

แบบฝึก - โปรแกรมมาโครมีเดียแฟลช

นำเสนอเมื่อ : 26 ก.ย. 2552

แบบฝึกปฏิบัติ

เรื่อง รู้จักโปรแกรมมาโครมีเดีย แฟลช 2004

รายวิชา ภาพกราฟิกเบื้องต้น

โปรแกรม มาโครมีเดีย แฟลช 2004 (Macromedia Flash
2004)

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

นางสาววิตรี นามวงศ์

ครูสอน

ชื่อ-สกุล

.....เลขที่.....
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่

โรงเรียนไกรภักดีวิทยาคม อำเภอเมืองศรีสะเกษ

จังหวัดศรีสะเกษ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศรีสะเกษ เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

แบบฝึกที่ 1

รู้จักโปรแกรมมาโครเมเดีย เฟจ 2004

สาระการเรียนรู้

1. ความเป็นมาของโปรแกรมมาโครเมเดีย เฟจ 2004
2. ความต้องการระบบของโปรแกรมมาโครเมเดีย เฟจ 2004
3. การติดตั้งโปรแกรมมาโครเมเดีย เฟจ 2004
4. การเรียกใช้โปรแกรมมาโครเมเดีย เฟจ 2004

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Flash
2. อธิบายและติดตั้งโปรแกรม macromedia Flash ได้
3. เปิด - ปิด โปรแกรม macromedia Flash ได้

เอกสารประกอบการสอน

เรื่อง รู้จักโปรแกรมมาโครเมเดีย เฟจ 2004

รายวิชา ภาพกราฟิกเบื้องต้น

โปรแกรม มาโครมีเดีย เฟจ 2004 (Macromedia Flash 2004)

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

นางสาววิตรี นามวงศ์

โรงเรียนไกรภักดีวิทยาคม อำเภอเมืองศรีสะเกษ
จังหวัดศรีสะเกษ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศรีสะเกษ เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

ความเป็นมาของโปรแกรมมาโครเมียดีย เฟจ
2004

ความต้องการระบบของโปรแกรมมาโครเมียดีย เฟจ
2004

การติดตั้งโปรแกรมมาโครเมียดีย เฟจ 2004
การเรียกใช้โปรแกรมมาโครเมียดีย เฟจ 2004

นางสาววิตรี นามวงศ์
ผู้สอน

โรงเรียนไกรภักดีวิทยาคม อำเภอเมืองศรีสะเกษ
จังหวัดศรีสะเกษ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศรีสะเกษ เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

ความเป็นมาของโปรแกรมมาโครเมเดีย เฟจ 2004
(Macromedia Flash 2004)

ในปัจจุบันนี้มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมากและเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว
เนื่องจาก

ความสะดวกในการสื่อสาร อีกทั้งมีโปรแกรมแสดงผลเว็บเพจที่ใช้งานได้ง่าย
เว็บเพจ

จำนวนมากได้ออกแบบให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

ด้วยการใช้คุณลักษณะของมัลติมีเดีย (Multimedia)

ประกอบด้วยภาพกราฟิก เสียงและภาพเคลื่อนไหว ที่เรียกว่า
“แอนิเมชัน(Animation)”

ซึ่งโปรแกรม มาโครเมเดีย เฟจ 2004 (Macromedia Flash
2004)

เป็นโปรแกรมหนึ่งที่มีความสามารถในการสร้างภาพเคลื่อนไหวได้และมีวิธีการใ
ชงานที่ง่ายไม่ซับซ้อน

Flash เป็นโปรแกรมที่พัฒนาโดยบริษัท

Macromedia ซึ่งได้พัฒนาและปรับปรุงเครื่องมือต่าง ๆ

ให้สามารถใช้งานได้สะดวก

สามารถใช้ในการโต้ตอบกับผู้ใช้ซึ่งอาศัยการสร้างรูปภาพโดยใช้ลายเส้น

ผู้ใช้สามารถนำแฟ้มรูปภาพที่มีอยู่เข้ามาใช้งานได้

รวมถึงสามารถควบคุมการทำงานโดยใช้คำสั่งควบคุม (Action Script)

