

แบบฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รายวิชาเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เล่มที่
1



เรื่อง

รู้จักโปรแกรม Adobe Flash CS3



นางทยาพร เอี่ยมงาม
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนคุรุประชาสรรค์ อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 5



คำนำ

แบบฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชาเพิ่มเติม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ และสามารถปฏิบัติใช้งานโปรแกรม Adobe Flash CS3 จนเกิดทักษะความชำนาญและสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งยังมุ่งเน้นเพื่อการพัฒนาสมรรถนะสำคัญผู้เรียนด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

แบบฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชาเพิ่มเติม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีทั้งหมด 6 เล่ม ดังนี้

เล่มที่ 1 เรื่อง รู้จักกับโปรแกรม Adobe Flash CS3

เล่มที่ 2 เรื่อง การใช้เครื่องมือในการวาดภาพ

เล่มที่ 3 เรื่อง การใช้สี

เล่มที่ 4 เรื่อง ความเข้าใจพื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหว

เล่มที่ 5 เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว

เล่มที่ 6 เรื่อง การทำงานกับไฟล์เสียง

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าแบบฝึกทักษะเล่มนี้ จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ตลอดจนเสริมสร้างสมรรถนะสำคัญด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ของนักเรียนและผู้สนใจ ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรต่อไป

ทยาพร เอี่ยมงาม

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
ใบความรู้	10
แบบฝึกทักษะที่ 1.1	18
แบบฝึกทักษะที่ 1.2	19
แบบฝึกทักษะที่ 1.3	20
แบบทดสอบหลังเรียน	22
กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน	25
ภาคผนวก	26
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน	27
เฉลยแบบฝึกทักษะที่ 1.1	28
เฉลยแบบฝึกทักษะที่ 1.2	29
เฉลยแบบฝึกทักษะที่ 1.3	30
เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน	32
บรรณานุกรม	33

คำชี้แจงแบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชาเพิ่มเติม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วยแบบฝึกทักษะจำนวน 6 เล่ม ดังนี้

เล่มที่ 1 เรื่อง รู้จักกับโปรแกรม Adobe Flash CS3

เล่มที่ 2 เรื่อง การใช้เครื่องมือในการวาดภาพ

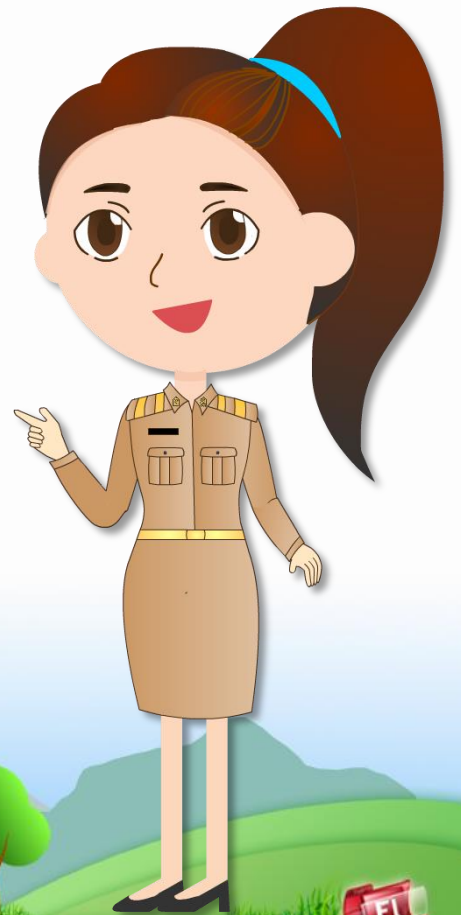
เล่มที่ 3 เรื่อง การใช้สี

เล่มที่ 4 เรื่อง ความเข้าใจพื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหว

เล่มที่ 5 เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว

เล่มที่ 6 เรื่อง การทำงานกับไฟล์เสียง

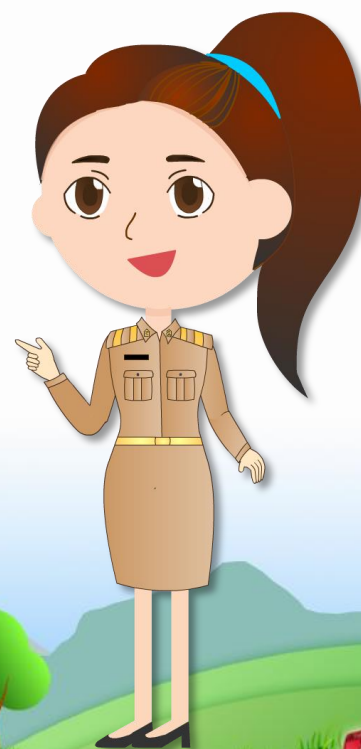
แบบฝึกทักษะทั้ง 6 เล่ม เป็นแบบฝึกทักษะที่เน้นให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้โดยตรง เพื่อให้การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด นักเรียนควรศึกษาและฝึกปฏิบัติด้วยตนเองตามลำดับเล่ม จากเล่มที่ 1 ถึงเล่มที่ 6 และสามารถย้อนกลับไปทบทวนเล่มก่อนหน้าได้



คำชี้แจงสำหรับครู

แบบฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชาเพิ่มเติม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ครูผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่จะช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ ครูผู้สอนจึงควรปฏิบัติดังนี้

1. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้และแบบฝึกทักษะและคำชี้แจงต่างๆ ให้เข้าใจ
2. ครูแจกแบบฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เล่มที่ 1 เรื่อง รู้จักโปรแกรม Adobe Flash CS3 ให้กับนักเรียน
3. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของนักเรียนแต่ละคน
4. ให้นักเรียนศึกษาแบบฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เล่มที่ 1 เรื่อง รู้จักโปรแกรม Adobe Flash CS3 หากเกิดปัญหาหรือข้อสงสัยควรแจ้งครูผู้สอนทันทีเพื่อดำเนินการช่วยเหลือ
5. เมื่อนักเรียนทำแบบฝึกทักษะแต่ละแบบฝึกเสร็จ ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยแบบฝึกทักษะและตรวจชิ้นงานนักเรียน
6. หลังจากทำแบบฝึกทักษะครบทุกแบบฝึก ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบ เพื่อดูความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียน
7. ครูสังเกตพฤติกรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และบันทึกผล
8. ครูแจ้งผลการประเมินให้นักเรียนทราบและชมเชยนักเรียนพร้อมให้คำแนะนำเพิ่มเติม
9. นัดหมายนักเรียนในการเรียนครั้งต่อไป



คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

แบบฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชาเพิ่มเติม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง โดยให้นักเรียนอ่านคำชี้แจงและปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

1. นักเรียนอ่านคำชี้แจงการใช้แบบฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เล่มที่ 1 เรื่อง รู้จักโปรแกรม Adobe Flash CS3 ให้เข้าใจ
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของตนเอง
3. นักเรียนศึกษาใบความรู้ โดยฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนของแต่ละเรื่อง พร้อมทั้งทำแบบฝึกทักษะ เพื่อเป็นการทบทวนและสร้างสรรค์ชิ้นงานตามจินตนาการของนักเรียน
4. นักเรียนร่วมกับครูเฉลยแบบฝึกทักษะและให้ครูบันทึกผล
5. เมื่อทำแบบฝึกทักษะครบทุกแบบฝึกแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยนักเรียนและครูร่วมกันเฉลยคำตอบและตรวจคำตอบ
6. รับทราบผลการประเมินแบบฝึกทักษะ แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน
7. ถ้านักเรียนต้องการศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติม สามารถค้นคว้าได้จากบรรณานุกรมที่แสดงไว้ท้ายเล่ม



