



คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้



1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) เรื่อง ชุดกิจกรรมสร้างสรรค์การออกแบบด้วยโปรแกรม SwiSH Max กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีทั้งหมด 5 ชุด ประกอบด้วย

- ชุดที่ 1 เรื่อง รู้จักโปรแกรม SwiSH Max
- ชุดที่ 2 เรื่อง การใช้งาน SwiSH Max เบื้องต้น
- ชุดที่ 3 เรื่อง การใส่ลูกเล่นให้กับชิ้นงาน (Effects)
- ชุดที่ 4 เรื่อง การใส่ Script เบื้องต้น
- ชุดที่ 5 เรื่อง ตัวอย่างการทำ Banner สำหรับใช้ในเว็บไซต์

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดที่ 1 เรื่อง รู้จักโปรแกรม SwiSH Max ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ชุดนี้ ประกอบด้วย

- คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- คำแนะนำการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- สาระ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้
- ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม
- แบบทดสอบก่อนเรียน
- ใบความรู้
- กิจกรรมการเรียนรู้
- แบบทดสอบหลังเรียน
- เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน
- แนวคำตอบกิจกรรมการเรียนรู้

3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดนี้ ใช้เวลาเรียน 3 ชั่วโมง



คำแนะนำการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้



เพื่อให้การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) เรื่อง ชุดกิจกรรมสร้างสรรค์การออกแบบด้วยโปรแกรม SwiSH Max ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ชุดที่ 1 เรื่อง รู้จักโปรแกรม SwiSH Max ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนควรมีบทบาท ดังนี้

1. ศึกษาทำความเข้าใจจุดประสงค์การเรียนรู้ก่อนใช้ชุดกิจกรรมเพื่อให้เข้าใจและเรียนรู้ได้ตรงตามจุดประสงค์
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ชุดที่ 1 เพื่อประเมินความรู้เดิมของนักเรียนจำนวน 10 ข้อ
3. นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 1 รู้จักโปรแกรม SwiSH Max
4. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 1
5. นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 2 เรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max
6. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2
7. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ชุดที่ 1 เพื่อประเมินความก้าวหน้าของนักเรียนหลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดที่ 1 จบแล้ว
8. ตรวจสอบคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน และตรวจสอบกิจกรรมที่ 1 และกิจกรรมที่ 2 เพื่อประเมินผลการเรียนรู้หลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
9. เพื่อประโยชน์ในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนไม่ควรดูเฉลยก่อนทำแบบทดสอบ และเฉลยกิจกรรม

สาระ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด
ที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้
เรื่อง ชุดกิจกรรมสร้างสรรค์การออกแบบด้วยโปรแกรม SwiSH Max
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้ เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการ เทคโนโลยีที่ยั่งยืน

ตัวชี้วัด

ง 2.1 ม. 4/3 สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือ วิธีการ ตามกระบวนการ เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย โดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพฉายและแบบจำลองเพื่อนำไปสู่ การสร้างชิ้นงาน หรือถ่ายทอดความคิด ของวิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและการรายงาน ผลโดยใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการออกแบบหรือนำเสนอผลงาน



ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม



ศึกษาคู่่มือการใช้ชุดกิจกรรม



ทำแบบทดสอบก่อนเรียน



ศึกษาชุดกิจกรรม
โดยปฏิบัติกิจกรรมดังนี้
- ศึกษาใบความรู้
- ปฏิบัติกิจกรรม



ทำแบบทดสอบหลังเรียน



ไม่ผ่านเกณฑ์



การประเมินผล



ผ่านเกณฑ์



ศึกษาชุดกิจกรรม ชุดที่ 2

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

วิธีการใช้ชุดกิจกรรมสร้างสรรค์การออกแบบด้วยโปรแกรม SwiSH Max

เอกสารประกอบการเรียนการสอนเล่มนี้สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง โดยนักเรียนจะได้ประโยชน์จากเอกสารประกอบการเรียนการสอนอย่างสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพด้วยการปฏิบัติตามคำแนะนำต่อไปนี้อย่างเคร่งครัด

1. นักเรียนอ่านรายละเอียดคำชี้แจง จุดประสงค์การเรียนรู้ ก่อนลงมือศึกษาเอกสารประกอบการเรียนการสอน
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนการศึกษาบทเรียนแล้วตรวจคำตอบจากเฉลยจากนั้นจึงศึกษาบทเรียนต่อไปจนจบ
3. นักเรียนจะต้องอ่านเนื้อเรื่องไปตามลำดับโดยไม่เว้นหน้าห้ามเปิดข้ามเพราะจะทำให้การเรียนในบทเรียนไม่ต่อเนื่องกัน
4. ถ้ามีคำสั่งหรือคำถามอย่างไรต้องปฏิบัติตามทุกอย่าง
5. บทเรียนนี้จะเสนอเนื้อหาเป็นหน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วยจะมีคำถามให้นักเรียนตอบเมื่อตอบแล้วจึงตรวจสอบจากเฉลย
6. อย่าเปิดเฉลยก่อนที่จะใช้ความสามารถตอบคำถามด้วยตนเองเพราะถ้าทำเช่นนั้นจะไม่ช่วยให้นักเรียนมีความรู้ขึ้นมาได้เลย
7. เมื่อศึกษาด้วยตนเองจนครบทุกหน่วยการเรียนรู้แล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังการศึกษาบทเรียนแล้วจึงตรวจสอบจากเฉลย
8. ถ้านักเรียนสงสัยหรือไม่เข้าใจในเนื้อหาให้ทบทวนใหม่ถ้ายังไม่เข้าใจให้สอบถามจากผู้สอน
9. ส่งคืนเอกสารประกอบการเรียนการสอนนี้ตามกำหนดเวลาและต้องรักษาให้อยู่ในสภาพดีและไม่สูญหาย



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ทำความรู้จักโปรแกรมSwiSH Max
2. สามารถเปิดโปรแกรม และรู้จักองค์ประกอบของโปรแกรมSwiSH Max






แบบทดสอบก่อนเรียน

คำชี้แจง: ข้อสอบมีจำนวนทั้งหมด 10 ข้อให้นักเรียนเลือกข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว
โดยทำเครื่องหมาย×ทับก , ข , คหรือ ง

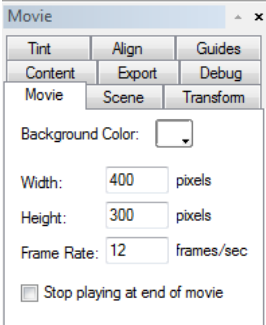
- ข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติการสร้างงานของโปรแกรม SwiSH Max
 - ใช้สำหรับสร้างตัวอักษร
 - ใช้สำหรับตัดต่อเสียงโฆษณา
 - ใช้สำหรับสร้างโลโก้โฆษณาแบนเนอร์
 - ใช้สำหรับสร้างภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว
- โปรแกรม SwiSH Max สามารถที่จะนำเสนองานในรูปแบบของไฟล์ Shock wave Flash ในนามสกุลใด
 - FLA
 - FLE
 - SWF
 - EXE
- ข้อใดคือคุณสมบัติของระบบปฏิบัติการและฮาร์ดแวร์ของคอมพิวเตอร์ที่สามารถลงโปรแกรม SwiSH Max ได้
 - มีพื้นที่ว่างในฮาร์ดดิสก์อย่างน้อย 7.02 MB
 - เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มี EPU เป็น Intel Pentium III 300 MHz ขึ้นไป
 - ไม่จำเป็นต้องใช้ระบบปฏิบัติการ Window 9x/Me/NT2000/2003/XP
 - RAM อย่างน้อย 264 MB RAM แต่ถ้าจะให้คล่องตัวขอแนะนำ 356 MB

