

ชุดฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS5

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชุดที่ 1

มารู้จักกับโปรแกรม Adobe Flash CS5



นางไอลดา สิงหนสาย

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนคำเพิ่มพิตยา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



ชุดฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชา กราฟิกแอนิเมชัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองตามความถนัด ความสนใจ ความสามารถ และความแตกต่างระหว่างบุคคล ประกอบด้วย ชุดฝึก จำนวน 8 ชุด คือ

ชุดที่ 1 มารู้จักกับโปรแกรม Adobe Flash CS5

ชุดที่ 2 การวาดภาพและลงสีสีนให้ภาพ

ชุดที่ 3 การสร้างชิ้นงานแบบ Symbol กับ Instance

ชุดที่ 4 การสร้างข้อความและใส่ลูกเล่นให้ตัวอักษร

ชุดที่ 5 การใช้งาน Layer , Timeline, Frame และ Scene

ชุดที่ 6 สร้างผลงาน Animation

ชุดที่ 7 การใส่เสียงประกอบความเพลิดเพลินให้กับชิ้นงาน

ชุดที่ 8 การนำเสนอผลงานให้เป็นที่รู้จัก

และคู่มือการใช้ชุดฝึกทักษะโปรแกรม Adobe Flash CS5 ชุดที่ 1 มารู้จักกับโปรแกรม Adobe Flash CS5 ใช้เวลาในการสอน 2 ชั่วโมง มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Flash CS5 ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash CS5 การใช้เครื่องมือพื้นฐานต่างๆ (Tools) ซึ่งเป็นประโยชน์สำหรับครู นักเรียน ตลอดจนผู้ที่สนใจได้เป็นอย่างดี

ไอลดา สิงหนสาย



เรื่อง

หน้า

คำนำ

สารบัญ

สารบัญภาพ

คำชี้แจงในการใช้ชุดฝึกทักษะ

คำชี้แจงสำหรับครู.....ก

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน.....ข

จุดประสงค์.....ค

แบบทดสอบก่อนเรียน.....1

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน.....3

ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS5.....4

ใบงานที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS5.....10

ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS5.....11

ใบงานที่ 2 เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS5.....23

ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง เครื่องมือพื้นฐานต่างๆ (Tools).....24

ใบงานที่ 3 เรื่อง เครื่องมือพื้นฐานต่างๆ (Tools).....28

แบบทดสอบหลังเรียน.....29

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน.....31

หนังสืออ้างอิง.....32

ภาคผนวก

เฉลยใบงานที่ 1.....34

เฉลยใบงานที่ 2.....35

เฉลยใบงานที่ 3.....36



ภาพที่	หน้า
1.1 ความสามารถในการสร้างชิ้นงาน Interactive.....	5
1.2 ความสามารถในการสร้างเกม.....	6
1.3 การเลือกคำสั่ง Start>All Program > Adobe Flash Professional CS5.....	7
1.4 หน้าจอเริ่มใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS5.....	7
1.5 ส่วนประกอบของ Welcome Screen.....	18
1.6 ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Flash Professional CS5.....	11
1.7 การเลือกสร้างงานใหม่จากหน้าต่าง Welcome Screen.....	13
1.8 การเลือกคำสั่ง File > New.....	13
1.9 การเลือกสร้างงานใหม่จากคำสั่ง File>New.....	14
1.10 การสร้างไฟล์ชิ้นงานใหม่โดยใช้เทมเพลตโดยเลือกจากการสร้างหน้าต่าง Welcome Screen.....	14
1.11 การเลือกคำสั่ง File > New.....	15
1.12 การเลือกแท็บ Templates เพื่อกำหนดรายละเอียด.....	15
1.13 การเลือกคำสั่ง Edit ที่ Size บนแท็บ Properties.....	16
1.14 การเลือกคำสั่ง File > Save.....	17
1.15 การบันทึกแฟ้ม.....	17
1.16 การเลือกคำสั่ง File > Save as Template.....	18
1.17 การบันทึกไฟล์เป็น Template.....	18
1.18 การเปิดไฟล์จากหน้าต่าง Welcome Screen.....	19
1.19 การเลือกคำสั่ง File > Open.....	19
1.20 การเลือกไดรฟ์ โฟลเดอร์ที่ต้องการ และไฟล์ที่ต้องการเปิด.....	20
1.21 การเลือกไฟล์ชิ้นงานที่เคยเปิดใช้งานล่าสุดในส่วน Open a Recent Item.....	20
1.22 การเลือกคำสั่ง File > Open Recent.....	21
1.23 การปิดไฟล์ชิ้นงาน.....	21
1.24 การออกจากโปรแกรม Adobe Flash CS5.....	22
1.25 เครื่องมือ Tool.....	24
1.26 เครื่องมือ Timeline.....	24
1.27 แท็บ Properties	25
1.28 แท็บ Library.....	25

คำชี้แจงในการใช้ชุดฝึกทักษะ

คำชี้แจงสำหรับครู

1. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ และชุดฝึกทักษะ ตลอดจนคำชี้แจงต่างๆ ให้เข้าใจชัดเจน
2. เตรียมชุดฝึกทักษะไว้ให้เรียบร้อย รวมทั้งศึกษาวิธีการวัดผล ประเมินผล และเกณฑ์การวัดผล ประเมินผลให้เข้าใจ
3. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วแจ้งผลการประเมินแบบทดสอบให้นักเรียนทราบ
4. ครูแจกชุดฝึกทักษะ แจกจุดประสงค์การเรียนรู้ และอธิบายขั้นตอนการใช้ชุดฝึกทักษะให้นักเรียน ฟัง
5. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน นั่งตามเครื่องที่นั่งประจำกลุ่มตัวเอง และให้สมาชิกในกลุ่ม แบ่งหน้าที่รับผิดชอบ
6. ครูให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันศึกษาใบความรู้และทำกิจกรรมตามใบงานรายบุคคล
7. เมื่อนักเรียนแต่ละคนทำกิจกรรมตามใบงานเสร็จ ให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเฉลยใบงาน
8. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยกิจกรรมตามใบงาน เสร็จแล้วร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระจากความรู้ที่ได้ ศึกษาจากชุดฝึกทักษะ
9. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เสร็จแล้วร่วมกันเฉลยคำตอบ
10. ครูประเมินผลและแจ้งผลการประเมินแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และผลการประเมินใบงานให้นักเรียนทราบ
11. นัดหมายนักเรียนในการเรียนครั้งต่อไป

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

เมื่อนักเรียนได้รับชุดฝึกทักษะแล้ว ให้นักเรียนปฏิบัติดังนี้

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
2. นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นตอนการใช้ชุดฝึกทักษะจากคำชี้แจงของครู
3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ให้สมาชิกในกลุ่มแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ
4. นักเรียนในกลุ่มช่วยกันศึกษาใบความรู้ และทำกิจกรรมตามใบงานเป็นรายบุคคล
5. เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมตามใบงานเสร็จ ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเฉลยใบงาน
6. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยกิจกรรมตามใบงาน เสร็จแล้วร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระจากใบความรู้ ที่ได้ศึกษาจากชุดฝึกทักษะ
7. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน และเฉลยคำตอบร่วมกันกับครู
8. รับทราบผลการประเมินแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และผลการประเมินใบงาน
9. รับทราบนัดหมายในการเรียนครั้งต่อไป

จุดประสงค์การเรียนรู้/สาระการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อนักเรียนศึกษา การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS5

เรื่อง มาตรฐานจกกับโปรแกรม Adobe Flash CS5 แล้วสามารถ

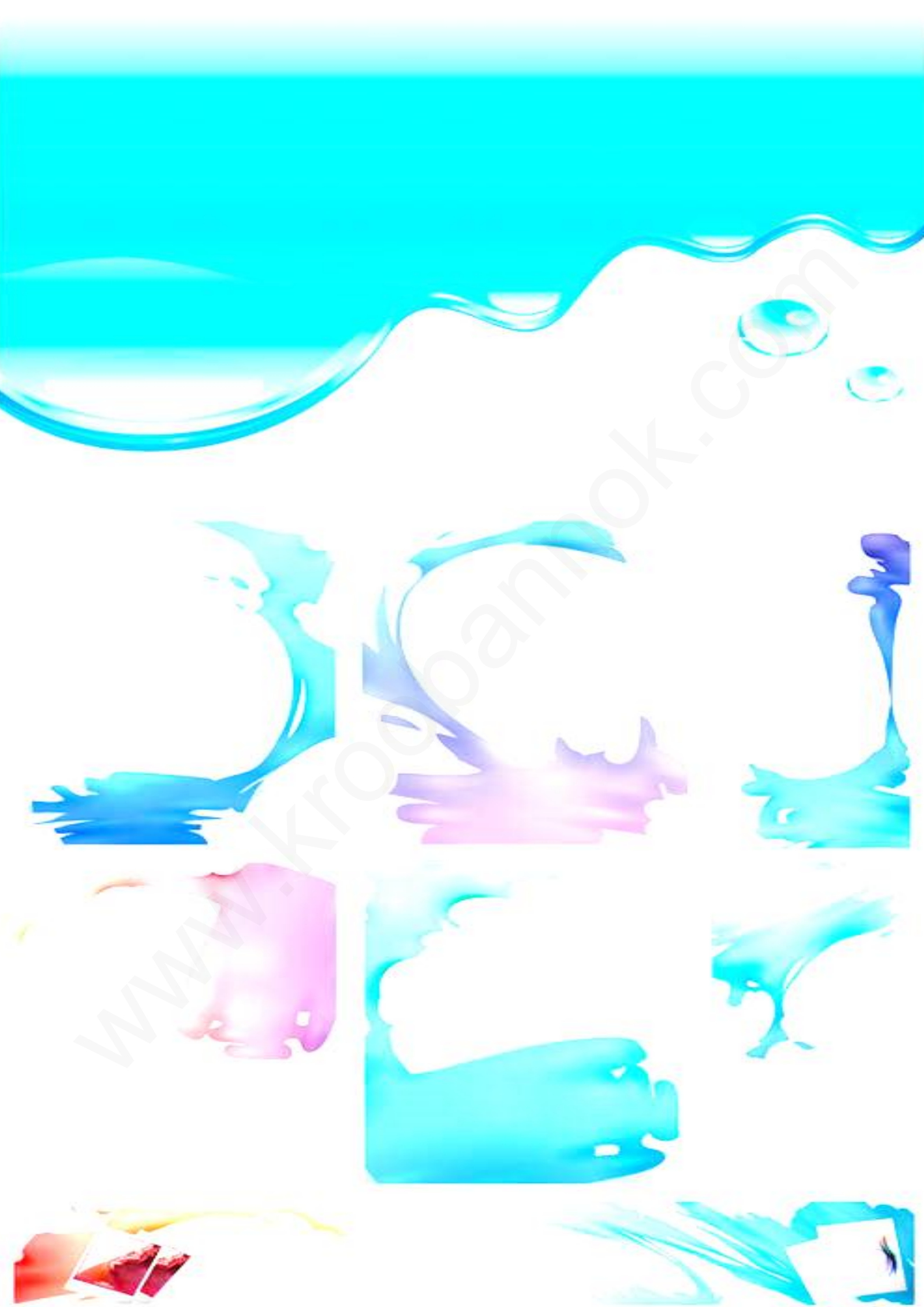
1. เข้าสู่โปรแกรม Adobe Flash CS5 และเปิดโปรแกรมได้อย่างถูกต้อง
2. บอกส่วนประกอบและหน้าที่ของส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Adobe Flash CS5 ได้อย่างถูกต้อง
3. ใช้เครื่องมือพื้นฐานต่างๆ (Tools) ได้อย่างถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

