

ชุดฝึกทักษะ

# การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS5 เบื้องต้น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



เรื่อง

ความรู้เบื้องต้น  
เกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS5

ยวาวเรียะ หลงหัน  
โรงเรียนอนุบาลทุ่งหว้า  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล



ชุดฝึกทักษะ  
การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS5 เบื้องต้น  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง  
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS5

ยาวาเรีเยะ หลงหัน  
โรงเรียนอนุบาลทุ่งหว้า  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล





## คำนำ

ชุดฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS5 เบื้องต้น รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ รหัสวิชา ง16102 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการเรียนรู้ในหน่วยที่ 5 เรื่อง การใช้โปรแกรม Flash ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ และศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองได้ทั้งในและนอกเวลาเรียน ประกอบด้วยชุดฝึกทักษะจำนวน 7 เรื่อง ดังนี้

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS5

เรื่อง การวาดภาพด้วยเครื่องมือต่าง ๆ

เรื่อง การใช้เครื่องมือตกแต่งภาพ

เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว

เรื่อง การสร้าง Symbol

เรื่อง การใช้งานเสียง

เรื่อง การส่งออกงานไปใช้ในรูปแบบต่าง ๆ

ชุดฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS5 เบื้องต้น เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS5 ใช้เวลาในการศึกษา จำนวน 3 ชั่วโมง มีเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม ความรู้เบื้องต้นในการใช้งานโปรแกรม ส่วนประกอบของโปรแกรม การใช้คำสั่งในการจัดการเพิ่มข้อมูล หน้าทีของเครื่องมือและส่วนประกอบที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชิ้นงาน

โปรแกรม Adobe Flash รุ่น CS5 ที่ใช้ในการจัดทำชุดฝึกทักษะ ผู้จัดทำได้ทำการติดตั้งและนำเสนอการใช้งานบนโปรแกรมระบบปฏิบัติการ windows 7 ภาพที่ใช้ประกอบการนำเสนอเนื้อหาของโปรแกรม ผู้จัดทำได้จัดทำขึ้นเองทั้งหมด

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ชุดฝึกทักษะนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับครู นักเรียนตลอดจนผู้ที่สนใจเป็นอย่างดี

ยาวาเรี๊ยะ หลงหัน



## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญภาพ	ง
คำชี้แจงในการใช้ชุดฝึกทักษะสำหรับครู	จ
คำชี้แจงในการใช้ชุดฝึกทักษะสำหรับนักเรียน	ฉ
สาระสำคัญ / จุดประสงค์ / ขอบข่ายเนื้อหา	ช
แบบทดสอบก่อนเรียน	ซ
ใบความรู้ที่ 1 เริ่มต้นรู้จักโปรแกรม Adobe Flash CS5	1
กิจกรรมที่ 1-1-1	2
ใบงานที่ 1-1	3
การเข้าและออกจากการทำงานของโปรแกรม	4
กิจกรรมที่ 1-1-2	5
ใบงานที่ 1-2	6
การจัดการแฟ้มงาน	7
กิจกรรมที่ 1-1-3	9
กิจกรรมที่ 1-1-4	10
ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม	11
กิจกรรมที่ 1-2-1	12
กิจกรรมที่ 1-2-2	13
ใบงานที่ 1-3	14
แนะนำ Toolbox	15
กิจกรรมที่ 1-2-3	16
ใบงานที่ 1-4	17
แนะนำ Timeline	18
กิจกรรมที่ 1-2-4	18
ทำความรู้จัก Layer	19
กิจกรรมที่ 1-2-5	20



## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ทำความรู้จักกับ Frame	20
กิจกรรมที่ 1-2-6	21
กิจกรรมที่ 1-2-7	22
ลักษณะของ Frame	24
กิจกรรมที่ 1-2-8	24
คำสั่งที่ใช้กับ Frame	25
กิจกรรมที่ 1-2-9	26
Scene	29
กิจกรรมที่ 1-2-10	30
ใบงานที่ 1-5	31
ใบงานที่ 1-6	32
บทสรุป	33
แบบทดสอบหลังเรียน	34
บรรณานุกรม	37
คำศัพท์เฉพาะของโปรแกรม Adobe Flash CS5	38
เฉลยใบงานที่ 1-1	39
เกณฑ์การประเมินใบงานที่ 1-1	40
เฉลยใบงานที่ 1-2	41
เกณฑ์การประเมินใบงานที่ 1-2	42
เฉลยใบงานที่ 1-3	43
เกณฑ์การประเมินใบงานที่ 1-3	44
เฉลยใบงานที่ 1-4	45
เกณฑ์การประเมินใบงานที่ 1-4	46
เฉลยใบงานที่ 1-5	47
เกณฑ์การประเมินใบงานที่ 1-5	48
เฉลยใบงานที่ 1-6	49
เกณฑ์การประเมินใบงานที่ 1-6	50
เฉลยแบบทดสอบ	51



## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 สัญลักษณ์ของโปรแกรม Adobe Flash CS5	1
2 หน้าต่างแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง เข้า-ออกจากโปรแกรม	4
3 หน้าต่างแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การสร้างแฟ้มงานใหม่	7
4 หน้าต่างแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การบันทึกแฟ้มงาน	8
5 หน้าต่างแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การเปิด-ปิดแฟ้มงาน	8
6 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS5	11
7 ภาพประกอบกิจกรรมที่ 1-2-1	12
8 ภาพประกอบกิจกรรมที่ 1-2-2	13
9 ภาพประกอบใบงานที่ 1-3	14
10 หน้าต่างแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง แนะนำ Toolbox	15
11 Toolbox	15
12 ภาพประกอบใบงานที่ 1-4	17
13 Timeline	18
14 Layer	19
15 Frame	20
16 หน้าต่างแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การใช้งาน Layer	21
17 ภาพประกอบกิจกรรมที่ 1-2-7	22
18 ลักษณะของ Frame	24
19 คำสั่งที่ใช้กับ Frame	25
20 หน้าต่างแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง คำสั่งที่ใช้กับ Frame	26
21 ภาพประกอบกิจกรรมที่ 1-2-9	28
22 หน้าต่างแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง คำสั่งจัดการ Scene	29
23 ภาพประกอบกิจกรรมที่ 1-2-10	30





## คำชี้แจงในการใช้ชุดฝึกทักษะสำหรับครู

1. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้และชุดฝึกทักษะตลอดจนคำชี้แจงต่าง ๆ ขั้นตอนการสอน การวัดผลประเมินผลให้เข้าใจอย่างชัดเจน
2. ศึกษาเนื้อหาและเตรียมชุดฝึกทักษะ สื่อการเรียนรู้ คอมพิวเตอร์ให้พร้อมต่อการใช้งาน
3. คัดลอกสื่อการสอนจากแผ่น DVD ที่แนบมากับชุดฝึกทักษะจัดเก็บไว้ใน Folder ชื่อ สื่อการเรียนรู้ Flash ที่เก็บข้อมูล Drive D: ของคอมพิวเตอร์
4. คำศัพท์เฉพาะในชุดฝึกทักษะเล่มนี้เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในโปรแกรม Adobe Flash CS5 เพื่อให้นักเรียนอ่านและทำความเข้าใจความหมายที่ใช้ในการเรียนรู้เนื้อหาในเล่มนี้เท่านั้น
5. ครูจัดกลุ่มให้กับนักเรียนกลุ่มละ 4 คน ประกอบด้วยนักเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน เพื่อให้นักเรียนช่วยกันศึกษาเนื้อหาและช่วยเหลือกันในการทำกิจกรรม
6. ครูแจกชุดฝึกทักษะแล้วชี้แจงการใช้ชุดฝึกทักษะให้นักเรียนทราบ
7. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วแจ้งผลการสอบให้นักเรียนทราบ
8. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้แล้วทำกิจกรรม ครูและนักเรียนร่วมเฉลยกิจกรรม ทำใบงาน และตรวจและเฉลยใบงาน ตามลำดับ เพื่อสรุปความเข้าใจเนื้อหา
9. ในขณะที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ครูสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และบันทึกผล
10. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จแล้วร่วมกันเฉลยคำตอบ
11. ครูประเมินผลการเรียนรู้และแจ้งผลการประเมินให้นักเรียนทราบ
12. ครูนัดหมายนักเรียนในการเรียนครั้งต่อไป



## คำชี้แจงในการใช้ชุดฝึกทักษะสำหรับนักเรียน

เมื่อนักเรียนได้รับชุดฝึกทักษะแล้ว ให้นักเรียนปฏิบัติดังนี้

1. นักเรียนรวมกลุ่ม 4 คน ตามที่ครูจัดไว้ และนั่งตรงเครื่องคอมพิวเตอร์ประจำกลุ่ม
2. อ่านคำชี้แจงการใช้ชุดฝึกทักษะสำหรับนักเรียนแล้วรับฟังคำชี้แจงจากครูผู้สอน
3. ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ ขอบข่ายเนื้อหาและวิธีการทำกิจกรรม
4. ทำความเข้าใจคำศัพท์เฉพาะที่มีในโปรแกรมซึ่งเกี่ยวข้องกับการศึกษาเนื้อหาเล่มที่ 1  
ท้ายเล่ม คำศัพท์เฉพาะนี้ใช้กับโปรแกรม Adobe Flash CS5 เท่านั้น
5. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน ส่งกระดาษคำตอบให้ครูผู้สอนรอการแจ้งผลการสอบ
6. ตรวจสอบสื่อการเรียนรู้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ครูได้จัดเตรียมไว้ให้ใน Folder  
ชื่อ สื่อการเรียนรู้ Flash ที่เก็บข้อมูล Drive D: ของคอมพิวเตอร์
7. ศึกษาใบความรู้แต่ละเรื่องแล้วทำกิจกรรมที่ละกิจกรรม เมื่อทำเสร็จร่วมกันเฉลย  
และทำใบงานไปตามลำดับ
8. นักเรียนร่วมกับครูเฉลยคำตอบของกิจกรรมและใบงาน สรุปผลให้คะแนน
9. รับทราบผลการประเมินแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียนและผลการประเมินใบงาน
10. ให้นักเรียนใช้เวลาในการศึกษาให้เหมาะสมและตรงตามเวลาที่กำหนดให้
11. ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติเพิ่มเติมนอกเวลาเรียนและฝึกปฏิบัติบ่อย ๆ เพื่อให้เกิด  
ความชำนาญ





## สาระสำคัญ / จุดประสงค์การเรียนรู้ / ขอบข่ายเนื้อหา

### สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างงานมัลติมีเดีย ในด้านการทำงานเกี่ยวกับภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหวและภาพยนตร์ เป็นโปรแกรมที่สามารถทำงานได้หลากหลาย เช่น การทำ Website นำเสนองาน สร้างเกม ทำป้ายโฆษณาบนหน้า Website การ์ตูนเคลื่อนไหว และการทำงานที่มีลักษณะโต้ตอบกับผู้ใช้คอมพิวเตอร์

### จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อนักเรียนศึกษาชุดฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS5 เบื้องต้น เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS5 แล้วสามารถ

1. บอกประโยชน์ของโปรแกรม Adobe Flash CS5
2. สาธิตการเข้าและออกจากการทำงานของโปรแกรม Adobe Flash CS5
3. บอกส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม
4. บอกหน้าที่การทำงานของเครื่องมือที่กำหนดให้ได้
5. บอกส่วนประกอบของ Timeline และลักษณะ Frame
6. เขียนภาพร่างของชิ้นงาน กำหนดภาพใน Layer , Scene

### ขอบข่ายเนื้อหา

1. ประโยชน์ของโปรแกรม Adobe Flash CS5
2. การเข้าและออกจากการทำงานโปรแกรม Adobe Flash CS5
3. คำสั่งในการจัดการแฟ้มงาน
4. ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS5
5. หน้าที่การทำงานของเครื่องมือและการทำงานบน Timeline



## แบบทดสอบก่อนเรียน

### คำชี้แจง

ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวแล้วทำเครื่องหมายกากบาท X ลงในกระดาษคำตอบ  
ข้อสอบ จำนวน 10 ข้อ : 10 คะแนน เวลา 15 นาที

1. โปรแกรม Adobe Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่ใช้ประโยชน์ด้านใด
  - ก. ใช้คำนวณ
  - ข. ใช้ฟังเพลง
  - ค. ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหว
  - ง. ใช้สำหรับพิมพ์เอกสารต่าง ๆ
2. แฟ้มงานที่สร้างในโปรแกรม Adobe Flash CS5 มีนามสกุลอะไร
  - ก. . doc
  - ข. . Crv
  - ค. . Xls
  - ง. . fla
3. ข้อใดจัดลำดับขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรม Adobe Flash CS5 ได้ถูกต้อง
  - 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. Stage
  - ข. Panels
  - ค. Toolbox
  - ง. Timeline



5. การทำงานของ Timeline ต้องเกี่ยวข้องกับส่วนใด

- ก. Stage , Panels
- ข. Layer , Frame
- ค. Menu bar , Frame
- ง. Menu bar , Toolbox





6. เครื่องมือ  ใช้สำหรับทำอะไร

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

7. การปรับแต่งสีพื้นผิวของภาพจะต้องเลือกใช้เครื่องมือข้อใด

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

8. การย่อ ขยายภาพต้องเลือกใช้เครื่องมือข้อใด

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 



9. การสร้างแฟ้มงานใหม่ใช้คำสั่งในข้อใด

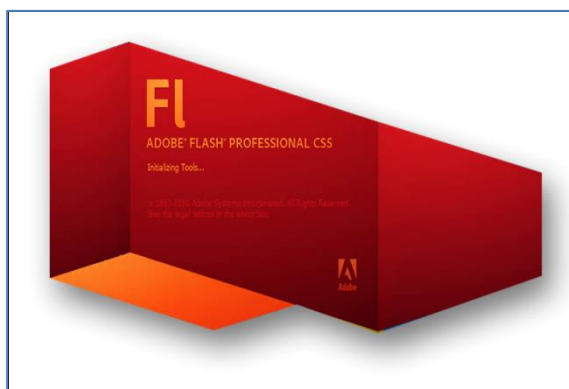
- ก. File > New
- ข. File > Save
- ค. File > Open
- ง. File > Close

