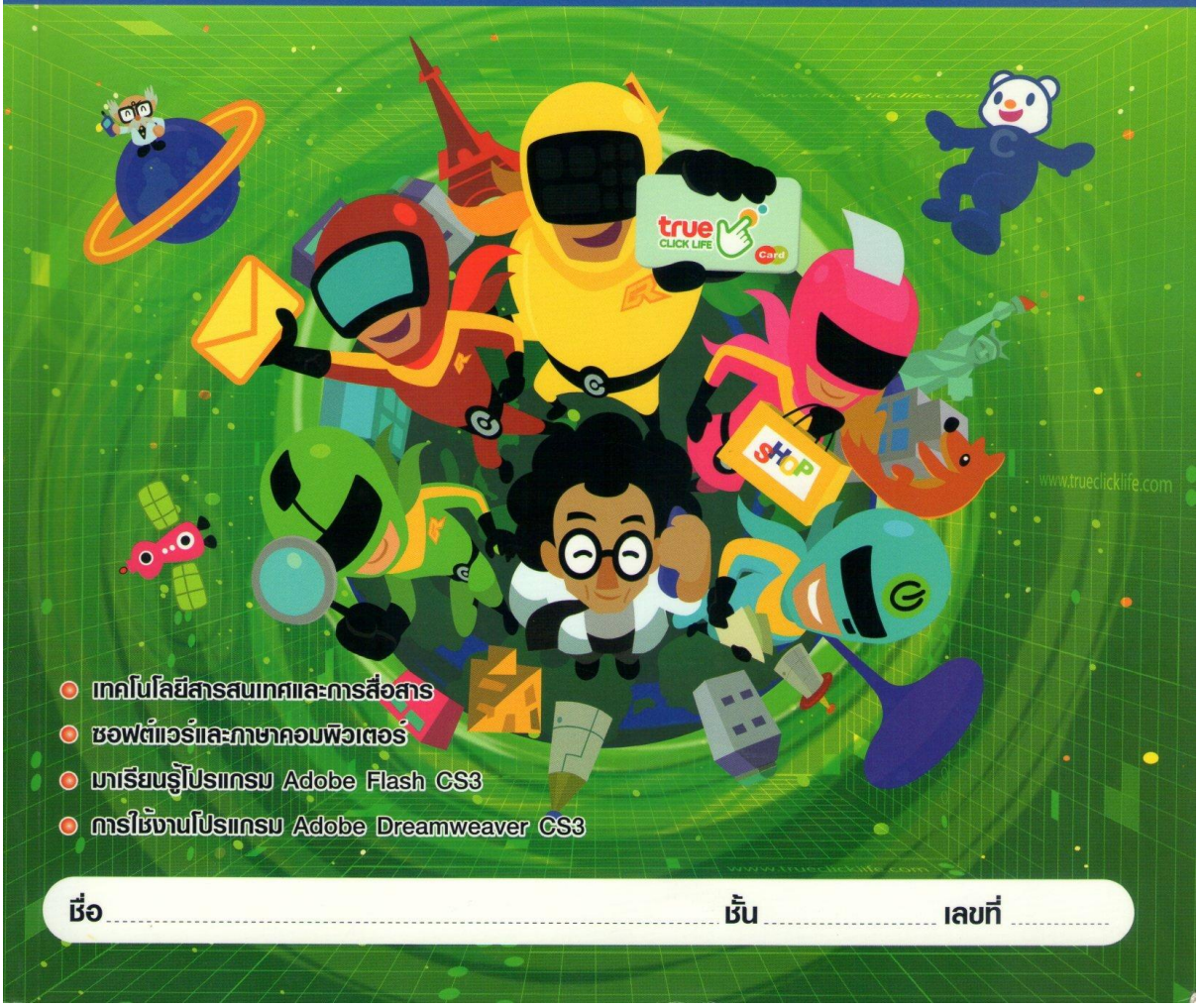
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ป.6

เรียนสนุกไปกับ...

คอมพิวเตอร์ 6

เรียนรู้การใช้คอมพิวเตอร์ระดับประถมศึกษา Computer for Primary Education



- เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- ซอฟต์แวร์และภาษาคอมพิวเตอร์
- มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3
- การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3

ชื่อ ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

สารบัญ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

1 ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 9
2 ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 10
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 15

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

ซอฟต์แวร์และภาษาคอมพิวเตอร์

1 ซอฟต์แวร์ 17
2 ซอฟต์แวร์ระบบ 18
3 ซอฟต์แวร์ประยุกต์ 20
4 การเลือกใช้ซอฟต์แวร์ 25
5 ตัวแปลภาษาคอมพิวเตอร์ 28
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 29

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน (1)

1 การเปิดเข้าโปรแกรมและส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS3 33
2 ทดลองสร้างชิ้นงานในโปรแกรม Adobe Flash CS3 34
3 รู้จักเครื่องมือใน Tool Box (1) 37
4 รู้จักเครื่องมือใน Tool Box (2) 40
5 รู้จักเครื่องมือใน Tool Box (3) 43
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 47



หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน (2)

1 การสร้างตัวอักษรให้เคลื่อนไหว 51
2 การสร้างลูกบาสเก็ตบอลให้เคลื่อนไหว 53
3 การสร้างรถให้เคลื่อนที่ 58
4 การสร้างผึ้งให้บินตามทิศทางที่กำหนด 61
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 65

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน (3)

1 การสร้างภาพหมุน 69
2 การสร้างภาพเคลื่อนไหวจากแผ่นซีดีไปเป็นคอมพิวเตอร์ 73
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 77

สารบัญ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน (4)

1 การทำตัวการ์ตูนให้เคลื่อนไหว 81
2 การสร้างแผนที่ 85
3 การสร้าง Banner โดยใช้คำสั่ง Mask 89
4 การสร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียง 93
5 การสร้างวิทยุให้มีเสียง 96
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6 99

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน (5)

1 การสร้าง Cursor ให้เป็นรูปภาพ 103
2 การทำพัดลมหมุน 104
3 การใส่ Link 107
4 การสร้าง E - card อวยพรปีใหม่ 109
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 7 113

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8

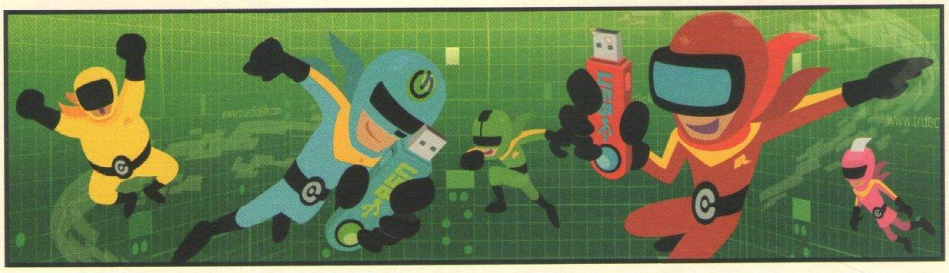
มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน (6)

1 E - card ปลูกต้นไม้ 1 117
2 E - card ปลูกต้นไม้ 2 119
3 เกม หนีไวรัส 1 121
4 เกม หนีไวรัส 2 124
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 8 127

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9

การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3

1 เปิดใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 และสร้างหน้า Home Page 131
2 การสร้างหน้า Profile 138
3 การสร้างหน้า Portfolio 141
4 การใส่ Link ให้เว็บเพจ 144
5 การจัดเก็บผลงาน 145
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9 146

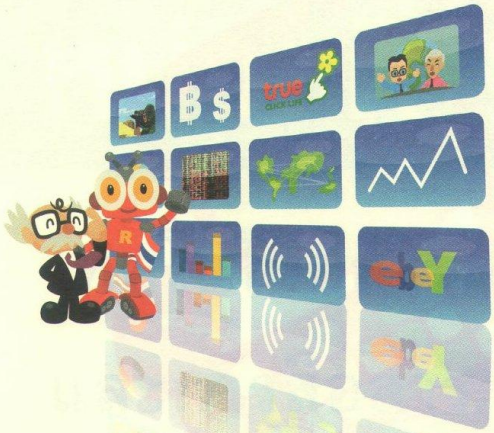


หน่วยที่ 1

เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร

หน่วยที่ 1

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร



1 ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

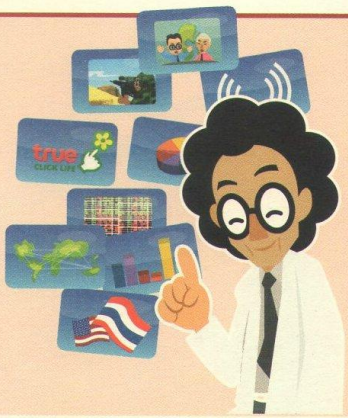
2 ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

จุดประสงค์การเรียนรู้

1.สามารถบอกความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้
2.สามารถยกตัวอย่างเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้
3.สามารถบอกประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้

สาระสำคัญ

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หมายถึง การนำวิทยาการที่ก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์และการสื่อสารมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสารสนเทศ ทำให้สารสนเทศมีประโยชน์และใช้งานได้กว้างขวางมากขึ้น ซึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศยังรวมถึงการใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ ในการรวบรวม จัดเก็บ ใช้งาน ส่งต่อ หรือสื่อสารระหว่างกันด้วย



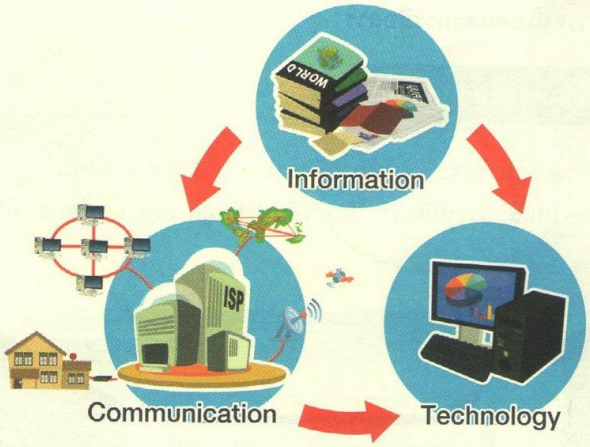
1 ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ **ICT** (Information and Communication Technology)

I ย่อมาจากคำว่า Information หรือ ระบบสารสนเทศ

C ย่อมาจากคำว่า Communication หรือ การสื่อสาร

T ย่อมาจากคำว่า Technology หรือ เทคโนโลยี ในที่นี้หมายถึง คอมพิวเตอร์



เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หมายถึง การนำวิทยาการที่ก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์และการสื่อสารมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสารสนเทศ ทำให้สารสนเทศมีประโยชน์และใช้งานได้กว้างขวางมากขึ้น ซึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศยังรวมถึงการใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ ในการรวบรวม จัดเก็บ ใช้งาน ส่งต่อ หรือสื่อสารระหว่างกันด้วย

ตัวอย่าง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร



การประชุมผ่าน Video Conference

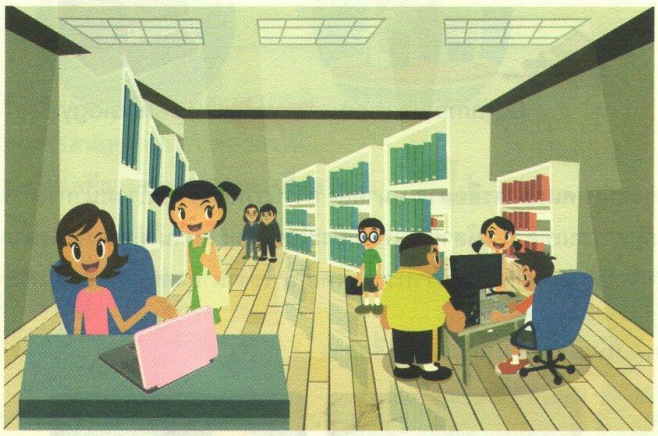
2 ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ปัจจุบันนี้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เช่น คอมพิวเตอร์ ดาวเทียมเพื่อการสื่อสาร โทรศัพท์ ล้วนมีบทบาทที่สำคัญมากต่อมนุษย์เรา ซึ่งทำให้เราเข้าถึงข้อมูลข่าวสารมากยิ่งขึ้น ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สามารถสรุปได้ ดังนี้

ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

1. ทำให้เกิดความรวดเร็วและสะดวกสบาย

การนำระบบคอมพิวเตอร์มาใช้จะช่วยให้การทำงานมีความรวดเร็วยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการประมวลผล การค้นหาข้อมูล จะทำให้สะดวกและประหยัดเวลาในการค้นหาข้อมูล เช่น การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสืบค้นข้อมูลในห้องสมุดเป็นต้น



การสืบค้นข้อมูลในห้องสมุด

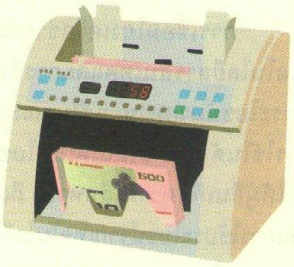
คำถามชวนคิด

เทคโนโลยี 3G คืออะไรกันนะ

2. มีความถูกต้อง

คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ที่มีการประมวลผลข้อมูลที่ถูกต้อง แม่นยำ ทำให้ข้อมูลที่ได้จากการประมวลผลนั้นมีความผิดพลาดน้อยกว่าการประมวลผลด้วยมนุษย์ เช่น เครื่องนับธนบัตร ให้ความถูกต้องแม่นยำมากกว่าการนับด้วยมือ เป็นต้น

ถูกต้อง แม่นยำ



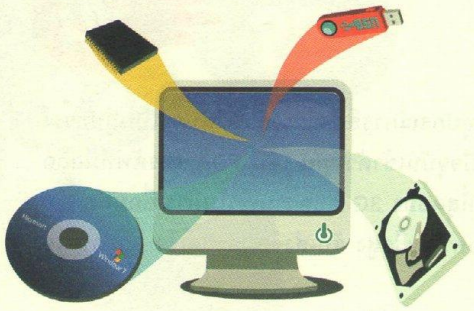
อาจผิดพลาดได้



3. ช่วยในการเก็บบันทึกข้อมูล

ข้อมูลที่เก็บบันทึกในระบบคอมพิวเตอร์จะเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีสื่อที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลทำให้มีความสามารถในการจัดเก็บข้อมูลได้จำนวนมากและมีความคงทนถาวรมากกว่าการจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบของกระดาษ

เก็บข้อมูลได้มากและคงทนถาวร

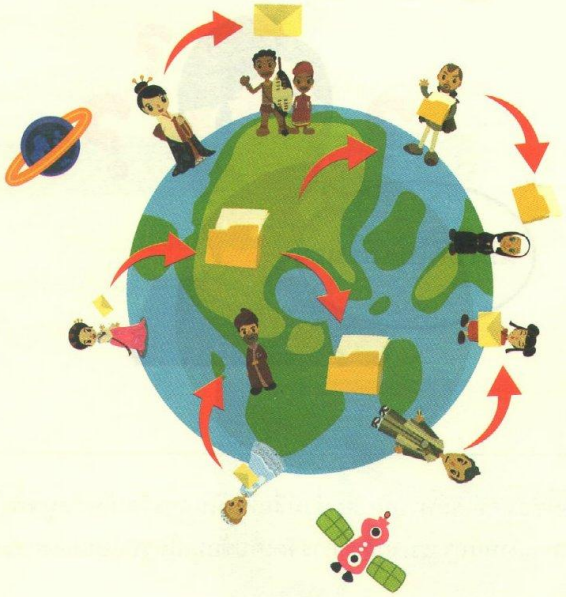


ไม่คงทนถาวร



4. การเผยแพร่ข้อมูล

ในปัจจุบันการรับส่งข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศจะทำให้การเผยแพร่ข้อมูลทำได้อย่างกว้างขวาง สามารถแพร่กระจายไปได้ทั่วโลกอย่างไร้พรมแดน เช่น การถ่ายทอดสดเหตุการณ์ต่างๆ ข้ามทวีปโดยผ่านดาวเทียม เป็นต้น



การเชื่อมโยงเครือข่ายข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนับว่ามีประโยชน์มากมาย แต่ในขณะเดียวกันเราควรใช้ในด้านที่ก่อให้เกิดประโยชน์ และไม่ทำให้ผู้อื่นเกิดความเสียหาย ถึงจะเรียกว่าเป็นการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างเกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพ

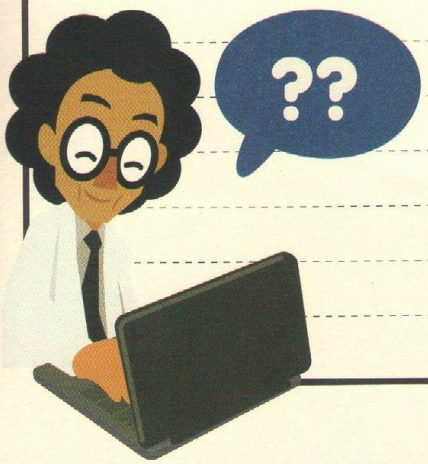
คำถามนี้มีคำตอบ

3G เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารในยุคที่ 3 อุปกรณ์การสื่อสารยุคที่ 3 นั้นจะเป็นอุปกรณ์ที่ผสมผสานการนำเสนอข้อมูลและเทคโนโลยีในปัจจุบันเข้าด้วยกัน เช่น PDA โทรศัพท์มือถือ Walkman กล้องถ่ายรูป และอินเทร์เน็ต จุดเด่นที่สุดของ 3G คือความเร็วในการเชื่อมต่อและการรับ-ส่งข้อมูล เน้นการเชื่อมต่อแบบไร้สายด้วยความเร็วสูง รับ-ส่งข้อมูลรวดเร็ว สามารถใช้บริการมัลติมีเดียได้สมบูรณ์แบบ

กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหมายถึงอะไร

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หมายถึง

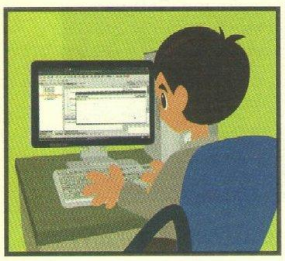


หน่วยที่ 2

ซอฟต์แวร์และ
ภาษาคอมพิวเตอร์

1 ซอฟต์แวร์

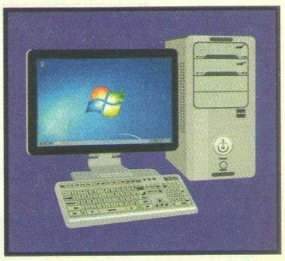
ซอฟต์แวร์ คือ กลุ่มของชุดคำสั่งที่เขียนขึ้นโดย โปรแกรมเมอร์ (Programmer) เพื่อสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ตามต้องการ โดยหลังจากที่ติดตั้งซอฟต์แวร์ที่เครื่องคอมพิวเตอร์แล้ว ซอฟต์แวร์จะทำหน้าที่สั่งให้คอมพิวเตอร์ทำการประมวลผลอัตโนมัติ โดยที่มนุษย์ไม่ต้องเข้าไปเกี่ยวข้องในการประมวลผลนั้น



โปรแกรมเมอร์เขียนชุดคำสั่ง



ติดตั้งซอฟต์แวร์



ซอฟต์แวร์สั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงาน

โดยทั่วไปแล้วซอฟต์แวร์จะแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ด้วยกัน คือ ซอฟต์แวร์ระบบ (System Software) และซอฟต์แวร์ประยุกต์ (Application Software)

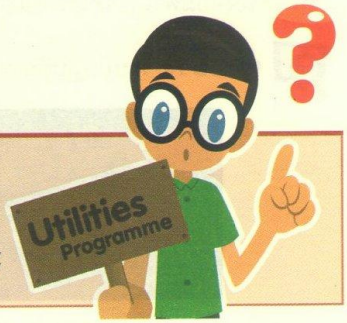
ซอฟต์แวร์ระบบ (System Software)

เป็นซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมการทำงานที่ใกล้ชิดกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์มากที่สุด โดยจะทำหน้าที่ติดต่อควบคุม และสั่งการให้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการบำรุงรักษาระบบตัวเครื่องคอมพิวเตอร์ให้มีการใช้งานได้ยาวนานขึ้น ซึ่งซอฟต์แวร์ระบบแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

- ระบบปฏิบัติการ (Operating System)
- โปรแกรมอรรถประโยชน์ (Utilities Programme)

คำถามชวนคิด

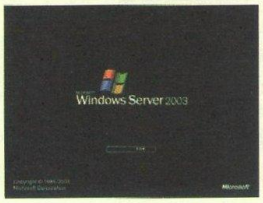
โปรแกรมอรรถประโยชน์คืออะไรกันนะ



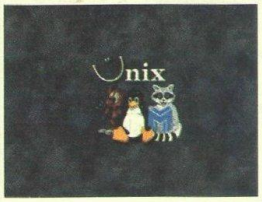
2. ระบบปฏิบัติการแบบเครือข่าย (Network OS)

เป็นระบบปฏิบัติการที่มุ่งเน้นให้บริการสำหรับผู้ใช้หลายๆ คน นิยมใช้สำหรับงานให้บริการและประมวลผลข้อมูลสำหรับเครือข่ายโดยเฉพาะ มักพบเห็นได้กับการนำไปใช้ในองค์กรธุรกิจทั่วไป เครื่องที่ติดตั้งระบบปฏิบัติการเหล่านี้เรียกว่า เครื่อง Server ซึ่งเป็นเสมือนเครื่องแม่ข่ายที่ให้บริการข้อมูลต่างๆ ที่จำเป็นสำหรับผู้ใช้

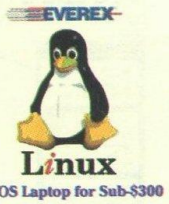
ตัวอย่าง ระบบปฏิบัติการแบบเครือข่าย (Network OS)



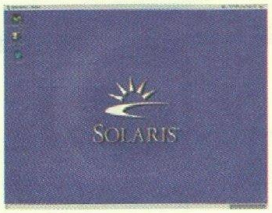
Windows Server 2003



Unix



Linux



Solaris

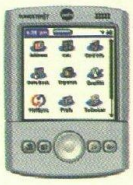


OS/2 Warp Server

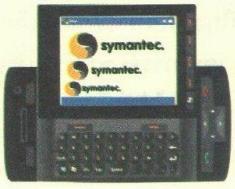
3. ระบบปฏิบัติการแบบฝัง (Embedded OS)

เป็นระบบปฏิบัติการที่พบเห็นได้ในอุปกรณ์คอมพิวเตอร์พกพาขนาดเล็ก เช่น Palm, Pocket PC, Smart Phone บางรุ่น

ตัวอย่าง ระบบปฏิบัติการแบบฝัง (Embedded OS)



Palm OS



Symbian OS



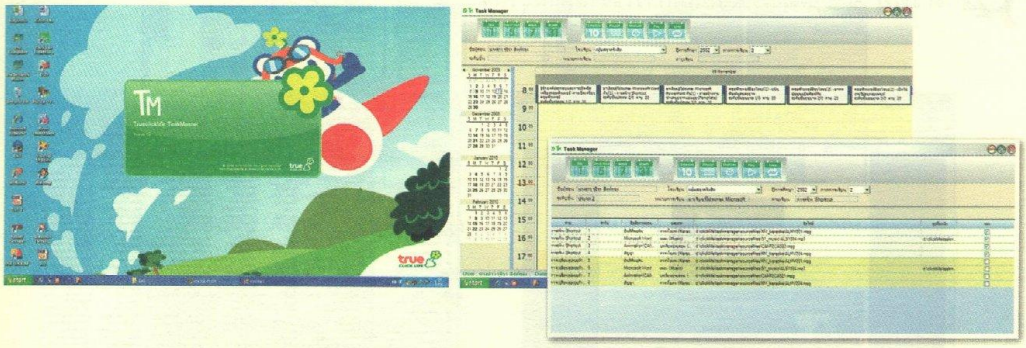
Windows Mobile

แบ่งตามลักษณะการผลิต ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. ซอฟต์แวร์ที่พัฒนาขึ้นใช้เองโดยเฉพาะ (Proprietary Software)

เป็นซอฟต์แวร์ที่องค์กรหรือหน่วยงานไม่สามารถจัดหาซอฟต์แวร์ที่มีอยู่ทั่วไปมาใช้ได้เหมาะสมกับความต้องการ จึงทำให้ต้องมีการสร้างซอฟต์แวร์ขึ้นมาใหม่ เพื่อให้ตรงกับความต้องการมากที่สุด

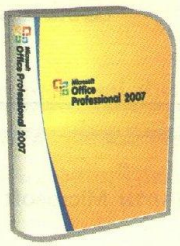
ตัวอย่าง ซอฟต์แวร์ที่พัฒนาขึ้นใช้เองโดยเฉพาะ (Proprietary Software)



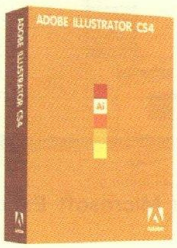
2. ซอฟต์แวร์ที่หาซื้อได้โดยทั่วไป (Off-the-Shelf Software หรือ Packaged Software)

เป็นซอฟต์แวร์ที่สามารถพบเห็นและใช้งานโดยทั่วไป เช่น การจัดพิมพ์เอกสาร การนำเสนองาน การจัดการฐานข้อมูล จะมีวางขายตามร้านค้าตัวแทนจำหน่ายทั่วไป ซึ่งผู้ใช้สามารถเลือกซื้อมาติดตั้งและใช้งานได้ตามความต้องการ

ตัวอย่าง ซอฟต์แวร์ที่หาซื้อได้โดยทั่วไป (Off-the-Shelf Software หรือ Packaged Software)



Microsoft Office Professional 2007

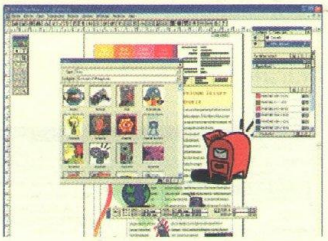


Adobe Illustrator CS4

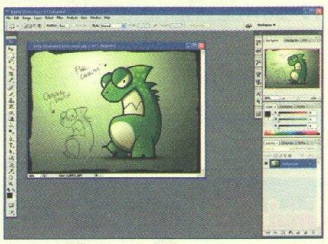
2. กลุ่มการใช้งานด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย (Graphic and Multimedia)

เป็นกลุ่มซอฟต์แวร์ที่พัฒนาขึ้นเพื่อช่วยในการออกแบบงานต่างๆ เช่น วาดรูป ตัดต่อ สร้างภาพเคลื่อนไหว ตกแต่งภาพ ออกแบบเว็บไซต์ เป็นต้น

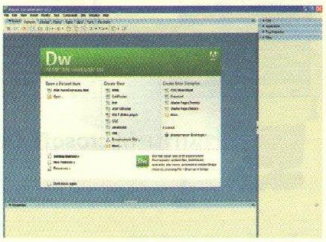
ตัวอย่าง ซอฟต์แวร์ในกลุ่มการใช้งานทางด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย



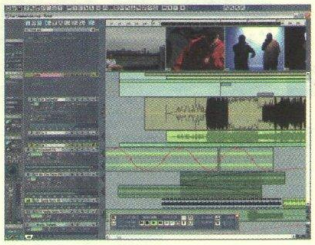
โปรแกรม Adobe PageMaker



โปรแกรม Adobe Photoshop

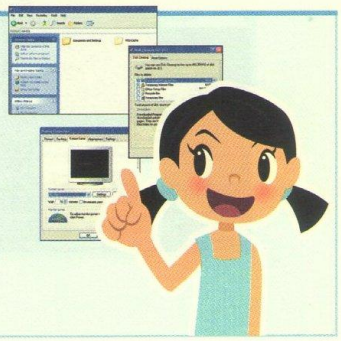


โปรแกรม Adobe Dreamweaver



โปรแกรม Cakewalk SONAR

คำถามนี้มีคำตอบ



โปรแกรมอรรถประโยชน์ เป็นโปรแกรมประเภทหนึ่งที่ทำงานบนระบบปฏิบัติการ ส่วนมากใช้เพื่อบำรุงรักษาและเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของคอมพิวเตอร์ คุณสมบัติการใช้งานนั้นค่อนข้างหลากหลาย

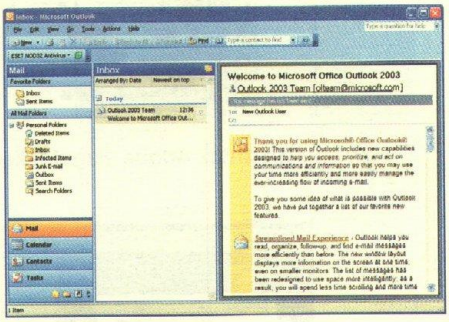
3. กลุ่มการใช้งานบนเว็บและการติดต่อสื่อสาร (Web and Communications)

ความเจริญก้าวหน้าในด้านเทคโนโลยีติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการพัฒนาโปรแกรมเพื่อใช้งานเฉพาะด้านเพิ่มมากขึ้น เช่น โปรแกรมที่ใช้สำหรับเข้าเว็บไซต์ โปรแกรมรับส่งอีเมล โปรแกรมการสนทนาบนอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

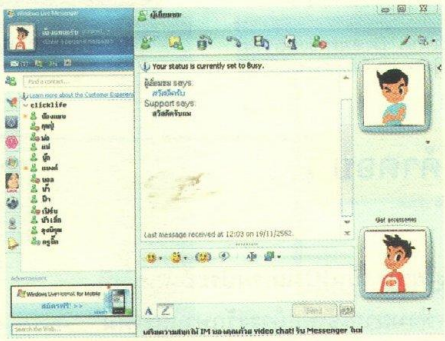
ตัวอย่าง ซอฟต์แวร์ในกลุ่มการใช้งานบนเว็บและการติดต่อสื่อสาร



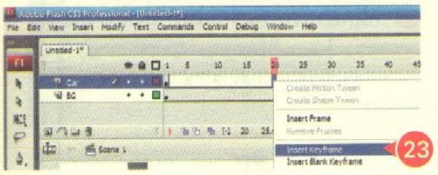
โปรแกรม Internet Explorer



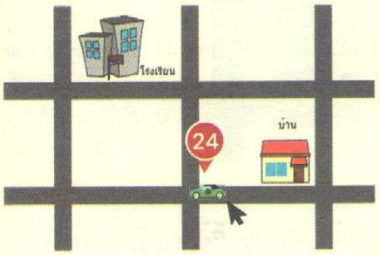
โปรแกรม Microsoft Outlook



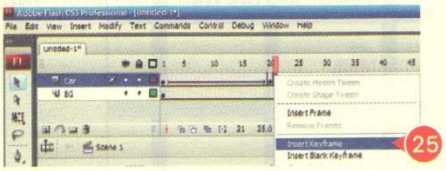
โปรแกรม Windows Live Messenger



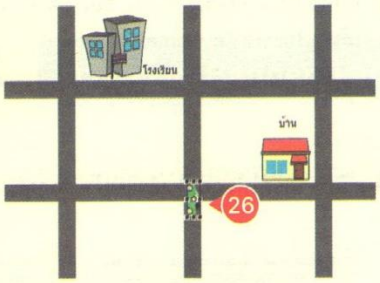
23 คลิกขวาบน Frame ที่ 20 ของ Layer Car เลือก Insert Keyframe



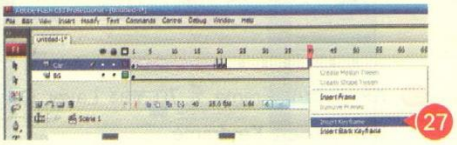
24 คลิกลากรถให้มาอยู่ในตำแหน่ง ดังภาพ



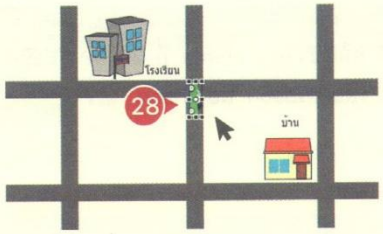
25 คลิกขวาบน Frame ที่ 21 ของ Layer Car เลือก Insert Keyframe



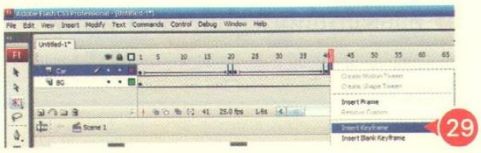
26 คลิกเครื่องมือ  Free Transform Tool จากนั้นหมุนรถ และขยับรถให้อยู่ในตำแหน่ง ดังภาพ



27 คลิกขวาบน Frame ที่ 40 ของ Layer Car เลือก Insert Keyframe



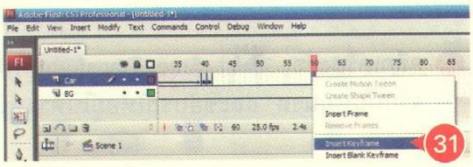
28 คลิกลากรถให้มาอยู่ในตำแหน่ง ดังภาพ



29 คลิกขวาบน Frame 41 ของ Layer Car เลือก Insert Keyframe



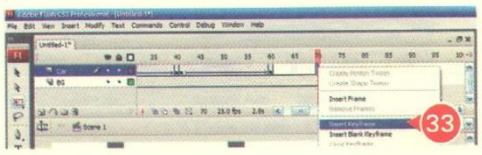
30 คลิกเครื่องมือ  Free Transform Tool จากนั้นหมุนรถ และขยับรถให้อยู่ในตำแหน่ง ดังภาพ



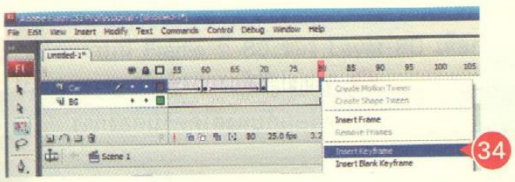
31 คลิกขวาบน Frame ที่ 60 ของ Layer Car เลือก Insert Keyframe



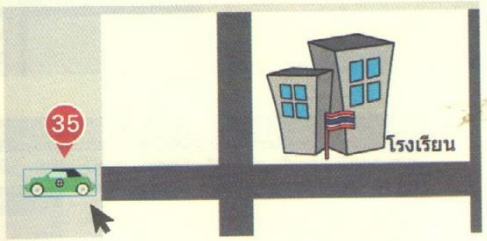
32 คลิกลากรถให้มาอยู่ในตำแหน่ง ดังภาพ



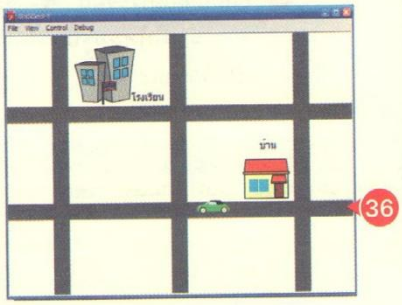
33 คลิกขวาบน Frame ที่ 70 ของ Layer Car เลือก Insert Keyframe



34 คลิกขวาบน Frame ที่ 80 เลือก Insert Keyframe



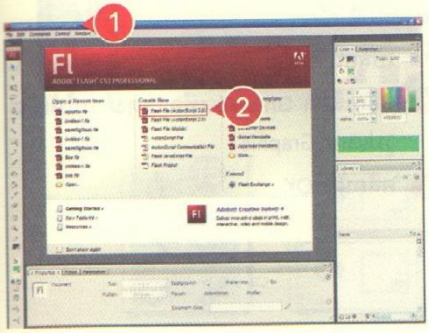
35 คลิกลากรถให้มาอยู่ในตำแหน่ง ดังภาพ



36 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน จะปรากฏหน้าต่างที่แสดงการเคลื่อนที่ของรถบนแผนที่ดังภาพ หลังจากนั้นทำการ Save

3 การสร้าง Banner โดยใช้คำสั่ง Mask

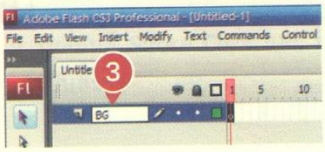
ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้าง Banner ให้เคลื่อนไหวโดยใช้คำสั่ง Mask สามารถทำได้ ดังนี้



1 เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา

2 เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0

3 ดับเบิลคลิกที่ Layer 1 จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น BG

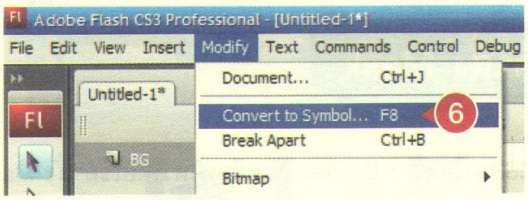




4 วาดรูปที่ต้องการทำ Banner ลงไป พร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ



5 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จาก ลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏ เป็นลักษณะ ดังนี้