- 1.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Flash CS5
- 1.2 ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash CS5
- 1.3 เครื่องมือพื้นฐานต่างๆ (Tools)

เดี๋ยวมาทดสอบความรู้
ก่อนเรียนกันนะคะ







แบบทดสอบก่อนเรียน

ชุดฝึกทักษะการใช้โปรแกรม ADOBE FLASH CS5

ชุดที่ 1 มารู้จักกับโปรแกรม ADOBE FLASH CS5

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยทำเครื่องหมาย ×
ทับตัวเลือกที่ต้องการ

- โปรแกรม Adobe Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่ทำอะไร
ก. เป็นโปรแกรมที่ใช้ดูหนังได้
ข. เป็นโปรแกรมที่เอาไว้ทำภาพเคลื่อนไหว animation ได้
ค. เป็นโปรแกรมที่เอาไว้ฟังเพลงโดยเฉพาะ
ง. เป็นโปรแกรมที่เอาไว้พิมพ์งานที่ดีที่สุดในขณะนี้
- ข้อใดเป็นขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรม Adobe Flash CS5 ที่ถูกต้อง
ก. Start ➡ All Program ➡ Adobe Flash CS5
ข. All Program ➡ Adobe Flash CS5 ➡ Start
ค. Start ➡ Adobe Flash CS5 ➡ All Program
ง. Adobe Flash CS5 ➡ All Program ➡ Start
- เมื่อเราต้องการออกจากโปรแกรม Adobe Flash CS5 ต้องคลิกปุ่มใด
ก. File ➡ close
ข. File ➡ Exit
ค. File ➡ Open
ง. File ➡ New
- เมื่อต้องการสร้างชิ้นงานสำเร็จรูปต้องคลิกที่กลุ่มใดของหน้าจอ Welcome Screen
ก. Learn
ข. Open a Recent Item
ค. Create New
ง. Create Form Template
- พื้นที่ในการสร้างชิ้นงานหรือแสดงผลงานเรียกว่าอะไร
ก. Menu Bar
ข. Timeline
ค. Stage
ง. Icon Panels



6. เครื่องมือในการสร้างและกำหนดช่วงเวลารายละเอียดการเคลื่อนไหวของชิ้นงานเรียกว่าอะไร

ก. Workspace

ข. Timeline

ค. Stage

ง. Icon Panels

7. ถ้าเราต้องการเปลี่ยนแปลงขนาดของวัตถุ หรือหมุนวัตถุเราจะใช้เครื่องมือใด



8. เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่ตามข้อใด

ก. พิมพ์ตัวอักษรประเภทต่างๆ

ข. ลากพื้นที่ครอบคลุมบริเวณที่ต้องการเลือกโดยเฉพาะได้

ค. วาดเส้นโค้งตัดต่างๆแบบต่อเนื่อง

ง. ใช้ลากเส้นวาดตามเมาส์โดยมีขนาดใหญ่กว่า Pencil และสามารถปรับขนาดหัวได้

9. เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่ตามข้อใด

ก. ใช้สำหรับคัดลอกของรูปร่างที่เลือกไปเทสใส่รูปร่างอื่นๆ

ข. วาดเส้นโค้งตัดต่างๆแบบต่อเนื่อง

ค. ลากพื้นที่ครอบคลุมบริเวณที่ต้องการเลือกโดยเฉพาะได้

ง. ใช้สำหรับเติม (เปลี่ยน) สีเส้น (stroke)

10. เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่ตามข้อใด

ก. เปลี่ยนสีเส้นรอบรูปร่างที่วาด

ข. วาดเส้นโค้งตัดต่างๆแบบต่อเนื่อง

ค. ลากพื้นที่ครอบคลุมบริเวณที่ต้องการเลือกโดยเฉพาะได้

ง. ใช้สำหรับคัดลอกของรูปร่างที่เลือกไปเทสใส่รูปร่างอื่นๆ

จะทำถูกก็ข้อนะ





เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

ชุดฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS5
ชุดที่ 1 มารู้จักกับโปรแกรม Adobe Flash CS5

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



ใบความรู้ที่ 1

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS5

โปรแกรม Flash เป็นโปรแกรมที่ทำงานในด้านมัลติมีเดียในด้านแอนิเมชันต่างๆ ทั้งเว็บแอนิเมชัน การ์ตูนแอนิเมชัน งานแบนเนอร์ภาพเคลื่อนไหว หรืองานมัลติมีเดียแบบอินเตอร์แอกทีฟที่โต้ตอบกับผู้ใช้งาน งาน Flash แบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ งาน Online และงาน Offline ซึ่งมีงานประเภทต่างๆ ดังต่อไปนี้

งาน FLASH แบบ ONLINE

1. Web Banner

งานป้ายโฆษณาบนเว็บไซต์พัฒนามาจาก Gif Animation ที่โหลดช้าและคุณภาพต่ำในสมัยก่อนมาเป็น Animation ของ Flash ที่เคลื่อนไหวต่อเนื่องมีขนาดเล็กและยังมี Graphic ที่สวยงาม

2. Web Animation

ส่วนประกอบของเว็บไซต์ที่เคยใช้เป็นภาพนิ่ง สามารถสื่อสาร และดึงดูดความสนใจได้มากขึ้นด้วย Flash

3. Web Introduction

ถ้า 1 ภาพแทนคำพูด 1000 คำ ภาพเคลื่อนไหวย่อมพูดได้มากขึ้นอีกหลายเท่าตัว การใช้ภาพเคลื่อนไหวอธิบายบุคคลิก ตัวตนของเว็บไซต์เป็นอีกอย่างหนึ่งที่ Flash ทำได้ดีและได้รับความนิยมอย่างสูง

4. Flash Website

ถ้าไม่ใช่เว็บไซต์จะไม่เพียงแค่ตกแต่งประดับประดาด้วย Flash เท่านั้น มันสามารถใช้ทำเว็บไซต์ทั้งกระบวนการได้ด้วย ไม่จำกัดแค่เพียง Animation และเนื้อหาอย่างเดียว หากยังการเชื่อมโยงกับฐานข้อมูล และการสร้าง Application ที่มีรูปแบบเฉพาะตัวอีกด้วย

งาน FLASH แบบ OFFLINE

1. Product Introduction

งานเปิดตัวสินค้า งาน Event งานคอนเสิร์ต งานแต่งงาน ที่จะต้องมีการนำเสนอความน่าสนใจของสินค้า หรือกิจกรรมต่างๆ การทำ Animation อธิบายวิธีการใช้ หรือแนะนำกิจกรรมลูกค้าด้วยโปรแกรม Flash ก็เป็นทางเลือกใหม่ที่กำลังมาแรง ด้วยวิธีการที่สะดวก และประหยัดค่าใช้จ่ายกว่างานด้าน VDO

2. Presentation, CD Interactive

เมื่องาน Flash สามารถตอบโต้กับผู้ใช้งานได้ การสร้างงานแบบ Presentation ก็ไม่เป็นปัญหาสำหรับ flash อีกทั้งยังมีประโยชน์ในเรื่องความยืดหยุ่นของการเขียนโปรแกรม จึงเปิดโอกาสให้สร้างงาน Interactive แบบจินตนาการกว้างไกล โดยไม่ยึดติดอยู่ในโครงร่างตายตัวเหมือนกับ PowerPoint อีกต่อไป

3. Application

ในขั้นสูง การเขียนโปรแกรมช่วยให้สามารถสร้าง Application เฉพาะทางขึ้นเอง เอาไว้ใช้ส่วนตัว หรือใช้กันเองในบริษัท



งาน Flash ทั้ง Online และ Offline

1. Full Animation, Cartoon, E-Card, Music Video

ไม่ว่าจะเป็นการสร้าง Cartoon บนเว็บไซต์หรือการทำ Music Video รวมถึง Animation ที่ส่งไปตามอีเมล ในลักษณะ Electronic-Cards งานประเภทเหล่านี้จะใช้โปรแกรม Flash เป็นตัวเลือกแรกๆ ด้วยเหตุที่กล่าวข้างต้น

2. Games

การพัฒนาในส่วนของการเขียนโปรแกรมในช่วงหลังๆ ทำให้ Flash สามารถสร้างเกมที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นเรื่อยๆ ถึงแม้ว่าอาจจะยังไม่ใช้เกมที่ขายได้อย่างจริงจัง แต่มันสามารถได้ซึ่ง flash ทำให้การสร้างเกมไม่ใช่เรื่องยากจนเกินไป

Flash ใช้ทำอะไรได้บ้าง

โปรแกรม Flash เป็นโปรแกรมยอดนิยมสำหรับการสร้างผลงานได้หลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นการตูน แอนิเมชัน, เกม, สื่อโฆษณาบนเว็บไซต์ หรืออินเทอร์เฟซแผ่นซีดีที่มีการตอบโต้กับผู้ใช้ โดยในหัวข้อนี้เราจะมาทำความรู้จักกับความสามารถของโปรแกรม Flash ไว้เป็นแนวทางเพื่อนำไปพัฒนาชิ้นงานต่อไป

ความสามารถในการสร้างชิ้นงาน Interactive

ชิ้นงาน Interactive คือ ชิ้นงานที่มีการตอบสนองกับผู้ใช้ เช่น ผู้ใช้สามารถคลิกเลือกเมนูต่างๆ ได้ ซึ่งส่วนใหญ่ งานประเภท Interactive ที่สร้างด้วยโปรแกรม Flash นั้นจะนำไปใช้เป็นสื่อการสอน (E-Learning) หรือหน้าจอ ควบคุมการทำงานของแผ่น CD เป็นต้น



รูปที่ 1.1 ความสามารถในการสร้างชิ้นงาน Interactive

ที่มา : {ออนไลน์}.เข้าถึงได้จาก: [http:// teacherking.wordpress.com/2013/05/14/](http://teacherking.wordpress.com/2013/05/14/)

มารู้จักกับ-adobe-flash-cs5. (10 ตุลาคม 2556).



ความสามารถในการสร้างชิ้นงาน Animation

การสร้าง Animation หรือภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวนั้น ถือเป็นหัวใจหลักของการทำงานในโปรแกรม Flash เนื่องจากมีเครื่องมืออำนวยความสะดวกมากมาย จึงทำให้โปรแกรม Flash สร้างผลงาน Animation ได้ง่ายกว่าโปรแกรมอื่น ซึ่งเราสามารถพบเห็นงานแอนิเมชันได้ทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นสื่อโฆษณา (Banner) บนเว็บไซต์ หรือการ์ตูนแอนิเมชันต่างๆ

ความสามารถในการสร้างเว็บไซต์ (Website)

งานประเภทเว็บไซต์ ก็เป็นการสร้างชิ้นงานอีกรูปแบบหนึ่งที่ใช้โปรแกรม Flash สร้างผลงานได้ เนื่องจากโปรแกรม Flash สามารถสร้างเว็บไซต์ได้สวยงาม และสร้างลูกเล่นต่างๆ ได้ง่ายกว่าการใช้โปรแกรมอื่น แต่มีข้อเสียคือเว็บไซต์ที่สร้างด้วยโปรแกรม Flash แกะไขข้อมูลได้ยาก และขนาดของไฟล์เว็บไซต์จะมีขนาดค่อนข้างใหญ่ ดังนั้น หากต้องการสร้างเว็บไซต์ควรพิจารณาถึงรูปแบบของเว็บไซต์ก่อนว่าเหมาะสมที่จะสร้างด้วยโปรแกรม Flash หรือไม่

ความสามารถในการสร้างเกม (Game)

ปัจจุบันได้มีเกมที่สร้างจากโปรแกรม Flash ออกมาอย่างแพร่หลายตามเว็บไซต์ต่างๆ เนื่องจากโปรแกรม Flash มีเครื่องมือช่วยสร้างองค์ประกอบต่างๆ ของเกมให้สวยงาม, มีเครื่องมือสำหรับใส่คำสั่งควบคุมการเล่นเกม อีกทั้งไฟล์เกมที่สร้างออกมามีขนาดเล็ก ทำให้อัพโหลดขึ้นสู่เว็บไซต์ได้อย่างรวดเร็ว



รูปที่ 1.2 ความสามารถในการสร้างเกม

ที่มา : {ออนไลน์}.เข้าถึงได้จาก: [http:// teacherking.wordpress.com/2013/05/14/](http://teacherking.wordpress.com/2013/05/14/)

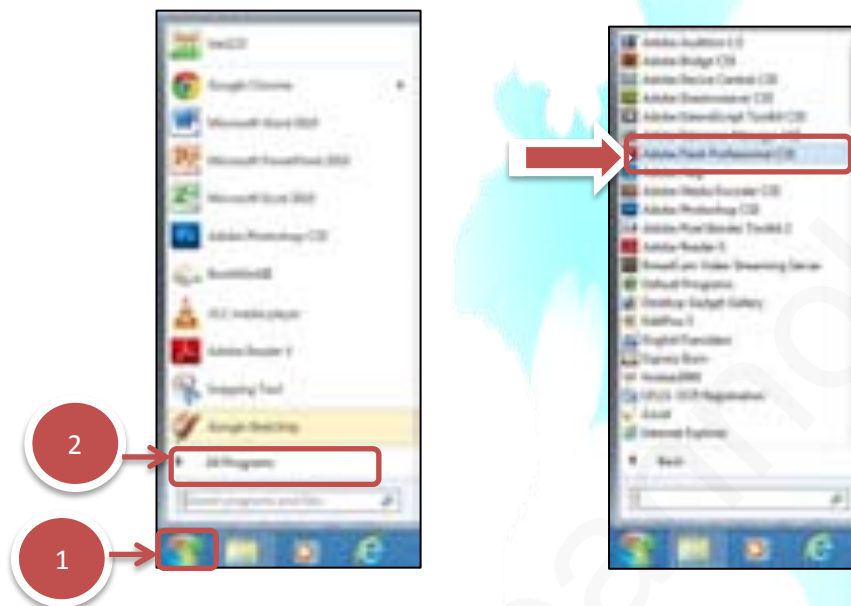
มารู้จักกับ-adobe-flash-cs5. (10 ตุลาคม 2556).



เริ่มเปิดใช้งานโปรแกรม

เมื่อติดตั้งโปรแกรม Flash CS5 เสร็จเรียบร้อยแล้ว หากต้องการเปิดใช้งานโปรแกรม สามารถทำได้ดังนี้

1. คลิกเมาส์ที่ปุ่ม Start บนแถบงานจะเกิดป๊อปอัพเมนูของโปรแกรม
2. นำเมาส์เลือกคำสั่ง All Programs เลื่อนเมาส์ไปที่ Adobe Flash Professional CS5



รูปที่ 1.3 การเลือกคำสั่ง Start>All Program > Adobe Flash Professional CS5
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

3. คลิก 1 ครั้งที่ Adobe Flash CS5 ก็จะทำให้การเปิดหน้าต่างโปรแกรมขึ้นมาจะปรากฏหน้าจอ ดังรูป แล้วเลือก ActionScript3 เพื่อความทันสมัยและความเป็นอนาคต



รูปที่ 1.4 หน้าจอเริ่มใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS5
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556



ส่วนประกอบของ WELCOME SCREEN



รูปที่ 1.5 ส่วนประกอบของ Welcome Screen
ที่มา : ोलดา สิงหนสาย, 2556

หลังจากเปิดโปรแกรมเข้ามาแล้ว จะพบหน้าต่าง Welcome Screen ซึ่งเป็นหน้าต่างเริ่มต้น โดยจะแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มหลักๆ ดังต่อไปนี้

1. **สร้างชิ้นงานสำเร็จรูป (Create Form Template)** ส่วนนี้เป็นการสร้างชิ้นงานใหม่โดยใช้ไฟล์ตัวอย่างหรือที่เรียกว่า “เทมเพลต” (Template) ที่โปรแกรมจัดเตรียมไว้ให้ หรือที่สร้างเก็บไว้ใช้งานเองก็ได้
2. **เปิดไฟล์งานเก่าที่เคยเรียกใช้งาน (Open a Recent Item)** ส่วนนี้ใช้สำหรับเปิดไฟล์งานที่เคยเรียกใช้ โดยโปรแกรมจะแสดงรายชื่อไฟล์เรียงลำดับจากการบันทึกครั้งล่าสุดเป็นต้นไป เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการเรียกใช้ โดยเราสามารถเปิดไฟล์งานเก่าได้โดยคลิกเลือกจากรายการชื่อไฟล์ที่แสดงอยู่ แต่ถ้าเปิดโปรแกรมขึ้นมาเป็นครั้งแรก



และยังไม่เคยเรียกใช้งานใดๆ ก็จะไม่แสดงชื่อไฟล์ในส่วนนี้ ซึ่งเราสามารถเปิดไฟล์งานที่ต้องการได้โดยกดปุ่ม Open... แล้วเลือกไฟล์งานที่ต้องการ

3. สร้างชิ้นงานใหม่ (Create New) ในส่วนนี้ใช้สำหรับสร้างไฟล์งานใหม่ ซึ่งสามารถเลือกสร้างไฟล์ได้หลายชนิด เช่น Action Script 2.0, Action Script 3.0, iPhone OS, Flash Lite 4 เป็นต้น

4. สอนการใช้งาน (Learn) ส่วนนี้จะเป็นการสอนการใช้งานและสอนการสร้างชิ้นงานแบบต่างๆ

5. ส่วนของการแนะนำโปรแกรม

6. ดาวน์โหลดโปรแกรมหรือดูข้อมูลจากเว็บ Adobe

7. ไม่ต้องการให้แสดงหน้าจอ Welcome Screen อีกในครั้งต่อไป

ทำใบงานที่ 1 ต่อเลยครับ





1. นักเรียนฝึกปฏิบัติการเข้าสู่โปรแกรม Adobe Flash CS5
2. เลือกสร้างชิ้นงานสำเร็จรูป
3. เลือก Sample File
4. เลือก Drag and Drop Sample

กิจกรรมนี้ง่ายมาก
เลย..

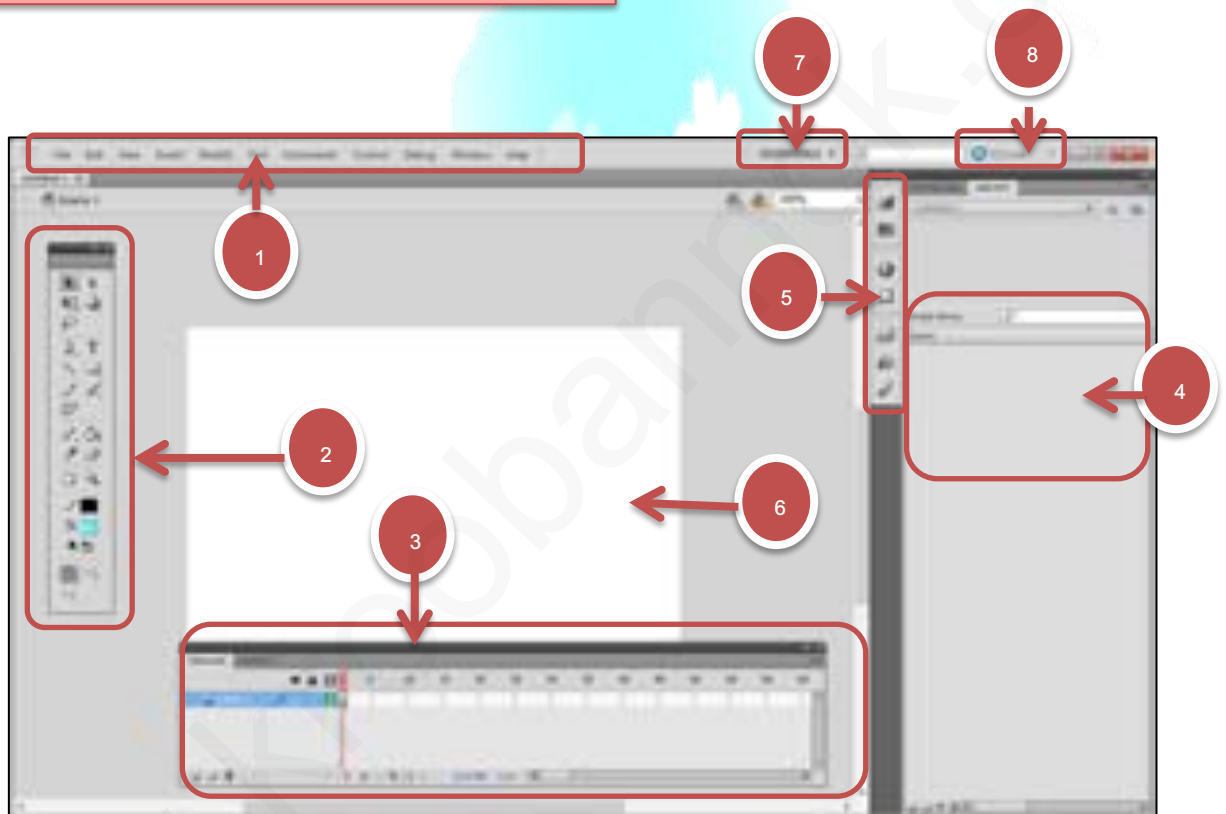




ใบความรู้ที่ 2

เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS5

ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม



รูปที่ 1.6 ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Flash Professional CS5
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

1. **เมนูบาร์ (Menu Bar)** สำหรับเปิดคำสั่งการทำงานอื่น ๆ
2. **ทูลพาเนล (Tool Panel)** ใช้สำหรับเลือกเครื่องมือเพื่อสร้าง ตกแต่ง และแก้ไขชิ้นงาน
3. **ไทม์ไลน์ (Timeline)** ใช้สำหรับสร้างและกำหนดช่วงเวลารายละเอียดการเคลื่อนไหวของชิ้นงาน
4. **ชุดพาเนล (Panels)** ใช้สำหรับตั้งค่าต่าง ๆ ซึ่งแยกออกตามประเภทการทำงาน
5. **ชุดไอคอนพาเนลทางลัด (Icon Panels)** เป็นไอคอนทางลัดสำหรับใช้พาเนลต่างๆ ซึ่งจะช่วยประหยัดพื้นที่การทำงาน เมื่อไม่ได้ใช้งานก็สามารถพับเก็บไว้ หากต้องการใช้งานก็คลิกไอคอนพาเนลทางลัด
6. **สเตจ (Stage)** เป็นพื้นที่สร้างชิ้นงานหรือแสดงผลงาน



7. ปุ่มสำหรับเปลี่ยนพื้นที่การทำงาน (Workspace) เลือกพื้นที่การทำงานให้เหมาะสมกับลักษณะงานที่ทำ
8. ปุ่ม CS Live ใช้สำหรับเชื่อมต่อกับระบบเพื่อขอความช่วยเหลือ หรือศึกษาการทำงานของโปรแกรม

เมนูบาร์

เป็นแถบเครื่องมือที่ประกอบด้วยกลุ่มชุดคำสั่งต่างๆ ที่ใช้จัดการกับไฟล์ที่เปิดใช้งานใน Flash CS5 ในบางเมนูหลักจะมีเมนูย่อยซ่อนอยู่ (สังเกตจากเครื่องหมาย ►) โดยสามารถคลิกเพื่อเรียกใช้เมนูย่อย

ชื่อเมนู	ลักษณะการใช้งาน
FILE	เป็นชุดคำสั่งสำหรับจัดการกับไฟล์ภาพในลักษณะต่าง ๆ เช่น สร้างไฟล์ใหม่,เปิดไฟล์,ปิดไฟล์,บันทึกไฟล์ภาพ เป็นต้น
Edit	เป็นชุดคำสั่งสำหรับแก้ไขและปรับแต่งภาพ เช่น การตัด,การคัดลอก,การวาง,การค้นหาแทนที่, เป็นต้น รวมถึงการปรับแต่งค่าเบื้องต้นของโปรแกรม
View	เป็นชุดคำสั่งที่ใช้เลือกรูปแบบการแสดงผล เช่น ย่อ-ขยายภาพ, แสดงไม้บรรทัดหรือเส้นกริด เป็นต้น
Insert	ใช้จัดการกับการเคลื่อนไหว และการสร้างซิมไบลแบบต่าง ๆ
Modify	เป็นชุดคำสั่งที่ใช้ปรับแต่งไฟล์, ภาพบิตแมพ,รูปทรง,ซิมไบล รวมทั้งการจัดวางและการหมุนออฟเจ็กต์
Text	ใช้จัดการกับข้อความตัวอักษร เช่น รูปแบบ,ขนาด,ระยะห่าง เป็นต้น
Commands	ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น XML,ActionScript,Flex Component
Control	เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการแสดงผลงาน
Debug	เป็นคำสั่งที่เกี่ยวกับการตรวจสอบความผิดพลาดในการแสดงผลของชิ้นงาน
Window	เป็นชุดคำสั่งเกี่ยวกับแสดง/ซ่อนเครื่องมือและพาเนลต่างๆ
Help	ใช้เรียกดูคำอธิบายในการทำงานต่างๆ ของเครื่องมือหรือคำสั่งภายในโปรแกรม

การสร้างชิ้นงานใหม่ใน Adobe Flash CS5

การสร้างชิ้นงานใหม่ในโปรแกรม Adobe Flash CS5 สามารถทำได้ 2 แบบ คือ

- สร้างใหม่ด้วยการกำหนดรูปแบบเอง
- สร้างโดยใช้เทมเพลต

สร้างใหม่ด้วยการกำหนดรูปแบบเอง

การสร้างงานใหม่ด้วยวิธีนี้เหมือนกับการสร้างไฟล์ใหม่ในโปรแกรมทั่วไป ซึ่งเราจะเป็นผู้กำหนดเองว่าจะเลือกสร้างไฟล์รูปแบบใด สำหรับโปรแกรม Flash CS5 ทำได้ 2 วิธี ดังนี้



วิธีที่ 1 เลือกสร้างจากหน้าต่าง WELCOME SCREEN

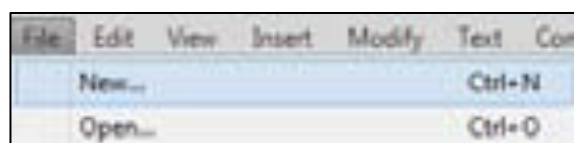


รูปที่ 1.7 การเลือกสร้างงานใหม่จากหน้าต่าง Welcome Screen

ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

วิธีที่ 2 เลือกสร้างจากคำสั่ง FILE ➡ NEW

1. คลิกเมนู File ➡ New

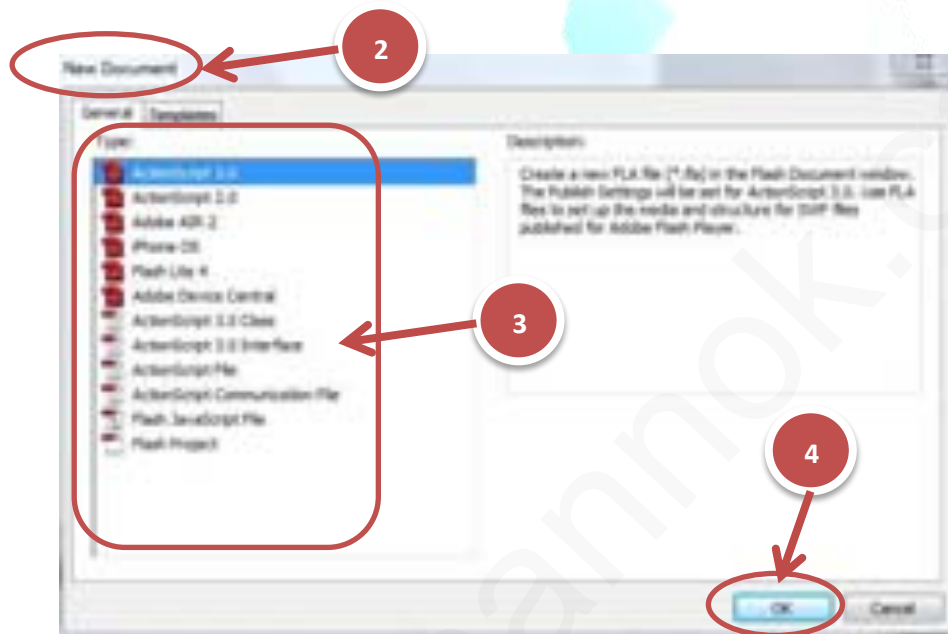


รูปที่ 1.8 การเลือกคำสั่ง File > New

ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556



2. จะปรากฏหน้าต่าง **New Document** ขึ้นมา ให้คลิกแท็บ General เพื่อเลือกสร้างไฟล์ใหม่ตามรูปแบบไฟล์ที่ต้องการ ดังภาพ
3. เลือกรูปแบบไฟล์ที่ต้องการ
4. คลิกปุ่ม ตกลง (OK)

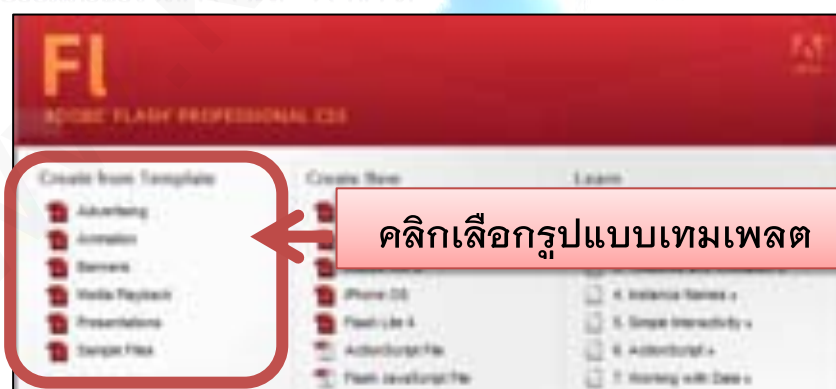


รูปที่ 1.9 การเลือกสร้างงานใหม่จากคำสั่ง File>New
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

สร้างโดยใช้เทมเพลต (Template)

สำหรับการสร้างไฟล์ชิ้นงานใหม่โดยใช้เทมเพลตสำเร็จรูป สามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

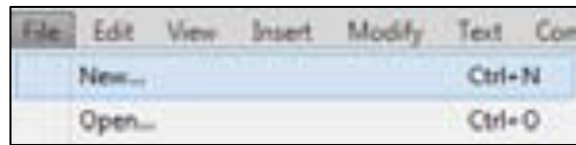
วิธีที่ 1 เลือกจากหน้าต่าง WELCOME SCREEN



รูปที่ 1.10 การสร้างไฟล์ชิ้นงานใหม่โดยใช้เทมเพลตโดยเลือกจากการสร้างหน้าต่าง Welcome Screen
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556



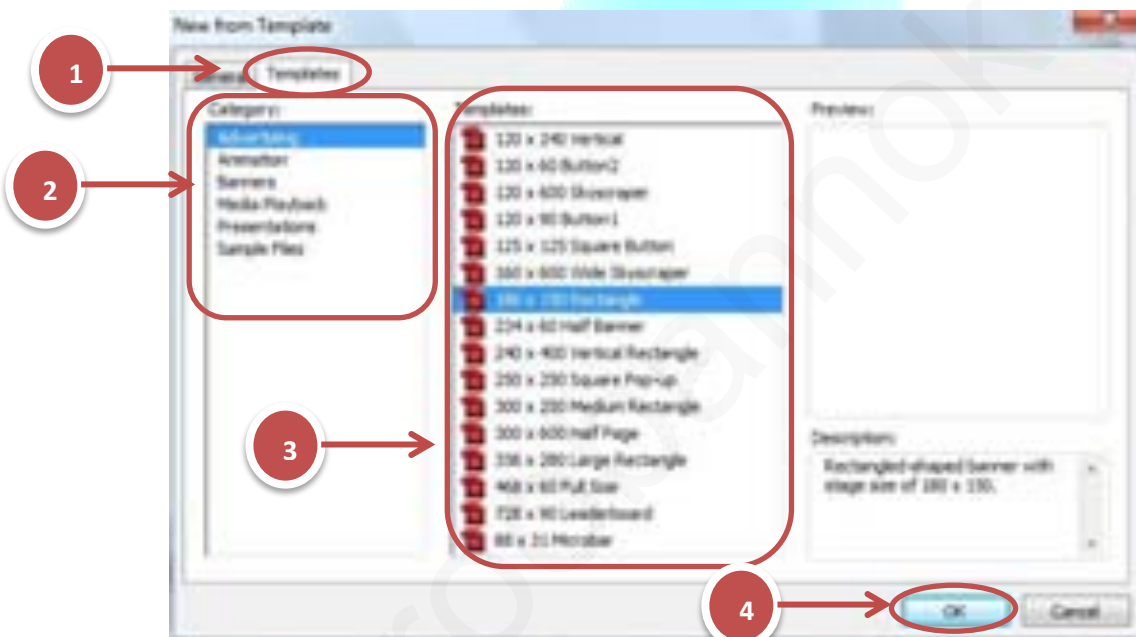
วิธีที่ 2 เลือกคำสั่ง FILE ➡ NEW แล้วเลือกแท็บ TEMPLATE



รูปที่ 1.11 การเลือกคำสั่ง File > New
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

จากการเลือกทั้ง 2 วิธี จะปรากฏหน้าต่าง New.....จากนั้นให้ทำตามดังนี้

1. คลิกแท็บ Templates ดังภาพ



รูปที่ 1.12 การเลือกแท็บ Templates เพื่อกำหนดรายละเอียด
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

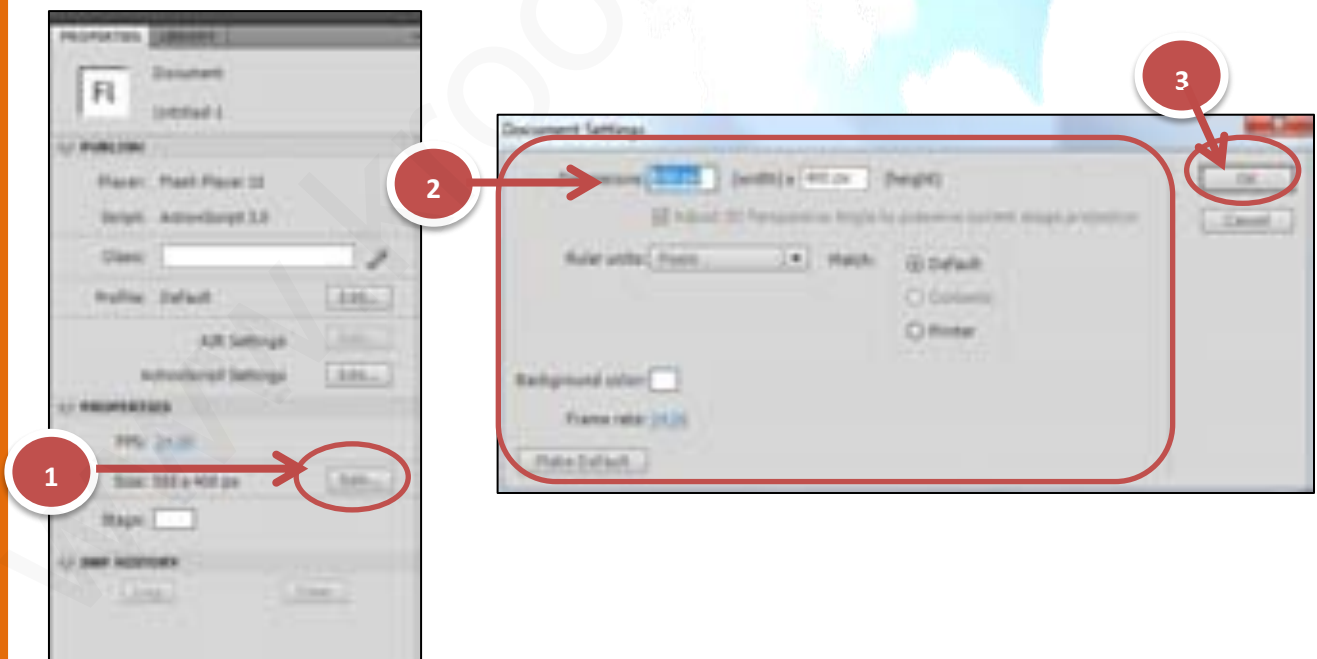
2. คลิกหัวข้อ Category เพื่อเลือกหมวดหมู่ของเทมเพลตในแบบต่างๆ ซึ่งมีให้เลือกดังนี้
 - Advertising เทมเพลตที่เหมาะสมกับการสร้างงานโฆษณา เช่น ป๊อปอัพ เป็นต้น
 - Animation เทมเพลตที่เหมาะสมกับการสร้างงานเคลื่อนไหว
 - Banners เทมเพลตที่เหมาะสมกับการสร้างแบนเนอร์
 - Media Playback เทมเพลตที่เหมาะสมกับการสร้างแผงการควบคุมการเล่นไฟล์มีเดีย
 - Presentations เทมเพลตที่เหมาะสมกับการสร้างพรีเซนเตชัน
 - Sample File เทมเพลตของไฟล์ตัวอย่างแบบต่างๆ
3. เลือกเทมเพลตที่ต้องการจากหัวข้อ Templates โดยจะแสดงตัวอย่างเทมเพลตในหัวข้อ Preview
4. คลิกปุ่ม ตกลง (OK)



การกำหนดขนาดและคุณสมบัติของชิ้นงาน

ไฟล์ชิ้นงานที่สร้างขึ้นมานั้น เราควรกำหนดขนาดและคุณสมบัติของแต่ละชิ้นงานก่อน เพื่อให้ชิ้นงานตรงตามความต้องการ สำหรับการกำหนดขนาดและคุณสมบัติของชิ้นงานสามารถทำได้ดังนี้

1. คลิกที่ปุ่ม Edit ที่ Size บนแท็บ Properties ในพาเนล Properties inspector หรือคลิกเมนู Modify Document หรือกดปุ่ม Ctrl+J
2. กำหนดรายละเอียดต่างๆ ในหน้าต่าง Document Settings ดังนี้
 - Dimensions กำหนดขนาดความกว้าง (width) และความสูง (height) ของสแตจ
 - Ruler Units เลือกหน่วยวัดของไม้บรรทัด โดยจะกำหนดให้แสดงชื่อขอบบนและขอบซ้ายของพื้นที่ทำงาน
 - Match เป็นการกำหนดขนาดของสแตจ
 - Default ให้สแตจมีมาตรฐานคือ 500x400 พิกเซล
 - Contents ให้พื้นที่การทำงานรอบสแตจมีขนาดเท่ากัน โดยให้พื้นที่บน เท่ากับพื้นที่ล่าง และให้ด้านซ้ายเท่ากับด้านขวา
 - Printer ให้สแตจเท่ากับพื้นที่ใหญ่ที่สุดที่สามารถพิมพ์ได้
 - Background Color กำหนดสีพื้นของสแตจ
 - Frame rate กำหนดอัตราความเร็วในการแสดงภาพเคลื่อนไหว (1 นาฬิกาต่อเฟรม)
3. คลิกปุ่ม OK





รูปที่ 1.13 การเลือกคำสั่ง Edit ที่ Size บนแท็บ Properties
ที่มา : ोलดา สิงหนสาย, 2556



การบันทึกไฟล์ชิ้นงาน

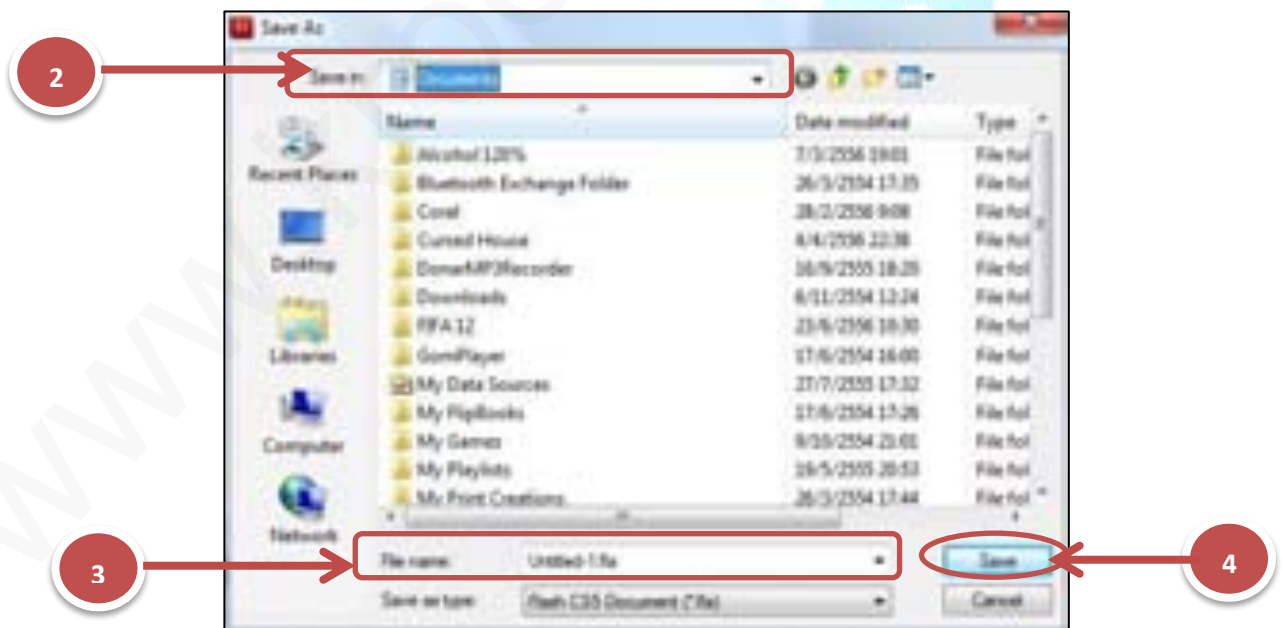
เราสามารถสั่งบันทึกชิ้นงานที่สร้างได้ดังนี้

1. คลิกเมนู File  Save เมื่อเป็นการบันทึกไฟล์ครั้งแรก หรือ Ctrl+S หรือคลิกเมนู File  Save As เมื่อต้องการบันทึกไฟล์ที่เคยบันทึกเป็นชื่ออื่น



รูปที่ 1.14 การเลือกคำสั่ง File > Save
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

2. คลิกเลือกโฟลเดอร์ที่จะเก็บไฟล์
3. ตั้งชื่อไฟล์
4. คลิกปุ่ม บันทึก (Save)

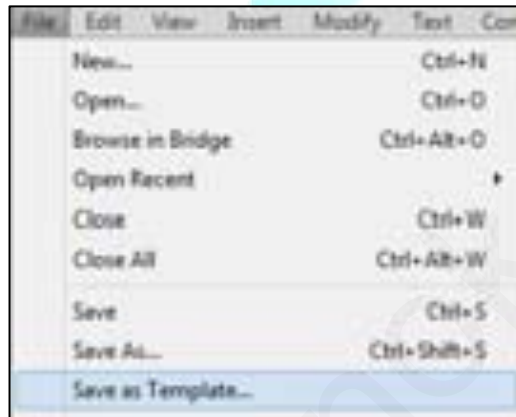


รูปที่ 1.15 การบันทึกเพิ่ม
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

**บันทึกไฟล์เป็นเทมเพลต**

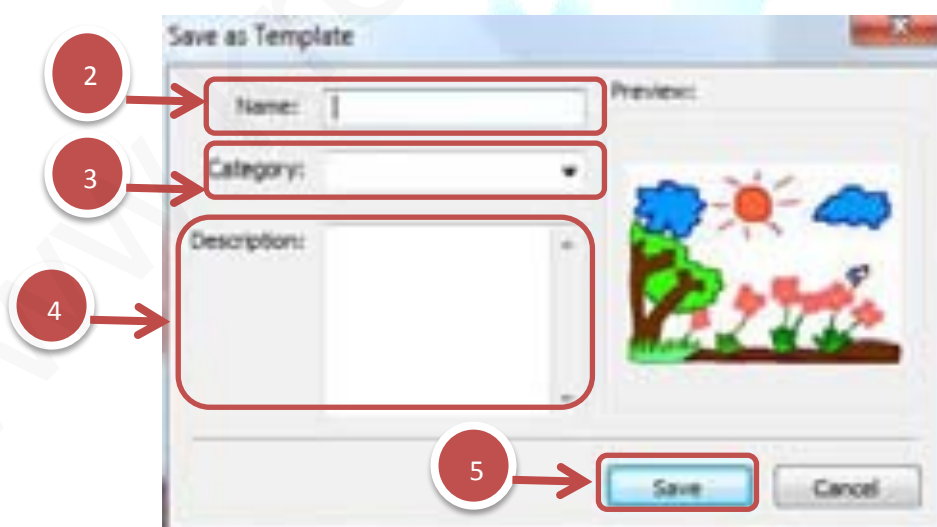
หากต้องการบันทึกไฟล์ชิ้นงานเป็นเทมเพลต เพื่อนำไปใช้เป็นไฟล์ต้นแบบในการสร้างงานชิ้นอื่นๆ ต่อไปสามารถทำได้ดังนี้

1. คลิกเมนู File ➡ Save as Template



รูปที่ 1.16 การเลือกคำสั่ง File > Save as Template
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

2. ตั้งชื่อไฟล์ ที่ช่อง Name
3. คลิกเลือกหมวดหมู่เทมเพลต ในช่อง Category
4. ใส่คำอธิบายสั้นๆ ในช่อง Description หรือไมก็ได้
5. คลิกปุ่ม Save



รูปที่ 1.17 การบันทึกไฟล์เป็น Template
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556



การเปิดไฟล์ชิ้นงานที่บันทึกไว้แล้ว

การเปิดไฟล์ชิ้นงาน (.fla) ที่บันทึกไว้เพื่อกลับมาแก้ไขภายหลัง สามารถทำได้ 2 วิธี คือ

- เปิดที่หน้าหน้าต่าง Welcome Screen
- เปิดด้วยคำสั่ง Open

วิธีที่ 1 เปิดที่หน้าหน้าต่าง WELCOME SCREEN

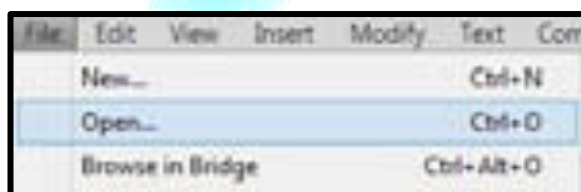
สามารถทำได้โดยคลิกที่ปุ่ม Open a Recent Item



รูปที่ 1.18 การเปิดไฟล์จากหน้าต่าง Welcome Screen
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

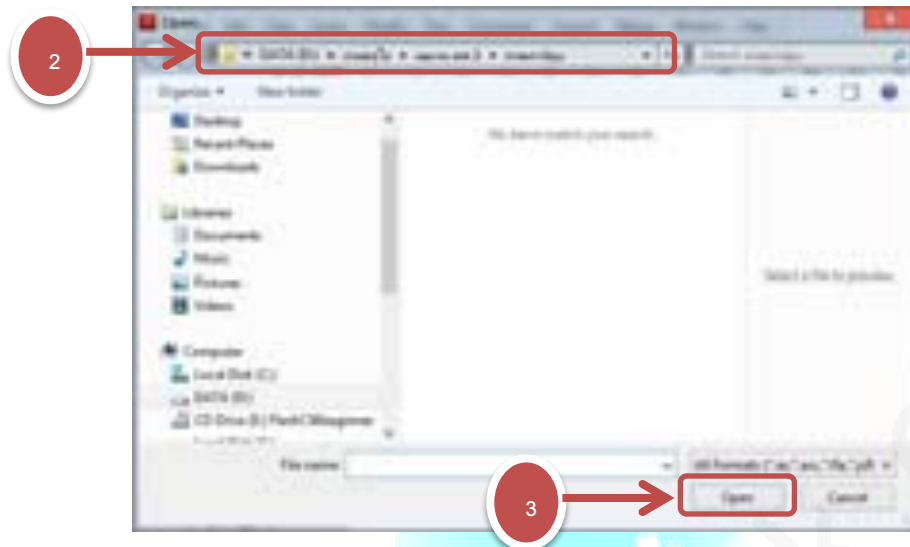
วิธีที่ 2 เปิดด้วยคำสั่ง OPEN

1. คลิกเมนู File ➡ Open เพื่อเปิดไฟล์



รูปที่ 1.19 การเลือกคำสั่ง File > Open
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

2. เลือกไดรฟ์และโฟลเดอร์ที่ต้องการ แล้วเลือกไฟล์นามสกุล.fla ที่ต้องการแก้ไข
3. คลิกปุ่ม เปิด (Open)



รูปที่ 1.20 การเลือกไดรฟ์ โพลเดอร์ที่ต้องการ และไฟล์ที่ต้องการเปิด
ที่มา : ไรลดา สิงหนสาย, 2556

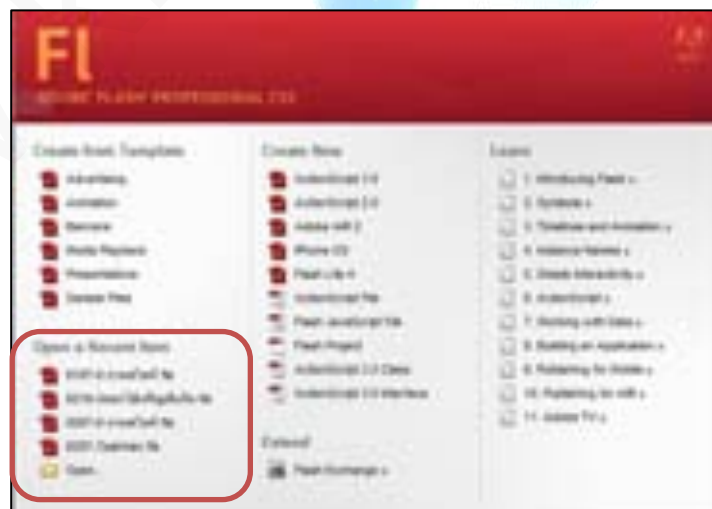
เปิดไฟล์ที่เคยใช้งานก่อนหน้านี้

หากต้องการเปิดไฟล์ชิ้นงานที่สร้างหรือแก้ไขล่าสุดมาทำงานต่อ สามารถทำได้ 2 วิธี คือ

- เปิดที่หน้าต่าง Welcome Screen
- เปิดด้วยคำสั่ง Open Recent

วิธีที่ 1 เปิดที่หน้าต่าง WELCOME SCREEN

สามารถทำได้โดยคลิกเลือกไฟล์ชิ้นงานที่เคยเปิดใช้งานล่าสุดในส่วน Open a Recent Item



รูปที่ 1.21 การเลือกไฟล์ชิ้นงานที่เคยเปิดใช้งานล่าสุดในส่วน Open a Recent Item
ที่มา : ไรลดา สิงหนสาย, 2556



วิธีที่ 2 เปิดด้วยคำสั่ง OPEN RECENT

ทำได้โดยคลิกเมนู File  Open Recent แล้วเลือกไฟล์ชิ้นงานที่เคยเปิดใช้งานล่าสุด



รูปที่ 1.22 การเลือกคำสั่ง File > Open Recent
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

การปิดไฟล์ชิ้นงาน


หากต้องการปิดไฟล์ชิ้นงาน ก็สามารถทำได้โดยการคลิกเมนู File Close หรือคลิกปุ่ม x ด้านบนของเอกสาร

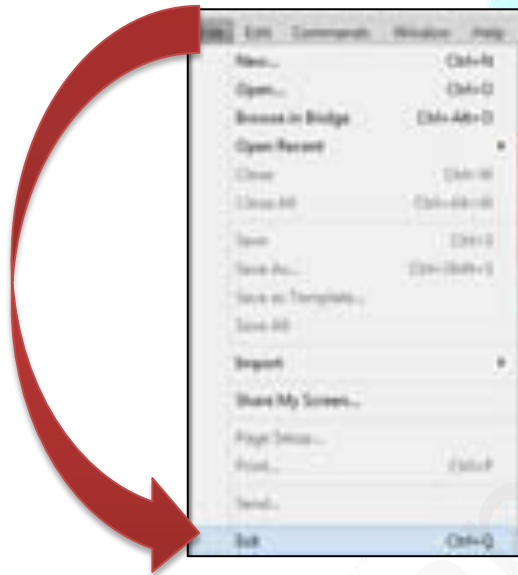


รูปที่ 1.23 การปิดไฟล์ชิ้นงาน
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556



การออกจากโปรแกรม

เมื่อต้องการเลิกใช้งานโปรแกรม Adobe Flash CS5 สามารถทำได้โดยการคลิกเมนู File ➡ Exit หรือคลิกที่ปุ่ม 



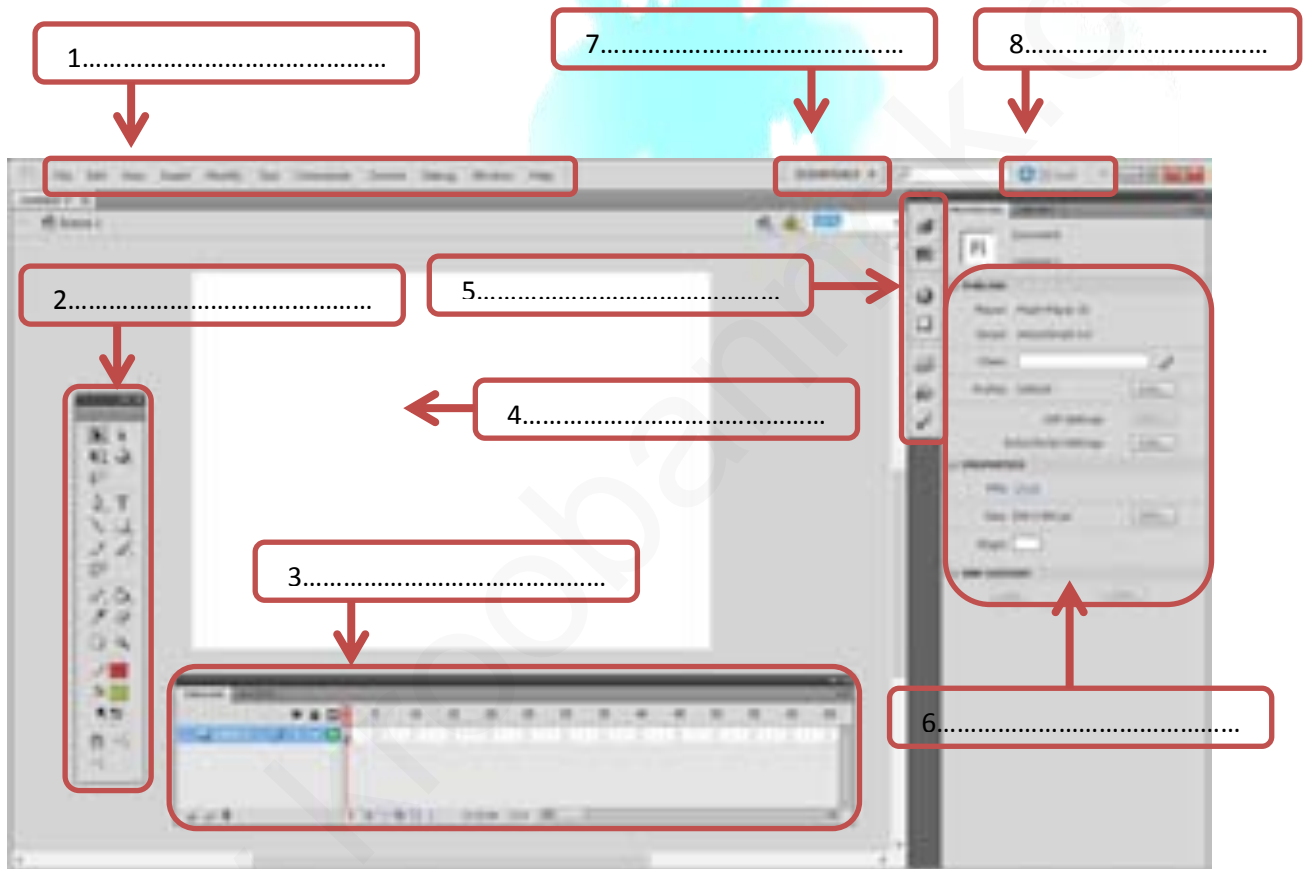
รูปที่ 1.24 การออกจากโปรแกรม Adobe Flash CS5
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

ทำใบงานที่ 2
ต่อเลยคะ





คำชี้แจง ให้นักเรียนบอกชื่อส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Flash CS5 ต่อไปนี้





ใบความรู้ที่ 3

เรื่อง เครื่องมือพื้นฐานต่างๆ (TOOLS)

สำหรับหัวข้อนี้เราจะเรียนรู้เครื่องมือทั้งหมดว่าใช้ทำอะไรบ้าง โดยจะอธิบายพอสังเขป เนื่องจากว่าบางเครื่องมือนั้น อาจจะต้องมีการอ้างอิงกับพาเนลอื่นๆ อย่างเช่นการปรับสีชนิด gradient เป็นต้น ซึ่งการใช้งานจริงนั้นจะได้เรียนรู้มากขึ้นในขั้นตอนของการทำ work shop หรือเมื่อพาเนลที่เกี่ยวข้องถูกอธิบายเสียก่อน

Tool ด้านซ้ายมือ เป็นแถบเครื่องมือเอาไว้วาดภาพ, สร้างรูปร่างต่าง ๆ, ลงสี, เลือก, หมุน, ย่อ, ขยาย

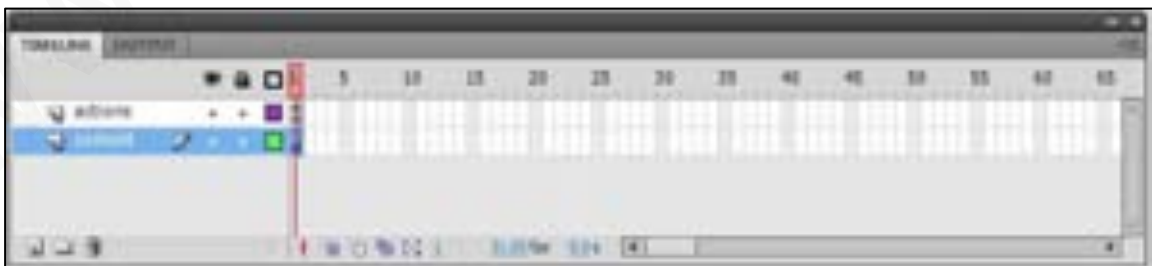
1. **Selection Tool** (หรือกดตัว V) คือลูกศรด้านซ้ายมือบนสุด เอาไว้เลือกวัตถุหรือภาพ โดยการคลิกลาก
2. **Free Transform Tool** (หรือกดตัว Q) เมื่อเลือกวัตถุหรือภาพแล้วสามารถใช้เครื่องมือนี้ในการย่อ ขยายขนาด หมุน หรือพลิกกลับด้าน
3. **Rectangle** (หรือกดตัว R) ไว้สร้างสี่เหลี่ยม
4. **Circle** (หรือกดตัว O) ไว้สร้างวงกลม
5. **Brush** (หรือกดตัว B) เป็นพู่กันวาดรูป
6. **Paint Bucket** (หรือกดตัว K) เอาไว้เทสีใส่ในพื้นที่ที่วาดขึ้นมาแล้ว
7. **Eraser** (หรือกดตัว E) ยางลบ
8. **Fill Color** เลือกสีที่ต้องการ



รูปที่ 1.25 เครื่องมือ Tool

ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

Timeline ส่วนบนสุดในรูปด้านล่าง ถ้าสังเกตคำว่า fps ส่วนล่างของ Timeline จะสามารถแก้ตัวเลขได้ ตัวเลขยิ่งน้อย Animation จะยิ่งช้า, ตัวเลขยิ่งมาก จะยิ่งเร็ว



รูปที่ 1.26 เครื่องมือ Timeline

ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

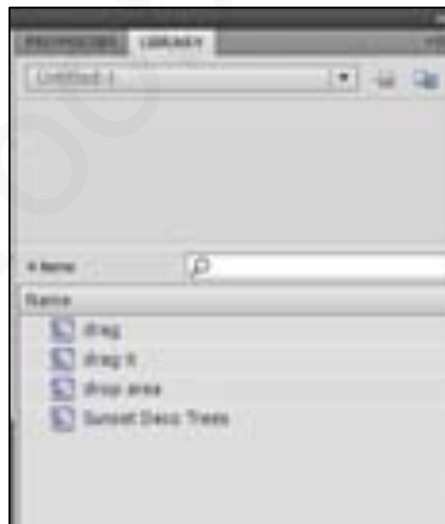


Properties ถ้าไม่ได้คลิก Object อะไรเลย การตั้งค่าจะเป็นการตั้งค่าหลักของ file เช่น ขนาดหน้าจอ และสีพื้นหลัง || แต่ถ้าคลิกบนภาพที่วาด หรือ Symbol อื่น ๆ การตั้งค่าจะเป็นของวัตถุนั้น ๆ



รูปที่ 1.27 แท็บ Properties
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

Library เป็นแหล่งเก็บ Symbol ที่เราสร้าง คือ Movie Clip Graphic และ Button รวมถึงไฟล์เพลงและวิดีโอ



รูปที่ 1.28 แท็บ Library
ที่มา : ไอลดา สิงหนสาย, 2556

หน้าต่างของเครื่องมือแต่ละตัวแบบปรับขนาดแถบ tools แล้ว (กดลูกศร << หรือ >> เพื่อย่อหรือขยาย) สำหรับบางเมนูที่มีลูกศรด้านล่างขวา แปลว่าถ้าคลิกเมาส์ค้างไว้ จะขึ้นเครื่องมืออื่นๆในกลุ่มนั้นๆ ขึ้นมาอีก



คำอธิบายเครื่องมือต่างๆ โดยย่อ

1. หมวดเลือกวัตถุ (Selection)



Selection เป็นเครื่องมือหลักในการเลือกเมนูและวัตถุต่างๆ รวมถึงการลากวาง เคลื่อนย้ายวัตถุบน Stage และเปลี่ยนแปลงรูปร่างและวัตถุต่างๆอีกด้วย



Sub selection เป็นเครื่องมือสำหรับการเลือกเมนูและวัตถุต่างๆ ได้เช่นกัน แต่การเลือกวัตถุนั้น จะแสดงเส้นจุด point ต่างๆของวัตถุนั้นๆที่สามารถปรับแต่งได้



Free Transform ใช้ในการเปลี่ยนแปลงขนาดของวัตถุ รวมถึงการหมุน



Gradient Transform ใช้ในการหมุนสีที่เป็นเกรเดียนท์ และยืดย่อขยายได้



Lasso ใช้สำหรับลากพื้นที่ครอบคลุมบริเวณที่ต้องการเลือกโดยเฉพาะได้

2. หมวดวาดภาพ (Drawing)



Pen ใช้สำหรับวาดเส้นโค้งดัดต่างๆแบบต่อเนื่องหรือปรับเส้นโดยมีเส้นพารแสดงสำหรับปรับความโค้ง



Add Anchor Point ใช้สำหรับเพิ่มจุดเชื่อมโยงระหว่างเส้นเพื่อดัดรูปทรงได้มากขึ้น



Delete Anchor Point ใช้สำหรับลบจุดเชื่อมโยงระหว่างเส้น



Convert Anchor Point



Text สำหรับพิมพ์ตัวอักษรประเภทต่างๆ



Line สำหรับวาดเส้นตรง



Rectangle สำหรับวาดรูปสี่เหลี่ยม



Oval สำหรับวาดวงกลม



Rectangle Primitive วาดสี่เหลี่ยมโดยแสดงจุด anchor สำหรับปรับรูปทรง



Oval Primitive วาดวงกลมโดยแสดงจุด anchor สำหรับปรับรูปทรง



PolyStar วาดรูปทรงโพลีกอน และดาว



Pencil สำหรับใช้ลากเส้นวาดตามเมาส์ สามารถปรับขนาดเส้นและลักษณะเส้นได้



Brush สำหรับใช้ลากเส้นวาดตามเมาส์โดยมีขนาดใหญ่กว่า Pencil และสามารถปรับขนาดหัวได้

3. หมวดจัดแต่งวัตถุ (Modify)



Ink Bottle ใช้สำหรับเติม (เปลี่ยน) สีเส้น (stroke)



Paint Bucket ใช้สำหรับเติมสีของรูปร่างที่วาด (fill)



Eye Dropper ใช้สำหรับดูดสีของรูปร่างที่เลือกไปเทสีใส่รูปร่างอื่นๆ



Eraser ยางลบ สำหรับลบรูปร่างที่วาดต่างๆ โดยสามารถเลือกลบเฉพาะอย่างเช่นเส้น หรือตัวเนื้รูปร่าง

4.หมวดมุมมอง (View)



Hand ใช้สำหรับจับเลื่อนสแตจ



Zoom ใช้สำหรับซูมย่อหรือขยายสแตจ

5.หมวดควบคุมสี (Color)



Stroke เปลี่ยนสีเส้นรอบรูปร่างที่วาด



Fill เปลี่ยนสีส่วนเนื้อของรูปร่างที่วาด



Black and white ปรับสี Stroke ให้กลายเป็นสีดำ และสี Fill ให้เป็นสีขาว



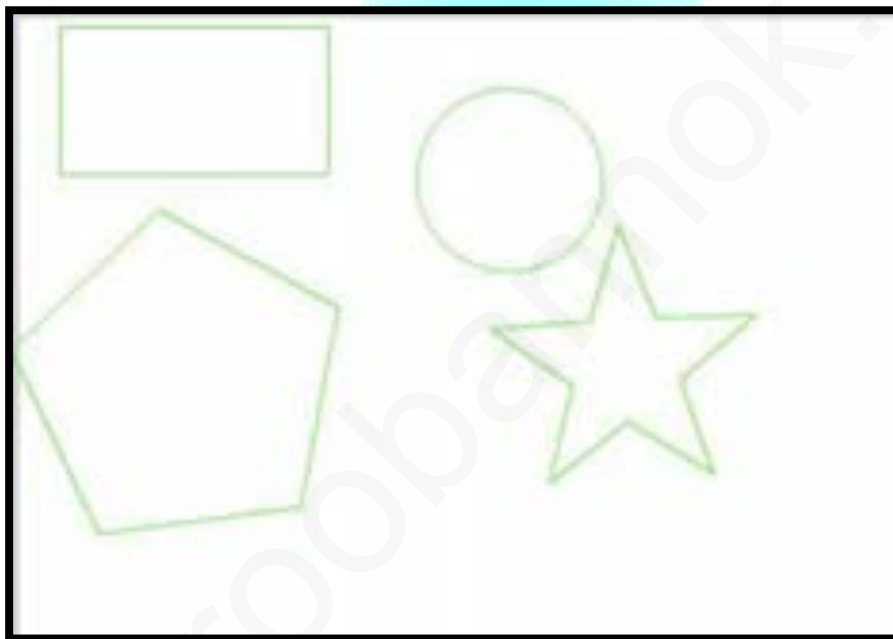
Swap colors สลับสีระหว่าง Stroke กับ Fill

ทำใบงานที่ 3 ต่อเลย..