มาตรฐานการเรียนรู้

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

ตัวชี้วัด

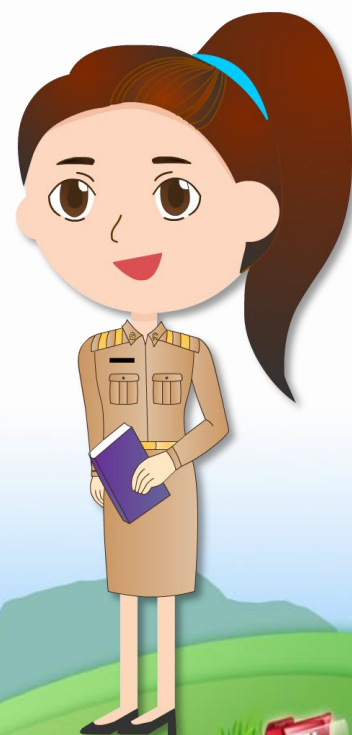
ม.3/3 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานในรูปแบบที่เหมาะสมกับลักษณะงาน

สาระสำคัญ

Adobe Flash เป็นโปรแกรมที่ช่วยในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย กราฟิกสำหรับงานเว็บไซต์ ผลงานที่พัฒนาด้วย Flash มีทั้งงานแอนิเมชัน เกมส์ สื่อโฆษณาบนเว็บไซต์ หรือสื่อที่มีระบบโต้ตอบกับผู้ใช้ และชิ้นงานที่ตอบสนองความต้องการได้อย่างหลากหลายรูปแบบ

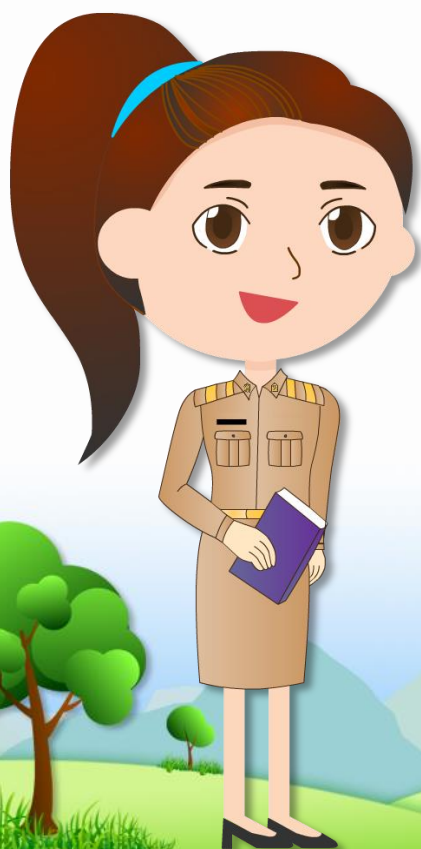
สาระการเรียนรู้

1. โปรแกรม Adobe Flash
2. การเข้าสู่โปรแกรม Adobe Flash CS3
3. ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Flash CS3
4. การบันทึกไฟล์งาน
5. การเปิดไฟล์งาน
6. การออกจากโปรแกรม Adobe Flash CS3



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความสามารถของโปรแกรม Adobe Flash ได้
2. อธิบายวิธีการเข้าสู่โปรแกรมและออกจากโปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
3. อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
4. อธิบายวิธีการบันทึกไฟล์งานและเปิดไฟล์งานได้
5. เปิดโปรแกรมและออกจากโปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
6. บันทึกไฟล์และเปิดไฟล์งานได้
7. มีวินัยและมุ่งมั่นในการทำงาน



**แบบทดสอบ
ก่อนเรียน****เล่มที่ 1****เรื่อง รู้จักโปรแกรม Adobe Flash CS3**

คำชี้แจง แบบทดสอบชุดนี้เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ เวลาในการทำแบบทดสอบ 10 นาที

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวโดยทำเครื่องหมายกากบาท X ลงในกระดาษคำตอบ

1. โปรแกรม Adobe Flash CS3 เป็นโปรแกรมสำหรับงานด้านใน

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

2. เราสามารถเปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมาใช้งานได้ตามข้อใด

- ก. คลิก Start > Accessories > Adobe Flash CS3
- ข. คลิก Start > Adobe Flash CS3 > All Programs
- ค. คลิก Start > All Programs > Adobe Flash CS3
- ง. คลิก Start > All Programs > Accessories > Adobe Flash CS3

3. ข้อใดไม่ใช่วิธีการออกจากโปรแกรม Adobe Flash CS3

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

4. ข้อใดคือส่วนที่ใช้แสดงชื่อโปรแกรมและชื่อแฟ้มข้อมูลที่กำลังเปิดใช้งานในขณะปัจจุบัน

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



5. สเตจ (Stage) ทำหน้าที่อะไร

- ก. กำหนดคุณสมบัติให้กับออบเจ็กต์
- ข. กำหนดการเคลื่อนไหวของออบเจ็กต์
- ค. พื้นที่สำหรับวางออบเจ็กต์ที่ยังไม่ต้องการแสดง
- ง. พื้นที่สำหรับวางออบเจ็กต์ที่ต้องการแสดงให้เห็นขึ้นงาน

6. ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS3 ที่เป็นที่อยู่ของเครื่องมือต่างๆ 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 Adobe Flash CS3
- ข. ไฟล์ที่สามารถนำกลับมาแก้ไขได้
- ค. ไฟล์ชนิดเดียวกันกับ .swf
- ง. ไฟล์ที่ไม่สามารถแก้ไขได้

10. ข้อใดเป็นขั้นตอนการเปิดไฟล์งานของโปรแกรม Adobe Flash CS3

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

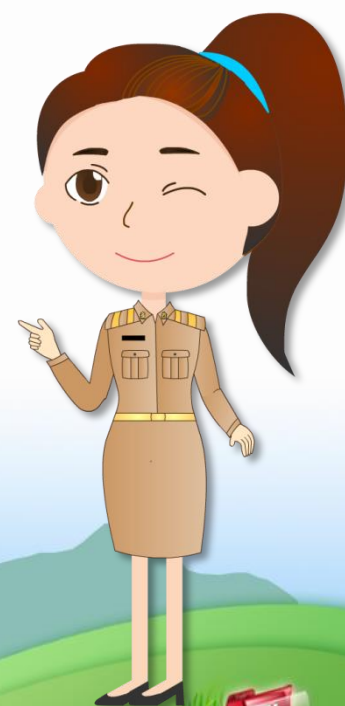
กระดาศ
คำตอบ

แบบทดสอบก่อนเรียน

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวโดยทำเครื่องหมายกากบาท X ลงในกระดาศคำตอบ

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



ใบความรู้

เล่มที่ 1

เรื่อง รู้จักโปรแกรม Adobe Flash CS3



โปรแกรม Adobe Flash

Adobe Flash เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และมัลติมีเดียบนเว็บไซต์ เราจึงสามารถนำโปรแกรม Adobe Flash มาสร้างงานได้หลากหลายรูปแบบ เช่น

Flash Animation

แอนิเมชันมีอยู่หลายความหมายด้วยกัน แต่ส่วนมากเราจะนึกถึงการตูนแอนิเมชันที่จะเป็นแอนิเมชันแบบ 2 มิติ (2D) ถ้าเป็นภาพแบบ Vector เราจะเรียกว่า Flash Animation ซึ่งเกิดจากการวาดขึ้นด้วยโปรแกรม Flash นั้นเอง หรืออาจจะวาดขึ้นจากโปรแกรม Illustrator ก็ได้ แต่จะนำมาทำแอนิเมชันใน Flash นอกจากภาพวาดแบบ Vector แล้ว ภาพถ่ายนิ่งๆ แต่ถ้ามีการเคลื่อนที่ ก็ถือว่าเป็นการทำแอนิเมชันเหมือนกัน

Flash Game

เกมที่เข้าไปเล่นจากเว็บไซต์ต่างๆ หรือที่ต้องโหลดมาเล่นก็ตาม จะเป็นเกมที่มีสีสันสดใส เล่นไม่ยากไม่มีความซับซ้อนมากนัก

