

**บทเรียนบนเครือข่าย เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม  
Adobe Flash CS5.5 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**

**โดย**

**นางสุพรรณษา วันสุข  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ**

**โรงเรียนบ้านกรวดวิทยาคาร อ.บ้านกรวด จ.บุรีรัมย์  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 32  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ**

## คำนำ

บทเรียนบนเครือข่าย เป็นสื่อการสอนที่ตอบสนองผู้เรียนตามความพร้อมในการศึกษา ผู้เรียนมีอิสระในการเลือกเรียนเวลาใดก็ได้ สามารถทบทวนบทเรียนซ้ำ เรียนรู้ตามความถนัดและความสามารถของตนเอง ผู้เรียนมีการโต้ตอบปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์และได้รับการเสริมแรงจากการได้รับข้อมูลย้อนกลับทันที และสามารถทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ทันที เป็นการเสริมแรงผู้เรียน นอกจากนี้ ครูมีเวลามากขึ้นที่จะให้ความช่วยเหลือนักเรียนในการเสริมความรู้ หรือช่วยผู้เรียนคนอื่นที่เรียนอ่อนกว่า ประหยัดเวลาและงบประมาณในการจัดการเรียนการสอน หรือใช้สอนในกรณีที่ขาดแคลนครูผู้สอน

คู่มือการใช้บทเรียนบนเครือข่าย เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS5.5 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้จัดทำได้พัฒนาขึ้น มีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก 2 รหัสวิชา ง30243 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือการใช้บทเรียนบนเครือข่ายเล่มนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อโรงเรียน ครูผู้สอน และนักเรียน ที่ใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน สร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนเพื่อให้ได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

นางสุพรรณษา วันสุข  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ  
โรงเรียนบ้านกรวดวิทยาการ

## คำชี้แจง

คู่มือการใช้บทเรียนบนเครือข่าย เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS5.5 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการรายงาน การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียนบนเครือข่าย เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย โปรแกรม Adobe Flash CS5.5 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีแนวทางการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนตามโครงสร้างของกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) ที่มีมาตรฐานด้านความรู้ ด้านทักษะกระบวนการ ด้านคุณธรรม และด้าน จริยธรรม ในการเรียนรู้บทเรียนบนเครือข่าย เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS5.5 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เล่มนี้ ประกอบด้วย 7 บทเรียนหลัก ดังนี้

- บทที่ 1 เรื่อง เบื้องต้นกับโปรแกรม Flash CS5.5
- บทที่ 2 เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยเครื่องมือของ Flash CS5.5
- บทที่ 3 เรื่อง เลือกและเปลี่ยนขนาดของวัตถุ
- บทที่ 4 เรื่อง ตกแต่งภาพให้มีสีสันที่สวยงาม
- บทที่ 5 เรื่อง ซิมโบลและอินสแตนซ์
- บทที่ 6 เรื่อง หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว
- บทที่ 7 เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว

การจัดแบ่งเนื้อหาของบทเรียน ได้พิจารณาจัดแบ่งตามการวิเคราะห์ลำดับของเนื้อหา การสอน มีขั้นตอนดังนี้

1. การเข้าสู่บทเรียน
2. แบบทดสอบก่อนเรียน
3. เนื้อหาบทเรียน
4. แบบฝึกหัด
5. แบบฝึกปฏิบัติ
6. แบบทดสอบหลังเรียน

โดยการนำเสนอเนื้อหาเป็นข้อความ ภาพนิ่ง วิดีทัศน์ นักเรียนสามารถควบคุม บทเรียนได้ด้วยตนเองตลอดการใช้งาน ซึ่งทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและสามารถศึกษา ทำความเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

## อุปกรณ์และโปรแกรมที่จำเป็นสำหรับการใช้บทเรียนบนเครือข่าย

บทเรียนบนเครือข่าย เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS5.5 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จัดทำเป็นสื่อออนไลน์ผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต โดยใช้ชื่อเว็บไซต์ ว่า [www.krusupansa.net](http://www.krusupansa.net) การเรียนการสอนต้องเรียนโดยใช้สัญญาณผ่านระบบอินเทอร์เน็ตใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์ มีคุณสมบัติอย่างต่ำดังนี้

### ฮาร์ดแวร์

เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะรุ่น Celeron 1.0 GHz ขึ้นไป พร้อมสามารถเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตได้

- หน่วยความจำควรใช้ตั้งแต่ 512 MB ขึ้นไป
- ฮาร์ดดิสก์ 40 GB หรือสูงกว่า
- การ์ดแสดงผล (VGA) 8 MB
- จอภาพสี ขนาด 15 นิ้วขึ้นไป
- เมาส์
- แป้นพิมพ์
- ลำโพง

### ซอฟต์แวร์

- ติดตั้งโปรแกรมปฏิบัติการ Windows XP ขึ้นไป
- ติดตั้งโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ Mozilla FireFox
- ติดตั้งโปรแกรมเพื่ออ่านไฟล์ประเภท PDF

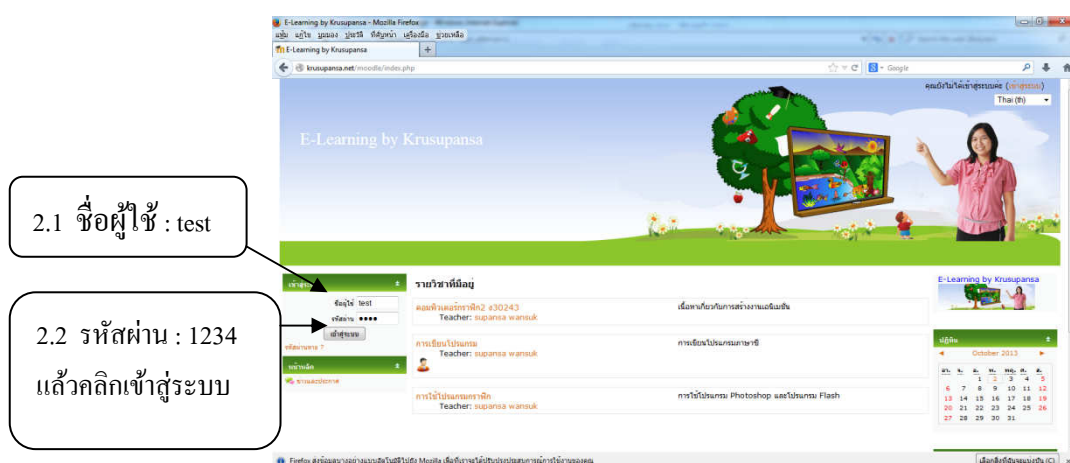
## ขั้นตอนการเข้าใช้บทเรียนบนเครือข่าย เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS5.5 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

1. เข้าสู่เว็บไซต์ [www.krusupansa.net](http://www.krusupansa.net) จากนั้นคลิก เข้าสู่เว็บไซต์



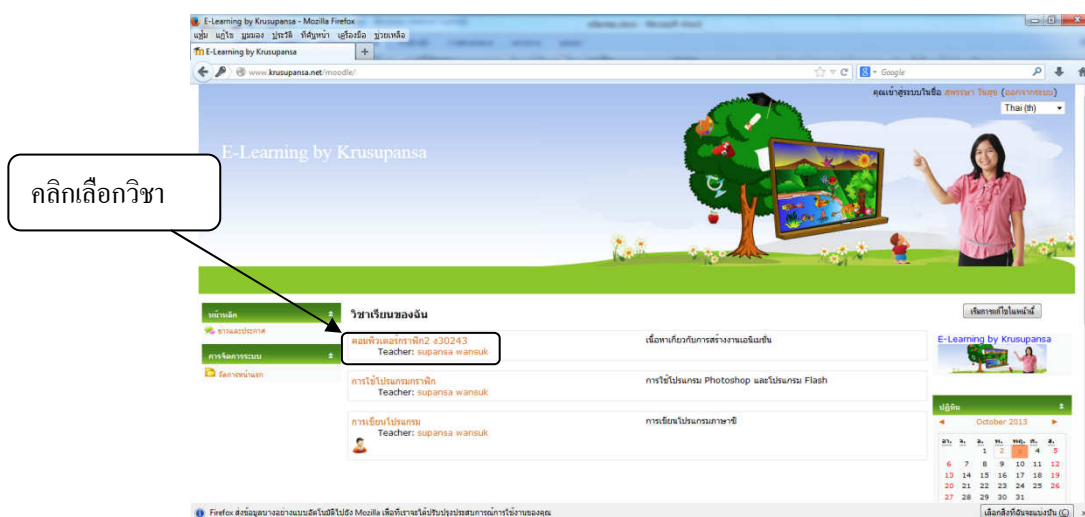
ภาพประกอบ 1 การเข้าสู่บทเรียนบนเครือข่าย

2. การกรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน ให้นักเรียนใช้เลขประจำตัวนักเรียน 5 หลัก และรหัสผ่านที่ครูแจ้ง ตัวอย่างที่ใช้ กรอกชื่อผู้ใช้ test รหัสผ่าน 1234 แล้วคลิกเข้าสู่ระบบ



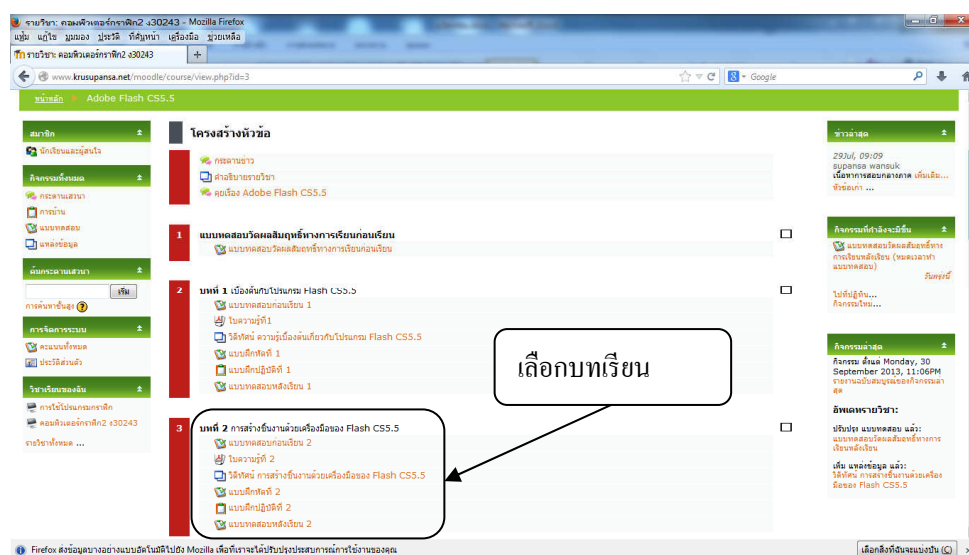
ภาพประกอบ 2 การกรอกรหัสผู้ใช้งาน

### 3. คลิกเลือกวิชาเรียน คอมพิวเตอร์กราฟิก 2 ง30243



ภาพประกอบ 3 เลือกวิชาเรียน

### 4. เลือกบทเรียนที่ต้องการศึกษา ในที่นี้เลือก บทที่ 2



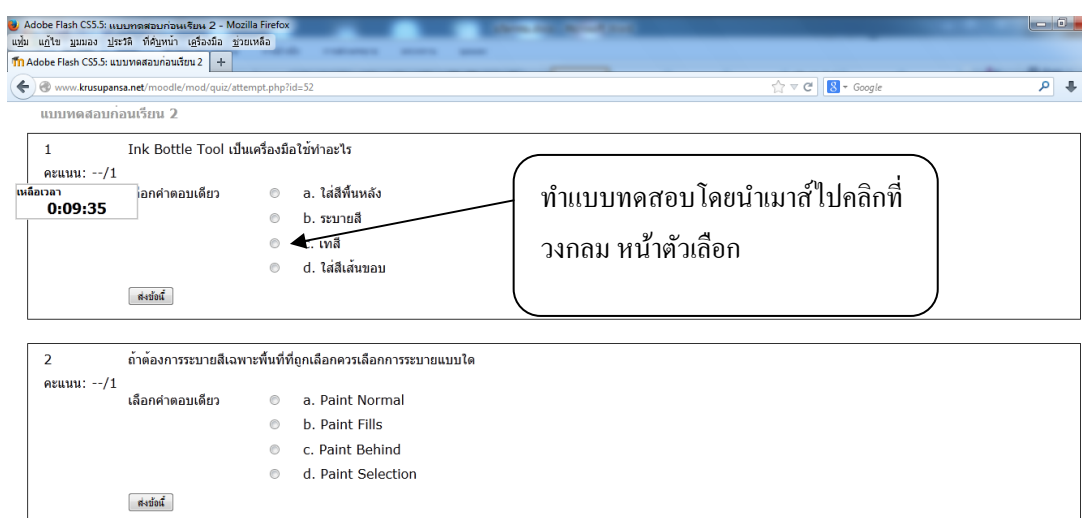
ภาพประกอบ 4 เลือกบทเรียน

5. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยอ่านคำชี้แจงให้เข้าใจ แล้วคลิกที่ปุ่ม ทำแบบทดสอบ  
ตอนนี้