10. การเรียกใช้หน้าต่าง Panels สามารถเปิดใช้งานได้จากรายการเมนูข้อใด

- ก. File
- ข. View
- ค. Insert
- ง. Window



## ใบความรู้ที่ 1 เริ่มต้นรู้จักกับโปรแกรม Adobe Flash CS5



ภาพที่ 1 สัญลักษณ์ของโปรแกรม Adobe Flash CS5

โปรแกรม Adobe Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการสร้างภาพเคลื่อนไหว สร้างการโต้ตอบกับผู้ใช้คอมพิวเตอร์ สร้างงานซึ่งประกอบด้วยภาพ ข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหว หรืองานมัลติมีเดีย เป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยมในการสร้างสื่อโฆษณาบนเว็บไซต์ ภาพยนตร์ สร้างเกมและการนำเสนอข้อมูล

งานหลักของโปรแกรม Adobe Flash CS5 คือ สร้างภาพเคลื่อนไหว โดยผู้ใช้สามารถเรียกใช้เครื่องมือในโปรแกรมวาดภาพขึ้นเองหรือนำภาพจากโปรแกรมอื่นเข้ามาใช้งานก็ได้ นามสกุลของแฟ้มงานที่สร้างขึ้นในโปรแกรมมี 2 นามสกุลหลัก ดังนี้

1. นามสกุล .fla เป็นแฟ้มที่เกิดจากการสั่งบันทึกชิ้นงานในโปรแกรม ซึ่งสามารถเปิดแฟ้มนี้ในโปรแกรม เพื่อทำการแก้ไขชิ้นงาน มีสัญลักษณ์ของแฟ้มเป็นดังนี้



2. นามสกุล .swf เป็นแฟ้มที่เปิดแสดงผลโดยไม่ต้องผ่านการทำงานของโปรแกรม Adobe Flash แฟ้มชนิดนี้ไว้สำหรับชมผลงานไม่สามารถแก้ไข ปรับปรุง ชิ้นงานในแฟ้มชนิดนี้ได้ มีสัญลักษณ์ของแฟ้มเป็นดังนี้





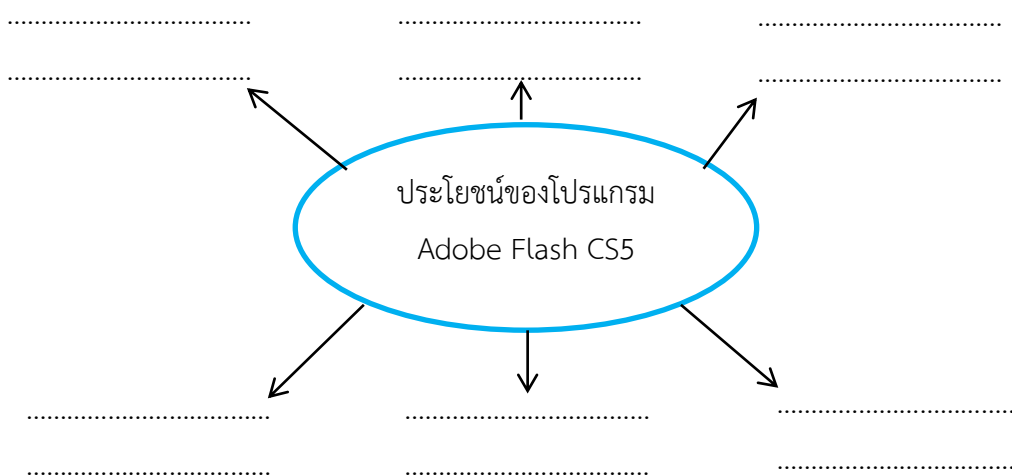
## กิจกรรมที่ 1-1-1 ทบทวนความจำ

### คำชี้แจง

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้



1. ให้นักเรียนบอกประโยชน์ของโปรแกรม Adobe Flash CS5 โดยเติมคำตอบลงในช่องว่าง



2. ให้นักเรียนวาดภาพสัญลักษณ์ของแฟ้มที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS5 พร้อมเขียนอธิบายคุณสมบัติของแฟ้มตามความเข้าใจ

2.1 แฟ้มสามสกุล .fla.....

.....

2.2 แฟ้มนามสกุล .swf.....

.....

ช่วยกันตรวจสอบการตอบคำถามของเพื่อนในกลุ่มด้วย หากพบว่า  
ตอบคำถามไม่ถูกต้อง ให้ช่วยกันเสนอแนะและทบทวนเนื้อหาอีกครั้ง





## ใบงานที่ 1-1

### รู้จักกับโปรแกรม Adobe Flash CS5

คำชี้แจง นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

คะแนนที่ได้	
คะแนนเต็ม	6

1. โปรแกรม Adobe Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่ใช้ประโยชน์ในด้านใด

.....

.....

.....

2. แต่งงานโปรแกรม Adobe Flash CS5 มีกี่ชนิด อะไรบ้าง จงอธิบายพอเข้าใจ

.....

.....

.....

ชื่อ - สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....



ก่อนตรวจคำตอบให้สมาชิกช่วยกันทบทวน  
คำตอบของเพื่อนในกลุ่มด้วย หากพบว่า  
ไม่ถูกต้อง ให้ช่วยกันทบทวนเนื้อหาอีกครั้ง  
แล้วแก้ไขให้ถูกต้อง



## การเข้าและออกจากการทำงานของโปรแกรม

คำชี้แจง

นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันศึกษาวิธีการเข้าและออกจากโปรแกรม Adobe Flash CS5 จากแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง **เข้า-ออกจากโปรแกรม** ใน Folder ชื่อ **สื่อการเรียนรู้ Flash** ที่เก็บข้อมูล Drive D: ของคอมพิวเตอร์

เมื่อศึกษาเนื้อหาเสร็จแล้วให้  
นักเรียนฝึกทักษะปฏิบัติตาม  
กิจกรรมที่ 1-1-2



ภาพที่ 2 หน้าต่างแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง **เข้า - ออกจากโปรแกรม**





## กิจกรรมที่ 1-1-2 ฝึกทักษะปฏิบัติกันหน่อยนะ

### คำชี้แจง

นักเรียนนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ครูกำหนดไว้จากนั้นให้ฝึกการเข้า – ออก จากโปรแกรม Adobe Flash CS5 แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1. การเข้าใช้งานโปรแกรม Adobe Flash CS5 มีวิธีอะไรบ้าง.....

.....

2. ข้อใดจัดลำดับขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรม Adobe Flash CS5 ได้ถูกต้อง (เติมเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อที่ถูกต้องและเติมเครื่องหมาย ✕ หน้าข้อที่ผิด)

..... ก. Start > All Program > Adobe Master Collection CS5  
> Adobe Flash Professional CS5

..... ข. Start > All Program > Adobe Flash Professional CS5  
> Adobe Master Collection CS5

3. นักเรียนเขียนลำดับขั้นตอนการออกจากโปรแกรมโดยใช้เมนู File.....

.....

ช่วยกันตรวจคำตอบด้วย  
หากพบว่าไม่ถูกต้องให้กลับไป  
ทบทวนเนื้อหาอีกครั้ง







## ใบงานที่ 1-2

### การเข้า – ออก จากโปรแกรม

คำชี้แจง นักเรียนสาธิตการเข้า – ออกจากโปรแกรมโดยเพื่อน  
ในกลุ่มช่วยกันประเมินผลตามเกณฑ์ที่กำหนด

คะแนนที่ได้	
คะแนนเต็ม	6

ชื่อ – สกุล .....ชั้น..... เลขที่ .....กลุ่มที่ .....

รายการประเมิน	คะแนนที่ได้		
	3	2	1
1. การเข้าสู่โปรแกรม			
2. การออกจากโปรแกรม			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน



ความสำเร็จของกลุ่ม คือ ความสำเร็จ  
ของสมาชิกทุกคนในกลุ่มให้ช่วยกัน  
เพื่อให้การเรียนรู้สำเร็จ





## การจัดการแฟ้มงาน

### คำชี้แจง

นักเรียนแต่ละกลุ่มจับคู่แบ่งเป็น 2 ทีม จากนั้นให้ช่วยกันศึกษาเนื้อหา เมื่อศึกษาเสร็จแล้วให้นำความรู้ที่ได้รับมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในกลุ่ม

1. การสร้างแฟ้มงานใหม่
2. การบันทึกแฟ้มงาน
3. การเปิด-ปิดแฟ้มงาน

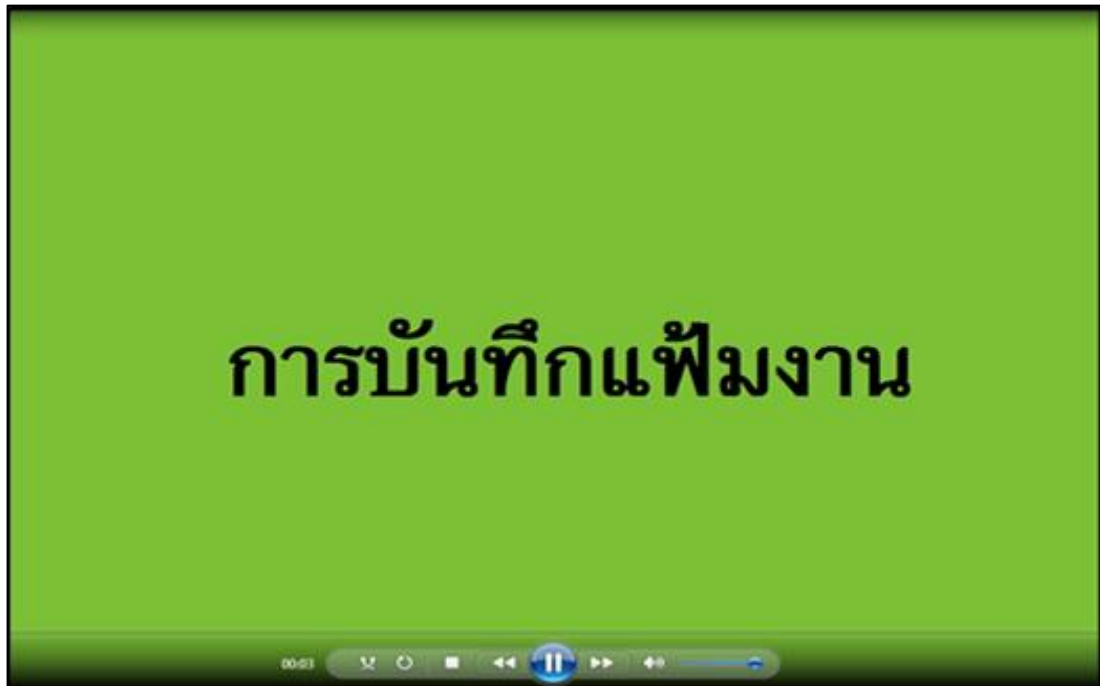
1. การสร้างแฟ้มงานใหม่จากแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง [การสร้างแฟ้มงานใหม่](#) ใน Folder ชื่อ [สื่อการเรียนรู้ Flash](#) ที่เก็บข้อมูล Drive D: ของคอมพิวเตอร์ ดังภาพ



ภาพที่ 3 หน้าต่างแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การสร้างแฟ้มงานใหม่

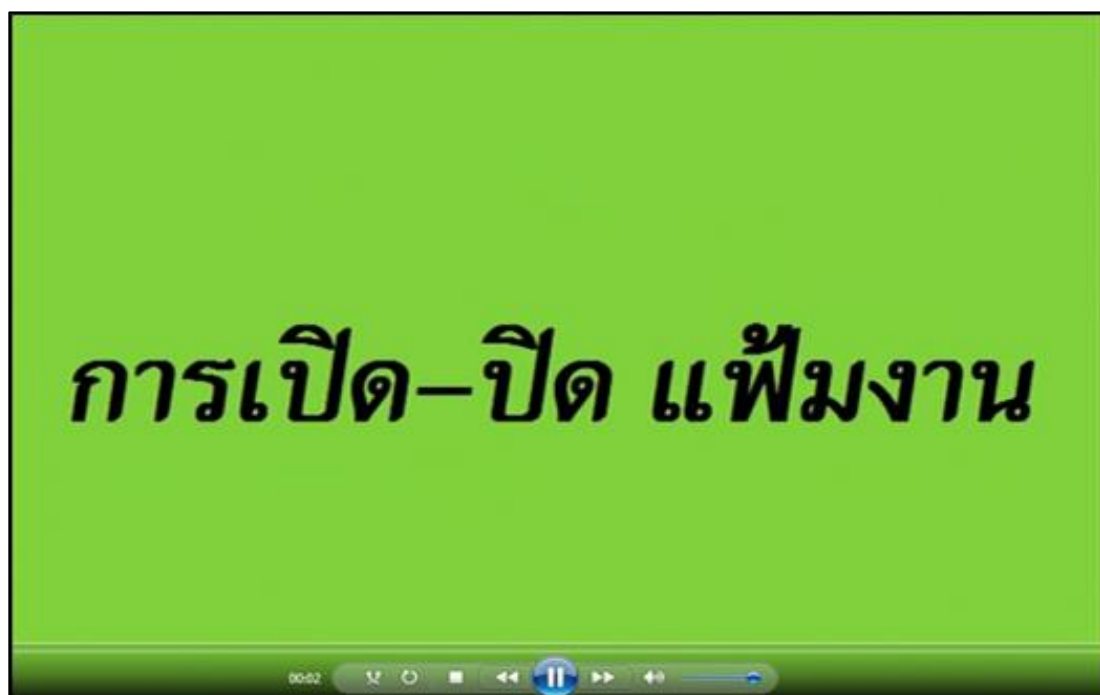


2. การบันทึกแฟ้มงานจากสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การบันทึกแฟ้มงาน ใน Folder ชื่อ สื่อการเรียนรู้ Flash ที่เก็บข้อมูล Drive D: ของคอมพิวเตอร์ ดังภาพ



ภาพที่ 4 หน้าต่างแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การบันทึกแฟ้มงาน

3. การเปิด - ปิด แฟ้มงานจากสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การเปิด-ปิด แฟ้มงาน ใน Folder ชื่อ สื่อการเรียนรู้ Flash ที่เก็บข้อมูล Drive D: ของคอมพิวเตอร์ ดังภาพ



ภาพที่ 5 หน้าต่างแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การเปิด-ปิด แฟ้มงาน





## กิจกรรมที่ 1-1-3 ช่วยกันฝึกทบทวน

### คำชี้แจง

นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนสร้างแฟ้มงานใหม่ จากนั้นให้ทำการตั้งค่าขนาดของ Stage เท่ากับ  $800 \times 600$  Pixel บันทึกผลที่เกิดขึ้นบนจอภาพ.....
2. ให้นักเรียนบันทึกแฟ้มงานที่สร้างในข้อที่ 1 ชื่อแฟ้ม **ปฏิบัติ 1** ใน Folder ชื่อ **งานแฟลช** ที่เก็บข้อมูล Drive D: ของเครื่องคอมพิวเตอร์ บันทึกผลที่เกิดขึ้นบนจอภาพ.....
3. ให้นักเรียนปิดแฟ้มงานที่สร้างขึ้น จากนั้นบันทึกผลที่เกิดขึ้นบนจอภาพ.....
4. การเปิดแฟ้มงานชื่อ ปฏิบัติ1 ที่สร้างไว้ จากนั้นบันทึกผลที่เกิดขึ้นบนจอภาพ.....



