

# แบบฝึกทักษะ การสร้างงานแอนิเมชันด้วย โปรแกรม Macromedia Flash 8

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี  
รายวิชา เพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เล่มที่  
1



macromedia®  
FLASH® Professional

8



นางสาวจินตรา สนั่นป่า  
ครู วิทยฐานะชำนาญการ  
โรงเรียนบ้านทุ่งแต

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพะเยาเขต 2



## คำนำ

แบบฝึกทักษะ การสร้างงานแอนิเมชันด้วย โปรแกรม Macromedia Flash 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชาเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบฝึกทักษะเพื่อประกอบการเรียนการสอน โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จัดทำขึ้นทั้งหมด 7 เล่ม ดังนี้

- เล่มที่ 1 รู้จักกับโปรแกรม Macromedia Flash 8
- เล่มที่ 2 การใช้เครื่องมือในการวาดภาพ
- เล่มที่ 3 การตกแต่งภาพและแต่งเติมสีเส้น
- เล่มที่ 4 การสร้างภาพเคลื่อนไหว
- เล่มที่ 5 การสร้างข้อความและใส่ลูกเล่นตัวอักษร
- เล่มที่ 6 การใช้งาน Action Script พื้นฐาน
- เล่มที่ 7 การใส่เสียงประกอบและนำเสนอผลงาน

แบบฝึกทักษะ การสร้างงานแอนิเมชันด้วย โปรแกรม Macromedia Flash 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชาเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เล่มที่ 1 รู้จักกับโปรแกรม Macromedia Flash 8 มีเนื้อหา ประกอบด้วย ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับโปรแกรม Macromedia Flash Professional 8 การเปิด-ปิด โปรแกรม Macromedia Flash 8 ส่วนประกอบของโปรแกรม Macromedia Flash 8 และการบันทึกไฟล์และการเปิดไฟล์นำเสนอ

แบบฝึกทักษะ การสร้างงานแอนิเมชันด้วย โปรแกรม Macromedia Flash 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชาเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้รับคำแนะนำ การตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ และได้รับความร่วมมือ จากผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านทุ่งเต๋พร้อมด้วยคณะครู จึงขอขอบคุณทุกท่าน ที่สนับสนุนการจัดทำแบบฝึกทักษะชุดนี้ จนสำเร็จและเป็นประโยชน์กับนักเรียน



นางสาวจินตรา สนั่นป่า



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
คำชี้แจงแบบฝึกทักษะ	1
คำชี้แจงสำหรับครู	2
คำชี้แจงสำหรับนักเรียน	3
มาตรฐานการเรียนรู้	4
ตัวชี้วัด	4
สาระสำคัญ	4
สาระการเรียนรู้	4
จุดประสงค์การเรียนรู้	5
แบบทดสอบก่อนเรียน	6
กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน	9
กรอบเนื้อหา	
1.ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับโปรแกรม Macromedia Flash 8	10
2.การเปิดใช้งาน – การออกจากโปรแกรม	11
3.ส่วนประกอบของโปรแกรม	12
กรอบกิจกรรม	
1.กิจกรรมฝึกทักษะที่ 1.1	13
2.กิจกรรมฝึกทักษะที่ 1.2	14
3.กิจกรรมฝึกทักษะที่ 1.3	15
แบบทดสอบหลังเรียน	16
กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน	19
ภาคผนวก	
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	20
เฉลยแบบฝึกทักษะที่ 1.1 – 1.3	21
บรรณานุกรม	22



## คำชี้แจงแบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะ การสร้างงานแอนิเมชันด้วย โปรแกรม Macromedia Flash Professional 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชาเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบฝึกทักษะเพื่อประกอบการเรียนการสอน โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จัดทำขึ้นทั้งหมด 7 เล่ม ดังนี้

เล่มที่ 1 รู้จักกับโปรแกรม Macromedia Flash Professional 8

เล่มที่ 2 การใช้เครื่องมือในการวาดภาพ

เล่มที่ 3 การตกแต่งภาพและแต่งเติมสีสัน

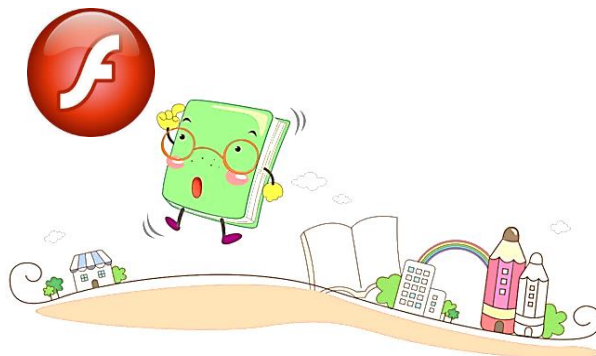
เล่มที่ 4 การสร้างข้อความและใส่ลูกเล่นตัวอักษร

เล่มที่ 5 การสร้างภาพเคลื่อนไหว

เล่มที่ 6 การใช้งาน Action Script พื้นฐาน

เล่มที่ 7 การใส่เสียงประกอบและนำเสนอผลงาน

แบบฝึกทักษะทั้ง 7 เล่ม เป็นแบบฝึกทักษะที่เน้นให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้โดยตรง มุ่งเน้นให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนไปที่ละแบบฝึกตามลำดับเล่ม จากเล่มที่ 1 ถึงเล่มที่ 7 และสามารถย้อนกลับไปทบทวนเล่มก่อนหน้าได้ จนสามารถสร้างงานแอนิเมชันได้ โดยมีครูคอยดูแลและให้คำแนะนำ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เต็มศักยภาพและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด





## คำชี้แจงสำหรับครู

แบบฝึกทักษะ การสร้างงานแอนิเมชันด้วย โปรแกรม Macromedia Flash 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชาเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ครูผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่จะช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนบรรลุตาม วัตถุประสงค์ ครูผู้สอนจึงควรปฏิบัติดังนี้

1. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้และแบบฝึกทักษะและคำชี้แจงต่าง ๆ ให้เข้าใจ
2. ครูแจกแบบฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Macromedia Flash 8 เล่มที่ 1 เรื่อง รู้จักโปรแกรม Macromedia Flash 8 ให้กับนักเรียน
3. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของนักเรียนแต่ละคน
4. ให้นักเรียนศึกษาแบบฝึกทักษะ การสร้างงานแอนิเมชันด้วย โปรแกรม Macromedia Flash 8 เล่มที่ 1 เรื่อง รู้จักโปรแกรม Macromedia Flash Professional 8 หากเกิดปัญหาหรือข้อสงสัยควรแจ้งครูผู้สอนทันทีเพื่อดำเนินการช่วยเหลือ
5. เมื่อนักเรียนทำแบบฝึกทักษะแต่ละแบบฝึกเสร็จ ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยแบบฝึกทักษะและตรวจชิ้นงานนักเรียน
6. หลังจากทำแบบฝึกทักษะครบทุกแบบฝึก ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบ เพื่อดูความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียน
7. ครูสังเกตพฤติกรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และบันทึกผล
8. ครูแจ้งผลการประเมินให้นักเรียนทราบและชมเชยนักเรียนพร้อมให้คำแนะนำเพิ่มเติม
9. นัดหมายนักเรียนในการเรียนครั้งต่อไป





## คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

แบบฝึกทักษะ การสร้างงานแอนิเมชันด้วย โปรแกรม Macromedia Flash Professional 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชาเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง โดยให้นักเรียนอ่านคำชี้แจง และปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

1. นักเรียนรับแบบฝึกทักษะ การสร้างงานแอนิเมชันด้วย โปรแกรม Macromedia Flash 8 เล่มที่ 1 เรื่อง รู้จักโปรแกรม Macromedia Flash 8
2. นักเรียนอ่านคำชี้แจงการใช้แบบฝึกทักษะการสร้างงานแอนิเมชันด้วย โปรแกรม Macromedia Flash 8 เล่มที่ 1 เรื่อง รู้จักโปรแกรม Macromedia Flash 8 ก่อนลงมือปฏิบัติ
3. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อประเมินว่านักเรียนมีพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่จะเรียนมากน้อยเพียงใด
4. นักเรียนฟังคำอธิบายและการสาธิตของครู พร้อมทั้ง ฝึกปฏิบัติหลังจากการ สาธิต
5. ศึกษาเนื้อหา และฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนที่ระบุไว้ในกรอบกิจกรรม
6. ทดสอบการฝึกปฏิบัติกับครูผู้สอน
7. ทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อดูความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียน หลังจากทำกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้แบบฝึกทักษะการสร้างงานแอนิเมชัน ด้วย โปรแกรม Macromedia Flash 8 เล่มที่ 1 เรื่อง รู้จักโปรแกรม Macromedia Flash 8
8. หลังจากทำกิจกรรมการเรียนการสอนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้นักเรียนปิด เครื่องคอมพิวเตอร์อย่างถูกวิธีอื่เก็บเก้าอี้ให้เรียบร้อย
9. ในการทำกิจกรรมตามแบบฝึกทักษะการสร้างงานแอนิเมชันด้วย โปรแกรม Macromedia Flash 8 ทุกเล่มขอให้นักเรียนปฏิบัติด้วยความตั้งใจมีความ ซื่อสัตย์ต่อตนเองให้มากที่สุดและไม่ดูเฉลยก่อนทำแบบทดสอบ
10. นักเรียนรับฟังการบอกคะแนน คำชมเชย และคำแนะนำเพิ่มเติมจากครู



## มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล มีคุณธรรม

## ตัวชี้วัด

ม.3/2 เขียนโปรแกรมขั้นพื้นฐาน

ม.3/3 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานในรูปแบบที่เหมาะสมกับลักษณะงาน

## สาระสำคัญ

Macromedia Flash เป็นโปรแกรมที่ช่วยในการสร้างงานนำเสนอในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย กราฟิกสำหรับงานนำเสนอผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ ผลงานที่พัฒนาด้วย Flash มีทั้งงานแอนิเมชัน เกมส์ สื่อโฆษณาบนเว็บไซต์ หรือสื่อที่มีระบบโต้ตอบกับผู้ใช้ และชิ้นงานที่ตอบสนองความต้องการได้อย่างหลากหลายรูปแบบ

## สาระการเรียนรู้

1. โปรแกรม Macromedia Flash 8
2. การเข้าสู่โปรแกรม Macromedia Flash 8
3. ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Macromedia Flash 8
4. การบันทึกไฟล์งาน
5. การเปิดไฟล์งาน
6. การออกจากโปรแกรม Macromedia Flash 8



## จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความสามารถของโปรแกรม Macromedia Flash 8 ได้
2. อธิบายวิธีการเข้าสู่โปรแกรมและออกจากโปรแกรม Macromedia Flash 8 ได้
3. อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Macromedia Flash 8 ได้
4. อธิบายวิธีการบันทึกไฟล์งานและเปิดไฟล์งานได้
5. เปิดโปรแกรมและออกจากโปรแกรม Macromedia Flash 8 ได้
6. บันทึกไฟล์และเปิดไฟล์งานได้
7. มีวินัยและมุ่งมั่นในการทำงาน







## เล่มที่ 1

### แบบทดสอบก่อนเรียน

### รู้จักกับโปรแกรม Macromedia Flash 8

**คำชี้แจง** แบบทดสอบชุดนี้เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ เวลาในการทำแบบทดสอบ 10 นาที

**คำสั่ง** ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวโดยทำเครื่องหมายกากบาท **X** ลงในกระดาษคำตอบ

1. โปรแกรม Macromedia Flash 8 เป็นโปรแกรมสำหรับงานด้านใน

- ก. งานด้านกราฟิก
- ข. งานออกแบบผลิตภัณฑ์
- ค. งานด้านการคิดคำนวณ
- ง. งานสร้างภาพเคลื่อนไหว

2. เราสามารถเปิดโปรแกรม Macromedia Flash 8 ขึ้นมาใช้งานได้ตามข้อใด

- ก. คลิก Start > Accessories > Macromedia Flash 8
- ข. คลิก Start > Macromedia Flash 8 > Programs
- ค. คลิก Start > Programs > Macromedia > Macromedia Flash 8
- ง. คลิก Start > Programs > Macromedia Flash 8

3. ข้อใดไม่ใช่วิธีการออกจากโปรแกรม Macromedia Flash 8

- ก. กดปุ่ม Ctrl + Q
- ข. คลิกเมนู File เลือกคำสั่ง Exit
- ค. คลิกปุ่ม Start เลือกคำสั่ง Shut down
- ง. คลิกที่ปุ่มควบคุม Close ที่อยู่มุมบนด้านขวา



4. ข้อใดคือส่วนที่ใช้แสดงชื่อโปรแกรมและชื่อแฟ้มข้อมูลที่กำลังเปิดใช้งานในปัจจุบัน

- ก. แถบคุณสมบัติ (Properties)
- ข. แถบชื่อหัวเรื่อง (Title Bar)
- ค. แถบเมนู (Menu Bar)
- ง. สเตจ (Stage)

5. สเตจ (Stage) ทำหน้าที่อะไร

- ก. กำหนดคุณสมบัติให้กับออบเจกต์
- ข. กำหนดการเคลื่อนไหวของออบเจกต์
- ค. พื้นที่สำหรับวางออบเจกต์ที่ยังไม่ต้องการแสดง
- ง. พื้นที่สำหรับวางออบเจกต์ที่ต้องการแสดงให้เห็นขึ้นงาน

6. ส่วนประกอบของโปรแกรม Macromedia Flash 8 ที่เป็นที่อยู่ของเครื่องมือต่าง ๆ คือข้อใด

- ก. กล่องเครื่องมือ (Toolbox)
- ข. แถบเมนู (Menu Bar)
- ค. ไทม์ไลน์ (Timeline)
- ง. สเตจ (Stage)

7. ข้อใดกล่าวถึงไทม์ไลน์ (Timeline) ได้ถูกต้อง

- ก. เส้นควบคุมเวลาสำหรับการนำเสนอ
- ข. เส้นที่ใช้วาดวัตถุในการนำเสนอ
- ค. เวลาทั้งหมดของ Movie ไฟล์
- ง. เส้นเวลาแต่ละ Scene



8. ส่วนประกอบใดทำหน้าที่กำหนดค่าคุณสมบัติของวัตถุ ซึ่งจะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เลือก

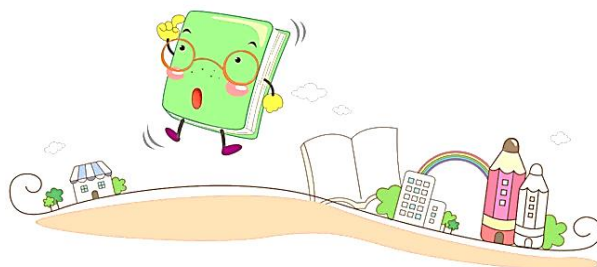
- ก. ไทม์ไลน์ (Timeline)
- ข. แถบเมนู (Menu Bar)
- ค. กล่องเครื่องมือ (Toolbox)
- ง. แถบคุณสมบัติ (Properties)

9. ไฟล์ .fla เป็นไฟล์ประเภทใด

- ก. ไฟล์ Export จากโปรแกรม Macromedia Flash 8
- ข. ไฟล์ที่สามารถนำกลับมาแก้ไขได้
- ค. ไฟล์ชนิดเดียวกันกับ .swf
- ง. ไฟล์ที่ไม่สามารถแก้ไขได้

10. ข้อใดเป็นขั้นตอนการเปิดไฟล์งานของโปรแกรม Macromedia Flash 8

- ก. คลิก File > New
- ข. คลิก File > Open
- ค. คลิก File > Import
- ง. คลิก File > Browse





# กระดาษคำตอบ แบบทดสอบก่อนเรียน

ชื่อ - นามสกุล ..... ชั้น.....เลขที่.....  
คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวโดยทำ  
เครื่องหมายกากบาท X ลงในกระดาษคำตอบ

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				








## 1. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับโปรแกรม Flash

โปรแกรม Flash เป็นซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย, ภาพเคลื่อนไหว (Animation), ภาพกราฟิกที่มีความคมชัด เนื่องจากเป็นกราฟิกแบบเว็คเตอร์ (Vector), สามารถเล่นเสียงและวิดีโอ แบบสตรีมมิงได้, สามารถสร้างงานให้โต้ตอบกับผู้ใช้ (Interactive Multimedia) มีฟังก์ชันสำหรับการเขียนโปรแกรม (Action Script) และยังสามารถทำงานร่วมกับ CGI โดยเชื่อมต่อกับการเขียนโปรแกรมภาษาอื่น ๆ ได้มากมาย เช่น ภาษา PHP, JSP, ASP, ASP.NET, C/C++, C#, C#.NET, VB, VB.NET, JAVA และอื่น ๆ โดยเฉพาะข้อดีของโปรแกรม Flash คือ ความสามารถในการบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็ก มีผลทำให้แสดงผลได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นยังแปลงไฟล์ไปอยู่ในฟอร์แมตอื่น ได้หลากหลาย เช่น avi, mov, gif, wav, emf, eps, ai, dxf, bmp, jpg, gif, png เป็นต้น

ความสามารถของโปรแกรม Flash ที่ใช้ในการสร้างงานได้หลากหลายรูปแบบ เช่น

- 1) **Flash Animation** เป็นแอนิเมชันแบบ 2 มิติ (2D) ซึ่งเกิดจากการวาดขึ้นด้วยโปรแกรม Flash นั่นเองซึ่งจะเป็นภาพแบบ Vector หรือภาพถ่ายนิ่ง ๆ แต่นำมาทำให้มีการเคลื่อนที่ก็ถือว่าเป็น Flash Animation เหมือนกัน
- 2) **Flash Game** เป็นเกมที่เข้าไปเล่นจากเว็บไซต์ต่าง ๆ หรือที่ต้องโหลดมาเล่นก็ตาม จะเป็นเกมที่มีสีสันสดใส เล่นไม่ยากไม่มีความซับซ้อนมากนัก
- 3) **Multimedia** เป็นการผสมผสานของสื่อต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกันทั้งภาพ แสงสี เสียง ข้อความ ภาพเคลื่อนไหวหรือภาพวิดีโอ ที่จะทำให้อ่านั้นมีความน่าสนใจมากขึ้น

### ลักษณะไฟล์ต่าง ๆ ที่ใช้ในโปรแกรม Flash

- .swf  ไฟล์ .swf เป็นไฟล์ที่สมบูรณ์, ถูก compiled แล้ว ไม่สามารถแก้ไขได้อีก สามารถเล่นได้บนเครื่องที่ติดตั้งโปรแกรม Flash Player
- .fla  ไฟล์ .fla เป็นไฟล์ต้นฉบับของโปรแกรม Flash โปรแกรมที่ใช้เขียน Flash สามารถแก้ไขได้ และ compile ให้เป็นไฟล์ .swf ได้
- .flv  ไฟล์ .exe เป็นไฟล์ที่ถูก compiled แล้ว เป็น Application ซึ่งได้รวมเอาโปรแกรมเสริม (Flash Player) เข้าไว้ด้วยกันไม่สามารถแก้ไขได้ สามารถเล่นได้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องที่ไม่ได้ติดตั้งโปรแกรมเสริม