4. งานที่สร้างจากโปรแกรม SwiSH Maxสามารถนำเสนอสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการเล่นเสียงได้เหมือนกับโปรแกรมใด



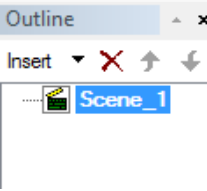
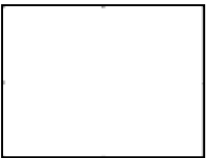
- ก. Flash
- ข. Effect
- ค. Animation
- ง. Presentation

5.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max

- ก. แสดง objects ต่าง ๆ
- ข. แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
- ค. แสดงภาพและตัวอักษรที่จัดวางไว้
- ง. ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ

6.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max

- ก. แสดง objects ต่าง ๆ
- ข. แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
- ค. แสดงภาพและตัวอักษรที่จัดวางไว้
- ง. ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ

7.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max
- แสดง objects ต่าง ๆ
 - แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
 - แสดงภาพและตัวอักษรที่จัดวางไว้
 - สำหรับลากเส้น วาดภาพ แก้ไข และ ZOOM
8.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max
- แสดง objects ต่าง ๆ
 - แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
 - ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ
 - เฟรมแสดงช่วงเวลาของ Animatoin
9.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max
- แสดง objects ต่าง ๆ
 - แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
 - ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ
 - เฟรมแสดงช่วงเวลาของ Animatoin
10.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max
- ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ
 - เฟรมแสดงช่วงเวลาของ Animation
 - สำหรับลากเส้น วาดภาพ แก้ไข และ ZOOM
 - Layout scene แสดงภาพและตัวอักษรที่จัดวางไว้

กระดาษคำตอบ

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

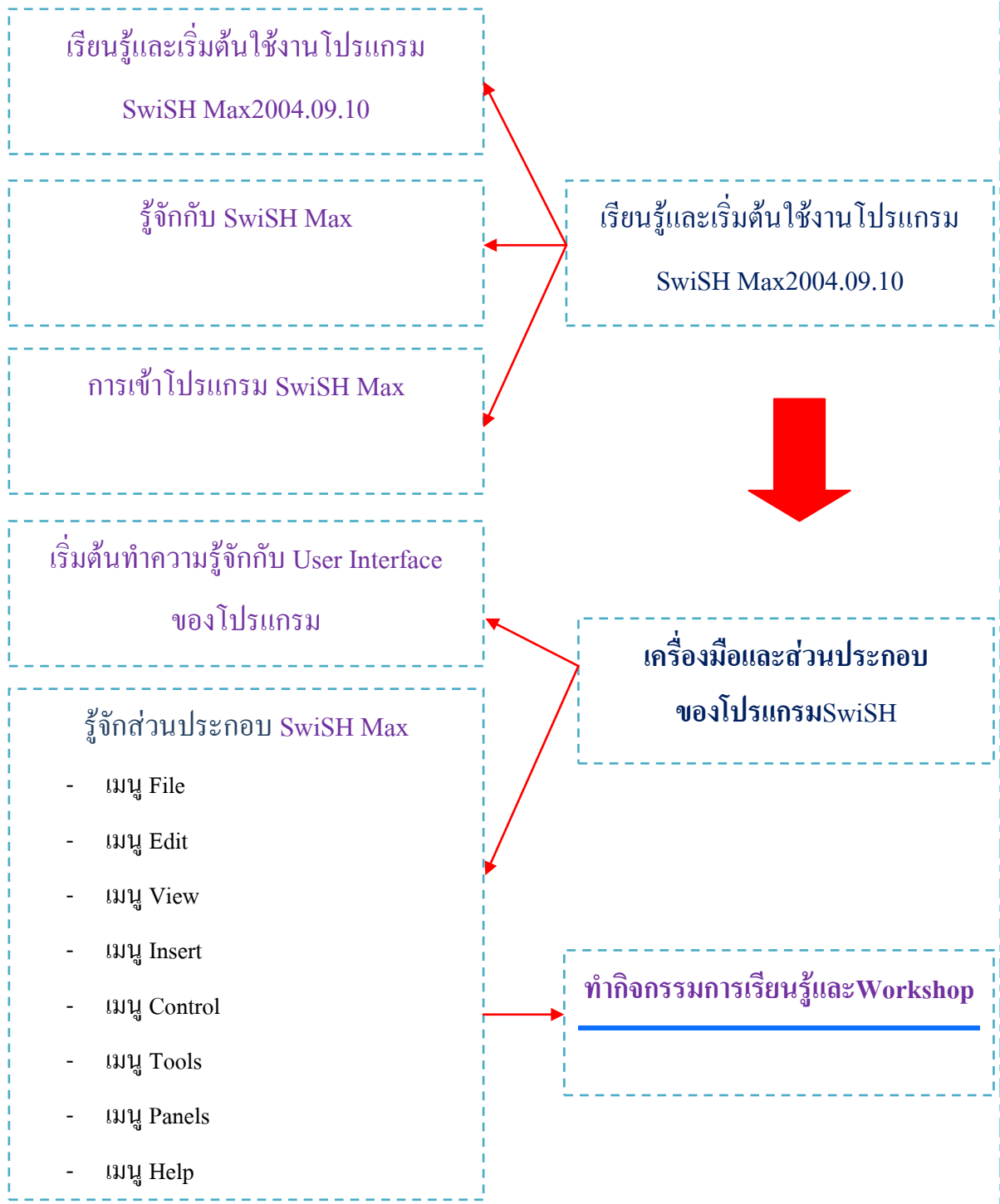
ข้อ	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

<p style="text-align: center;">เกณฑ์การให้คะแนน</p> <p>8 - 10 คะแนน ดีมาก</p> <p>5 - 7 คะแนน พอใช้</p> <p>1 - 4 คะแนน ปรับปรุง</p>	<p style="text-align: center;">คะแนนที่ได้.....คะแนน</p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน </p>
---	--



