

ชุดฝึกทักษะ
การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้นด้วยโปรแกรม Flash CS5
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เล่มที่ 1

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Flash CS5

ยวาวเรีเยะ หลงหัน
โรงเรียนอนุบาลทุ่งหว้า
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล

คำนำ

ชุดฝึกทักษะ การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้นด้วยโปรแกรม Flash CS5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รหัสวิชา ง 16102 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองตามความถนัด ความสนใจ เรียนรู้ได้ทั้งในและนอกเวลาเรียน ประกอบด้วยชุดฝึก จำนวน 7 เล่ม ดังนี้

- เล่มที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Flash CS5
- เล่มที่ 2 การสร้างวัตถุด้วยเครื่องมือต่าง ๆ
- เล่มที่ 3 การใช้เครื่องมือตกแต่งภาพและการนำภาพมาใช้งาน
- เล่มที่ 4 การสร้างภาพเคลื่อนไหว
- เล่มที่ 5 การใช้งาน Symbol และ Instance
- เล่มที่ 6 การใช้งานเสียงและวิดีโอ
- เล่มที่ 7 การเผยแพร่และนำไปใช้งาน

ชุดฝึกทักษะ การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น เล่มนี้เป็นเล่มที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Flash CS5 ใช้เวลาในการศึกษา จำนวน 2 ชั่วโมง มีเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับความหมายและประโยชน์ของโปรแกรม ส่วนประกอบของโปรแกรมและหน้าที่การทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ

โปรแกรม Flash เวอร์ชัน CS5 ที่ใช้ในการจัดทำชุดฝึกทักษะ ผู้จัดทำได้ทำการติดตั้งและนำเสนอการใช้งานบนโปรแกรมระบบปฏิบัติการ windows 7 ภาพที่ใช้ในการประกอบการนำเสนอเนื้อหา ผู้จัดทำได้จัดทำขึ้นเองทั้งหมด

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ชุดฝึกทักษะนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับครู นักเรียน ตลอดจนผู้ที่สนใจเป็นอย่างดี

ยาวาเรียะ หลงหัน

สารบัญ

เรื่อง

หน้า

คำนำ ก

สารบัญ ข

สารบัญภาพ ง

คำชี้แจงเกี่ยวกับชุดฝึกทักษะ ฉ

คำชี้แจงในการใช้ชุดฝึกทักษะสำหรับครู ช

คำชี้แจงในการใช้ชุดฝึกทักษะสำหรับนักเรียน ซ

แผนภูมิแสดงลำดับขั้นตอนการศึกษาชุดฝึกทักษะ ฅ

สาระสำคัญ / จุดประสงค์ / ขอบข่ายเนื้อหา ญ

แบบทดสอบก่อนเรียน ฎ

ใบความรู้ที่ 1 เริ่มต้นรู้จักกับโปรแกรม Flash CS5

1

 ใบงานที่ 1 รู้จักกับโปรแกรม Flash CS5

11

ใบความรู้ที่ 2 ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash CS5

12

 ใบงานที่ 2 ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash CS5

30

 ใบงานที่ 3 รู้จักทูลบ็อกซ์ (Toolbox)

31

 ใบงานที่ 4 ฝึกปฏิบัติการใช้คำสั่ง

32

บทสรุป

33

แบบทดสอบหลังเรียน

34

บรรณานุกรม

37

เฉลยใบงานที่ 1

38

เฉลยใบงานที่ 2

39

เฉลยใบงานที่ 3

40

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง

หน้า

เฉลยใบงานที่ 4

41

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

43

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

44

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 สัญลักษณ์ของโปรแกรม Flash CS5	1
2 การเข้าสู่การทำงานของโปรแกรม Flash CS5	3
3 การออกจากการทำงานของโปรแกรม Flash CS5	4
4 การสร้างแฟ้มงานใหม่จากหน้าต่างต้อนรับ	5
5 การสร้างแฟ้มงานใหม่จากเมนู File	6
6 การบันทึกแฟ้มงานด้วยคำสั่ง Save As	8
7 การบันทึกแฟ้มงานด้วยคำสั่ง Save	8
8 การเปิดแฟ้มงาน	9
9 การปิดแฟ้มงาน	10
10 ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash CS5	12
11 เมนูบาร์ (Menu Bar) รายการเมนู และลักษณะการใช้งาน	13
12 ส่วนประกอบของสแตจ (Stage)	14
13 การกำหนดขนาดของสแตจ (Stage)	15
14 การย่อ ขยาย ขนาดของสแตจ (Stage)	16
15 ส่วนประกอบของไทม์ไลน์ (Timeline)	17
16 ส่วนประกอบของเลเยอร์ (Layer)	17
17 ส่วนประกอบของเฟรม (Frame)	17
18 การเพิ่มเลเยอร์ (Layer)	18
19 การลบเลเยอร์ (Layer)	19
20 การเปลี่ยนชื่อเลเยอร์ (Layer)	20
21 การจัดลำดับเลเยอร์ (Layer)	21
22 การซ่อนหรือแสดงเลเยอร์ (Layer)	22

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
23 การล๊อคหรือยกเลิกการล๊อคเลเยอร์ (Layer)	23
24 การเข้าการเรียกใช้งานหน้าต่างพาเนล (Panels)	24
25 พาเนล Color	25
26 พาเนล Swatches	25
27 พาเนล Library	25
28 พาเนล Properties	26
29 พาเนล Align	26
30 พาเนล Info	26
31 พาเนล Scene	27
32 เครื่องมือบนทูลบ็อกซ์ (Toolbox)	28
33 เครื่องมือและหน้าที่การใช้งาน	29

คำชี้แจงเกี่ยวกับชุดฝึกทักษะ

ชุดฝึกทักษะการสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้นด้วยโปรแกรม Flash CS5
เล่มที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Flash CS5 ประกอบด้วย

1. คำชี้แจงในการใช้ชุดฝึกทักษะสำหรับครู
2. คำชี้แจงในการใช้ชุดฝึกทักษะสำหรับนักเรียน
3. สารสำคัญ / จุดประสงค์การเรียนรู้ / ขอบข่ายเนื้อหา
4. แผนภูมิแสดงลำดับขั้นตอนการศึกษาชุดฝึกทักษะ
5. แบบทดสอบก่อนเรียน
6. ใบความรู้
7. ใบงาน
8. บทสรุป
9. แบบทดสอบหลังเรียน

ชุดฝึกทักษะ การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้นด้วยโปรแกรม Flash CS5
เล่มที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Flash CS5 ใช้เวลาในการศึกษา
จำนวน 2 ชั่วโมง

คำชี้แจงในการใช้ชุดฝึกทักษะสำหรับครู

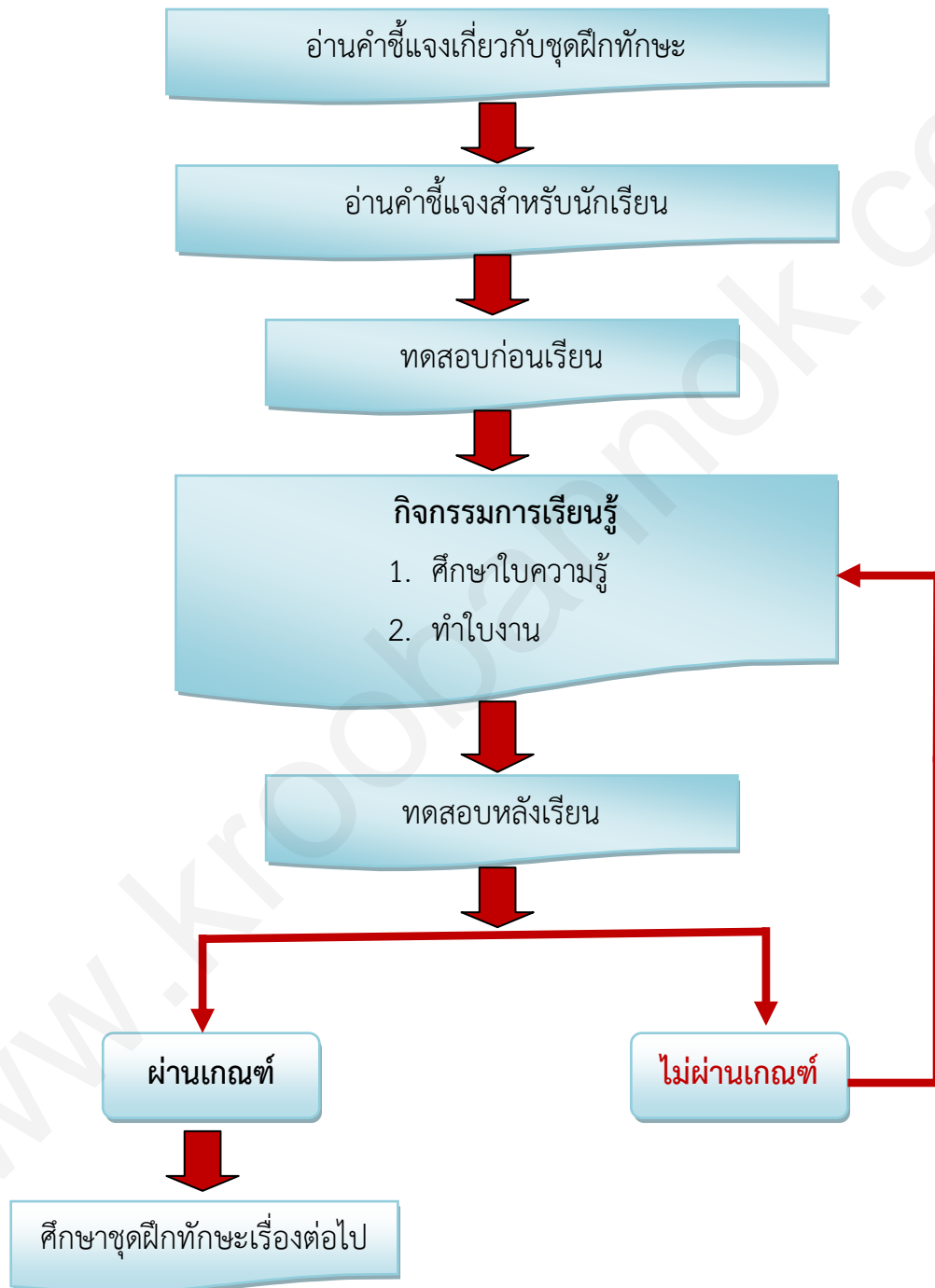
1. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้และชุดฝึกทักษะตลอดจนคำชี้แจงต่าง ๆ ให้เข้าใจอย่างชัดเจน
2. เตรียมชุดฝึกทักษะไว้ให้เรียบร้อย ศึกษาวิธีการวัดผล ประเมินผลและเกณฑ์การวัดผล ประเมินผลให้เข้าใจ
3. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จากนั้นแจ้งผลการประเมินจากการทำแบบทดสอบ ให้นักเรียนทราบ
4. ครูแจกชุดฝึกทักษะแล้วแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ พร้อมกับอธิบายขั้นตอนการใช้ชุดฝึกทักษะให้นักเรียนฟัง
5. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 3 คน แต่ละกลุ่มนั่งประจำเครื่องของกลุ่มตนเองและให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ
6. ครูให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันศึกษาใบความรู้ แล้วทำกิจกรรมตามใบงานที่ 1- 3 เป็นรายบุคคล ส่วนใบงานที่ 4 ให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันศึกษาและปฏิบัติเป็นรายกลุ่ม
7. เมื่อนักเรียนแต่ละคนทำกิจกรรมตามใบงานเสร็จ ให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันเฉลยใบงาน
8. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยกิจกรรมตามใบงาน เสร็จแล้วร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระ จากความรู้ที่ได้ศึกษาจากชุดฝึกทักษะ
9. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จแล้วร่วมกันเฉลยคำตอบ
10. ครูประเมินผลและแจ้งผลการประเมินใบงานและแบบทดสอบทั้งก่อนเรียน หลังเรียน ให้นักเรียนทราบ
11. นัดหมายนักเรียนในการเรียนครั้งต่อไป

คำชี้แจงในการใช้ชุดฝึกทักษะสำหรับนักเรียน

เมื่อนักเรียนได้รับชุดฝึกทักษะแล้ว ให้นักเรียนปฏิบัติดังนี้

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
2. นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นตอนการใช้ชุดฝึกทักษะตามคำชี้แจงของครู
3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ให้สมาชิกในกลุ่มแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ
4. นักเรียนในกลุ่มช่วยกันศึกษาใบความรู้ และทำกิจกรรมตามใบงานที่ 1 – 3
เป็นรายบุคคล ส่วนใบงานที่ 4 ให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันศึกษาและปฏิบัติเป็นรายกลุ่ม
5. เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มทำใบงานเสร็จแล้ว ให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มร่วมกันเฉลยใบงาน
6. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยกิจกรรมตามใบงาน เสร็จแล้วร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระ
จากใบความรู้ที่ได้ศึกษาจากชุดฝึกทักษะ
7. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนและเฉลยคำตอบร่วมกันกับครู
8. รับทราบผลการประเมินแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และผลการประเมินใบงาน
9. รับทราบการนัดหมายในการเรียนครั้งต่อไป

แผนภูมิแสดงลำดับขั้นตอนการศึกษาชุดฝึกทักษะ



สาระสำคัญ/ จุดประสงค์การเรียนรู้ / ขอบข่ายเนื้อหา

สาระสำคัญ

โปรแกรม Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างงานมัลติมีเดีย ซึ่งได้รับความนิยมในด้านการงานเกี่ยวกับภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหวและภาพยนตร์ เป็นโปรแกรมที่สามารถทำงานได้หลากหลาย เช่น ทำเว็บไซต์ นำเสนองาน สร้างเกม ทำป้ายโฆษณา บนหน้าเว็บไซต์ การ์ตูนแอนิเมชัน และการทำงานที่มีลักษณะโต้ตอบกับผู้ใช้คอมพิวเตอร์

จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อนักเรียนศึกษาชุดฝึกทักษะการสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้นด้วยโปรแกรม Flash CS5 ชุดฝึกทักษะเล่มที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Flash CS5 แล้วสามารถ

1. อธิบายประโยชน์ของโปรแกรม Flash CS5 ได้
2. สามารถเข้าและออกจากการทำงานของโปรแกรม Flash CS5 ได้
3. อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Flash CS5 ได้
4. อธิบายหน้าที่การทำงานของเครื่องมือได้

ขอบข่ายเนื้อหา

1. ประโยชน์ของโปรแกรม Flash CS5
2. การเข้าและออกจากการทำงานโปรแกรม Flash CS5
3. ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash CS5
4. หน้าที่การทำงานของเครื่องมือ

แบบทดสอบก่อนเรียน

คำชี้แจง

ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมาย

กากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ

ข้อสอบ จำนวน 10 ข้อ : 10 คะแนน

ใช้เวลา 15 นาที

1. โปรแกรม Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่ใช้ประโยชน์ด้านใด
 - ก. ใช้คำนวณ
 - ข. ใช้ฟังเพลง
 - ค. ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหว
 - ง. ใช้สร้างงานพิมพ์เอกสาร
2. แฟ้มงานที่สร้างในโปรแกรม Flash CS5 มีนามสกุลอะไร
 - ก. . doc
 - ข. . Crv
 - ค. . Xls
 - ง. . fla
3. การเข้าสู่โปรแกรม Flash CS5 ข้อใดจัดลำดับได้ถูกต้อง
 - ก. Adobe Flash CS5 > All Program > Start
 - ข. Start > Adobe Flash CS5 > All Program
 - ค. All Program > Adobe Flash CS5 > Start
 - ง. Start > All Program > Adobe Master Collection > Adobe Flash CS5

4. พื้นที่สำหรับแสดงผลงานหรือสร้างชิ้นงานเรียกว่าอะไร

- ก. สเตจ
- ข. พาเนล
- ค. ไทม์ไลน์
- ง. ทูลบ็อกซ์




5. การทำงานของไทม์ไลน์ (Timeline) ต้องเกี่ยวข้องกับส่วนใด

- ก. สเตจ , พาเนล
- ข. เลเยอร์ , เฟรม
- ค. แถบเมนู , เฟรม
- ง. แถบเมนู , กล่องเครื่องมือ

