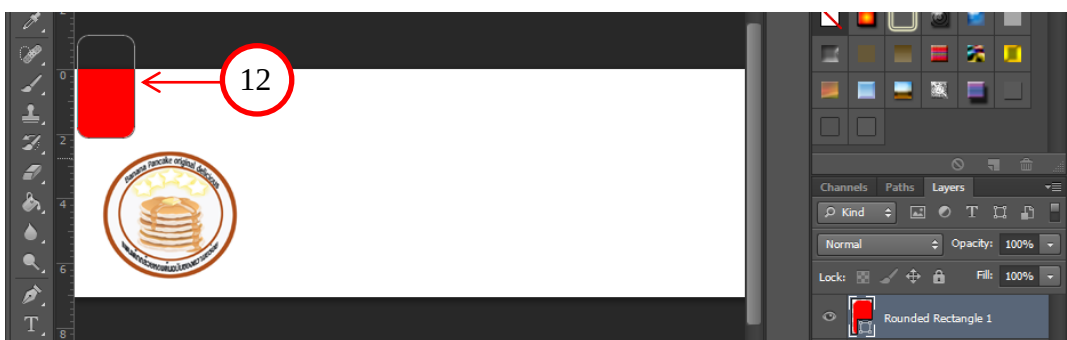
10. ที่เครื่องมือ Tool bar ที่เครื่องมือ Rectangle Tool คลิกปุ่มสามเหลี่ยมด้านล่าง เลือกเครื่องมือ Rounded Rectangle Tool



11. คลิกเลือกสีเติม (Fill) สีเส้น (Stroke) ตามต้องการ



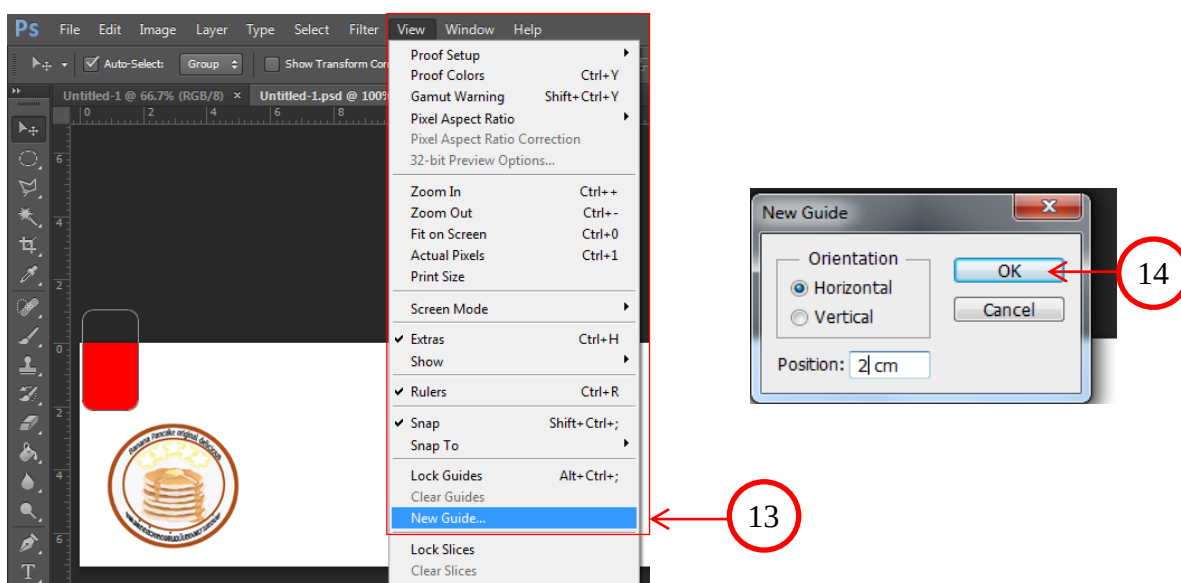
12. วาดรูปร่างที่ส่วนหัวเว็บไซต์ดังรูป



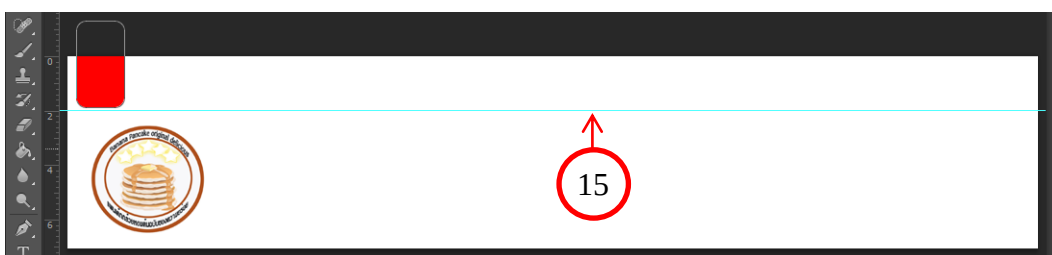
13. สร้างเส้น Guide ขึ้นมาเพื่อให้วางวัตถุได้ตรงกัน โดยคลิกที่คำสั่ง View > New Guide

14. จะปรากฏหน้าต่าง New Guide ขึ้นมา กำหนดแนว เป็นเส้นแนวนอนเลือก

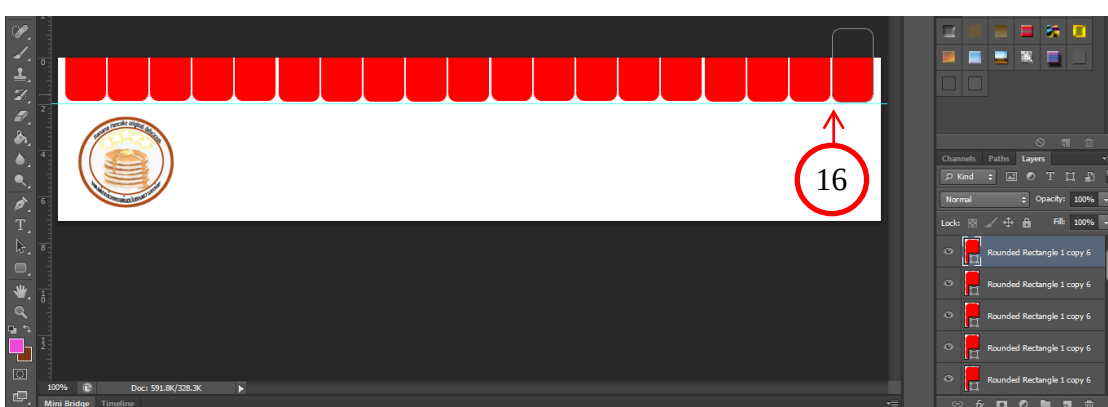
Horizontal กำหนด ตำแหน่งเส้น Position เป็น 2 cm คลิก ดังรูป



