

เล่มที่ 1

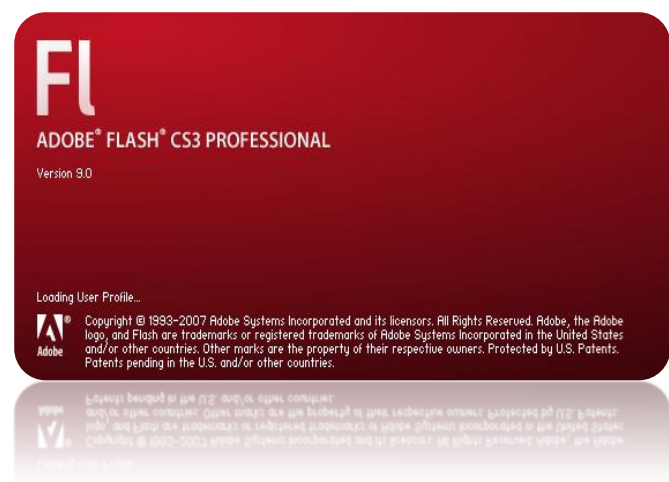
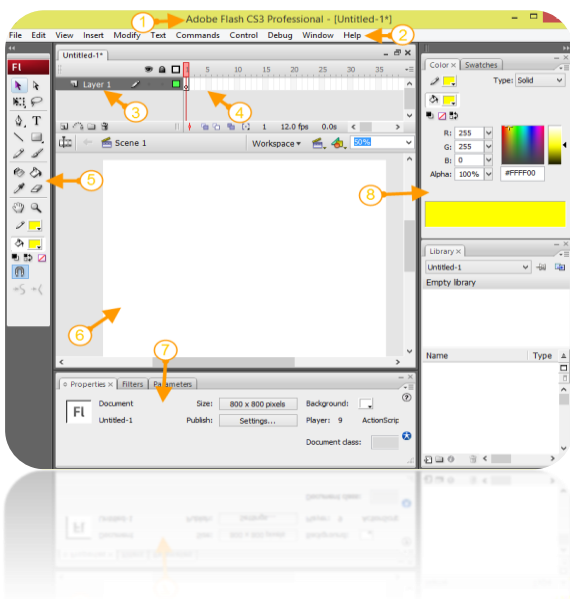


ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash CS3

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รู้จักกับโปรแกรม Flash CS3 เบื้องต้น



นางสาววิตรี ยาคำลือ

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ

โรงเรียนอัมพางวิทยา อําเภอมัญจาคีรี จังหวัดกาฬ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 38



คำนำ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Flash CS3 รายวิชาการสร้างภาพเคลื่อนไหวสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีจัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ตามความถนัด ความสนใจ และความแตกต่างระหว่างบุคคล จนสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ โดยมีครูคอยดูแลและให้คำแนะนำ เพื่อส่งเสริมและเติมเต็มศักยภาพการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละบุคคล ซึ่งประกอบด้วยชุดกิจกรรมจำนวน 7 เล่ม ดังนี้

เล่มที่ 1 รู้จักกับโปรแกรม Flash CS3 เบื้องต้น

เล่มที่ 2 การใช้เครื่องมือในการวาดภาพ และการใช้สีในโปรแกรม Flash CS3

เล่มที่ 3 การใช้งาน Layer Timeline Frame รูปภาพ และ Scene

เล่มที่ 4 การสร้างภาพ เคลื่อนไหว

เล่มที่ 5 การใช้งาน Symbol

เล่มที่ 6 การแทรกไฟล์เสียง

เล่มที่ 7 การเผยแพร่ผลงาน

ชุดกิจกรรม เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Flash CS3 เล่มที่ 1 รู้จักกับโปรแกรม Flash CS3 เบื้องต้น ใช้เวลาในการเรียน 2 ชั่วโมง มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ความรู้พื้นฐานโปรแกรม Flash CS3 ส่วนประกอบของโปรแกรม แถบเครื่องมือ กล่องเครื่องมือ การสร้าง การบันทึก การเปิดไฟล์งาน

สาวิตรี ยาคำลือ



สารบัญ

หน้า

คำชี้แจงชุดกิจกรรมการเรียนรู้	1
คำชี้แจงสำหรับครู	2
คำชี้แจงสำหรับนักเรียน	3
มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	4
สาระสำคัญ	4
สาระการเรียนรู้	4
ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	5
แบบทดสอบก่อนเรียน	6
กระดาคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน	8
ใบความรู้ที่ 1.1 ความรู้พื้นฐาน โปรแกรม Flash CS3	9
กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.1	12
ใบความรู้ที่ 1.2 ส่วนประกอบของ โปรแกรม Flash CS3	13
กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.2	15
ใบความรู้ที่ 1.3 การใช้เครื่องมือของ โปรแกรม Flash CS3	16
กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.3	19
ใบความรู้ที่ 1.4 การสร้าง การบันทึก การเปิดไฟล์งาน	16
กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.4	24
แบบทดสอบหลังเรียน	25
กระดาคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน	27
บรรณานุกรม	28
ภาคผนวก	29
- เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน	30
- เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน	30
- เฉลยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.1	31
- เฉลยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.2	32
- เฉลยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.3	33
- เฉลยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.4	34

คำชี้แจงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Flash CS3

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Flash CS3 รายวิชา การสร้างภาพเคลื่อนไหว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ประกอบด้วยชุดกิจกรรม จำนวน 7 เล่ม ดังนี้

- เล่มที่ 1 รู้จักกับโปรแกรม Flash CS3 เบื้องต้น
- เล่มที่ 2 การใช้งานสีและใช้เครื่องมือในการวาดภาพ
- เล่มที่ 3 การใช้งาน Layer Timeline Frame Scene และ รูปภาพ
- เล่มที่ 4 การสร้างภาพ เคลื่อนไหว
- เล่มที่ 5 การใช้งาน Symbol
- เล่มที่ 6 การแทรกไฟล์เสียง
- เล่มที่ 7 การเผยแพร่ผลงาน

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Flash CS3 รายวิชา การสร้างภาพเคลื่อนไหว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 7 เล่ม เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้โดยตรง เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ได้รับความรู้และความเพลิดเพลิน เพื่อให้การเรียนรู้การสอนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด นักเรียนควรศึกษาและฝึกตามลำดับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เล่มที่ - 7 และสามารถย้อนกลับไปทบทวนชุดกิจกรรมการเรียนรู้เล่มก่อนหน้าได้



คำชี้แจงสำหรับครู

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Flash CS3 เล่มที่ 1 รู้จักกับโปรแกรม Flash CS3 เบื้องต้น เล่มนี้ ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน รายวิชา การสร้างภาพเคลื่อนไหวสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอัมพวงวิทยาคม โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้และชุดกิจกรรมการเรียนรู้และคำชี้แจงต่างๆให้เข้าใจ
2. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อดูว่านักเรียนมีพื้นฐานความรู้เรื่อง ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Flash CS3 มากน้อยเพียงใด จากนั้นแจ้งผลการทดสอบให้นักเรียนทราบ
3. ครูแจกชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Flash CS3 เล่มที่ 1 รู้จักกับโปรแกรม Flash CS3 เบื้องต้น ให้กับนักเรียน
4. ครูให้นักเรียนศึกษาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Flash CS3 เล่มที่ 1 รู้จักกับโปรแกรม Flash CS3 เบื้องต้น
5. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมตามใบงานในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ครบทุกกิจกรรม
6. ครูตรวจการทำใบงานตามกิจกรรมตามใบงานของนักเรียน พร้อมทั้งเฉลยให้นักเรียนทราบ
7. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อดูว่านักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจหลังเรียนมากน้อยเพียงใด
8. ครูสังเกตพฤติกรรมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และบันทึกผล
9. ครูตรวจคะแนนและบันทึกผลลงในแบบเก็บคะแนน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Flash CS3 เล่มที่ 1 รู้จักกับโปรแกรม Flash CS3 เบื้องต้น
10. ครูแจ้งคะแนนให้นักเรียนทราบและชมเชยนักเรียนพร้อมให้คำแนะนำเพิ่มเติม



คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Flash CS3 เล่มที่ 1 รู้จักกับโปรแกรม Flash CS3 เบื้องต้น เล่มนี้ ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน รายวิชา การสร้างภาพเคลื่อนไหวสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอัมพวงวิทยาคม โดยให้นักเรียนศึกษาก่อนลงมือปฏิบัติกิจกรรมดังนี้

1. นักเรียนฟังคำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Flash CS3 เล่มที่ 1 รู้จักกับโปรแกรม Flash CS3 เบื้องต้น ให้เข้าใจ
2. นักเรียนรับ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Flash CS3 เล่มที่ 1 รู้จักกับโปรแกรม Flash CS3 เบื้องต้น
3. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อประเมินว่านักเรียนมีพื้นฐานความรู้เรื่อง ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Flash CS3 มากน้อยเพียงใด
4. นักเรียน ศึกษาเนื้อหาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Flash CS3 เล่มที่ 1 รู้จักกับโปรแกรม Flash CS3 เบื้องต้น ทำความเข้าใจให้ตั้งแต่ต้นหน้าแรกถึงหน้าสุดท้ายตามลำดับอย่าข้ามขั้นตอนและ ทำกิจกรรมตามใบงานในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ครบทุกกิจกรรม
5. เมื่อพบคำชี้แจงหรือคำถามให้นักเรียนอ่านและทำกิจกรรมที่กำหนดให้อย่างรอบคอบ
6. ส่งผลงานการทำกิจกรรมการเรียนรู้จากท้าย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ครูตรวจและบันทึกผล
7. เมื่อทำแบบฝึกหัดเสร็จแล้วจัดเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย
8. เมื่อนักเรียนทุกคนทำกิจกรรมการเรียนรู้ครบแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนด้วยความตั้งใจและซื่อสัตย์
9. รับฟังการบอกคะแนนคำชมเชยและคำแนะนำเพิ่มเติมจากครู



มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจเห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและคุณธรรม

ม.4-6/9 ติดต่อสื่อสาร ค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต



สาระสำคัญ

ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้สำหรับนักเรียน เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และมีศักยภาพในการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ โปรแกรม Flash CS3 เป็นอีกโปรแกรมหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนมีศักยภาพ ในการสร้างสรรค์ผลงานได้มากขึ้น ซึ่งโปรแกรม Flash CS3 เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) เช่นการสร้างเกม การสร้างการ์ตูนเคลื่อนไหว (Animation) การสร้างเว็บไซต์ เป็นต้น



สาระการเรียนรู้

1. ความรู้พื้นฐาน โปรแกรม Flash CS3
2. ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash CS3
3. การใช้เครื่องมือของโปรแกรม Flash CS3
4. การสร้าง การบันทึก การเปิด ไฟล์งาน



ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ด้านความรู้ (K)

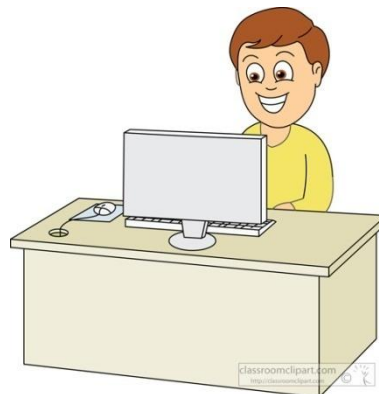
1. สามารถอธิบายความรู้พื้นฐาน โปรแกรม Flash CS3 ได้
2. สามารถบอกส่วนประกอบของโปรแกรม Flash CS3 ได้
3. สามารถอธิบายวิธีการการใช้เครื่องมือของโปรแกรม Flash CS3 ได้
4. สามารถสร้าง บันทึก และเปิด ไฟล์งานได้

ทักษะ/กระบวนการ/กระบวนการคิด (P)

ใช้งานเครื่องมือและคำสั่งเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) ได้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

ซื่อสัตย์ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน



แบบทดสอบก่อนเรียน

เล่มที่ 1 เรื่อง รู้จักกับโปรแกรม Flash CS3 เบื้องต้น

คำชี้แจง แบบทดสอบชุดนี้เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ เวลาในการทำแบบทดสอบ 10 นาที
คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว และทำเครื่องหมายกากบาท ☒ ลงใน
กระดาษคำตอบ (10 คะแนน)



1. โปรแกรม Adobe Flash CS3 มีความสามารถในด้านใด
 - ก. งานพิมพ์เอกสาร
 - ข. การสร้างฐานข้อมูล
 - ค. การออกแบบรูปภาพ
 - ง. การสร้างภาพเคลื่อนไหว
2. การเข้าใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ต้องเลือกที่คำสั่งใด
 - ก. Action Script 1.0
 - ข. Action Script 2.0
 - ค. Action Script 3.0
 - ง. Action Script 4.0
3. ไฟล์ของโปรแกรม Adobe Flash CS3 ข้อใดที่สามารถนำกลับมาแก้ไขได้
 - ก. .Swf
 - ข. .Flv
 - ค. .Fla
 - ง. .Pdf
4. ไฟล์ Shock Wave Flash ที่โปรแกรม Flash CS3 สามารถ Export ได้คือข้อใด
 - ก. .Swf
 - ข. .Flv
 - ค. .Fla
 - ง. .Pdf

5. คำสั่งใดใช้เรียก กล่องเครื่องมือ ในการทำงาน

- ก. Modify > Tools
- ข. Window > Tools
- ค. Insert > Tools
- ง. Edit > Tools

6. Stage ทำหน้าที่อะไร?

- ก. พื้นที่สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว
- ข. กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ
- ค. หาเครื่องมือที่หายไป
- ง. กำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุ

7. ถ้าต้องการกำหนดสีของ Stage จากสีขาวย ให้เป็นสีดำต้องใช้ Panel คำสั่งใด

- ก. Action
- ข. Toolbar
- ค. Properties
- ง. Motion Editor

8. คีย์ลัด Ctrl + เป็นคีย์ลัดการทำงานของคำสั่งใด

- ก. ล็อคหน้าจอ
- ข. ขยายหน้าจอ
- ค. ลดขนาดหน้าจอ
- ง. ลดขนาดหน้าจอ

9. ถ้าต้องการบันทึกไฟล์ เพื่อนำกลับมาแก้ไขใหม่ได้ต้องใช้คำสั่งใด

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

10. ข้อใดตั้งชื่อไฟล์ไม่ถูกต้อง

- ก. Nadet_64 fla
- ข. Nadet 64 fla
- ค. Nadet 6.4 fla
- ง. Nadet 6/4 fla

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

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





ใบความรู้ที่ 1.1 ความรู้พื้นฐาน โปรแกรม Flash CS3

Flash CS3 เป็นผลิตภัณฑ์ที่พัฒนามาเพื่อสนับสนุนการสร้างงานกราฟิก ทั้งภาพนิ่ง และ ภาพเคลื่อนไหว สำหรับการนำเสนอผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต Flash มีฟังก์ชันช่วยอำนวยความสะดวก ในการสร้างผลงานหลากหลายรูปแบบ ตลอดจน ชุดคำสั่งโปรแกรมมิ่งที่เรียกว่า Flash Action Script ที่เพิ่ม ประสิทธิภาพในการทำงาน และสามารถคอมไพล์ (Compile) เป็นโปรแกรมใช้งาน (Application Program) เช่น การทำเป็น e-Card เพื่อแนบไปพร้อมกับ E-Mail ในโอกาสต่างๆ

ความสามารถของ Flash CS3

สร้างชิ้นงาน Interactive

มีส่วนตอบสนองกับผู้ใช้ เช่น ผู้ใช้สามารถคลิกเลือกเมนูต่างๆ ได้ นำไปประยุกต์ เป็นสื่อการสอน (E- Learning) หน้าจอควบคุมการทำงานต่างๆ สื่อโฆษณา (Banner) บน เว็บไซต์ การ์ตูนแอนิเมชันต่างๆ เป็นต้น

สร้างชิ้นงาน Animation

จุดเด่นของการทำ งานในโปรแกรม Flash คือการสร้าง Animation หรือ ภาพเคลื่อนไหว มีเครื่องมืออำนวยความสะดวก ทำให้โปรแกรม Flash สร้างผลงาน Animation ได้ง่าย