## 2. การเข้าสู่โปรแกรม Flash

วิธีที่ 1 ดับเบิลคลิกที่รูปสัญลักษณ์ icon Desktop ดังภาพ



วิธีที่ 2 การเรียกใช้งานโปรแกรม Macromedia Flash 8 นั้นสามารถทำได้โดย

1. คลิกปุ่ม Start
2. คลิกเลือก Programs
3. คลิกเลือก Macromedia
4. คลิกเลือกรายการ Macromedia Flash 8

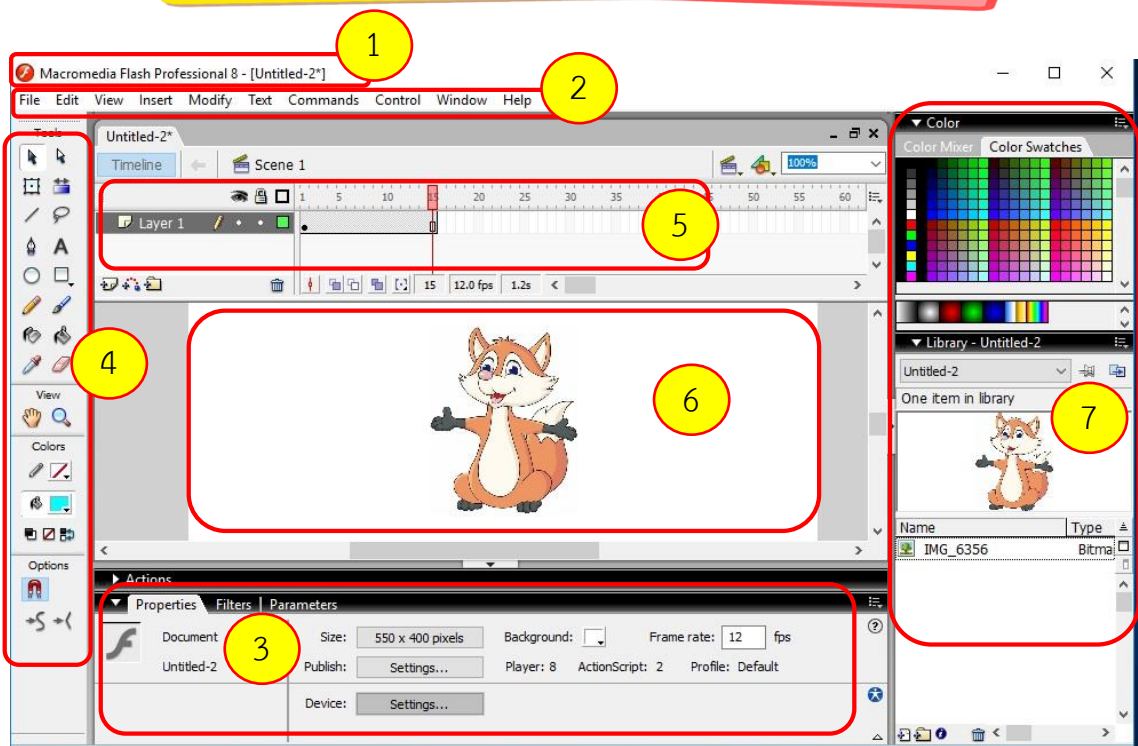


**คลิก start > Programs > Macromedia > Macromedia Flash 8**

5. ปรากฏหน้าต่างการทำงาน เลือกโหมดการทำงาน Create New คลิกเลือก Flash Document



### 3. ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash

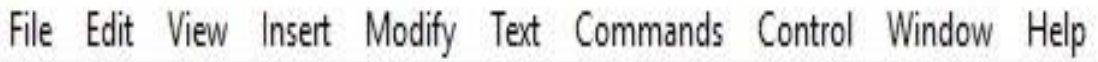


หมายเลข 1 คือ	Title Bar แสดงปุ่มควบคุมหลัก (Control Menu) ชื่อโปรแกรม และปุ่มควบคุมหน้าต่างโปรแกรม
หมายเลข 2 คือ	Menu Bar แสดงรายการคำสั่งต่าง ๆ ของโปรแกรม
หมายเลข 3 คือ	Properties พาเนลคุณสมบัติ ใช้กำหนดค่าคุณสมบัติของออบเจ็กต์ต่าง ๆ ที่เลือกใช้งาน
หมายเลข 4 คือ	Toolbox แสดงปุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการวาดภาพ สร้างภาพ
หมายเลข 5 คือ	Timeline หน้าต่างแสดงเส้นควบคุมเวลาสำหรับการนำเสนอผลงาน ประกอบด้วยส่วนทำงาน เกี่ยวกับ Layer และ Timeline
หมายเลข 6 คือ	Stage พื้นที่ส่วนที่ใช้ในการวางวัตถุต่าง ๆ หรืออาจจะเรียกว่า "เวที" เมื่อมีการนำเสนอผลงานจะ แสดงเฉพาะวัตถุบน Stage เท่านั้น
หมายเลข 7 คือ	Panel หน้าต่างควบคุมฟังก์ชันงาน ซึ่งมีหลายฟังก์ชัน (หลายหน้าต่าง)





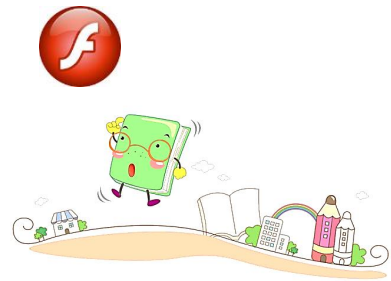
### แถบคำสั่ง (Menu Bar)



แถบคำสั่ง (Menu bar) ประกอบด้วยคำสั่งต่าง ๆ สำหรับใช้งานทั่วไป เหมือนโปรแกรมอื่น ๆ ได้แก่ เมนูFile, Edit, Insert, Modify, Text, Commands, Control, Windows และ Help

### กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

- 1. กลุ่มเลือก Selection
- 2. กลุ่มการวาด และการตกแต่งภาพ
- 3. กลุ่ม View มุมมอง
- 4. กลุ่ม Colors กลุ่มสีเส้นและพื้นหลัง
- 5. กลุ่ม Option กลุ่มคำสั่งเพิ่มเติม จะแสดงแต่ละคำสั่งเมื่อเลือกใช้งาน จากกลุ่ม 1 - 4



กล่องเครื่องมือ (Toolbox) เป็นส่วนที่เก็บเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเรียกใช้งานได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น แบ่งเป็นกลุ่มต่าง ๆ เพื่อสะดวกในการเรียกใช้งาน ดังภาพ

















### 1. รายละเอียดกลุ่มเครื่องมือสำหรับเลือก


-  Selection Tool ใช้เลือกวัตถุ
-  Subselection Tool เคลื่อนย้ายปรับแต่งวัตถุ
-  Free Transform Tool ปรับรูปร่างวัตถุ
-  Gradient Transform Tool ปรับสีของวัตถุ

### 2. รายละเอียดกลุ่มเครื่องมือสำหรับวาดและตกแต่งภาพ



-  Line Tool ใช้วาดเส้นตรง
-  Pen Tool ใช้วาดเส้นตรง เส้นโค้ง
-  Oval Tool ใช้วาดรูปวงกลมหรือวงรี
-  Pencil Tool ใช้วาดทรงรูปอิสระ
-  Ink Bottle Tool ใช้เติมสีเส้นให้กับวัตถุ
-  Eyedropper Tool ใช้ดูดสีของวัตถุ
-  Lasso Tool ใช้เลือกพื้นที่บางส่วนของวัตถุ
-  Text Tool ใช้พิมพ์ข้อความ
-  Rectangle Tool ใช้วาดรูปสี่เหลี่ยม
-  Brush Tool ใช้ระบายสีวัตถุ
-  Paint Bucket Tool ใช้เติมสีพื้นให้วัตถุ
-  Eraser Tool ใช้ลบวัตถุ

### 3. รายละเอียดกลุ่มเครื่องมือสำหรับปรับมุมมอง

-  Zoom Tool ใช้ย่อหรือขยายขนาดของ Stage

-  Hand Tool ใช้เลื่อนตำแหน่ง Stage

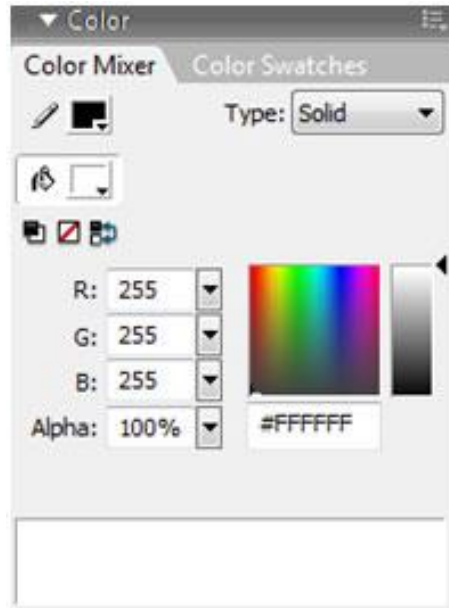
### 4. รายละเอียดกลุ่มเครื่องมือสำหรับปรับสีเส้นและสีพื้นหลัง