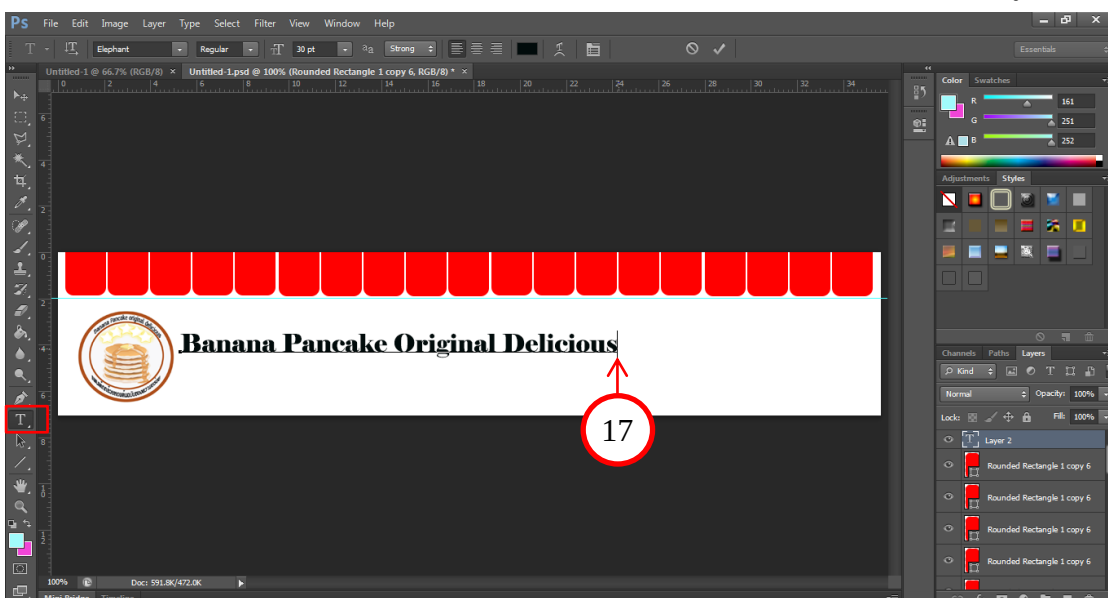
15. จะได้เส้น Guide ตามที่กำหนดดังรูป



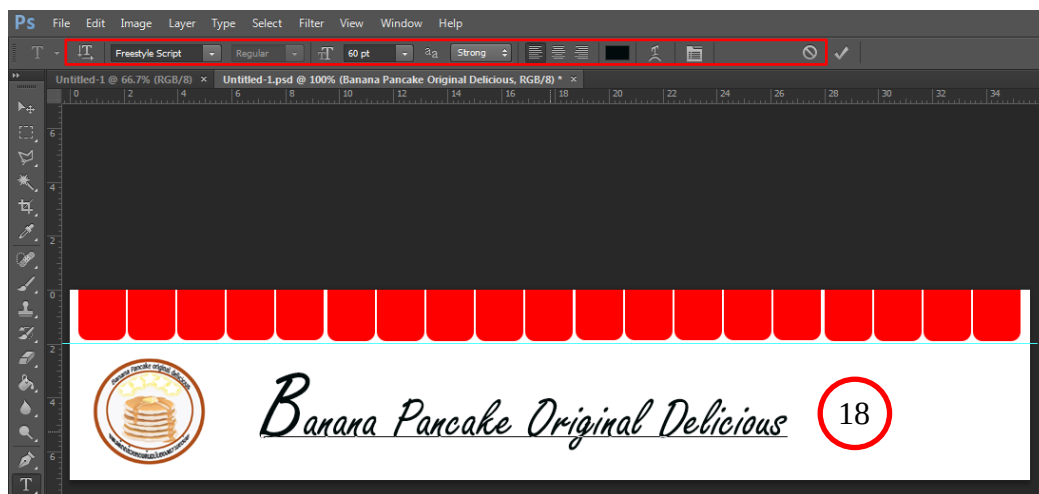
16. ที่เครื่องมือ move tool คลิกที่รูปร่างที่สร้างไว้ กด Alt ที่แป้นพิมพ์ค้างไว้ ลากจะได้รูปร่างเพิ่มขึ้นมาอีก ทำการคัดลอกให้เต็มส่วนหัวดังรูป



17. ที่เครื่องมือ Tool bar คลิกเครื่องมือ T เพื่อพิมพ์ตัวอักษร ตามที่ต้องการดังรูป



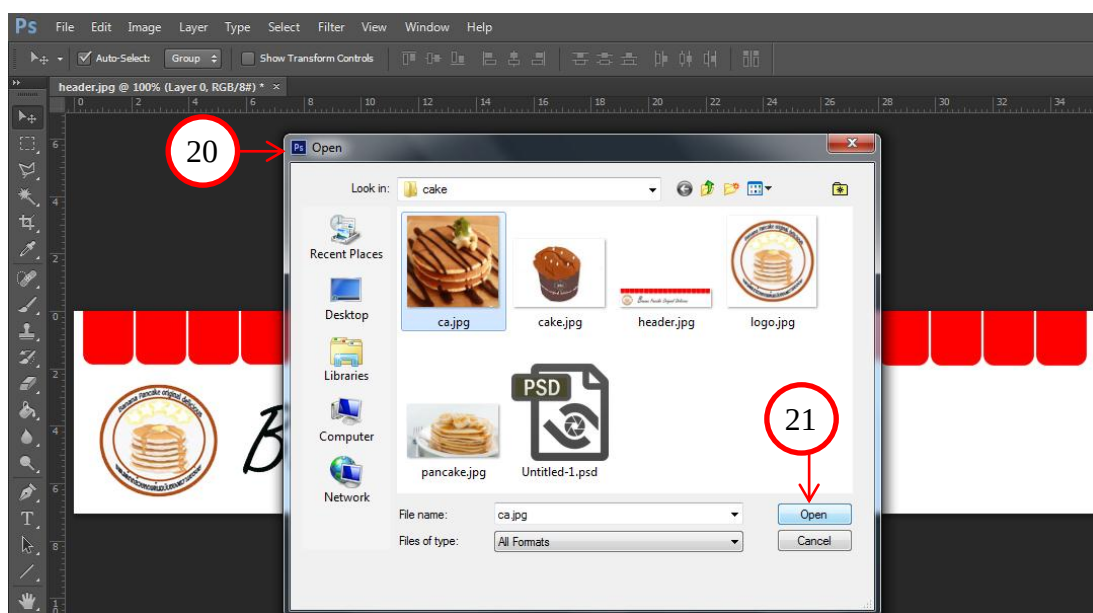
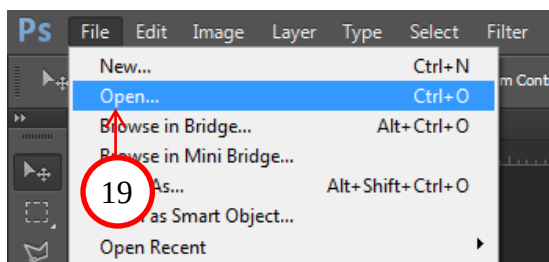
18. ที่แถบ Option ด้านบน ปรับแต่งตัวอักษรและขนาดให้สวยงาม



19. นำภาพสินค้ามาตกแต่งเพิ่มเติม โดยการคลิกที่เมนู File เลือก Open

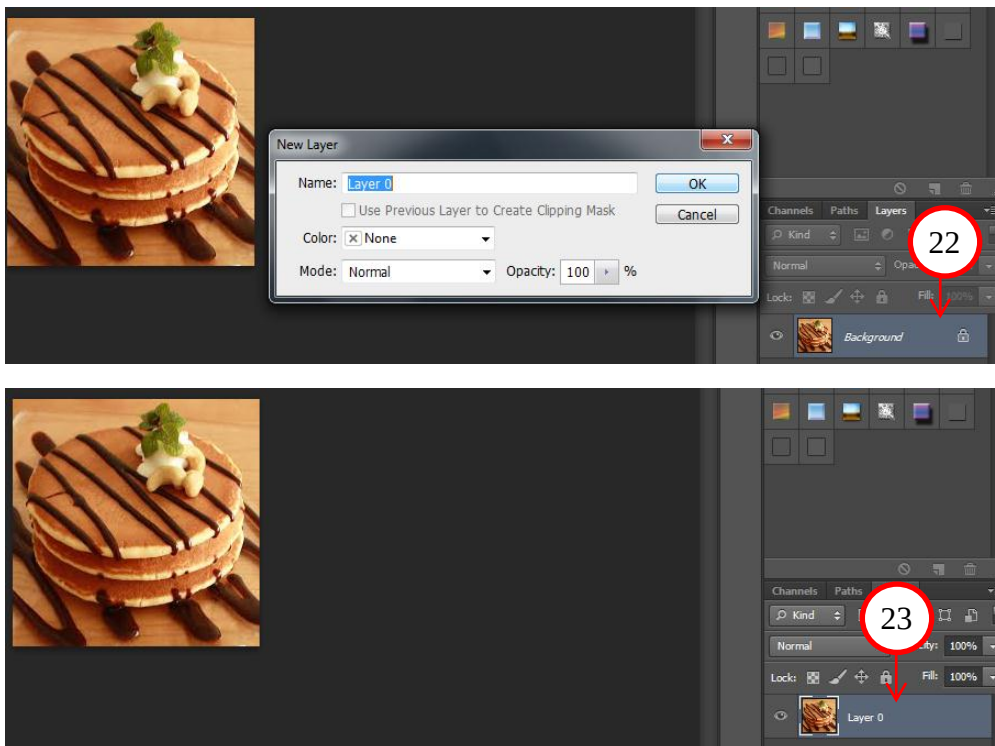
20. จะปรากฏหน้าจอ Open เลือกรูปภาพที่ต้องการเปิด