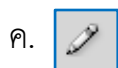
6. เครื่องมือ  ใช้สำหรับทำอะไร

- ก. วาดภาพ
- ข. แปรงระบายสี
- ค. พิมพ์ข้อความ
- ง. วาดรูปทรงเรขาคณิต

7. การปรับแต่งสีของพื้นผิววัตถุจะต้องเลือกใช้เครื่องมืออะไร

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

8. การย่อ ขยาย วัตถุหรือภาพต้องเลือกใช้เครื่องมืออะไร



9. การสร้างแฟ้มงานใหม่ (แฟ้มเปล่า) ใช้คำสั่งอะไร

ก. File > New

ข. File > Save

ค. File > Open

ง. File > Close

10. การเรียกใช้หน้าต่างพาเนล สามารถเปิดใช้งานได้จากเมนูใด

ก. File

ข. View

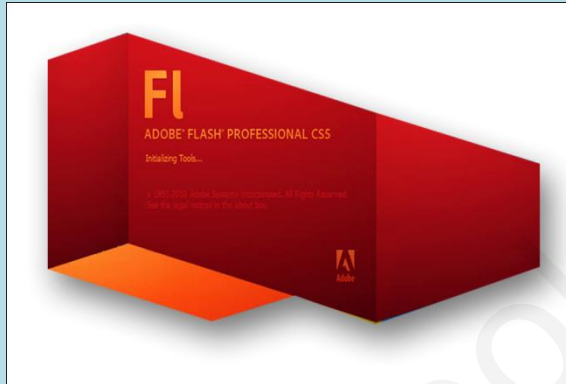
ค. Insert

ง. Window

ใบความรู้ที่ 1

เริ่มต้นรู้จักกับโปรแกรม Flash CS5

โปรแกรม Flash CS5



ภาพที่ 1 ภาพสัญลักษณ์ของโปรแกรม Flash CS5

โปรแกรม Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการสร้างภาพเคลื่อนไหว สร้างการโต้ตอบกับผู้ใช้คอมพิวเตอร์ สร้างงานซึ่งประกอบด้วยภาพ ข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหวหรืองานมัลติมีเดีย เป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยมในการสร้างสื่อโฆษณาบนเว็บไซต์ ภาพยนตร์ สร้างเกม และการนำเสนอข้อมูล

งานหลักของโปรแกรม Flash CS5 ก็คือ สร้างภาพเคลื่อนไหว โดยผู้ใช้สามารถเรียกใช้เครื่องมือในโปรแกรมวาดภาพขึ้นเอง หรือนำภาพจากโปรแกรมอื่นเข้ามาใช้งานก็ได้ นามสกุลของแฟ้มงานที่สร้างขึ้นในโปรแกรม มี 2 นามสกุลหลัก ดังนี้

1. นามสกุล .fla คือ แฟ้มที่เกิดจากการสั่งบันทึกชิ้นงานในโปรแกรม ซึ่งสามารถเปิดแฟ้มนี้ในโปรแกรม เพื่อทำการแก้ไขชิ้นงาน มีสัญลักษณ์ของแฟ้มเป็นดังนี้



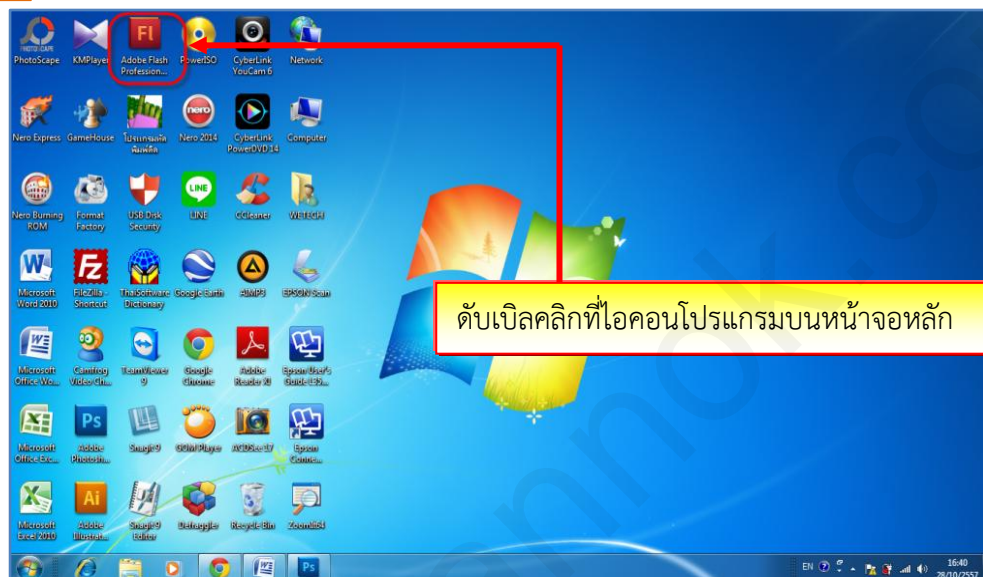
2. นามสกุล .swf คือ เป็นแฟ้มที่สมบูรณ์แล้ว เมื่อเปิดแฟ้มจะแสดงผลได้ทันที แฟ้มชนิดนี้ไว้สำหรับชมผลงาน ไม่สามารถแก้ไขปรับปรุงชิ้นงานในแฟ้มได้ มีสัญลักษณ์ของแฟ้มเป็นดังนี้



การเข้าสู่การทำงานของโปรแกรม Flash CS5

การเข้าสู่การทำงานของโปรแกรม Flash CS5 สามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

วิธีที่ 1

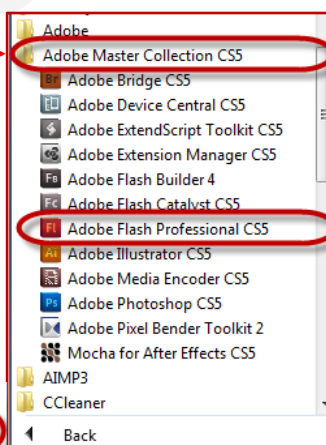


วิธีที่ 2

3. เลื่อนไปที่ Adobe Master Collection CS5

2. เลื่อนไปที่ All Programs

1. คลิกปุ่ม Start



4. คลิก Adobe Flash Professional CS5

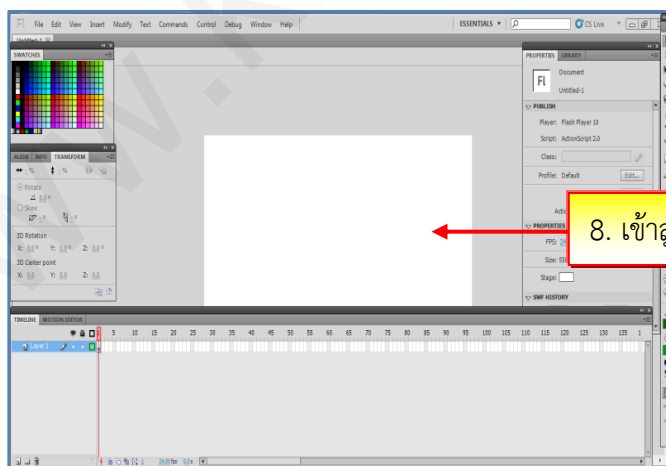


5. รวบรวมโปรแกรมทำงานสักครู่



6. เข้าสู่หน้าต่างต้อนรับ

7. คลิกเลือก ActionScript 2.0
เป็นการสร้างแฟ้มใหม่โดยผู้ใช้
สร้างรูปแบบเองทั้งหมด เลือกใช้
ภาษาในการเขียนโปรแกรมควบคุม
การทำงานเป็น ActionScript
รุ่น 2.0



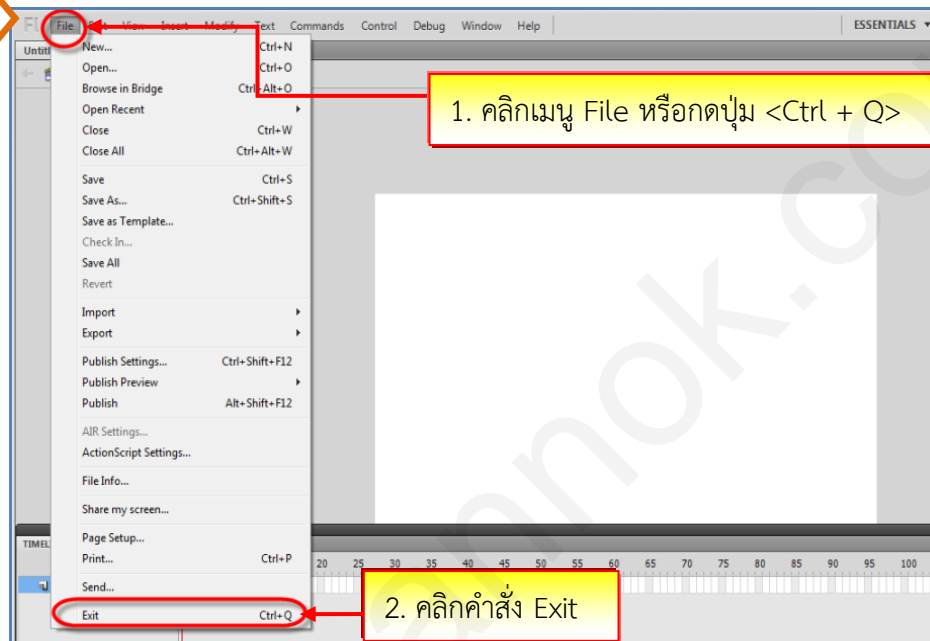
8. เข้าสู่หน้าต่างโปรแกรม Flash CS5

ภาพที่ 2 การเข้าสู่การทำงานของโปรแกรม Flash CS5

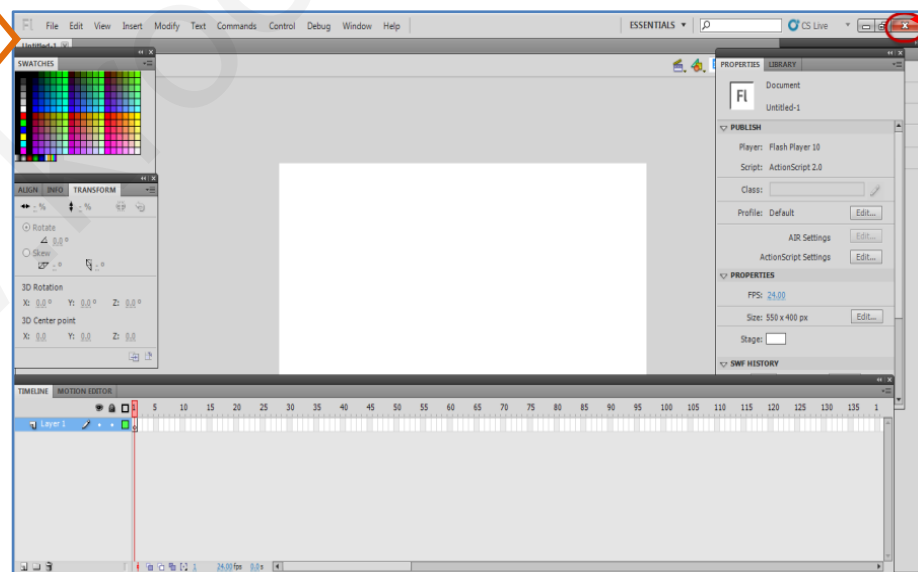
การออกจากโปรแกรม

การออกจากโปรแกรม Flash CS5 สามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

วิธีที่ 1



วิธีที่ 2

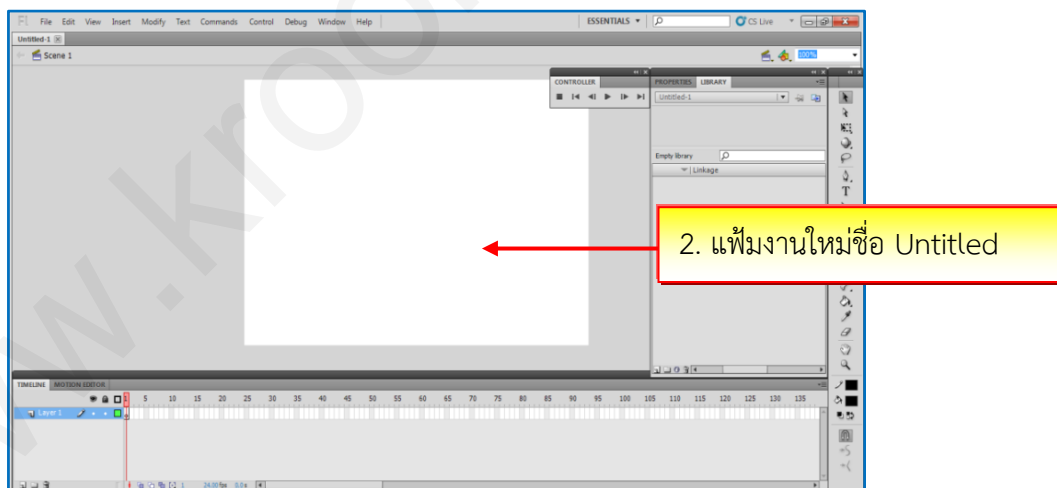
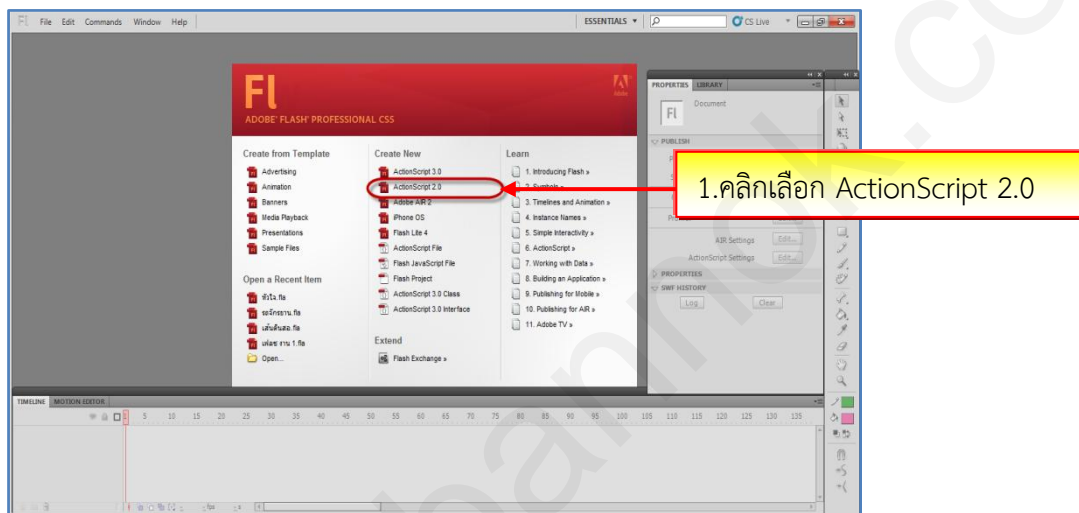


ภาพที่ 3 การออกจากการทำงานของโปรแกรม Flash CS5

การสร้างแฟ้มงานใหม่

การสร้างแฟ้มงานใหม่ จะต้องทำการกำหนดค่าและคุณสมบัติของแฟ้มงานที่ต้องการ เพื่อให้ได้งานที่ตรงกับวัตถุประสงค์การนำไปใช้ การสร้างแฟ้มงานใหม่ทำได้ 2 วิธี ดังนี้

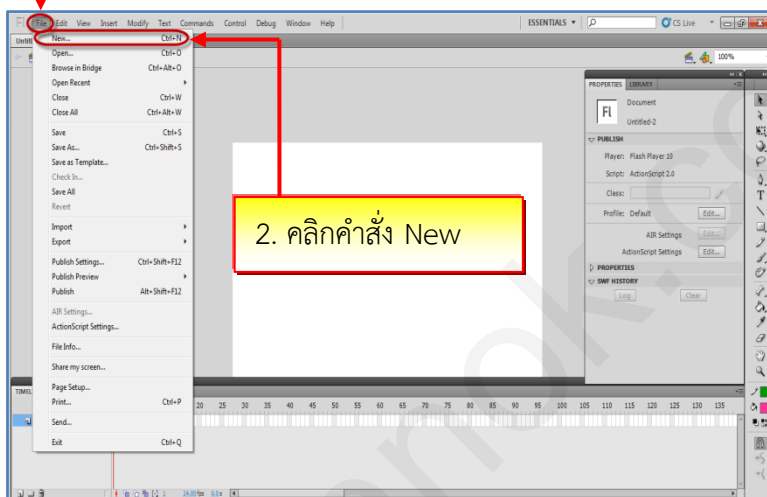
วิธีที่ 1 การสร้างจากหน้าต่างต้อนรับ ตามขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 4 การสร้างแฟ้มงานใหม่จากหน้าต่างต้อนรับ

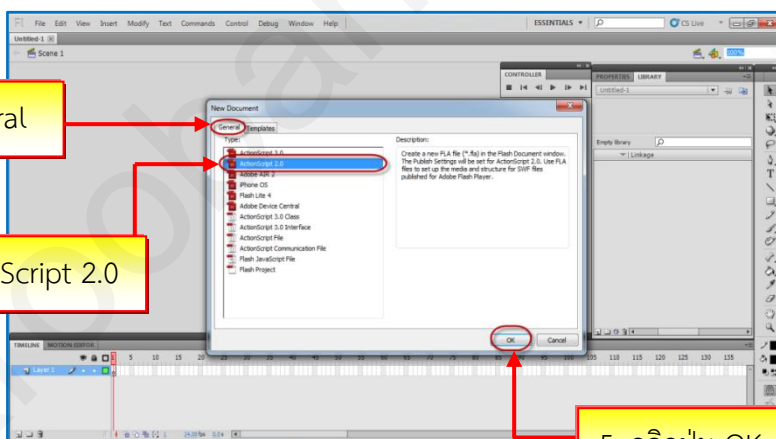
วิธีที่ 2 สร้างจากเมนู File ตามขั้นตอนดังนี้