6 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol

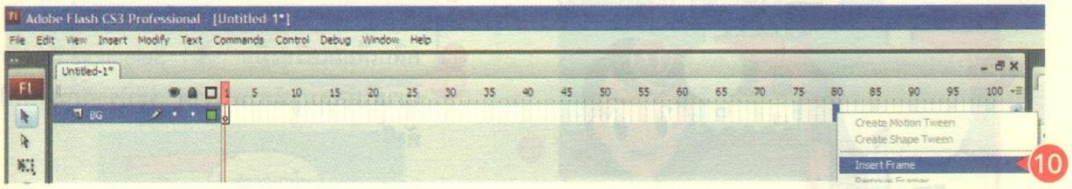


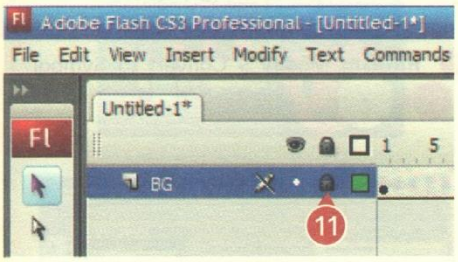
7 เปลี่ยนชื่อเป็น BG

8 คลิกเลือก Graphic เพื่อแสดงภาพให้เป็นรูปแบบ Graphic

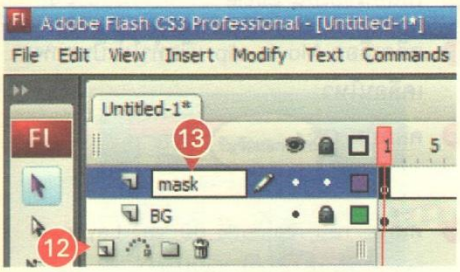
9 คลิกปุ่ม OK

10 คลิกขวาบน Frame ที่ 80 ของ Layer BG เลือก Insert Frame



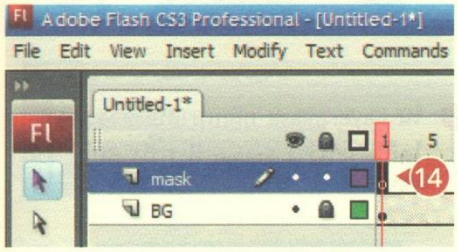


11 คลิกปุ่ม Lock เพื่อ Lock Layer BG ดังภาพ

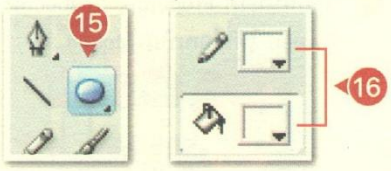


12 คลิกปุ่ม  เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

13 ดับเบิลคลิก Layer ที่สร้างขึ้นมาใหม่จากนั้น เปลี่ยนชื่อเป็น mask



14 คลิกบน Frame ที่ 1 ของ Layer mask



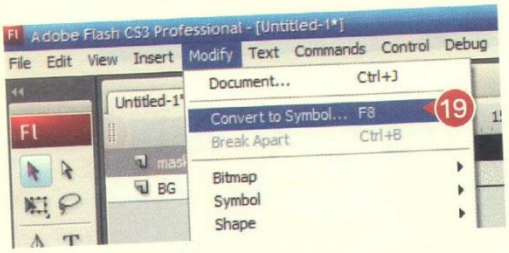
15 คลิกเครื่องมือ Oval Tool

16 เปลี่ยนสี Stroke Color และ สี Fill Color เป็นสีขาว

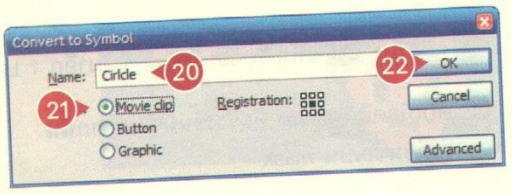


17 คลิกลากเมาส์เพื่อวาดรูปวงกลมลงไปในตำแหน่งดังภาพ

18 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะดังนี้



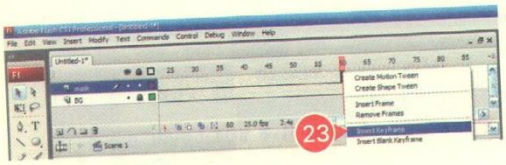
19 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



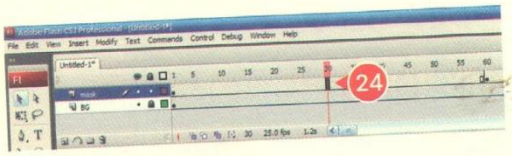
20 เปลี่ยนชื่อเป็น Circle

21 คลิกเลือก Movie clip เพื่อทำให้เป็นภาพเคลื่อนไหว

22 คลิกปุ่ม OK



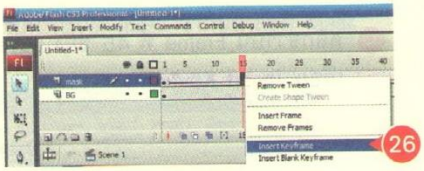
23 คลิกขวาบน Frame ที่ 60 ของ Layer mask เลือก Insert Keyframe



24 ใน Layer mask คลิกเมาส์บนช่วง Frame ใดก็ได้ระหว่าง Frame ที่ 1 ถึง 60



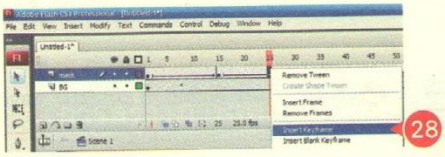
25 จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Tween ให้เลือกเป็น Motion



26 คลิกขวาบน Frame ที่ 15 ของ Layer mask เลือก Insert Keyframe



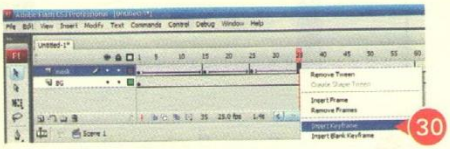
27 คลิกลากเมาส์นำรูปวงกลมมาวางยังตำแหน่ง ดังภาพ



28 คลิกขวาบน Frame ที่ 25 ของ Layer mask เลือก Insert Keyframe



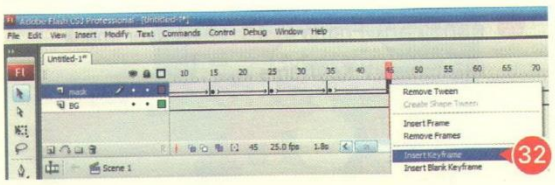
29 คลิกลากเมาส์นำรูปวงกลมมาวางยังตำแหน่ง ดังภาพ



30 คลิกขวาบน Frame ที่ 35 ของ Layer mask เลือก Insert Keyframe



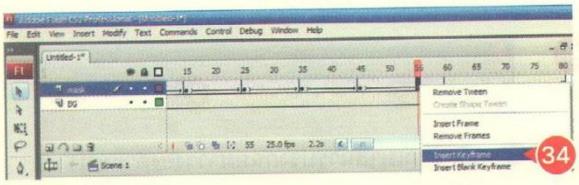
31 คลิกลากเมาส์นำรูปวงกลมมาวางยังตำแหน่ง ดังภาพ



32 คลิกขวาบน Frame ที่ 45 ของ Layer mask เลือก Insert Keyframe



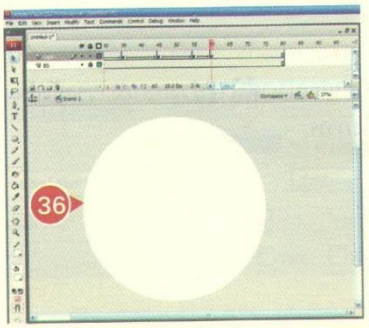
33 คลิกลากเมาส์นำรูปวงกลมมาวางยังตำแหน่งดังภาพ



34 คลิกขวาบน Frame ที่ 55 ของ Layer mask เลือก Insert Keyframe



35 คลิกลากเมาส์นำรูปวงกลมมาวางยังตำแหน่งดังภาพ จากนั้นคลิกเลือกเครื่องมือ Free Transform Tool แล้วย่อขนาดรูปวงกลมให้เล็กลง ดังภาพ

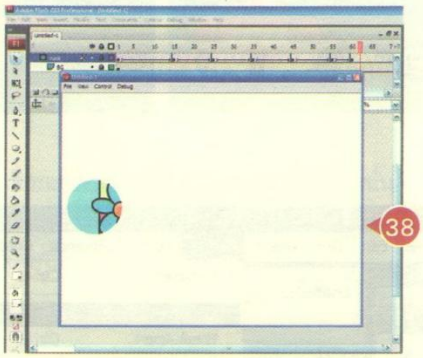


36 คลิกบน Frame ที่ 60 ของ Layer mask จากนั้นคลิกเลือกเครื่องมือ Free Transform Tool แล้วขยายขนาดรูปวงกลมให้ใหญ่กว่ารูปพื้นหลังดังภาพ

37 คลิกขวาบน Layer mask จากนั้นเลือก Mask

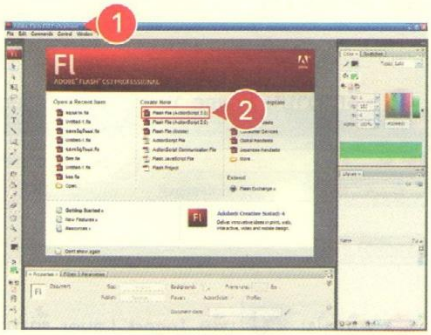


38 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน จะปรากฏหน้าต่าง Banner ที่สร้างขึ้นมา ดังภาพ หลังจากนั้นทำการ Save



4 การสร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียง

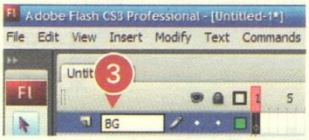
ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้างเครื่องบินให้เคลื่อนไหวประกอบการใส่เสียง สามารถทำได้ดังนี้



1 เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา

2 เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0

3 ดับเบิลคลิกที่ Layer 1 จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น BG



คำถามชวนคิด

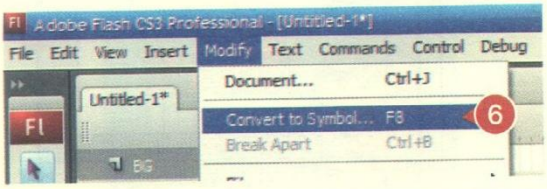
Scene คืออะไรนะ



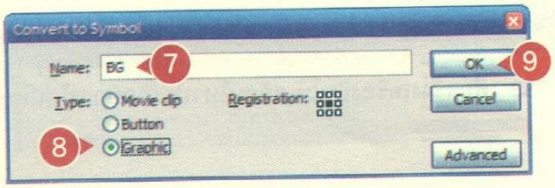


4 วาดรูปฉากที่ต้องการลงไปพร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ

5 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จาก ลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพ ลักษณะ ดังนี้



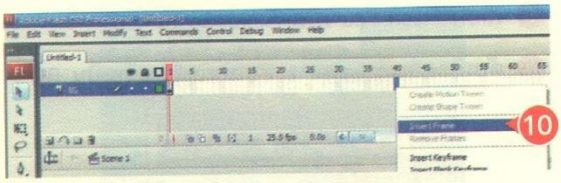
6 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



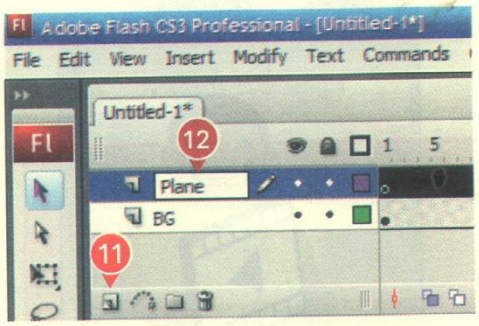
7 เปลี่ยนชื่อเป็น BG

8 คลิกเลือก Graphic เพื่อแสดงภาพให้เป็นรูปแบบ Graphic

9 คลิกปุ่ม OK

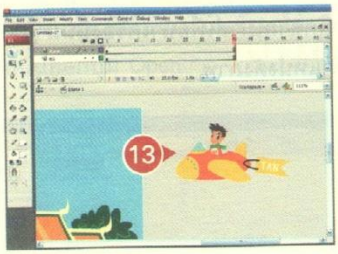


10 คลิกขวาบน Frame ที่ 40 เลือก Insert Fra



11 คลิกปุ่ม เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

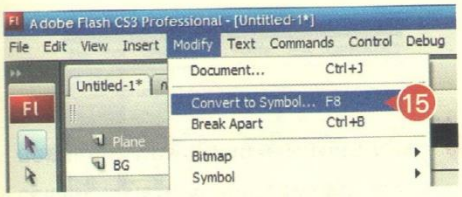
12 ดับเบิลคลิก Layer ที่สร้างขึ้นมาใหม่ จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น Plane



13 คลิกบน Frame ที่ 1 ของ Layer Plane จากนั้นวาดรูปเครื่องบินพร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ



14 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้



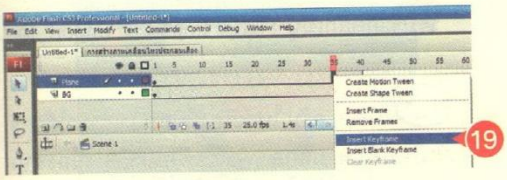
15 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



16 เปลี่ยนชื่อเป็น plane

17 คลิกเลือก Movie clip เพื่อทำให้เป็นภาพเคลื่อนไหว

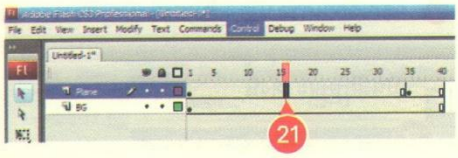
18 คลิกปุ่ม OK



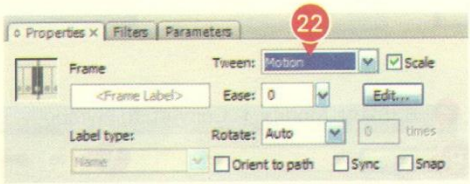
19 คลิกขวาบน Frame ที่ 35 ของ Layer Plane เลือก Insert Keyframe



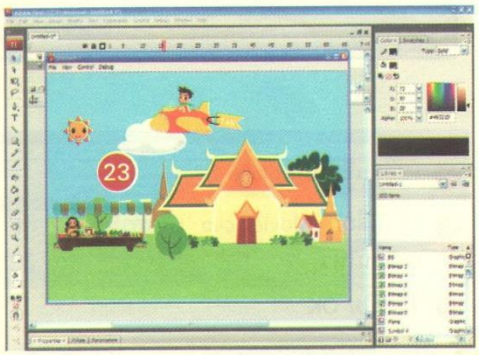
20 คลิกลากเมาส์เพื่อนำเครื่องบินมาวางยังตำแหน่งดังภาพ



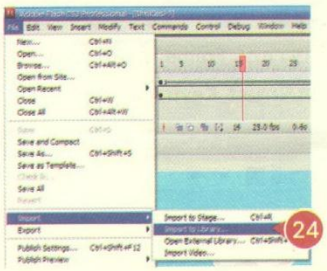
21 ใน Layer Plane คลิกเมาส์บนช่วง Frame ใดก็ได้ระหว่าง Frame ที่ 1 ถึง 35



22 จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Tween ให้เลือกเป็น Motion



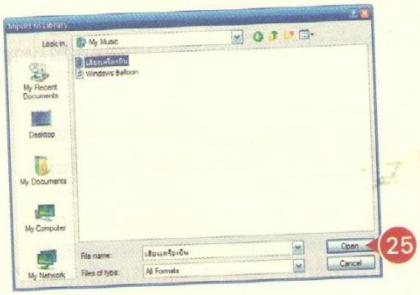
23 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน เมื่อทดสอบผลงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว คลิกปุ่ม Close เพื่อปิดหน้าต่าง



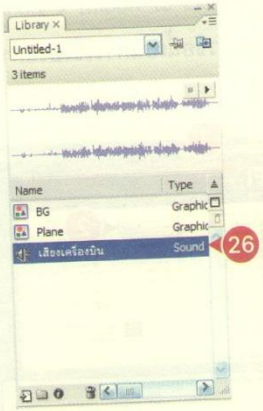
24 ขั้นตอนต่อไปเป็นการนำเสียงเข้ามาใช้งาน โดยเริ่มจากคลิกเมนู File > Import > Import to Library

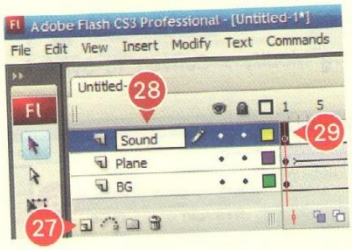
น้องๆ ครับ ไฟล์เสียงที่นิยมนำเข้ามาใช้อาจเป็นไฟล์ที่มีนามสกุล .wav หรือ .mp3 เนื่องจากเป็นนามสกุลไฟล์ที่นิยมนำมาใช้งานแต่ถ้าต้องการไฟล์ที่มีขนาดเล็กควรเป็นไฟล์ .mp3 ครับ

25 เลือกไฟล์เสียงที่ต้องการนำเข้ามาใช้งาน จากนั้นคลิกปุ่ม Open



26 ไฟล์เสียงจะมาปรากฏอยู่ใน Panel Library ซึ่งจะมีสัญลักษณ์เป็นรูปลำโพง

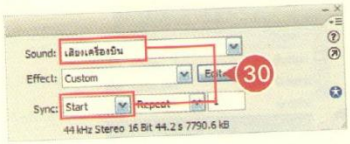




27 คลิกปุ่ม  เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

28 ดับเบิลคลิก Layer ที่สร้างขึ้นมาใหม่ จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น Sound

29 คลิกบน Frame ที่ 1 ของ Layer Sound



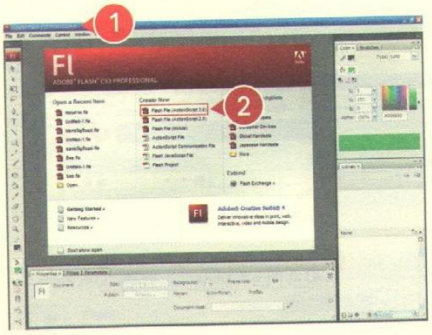
30 จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Sound ให้เลือกเป็นเสียงที่นำเข้ามา ในตัวอย่างนี้เป็นเสียงเครื่องบิน ส่วนในช่อง Sync เลือกเป็น Start



31 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน จะปรากฏหน้าต่างขึ้นมาดังภาพ หลังจากนั้นทำการ Save

5 การสร้างวิทยุให้มีเสียง

ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้างวิทยุให้มีเสียงพร้อมกับเคลื่อนไหวสามารถทำได้ดังนี้



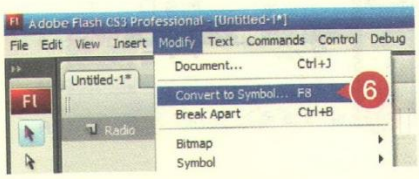
1. เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา
2. เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0
3. ดับเบิลคลิกที่ Layer 1 จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น Radio



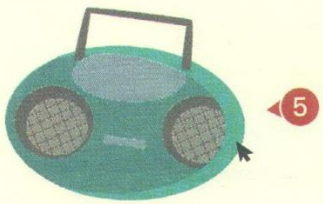
4. วาดรูปวิทยุลงไป พร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ



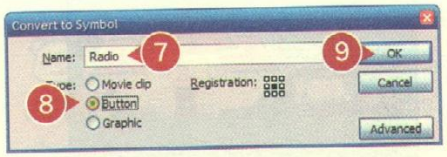
6. คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol

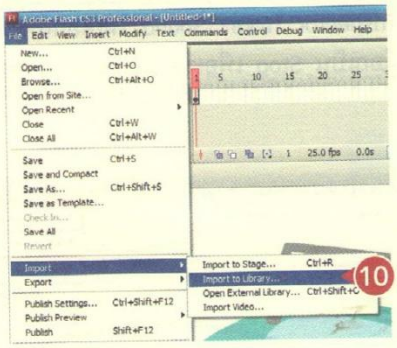


5. คลิกเลือกเครื่องมือ  Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้

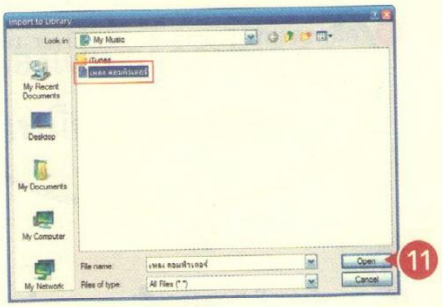


7. เปลี่ยนชื่อเป็น Radio
8. คลิกเลือก Button เพื่อทำให้รูปภาพเป็นปุ่มกด
9. คลิกปุ่ม OK

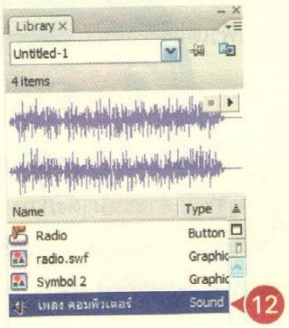




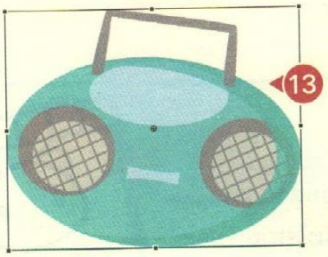
10 ขั้นตอนต่อไปเป็นการนำเสียงเข้ามาใช้งาน โดยเริ่มจากการคลิกเมนู
File > Import > Import to Library



11 เลือกไฟล์เสียงที่ต้องการนำเข้ามาใช้งาน จากนั้นคลิกปุ่ม Open

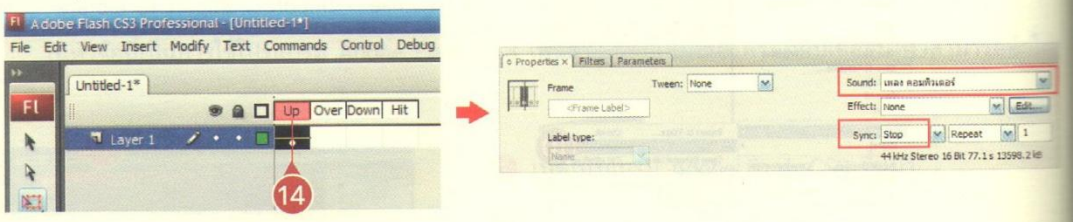


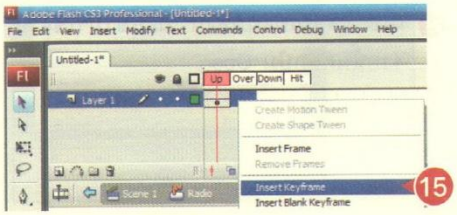
12 ไฟล์เสียงจะมาปรากฏอยู่ใน Panel Library ซึ่งจะมีสัญลักษณ์เป็นรูปลำโพง



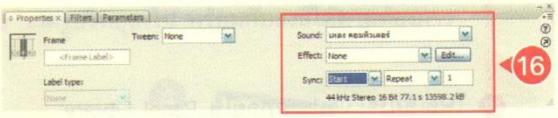
13 ดับเบิลคลิกที่รูปวิทยุ

14 คลิกบน Frame สถานะ Up จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Sound ให้เลือกเป็นเสียงที่นำเข้ามา ในตัวอย่างนี้เป็นเสียงเพลงคอมพิวเตอร์ ในช่อง Sync เลือกเป็น Stop เพื่อเวลาที่นำเมาส์ออกจากภาพจะทำให้เสียงหยุดทันที

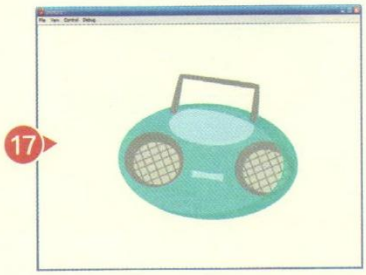




15 คลิกขวาบน Frame สถานะ Over เลือก Insert Keyframe



16 จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Sound ให้เลือกเป็นเสียงที่นำเข้ามา ในตัวอย่างนี้เป็นเสียงเพลงคอมพิวเตอร์ ในช่อง Sync เลือกเป็น Start



17 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน จะปรากฏหน้าต่างขึ้นมาดังภาพ เมื่อนำเมาส์ไปชี้ที่วิทยุจะปรากฏเสียงเพลงดังขึ้น และหากนำเมาส์ออกจากวิทยุเสียงเพลงจะหายไป หลังจากนั้นทำการ Save

คำถามนี้มีคำตอบ

Scene คือ ฉากหรือตอนของการแสดง ประกอบด้วย Stage และพื้นที่สีเทารอบ Stage เมื่อเปิดโปรแกรม Flash ขึ้นมาโปรแกรมจะสร้าง Scene ให้ใช้งานอัตโนมัติ

กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 6

ให้นักเรียนวาดการ์ตูนเป็นรูปตนเองแล้วนำมาทำเป็นภาพเคลื่อนไหว 1 ชิ้นงาน

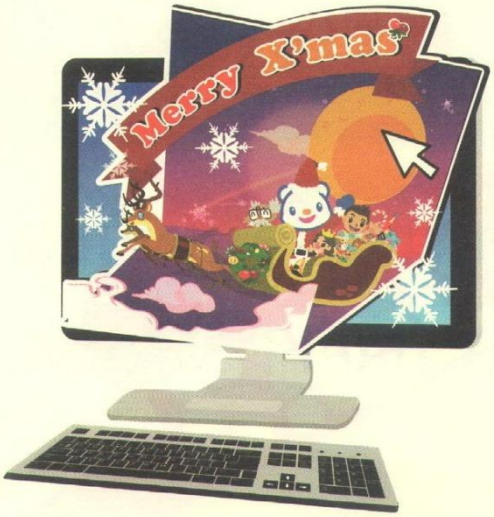


หน่วยที่ 7

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน(5)

หน่วยที่ 7

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน(5)



1 การสร้าง Cursor ให้เป็นรูปภาพ

2 การทำพัดลมหมุน

3 การใส่ Link

4 การสร้าง E-card อวยพรปีใหม่

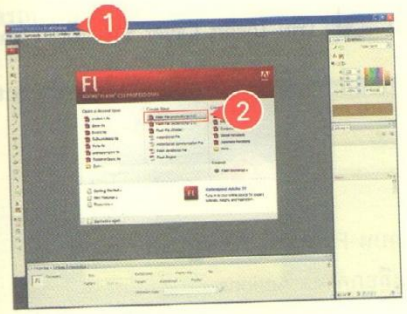
จุดประสงค์การเรียนรู้

1.สามารถสร้าง Cursor ให้เป็นรูปภาพโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
2.สามารถสร้างพัดลมให้หมุนโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
3.สามารถใส่ Link เพื่อเชื่อมโยงไปเว็บไซต์โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
4.สามารถสร้าง E-card โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้

บันทึก

1 การสร้าง Cursor ให้เป็นรูปภาพ

ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้าง Cursor ให้เป็นรูปภาพ ซึ่งสามารถทำได้ ดังนี้

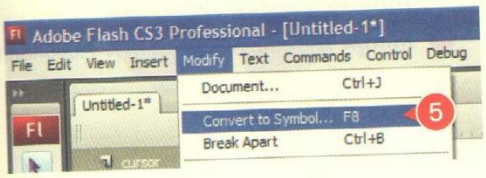


1. เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา
2. เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0
3. ดับเบิลคลิกที่ Layer 1 จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น cursor





4. วาดรูปภาพที่ต้องการนำมาสร้างเป็น Cursor ลงไป จากนั้นคลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool คลิกลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้



5. คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



6. เปลี่ยนชื่อเป็น cursor
7. คลิกเลือก Movie clip เพื่อทำให้เป็นภาพเคลื่อนไหว
8. คลิกปุ่ม OK

หน่วยที่ 2

ซอฟต์แวร์และภาษาคอมพิวเตอร์



1 ซอฟต์แวร์

2 ซอฟต์แวร์ระบบ

3 ซอฟต์แวร์ประยุกต์

4 การเลือกใช้ซอฟต์แวร์

5 ตัวแปลภาษาคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1.สามารถอธิบายความแตกต่างระหว่างซอฟต์แวร์ระบบและซอฟต์แวร์ประยุกต์ได้
2.สามารถบอกประเภทของซอฟต์แวร์ระบบได้
3.สามารถบอกประเภทของซอฟต์แวร์ประยุกต์ได้
4.สามารถบอกวิธีการเลือกใช้ซอฟต์แวร์เพื่อนำมาใช้งานได้
5.สามารถอธิบายหน้าที่ของตัวแปลภาษาคอมพิวเตอร์ได้

สาระสำคัญ

ซอฟต์แวร์เป็นกลุ่มคำสั่งที่เขียนขึ้นเพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ **ซอฟต์แวร์ระบบและซอฟต์แวร์ประยุกต์**

ภาษาคอมพิวเตอร์เปรียบเสมือนตัวกลางในการติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ ซึ่งคอมพิวเตอร์จะเข้าใจเฉพาะเลขฐานสองที่ประกอบด้วยตัวเลขเพียงสองหลักเท่านั้น คือ 0 และ 1

ซอฟต์แวร์ประยุกต์ (Application Software)

เป็นซอฟต์แวร์ที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อใช้งานเฉพาะด้านเท่านั้น ไม่เกี่ยวข้องกับการควบคุมระบบของคอมพิวเตอร์ แต่จะทำงานได้โดยเรียกใช้อุปกรณ์ต่างๆ ผ่านซอฟต์แวร์ระบบ ซอฟต์แวร์กลุ่มนี้สามารถแบ่งได้หลายชนิดขึ้นอยู่กับลักษณะเกณฑ์การแบ่ง ซึ่งสรุปได้ดังนี้

- แบ่งตามลักษณะการผลิต ได้ 2 ประเภท คือ
  - ซอฟต์แวร์ที่พัฒนาขึ้นใช้เองโดยเฉพาะ (Proprietary Software)
  - ซอฟต์แวร์ที่หาซื้อได้โดยทั่วไป (Off-the-Shelf Software หรือ Packaged Software)
- แบ่งตามกลุ่มการใช้งาน ได้ 3 กลุ่มใหญ่ คือ
  - กลุ่มการใช้งานด้านธุรกิจ (Business)
  - กลุ่มการใช้งานด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย (Graphic and Multimedia)
  - กลุ่มการใช้งานบนเว็บและการติดต่อสื่อสาร (Web and Communications)

2 ซอฟต์แวร์ระบบ (System Software)

ระบบปฏิบัติการ (OS-Operating System)

คอมพิวเตอร์จะทำงานได้ จำเป็นต้องมีระบบปฏิบัติการติดตั้งอยู่ในเครื่องเสียก่อน ซึ่งซอฟต์แวร์ระบบปฏิบัติการจะมีไว้เพื่อควบคุมและประสานงานระหว่างอุปกรณ์ภายในคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ตั้งแต่ซีพียู หน่วยความจำ ไปจนถึงส่วนนำเข้าและส่งออกผลลัพธ์ ระบบปฏิบัติการจะพบเห็นอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์แทบจะทุกประเภทตั้งแต่ขนาดใหญ่ไปจนกระทั่งขนาดเล็ก ซึ่งประเภทของระบบปฏิบัติการสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1.ระบบปฏิบัติการแบบเดี่ยว (Stand-alone OS)

ระบบปฏิบัติการแบบเดี่ยว (Stand-alone OS) เป็นระบบปฏิบัติการที่มุ่งเน้นและให้บริการสำหรับผู้ใช้เพียงคนเดียว ซึ่งหมายถึงเจ้าของเครื่องนั้นๆ นิยมใช้สำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ประมวลผลและทำงานแบบทั่วไป เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ตามบ้านหรือสำนักงาน เป็นต้น

ตัวอย่าง ระบบปฏิบัติการแบบเดี่ยว (Stand-alone OS)



Dos



Windows

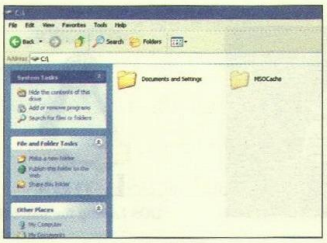


Mac

โปรแกรมอรรถประโยชน์ (Utility Program)

เป็นโปรแกรมที่สำคัญกับการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกัน ส่วนใหญ่จะมีขนาดเล็กกว่าระบบปฏิบัติการ คุณสมบัติในการใช้งานนั้นค่อนข้างหลากหลายหรือใช้งานได้แบบอรรถประโยชน์

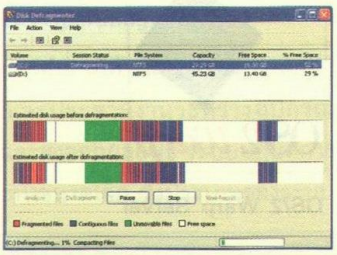
ตัวอย่าง โปรแกรมอรรถประโยชน์ (Utility Program)



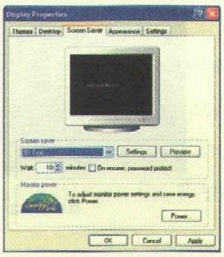
โปรแกรมการจัดการไฟล์



โปรแกรมสแกนดิสก์



โปรแกรมเรียงพื้นที่เก็บข้อมูล



โปรแกรมการรักษาหน้าจอ

3 ซอฟต์แวร์ประยุกต์ (Application Software)

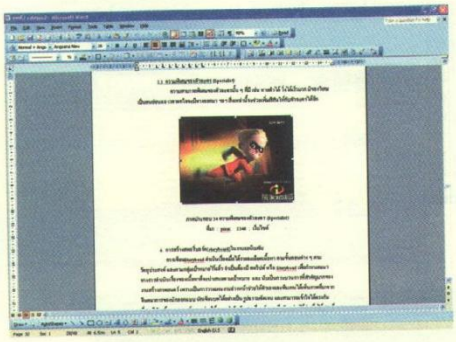
ซอฟต์แวร์ประยุกต์เป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้ในงานเฉพาะด้านไม่เกี่ยวกับการควบคุมระบบ ผู้ใช้จำเป็นต้องเลือกหาซอฟต์แวร์ให้ตรงตามความต้องการของตนเอง เช่น การจัดพิมพ์รายงาน การจัดทำบัญชี การออกแบบเว็บไซต์ เป็นต้น โดยทั่วไปสามารถแบ่งซอฟต์แวร์ประยุกต์ตามเกณฑ์ ได้ดังนี้

แบ่งตามกลุ่มการใช้งาน ซึ่งแบ่งได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ คือ

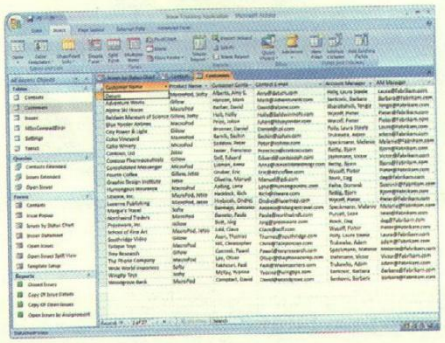
1. กลุ่มการใช้งานด้านธุรกิจ (Business)

ซอฟต์แวร์กลุ่มนี้จะเน้นการใช้งานเพื่อทำธุรกิจโดยเฉพาะ เช่น การจัดพิมพ์เอกสาร การนำเสนองาน การบันทึกนัดหมายต่างๆ เป็นต้น

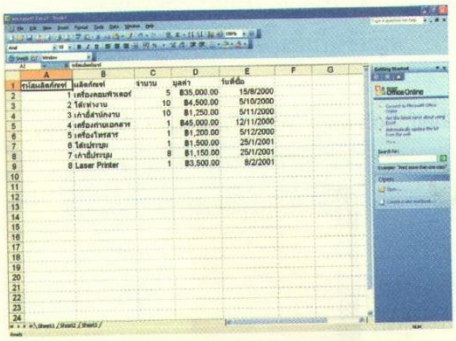
ตัวอย่าง ซอฟต์แวร์ในกลุ่มการใช้งานด้านธุรกิจ



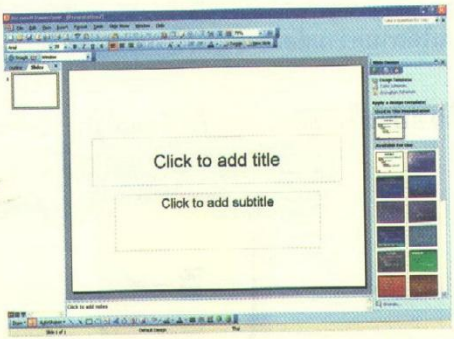
โปรแกรม Microsoft Word



โปรแกรม Microsoft Access



โปรแกรม Microsoft Excel



โปรแกรม Microsoft PowerPoint

4 การเลือกใช้ซอฟต์แวร์

การเลือกซอฟต์แวร์มาใช้งานสามารถทำได้หลายๆ วิธี อาจสั่งซื้อจากบริษัทผู้ผลิตโดยตรงหรือเลือกใช้จากซอฟต์แวร์ที่เปิดให้ทดลองดาวน์โหลดมาใช้งานบนอินเทอร์เน็ตก็ได้ ซึ่งสามารถสรุปวิธีการเลือกใช้ได้ ดังนี้