นักเรียนสามารถทบทวนเนื้อหาและฝึกปฏิบัติซ้ำ ๆ เพื่อฝึกความชำนาญ





## กิจกรรมที่ 1-1-4 ประลองฝีมือกันหน่อยนะ

### คำชี้แจง

นักเรียนสาธิตการปฏิบัติ โดยให้เพื่อนในกลุ่ม  
ช่วยกันประเมินผลตามเกณฑ์ที่กำหนด

คะแนนที่ได้	
คะแนนเต็ม	12

ชื่อ - สกุล ..... ชั้น..... เลขที่ ..... กลุ่มที่ .....

รายการประเมิน	คะแนนที่ได้		
	3	2	1
1. คำสั่งสร้างแฟ้มงานใหม่			
2. คำสั่งบันทึกแฟ้มงาน (บันทึกแฟ้มชื่อ ปฏิบัติ 2)			
3. คำสั่งปิดแฟ้มงาน			
4. คำสั่งเปิดแฟ้มงาน			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

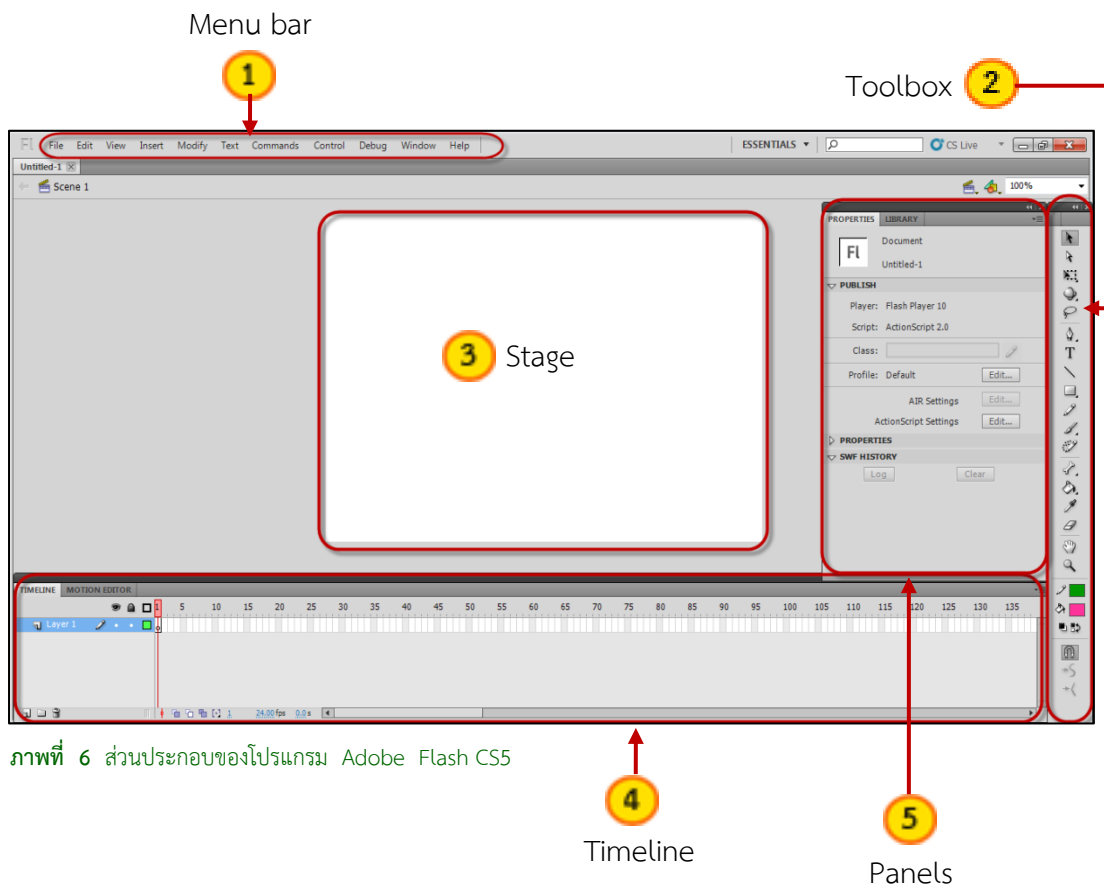
ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน		
	3	2	1
1. คำสั่งสร้างแฟ้มงานใหม่	ปฏิบัติได้ถูกต้องด้วยตนเอง	ปฏิบัติได้โดยเพื่อนให้คำแนะนำ	ปฏิบัติไม่ได้
2. คำสั่งบันทึกแฟ้มงาน	ปฏิบัติได้ถูกต้องด้วยตนเอง	ปฏิบัติได้โดยเพื่อนให้คำแนะนำ	ปฏิบัติไม่ได้
3. คำสั่งปิดแฟ้มงาน	ปฏิบัติได้ถูกต้องด้วยตนเอง	ปฏิบัติได้โดยเพื่อนให้คำแนะนำ	ปฏิบัติไม่ได้
4. คำสั่งเปิดแฟ้มงาน	ปฏิบัติได้ถูกต้องด้วยตนเอง	ปฏิบัติได้โดยเพื่อนให้คำแนะนำ	ปฏิบัติไม่ได้

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ ได้ 10 – 12 ระดับคุณภาพ 3 = ดี  
 ได้ 6 – 9 ระดับคุณภาพ 2 = ปานกลาง  
 ได้ 0 – 5 ระดับคุณภาพ 1 = ปรับปรุง  
 (ผ่านเกณฑ์ ระดับ 3)



## ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม

ก่อนจะเริ่มการทำงานกับโปรแกรมควรทำความรู้จักส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม ซึ่งมีส่วนประกอบ ดังนี้



ภาพที่ 6 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS5

1. Menu bar เป็นแถบเมนูแสดงรายการคำสั่งต่าง ๆ ของโปรแกรม
2. Toolbox เป็นที่รวบรวมเครื่องมือสำหรับสร้าง แก้ไข ตกแต่งชิ้นงาน
3. Stage เป็นพื้นที่สำหรับนำเสนอผลงานเปรียบเสมือนเป็นเวทีในการแสดง
4. Timeline ใช้สำหรับสร้างและกำหนดรายละเอียดของการเคลื่อนไหว
5. Panels เป็นที่รวบรวมคำสั่งสำหรับสนับสนุนการทำงานของเครื่องมือที่เลือกใช้

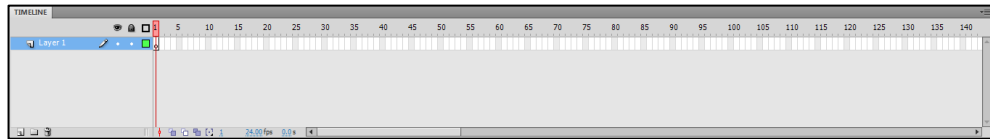




## กิจกรรมที่ 1-2-1 ทบทวนความจำ

คำชี้แจง

เขียนชื่อและหน้าที่ของส่วนประกอบลงในช่องว่าง



.....

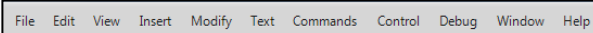
.....



.....

.....

.....



.....

.....

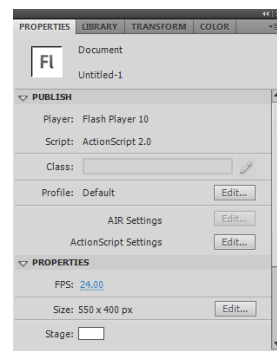


.....

.....

.....

.....



.....

.....

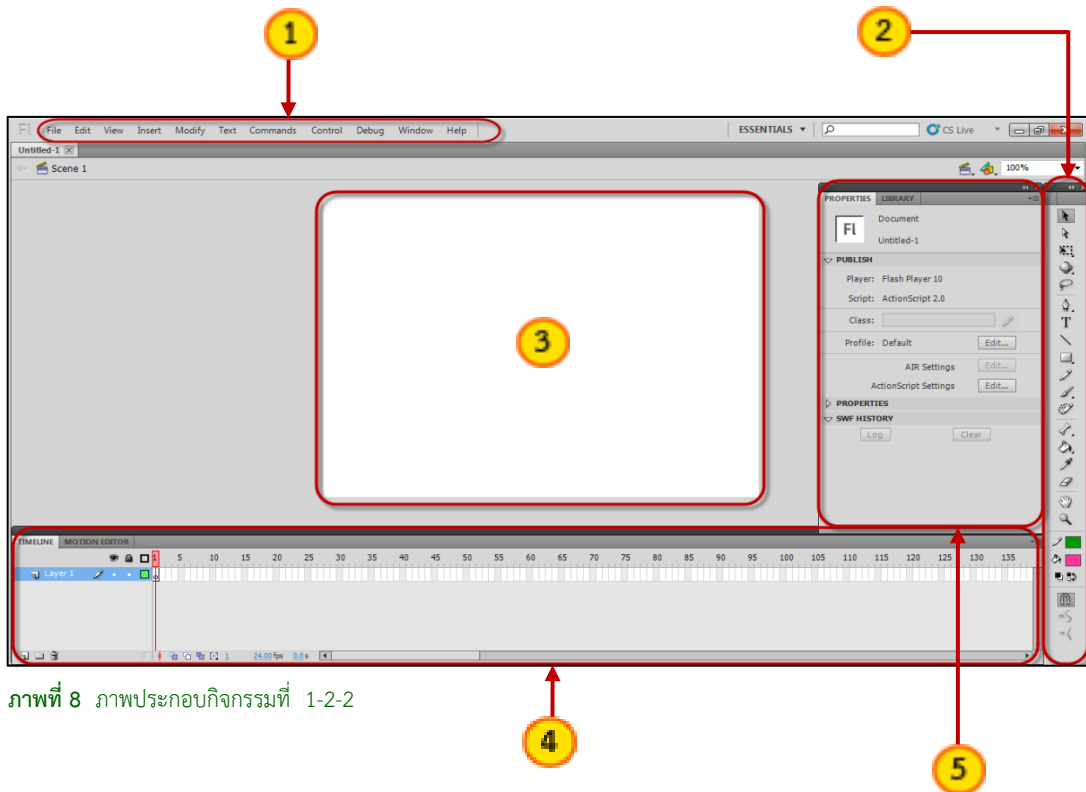
ภาพที่ 7 ภาพประกอบกิจกรรมที่ 1-2-1



## กิจกรรมที่ 1-2-2 ทบทวนความจำ

คำชี้แจง

ดูภาพส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมแล้วบอกชื่อของส่วนประกอบให้ตรงกับหมายเลข



ภาพที่ 8 ภาพประกอบกิจกรรมที่ 1-2-2

1. หมายเลข 1 คือ .....
2. หมายเลข 2 คือ .....
3. หมายเลข 3 คือ .....
4. หมายเลข 4 คือ .....
5. หมายเลข 5 คือ .....





## ใบงานที่ 1-3

### ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม

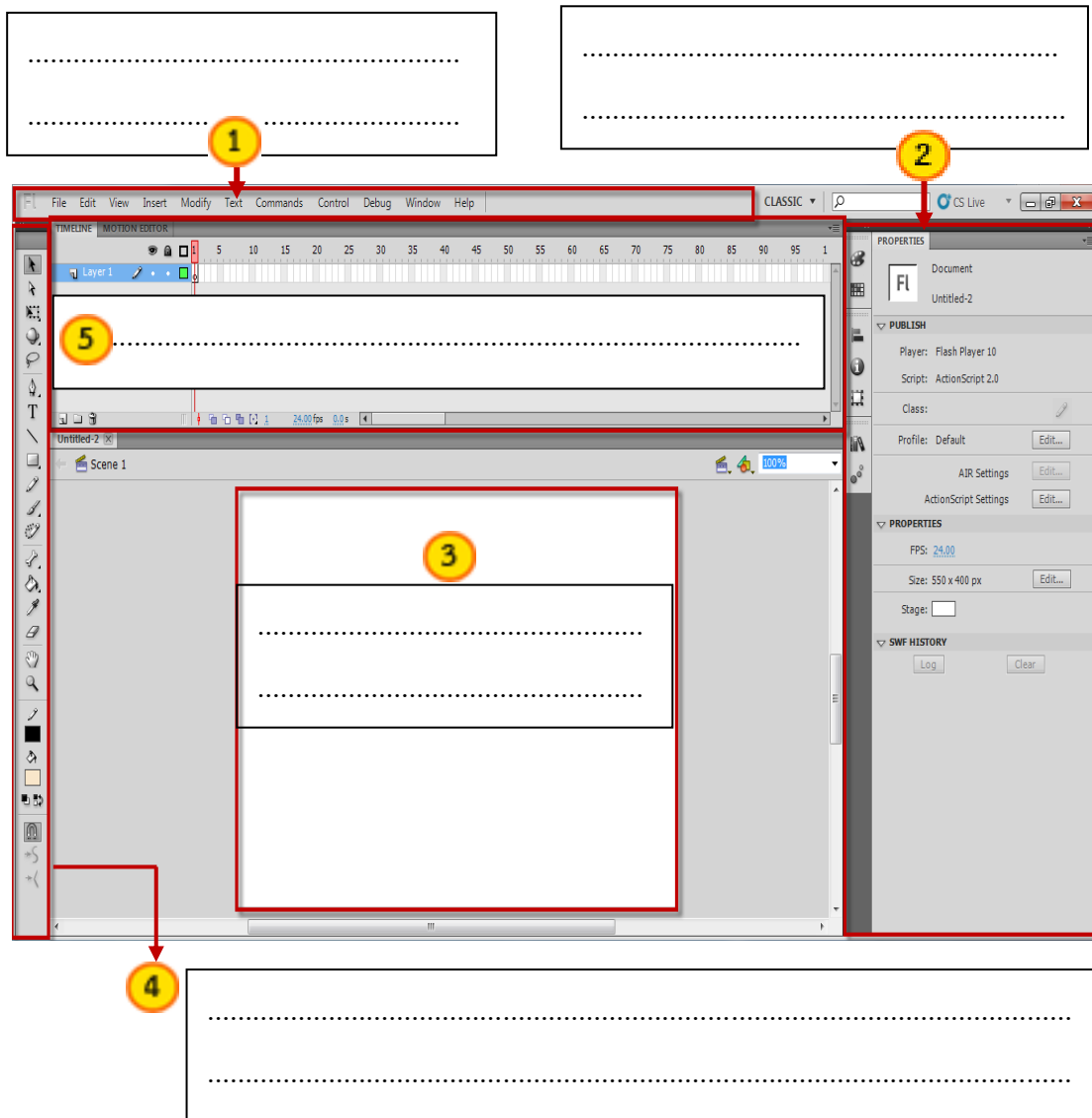
คำชี้แจง บอกชื่อและหน้าที่ของส่วนต่าง ๆ โดยดูจากหมายเลข

คะแนนที่ได้

คะแนนเต็ม

15

ชื่อ - สกุล .....ชั้น..... เลขที่ .....กลุ่มที่ .....