-  Stroke Color Tool ใช้เลือกสีเส้น
-  Fill Color Tool ใช้เลือกสีพื้น

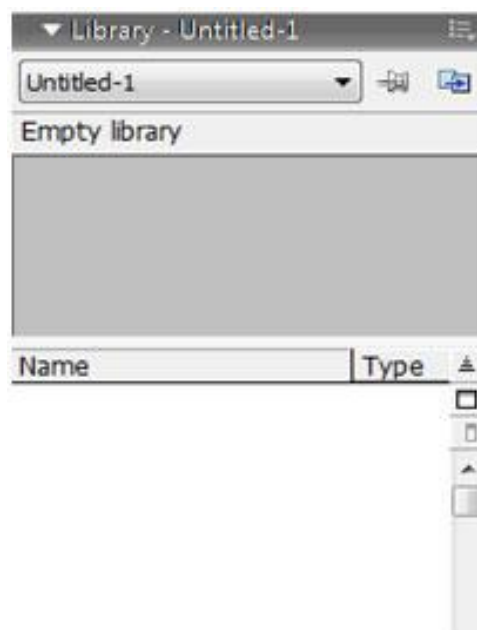


5. ถาดเครื่องมือ (Palate Tool) อยู่ด้านขวามือของหน้าจอเช่น ถาดปรับแต่งสี ถาดเก็บทรัพยากรต่าง ๆ

ถาดปรับแต่งสี (Color Mixer Palate) ใช้เลือกสีเส้นและสีพื้นหลังรวมถึงผสมสีแบบต่าง ๆ



ถาดเก็บทรัพยากรต่าง ๆ (Library Palate) เช่น ซิมโบล เสียง ภาพ วิดีโอ เป็นต้น





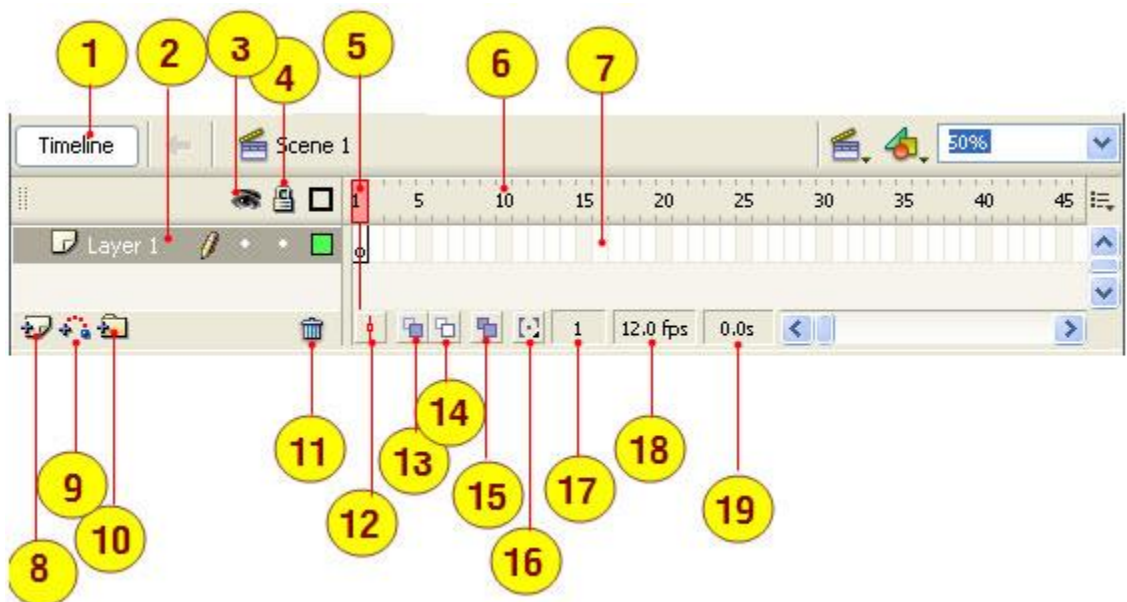
## Timeline Frame และ Layer

Timeline เป็นส่วนที่กำหนดความสั้นยาวของมูฟวี่ (Movie)

Frame เป็นส่วนที่เก็บข้อมูลซึ่งอาจเป็นคำสั่ง รูปภาพหรือข้อความที่แสดงให้ผู้ชมได้เห็น

Layer เป็นส่วนที่เก็บข้อมูล แยกออกจากกันเป็นชั้น ๆ เหมือนแผ่นใสเพื่อง่ายต่อการจัดการและแก้ไข

Stage เป็นพื้นที่แสดงมูฟวี่ (Movie) ที่อยู่ในเฟรม (Frame) และ เลเยอร์ (Layer)



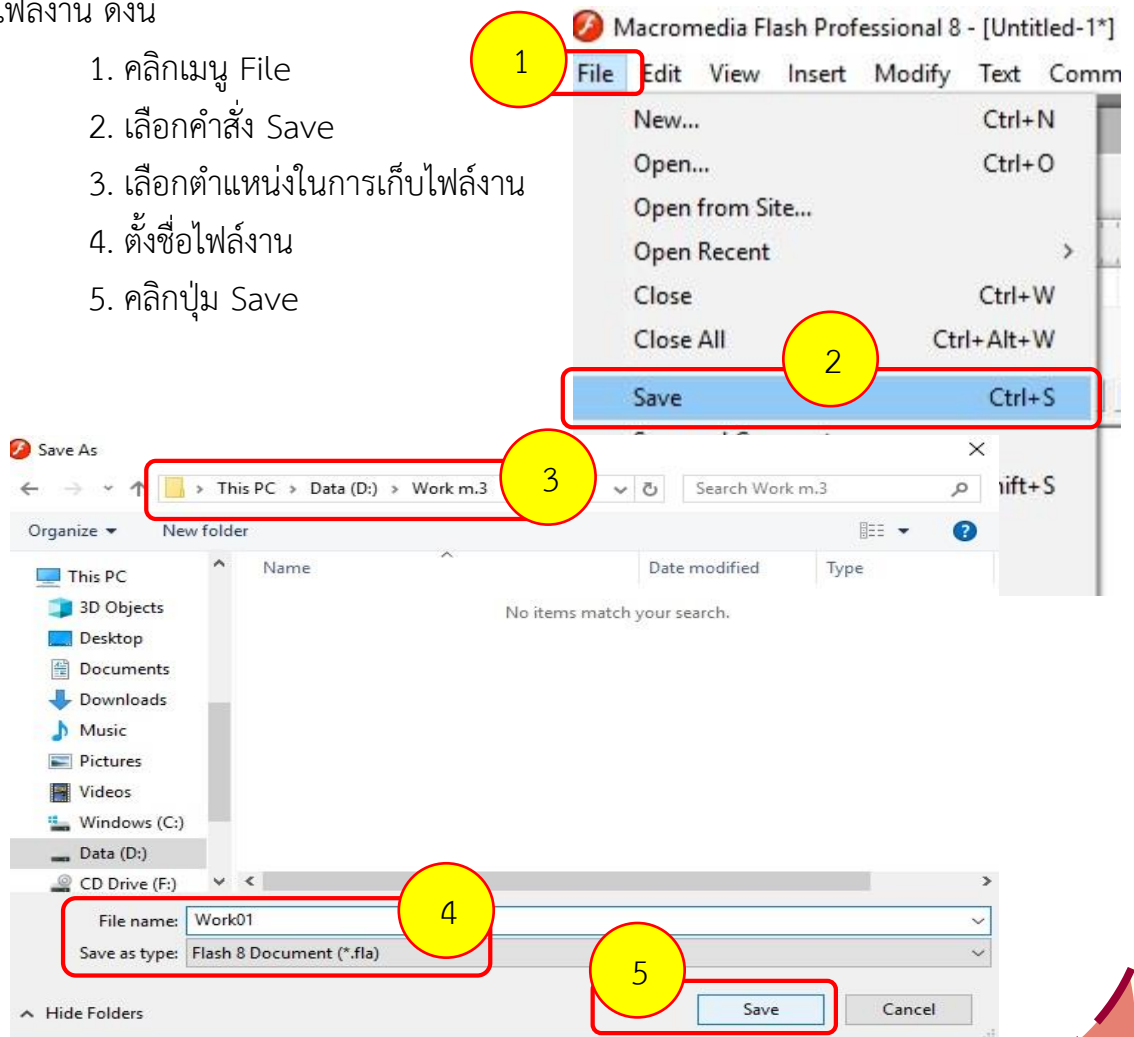
- |  |  |
|--|--|
| 1. ปุ่มแสดงหรือซ่อน Timeline                           | 11. ปุ่มลบเลเยอร์                      |
| 2. เลเยอร์ เฟรมจะต้องวางบนเลเยอร์                      | 12. ปุ่มเซ็นเตอร์เฟรม                  |
| 3. ปุ่มซ่อนและแสดงข้อมูลบนเลเยอร์                      | 13. ปุ่มโอเนี่ยน สกิน                  |
| 4. ปุ่มอนุญาตให้แก้ไขและป้องกันการแก้ไขข้อมูลบนเลเยอร์ | 14. ปุ่มโอเนี่ยน สกินแบบโครงร่าง       |
| 5. เพลย์เฮดหัวอ่านเฟรมแต่ละช่อง                        | 15. ปุ่มแก้ไขเฟรมหลายเฟรมพร้อมกัน      |
| 6. หมายเลขประจำเฟรม                                    | 16. ปุ่มโอเนี่ยนมาร์คเกอร์             |
| 7. เฟรม เปรียบเหมือนช่องเก็บเหตุการณ์ของมูฟวี่         | 17. บอกตำแหน่งหมายเลขเฟรมในขณะที่ทำงาน |
| 8. ปุ่มสร้างเลเยอร์ใหม่                                | 18. บอกความเร็วการแสดงกี่เฟรมต่อวินาที |
| 9. ปุ่มสร้างไกด์เลเยอร์                                | 19. เวลาที่ใช้ในการมูฟวี่              |
| 10. ปุ่มสร้างโพลีเตอร์เลเยอร์                          |  |