ขอบข่ายสาระการเรียนรู้

ชุดที่ 1 เรื่อง เรียนรู้โปรแกรม SwiSH Max2004.09.10





รู้จักกับ



SwiSH Max เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างงานทางด้านกราฟฟิกเช่นการสร้างตัวอักษรภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวที่สามารถนำไปใช้กับงานประเภทต่างๆได้เช่นเดียวกับโปรแกรม MacromediaFlashเช่นงาน Presentation งาน Animation หรือแม้กระทั่งการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์เป็นต้นลักษณะการใช้งานของโปรแกรม SwiSH Max จะง่ายกว่าโปรแกรม Flash เนื่องจากมี Effect สำเร็จรูปประเภทต่างๆมาให้ นอกจากนี้ยังสามารถเขียนสคริปต์เพื่อควบคุมการทำงานได้ทำให้โปรแกรม SwiSH Max เป็นที่น่าสนใจและกำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก SwiSH Max เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างงานทางด้านกราฟฟิกของบริษัท SwiSHaone.com Pty Ltd.ซึ่งเป็นเวอร์ชันล่าสุดที่พัฒนามาจาก SwiSH Version 2 นอกจากนี้ SwiSH Max ยังได้มีการแบ่งเป็นเวอร์ชันย่อยตามวันที่พัฒนาโปรแกรมโดยในที่จะใช้ SwiSH Max 2004.09.10 (ตัวเลขที่ระบุคือปี/เดือน/วันที่พัฒนาโปรแกรม) สามารถสร้างงานนำเสนอเช่นโลโก้โฆษณาแบนเนอร์เมนูรวมไปถึงการสร้างเว็บไซต์แบบ Dynamic ที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้นอกจากนี้ยังสามารถสร้างงาน Animation เช่นการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการเล่นเสียงในเวลาเดียวกันได้เหมือนกับโปรแกรม Flash แต่สามารถทำได้สะดวกและรวดเร็วกว่าดังนั้นจึงทำให้ SwiSH Max เป็นโปรแกรมที่น่าสนใจสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างงาน Animation การนำเสนองานต่างๆผ่านทางเว็บไซต์รวมถึงการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ให้มีรูปแบบน่าสนใจ SwiSH Max ประกอบด้วยเครื่องมือต่างๆช่วยในการสร้างชิ้นงานมีความหลากหลายทั้งการสร้างภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวที่สามารถใส่ Effect ได้มากกว่า 230 แบบนอกจากนี้เราสามารถควบคุมการทำงานด้วยสคริปต์ทำให้งานที่สร้างขึ้นเป็นไปตามความต้องการอีกทั้งสามารถนำไปแสดงผลใน FlashPlayer, Browser และ Media Player สามารถใช้งานได้โดยไม่ต้อง

ติดตั้ง Macromedia Flash บนคอมพิวเตอร์โปรแกรม SwiSH Max สามารถที่จะนำเสนองานในรูปแบบของไฟล์ Shock wave Flash (.swf) ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการสร้างเว็บเพจได้ และยังสามารถแปลงเป็นไฟล์ avi ซึ่งใช้ในการตัดต่อภาพยนตร์ได้อีกด้วย โปรแกรม SwiSH Max สามารถทำงานบนระบบปฏิบัติการ Window โดยก่อนใช้งานควรตรวจสอบคุณสมบัติของระบบปฏิบัติการและฮาร์ดแวร์ก่อนว่ารองรับการทำงานโปรแกรม SwiSH Max ได้หรือไม่ดังนี้

1. อย่างน้อยต้องใช้ระบบปฏิบัติการ Window 9x/Me/NT2000/2003/XP
2. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มี CPU เป็น Intel Pentium III 300 MHz ขึ้นไป
3. มีพื้นที่ว่างในฮาร์ดดิสก์อย่างน้อย 7.02 MB
4. RAM อย่างน้อย 64 MB RAM แต่ถ้าจะให้คล่องตัวขอแนะนำ 256 MB
5. ความละเอียดของจอภาพ 800 x 600 พิกเซลขึ้นไปต้องแสดงสีได้ 256 สี

SwiSH Max จะมีลักษณะจอภาพที่แตกต่างไปจาก SwiSH Version 2 โดยจอภาพใหม่จะช่วยให้ผู้ใช้งานได้ง่ายขึ้นนอกจากนี้ SwiSH Max ยังได้เพิ่ม Effects เพิ่มรูปแบบเขียน Scripts รวมไปถึงการเพิ่มเครื่องมือที่ใช้ในการวาดรูป



มูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ SwiSH

เว็บไซต์ <http://www.swishzone.com/> เป็นเว็บไซต์ ที่ให้บริการ Software ที่สนับสนุนการผลิตสื่อ graphic animation ด้วยวิธีง่าย ๆ ที่ชื่อโปรแกรม Swish มีตั้งแต่ Swish ในเวอร์ชัน 1.0, 1.5 และ 2.0 นอกจากโปรแกรม Swish เองแล้วยังมีโปรแกรมที่คอยช่วยอำนวยความสะดวกอื่น ๆ อีกโปรแกรมในกลุ่ม Swishzone คือ SwiSH Max, Swishpix, Swishvideo และ Swishstudio

โปรแกรม SwiSH Max ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ช่วยในการสร้าง animation ง่าย ๆ สามารถ Import ภาพ - เสียงพิมพ์ข้อความ และสามารถใส่ Effect และก็มี Effect ให้เลือกใช้มากกว่า 200 แบบสำหรับผู้ที่มีพื้นฐาน การใช้โปรแกรม Macromedia Flash ก็จะพบว่าโปรแกรม SwiSH Max ช่วยให้การใช้งานง่ายขึ้นมาก สำหรับรูปแบบ การวางชิ้นงานก็ใช้เป็น Frame โดยที่เราสามารถกำหนดรูปแบบ Frame ต่อวินาทีได้ นอกจากนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญยังสามารถเขียน Script เพื่อกำหนดรูปแบบการทำงานเพิ่มเติมได้

สำหรับผู้ที่ชอบทำสไลด์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่นในรูปแบบ Screen Saver, exe, Website ต้องลองใช้โปรแกรม Swishpix ซึ่งด้วยกระบวนการทำงานที่ง่าย โปรแกรมนี้จึงผลิตงานออกมาได้ ด้วยวิธีการเพียง 5 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการเลือกภาพและนำภาพเข้ามา ขั้นตอนตกแต่งภาพในเบื้องต้น ขั้นตอนนำภาพใส่อัลบั้มที่ต้องการ ขั้นตอนตกแต่งภาพในระดับสูงพร้อมกำหนดเสียงและความสัมพันธ์ต่าง ๆ และขั้น Export นอกจากนี้ยังมีปุ่มที่ใช้ control การเลื่อน และการแสดงภาพ แลမ်ภาพในส่วนที่ใช้เป็น Background ก็เหมือนกรอบ ภาพสตีกเกอร์



ตัวอย่างงานของโปรแกรม SwiSH Max



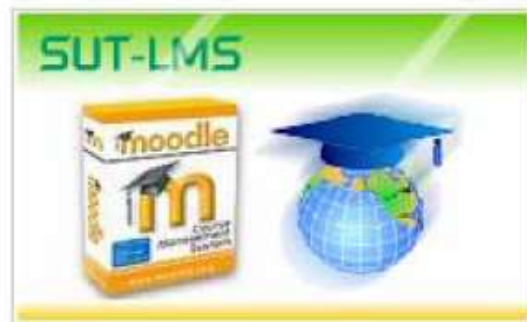
SWiSHMax Effects



บทเรียนคอมพิวเตอร์



Banner



Flash ประกอบหน้าเว็บ





คำชี้แจง: ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

1. โปรแกรม SwiSH Maxสามารถผลิตงานออกมาได้ด้วยกี่ขั้นตอน คืออะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

2. โปรแกรม SwiSH Maxสามารถสร้างงานด้านใดได้บ้าง

.....