ภาพประกอบ 5 คำชี้แจงแบบทดสอบ

6. แบบทดสอบก่อนเรียน 10 ข้อ โดยนำมาส์ไปคลิกที่วงกลมหน้าตัวเลือกที่ต้องการ



ภาพประกอบ 6 แบบทดสอบก่อนเรียน 1



3 ถ้าต้องการวาดรูปไข่ ต้องใช้เครื่องมือใด  
คะแนน: --/1  
เหลือเวลา: 0:08:58  
เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Primitive Tool
- ☐ b. Oval Tool
- ☐ c. Retangle Tool
- ☐ d. Polystar Tool

ส่งข้อนี้

4 Rectangle Tool กับ Rectangle Primitive Tool ต่างกันอย่างไร  
คะแนน: --/1  
เหลือเวลา: 0:08:12  
เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Rectangle Tool ใช้วาดรูปสี่เหลี่ยม
- ☐ b. Rectangle Primitive Tool ปรับมุมโค้งไม่ได้
- ☐ c. Rectangle Tool ปรับมุมโค้งได้
- ☐ d. Rectangle Primitive Tool ปรับรูปทรงหลังการวาดได้

ส่งข้อนี้

5 ถ้าต้องการวาดรูปดาว ต้องใช้เครื่องมือใด  
คะแนน: --/1  
เหลือเวลา: 0:08:12  
เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Polystar Tool
- ☐ b. Retangle Tool
- ☐ c. Primitive Tool
- ☐ d. Oval Tool

ส่งข้อนี้

6 ถ้าต้องการวาดเส้นอิสระ ต้องใช้เครื่องมือใด  
คะแนน: --/1  
เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Deco Tool
- ☐ b. Lasso Tool
- ☐ c. Pencil Tool
- ☐ d. Line Tool

ส่งข้อนี้

7 ทุกเครื่องมือเป็นเครื่องมือเกี่ยวกับสี ยกเว้นข้อใด  
คะแนน: --/1  
เหลือเวลา: 0:07:48  
เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Paint Bucket Tool
- ☐ b. Ink Bottle Tool
- ☐ c. Bone Tool
- ☐ d. Eyedropper Tool

ส่งข้อนี้

8 ถ้าต้องการวาดเส้นตรงในลักษณะต่างๆ ต้องใช้เครื่องมือใด  
คะแนน: --/1  
เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Brush Tool
- ☐ b. Pen Tool
- ☐ c. Pencil Tool
- ☐ d. Line Tool

ส่งข้อนี้

9 ถ้าต้องการปรับแต่งรูปทรงที่วาด ต้องใช้เครื่องมือใด  
คะแนน: --/1  
เหลือเวลา: 0:07:27  
เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Brush Tool
- ☐ b. Lasso Tool
- ☐ c. Eraser Tool
- ☐ d. Selection Tool

ส่งข้อนี้

10 เครื่องมือที่ใช้สำหรับเหลาดลายคือเครื่องมือใด  
คะแนน: --/1  
เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Deco Tool
- ☐ b. Line Tool
- ☒ c. Pencil Tool
- ☐ d. Lasso Tool

ส่งข้อนี้

คลิกเพื่อส่งคำตอบ

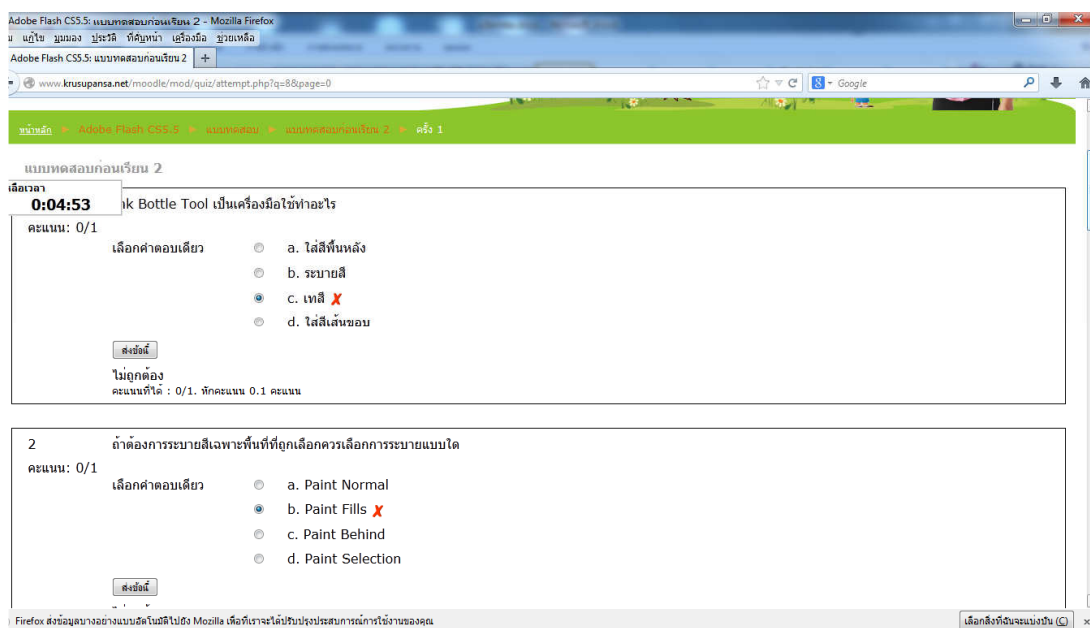
คลิกเพื่อออกจากหน้าแบบทดสอบ

บันทึกข้อที่ไม่ส่งคำตอบ ส่งข้อหน้า ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ

ภาพประกอบ 7 แบบทดสอบก่อนเรียน 2

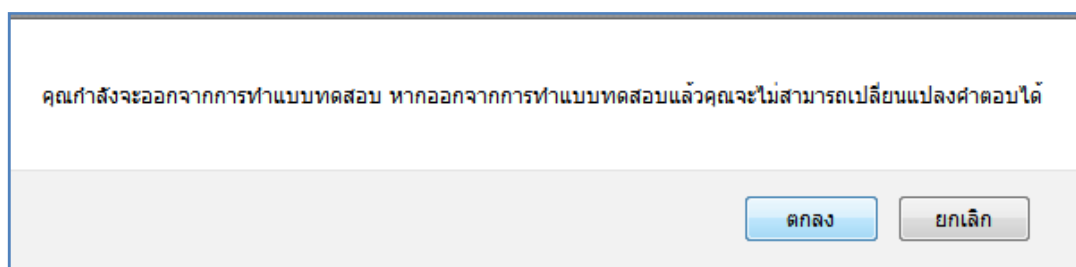


## 7. ถ้าคลิกเพื่อส่งคำตอบ จะปรากฏชื่อที่นักเรียนเลือก พร้อมเฉลยถูกหรือผิด



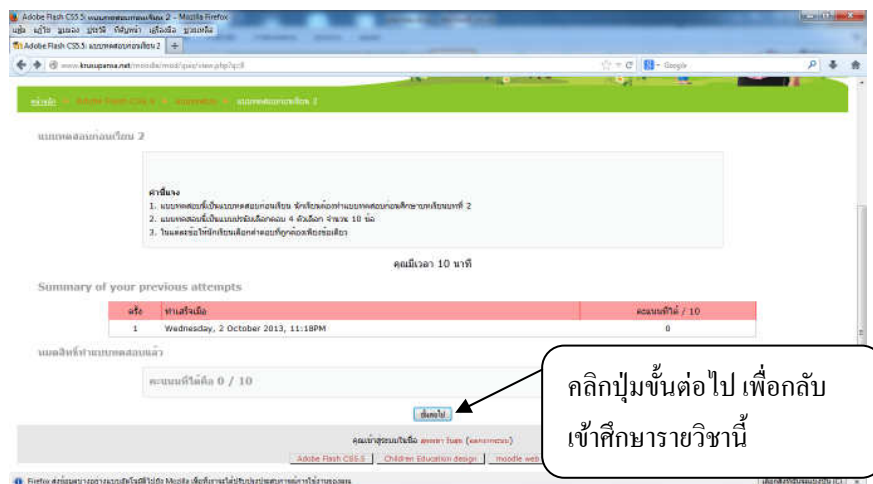
## ภาพประกอบ 8 เฉลยคำตอบที่เลือกกว่าถูกหรือผิด

## 8. คลิกเพื่อออกจากหน้าแบบทดสอบจะปรากฏหน้าต่างแจ้งให้คลิกตกลง



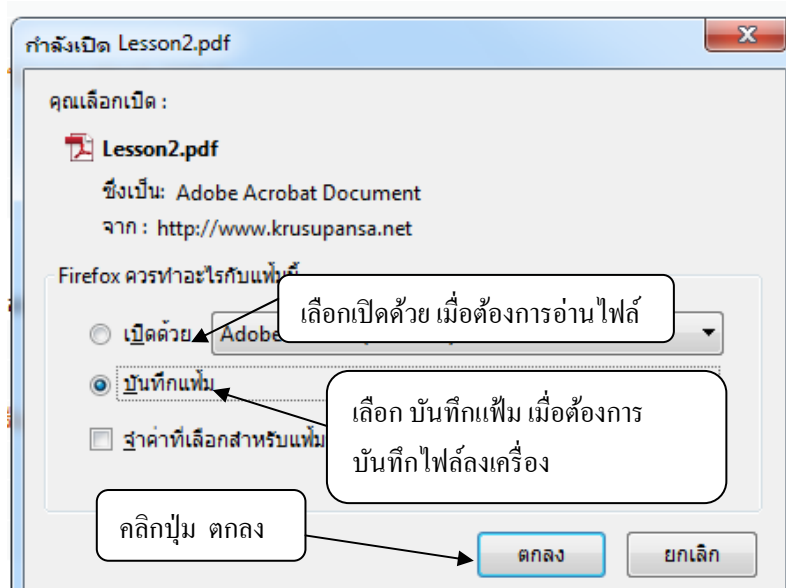
## ภาพประกอบ 9 ออกจากหน้าแบบทดสอบก่อนเรียน

## 9. ระบบจะแจ้งคะแนนที่สอบได้



ภาพประกอบ 10 ระบบแจ้งคะแนนผลสอบก่อนเรียน

10. คำนวณโหลดใบความรู้ โดยคลิกที่ใบความรู้ ถ้าต้องการเปิดไฟล์อ่านให้เลือกเปิดด้วย แต่ถ้าต้องการบันทึกลงเครื่องให้เลือก บันทึกแฟ้ม แล้วคลิกปุ่มตกลง



ภาพประกอบ 11 คำนวณโหลดใบความรู้

## ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยเครื่องมือของ Flash CS5.5

### การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Flash

การสร้างชิ้นงานเป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการสร้างภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) การสร้างเว็บไซต์ รวมถึงการประยุกต์ใช้งานอย่างอื่นด้วย เพราะเครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม Flash มีประสิทธิภาพไม่น้อยไปกว่าเครื่องมือตกแต่งที่รู้จักกันดี เช่น Photoshop, Illustrator

หลังจากสร้างชิ้นงานแล้วเราจะทำการเปลี่ยนให้เป็นซิมโบล ซึ่งจะจำเป็นสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวและสามารถใช้ลูกเล่นของเครื่องมือใน Flash ได้อย่างเต็มที่ต่อไปได้อย่างสะดวกขึ้น มาดูกันว่าเครื่องมือสำหรับการสร้างงานด้วย Flash มีอะไรบ้าง ดังนี้

### รูปแบบการวาด

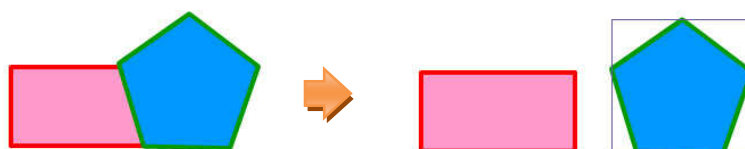
การวาดภาพกราฟิกใน Flash แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบดังนี้

#### วาดแบบ Object Drawing

รูปทรงที่ได้จากการวาดแต่ละครั้งจะเป็นอิสระจากกัน และเมื่อมีการวางซ้อนทับกัน ก็ไม่มีผลทำให้วัตถุ (Object) อื่นหรือตัวเองเปลี่ยนแปลงรูปร่าง ในการวาดแบบนี้ให้คุณคลิกเลือก



Objectdrawing ที่ออปชั่นของเครื่องมือไว้ก่อนลงมือวาด



**ภาพประกอบ 12** รูปทรงที่วาดหรือนำมาวางซ้อนกัน จะเป็นอิสระจากกัน

#### วาดแบบ Merge Drawing

รูปทรงจากการวาดนี้จะมีผลต่อรูปทรงอื่น โดยเมื่อมีการวาดหรือนำไปวางซ้อนทับกัน จะทำให้คุณสมบัติของพื้นภาพหรือเส้นแปรเปลี่ยนไป ในการวาดแบบนี้ให้คุณคลิกเลือก