21. คลิก Open ดังรูป



22. จะเห็นว่า Layer รูปภาพจะล๊อคเอาไว้ ดับเบิลคลิกที่ Layer รูปภาพที่ถูกล๊อค จะปรากฏหน้าต่าง New layer ขึ้นมา คลิก ok

23. เครื่องหมายล๊อคจะหายไปดังรูป



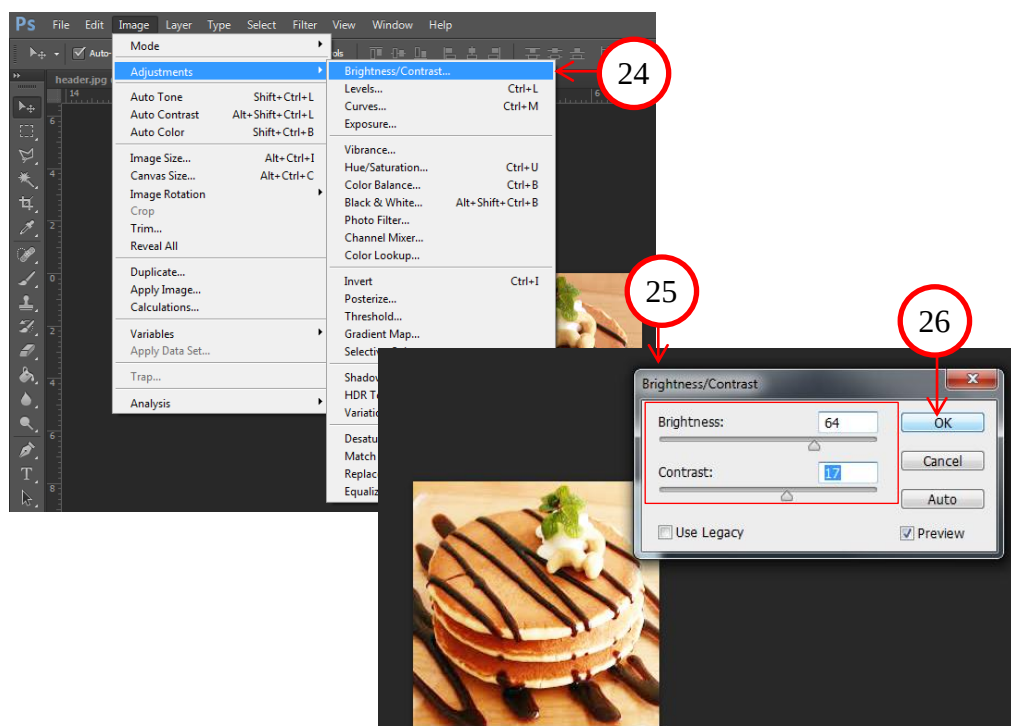
คำสั่งต่าง ๆ ในโปรแกรม Adobe Photoshop ในการปรับสีรูปภาพมีดังนี้

- คำสั่ง Levels เป็นคำสั่งที่ใช้ปรับสีและแสงเงาให้กับรูปภาพ
- คำสั่ง Auto Levels เป็นคำสั่งที่ใช้ปรับความมืดและความสว่างให้กับภาพแบบอัตโนมัติ
- คำสั่ง Auto Contrast เป็นคำสั่งที่ใช้สำหรับความต่างของความมืดและความสว่างให้กับภาพแบบอัตโนมัติ
- คำสั่ง Auto Color เป็นคำสั่งที่ใช้ปรับสีและความต่างระหว่างความมืดและความสว่างให้กับภาพแบบอัตโนมัติซึ่งช่วยแก้ปัญหาสีเพี้ยน
- คำสั่ง Curves เป็นคำสั่งที่ใช้ปรับสีและแสงเงาให้กับรูปภาพโดยใช้เส้นในการปรับ
- คำสั่ง Color Balance เป็นคำสั่งที่ใช้ปรับความสมดุลให้กับภาพหรือใช้เปลี่ยนสีภาพเหมาะกับการปรับแก้ภาพเก่าให้ดูใหม่ขึ้น
- การใช้คำสั่ง Hue/Saturation เป็นคำสั่งที่ใช้ปรับสีและแสงเงาให้กับรูปภาพ
- คำสั่ง Brightness/Contrast เป็นคำสั่งที่ใช้ปรับแสงสว่างและความชัดของภาพแบบมีผลกับทุกพิกเซลเท่า ๆ กัน จึงทำให้ง่ายต่อการใช้งาน

24. คลิกที่เมนู Image > Adjustment > Brightness/Contrast

25. จะปรากฏหน้าต่าง Brightness/Contrast ให้เลื่อนปรับความสว่าง ที่ Brightness: ปรับความมืดที่ Contrast: ตามต้องการ