Multimedia

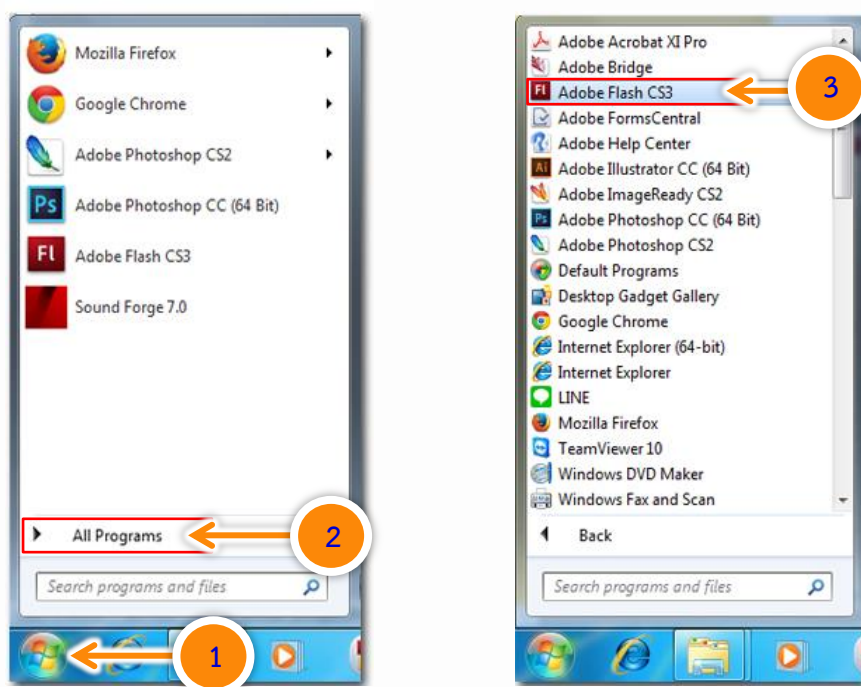
มัลติมีเดียเป็นการผสมผสานของสื่อต่างๆ เข้าไว้ด้วยกันทั้งภาพ แสงสี เสียง ข้อความ ภาพเคลื่อนไหวหรือภาพวิดีโอ ที่จะทำให้อ่านสื่อเหล่านั้นมีความน่าสนใจมากขึ้นคือ สามารถจะให้ข้อมูลความรู้และความบันเทิงได้ไปพร้อมๆ กัน เช่น Website ซึ่งให้สาระความบันเทิงและสร้างความน่าสนใจ โดยให้อิสระกับผู้ชมในการเลือกดูส่วนต่างๆ ได้จากหน้าโฮมเพจหรือเมนูหลัก ส่วนงาน Presentation โปรแกรม Flash นั้นไม่ว่าจะเป็นงานฟรีเซนต์ชั้นเชิงวิชาการ ที่ไม่ใช่แค่นำเสนอเฉพาะข้อมูลเท่านั้น แต่จะมีลูกเล่นต่างๆ ที่ทำให้งานนั้นน่าสนใจยิ่งขึ้น หรือจะเป็นการฟรีเซนต์ชั้นเพื่อความบันเทิงอย่างในวันสำคัญต่างๆ เช่น งานวันเกิด งานเลี้ยงอำลา งานแต่งงาน เป็นต้น



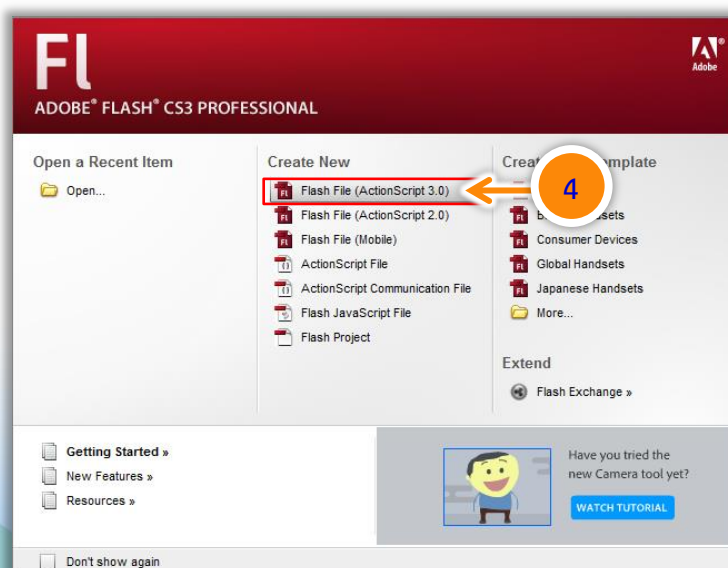
FL การเข้าสู่โปรแกรม Adobe Flash CS3

การเรียกใช้งานโปรแกรม Adobe Flash CS3 นั้นสามารถทำได้โดย

1. คลิกปุ่ม Start
2. คลิกเลือก All Programs
3. คลิกเลือกรายการ Adobe Flash CS3

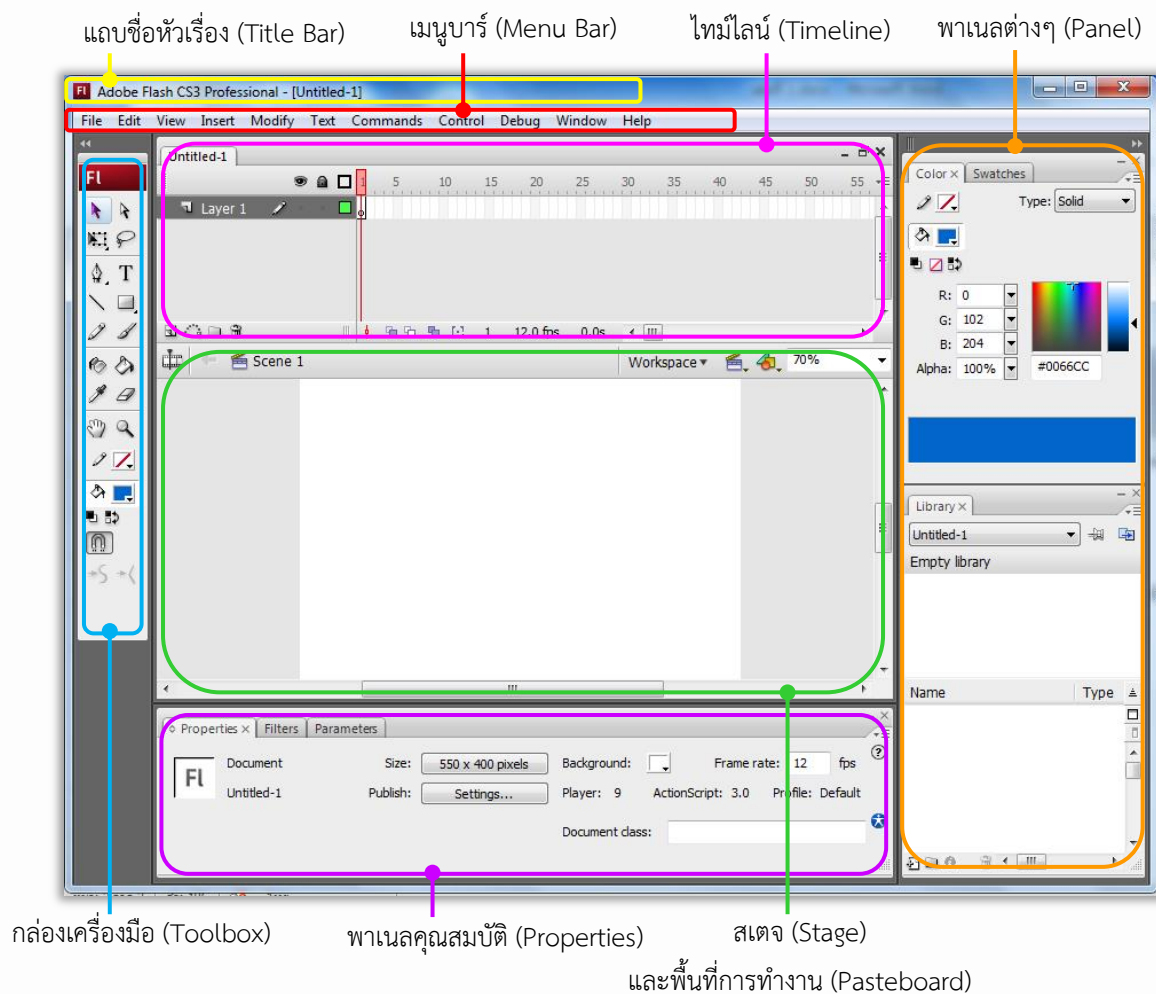


4. ปรากฏหน้าต่างการทำงาน เลือกโหมดการทำงาน Create New คลิกเลือก Flash File (ActionScript 3.0)



