


แผนการสอน/แผนการเรียนรู้ภาคทฤษฎี

	แผนการสอน/การเรียนรู้ภาคทฤษฎี	หน่วยที่ 1
	ชื่อวิชา เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์	สอนสัปดาห์ที่ 1
	ชื่อหน่วย รู้จักกับ Flash CS 6	คาบรวม 4
ชื่อเรื่อง รู้จักและเข้าใจกระบวนการทำงานของโปรแกรม Flash CS6 เบื้องต้น		จำนวนคาบ 4
<p>หัวข้อเรื่อง</p> <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม:</p> <p>ด้านความรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. รู้จักและเข้าใจกระบวนการทำงานของโปรแกรม Flash CS6 เบื้องต้น 2. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Flash CS6 3. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการทำงานของโปรแกรม Flash CS6 <p>ด้านทักษะ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นำส่วนประกอบและเครื่องมือจากโปรแกรม Flash CS มาใช้งานถูกประเภท <p>ด้านคุณธรรม จริยธรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. การเตรียมความพร้อมด้านการเตรียม วัสดุ อุปกรณ์นักศึกษาจะต้องกระจายงานได้ทั่วถึง และตรงตามความสามารถของสมาชิกทุกคน มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง (ด้านคุณธรรม จริยธรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง) 3. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายใน เวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง <p>สาระสำคัญ</p> <p>ความหมาย Flash CS6 ความสามารถของโปรแกรม Flash CS6 ความแตกต่างระหว่างไฟล์ .fla และไฟล์ .swf รูปแบบกราฟิกที่ใช้งานบน Flash CS6 ซีนและมุฟวี ซิมโบลและอินสแตนซ์ การแปลงออบเจกต์ให้เป็นซิมโบล การเรียกใช้งานและการปรับแต่งอินสแตนซ์</p> <p>สมรรถนะอาชีพประจำหน่วย</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. บอกส่วนประกอบและเครื่องมือของ Flash CS 		

จุดประสงค์การสอน/การเรียนรู้

จุดประสงค์ทั่วไป / บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. มีความรู้เกี่ยวกับการใช้งาน flash CS6 เบื้องต้น

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม / บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

จุดประสงค์ทั่วไป / บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. รู้จักและเข้าใจกระบวนการทำงานของโปรแกรม Flash CS6 เบื้องต้น
2. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Flash CS6
3. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการทำงานของโปรแกรม Flash CS6
4. เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่อการเตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์ และการปฏิบัติงานอย่างถูกต้อง สำเร็จ ภายในเวลาที่กำหนด มีเหตุและผลตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (ด้านคุณธรรม จริยธรรม)

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม / บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. ใช้งานโปรแกรม Flash CS6 เบื้องต้น
2. เลือกใช้ส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Flash CS6
3. ใช้เครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการทำงานของโปรแกรม Flash CS6 (ด้านความรู้)
4. นำส่วนประกอบและเครื่องมือจากโปรแกรม Flash CS มาใช้งานถูกประเภท (ด้านทักษะ)
5. การเตรียมความพร้อมด้านการเตรียม วัสดุ อุปกรณ์นักศึกษาจะต้องกระจายงานได้ทั่วถึง และตรงตามความสามารถของสมาชิกทุกคน มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง (ด้านคุณธรรม จริยธรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง)
6. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายใน เวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

เนื้อหาสาระ

1. ขั้นตอน

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Flash

1. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับโปรแกรม Flash

โปรแกรม Flash คืออะไร ?

โปรแกรม Flash เป็นซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย, ภาพเคลื่อนไหว (Animation), ภาพกราฟิกที่มีความคมชัด เนื่องจากเป็นกราฟิกแบบเวกเตอร์(Vector), สามารถเล่นเสียงและวิดีโอ แบบสตรีมมิงได้, สามารถสร้างงานให้โต้ตอบกับผู้ใช้(Interactive Multimedia) มีฟังก์ชันสำหรับการเขียนโปรแกรม (Action Script) และยังทำงานในลักษณะ CGI โดยเชื่อมต่อกับ