1. ให้นักเรียนใช้เครื่องมือกลุ่มวาดรูปสี่เหลี่ยม วงกลม รูปห้าเหลี่ยม รูปดาว ดังรูป



2. ลงสีด้วย PAINT BUCKET  ดังนี้ รูปสี่เหลี่ยมสีน้ำเงิน รูปวงกลมสีแดง รูปห้าเหลี่ยมสีเขียว และรูปดาวสีชมพู
3. บันทึกในโฟลเดอร์ชื่อนักเรียนชื่อไฟล์ WORK1<ชื่อนักเรียน>.FLA



แบบทดสอบหลังเรียน

ชุดฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS5








ชุดที่ 1 มารู้จักกับโปรแกรม Adobe Flash CS5

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยทำเครื่องหมาย ×
ทับตัวเลือกที่ต้องการ

- ข้อใดเป็นขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรม Adobe Flash CS5 ที่ถูกต้อง
 - Start ➡ All Program ➡ Adobe Flash CS5
 - All Program ➡ Adobe Flash CS5 ➡ Start
 - Start ➡ Adobe Flash CS5 ➡ All Program
 - Adobe Flash CS5 ➡ All Program ➡ Start
- เมื่อเราต้องการออกจากโปรแกรม Adobe Flash CS5 ต้องคลิกปุ่มใด
 - File ➡ close
 - File ➡ Exit
 - File ➡ Open
 - File ➡ New
- โปรแกรม Adobe Flash CS5 เป็นโปรแกรมที่ทำอะไร
 - เป็นโปรแกรมที่ใช้ดูหนังได้
 - เป็นโปรแกรมที่เอาไว้ทำภาพเคลื่อนไหว animation ได้
 - เป็นโปรแกรมที่เอาไว้ฟังเพลงโดยเฉพาะ
 - เป็นโปรแกรมที่เอาไว้พิมพ์งานที่ดีที่สุดขณะนี้
- พื้นที่ในการสร้างชิ้นงานหรือแสดงผลงานเรียกว่าอะไร
 - Menu Bar
 - Timeline
 - Stage
 - Icon Panels
- เครื่องมือในการสร้างและกำหนดช่วงเวลารายละเอียดการเคลื่อนไหวของชิ้นงานเรียกว่าอะไร
 - Workspace
 - Timeline
 - Stage
 - Icon Panels



6. ถ้าเราต้องการเปลี่ยนแปลงขนาดของวัตถุ หรือหมุนวัตถุเราจะใช้เครื่องมือใด
- ก. 
 - ข. 
 - ค. 
 - ง. 
7. เมื่อต้องการสร้างชิ้นงานสำเร็จรูปต้องคลิกที่กลุ่มใดของหน้าจอ Welcome Screen
- ก. Create Form Template
 - ข. Open a Recent Item
 - ค. Create New
 - ง. Learn
8.  เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่ตามข้อใด
- ก. เปลี่ยนสีเส้นรอบรูปร่างที่วาด
 - ข. วาดเส้นโค้งตัดต่างๆแบบต่อเนื่อง
 - ค. ลากพื้นที่ครอบคลุมบริเวณที่ต้องการเลือกโดยเฉพาะได้
 - ง. ใช้สำหรับคัดลอกสีของรูปร่างที่เลือกไปเทสีใส่รูปร่างอื่นๆ
9.  เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่ตามข้อใด
- ก. ใช้สำหรับคัดลอกสีของรูปร่างที่เลือกไปเทสีใส่รูปร่างอื่นๆ
 - ข. วาดเส้นโค้งตัดต่างๆแบบต่อเนื่อง
 - ค. ลากพื้นที่ครอบคลุมบริเวณที่ต้องการเลือกโดยเฉพาะได้
 - ง. ใช้สำหรับเติม (เปลี่ยน) สีเส้น (stroke)
10.  เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่ตามข้อใด
- ก. พิมพ์ตัวอักษรประเภทต่างๆ
 - ข. ลากพื้นที่ครอบคลุมบริเวณที่ต้องการเลือกโดยเฉพาะได้
 - ค. วาดเส้นโค้งตัดต่างๆแบบต่อเนื่อง
 - ง. ใช้ลากเส้นวาดตามเมาส์โดยมีขนาดใหญ่กว่า Pencil และสามารถปรับขนาดหัวได้

จะได้คะแนนเพิ่มขึ้นหรือเปล่าน้อ....





เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

ชุดฝึกทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS5

ชุดที่ 1 มารู้จักกับโปรแกรม Adobe Flash CS5

1. ก

2. ข

3. ข

4. ค

5. ข

6. ค

7. ก

8. ข

9. ก

10. ง



หนังสืออ้างอิง

ธัญพัฒน์ วงศ์รัตน์. สร้างงานแอนิเมชันด้วย Flash CS5. บริษัท สวิสดี ไอที จำกัด-กรุงเทพฯ: มิถุนายน 2555.

ดวงพร เกียงคำ. คู่มือสร้างเว็บไซต์ฉบับสมบูรณ์--กรุงเทพฯ:โปริวิช, 2555.

พินิจนทร์ ธนวัฒนเสถียร. Flash CS6 สำหรับผู้เริ่มต้น—กรุงเทพฯ: รีไควว่า. 2556.

มารู้จักกับ Adobe Flash CS5. {ออนไลน์}.เข้าถึงได้จาก: [http:// teacherking.wordpress.com/2013/05/14/มารู้จักกับ-adobe-flash-cs5/](http://teacherking.wordpress.com/2013/05/14/มารู้จักกับ-adobe-flash-cs5/). (10 ตุลาคม 2556).

การใช้เครื่องมือพื้นฐานต่างๆ (Tools). {ออนไลน์}. เข้าถึงได้จาก:<http://kawalee1.blogspot.com/2013/02/tools.html>. (10 ตุลาคม 2556).

รู้จักกับโปรแกรม Flash. {ออนไลน์}.เข้าถึงได้จาก:<http://jutatipctc.blogspot.com/2012/06/5-flash.html>. (10 ตุลาคม 2556).

การใช้เครื่องมือพื้นฐานต่างๆ (Tools). {ออนไลน์}.เข้าถึงได้จาก:<http://www.flashinw.com/forum/index.php?topic=22.0>. (10 ตุลาคม 2556).



ภาคผนวก

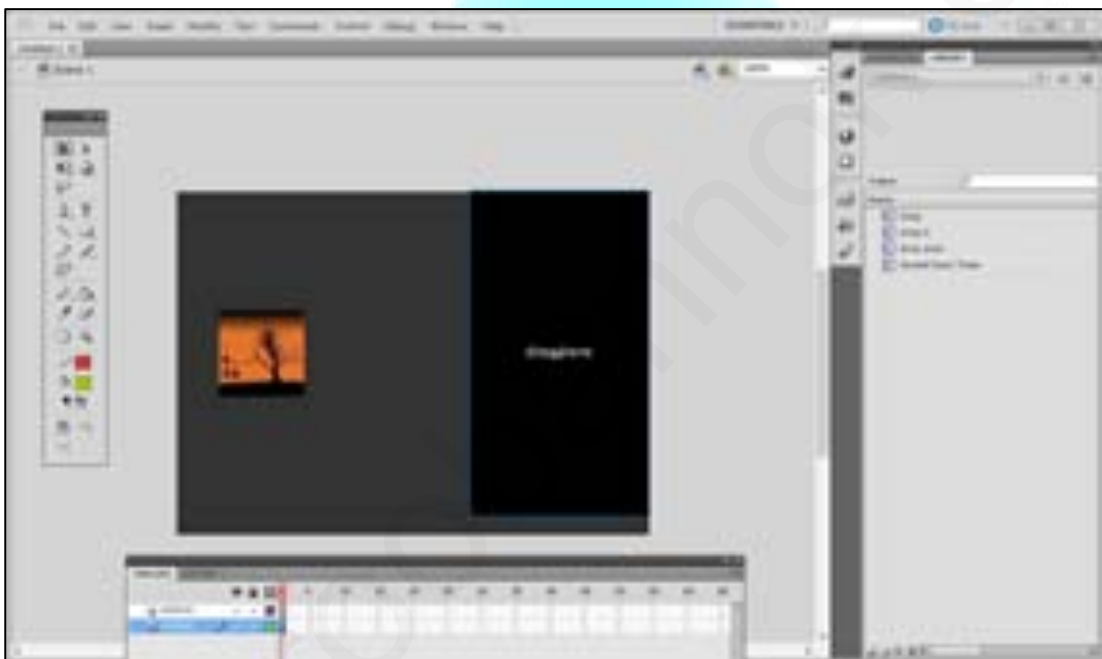




เฉลยใบงานที่ 1

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS5

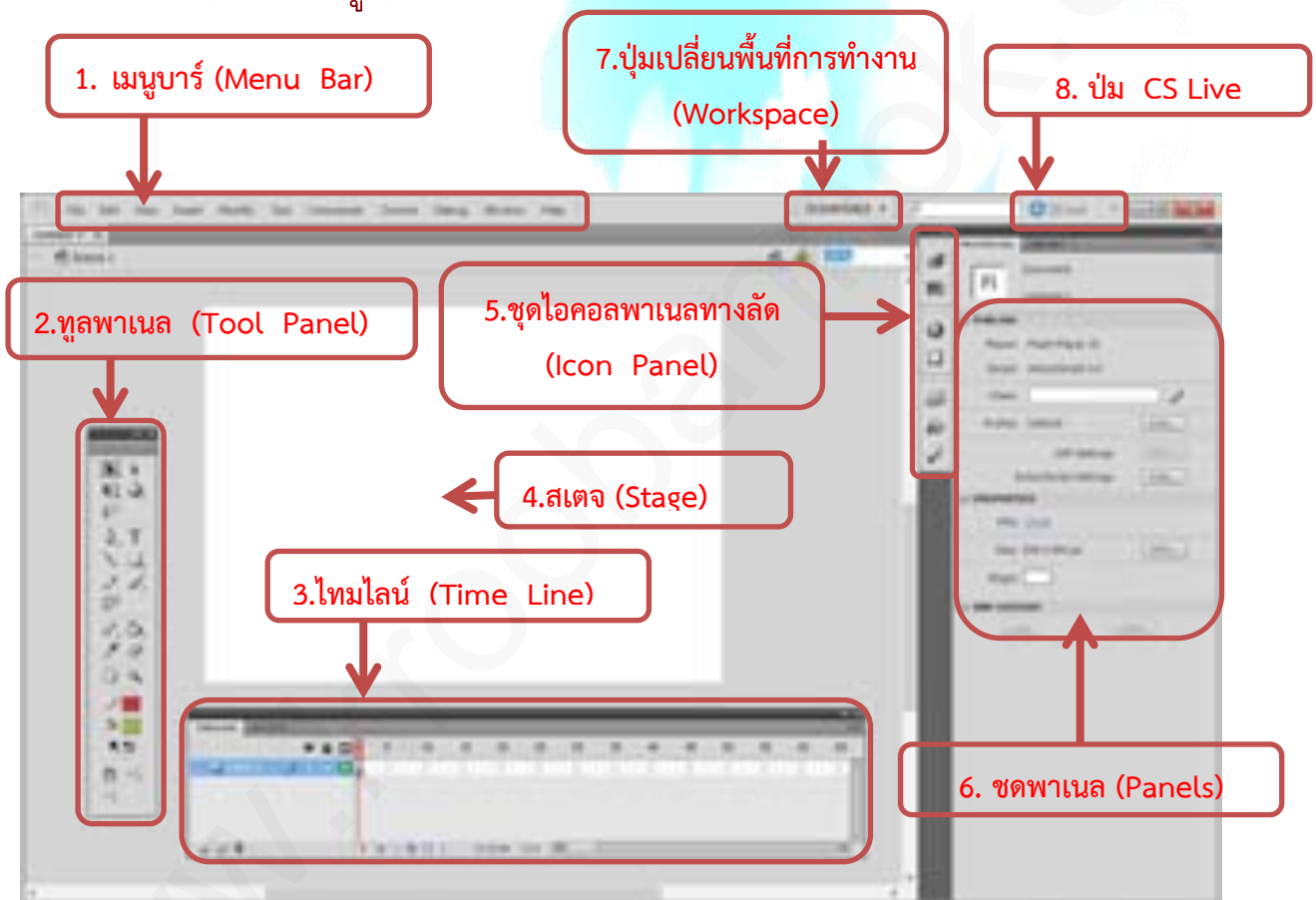
ถ้านักเรียนทำถูกต้อง จะได้ผลลัพธ์ ดังนี้



เย้....เราทำถูกแล้ว



ถ้านักเรียนทำถูกต้อง จะได้ผลลัพธ์ ดังนี้



เราทำถูกแล้ว





เจดีย์ใบงานที่ 3

เรื่อง เครื่องมือพื้นฐานต่างๆ (TOOLS)

ถ้านักเรียนทำถูกต้อง จะได้ผลลัพธ์ ดังนี้