ภาพที่ 9 ภาพประกอบใบงานที่ 1-3





## แนะนำ Toolbox

Toolbox เป็นกล่องที่รวบรวมเครื่องมือ เพื่อใช้สำหรับสร้างและปรับแต่งภาพที่วาดขึ้น เครื่องมือบน Toolbox มีลักษณะเป็นภาพที่สามารถ Click เพื่อใช้งานได้



ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันศึกษาเนื้อหาจาก  
แฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง **แนะนำ Toolbox**  
ใน Folder ชื่อ **สื่อการเรียนรู้ Flash** ที่เก็บ  
ข้อมูล Drive D: ของคอมพิวเตอร์



## แนะนำ Toolbox



ภาพที่ 10 หน้าต่างแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง แนะนำ Toolbox











ภาพที่ 11 Toolbox



## กิจกรรมที่ 1-2-3 ทบทวนความจำ

### คำชี้แจง

ลากเส้นจับคู่เครื่องมือและหน้าที่ให้สัมพันธ์กัน

- |   |                               |
|---|-------------------------------|
| 1.     | วาดภาพสี่เหลี่ยม              |
| 2.     | ปรับแต่งสีของเส้น             |
| 3.     | ยืด ย่อ บิดหรือหมุนขนาดของภาพ |
| 4.     | ปรับแต่งสีของพื้น             |
| 5.   | วาดภาพ                        |
| 6.   | แปรงระบายสี                   |
| 7.   | พิมพ์ข้อความ                  |
| 8.   | คัดลอกสีที่ต้องการ            |
| 9.   | ย่อ ขยาย ภาพ                  |
| 10.  | เลือกภาพเพื่อเคลื่อนย้าย      |

นักเรียนแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันตรวจสอบคำตอบของสมาชิกด้วย หากพบว่าไม่ถูกต้องให้ช่วยกันเสนอแนะและทบทวนเนื้อหาอีกครั้ง



## ใบงานที่ 1-4

### Toolbox



















**คำชี้แจง** นักเรียนบอกหน้าที่ของเครื่องมือที่กำหนดให้

คะแนนที่ได้

คะแนนเต็ม

12

ชื่อ - สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ ..... กลุ่มที่ .....

Selection Tool		ใช้สำหรับ.....
Free Transform Tool		ใช้สำหรับ.....
Lasso Tool		ใช้สำหรับ.....
Text Tool		ใช้สำหรับ.....
Line Tool		ใช้สำหรับ.....
Rectangle Tool		ใช้สำหรับ.....
Pencil Tool)		ใช้สำหรับ.....
		
		
Paint Bucket Tool		ใช้สำหรับ.....
Eraser Tool		ใช้สำหรับ.....
		
Zoom Tool		ใช้สำหรับ.....
		
Stroke Color		ใช้สำหรับ.....
Fill Tool		ใช้สำหรับ.....
		
		

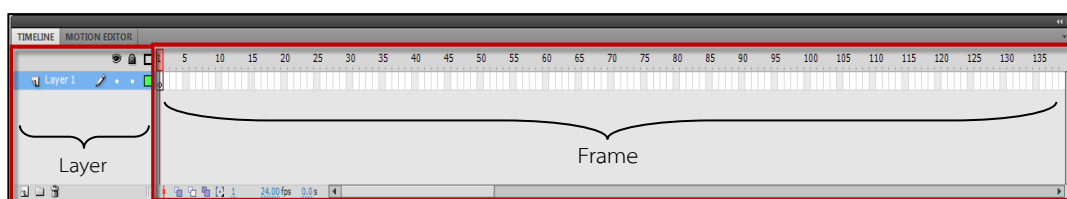
ภาพที่ 12 ภาพประกอบใบงานที่ 1-4





## แนะนำ Timeline

Timeline เป็นเครื่องมือสำหรับกำหนดระยะเวลาการแสดงผลของภาพเคลื่อนไหวหรือชิ้นงานทำงานบนอยู่บน Scene ซึ่งเป็นฉากหรือตอน ประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก ๆ ที่ทำงานสัมพันธ์กัน ได้แก่ Layer และ Frame Layer ใช้สำหรับวาดภาพ Frame ใช้สำหรับกำหนดการทำงานและระยะเวลาในการแสดงผลของภาพเคลื่อนไหว



ภาพที่ 13 Timeline



## กิจกรรมที่ 1-2-4 ทบทวนความรู้

### คำชี้แจง

ตอบคำถามต่อไปนี้โดยเติมคำตอบลงในช่องว่าง



1. Timeline ใช้สำหรับ.....

.....

.....

2. Timeline แบ่งการทำงานเป็น.....ส่วน ได้แก่.....

.....

.....

3. Layer และ Frame มีการทำงานที่สัมพันธ์กันอย่างไร.....

.....

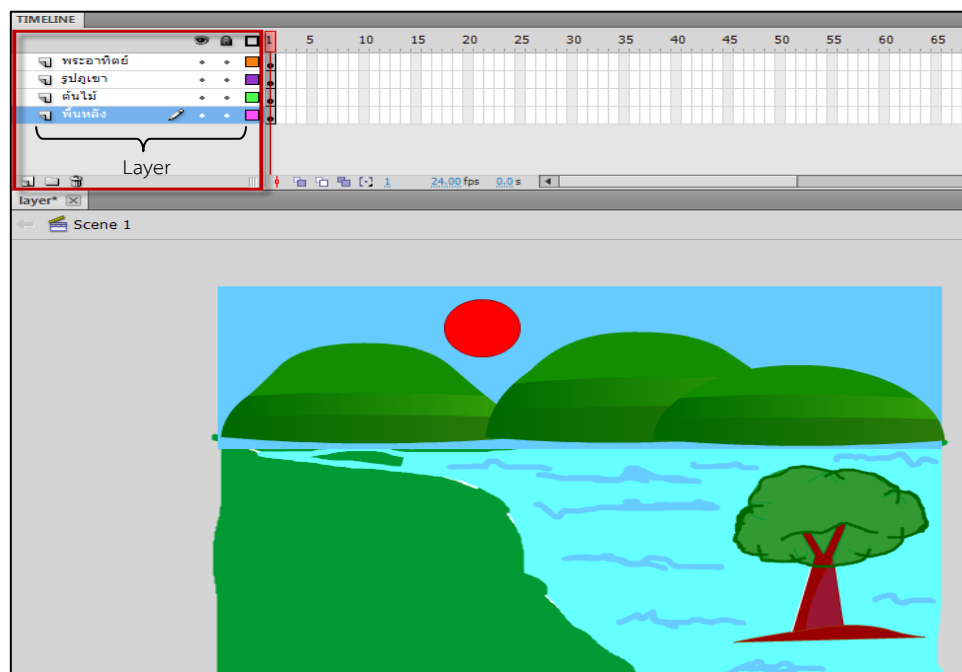
.....

.....



## ทำความรู้จักกับ Layer

Layer เปรียบเสมือนชั้นที่เราใช้วาดหรือสร้างภาพเพื่อนำไปสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ต้องการ Layer แต่ละชั้นทำงานอิสระต่อกันสามารถเปลี่ยนตำแหน่งและวางซ้อนทับกันได้ เช่น Layer1 พื้นหลัง Layer2 ต้นไม้ Layer3 ภูเขา Layer4 พระอาทิตย์ เมื่อต้องการให้เคลื่อนไหวก็จัดการเฉพาะ Layer ที่ต้องการ



ภาพที่ 14 Layer



## ส่วนประกอบของ Layer



ชั้นของ Layer



ใช้สำหรับเพิ่ม Layer ใหม่



ใช้สำหรับสร้างโฟลเดอร์จัดเก็บ Layer



ใช้สำหรับลบ Layer ที่ไม่ต้องการ



ใช้สำหรับซ่อน/แสดงภาพบน Layer



ใช้สำหรับป้องกันการทำงานของ Layer



ใช้สำหรับปรับแต่งภาพบน Layer ให้โปร่งใส







## กิจกรรมที่ 1-2-5 ชวนคิด ชวนจำ



### คำชี้แจง

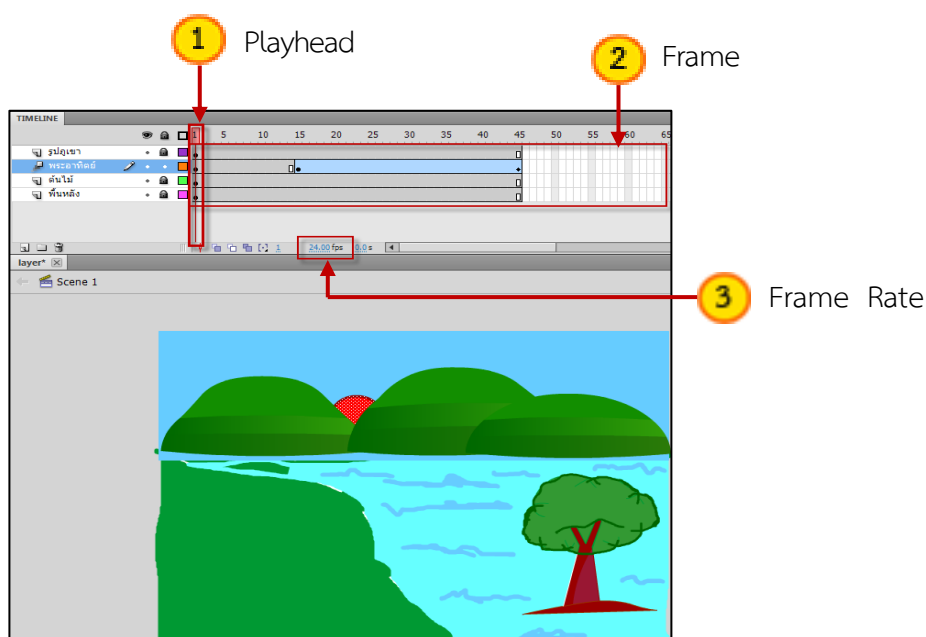
ดูภาพแล้วเติมคำตอบลงในช่องว่าง เขียนอธิบายพอเข้าใจ

1.  ใช้สำหรับ .....
2.  ใช้สำหรับ .....
3.  ใช้สำหรับ .....
4.  ใช้สำหรับ .....



### ทำความรู้จักกับ Frame

เป็นช่องตารางเล็ก ๆ ที่วางเรียงกัน และมีแถบบอกจำนวน Frame ด้านบน ทำหน้าที่บรรจุภาพและเสียงที่จัดวางอยู่บน Stage ถ้าเราเปรียบเทียบกับละคร Frame ทำทางของตัวละครที่เคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ ในช่วงเวลาที่ผู้กำกับกำหนดไว้ การแสดงแต่ละครั้งต้องใช้เฟรมจำนวนหลาย ๆ Frame ดังนั้น เราจึงจำเป็นต้องจัดเรียงเรื่องราวบน Frame ให้ถูกต้องเป็นลำดับ เมื่อเราสั่งให้หัวอ่าน Playhead ทำงาน Frame ก็จะถูกแสดงเมื่อหัวอ่าน Playhead วิ่งผ่าน Frame นั้น ดังภาพ



ภาพที่ 15 Frame



ความเร็วที่หัวอ่าน Playhead วิ่งผ่าน Frame เรียกว่า Frame Rate โดยปกติมีความเร็วที่ 24 Frame : วินาที หากต้องการให้แสดงผลช้าลงก็สามารถกำหนดความเร็วได้ โดยการตั้งค่าใหม่ตามต้องการ



### กิจกรรมที่ 1-2-6 ขวนคิด ขวนจำ

#### คำชี้แจง

ตอบคำถามโดยเติมคำตอบลงในช่องว่าง เขียนอธิบายพอเข้าใจ

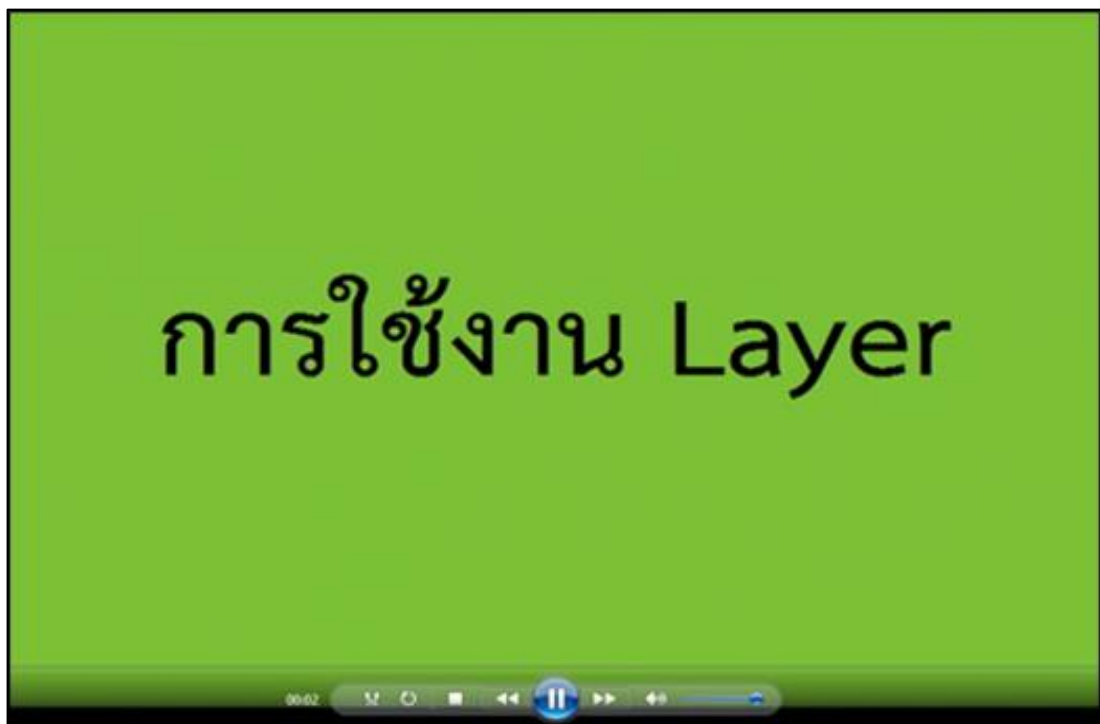
1. Playhead คือ .....
2. Frame คือ .....
3. Frame Rate คือ .....