1. คลิกเมนู File หรือกดปุ่ม <Ctrl + N>



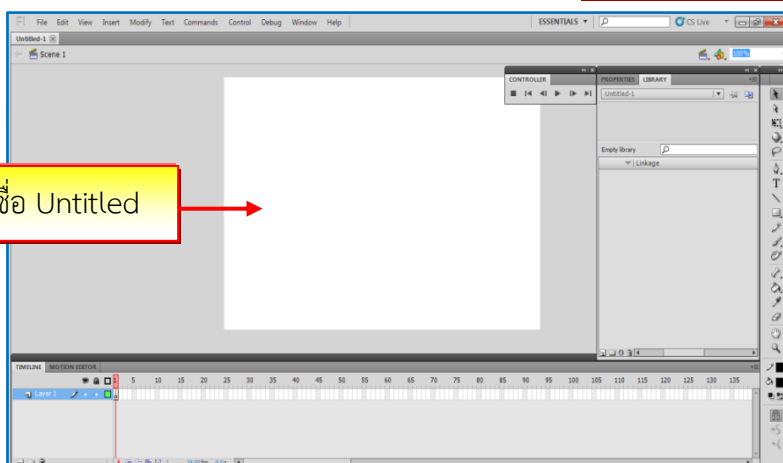
3. คลิกแท็บ General

4. คลิก ActionScript 2.0



5. คลิกปุ่ม OK

6. ได้แฟ้มงานใหม่ชื่อ Untitled



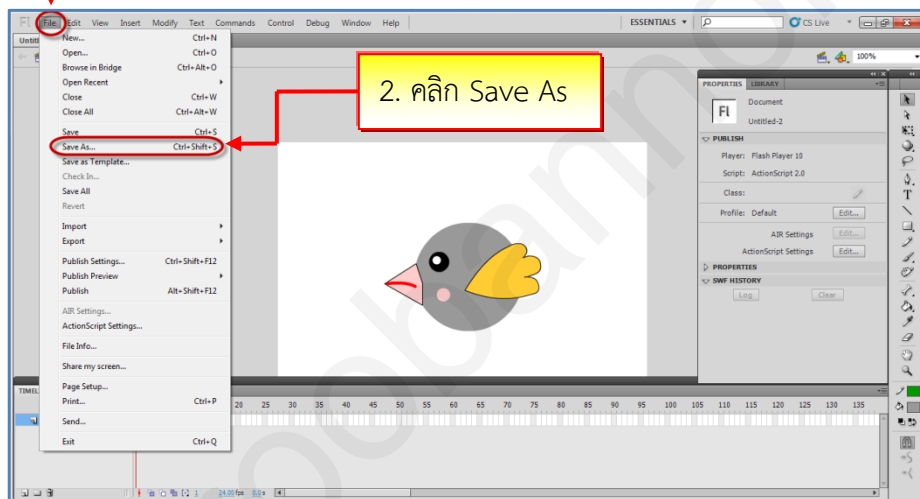
ภาพที่ 5 การสร้างแฟ้มงานใหม่จากเมนู File

การบันทึกแฟ้มงาน

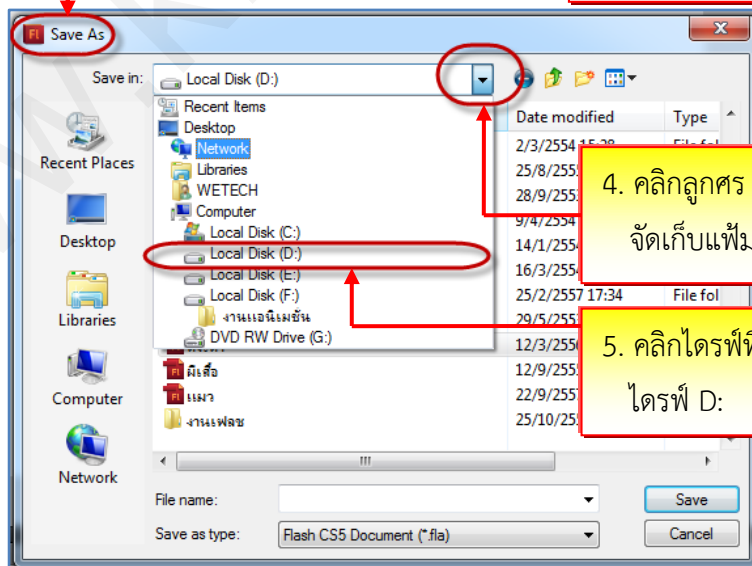
เมื่อทำการสร้างงาน ทุกครั้งจะต้องทำการบันทึกเพื่อจัดเก็บแฟ้มงานไว้ใช้ในครั้งต่อไป คำสั่งที่ใช้ในการบันทึกแฟ้มงานมีหลายคำสั่ง ขอนำเสนอเพียง 2 คำสั่งเท่านั้น นามสกุลที่ได้จะเป็นนามสกุล .fla ดังนี้

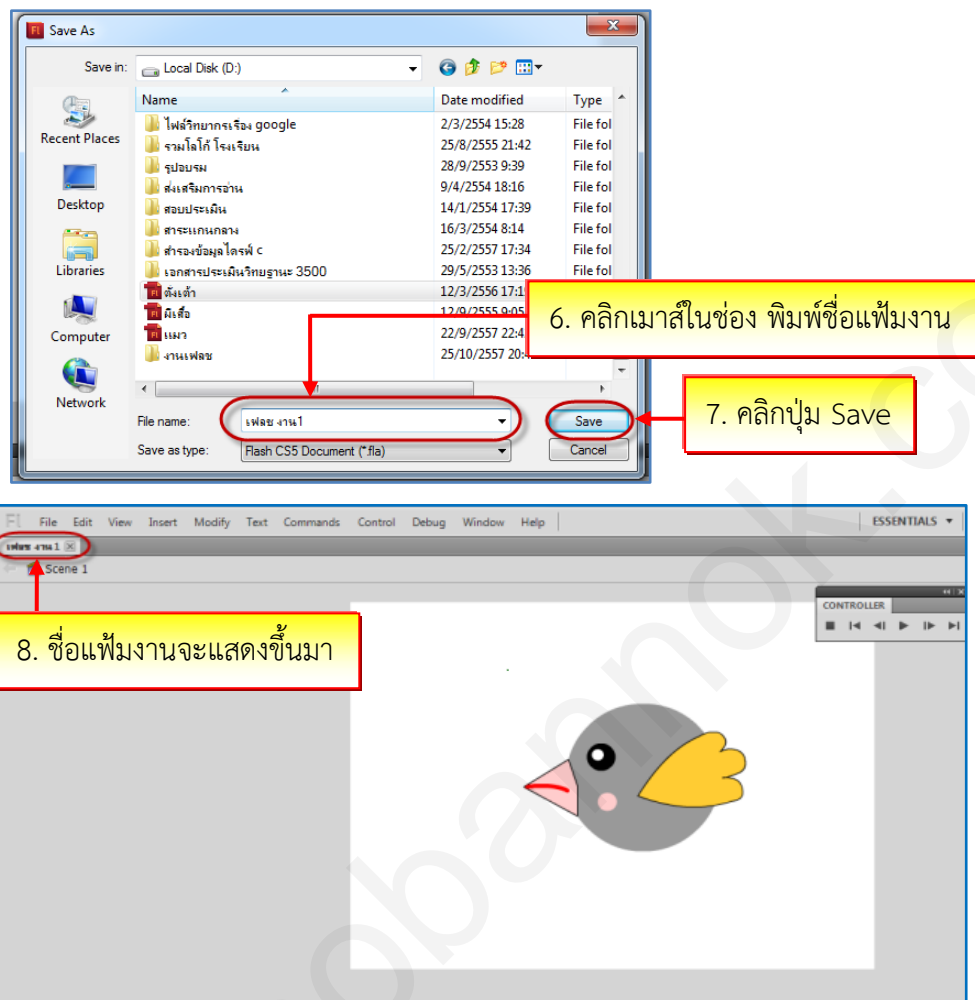
วิธีที่ 1 คำสั่งบันทึก (Save As) เป็นคำสั่งใช้สำหรับทำการบันทึกและตั้งชื่อใหม่ให้กับแฟ้มงาน หรือต้องการเปลี่ยนชนิดของแฟ้มงานที่บันทึกไว้ ตามขั้นตอนดังนี้

1. คลิกเมนู File หรือกดปุ่ม <Ctrl + Shift + S>



3. หน้าต่าง Save As จะแสดงขึ้นมา

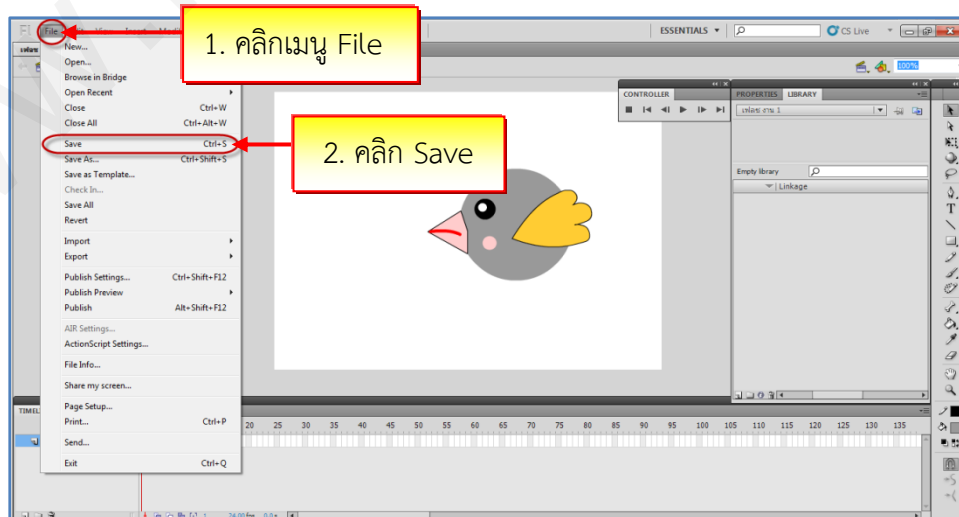




ภาพที่ 6 การบันทึกแฟ้มงานด้วยคำสั่ง Save As

วิธีที่ 2

คำสั่งบันทึก (Save) หรือกดปุ่ม <Ctrl + S> ใช้สำหรับบันทึกแฟ้มลงในชื่อเดิมที่บันทึกไว้ มีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 7 การบันทึกแฟ้มงานด้วยคำสั่ง Save

การเปิดแฟ้มงาน

การเปิดแฟ้มงาน นามสกุล .fla ที่สร้างไว้เพื่อมาแก้ไขในภายหลัง สามารถทำได้ ดังนี้

1. คลิกเมนู File หรือกดปุ่ม <Ctrl + O>

2. คลิกคำสั่ง Open

3. แสดงหน้าต่าง Open

4. คลิกเลือกไดรฟ์ที่จัดเก็บแฟ้มงาน
ในที่นี้เลือกไดรฟ์ D:

5. คลิกเลือกแฟ้มงานหรือโฟลเดอร์
ที่ต้องการ

6. คลิกปุ่ม Open

7. แฟ้มงานจะถูกเปิดขึ้นมาบนหน้าจอ

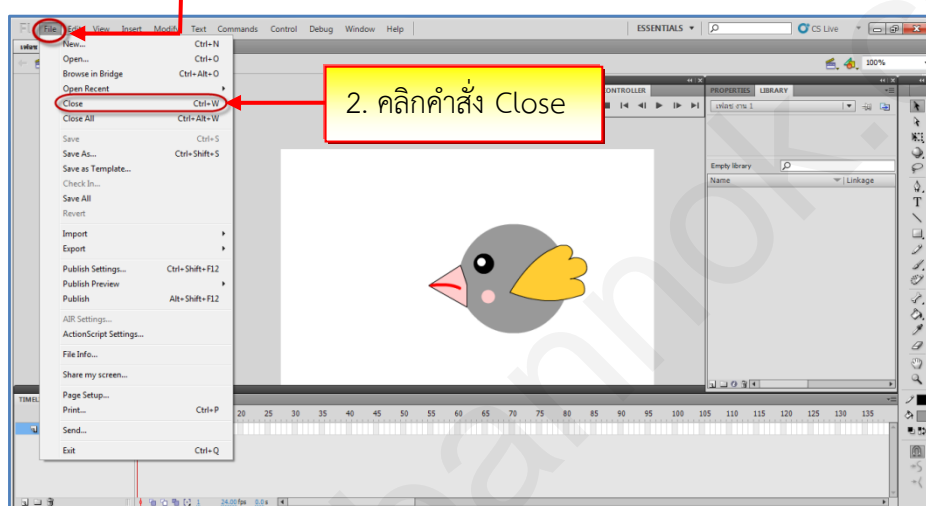
ภาพที่ 8 การเปิดแฟ้มงาน

การปิดแฟ้มงาน

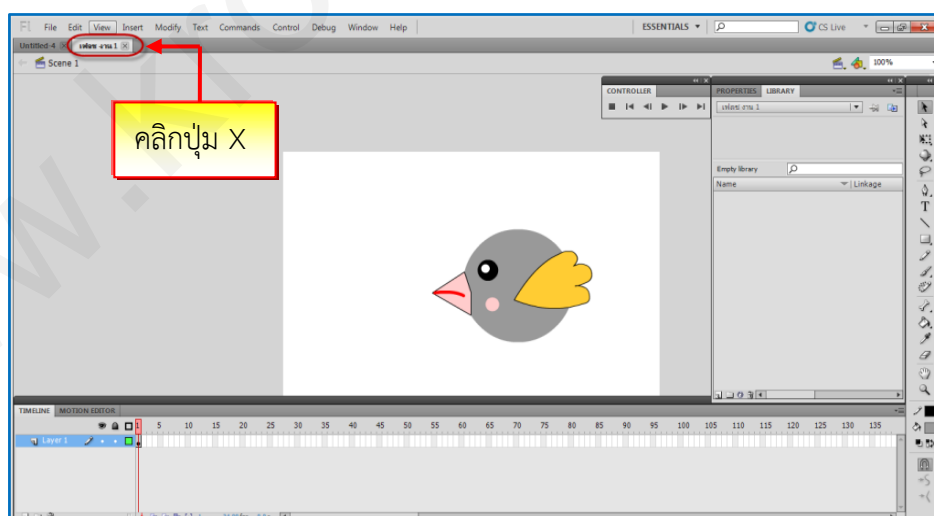
การปิดแฟ้มงาน เป็นคำสั่งที่ใช้ในการปิดแฟ้มงานที่เปิดอยู่ สามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

วิธีที่ 1 การปิดจากคำสั่ง Close

1. คลิกเมนู File หรือกดปุ่ม <Ctrl + W>



วิธีที่ 2 การปิดแฟ้มงานที่ปุ่มกากบาท X ด้านบนซ้ายมือของสแตจ (Stage)



ภาพที่ 9 การปิดแฟ้มงาน



ใบงานที่ 1
รู้จักกับโปรแกรม Flash CS5



คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. โปรแกรม Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่ใช้ประโยชน์ในด้านใด

ตอบ.....
.....
.....

2. ให้นักเรียนอธิบายวิธีการเข้าและออกจากการทำงานของโปรแกรม Flash CS5 มาพอเข้าใจ

ตอบ.....
.....
.....
.....