.....

.....



.....

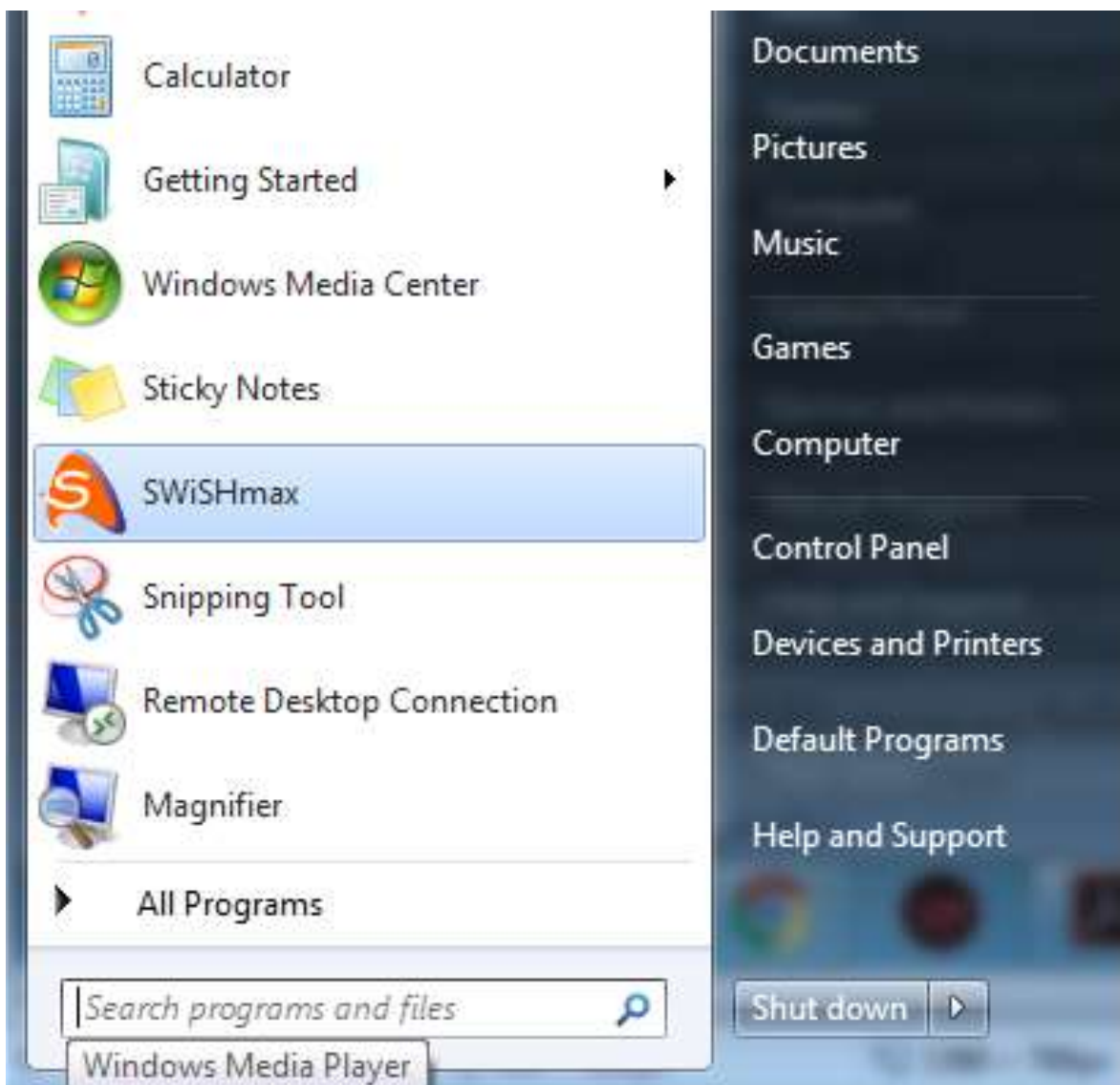
.....

.....