สำหรับโปรแกรมสามารถดาวน์โหลดมาทดลองใช้ได้จากเว็บไซต์

<http://www.macromedia.com>

ไฟล์มัลติมีเดียที่สร้างโดย Flash
จะมีขนาดเล็ก เมื่อเปรียบเทียบกับไฟล์มัลติมีเดียที่สร้างจากโปรแกรมอื่น ๆ
เมื่อนำงานประกอบการสร้างเว็บเพจ จึงทำให้ผู้ใช้เว็บไซต์
โหลดข้อมูลได้เร็วกว่าไฟล์มัลติมีเดียจากโปรแกรมอื่น ๆ
เพราะรูปแบบการเก็บรายละเอียดของรูป Flash
จะบันทึกรายละเอียดเป็นลายเส้น ในขณะที่โปรแกรมอื่น ๆ
จะบันทึกรายละเอียดของรูปเป็น Pixels

จะเห็นว่าลักษณะงานที่สร้างจากโปรแกรม Flash
เป็นแนวการตูนที่เนนลายเส้น
และใช้สีค่อนข้างสม่ำเสมอ ในงานมัลติมีเดียที่สร้างจากโปรแกรม Flash
ส่วนใหญ่จะเป็นแนวลายเส้น ง่าย ๆ
โดยมีการใช้ภาพถ่ายผสมเท่าที่จำเป็นเท่านั้น

การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดย Flash

เราสามารถสร้างงานได้หลากหลายรูปแบบ
เช่น
ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร ภาพ โลโก้กราฟิก พร้อมเสียง และเอฟเฟกต์ประกอบ
ตัวอย่าง
โต้ตอบ ภาพหลักของหน้าเว็บ ป้ายโฆษณา การนำเสนอข้อมูลแบบสไลด์โชว์ เกมส์
เป็นต้น

ความต้องการระบบของโปรแกรมมาโครเมเดีย เฟจ 2004

เครื่องคอมพิวเตอร์	ความต้องการอย่างน้อย
หน่วยประมวลผลกลาง	Pentium 3 800 MHZ
ระบบปฏิบัติการ	Microsoft Windows XP
หน่วยความจำ (RAM)	512 MB
ฮาร์ดดิสก	2.5 GB
การจอแสดงผล	1024 x 768 16 Bit

การติดตั้งโปรแกรมมาโครเมเดีย เฟจ 2004
(Macromedia Flash 2004)

การติดตั้งโปรแกรมจำเป็นต้องหาโปรแกรมที่ถูกต้องตามกฎหมายโดยซื้อ
ได้จากตัวแทนจำหน่ายของบริษัท Macromedia หรือดาวโหลดโปรแกรม
ได้ที่ <http://www.macromedia.com> เพื่อทดลองใช้งาน
และดำเนินการติดตั้งโปรแกรมตามขั้นตอนดังนี้

1. ใส่แผ่นซีดี
2. ดับเบิลคลิกที่ โฟลเดอร์ Macromedia Flash MX 2004
3. ดับเบิลคลิกที่ INSTALL FLASH MX 2004

ดับเบิลคลิกที่
INSTALL FLASH MX 2004

4. โปรแกรมจะดำเนินการติดตั้ง ดังรูป

5.
โปรแกรมแจ้งทำการกระจายข้อมูลแล้วจะมีข้อความต้อนรับในการติด
ตั้งโปรแกรม
ให้คลิกปุ่ม Next

คลิก Next

6. โปรแกรมจะแจ้งลิขสิทธิ์และเงื่อนไขต่าง ๆ
เพื่อยืนยันเงื่อนไขการใช้งาน **ให้คลิก Yes**