การเขียนโปรแกรมภาษาอื่นๆ ได้มากมาย เช่น ภาษา PHP, JSP, ASP, ASP.NET, C/C++, C#, C#.NET, VB, VB.NET, JAVA และอื่นๆ โดยเฉพาะข้อดีของโปรแกรม Flash คือ ความสามารถในการบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็ก มีผลทำให้แสดงผลได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นยังแปลงไฟล์ไปอยู่ในฟอร์แมตอื่น ได้หลากหลาย เช่น avi, mov, gif, wav, emf, eps, ai, dxf, bmp, jpg, gif, png เป็นต้น

โปรแกรม Flash เริ่มมีชื่อเสียงประมาณปี พ.ศ. 2539 จนถึง ปัจจุบัน ได้ถูกนำมาใช้งานอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะเทคโนโลยีเว็บ ทำให้การนำเสนอทำได้อย่างน่าสนใจ นอกจากนั้น โปรแกรม Flash ยังสามารถสร้างแอปพลิเคชัน (Application) เพื่อใช้งานต่างๆ รองรับการใช้งานกับอุปกรณ์ที่ เชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และทำงานได้กับหลายๆ แพลตฟอร์ม (Platform)

เจ้าของผลิตภัณฑ์



Adobe Adobe Flash(อะโดบี แฟลช)

ซึ่งยังหมายถึง Macromedia Flash Player

และโปรแกรมอื่น ๆ ที่ใช้ในการเขียนสื่อมัลติมีเดียที่เอาไว้ใช้สร้างเนื้อหาเกี่ยวกับ Flash ซึ่งตัว Flash Player พัฒนาและเผยแพร่โดย อะโดบีซิสเต็มส์

(เริ่มต้นพัฒนาโดยบริษัท พิวเจอร์แวร์ ตอนหลังเปลี่ยนเป็น แมโครมีเดีย



ซึ่งภายหลังถูกควรวมกิจการเข้ากับ Adobe

[spaces:0]

.swf



ไฟล์ .swf เป็นไฟล์ที่สมบูรณ์, ถูก compiled แล้ว ไม่สามารถแก้ไขได้อีก สามารถเล่นได้บนเครื่องที่ติดตั้งโปรแกรม Flash Player

.fla		ไฟล์ .fla เป็นไฟล์ต้นฉบับของโปรแกรม Flash โปรแกรมที่ใช้เขียน Flash สามารถแก้ไขได้ และ compile ให้เป็นไฟล์ .swf ได้
.flv		ไฟล์ .flv เป็นไฟล์ที่ถูก compiled แล้ว เป็น Application ซึ่งได้รวมเอาโปรแกรมเสริม (Flash Player) เข้าไว้ด้วยกันไม่สามารถแก้ไขได้ สามารถเล่นได้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องที่ไม่ได้ติดตั้งโปรแกรมเสริม

2. การเปิดใช้งานโปรแกรม

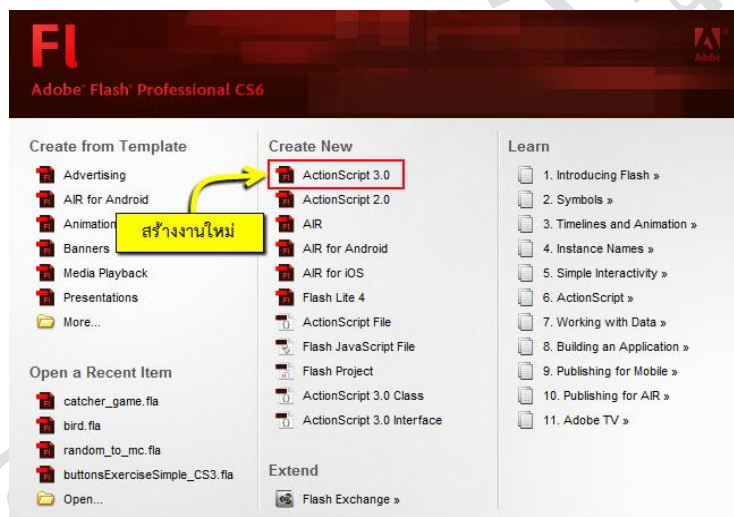
วิธีที่ 1 ดับเบิลคลิกรูปสัญลักษณ์ icon Desktop ดังภาพ