#### การใช้งาน Layer

#### คำชี้แจง

นักเรียนแต่ละกลุ่มจับคู่ แบ่งเป็น 2 ทีม ช่วยกันศึกษาเนื้อหาการใช้งาน Layer จากแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง [การใช้งาน Layer](#) ใน Folder ชื่อ [สื่อการเรียนรู้ Flash](#) ที่เก็บข้อมูล Drive D: ของคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 16 หน้าต่างแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การใช้งาน Layer

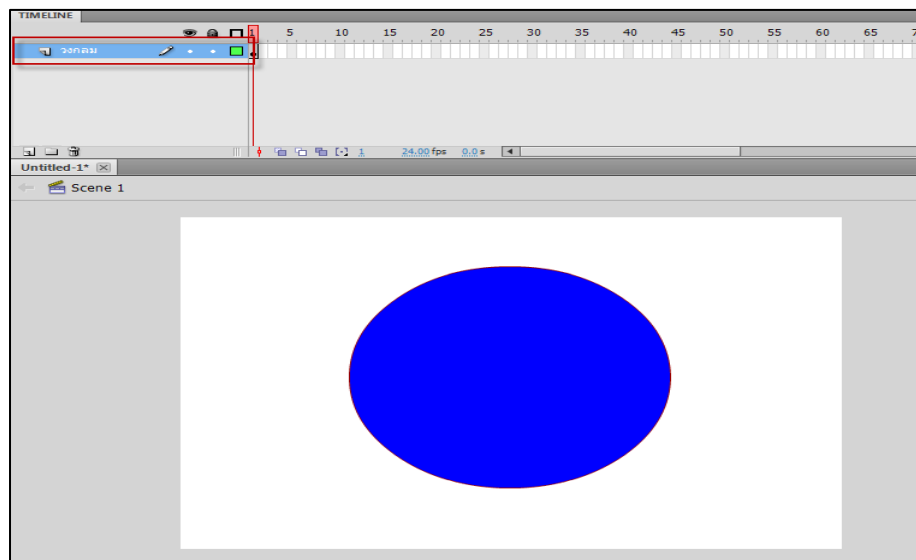


## กิจกรรมที่ 1-2-7 ฝึกปฏิบัติกันหน่อยนะ

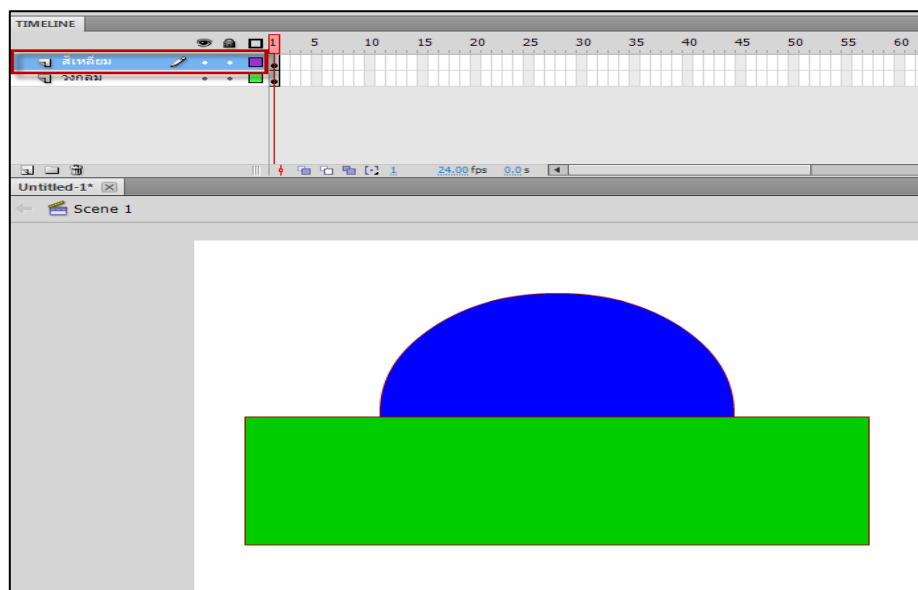
### คำชี้แจง

เข้าโปรแกรม Adobe Flash CS5 แล้วปฏิบัติตามคำสั่งต่อไปนี้

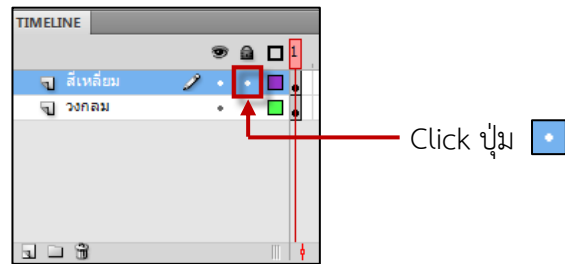
1. เปลี่ยนชื่อ Layer1 เป็นชื่อ วงกลม แล้ววาดภาพวงกลม



2. สร้าง Layer ใหม่ ตั้งชื่อ สีเหลี่ยม วาดภาพสีเหลี่ยม

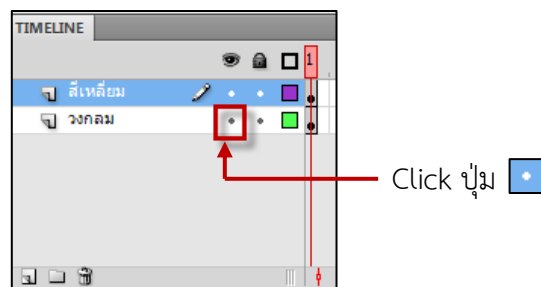


3. ปฏิบัติตามภาพ



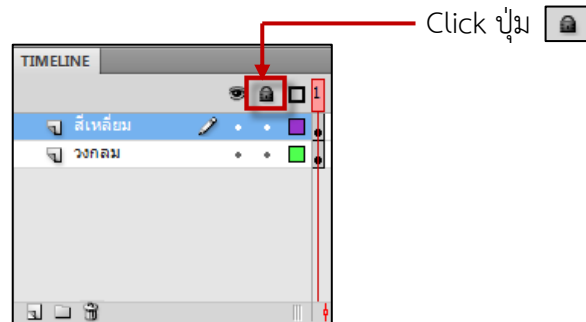
ผลที่เกิดขึ้น คือ.....

4. ปฏิบัติตามภาพ



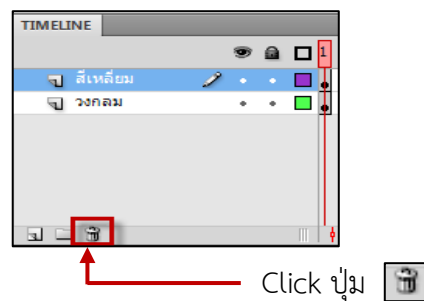
ผลที่เกิดขึ้น คือ .....

5. ปฏิบัติตามภาพ



ผลที่เกิดขึ้น คือ .....

6. ปฏิบัติตามภาพ



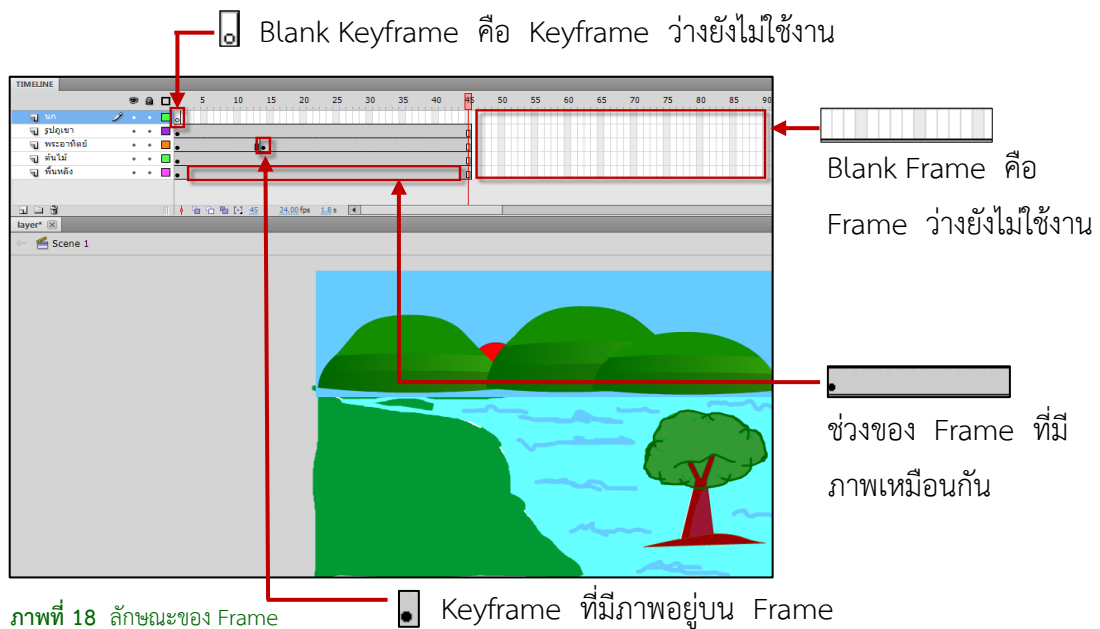
ผลที่เกิดขึ้น คือ .....

ภาพที่ 17 ภาพประกอบกิจกรรมที่ 1-2-7



## ลักษณะของ Frame

สิ่งที่เรามองเห็นเป็นช่องเล็ก ๆ ทั้งหมดนั้น คือ Frame แต่จะมีหน้าที่ต่างกันไปแล้วแต่เรากำหนดให้ว่าควรเป็น Frame ประเภทใด ให้สังเกตจากภาพต่อไปนี้







## กิจกรรมที่ 1-2-8 ช่วงนี้ชี้แนะ

### คำชี้แจง

อธิบายลักษณะของ Frame จากภาพ



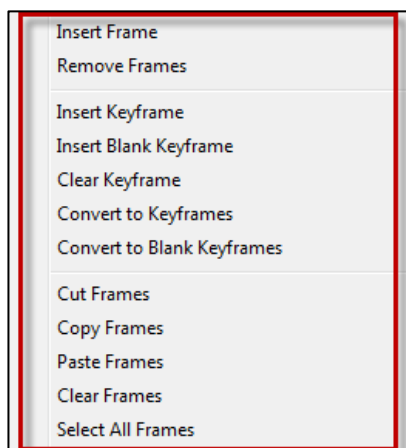
1.  หมายถึง.....
2.  หมายถึง.....
3.  หมายถึง.....
4.  หมายถึง.....





## คำสั่งที่ใช้กับ Frame

การใช้งาน Frame มีคำสั่งอยู่หลายคำสั่ง โดยการคลิกขวาที่ Frame แล้วเลือกคำสั่งตามที่ต้องการหรือกดปุ่มบนแป้นพิมพ์ที่ใช้แทนคำสั่งก็ได้ คำสั่งที่ใช้กับ Frame ดังนี้



ภาพที่ 19 คำสั่งที่ใช้กับ Frame

1. Insert Frame เป็นการเพิ่มจำนวน Frame ลงไปเพื่อเพิ่มระยะเวลาในการแสดงผลของภาพใน Keyframe ที่เลือก
2. Remove Frames เป็นการลบจำนวน Frame ออกไปเพื่อลดระยะเวลาในการแสดงผลของภาพใน Keyframe ที่เลือก
3. Insert Keyframe เป็นการเพิ่ม Keyframe ลงไปใน Frame เพื่อให้มีการเปลี่ยนแปลงชิ้นงานใน Keyframe ที่เลือก
4. Insert Blank Keyframe เป็นการเพิ่ม Keyframe วางลงไปใน Frame ที่เลือก
5. Clear Keyframe เป็นการลบ Keyframe ที่เลือกออกไป
6. Convert to Keyframes เป็นการเปลี่ยน Frame ให้กลายเป็น Keyframe
7. Convert to Blank Keyframes เป็นการเปลี่ยน Frame ให้กลายเป็น Frame วาง
8. Cut Frames เป็นการตัด Frame ที่เลือกเพื่อนำไปวางใน Frame ที่ต้องการ
9. Copy Frames เป็นการคัดลอก Frame ที่เลือก เพื่อไปวางยัง Frame ที่ต้องการ
10. Paste Frames เป็นการวาง Frame ที่ได้ตัดหรือคัดลอกมาลงบน Frame ที่ต้องการ
11. Clear Frames เป็นการทำให้ Frame ที่เลือก เป็น Frame วาง
12. Select All Frames เป็นการเลือก Frame ทั้งหมด เพื่อที่จะใช้คำสั่งอื่นๆ ต่อไป

นักเรียนทราบแล้วว่คำสั่งที่ใช้กับ Frame มีอะไรบ้าง  
ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับวิธีการใช้คำสั่งกับ Frame  
จากสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง คำสั่งที่ใช้กับ Frame ใน Folder  
ชื่อ สื่อการเรียนรู้ Flash ที่เก็บข้อมูล Drive D:  
ของคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 20 หน้าต่างเพิ่มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง คำสั่งที่ใช้กับ Frame