คลิก Yes

7. โปรแกรมจะกำหนดตำแหน่งการติดตั้งโปรแกรม

คลิก Next

โดยจำติดตั้งไว้ที่ C:\Program File\Macromedia\FIash 2004

Next เพื่อยืนยัน

ให้คลิกปุ่ม

คลิก Next

8. โปรแกรมแจ้งให้ทราบว่า จะติดตั้ง Flash Player หรือไม่ โดยโปรแกรมจะกำหนดให้ติดตั้งไว้แล้ว (สำหรับ โปรแกรม Flash Player เป็นโปรแกรมที่ทำให้ข้อมูลที่สร้างด้วยโปรแกรม Flash สามารถแสดงผลได้ในโปรแกรม Internet Explorer และ โปรแกรม Netscape สามารถเลือกไม่ติดตั้งได้โดยคลิกเครื่องหมาย ๐ ออก แนะนำให้ติดตั้งด้วย) **คลิก Next เพื่อทำงานต่อไป**

9. โปรแกรมแจ้งให้ทราบว่า จะทำการคัดลอกแฟ้มไปที่ C:\Program File\Macromedia\Flex 2004 **คลิก Next เพื่อทำงานต่อไป**

คลิก Next

10. โปรแกรมแจ้งให้ทราบถึงความคืบหน้าในการติดตั้ง โดยจะมีแถบแสดงเปอร์เซ็นต์ ให้รอจนกระทั่งครบ 100%

11. ให้**คลิกปุ่ม Finish** (หมายถึงเสร็จสิ้นการติดตั้งโปรแกรมแล้ว) โปรแกรมจะให้อ่านขอความรายละเอียดของโปรแกรม ถัดต้องการอ่านให้คลิกเครื่องหมาย ü ในช่อง "Yes, view the Readme file now"

คลิก Finish

12. แล้วจะเปิดหน้าต่าง Macromedia ให้เรียกใช้งานโดย **ดับเบิลคลิกที่**

ดับเบิลคลิก

13.

โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างให้ผู้ติดตั้งโปรแกรมครั้งได้ลงทะเบียนการใช้งาน
คลิกที่ เพื่อลงทะเบียน

คลิก

14. โปรแกรมให้ใส่ Serial number ดังรูป

คลิก

ให้ใส่หมายเลข Serial number เป็นตัวเลขจำนวน 4 ชุด แล้วคลิก
จะแสดงหน้าต่างโปรแกรม Macromedia Flash MX Professional 2004
ดังรูป

การเรียกใช้โปรแกรม macromedia flash 2004

เมื่อติดตั้งโปรแกรมสำเร็จแล้วสามารถเรียกใช้โปรแกรมได้ดังนี้

การเรียกใช้โปรแกรมวิธีที่

1 การเข้าตามระบบการเรียกใช้โปรแกรม

1. คลิกที่ start
2. เลื่อนไปที่ Program
3. เลื่อนไปที่ macromedia
4. เลื่อนไปที่ macromedia flash

2004 แล้วคลิกเพื่อเรียกใช้โปรแกรม

ดังภาพ

- คลิก Start
- เลื่อนไปที่ Program
- เลื่อนไปที่ macromedia
- คลิก macromedia flash 2004

ภาพ แสดงการเรียกใช้โปรแกรม macromedia flash 2004

การเรียกใช้โปรแกรมวิธีที่ 2 การเรียกใช้แบบทางด่วน
ดับเบิลคลิกสัญรูปบนเดสทอป

ดับเบิลคลิก

ภาพ แสดงการเรียกใช้โปรแกรม macromedia flash 2004

หน้าต่างโปรแกรม macromedia flash 2004

ส่วนที่ 1
ส่วนที่ 2
ส่วนที่ 3

ภาพ แสดงโปรแกรม macromedia flash 2004

ส่วนที่ 1

เป็นเมนูสำหรับเปิดแฟ้มงานที่ทำไว้แล้วเราสามารถคลิกที่นี่เพื่อเปิดแฟ้มงานที่เรา
ามีไว้แล้ว

เปิดแฟ้มงานที่มีอยู่แล้ว

ส่วนที่ 2 เป็นเมนูสำหรับสร้างแฟ้มงานใหม่

เพื่อสร้างงานใหม่

เพื่อสร้างงานรูปแบบฟอร์มใหม่

เพื่อสร้างงานนำเสนอใหม่

เพื่อสร้างงานรูปแบบฟอร์มใหม่

เพื่อสร้างงานโดยเขียนคำสร้าง

เพื่อสร้างงาน JavaScript File

เพื่อสร้าง Project งาน

ส่วนที่ 3 เป็นเมนูสำหรับสร้างแฟ้มงานใหม่
ซึ่งเป็นรูปแบบที่โปรแกรมออกแบบไว้

ในที่นี้เราจะสร้างงานเบื้องต้นก่อนให้นักเรียน **คลิกที่ Flash Document**
- เพื่อสร้างงานใหม่