3. แต่งงานในโปรแกรม Flash CS5 มีกี่ชนิด อะไรบ้าง จงอธิบายพอเข้าใจ

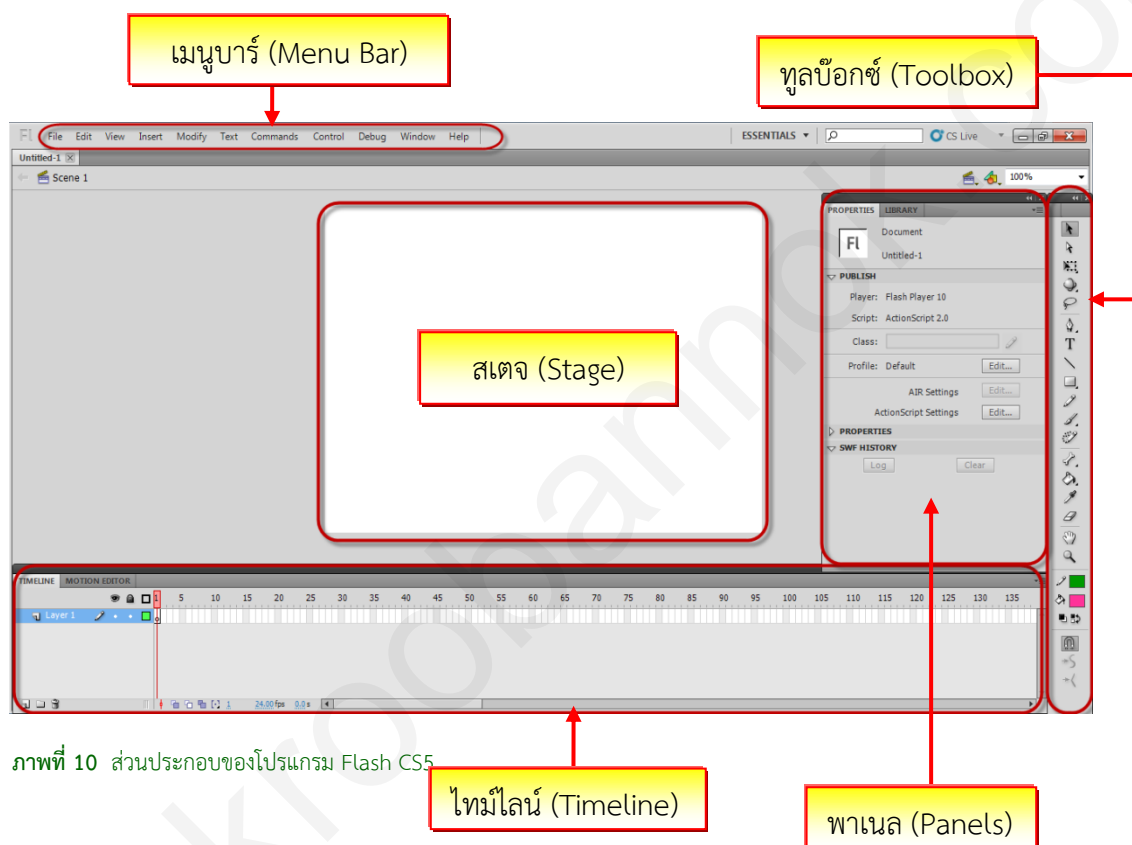
ตอบ.....
.....
.....
.....
.....

ชื่อ - สกุล ชั้น.....เลขที่.....

ใบความรู้ที่ 2

ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash CS5

ก่อนจะเริ่มการทำงานกับโปรแกรม ควรทำความรู้จักกับส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม กันก่อน ซึ่งมีส่วนประกอบ ดังนี้

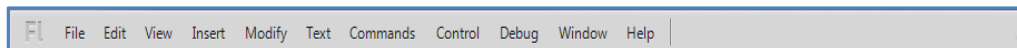


ภาพที่ 10 ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash CS5

1. เมนูบาร์ (Menu Bar) ใช้สำหรับเปิดคำสั่งการทำงานอื่น ๆ
2. ทูลบ็อกซ์ (Toolbox) ใช้สำหรับเลือกเครื่องมือเพื่อสร้าง แก้ไข ตกแต่งชิ้นงาน
3. สเตจ (Stage) เป็นพื้นที่สีขาวตรงกลางหน้าจอใช้สำหรับวางวัตถุ (Object) ที่ต้องการให้แสดงในชิ้นงาน
4. ไทม์ไลน์ (Timeline) ใช้สำหรับสร้างและกำหนดรายละเอียดของการเคลื่อนไหว
5. พาเนล (Panels) หน้าต่างที่รวบรวมเครื่องมือต่าง ๆ สำหรับใช้ในการปรับแต่งวัตถุ (Object)

เมนูบาร์ (Menu Bar)

เมนูบาร์ เป็นชุดคำสั่งที่จัดวางเรียงแยกตามประเภทของคำสั่งเมนูย่อยต่าง ๆ ใช้สำหรับสั่งงานทั้งหมด ประกอบด้วยเมนู ดังนี้

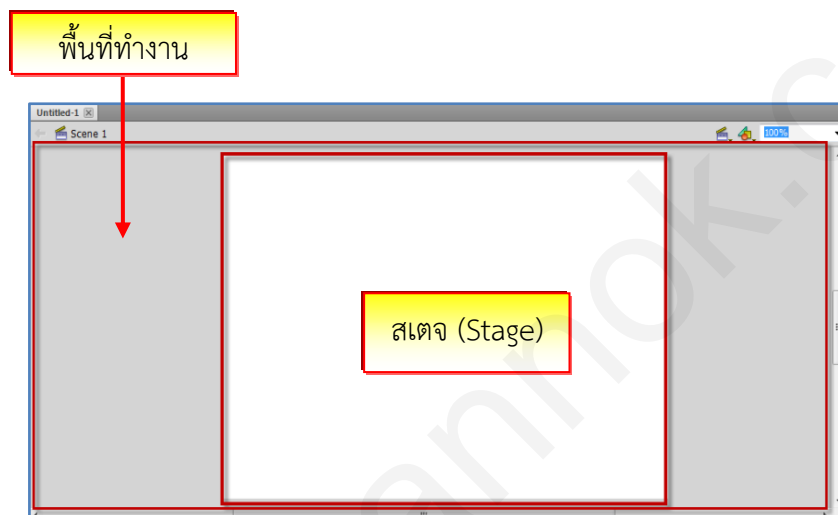


ชื่อเมนู	ลักษณะการใช้งาน
File	เป็นชุดคำสั่งสำหรับการจัดการแฟ้มงาน เช่น การเปิด ปิด บันทึก ปิดโปรแกรม นำแฟ้มอื่น ๆ เข้ามา และการแปลงแฟ้มเพื่อไปเผยแพร่
Edit	เป็นชุดคำสั่งสำหรับการแก้ไข การจัดการวัตถุ (Object) เช่น การตัด คัดลอก วาง รวมทั้งการปรับแต่งค่าเบื้องต้นของโปรแกรม
View	เป็นชุดคำสั่งใช้สำหรับเลือกรูปแบบการแสดงผล เช่น การย่อ ขยาย แสดงไม้บรรทัด เป็นต้น
Insert	เป็นชุดคำสั่งสำหรับการเพิ่มเติมหรือแทรกคำสั่ง เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยในการสร้างภาพเคลื่อนไหว
Modify	เป็นชุดคำสั่งใช้สำหรับปรับแต่งวัตถุ (Object) ให้มีคุณสมบัติใหม่ ๆ
Text	เป็นชุดคำสั่งใช้สำหรับการจัดการข้อความ ตัวอักษร เช่น รูปแบบ ขนาด ระยะห่าง
Commands	ใช้สำหรับการจัดการคำสั่ง (ActionScript) ในรูปแบบต่าง ๆ
Control	เป็นคำสั่งสำหรับควบคุมการแสดงผลงานที่ผู้ใช้สร้างขึ้น
Debug	เป็นคำสั่งสำหรับตรวจสอบความผิดพลาดในการแสดงผลงาน
window	เป็นชุดคำสั่งสำหรับแสดง/ซ่อนเครื่องมือและพาเนล (Panels) หากเครื่องมือหรือพาเนล (Panels) หายไปให้เรียกคืนมาได้จากเมนูนี้
Help	ใช้สำหรับเรียกดูคำอธิบายการใช้คำสั่งต่าง ๆ ในโปรแกรม

ภาพที่ 11 เมนูบาร์ (Menu Bar) รายการเมนู และลักษณะการใช้งาน

สแตจ (Stage)

สแตจ เป็นพื้นที่สีขาวตรงกลางหน้าจอใช้สำหรับวางองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ต้องการให้แสดงผลออกมาทางหน้าจอ สำหรับพื้นที่โดยรอบที่เป็นสีเทา เรียกว่า **พื้นที่ทำงาน** เป็นพื้นที่สำหรับวางองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ไม่ต้องการให้แสดงผลบนสแตจ



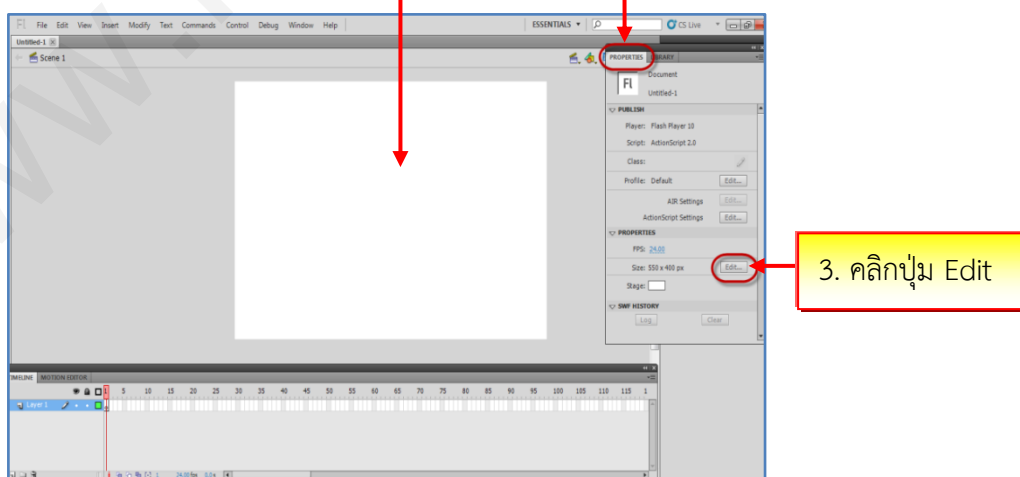
ภาพที่ 12 ส่วนประกอบของสแตจ (Stage)

การตั้งค่าขนาดของสแตจ (Stage)

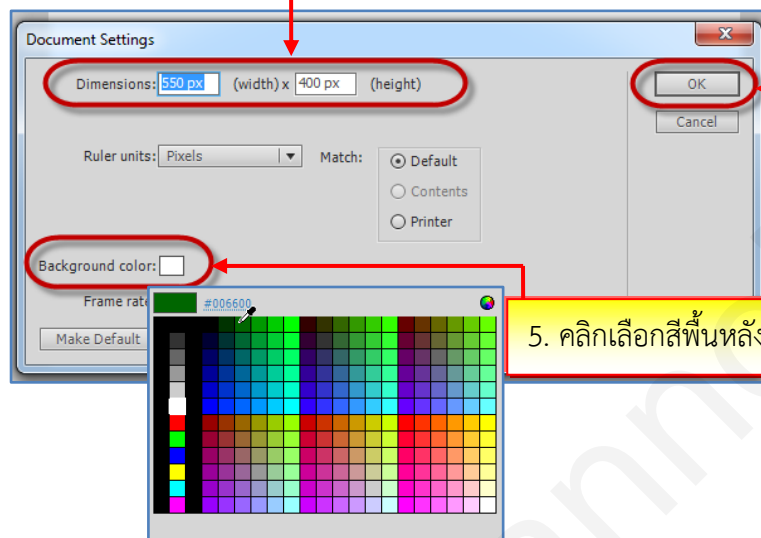
เมื่อเปิดโปรแกรมขึ้นมาก่อนการสร้างชิ้นงาน จะต้องกำหนดขนาดและสีพื้นหลังของสแตจให้เหมาะสมกับชิ้นงานก่อน โดยสามารถกำหนดขนาดของสแตจ ตามขั้นตอนดังนี้

1. คลิกพื้นที่ว่างบนพื้นที่แสดงผลงาน

2. คลิกหน้าต่างพาเนล Properties

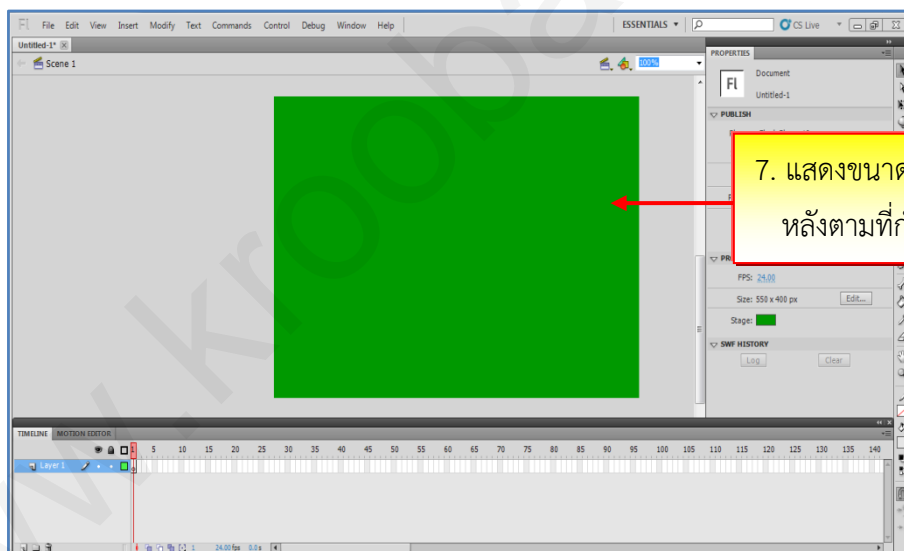


4. พิมพ์ค่ากำหนดขนาดความกว้าง x ความสูง
(ในที่นี้ให้ใช้ค่าเดิมที่โปรแกรมกำหนด 550 x 400)



6. คลิกปุ่ม OK

5. คลิกเลือกสีพื้นหลัง



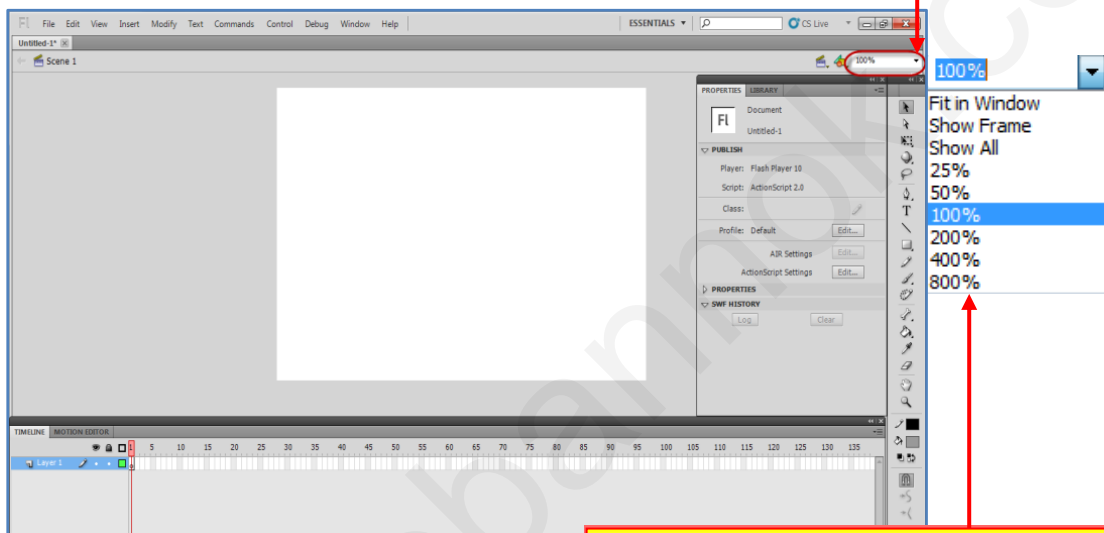
7. แสดงขนาดและสีพื้น
หลังตามที่กำหนดค่าไว้

ภาพที่ 13 การกำหนดขนาดของสแตจ (Stage)

การย่อ/ขยายขนาดของสแตจ (Stage)

การย่อ/ขยายขนาดของสแตจ ควรให้มีขนาดเหมาะสมกับการทำงาน ซึ่งสามารถกำหนดได้ตามขั้นตอนดังนี้

1. คลิกปุ่มลูกศร ในส่วนของ Edit Bar



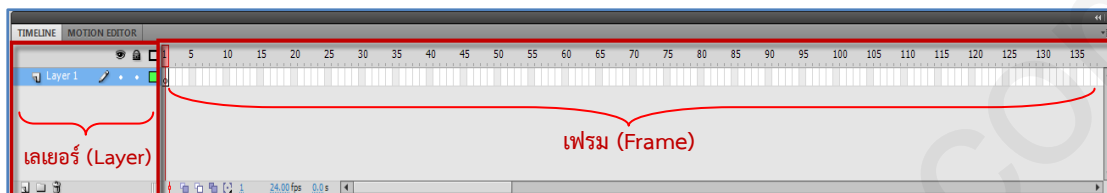
2. คลิกเลือกขนาดการย่อ ขยาย ตามต้องการ

ภาพที่ 14 การย่อ/ขยายขนาดของสแตจ

- Fit in Window แสดงสแตจ ให้พอดีกับหน้าต่างโปรแกรม
- Show Frame แสดงสแตจ ให้พอดีกับหน้าต่างและสามารถเลื่อนไปนอกพื้นที่แสดงผลที่อยู่ไกล ๆ ได้
- Show All แสดงให้เห็นวัตถุทั้งหมด (รวมวัตถุที่วางอยู่นอกพื้นที่แสดงผลงานด้วย)
- 25% - 800% แสดงตามอัตราย่อ/ขยายที่เลือก