FL ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Flash CS3

เมื่อเปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 จะพบหน้าต่างโปรแกรมที่มีส่วนประกอบสำคัญๆ ดังต่อไปนี้



แถบชื่อหัวเรื่อง (Title Bar) แสดงปุ่มควบคุมหลัก (Control Menu) ชื่อโปรแกรม และปุ่มควบคุมหน้าต่างโปรแกรม

เมนูบาร์ (Menu Bar) เป็นแถบที่รวบรวมคำสั่งในการใช้งานทั้งหมดเกี่ยวกับการสร้างชิ้นงาน และการสร้างภาพเคลื่อนไหว นอกจากนั้นรวมถึงการตั้งค่าเกี่ยวกับการใช้งานในโปรแกรมทั้งหมด



ไทม์ไลน์ (Timeline) เป็นส่วนที่ใช้กำหนดช่วงเวลาในการแสดงชิ้นงาน โดยประกอบด้วย 2 หลัก คือ เลเยอร์ (Layer) และเฟรม (Frame) เลเยอร์นั้นเปรียบเสมือนเป็นแผ่นใสที่ใช้จัดวาง ออบเจ็กต์หลายๆ ชิ้นให้เรียงซ้อนกันได้ ส่วนเฟรมเป็นการแบ่งภาพเคลื่อนไหวออกเป็นจังหวะย่อยๆ เหมือนกับภาพนิ่งหรือฟิล์มภาพยนตร์แต่ละภาพ ซึ่งเมื่อนำหลายๆ เฟรมมาแสดงอย่างต่อเนื่องจะทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์ ตำแหน่งของแต่ละเฟรมจะแสดงด้วยหมายเลขเฟรม โดยมี Playhead เป็นตัวควบคุมการแสดงภาพบนสแตจ และบอกตำแหน่งเฟรมปัจจุบัน

กล่องเครื่องมือ (Toolbox) เป็นกล่องที่รวบรวมเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการสร้าง และ ปรับแต่งออบเจ็กต์ต่างๆ โดยจะเรียงเครื่องมือต่างๆ เป็นแถวลงมา เครื่องมือแต่ละชิ้นจะมีลักษณะ เป็นไอคอนรูปภาพที่เราสามารถคลิกเพื่อเรียกใช้งานได้

สแตจ (Stage) และพื้นที่การทำงาน (Pasteboard) พื้นที่สีขาวบริเวณกลางหน้าจอ สำหรับใช้จัดวางออบเจ็กต์ต่างๆ ที่ต้องการแสดงให้เห็นชิ้นงาน เรียกว่า “สแตจ” (Stage) หรือ Document Windows ส่วนพื้นที่สีเทาบริเวณล้อมรอบนั้น เราจะใช้จัดวางออบเจ็กต์ที่ยังไม่ ต้องการแสดงบนสแตจ พื้นที่สีเทานี้เรียกว่า “พื้นที่การทำงาน” (Pasteboard)

พาเนลคุณสมบัติ (Properties) ใช้กำหนดค่าคุณสมบัติของออบเจ็กต์ต่างๆ โดยรายละเอียด ที่ปรากฏจะเปลี่ยนแปลงไปตามเครื่องมือหรือออบเจ็กต์ที่กำลังคลิกเลือก สามารถซ่อน/แสดง ได้ด้วยการคลิกเมนู Windows > Properties > Properties หรือกดปุ่ม Ctrl + F3

พาเนลต่างๆ (Panel) หน้าต่างที่รวบรวมเครื่องมือต่างๆ สำหรับใช้ในการปรับแต่งออบเจ็กต์ ซึ่งโปรแกรม Flash ได้จัดพาเนลต่างๆ ไว้เป็นหมวดหมู่ตามหน้าที่การใช้งาน เช่น พาเนล Color ใช้เลือก และผสมสี พาเนล Library ใช้จัดเก็บซิมโบลต่างๆ เป็นต้น



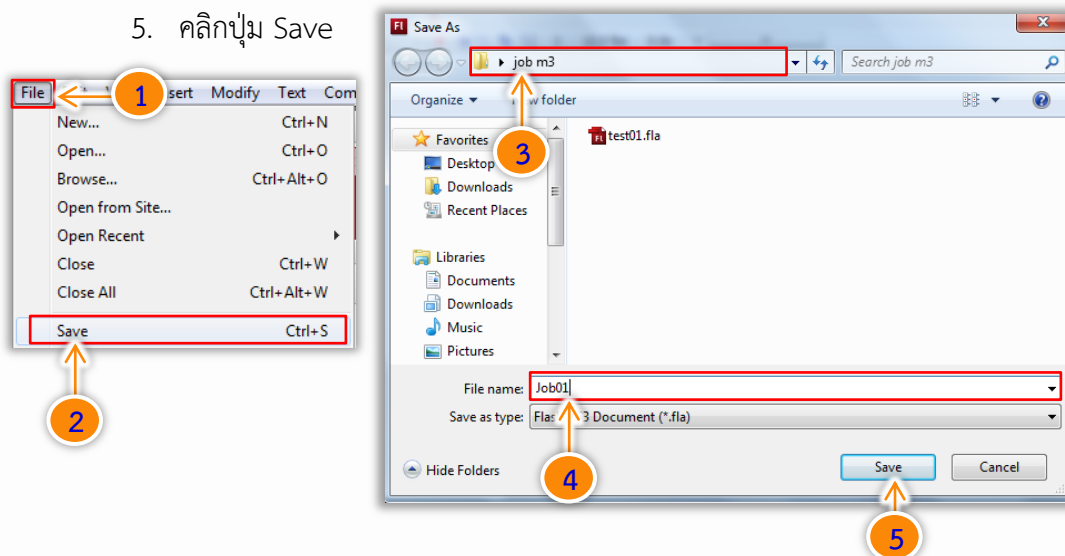
FI การบันทึกไฟล์งาน

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

Save

Save เป็นการบันทึกไฟล์ครั้งแรก เราต้องตั้งชื่อไฟล์ที่ต้องการสั่งบันทึกด้วย หลังจากนั้นในการบันทึกไฟล์ครั้งต่อไปก็สามารถบันทึกทับไปได้เลย วิธีการบันทึกไฟล์งาน ดังนี้

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

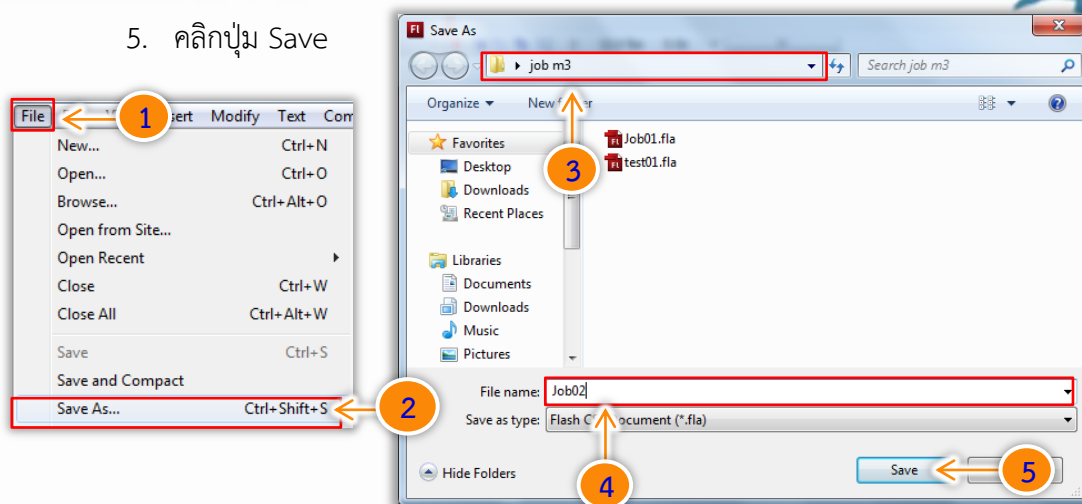


Save As

Save As เป็นการบันทึกไฟล์ที่เราใช้งานอยู่เพิ่มขึ้นมาในชื่อไฟล์ใหม่เพื่อเป็นการสำรองไฟล์นั้นเก็บเอาไว้ เช่น เราใช้งานไฟล์ชื่อ Job01 อยู่แต่อยากสำรองไฟล์นี้เพิ่มเราใช้คำสั่ง Save As เพื่อบันทึกไฟล์และตั้งชื่อไฟล์เป็น Job02 เราก็จะมีไฟล์เหมือนกัน 2 ไฟล์ คือ Job01 และ Job02 วิธีการบันทึกไฟล์งาน ดังนี้

1. คลิกเมนู File
2. เลือกคำสั่ง Save As...