วิธีที่ 2 คลิกปุ่ม Start > Programs > Macromedia > Macromedia Flash cs6

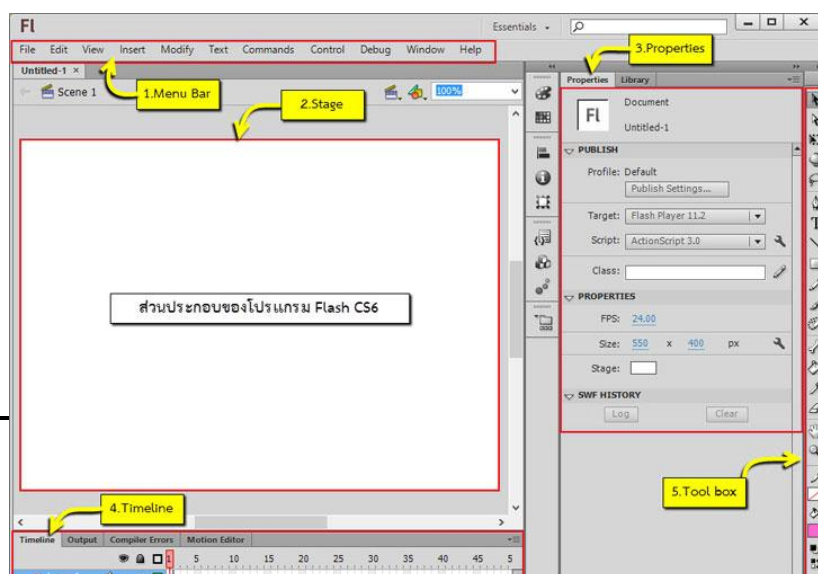


โปรแกรมจะเริ่มทำงานแล้วเข้าสู่หน้าต่างต้อนรับดังภาพ

3. ส่วนประกอบของโปรแกรม Flash cs6



ส่วนประกอบหน้าจอ



ส่วนประกอบด้วย

1. Menu Bar (เมนูบาร์) เป็นส่วนสำหรับแสดงรายการคำสั่งต่างๆ ของโปรแกรม
2. Stage (สแตจ) เป็นส่วนที่เรากำหนดขอบเขตขนาดของการทำงาน เป็นพื้นที่ส่วนที่ใช้ในการวางวัตถุต่างๆ หรืออาจจะเรียกว่า "เวที" เมื่อมีการนำเสนอ

ผลงานจะแสดงเฉพาะวัตถุบน Stage นี้เท่านั้น

3. Properties (พร็อพเพอร์ตี้) เป็นส่วนกำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุต่างๆ ที่เราใช้งาน ทั้งการกำหนดค่าต่างๆ หรือการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแก้ไขวัตถุไหนก็นำมาใส่ไปคลิกที่วัตถุนั้นก่อน
4. Timeline (ไทม์ไลน์) มีไว้สำหรับควบคุมการทำงานและกำหนดการนำเสนอผลงาน ตลอดจนการเคลื่อนไหวต่างๆ
5. Toolbox (ทุลบ็อกซ์) เป็นกลุ่มของเครื่องมือในการสร้างงานและจัดการวัตถุต่างๆ ซึ่งประกอบด้วยปุ่มเครื่องมือย่อยต่างๆ ที่ใช้ในการสร้างงาน

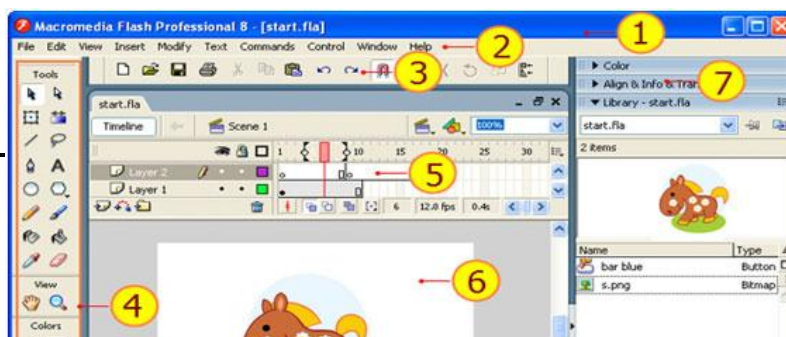
สิ่งที่ควรรู้และทำความเข้าใจ

Diagram illustrating the Timeline panel components with numbered callouts:

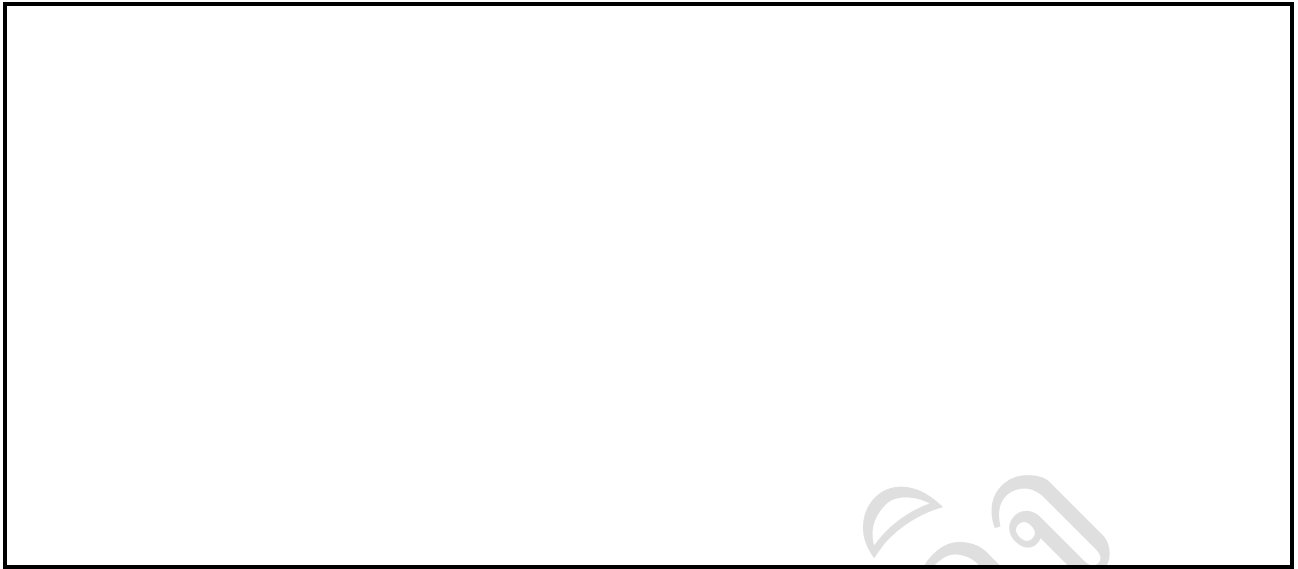
- 1. เลเยอร์ (Layers)
- 2. ซ่อน/แสดงเลเยอร์ (Show/Hide Layer)
- 3. ล็อค/ปลดล็อคเลเยอร์ (Lock/Unlock Layer)
- 4. แสดงเลเยอร์แบบเส้นโครงร่าง (Outline View)
- 5. หัวอ่านเฟรม (Playhead)
- 6. หมายเลขเฟรม (Frame Number)
- 7. คีย์เฟรมว่าง (Blank KeyFrame)
- 8. เฟรมว่าง (Blank Frame)
- 9. เพิ่มเลเยอร์ (Insert Layer)
- 10. สร้างโฟลเดอร์เลเยอร์ (Insert Layer Folder)
- 11. ลบเลเยอร์ (Delete Layer)
- 12. แสดงเฟรมที่หัวอ่านกำลังชี้อยู่ (Current frame)
- 13. จำนวนเฟรมต่อ 1 วินาที (Frame Rate)
- 14. Elapsed Time แสดงเวลาที่ใช้ (วินาที) (Elapsed Time)
- 15. เฟรมเฟรมที่มีเนื้อหา (Frame)
- 16. คีย์เฟรม (KeyFrame)
- 17. Action Script เฟรมที่มีคำสั่ง (Action Script)

แป้นคีย์ลัดที่ควรรู้	F5	F6	F7	F8	F9
	เพิ่มเฟรม	เพิ่มคีย์เฟรม	เพิ่มคีย์เฟรมว่าง	แปลงเป็นซิมไบต	เปิดหน้าต่างคำสั่ง Action Script