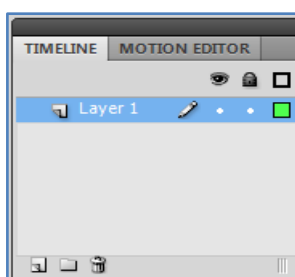
ไทม์ไลน์ (Timeline)

ไทม์ไลน์ เป็นหน้าต่างแสดงเส้นควบคุมเวลาสำหรับการนำเสนอผลงาน ประกอบด้วยส่วนการทำงานเกี่ยวกับเลเยอร์ (Layer) และเฟรม (Frame)



ภาพที่ 15 ส่วนประกอบของไทม์ไลน์ (Timeline)

เลเยอร์ (Layer) เปรียบเสมือนแผ่นใสที่วาดภาพหรือวางวัตถุ (Object) ลงไป เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ เลเยอร์แต่ละแผ่นจะแยกอิสระต่อกันแต่มองเห็นเป็นภาพเดียวกัน สามารถเปลี่ยนตำแหน่งการวางซ้อนทับกันได้ ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้



ภาพที่ 16 ส่วนประกอบของเลเยอร์ (Layer)

- ชั้นของเลเยอร์ เฟรมจะต้องวางบนเลเยอร์
- ใช้สำหรับเพิ่มเลเยอร์ใหม่
- ใช้สำหรับสร้างโฟลเดอร์จัดเก็บเลเยอร์
- ใช้สำหรับลบเลเยอร์ที่ไม่ต้องการ
- ใช้สำหรับซ่อน/แสดงภาพบนเลเยอร์
- ใช้สำหรับล็อกการทำงานของเลเยอร์
- ใช้สำหรับปรับแต่งวัตถุบนเลเยอร์ให้โปร่งใส

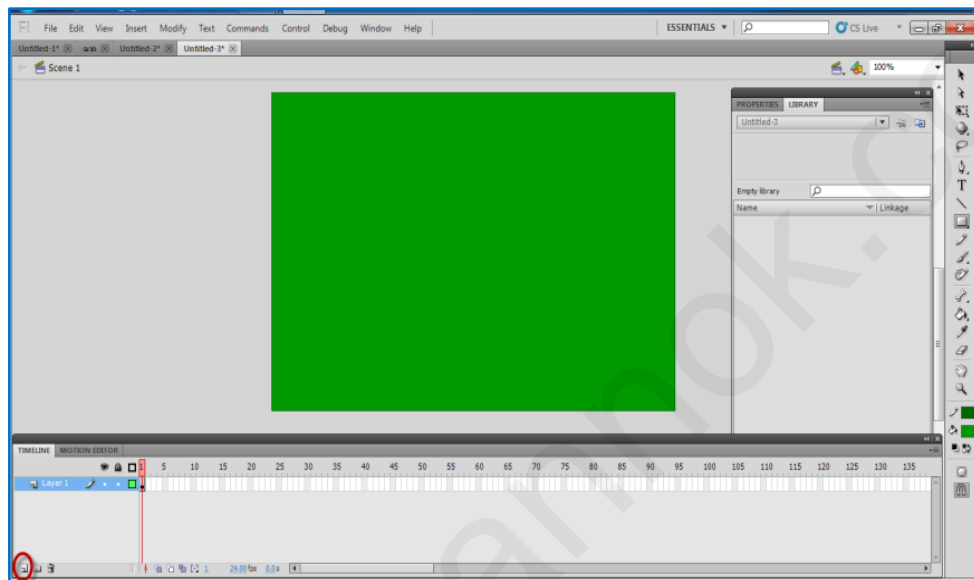
เฟรม (Frame) เป็นช่องตารางเล็ก ๆ ที่วางเรียงกัน และมีแถบบอกจำนวนเฟรมด้านบน รวมทั้งมีเส้นสีแดง เรียกว่า หัวอ่าน (Playhead) หัวอ่านจะวิ่งผ่านแต่ละเฟรมที่อยู่บนไทม์ไลน์ จากนั้น จะแสดงผลเป็นภาพเคลื่อนไหวตามการทำงานของวัตถุ (Object) ที่สร้างไว้



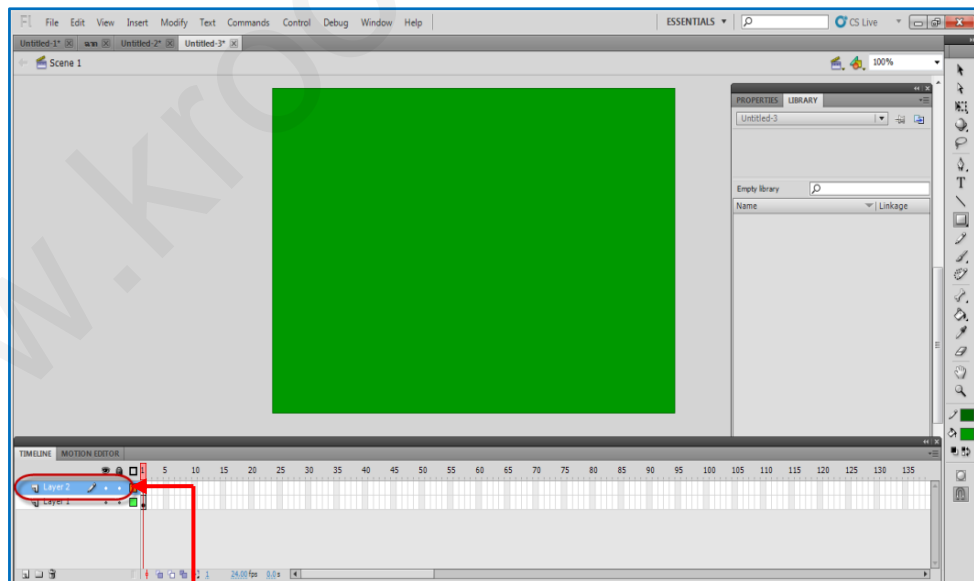
ภาพที่ 17 ส่วนประกอบของเฟรม (Frame)

การเพิ่มเลเยอร์ (Layer)

โดยปกติเมื่อทำการเปิดแฟ้มใหม่ โปรแกรมจะกำหนดให้มีเลเยอร์ แค่ 1 เลเยอร์ เท่านั้น โดยกำหนดชื่อว่า Layer 1 การเพิ่มเลเยอร์ ตามขั้นตอนดังนี้



1. คลิกปุ่มเพิ่มเลเยอร์

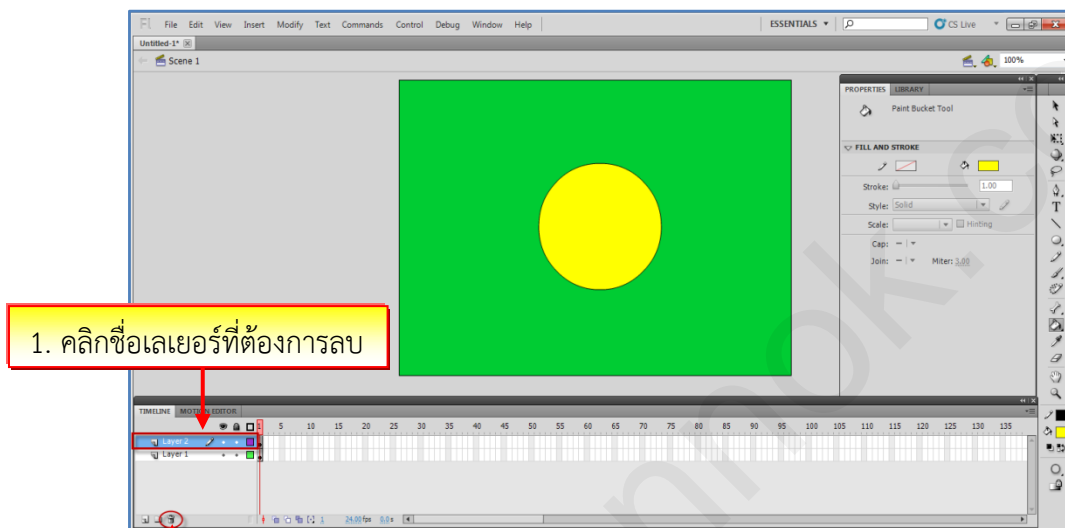


2. ได้เลเยอร์ใหม่เพิ่มขึ้น

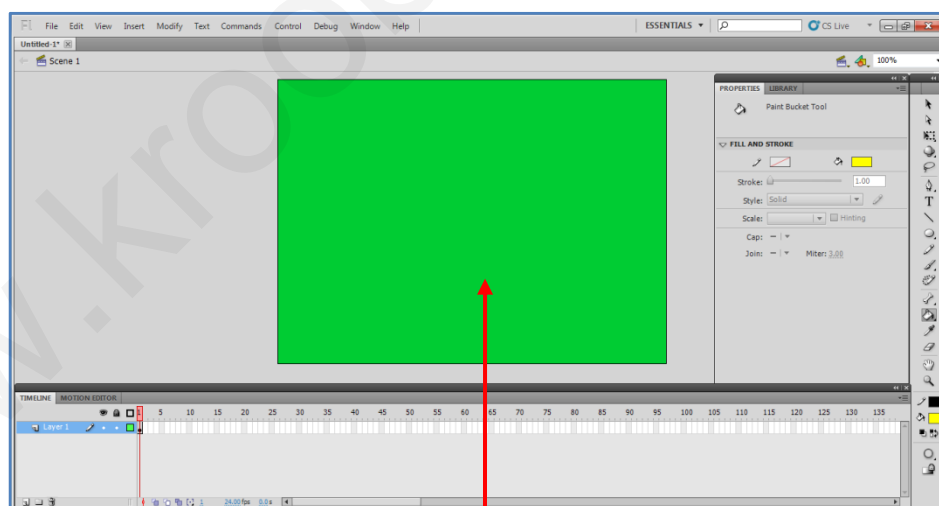
ภาพที่ 18 การเพิ่มเลเยอร์ (Layer)

การลบเลเยอร์ (Layer)

เมื่อเราสร้างเลเยอร์ ขึ้นมาแล้วหากมีเลเยอร์ที่ไม่ต้องการใช้งานให้ทำการลบเลเยอร์นั้นทิ้งไป เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนในขณะที่สร้างงานอยู่ วิธีการลบมีขั้นตอนดังนี้



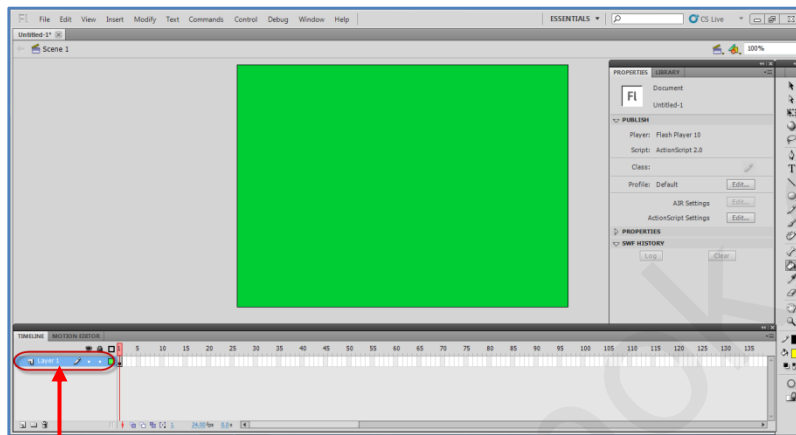
2. คลิกปุ่มลบเลเยอร์



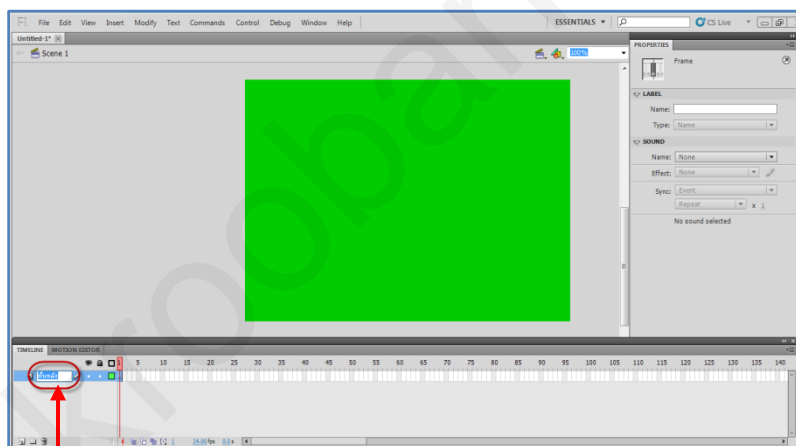
ภาพที่ 19 การลบเลเยอร์ (Layer)

การเปลี่ยนชื่อเลเยอร์ (Layer)

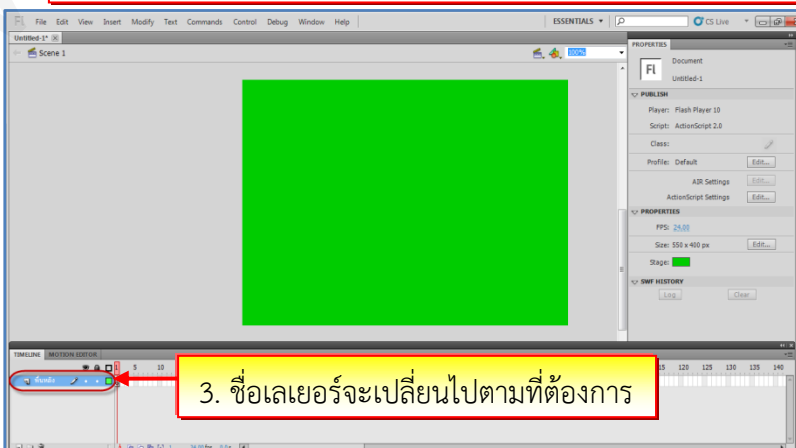
เนื่องจากการเพิ่มเลเยอร์ในโปรแกรมจะกำหนดชื่อมาให้อัตโนมัติ ทำให้บางครั้งผู้ใช้อาจจะสับสน สามารถเปลี่ยนชื่อให้สอดคล้องกับชิ้นงานที่สร้างขึ้น ตามขั้นตอนดังนี้



1. เลือกเลเยอร์ที่ต้องการเปลี่ยนชื่อ โดยการดับเบิลคลิก



2. พิมพ์ชื่อเลเยอร์ที่ต้องการ เช่น พื้นหลัง จากนั้นกดปุ่ม Enter

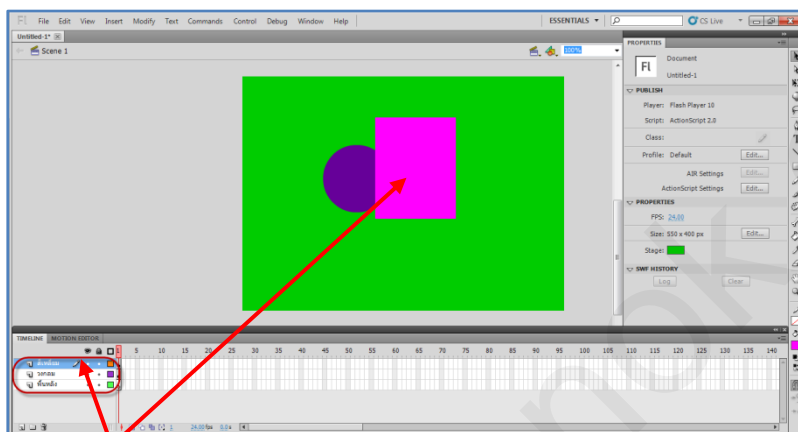


3. ชื่อเลเยอร์จะเปลี่ยนไปตามที่ต้องการ

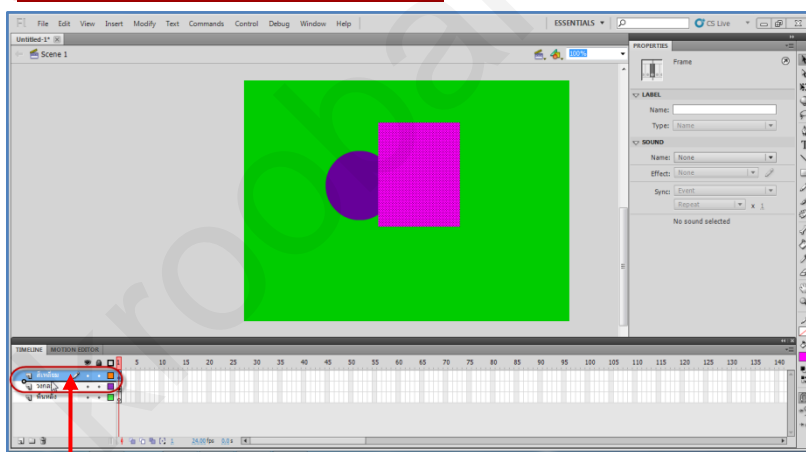
ภาพที่ 20 การเปลี่ยนชื่อเลเยอร์ (Layer)