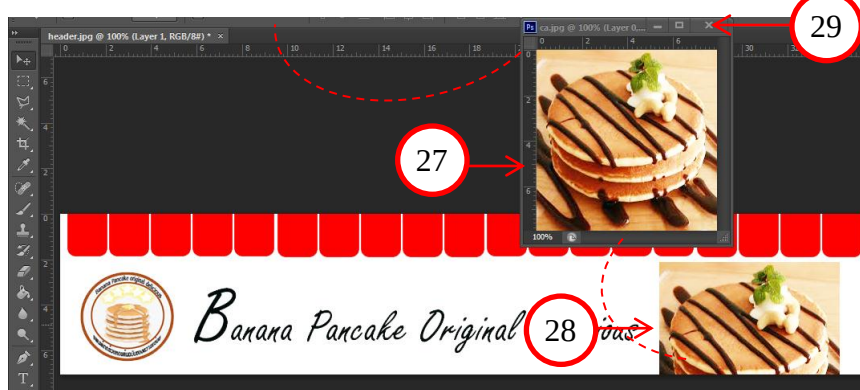
26. เมื่อได้ภาพที่สวยงามแล้ว คลิกที่ ok



27. ใช้เครื่องมือ move tool ดึงหน้าต่างรูปภาพแพนเค้กขึ้นมา

28. ใช้เครื่องมือ move tool ลากรูปภาพมาที่หน้าต่าง หัวเว็บไซต์ที่ออกแบบไว้

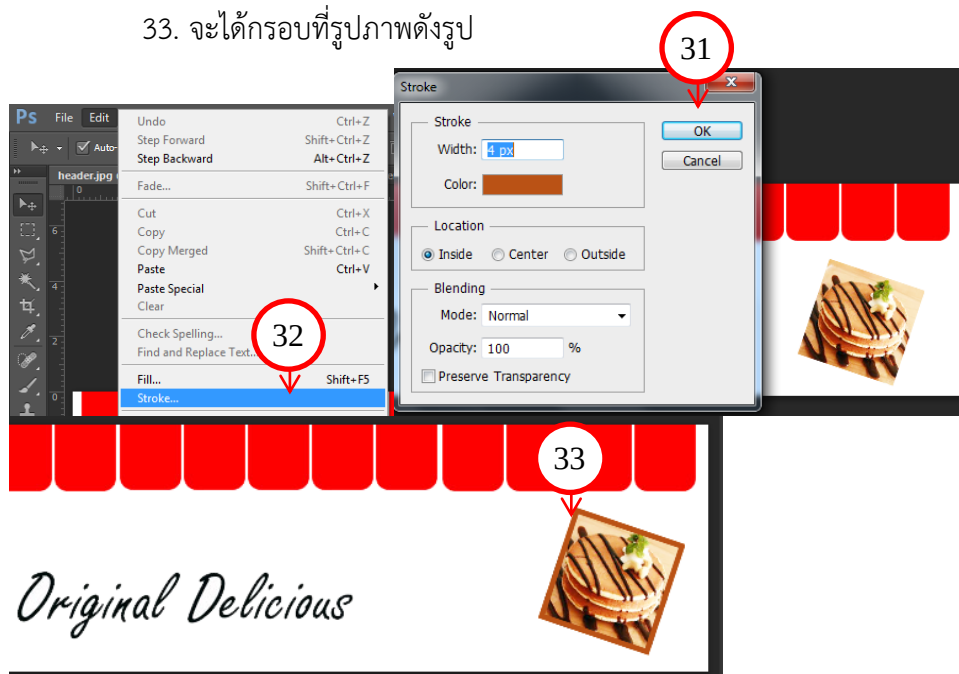
29. ปิดหน้าต่าง รูปภาพแพนเค้กโดยไม่ต้องบันทึก คลิกที่เครื่องหมาย x ดังรูป



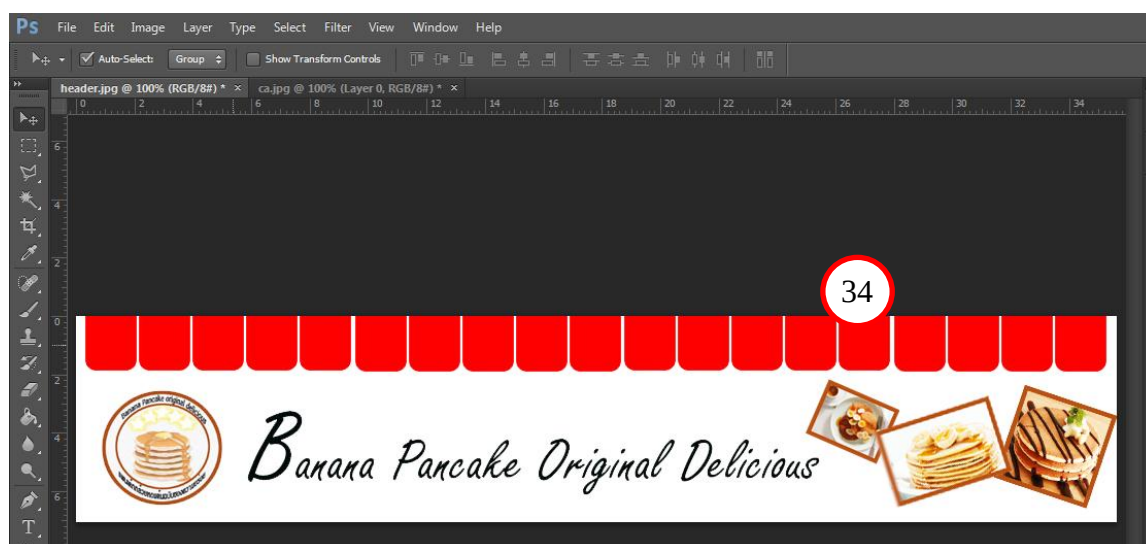
30. ปรับขนาดของภาพให้มีขนาดเล็กลง กด Ctrl+T จะปรากฏกรอบให้ปรับขนาดและหมุนภาพได้ตามต้องการ เมื่อได้ขนาดที่ต้องการแล้วกด Enter



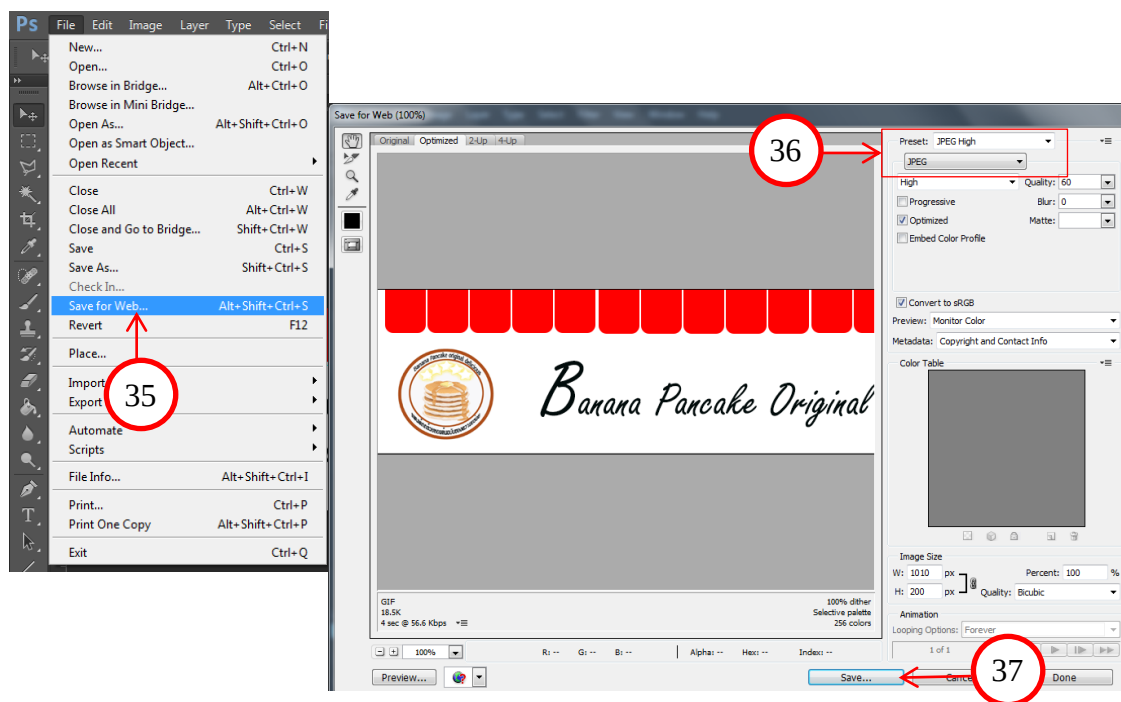
31. ใส่กรอบให้รูปภาพคลิกที่เมนู Edit >Stroke
32. จะปรากฏหน้าต่าง Stroke ขึ้นมา กำหนดขนาดเส้นและสีเส้นตามต้องการเสร็จแล้วคลิก ok
33. จะได้กรอบที่รูปภาพดังรูป



34. เพิ่มรูปภาพเข้ามาอีกรูปและปรับแต่งให้สวยงามตามขั้นตอนที่ 19-33 ดังรูป



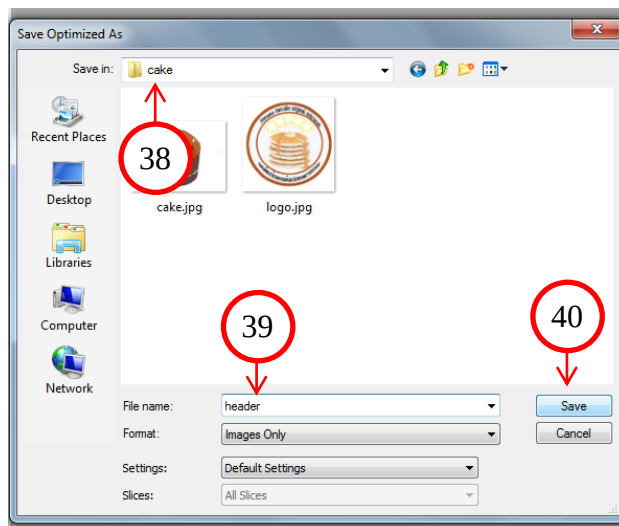
35. บันทึกไฟล์ คลิกที่เมนู File เลือก Save for Web หรือกด Alt+Shift+Ctrl + S
36. จะปรากฏหน้าต่าง Save for Web ให้เลือกประเภทของไฟล์เป็น JPEG High
37. คลิกที่ปุ่ม Save ดังรูป