## 4. การบันทึกไฟล์งาน

เมื่อสร้างงานขึ้นมาแล้ว เราสามารถบันทึกไฟล์ชิ้นงานที่สร้างเพื่อจะนำกลับมาทำต่อหรือแก้ไขชิ้นงานที่ทำไว้เพิ่มเติม (ไฟล์ชิ้นงานจะถูกบันทึกไฟล์นามสกุล .fla) โดยการสั่งบันทึกไฟล์งาน มีอยู่ 2 แบบด้วยกัน คือ **Save** และ **Save As**

**แบบที่ 1 Save** เป็นการบันทึกไฟล์ครั้งแรก เราต้องตั้งชื่อไฟล์ที่ต้องการสั่งบันทึกด้วย หลังจากนั้นในการบันทึกไฟล์ครั้งต่อ ๆ ไปก็สามารถบันทึกทับไปได้เลย วิธีการบันทึกไฟล์งาน ดังนี้

1. คลิกเมนู File
2. เลือกคำสั่ง Save
3. เลือกตำแหน่งในการเก็บไฟล์งาน
4. ตั้งชื่อไฟล์งาน
5. คลิกปุ่ม Save

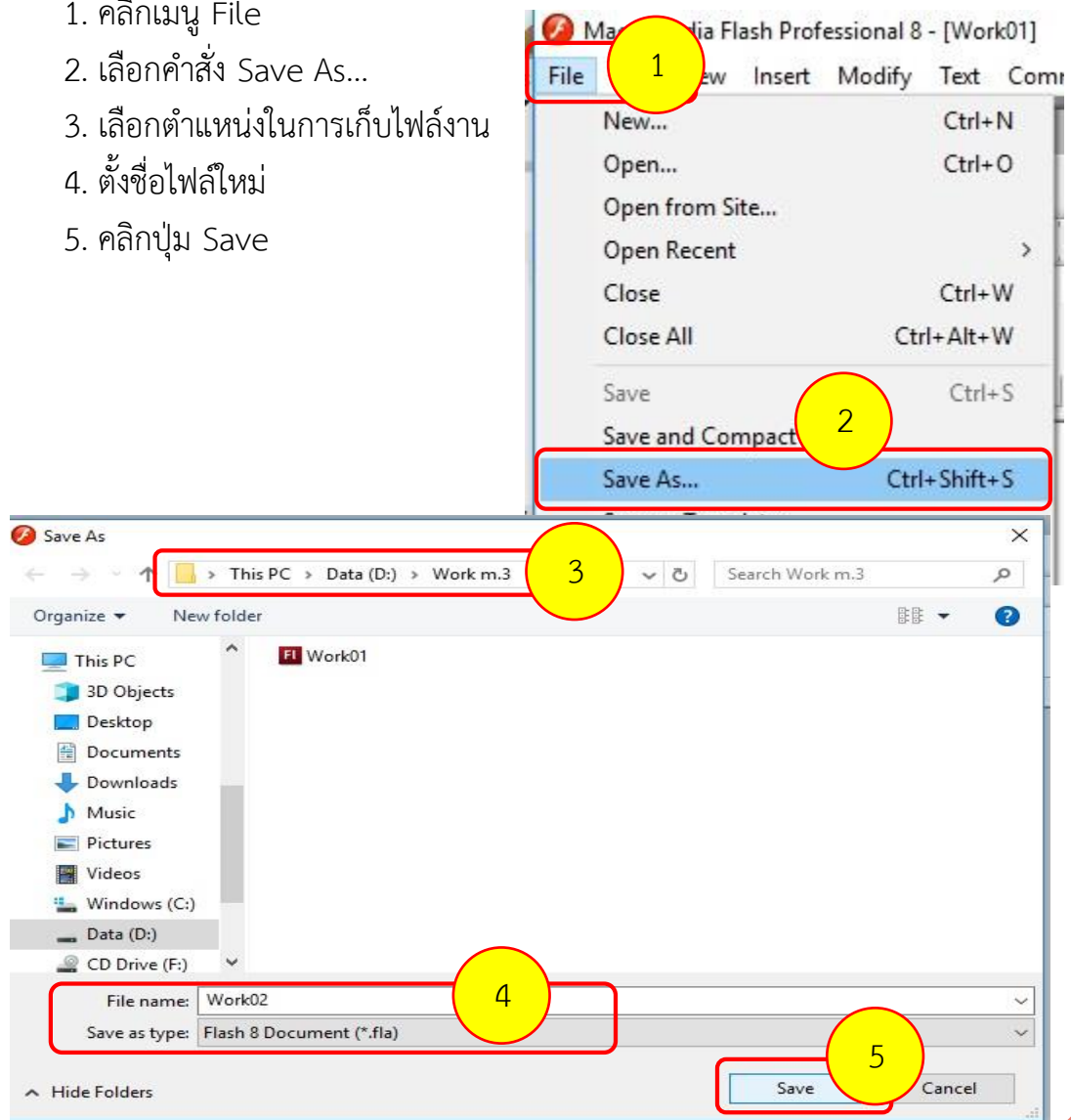




## 4. การบันทึกไฟล์งาน (ต่อ)

แบบที่ 2 Save As เป็นการบันทึกไฟล์ที่เราใช้งานอยู่เพิ่มขึ้นมาในชื่อไฟล์ใหม่เพื่อเป็นการสำรองไฟล์นั้นเก็บเอาไว้ เช่น เราใช้งานไฟล์ชื่อ Work01 อยู่แต่อยากสำรองไฟล์นี้เพิ่มเราใช้คำสั่ง Save As เพื่อบันทึกไฟล์และตั้งชื่อไฟล์เป็น Work02 เราก็จะมีไฟล์เหมือนกัน 2 ไฟล์ คือ Work01 และ Work02 วิธีการบันทึกไฟล์งาน ดังนี้

1. คลิกเมนู File
2. เลือกคำสั่ง Save As...
3. เลือกตำแหน่งในการเก็บไฟล์งาน
4. ตั้งชื่อไฟล์ใหม่
5. คลิกปุ่ม Save

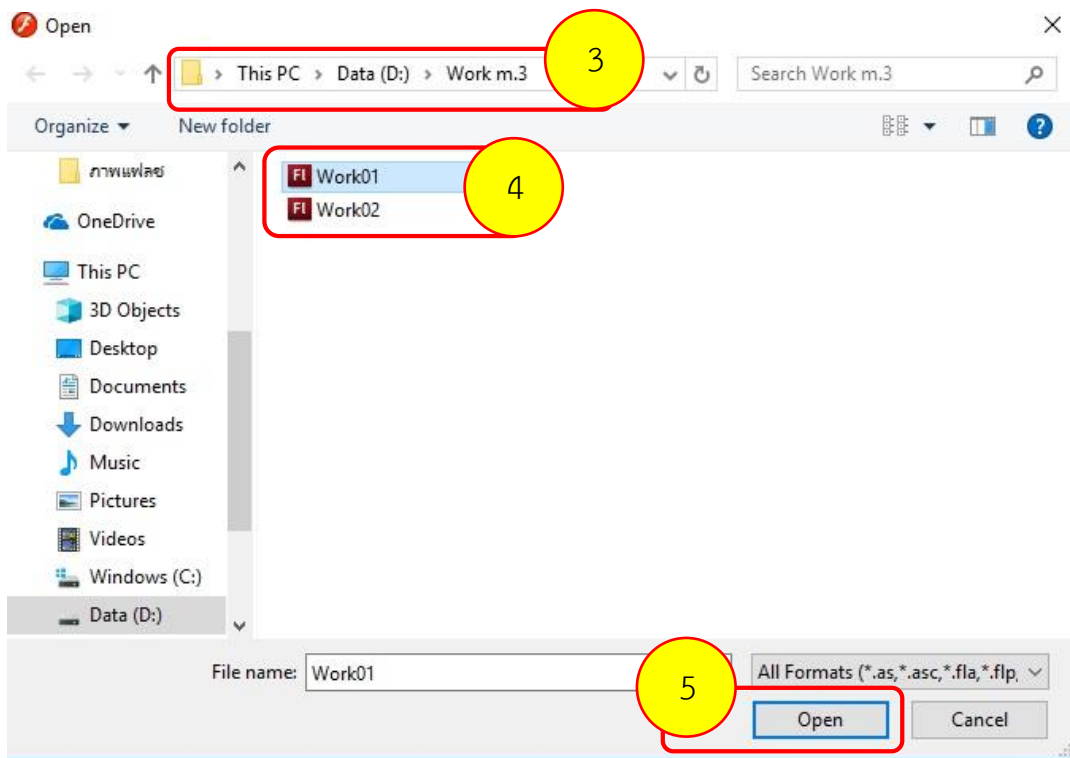
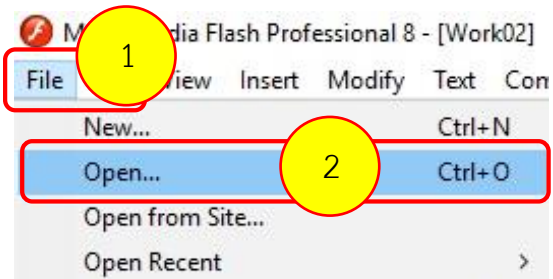