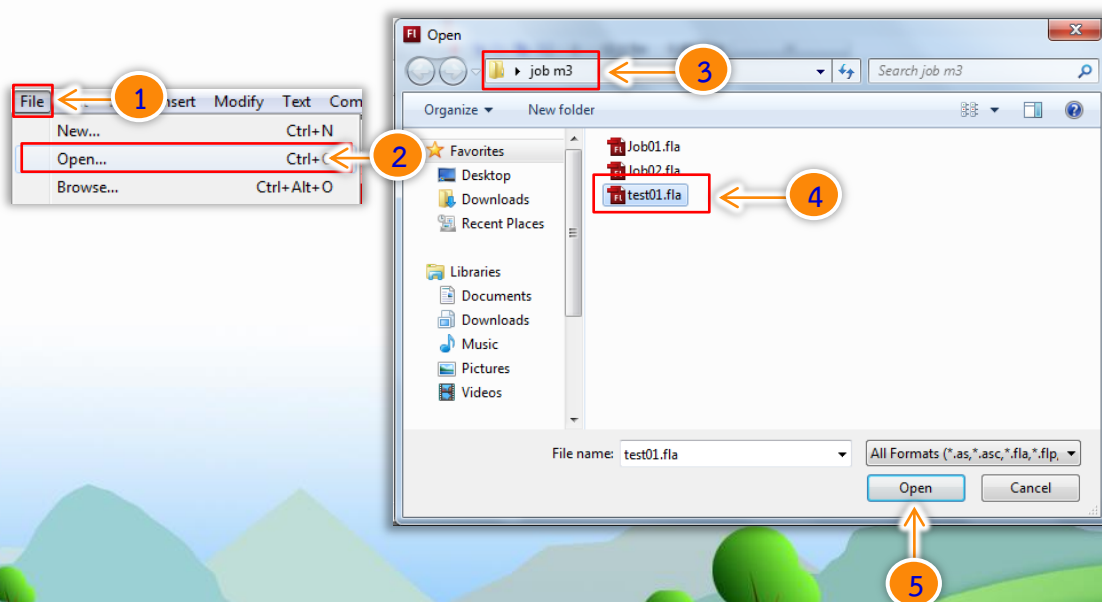
3. เลือกตำแหน่งในการเก็บไฟล์งาน
4. ตั้งชื่อไฟล์ใหม่
5. คลิกปุ่ม Save



FL การเปิดไฟล์งาน

การเปิดไฟล์งานที่เคยทำไว้ หลังจากที่เราเข้าโปรแกรมมาแล้ว ให้เลือกเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Open จากเมนูบาร์ ดังนี้

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

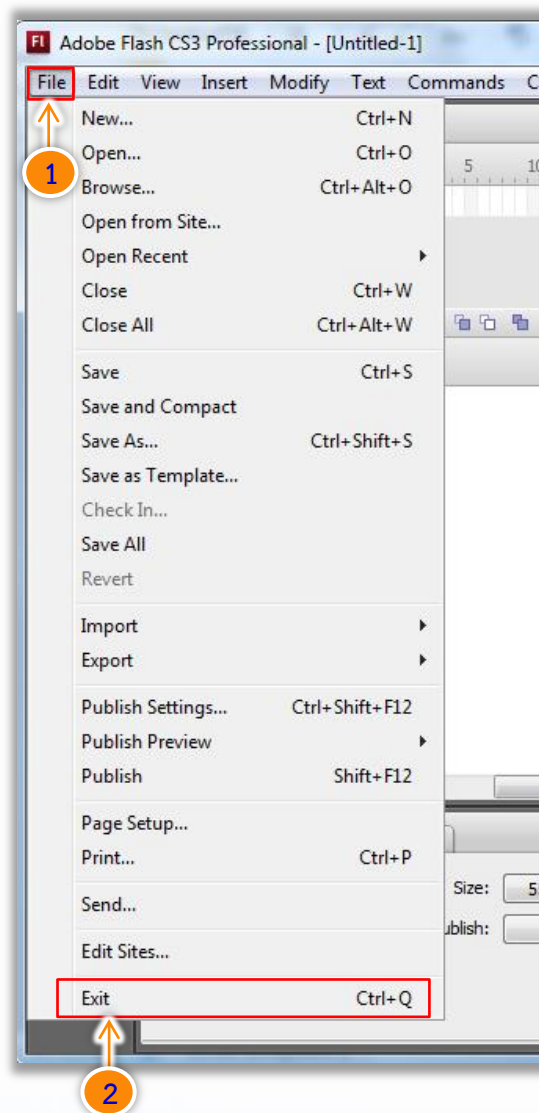


FL การออกจากโปรแกรม Adobe Flash CS3

สามารถออกจากโปรแกรม Adobe Flash CS3 มี 5 วิธีต่อไปนี้

วิธีที่ 1

1. คลิกเมนู File
2. เลือกคำสั่ง Exit



วิธีที่ 2

กดปุ่ม Ctrl + Q

วิธีที่ 3

ปิดโดยคลิกปุ่มควบคุม  มุมบนด้านขวาของหน้าจอ

วิธีที่ 4

ปิดโดยคลิกปุ่ม  มุมบนด้านซ้าย และเลือกคำสั่ง Close



วิธีที่ 5

1. ปิดโดยคลิกขวาปุ่ม  ที่แถบทาสบาร์ (Task Bar)
2. เลือกคำสั่ง Close windows



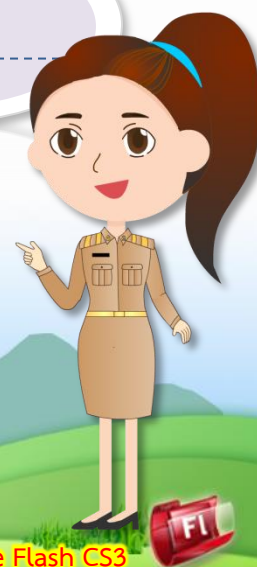
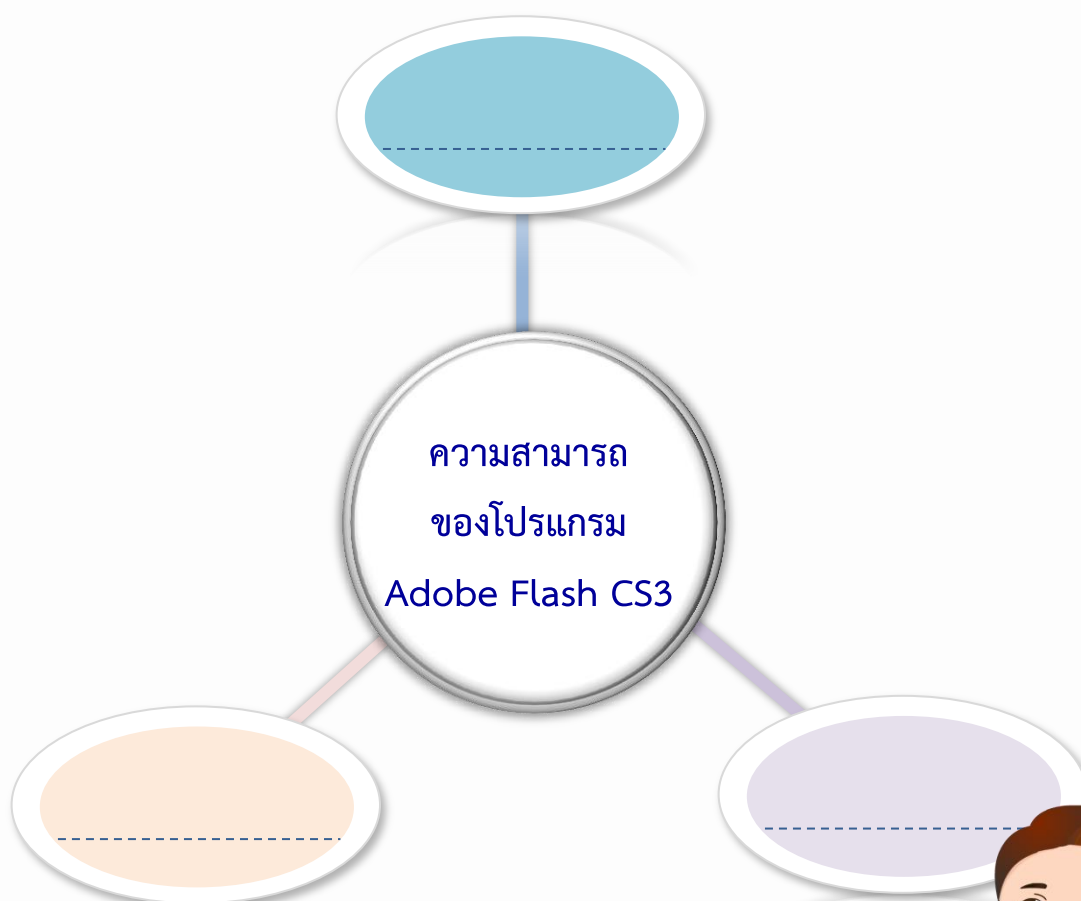
เล่มที่
1