การเลือกใช้ซอฟต์แวร์แบบสำเร็จรูป (Packaged หรือ Ready-made Software)

ผู้ใช้สามารถหาซื้อได้จากร้านตัวแทนจำหน่ายที่ได้รับการแต่งตั้งจากบริษัทผู้ผลิตโดยตรง ซึ่งจะมีการจัดเตรียมคู่มือการใช้งานไว้ให้เรียบร้อยแล้ว สามารถนำไปติดตั้งที่เครื่องคอมพิวเตอร์ได้ทันที หรือหากไม่สะดวกในการเลือกซื้อผ่านร้านตัวแทนจำหน่าย อาจเข้าไปในเว็บไซต์ของผู้ผลิตเพื่อซื้อผ่านอินเทอร์เน็ตก็ได้

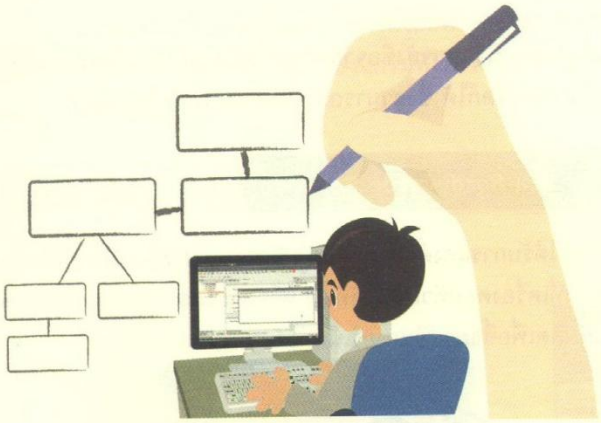


ร้านตัวแทนจำหน่าย



ซื้อผ่านเว็บไซต์

การเลือกใช้ซอฟต์แวร์แบบว่าจ้างทำ (Customized หรือ Tailor-made Software)

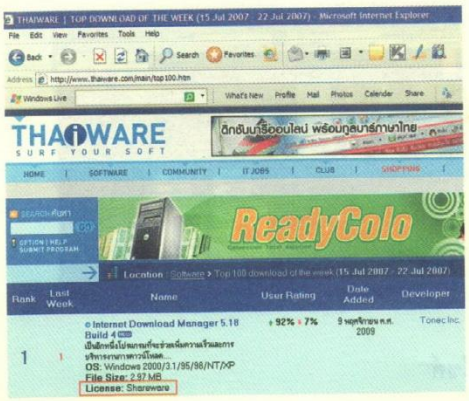


การจ้างให้ผู้เชี่ยวชาญมาผลิตซอฟต์แวร์

การเลือกใช้ซอฟต์แวร์แบบว่าจ้างมักใช้กับองค์กรหรือบริษัทที่ต้องการนำมาใช้งานเฉพาะอย่าง ซึ่งวิธีการนี้จะมีค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง เนื่องจากต้องว่าจ้างผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการผลิตซอฟต์แวร์

การเลือกใช้ซอฟต์แวร์แบบทดลองใช้ (Shareware)

ในบางโปรแกรมผู้ผลิตจะมีโปรแกรมเพื่อให้ลูกค้าทดลองใช้งานก่อน เพื่อทดลองว่าดีและเหมาะสมกับความต้องการของผู้ใช้หรือไม่ แต่ผู้ผลิตอาจจะมีการกำหนดระยะเวลาในการทดลองใช้ เช่น สามารถใช้งานได้ 30 วัน หรือมีการกำหนดเงื่อนไขอื่นๆ เช่น ปรับลดคุณสมบัติบางอย่างของโปรแกรมให้น้อยลง ซอฟต์แวร์ประเภทนี้สามารถดาวน์โหลดได้จากเว็บไซต์ของผู้ผลิตหรือเว็บไซต์ที่ให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์นั้น

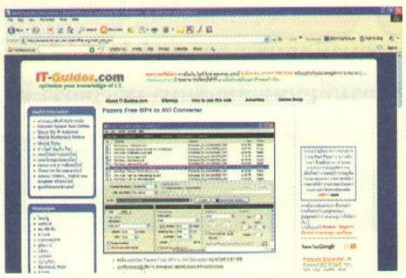


ตัวอย่าง เว็บไซต์ที่ให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ Shareware

การเลือกใช้ซอฟต์แวร์แบบใช้งานฟรี (Freeware)

ผู้ใช้สามารถเลือกหาโปรแกรมที่แจกให้ใช้กันฟรีๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ โดยที่ผู้ใช้ไม่ต้องเสียค่าบริการให้กับผู้ผลิตแต่อย่างใด แต่เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่แจกให้ใช้กันฟรี ดังนั้นจึงไม่ค่อยมีคู่มือการใช้งานละเอียดเหมือนกับโปรแกรมที่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เนื่องจากเป้าหมายของผู้ผลิตต้องการที่จะพัฒนาโปรแกรมเพื่อเผยแพร่ผลงานของตนเองให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

ตัวอย่าง เว็บไซต์ที่ให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ Freeware

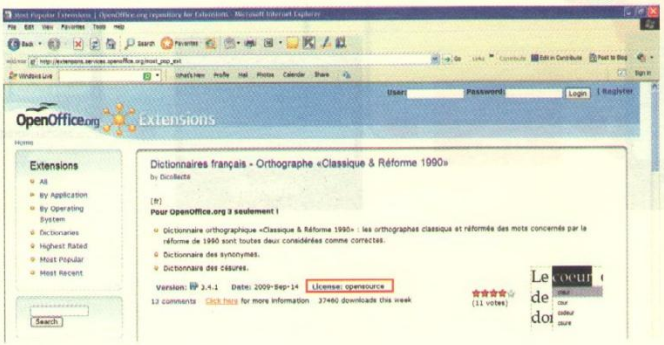




การเลือกใช้ซอฟต์แวร์แบบโอเพ่นซอร์ส (Public-Domain/Open Source)

องค์กรบางแห่งที่มีความเชี่ยวชาญในการพัฒนาซอฟต์แวร์ หากต้องการใช้ซอฟต์แวร์แต่ไม่ต้องการเสียเวลาในการพัฒนาตั้งแต่เริ่มต้นเพราะจะใช้เวลาที่นานเกินไป สามารถเลือกใช้กลุ่มของซอฟต์แวร์ที่มีการเปิดให้แก้ไขปรับปรุงตัวโปรแกรมต่างๆได้เอง ซึ่งไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ใดๆ ผู้ใช้สามารถนำโค้ดต่างๆ ไปพัฒนาและประยุกต์ใช้ได้ตามความต้องการภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดของผู้ผลิตดั้งเดิม

ตัวอย่าง เว็บไซต์ที่ให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์แบบ Open Source



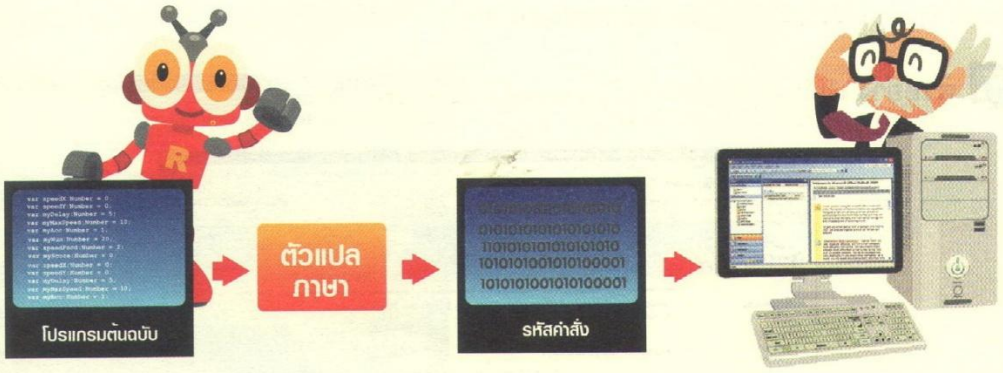
5 ตัวแปลภาษาคอมพิวเตอร์



ตัวแปลภาษาคอมพิวเตอร์เปรียบเสมือนตัวกลางในการติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ ทำหน้าที่แปลความหมายชุดคำสั่งที่มนุษย์เขียนขึ้นให้อยู่ในรูปแบบของภาษาที่คอมพิวเตอร์จะเข้าใจได้ ซึ่งปกติชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่มนุษย์เขียนขึ้นมา เราเรียกว่า โปรแกรมต้นฉบับ หรือ ซอร์สโค้ด (Source Code)

แต่เนื่องจากโปรแกรมต้นฉบับ หรือ ซอร์สโค้ด (Source Code) ที่ได้มา ยังไม่สามารถนำเอาไปใช้งานกับเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ทันที จะต้องอาศัยตัวแปลภาษาทำการเปลี่ยนรูปแบบให้เป็นภาษาคอมพิวเตอร์เสียก่อน หรือที่เรียกว่าเลขฐานสอง ที่ประกอบด้วยเลข 0 กับ เลข 1 นั่นเอง

โปรแกรมที่ได้จากการแปลภาษาดังกล่าว เรียกว่า รหัสคำสั่ง (Object Code) ซึ่งจะประกอบด้วยรหัสคำสั่งต่างๆ เพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถนำไปใช้งานได้



กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 2



ให้นักเรียนนำซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่อยู่ด้านบนมาจัดประเภทให้ถูกต้อง โดยเติมลงในช่องว่างด้านล่าง

Windows 2007	Adobe Photoshop	Linux	Windows XP	Unix
PowerPoint	Microsoft Word	Paint	Internet Explorer	Palm OS

ซอฟต์แวร์ระบบ

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....

ซอฟต์แวร์ประยุกต์

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....

หน่วยที่ 3

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน(1)

หน่วยที่ 3

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน(1)



1 การเปิดเข้าใช้งานและส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS3

2 ทดลองสร้างชิ้นงานในโปรแกรม Adobe Flash CS3

3 รู้จักเครื่องมือใน Tool Box (1)

4 รู้จักเครื่องมือใน Tool Box (2)

5 รู้จักเครื่องมือใน Tool Box (3)

จุดประสงค์การเรียนรู้

1.สามารถบอกวิธีการเปิดเข้าใช้งานโปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
2.สามารถบอกส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
3.สามารถบอกลักษณะการใช้งานของเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
4.สามารถใช้งานเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้างชิ้นงานได้

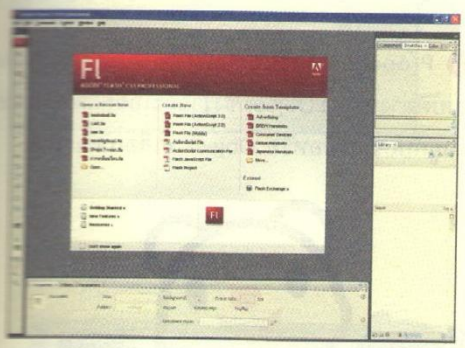
สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Flash CS3 เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างงานในรูปแบบมัลติมีเดียที่ได้รับความนิยมในด้านการทำงานที่เกี่ยวกับภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และภาพยนตร์ มีลักษณะการใช้งานที่ง่าย สะดวกรวดเร็ว และสามารถทำงานได้หลากหลาย เช่น การทำเว็บไซต์ การนำเสนองาน การสร้างเกม และแอนิเมชั่น เป็นต้น

1 การเปิดเข้าใช้งานและส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS3

โปรแกรม Adobe Flash CS3 เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างงานในรูปแบบมัลติมีเดียที่ได้รับความนิยมในด้านการทำงานที่เกี่ยวกับภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และภาพยนตร์ มีลักษณะการใช้งานที่ง่าย สะดวกรวดเร็ว และสามารถทำงานได้หลากหลาย เช่น การทำเว็บไซต์ การนำเสนองาน และการสร้างเกม เป็นต้น

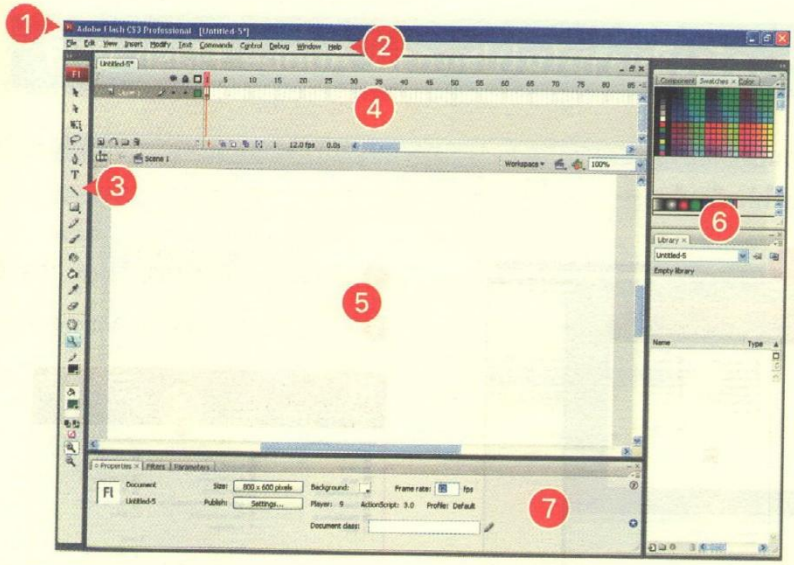
การเปิดใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3



เราสามารถเปิดใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้โดยคลิกที่ปุ่ม Start > All Programs > Adobe Flash CS3 จะปรากฏหน้าโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา

ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS3

หน้าจอหลักในการทำงานของโปรแกรม Adobe Flash CS3 จะมีส่วนประกอบหลักต่างๆ ที่สำคัญ ดังนี้



1 **Title Bar** คือ แถบด้านบนสุดที่แสดงชื่อโปรแกรมและชื่อไฟล์ที่กำลังใช้งานอยู่

2 **Menu Bar** คือ แถบรวมคำสั่งในการใช้งานทั้งหมดเกี่ยวกับการสร้างชิ้นงาน และการสร้าง Movie นอกจากนั้นยังรวมไปถึงการตั้งค่าเกี่ยวกับการใช้งานในโปรแกรมทั้งหมด

3 **Tool Box** คือ กล่องที่รวบรวมเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการสร้างและปรับแต่ง Object ซึ่งเครื่องมือใน Tool Box จะมีลักษณะเป็นไอคอนรูปภาพที่สามารถคลิกเพื่อใช้งานได้

4 **Timeline** คือ เส้นเวลาที่ใช้สำหรับสร้างและกำหนดรายละเอียดของการเคลื่อนไหว โดยนำองค์ประกอบที่จะเคลื่อนไหว ที่เรียกว่า Object หรือ วัตถุ มาจัดวางต่อกันทีละภาพในแต่ละช่วงเวลาที่เรียกว่า เฟรม (Frame)

5 **Stage** คือ พื้นที่สีขาวตรงกลางหน้าจอมีไว้สำหรับวาง Object เปรียบเสมือนเวทีที่มีไว้สำหรับแสดงตัวละครต่างๆ ส่วนบริเวณพื้นที่สีเทารอบๆ Stage ก็คือพื้นที่ทำงาน (Pasteboard) ใช้วางวัตถุที่ยังไม่ต้องการให้แสดง เปรียบเสมือนหลังเวทีที่ผู้ชมมองไม่เห็น

6 **Panels** คือ หน้าต่างที่รวบรวมเครื่องมือต่างๆ สำหรับใช้ในการปรับแต่ง Object

7 **Property Inspector** คือ Panel กำหนดคุณสมบัติต่างๆ ของ Object ซึ่งรายละเอียดการปรับแต่งจะขึ้นอยู่กับเครื่องมือหรือ Object ที่เลือกขณะนั้น



2 ทดลองสร้างชิ้นงานในโปรแกรม Adobe Flash CS3

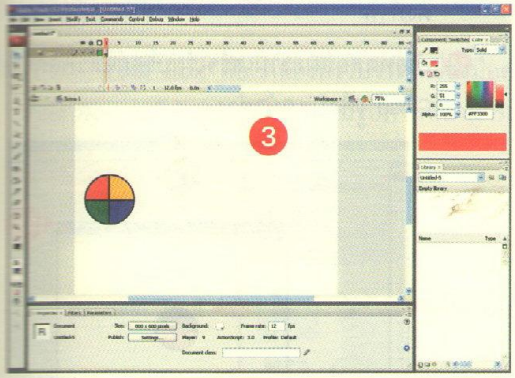
เมื่อเรารู้จักส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash CS3 แล้ว เราลองมาทดลองสร้างชิ้นงานในแบบง่ายๆ ซึ่งเป็นการสร้างลูกบอลให้เคลื่อนไหว



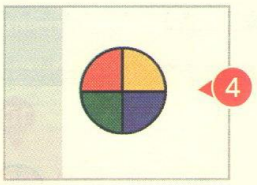
1 เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา

2 เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0

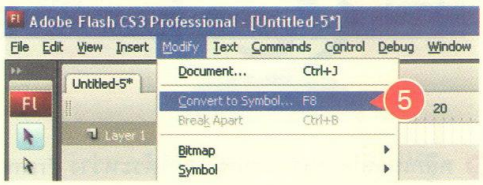
3 ใช้เครื่องมือวาดรูปลูกบอล พร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ



4 เมื่อวาดเสร็จเรียบร้อยแล้วคลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นคลิกลากเมาส์ให้คลุมลูกบอลทั้งหมดดังภาพ



5 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



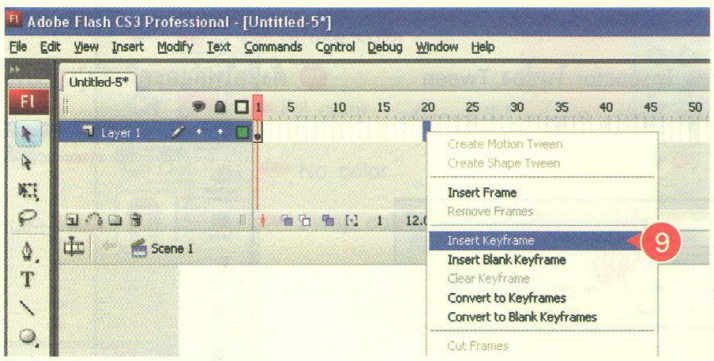


6 ในช่อง Name เปลี่ยนชื่อเป็น ball

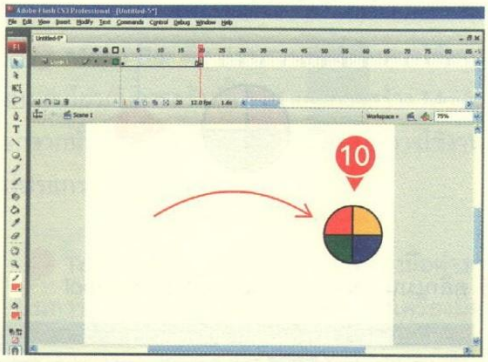
7 คลิกเลือก Movie clip

8 คลิกปุ่ม OK

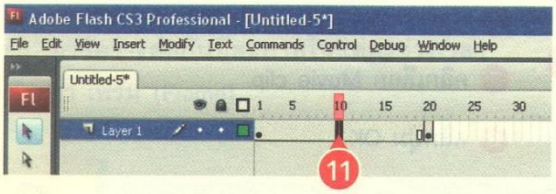
9 คลิกขวาบน Frame ที่ 20 เลือก Insert Keyframe



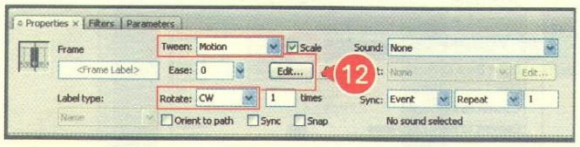
10 คลิกเลื่อนลูกบอลให้มาอยู่ทางขวาของ Stage



11 คลิกเมาส์บนช่วง Frame ใดก็ได้ระหว่าง Frame ที่ 1 ถึง 20

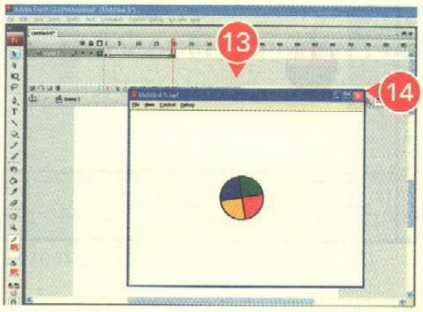


12 จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Tween ให้เลือกเป็น Motion และ ในช่อง Rotate ให้เลือกเป็น CW

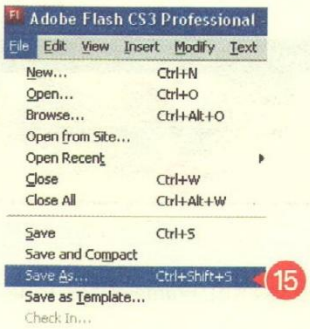


13 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผล จะปรากฏหน้าต่างที่แสดงการเคลื่อนไหวของลูก ดังภาพ

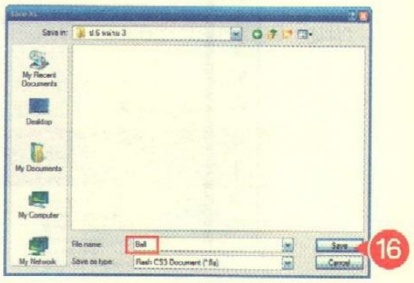
14 เมื่อทดสอบผลงานเสร็จเรียบร้อยแล้วคลิกปุ่ม Close เพื่อปิดหน้าต่าง



15 คลิกเมนู File > Save As

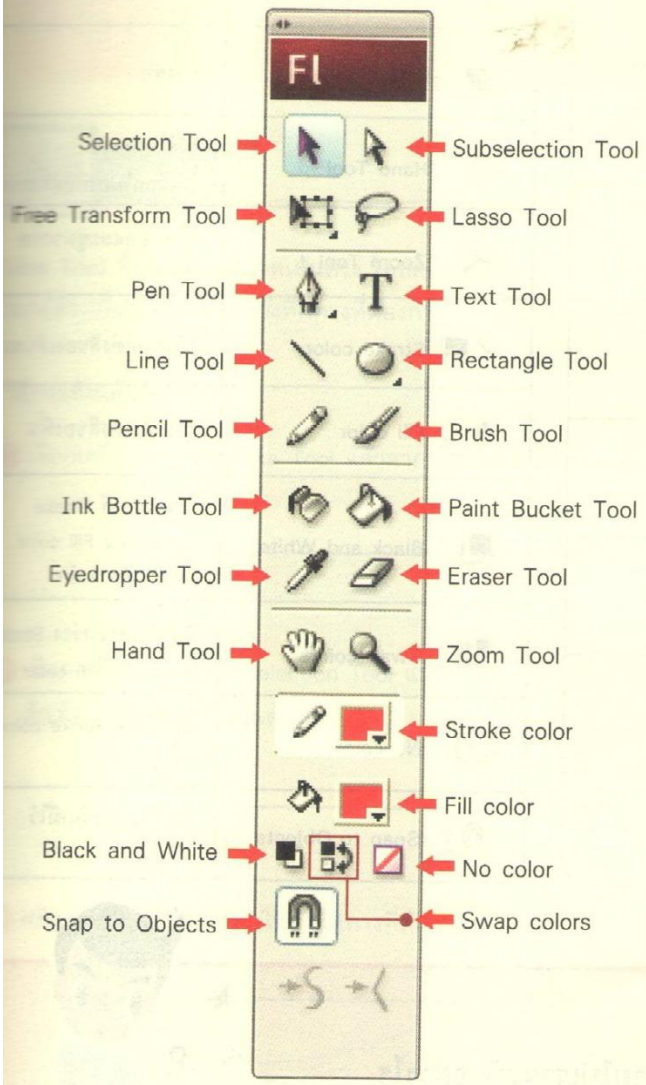


16 ตั้งชื่อไฟล์และคลิกที่ปุ่ม Save



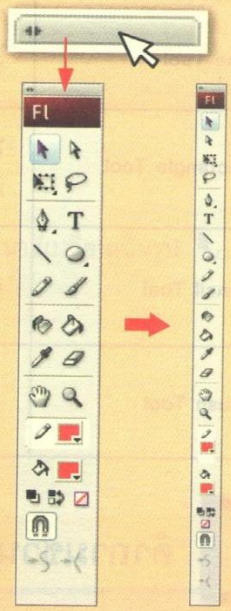
3 รู้จักเครื่องมือใน Tool Box (1)

Tool Box คือ กล่องที่รวบรวมเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการสร้าง และปรับแต่ง Object ซึ่งเครื่องมือใน Tool Box จะมีลักษณะเป็นไอคอนรูปภาพที่สามารถคลิกเพื่อใช้งานได้ เครื่องมือต่างๆ ใน Tool Box มีดังนี้





น้องๆ สามารถเปลี่ยนรูปแบบของ Tool Box ได้ โดยการคลิกที่สัญลักษณ์นี้นะครับ



การใช้งานเครื่องมือต่างๆ

เครื่องมือ	การใช้งาน
Selection Tool	กลุ่มคำสั่ง Selection ใช้เลือก Object
Subselection Tool	
Lasso Tool	
Free Transform Tool	ใช้ยืด ย่อ ขยาย บิดหรือหมุนขนาดของ Object
Pen Tool	ใช้วาดเส้นและส่วนโค้งต่างๆ
Text Tool	ใช้พิมพ์ตัวอักษร
Line Tool	ใช้วาดเส้นตรง
Rectangle Tool	ใช้วาดรูปทรงเรขาคณิตต่างๆ
Pencil Tool	ดินสอวาดภาพ
Brush Tool	แปรงระบายสี

เครื่องมือ	การใช้งาน
Paint Bucket Tool	ใช้สำหรับเทสีพื้น
Eyedropper Tool	ใช้คัดลอกสีที่ต้องการ
Eraser Tool	ยางลบ
Hand Tool	ใช้จับ Stage ให้เลื่อนไปยังที่ที่ต้องการ
Zoom Tool	ใช้ซูมย่อและซูมขยายขนาด
Stroke color	ใช้ปรับแต่งสีของเส้นขอบ
Fill color	ใช้ปรับแต่งสีของพื้น
Black and White	ใช้เปลี่ยนสี Stroke color และ Fill color ให้เป็นสีขาว ดำ
Swap colors	ใช้สลับสีระหว่าง Stroke color กับ Fill color
No color	เปลี่ยนสี Stroke color ให้ไม่มีสี
Snap to Objects	ใช้เป็นแม่เหล็กมีไว้ยึดวัตถุ

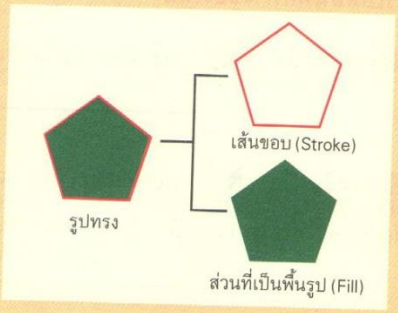
คำถามชวนคิด

หาก Tool Box หายไปเราจะทำอย่างไร



Tip

การวาดรูป ในโปรแกรม Adobe Flash CS3 เมื่อเราวาดรูปด้วยเครื่องมือต่างๆ เราจะได้รูปทรง ซึ่งรูปทรงของภาพประกอบด้วย เส้นขอบ (Stroke) คือ โครงร่างของรูป และ ส่วนที่เป็นพื้นรูป (Fill) คือ พื้นที่ภายในเส้นขอบ



Line Tool

Line Tool คือ เครื่องมือวาดเส้นตรง โดยคลิกที่เครื่องมือ Line Tool จากนั้นเมาส์จะเปลี่ยนเป็นรูป + ให้คลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลากเส้นไปยังทิศทางที่ต้องการ จากนั้นปล่อยเมาส์จะได้เส้นตรงขึ้นมา

วิธีการดัดเส้นให้โค้ง

1. เลือกเครื่องมือ Line Tool แล้วลากเส้นไปตามทิศทางที่ต้องการ



2. เลือกเครื่องมือ Selection Tool แล้วเลื่อนเมาส์ไปที่กลางเส้น จะเห็นว่าเมาส์เปลี่ยนเป็นรูป ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ในการดัดเส้นโค้ง



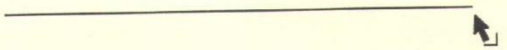
3. คลิกลากเมาส์เพื่อดัดเส้นไปยังทิศทางที่ต้องการ



วิธีการเปลี่ยนทิศทางของเส้น

1. เลือกเครื่องมือ Line Tool แล้วลากเส้นไปตามทิศทางที่ต้องการ

2. เลือกเครื่องมือ Selection Tool แล้วเลื่อนเมาส์ไปที่ปลายเส้น จะเห็นว่าเมาส์เปลี่ยนเป็นรูป ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเปลี่ยนทิศทางของเส้น



3. คลิกลากเมาส์เพื่อเปลี่ยนทิศทางของเส้นไปยังทิศทางที่ต้องการ



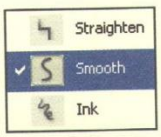
4 รู้จักเครื่องมือใน Tool Box (2)

Pencil Tool

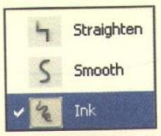
Pencil Tool คือ เครื่องมือสร้างเส้นอิสระ ลักษณะการใช้งานเหมือนดินสอ โดยคลิกที่ปุ่ม Pencil Tool เมาส์จะเปลี่ยนเป็นรูปดินสอ เครื่องมือ Pencil Tool มี Options ให้เลือกใช้ได้ 3 ลักษณะ โดยคลิกที่ Pencil Mode บน Tool Box



Straighten เส้นจะมีลักษณะเป็นเหลี่ยม



Smooth เส้นจะมีลักษณะโค้งมน



Ink เส้นจะมีลักษณะเป็นอิสระ

Pen Tool

Pen Tool คือ เครื่องมือที่ใช้วาดเส้นตรงและเส้นโค้ง โดยเส้นที่วาดจะเชื่อมต่อกันเป็นจุดต่อจุดเราสามารถจบวิธีวาดรูปได้ 2 วิธี ขึ้นอยู่กับลักษณะรูปที่เราวาด ดังนี้



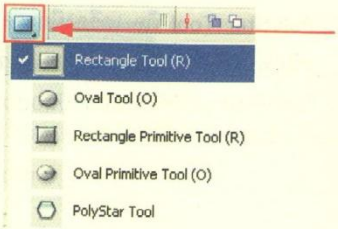
- การวาดรูปทรงแบบเปิด เราจะจบวิธีการวาดรูปได้โดยการดับเบิลคลิกที่จุดสุดท้ายที่กำหนด หรือคลิกที่เครื่องมือ Pen Tool ก็ได้



- การวาดรูปทรงแบบปิด เราจะจบวิธีการวาดรูปได้โดยการกลับไปคลิกที่จุดเริ่มต้นของรูปทรง

Rectangle Tool

Rectangle Tool คือ เครื่องมือวาดรูปทรงสี่เหลี่ยม ซึ่งในเครื่องมือ Rectangle Tool จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่างๆ เราสามารถเปลี่ยนโหมดการเรียกใช้เครื่องมืออื่นๆ ได้โดยการคลิกที่ปุ่ม Rectangle Tool ค้างไว้ จากนั้นเลือกเครื่องมือที่ต้องการใช้งาน ซึ่งเครื่องมือต่างๆ มีดังนี้



คลิกค้างไว้ เพื่อเปลี่ยนโหมดวาดรูปต่างๆ



วาดรูปทรงสี่เหลี่ยม

Tip

หากต้องการให้รูปสี่เหลี่ยมที่วาดมีมุมโค้ง ให้กดปุ่มลูกศรลงหรือขึ้นจนกว่าจะได้มุมโค้งตามที่ต้องการแล้วปล่อยเมาส์ครับ



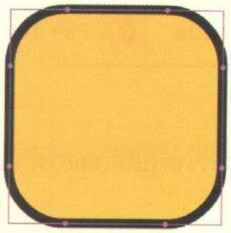
สี่เหลี่ยมแบบปกติ



สี่เหลี่ยมแบบมุมโค้ง

Rectangle Primitive Tool

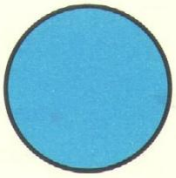
Rectangle Primitive Tool คือ เครื่องมือที่สามารถปรับแต่งมุมได้ภายหลังโดยการคลิกลากเมาส์เพื่อปรับแต่งมุม



คลิกลากเมาส์ตรงจุดเพื่อปรับแต่งมุม

Oval Tool

Oval Tool คือ เครื่องมือที่ใช้วาดวงกลมหรือวงรี โดยคลิกที่ปุ่ม Oval Tool แล้วคลิกลากเมาส์ไปยังทิศทางที่ต้องการจากนั้นปล่อยเมาส์



หากต้องการวาดวงกลมให้กดปุ่ม Shift ค้างไว้ แล้วคลิกลากเมาส์



ลากเมาส์ไปทิศทางที่ต้องการ เพื่อวาดวงรีได้อย่างอิสระ

Oval Primitive Tool

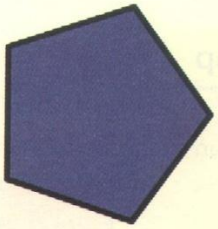
Oval Primitive Tool คือ เครื่องมือที่ใช้วาดวงกลมหรือวงรี เหมือนกับเครื่องมือ Oval Tool แต่จะแตกต่างกันตรงที่ เครื่องมือ Oval Primitive Tool สามารถปรับแต่งรูปทรงหรือรัศมีภายในวงกลมได้ภายหลัง



คลิกลากเมาส์ตรงจุดเพื่อปรับรูปทรง

PolyStar Tool

PolyStar Tool คือ เครื่องมือวาดรูปหลายเหลี่ยมโดยคลิกที่ปุ่ม Poly Star Tool จากนั้นคลิกลากเมาส์ไปยังทิศทางที่ต้องการแล้วปล่อยเมาส์

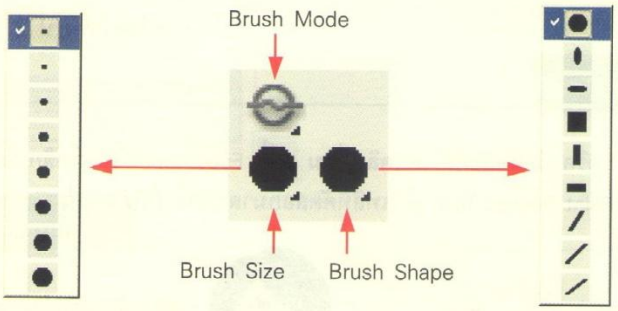


วาดรูปทรงหลายเหลี่ยม

5 รู้จักเครื่องมือใน Tool Box (3)

Brush Tool

Brush Tool คือ เครื่องมือระบายสี เปรียบเสมือนพู่กันและมี Option ให้เลือกใช้งานได้หลากหลาย ทั้งขนาดและลักษณะหัวแปรง โดยคลิกที่ปุ่ม Brush Tool เมาส์จะเปลี่ยนเป็นรูป จากนั้นคลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลากไปตามทิศทางที่ต้องการ

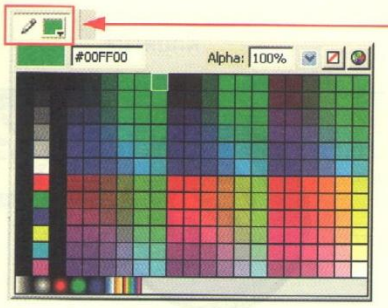


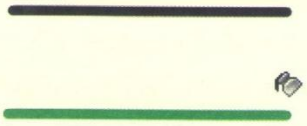
เลือกขนาดของแปรง

เลือกหัวแปรง

Ink Bottle Tool

Ink Bottle Tool คือ เครื่องมือเปลี่ยนสีของเส้น โดยคลิกที่ปุ่ม Ink Bottle Tool แล้วเลือกสีที่ต้องการในช่อง Stroke Color

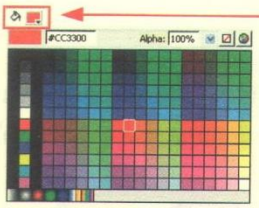


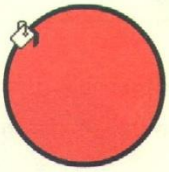


เทสีลงที่เส้นเพื่อเปลี่ยนสี

Paint Bucket Tool

Paint Bucket Tool คือ เครื่องมือเทสีส่วนที่เป็นพื้นรูป (Fill) โดยคลิกที่ปุ่ม Paint Bucket Tool แล้วเลือกสีที่ต้องการในช่อง Fill Color





เทสีลงที่พื้นรูป

Eyedropper Tool

Eyedropper Tool คือ เครื่องมือคัดลอกสี โดยคลิกที่ปุ่ม Eyedropper Tool คลิกเลือกสีที่ต้องการคัดลอก จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Paint Bucket Tool แล้วเทสีที่คัดลอกมาลงในพื้นที่ที่ต้องการ



1 ภาพที่ยังไม่ได้ลงสี



2 คลิกเลือกปุ่ม Eyedropper Tool แล้วคลิกเลือกสีที่ต้องการ



3 ที่ Fill Color จะเปลี่ยนเป็นสีที่เลือกไว้



4 ใช้เครื่องมือ Paint Bucket Tool เทสีลงไป

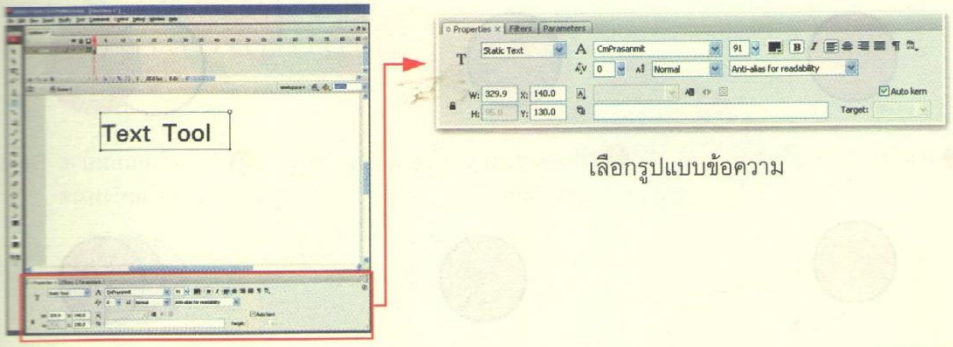
Eraser Tool

Eraser Tool คือ เครื่องมือลบเส้นหรือสีพื้นของภาพเปรียบเสมือนการใช้ยางลบ โดยการคลิกที่ปุ่ม Eraser Tool จากนั้นให้คลิกบริเวณภาพที่ต้องการลบ



Text Tool

Text Tool คือ เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างข้อความ โดยคลิกที่ปุ่ม T Text Tool เลือกรูปแบบข้อความที่ต้องการใน Properties Inspector จากนั้นคลิกเมาส์ที่ Stage แล้วพิมพ์ข้อความที่ต้องการ



เลือกรูปแบบข้อความ

Free Transform Tool

Free Transform Tool คือ เครื่องมือย่อ ขยาย บิด หรือหมุน โดยคลิกที่ปุ่ม Free Transform Tool แล้วคลิกที่วัตถุ จากนั้นใช้เมาส์ ย่อ ขยาย บิด หรือหมุนวัตถุตามปุ่มสีดำได้ตามต้องการ



ขนาดปกติ



ย่อ



ขยาย

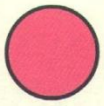
คำถามนี้มีคำตอบ

หาก Tool Box หายไป เราสามารถเรียกเปิด Tool Box มาใช้งานได้ใหม่โดยการคลิกเลือกที่เมนู Window > Tools

Selection Tool

Selection Tool คือ เครื่องมือเลือกวัตถุที่ต้องการทำงาน เช่น Fill (ส่วนที่เป็นพื้นรูป) Stroke (ส่วนที่เป็นเส้น) นอกจากนั้นยังสามารถใช้สำหรับจับหรือย้ายวัตถุได้อีกด้วย

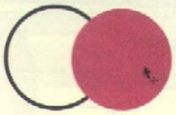
1. ก่อนคลิกเลือกวัตถุ



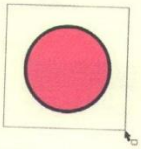
2. คลิกเลือกส่วน Fill



3. คลิกลากเคลื่อนย้าย Fill



1. ลากเมาส์ครอบวัตถุ



2. วัตถุจะถูกเลือกทั้งส่วนของ Fill และ Stroke



3. ขณะที่เคลื่อนย้าย Fill และ Stroke จะถูกย้ายทั้งหมด



Subselection Tool

Subselection Tool คือ เครื่องมือเลือกวัตถุ ซึ่งสามารถเลือกแก้ไขได้เฉพาะจุดที่เราต้องการ โดยจะมีจุดอยู่รอบๆ วัตถุ เราสามารถคลิกเมาส์ที่บนจุดแล้วลากเมาส์เพื่อแก้ไขรูปภาพได้ตามต้องการ



ภาพปกติ



คลิกเลือกที่วัตถุ



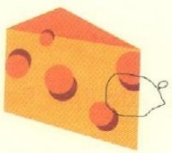
ปรับแต่งตามต้องการ

Lasso Tool

Lasso Tool คือ เครื่องมือเลือกพื้นที่ทำงานอย่างอิสระ โดยคลิกที่ปุ่ม Lasso Tool จากนั้นคลิกเมาส์ค้างไว้ แล้วเลือกพื้นที่ ที่ต้องการ



ภาพปกติ



คลิกเมาส์เลือกพื้นที่ ที่ต้องการ



เคลื่อนย้ายส่วนที่เลือกออกมา

กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 3

ให้นักเรียนฝึกวาดรูปโดยใช้เครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Flash CS3

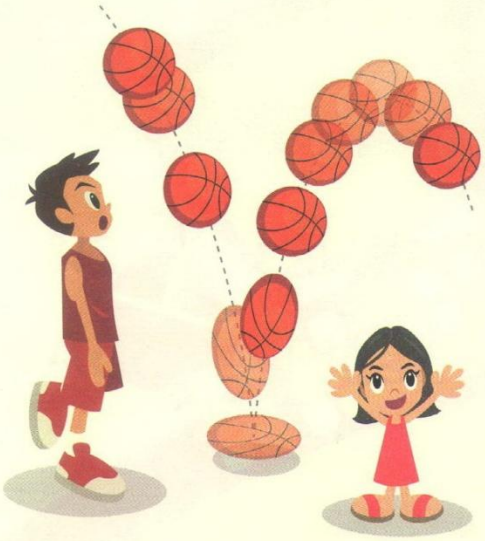


หน่วยที่ 4

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน(2)

หน่วยที่ 4

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน(2)



1 การสร้างตัวอักษรให้เคลื่อนไหว

2 การสร้างลูกบาสเก็ตบอลให้เคลื่อนไหว

3 การสร้างรถให้เคลื่อนที่

4 การสร้างผึ้งให้บินตามทิศทางที่กำหนด

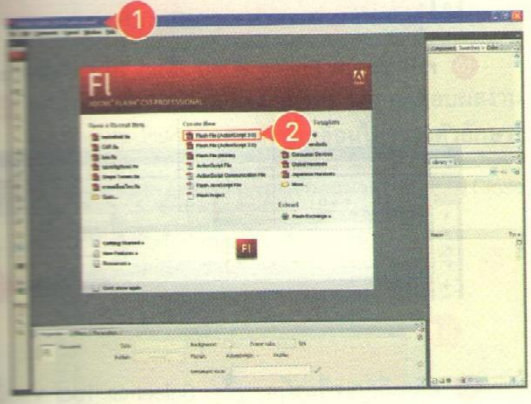
จุดประสงค์การเรียนรู้

1.สามารถสร้างตัวอักษรให้เคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
2.สามารถสร้างลูกบาสเก็ตบอลให้เคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
3.สามารถสร้างรถให้เคลื่อนที่โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
4.สามารถสร้างผึ้งให้บินตามทิศทางที่กำหนดโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้

บันทึก

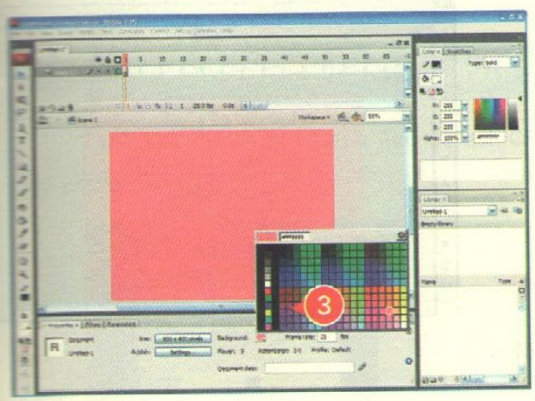
1 การสร้างตัวอักษรให้เคลื่อนไหว

ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้างตัวอักษรให้เคลื่อนไหว ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเทศกาลต่างๆ ได้ เช่น วันพ่อ วันแม่ วันเกิด เป็นต้น ตัวอย่างในหัวข้อนี้เป็นการสร้างคำอวยพรในวันแม่ ซึ่งสามารถทำได้ ดังนี้

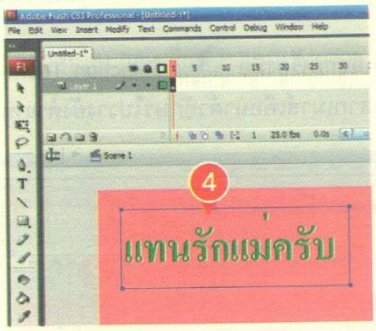


1. เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา
2. เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0

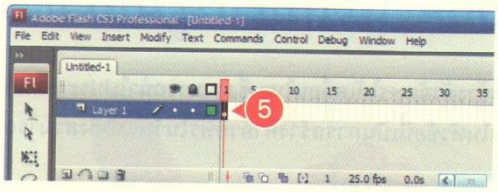
3. คลิกเลือกเปลี่ยนสี Background ที่ Properties Inspector



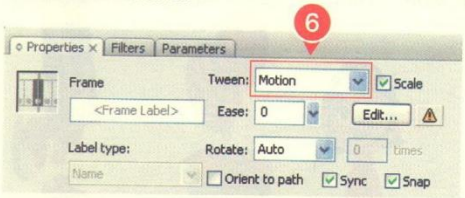
4. คลิกเลือกเครื่องมือ T Text Tool จากนั้นคลิกเครื่องมือ Fill color เพื่อเลือกสีตัวอักษรที่ต้องการ แล้วพิมพ์ตัวอักษรที่ต้องการลงไปในตำแหน่งดังภาพ



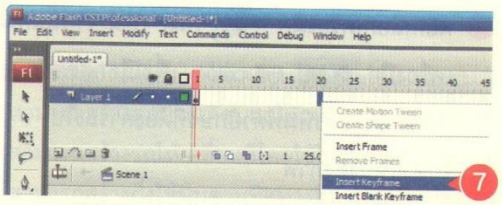
5 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นคลิกบน Frame ที่ 1



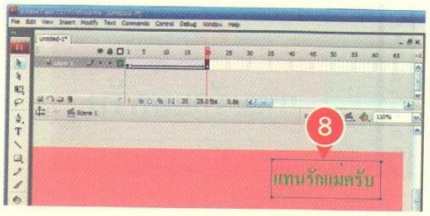
6 จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Tween ให้เลือกเป็น Motion



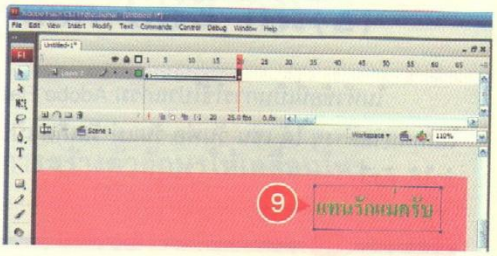
7 คลิกขวาบน Frame ที่ 20 เลือก Insert Keyframe



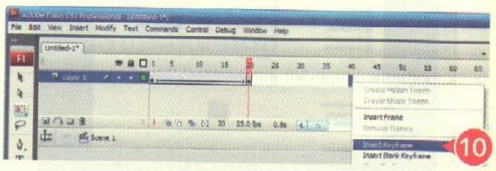
8 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นคลิกลากเมาส์เพื่อนำตัวอักษรไปวางยังตำแหน่งดังภาพ



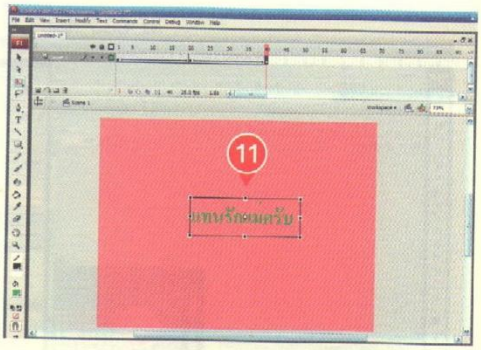
9 คลิกเลือกเครื่องมือ Free Transform Tool จากนั้นคลิกลากเมาส์เพื่อขยายขนาดของตัวอักษร



10 คลิกขวาบน Frame ที่ 40 เลือก Insert Keyframe



11 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นคลิกลากเมาส์เพื่อนำตัวอักษรไปวางยังตำแหน่งดังภาพ

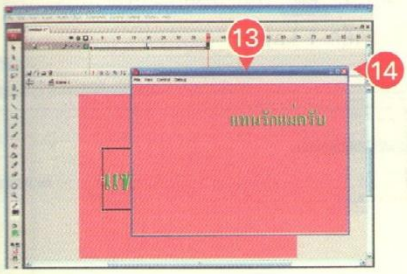


12 คลิกเลือกเครื่องมือ Free Transform Tool จากนั้นคลิกลากเมาส์เพื่อขยายขนาดของตัวอักษร

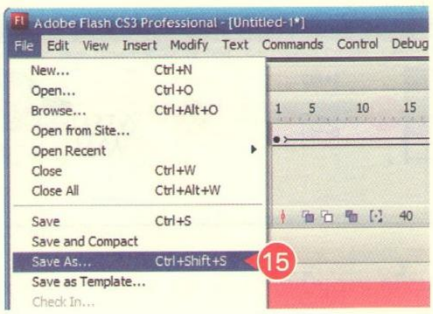


13 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน จะปรากฏหน้าต่างที่แสดงการเคลื่อนไหวของตัวอักษร

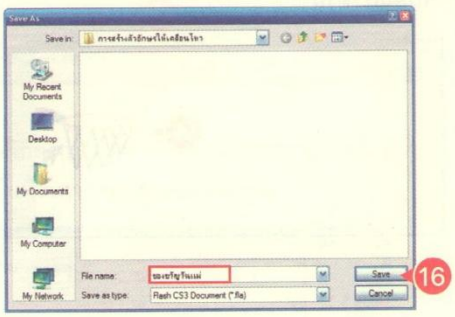
14 เมื่อทดสอบผลงานเสร็จเรียบร้อยแล้วคลิกปุ่ม Close เพื่อปิดหน้าต่าง



15 คลิกเมนู File > Save As



16 ตั้งชื่อไฟล์และคลิกที่ปุ่ม Save



2 การสร้างลูกบาสเก็ตบอลให้เคลื่อนไหว

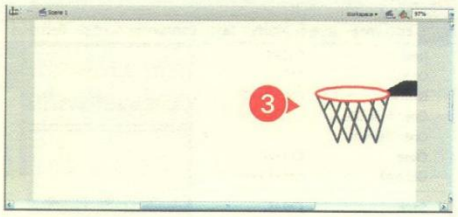
ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อทำให้ลูกบาสเก็ตบอลเคลื่อนไหวแบบ Motion Tween ซึ่งสามารถทำได้ ดังนี้



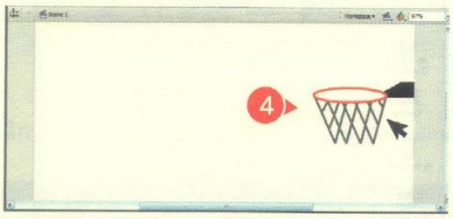
1 เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา

2 เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0

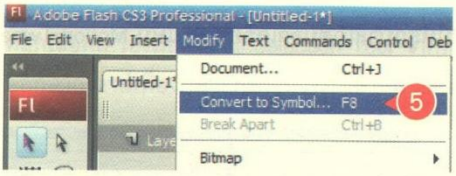
3 วาดรูปแป้นบาสเก็ตบอล พร้อมกับลงสี ดังภาพ



4 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้



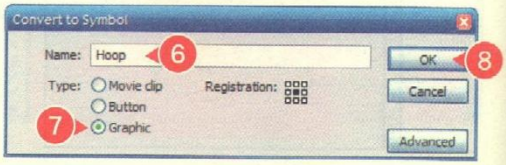
5 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



6 เปลี่ยนชื่อเป็น Hoop

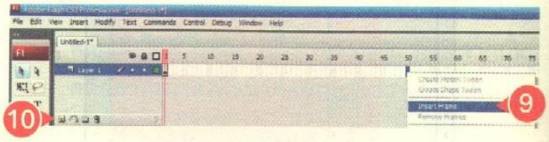
7 คลิกเลือก Graphic เพื่อแสดงภาพให้เป็นรูปแบบ Graphic

8 คลิกปุ่ม OK



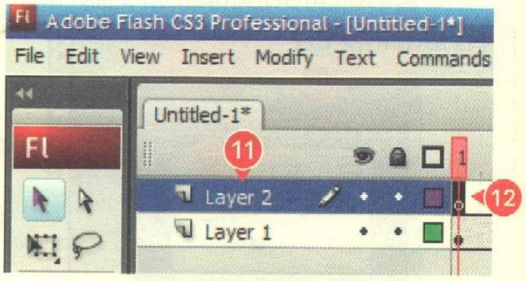
9 ใน Layer 1 คลิกขวาบน Frame ที่ 50 เลือก Insert Frame

10 คลิกปุ่ม เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

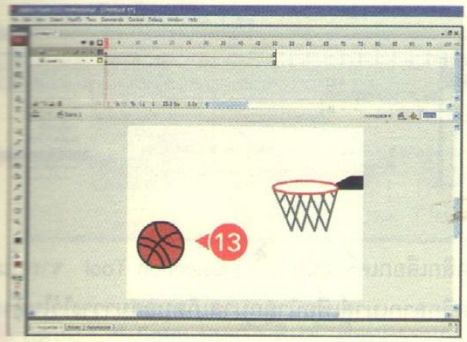


11 คลิกเลือกที่ Layer 2

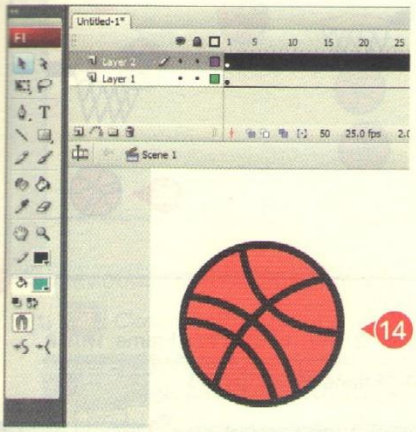
12 คลิกบน Frame ที่ 1 ของ Layer 2



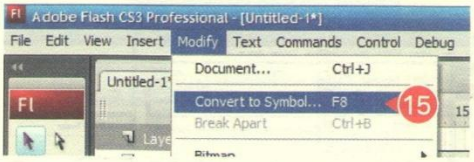
13 วาดรูปลูกบาสเก็ตบอล พร้อมกับลงสีดังภาพ



14 เมื่อวาดเสร็จแล้วคลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพลูกบาสเก็ตบอลที่วาด



15 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



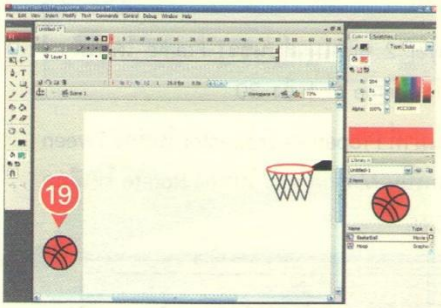
16 เปลี่ยนชื่อเป็น Basketball

17 คลิกเลือก Movie clip เพื่อทำให้เป็นภาพเคลื่อนไหว

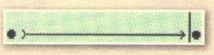
18 คลิกปุ่ม OK

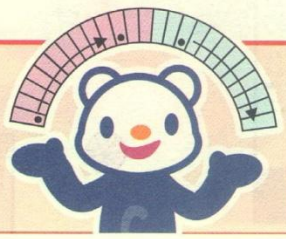


19 คลิกลากภาพลูกบาสเก็ตบอลมาวางไว้บริเวณพื้นที่สีเทาข้างๆ Stage ดังภาพ

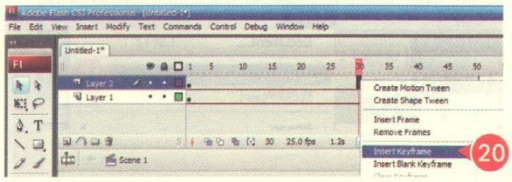


คำถามชวนคิด

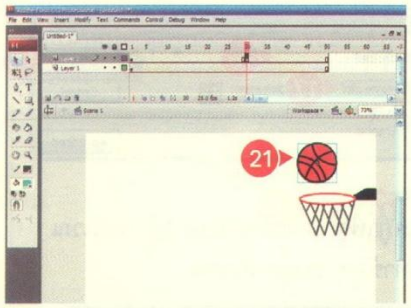
ช่อง Frame บน Timeline สีม่วง  และสีเขียว  แตกต่างกันอย่างไร



20 ใน Layer 2 คลิกขวาบน Frame ที่ 30 เลือก Insert Keyframe

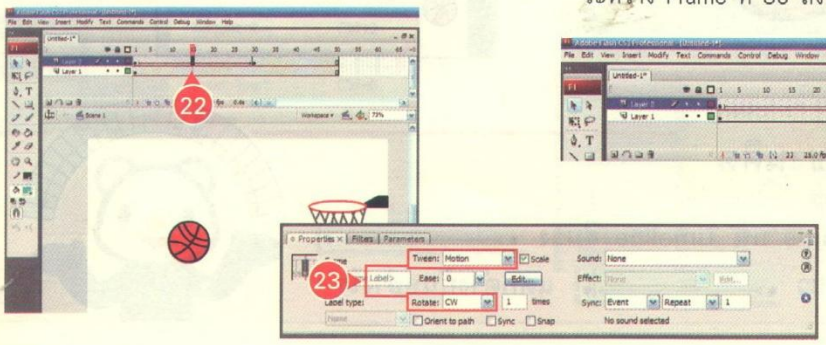


21 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นคลิกลากเมาส์เพื่อนำลูกบาสมาวางไว้ในตำแหน่งดังภาพ

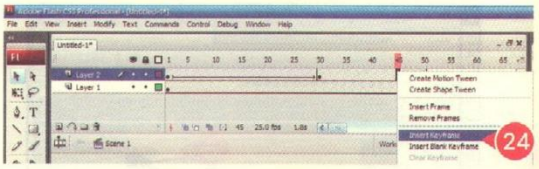


22 ใน Layer 2 คลิกเมาส์บนช่วง Frame ใดก็ได้ระหว่าง Frame ที่ 1 ถึง 30

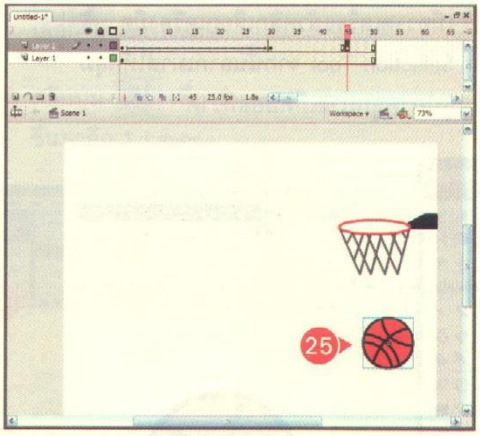
23 จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Tween ให้เลือกเป็น Motion และ ในช่อง Rotate ให้เลือกเป็น CW



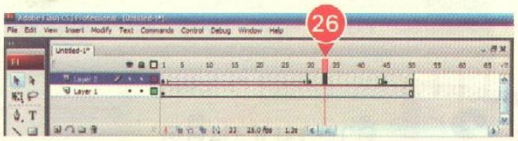
24 ใน Layer 2 คลิกขวาบน Frame ที่ 45 เลือก Insert Keyframe



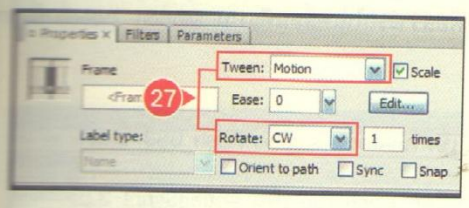
25 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นคลิกลากเมาส์เพื่อนำลูกบาสเก็ตบอลมาวางไว้ในตำแหน่งดังภาพ



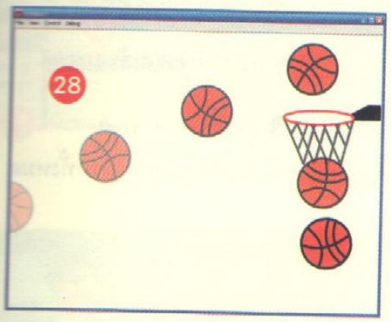
26 ใน Layer 2 คลิกเมาส์บนช่วง Frame ใดก็ได้ระหว่าง Frame ที่ 30 ถึง 35



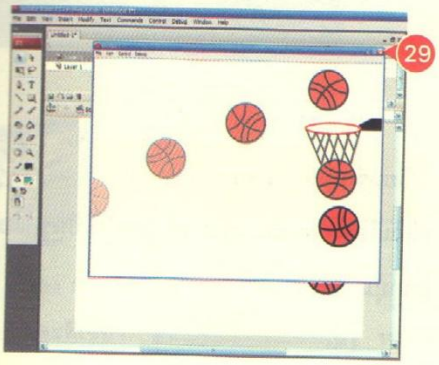
จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Tween ให้เลือกเป็น Motion และ ในช่อง Rotate ให้เลือกเป็น CW



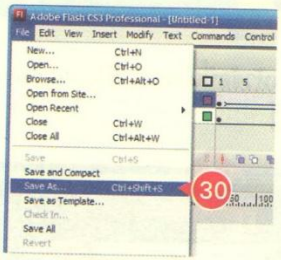
กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน จะปรากฏหน้าต่างที่แสดงการเคลื่อนไหวของลูกบาสเก็ตบอล ดังภาพ



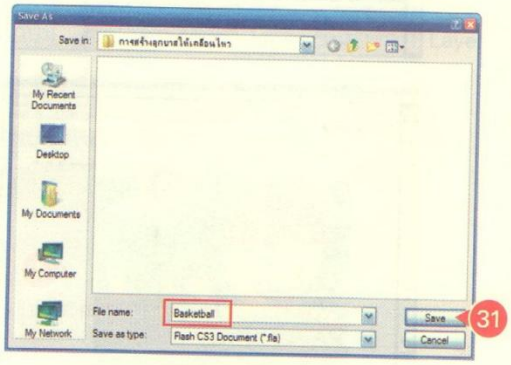
เมื่อทดสอบผลงานเสร็จเรียบร้อยแล้วคลิกปุ่ม Close เพื่อปิดหน้าต่าง

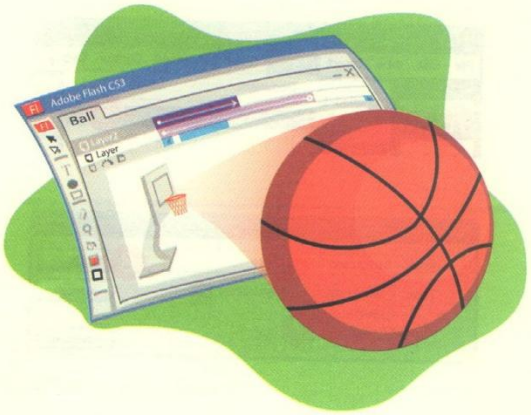


30 คลิกเมนู File > Save As เพื่อบันทึกผลงาน



31 ตั้งชื่อไฟล์และคลิกที่ปุ่ม Save



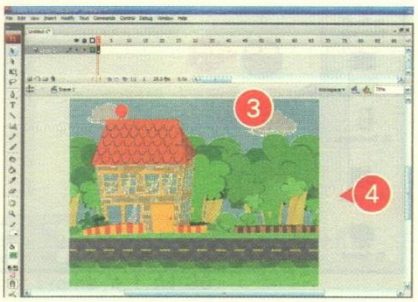


3 การสร้างรถให้เคลื่อนที่

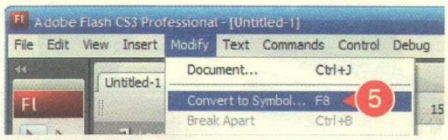
ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้างรถให้เคลื่อนที่แบบ Motion Tween ซึ่งสามารถทำได้ ดังนี้



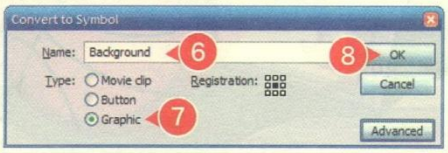
1. เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา
2. เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0



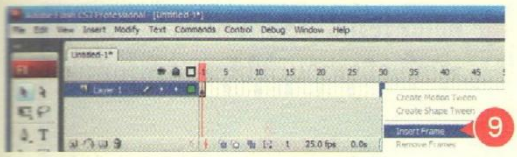
3. วาดรูปฉาก พร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ
4. คลิกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นคลิกลากเมาส์ให้คลุมภาพ ฉากทั้งหมด



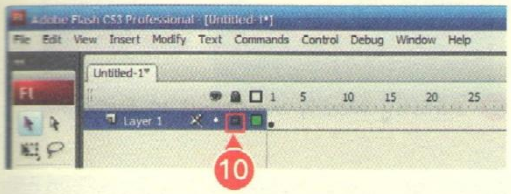
5. คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



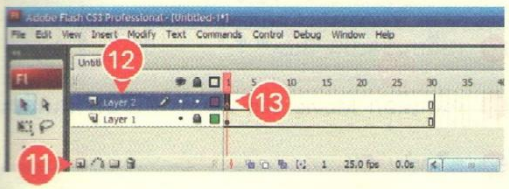
6. เปลี่ยนชื่อเป็น Background
7. คลิกเลือก Graphic เพื่อแสดงภาพให้เป็นรูปแบบ Graphic
8. คลิกปุ่ม OK



9 คลิกขวาบน Frame ที่ 30 เลือก Insert Frame



10 คลิกปุ่ม  Lock Layer เพื่อไม่ให้ฉากสามารถเคลื่อนที่ได้



11 คลิกปุ่ม  เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

12 คลิกเลือกที่ Layer 2

13 คลิกบน Frame ที่ 1 ของ Layer 2

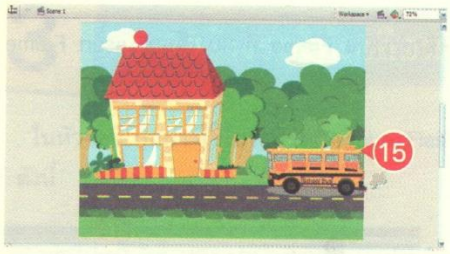


14 วาดรูปรถ พร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ

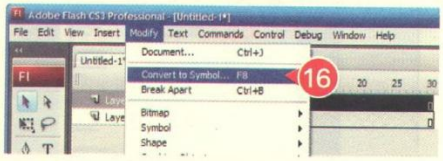
คำถามนี้มีคำตอบ

ช่อง Frame บน Timeline สีม่วง  หมายถึง การใช้คำสั่ง Motion Tween

และสีเขียว  หมายถึง การใช้คำสั่ง Shape Tween



15 คลิกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นคลิกลากเมาส์ให้คลุมภาพรถทั้งหมด



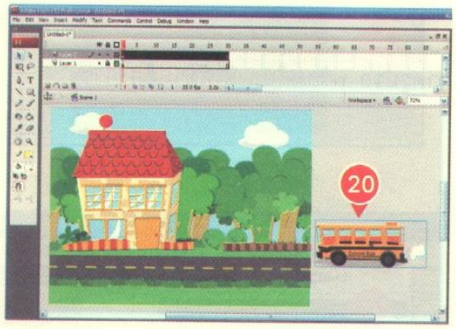
16 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



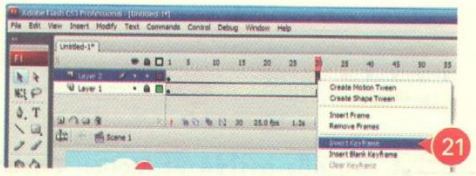
17 เปลี่ยนชื่อเป็น Bus

18 คลิกเลือก Movie clip เพื่อทำให้เป็นภาพเคลื่อนไหว

19 คลิกปุ่ม OK



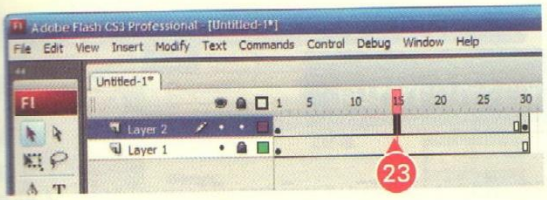
20 คลิกลากภาพรถมาวางไว้บริเวณพื้นที่สีเทาข้างๆ Stage ดังภาพ



21 คลิกขวาบน Frame ที่ 30 ของ Layer 2 เลือก Insert Keyframe



22 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้น คลิกลากเมาส์เพื่อนำรถมาวางไว้ในตำแหน่ง ดังภาพ



23 ใน Layer 2 คลิกเมาส์บนช่วงเฟรมใดก็ได้ระหว่างเฟรมที่ 1 ถึง 30



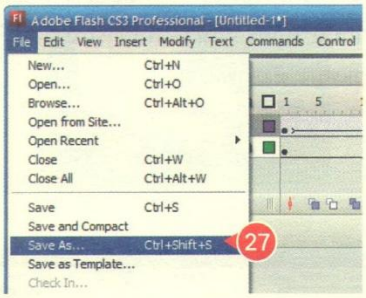
24 จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Tween ให้เลือกเป็น Motion



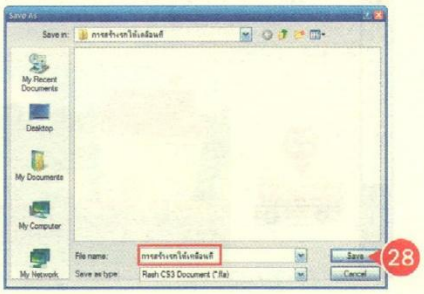
25 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน จะปรากฏหน้าต่างที่แสดงการเคลื่อนที่ของรถ ดังภาพ

26 เมื่อทดสอบผลงานเสร็จเรียบร้อยแล้วคลิกปุ่ม Close เพื่อปิดหน้าต่าง

27 คลิกเมนู File > Save As เพื่อบันทึกผลงาน



28 ตั้งชื่อไฟล์และคลิกที่ปุ่ม Save



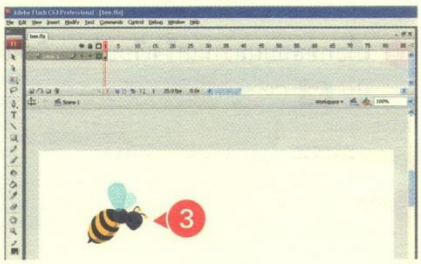
4 การสร้างผึ้งให้บินตามทิศทางที่กำหนด

ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้างผึ้งให้บินตามทิศทางที่กำหนดโดยใช้ Motion Guide ซึ่งสามารถทำได้ ดังนี้

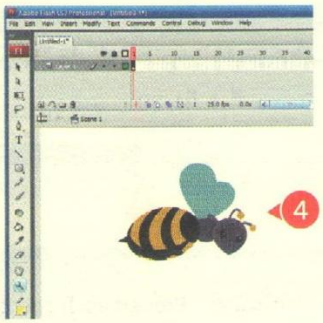


1 เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา

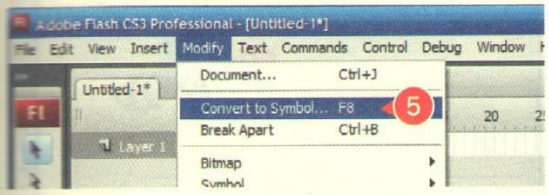
2 เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0



3 วาดรูปผึ้ง พร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ



4 คลิกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นคลิกลากเมาส์ให้คลุมภาพผึ้ง



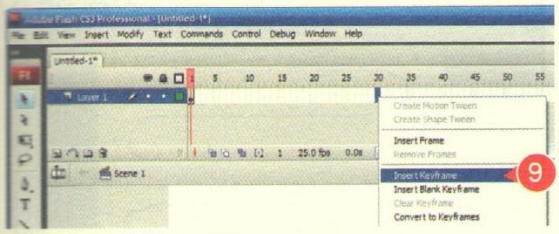
5 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



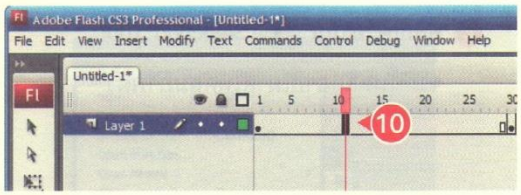
6 เปลี่ยนชื่อเป็น Bee

7 คลิกเลือก Movie clip เพื่อให้เป็นภาพเคลื่อนไหว

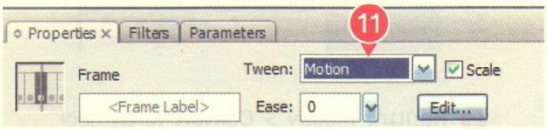
8 คลิกปุ่ม OK



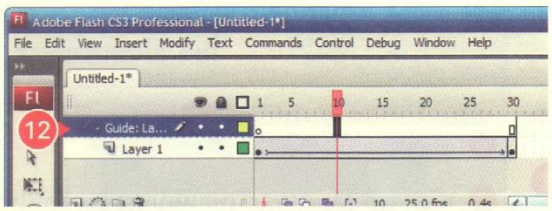
9 คลิกขวาบน Frame ที่ 30 เลือก Insert Keyframe



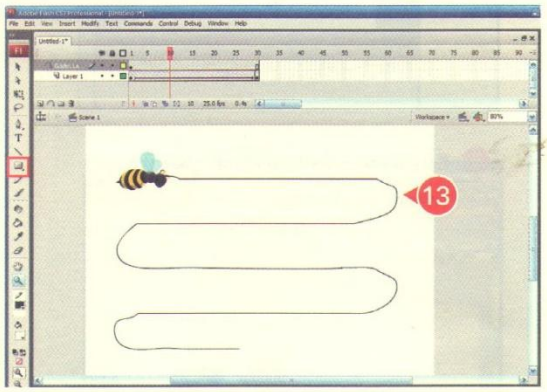
10 คลิกเมาส์บนช่วง Frame ใดก็ได้ระหว่าง Frame ที่ 1 ถึง 30



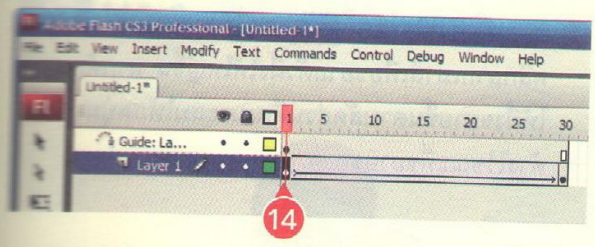
11 จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Tween ให้เลือกเป็น Motion



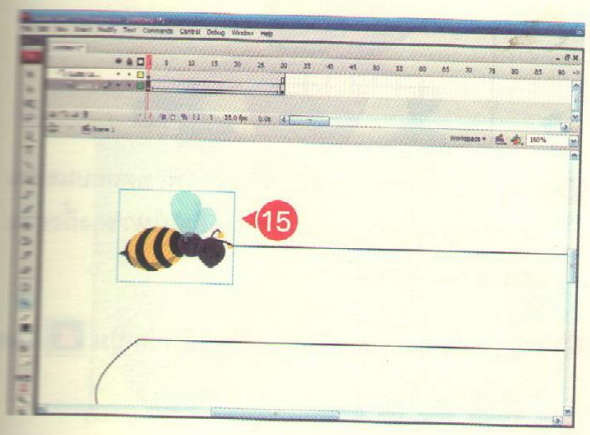
12 คลิกที่ปุ่ม  Add Motion Guide จะปรากฏ Guide Layer ขึ้นมา



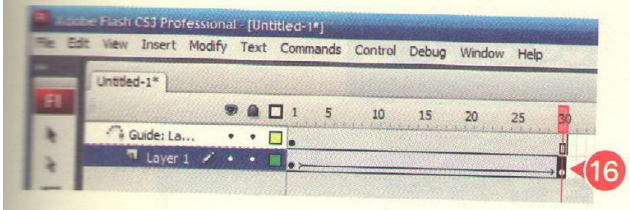
13 คลิกเลือกเครื่องมือ  Pencil Tool จากนั้นวาดเส้นที่ต้องการให้ผึ้งบินได้ตามต้องการ



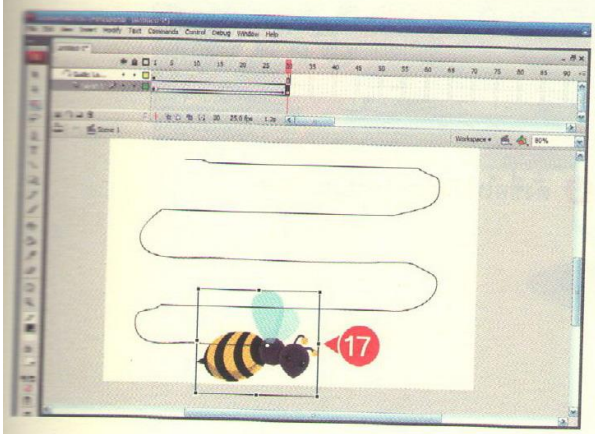
14 คลิกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้น คลิกบน Frame ที่ 1 ของ Layer 1



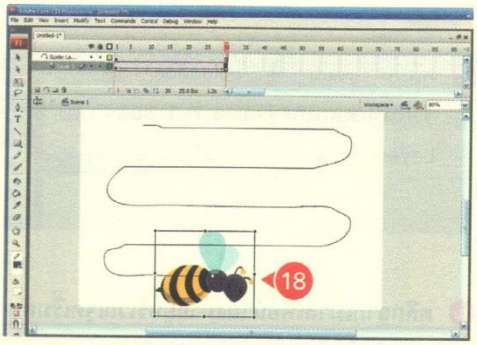
15 คลิกลากเมาส์เพื่อนำผึ้งมาอยู่บริเวณจุดเริ่มต้นของเส้น



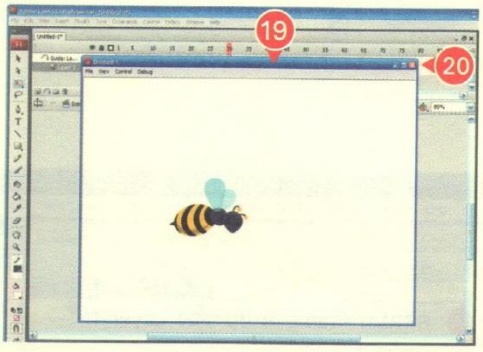
16 คลิกบน Frame ที่ 30 ของ Layer 1



17 คลิกลากเมาส์เพื่อนำผึ้งมาอยู่บริเวณจุดปลายเส้น

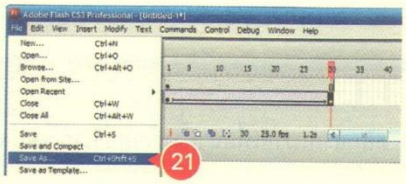


18 คลิกเลือกเครื่องมือ Free Transform จากนั้นคลิกลากเมาส์เพื่อขยายตัวผึ้งให้ใหญ่ขึ้น หากต้องการให้ผึ้งขยายขึ้นตามสัดส่วนที่เหมาะสมให้กดปุ่ม Shift ค้างไว้ขณะที่ขยายขนาด

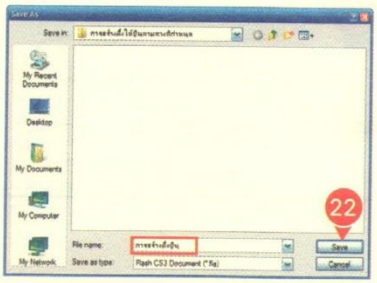


19 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน จะปรากฏหน้าต่างที่แสดงการเคลื่อนไหวของผึ้งตามเส้น Guide ที่วาดไว้

20 เมื่อทดสอบผลงานเสร็จเรียบร้อยแล้วคลิกปุ่ม Close เพื่อปิดหน้าต่าง



21 คลิกเมนู File > Save As เพื่อบันทึกผลงาน



22 ตั้งชื่อไฟล์และคลิกที่ปุ่ม Save

กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 4

ให้นักเรียนสร้างภาพเคลื่อนไหวตามจินตนาการ โดยใช้ Motion Guide 1 ชิ้นงาน



หน่วยที่ 5

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน(3)



หน่วยที่ 5

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน(3)



1 การสร้างภาพหมุน

2 การสร้างภาพเคลื่อนไหวจากแผ่นดีวีดีไปเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์

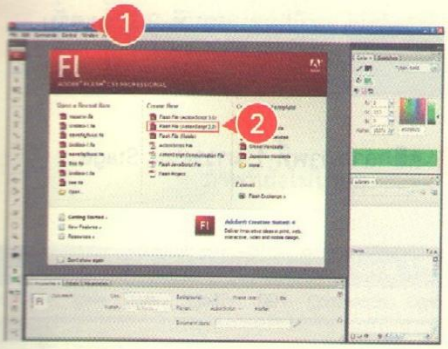
จุดประสงค์การเรียนรู้

1.สามารถสร้างภาพหมุนโดยใช้คำสั่ง Motion Tween จากโปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
2.สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้คำสั่ง Shape Tween จากโปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้

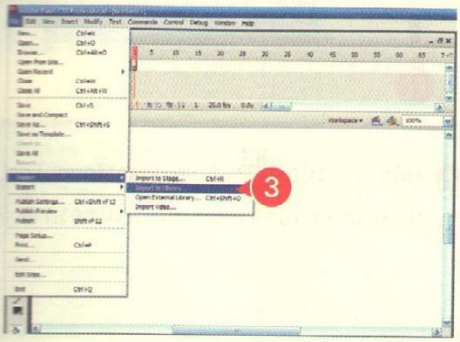
บันทึก

1 การสร้างภาพหมุน

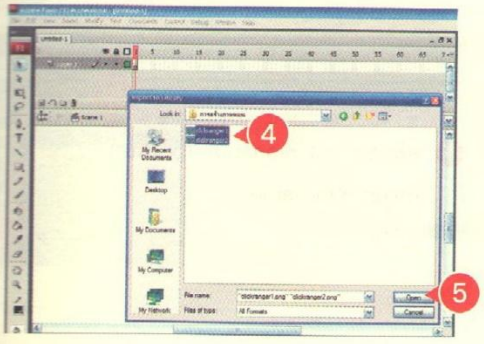
ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้างภาพให้หมุน โดยการ Import ไฟล์รูปภาพจากเครื่องเข้ามาใช้ในโปรแกรม ซึ่งสามารถทำได้ ดังนี้



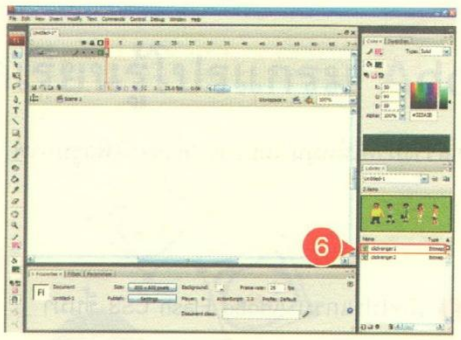
1. เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา
2. เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0



3. คลิกเมนู File > Import > Import to Library

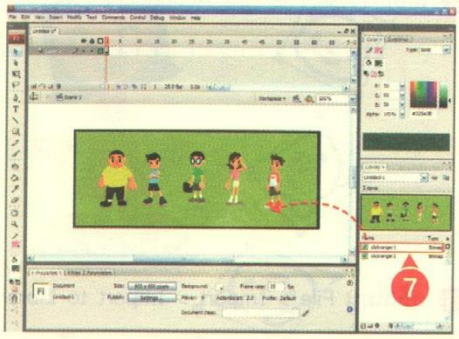


4. เลือกรูปภาพที่ต้องการนำมาสร้างเป็นภาพหมุน
5. คลิกปุ่ม Open

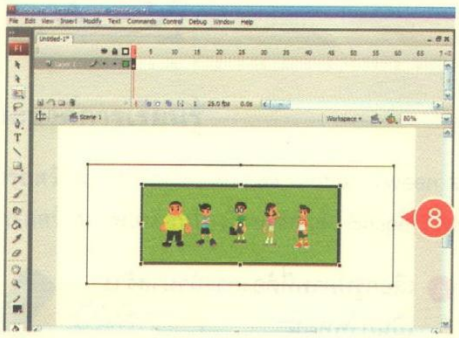


6 ภาพที่เลือกจะปรากฏอยู่ใน Panel Library ซึ่งในตัวอย่างนี้จะใช้รูปภาพ 2 รูป

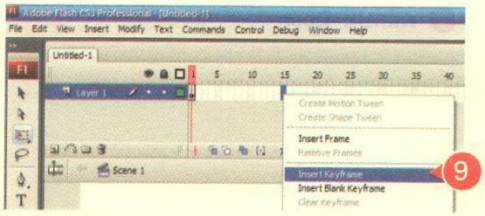
น้องๆ ครับ หากต้องการ Import รูปภาพมาใช้เพิ่มเติมสามารถทำได้ เหมือนขั้นตอนที่ 3-5 นะครับ



7 คลิกลากภาพที่ 1 มาวางบน Stage

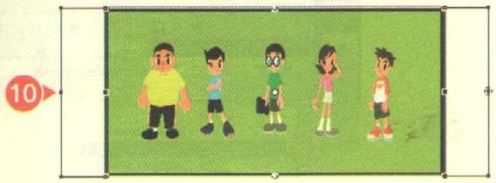


8 คลิกเครื่องมือ Free Transform Tool จากนั้นย่อหรือขยายขนาดได้ตามต้องการ



9 คลิกขวาบน Frame ที่ 15 เลือก Insert Keyframe

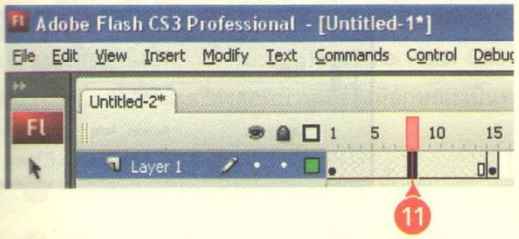
10 คลิกเครื่องมือ  Free Transform Tool จากนั้นย่อรูปภาพให้เล็กลงโดยการคลิกลากเมาส์จากด้านซ้ายไปด้านขวา ตามทิศทางของลูกศร ดังภาพ



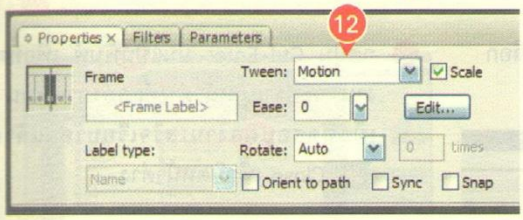
ภาพที่ยังไม่ได้ย่อ



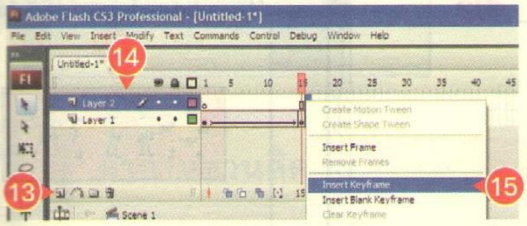
ภาพที่ย่อแล้ว



11 เมื่อย่อภาพเรียบร้อยแล้ว คลิกเมาส์บนช่วง Frame ใดก็ได้ระหว่าง Frame ที่ 1 ถึง 15



12 จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Tween ให้เลือกเป็น Motion

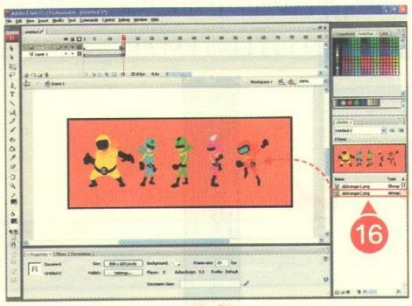


13 คลิกปุ่ม  เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

14 คลิกเลือกที่ Layer 2

15 คลิกขวาบน Frame ที่ 16 ของ Layer ที่ 2 จากนั้นเลือก Insert Keyframe

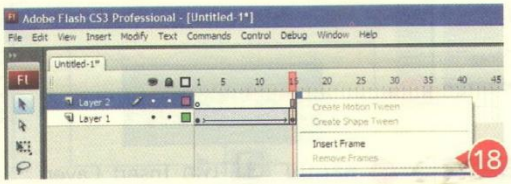
16 คลิกลากภาพที่ 2 มาวางบน Stage



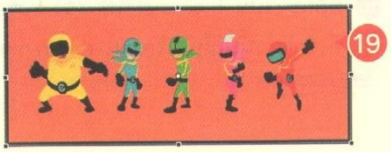
17 คลิกเครื่องมือ  Free Transform Tool จากนั้นย่อรูปให้มีลักษณะ ดังภาพ



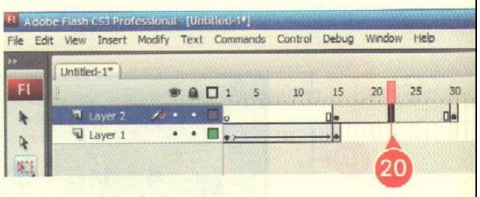
18 คลิกขวาบน Frame ที่ 30 ของ Layer ที่ 2 เลือก Insert Keyframe



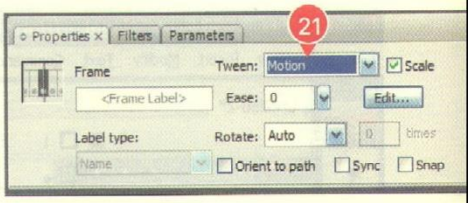
19 คลิกเครื่องมือ  Free Transform Tool จากนั้นขยายรูปให้มีลักษณะ ดังภาพ



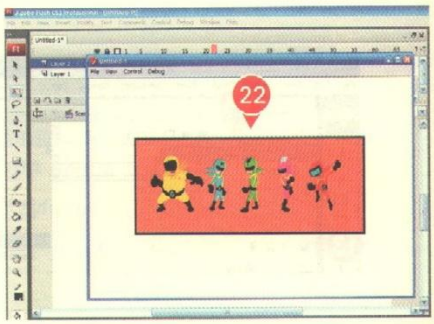
20 เมื่อขยายภาพเรียบร้อยแล้ว คลิกเมาส์บนช่วง Fr ใดก็ได้ระหว่าง Frame ที่ 15 ถึง 30



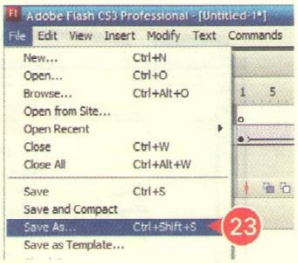
21 จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Tween ให้เลือกเป็น Motion



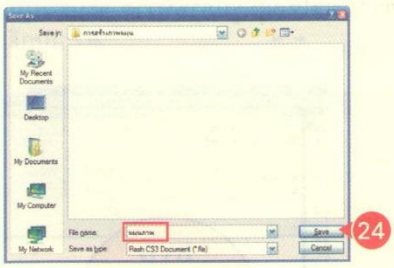
22 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน จะปรากฏหน้าต่างที่แสดงภาพหมุน ดังภาพ เมื่อทดสอบผลงานเสร็จเรียบร้อยแล้วคลิกปุ่ม  Close เพื่อปิดหน้าต่าง



23 คลิกเมนู File > Save As เพื่อบันทึกผลงาน



24 ตั้งชื่อไฟล์และคลิกที่ปุ่ม Save

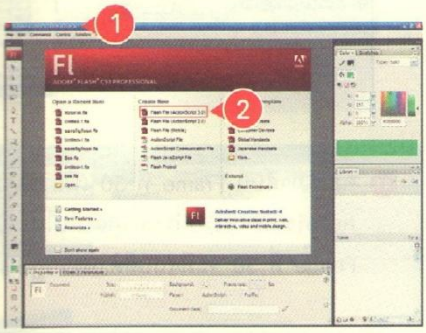


2 การสร้างภาพเคลื่อนไหวจากแผ่นดีวีดีไปเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์

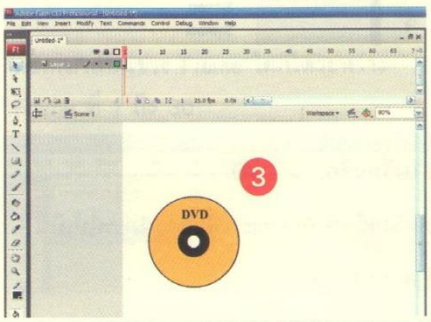
ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวจากแผ่นดีวีดี ซึ่งเป็นลักษณะทรงกลมเปลี่ยนไปเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ซึ่งมีลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยม โดยการใช้คำสั่ง Shape Tween สามารถทำได้ ดังนี้

1 เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา

2 เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0



3 วาดรูปแผ่นดีวีดี พร้อมกับลงสีและตกแต่งได้ตามต้องการ

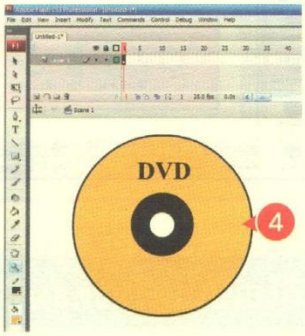


คำถามชวนคิด

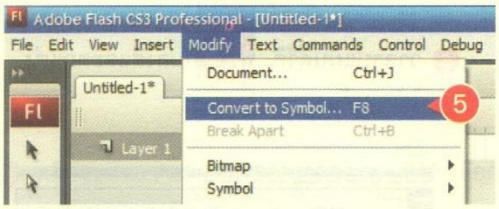
หากช่อง Frame บน Timeline มีลักษณะเป็นเส้นประ  หมายถึงอะไร



4 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้



5 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



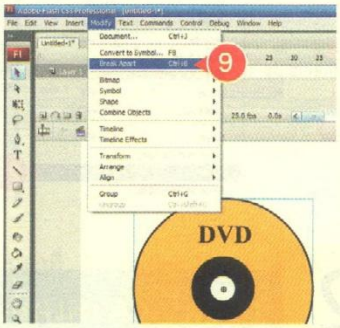
6 เปลี่ยนชื่อเป็น DVD

7 คลิกเลือก Graphic เพื่อทำรูปภาพให้เป็น Graphic

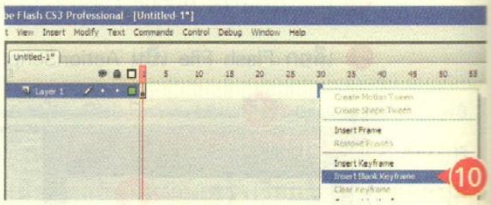
8 คลิกปุ่ม OK



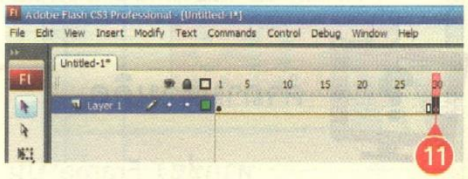
9 คลิกที่รูปภาพแผ่นดีวีดี จากนั้นคลิกเมนู Modify > Break Apart



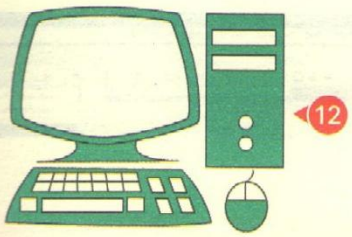
10 คลิกขวาบน Frame ที่ 30 เลือก Insert Blank Keyframe เพื่อทำให้ Frame ที่ 30 เป็น Frame เปล่าที่ไม่มีรูปภาพ



11 คลิกเมาส์บน Frame ที่ 30 เพื่อวาดรูปภาพเครื่องคอมพิวเตอร์ลงไป จะสังเกตเห็นได้ว่าเมื่อคลิกบน Frame ที่ 30 จะมีแถบสีดำปรากฏบน Frame



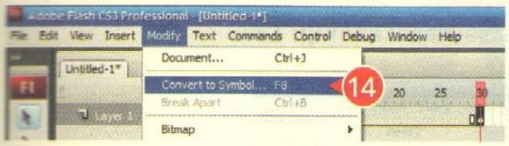
12 วาดรูปเครื่องคอมพิวเตอร์ลงใน Frame ที่ 30 พร้อมกับลงสีและตกแต่งได้ตามต้องการ



13 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้



14 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



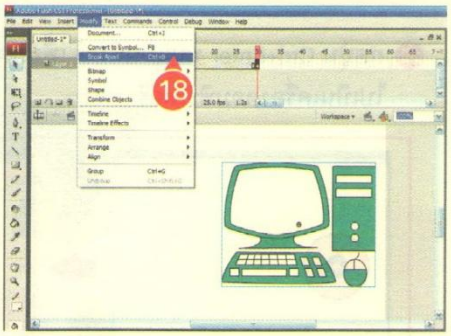
15 เปลี่ยนชื่อเป็น Computer

16 คลิกเลือก Graphic เพื่อทำรูปภาพให้เป็น Graphic

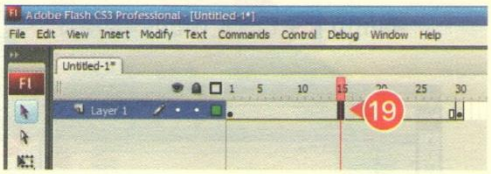
17 คลิกปุ่ม OK



18 คลิกที่รูปภาพคอมพิวเตอร์ จากนั้นคลิกเมนู Modify > Break Apart



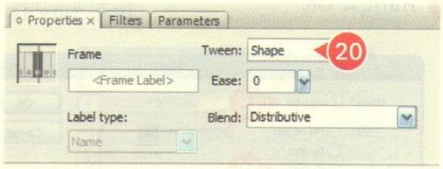
19 คลิกเมาส์บนช่วง Frame ใดก็ได้ระหว่าง Frame ที่ 1 ถึง 30



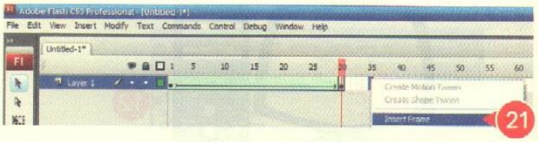
คำถามนี้มีคำตอบ

หากช่อง Frame บน Timeline มีลักษณะเป็นเส้นประ หมายถึงแสดงการเคลื่อนไหวที่ยังกำหนดไม่สมบูรณ์ จะต้องกำหนดรายละเอียดบางอย่างเพิ่มเติมจึงจะสามารถเคลื่อนไหวได้

20 จากนั้นในส่วน Properties Inspector ช่อง Tween ให้เลือกเป็น Shape

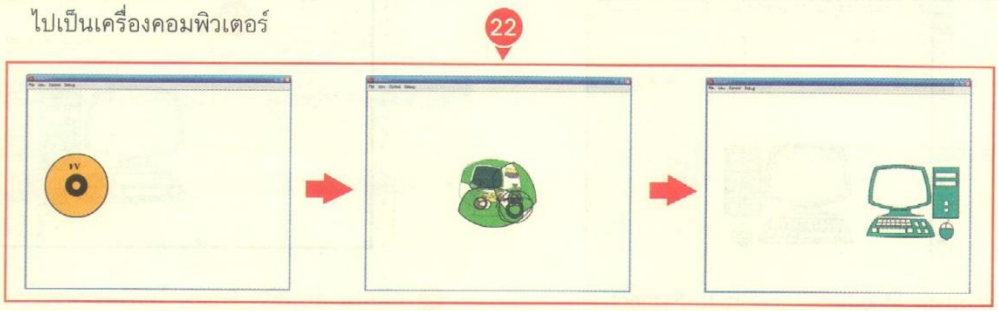


21 คลิกขวาบน Frame ที่ 35 เลือก Insert Frame เพื่อให้ภาพเครื่องคอมพิวเตอร์ปรากฏให้เห็นนานขึ้น

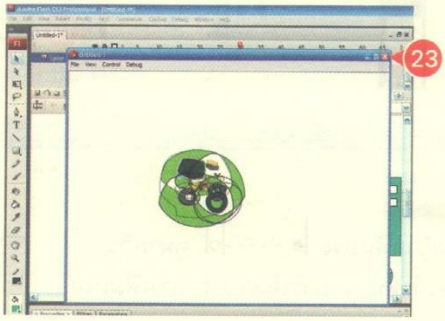


น้องๆ ครับ เมื่อใดก็ตามที่ใช้คำสั่ง Shape Tween น้องๆ ควรเลือกคำสั่ง Modify > Break Apart ให้กับวัตถุ เพื่อเป็นการแยกวัตถุให้เป็นรูปทรงพื้นฐาน หากไม่ทำการ Break Apart อาจทำให้การเคลื่อนไหวไม่สมบูรณ์นะครับ

22 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน จะปรากฏหน้าต่างที่แสดงการเคลื่อนไหวจากแผ่นดีวีดีไปเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์

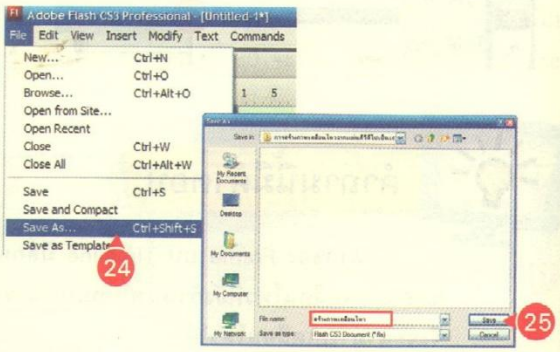


23 เมื่อทดสอบผลงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว คลิกปุ่ม Close เพื่อปิดหน้าต่าง



24 คลิกเมนู File > Save As เพื่อบันทึกผลงาน

25 ตั้งชื่อไฟล์และคลิกที่ปุ่ม Save



กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 5

ให้นักเรียนสร้างภาพเคลื่อนไหวตามจินตนาการ โดยใช้คำสั่ง Shape Tween 1 ชิ้นงาน



หน่วยที่ 6

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน(4)

หน่วยที่ 6

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน(4)



1 การสร้างตัวการ์ตูนให้เคลื่อนไหว

2 การสร้างแผนที่

3 การสร้าง Banner โดยใช้คำสั่ง Mask

4 การสร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียง

5 การสร้างวิทยุให้มีเสียง

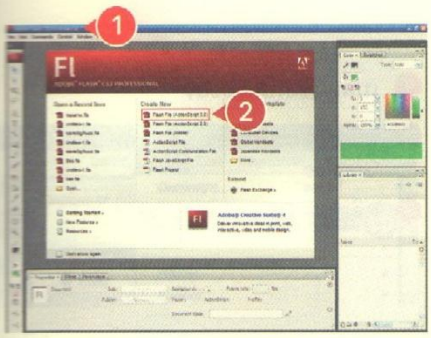
จุดประสงค์การเรียนรู้

1.สามารถสร้างตัวการ์ตูนให้เคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
2.สามารถสร้างแผนที่ให้เคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
3.สามารถสร้าง Banner โดยใช้คำสั่ง Mask ในโปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
4.สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียงโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้
5.สามารถสร้างวิทยุให้มีเสียงโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้

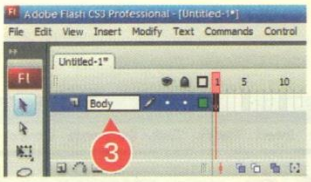
บันทึก

1 การสร้างตัวการ์ตูนให้เคลื่อนไหว

ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้างตัวการ์ตูนให้เคลื่อนไหว สามารถทำได้ ดังนี้



1. เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา
2. เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0
3. ดับเบิลคลิกที่ Layer 1 จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น Body

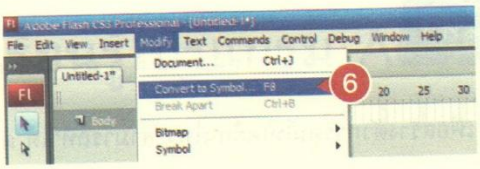




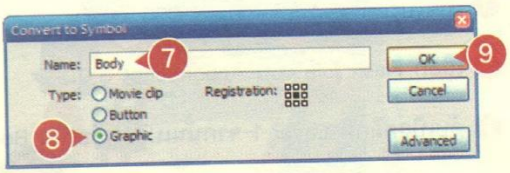
4. วาดรูปลำตัวส่วนบน แขนซ้าย ลำตัวส่วนล่าง และขา พร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ ดังภาพ



5. คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้



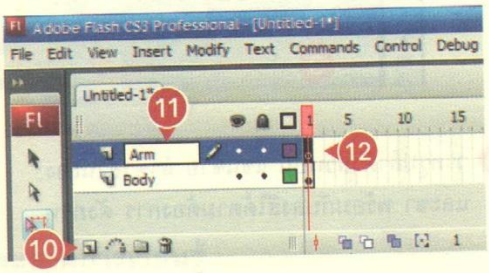
6 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



7 เปลี่ยนชื่อเป็น Body

8 คลิกเลือก Graphic เพื่อแสดงภาพให้เป็นรูปแบบ Graphic

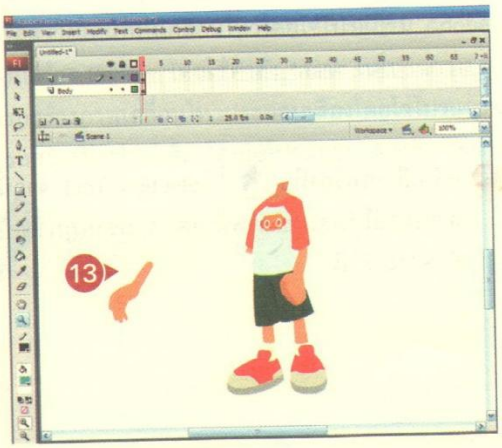
9 คลิกปุ่ม OK



10 คลิกปุ่ม  เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

11 ดับเบิลคลิกที่ layer 2 เปลี่ยนชื่อเป็น Arm

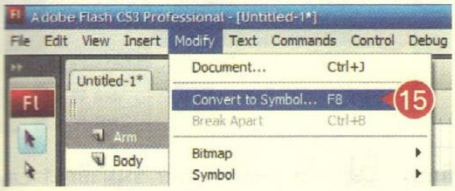
12 คลิกเมาส์บน Frame ที่ 1 ของ Layer Arm



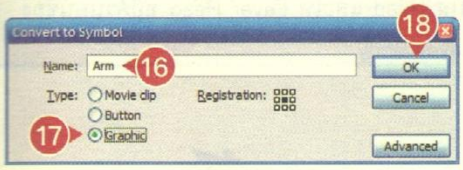
13 วาดรูปแขนขวาของตัวการ์ตูนพร้อมกับลงสีตามต้องการ



14 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาดจะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้



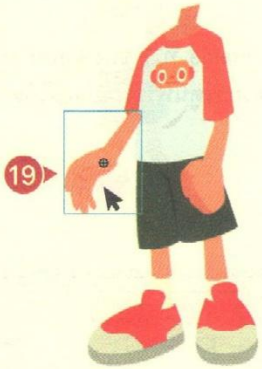
15 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



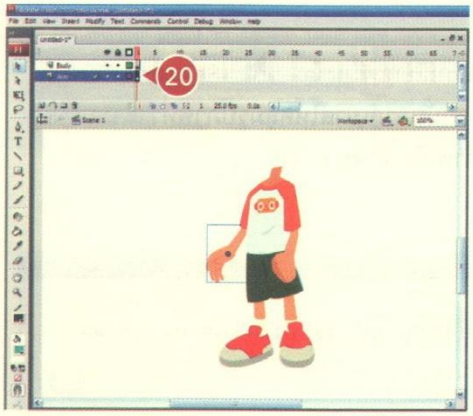
16 เปลี่ยนชื่อเป็น Arm

17 คลิกเลือก Graphic เพื่อแสดงภาพให้เป็นรูปแบบ Graphic

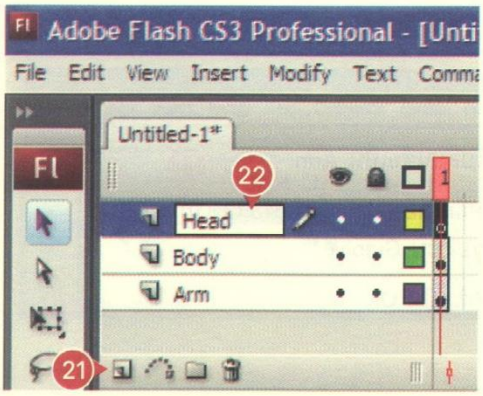
18 คลิกปุ่ม OK



19 คลิกลากเมาส์เพื่อนำแขนมาประกอบเข้ากับลำตัว ดังภาพ

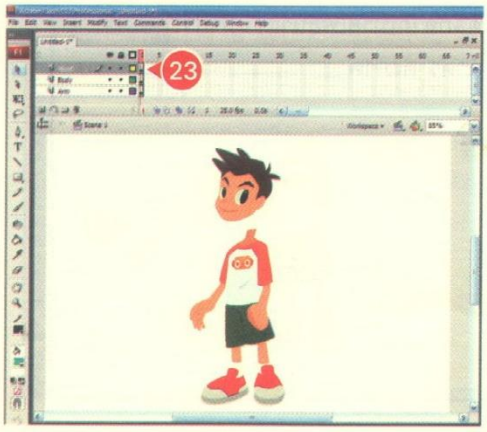


20 จากขั้นตอนที่ 19 จะสังเกตเห็นได้ว่าแขนจะอยู่ทับบนลำตัว ซึ่งวิธีการทำให้แขนมาอยู่หลังลำตัวทำได้โดยคลิกลากเมาส์นำ Layer Arm มาอยู่ด้านล่างของ Layer Body จะปรากฏลักษณะ ดังภาพ



21 คลิกปุ่ม  เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

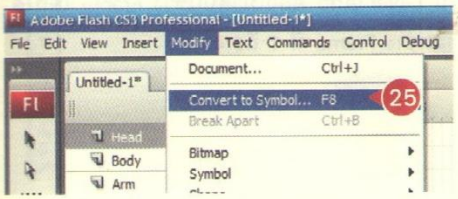
22 ดับเบิลคลิก Layer ที่สร้างขึ้นมาใหม่จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น Head และให้ Layer Head อยู่ด้านบนของ Layer Body



23 คลิกเมาส์บน Frame ที่ 1 ของ Layer Head จากนั้นวาดรูปหัวให้ตัวการ์ตูนพร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ



24 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้



25 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



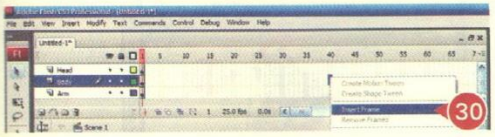
26 เปลี่ยนชื่อเป็น Head

27 คลิกเลือก Graphic เพื่อแสดงภาพให้เป็นรูปแบบ Graphic

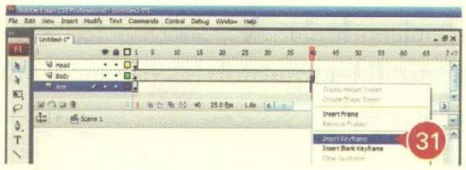
28 คลิกปุ่ม OK



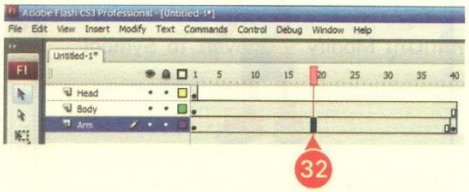
29 คลิกลากเมาส์เพื่อนำส่วนหัวมาประกอบกับลำตัว



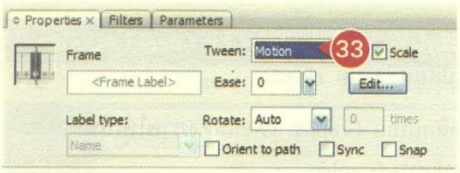
30 ขั้นตอนต่อไป เป็นการทำให้แต่ละส่วนของตัวการ์ตูนเคลื่อนไหว โดยเริ่มต้นให้คลิก Frame ที่ 40 ของ Layer Body จากนั้นคลิกขวาเลือก Insert Frame



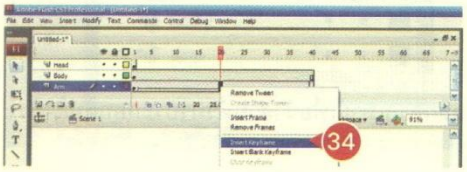
31 คลิก Frame ที่ 40 ของ Layer Arm จากนั้นคลิกขวาเลือก Insert Keyframe



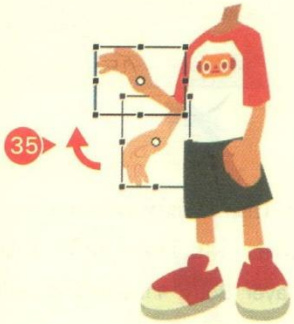
32 ใน Layer Arm คลิกเมาส์บนช่วง Frame ใดก็ได้ระหว่าง Frame ที่ 1 ถึง 40



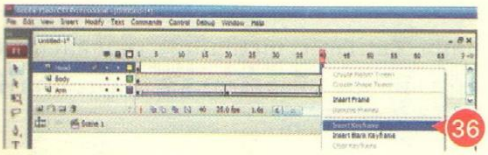
33 จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Tween ให้เลือกเป็น Motion



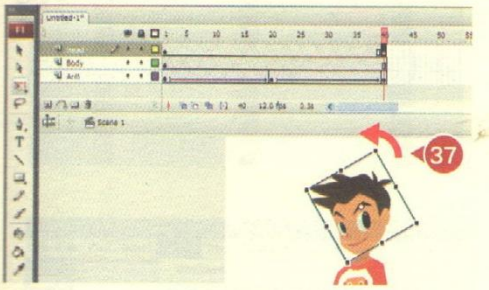
34 คลิกขวาบน Frame ที่ 20 ของ Layer Arm เลือก Insert Keyframe



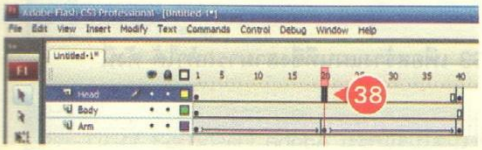
35 คลิกเครื่องมือ  Free Transform Tool จากนั้นหมุนแขนและย้ายแขนให้อยู่ในตำแหน่ง ดังภาพ



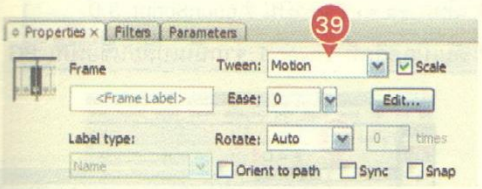
36 คลิกขวาบน Frame ที่ 40 ของ Layer Head เลือก Insert Keyframe



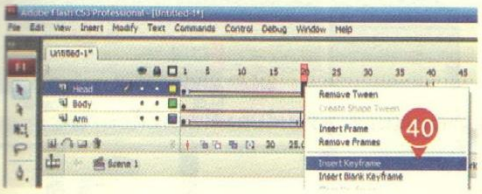
37 คลิกที่ Layer Head จากนั้น คลิกเครื่องมือ Free Transform Tool แล้วหมุนหัวการ์ตูนให้อยู่ในตำแหน่ง ดังภาพ



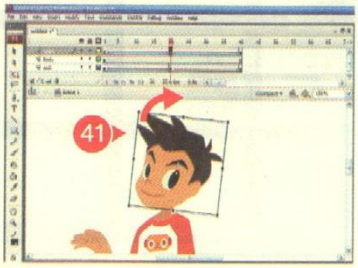
38 ใน Layer Head คลิกเมาส์บนช่วง Frame ใดก็ได้ระหว่าง Frame ที่ 1 ถึง 40



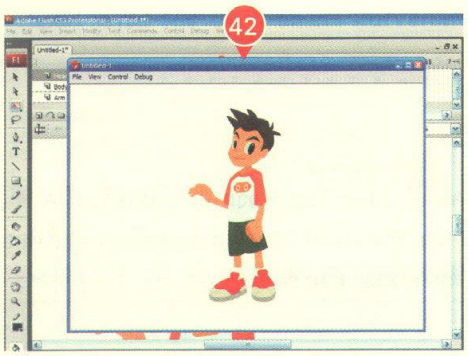
39 จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Tween ให้เลือกเป็น Motion



40 คลิกขวาบน Frame ที่ 20 ของ Layer Head เลือก Insert Keyframe



41 คลิกเครื่องมือ Free Transform Tool แล้วหมุนหัวการ์ตูนให้อยู่ในตำแหน่ง ดังภาพ



42 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน จะปรากฏหน้าต่างที่แสดงการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน ดังภาพ หลังจากนั้นทำการ Save

2 การสร้างแผนที่

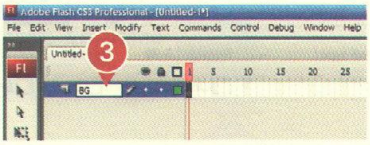
ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้างแผนที่ซึ่งสามารถทำได้ ดังนี้

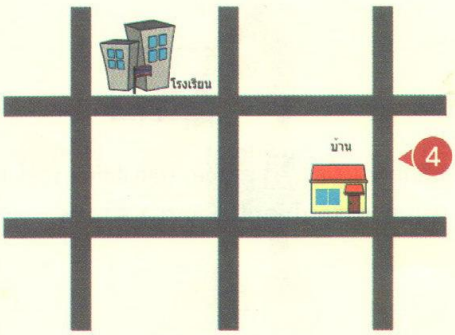


1 เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา

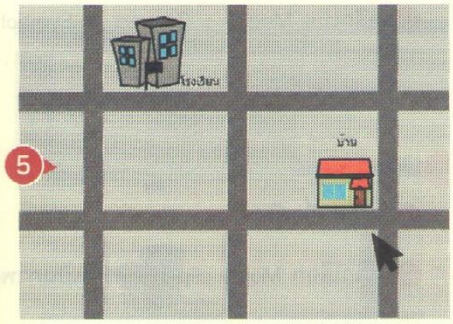
2 เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0

3 ดับเบิลคลิกที่ Layer 1 จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น BG

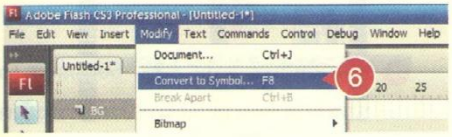




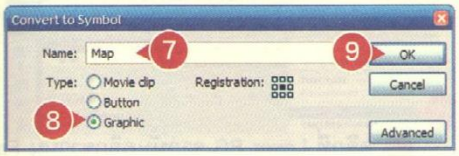
4 วาดรูปแผนที่ พร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ ดังภาพ



5 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้



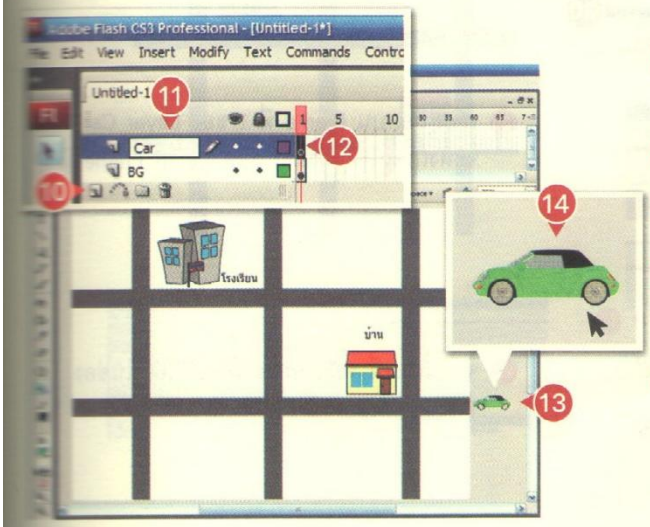
6 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



7 เปลี่ยนชื่อเป็น Map

8 คลิกเลือก Graphic เพื่อแสดงภาพให้เป็นรูปแบบ Graphic

9 คลิกปุ่ม OK



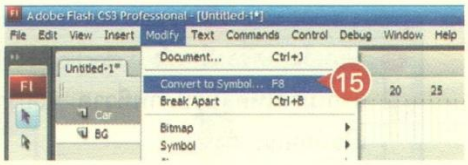
10 คลิกปุ่ม เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

11 ดับเบิลคลิกที่ layer 2 เปลี่ยนชื่อเป็น Car

12 คลิกเมาส์บน Frame ที่ 1 ของ Layer Car

13 วาดรูปรถ บริเวณพื้นที่สีเทาข้างๆ Stage พร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ ดังภาพ

14 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้



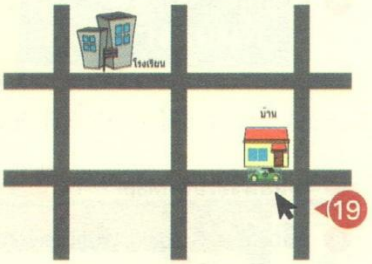
15 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



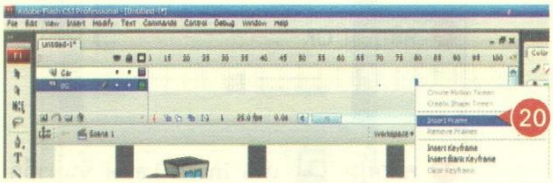
16 เปลี่ยนชื่อเป็น Car

17 คลิกเลือก Movie clip เพื่อทำให้เป็นภาพเคลื่อนไ

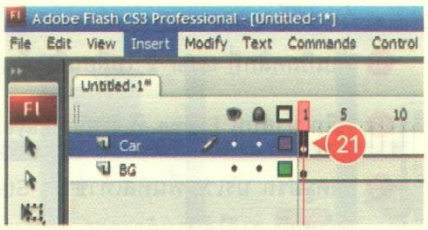
18 คลิกปุ่ม OK



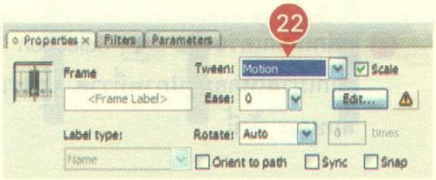
19 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นคลิกลากเมาส์เพื่อนำรูปรถมาวางยังตำแหน่งดังภาพ



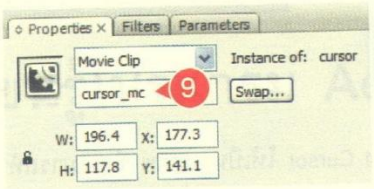
20 คลิกที่ Layer BG จากนั้นคลิกขวาบน Frame ที่ 80 เลือก Insert Frame



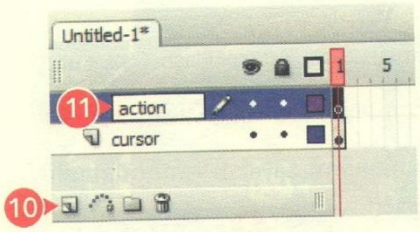
21 คลิกเลือกบน Frame ที่ 1 ของ Layer Car จะสังเกตเห็นได้ว่ามีแถบสีดำอยู่บน Frame นี้



22 จากนั้นมาที่ Properties Inspector ในช่อง Tween ให้เลือกเป็น Motion



9 จากนั้นมาที่ Properties Inspector เปลี่ยนชื่อ Instance Name เป็น cursor_mc

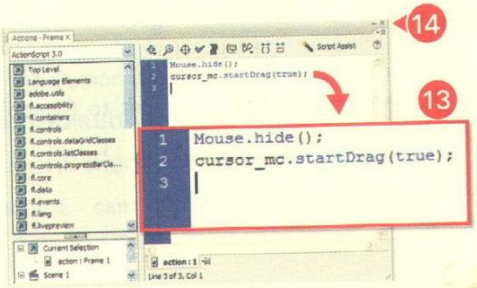


10 คลิกปุ่ม  เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

11 ดับเบิลคลิกที่ Layer 2 แล้วเปลี่ยนชื่อใหม่เป็น action

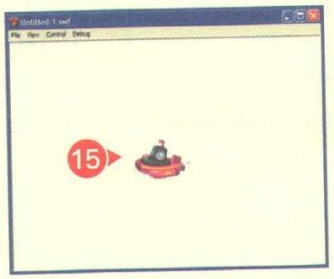


12 คลิกขวาบน Frame ที่ 1 ของ Layer action จากนั้นเลือกคำสั่ง Actions



13 จะปรากฏหน้าต่าง ActionScript ขึ้นมาให้พิมพ์คำสั่งลงไป ดังนี้

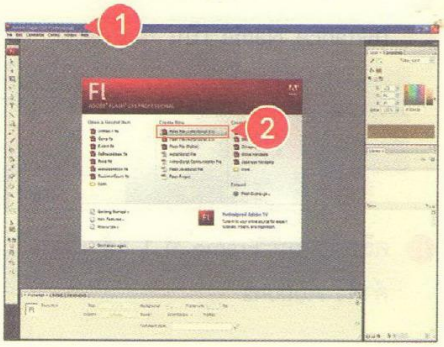
14 คลิกปุ่ม ×Close เพื่อปิดหน้าต่าง ActionScript



15 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน หลังจากนั้นทำการ Save

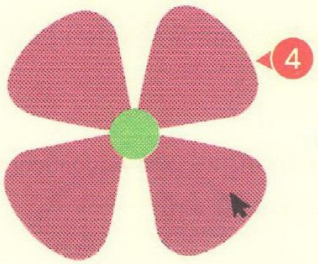
2 การทำพัดลมหมุน

ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อทำพัดลมให้หมุนโดยการใส่ ActionScript สามารถทำได้ ดังนี้

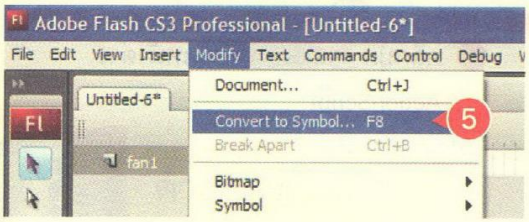


1. เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา
2. เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0
3. ดับเบิลคลิกที่ Layer 1 จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น fan1

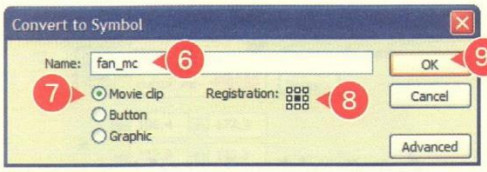




4. วาดรูปใบพัดลมพร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ จากนั้น คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool คลิกลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้



5. คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol

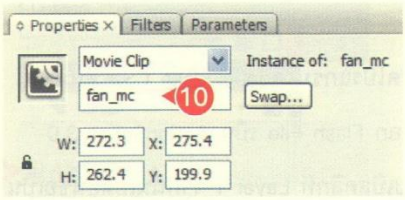


6 เปลี่ยนชื่อเป็น fan_mc

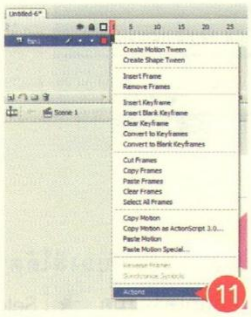
7 คลิกเลือก Movie clip เพื่อทำให้เป็นภาพเคลื่อนไหว

8 คลิกเลือก Registration ให้อยู่ในตำแหน่งดังภาพ

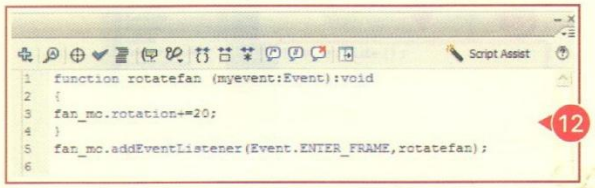
9 คลิกปุ่ม OK



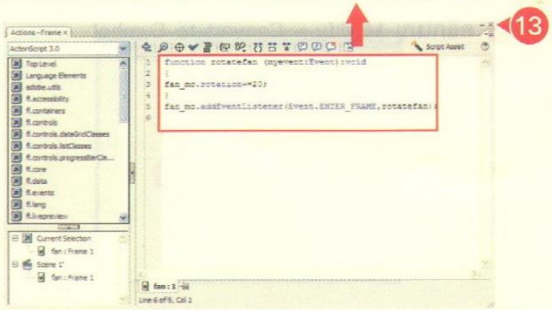
10 จากนั้นมาที่ Properties Inspector เปลี่ยนชื่อ Instance Name เป็น fan_mc



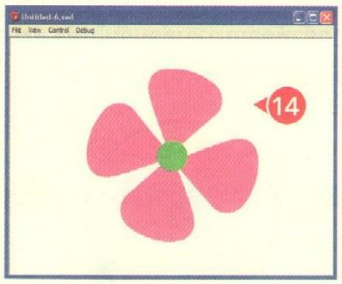
11 คลิกขวาบน Frame ที่ 1 แล้วเลือกคำสั่ง Actions



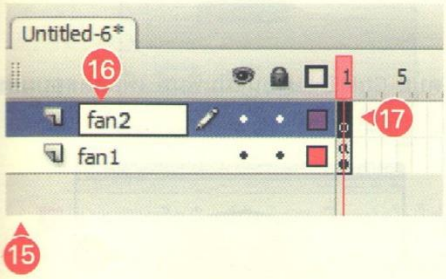
12 จะปรากฏหน้าต่าง ActionScript ขึ้นมา ให้พิมพ์คำสั่งลงไป ดังนี้



13 คลิกปุ่ม Close เพื่อปิดหน้าต่าง ActionScript



14 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน เมื่อทดสอบผลงานเสร็จเรียบร้อยแล้วคลิกปุ่ม Close เพื่อปิดหน้าต่าง

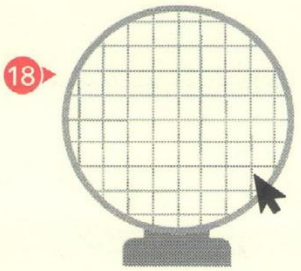


15 คลิกปุ่ม เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

16 ดับเบิลคลิก layer ที่สร้างขึ้นมาใหม่จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น fan2

17 คลิกบน Frame ที่ 1 ของ Layer fan2

Tip: หลังจากที่น้องๆ วาดรูปตัวพัดลมเสร็จแล้ว อย่าลืมคลิกที่บริเวณพื้นรูป (Fill) แล้วกดปุ่ม Delete เพื่อลบออกนะครับ หากไม่ลบออกจะทำให้เราไม่สามารถมองเห็นใบพัดของพัดลมได้ครับ



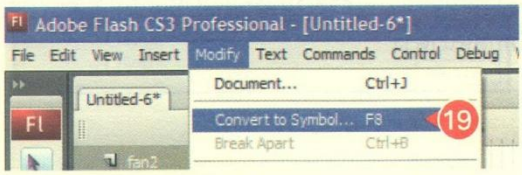
18 วาดรูปตัวพัดลม พร้อมกับลงสี ดังภาพ เมื่อวาดเสร็จแล้วคลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพตัวพัดลมที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้

คำถามชวนคิด

Frame ที่มีลักษณะ • หมายถึงอะไร



19 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



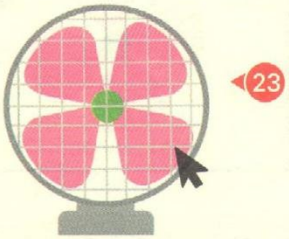
20 เปลี่ยนชื่อเป็น fan2

21 คลิกเลือก Graphic เพื่อแสดงภาพให้เป็นรูปแบบ Graphic

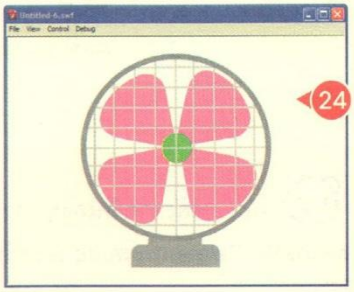
22 คลิกปุ่ม OK



23 คลิกลากตัวพัดลมมาวางซ้อนกับใบพัด จะปรากฏเป็นพัดลมขึ้น ดังภาพ

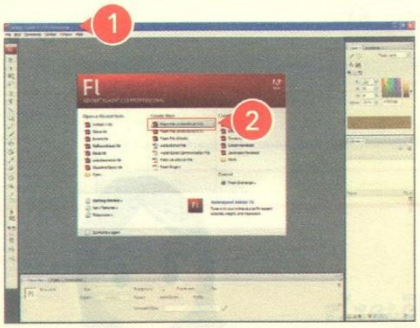


24 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน หลังจากนั้นทำการ Save



3 การใส่ Link

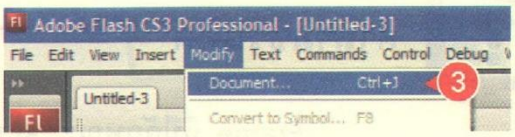
ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อใส่ Link ให้กับรูปภาพโดยสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ได้ สามารถทำได้ ดังนี้



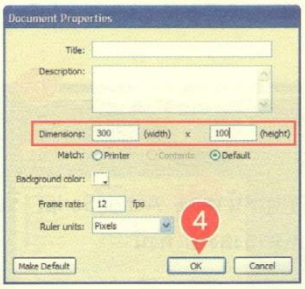
1 เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา

2 เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0

3 คลิกเมนู Modify เลือก Document... เพื่อตั้งค่าของเอกสาร



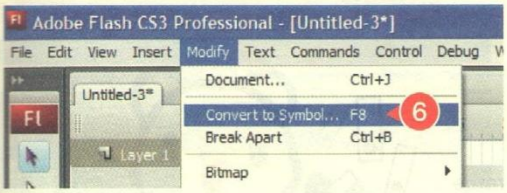
4 จะปรากฏหน้าต่าง Document Properties ขึ้นมา ให้ตั้งค่าเอกสารเป็น 300x100 จากนั้นคลิกปุ่ม OK



5 วาดรูปหรือพิมพ์ข้อความที่จะนำไปใส่ Link พร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ เมื่อวาดเสร็จแล้ว คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้



6 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



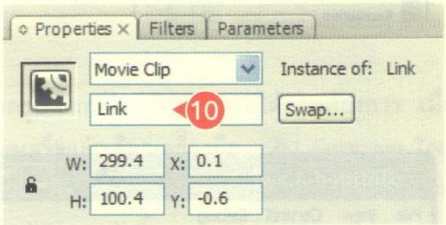
7 เปลี่ยนชื่อเป็น Link

8 คลิกเลือก Movie clip เพื่อทำให้เป็นภาพเคลื่อนไหว

9 คลิกปุ่ม OK

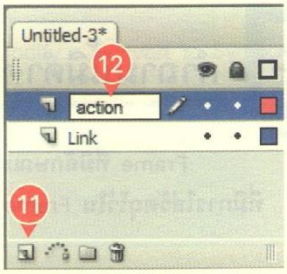


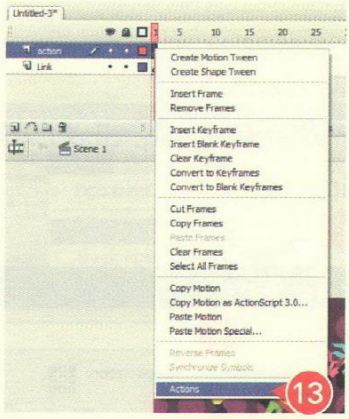
10 จากนั้นมาที่ Properties Inspector เปลี่ยนชื่อ Instance Name เป็น Link



11 คลิกปุ่ม เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

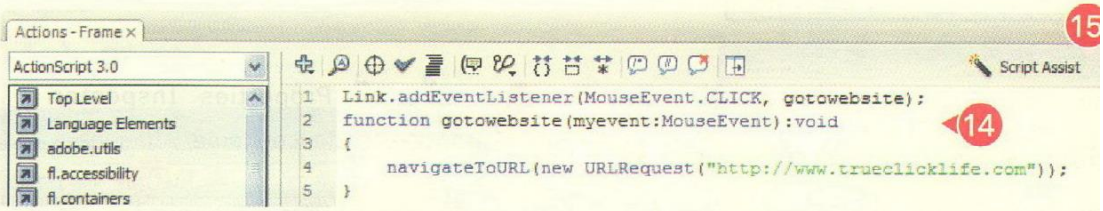
12 ดับเบิลคลิก Layer ที่สร้างขึ้นมาใหม่จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น action





13 คลิกขวาบน Frame ที่ 1 ของ Layer action จากนั้นเลือก Actions

14 จะปรากฏหน้าต่าง ActionScript ขึ้นม ให้พิมพ์คำสั่งลงไป ดังนี้



15 คลิกปุ่ม Close เพื่อปิดหน้าต่าง Action Script



16 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน หลังจากนั้นทำการ Save

น้องๆ ครับ เมื่อเราคลิกที่รูปภา โปรแกรมจะ Link ไปยังเว็บไซต์ที่เราใส่ไปในหน้าต่าง Action Script นะครับ

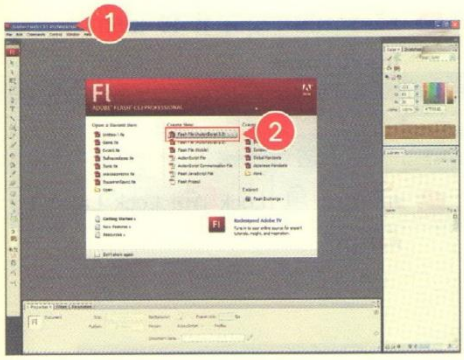
คำถามนี้มีคำตอบ

Frame ที่มีลักษณะ • หมายถึง Frame ที่มีการใส่วัตถุไว้ใน Frame ครับ

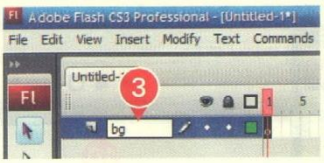


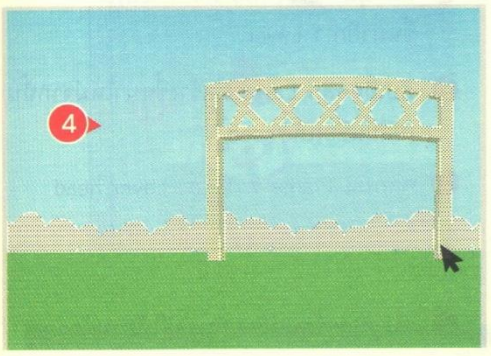
4 การสร้าง E-card อวยพรปีใหม่

ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้าง E-card สำหรับอวยพรในเทศกาลต่างๆ ในตัวอย่างนี้เป็น E-card สำหรับอวยพรปีใหม่ สามารถทำได้ ดังนี้

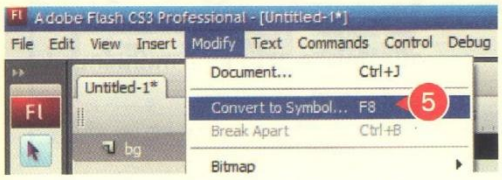


1. เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา
2. เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0
3. ดับเบิลคลิกที่ Layer 1 จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น bg

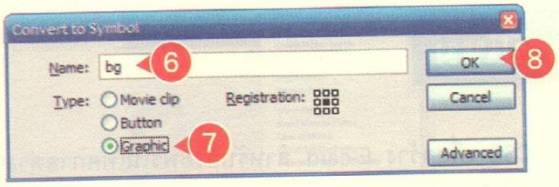




4. วาดรูปฉากหลังพร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ เมื่อวาดเสร็จแล้วเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้



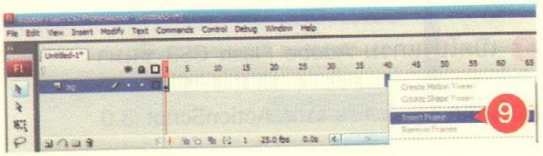
5. คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



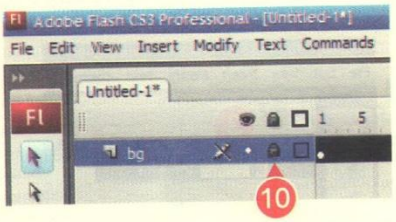
6 เปลี่ยนชื่อเป็น bg

7 คลิกเลือก Graphic เพื่อแสดงภาพให้เป็นรูปแบบ Graphic

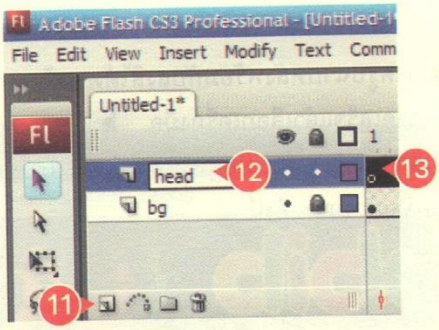
8 คลิกปุ่ม OK



9 คลิกขวาบน Frame ที่ 40 เลือก Insert Frame



10 คลิกปุ่ม Lock เพื่อ Lock Layer bg ดังภาพ



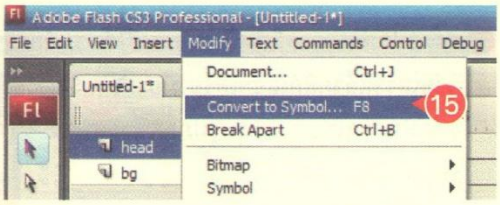
11 คลิกปุ่ม เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

12 ดับเบิลคลิก Layer ที่สร้างขึ้นมาใหม่จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น head

13 คลิกบน Frame ที่ 1 ของ Layer head



14 วาดรูปการ์ตูนพร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ เมื่อวาดเสร็จแล้วคลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะดังนี้



15 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



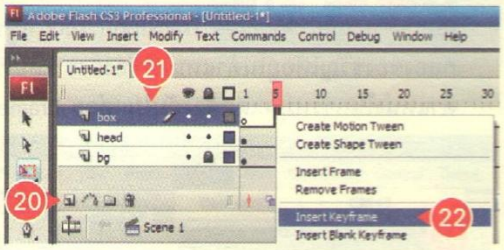
16 เปลี่ยนชื่อเป็น head

17 คลิกเลือก Graphic เพื่อแสดงภาพให้เป็นรูปแบบ Graphic

18 คลิกปุ่ม OK



19 คลิกขวาเพื่อ Insert Keyframe บน Frame ที่ 10 20 และ 30 ของ Layer head จากนั้นคลิกเลือกเครื่องมือ Free Transform Tool หมุนการ์ตูนให้อยู่ในตำแหน่งที่ต้องการ โดยให้ตำแหน่งในการหมุนแตกต่างกันในแต่ละ Frame



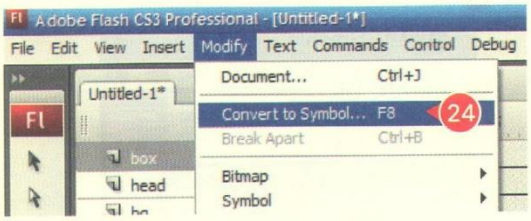
20 คลิกปุ่ม เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

21 ดับเบิลคลิก Layer ที่สร้างขึ้นมาใหม่จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น box

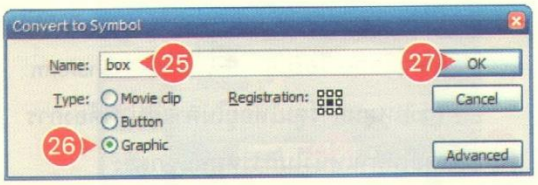
22 คลิกขวาบน Frame ที่ 5 ของ Layer box เลือก Insert Keyframe



23 วาดรูปกล่องของขวัญพร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ เมื่อวาดเสร็จแล้วคลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้นลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะ ดังนี้



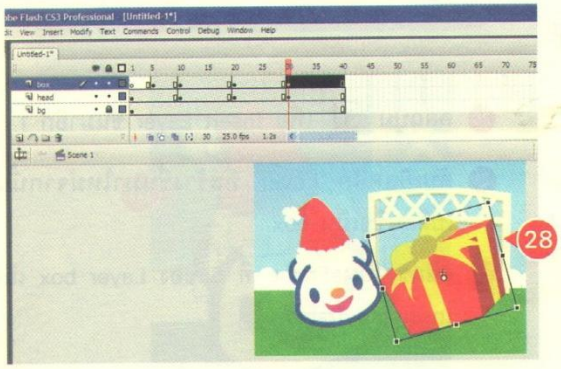
24 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



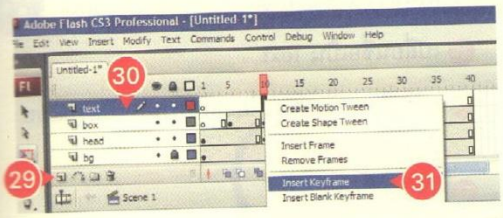
25 เปลี่ยนชื่อเป็น box

26 คลิกเลือก Graphic เพื่อแสดงภาพให้เป็นรูปแบบ Graphic

27 คลิกปุ่ม OK



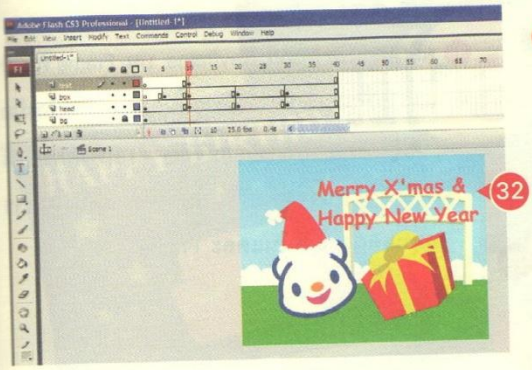
28 คลิกขวาเพื่อ Insert Keyframe บน Frame ที่ 10 20 และ 30 ของ Layer box จากนั้นคลิกเลือกเครื่องมือ Free Transform Tool หมุนกล่องของขวัญให้อยู่ในตำแหน่งที่ต้องการ โดยให้ตำแหน่งในการหมุนแตกต่างกันในแต่ละ Frame



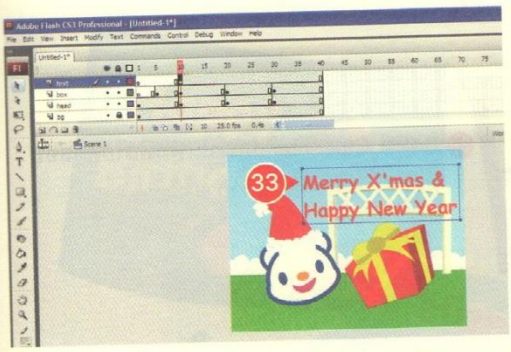
29 คลิกปุ่ม เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