ส่วนประกอบต่างๆ ที่ปรากฏบน Timeline



หมายเลข 1 คือ	Title Bar แสดงปุ่มควบคุมหลัก (Control Menu) ชื่อโปรแกรม และปุ่มควบคุมหน้าต่างโปรแกรม
หมายเลข 2 คือ	Menu Bar แสดงรายการคำสั่งต่างๆ ของโปรแกรม
หมายเลข 3 คือ	Toolbar แสดงปุ่มเครื่องมือการทำงานมาตรฐานของโปรแกรม เช่น ปุ่มเปิดงานใหม่ เปิดไฟล์เอกสาร, จัดเก็บไฟล์ เป็นต้น
หมายเลข 4 คือ	Toolbox แสดงปุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการวาดภาพ สร้างภาพ
หมายเลข 5 คือ	Timeline หน้าต่างแสดงเส้นควบคุมเวลาสำหรับการนำเสนอผลงาน ประกอบด้วยส่วนทำงาน เกี่ยวกับ Layer และ Timeline
หมายเลข 6 คือ	Stage พื้นที่ส่วนที่ใช้ในการวางวัตถุต่างๆ หรืออาจจะเรียกว่า "เวที" เมื่อมีการนำเสนอผลงานจะ แสดงเฉพาะวัตถุบน Stage เท่านั้น
หมายเลข 7 คือ	Panel หน้าต่างควบคุมฟังก์ชันงาน ซึ่งมีหลายฟังก์ชัน (หลายหน้าต่าง)



กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้

ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
<p>1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. บอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้2. กฎเกณฑ์การเรียนรู้ คะแนน วิธีการวัดผล3. นำเข้าสู่บทเรียน	<p>1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ฟังวัตถุประสงค์การเรียนรู้2. ฟังกฎระเบียบในการเรียน3. ฟังและตอบคำถาม
<p>2. ชี้นำให้ความรู้ (75 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. สืบค้นงานจาก Internet เรื่องการใช้งาน Flash CS 62. สืบค้นงานจาก Internet เรื่องส่วนประกอบ และเครื่องมือ Flash CS 63. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกันในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ	<p>2. ชี้นำให้ความรู้ (75 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ทำการสืบค้นงานจาก Internet เรื่องการใช้งาน Flash CS 62. ทำการสืบค้นงานจาก Internet เรื่องส่วนประกอบ และเครื่องมือ Flash CS 63. ตอบคำถามส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกันในชั้นเรียน
<p>3. ชี้นำประยุกต์ใช้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด2. นำสิ่งที่เรียนไปใช้ในการประกอบชิ้นงาน	<p>3. ชี้นำประยุกต์ใช้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด2. นำสิ่งที่เรียนไปทำการสร้างชิ้นงาน
<p>4. ชี้นำสรุปและประเมินผล (30 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน2. สอบเก็บคะแนน	<p>4. ชี้นำสรุปและประเมินผล (30 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนเพื่อให้ความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน2. อ่านหนังสือสอบ

--	--

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรมการวัดผลและประเมินผล

ก่อนเรียน

1. การถาม-ตอบ ก่อนเรียน

ขณะเรียน

สืบค้นข้อมูลจาก Internet เพื่อเป็นเนื้อหาเพิ่มเติมขณะเรียน

หลังเรียน

1. ชิ้นงานนักศึกษาที่ครูให้ค้นหา
2. อ่านหนังสือสอบในสัปดาห์ถัดไป

คำถาม

-

ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน

1. สืบค้นงานเกี่ยวกับ สืบค้นงานจาก Internet เรื่อง การใช้งาน Flash CS 6
2. สืบค้นงานจาก Internet เรื่อง ส่วนประกอบ และเครื่องมือ Flash CS 6

สมรรถนะที่พึงประสงค์

ผู้เรียนสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ

1. วิเคราะห์และตีความหมาย
2. ตั้งคำถาม

3. อภิปรายแสดงความคิดเห็นระดมสมอง
4. การประยุกต์ความรู้สู่งานอาชีพ

สมรรถนะการสร้างค่านิยม

ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม

สมรรถนะการปฏิบัติงานอาชีพ

7. สืบค้นงานโดยปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายใน เวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