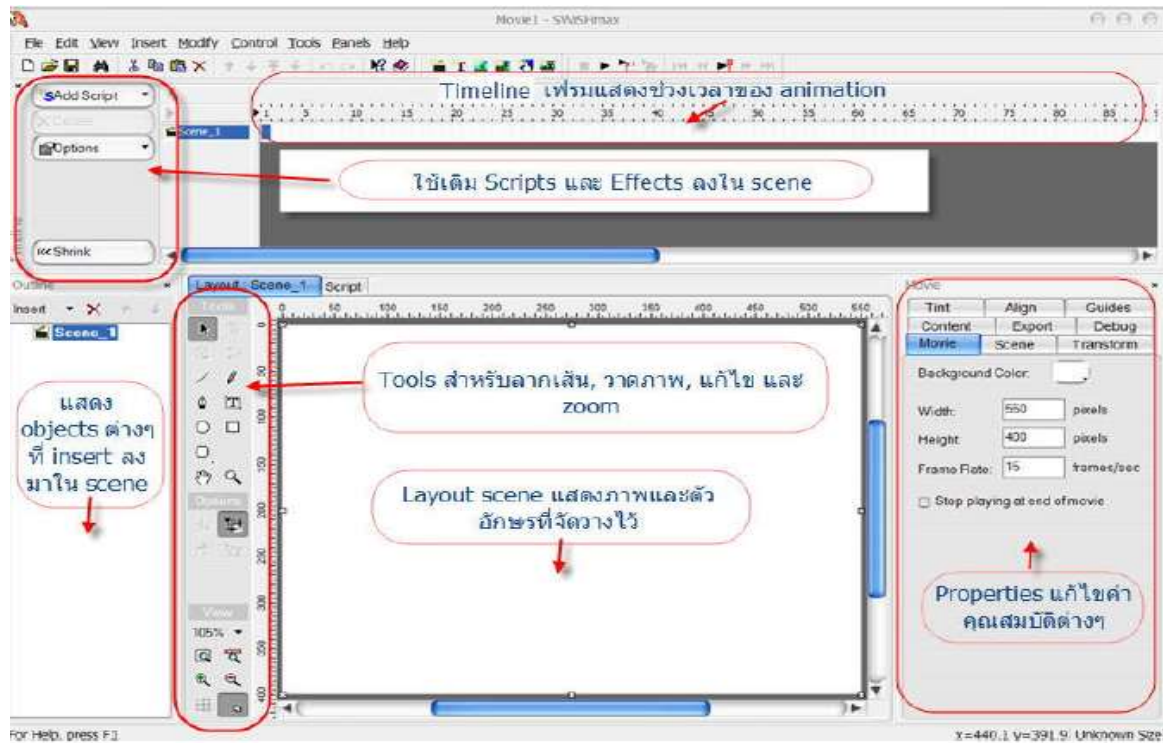


เริ่มต้นเข้าสู่โปรแกรม  SwiSH Max

คลิก Start / Program / SwiSH Max ดังรูป



เริ่มต้นทำความรู้จักกับ User Interface ของโปรแกรมInterface




Main menu คำสั่งหลักที่ใช้ในการสั่งงานทั่วไป

เมนู File


คำสั่ง	รายละเอียด
New	สร้างไฟล์ใหม่
Open	เรียกไฟล์ที่ต้องการใช้งาน โดยมีนามสกุลเป็น .swf
Save และ Save as	บันทึกงานที่ต้องการเก็บไว้และใช้ Save as เมื่อต้องการบันทึกเป็นชื่อไฟล์อื่น
New Windows	เปิดโปรแกรมSwiSHซ้อนขึ้นอีกใช้ในกรณีที่ต้องการสร้างงาน SwiSHหลายแฟ้มพร้อมๆกันซึ่งอาจสามารถcopy งานจากแฟ้มหนึ่งไปยังอีกแฟ้มหนึ่งได้
Samples	เป็นการเปิดแฟ้มตัวอย่างที่โปรแกรมSwiSHมีมาให้เพื่อใช้ในการศึกษาหรือดัดแปลงไปใช้งาน


เมนู File(ต่อ)

คำสั่ง	รายละเอียด
Import	ใช้ในการดึงข้อความภาพนิ่งแบบภาพเคลื่อนไหวเสียงเข้ามาเพื่อใช้งาน
export	นำงานที่ทำได้ไปใช้โดยปกติมักใช้เป็น*.swfแต่สามารถแปลงเป็น.htmlหรือ.aviได้
Test	ทดสอบงานที่สร้างก่อนที่จะexport งานไปใช้จริงซึ่งสามารถ test แบบplay ใน โปรแกรมSwiSHหรือทดสอบผ่านทาง Browser ก็ได้
Close	ปิดงานที่กำลังทำอยู่
Exit	ออกจากโปรแกรมSwiSH


เมนู Edit

คำสั่ง	รายละเอียด
Undo	ย้อนขั้นตอนที่ได้สร้างในครั้งที่แล้ว
Redo	ยกเลิกการย้อนขั้นตอน
Cut object	ตัดวัตถุที่สร้างขึ้น
Copy object	คัดลอกวัตถุที่สร้างขึ้น
Paste object	วางวัตถุที่ตัดหรือคัดลอกไว้
Delete	ลบวัตถุที่ไม่ต้องการ
Select all Objects	เลือกทุกวัตถุในพื้นที่สร้างงาน
Show	แสดงวัตถุที่ซ่อนไว้
Hide	ซ่อนวัตถุ
Properties	แสดงคุณสมบัติของวัตถุที่เลือก


เมนู View

คำสั่ง	รายละเอียด
Preview Frame	ตรวจสอบว่าขณะแสดงผลในพื้นที่สร้างงานกำลังอยู่ในตำแหน่ง Frame ใด
Toolbar	เป็นกลุ่มของเมนูย่อยที่มีเมนูย่อยซ้อนอีกชั้นหนึ่งสำหรับเลือกให้แสดง Tool ตามต้องการ
Status bar	แสดงหรือซ่อนแถบแสดงสถานะ
Zoom in	ซูมภาพคล้ายมองในระยะใกล้
Zoom out	ซูมภาพคล้ายมองในระยะไกลออกไป
View at 100 %	แสดงขนาดของเนื้อที่สร้างงานเท่ากับของจริง
Fit Scene in window	แสดงเนื้อที่สร้างงานเต็มพื้นที่ใน Lay out
Fit Object in Window	แสดงขนาดของ Object เต็มขนาดที่สามารถมองเห็นได้ใน Lay out
Show rulers	แสดงไม้บรรทัดเพื่ออำนวยความสะดวกในการกำหนดระยะ
Show grid	แสดงเส้น grid ในเนื้อที่สร้างงานมีประโยชน์ในการมองเพื่อจัดวางตำแหน่งของวัตถุให้ตรงกับที่ต้องการเส้น grid ใช้เพื่อสะดวกในการมองเพื่อวางตำแหน่งของวัตถุเท่านั้น ไม่แสดงผลในผลงานที่ได้ export ออกไป
Snap to Grid	ให้วัตถุวิ่งเข้าหาเส้น grid เมื่อนำวัตถุวางใกล้สะดวกในการจัดวางวัตถุที่ต้องการให้ระดับแนวตั้งหรือแนวดิ่งตรงกัน
Show all image	แสดงวัตถุทั้งหมด


เมนู Insert

คำสั่ง	รายละเอียด
Scene	แทรกScene
Text	แทรกข้อความซึ่งสามารถปรับแต่งคุณสมบัติต่างๆของข้อความได้ที่Properties
Button	แทรกปุ่ม
Sprite	แทรกวัตถุซึ่งเป็นภาพเคลื่อนไหวโดยเมื่อคลิกที่นี้จะเกิดเนื้อที่สร้างงานใหม่ซึ่งเป็นส่วนย่อยภายในเนื้องานเดิมซึ่งจะมีTime line เป็นของตัวเอง
Content	แทรกวัตถุอื่นๆเช่นเสียงภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว
Instance	แทรกภาพเคลื่อนไหวซึ่ง Clone มาจาก Sprite
Effect	เพิ่มเอฟเฟคให้กับวัตถุ
Script	แทรก script ต่างๆเช่นการทำ link การเลื่อนไปที่เฟรมก่อนหน้าเป็นต้น
Show grid Insert Frame	คลิกเพื่อเพิ่ม Frame ทำให้การแสดงผลของ Effect ยาวนานขึ้น
Snap to Grid Delete Frame	คลิกเพื่อเพิ่ม Frame ทำให้การแสดงผลของ Effect ยาวนานขึ้น
Snap to Grid Delete Frame	ใช้เพื่อลบ Frame ออกจาก Time line ทำให้การแสดงผล Effect ใช้เวลาน้อยลง
Grouping	มีเมนูย่อยเช่น Group เพื่อรวมวัตถุให้เป็นกลุ่มเดียวหรือ Ungroup เพื่อแยกวัตถุที่เคยรวมกันเป็น Object ย่อยหรืออาจรวมกลุ่มเป็นภาพเคลื่อนไหวโดยเลือก Group as Sprite หรือรวมกลุ่มแบบ shape
Convert	เปลี่ยนObject นั้นเป็นรูปแบบอื่นๆเช่นเป็นปุ่ม(button) เป็นภาพเคลื่อนไหว(Sprite) หรือเป็นรูปทรง(Shape)