แบบฝึกทักษะที่ 1.1

ความสามารถของโปรแกรม Adobe Flash CS3

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง จงเติมความสามารถในการทำงานของโปรแกรม Adobe Flash CS3 ลงในช่องว่าง
ให้ถูกต้อง (3 คะแนน)



เล่มที่
1

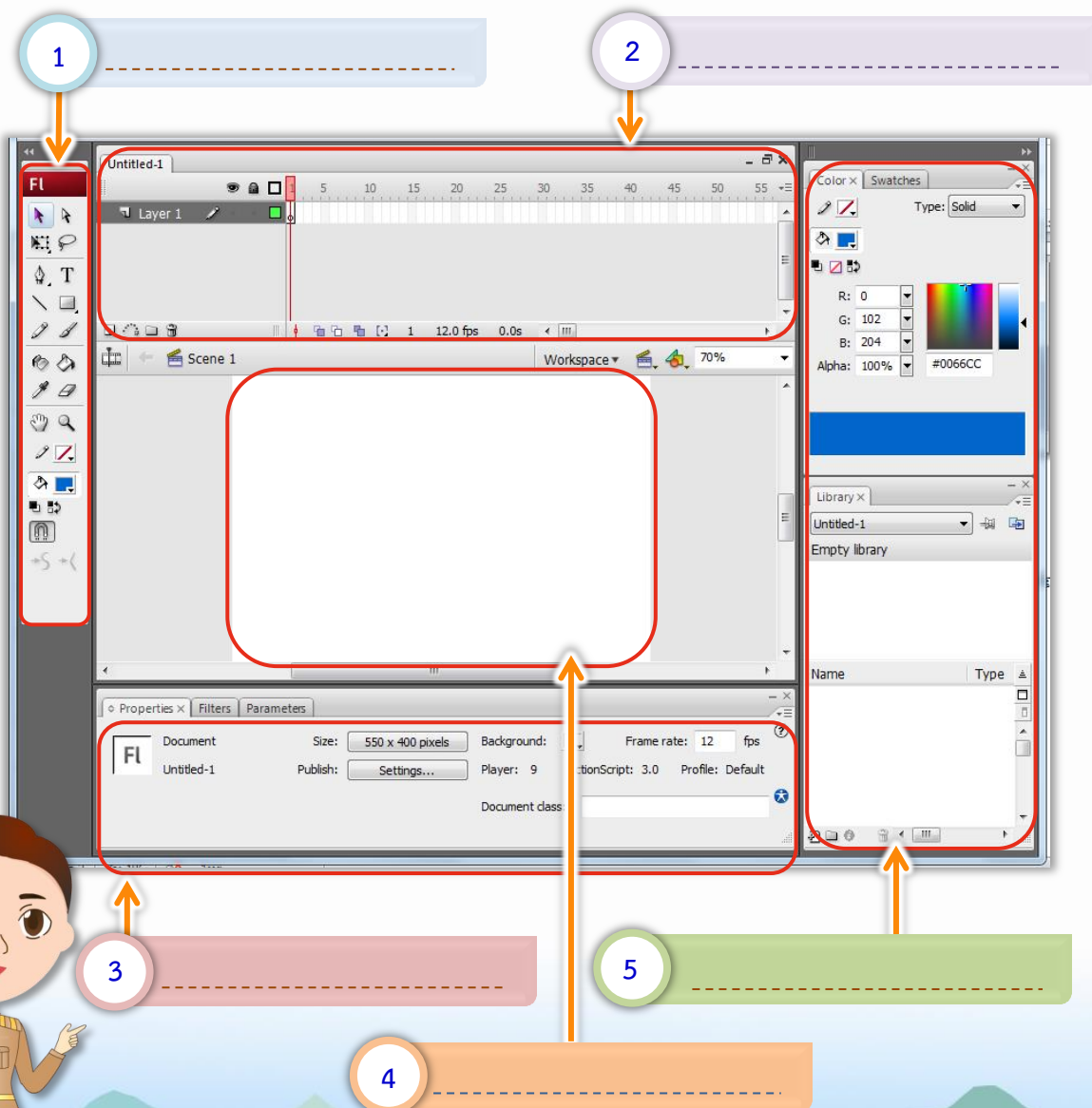
แบบฝึกทักษะที่ 1.2

ส่วนประกอบโปรแกรม Adobe Flash CS3

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง

จงเติมชื่อส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Flash CS3 ลงในช่องว่าง
ให้ถูกต้อง (5 คะแนน)



การเข้าและออกโปรแกรม การบันทึกและเปิดไฟล์งาน

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

- ให้นักเรียนศึกษาวิธีการเข้าสู่โปรแกรม Adobe Flash CS3 แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (2 คะแนน)

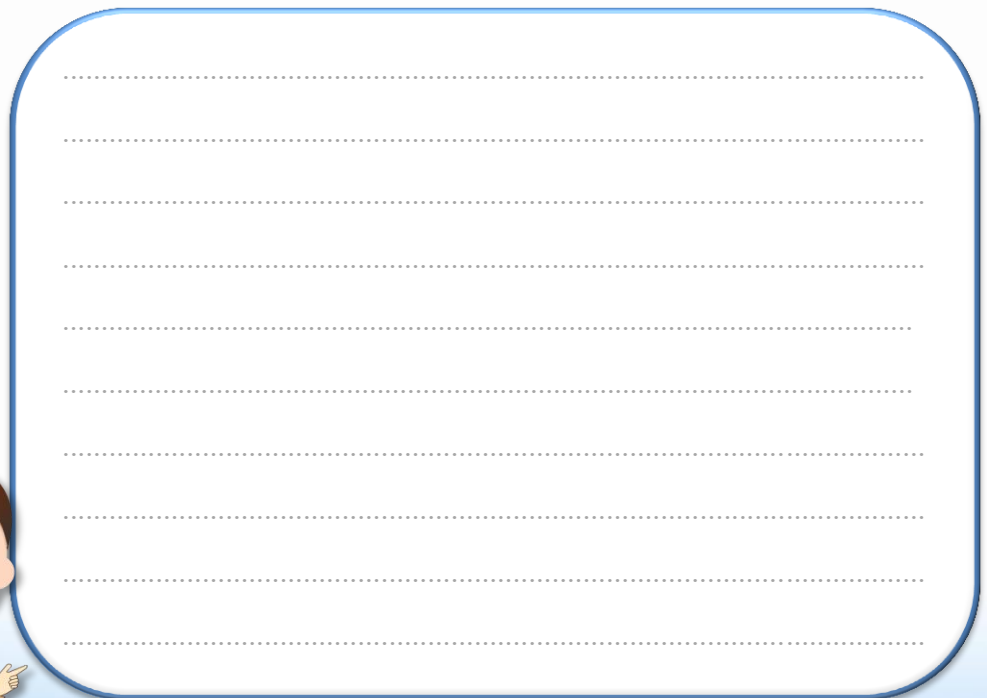
2. ให้นักเรียนศึกษาวิธีการออกจากโปรแกรม Adobe Flash CS3 ทั้ง 5 วิธี
แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (3 คะแนน)