การจัดลำดับเลเยอร์ (Layer)

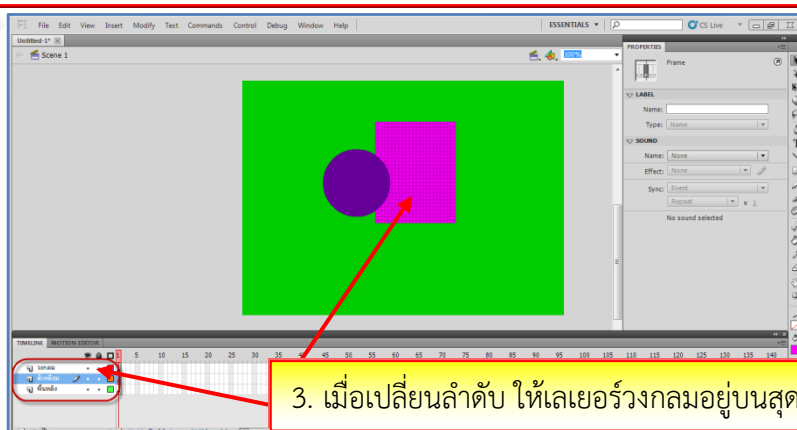
บางครั้งการสร้างเลเยอร์ขึ้นงาน อาจจะมีการจัดเลเยอร์ไม่เป็นระเบียบ หรือต้องการให้เลเยอร์ใดอยู่ก่อนหรือหลัง ซึ่งโดยปกติแล้วเลเยอร์จะเรียงลำดับจากล่างขึ้นบน แต่สามารถปรับเปลี่ยนตำแหน่งของเลเยอร์ได้ ตามขั้นตอนต่อไปนี้



1. เลเยอร์สีเหลี่ยมอยู่ลำดับบนสุด



2. วางเมาส์ตรงเลเยอร์สีเหลี่ยม คลิกเมาส์ค้างไว้ ลากเลเยอร์สีเหลี่ยมวางล่างเลเยอร์วงกลม

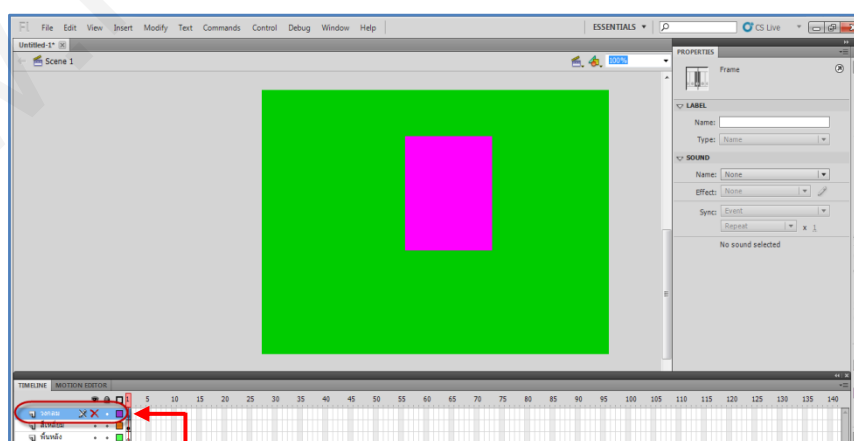
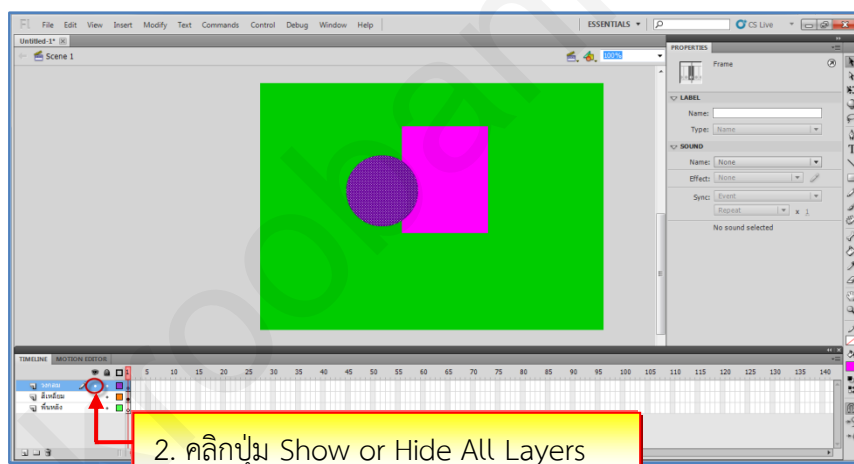
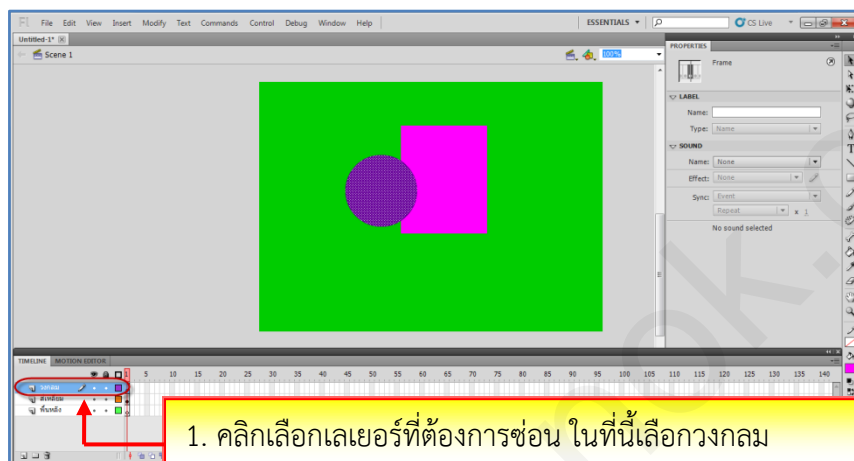


3. เมื่อเปลี่ยนลำดับ ให้เลเยอร์วงกลมอยู่บนสุด

ภาพที่ 21 การจัดลำดับเลเยอร์ (Layer)

การซ่อน/แสดงเลเยอร์ (Layer)

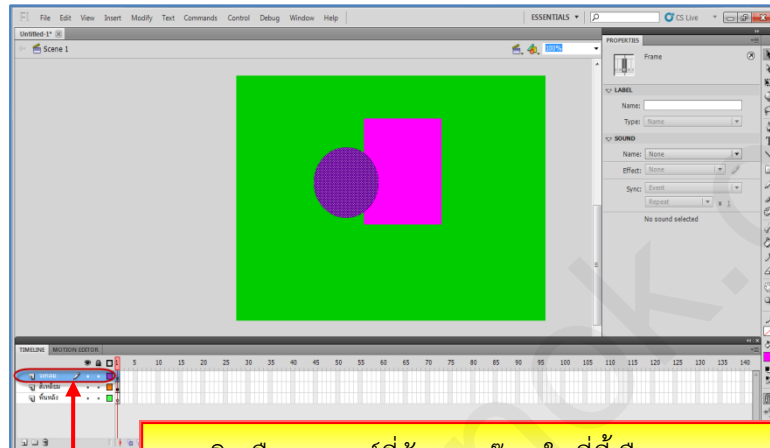
เมื่อมีการสร้างเลเยอร์หลาย ๆ เลเยอร์จะเห็นว่าทำงานไม่สะดวก บางครั้งเลเยอร์ที่ยังไม่ต้องการทำงานชิ้นงานในเลเยอร์นั้นมาบังชิ้นงานที่ต้องการเปลี่ยนแปลงอยู่ สามารถซ่อนเลเยอร์ที่ยังไม่ต้องการทำงานได้ ตามขั้นตอนดังนี้



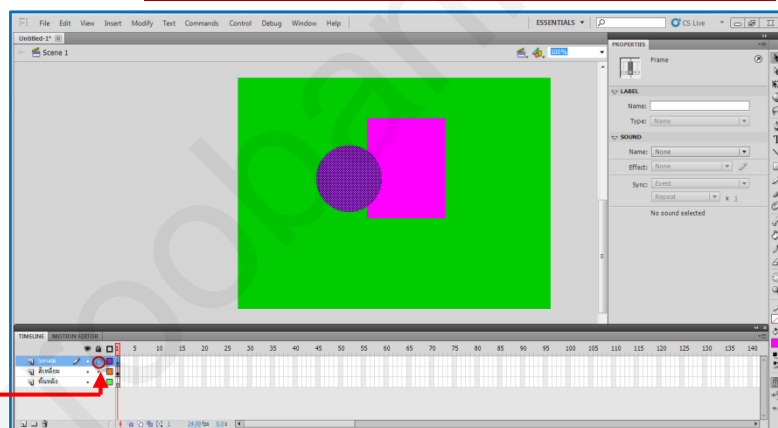
ภาพที่ 22 การซ่อน/แสดงเลเยอร์ (Layer)

การล็อค/ยกเลิกการล็อคเลเยอร์ (Layer)

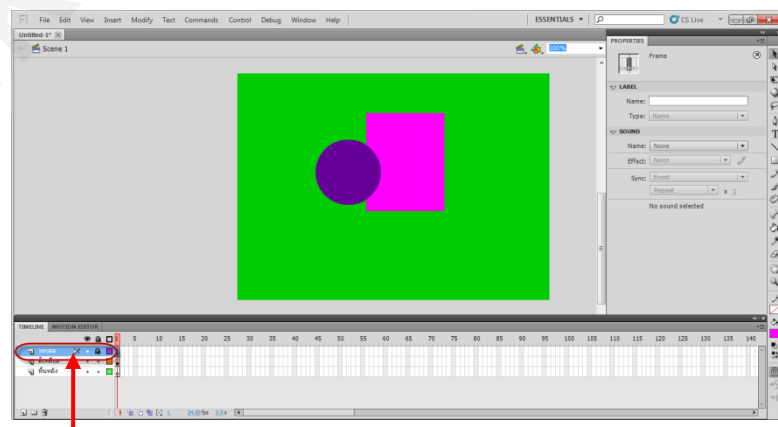
เมื่อสร้างเลเยอร์ไประยะหนึ่งพบว่า ชิ้นงานประกอบไปด้วยหลาย ๆ เลเยอร์และเลเยอร์เหล่านั้นได้แก้ไขเสร็จสมบูรณ์แล้ว จึงจำเป็นต้องป้องกันการแก้ไข หรือล็อคเพื่อให้การทำงานสะดวกขึ้นตามขั้นตอนดังนี้



1. คลิกเลือกเลเยอร์ที่ต้องการล็อค ในที่นี้เลือกวงกลม



2. คลิกปุ่มล็อค



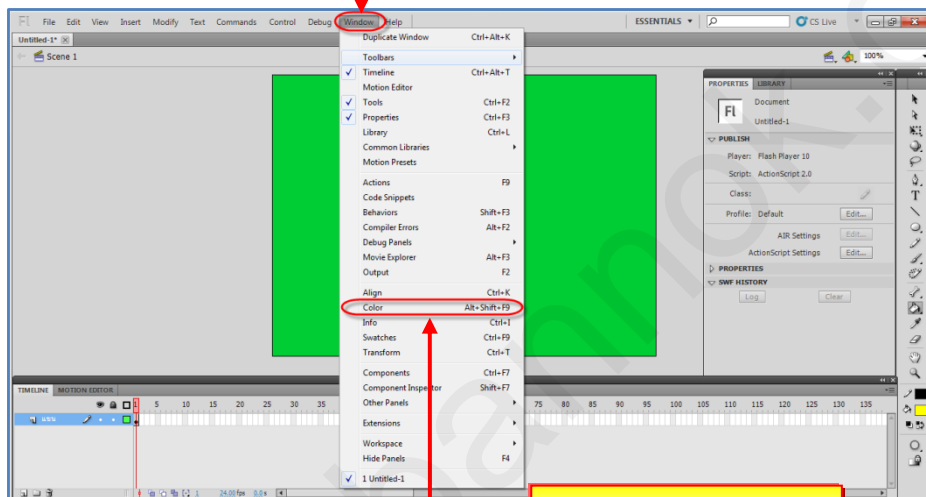
3. เลเยอร์ที่ถูกล็อค/การยกเลิกคลิกที่ปุ่มล็อค สลับการทำงานไปมา

ภาพที่ 23 การล็อค/ยกเลิกการล็อคเลเยอร์ (Layer)

พาเนล (Panels)

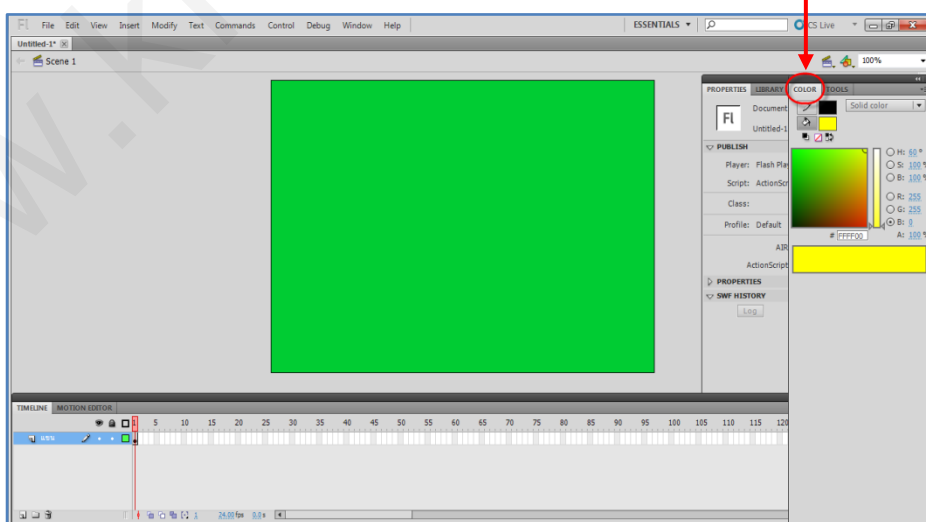
พาเนล เป็นหน้าต่างย่อย ๆ สำหรับปรับแต่งส่วนต่าง ๆ ของวัตถุ (Object) ที่สร้างขึ้น การเรียกใช้พาเนล คลิกที่เมนู Window จากนั้นเลือกพาเนลที่ต้องการ สามารถยุบและขยายหน้าต่างเพื่อให้ใช้พื้นที่ได้สะดวก การเรียกใช้พาเนลที่สำคัญมี ดังนี้

1. คลิกเมนู window

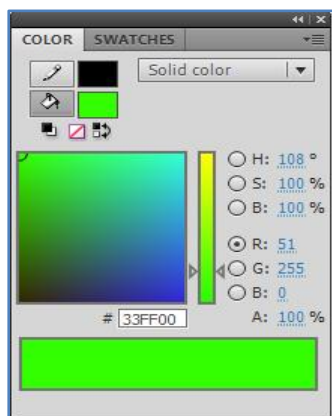


2. คลิกพาเนลที่ต้องการ

3. พาเนลจะแสดงให้เห็นบนหน้าจอ



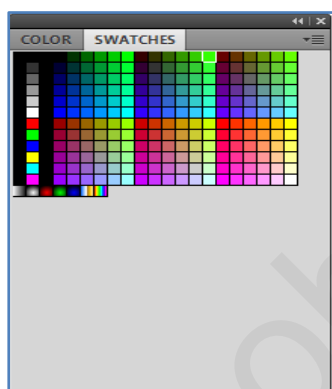
ภาพที่ 24 การเรียกใช้งานหน้าต่างพาเนล (Panels)



ภาพที่ 25 พาเนล Color

พาเนล Color

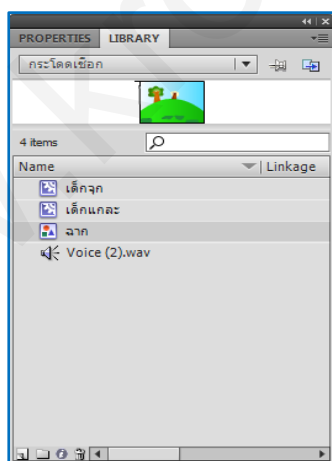
เป็นหน้าต่างช่วยในการผสมสีเอง การเปิดใช้งาน คลิกเมนู Window > Color หรือกดปุ่ม <Alt + Shift + F9> บนแป้นพิมพ์



ภาพที่ 26 พาเนล Swatches

พาเนล Swatches

เป็นหน้าต่างที่จัดเรียงสีไว้และทำการไล่สี ทำให้สามารถเลือกสีมาใช้ได้ง่ายขึ้น การเปิดใช้งาน คลิก เมนู Window > Swatches หรือกดปุ่ม <Ctrl + F9> บนแป้นพิมพ์