30 ดับเบิลคลิก Layer ที่สร้างขึ้นมาใหม่จากนั้น เปลี่ยนชื่อเป็น text

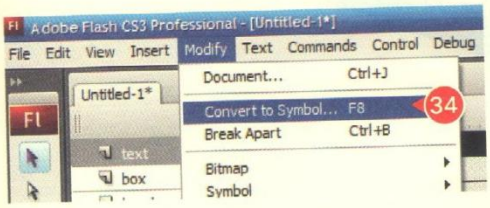
31 คลิกขวาบน Frame ที่ 10 ของ Layer text เลือก Insert Keyframe



32 คลิกเลือกเครื่องมือ T Text Tool จากนั้น พิมพ์ข้อความที่ต้องการอวยพรลงไป



33 คลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool จากนั้น คลิกเลือกตัวอักษรที่พิมพ์



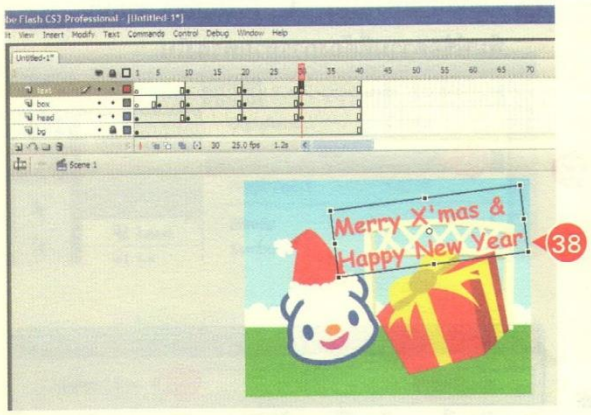
34 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



35 เปลี่ยนชื่อเป็น text

36 คลิกเลือก Graphic เพื่อแสดงภาพให้เป็นรูปแบบ Graphic

37 คลิกปุ่ม OK



38 คลิกขวาเพื่อ Insert Keyframe บน Frame ที่ 20 และ 30 ของ Layer text จากนั้นคลิกเลือกเครื่องมือ Free Transform Tool หมุนตัวอักษรให้อยู่ในตำแหน่งที่ต้องการ โดยให้ตำแหน่งในการหมุนแตกต่างกันในแต่ละ Frame



39 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์เพื่อทดสอบผลงาน หลังจากนั้นทำการ Save

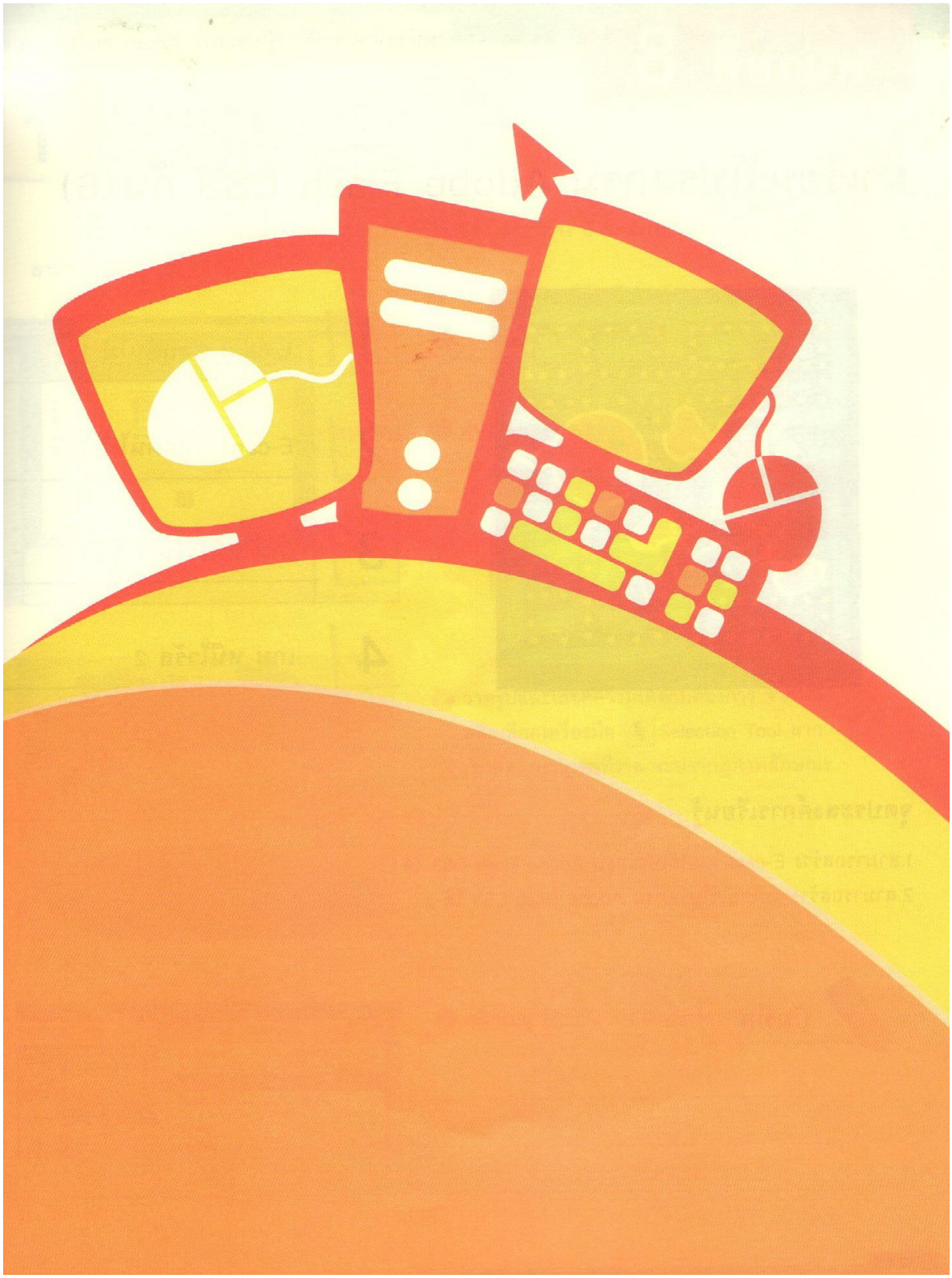
กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 7

ให้นักเรียนสร้าง E-card อวยพรวันเกิด 1 ชิ้นงาน



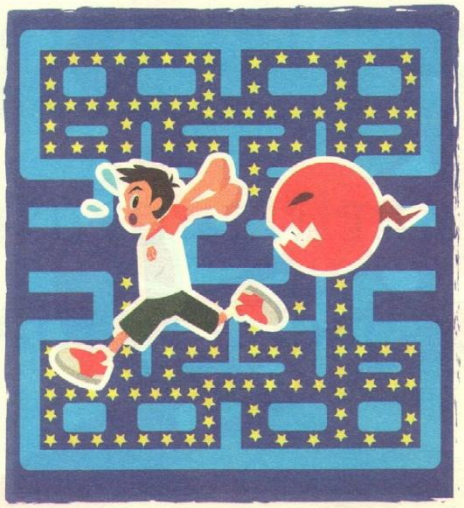
หน่วยที่ 8

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน(6)



หน่วยที่ 8

มาเรียนรู้โปรแกรม Adobe Flash CS3 กัน(6)



1 E-card ปลูกต้นไม้ 1

2 E-card ปลูกต้นไม้ 2

3 เกม หนีไวรัส 1

4 เกม หนีไวรัส 2

จุดประสงค์การเรียนรู้

1.สามารถสร้าง E-card โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้

2.สามารถสร้างเกมโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 ได้

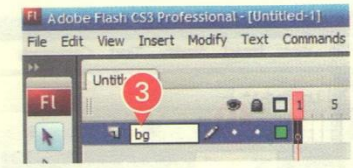
บันทึก

1 E-card ปลูกต้นไม้ 1

ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้าง E-card รณรงค์การปลูกต้นไม้ สามารถทำได้ ดังนี้

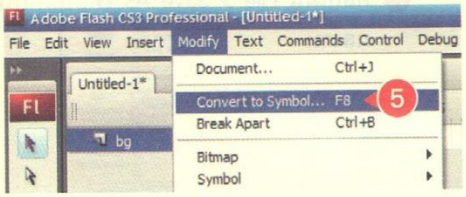


1. เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา
2. เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0
3. ดับเบิลคลิกที่ Layer 1 จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น bg





4. วาดรูปและใส่ข้อความได้ตามต้องการ จากนั้นคลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool ลากเมาส์คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพลักษณะดังนี้



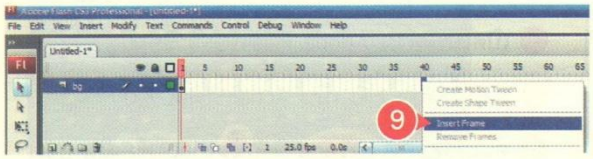
5. คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



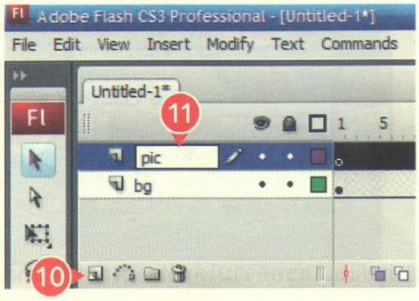
6 เปลี่ยนชื่อเป็น bg

7 คลิกเลือก Graphic เพื่อแสดงภาพให้เป็นรูปแบบ Graphic

8 คลิกปุ่ม OK

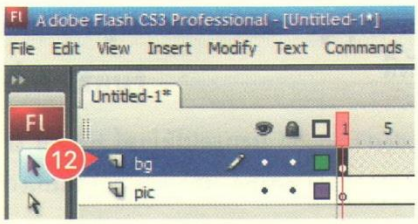


9 คลิกขวาบน Frame ที่ 40 เลือก Insert Frame

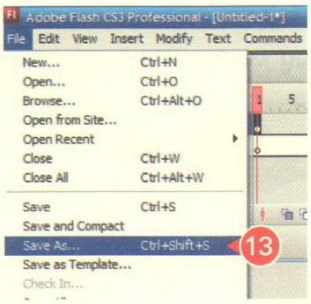


10 คลิกปุ่ม  เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

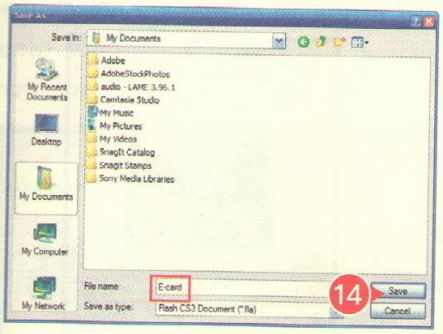
11 ดับเบิลคลิก Layer ที่สร้างขึ้นมาใหม่จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น pic



12 คลิกลากเมาส์ให้ Layer bg อยู่ด้านบน Layer pic ดังภาพ



13 คลิกเมนู File > Save As เพื่อบันทึกไฟล์ผลงาน

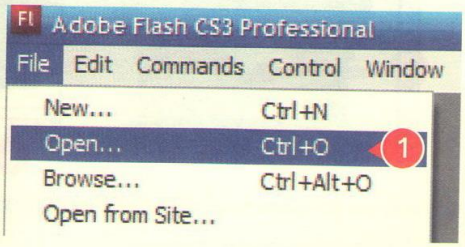


14 ตั้งชื่อไฟล์และคลิกที่ปุ่ม Save

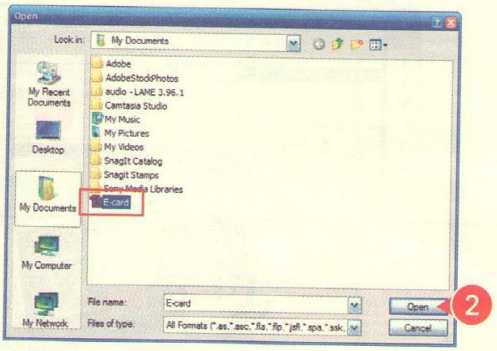
น้องๆ จำชื่อไฟล์ที่จัดเก็บผลงานให้ดีๆ นะครับ เพราะบทเรียนต่อไป เราต้องนำไฟล์นี้กลับมาใช้งานใหม่ครับ

2 E-card ปลูกต้นไม้ 2

ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้าง E-card ปลูกต้นไม้ซึ่งต่อจากหัวข้อที่ผ่านมา โดยจะเริ่มต้นจากการเปิดไฟล์เดิมที่บันทึกไว้ขึ้นมาใช้งานต่อ สามารถทำได้ ดังนี้

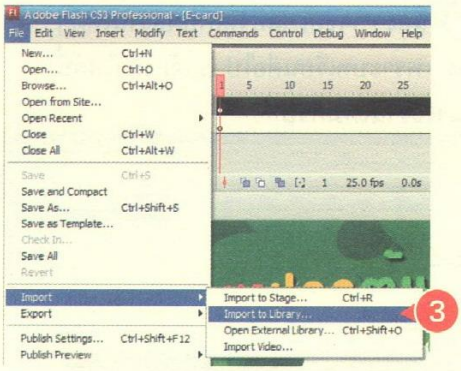


1 เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมาจากนั้นคลิกเมนู File > Open

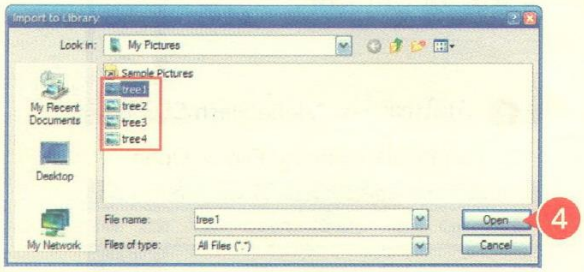


2 เลือกไฟล์ที่ต้องการเปิด จากนั้นคลิกปุ่ม Open

3 ขั้นตอนต่อไปจะเป็นการนำรูปภาพเข้ามาใช้งาน โดยคลิกเมนู File > Import > Import to Library

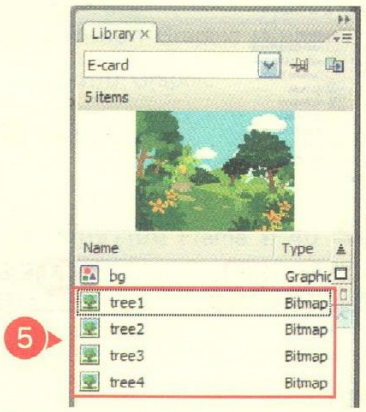


4 เลือกภาพที่ต้องการนำมาใส่ใน E-card จากนั้นคลิกปุ่ม Open

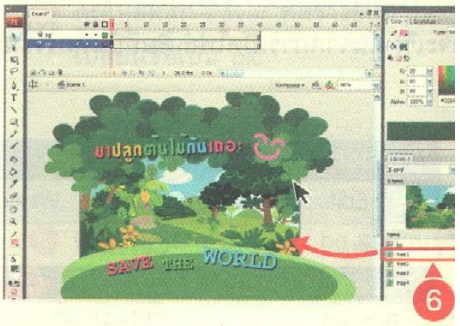


ในตัวอย่างนี้จะใช้รูปภาพจำนวน 4 รูป หากน้องๆ ต้องการมากกว่า 4 รูป ก็สามารถทำได้นะครับ

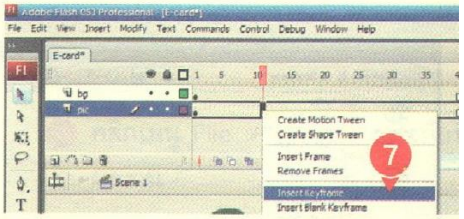
5 รูปภาพที่ Import เข้ามาจะปรากฏอยู่ที่ Pa



6 คลิกเมาส์บน Frame ที่ 1 ของ Layer p จากนั้นคลิกลากเมาส์นำรูปภาพ tree 1 ม วางบน Stage



7 คลิกขวาบน Frame ที่ 11 ของ Layer pic จา นั้นเลือก Insert Keyframe

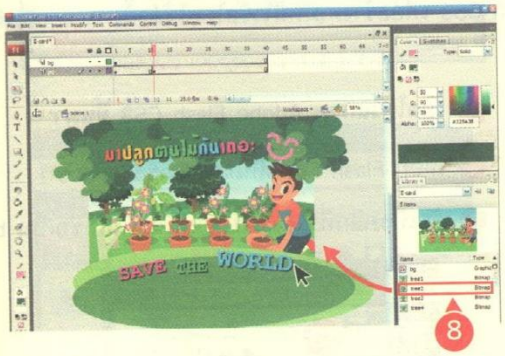


คำถามชวนคิด

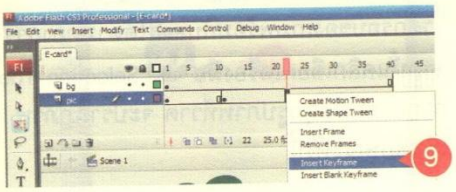
E-card ย่อมาจากคำว่าอะไร



8 กดปุ่ม Delete บนแป้นพิมพ์ เพื่อลบภาพ tree 1 ออกไป จากนั้นคลิกลากเมาส์นำรูปภาพ tree 2 มาวาง ใน Frame ที่ 11



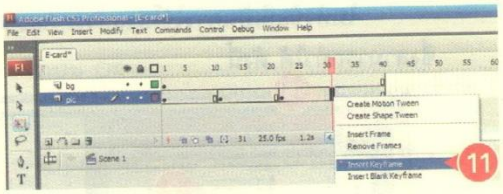
9 คลิกขวาบน Frame ที่ 21 ของ Layer pic จากนั้นเลือก Insert Keyframe



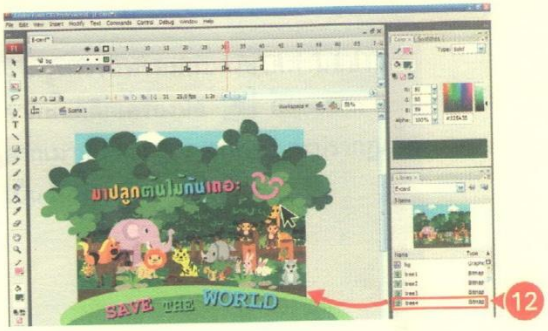
10 กดปุ่ม Delete บนแป้นพิมพ์ เพื่อลบภาพ tree 2 ออกไป จากนั้นคลิกลากเมาส์นำรูปภาพ tree 3 มาวาง ใน Frame ที่ 21



11 คลิกขวาบน Frame ที่ 31 ของ Layer pic จากนั้นเลือก Insert Keyframe



12 กดปุ่ม Delete บนแป้นพิมพ์ เพื่อลบภาพ tree 3 ออกไป จากนั้นคลิกลากเมาส์นำรูปภาพ tree 4 มาวาง ใน Frame ที่ 31



13 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผลงาน หลังจากนั้นทำการ Save

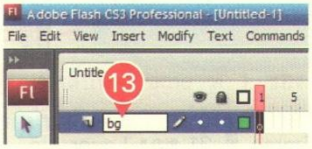


3 เกม หนีไวรัส 1

ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้างเกมหนีไวรัสโดยใช้คำสั่ง ActionScript ซึ่งสามารถทำได้ ดังนี้

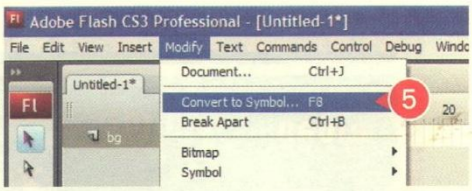


1. เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมา
2. เลือก Flash File เป็น ActionScript 3.0
3. ดับเบิลคลิกที่ Layer 1 จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น bg





4. วาดกรอบของเกมพร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ จากนั้นคลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool ลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะดังนี้

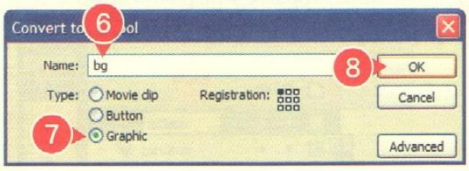


5. คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol

คำถามนี้มีคำตอบ

E-card ย่อมาจากคำว่า Electronic Card ครับ

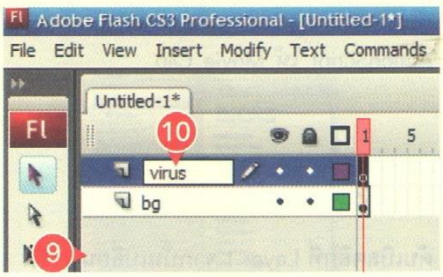




6 เปลี่ยนชื่อเป็น bg

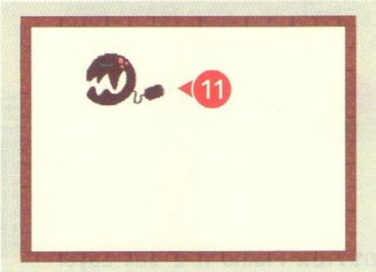
7 คลิกเลือก Graphic เพื่อแสดงภาพให้เป็นรูปแบบ Graphic

8 คลิกปุ่ม OK

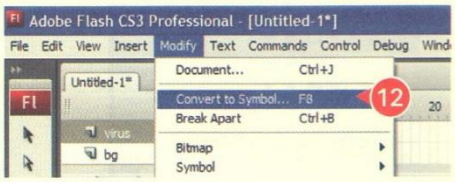


9 คลิกปุ่ม  เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

10 ดับเบิลคลิก Layer ที่สร้างขึ้นมาใหม่จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น virus



11 วาดรูปไวรัสพร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ จากนั้นคลิกเครื่องมือ  Selection Tool ลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะดังนี้



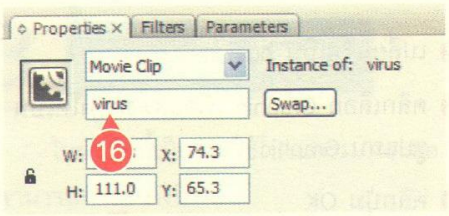
12 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



13 เปลี่ยนชื่อเป็น virus

14 คลิกเลือก Movie clip เพื่อทำให้เป็นภาพเคลื่อนไหว

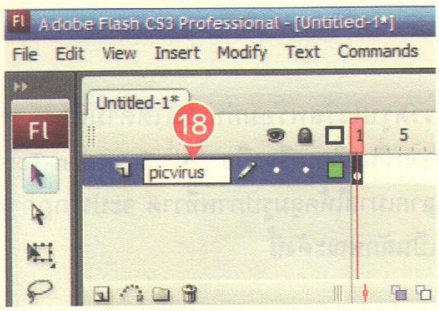
15 คลิกปุ่ม OK



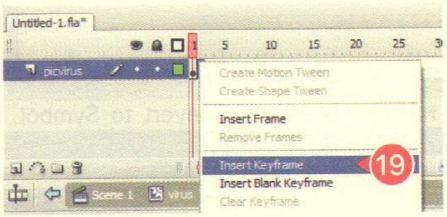
16 จากนั้นมาที่ Properties Inspector เปลี่ยนชื่อ Instance Name เป็น virus



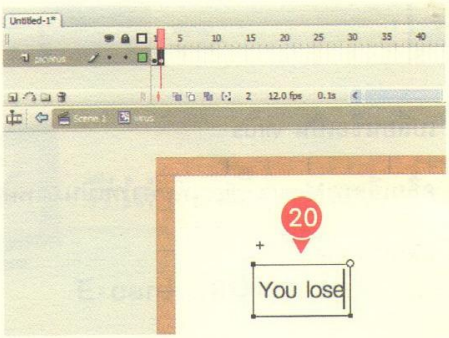
17 ดับเบิลคลิกที่รูปไวรัส เพื่อเข้ามาใส่ ActionScript ให้ Movie Clip



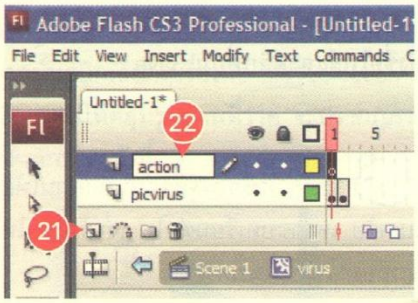
18 ดับเบิลคลิกที่ Layer 1 จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น picvirus



19 คลิกขวาบน Frame ที่ 2 ของ Layer picvirus จากนั้นเลือก Insert Keyframe



20 คลิกเมาส์บน Frame ที่ 2 จากนั้นเลือกเครื่องมือ T Text Tool พิมพ์คำว่า You lose ลงไป

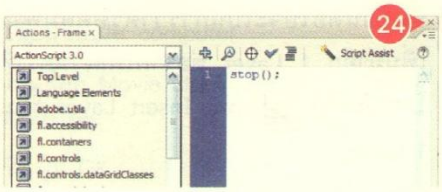


21 คลิกปุ่ม  เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

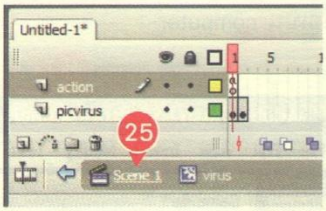
22 ดับเบิลคลิก Layer ที่สร้างขึ้นมาใหม่จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น action



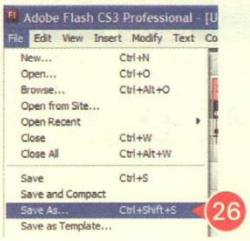
23 คลิกขวาบน Frame ที่ 1 ของ Layer action จากนั้นเลือก Actions



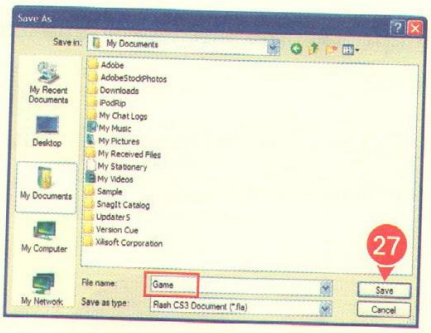
24 จะปรากฏหน้าต่าง ActionScript ขึ้นมาให้พิมพ์คำสั่ง stop(); ลงไป หลังจากนั้นคลิกปุ่ม Close เพื่อปิดหน้าต่าง ActionScript



25 คลิกปุ่ม Scene 1 เพื่อกลับมายังหน้า Scene



26 คลิกเมนู File > Save As เพื่อบันทึกไฟล์ผลงาน



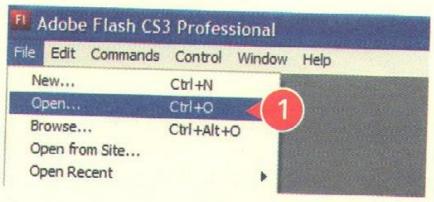
27 ตั้งชื่อไฟล์และคลิกที่ปุ่ม Save

น้องๆ จำชื่อไฟล์ที่จัดเก็บผลงานให้ดีๆ นะครับ เพราะบทเรียนต่อไป เราต้องนำไฟล์นี้กลับมาใช้งานใหม่ครับ

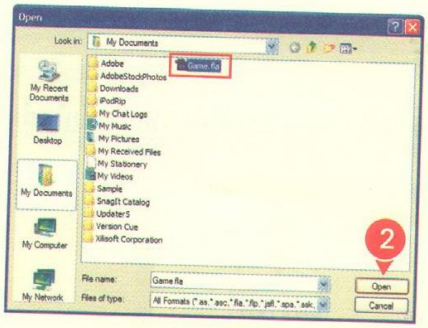
4 เกม หนีไวรัส 2

ในหัวข้อนี้เป็นการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้างเกมหนีไวรัส ซึ่งต่อจากหัวข้อที่ผ่านมา โดยจะเริ่มต้นจากการเปิดไฟล์เดิมที่บันทึกไว้ขึ้นมาใช้งานต่อ สามารถทำได้ ดังนี้

1 เปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้น จากนั้นคลิกเมนู File > Open

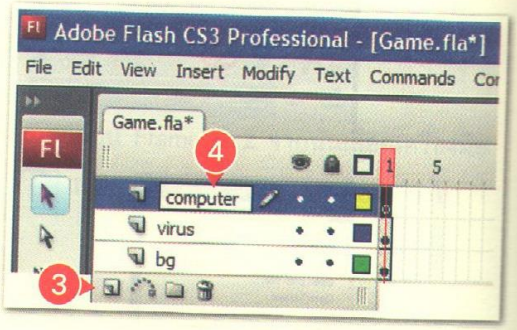


2 เลือกไฟล์ที่ต้องการเปิด จากนั้นคลิกปุ่ม Open



3 ขั้นตอนต่อไปจะเป็นการวาดรูปคอมพิวเตอร์เพิ่มมาอีก 1 Layer ต่อจากไฟล์งานครั้งที่แล้ว โดยคลิกปุ่ม  เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

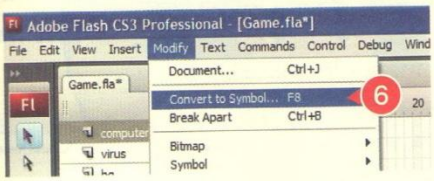
4 ดับเบิลคลิก Layer ที่สร้างขึ้นมาใหม่จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น computer



5 วาดรูปคอมพิวเตอร์พร้อมกับลงสีได้ตามต้องการ จากนั้นคลิกเลือกเครื่องมือ Selection Tool ลากเมาส์ให้คลุมรูปภาพที่วาด จะปรากฏภาพเป็นลักษณะดังนี้



6 คลิกเมนู Modify > Convert to Symbol



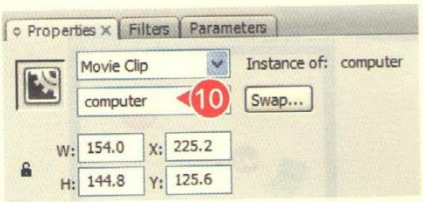
7 เปลี่ยนชื่อเป็น computer

8 คลิกเลือก Movie clip เพื่อทำให้เป็นภาพเคลื่อนไหว

9 คลิกปุ่ม OK



10 จากนั้นมาที่ Properties Inspector เปลี่ยนชื่อ Instance Name เป็น computer



11 ดับเบิลคลิกที่รูปคอมพิวเตอร์ เพื่อเข้ามาใส่ ActionScript ให้ Movie Clip



12 ดับเบิลคลิกที่ Layer 1 จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น piccom



13 คลิกปุ่ม เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

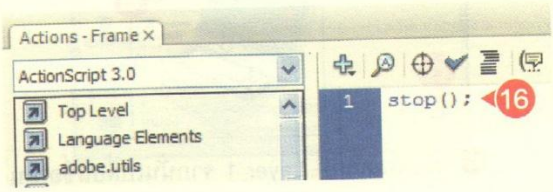
14 ดับเบิลคลิก Layer ที่สร้างขึ้นมาใหม่จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น action



15 คลิกขวาบน Frame ที่ 1 ของ Layer action จากนั้นเลือก Actions



16 จะปรากฏหน้าต่าง ActionScript ขึ้นมาให้พิมพ์คำสั่ง stop(); ลงไป หลังจากนั้นคลิกปุ่ม Close เพื่อปิดหน้าต่าง ActionScript

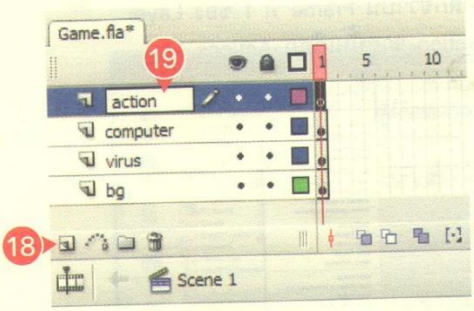


17 คลิกปุ่ม Scene 1 เพื่อกลับมายังหน้า Scene

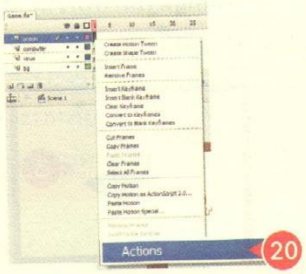


18 คลิกปุ่ม เพื่อ Insert Layer ขึ้นมาอีก 1 Layer

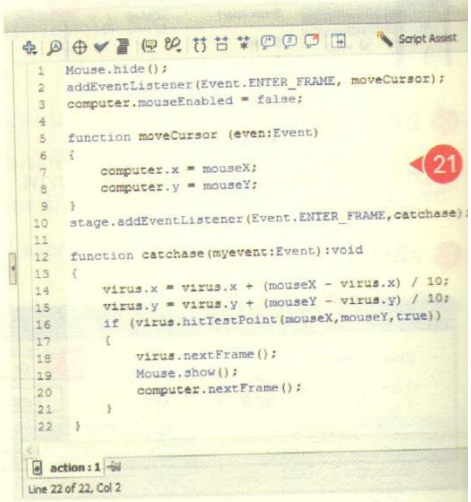
19 ดับเบิลคลิก Layer ที่สร้างขึ้นมาใหม่จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น action



20 คลิกขวาบน Frame ที่ 1 ของ Layer action เลือก Actions



21 จะปรากฏหน้าต่าง ActionScript ขึ้นมา ให้พิมพ์สั่งลงไป ดังนี้ หลังจากนั้นคลิกปุ่ม Close เพื่อปิดหน้าต่าง ActionScript



22 กดปุ่ม Ctrl+Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อทดสอบผล หลังจากนั้นทำการ Save



กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 8

ให้นักเรียนสร้าง E-card เพื่อรณรงค์เกี่ยวกับภาวะโลกร้อน 1 ชิ้นงาน



หน่วยที่ 9

การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3

หน่วยที่ 9

การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3



1 เปิดใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 และสร้างหน้า Homepage

2 การสร้างหน้า Profile

3 การสร้างหน้า Portfolio

4 การใส่ Link ให้เว็บเพจ

5 การจัดเก็บผลงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1.สามารถเปิดใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 ได้
2.สามารถสร้างหน้า Homepage โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 ได้
3.สามารถสร้างหน้า Profile โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 ได้
4.สามารถสร้างหน้า Portfolio โดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 ได้
5.สามารถใส่ Link ให้เว็บเพจโดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 ได้
6.สามารถจัดเก็บผลงานในโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 ได้

สาระสำคัญ

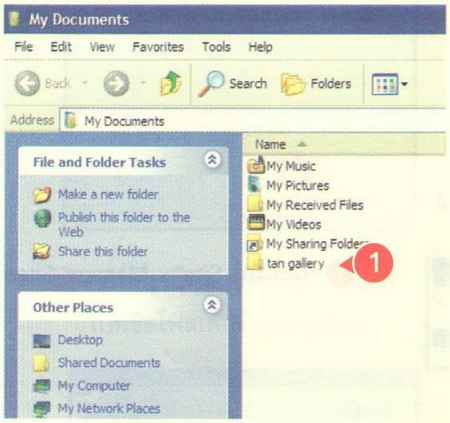
โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 เป็นโปรแกรมสำหรับออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องด้วยสามารถใช้งานได้ง่าย มีเครื่องมือให้ใช้งานมากมาย ซึ่งเราสามารถนำผลงานของเราทั้งที่เป็นข้อความรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหวมาสร้างเป็นเว็บไซต์เพื่อแสดงผลงานได้

1 เปิดใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 และสร้างหน้า Home Page

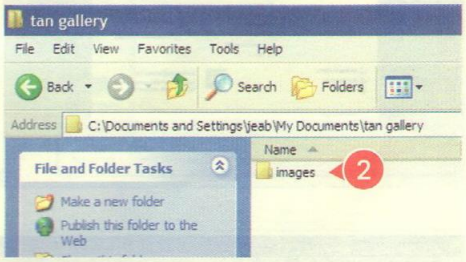
น้องๆ ครับ ก่อนที่เราจะเริ่มสร้างเว็บไซต์เราควรทำการ Manage sites ก่อนนะครับ เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนในการใช้งานภายหลัง เช่น ถ้าเราต้องการสร้างเว็บไซต์เพื่อแสดงผลงาน เราอาจสร้างโฟลเดอร์เป็นชื่อของเรา เช่น tan gallery เป็นต้น ซึ่งเป็นโฟลเดอร์ที่รวมเว็บเพจและไฟล์ต่างๆ ที่ใช้ไว้ทั้งหมด และในโฟลเดอร์นี้จะประกอบด้วยหลายโฟลเดอร์ย่อยสำหรับแยกเก็บไฟล์ต่างๆ ที่นำมาประกอบเป็นเว็บไซต์ เช่น โฟลเดอร์ชื่อ images เพื่อเก็บไฟล์รูปภาพและมัลติมีเดียที่ใช้ในเว็บไซต์ เป็นต้น

ในตัวอย่างนี้ ให้น้องๆ เริ่มสร้างโฟลเดอร์ของตนเองไว้ที่ My Documents ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