38. เลือกแหล่งที่เก็บไฟล์ที่ช่อง Save in:

39. พิมพ์ชื่อไฟล์ที่ช่อง File name:

40. คลิกปุ่ม Save ดังรูป



41. จะได้ไฟล์ภาพกราฟิกที่ใช้สำหรับส่วนหัวเว็บไซต์ดังรูป



4.3 ความหมายและความสำคัญของภาพเคลื่อนไหวสำหรับเว็บไซต์

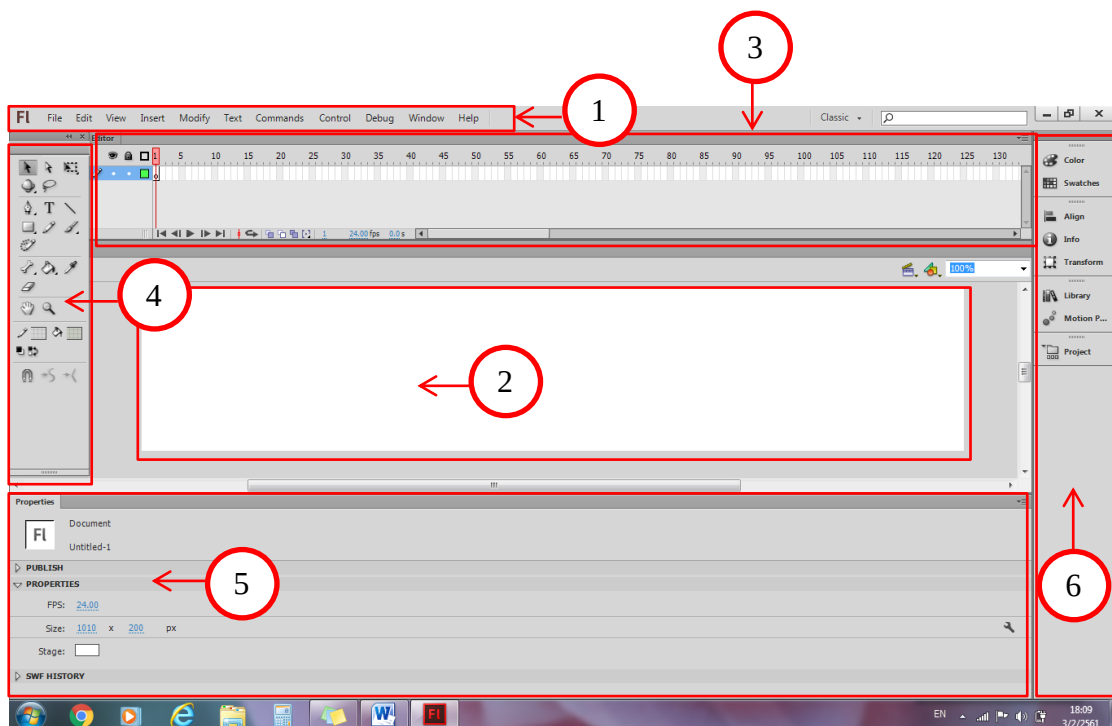
ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพที่ถูกสร้างขึ้นโดยการนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาฉายต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว โดยปกติความเร็วของภาพเคลื่อนไหวจะฉายด้วยความเร็วที่ต่างกันขึ้นอยู่กับชนิดของการแสดงผล (output) การนำภาพเคลื่อนไหวมาใช้สำหรับเว็บไซต์นั้นจะทำให้เว็บไซต์มีความน่าสนใจน่าตื่นต้ามกกว่าการสร้างเว็บไซต์จากภาพนิ่งธรรมดา ประเภทของภาพเคลื่อนไหว แบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ

1) ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ (2D Animation) จะมองเห็นได้ทั้งความสูงและความกว้าง ซึ่งจะมีความเหมือนจริงพอสมควรและการสร้างจะไม่สลับซับซ้อนมากนัก เช่น ภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏตามเว็บไซต์ต่างๆ รวมทั้งภาพที่มีนามสกุล .Gif ,.swf เป็นต้น

2) ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ (3D Animation) จะมองเห็นได้ทั้งความสูง ความกว้าง และความลึก ภาพที่เห็นจะมีความสมจริงมากที่สุด เช่น ภาพยนตร์ต่าง ๆ เป็นต้น

4.4 การออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่ใช้สำหรับเว็บไซต์

การออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่ใช้สำหรับเว็บไซต์ สิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึงในการนำภาพเคลื่อนไหวมาใช้งานเว็บไซต์คือ ขนาดของไฟล์ภาพจะต้องไม่ใหญ่เกินไปเพราะในการโหลดภาพที่มีขนาดใหญ่มาก ๆ จะทำให้การแสดงผลของเว็บไซต์ช้า โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวสำหรับเว็บไซต์ คือ โปรแกรม Adobe Flash ซึ่งเป็นโปรแกรมที่มีความนิยมสูง และเหมาะสำหรับการสร้างชิ้นงานภาพเคลื่อนไหว ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash มีดังนี้



1. Menu Bar คือ เมนูบาร์ เป็นส่วนสำหรับแสดงรายการคำสั่งต่าง ๆ ของโปรแกรม
2. Stage คือ พื้นที่การทำงาน เป็นส่วนที่กำหนดขอบเขตขนาดของการทำงาน เป็นพื้นที่ส่วนที่ใช้ในการวางวัตถุต่าง ๆ

3. Timeline คือ แถบควบคุมการเคลื่อนไหวของวัตถุ เป็นส่วนที่ใช้ในการกำหนดการทำงาน และกำหนดการนำเสนอผลงาน การเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในรูปแบบต่าง ๆ

4. Tool Box คือ แถบเครื่องมือ เป็นแถบที่รวบรวมเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างวัตถุ เช่น สร้างรูปร่าง ข้อความ การใส่สีให้กับวัตถุ เป็นต้น

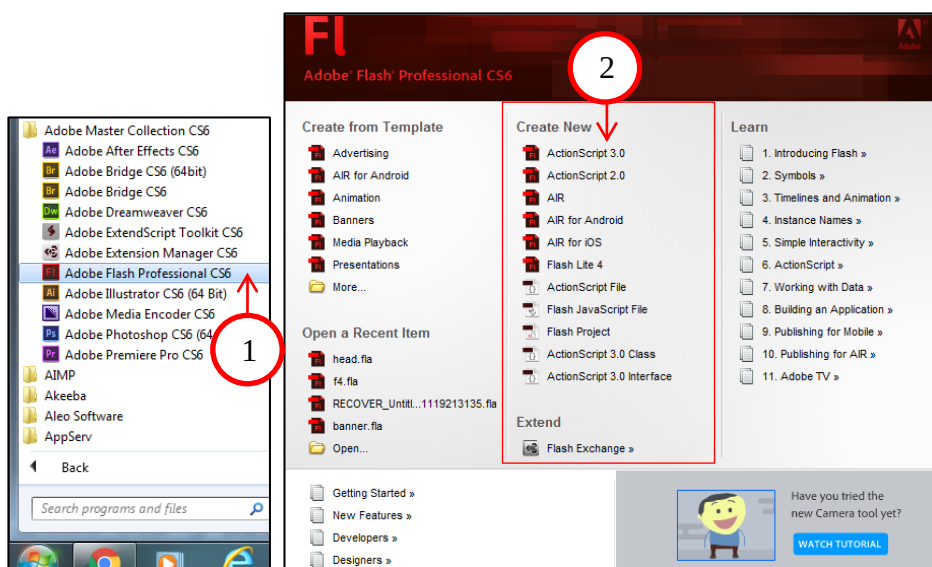
5. Properties คือ แถบกำหนดคุณสมบัติ เป็นส่วนที่ใช้กำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุต่าง ๆ ที่เลือกอยู่ในขณะนั้น เช่น การกำหนดขนาดของพื้นที่การทำงาน การกำหนดคุณสมบัติการเคลื่อนไหวของวัตถุ เป็นต้น

6. Panels คือ หน้าต่างที่รวบรวมเครื่องมือต่าง ๆ สำหรับใช้ในการปรับแต่งวัตถุ เช่น Property Inspector เป็นหน้าต่างที่ใช้แสดงคุณสมบัติต่าง ๆ ของวัตถุที่เลือก Filters เป็นหน้าต่างที่ใช้ปรับแต่งหรือเป็นการใส่ effect ให้กับตัวอักษรหรือวัตถุอื่น ๆ Color เป็นหน้าต่างที่เลือกใช้สีและใส่สีให้กับวัตถุ เป็นต้น

1) ขั้นตอนการออกแบบภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Flash Professional CS6

1. คลิก Start >> All programs >> Adobe Flash Professional CS6

2. จะปรากฏหน้าต่างโปรแกรมให้เลือกที่แถบ Create New โดยสามารถเลือกสร้างแบบ ActionScript 2.0 เขียนคำสั่งต่าง ๆ ใช้งานเหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นในการใช้โปรแกรม Adobe Flash และ ActionScript 3.0 รองรับการทำงานได้หลากหลายกว่า ActionScript 2.0 สนับสนุนการทำงานแบบวัตถุมากขึ้น ทำงานเร็วขึ้น เหมาะสำหรับผู้ที่มีความชำนาญในการเขียนคำสั่งและสามารถใช้เครื่องมือต่าง ๆ ใน Flash แล้ว คลิกเลือก ActionScript 3.0 ดังรูป



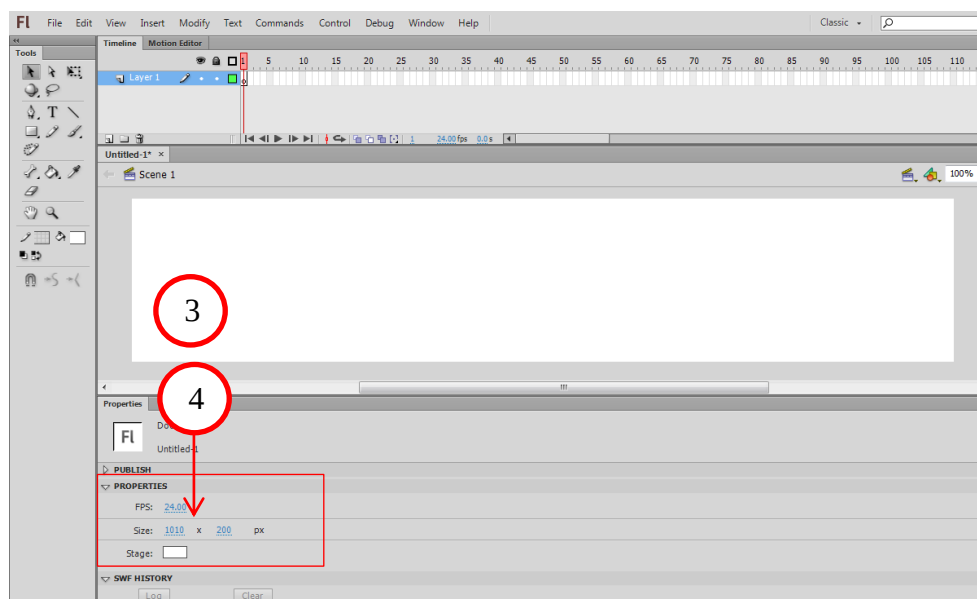
3. ปรากฏหน้าจอการทำงานของโปรแกรม

4. คลิกที่แถบ Properties เพื่อกำหนดขนาดการแสดงผลของหัวเว็บ โดยกำหนดค่าต่าง
ดังนี้

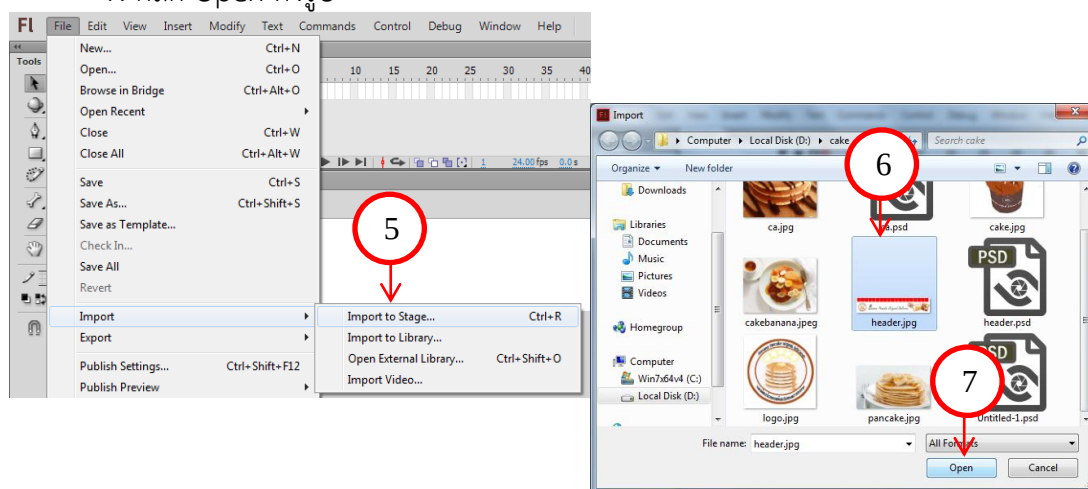
กำหนดค่า FPS: 24.00 การแสดงผลจำนวนภาพต่อ 1 วินาที

กำหนดค่า Size: 1010 x 200 px กำหนดขนาดการแสดงผลของ Stage

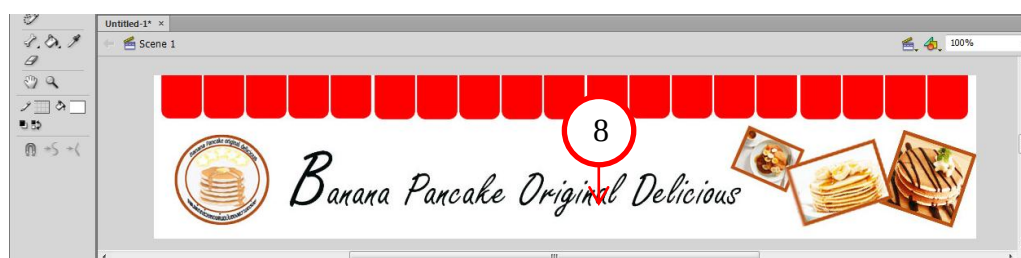
กำหนดค่า Stage กำหนดสีให้กับ Stage



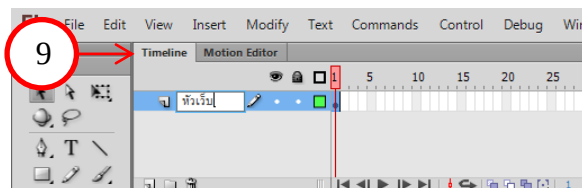
5. นำรูปภาพกราฟิกส่วนหัวเว็บไซต์ที่ได้ออกแบบไว้จากขั้นตอนที่แล้วเข้ามาโดยคลิกที่เมนู File > Import > Import to Stage
6. จะปรากฏหน้าต่าง Import เลือกรูปภาพหัวเว็บ
7. คลิก Open ดังรูป



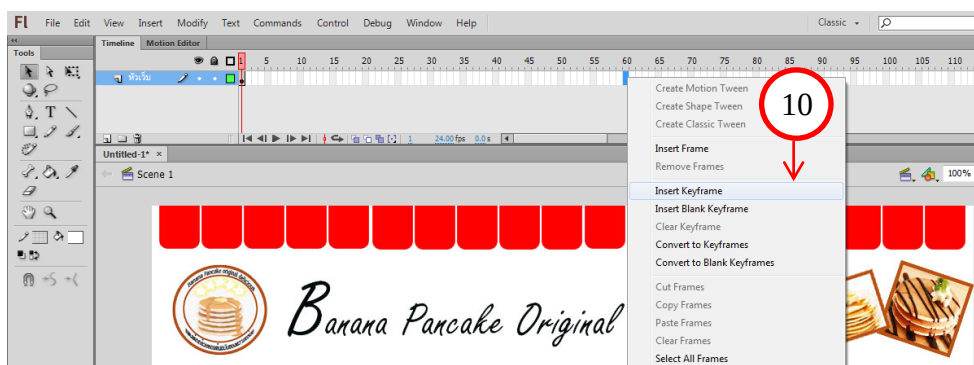
8. รูปภาพที่เลือกจะปรากฏใน State ดังรูป



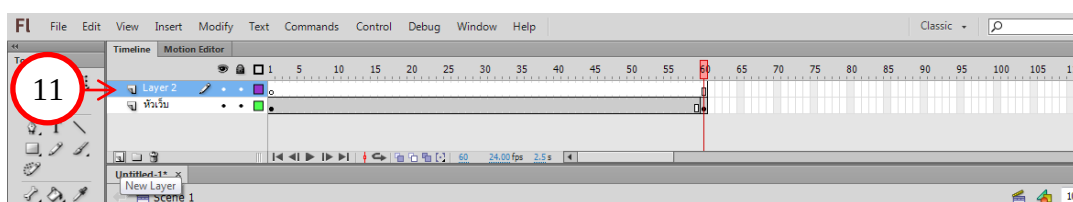
9. ที่แถบ Timeline ดับเบิลคลิกที่ Layer 1 เปลี่ยนชื่อเป็น หัวเว็บ ดังรูป



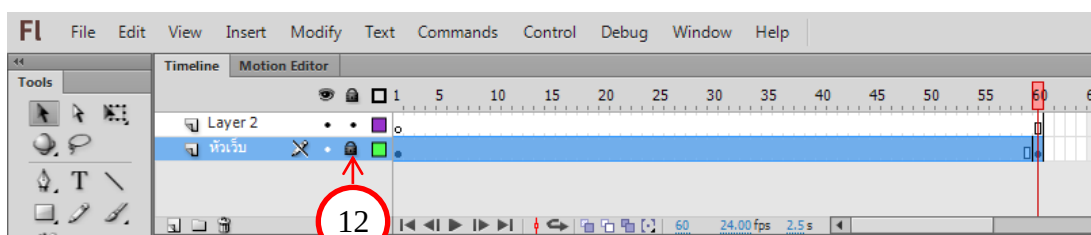
10. แทรกคีย์เฟรมให้แสดงผล 60 วินาที โดยการคลิกขวาเฟรมที่ 60 เลือก Insert Keyframe ดังรูป



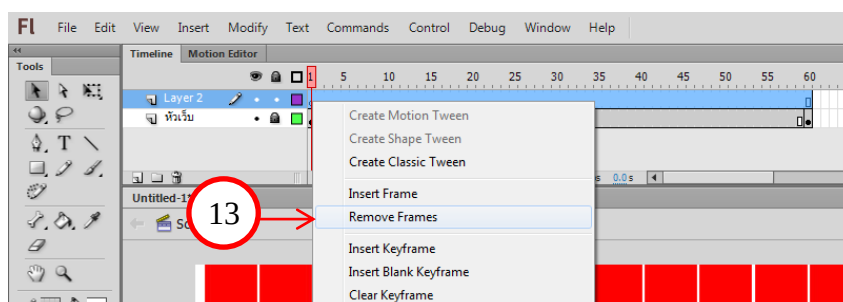
11. ที่แถบ Timeline คลิก New Layer เพื่อสร้างเลเยอร์ใหม่ดังรูป



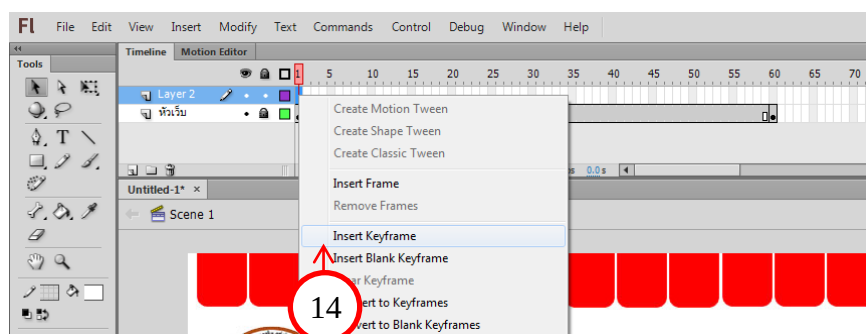
12. เลือกเลเยอร์หัวเว็บ คลิกรูปแม่กุญแจเพื่อทำการล็อกไว้ไม่ให้มีการแก้ไขใด ๆ ดังรูป



13. คลิกที่ Layer 2 คลุมเลือกตั้งแต่ เฟรมที่ 1-60 คลิกขวา Remove Frames เพื่อลบเฟรมเปล่าออก ดังรูป



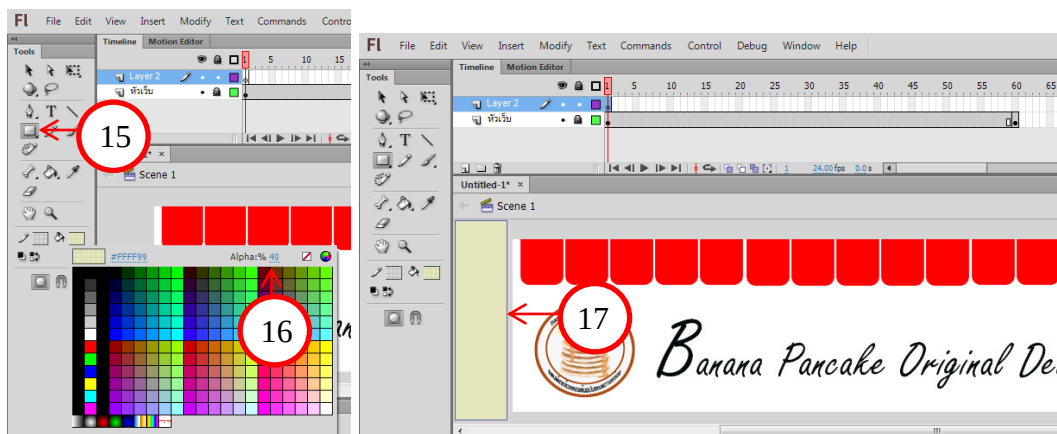
14. คลิกขวาที่เฟรมที่ 1 เลือก Insert Keyframes เพื่อกำหนดคีย์เฟรมเริ่มต้น



15. คลิกเครื่องมือ  Rectangle Tool(R)

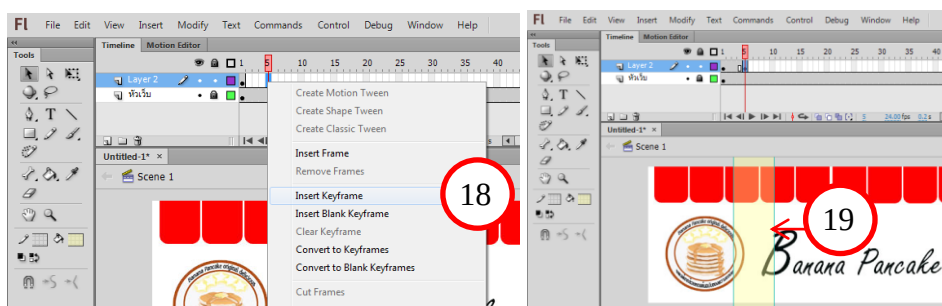
16. เลือกสี โดยกำหนด Alpha:% = 40

17. วาดรูปสี่เหลี่ยมที่นอก State ดังรูป

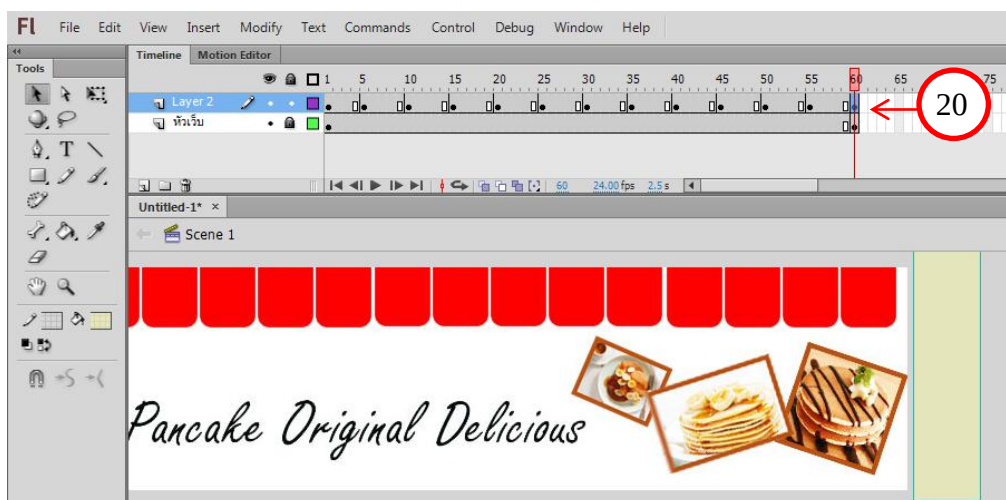


18. คลิกที่ Frame ที่ 5 คลิกขวา Insert Keyframe

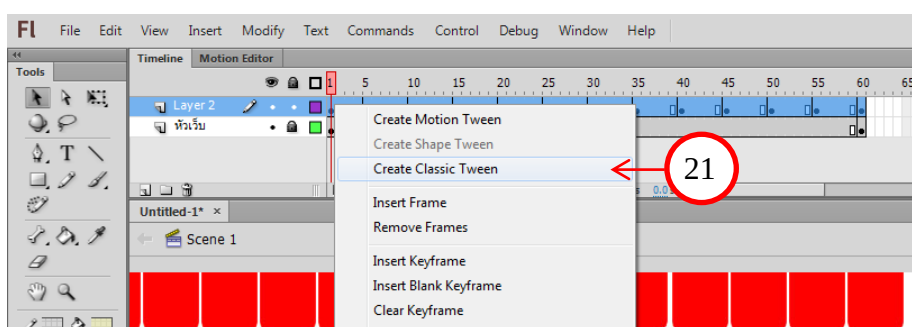
19. ใช้เครื่องมือ Selection Tool เลื่อนรูปภาพไปยังตำแหน่งที่ต้องการ



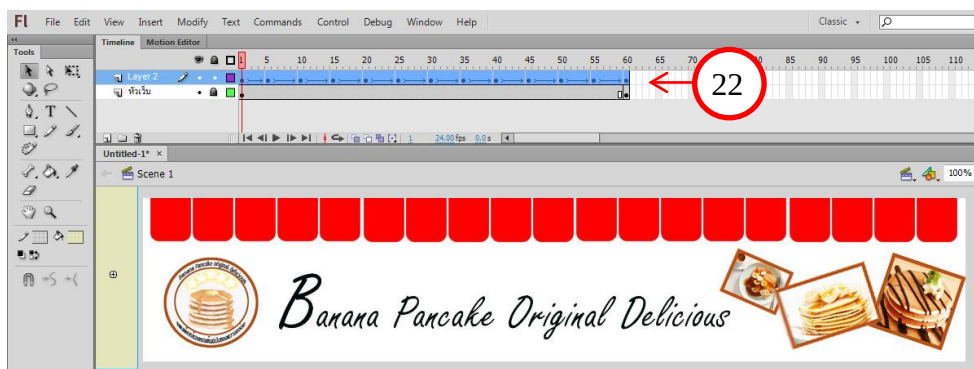
20. ทำซ้ำขั้นตอนที่ 18-19 อีกครั้งในตำแหน่งที่ 10,15,20,15,30,35,40,45,50,55,60 ดังรูป



21. คลิกเลือกเฟรมที่ 1-60 คลิกขวา Create Classic Tween



22. จะปรากฏคีย์เฟรมขึ้นมามีดังรูป



23. สามารถกำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหวที่หน้าต่าง Properties ในช่อง Tween ดังนี้

Rotate = ใช้กำหนดการหมุนในแต่ละช่วงเฟรม

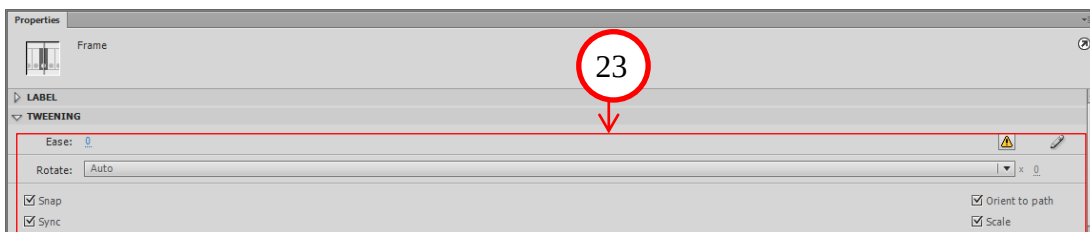
- None = ไม่ให้ทำการหมุน
- Auto = หมุนวัตถุแบบกำหนดเอง (หมุนแบบระยะสั้น ๆ)
- CW (Clockwise) = กำหนดให้หมุนตามเข็มนาฬิกา
- CCW (Counter Clockwise) = กำหนดให้หมุนทวนเข็มนาฬิกา

Snap = กำหนดให้วัตถุยึดกับเส้น Path

Orient to path = กำหนดให้วัตถุหันทิศทางตามเส้น Path

Sync = ปรับความเร็วให้เท่ากันระหว่าง Timeline หลัก และ Timeline ย่อย

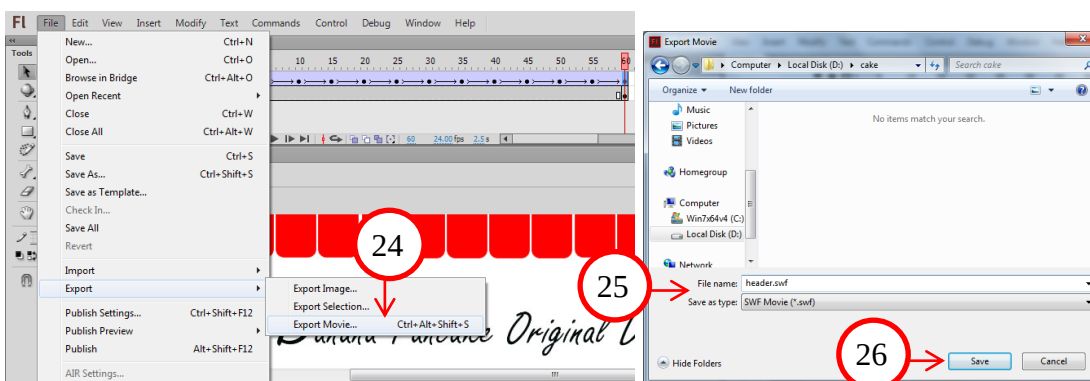
Scale = ปรับขนาดวัตถุ ตั้งแต่เฟรมแรกไปจนถึงเฟรมสุดท้าย



24. คลิกที่เมนู File >> Export >> Export Movie

25. ปรากฏหน้าจอ Export Movie เลือกตำแหน่งเก็บไฟล์ พิมพ์ชื่อ header.swf

26. คลิก Save



27. จะได้ไฟล์หัวเว็บไซต์ที่เป็นภาพเคลื่อนไหวดังรูป