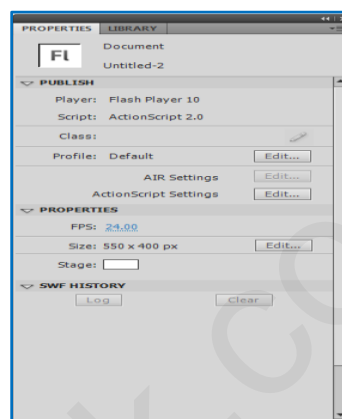
ภาพที่ 27 พาเนล Library

พาเนล Library

เป็นพาเนล มีไว้สำหรับจัดเก็บองค์ประกอบในการสร้างงาน เช่น ซิมโบล ภาพ แฟ้มวิดีโอ เสียง ซึ่งสามารถจัดเก็บองค์ประกอบเหล่านี้ไว้อย่างเป็นระเบียบในโฟลเดอร์นี้ เปรียบเสมือนห้องสมุดเก็บงาน การเปิดใช้งาน คลิกเมนู Window > Library หรือกดปุ่ม <Ctrl + L> บนแป้นพิมพ์

พาเนล Properties

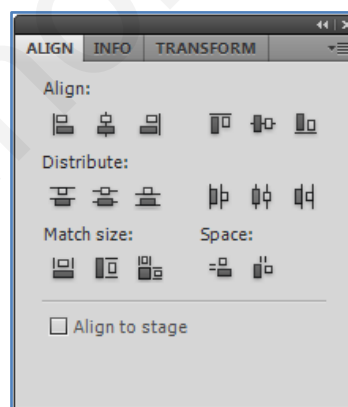
เป็นพาเนล ใช้สำหรับกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ของชิ้นงานหรือวัตถุที่คลิกเลือก ซึ่งเราสามารถปรับแต่งคุณสมบัติของชิ้นงาน ทั้งนี้รายละเอียดในพาเนลจะเปลี่ยนไปตามวัตถุที่เราคลิกเลือก การเปิดใช้งานคลิกเมนู Window > Properties หรือกดปุ่ม <Ctrl + F3> บนแป้นพิมพ์



ภาพที่ 28 พาเนล Properties

พาเนล Align

เป็นพาเนล สำหรับจัดเรียงวัตถุให้เรียบอยู่ในแนวเดียวกันในรูปแบบต่าง ๆ การเปิดใช้งานคลิกเมนู Window > Align หรือกดปุ่ม <Ctrl + K> บนแป้นพิมพ์

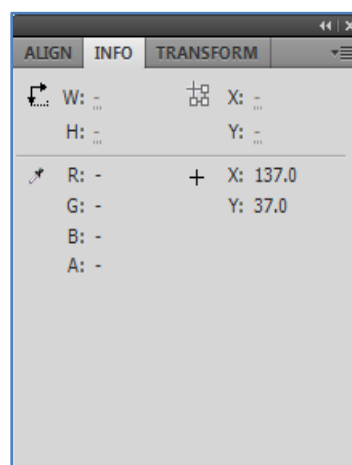


ภาพที่ 29 พาเนล Align

พาเนล Info

เป็นพาเนล ใช้สำหรับแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับวัตถุหรือภาพที่กำลังทำงานอยู่ การเปิดใช้งานคลิกเมนู Window > Info หรือกดปุ่ม <Ctrl + I> บนแป้นพิมพ์ ค่าต่าง ๆ ที่ปรากฏ มีความหมายดังนี้

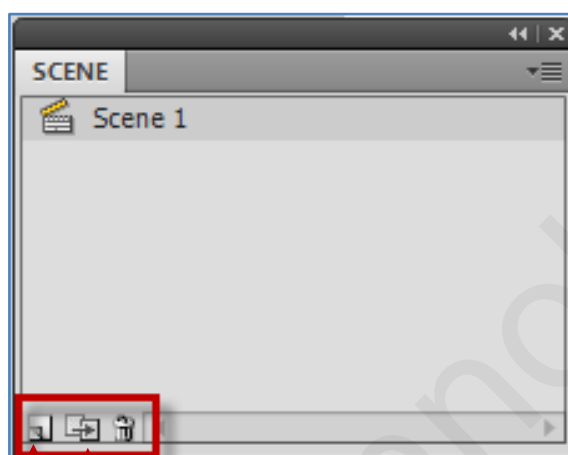
- W แสดงความกว้างของวัตถุ
- H แสดงความสูง
- X แสดงตำแหน่งของวัตถุในแกน X
- Y แสดงตำแหน่งของวัตถุในแกน Y



ภาพที่ 30 พาเนล Info

พาเนล Scene

เป็นพาเนล ใช้สำหรับจัดการเรื่องฉาก เช่น สลับฉากหรือเปลี่ยนฉากการทำงานเหมือนกับ
การเปลี่ยนฉากในภาพยนตร์ การเปิดใช้งาน คลิกเมนู Window > Other Panels > Scene



ภาพที่ 31 พาเนล Scene

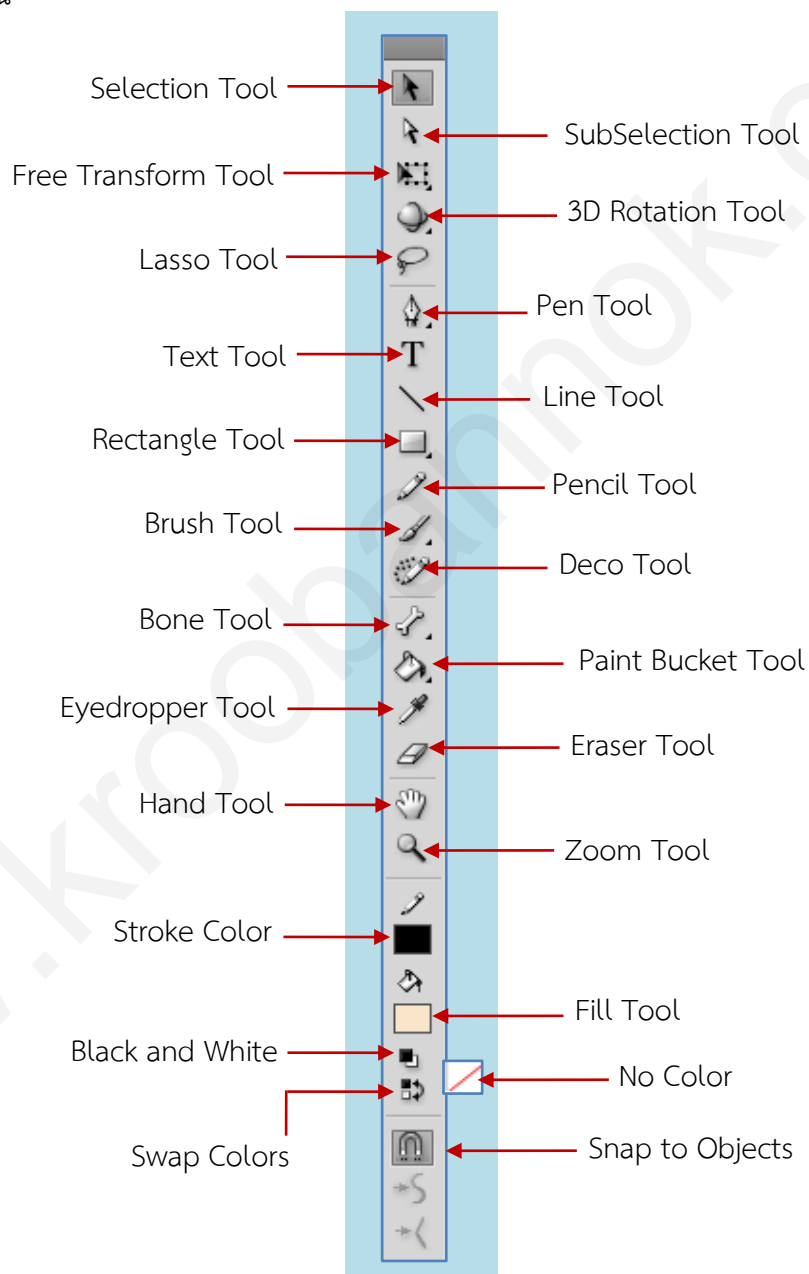
คลิกเพื่อเพิ่ม Scene

ลบ Scene ที่ไม่ต้องการโดยการคลิกชื่อ Scene
แล้วคลิกถังขยะ
























คัดลอก Scene คลิกชื่อ Scene ที่ต้องการ แล้วคลิกปุ่ม คัดลอก

ทูลบ็อกซ์ (Toolbox)

ทูลบ็อกซ์ เป็นกล่องที่รวบรวมเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างและปรับแต่งวัตถุ (Object) ซึ่งเครื่องมือบนทูลบ็อกซ์ จะมีลักษณะเป็นไอคอนรูปภาพ ที่สามารถคลิกเพื่อใช้งานได้ ประกอบด้วยเครื่องมือ ดังนี้



ภาพที่ 32 เครื่องมือบนทูลบ็อกซ์ (Toolbox)

เครื่องมือ	การใช้งาน
 Selection Tool (V)	ใช้สำหรับเลือกและเคลื่อนย้ายวัตถุ (Object)
 Subselection Tool (A)	ใช้สำหรับเลือกส่วนประกอบของวัตถุ (Object) เฉพาะจุด
 Lasso Tool (L)	ใช้สำหรับเลือกบริเวณพื้นที่ในชิ้นงานแบบอิสระ
 Free Transform Tool (Q)	ใช้สำหรับยืด ย่อ ขยาย ปิด หรือหมุนวัตถุ (Object)
 3D Rotation Tool (W)	ใช้สำหรับการหมุนวัตถุ (Object) แบบ 3 มิติ
 Pen Tool (P)	ใช้สำหรับวาดเส้นและส่วนโค้งต่าง ๆ
 Text Tool (T)	ใช้สำหรับพิมพ์ข้อความ
 Line Tool (N)	ใช้สำหรับวาดเส้นตรง
 Rectangle Tool (R)	ใช้สำหรับการวาดรูปทรงเรขาคณิต
 Pencil Tool (Y)	ดินสอสำหรับวาดเส้น
 Brush Tool (B)	แปรงสำหรับระบายสีหรือวาดเส้น
 Deco Tool (U)	ถังเทวดูใช้สำหรับวาดลวดลายลงในวัตถุ (Object) ที่ต้องการให้มีลวดลาย
 Bone Tool (M)	เป็นเครื่องมือสำหรับสร้างการเคลื่อนที่เหมือนกับวัตถุ (Object) นั้นมีกระดูกทำให้การเคลื่อนที่สมจริง
 Paint Bucket Tool (K)	ใช้สำหรับลงสีพื้นผิว
 Eyedropper Tool (I)	ใช้สำหรับคัดลอกสีที่ต้องการ
 Eraser Tool (E)	ยางลบ ใช้สำหรับลบวัตถุ (Object)
 Hand Tool (H)	ใช้สำหรับจับสเตจ (Stage) เลื่อนไปยังตำแหน่งที่ต้องการ
 Zoom Tool (Z)	ใช้สำหรับย่อ ขยายมุมมองหน้าจอ
 Stroke Color	ใช้สำหรับปรับแต่งสีของเส้นขอบ
 Fill Color	ใช้สำหรับปรับแต่งสีพื้นผิว
 Black and White และ Swap Colors	Black and White ใช้สำหรับเปลี่ยนสีของเครื่องมือ Stroke Color และ Fill Color เป็นสีขาวและดำ Swap Color ใช้สำหรับสลับสีระหว่าง Stroke Color และ Fill Color
 No Color	ใช้สำหรับเปลี่ยนสี Stroke Color ให้ไม่มีสี
 Snap to objects	เป็นแม่เหล็กมีไว้สำหรับยึดวัตถุ

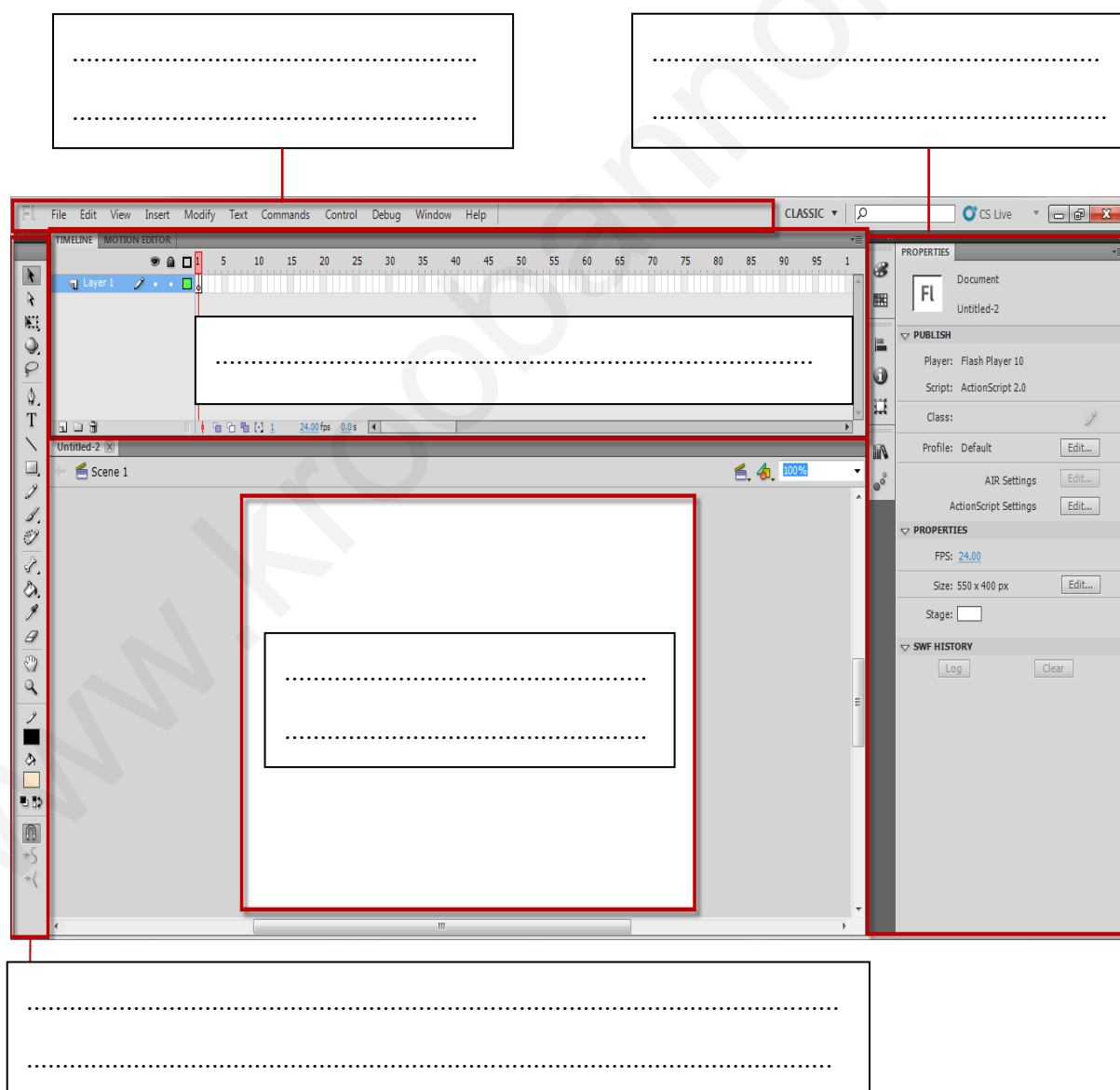
ภาพที่ 33 เครื่องมือและหน้าที่การใช้งาน

ใบงานที่ 2

ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash CS5











ชื่อ – สกุล ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนบอกชื่อส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Flash CS5 พร้อมอธิบายหน้าที่พร้อมอธิบายหน้าที่มาพอเข้าใจ



ใบงานที่ 3 รู้จักทุลบ็อกซ์ (Toolbox)

คำชี้แจง ให้นักเรียนลากเส้น จับคู่เครื่องมือและหน้าที่ให้สัมพันธ์กัน

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1.  | วาดรูปทรงเรขาคณิต |
| 2.  | ปรับแต่งสีของเส้น |
| 3.  | ยืด ย่อ บิด หรือหมุนขนาดของวัตถุ |
| 4.  | ปรับแต่งสีของพื้น |
| 5.  | วาดภาพ |
| 6.  | แปรงระบายสี |
| 7.  | พิมพ์ข้อความ |
| 8.  | คัดลอกสีที่ต้องการ |
| 9.  | ย่อ ขยาย วัตถุหรือภาพ |
| 10.  | เลือกวัตถุเพื่อเคลื่อนย้าย |

ชื่อ - สกุล ชั้น.....เลขที่.....