ส่วนที่ 1

คลิกที่นี่

ส่วนที่ 2

ส่วนที่ 3

จะได้ หน้าต่างโปรแกรม macromedia flash 2004 พร้อมทำงานแล้ว

การออกจากโปรแกรม macromedia flash 2004

วิธีที่ 1 คลิกที่ ไทเทิลบาร์(Title Bar) คลิก

ที่ไทเทิลบาร์(Title Bar) ซึ่งเป็นแถบแสดงปุ่มควบคุมหลัก (Control Menu) ที่แสดงชื่อไฟล์ และปุ่มควบคุมหน้าต่างโปรแกรมเหมือนกับโปรแกรมอื่น ๆ ที่ทำงานบนโปรแกรม Windows

แสดงชื่อโปรแกรม

แสดงชื่อแฟ้มข้อมูลที่กำลังทำงานอยู่

ปุ่มควบคุมหน้าต่าง

ยุบย่อหน้าต่างโปรแกรม

ปิดโปรแกรม

เปลี่ยนขนาดหน้าต่างโปรแกรม

1.

วิธีที่ 2 คลิกที่เมนู File

คลิกที่ File

เลื่อนไปคลิกที่ Exit

2.

วิธีที่ 3 ใช้ปุ่มลัด

โดยการกดแป้นพิมพ์ ปุ่ม Ctrl + Q

แบบฝึกหัดที่ 1

ตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารประกอบการเรียนแล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1. คุณลักษณะแฟ้ม มัลติมีเดีย (Multimedia) ประกอบด้วยอะไรบ้าง

ตอบ.....

2. โปรแกรม macromedia Flash
เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างงานประเภทใด

ตอบ.....

3. โปรแกรม macromedia Flash พัฒนาโดยบริษัท ไต

ตอบ.....

4. เว็บไซต์ ที่ให้บริการเกี่ยวกับโปรแกรม macromedia Flash

ตอบ.....

5. บอกเหตุผลที่โปรแกรม macromedia Flash ได้รับความนิยม

ตอบ.....

6.
เพราะเหตุใดในปัจจุบันการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมมากขึ้น

ตอบ.....

7. เมื่อต้องการติดตั้งโปรแกรม macromedia Flash
เครื่องคอมพิวเตอร์ต้องมีหน่วยความจำอย่างน้อยเท่าไร

ตอบ.....

8. การติดตั้งโปรแกรม macromedia Flash ต้องเรียกใช้แฟ้มอะไร

ตอบ.....

9. การติดตั้งโปรแกรมข้อความต่อไปนี้หมายถึงอะไร

Next หมายถึง.....

Back หมายถึง.....

Cancel หมายถึง.....

10. Serial number คืออะไร

ตอบ.....
.....

แบบฝึกปฏิบัติกิจกรรมที่ 1 การเข้า – ออกโปรแกรม

ให้นักเรียนปฏิบัติดังต่อไปนี้ พร้อมบันทึกการปฏิบัติตามกิจกรรม

1. เปิดเครื่องแล้วเรียกใช้โปรแกรม macromedia flash 2004

วิธีที่ 1 การเรียกใช้ตามระบบการเรียกใช้โปรแกรม

5. คลิกที่ start
6. เลื่อนไปที่ Program
7. เลื่อนไปที่ macromedia
8. เลื่อนไปที่ macromedia flash 2004 แล้วคลิกเพื่อเรียกใช้โปรแกรม

ดังภาพ

เลื่อนมาที่ macromedia Flash 2004

เลื่อนมาที่ macromedia

คลิก Start

เลื่อนมาที่ Program

บันทึกการปฏิบัติ.....<span style="FONT-SIZE: