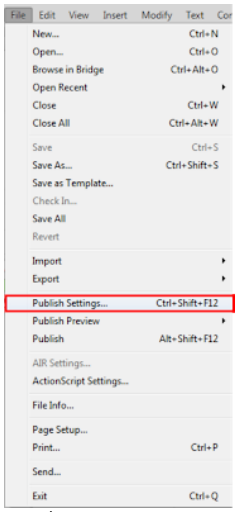
บทที่ 10 การเผยแพร่และนำไปใช้

การ Publish

เมื่อสร้างงานตามที่ต้องการแล้ว ขั้นตอนสุดท้าย คือการนำผลงานไปใช้ หรือการส่งออก โดยสามารถเลือกรูปแบบการส่งออกเป็นไฟล์ชนิดต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์การใช้งานซึ่งทำได้ ดังนี้

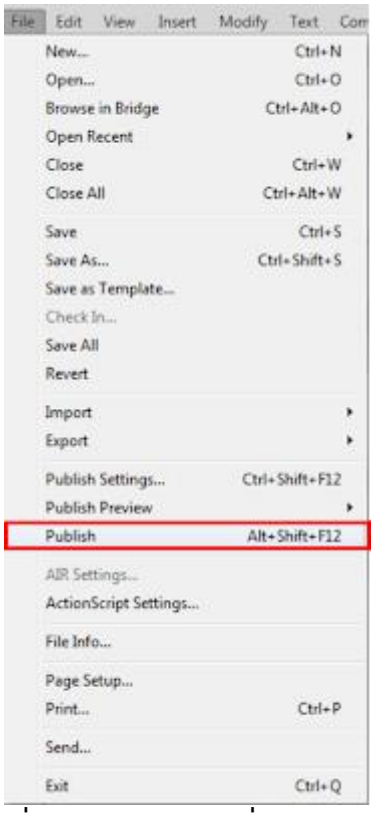
ขั้นตอนการ Publish

1. คลิกเมนู File > Publish Settings...



2. ที่หน้าต่าง Publish Settings กำหนดรูปแบบไฟล์ กำหนดชื่อไฟล์ และกำหนดสถานที่หรือ Path ที่ต้องการส่งออก

เมื่อกำหนดค่าต่าง ๆ ตามต้องการแล้ว คลิกที่ปุ่ม Publish เพื่อทำการส่งออกไฟล์ และนำไปใช้ต่อไป



เกี่ยวกับการสร้างมูฟวี่ (Movie)

1. การสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบ Motion Tween จะทำให้ไฟล์เล็กกว่าแบบ Frame by Frame
2. หลีกเลี่ยงการนำภาพบิตแมพ มาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว ควรนำมาใช้เป็นฉากหลังหรือภาพนิ่งเท่านั้น
3. ควรใช้ซิมโบล แทนออบเจ็คที่มีปรากฏอยู่ในมูฟวี่ (ดูได้จากหน้าต่าง Library)
4. หากจำเป็นต้องนำภาพบิตแมพ มาใช้ ควรตัดภาพให้ขนาดเล็กเท่าที่จำเป็นและบีบอัดคุณภาพลงก่อน
5. หากต้องใช้เสียง ควรเลือกประเภท MP3 เนื่องจากเป็นไฟล์ที่มีขนาดเล็ก

เกี่ยวกับการ สร้างวัตถุ (Object)

1. ควรรวมวัตถุ ให้เป็นกลุ่ม (Group) ให้มากที่สุด
2. ควรแยกเลเยอร์ที่มีวัตถุเคลื่อนไหว และไม่เคลื่อนไหว ออกจากกัน
3. การวาดเส้นทึบธรรมดา จะทำให้ไฟล์มีขนาดเล็กกว่าเส้นแบบจุด (dash) หรือ เส้นที่มีลวดลาย
4. การวาดเส้นด้วยดินสอ (Pencil) จะทำให้ไฟล์มีขนาดเล็กกว่าการวาดเส้นด้วยแปรง (Brush)
5. ภาพบิตแมพที่ไม่มีความซับซ้อน ลดขนาดลงได้ด้วยการทำ break apart
6. ควรใช้คำสั่ง Modify > Shape > Optimize เพื่อลดจำนวนเส้นที่ประกอบกันเป็นรูปทรง

เกี่ยวกับการ สร้างตัวอักษรและข้อความ

1. การใช้รูปแบบตัวอักษรที่หลากหลาย ทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่
2. การฝังฟอนต์ (Embedded) ไปกับมูฟวี่ ทำให้ไฟล์มีขนดใหญ่ ควรใช้เท่าที่จำเป็น

เกี่ยวกับการใช้ สี

1. หากรูปภาพหรือวัตถุ ทีมีความคล้ายกัน ควรสร้างจากซิมโบล แล้วค่อยนำมาปรับขนาดหรือสี
2. ควรใช้ฟิลเตอร์เท่าที่จำเป็น