สมรรถนะการขยายผล

-

สื่อการเรียนการสอน/การเรียนรู้

สื่อสิ่งพิมพ์

1. ภาพหน้าโปรแกรม Flash CS6 ภาพความแตกต่างระหว่างไฟล์.FLA และไฟล์ .SWF
2. ภาพรูปแบบกราฟฟิกที่ใช้งานบน Flash CS6
3. ภาพวิธีการสร้างซิมโบลและอินสแตนซ์ ภาพวิธีการแปลงออบเจ็กต์ให้เป็นซิมโบล ภาพความสามารถของโปรแกรม Flash CS6

สื่อโสตทัศน (ถ้ามี)

1. -

ชื่อของจริง

1. สิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ เช่น นิตยสาร/วารสาร/หนังสือ/Brochure/Catalog/ Supplement/ บทความ/ รายงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ สารานุกรม
2. ครูผู้สอน, Internet, E-learning, E- books, Website

แหล่งการเรียนรู้

ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุดวิทยาลัยเทคนิคพัทธา
2. ห้องปฏิบัติการ 732
3. มือถือนักศึกษา (กรณี Net วิทยาลัยไม่สามารถใช้งานได้)

นอกสถานศึกษา

การบูรณาการ/ความสัมพันธ์กับวิชาอื่น

1. บูรณาการกับวิชาชีวิตและวัฒนธรรมไทย ด้านการพูด การอ่าน การเขียน และการฝึกปฏิบัติตนทางสังคมด้านการเตรียมความพร้อม ความรับผิดชอบ และความสนใจใฝ่รู้
2. บูรณาการกับวิชากีฬาเพื่อพัฒนาสุขภาพและบุคลิกภาพ ด้านบุคลิกภาพในการนำเสนอหน้าชั้นเรียน
3. บูรณาการกับวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ ด้านการเลือกใช้ทรัพยากรอย่างประหยัด

การประเมินผลการเรียนรู้

- หลักการประเมินผลการเรียนรู้

ก่อนเรียน

1. สืบค้นตัวอย่างประกอบ

ขณะเรียน

1. ความสนใจในการเรียนรู้ การค้นคว้า การมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. การซักถามและการตอบคำถาม

หลังเรียน

สอบหลังเรียน

ผลงาน/ชิ้นงาน/ผลสำเร็จของผู้เรียน

1. ชิ้นงานที่มอบหมายให้นักศึกษาทำการค้นคว้า

รายละเอียดการประเมินผลการเรียนรู้

1. สอบอรรถนัยเกี่ยวกับเรื่องส่วนประกอบหน้าจอ และ เครื่องมือที่ใช้ใน Flash CS6

แบบประเมินผลการนำเสนอผลงาน

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

รายชื่อสมาชิก 1.....เลขที่..... 2.....เลขที่.....

3.....เลขที่..... 4.....เลขที่.....

ที่	รายการประเมิน	คะแนน			ข้อคิดเห็น
		3	2	1	
1	เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจน (ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหา ความถูกต้อง ปฏิภาพในการตอบ และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า)				
2	รูปแบบการนำเสนอ				
3	การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
4	บุคลิกลักษณะ กิริยา ท่าทางในการพูด น้ำเสียง ซึ่งทำให้ผู้ฟังมีความสนใจ				
	รวม				

ผู้ประเมิน.....

เกณฑ์การให้คะแนน

1. เนื้อหาสาระครอบคลุมชัดเจนถูกต้อง

- 3 คะแนน = มีสาระสำคัญครบถ้วนถูกต้อง ตรงตามจุดประสงค์
- 2 คะแนน = สาระสำคัญไม่ครบถ้วน แต่ตรงตามจุดประสงค์
- 1 คะแนน = สาระสำคัญไม่ถูกต้อง ไม่ตรงตามจุดประสงค์

2. รูปแบบการนำเสนอ

3 คะแนน = มีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม มีการใช้เทคนิคที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการ นำเสนอที่น่าสนใจ นำวัสดุในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้อย่างคุ้มค่าและประหยัด

1. คะแนน = มีเทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่ ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ แต่ขาดการประยุกต์ใช้ วัสดุในท้องถิ่น

1 คะแนน = เทคนิคการนำเสนอไม่เหมาะสม และไม่น่าสนใจ

3. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม

3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีบทบาทและมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม

4. ความสนใจของผู้ฟัง

3 คะแนน = ผู้ฟังมากกว่าร้อยละ 90 สนใจ และให้ความร่วมมือ

2 คะแนน = ผู้ฟังร้อยละ 70-90 สนใจ และให้ความร่วมมือ

1 คะแนน = ผู้ฟังน้อยกว่าร้อยละ 70 สนใจ และให้ความร่วมมือ

แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

รายชื่อสมาชิก 1.....เลขที่..... 2.....เลขที่.....

3.....เลขที่..... 4.....เลขที่.....

ที่	รายการประเมิน	คะแนน			ข้อคิดเห็น
		3	2	1	
1	การกำหนดเป้าหมายร่วมกัน				
2	การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบและการเตรียมความพร้อม				
3	การปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย				
4	การประเมินผลและปรับปรุงงาน				
รวม					

ผู้ประเมิน.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เกณฑ์การให้คะแนน

1. การกำหนดเป้าหมายร่วมกัน

3 คะแนน = สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายการทำงานอย่างชัดเจน

2 คะแนน = สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายในการทำงาน

1 คะแนน = สมาชิกส่วนน้อยมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายในการทำงาน

2. การมอบหมายหน้าที่รับผิดชอบและการเตรียมความพร้อม

3 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึง และตรงตามความสามารถของสมาชิกทุกคน มีการจัดเตรียมสถานที่ สื่อ /

อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพียง

2 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึง แต่ไม่ตรงตามความสามารถ และมีสื่อ / อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพียง แต่ขาด

การจัดเตรียมสถานที่

1 คะแนน = กระจายงานไม่ทั่วถึงและมีสื่อ / อุปกรณ์ไม่เพียงพอ

3. การปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

3 คะแนน = ทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมาย และตามเวลาที่กำหนด

2 คะแนน = ทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมาย แต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด

1 คะแนน = ทำงานไม่สำเร็จตามเป้าหมาย

4. การประเมินผลและปรับปรุงงาน

3 คะแนน = สมาชิกทุกคนร่วมปรึกษาหารือ ติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุงงานเป็นระยะ

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

รหัสวิชา 3204-2102 เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์

วันที่ สัปดาห์ที่.....

.คอมพิวเตอรืธุรกิจ คอมพิวเตอรืธุรกิจ/2 | ปวส.1 | 2558

ครูผู้สอน 2003002 นางสาวกมลน หวังวัฒนากุล จำนวน 20 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ :

กิจกรรม/วิธีการสอน

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม

สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม

การวัดและประเมินผลหลังการสอน

สมรรถนะที่นักเรียนได้

ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอน

ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย

เลข ที่	ชื่อ - สกุล ผู้รับการ ประเมิน	พฤติกรรมของนักเรียน																				
		ความมีวินัย				ความ รับผิดชอบ				มนุษย สัมพันธ์				ความอดทน				ความรอบ ปลอดภัย				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	20
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						
22																						
23																						
24																						
25																						
26																						
27																						
28																						
29																						
30																						

ผู้ประเมิน.....

(.....)

แบบฝึกหัด

1. อธิบายความเป็นมาของ Shockwave Flash

ตอบ ความเป็นมาของ Shockwave Flash เริ่มต้นที่ Macromedia และ Future Splash ได้ซื้อลิขสิทธิ์โปรแกรมเสริมและโปรแกรมสร้างงานกราฟิกเพื่อนำมาพัฒนาต่อ โดยใช้ชื่อว่า Macromedia Flash ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่เน้นการทำงานกับไฟล์รูปภาพแบบเวกเตอร์ (Vector) มากกว่าที่จะทำงานกับไฟล์รูปภาพแบบบิตแมป (Bitmap) ซึ่งเทคโนโลยีนี้มีแนวโน้มเหมาะสำหรับโปรแกรมสร้างเว็บเพจให้มีภาพเคลื่อนไหวมากขึ้น สามารถทำให้เว็บไซต์สวยงามมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้มากขึ้นด้วย พร้อมทั้งได้มีการเพิ่มความสะดวกในระบบสื่อสารที่ทำให้การรับส่งข้อมูลแบบมัลติมีเดียทั้งภาพ เสียง และข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ สามารถทำได้ดีขึ้นเป็นลำดับอย่างรวดเร็ว