Object Drawing ที่ออปชั่นของเครื่องมือก่อนลงมือวาด

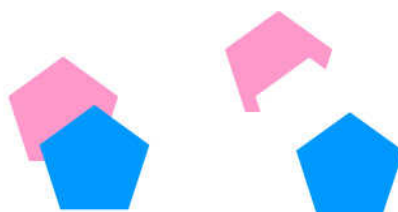
### การซ้อนทับของรูปทรงในแบบ Merge Drawing

ในการวาดแบบ Merge Drawing เมื่อวาดรูปทรงใดๆ ทับรูปทรงอื่นที่อยู่ด้านล่าง (หรือย้ายรูปทรงที่วาดด้วยวิธีนี้มาซ้อนทับกัน) จะมีผลกับรูปทรงทั้งสอง โดยแยกได้เป็นกรณีต่างๆ ดังนี้  
รูปทรงทั้งสองไม่มีเส้นและมีสีพื้นเป็นสีเดียวกัน จะทำให้รูปทรงทั้งหมดถูกรวมเป็นชิ้นเดียวกัน



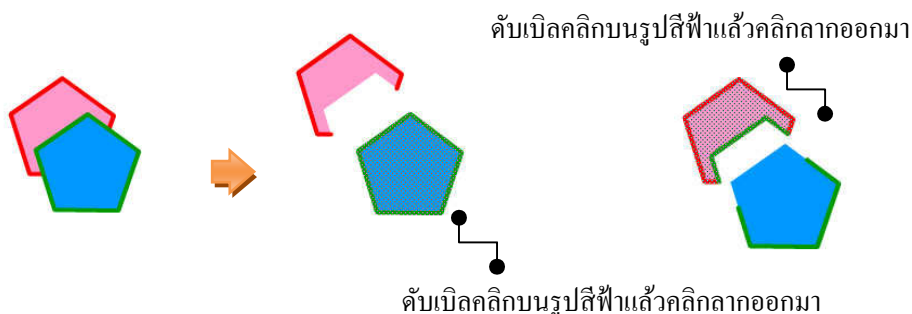
ภาพประกอบ 13 รูปทรงที่วาดหรือนำมาวางซ้อนกันสีเดียวกัน

รูปทรงทั้งสองไม่มีเส้นและมีสีพื้นที่ไม่ใช่สีเดียวกัน จะทำให้รูปทรงทั้งสองแยกออกจากกัน โดยที่รูปด้านบนยังเหมือนเดิมแต่รูปด้านล่างจะถูกตัดและส่วนที่ถูกทับจะหายไป



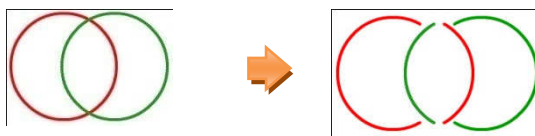
ภาพประกอบ 14 รูปทรงที่วาดหรือนำมาวางซ้อนกันที่ไม่ใช่สีเดียวกัน

รูปทรงทั้งสองหรือชิ้นใดชิ้นหนึ่งมีเส้น (ไม่ว่าพื้นและเส้นจะเป็นสีเดียวกันหรือคนละสี) จะทำให้รูปทรงทั้งสองแยกออกจากกัน โดยที่รูปทรงด้านบนยังเหมือนเดิมแต่รูปด้านล่างจะถูกตัด และหากดับเบิลคลิกเลือกที่รูปทรงใดก็จะได้เส้นกรอบตามรูปทรงนั้น ดังภาพ



ภาพประกอบ 15 รูปทรงที่วาดหรือนำมาวางซ้อนกันที่มีเส้น

รูปทรงที่มีเฉพาะเส้น ไม่ว่าจะเป็สีเดียวกันหรือไม่ก็ตาม เส้นจะสามารถแยกส่วนออกตามมุมหรือตรงจุดที่เส้นตัดกันได้



ภาพประกอบ 16 รูปทรงที่วาดหรือนำมาวางซ้อนกันที่มีเฉพาะเส้น

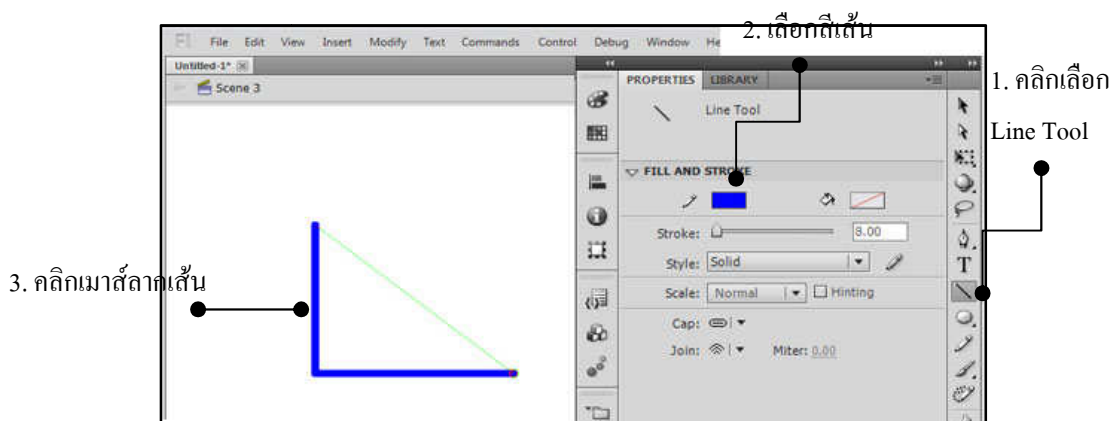
### การสร้างเส้นใน Flash

#### วาดเส้นตรงด้วยเครื่องมือ Line Tool

เส้นตรงเป็นพื้นฐานของรูปทรงต่างๆ การลากเส้นตรงด้วยเครื่องมือของโปรแกรม Flash จะคล้ายกับเครื่องมือในโปรแกรมตกแต่งภาพทั่วไป แต่จะมีความสามารถบางอย่างที่แตกต่างกันไป ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. คลิกปุ่ม  Line Tool ที่ทูลบ็อกซ์
2. คลิกเลือกสีของเส้นจากช่อง  Stroke Color
3. คลิกเมาส์ที่จุดเริ่มต้นบนสแตจ (พื้นที่ว่าง) คลิกค้างไว้แล้วลากเมาส์กำหนดความยาวและทิศทางของเส้นตรง แล้วปล่อยเมาส์ก็จะได้เส้นตรงตามที่ต้องการ หรือจะลองลากเมาส์


สร้างเส้นตรงอื่นๆ หรือวาดเป็นรูปต่างๆ ได้อีกตามต้องการ ซึ่ง Snap to Objects (เป็นรูปวงกลมที่ปรากฏพร้อมเส้นที่วาด) จะช่วยทำให้ขณะที่วาดอยู่นั้น มุมมองเส้นจะสามารถชนกันและกลายเป็นเส้นที่ต่อเนื่องกันโดยอัตโนมัติ



ภาพประกอบ 17 การสร้างวัตถุด้วยเครื่องมือเส้นตรง

4. เมื่อวาดเสร็จหากต้องการแก้ไขหรือตกแต่ง สามารถทำได้ดังนี้

4.1 คลิกปุ่ม Selection Tool  ที่ทูลบ็อกซ์และดรากรัสเมาส์คลุมเลือกวัตถุ

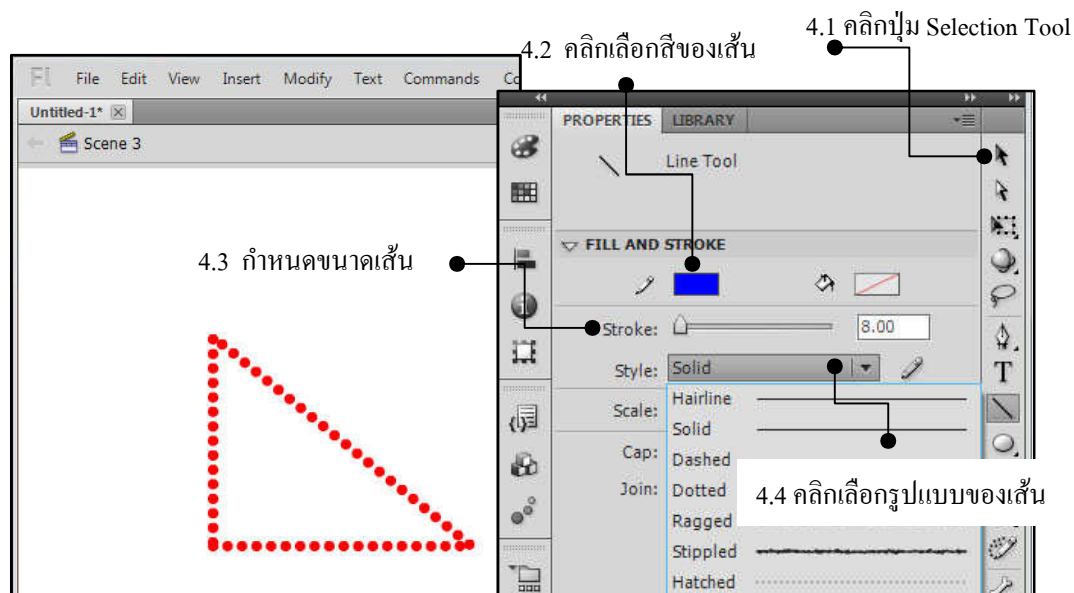
4.2 คลิกเลือกสีของเส้นจากช่อง  Stroke Color

4.3 คลิกเลือกขนาดของเส้นจากช่อง Stroke size

4.4 คลิกเลือกรูปแบบของเส้นจากช่อง Style

4.5 คลิกเมาส์ที่พื้นงาน 1 ครั้ง จากนั้นเส้นที่เลือกไว้จะมีสี ความหนา

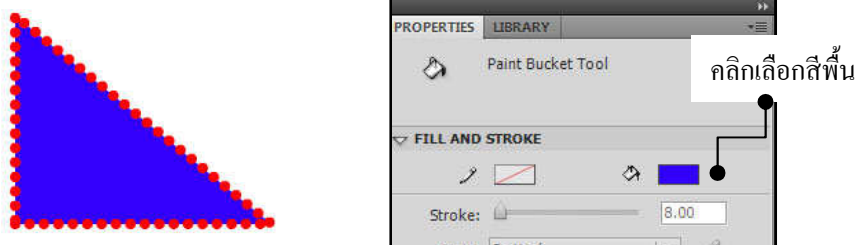
และรูปแบบเปลี่ยนไปตามค่าที่กำหนด



ภาพประกอบ 18 การแก้ไขตกแต่งวัตถุที่สร้างด้วยเครื่องมือเส้นตรง

ในกรณีที่เส้นเชื่อมกันจนเป็นรูปปิดเราสามารถใส่สีพื้นให้กับวัตถุได้ โดยคลิกที่ 

Paint bucket tool ที่ทูลบ็อกซ์ จากนั้นคลิกที่  fill color เพื่อเลือกสี แล้วนำเมาส์ไปคลิกที่วัตถุเพื่อเทสี



ภาพประกอบ 19 การใส่สีพื้นให้กับวัตถุ

### วาดรูปทรงอิสระด้วยเครื่องมือ Pen Tool

หน้าที่การทำงานของเครื่องมือ Pen Tool คือ ใช้สำหรับวาดเส้นตรงและเส้นโค้งไปในทิศทางต่างๆ เส้นที่สร้างจากเครื่องมือ Pen Tool จะมีความยืดหยุ่นต่อการทำงานมากกว่าเส้นที่สร้างจากเครื่องมือ Line Tool เนื่องจากปรากฏจุดแองเคอร์ (Anchor point) ขึ้นมาในระหว่างทำงาน ทำให้สามารถดัดเส้นให้เป็นรูปร่างตามต้องการได้อย่างสะดวกขึ้น

1. คลิกปุ่ม  Pen Tool ที่ทุลบ็อกซ์

2. คลิกเลือกสีเส้นจากช่อง  Stroke Color


3. คลิกเมาส์ที่พื้นที่งานหนึ่งครั้งเพื่อกำหนดเป็นจุดเริ่มต้น จากนั้นคลิกเมาส์ที่จุดต่อไปคลิกเมาส์ลากพร้อมทั้งดึงเส้นเคิลไปในทิศทางและตำแหน่งที่ต้องการ จากนั้นจะปรากฏเส้นขึ้นมา


4. ให้คลิกเมาส์ลากจนกลายเป็นรูปที่ต้องการ ให้คลิกเมาส์ครั้งสุดท้ายที่ตำแหน่งจุดเริ่มต้นเพื่อให้กลายเป็นรูปปิด

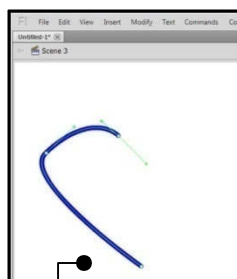
5. ปรับแต่งเส้นพารโดยใช้เครื่องมือต่อไปนี้

 Add Anchor Point Tool ใช้เพิ่มจุดในแนวเส้นพาร โดยนำเมาส์ไปคลิกบนเส้นบริเวณที่ต้องการ

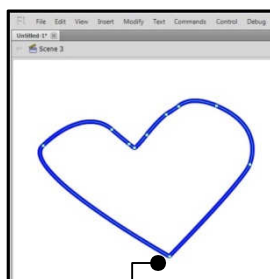
 Delete Anchor Point Tool ใช้ลบจุดในแนวเส้นพาร โดยนำเมาส์ไปคลิกที่จุดแองเคอร์ที่ต้องการลบ

 Convert Point Tool ใช้เปลี่ยนแกนของเส้นพารให้เป็นเส้นโค้งหรือเส้นตรง โดยนำเมาส์ไปคลิกที่จุดแองเคอร์ที่ต้องการ แล้วทำการคลิกเมาส์เพื่อปรับเส้น

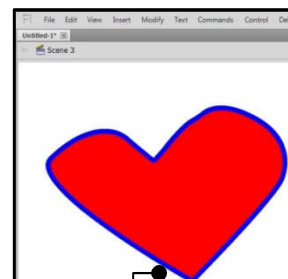
6. ใส่สีพื้นโดยคลิกที่  Paint bucket Tool ที่ทุลบ็อกซ์ จากนั้นคลิกที่ fill color เพื่อเลือกสี แล้วนำเมาส์ไปคลิกที่วัตถุเพื่อเทสี



คลิกปุ่ม Pen Tool แล้ว  
ทำการวาดวัตถุ



วาดจนจุดสิ้นสุดมาบรรจบกับ  
จุดเริ่มต้น





เทสีพื้น

ภาพประกอบ 20 การวาดรูปทรงอิสระด้วยเครื่องมือ Pen Tool






### วาดลายเส้นอิสระด้วยเครื่องมือ Pencil Tool

หน้าที่การทำงานของเครื่องมือ Pencil Tool คือ ใช้สำหรับวาดลายเส้นอิสระเหมือนกับการใช้ดินสอวาดรูปบนกระดาษ ซึ่งการสร้างวัตถุจากเครื่องมือ Pencil นี้ จะสามารถกำหนดรูปแบบลักษณะของดินสอที่ใช้ในการวาด เช่น ต้องการให้ลายเส้นที่ได้เป็นเส้นตรง เส้นโค้ง หรือเส้นอิสระก็ได้ นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดเปลี่ยนแปลงสีเส้น สีพื้น ขนาด และรูปร่างของเส้นในภายหลังได้เช่นเดียวกันกับวัตถุที่สร้างขึ้นมาจากเครื่องมืออื่นๆ

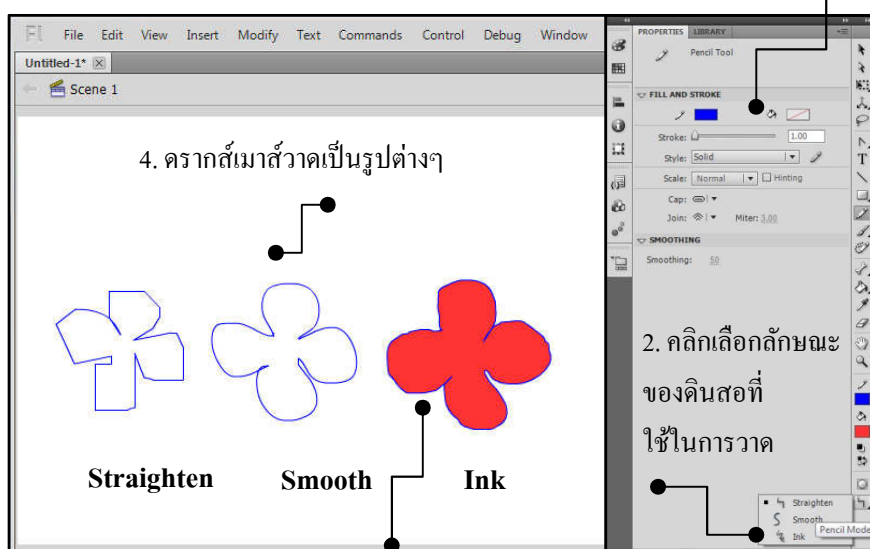
1. คลิกปุ่ม  Pencil Tool ที่ทูลบ็อกซ์
2. คลิกเลือกลักษณะของดินสอที่ใช้ในการวาดที่ออกแบบ จากส่วนของ 

#### Pencil Mode

- |   |            |                           |
|---|------------|---------------------------|
| เลือก  | Straighten | เส้นที่ได้จะเป็นเส้นตรง   |
| เลือก  | Smooth     | เส้นที่ได้จะเป็นเส้นโค้ง  |
| เลือก  | Ink        | เส้นที่ได้จะเป็นเส้นอิสระ |

3. กำหนดคุณสมบัติของเส้นที่แถบ properties ในส่วนของสี ขนาด และรูปร่างของเส้น
4. ดรากรัสเม้าส์วาดเป็นรูปต่างๆ ตามต้องการ
5. ถ้าวัตถุที่สร้างขึ้นเป็นรูปปิด ซึ่งก็คือเส้นรอบวัตถุเชื่อมต่อกัน เราก็สามารถใส่สีให้กับวัตถุนั้นได้

3. กำหนดคุณสมบัติของเส้นที่แถบ properties



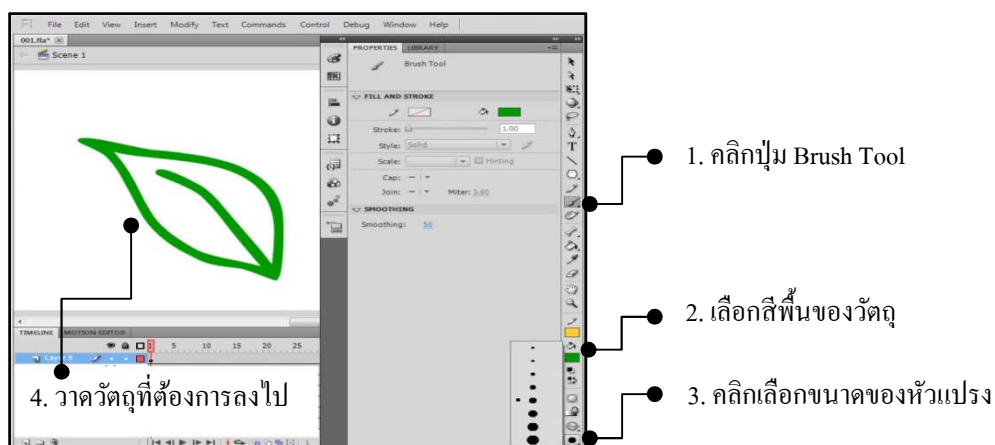
5. ใส่สีให้กับวัตถุ

ภาพประกอบ 21 การวาดรูปทรงอิสระด้วยเครื่องมือ Pencil Tool

## ใช้ฟุ้งระบายสีด้วยเครื่องมือ Brush Tool





Brush Tool เป็นเครื่องมือสำหรับใช้วาดภาพและระบายสีได้ด้วย โดยมีขั้นตอนดังนี้






1. คลิกปุ่ม  Brush Tool ที่ทุลบ็อกซ์
2. คลิกเลือกสีพื้นจากช่อง   fill Color
3. คลิกเลือกขนาดหัวแปรง
4. ให้ดรากรัสเมาส์ลากจนกลายเป็นรูปที่ต้องการ



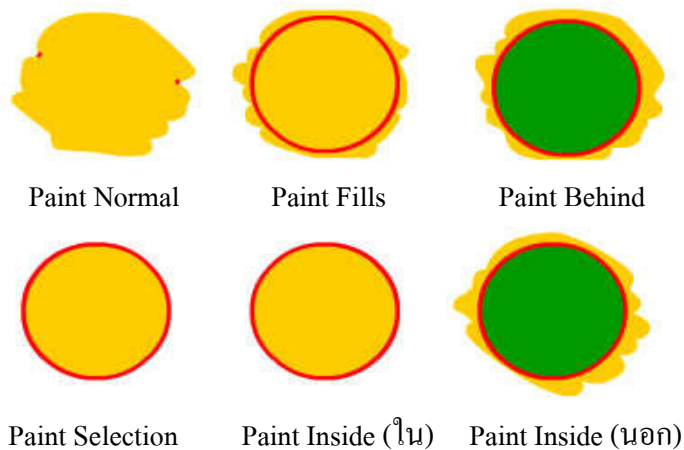
ภาพประกอบ 22 การวาดภาพโดยใช้ฟุ้งระบายสี Brush Tool

นอกจากที่เราจะใช้เครื่องมือ Brush Tool ในการวาดภาพแล้วเรายังสามารถใช้เครื่องมือ Brush Tool ในการระบายสีวัตถุได้ โดย

1. คลิกปุ่ม  Brush Tool ที่ทุลบ็อกซ์
2. คลิกเลือกสีเส้นจากช่อง   fill Color
3. คลิกเลือกขนาดหัวแปรง
4. คลิกที่  Brush mode เพื่อเลือกรูปแบบการระบาย
 

	Paint Normal	ระบายสีแบบปกติ
	Paint Fills	ระบายสีเฉพาะพื้นของวัตถุ
	Paint Behind	ระบายสีเฉพาะพื้นส่วนที่อยู่หลังวัตถุ
	Paint Selection	ระบายสีเฉพาะพื้นที่ถูกเลือกของวัตถุ
	Paint Inside	ระบายสีเฉพาะส่วนที่เริ่มต้นระบาย เช่น ระบายพื้นด้านในวัตถุ หรือระบายพื้นด้านนอกวัตถุ



### 5. ให้ดรากส์เมาส์ลากเพื่อระบายตามที่ต้องการ

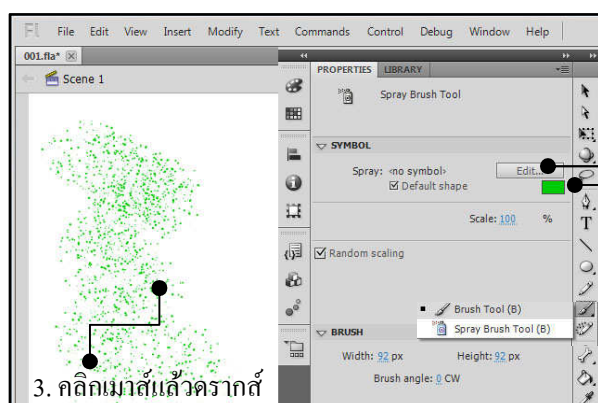


ภาพประกอบ 23 ตัวอย่างการระบายสีโดยใช้พู่กัน

### พ่นสเปรย์ด้วยเครื่องมือ Spray Brush Tool

Spray Brush Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับพ่นสีหรือรูปที่ต้องการ ซึ่งรูปจะต้องนำมาจากที่อยู่ในไลบรารีที่เราสร้างขึ้นเองหรือนำเข้าจากภายนอกโปรแกรม

1. คลิกปุ่ม  Brush Tool ที่พูลบ็อกซ์ข้างไว้เลือก  Spray Brush Tool
2. คลิกเลือกสีที่ต้องการ หรือคลิกที่ปุ่ม Edit เพื่อนำรูปอยู่ในไลบรารีมาใช้
3. คลิกเมาส์แล้วดรากส์ไปยังบริเวณพื้นที่การทำงานที่ต้องการ



2. เลือกสีของวัตถุหรือคลิกที่ปุ่ม Edit เพื่อนำรูปอยู่ในไลบรารี
1. คลิกปุ่ม Brush Tool

3. คลิกเมาส์แล้วดรากส์




ภาพประกอบ 24 การพ่นสเปรย์ด้วย Spray Brush Tool

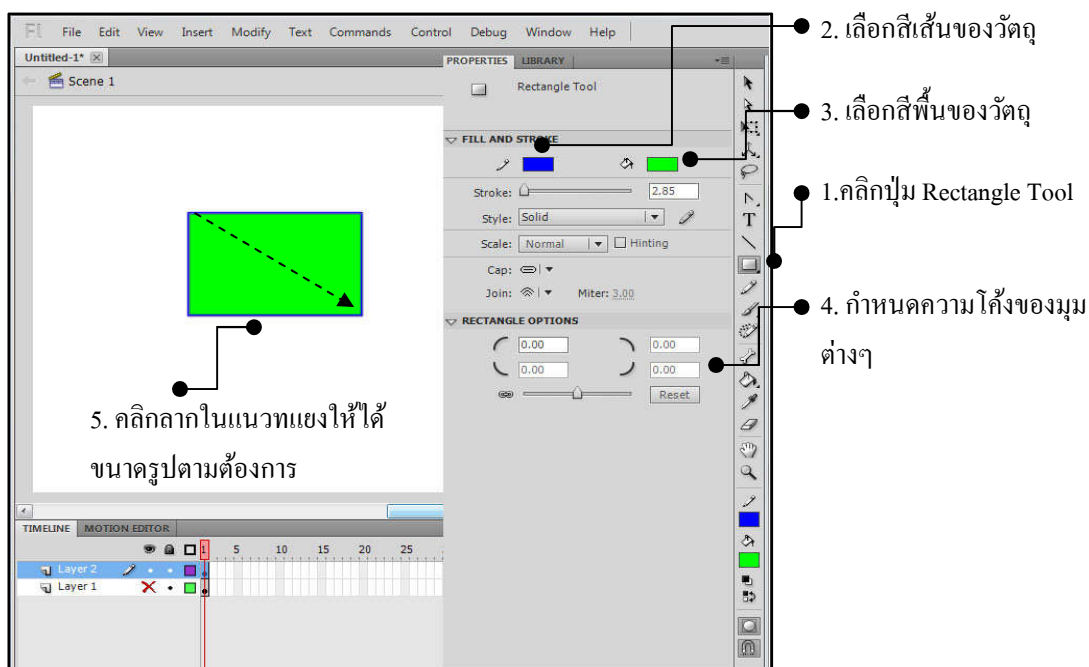
## การสร้างรูปทรงเรขาคณิตใน Flash

### วาดสี่เหลี่ยมหรือสี่เหลี่ยมมุมโค้งด้วยเครื่องมือ Rectangle Tool และ Rectangle

#### Primitive Tool

เครื่องมือ Rectangle Tool และ Rectangle Primitive Tool เป็นเครื่องมือสำหรับวาดรูปสี่เหลี่ยม หรือสี่เหลี่ยมมุมโค้งเหมือนกัน แต่ต่างกันตรงที่ Rectangle Tool จะสามารถปรับแต่งความโค้งได้เฉพาะก่อนวาด ส่วน Rectangle Primitive Tool จะสามารถปรับแต่งความโค้งได้ทั้งก่อนและหลังการวาด สำหรับขั้นตอนการวาดจะเหมือนกัน ดังนี้

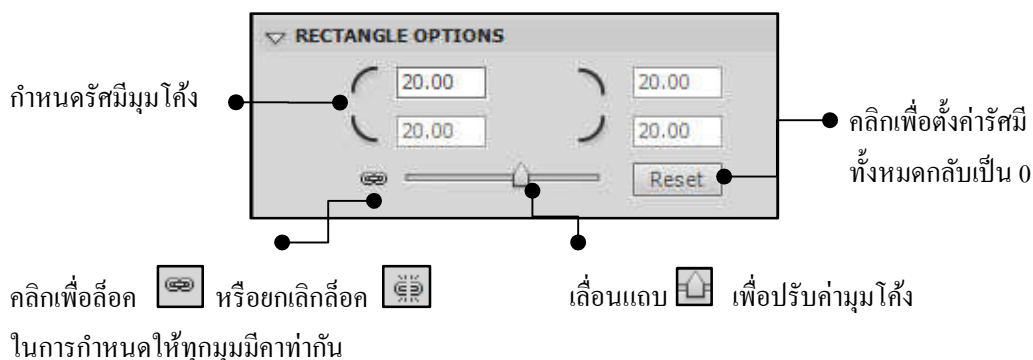
1. คลิกปุ่ม  Rectangle Tool ที่ทุลมืออกซ์
2. คลิกเลือกสีเส้นของรูปสี่เหลี่ยมจากช่อง  Stroke Color
3. คลิกเลือกสีพื้นของรูปสี่เหลี่ยมจากช่อง  Fill Color
4. กำหนดความโค้งของมุมต่างๆ ซึ่งค่าเป็นบวกจะให้ผลเป็นมุมโค้งออก ส่วนค่าลบจะให้ผลเป็นมุมเว้าเข้า
5. คลิกลากในแนวทแยงให้ได้ขนาดและรูปทรงตามต้องการ



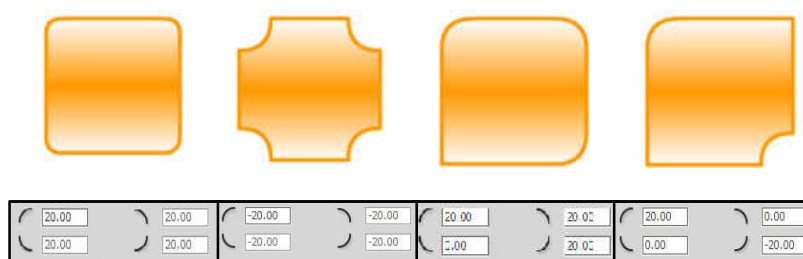
ภาพประกอบ 25 การวาดสี่เหลี่ยมด้วยเครื่องมือ Rectangle Tool และ Rectangle Primitive Tool

### กำหนดความโค้งของมุมต่างๆ

ในขั้นตอนที่ 4 เราสามารถปรับความโค้งของแต่ละมุมได้ โดยกำหนดค่ารัศมีมุมโค้งบน Properties ซึ่งค่าบวกจะให้ผลเป็นมุมโค้งออก ส่วนค่าลบจะให้ผลเป็นมุมเว้าเข้า





ภาพประกอบ 26 การกำหนดรัศมีมุมโค้งของสี่เหลี่ยม

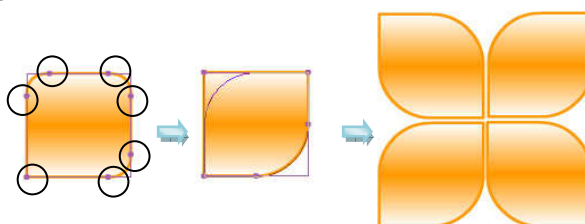


ภาพประกอบ 27 ตัวอย่างผลลัพธ์จากการกำหนดค่ารัศมีมุมโค้งแบบต่างๆ

### ปรับแต่งรูปทรงหลังการวาด

เฉพาะกรณีทีวาดด้วยเครื่องมือ  Rectangle Primitive Tool จะสามารถตัดแปลงรูปทรงภายหลังได้โดยใช้เครื่องมือ  Subselection Tool คลิกเลือกขอบเส้น แล้วคลิกลากปรับจุดควบคุมแต่ละมุมได้ ดังนี้





ตัวอย่างการปรับแต่งรูปทรงเพิ่มเติม

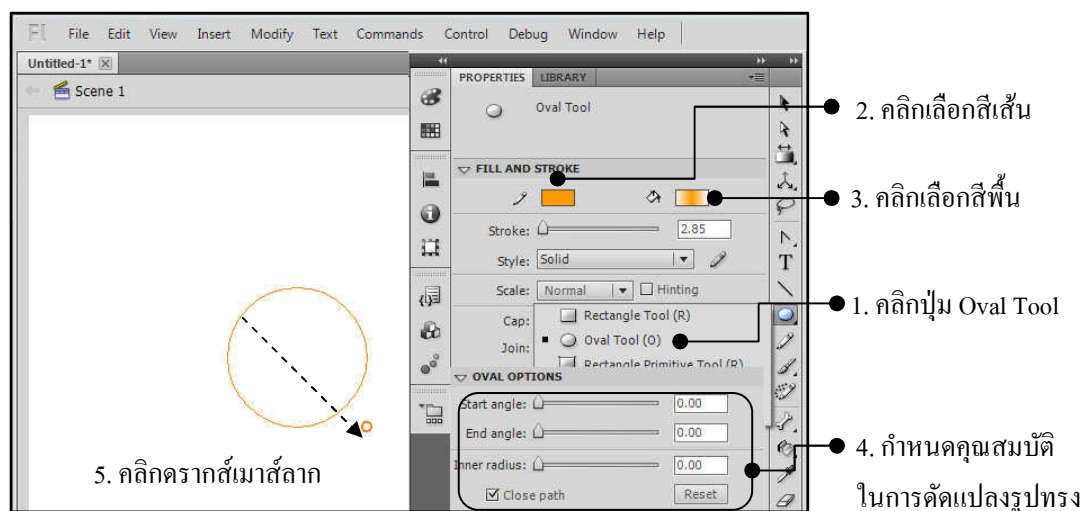


ภาพประกอบ 28 การปรับแต่งรูปทรงหลังการวาด

## วาดวงกลมหรือวงรีด้วยเครื่องมือ Oval Tool และ Oval Primitive Tool

เครื่องมือ Oval Tool และ Oval Primitive Tool เป็นเครื่องมือสำหรับวาดรูปวงกลม หรือ วงรี แต่ต่างกันตรงที่ Oval Tool จะสามารถดัดแปลงรูปทรงได้เฉพาะก่อนวาด ส่วน Oval Primitive Tool จะสามารถดัดแปลงรูปทรงได้ทั้งก่อนและหลังการวาด สำหรับขั้นตอนการวาดจะเหมือนกัน ดังนี้

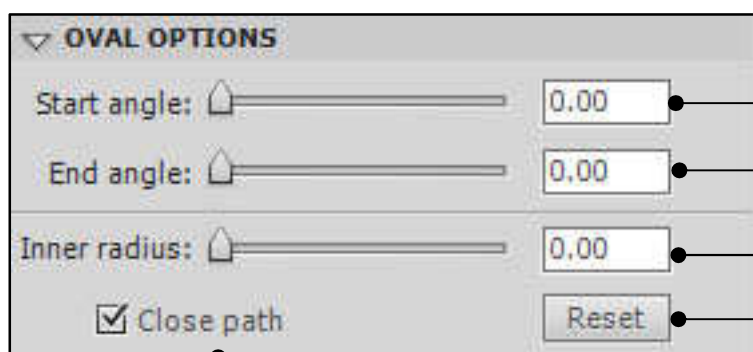
1. คลิกปุ่ม  Rectangle Tool ที่ทูลบ็อกซ์ค้างไว้ จะปรากฏเครื่องขึ้นมา ให้เลือกมาที่  Oval Tool
2. คลิกเลือกสีเส้นของรูปวงกลมจากช่อง  Stroke Color
3. คลิกเลือกสีพื้นของรูปวงกลมจากช่อง  Fill Color
4. กำหนดคุณสมบัติในการดัดแปลงรูปทรง
5. ดรากรัสเมาส์ไปในทิศทางและตำแหน่งที่ต้องการ



## ภาพประกอบ 29 การวาดวงกลมด้วยเครื่องมือ Oval Tool และ Oval Primitive Tool

### การดัดแปลงรูปทรง

ในขั้นตอนที่ 4 ของการวาด เราสามารถดัดแปลงรูปวงกลมหรือวงรี ให้มีลักษณะเป็น เส้นหรือเจาะเป็นรูปโดนัท โดยกำหนดค่าต่างๆ บน Properties ซึ่งมีส่วนประกอบดังนี้



เลือกเพื่อวาดรูปทรงแบบปิด

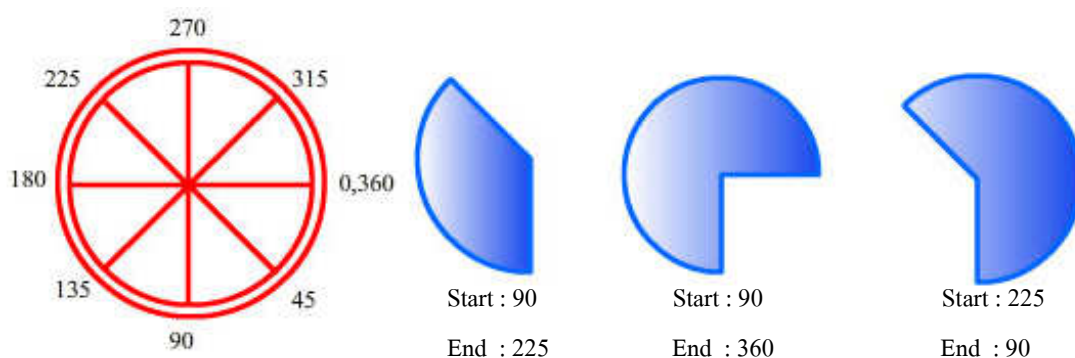
● ค่ามุมเริ่มต้นเส้นวงกลม

● ค่ามุมสุดท้ายเส้นวงกลม

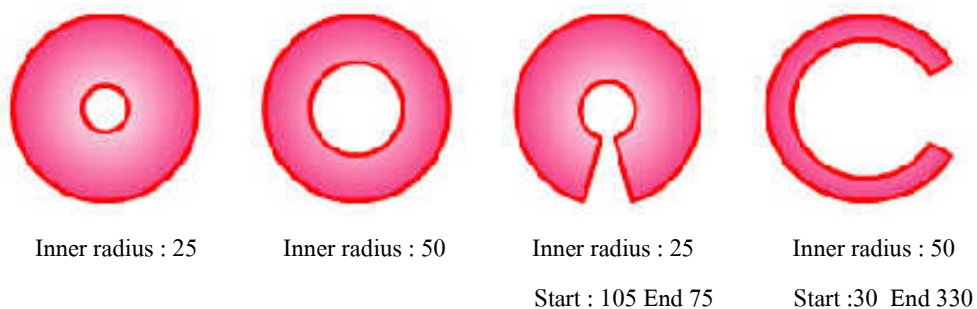
● รัศมีของวงกลมวงใน

● คลิกเพื่อตั้งค่าทั้งหมดกลับเป็น 0

ภาพประกอบ 30 การกำหนดค่ามุมของวงกลม



ภาพประกอบ 31 ตัวอย่างผลลัพธ์จากค่ามุมต่างๆ



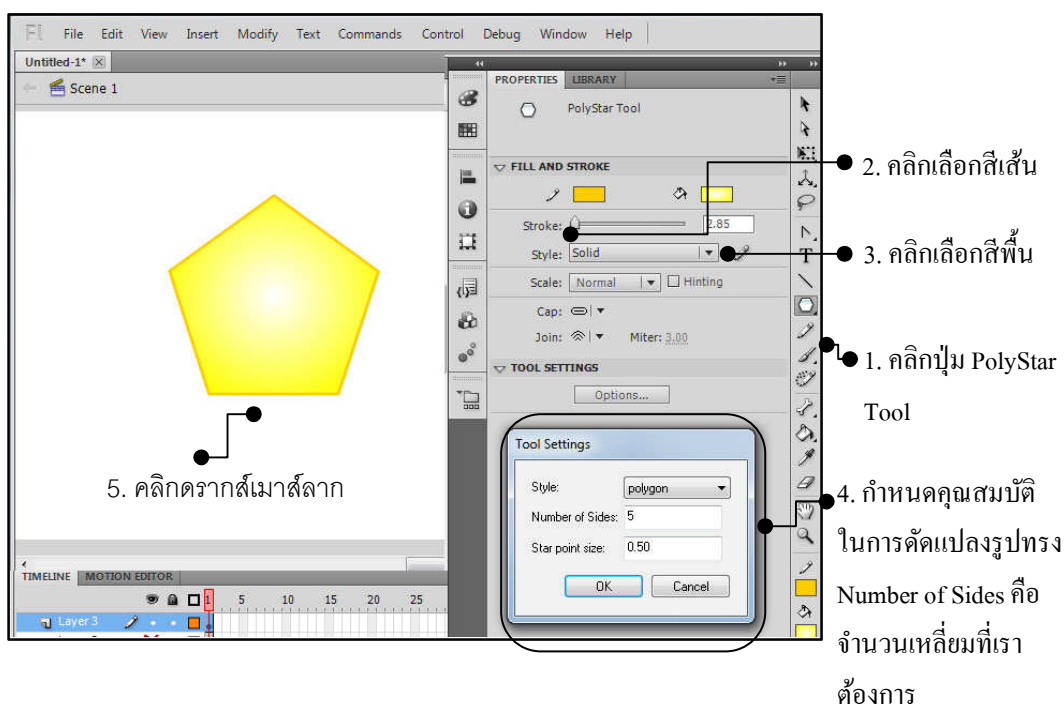
ภาพประกอบ 32 ตัวอย่างผลลัพธ์จากค่าเปอร์เซ็นต์ต่างๆ



## วาดรูปหลายเหลี่ยมหรือรูปดาวด้วยเครื่องมือ PolyStar Tool

เครื่องมือ PolyStar Tool เป็นเครื่องมือสำหรับวาดรูปหลายเหลี่ยม หรือรูปดาว โดยปกติค่าเริ่มต้นที่กำหนดให้จะเป็นรูปห้าเหลี่ยม สำหรับขั้นตอนการวาด ดังนี้

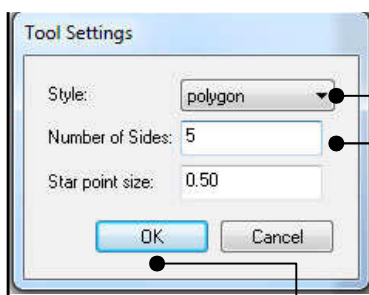
1. คลิกปุ่ม  Rectangle Tool ที่ทูลบ็อกซ์ค้างไว้ จะปรากฏเครื่องขึ้นมาให้เลือกมาที่  PolyStar Tool
2. คลิกเลือกสีเส้นของรูปวงกลมจากช่อง  Stroke Color
3. คลิกเลือกสีพื้นของรูปวงกลมจากช่อง  Fill Color
4. กำหนดคุณสมบัติของวัตถุโดยคลิกที่ปุ่ม Option
5. ดรากรัสเมาส์ไปในทิศทางและตำแหน่งที่ต้องการ



ภาพประกอบ 33 การวาดรูปหลายเหลี่ยมหรือรูปดาวด้วยเครื่องมือ PolyStar Tool

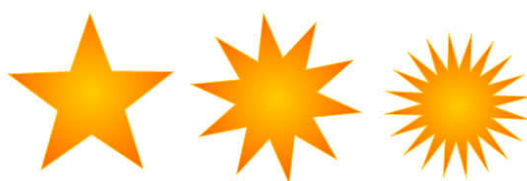
### การดัดแปลงรูปทรง

ในขั้นตอนที่ 4 ของการวาด เราสามารถดัดแปลงรูปหลายเหลี่ยมให้ได้จำนวนเหลี่ยมตามต้องการ หรือเปลี่ยนจากรูปหลายเหลี่ยมให้เป็นรูปดาวได้ โดยกำหนดค่าต่างๆ บน Properties ซึ่งมีส่วนประกอบดังนี้



- 4.1 คลิกเปลี่ยนจาก polygon เป็น star ถ้าต้องการวาดรูปดาว
- 4.2 กำหนดจำนวนเหลี่ยมที่ต้องการ
- 4.3 กดปุ่ม ok

ภาพประกอบ 34 การกำหนดจำนวนเหลี่ยมและการวาดรูปดาว




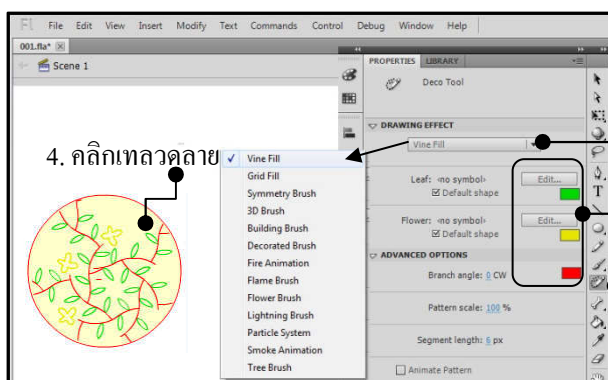
Number of Sides : 5    Number of Sides : 10    Number of Sides : 20

ภาพประกอบ 35 ตัวอย่างการวาดรูปดาวและการกำหนดจำนวนเหลี่ยม

### เทวดลายด้วยเครื่องมือ Deco Tool

เครื่องมือ Deco Tool ทำงานคล้ายกับเครื่องมือ Paint Bucket Tool แต่จะเทเป็นลวดลายแทน หรือจะเทลงบนสเปกเปลาาก็ได้

1. คลิกปุ่ม  Deco Tool ที่ทุลบ็อกซ์
2. คลิกเลือกรูปแบบการเทในแถบ Drawing Effect ในที่นี้เลือก Vine Fill
3. เปลี่ยนสีหรือคลิก Edit เพื่อใช้สีที่มีอยู่ในไลบรารี (ต้องนำเข้าหรือสร้างขึ้นเอง)
4. เทลวดลายลงไปยังวัตถุหรือตำแหน่งที่ต้องการ



- 2. คลิกเลือกรูปแบบการเทลวดลาย
- 3. เปลี่ยนสี หรือคลิก Edit เพื่อใช้สีที่มีอยู่ในไลบรารี
- 1. คลิกปุ่ม Deco Tool



ภาพประกอบ 36 เทลวดลายด้วยเครื่องมือ Deco Tool

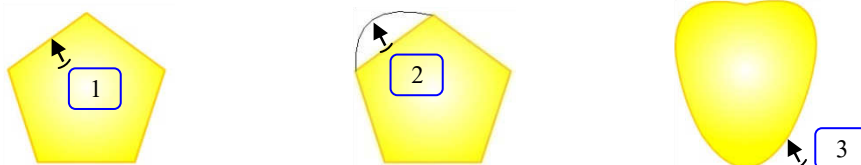
### ปรับแต่งรูปทรงที่วาดด้วยเครื่องมือ Selection Tool และ Subselection Tool

หลังจากที่เราสร้างวัตถุด้วยเครื่องมือต่างๆ แล้ว แต่หากยังไม่พอใจ และต้องการปรับแต่งรูปทรงเพิ่มเติมก็สามารถใช้เครื่องมือในการปรับแต่งรูปทรงที่วาดได้ โดยมี 2 เครื่องมือหลักดังนี้

#### การปรับแต่งรูปทรงที่วาดด้วยเครื่องมือ Selection Tool

เราสามารถใช้ Selection Tool ปรับแต่งเส้นขอบหรือปรับแต่งรูปทรงที่ไม่มีเส้นขอบได้


1. คลิกปุ่ม  Selection Tool ที่ทูลบ็อกซ์
2. นำตัวชี้เมาส์ไปวางที่เส้นขอบของรูปทรง ตัวชี้เมาส์จะเปลี่ยนเป็น 
3. คลิกเมาส์เพื่อใช้ดึงเส้นขอบของรูปทรงให้โค้งได้ ถ้าต้องการเพิ่มมุมให้กดปุ่ม Ctrl ในขณะที่คลิกเมาส์ลากเส้น

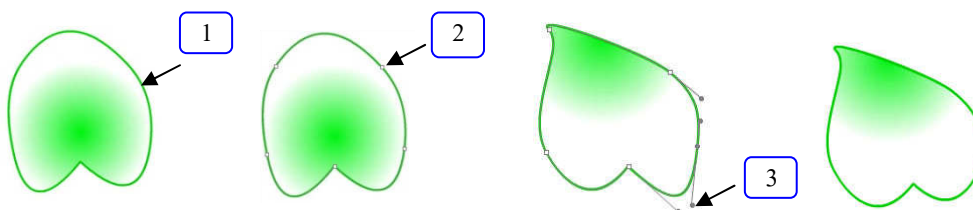


ภาพประกอบ 37 การปรับแต่งรูปทรงที่วาดด้วยเครื่องมือ Selection Tool

#### การปรับแต่งรูปทรงที่วาดด้วยเครื่องมือ Subselection Tool

เราสามารถใช้ Subselection Tool ปรับแต่งเส้นขอบของวัตถุได้เช่นเดียวกับ Selection Tool แตกต่างกันตรงที่ Subselection Tool สามารถปรับจุดแองเคอร์ได้อิสระมากกว่า




1. คลิกปุ่ม  Subselection Tool ที่ทูลบ็อกซ์
2. นำตัวชี้เมาส์ไปคลิกที่เส้นขอบของรูปทรง จะปรากฏจุดแองเคอร์
3. คลิกเมาส์ที่จุดแองเคอร์ที่ต้องการจะปรากฏแขนให้นำเมาส์ไปคลิกที่จุดของแขน แล้วปรับเส้นขอบของรูปทรงให้โค้งตามต้องการ








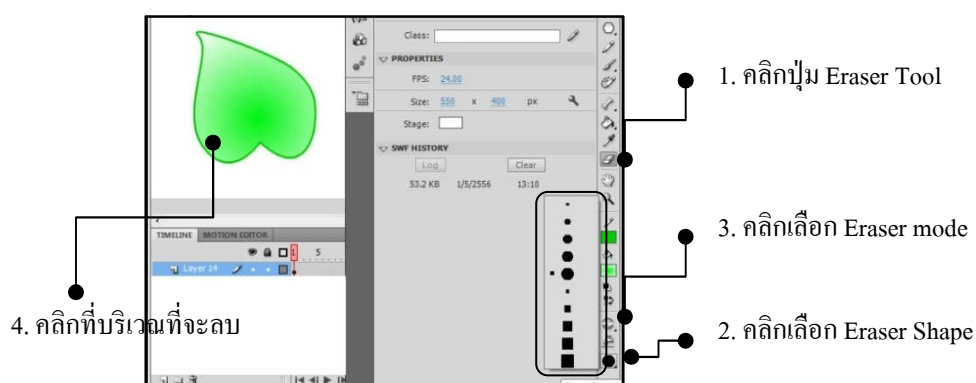
ภาพประกอบ 38 การปรับแต่งรูปทรงที่วาดด้วยเครื่องมือ Subselection Tool

### ลบภาพส่วนที่ไม่ต้องการด้วยเครื่องมือ Eraser Tool

Eraser Tool เป็นเครื่องลบเส้นหรือสีพื้นของภาพได้ โดยการลบจะมีรูปแบบให้เลือกตามวัตถุประสงค์ที่เราต้องการ

1. คลิกปุ่ม  Eraser Tool ที่ทุลป็อกซ์
2. คลิกเลือกรูปแบบและขนาดยางลบ ที่  Eraser Shape
3. คลิกที่  Eraser mode เพื่อเลือกรูปแบบการระบาย
 

	Erase Normal	ลบภาพตามปกติที่จะหายไปตามแนวที่ลบ
	Erase Fills	ลบภาพเฉพาะพื้นที่รูป ไม่ลบลายเส้น
	Erase Lines	ลบภาพเฉพาะลายเส้น ไม่ลบพื้นที่รูป
	Erase Selected Fills	ลบภาพเฉพาะพื้นที่ในบริเวณที่เลือกไว้
	Erase Inside	ลบเฉพาะพื้นที่ที่เราคลิกเมาส์ลงไปครั้งแรก
4. นำตัวชี้เมาส์ไปคลิกที่บริเวณที่จะลบ



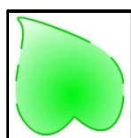
### ภาพประกอบ 39 การลบรูปทรงด้วยเครื่องมือ Eraser



Erase Normal



Erase Fills



Erase Lines




Erase Selected Fills

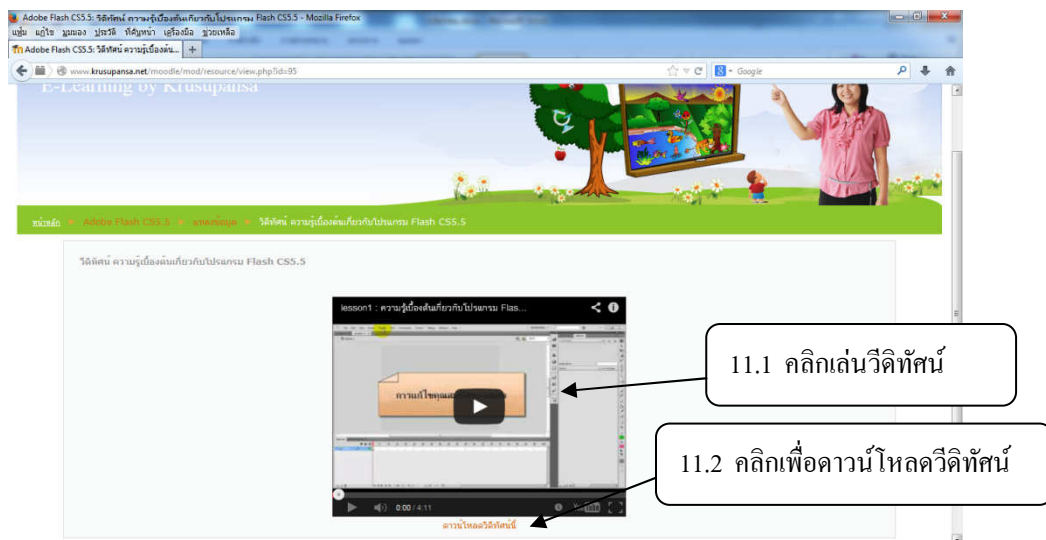


Erase Inside

### ภาพประกอบ 40 ตัวอย่างรูปทรงที่ถูกลบด้วยเครื่องมือ Eraser Tool

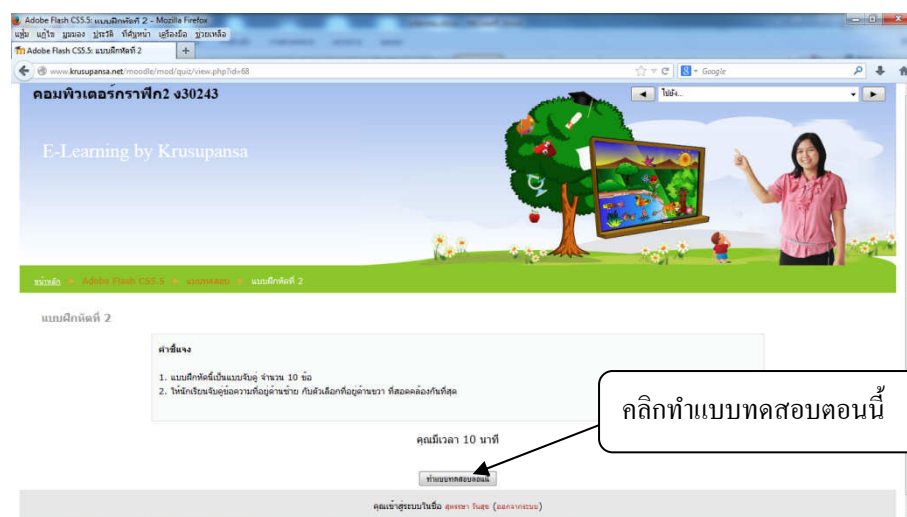
เพื่อให้การลบเป็นไปอย่างรวดเร็ว ให้คลิกปุ่ม Faucet  (ก๊อกน้ำด้านล่าง) โดยคลิกที่บริเวณพื้นหรือเส้นของภาพ ก็จะเป็นการลบพื้นที่บริเวณที่คลิกเลือกให้ทั้งหมด

## 11. ศึกษาวิดีโอทัศน์ประกอบ



ภาพประกอบ 41 วิดีทัศน์

## 12. แบบฝึกหัด อ่านคำชี้แจง แล้วคลิกที่ ทำแบบทดสอบตอนนี้



ภาพประกอบ 42 คำชี้แจงก่อนทำแบบฝึกหัด

Adobe Flash CSS5.5: แบบฝึกหัดที่ 2 - Mozilla Firefox

www.krusupansa.net/moodle/mod/quiz/attempt.php?id=68

0:09:44

หน้า: 1 2 3 (ต่อไป)

1

คะแนน: --/3 สร้างรูปโต้ตอบ

สร้างรูปแปดเหลี่ยม

สร้างรูปสี่เหลี่ยมซึ่งสามารถปรับแต่งความโค้งได้ทั้งก่อนและหลังการวาด

เลือก...

เลือก...

เลือก...

ส่งข้อนี้

บันทึกโดยไม่ส่งคำตอบ ส่งทั้งหน้า ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการพยายามขาคสอบ

หน้า: 1 2 3 (ต่อไป)

หน้า: (หน้าก่อน) 1 2 3 (ต่อไป)

2

คะแนน: --/4 -> มีจุดแองเคอร์ สามารถดัดเส้นให้เป็นรูปร่างตามต้องการ

-> ใช้วาดและระบายสีให้กับวัตถุ

-> มีลายเส้นให้เลือก 3 แบบ คือเส้นตรง เส้นโค้ง หรือเส้นอิสระ

-> วาดเส้นตรง

เลือก...

เลือก...

เลือก...

เลือก...

ส่งข้อนี้

บันทึกโดยไม่ส่งคำตอบ ส่งทั้งหน้า ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการพยายามขาคสอบ

หน้า: (หน้าก่อน) 1 2 3 (ต่อไป)

หน้า: (หน้าก่อน) 1 2 3

3

คะแนน: --/3 -> ลบเฉพาะภาพในส่วนที่ไม่ต้องการ

-> ใช้ปรับแต่งรูปทรงหลังการวาด

-> สร้างลวดลายสำเร็จให้กับวัตถุ

เลือก...

เลือก...

เลือก...

เลือก...

ส่งข้อนี้

บันทึกโดยไม่ส่งคำตอบ ส่งทั้งหน้า ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการพยายามขาคสอบ

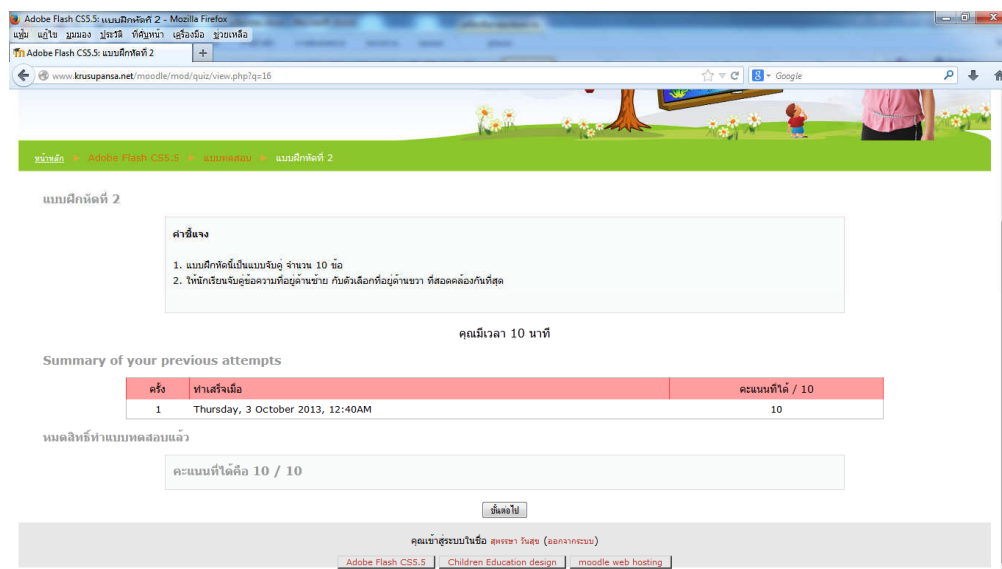
หน้า: (หน้าก่อน) 1 2 3

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ สุธรรษา วัชร (สกลนคร)

Adobe Flash CSS5.5 Children Education design moodle web hosting

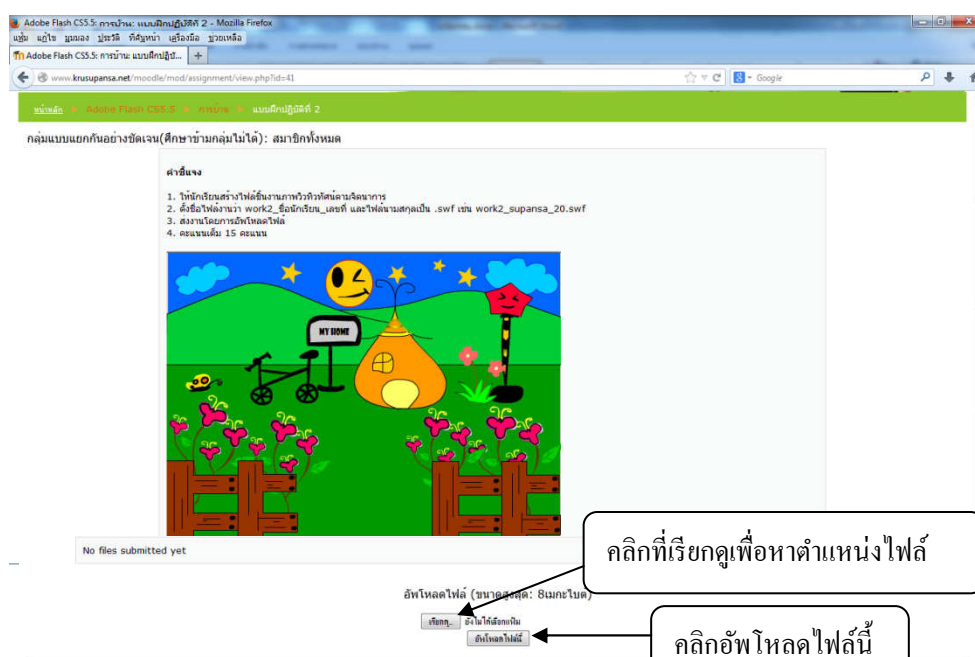
ภาพประกอบ 43 แบบฝึกหัด

### 13. ระบบจะแจ้งคะแนนที่สอบได้



ภาพประกอบ 44 ระบบแจ้งคะแนนแบบฝึกหัด

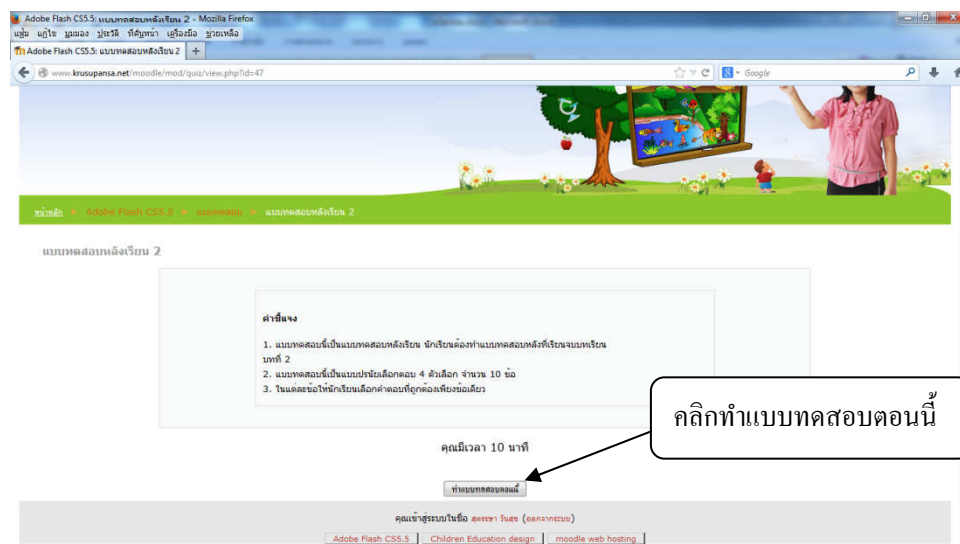
### 14. แบบฝึกปฏิบัติ นักเรียนปฏิบัติสร้างชิ้นงานในโปรแกรม Flash CS5.5 แล้วทำการบันทึก แล้วส่งโดยการอัปโหลดไฟล์ ขนาดไม่เกิน 8 เมกะไบต์