คำสั่ง	รายละเอียด
Order	เรียง Object ให้อยู่ด้านล่างหรือด้านบนในเนื้อที่สร้างงาน (Object ที่อยู่บนสามารถบังวัตถุที่อยู่ล่าง) โดยมีเมนูย่อยสั่งงานคือ Bring to Front เพื่อให้วัตถุนั้นขึ้นมาอยู่ชั้น (Layer) บนสุด Send to back เพื่อส่งวัตถุลงอยู่ในชั้นล่างสุด Bring forward คลิกเพื่อส่งวัตถุให้เลื่อนขึ้นมา 1 ระดับคลิกเพื่อส่งวัตถุให้เลื่อนลงไป 1 ระดับ
Transform	หมุนหรือพลิกวัตถุ
Align	ประกอบด้วยเมนูย่อยที่สามารถเปลี่ยนตำแหน่งอ้างอิงของวัตถุไปยังจุด Handle ต่างๆ ได้
Justification	ใช้เพื่อจัดบรรทัดของข้อความแบบต่างๆ เช่น ซิดซ้าย (Align Left) จัดกึ่งกลาง (Center) ซิดขวา (Align Right) หรือเต็มบรรทัด (Full)
Appearance	ใช้เพื่อจัดทิศทางของข้อความเป็นแนวต่างๆ เช่น แนวตั้งและในทิศทางต่างๆ

เมนู Control

คำสั่ง	รายละเอียด
Play movie	แสดงภาพเคลื่อนไหวทั้ง File โดยจะเริ่มจาก Scene แรกและดำเนินต่อไปเรื่อยๆ ตามที่ได้สั่งงานไว้ในโปรแกรม
Play Scene	ทดสอบการแสดงผลของงานใน Scene
Play effect	ทดสอบการแสดงผลของ Effect
Preview Frame	ดูการแสดงผลใน Frame
Stop	หยุดการแสดงผลของภาพเคลื่อนไหว
Step forward	แสดงผลของ Frame ต่อไป
Step back	ย้อนกลับไปดูการแสดงผลของ Frame ก่อนหน้า 1 Frame

เมนู Control(ต่อ)

คำสั่ง	รายละเอียด
Cue to End	ดูFrame สุดท้ายของScene
Rewind to start	ดูFrame แรกสุดของScene

เมนู Tools


คำสั่ง	รายละเอียด
Preference	เป็นเมนูใช้ปรับทางเลือกสำหรับผู้ใช้
Customize	เป็นเมนูที่ใช้ในการปรับแต่งโปรแกรมให้เหมาะกับผู้ใช้เอง
Keyboard map	ใช้เพื่อแสดงคีย์ลัด

เมนู Panels


ประกอบด้วยหน้าต่างของเครื่องมือที่สำคัญเพื่อใช้ในการสร้างงาน

เมนู Help


คู่มือและตัวอย่างการใช้งานโปรแกรม

 **Standard Toolbar** แถบเครื่องมือลัดที่ใช้ควบคุมคำสั่งทั่วไป


คำสั่ง	รายละเอียด
Bring Forward	เลื่อนวัตถุที่เลือกอยู่ขึ้นไป 1 ชั้น
Bring Backward	เลื่อนวัตถุที่เลือกอยู่ลงไป 1 ชั้น
Bring To Front	เลื่อนวัตถุที่เลือกอยู่ให้ไปอยู่ชั้นหน้าสุด
Bring To Back	เลื่อนวัตถุที่เลือกอยู่ให้ไปอยู่ล่างสุด


 **Insert Toolbar** แถบเครื่องมือลัดที่ใช้ในการเรียกคำสั่งแทรก

คำสั่ง	รายละเอียด
Insert Scene	เพิ่มฉาก (Scene)
Insert Text	แทรกข้อความ
Insert Image	แทรกรูปภาพ

 **Control Toolbar** แถบเครื่องมือที่ใช้ในการควบคุมการแสดงผลของชิ้นงาน

คำสั่ง	รายละเอียด
Stop	หยุดการเล่นไฟล์
Play	เล่นไฟล์ทั้งหมด (ทุกฉาก)
Play Scene	เล่นไฟล์เฉพาะฉากที่เลือก
Play Effect	เล่นเฉพาะลูกเล่นที่สร้างขึ้น

 **Timeline Panel** แถบแสดงเวลาซึ่งจะมีลักษณะเป็นแถบสี่เหลี่ยมผืนผ้ายาว แบ่งเป็นช่องเล็กๆ หลายอันซึ่งเรียกว่า Frame โดยจะเป็นตัวบ่งบอกถึงการกระทำในแต่ละเวลา อีกทั้งยังมีปุ่มที่ใช้ในการเพิ่มลูกเล่นอีกด้วย

 **Outline Panel** บริเวณซึ่งแสดงโครงร่างอันดับชั้นของวัตถุที่สร้างขึ้นในไฟล์ ภาพยนตร์โดยมีลักษณะเป็นชั้นที่ซ้อนทับกันตามลำดับก่อนหลังซึ่งวัตถุที่อยู่ชั้นสูงกว่าจะอยู่ข้างหน้าของวัตถุที่อยู่ในชั้นต่ำกว่าภายใน Scene เดียวกัน

- ✦ **Layout Panel** บริเวณแสดงผลของชิ้นงานไฟล์ภาพยนตร์ที่ทำซึ่งเราแก้ไขและสร้างชิ้นงานในบริเวณนี้ และยังมี Toolbox หรือกล่องเครื่องมือที่ใช้สำหรับเครื่องมือพื้นฐานทั่วไปซึ่งรายละเอียดเครื่องมือต่างๆใน Toolbox มีดังนี้

อุปกรณ์	รายละเอียด
Select	เลือกวัตถุ
Reshape	เปลี่ยนแปลงรูปทรง
Motion Path	สร้างเส้นทางการเคลื่อนที่
Line	เขียนเส้นตรง
Pencil	เขียนเส้นเองตามที่ต้องการ
Bezier	เขียนเส้นโค้ง
Rectangle/Square	วาดรูปสี่เหลี่ยม
Ellipse/Circle	วาดรูปวงกลม
Auto Shape	วาดรูปต่างๆตามแบบที่กำหนด
Zoom	ย่อหรือขยายขนาดจอ
Pan	เลื่อนภาพ