ใบงานที่ 4

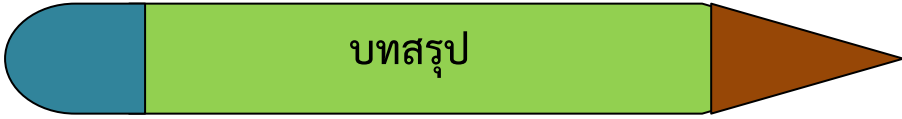
ฝึกปฏิบัติการใช้คำสั่ง

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันปฏิบัติตามคำสั่งต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนเข้าสู่โปรแกรม Flash CS5
2. ให้นักเรียนสร้างแฟ้มงานใหม่
3. ตั้งค่าขนาดของสแตจ เป็น 800 X 600 พิกเซล
4. บันทึกแฟ้มงานโดยใช้คำสั่งบันทึกเป็น (Save As) จัดเก็บงานลงในไดรฟ์ D: ตั้งชื่อแฟ้มงาน งาน 1
5. ปิดแฟ้มงาน ชื่อ งาน 1
6. ให้ทำการเปิดแฟ้มงานชื่อ งาน 1
7. ให้นักเรียนสร้างเลเยอร์ พร้อมกับตั้งชื่อ จากนั้นให้วาดรูปดวงอาทิตย์ และบ้าน ลงในแฟ้ม ชื่อ งาน 1
8. ทำการบันทึกแฟ้มงานโดยใช้คำสั่งบันทึก (Save)



กิจกรรมนี้้ง่ายนิดเดียว



บทสรุป

โปรแกรม Adobe Flash CS5

โปรแกรม Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างงานมัลติมีเดีย ซึ่งได้รับความนิยมในด้านการทำงานเกี่ยวกับภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหวและภาพยนตร์ เป็นโปรแกรมที่สามารถทำงานได้หลากหลาย เช่น ทำเว็บไซต์ นำเสนองาน สร้างเกม ทำป้ายโฆษณา บนหน้าเว็บไซต์ การตูนแอนิเมชัน และการทำงานที่มีลักษณะโต้ตอบกับผู้ใช้คอมพิวเตอร์ องค์ประกอบที่สำคัญของโปรแกรม ได้แก่

สแตจ ซึ่งเปรียบเสมือนเวทีหรือหน้าจอการแสดงผล ต้องการให้แสดงอะไรก็วางสิ่งนั้นลงไป

เลเยอร์ เป็นส่วนที่ใช้จัดองค์ประกอบของชิ้นงานที่สร้างขึ้น เช่น ฉาก ตัวละคร และอื่น ๆ ในการวาดองค์ประกอบเหล่านี้จะต้องแยกเลเยอร์การทำงานออกจากกัน เช่น วาดฉากในเลเยอร์ที่ 1 วาดตัวละครในเลเยอร์ที่ 2 หรืออาจจะแยกชิ้นส่วนของตัวละครเป็นเลเยอร์อื่น ๆ ตามต้องการ เพื่อให้ง่ายต่อการแก้ไขชิ้นงาน และการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยชิ้นงานที่สร้างขึ้นจะถูกวางอยู่บนเฟรมในแต่ละเลเยอร์ เฟรมจะเป็นส่วนที่ใช้กำหนดเวลาและควบคุมการแสดงผลภาพเคลื่อนไหว

แบบทดสอบหลังเรียน

คำชี้แจง

ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ

ข้อสอบ จำนวน 10 ข้อ : 10 คะแนน

ใช้ เวลา 15 นาที

1. แฟ้มข้อมูลที่สร้างในโปรแกรม Flash มีนามสกุลอะไร
 - ก. .crv
 - ข. .doc
 - ค. .xls
 - ง. .fla
2. โปรแกรม Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่ใช้ประโยชน์ในด้านใด
 - ก. สร้างภาพเคลื่อนไหว
 - ข. พิมพ์เอกสาร
 - ค. ตกแต่งภาพ
 - ง. ฟังเพลง
3. การเข้าสู่โปรแกรม Flash CS5 ข้อใดจัดลำดับได้ถูกต้อง
 - ก. Start > All Program > Adobe Master Collection > Adobe Flash CS5
 - ข. Start > Adobe Flash CS5 > All Program
 - ค. All Program > Adobe Flash CS5 > Start
 - ง. Adobe Flash CS5 > All Program > Start

4. การทำงานของไทม์ไลน์ (Timeline) เกี่ยวข้องกับส่วนใดต่อไปนี้

- ก. แล็บเมนู , กล่องเครื่องมือ
- ข. แล็บเมนู , พาเนล
- ค. เลเยอร์ , เฟรม
- ง. พาเนล , สเตจ

5. พื้นที่สำหรับใช้ในการแสดงผลงานหรือสร้างชิ้นงานเรียกว่าอะไร

- ก. กล่องเครื่องมือ
- ข. ไทม์ไลน์
- ค. พาเนล
- ง. สเตจ


6. เครื่องมือในข้อใดใช้สำหรับการปรับแต่งสีพื้นผิวของภาพหรือวัตถุ

ก. 

ข. 

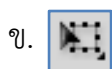
ค. 

ง. 

7. เครื่องมือ  ใช้สำหรับทำอะไร

- ก. วาดรูปทรงเรขาคณิต
- ข. แปลงระบายสี
- ค. พิมพ์ข้อความ
- ง. วาดภาพ

8. การย่อ ขยายวัตถุหรือภาพ ต้องเลือกใช้เครื่องมือในข้อใด



9. การเรียกใช้หน้าต่างพาเนล สามารถเปิดใช้งานได้จากเมนูใด

ก. Window

ข. Insert

ค. View

ง. File

10. การสร้างแฟ้มงานใหม่ (แฟ้มเปล่า) ต้องใช้คำสั่งอะไร

ก. File > Open

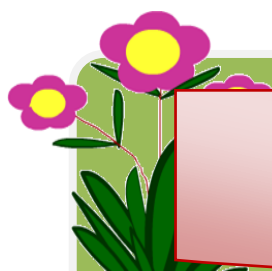
ข. File > Save

ค. File > Close

ง. File > New

บรรณานุกรม

- Trueclicklife Team. (2554). **เรียนสนุกไปกับคอมพิวเตอร์ 6**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ ฯ: สำนักพิมพ์ทรู ดิจิตอล คอนเท้น แอนด์ มีเดีย จำกัด.
- ธัญพงษ์ ฮอพานิชวัฒน์. (2553). **มือใหม่หัดสร้างแอนิเมชันด้วย Flash Cs4**. พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี: สำนักพิมพ์ไอดีซี พรีเมีย จำกัด.
- ภัททิรา เหลืองวิลาศ. (2548). **FLASH MX สร้างแอนิเมชันอย่างมืออาชีพ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ ฯ: สำนักพิมพ์ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด(มหาชน).
- ภูซง จันทรเปล่ง. (2550). **การใช้โปรแกรม Macromedia Flash 8**. พิมพ์ครั้งที่ 1. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์ไทนอร์มิตกิจ อินเตอร์ โปรเกรสซีฟ.
- โรงเรียนอนุบาลทุ่งหว้า. **หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**.
- อัศวิน โอภาดำ. (2555). **Flash CS5 Animation & Interaction**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ ฯ: สำนักพิมพ์เน็ตดีไซน์ พับลิชชิง จำกัด.
- อิสเรศ ภาชนะกาญจน์. (2556). **Flash CS6 Essential**. พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี: สำนักพิมพ์ไอดีซี พรีเมีย จำกัด.
- สิทธิชัย ทิพย์สิงห์. (2556). **บทเรียนออนไลน์การสร้างแอนิเมชันด้วย Flash**. สืบค้นเมื่อ วันที่ 12 พฤษภาคม 2556 จาก <http://www.kroojan.com/flash/>.
- สุนันท์ กลางพระเนตร. (2556). **คู่มือ Adobe Flash CS5**. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 พฤษภาคม 2556 จาก <http://www.krusunun.com/Computer%20Graphic/Adobe%20Flash%20CS501.pdf>.



เฉลยใบงานที่ 1

ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Flash CS5

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. โปรแกรม Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่ใช้ประโยชน์ในด้านใด
ตอบ ...ด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหว...การตูนแอนิเมชั่น...งานโฆษณาบนอินเทอร์เน็ต...
 งานนำเสนอข้อมูล...เกมส์...ภาพยนตร์...
2. ให้นักเรียนอธิบายวิธีการเข้าและออกจากการทำงานของโปรแกรม Flash CS5 มาพอเข้าใจ
ตอบ...คลิกปุ่ม Start > All Programs...> Adobe Master > Conllection CS5...>
 Adobe Flash Professional CS หรือ ดับเบิลคลิกไอคอนโปรแกรม Flash CS5
 บนหน้าจอเดสทอป
3. แฟ้มงานในโปรแกรม Flash CS5 มีกี่ชนิด อะไรบ้าง จงอธิบายพอเข้าใจ
ตอบ มี 2 ชนิด คือ
 - 1.นามสกุล...fla เป็นแฟ้มที่เปิดแก้ไขชิ้นงานได้
 - 2.นามสกุล...swf เป็นแฟ้มที่แก้ไขชิ้นงานไม่ได้...เปิดดูการแสดงผลได้ทันที
 โดยไม่ต้องเข้าสู่โปรแกรม Flash CS5

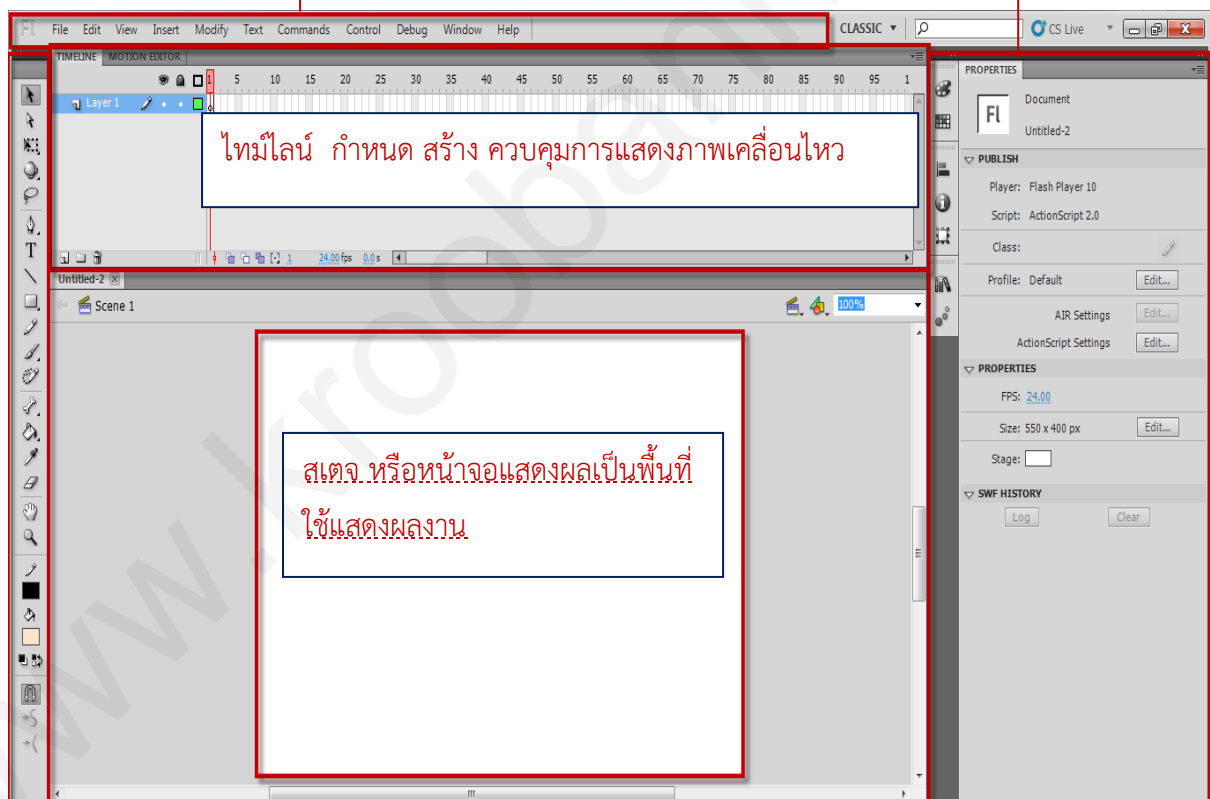
เฉลยใบงานที่ 2

ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Flash CS5

คำชี้แจง ให้นักเรียนบอกชื่อส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Flash CS5 พร้อมอธิบายหน้าที่แต่ละส่วนมาพอเข้าใจ

เมนูบาร์...เก็บชุดคำสั่งที่ใช้ในการจัดการแฟ้มงาน

พาเนล...เป็นตัวช่วยในการปรับแต่งค่าต่าง ๆ ของวัตถุ













เครื่องมือ เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้าง ตกแต่ง แก้ไข ชิ้นงาน

เฉลยใบงานที่ 3

รู้จักทุลบ็อกซ์ (Toolbox)

คำชี้แจง ให้นักเรียนลากเส้น จับคู่เครื่องมือและหน้าที่ให้สัมพันธ์กัน

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1.  | วาดรูปทรงเรขาคณิต |
| 2.  | ปรับแต่งสีของเส้น |
| 3.  | ยืด ย่อ บิด หรือหมุนขนาดของวัตถุ |
| 4.  | ปรับแต่งสีของพื้น |
| 5.  | วาดภาพ |
| 6.  | แปรงระบายสี |
| 7.  | พิมพ์ข้อความ |
| 8.  | คัดลอกสีที่ต้องการ |
| 9.  | ย่อ ขยาย วัตถุหรือภาพ |
| 10.  | เลือกวัตถุ เพื่อเคลื่อนย้าย |

เจดีย์ใบงานที่ 4

ฝึกปฏิบัติการใช้คำสั่งพื้นฐาน

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ฝึกปฏิบัติการใช้คำสั่งต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนปฏิบัติการเข้าสู่โปรแกรม Flash CS5
แนวทางปฏิบัติ คลิกปุ่มเลือกคำสั่งตามลำดับ Start > All Program > Adobe Master Collection CS5 > Adobe Flash Professional CS5 หรือนักเรียนอาจจะใช้วิธีอื่น ๆ
2. สร้างแฟ้มงานใหม่
แนวทางปฏิบัติ คลิกเมนู File > คลิกคำสั่ง New > คลิกเลือก ActionScript 2.0
3. ให้ทำการปรับแต่งขนาดของหน้าจอแสดงผลเป็น 640 X 480 พิกเซล
แนวทางปฏิบัติ
 1. ไปที่หน้าต่างพาเนล Properties
 2. คลิกปุ่ม Edit
 3. พิมพ์ค่า ความกว้าง X ความยาว (800 X 600 พิกเซล)
 4. คลิกปุ่ม OK
4. ทำการบันทึกแฟ้มงานโดยใช้คำสั่ง (Save As) จัดเก็บงานลงในไดรฟ์ D:
 ตั้งชื่อแฟ้ม งาน 1
แนวทางปฏิบัติ คลิกเมนู File > Save As > เลือกไดรฟ์ D:
 ตั้งชื่อแฟ้ม งาน 1 > คลิกเลือกปุ่ม OK

5. ปิดแฟ้ม ชื่อ งาน 1

แนวทางปฏิบัติ คลิกเลือกเมนู File > Close หรือ กดปุ่ม <Ctrl + W>

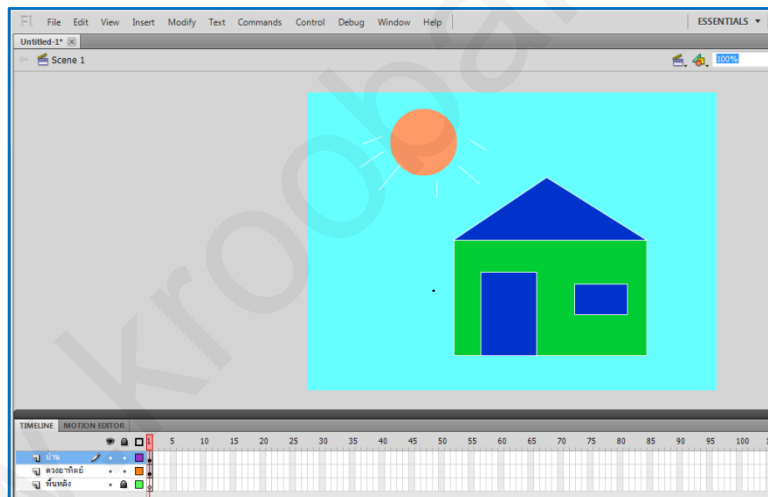
6. ใช้คำสั่งเปิดแฟ้ม ชื่อ งาน 1

แนวทางปฏิบัติ

1. คลิกเมนู File > Open หรือ กดปุ่ม <Ctrl + O>
2. เลือกไดรฟ์ D: > เลือกชื่อแฟ้มงานที่ต้องการ
3. คลิกปุ่ม Open

7. ให้นักเรียนสร้างรูปดวงอาทิตย์ และบ้าน ลงในแฟ้ม ชื่อ งาน 1

แนวทางปฏิบัติ ให้นักเรียนใช้เครื่องมือพื้นฐานได้แก่ วงกลม สีเหลี่ยม เส้น



8. ให้ทำการบันทึกแฟ้มงานโดยใช้คำสั่ง Save

แนวทางปฏิบัติ คลิกเมนู File > Save หรือกดปุ่ม <Ctrl + S>

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

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

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

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