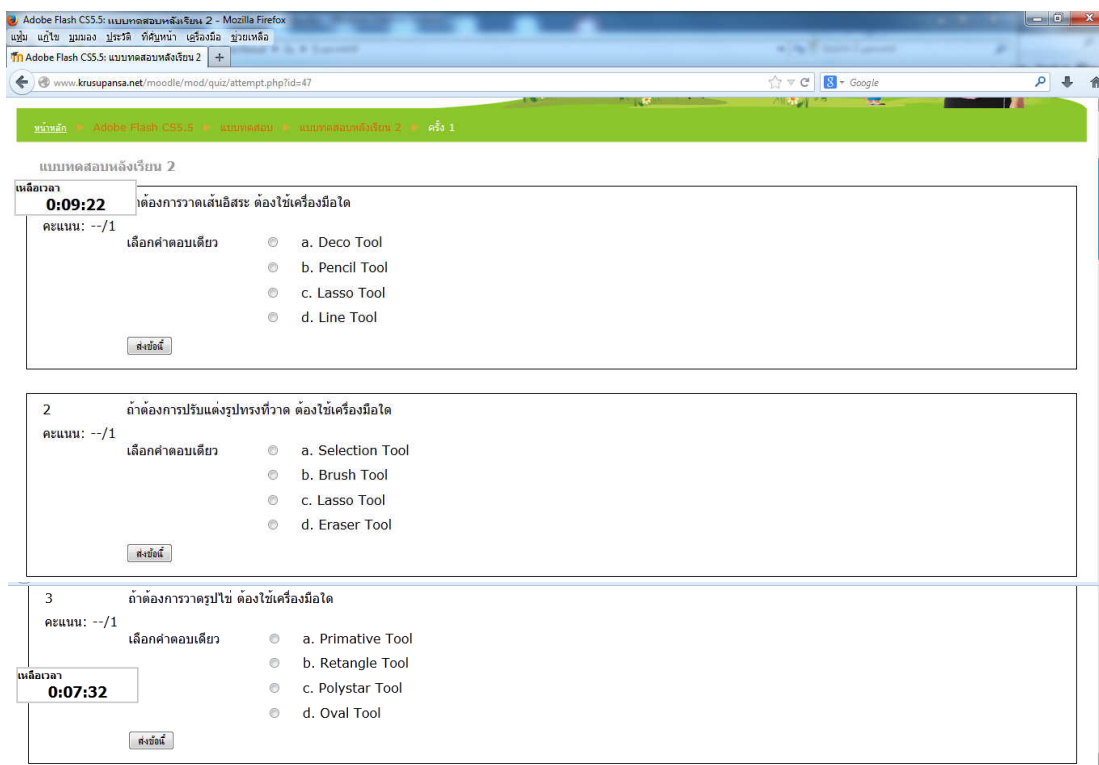
ภาพประกอบ 45 คำชี้แจงแบบฝึกปฏิบัติ



## 15. แบบทดสอบหลังเรียน อ่านคำชี้แจง แล้วคลิกที่ ทำแบบทดสอบตอนนี้



## ภาพประกอบ 46 คำชี้แจงแบบทดสอบหลังเรียน



## ภาพประกอบ 47 แบบทดสอบหลังเรียน

4 Rectangle Tool กับ Rectangle Primitive Tool ต่างกันอย่างไร  
คะแนน: --/1  
เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Rectangle Tool ใช้งานรูปสี่เหลี่ยม
- ☐ b. Rectangle Primitive Tool ปรับรูปทรงหลังการวาดได้
- ☐ c. Rectangle Primitive Tool ปรับมุมโค้งไม่ได้
- ☐ d. Rectangle Tool ปรับมุมโค้งได้

ส่งข้อนี้

---

5 ถ้าต้องการวาดเส้นตรงในลักษณะต่างๆ ต้องใช้เครื่องมือใด  
คะแนน: --/1  
เลือกคำตอบเดียว  
เหลือเวลา: 0:07:06

- ☐ a. Pen Tool
- ☐ b. Line Tool
- ☐ c. Pencil Tool
- ☐ d. Brush Tool

ส่งข้อนี้

---

6 ทุกเครื่องมือเป็นเครื่องมือเกี่ยวกับสี ยกเว้นข้อใด  
คะแนน: --/1  
เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Ink Bottle Tool
- ☐ b. Bone Tool
- ☐ c. Paint Bucket Tool
- ☐ d. Eyedropper Tool

ส่งข้อนี้

---

7 เครื่องมือที่ใช้สำหรับเทวดลายคือเครื่องมือใด  
คะแนน: --/1  
เลือกคำตอบเดียว  
เหลือเวลา: 0:06:45

- ☐ a. Pencil Tool
- ☐ b. Line Tool
- ☐ c. Lasso Tool
- ☐ d. Deco Tool

ส่งข้อนี้

---

8 ถ้าต้องการระบายสีเฉพาะพื้นที่ที่ถูกเลือกควรเลือกการระบายแบบใด  
คะแนน: --/1  
เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Paint Fills
- ☐ b. Paint Normal
- ☐ c. Paint Selection
- ☐ d. Paint Behind

ส่งข้อนี้

---

9 Ink Bottle Tool เป็นเครื่องมือใช้ทำอะไร  
คะแนน: --/1  
เลือกคำตอบเดียว  
เหลือเวลา: 0:06:15

- ☐ a. ไล่สีเส้นขอบ
- ☐ b. ระบายสี
- ☐ c. เทสี
- ☐ d. ไล่สีพื้นหลัง

ส่งข้อนี้

---

10 ถ้าต้องการวาดรูปดาว ต้องใช้เครื่องมือใด  
คะแนน: --/1  
เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Primitive Tool
- ☐ b. Oval Tool
- ☐ c. Polystar Tool
- ☐ d. Retangle Tool

ส่งข้อนี้

คลิกส่งทั้งหน้า

คลิกส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ

บันทึกโดยไม่ส่งคำตอบ

ส่งรีเฟรช

ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ สหราชอาณาจักร (ออกกลางระบบ)

Adobe Flash CS5.5

Children Education design

moodle web hosting

## 16. ถ้าคลิกส่งทั้งหน้า จะปรากฏข้อที่นักเรียนเลือก พร้อมเฉลยถูกหรือผิด

Adobe Flash CS5.5: แบบทดสอบหลังเรียน 2 - Mozilla Firefox

หน้า | เนื้อหา | ประเมิน | ทดสอบ | เครื่องมือ | ช่วยเหลือ

www.krusupansa.net/moodle/mod/quiz/attempt.php?attempt=58&page=0

แบบฝึก > Adobe Flash CS5.5 > แบบทดสอบ > แบบทดสอบหลังเรียน 2 > ครั้ง 1

แบบทดสอบหลังเรียน 2

เหลือเวลา: 0:00:11

ต้องการวาดเส้นอิสระ ต้องใช้เครื่องมือใด

คะแนน: 1/1

เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Deco Tool
- ☒ b. Pencil Tool ✓
- ☐ c. Lasso Tool
- ☐ d. Line Tool

ส่งข้อนี้

ถูกต้อง

คะแนนที่ได้ : 1/1.

---

2

ถ้าต้องการปรับแต่งรูปทรงที่วาด ต้องใช้เครื่องมือใด

คะแนน: 1/1

เลือกคำตอบเดียว

- ☒ a. Selection Tool ✓
- ☐ b. Brush Tool
- ☐ c. Lasso Tool
- ☐ d. Eraser Tool

ส่งข้อนี้

ถูกต้อง

คะแนนที่ได้ : 1/1.

ภาพประกอบ 49 ผลการเลือกแบบทดสอบ

## 17. ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ

Adobe Flash CS5.5: แบบทดสอบหลังเรียน 2 - Mozilla Firefox

หน้า | เนื้อหา | ประเมิน | ทดสอบ | เครื่องมือ | ช่วยเหลือ

www.krusupansa.net/moodle/mod/quiz/view.php?id=5

แบบทดสอบหลังเรียน 2

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบหลังเรียน นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียนจบแบบเรียนบทที่ 2
2. แบบทดสอบนี้เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
3. ในแต่ละข้อให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

คุณใช้เวลา 10 นาที

Summary of your previous attempts

ครั้ง	ทำเสร็จเมื่อ	คะแนนที่ได้ / 10
1	Thursday, 3 October 2013, 01:09AM	8

หมดสิทธิ์ทำแบบทดสอบแล้ว

คะแนนที่ได้คือ 8 / 10

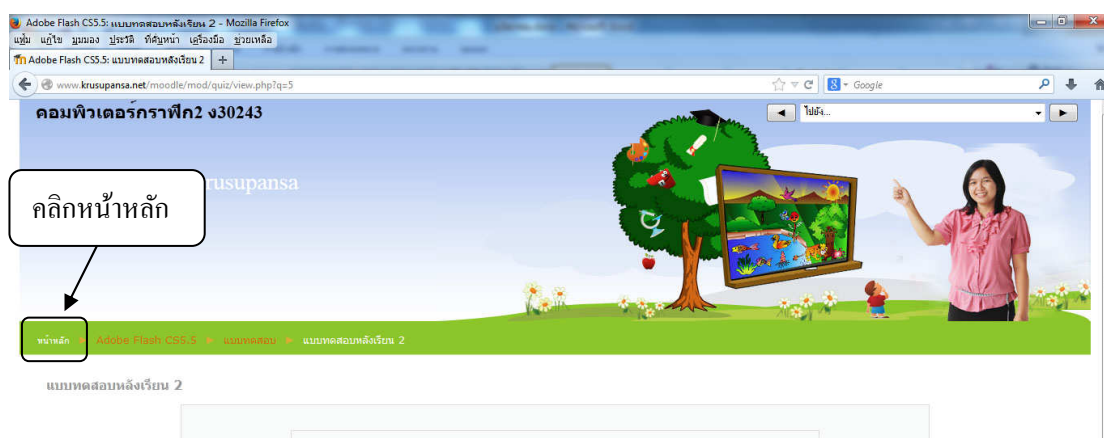
ส่งข้อนี้

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ สุพรรณ วิชา (สกลนคร)

Adobe Flash CS5.5 | Children Education design | moodle web hosting

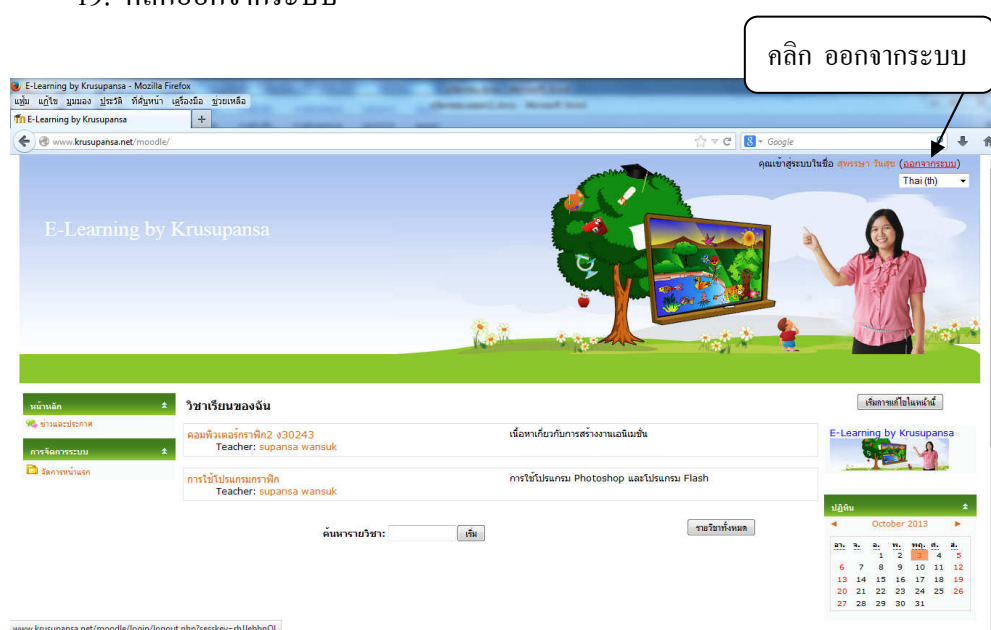
ภาพประกอบ 50 คะแนนแบบทดสอบหลังเรียน

## 18. การออกจากบทเรียน ให้คลิกที่หน้าหลัก



ภาพประกอบ 51 การออกจากบทเรียน

## 19. คลิกออกจากระบบ



ภาพประกอบ 52 การออกจากบทเรียน 1