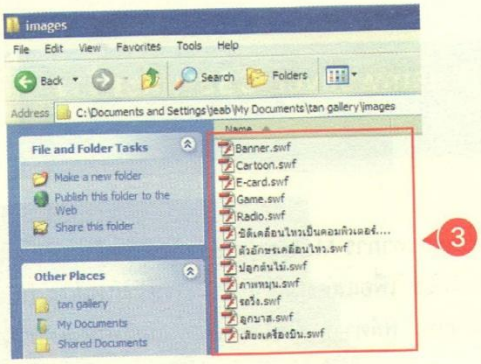
1. สร้างโฟลเดอร์เป็นชื่อของเราขึ้นมาไว้ที่ My Documents



2. ดับเบิลคลิกเข้าไปที่โฟลเดอร์ tan gallery จากนั้นสร้างโฟลเดอร์ขึ้นมาใหม่ชื่อว่า images เพื่อมีไว้เก็บรูปภาพหรือผลงาน

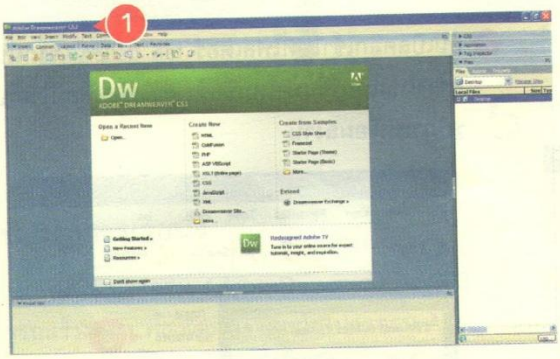






3 คัดลอกหรือนำผลงานที่ต้องการนำมาแสดงบนเว็บไซต์มาไว้ในโฟลเดอร์ images

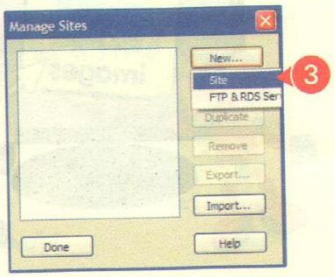
น้องๆ ครับ ต่อไปเป็นขั้นตอนการเปิดโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 ขึ้นมาใช้งาน ซึ่งการเปิดใช้งานในโปรแกรมนี้มีหลายลักษณะด้วยกัน แต่ลักษณะที่ยกตัวอย่างต่อไปนี้ เป็นการเปิดใช้งานจากแม่แบบ ที่โปรแกรมมีมาให้ โดยจะเริ่มจากการ Manage sites ก่อน ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้ครับ



1 เปิดโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 ขึ้นมา

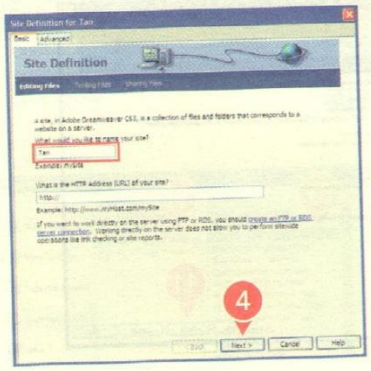


2 คลิกเมนู Site > Manage Sites

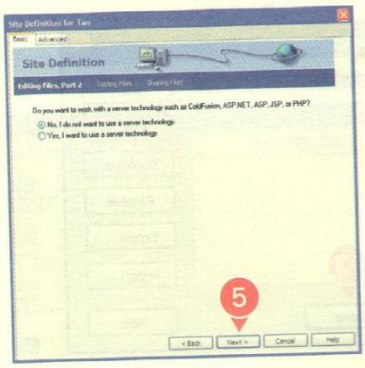


3 จะปรากฏหน้าต่าง Manage Sites ขึ้นมา คลิกที่ปุ่ม New จากนั้นเลือก Site

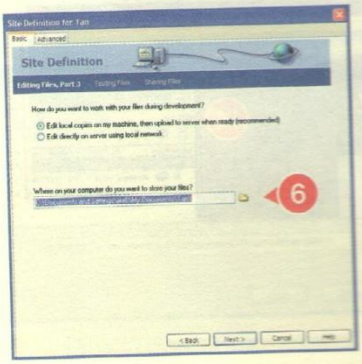
4 ตั้งชื่อ Site จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Next



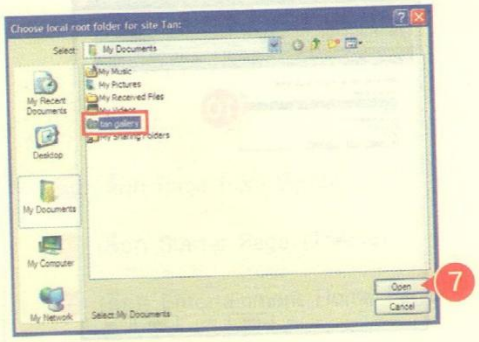
5 คลิกปุ่ม Next



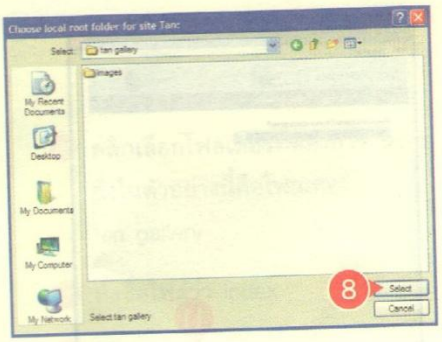
6 คลิกที่รูปโฟลเดอร์เพื่อ Browse ไปที่ชื่อโฟลเดอร์ tan gallery



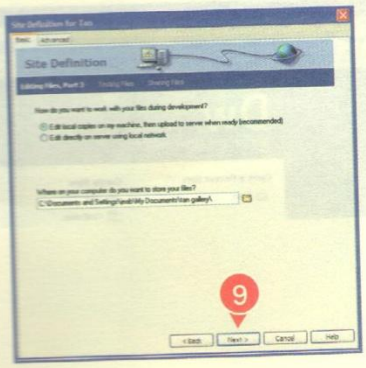
7 คลิกเลือกโฟลเดอร์ที่ตั้งชื่อไว้ ในตัวอย่างนี้คือ tan gallery จากนั้นคลิกปุ่ม Open



8 คลิกปุ่ม Select



9 คลิกปุ่ม Next



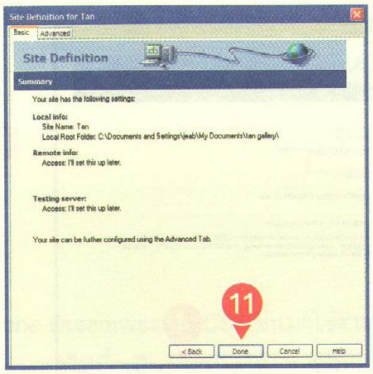
10 ในช่อง Local / Network เปลี่ยนเป็น None



11 คลิกปุ่ม Next



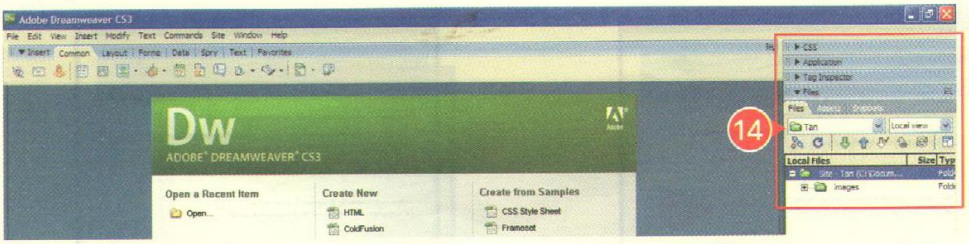
12 คลิกปุ่ม Done

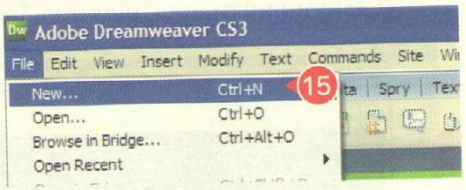


13 จะปรากฏชื่อไซต์ที่สร้างขึ้นมา จากนั้นคลิกปุ่ม Done



14 โปรแกรมจะแสดงโฟลเดอร์ที่เก็บเว็บไซต์ใน Panel File ที่แถบ file





15 คลิกที่เมนู File > New

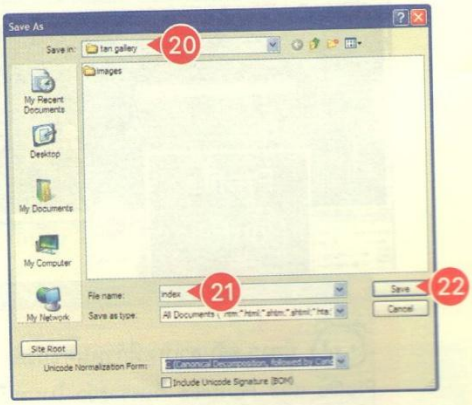


16 เลือก Page from Sample

17 เลือก Starter Page (Theme)

18 เลือก Entertainment Home Page

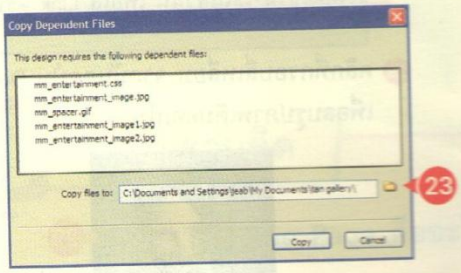
19 คลิกปุ่ม Create



20 คลิกเลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการ Save ซึ่งในตัวอย่างนี้คือโฟลเดอร์ tan gallery

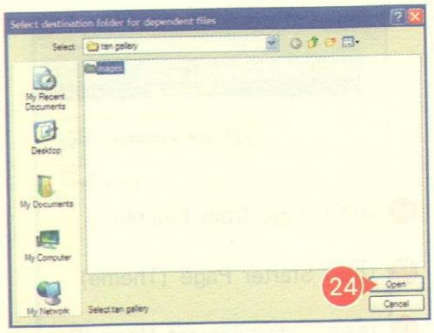
21 ตั้งชื่อไฟล์ว่า index

22 คลิกปุ่ม Save

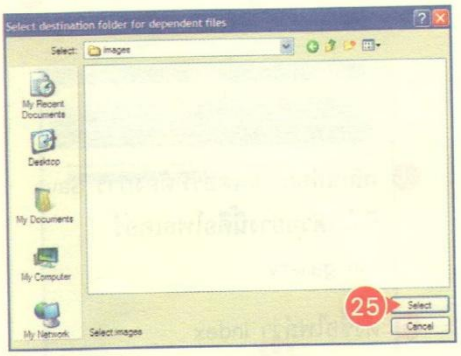


23 คลิกที่โฟลเดอร์เพื่อ Browse ไปที่โฟลเดอร์ชื่อ images

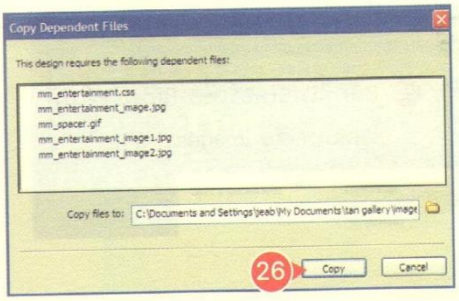
24 คลิกเลือกที่โฟล์เดอร์ images จากนั้นคลิกปุ่ม Open



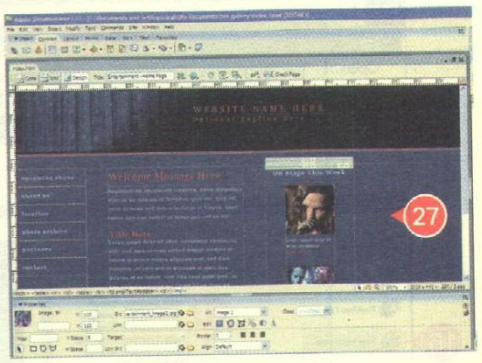
25 คลิกปุ่ม Select



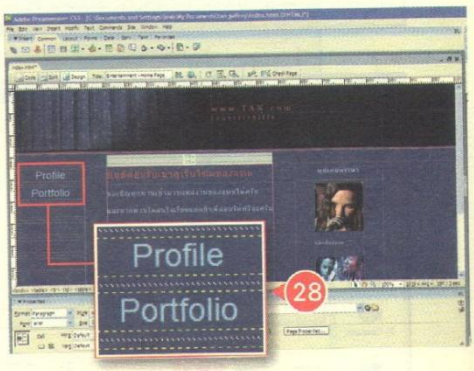
26 คลิกปุ่ม Copy เพื่อคัดลอกไฟล์ให้ไปอยู่ในโฟล์เดอร์ images



27 จะปรากฏหน้ารูปแบบเว็บไซต์ที่เราเลือกขึ้นมา



28 แก้ไขและพิมพ์ข้อความต่างๆ ได้ตามต้องการ โดยในตัวอย่างนี้ ช่องด้านซ้ายให้แก้ข้อความเป็น Profile และ Portfolio ดังภาพ



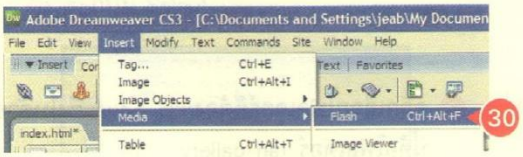


น้องๆ ครับสาเหตุที่กำหนดช่องด้านซ้ายเป็น Profile และ Portfolio ก็เพราะว่า ในบทเรียนต่อไปจะต้องเข้ามาใช้ในส่วนนี้ เพื่อใส่ Link ครับ

29 คลิกที่กรอบสี่เหลี่ยม จากนั้นกดปุ่ม Delete เพื่อลบรูปภาพเดิมออกไป



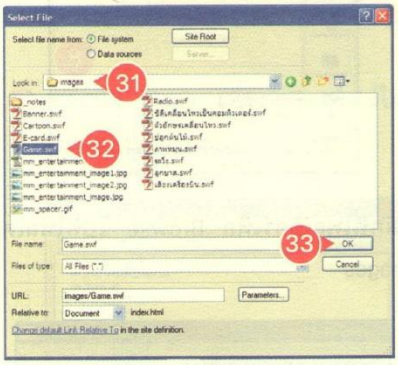
30 คลิกเมนู Insert > Media > Flash



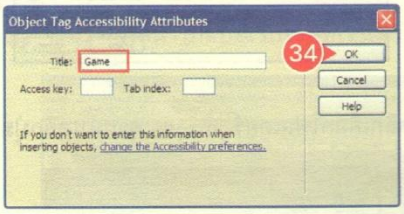
31 เลือกโฟลเดอร์ images

32 เลือกไฟล์ Game

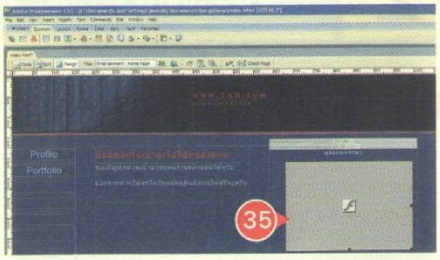
33 จากนั้นคลิกที่ปุ่ม OK



34 พิมพ์ชื่อ Game ลงไปในช่อง Title จากนั้นคลิกปุ่ม OK



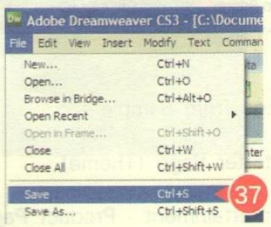
35 จะปรากฏสัญลักษณ์ของไฟล์ Flash ขึ้นมา



36 ทดสอบไฟล์ Flash โดยคลิกที่ปุ่ม Play จาก Properties Inspector



37 คลิกเมนู File > Save เพื่อจัดเก็บผลงานไว้ในไฟล์ที่ Save ไว้ตอนแรก



น้องๆ ควรเก็บไฟล์ผลงานที่สร้างในครั้งนี้ให้ดีๆ นะครับ เพราะบทเรียนต่อๆ ไปเราต้องนำไฟล์ผลงานนี้กลับมาใช้ใหม่ครับ

คำถามชวนคิด

Home Page คืออะไร

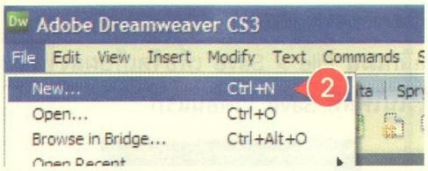


2 การสร้างหน้า Profile

1 เปิดโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 ขึ้นมา



2 คลิกเมนู File > New



3 คลิก Page from Sample

4 เลือก Starter Page (Theme)

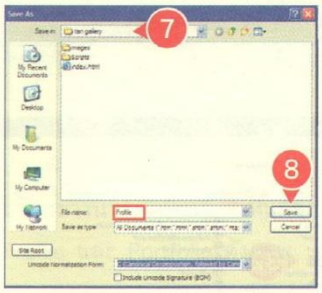
5 เลือก Entertainment - Product Page

6 คลิกปุ่ม Create

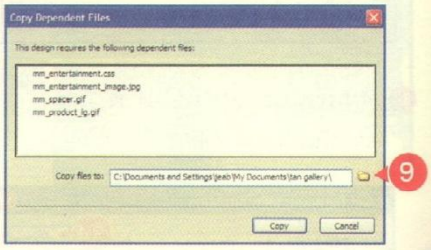


7 คลิกเลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการ Save ซึ่งในตัวอย่างนี้คือโฟลเดอร์ tan gallery

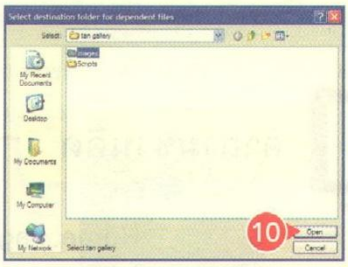
8 ตั้งชื่อไฟล์จากว่า Profile จากนั้นคลิกปุ่ม Save



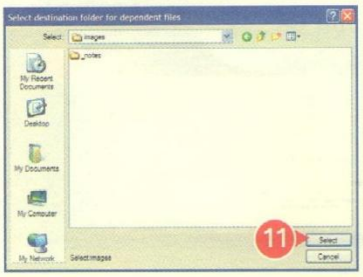
9 คลิกที่โฟลเดอร์เพื่อ Browse ไปที่โฟลเดอร์ชื่อ images



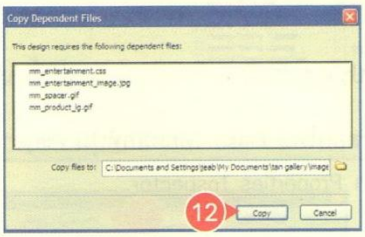
10 คลิกเลือกโฟลเดอร์ images จากนั้นคลิกปุ่ม Open



11 คลิกปุ่ม Select



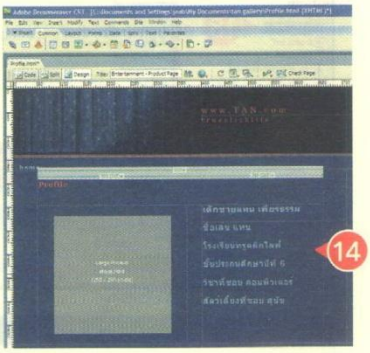
12 คลิกปุ่ม Copy เพื่อคัดลอกไฟล์ให้ไปอยู่ในโฟลเดอร์ images



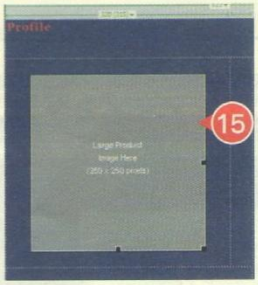
13 จะปรากฏหน้ารูปแบบเว็บไซต์ที่เราเลือกขึ้นมา



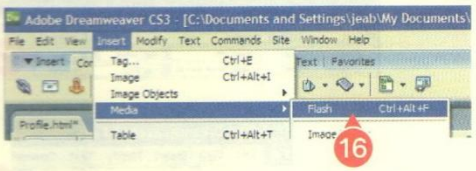
14 แก้ไขและพิมพ์ข้อความต่างๆ ได้ตามต้องการ

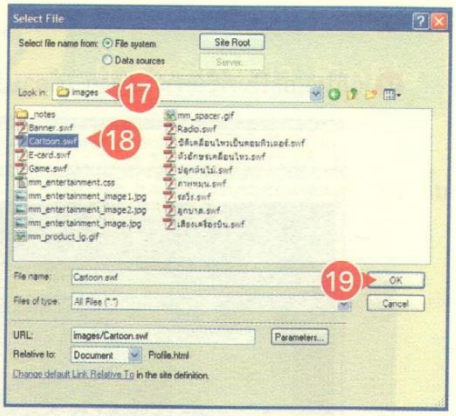


15 คลิกที่กรอบสี่เหลี่ยม จากนั้นกดปุ่ม Delete เพื่อลบกรอบสี่เหลี่ยมออกไป



16 คลิกเมนู Insert > Media > Flash

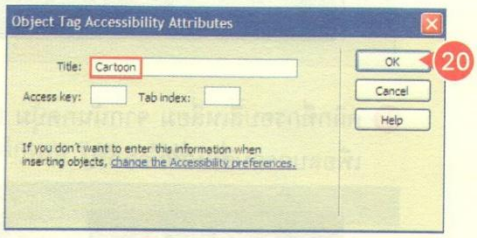




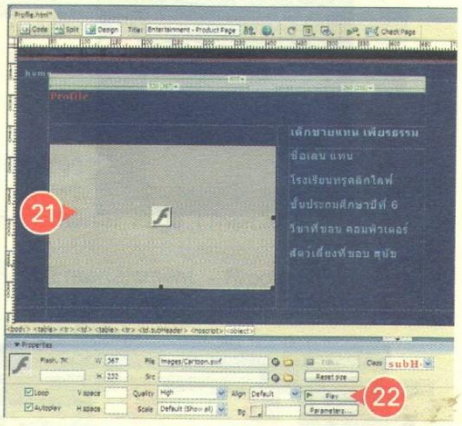
17 เลือกโฟลเดอร์ images

18 เลือกไฟล์ที่ต้องการนำมาแสดง

19 คลิกปุ่ม OK

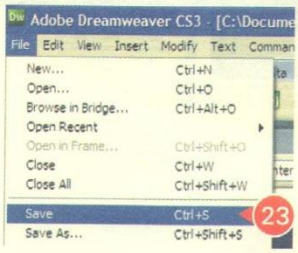


20 พิมพ์ชื่อไฟล์ที่ต้องการลงไปในช่อง Title จากนั้นคลิกปุ่ม OK



21 จะปรากฏสัญลักษณ์ของไฟล์ Flash ขึ้นมา

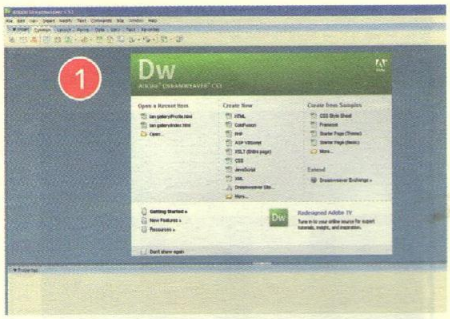
22 ทดสอบไฟล์ Flash โดยคลิกที่ปุ่ม Play จาก Properties Inspector



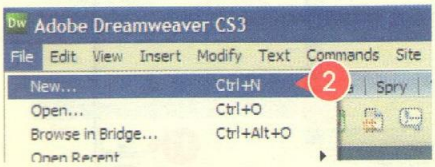
23 คลิกเมนู File > Save เพื่อจัดเก็บผลงานไว้ในไฟล์ที่ Save ไว้ตอนแรก

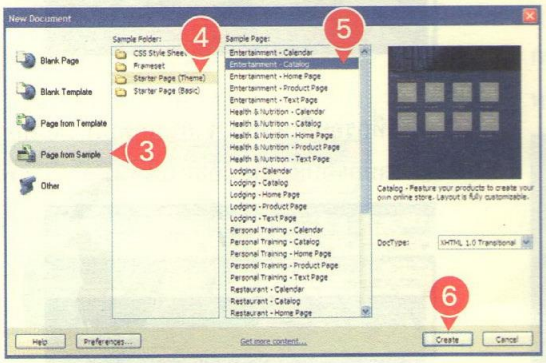
น้องๆ ควรเก็บไฟล์ผลงานที่สร้างในครั้งนี้ให้ดีๆ นะครับ เพราะบทเรียนต่อๆ ไป เราต้องนำไฟล์ผลงานนี้กลับมาใช้ใหม่ครับ

3 การสร้างหน้า Porfolio

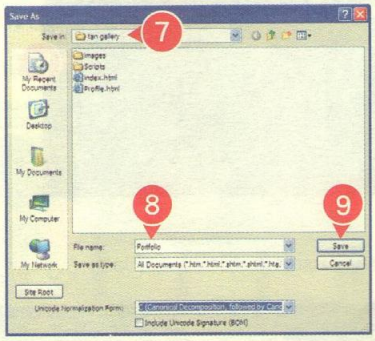


1. เปิดโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 ขึ้นมา
2. คลิกเมนู File > New

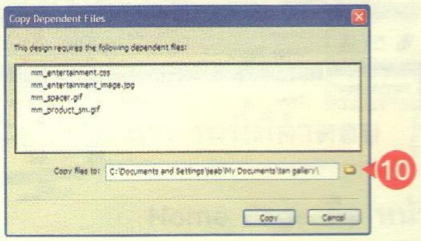




3. คลิก Page from Sample
4. เลือก Starter Page (Theme)
5. เลือก Entertainment- Catalog
6. คลิกปุ่ม Create

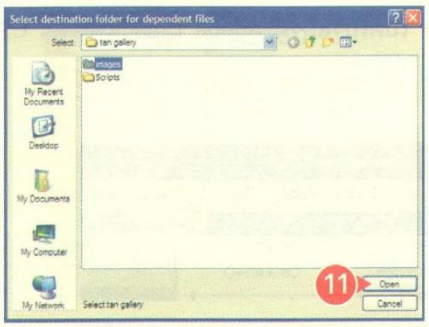


7. คลิกเลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการ Save ซึ่งในตัวอย่างนี้คือโฟลเดอร์ tan gallery
8. ตั้งชื่อไฟล์ว่า Portfolio
9. คลิกปุ่ม Save

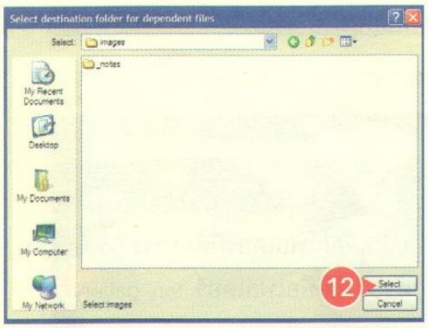


10. คลิกที่โฟลเดอร์เพื่อ Browse ไปที่โฟลเดอร์ชื่อ images

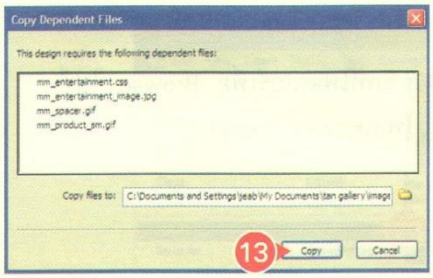
11 คลิกเลือกโฟลเดอร์ images จากนั้นคลิกปุ่ม Open



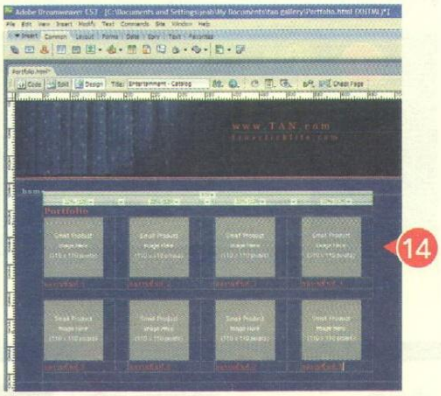
12 คลิกปุ่ม Select



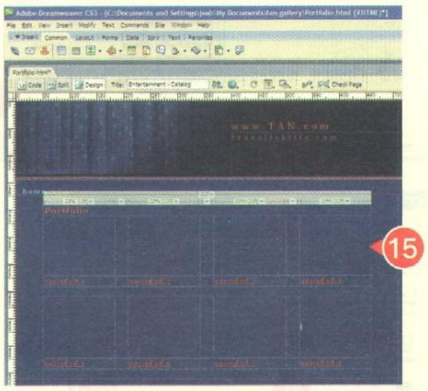
13 คลิกปุ่ม Copy เพื่อคัดลอกไฟล์ให้ไปอยู่ในโฟลเดอร์ images



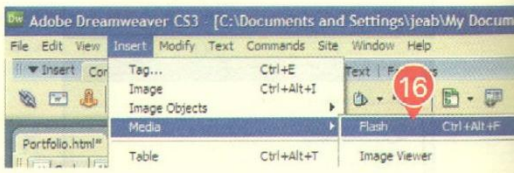
14 จะปรากฏหน้ารูปแบบเว็บไซต์ที่เราเลือกขึ้นมา จาก แก้ไขและพิมพ์ข้อความต่างๆ ได้ตามต้องการ



15 คลิกที่กรอบสี่เหลี่ยม จากนั้นกดปุ่ม Delete เพื่อลบกรอบสี่เหลี่ยมออกไปให้หมด ดังภาพ

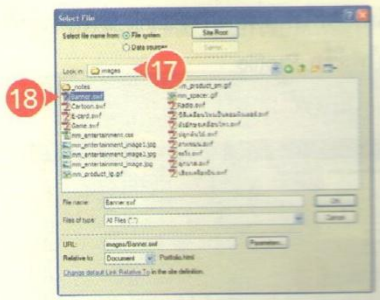


16 คลิกเมนู Insert > Media > Flash

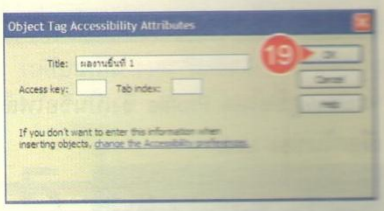


17 เลือกโฟลเดอร์ images

18 เลือกผลงานที่ต้องการนำมาแสดง จากนั้นคลิกปุ่ม OK



19 พิมพ์ชื่อไฟล์ที่ต้องการลงไปในช่อง Title จากนั้นคลิกปุ่ม OK

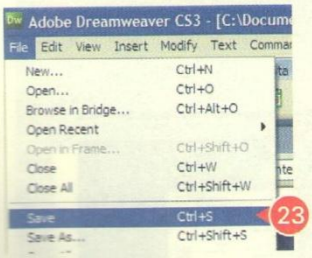


20 จะปรากฏสัญลักษณ์ของไฟล์ Flash ขึ้นมา

21 เลือกใส่ผลงานได้ตามต้องการ



22 คลิกเมนู File > Save เพื่อจัดเก็บผลงานไว้ในไฟล์ที่ Save ไว้ตอนแรก



23 กดปุ่ม F12 บนแป้นพิมพ์เพื่อดูผลงานจะปรากฏหน้าเว็บไซต์ที่สร้างไว้ขึ้นมา ดังภาพ



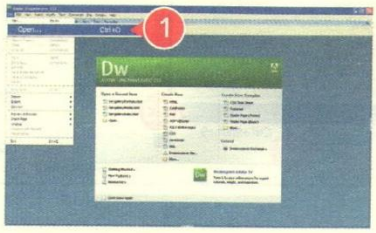
น้องๆ ควรเก็บไฟล์ผลงานที่สร้างในครั้งนี้ไว้ดีๆ นะครับ เพราะบทเรียนต่อๆ ไปเราต้องนำไฟล์ผลงานนี้กลับมาใช้ใหม่ครับ

คำถามนี้มีคำตอบ

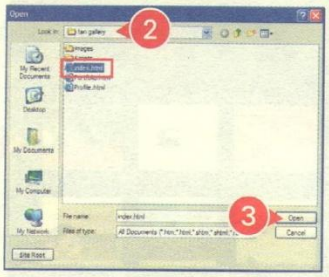
Home Page คือ หน้าแรกของเว็บไซต์ครับ

4 การใส่ Link ให้เว็บเพจ

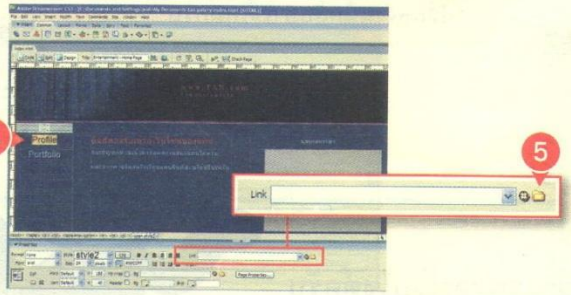
1. เปิดโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 ขึ้นมา จากนั้นคลิกเมนู File > Open



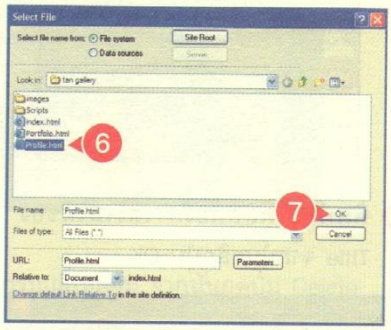
2. เลือกโฟลเดอร์ tan gallery
3. คลิกเลือกไฟล์ชื่อ index จากนั้นคลิกปุ่ม Open



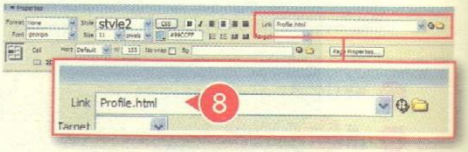
4. จะปรากฏหน้า Home Page ที่ชื่อ index ขึ้นมา จากนั้นคลิกลากเมาส์ให้คลุมคำว่า Profile
5. ในช่อง Propertyies Inspector คลิกที่โฟลเดอร์ เพื่อเลือกไฟล์ที่ต้องการ Link ไป



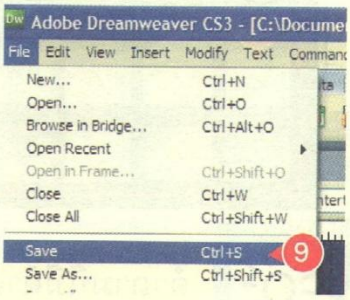
6. คลิกเลือกไฟล์ที่ต้องการ Link ซึ่งในตัวอย่างคือไฟล์ชื่อ Profile
7. คลิกปุ่ม OK



8. จะปรากฏชื่อไฟล์ Profile ซึ่งเป็นชื่อไฟล์ที่เราเลือกในช่อง Link



9. คลิกเมนู File > Save



10 กดปุ่ม F12 บนแป้นพิมพ์เพื่อดูผลงาน จะปรากฏหน้าเว็บไซต์ที่สร้างไว้ขึ้นมา ดังภาพ

11 ทดสอบ Link โดยการคลิกที่คำว่า Profile



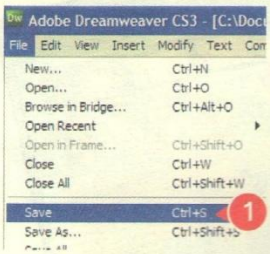
12 จะปรากฏหน้า Profile ซึ่งเป็น Link ที่เราเลือกขึ้นมา



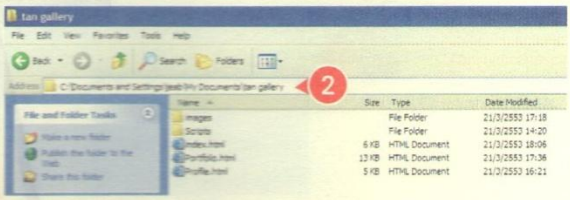
น้องๆ ครับ หลังจากที่น้องๆ ใส่ Link ให้กับหน้า Profile ของน้องๆ ได้แล้ว น้องๆ ทดลองฝึกใส่ Link ให้กับหน้า Portfolio ด้วยนะครับ ซึ่งใช้วิธีการเดียวกับการใส่ Link ให้กับหน้า Profile ครับ แต่เปลี่ยนเป็น Link ไปที่หน้า Portfolio แทนครับ

5 การจัดเก็บผลงาน

1 คลิกเมนู File > Save



2 โปรแกรมจะบันทึกไฟล์ไปยังโฟลเดอร์ที่ Save ไว้ตั้งแต่ครั้งแรก



น้องๆ ครับ เราควร Save ไฟล์ทั้งหมดที่เราสร้างขึ้นมา ให้อยู่ในโฟลเดอร์เดียวกันนะครับ หาก Save ไว้ต่างโฟลเดอร์กัน อาจจะทำให้ไม่ปรากฏหน้า Link ที่เราทำการ Link ไปนะครับ

กิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่ 9

ให้นักเรียนสร้างเว็บไซต์เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงของตนเอง พร้อมกับใส่ Link เชื่อมโยงไปยังหน้าเว็บเพจอื่นด้วย