[illegible]

3. ให้นักเรียนศึกษาวิธีการบันทึกไฟล์งาน แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (3 คะแนน)



4. ให้นักเรียนศึกษาวิธีการเปิดไฟล์งาน แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (3 คะแนน)




**แบบทดสอบ
หลังเรียน**

เล่มที่ 1

เรื่อง รู้จักโปรแกรม Adobe Flash CS3

คำชี้แจง แบบทดสอบชุดนี้เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ เวลาในการทำแบบทดสอบ 10 นาที

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวโดยทำเครื่องหมายกากบาท X ลงในกระดาษคำตอบ

1. สเตจ (Stage) ทำหน้าที่อะไร

- ก. พื้นที่สำหรับวางออบเจกต์ที่ต้องการแสดงให้เห็นขึ้นงาน
- 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 Adobe Flash CS3 เป็นโปรแกรมสำหรับงานด้านใด

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



5. นักเรียนสามารถเปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมาใช้งานโดยเลือกขั้นตอนข้อใด

- ก. คลิก Start > All Programs > Accessories > Adobe Flash CS3
- ข. คลิก Start > All Programs > Adobe Flash CS3
- ค. คลิก Start > Adobe Flash CS3 > All Programs
- ง. คลิก Start > Accessories > Adobe Flash CS3

6. ส่วนประกอบใดทำหน้าที่กำหนดค่าคุณสมบัติของวัตถุ ซึ่งจะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เลือก

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

7. ข้อใดเป็นขั้นตอนการเปิดไฟล์งานของโปรแกรม Adobe Flash CS3

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

8. ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS3 ที่เป็นที่อยู่ของเครื่องมือต่างๆ คือข้อใด

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

9. ข้อใดไม่ใช่วิธีการออกจากโปรแกรม Adobe Flash CS3

- 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 Adobe Flash CS3



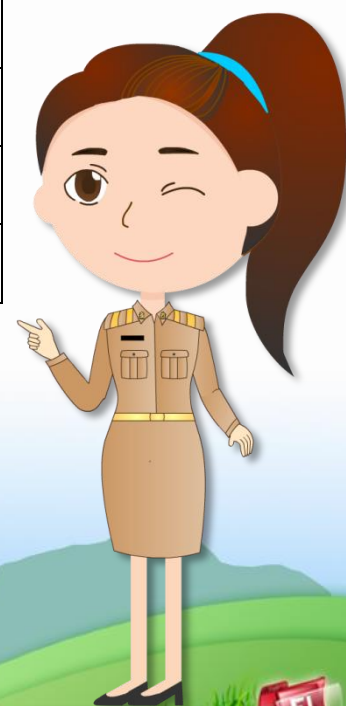
กระดาษ
คำตอบ

แบบทดสอบหลังเรียน

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

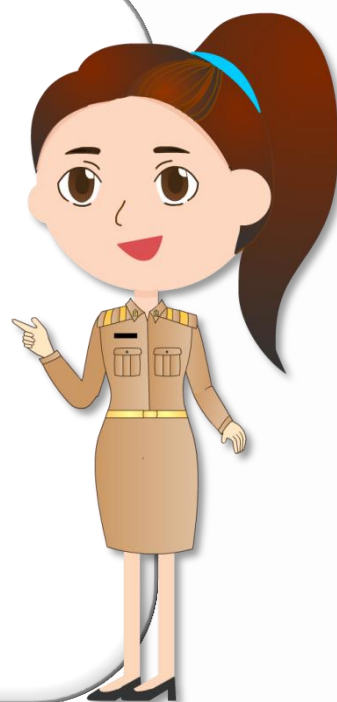
คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวโดยทำเครื่องหมายกากบาท X ลงในกระดาษคำตอบ

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		×		



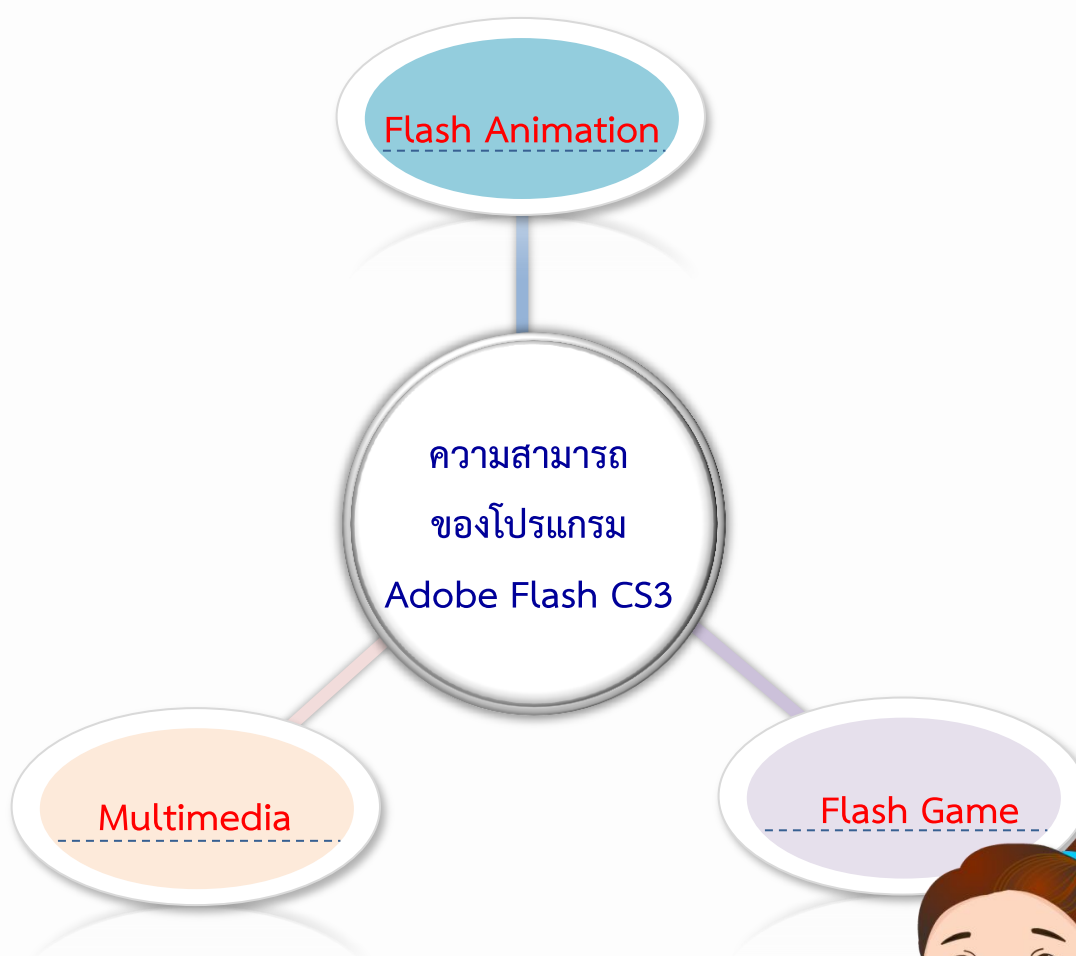
เฉลย

แบบฝึกทักษะที่ 1.1

ความสามารถของโปรแกรม Adobe Flash CS3

คำชี้แจง

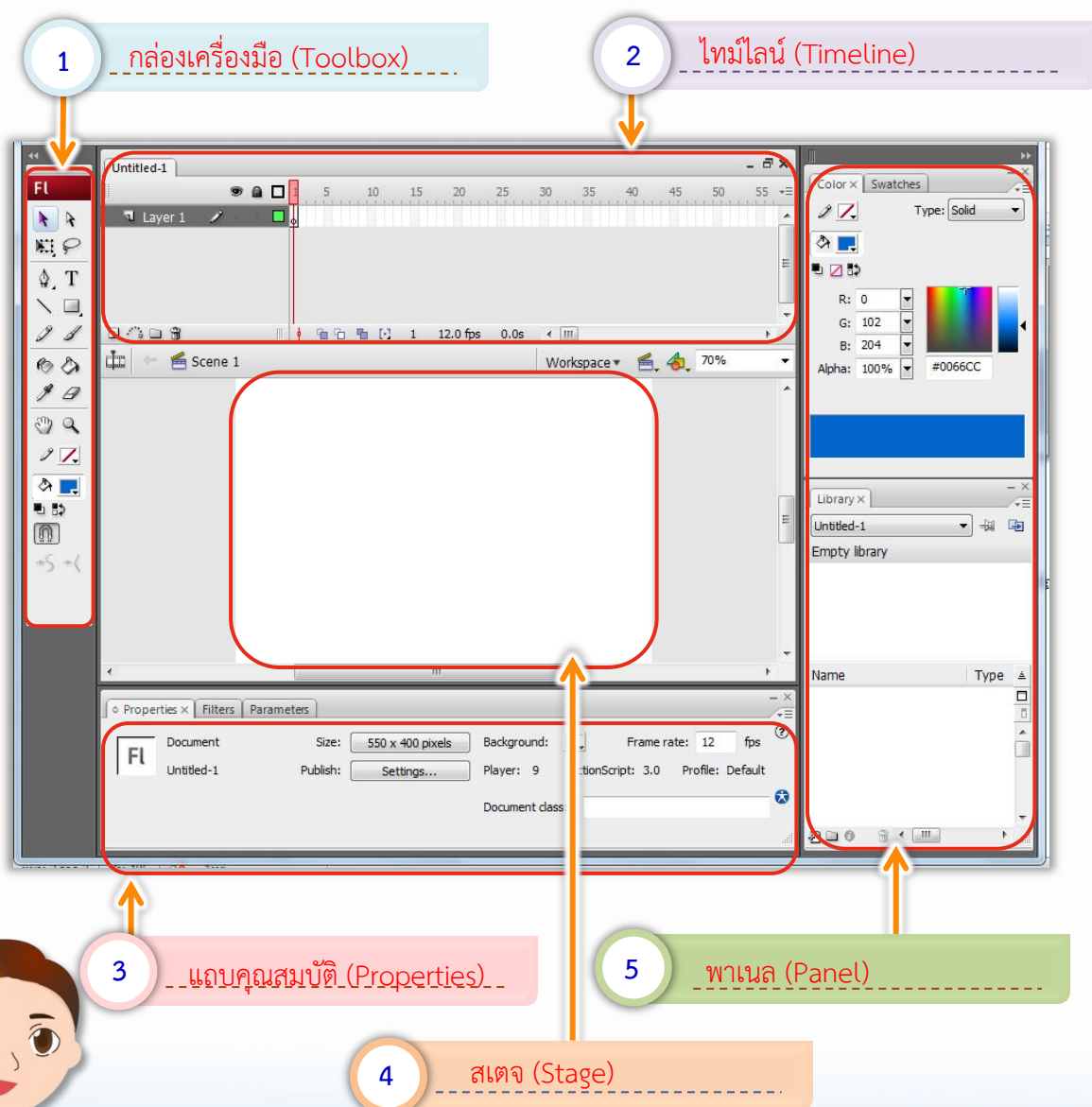
จงเติมความสามารถในการทำงานของโปรแกรม Adobe Flash CS3 ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง (3 คะแนน)



เฉลย

แบบฝึกทักษะที่ 1.2 ส่วนประกอบโปรแกรม Adobe Flash CS3

คำชี้แจง จงเติมชื่อส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Flash CS3 ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง (5 คะแนน)



เฉลย

แบบฝึกทักษะที่ 1.3

การเข้าและออกโปรแกรม การบันทึกและเปิดไฟล์งาน

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนศึกษาวิธีการเข้าสู่โปรแกรม Adobe Flash CS3 แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (2 คะแนน)

วิธีการเข้าสู่โปรแกรม Adobe Flash CS3

1. คลิกปุ่ม Start แล้วเลือก All Programs
2. คลิกเลือกรายการ Adobe Flash CS3
3. ปรากฏหน้าต่างการทำงาน เลือกโหมดการทำงาน Create New
คลิกเลือก Flash File (ActionScript 3.0)

2. ให้นักเรียนศึกษาวิธีการออกจากโปรแกรม Adobe Flash CS3 ทั้ง 5 วิธี แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (3 คะแนน)

วิธีการออกจากโปรแกรม Adobe Flash CS3

วิธีที่ 1. คลิกเมนู File แล้วเลือกคำสั่ง Exit

วิธีที่ 2. กดปุ่ม Ctrl + Q

วิธีที่ 3. ปิดโดยคลิกปุ่มควบคุม  มุมบนด้านขวาของหน้าจอ

วิธีที่ 4. ปิดโดยคลิกปุ่ม  มุมบนด้านซ้าย และเลือกคำสั่ง Close

วิธีที่ 5. ปิดโดยคลิกขวาปุ่ม  ที่แถบทาสบาร์ (Task Bar) และเลือกคำสั่ง Close windows



3. ให้นักเรียนศึกษาวิธีการบันทึกไฟล์งาน แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (3 คะแนน)

- **Save** เป็นการบันทึกไฟล์ครั้งแรก

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

- **Save As** เป็นการบันทึกไฟล์ที่เราใช้งานอยู่เพิ่มขึ้นมาในชื่อไฟล์ใหม่เพื่อเป็นการสำรองไฟล์นั้นเก็บเอาไว้

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

4. ให้นักเรียนศึกษาวิธีการเปิดไฟล์งาน แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง (3 คะแนน)

การเปิดไฟล์งานที่เคยทำไว้ หลังจากที่เราเข้าโปรแกรมมาแล้ว ให้เลือกเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Open จากเมนูบาร์ ดังนี้

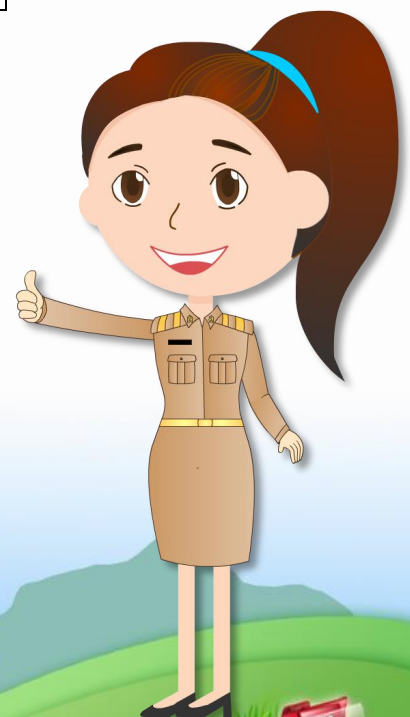
1. คลิกเมนู File เลือกคำสั่ง Open
2. เลือกโฟลเดอร์และไฟล์งานที่ต้องการ
3. คลิกปุ่ม Open



เฉลย

แบบทดสอบหลังเรียน

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



บรรณานุกรม

ชิษณุพงศ์ ธัญญลักษณ์. (2558). การสร้างงานแอนิเมชันด้วย Flash เวอร์ชัน CS6. กรุงเทพฯ : ชัคเชส มีเดีย.

บุญญาดา ช้อนขุนทด. (2552). สร้างแอนิเมชันด้วย Flash CS4. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.

พูนศักดิ์ อนุพันธ์พานิช. (2551). Flash CS3. กรุงเทพฯ : เอส.พี.ซี.บุ๊คส์.

มนัสสินี ลำสันเทียะ. (2558). Workshop Flash CS6 Animation สร้างงานแอนิเมชันการ์ตูน. กรุงเทพฯ : รีไควว่า.

อรรคเดช สัมปโน (2552). แต่งเว็บสวยด้วย Flash CS4 ฉบับ workshop. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.

อิศเรศ ภาชนะกาญจน์. (2554). Flash CS5 basic. นนทบุรี : ไอดีซี พรีเมียร์.

อิศเรศ ภาชนะกาญจน์. (2557). Flash CS6 Essential. นนทบุรี : ไอดีซี พรีเมียร์.