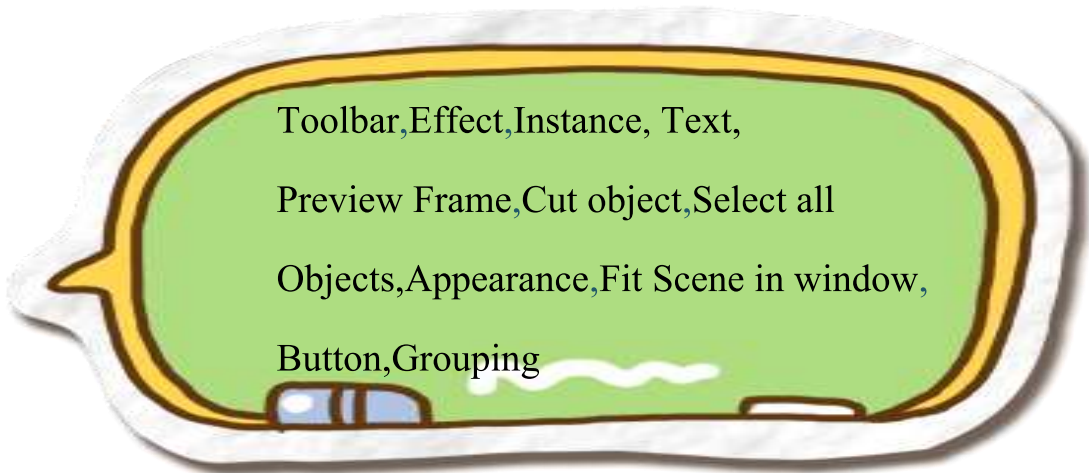


กิจกรรมที่ 2

คำชี้แจงการทำกิจกรรม

1. นักเรียนทำกิจกรรมที่ 2
2. เปิดโปรแกรม SwiSH Max
3. ศึกษาใบความรู้ที่ 2 เรื่องเครื่องมือและส่วนประกอบของโปรแกรม SwiSH Max
4. ฝึกการใช้เครื่องมือและส่วนประกอบของโปรแกรม SwiSH Max
5. จับกลุ่มกลุ่มละ 3-4 คน โดยสมาชิกภายในกลุ่มตกลงกันตามความสามารถ (เก่งปานกลางอ่อน)
6. สมาชิกในกลุ่มระดมสมองกันทำใบกิจกรรมที่ 2
7. ตัวแทนกลุ่มสรุปผลการทำกิจกรรมและเฉลยใบกิจกรรมที่ 2 ด้านหน้าชั้นเรียน

คำชี้แจง: นำข้อความที่กำหนดเติมเป็นคำตอบให้ถูกต้อง



เลือกทุกวัตถุในพื้นที่สร้างงาน	
เป็นกลุ่มของเมนูย่อยสำหรับเลือกให้แสดง Tool	
แทรกปุ่ม	
เพิ่มเอฟเฟคให้กับวัตถุ	
แสดงเนื้อที่สร้างงานเต็มพื้นที่ใน Lay out	
ใช้เพื่อจัดทิศทางของข้อความเป็นแนวต่างๆ	
แทรกข้อความ	
มีเมนูย่อยเช่น Group เพื่อรวมวัตถุให้เป็นกลุ่ม	
แทรกภาพเคลื่อนไหว	
ตัดวัตถุที่สร้างขึ้น	



แบบทดสอบหลังเรียน

คำชี้แจง: ข้อสอบมีจำนวนทั้งหมด 10 ข้อให้นักเรียนเลือกข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว โดยทำเครื่องหมาย×ทับ ก , ข , ค หรือ ง

1. ข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับความสมบัติการสร้างงานของโปรแกรม SwiSH Max
 - ก. ใช้สำหรับสร้างตัวอักษร
 - ข. ใช้สำหรับตัดต่อเสียงโฆษณา
 - ค. ใช้สำหรับสร้างโลโก้โฆษณาแบนเนอร์
 - ง. ใช้สำหรับสร้างภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว

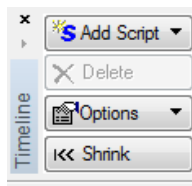
2. โปรแกรมSwiSH Max สามารถที่จะนำเสนองานในรูปแบบของไฟล์Shock wave Flash ในนามสกุลใด
 - ก. FLA
 - ข. FLE
 - ค. SWF
 - ง. EXE

3. ข้อใดคือคุณสมบัติของระบบปฏิบัติการและฮาร์ดแวร์ของคอมพิวเตอร์ที่สามารถลงโปรแกรมSwiSH Max ได้
 - ก. มีพื้นที่ว่างในฮาร์ดดิสก์อย่างน้อย7.02 MB
 - ข. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มี EPU เป็น Intel Pentium III 300 MHz ขึ้นไป
 - ค. ไม่จำเป็นต้องใช้ระบบปฏิบัติการ Window 9x/Me/NT2000/2003/XP
 - ง. RAM อย่างน้อย 264 MB RAM แต่ถ้าจะให้คล่องตัวขอแนะนำ 356 MB

4. งานที่สร้างจากโปรแกรม SwiSH Maxสามารถนำสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการเล่นเสียงได้เหมือนกับโปรแกรมใด

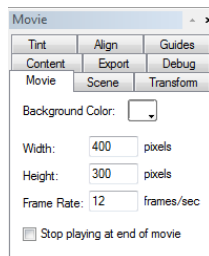
- ก. Flash
- ข. Effect
- ค. Animation
- ง. Presentation

5. จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max



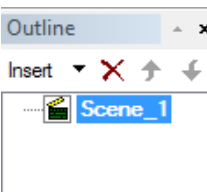
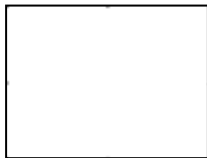


- ก. แสดง objects ต่าง ๆ
- ข. แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
- ค. แสดงภาพและตัวอักษรที่จัดวางไว้
- ง. ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ

6. จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max



- ก. แสดง objects ต่าง ๆ
- ข. แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
- ค. แสดงภาพและตัวอักษรที่จัดวางไว้
- ง. ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ

7.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max
- ก. แสดง objects ต่าง ๆ
 - ข. แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
 - ค. แสดงภาพและตัวอักษรที่จัดวางไว้
 - ง. สำหรับลากเส้น วัดภาพ แก้ไข และ ZOOM
8.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max
- ก. แสดง objects ต่าง ๆ
 - ข. แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
 - ค. ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ
 - ง. เฟรมแสดงช่วงเวลาของ Animatoin
9.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max
- ก. แสดง objects ต่าง ๆ
 - ข. แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
 - ค. ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ
 - ง. เฟรมแสดงช่วงเวลาของ Animatoin
10.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max
- ก. ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ
 - ข. เฟรมแสดงช่วงเวลาของ Animation
 - ค. สำหรับลากเส้น วัดภาพ แก้ไข และ ZOOM
 - ง. Layout scene แสดงภาพและตัวอักษรที่จัดวางไว้

กระดาศำตอบ

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

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

เกณฑ์การให้คะแนน 8 - 10 คะแนน ดีมาก 5 - 7 คะแนน พอใช้ 1 - 4 คะแนน ปรับปรุง	คะแนนที่ได้.....คะแนน <input type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน
--	---

ภาคผนวก



เฉลยแบบทดสอบ เรื่องชุดที่ 1 ทำความรู้จักโปรแกรมและองค์ประกอบของโปรแกรมSwiSH Max



- | | |
|----|---|
| 1 | ข |
| 2 | ค |
| 3 | ข |
| 4 | ค |
| 5 | ง |
| 6 | ค |
| 7 | ง |
| 8 | ง |
| 9 | ข |
| 10 | ง |



- | | |
|----|---|
| 1 | ข |
| 2 | ค |
| 3 | ข |
| 4 | ค |
| 5 | ง |
| 6 | ค |
| 7 | ง |
| 8 | ง |
| 9 | ข |
| 10 | ง |



เจดัยกิจกรรมที่ 1

คำชี้แจง: ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

3. โปรแกรม SwiSH Maxสามารถผลิตงานออกมาได้ด้วยกี่ขั้นตอน ก็อะไรบ้าง
5 ขั้นตอนคือ

1. **Standard Toolbar**แถบเครื่องมือลัดที่ใช้ควบคุมคำสั่งทั่วไป

2. **Insert Toolbar**แถบเครื่องมือลัดที่ใช้ในการเรียกคำสั่งแทรก

3. **Control Toolbar**แถบเครื่องมือที่ใช้ในการควบคุมการแสดงผลของชิ้นงาน

4. **Timeline Panel**แถบแสดงเวลาซึ่งจะมีลักษณะเป็นแถบสี่เหลี่ยมผืนผ้ายาวแบ่งเป็นช่องเล็กๆหลายอันซึ่งเรียกว่า Frame โดยจะเป็นตัวบ่งบอกถึงการกระทำในแต่ละเวลา อีกทั้งยังมีปุ่มที่ใช้ในการเพิ่มลูกเล่นอีกด้วย

5. **Outline Panel**บริเวณซึ่งแสดงโครงร่างอันดับชั้นของวัตถุที่สร้างขึ้นในไฟล์ภาพยนตร์โดยมีลักษณะเป็นชั้นที่ซ้อนทับกันตามลำดับก่อนหลังซึ่งวัตถุที่อยู่ชั้นสูงกว่าจะอยู่ข้างหน้าของวัตถุที่อยู่ในชั้นต่ำกว่าภายใน Scene เดียวกัน



4. โปรแกรม SwiSH Maxสามารถสร้างงานด้านใดได้บ้าง

SwiSH Max เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างงานทางด้านกราฟฟิก เช่น การสร้างตัวอักษรภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวที่สามารถนำไปใช้กับงานประเภทต่างๆได้เช่นเดียวกับโปรแกรมMacromediaFlashเช่นงาน Presentation งาน Animation หรือแม้กระทั่งการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์เป็นต้น

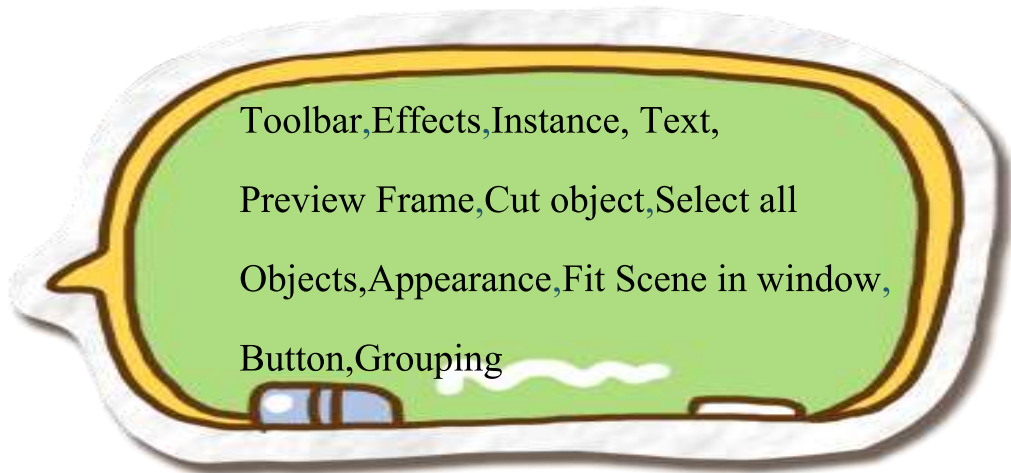




คำชี้แจงการทำกิจกรรม

1. นักเรียนทำกิจกรรมที่ 2
2. เปิดโปรแกรม SwiSH Max
3. ศึกษาใบความรู้ที่ 2 เรื่องเครื่องมือและส่วนประกอบของโปรแกรม SwiSH Max
4. ฝึกการใช้เครื่องมือและส่วนประกอบของโปรแกรม SwiSH Max
5. จับกลุ่มกลุ่มละ 3-4 คน โดยสมาชิกภายในกลุ่มคละกันตามความสามารถ (เก่งปานกลางอ่อน)
6. สมาชิกในกลุ่มระดมสมองกันทำใบกิจกรรมที่ 2
7. ตัวแทนกลุ่มสรุปผลการทำกิจกรรมและเฉลยใบกิจกรรมที่ 2 ด้านหน้าชั้นเรียน

คำชี้แจง: นำข้อความที่กำหนดเติมเป็นคำตอบให้ถูกต้อง



เลือกทุกวัตถุในพื้นที่สร้างงาน

Select all Objects

เป็นกลุ่มของเมนูย่อยสำหรับเลือกให้แสดง Tool

Toolbar

แทรกปุ่ม

Button

เพิ่มเอฟเฟคให้กับวัตถุ

Effects

แสดงเนื้อที่สร้างงานเต็มพื้นที่ใน Lay out

Fit Scene in window

ใช้เพื่อจัดทิศทางของข้อความเป็นแนวต่างๆ

Appearance

แทรกข้อความ

Text

มีเมนูย่อยเช่น Group เพื่อรวมวัตถุให้เป็นกลุ่ม

Grouping

แทรกภาพเคลื่อนไหว

Instance

ตัดวัตถุที่สร้างขึ้น

Cut object

บรรณานุกรม



กิดานันท์ มะลิทอง. (2548). **ไอซีทีเพื่อการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด
อรุณการพิมพ์.

กิตติ ภัคดีวัฒนกุล. (2540). **NETSCAPE ALL-IN-ONE**. กรุงเทพฯ : ไทยเจริญการพิมพ์.
เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2541). **คลื่นลูกที่ 5 ประชาชนผู้สังคมไทยที่พึงประสงค์ในศตวรรษ
ที่ 21**. กรุงเทพฯ : บริษัท ส.เอเชีย เพรส.

_____. (2551). **เรียนรู้ใช้ข้อมูลอย่างผู้ชนะพิมพ์ครั้งที่ 2**. กรุงเทพฯ : ซัคเซส มีเดีย.
คมรัช รัตนคช และคนุพล คลอวุฒินันท์. (2550). **ประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
(ออนไลน์)**. แหล่งที่มา : http://home.dsd.go.th/techno/trainingsystem/index.php?option=com_content&view=article&id=86:-e-book&catid=53:-53-2&Itemid=71.
20 เมษายน 2554.

คมสัน ฐโนศวรรย์. (2544). **“E-Book กับการศึกษา,” พัฒนาเทคนิคศึกษา**. 14 (40) : 31-33.
ครรชิต มาลัยวงศ์. (2540). **นวัตกรรมทางเทคโนโลยี 200 ทศนะไอที**. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ด
ยูเคชั่น.

ชนาธิปพรกุล. (2551). **ออกแบบการสอน**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิสนาแหมมณี. (2551). **รูปแบบการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. บรรณานุกรม 341 .

วันวิสาข์ เมฆฉาย. (2548). **สร้างเว็บสวยด้วย SWiSHmax**, กรุงเทพฯ : เคทีพี คอมพ์ แอนด์
คอนซัลท์.

วิโรจน์ชัยมูลและสุพรรณายวงทอง. (2552). **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และ
เทคโนโลยีสารสนเทศ**. กรุงเทพฯ : โปรวีชั่น.