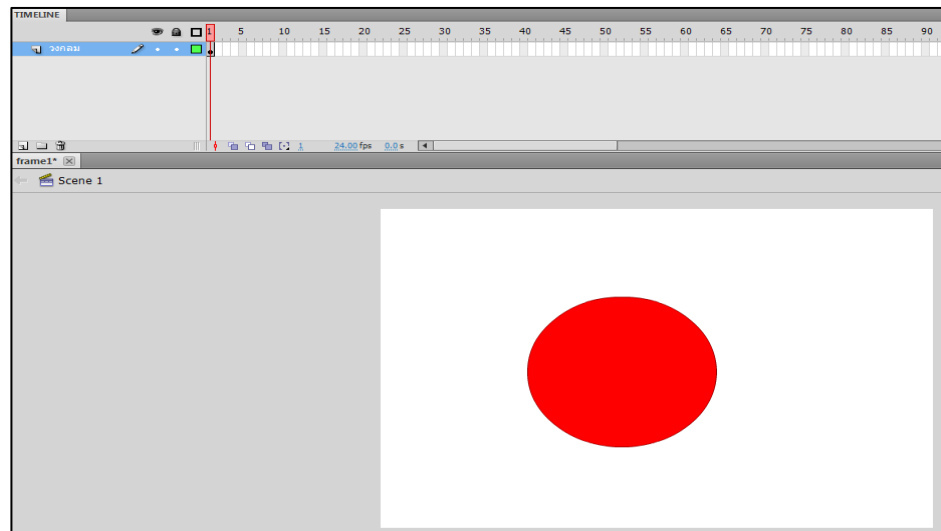


กิจกรรมที่ 1-2-9 ฝึกปฏิบัติกันหน่อยนะ

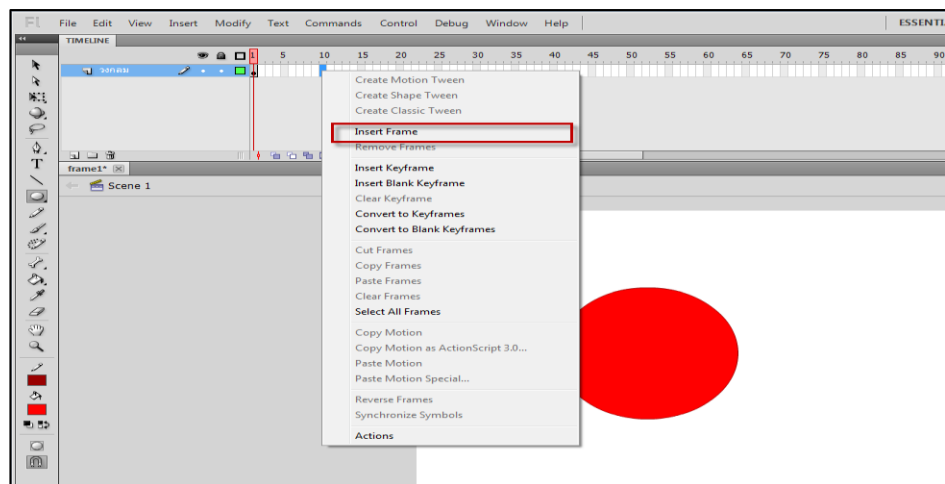
**คำชี้แจง**

เข้าโปรแกรม Adobe Flash CS5 แล้วปฏิบัติตามคำสั่งต่อไปนี้

1. สร้างแฟ้มใหม่ ชื่อ **Frame1** บันทึกใน Folder ชื่อ **งานแฟลช** ที่เก็บข้อมูล Drive D: ของคอมพิวเตอร์
2. เปลี่ยนชื่อ Layer1 เป็น **วงกลม** วาดภาพวงกลม ดังภาพ



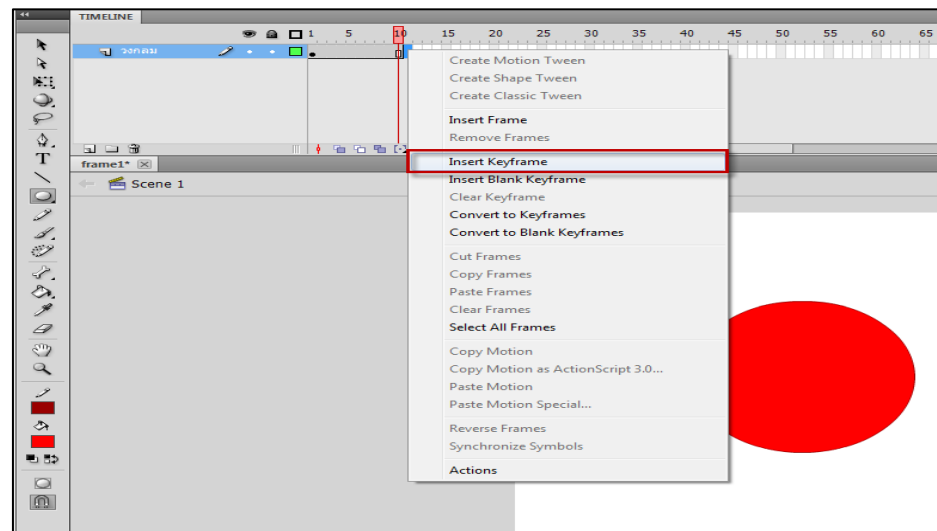
3. แทรก Frame ใน Frame10 ดังภาพ



ผลที่ได้ คือ .....



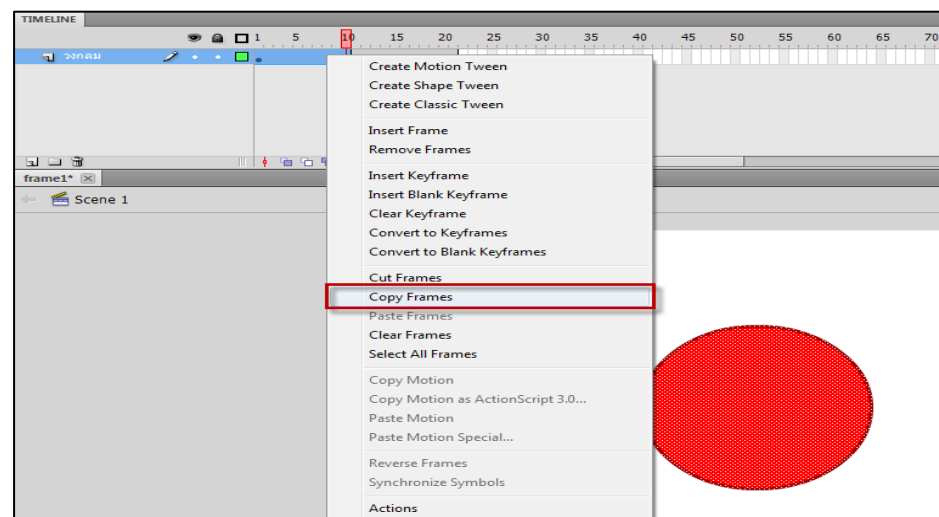
4. แทรก Keyframe ใน Frame11 ดังภาพ



5. เปลี่ยนสีภาพวงกลมของ Frame11 เป็นสีน้ำเงิน

6. แทรก Frame ถึง Frame21

7. ทำการคัดลอก Frame1-10 ดังภาพ



ภาพที่ 21 ภาพประกอบกิจกรรมที่ 1-2-9

8. วาง Frame ที่คัดลอกไว้ใน Frame22 ผลที่ได้.....

9. ใน Frame32 ใช้คำสั่ง Insert Blank Keyframe วาดรูปสี่เหลี่ยม ทำการแทรก Frame ใน Frame40

10. กดปุ่ม (Ctrl + Enter) บนแป้นพิมพ์ ผลที่ได้ คือ.....





## Scene

Scene เป็นฉากการแสดงหากจะเปรียบกับภาพยนตร์จะเป็นเรื่องราวเพียงตอนหนึ่งของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เช่น ฉากทิวทัศน์ ฉากบ้าน เป็นต้น Timeline จะทำงานอยู่บน Scene ปกติเมื่อเข้าสู่โปรแกรม โปรแกรมจะสร้าง Scene1 ไว้ให้อัตโนมัติ ถ้ามีการสร้าง Scene ขึ้นมาหลาย ๆ Scene มันก็จะทำงานตามลำดับยกเว้นได้มีการจัดลำดับ Scene อื่น ๆ ให้ทำงานก่อน

นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันศึกษาคำสั่งต่าง ๆ เกี่ยวกับการใช้งาน Scene จากแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง **คำสั่งจัดการ Scene** ใน Folder ชื่อ **สื่อการเรียนรู้ Flash** ที่เก็บข้อมูล Drive D: ของคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 22 หน้าต่างแฟ้มสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง คำสั่งจัดการ Scene



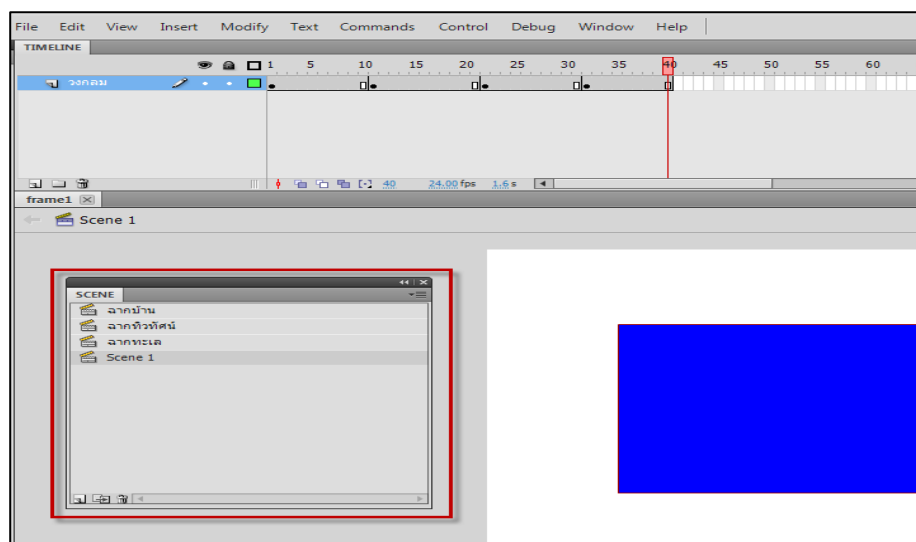


## กิจกรรมที่ 1-2-10 ฝึกปฏิบัติกันหน่อยนะ

### คำชี้แจง

เข้าโปรแกรม Adobe Flash CS5 แล้วปฏิบัติตามคำสั่งต่อไปนี้

1. เปิดเพิ่มชื่อ **Frame1** ที่สร้างไว้
2. สร้าง Scene2 ตั้งชื่อ **ฉากทิวทัศน์**
3. สร้าง Scene3 ตั้งชื่อ **ฉากบ้าน**
4. ให้จัดลำดับการทำงานของ Scene โดยให้ Scene3 หรือฉากบ้านทำงานลำดับที่ 1 Scene1 ทำงานลำดับสุดท้าย
5. สร้าง Scene4 ตั้งชื่อ **ฉากทะเล**



ภาพที่ 23 ภาพประกอบกิจกรรมที่ 1-2-10



ช่วยกันตรวจสอบผลการปฏิบัติของเพื่อน  
ในกลุ่มด้วย หากพบว่าเพื่อนปฏิบัติไม่ได้  
ให้ช่วยกันเสนอแนะและทบทวนเนื้อหาอีกครั้ง



## ใบงานที่ 1-5

### หน้าที่การทำงานของ Timeline

**คำชี้แจง** นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ เขียนอธิบายพอเข้าใจ

คะแนนที่ได้

คะแนนเต็ม

10

1. Timeline ประกอบด้วยกี่ส่วน อะไรบ้าง.....

2. Layer ใช้สำหรับ.....

3. Frame ใช้สำหรับ.....

4. Scene คือ.....

5. Insert Frame คือคำสั่ง.....

6. Remove Frames คือคำสั่ง.....

7. Insert Keyframe คือคำสั่ง.....

8. Clear Keyframe คือคำสั่ง.....

9. Frame Rate คือ.....

10. Playhead คือ.....

ชื่อ - สกุล ..... ชั้น..... เลขที่ .....กลุ่มที่ .....



## ใบงานที่ 1-6

### การทำงานบน Timeline

**คำชี้แจง** นักเรียนวาดภาพร่างของชิ้นงานที่กำหนดให้โดยการ  
โดยใช้รูปทรงแบบง่าย ๆ ประกอบเป็นภาพ

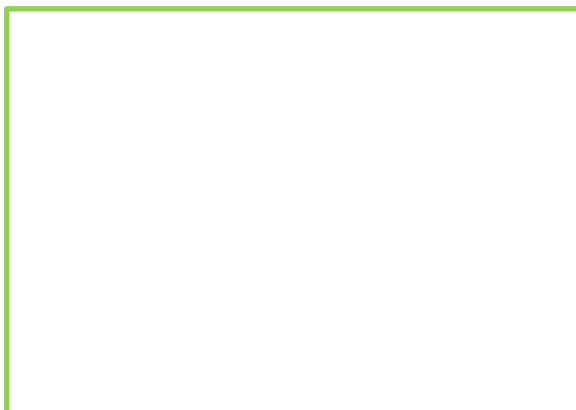
1. วาดภาพลงในกรอบสี่เหลี่ยมโดยใช้ดินสอ
2. เขียนอธิบายการใช้ Layer เพื่อวาดองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อให้ได้ชิ้นงานตามที่กำหนด

คะแนนที่ได้

คะแนนเต็ม

6

#### Scene1 บ้านของฉัน



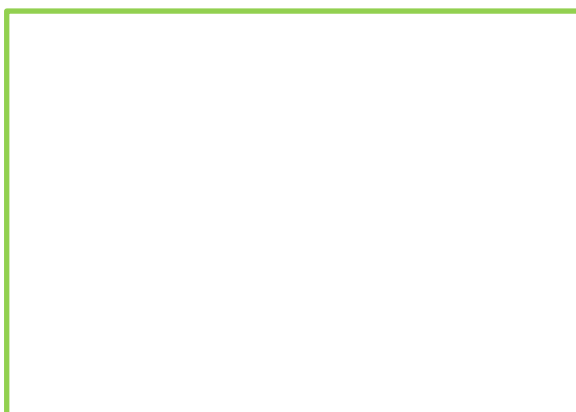
Layer1 วาดภาพพื้นหลัง

Layer2 วาดภาพบ้าน

Layer3 .....

.....  
.....  
.....  
.....

#### Scene2 แมวของฉัน



Layer1 วาดภาพพื้นหลัง

Layer2 วาดพุ่มหญ้า

Layer3 .....

.....  
.....  
.....  
.....

ชื่อ - สกุล ..... ชั้น..... กลุ่มที่.....





## บทสรุป

โปรแกรม Adobe Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างงานมัลติมีเดียที่สามารถทำงานได้หลากหลาย เช่น ทำเว็บไซต์ นำเสนองาน สร้างเกม ทำป้ายโฆษณาบนหน้าเว็บไซต์ การ์ตูนแอนิเมชันหรือภาพยนตร์และการทำงานที่มีลักษณะโต้ตอบกับผู้ใช้

องค์ประกอบที่สำคัญของการสร้างชิ้นงานในโปรแกรม Adobe Flash CS5 ได้แก่ Stage เปรียบเสมือนเป็นเวทีการแสดง Scene ใช้ในการสร้างฉากเป็นตอน ๆ คล้ายกับ ภาพยนตร์ Timeline เป็นส่วนที่ทำงานอยู่บน Scene Timeline ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน ได้แก่ Layer เปรียบเป็นตัวละคร อยาให้ Stage มีภาพหรือตัวละครเป็นอย่างไรก็ให้วาดสิ่งนั้นลงไป ใน Layer ส่วน Frame เป็นลักษณะท่าทางของตัวละครอยาให้ตัวละครแสดงอะไรก็ต้องกำหนดรายละเอียดลงไปในแต่ละ Frame

นอกจากนี้ยังมีส่วนประกอบที่สำคัญที่ใช้สำหรับการสร้างชิ้นงาน ได้แก่ Toolbox เป็นกล่องเครื่องมือที่ใช้สำหรับการสร้าง แก๊ซ ปรับปรุงชิ้นงาน Menu bar เป็นแถบคำสั่งต่าง ๆ Panels เป็นหน้าต่างเครื่องมือสำหรับจัดตกแต่งชิ้นงานสามารถเรียกใช้ Panels ได้จากเมนู Window จากนั้นเรียกใช้ Panels ต่าง ๆ ได้ตามต้องการ





## แบบทดสอบหลังเรียน

### คำชี้แจง

ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท X ลงในกระดาษคำตอบ

ข้อสอบ จำนวน 10 ข้อ : 10 คะแนน

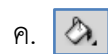
เวลา 15 นาที

1. แฟ้มข้อมูลที่สร้างในโปรแกรม Adobe Flash CS5 มีนามสกุลอะไร
  - ก. .crv
  - ข. .doc
  - ค. .xls
  - ง. .fla
2. โปรแกรม Adobe Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่ใช้ประโยชน์ในด้านใด
  - ก. สร้างภาพเคลื่อนไหว
  - ข. พิมพ์เอกสาร
  - ค. ตกแต่งภาพ
  - ง. ฟังเพลง
3. ข้อใดจัดลำดับขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรม Adobe Flash CS5 ได้ถูกต้อง
  - 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. การทำงานของ Timeline เกี่ยวข้องกับส่วนใดต่อไปนี้
  - ก. Menu bar , Toolbox
  - ข. Menu bar , Panels
  - ค. Layer , Frame
  - ง. Panels , Stage

5. พื้นที่สำหรับใช้ในการแสดงผลงานเรียกว่าอะไร

- ก. Toolbox
- ข. Timeline
- ค. Panels
- ง. Stage

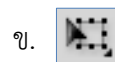
6. เครื่องมือในข้อใดใช้สำหรับการปรับแต่งสีพื้นผิวของภาพ



7. เครื่องมือ  ใช้สำหรับการทำงานในข้อใด

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

8. การย่อ ขยายภาพ จะต้องเลือกใช้เครื่องมือในข้อใด



9. การเรียกใช้หน้าต่าง Panels สามารถเปิดใช้งานได้จากเมนูข้อใด

- ก. Window
- ข. Insert
- ค. View
- ง. File

10. การสร้างแฟ้มงานใหม่ต้องใช้คำสั่งในข้อใด

- ก. File > Open
- ข. File > Save
- ค. File > Close
- ง. File > New





## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2555). **แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับประถมศึกษาฉบับปรับปรุง**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ ฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ธัญพงษ์ ฮอพานิชวัฒน์. (2553). **มือใหม่หัดสร้างแอนิเมชันด้วย Flash CS4**. พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี: สำนักพิมพ์ไอดีซี พรีเมีย.
- พันจันทร์ ธนวัฒนเสถียร. (2554). **สร้างงานมัลติมีเดียแอนิเมชันด้วย Flash CS5.5**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ ฯ: สำนักพิมพ์ชิมพลีฟาย.
- ภัททิรา เหลืองวิลาศ. (2548). **FLASH MX สร้างแอนิเมชันอย่างมืออาชีพ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ ฯ: สำนักพิมพ์ซีเ็ดยูเคชั่น.
- ภูชง จันทรเปล่ง. (2550). **การใช้โปรแกรม Macromedia Flash 8**. พิมพ์ครั้งที่ 1. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์ไทนเนรมิตกิจ อินเตอร์ โปรเกรสซีฟ.
- สิทธิชัย ทิพย์สิงห์. (มปป.). **บทเรียนออนไลน์การสร้างแอนิเมชันด้วย Flash**. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 มีนาคม 2556 จาก <http://www.kroojan.com/flash/.Graphic/Adobe%20Flash%20CS501.pdf>.
- อัศวิน โอภาด้า. (2555). **Flash CS5 Animation & Interaction**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ ฯ: สำนักพิมพ์เน็ตดีไซน์ พับลิชชิง.
- อิสระ ภาชนะกาญจน์. (2556). **Flash CS6 Essential**. พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี: สำนักพิมพ์ไอดีซี พรีเมีย.
- Metamedia Technology. (2546.). **พจนานุกรมออนไลน์ LONGDO Dict**. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 เมษายน 2558 จาก <https://dict.longdo.com/index.php>.
- Trueclicklife Team. (2554). **เรียนสนุกไปกับคอมพิวเตอร์ 6**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ ฯ: สำนักพิมพ์ทรู ดิจิตอล คอนเท้น แอนด์ มีเดีย.



## คำศัพท์เฉพาะของโปรแกรม Adobe Flash CS5

คำศัพท์เฉพาะและความหมายใช้สำหรับในโปรแกรม Adobe Flash CS5 เล่มนี้เท่านั้น  
นำเสนอเฉพาะคำศัพท์ที่นักเรียนไม่ค่อยได้พบเห็น ส่วนคำศัพท์ที่เคยพบเห็นมาแล้วจากการเรียน  
โปรแกรมคอมพิวเตอร์อื่น ๆ จะไม่นำเสนอในส่วนนี้

คำศัพท์เฉพาะและคำอ่าน		ความหมาย
Folder	โฟล-เดอะ	ที่เก็บเอกสาร
Drive	ไดร์ฟ	อุปกรณ์อ่านและบันทึกข้อมูลของคอมพิวเตอร์
Stage	สเตจ	พื้นที่สำหรับนำเสนอผลงาน เวที
Pixel	พิกเซล	ความละเอียดของจอภาพ
Toolbox	ทูลบ็อกซ์	กล่องเครื่องมือ
Timeline	ไทม์ไลน์	ส่วนที่ใช้กำหนดเวลาในการแสดงผล
Panels	เพน-เอลซ์	เก็บรวบรวมคำสั่งสำหรับสนับสนุนการทำงาน ของเครื่องมือที่เลือกใช้
Selection Tool	ซีเลค-ฉันทูล	เครื่องมือสำหรับเลือกภาพที่วาดไว้
Free Transform Tool	ฟรี-ทแรนส์ฟอร์มทูล	เครื่องมือย่อ ขยาย พลิก หมุน บิด ภาพ
Lasso Tool	แลชโซทูล	เครื่องมือสำหรับเลือกพื้นที่แบบอิสระ
Text Tool	เท็กซ์ท-ทูล	เครื่องมือสำหรับพิมพ์ข้อความ
Line Tool	ไลน์ทูล	เครื่องมือสำหรับวาดเส้นตรง
Rectangle Tool	เรคแทงเกิลทูล	เครื่องมือสำหรับวาดภาพสี่เหลี่ยม
Pencil Tool	เพนเชิลทูล	เครื่องมือสำหรับวาดเส้นอิสระ
Paint Bucket Tool	เพนท-บัคคิททูล	เครื่องมือสำหรับเติมสีในพื้นที่ผิวภาพ
Eraser Tool	อีเรเซอร์ทูล	เครื่องมือสำหรับลบ
Zoom Tool	ซูมทูล	เครื่องมือย่อ ขยาย มุมมองบนจอภาพ
Stroke Color	สโตรค คัลเออะ	เครื่องมือสำหรับเลือกสีเส้น
Fill Color	ฟิล คัลเออะ	เครื่องมือสำหรับเลือกและเทสีพื้นผิว
Layer	เลเออะ	ชั้นวางภาพ
Frame	เฟรม	ช่องบน Timeline ใช้บรรจุภาพและเสียง



## เจอยใบงานที่ 1-1

### รู้จักกับโปรแกรม Adobe Flash CS5

**คำชี้แจง** ประเมินผลการตอบคำถามให้พิจารณาตามเกณฑ์  
ที่กำหนดโดยใช้ดุลยพินิจของผู้ประเมิน

คะแนนที่ได้	
คะแนนเต็ม	6

1. โปรแกรม Adobe Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่ใช้ประโยชน์ในด้านใด  
โปรแกรมที่ใช้ประโยชน์ด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหว ภาพยนตร์ งานโฆษณาบนอินเทอร์เน็ต  
สร้างเว็บไซต์และนำเสนอข้อมูล
2. แฟ้มงานในโปรแกรม Adobe Flash CS5 มีกี่ชนิด อะไรบ้าง จงอธิบายพอเข้าใจ  
มีแฟ้มหลัก ๑-2 ชนิด คือ แฟ้มที่มีนามสกุล .fla เป็นแฟ้มที่เกิดจากการสั่งบันทึกชิ้นงานใน  
โปรแกรม ซึ่งสามารถเปิดแฟ้มนี้ในโปรแกรมเพื่อทำการแก้ไขชิ้นงาน และแฟ้มนามสกุล .swf เป็น  
แฟ้มที่เปิดแสดงผลโดยไม่ต้องผ่านการทำงานของโปรแกรมแฟ้มชนิดนี้ไว้สำหรับชมผลงานไม่สามารถ  
แก้ไข ปรับปรุงชิ้นงานในแฟ้มชนิดนี้ได้





## เกณฑ์การประเมินใบงานที่ 1-1

### เรื่อง รู้จักโปรแกรม Adobe Flash CS5

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน		
	3	2	1
1. อธิบายประโยชน์ของโปรแกรม Adobe Flash CS5	เขียนอธิบายได้ถูกต้องทั้งหมด ใช้ภาษาเข้าใจง่าย	เขียนอธิบายได้ถูกต้องบางส่วน	เขียนอธิบายไม่ได้
2. พัฒนางานโปรแกรม Adobe Flash CS5 มีกี่ชนิดอะไรบ้าง	บอกชนิดเพิ่ม เขียนอธิบายลักษณะเพิ่มได้ถูกต้อง ใช้ภาษาเข้าใจง่าย	เขียนอธิบายได้ถูกต้องบางส่วน	เขียนอธิบายไม่ได้

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ ได้ 5 – 6 คะแนน ผ่านเกณฑ์การประเมิน  
 ได้ 0 – 4 คะแนน ปรับปรุง





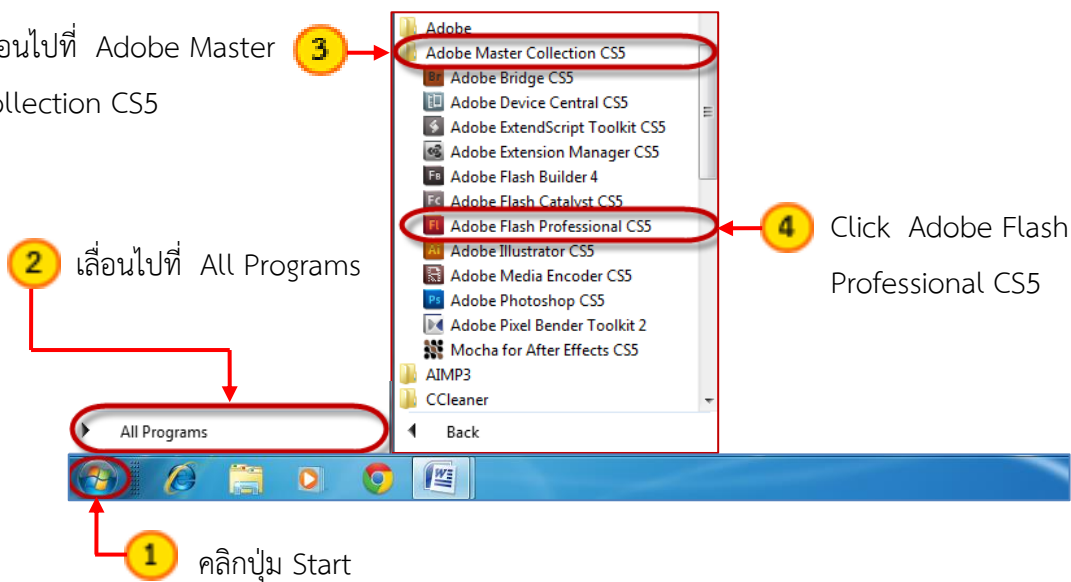


## เจอลายใบงานที่ 1-2

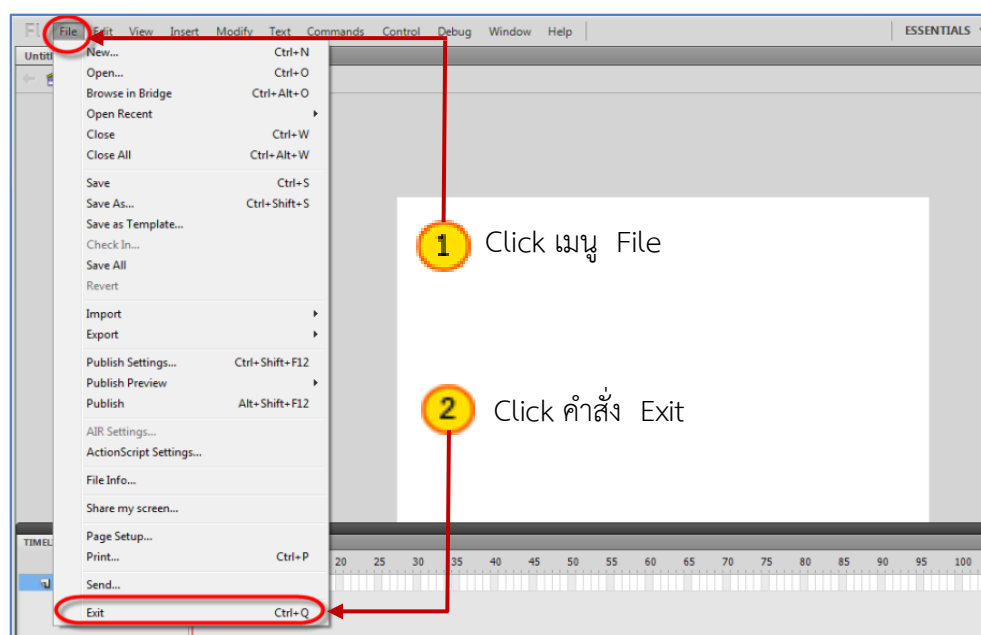
### การเข้า – ออกจากโปรแกรม

#### - การเข้าสู่โปรแกรม

เลื่อนไปที่ Adobe Master  
Collection CS5



#### - การออกจากโปรแกรม





## เกณฑ์การประเมินใบงานที่ 1-2

### การเข้า – ออก จากโปรแกรม

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน		
	3	2	1
1. การเข้าสู่โปรแกรม	ปฏิบัติได้ด้วยตนเอง	ปฏิบัติได้โดยเพื่อนช่วยเหลือ หรือให้คำแนะนำ	ปฏิบัติไม่ได้
2. การออกจาก โปรแกรม	ปฏิบัติได้ด้วยตนเอง	ปฏิบัติได้โดยเพื่อนช่วยเหลือ หรือให้คำแนะนำ	ปฏิบัติไม่ได้