สร้างเว็บไซต์ (Website)

โปรแกรม Flash สามารถสร้างเว็บไซต์ได้สวยงาม และสร้างลูกเล่นต่างๆ ได้ง่าย มีจุดอ่อนคือ เว็บไซต์ที่สร้างด้วยโปรแกรม Flash แกะไขข้อมูลได้ยาก และขนาดของไฟล์ เว็บไซต์ค่อนข้างใหญ่

สร้างเกมส์ (GAME)

Flash มีเครื่องมือช่วยสร้างองค์ประกอบต่างๆ ให้เกมส์มีความสวยงาม มีเครื่องมือ สำหรับสร้างคำสั่งควบคุมการเล่นเกมส์ อีกทั้งไฟล์เกมส์ที่สร้างออกมามีขนาดเล็ก ทำให้อัพ โหลดสู่เว็บไซต์ได้อย่างรวดเร็ว

การเข้าเรียกใช้งาน โปรแกรม Flash CS3

การเข้าสู่โปรแกรม Flash Cs 3 สามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

วิธีที่ 1

ดับเบิลคลิกที่ไอคอน Adobe Flash Cs3 ที่อยู่ตรง หน้าจอเดสก์ท็อป



วิธีที่ 2

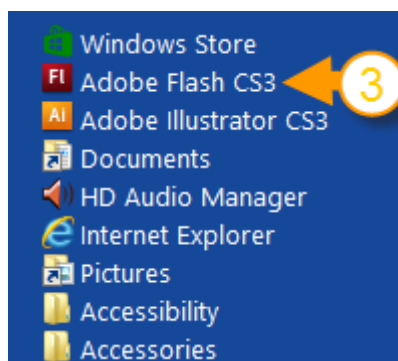
1. คลิกที่ปุ่ม
Start



2. คลิกเลือกเมนู
All Program



3. เลื่อนเมาส์มาตรงโปรแกรม Adobe Flash Cs3 คลิกที่ชื่อ
โปรแกรม 1 ครั้งเพื่อเข้าใช้งานโปรแกรม



เมื่อเปิดโปรแกรมโปรแกรม Flash Cs3 จะเจอหน้าต่างต้อนรับที่ให้เราสามารถเลือกประเภทของงาน Flash ตามที่ต้องการ ซึ่งประกอบด้วย 3 หัวข้อใหญ่ ดังภาพ



1. **Open a Recent Item** เป็นการเลือกเปิดงานที่มีอยู่ในเครื่อง โดยจะโชว์ชื่องานชิ้นล่าสุดที่เคยเปิดแล้ว หรือสามารถกดปุ่ม Open เพื่อเลือกงานจากโฟลเดอร์ต่างๆ
2. **Create New** เป็นการสร้างงาน Flash ขึ้นมาใหม่ เพื่อง่ายต่อการใช้งาน ให้คลิกเลือกตรง ActionScript 2.0 เพื่อเข้าสู่การเริ่มต้นทำงาน
3. **Create from Template** เป็นการสร้างงาน Flash จากโครงร่างสำเร็จรูปที่โปรแกรมเตรียมไว้ให้

นามสกุลของโปรแกรม Flash Cs3

โปรแกรม Flash จะสร้างนามสกุลหลักๆ 2 อย่าง คือ

1. ***.fla** คือไฟล์ที่ได้จากการสร้างชิ้นงานใน Flash ที่เกิดจากการบันทึกเป็นไฟล์ต้นฉบับ ซึ่งสามารถ นำเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ *.fla ย่อมาจาก Flash Movie หรือที่เรียกว่า Movie
2. ***.swf** คือไฟล์ที่ Flash สร้างขึ้นหลังจากการแสดงผลออกมา ซึ่งสามารถดับเบิลคลิกดูผลการแสดงได้โดยไม่ต้องเปิดโปรแกรม Flash ซึ่ง *.swf ย่อมาจาก Shockwave Flash

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.1

ชื่อ - สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ Flash CS3

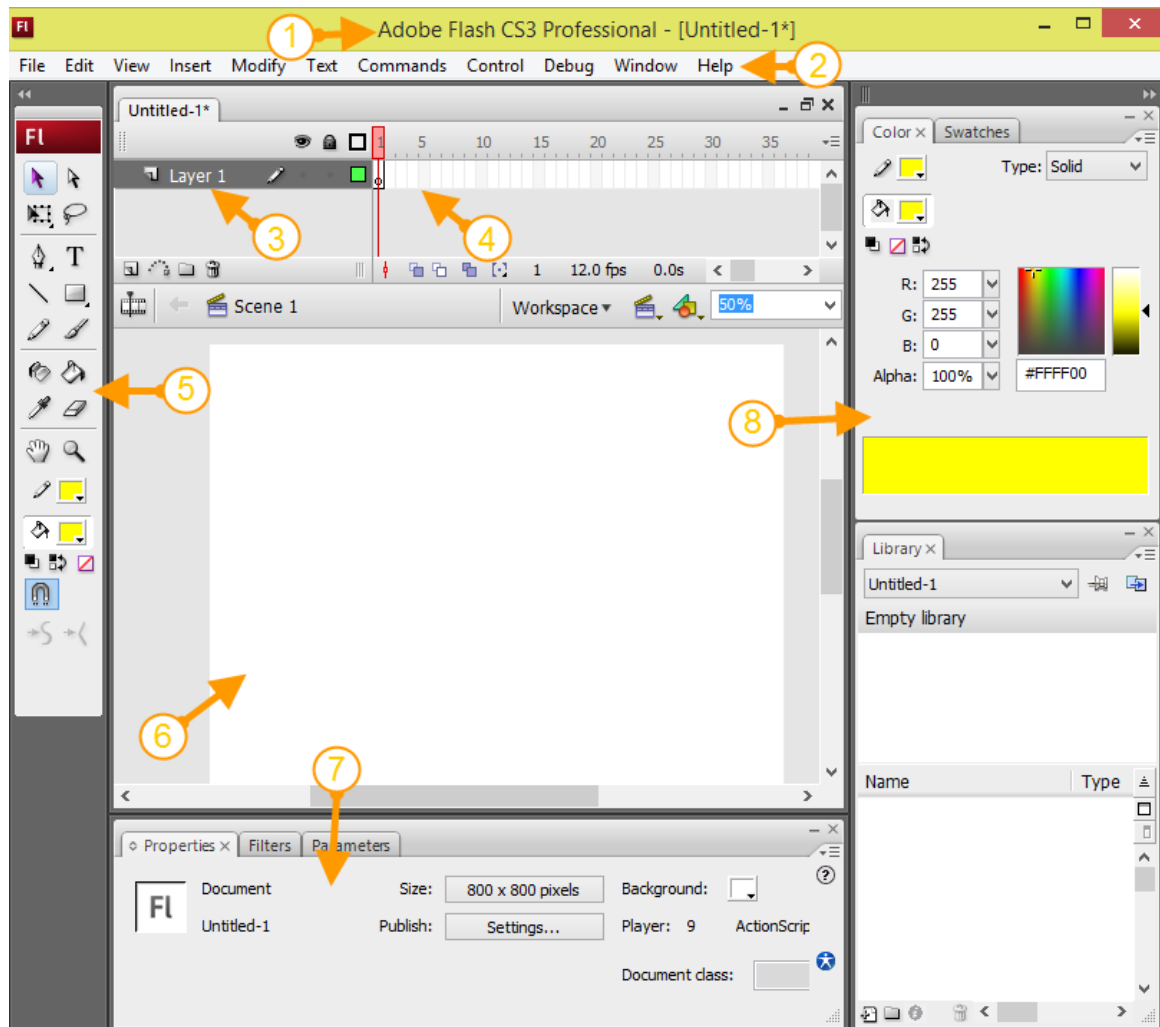
-  1. ให้นักเรียนบอกความสามารถในการทำงานของโปรแกรม Flash Cs3 แล้วบันทึกข้อมูลลงในแผ่นภาพ



2. ให้นักเรียนศึกษาวิธีการใช้งานโปรแกรม Flash Cs3 แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง

This image shows a blank sheet of white paper designed for handwriting practice. It features a series of evenly spaced, horizontal blue dashed lines across its surface. The entire page is framed by a thick, orange dashed border. There are no markings, text, or illustrations on the paper.

ใบความรู้ที่ 1.2 ส่วนประกอบของ โปรแกรม Flash CS3



1. แถบชื่อหัวเรื่อง (Title Bar) แสดงปุ่มควบคุมหลัก (Control Menu) ชื่อโปรแกรม และปุ่มควบคุมหน้าต่างโปรแกรม
2. เมนูบาร์ (Menu Bar) ประกอบด้วยเมนูหลายอย่างที่ใช้ในการทำงาน เช่น เมนู Window มีสำหรับแสดง และ ซ่อน เครื่องมือทุกชนิด หน้าต่างเครื่องมือที่หายไปเราสามารถมาสั่งเรียกเปิดที่นี้ คำสั่งในเมนูต่างๆที่สำคัญและใช้อยู่บ่อยๆมีดังนี้
 - เมนู File
 - เมนู Edit
 - เมนู Modify
 - เมนู Window

3. **เลเยอร์ (Layer)** คือชั้นๆต่างๆที่จะทำให้เราทำงานเป็นระบบมากขึ้น เราสามารถแยกวัตถุต่างๆออกจากกันให้เป็นอิสระในการแสดงผลได้ ซึ่งทำให้สะดวกและง่ายต่อการทำงาน โดยที่เลเยอร์วัตถุที่อยู่ด้านบนนั้นจะทับวัตถุเลเยอร์ด้านล่าง หากต้องการสลับบน-ล่าง ก็เพียงให้เราคลิกค้างไว้ที่แถบเลเยอร์ แล้วลากขึ้นหรือลง นอกจากนั้นแล้วในการทำงานกับเลเยอร์ที่ดีควรจะมีการตั้งชื่อของเลเยอร์นั้นๆไว้เพื่อให้เราสามารถกลับ มาแก้ไขสิ่งต่างๆ ในเลเยอร์นั้นได้ง่ายและสะดวก สามารถซ่อน/แสดง ได้ด้วยการคลิกเมนู Windows > Layer
4. **ไทม์ไลน์ (Time Line)** มีไว้สำหรับควบคุมและกำหนดการนำเสนอผลงาน การเคลื่อนไหวต่างๆ โดยจะประกอบ ด้วยเฟรม (frame) ซึ่งจะสามารถบรรจุสิ่งต่างๆไม่ว่าจะเป็น ภาพ เสียง และอื่นๆลงไปเพื่อให้ในช่วง เวลานั้นประกอบด้วยอะไรบางอย่างที่ต้องการแสดงผล เวลาสร้างงานเราจะทำการ สามารถซ่อน/แสดง ได้ด้วยการคลิกเมนู Windows > Timeline
5. **ทูลบ็อกซ์ (Toolbox)** แถบเครื่องมือ กลุ่มเครื่องมือสร้างงานและจัดการวัตถุ ประกอบด้วยปุ่มเครื่องมือย่อยต่างๆ สามารถซ่อน/แสดง ได้ด้วยการคลิกเมนู Windows > Tool โดยแบ่งเครื่องมือเป็นหมวดๆ ได้ 5 กลุ่ม
 - เครื่องมือเลือกวัตถุ (Selection)
 - เครื่องมือวาดภาพ (Drawing)
 - เครื่องมือจัดแต่งวัตถุ (Modify)
 - เครื่องมือควบคุมมุมมอง (View)
 - เครื่องมือควบคุมสี (Color)
6. **สเตจ (Stage)** คือพื้นที่ที่เรากำหนดขอบเขตขนาดของการทำงาน ซึ่งเราสามารถตั้งค่าหรือปรับได้ที่ Properties โดยค่าของสเตจจะเริ่มต้นที่ 550x400 โดยก่อนเริ่มทำงานควรวางแผนในการกำหนดขนาดไว้ก่อนจะดี เพราะหากมาแก้ไขขนาดภายหลังจะทำให้ยุ่งยากในการปรับตำแหน่งของวัตถุต่าง เพราะเมื่อมีการนำเสนอผลงานจะ แสดงเฉพาะวัตถุบนสเตจ เท่านั้น
7. **แถบคุณสมบัติ (Properties)** ใช้กำหนดค่าคุณสมบัติของ สเตจและวัตถุต่างๆ โดยรายละเอียดที่ปรากฏขึ้นมาจะเปลี่ยนแปลงไปตามเครื่องมือหรือออบเจกต์ที่กำลังคลิกเลือก สามารถซ่อน/แสดง ได้ด้วยการคลิกเมนู Windows > Properties > Properties
8. **พาเนล (Panel)** หน้าต่างหรือชุดคำสั่งพิเศษที่ใช้ทำงานเฉพาะด้าน เช่น พาเนล Color ใช้เลือกและผสมสี พาเนล Library ใช้จัดเก็บออบเจกต์ต่างๆ เป็นต้น ซึ่งสามารถเปิดเรียกได้ด้วยการคลิกที่เมนู Windows

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.2

ชื่อ - สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

กิจกรรมที่ 1.2 ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash Cs3

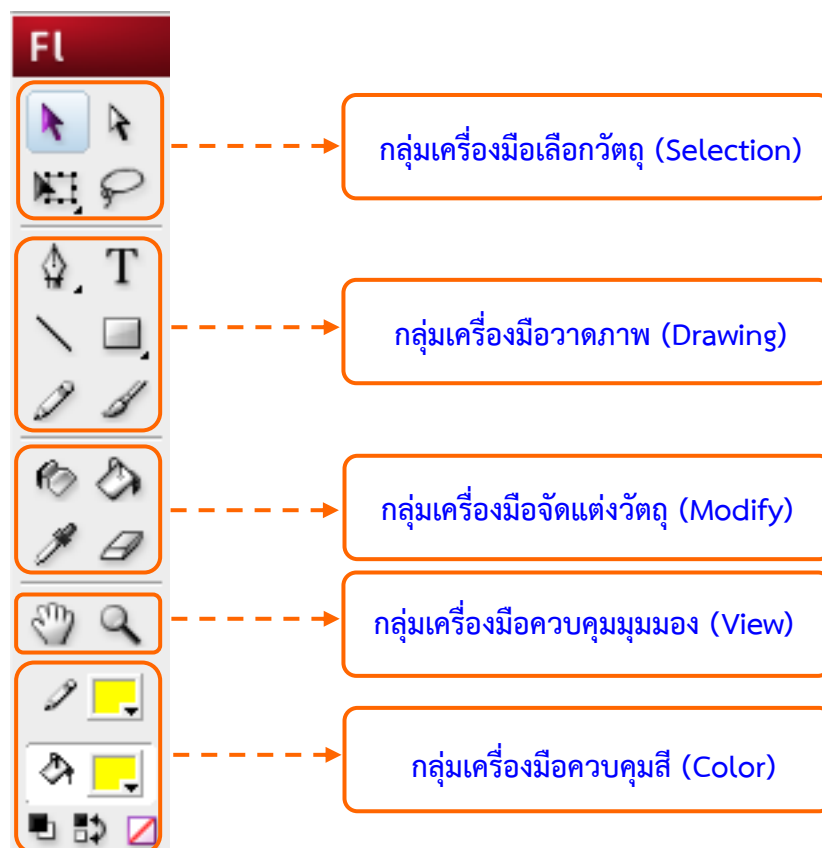
-  1. ให้นักเรียนศึกษาและสรุปหน้าที่การทำงาน ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash Cs3 ดังนี้

ข้อที่	ชื่อส่วนประกอบ	หน้าที่การทำงาน
1.	เมนูบาร์ (Menu Bar)	
2.	เลเยอร์ (Layer)	
3.	ไทม์ไลน์ (Time Line)	
4.	ทูลบ็อกซ์ (Toolbox)	
5.	สเตจ (Stage)	
6.	แถบคุณสมบัติ (Properties)	
7.	พาเนล (Panel)	

ใบความรู้ที่ 1.3 การใช้เครื่องมือของ โปรแกรม Flash CS3

ทูลบ็อกซ์ (Toolbox)

แถบเครื่องมือ กลุ่มเครื่องมือสร้างงานและจัดการวัตถุ
โดยแบ่งเครื่องมือเป็นหมวดๆ ได้ 5 กลุ่ม คือ



กลุ่มเครื่องมือสร้างงานและจัดการวัตถุในทูลบ็อกซ์ (Toolbox)

ไอคอน	ชื่อเรียก	หน้าที่ของปุ่มเครื่องมือ
กลุ่มเครื่องมือเลือกวัตถุ (Selection)		
	Arrow Tool	ใช้สำหรับเลือกวัตถุโดยการคลิก หรือคลิกแล้วลากให้เป็นบริเวณสี่เหลี่ยมรอบวัตถุที่ต้องการเลือก
	Subselection Tool	ใช้สำหรับเลือกจัดการกับวัตถุเฉพาะบางส่วน
	Free Transform Tool	ใช้สำหรับย่อ – ขยายวัตถุ
	Lasso Tool	ใช้สำหรับเลือกวัตถุ โดยการวาดเส้นแบบอิสระรอบวัตถุ
กลุ่มเครื่องมือวาดภาพ (Drawing)		
	Pen Tool	ใช้สำหรับวาดรูปทรง เส้นตรง เส้นโค้ง
	Add Anchor Point Tool	ใช้สำหรับเพิ่มจุดแองเคอร์
	Delete Anchor Point Tool	ใช้สำหรับลบจุดแองเคอร์
	Convert Anchor Point Tool	ใช้สำหรับปรับจุดแองเคอร์
	Line Tool	ใช้สำหรับวาดเส้นตรง
	Rectangle Tool	ใช้สำหรับวาดรูปสี่เหลี่ยม
	Oval Tool	ใช้สำหรับวาดวงกลม หรือวงรี
	Rectangle Primitive Tool	ใช้วาดสี่เหลี่ยมที่ปรับแต่งมุมได้ภายหลัง
	Oval Primitive Tool	ใช้วาดวงกลมหรือวงรีที่ปรับแต่งรูปแบบได้ภายหลัง
	PolyStar Tool	ใช้วาดรูปหลายเหลี่ยมและรูปดาว
	Text Tool	ใช้สำหรับสร้างตัวอักษร หรือข้อความ
	Brush Tool	ใช้สำหรับระบายสีคล้ายพู่กัน หรือแปลงทาสี
	Pencil Tool	ใช้สำหรับวาดลายเส้นแบบอิสระ
กลุ่มเครื่องมือจัดแต่งวัตถุ (Modify)		
	Ink Bottle Tool	ใช้สำหรับเปลี่ยนสีเส้นขอบ
	Eyedropper Tool	ใช้สำหรับดูดสีภายในของส่วนที่ถูกคลิกเพื่อนำไปใส่ให้เส้น หรือรูปทรงอื่น
	Paint Bucket Tool	ใช้สำหรับเติมสีพื้นภายในของวัตถุ
	Eraser Tool	ใช้สำหรับลบเส้น หรือสีพื้นภายใน

ไอคอน	ชื่อเรียก	หน้าที่ของปุ่มเครื่องมือ
กลุ่มเครื่องมือควบคุมมุมมอง (View)		
	Hand Tool	ใช้สำหรับเคลื่อนย้ายจอภาพของ Stage
	Zoom Tool	ใช้สำหรับย่อ หรือขยาย Stage
กลุ่มเครื่องมือควบคุมสี (Color)		
	Stroke Color	ใช้สำหรับเลือกสีเส้นขอบของวัตถุ
	Fill Color	ใช้สำหรับเลือกสีพื้นภายในของวัตถุ
	Default Color	ใช้สำหรับเลือกสีพื้นผิว และสีเส้นเป็นสีมาตรฐานคือ สีขาว-ดำ
	No Color	คลิกเลือกเมื่อไม่ต้องการกำหนดสีให้กับเส้น หรือสีพื้นวัตถุ
	Swap Colors Tool	ใช้สลับสีระหว่างสีพื้นที่ กับสีเส้นขอบ กำหนดสีที่เลือกไว้ก่อนหน้าของวัตถุ

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.3

ชื่อ - สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.3 การใช้เครื่องมือของ โปรแกรม Flash CS3

 1. ให้นักเรียนจับคู่รูปภาพและการทำงานต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

- | | | |
|----------|---|---|
| 1. |  | A ใช้สำหรับเคลื่อนย้ายจอภาพของ Stage |
| 2. |  | B ใช้สำหรับวาดรูปทรง เส้นตรง เส้นโค้ง |
| 3. |  | C ใช้สำหรับดูสีภายในของส่วนที่ถูกคลิก |
| 4. |  | D ใช้สำหรับระบายสีคล้ายพู่กัน หรือแปลงทาสี |
| 5. |  | E ใช้สำหรับวาดวงกลม หรือวงรี |
| 6. |  | F ใช้สำหรับเลือกสีพื้นภายในของวัตถุ |
| 7. |  | G ใช้สำหรับเลือกวัตถุ โดยการวาดเส้นแบบอิสระรอบวัตถุ |
| 8. |  | H ใช้สำหรับย่อ - ขยายวัตถุ |
| 9. |  | I ใช้สำหรับเปลี่ยนสีเส้นขอบ |
| 10. |  | J ใช้สำหรับเพิ่มจุดแองเคอร์ |
| 11. |  | K ใช้สำหรับเลือกวัตถุโดยการคลิก |
| 12. |  | L ใช้สำหรับลบจุดแองเคอร์ |
| 13. |  | M ใช้สำหรับวาดรูปสี่เหลี่ยม |
| 14. |  | N ใช้สำหรับลบเส้น หรือสีพื้นภายใน |
| 15. |  | O ใช้สำหรับเลือกสีเส้นขอบของวัตถุ |
| 16. |  | P ใช้สำหรับย่อ หรือขยาย Stage |
| 17. |  | Q ใช้สำหรับวาดเส้นตรง |
| 18. |  | R ใช้สำหรับวาดลายเส้นแบบอิสระ |
| 19. |  | S ใช้สำหรับสร้างตัวอักษร หรือข้อความ |
| 20. |  | T ใช้วาดรูปหลายเหลี่ยมและรูปดาว |

ใบความรู้ที่ 1.4 การสร้าง การบันทึก การเปิดไฟล์งาน

การสร้างไฟล์งาน

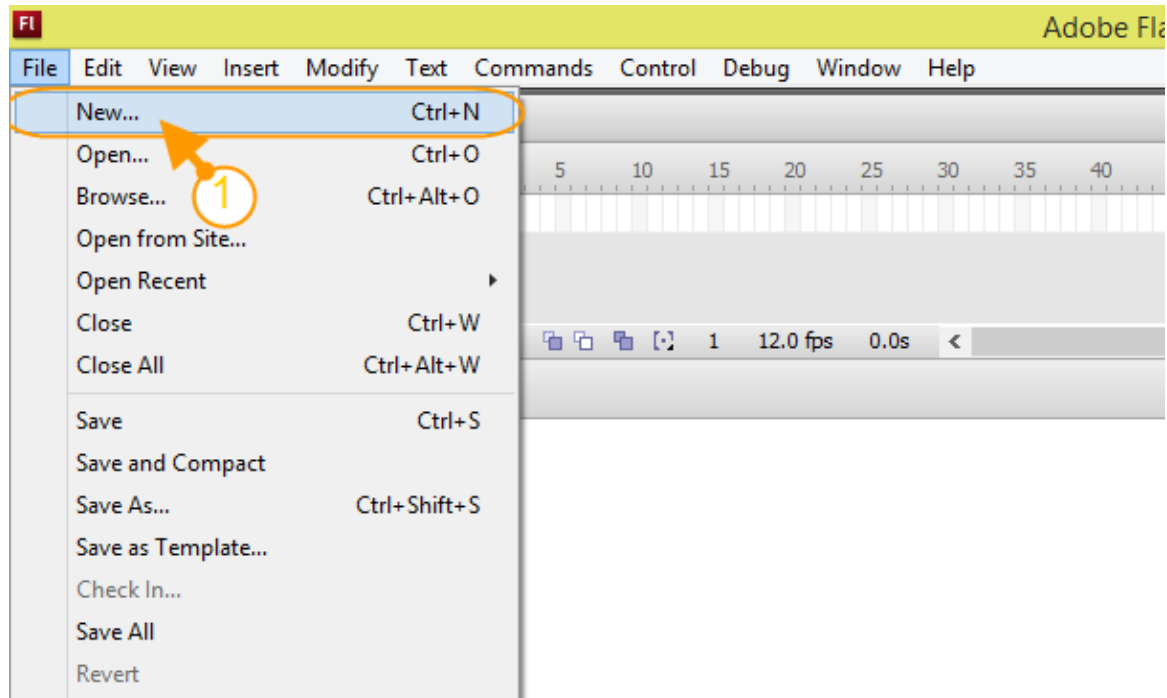
วิธีที่ 1

เลือกจากหน้าต่างเริ่มต้นการทำงาน หลังจากที่เปิดโปรแกรม Flash ขึ้นมา เราสามารถเลือกสร้างไฟล์ใหม่ได้จากหน้าต่างเริ่มต้นการทำงานได้เลย โดยปกติการสร้างไฟล์งานทั่วไปที่เรานิยมใช้คือ การสร้างไฟล์เปล่าเลือกที่ Flash File (ActionScript 2.0) ดังภาพ

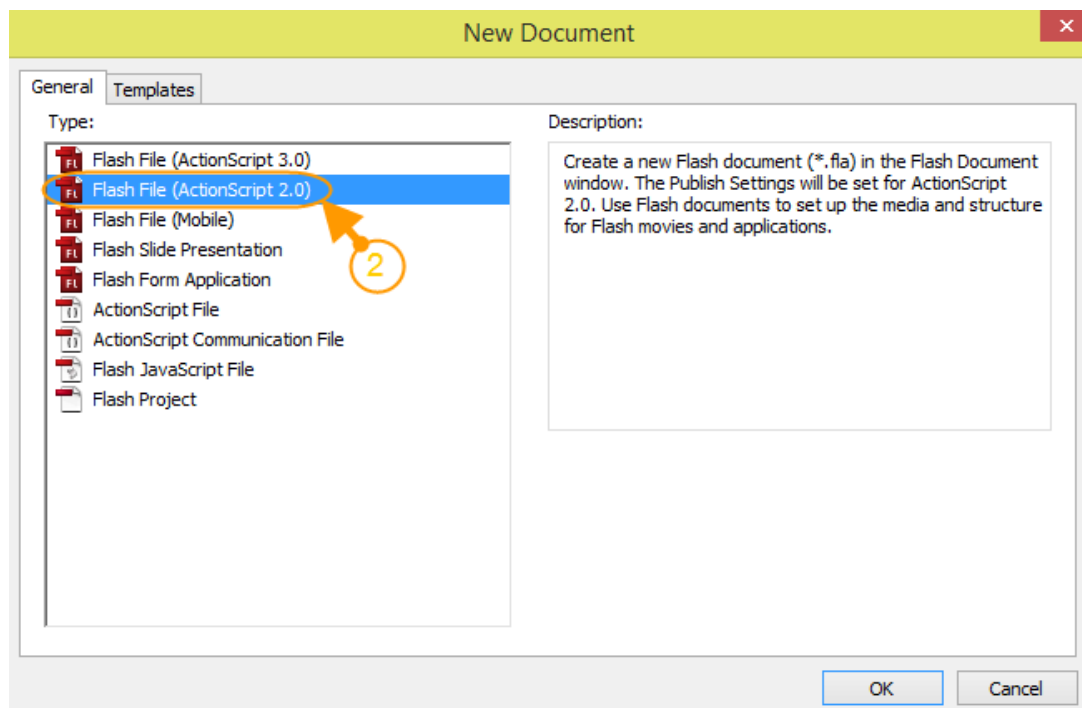


วิธีที่ 2

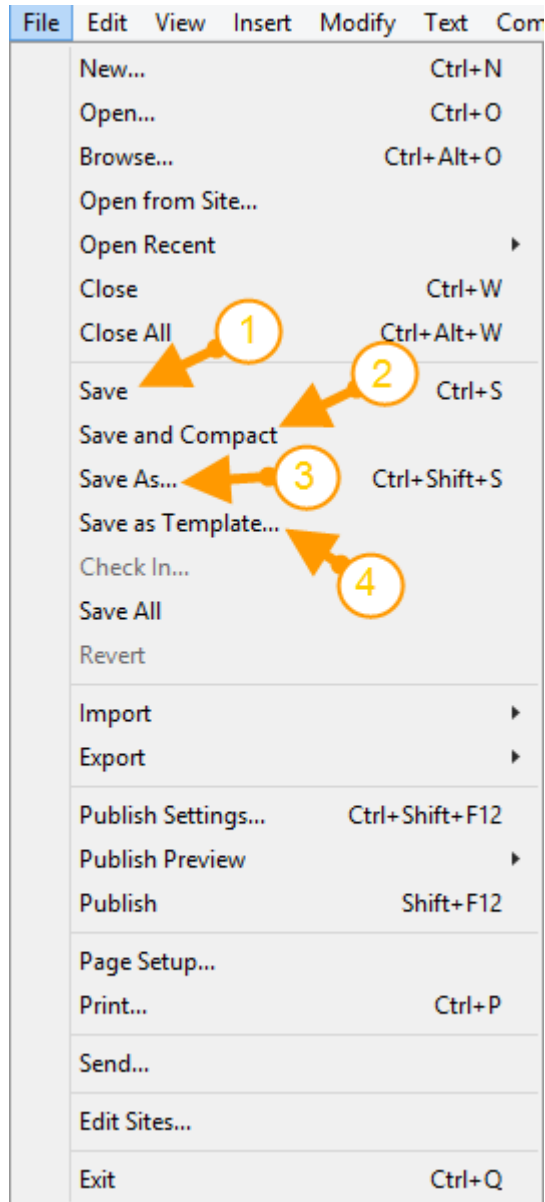
1. เลือกคำสั่ง File>New... เพื่อสร้างไฟล์ใหม่



2. จะปรากฏหน้าต่างสำหรับสร้างไฟล์ขึ้นมา ให้เราเลือกแท็บ General แล้วเลือกรูปแบบของลักษณะไฟล์ใหม่ เลือกที่ Flash File (ActionScript 2.0) ดังภาพ



การบันทึกไฟล์งาน

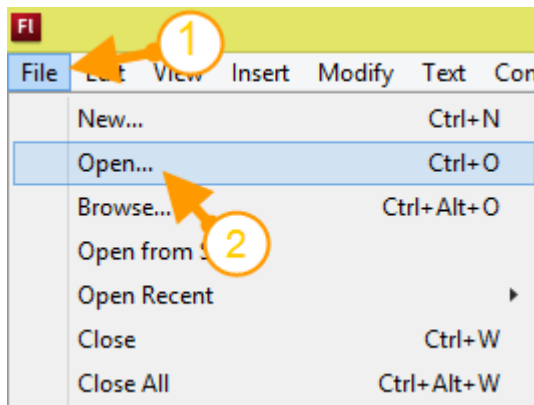


เราสามารถสั่งบันทึกหรือเซฟไฟล์ชิ้นงานที่สร้างใน Flash (ไฟล์ชิ้นงานจะถูกบันทึกเป็นนามสกุล .FLA) ได้หลายวิธี ดังนี้

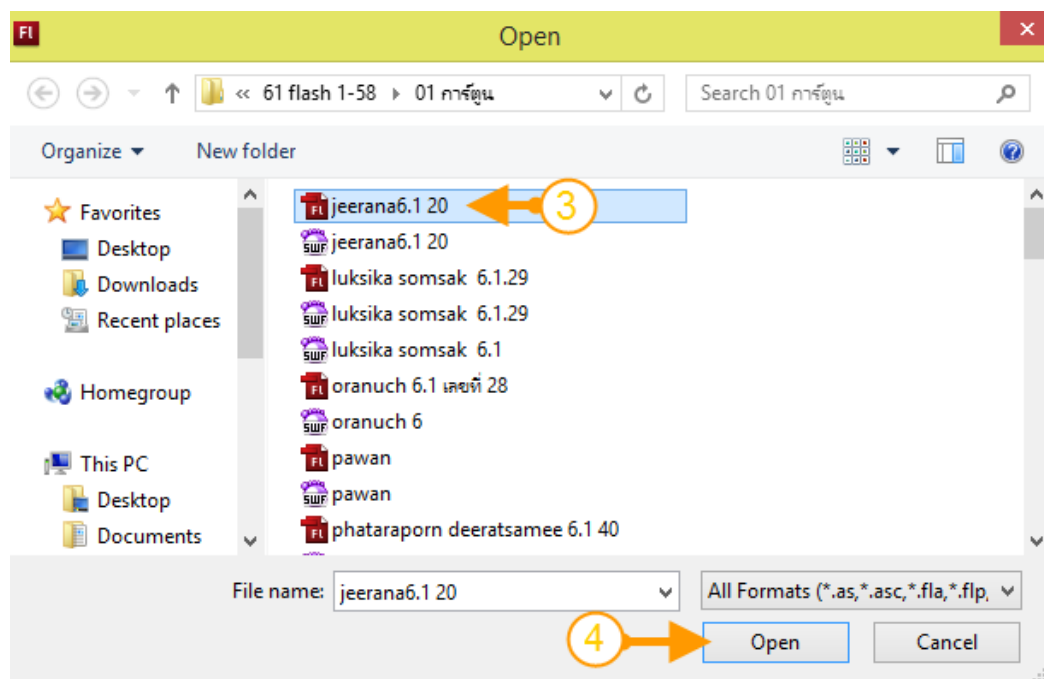
1. เลือก File>Save บนทูลบาร์ หากเป็นการบันทึกไฟล์ครั้งแรก เราจะต้องตั้งชื่อไฟล์ที่ต้องการสั่งเซฟด้วย
2. เลือก File>Save and Compact หากเราเคยบันทึกไฟล์ชิ้นนี้แล้วและต้องการบันทึกไฟล์ในชื่ออื่น หรือ ชื่อเดิม ไฟล์ที่ได้จะถูกสร้างขึ้นใหม่ ซึ่งมีขนาดเล็กกว่าไฟล์เดิม และไฟล์เดิมจะถูกลบทิ้งไป
3. เลือก File>Save As.... หากเราเคยบันทึกไฟล์ชิ้นนี้แล้วและต้องการบันทึกชิ้นงานนี้เป็นไฟล์อีกชื่อ หนึ่ง หรือบันทึกเป็นสำเนาไว้ที่อื่น
4. เลือก File>Save as Template... หากเราต้องการบันทึกชิ้นงานเป็นเทมเพลตเพื่อนำไปใช้เป็นไฟล์

การเปิดไฟล์งาน

1. เลือกที่เมนู File
2. เลือกที่เมนู Open... เพื่อเปิดไฟล์



3. สามารถคลิกเลือกไฟล์ .fla ที่บันทึกไว้กลับมาแก้ไขได้ แต่ไฟล์นามสกุล .swf จะเปิดมาเพื่อแสดงได้อย่างเดียวเพราะเป็นไฟล์ที่ถูกพบลิชแล้ว
4. คลิกปุ่ม Open เพื่อเปิดไฟล์



กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.4

ชื่อ - สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.4 การสร้าง การบันทึก การเปิดไฟล์งาน

-  1. ให้นักเรียนศึกษาวิธีการสร้างไฟล์งาน แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง

.....

-  2. ให้นักเรียนศึกษาวิธีการสร้างไฟล์งาน แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง

.....

-  3. ให้นักเรียนศึกษาวิธีการสร้างไฟล์งาน แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง

.....

แบบทดสอบหลังเรียน

เล่มที่ 1 เรื่อง รู้จักกับโปรแกรม Flash CS3 เบื้องต้น

คำชี้แจง แบบทดสอบชุดนี้เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ เวลาในการทำแบบทดสอบ 10 นาที

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว และทำเครื่องหมายกากบาท ☒ ลงในกระดาษคำตอบ (10 คะแนน)



1. ไฟล์ของโปรแกรม Adobe Flash CS3 ข้อใดที่สามารถนำกลับมาแก้ไขได้
 - ก. .Swf
 - ข. .Flv
 - ค. .Fla
 - ง. .Pdf
2. Stage ทำหน้าที่อะไร?
 - ก. พื้นที่สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว
 - ข. กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ
 - ค. หาเครื่องมือที่หายไป
 - ง. กำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุ
3. คำสั่งใดใช้เรียก กล่องเครื่องมือ ในการทำงาน
 - ก. Modify > Tools
 - ข. Window > Tools
 - ค. Insert > Tools
 - ง. Edit > Tools
4. ข้อใดตั้งชื่อไฟล์ไม่ถูกต้อง
 - ก. Nadet_64.flc
 - ข. Nadet 64.flc
 - ค. Nadet 6.4.flc
 - ง. Nadet 6/4.flc

5. การเข้าใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ต้องเลือกที่คำสั่งใด

- ก. Action Script 1.0
- ข. Action Script 2.0
- ค. Action Script 3.0
- ง. Action Script 4.0

6. ถ้าต้องการบันทึกไฟล์ เพื่อนำกลับมาแก้ไขใหม่ต้องใช้คำสั่งใด

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

7. ไฟล์ Shock Wave Flash ที่โปรแกรม Flash CS3 สามารถ Export ได้คือข้อใด

- ก. .Swf
- ข. .Flv
- ค. .Fla
- ง. .Pdf

8. โปรแกรม Adobe Flash CS3 มีความสามารถในด้านใด

- ก. งานพิมพ์เอกสาร
- ข. การสร้างฐานข้อมูล
- ค. การออกแบบรูปภาพ
- ง. การสร้างภาพเคลื่อนไหว

9. ถ้าต้องการกำหนดสีของ Stage จากสีขาวย ให้เป็นสีดำต้องใช้ Panel คำสั่งใด

- ก. Action
- ข. Toolbar
- ค. Properties
- ง. Motion Editor

10. คีย์ลัด Ctrl + เป็นคีย์ลัดการทำงานของคำสั่งใด

- ก. ล็อคหน้าจอ
- ข. ขยายหน้าจอ
- ค. ลดขนาดหน้าจอ
- ง. ลดขนาดหน้าจอ

กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

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

บรรณานุกรม

เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง. 2555. การพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อเลื่อนวิทยฐานะ.

กรุงเทพมหานคร : สถาพรบุ๊คส์.

ชาติพล นภาวารี. 2552. คู่มือสร้างสรรค์งานแอนิเมชันด้วย Flash CS4. กรุงเทพฯ: ซอฟต์แวร์ส
ทิสนา แคมมณี. 2555. ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.

กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธัญพงษ์ ฮอพานิชวัฒน์. 2553. มือใหม่หัดสร้างแอนิเมชัน ด้วย Flash CS4. นนทบุรี: ไอดีซี.

ปิยะบุตร สุทธิธาดา. 2551. Flash CS3 สนุกกับงานแอนิเมชัน. นนทบุรี: ไอดีซี.

พูนศักดิ์ ทรัพย์พาณิชย์. 2551. คู่มือการใช้งาน Adobe Flash CS3. กรุงเทพฯ: เอส ซี พี บุ๊คส์.

ศึกษาธิการ, กระทรวง. 2551. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.

กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

ศุภชัย ชนะไชยะสกุล. 2549. Web Flash สร้างแอนิเมชันสวยๆด้วยตนเอง. นนทบุรี: ไอดีซี.

อิศเรศ ภาชนะกาญจน์. 2551. ขยับดุกดิกกับแฟลชแอนิเมชัน. นนทบุรี: ไอดีซี.

อัศวิน โอภาดำ. 2550. คัมภีร์ Flash CS3. กรุงเทพฯ: โปรวิชัน

อรรคเดช สัมปันณา. 2552. แต่งเวียสวยด้วยแฟลช CS4 ฉบับ Workshop. กรุงเทพฯ:

Narin Rounsang. 2551. สร้างการ์ตูนแอนิเมชันด้วย Flash. กรุงเทพฯ: โปรวิชัน

ภาคผนวก

เฉลยแบบทดสอบ ก่อนเรียนและหลังเรียน

เล่มที่ 1 เรื่อง รู้จักกับโปรแกรม Flash CS3 เบื้องต้น

แบบทดสอบก่อนเรียน

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

แบบทดสอบหลังเรียน

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

เฉลยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.1

ชื่อ - สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ Flash CS3

- ✍ 2. ให้นักเรียนบอกความสามารถในการทำงานของโปรแกรม Flash Cs3
แล้วบันทึกข้อมูลลงในแผ่นภาพ



- ✍ 2. ให้นักเรียนศึกษาวิธีการใช้งานโปรแกรม Flash Cs3 แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง

การเข้าสู่โปรแกรม Flash Cs 3 สามารถทำได้ 2 วิธี คือ

วิธีที่ 1.....ดับเบิลคลิกที่ไอคอน Adobe Flash Cs3 ที่อยู่ตรง หน้าจอเดสก์ท็อป

วิธีที่ 2.....คลิกที่ปุ่ม Start.....คลิกเลือกเมนู All Program.....เลื่อนเมาส์มาตรงโปรแกรม
Adobe Flash Cs3.....คลิกที่ชื่อโปรแกรม 1 ครั้งเพื่อใช้งานโปรแกรม

เฉลยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.2

ชื่อ – สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.2 ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash Cs3

-  1. ให้นักเรียนศึกษาและสรุปหน้าที่การทำงาน ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash Cs3 ดังนี้

ข้อที่	ชื่อส่วนประกอบ	หน้าที่การทำงาน
1.	เมนูบาร์ (Menu Bar)	เป็นเมนูคำสั่งใช้ในการสั่งงานมีสำหรับแสดง และ ซ่อน เครื่องมือทุกชนิด หน้าต่างเครื่องมือที่หายไปเราสามารถมาสั่งเรียกเปิดที่นี่ คำสั่งในเมนูต่างๆ
2.	เลเยอร์ (Layer)	ชั้นๆต่างๆที่ทำให้ทำงานเป็นระบบมากขึ้น สามารถแยกวัตถุต่างๆ ออกจากกันให้เป็นอิสระในการแสดงผลได้ โดยที่เลเยอร์วัตถุที่อยู่ด้านบนนั้น จะทับวัตถุเลเยอร์ด้านล่าง
3.	ไทม์ไลน์ (Time Line)	มีไว้สำหรับควบคุมและกำหนดการนำเสนอผลงาน การเคลื่อนไหวต่างๆ โดยจะประกอบ ด้วยเฟรม (frame) ซึ่งจะสามารถบรรจุสิ่งต่างๆไม่ว่าจะเป็น ภาพ เสียง และอื่นๆ ลงไปเพื่อให้ในช่วงเวลาการแสดงผลงาน
4.	ทุลบ็อกซ์ (Toolbox)	แถบเครื่องมือ กลุ่มเครื่องมือสร้างงานและจัดการวัตถุ ประกอบด้วยปุ่มเครื่องมือย่อยต่างๆ
5.	สเตจ (Stage)	พื้นที่ที่เรากำหนดขอบเขตขนาดของการทำงาน ซึ่งเราสามารถตั้งค่าหรือปรับได้ที่ Properties โดยค่าของสเตจจะเริ่มต้นที่ 550x400 การนำเสนอผลงานจะ แสดงเฉพาะวัตถุบน สเตจ เท่านั้น
6.	แถบคุณสมบัติ (Properties)	ใช้ กำหนดค่าคุณสมบัติของ สเตจและออบเจกต์ต่างๆ โดยรายละเอียดที่ปรากฏขึ้นมาจะเปลี่ยนแปลงไปตามเครื่องมือหรือออบเจกต์ที่กำลังคลิกเลือก
7.	พาเนล (Panel)	หน้าต่างหรือชุดคำสั่งพิเศษที่ใช้ทำงานเฉพาะด้าน เช่น พาเนล Color ใช้เลือกและผสมสี พาเนล Library ใช้จัดเก็บออบเจกต์ต่างๆ เป็นต้น

เฉลยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.3

ชื่อ – สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

กิจกรรมที่ 1.3 การใช้เครื่องมือของ โปรแกรม Flash CS3

-  1. ให้นักเรียนจับคู่รูปภาพและการทำงานต่อไปนี้ ให้ถูกต้อง
- | | | |
|--------------|---|---|
| 1. H |  | A ใช้สำหรับเคลื่อนย้ายจอภาพของ Stage |
| 2. M |  | B ใช้สำหรับวาดรูปทรง เส้นตรง เส้นโค้ง |
| 3. R |  | C ใช้สำหรับดูดสีภายในของส่วนที่ถูกคลิก |
| 4. O |  | D ใช้สำหรับระบายสีคล้ายพู่กัน หรือแปลงทาสี |
| 5. N |  | E ใช้สำหรับวาดวงกลม หรือวงรี |
| 6. D |  | F ใช้สำหรับเลือกสีพื้นภายในของวัตถุ |
| 7. H |  | G ใช้สำหรับเลือกวัตถุ โดยการวาดเส้นแบบอิสระรอบวัตถุ |
| 8. S |  | H ใช้สำหรับย่อ – ขยายวัตถุ |
| 9. Q |  | I ใช้สำหรับเปลี่ยนสีเส้นขอบ |
| 10. G |  | J ใช้สำหรับเพิ่มจุดแองเคอร์ |
| 11. F |  | K ใช้สำหรับเลือกวัตถุโดยการคลิก |
| 12. T |  | L ใช้สำหรับลบจุดแองเคอร์ |
| 13. J |  | M ใช้สำหรับวาดรูปสี่เหลี่ยม |
| 14. C |  | N ใช้สำหรับลบเส้น หรือสีพื้นภายใน |
| 15. K |  | O ใช้สำหรับเลือกสีเส้นขอบของวัตถุ |
| 16. L |  | P ใช้สำหรับย่อ หรือขยาย Stage |
| 17. A |  | Q ใช้สำหรับวาดเส้นตรง |
| 18. I |  | R ใช้สำหรับวาดลายเส้นแบบอิสระ |
| 19. B |  | S ใช้สำหรับสร้างตัวอักษร หรือข้อความ |
| 20. E |  | T ใช้วาดรูปหลายเหลี่ยมและรูปดาว |

เฉลยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.4

ชื่อ - สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

กิจกรรมที่ 1.4 การสร้าง การบันทึก การเปิด ไฟล์งาน

 1. ให้นักเรียนศึกษาวิธีการสร้างไฟล์งาน แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง

1. เลือกจากหน้าต่างเริ่มต้นการทำงาน หลังจากที่เปิดโปรแกรม Flash ขึ้นมา เลือกที่ Flash File (ActionScript 2.0)
2. เลือกคำสั่ง File>New... จะปรากฏหน้าต่างสำหรับสร้างไฟล์ขึ้นมา ให้เราเลือกแท็บ General แล้วเลือกรูปแบบของลักษณะไฟล์ใหม่ เลือกที่ Flash File (ActionScript 2.0)

 2. ให้นักเรียนศึกษาวิธีการสร้างไฟล์งาน แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง

1. เลือก File>Save เป็นการบันทึกไฟล์ครั้งแรก ชื่อไฟล์ที่ต้องการตั้งเซฟ
2. เลือก File>Save and Compact เป็นการบันทึกไฟล์ที่ได้จะถูกสร้างขึ้นใหม่ ซึ่งมีขนาดเล็กกว่าไฟล์เดิม และไฟล์เดิมจะถูกลบทิ้งไป
3. เลือก File>Save As.... เป็นการบันทึกชิ้นงานเป็นไฟล์อีกชื่อหนึ่ง หรือบันทึกเป็นสำเนาไว้ที่อื่น
4. เลือก File>Save as Template... เป็นการบันทึกชิ้นงานเป็นเทมเพลตเพื่อนำไปใช้เป็นไฟล์

 3. ให้นักเรียนศึกษาวิธีการสร้างไฟล์งาน แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องว่าง

1. เลือกที่เมนู File
2. เลือกที่เมนู Open... เพื่อเปิดไฟล์
3. สามารถคลิกเลือกไฟล์ .fla ที่บันทึกไว้กลับมาแก้ไขได้ แต่ไฟล์นามสกุล .swf จะเปิดมาเพื่อแสดงได้อย่างเดียวเพราะเป็นไฟล์ที่ถูกคอมไพล์แล้ว
4. คลิกปุ่ม Open เพื่อเปิดไฟล์