## 5. การเปิดไฟล์งานเพื่อแก้ไข

การเปิดไฟล์งานที่เคยทำไว้ หลังจากเข้าโปรแกรมมาแล้ว ให้เลือกเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Open จากเมนูบาร์ ดังนี้

1. คลิกเมนู File
2. เลือกคำสั่ง Open
3. เลือกโฟลเดอร์หรือตำแหน่งที่เก็บไฟล์งาน
4. และไฟล์งานที่ต้องการ
5. คลิกปุ่ม Open

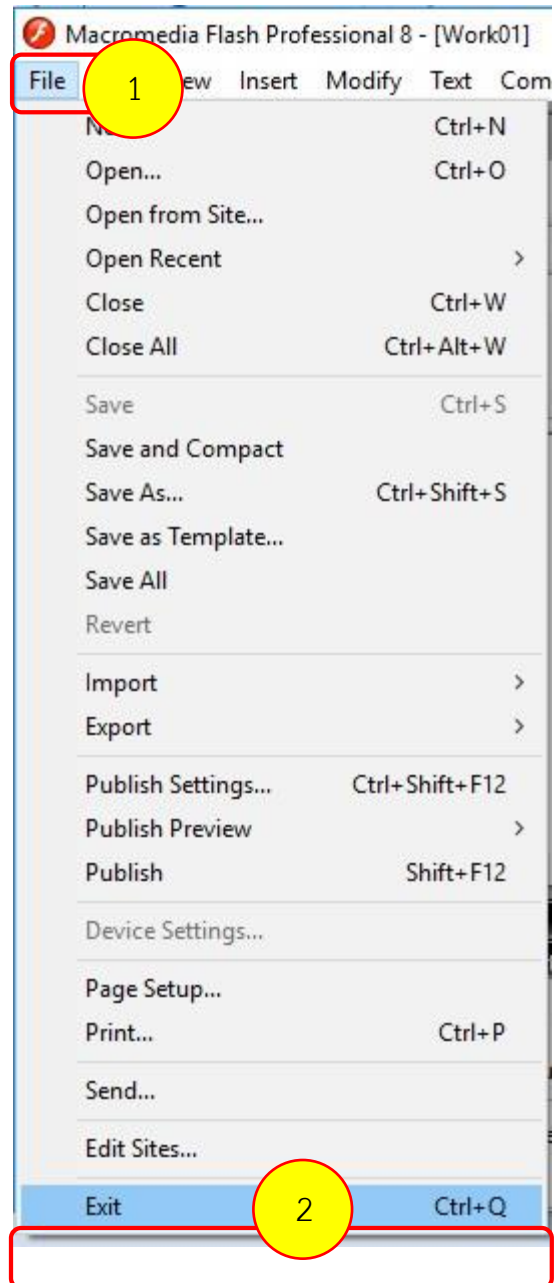


## 6. การออกจากโปรแกรม Flash 8

สามารถออกจากโปรแกรม Macromedia Flash 8 มี 5 วิธีต่อไปนี้

### วิธีที่ 1

1. คลิกเมนู File
2. เลือกคำสั่ง Exit



### วิธีที่ 2

1. กดปุ่ม Ctrl + Q ที่แป้นพิมพ์

### วิธีที่ 3

1. ปิดโดยคลิกปุ่มควบคุม มุมบนด้านขวาของหน้าจอ



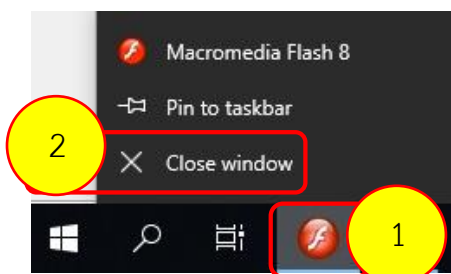
### วิธีที่ 4

1. ปิดโดยคลิกปุ่ม มุมบนด้านซ้าย และเลือกคำสั่ง Close



### วิธีที่ 5

1. ปิดโดยคลิกปุ่ม มุมบนด้านซ้าย
2. เลือกคำสั่ง Close window







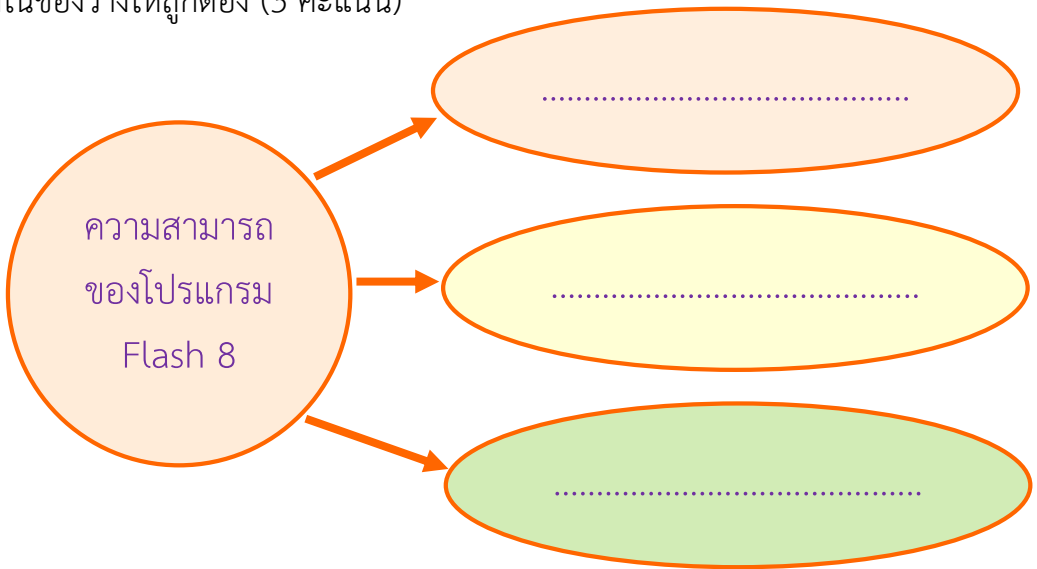


### แบบฝึกทักษะที่ 1.1

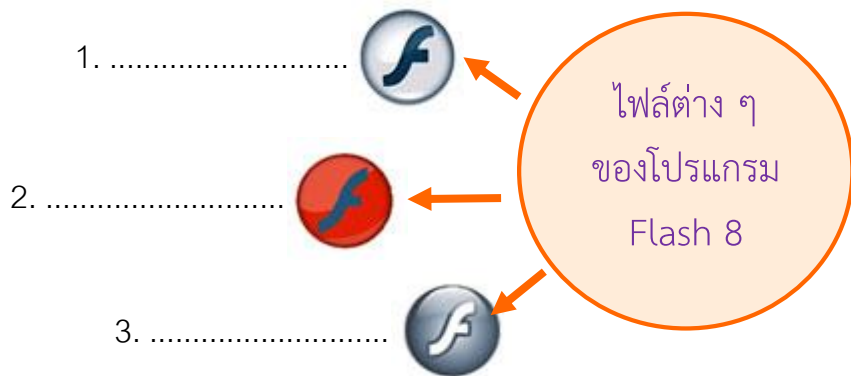
## ความสามารถของโปรแกรม Flash 8

ชื่อ - นามสกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

คำชี้แจง 1.จงเติมความสามารถในการทำงานของโปรแกรม Macromedia Flash 8 ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง (3 คะแนน)



คำชี้แจง 2.จงเติมลักษณะไฟล์ต่าง ๆ ที่ใช้ในโปรแกรม Macromedia Flash 8 ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง (2 คะแนน)



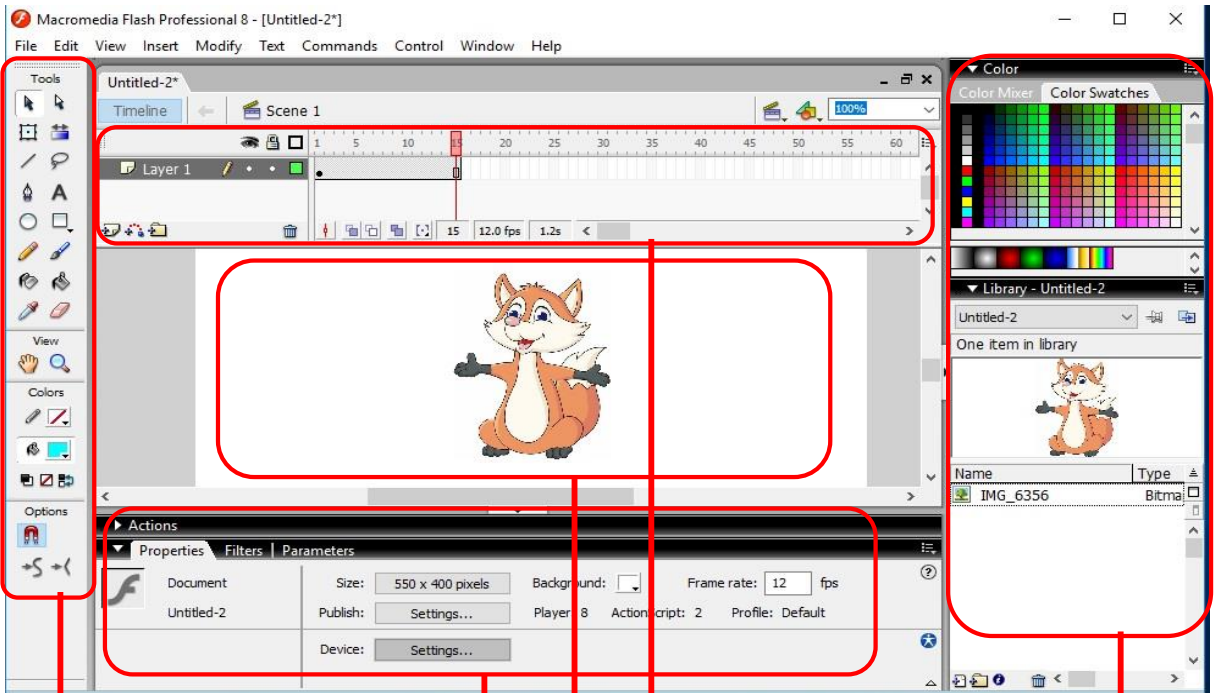


## แบบฝึกทักษะที่ 1.2

### ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash 8

ชื่อ - นามสกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

คำชี้แจง จงเติมชื่อส่วนประกอบของหน้าต่างของโปรแกรม Macromedia Flash 8 ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง (5 คะแนน)



1

4

2

5

3



## แบบฝึกทักษะที่ 1.3

การเข้าและออกโปรแกรม การบันทึกและเปิดไฟล์งาน

ชื่อ - นามสกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

**คำชี้แจง** 1.ให้นักเรียนศึกษาวิธีการเข้าสู่โปรแกรม Macromedia Flash 8 แล้ว  
เลือก 1 วิธีบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (2 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

**คำชี้แจง** 2.ให้นักเรียนศึกษาวิธีการออกจากโปรแกรม Macromedia Flash 8 แล้ว  
เลือก 1 วิธีบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (2 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



**คำชี้แจง** 3.ให้นักเรียนศึกษาวิธีการบันทึกไฟล์งานในโปรแกรม Macromedia Flash 8 แล้วเลือก 1 วิธีบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (2 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**คำชี้แจง** 4.ให้นักเรียนศึกษาวิธีการเปิดไฟล์งานของโปรแกรม Macromedia Flash 8 แล้วเลือก 1 วิธีบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (2 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## เล่มที่ 1

### แบบทดสอบหลังเรียน

### รู้จักกับโปรแกรม Macromedia Flash 8

**คำชี้แจง** แบบทดสอบชุดนี้เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ เวลาในการทำแบบทดสอบ 10 นาที

**คำสั่ง** ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวโดยทำเครื่องหมายกากบาท X ลงในกระดาษคำตอบ

#### 1. สเตจ (Stage) ทำหน้าที่อะไร

- ก. พื้นที่สำหรับวางออบเจกต์ที่ต้องการแสดงให้เห็นชิ้นงาน
- ข. พื้นที่สำหรับวางออบเจกต์ที่ยังไม่ต้องการแสดง
- ค. กำหนดการเคลื่อนไหวของออบเจกต์
- ง. กำหนดคุณสมบัติให้กับออบเจกต์

#### 2. ส่วนประกอบใดที่ใช้แสดงชื่อโปรแกรมและชื่อแฟ้มข้อมูลที่กำลังเปิดใช้งานในขณะปัจจุบัน

- ก. สเตจ (Stage)
- ข. แถบเมนู (Menu Bar)
- ค. แถบชื่อหัวเรื่อง (Title Bar)
- ง. แถบคุณสมบัติ (Properties)

#### 3. ข้อใดกล่าวถึงไทม์ไลน์ (Timeline) ได้ถูกต้อง

- ก. เวลาทั้งหมดของ Movie ไฟล์
- ข. เส้นที่ใช้วาดวัตถุในการนำเสนอ
- ค. เส้นกำหนดคุณสมบัติของชิ้นงาน
- ง. เส้นควบคุมเวลาสำหรับการนำเสนอ

#### 4. โปรแกรม Macromedia Flash 8 เป็นโปรแกรมสำหรับงานด้านใด

- ก. งานออกแบบผลิตภัณฑ์
- ข. งานสร้างภาพเคลื่อนไหว
- ค. งานด้านการคิดคำนวณ
- ง. งานด้านกราฟิก

#### 5. นักเรียนสามารถเปิดโปรแกรม Macromedia Flash 8 ขึ้นมาใช้งานโดยเลือกขั้นตอนข้อใด

- ก. คลิก Start > Programs > Macromedia > Macromedia Flash 8
- ข. คลิก Start > Programs > Macromedia Flash 8
- ค. คลิก Start > Macromedia Flash 8 > Programs
- ง. คลิก Start > Accessories > Macromedia Flash 8

#### 6. ส่วนประกอบใดทำหน้าที่กำหนดค่าคุณสมบัติของวัตถุ ซึ่งจะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เลือก

- ก. แถบคุณสมบัติ (Properties)
- ข. กล่องเครื่องมือ (Toolbox)
- ค. แถบเมนู (Menu Bar)
- ง. ไทม์ไลน์ (Timeline)

#### 7. ข้อใดเป็นขั้นตอนการเปิดไฟล์งานของโปรแกรม Macromedia Flash 8

- ก. คลิก File > Browse
- ข. คลิก File > Import
- ค. คลิก File > Open
- ง. คลิก File > New

8. ส่วนประกอบของโปรแกรม Macromedia Flash 8 ที่เป็นที่อยู่ของเครื่องมือต่าง ๆ คือข้อใด

- ก. สเตจ (Stage)
- ข. แถบเมนู (Menu Bar)
- ค. ไทม์ไลน์ (Timeline)
- ง. กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

9. ข้อใดไม่ใช่วิธีการออกจากโปรแกรม Macromedia Flash 8

- ก. คลิกที่ปุ่มควบคุม Close ที่อยู่มุมบนด้านขวา
- ข. คลิกปุ่ม Start เลือกคำสั่ง Shut down
- ค. คลิกเมนู File เลือกคำสั่ง Exit
- ง. กดปุ่ม Ctrl + Q

10. ไฟล์ .fla เป็นไฟล์ประเภทใด

- ก. ไฟล์ที่ไม่สามารถแก้ไขได้
- ข. ไฟล์ชนิดเดียวกันกับ .swf
- ค. ไฟล์ที่สามารถนำกลับมาแก้ไขได้
- ง. ไฟล์ Export จากโปรแกรม Macromedia Flash 8



## กระดาษคำตอบ แบบทดสอบหลังเรียน

ชื่อ - นามสกุล ..... ชั้น.....เลขที่.....  
**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวโดยทำ  
 เครื่องหมายกากบาท **X** ลงในกระดาษคำตอบ

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

## ภาคผนวก

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน  
เฉลยแบบฝึกทักษะที่ 1.1  
เฉลยแบบฝึกทักษะที่ 1.2  
เฉลยแบบฝึกทักษะที่ 1.3  
เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

เฉลย  
แบบทดสอบก่อนเรียน

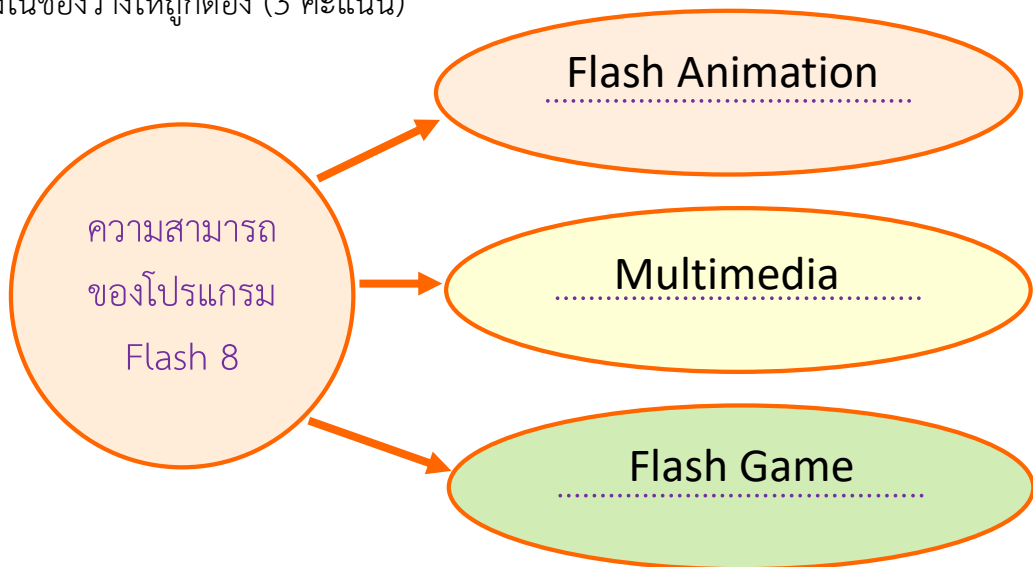
ข้อ	ก	ข	ค	ง
1				×
2			×	
3			×	
4		×		
5				×
6	×			
7	×			
8				×
9		×		
10		×		



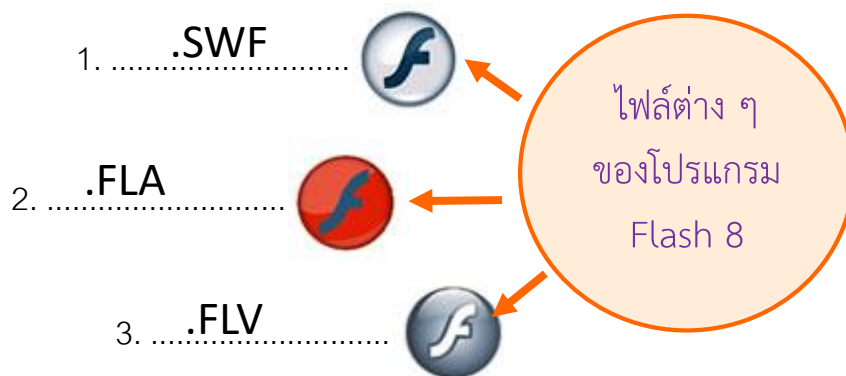
## เฉลย แบบฝึกทักษะที่ 1.1

### ความสามารถของโปรแกรม Flash 8

**คำชี้แจง 1.**จงเติมความสามารถในการทำงานของโปรแกรม Macromedia Flash 8 ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง (3 คะแนน)



**คำชี้แจง 2.**จงเติมลักษณะไฟล์ต่าง ๆ ที่ใช้ในโปรแกรม Macromedia Flash 8 ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง (2 คะแนน)

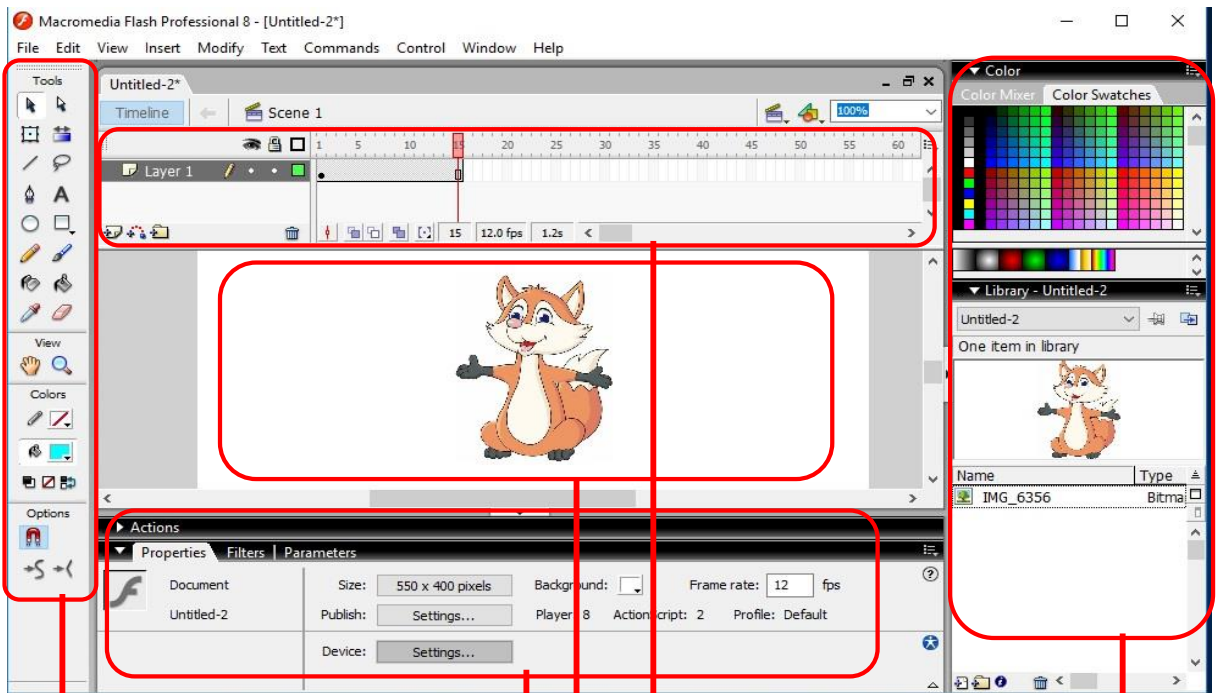




## เฉลย แบบฝึกทักษะที่ 1.2

### ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash 8

**คำชี้แจง** จงเติมชื่อส่วนประกอบของหน้าต่างของโปรแกรม Macromedia Flash 8 ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง (5 คะแนน)



1 ก่อร่างเครื่องมือ (Toolbox)

4 ไทม์ไลน์ (Timeline)

2 พาเนลคุณสมบัติ (Properties)

5 พาเนลต่างๆ (Panel)

3 สเตจ (Stage)



## เฉลย แบบฝึกทักษะที่ 1.3

การเข้าและออกโปรแกรม การบันทึกและเปิดไฟล์งาน

**คำชี้แจง** 1.ให้นักเรียนศึกษาวิธีการเข้าสู่โปรแกรม Macromedia Flash 8 แล้ว  
เลือก 1 วิธีบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (2 คะแนน)

วิธีที่ 1 ดับเบิลคลิกที่รูปสัญลักษณ์ icon Desktop



วิธีที่ 2 การเข้าสู่โปรแกรม มีขั้นตอนคือ

1. คลิกปุ่ม Start
2. คลิกเลือก Programs
3. คลิกเลือก Macromedia
4. คลิกเลือกรายการ Macromedia Flash 8

**คำชี้แจง** 2.ให้นักเรียนศึกษาวิธีการออกจากโปรแกรม Macromedia Flash 8 แล้ว  
เลือก 1 วิธีบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (2 คะแนน)


วิธีที่ 1 คลิกเมนู File แล้ว เลือกคำสั่ง Exit

วิธีที่ 2 กดปุ่ม Ctrl + Q ที่เป็นพิมพ์

วิธีที่ 3 ปิดโดยคลิกปุ่มควบคุม  มุมบนด้านขวาของหน้าจอ

วิธีที่ 4 ปิดโดยคลิกปุ่ม  มุมบนด้านซ้าย

และเลือกคำสั่ง Close

วิธีที่ 5 ปิดโดยคลิกปุ่ม  มุมบนด้านซ้าย แล้วเลือกคำสั่ง

Close window

**คำชี้แจง** 3.ให้นักเรียนศึกษาวิธีการบันทึกไฟล์งานในโปรแกรม Macromedia Flash 8 แล้วเลือก 1 วิธีบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (2 คะแนน)

-Save มีวิธีการบันทึกไฟล์งาน ดังนี้

คลิกเมนู File แล้วเลือกคำสั่ง Save

จากนั้นเลือกตำแหน่งในการเก็บไฟล์งาน แล้วตั้งชื่อไฟล์งาน

แล้วคลิกปุ่ม Save

**Save As** เป็นการบันทึกไฟล์ที่เราใช้งานอยู่เพิ่มขึ้นมาในชื่อไฟล์ใหม่ เพื่อเป็นการสำรองไฟล์นั้นเก็บเอาไว้ มีวิธีการบันทึกไฟล์งาน ดังนี้

คลิกเมนู File แล้ว เลือกคำสั่ง Save As...

จากนั้นเลือกตำแหน่งในการเก็บไฟล์งาน แล้ว ตั้งชื่อไฟล์ใหม่

แล้วคลิกปุ่ม Save

**คำชี้แจง** 4.ให้นักเรียนศึกษาวิธีการเปิดไฟล์งานของโปรแกรม Macromedia Flash 8 แล้วเลือก 1 วิธีบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (2 คะแนน)

การเปิดไฟล์งานที่เคยทำไว้ หลังจากทีเข้าโปรแกรมมาแล้ว ให้เลือก เปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Open จากเมนูบาร์ ดังนี้

1. คลิกเมนู File

2. เลือกคำสั่ง Open

3. เลือกโฟลเดอร์หรือตำแหน่งที่เก็บไฟล์งาน

4. และไฟล์งานที่ต้องการ

5. คลิกปุ่ม Open

เฉลย

แบบทดสอบหลังเรียน

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1	×			
2			×	
3				×
4		×		
5	×			
6	×			
7			×	
8				×
9		×		
10			×	



## บรรณานุกรม

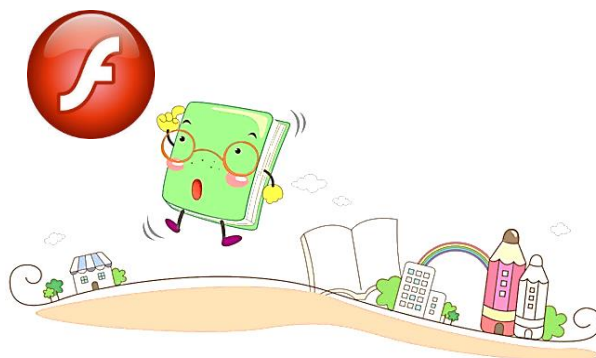
นมัสสินี ลำสันเทียะ. Workshop Flash CS6 Animation สร้างงานแอนิเมชัน  
การ์ตูน. กรุงเทพฯ : รีไวว่า , 2558.

ภูชงค์ จันทรเปล่ง. การใช้โปรแกรมMacromedia Flash8. ปทุมธานี : มีเดีย อิน  
เทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี, 2555.

สิทธิชัย ทิพย์สิงห์. บทเรียนออนไลน์การสร้างแอนิเมชันด้วย Flash. [ออนไลน์].  
เข้าถึงได้จาก : <http://www.kroojan.com/flash/>. (วันที่ค้นข้อมูล : 10 กรกฎาคม  
2559).

อรรคเดช สัมปณณา. มือใหม่แต่งเว็บสวยด้วย Flash ActionScript. กรุงเทพฯ :  
บริษัทโปรวิชั่น จำกัด. 2555.

ชิษณุพงศ์ ธัญลักษณ์. การสร้างงานแอนิเมชันด้วย FLASH เวอร์ชัน CS6. –  
กรุงเทพฯ : ซัคเซส มีเดีย, 2558.





แบบฝึกทักษะ การสร้างงานแอนิเมชันด้วย  
โปรแกรม Macromedia Flash 8