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ ได้ 5 – 6 คะแนน ผ่านเกณฑ์การประเมิน  
ได้ 0 – 4 คะแนน ปรับปรุง





## เฉลยใบงานที่ 1-3

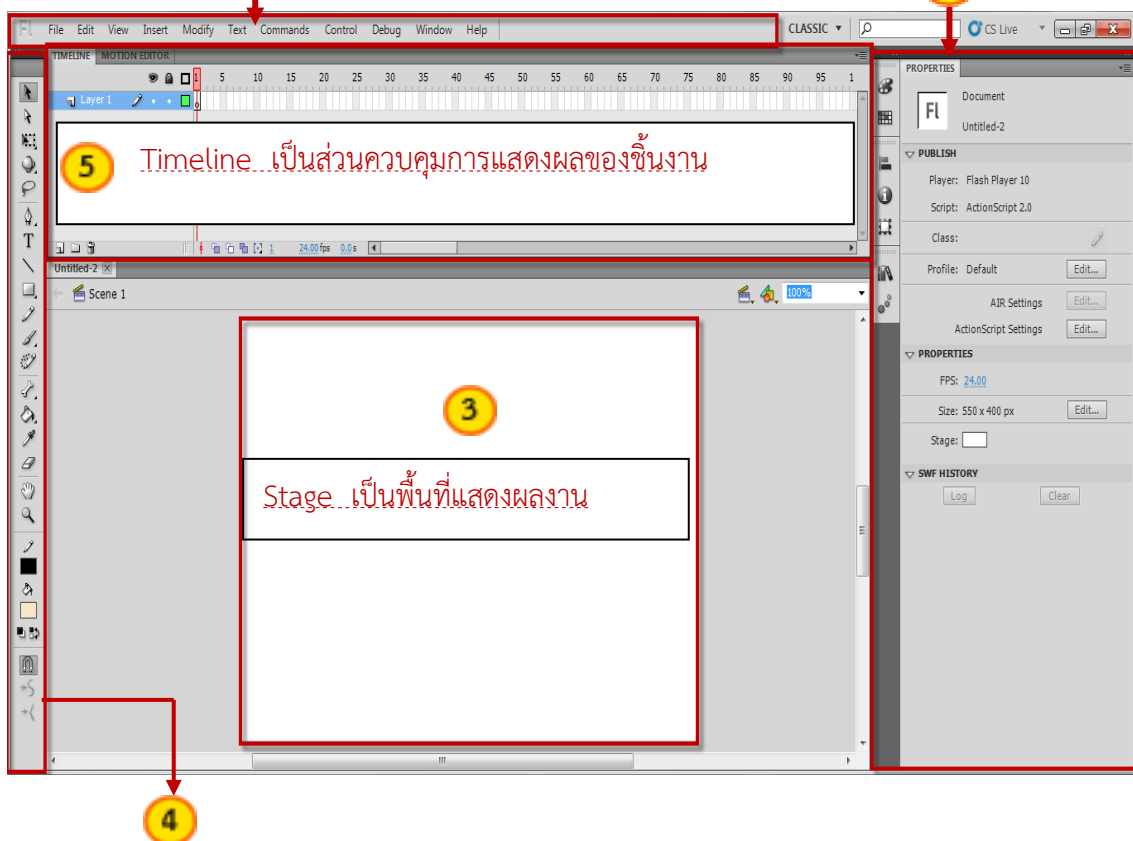
### ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม

คำชี้แจง ประเมินผลการตอบคำถามให้พิจารณาตามเกณฑ์ที่กำหนดโดยใช้ดุลยพินิจของผู้ประเมิน

คะแนนที่ได้	
คะแนนเต็ม	10

Menu.bar...เก็บชุดคำสั่งที่ใช้ในการจัดการ  
แฟ้มงาน

เป็นที่รวบรวมคำสั่งสำหรับสนับสนุนการ  
ทำงานของเครื่องมือที่เลือกใช้



Toolbox...เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้าง ตกแต่ง แก้ไขชิ้นงาน



## เกณฑ์การประเมินใบงานที่ 1-3 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน		
	2	1	0
1. บอกชื่อและหน้าที่ของ ส่วนประกอบต่าง ๆ ตามหมายเลขได้ถูกต้อง หมายเลขละ 2 คะแนน	เขียนชื่อส่วนประกอบ และเขียนหน้าที่ได้ ถูกต้อง ใช้ภาษาเหมาะสม	เขียนชื่อส่วนประกอบ ผิดหรือบอกหน้าที่ผิด หรือทั้ง 2 ส่วนถูกต้อง แต่ใช้ภาษาไม่เหมาะสม	เขียน อธิบาย ไม่ได้

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ ได้ 8 – 10 คะแนน ผ่านเกณฑ์การประเมิน  
ได้ 0 – 7 คะแนน ปรับปรุง







## เฉลยใบงานที่ 1-4

### Toolbox

คำชี้แจง ประเมินผลการตอบคำถามให้พิจารณาตามเกณฑ์  
ที่กำหนดโดยใช้ดุลยพินิจของผู้ประเมิน

คะแนนที่ได้

คะแนนเต็ม 12

Selection Tool		ใช้สำหรับ เลือกภาพต่าง ๆ วาดขึ้น
Free Transform Tool		ใช้สำหรับ หมุน บิด ยืด ย่อ ขยาย ภาพ
Lasso Tool		ใช้สำหรับ เลือกพื้นที่อิสระ
Text Tool		ใช้สำหรับ พิมพ์ข้อความ
Line Tool		ใช้สำหรับ วาดเส้นตรง
Rectangle Tool		ใช้สำหรับ วาดภาพสี่เหลี่ยม
Pencil Tool		ใช้สำหรับ วาดเส้นอิสระ
Paint Bucket Tool		ใช้สำหรับ เติมสีพื้นผิว
Eraser Tool		ใช้สำหรับ ใช้สำหรับลบเส้นหรือภาพที่วาดขึ้น
Zoom Tool		ใช้สำหรับ ย่อ-ขยาย มุมมองบนจอภาพ
Stroke Color		ใช้สำหรับ เลือกสีเส้นของภาพ
Fill Tool		ใช้สำหรับ เลือกสีพื้นผิวของภาพ



## เกณฑ์การประเมินใบงานที่ 1-4

### Toolbox

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน	
	1	0
1. อธิบายหน้าที่การทำงานของเครื่องมือที่กำหนดให้ได้ ข้อละ 1 คะแนน	เขียนอธิบายหน้าที่ได้ถูกต้อง อ่านแล้วเข้าใจง่ายตรงประเด็น	เขียนอธิบายไม่ชัดเจน หรือไม่ถูกต้อง

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ ได้ 11 – 12 ระดับคุณภาพ 3 = ดี  
 ได้ 9 – 10 ระดับคุณภาพ 2 = ปานกลาง  
 ได้ 0 – 8 ระดับคุณภาพ 1 = ปรับปรุง  
 (ผ่านเกณฑ์ ระดับ 2-3)





## เฉลยใบงานที่ 1-5

### หน้าที่การทำงานของ Timeline

คำชี้แจง ประเมินผลการตอบคำถามให้พิจารณาตามเกณฑ์  
ที่กำหนดโดยใช้ดุลยพินิจของผู้ประเมิน

คะแนนที่ได้	
คะแนนเต็ม	10

1. Timeline ประกอบด้วยกี่ส่วน อะไรบ้าง...ประกอบด้วย 2 ส่วน  
คือ Layer และ Frame
2. Layer ใช้สำหรับ...วาดภาพหรือวางภาพ
3. Frame ใช้สำหรับ...วางภาพและเสียง เพื่อกำหนดเวลาในการแสดงผลและกำหนด  
ลักษณะท่าทางของตัวละคร
4. Scene คืออะไร...คือ ฉากทำหน้าที่คล้ายกับแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ ใช้กำหนดหรือ  
สร้างภาพเคลื่อนไหวแบ่งเป็นฉาก เช่น ฉากบ้าน ฉากทะเล
5. Insert Frame คือคำสั่ง...เพิ่มจำนวน Frame เพื่อเพิ่มระยะเวลาในการแสดงผล
6. Remove Frames คือคำสั่ง...ลดจำนวน Frame ออกไป เพื่อลดระยะเวลาในการ  
แสดงผล
7. Insert Keyframe คือคำสั่ง...เพิ่ม Keyframe ลงไปใน Frame
8. Clear Keyframe คือคำสั่ง...ลบ Keyframe ที่ไม่ต้องการออกไป
9. Frame Rate คือ...ความเร็วในการแสดงผลของภาพเคลื่อนไหว
10. Playhead คือ...หัวอ่านทำหน้าที่อ่านภาพที่อยู่บน Frameเคลื่อนไหว

ชื่อ - สกุล .....ชั้น..... เลขที่ .....กลุ่มที่ .....



## เกณฑ์การประเมินใบงานที่ 1-5 หน้าที่การทำงานของ Timeline

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน	
	1	0
1. บอกส่วนประกอบของ Timeline และลักษณะ Frame ข้อละ 1 คะแนน	บอกได้ถูกต้องทุกส่วน ใช้ภาษาเข้าใจง่าย ได้ใจความ	บอกผิดหรือไม่ถูกต้อง

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ      ได้    8 – 10      ระดับคุณภาพ    3 = ดี  
    ได้    6 – 7      ระดับคุณภาพ    2 = ปานกลาง  
    ได้    0 – 5      ระดับคุณภาพ    1 = ปรับปรุง  
    (ผ่านเกณฑ์ ระดับ 3)







## เจอลยใบงานที่ 1-6

### การทำงานบน Timeline

คำชี้แจง ประเมินผลการปฏิบัติให้พิจารณาตามเกณฑ์ที่กำหนด  
โดยใช้ดุลยพินิจของผู้ประเมิน

คะแนนที่ได้	
คะแนนเต็ม	6

Scene1 บ้านของฉัน



Layer1 วาดภาพพื้นหลัง

Layer2 วาดภาพบ้าน

Layer3 วาดต้นไม้

.....  
.....  
.....  
.....

Scene2 แมวของฉัน



Layer1 วาดภาพพื้นหลัง

Layer2 วาดพุ่มหญ้า

Layer3 วาดแมว

.....  
.....  
.....  
.....

ชื่อ - สกุล ..... ชั้น.....กลุ่มที่.....



## เกณฑ์การประเมินใบงานที่ 1-6 การทำงานบน Timeline

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน		
	3	2	1
1. เขียนภาพร่างได้ตรงตามกำหนด	เขียนภาพร่างได้ตรงตามกำหนดทั้งสอง Scene	เขียนภาพร่างได้เพียงหนึ่ง Scene	เขียนภาพร่างไม่ได้
2. กำหนด Layer ให้กับองค์ประกอบของภาพ	กำหนด Layer ให้กับองค์ประกอบของภาพโดยการเขียนอธิบายเพิ่มเติมไว้ทั้งหมด อ่านแล้วเข้าใจง่ายสามารถนำไปใช้สร้างชิ้นงานได้จริง	กำหนด Layer ให้กับองค์ประกอบของภาพ เขียนอธิบายกำกับไว้ อ่านแล้วเข้าใจ	ไม่เขียนอธิบายเกี่ยว Layer ต่าง ๆ ที่ใช้สร้างองค์ประกอบของภาพ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ ได้ 5 – 6 คะแนน ผ่านเกณฑ์การประเมิน  
ได้ 0 – 4 คะแนน ปรับปรุง





### เฉลยแบบทดสอบ

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน	
ข้อที่	คำตอบ
1	ค
2	ง
3	ง
4	ก
5	ข
6	ค
7	ก
8	ข
9	ก
10	ง

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน	
ข้อที่	คำตอบ
1	ง
2	ก
3	ก
4	ค
5	ง
6	ข
7	ค
8	ข
9	ก
10	ง



## ชุดฝึกทักษะ

การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS5 เบื้องต้น

มีจำนวนทั้งหมด 7 เรื่อง ดังนี้

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS5

เรื่อง การวาดภาพด้วยเครื่องมือต่าง ๆ

เรื่อง การใช้เครื่องมือตกแต่งภาพ

เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว

เรื่อง การสร้าง Symbol

เรื่อง การใช้งานเสียง

เรื่อง การส่งออกงานไปใช้ในรูปแบบต่าง ๆ