2. Flash 8 (CS3) มีที่มาอย่างไร

ตอบ Macromedia Flash เป็นโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพสูงสำหรับงานด้านกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนมัลติมีเดียสำหรับเว็บ ไฟล์มัลติมีเดียของ Flash หรือที่เรียกกันว่า Movie ได้รับความนิยมนำมาใช้บนเว็บอย่างกว้างขวางส่วนมากแล้วมักจะเป็นภาพที่สร้างด้วย Flash แทบทั้งสิ้น Macromedia ได้พัฒนาโปรแกรม Flash มาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่เวอร์ชัน 3, 4, 5, MX, CS มาจนถึง Flash 8 (CS3) ซึ่งในเวอร์ชันนี้มีให้เลือกใช้ 2 รุ่นด้วยกัน คือ Flash Basic แบบธรรมดา และ Flash Professional

3. ความสามารถของโปรแกรม Flash 8 (CS3) มีอะไรบ้าง

ตอบ ความสามารถของโปรแกรม Flash 8 (CS3) มีดังนี้

1. มีหน้าต่างโปรแกรมที่สวยงาม มีการจัดวางเครื่องมือต่าง ๆ ที่มีมากมายให้ดูเป็นระเบียบขึ้น ทั้งยังสะดวกในการเรียกใช้งานมากขึ้น
2. เมนู Import to Library การดึงภาพจากภายนอกเข้ามาใช้งานในโปรแกรม Flash 8 (CS3) สามารถดึงมาใช้ในโปรแกรมได้ทันทีโดยไม่เสียเวลาค้นหาอีก
3. ระบบจัดการ Panel ต่าง ๆ ดีเยี่ยม โดยโปรแกรมจะมีความสามารถในการแสดงให้เห็นเฉพาะแถบชื่อของหน้าต่าง หรือสามารถปรับให้เห็นเฉพาะไอคอนเท่านั้น
4. Save Panel Layout เมื่อมีการเปิดหน้าต่าง Panel ที่ใช้งานอยู่ประจำขึ้นมาแล้ว โปรแกรมจะสามารถบันทึกรูปแบบของหน้าต่าง Panel นั้นเอาไว้เหมือนกับการ Add Favorites เมื่อมีการใช้งานก็จะเป็นอย่างที่เคยบันทึกเอาไว้
5. ให้ความสำคัญของหน้าต่าง Properties มากขึ้น ทั้งยังสะดวกในการปรับแต่งสีเส้น เอฟเฟกต์ หรือคุณสมบัติอื่น ๆ ได้ในหน้าต่าง Properties ที่แสดงอยู่ด้านล่างของหน้าจอ
6. ในกล่องเครื่องมือของโปรแกรม Flash 8 (CS3) จะมีการเพิ่มปุ่ม Free Transform ขึ้นมา เมื่อมีการคลิกปุ่มนี้ก็สามารถปรับแต่งรูปร่างและขนาดของชิ้นงานให้บิดเบี้ยวหรือเป็นไปตามต้องการได้ในทันที
7. เปลี่ยนภาพแบบ Bitmap เป็น Vector

8. สามารถปรับแต่งขนาดและหมุนรูปภาพได้อย่างสะดวก
9. หน้า Timeline ที่มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น
10. หน้าต่าง Action Script ที่เพิ่มหมวดหมู่ให้สามารถใช้งานได้ง่ายขึ้น
11. การใช้เทคโนโลยี MP3 ในการบีบอัดไฟล์เสียง
12. การใช้ Gradient ช่วยปรับสีสันทึบงานให้สวยงามยิ่งขึ้น
13. หน้าต่าง Color Mixer เปลี่ยนปลายพู่กันให้เป็นรูปภาพ

4. อธิบายความสามารถของโปรแกรม Flash 8 (CS3) ทางด้านเมนู Import to Library

ตอบ ความสามารถของโปรแกรม Flash 8 (CS3) ทางด้านเมนู Import to Library นั้นการดึงภาพจากภายนอกเข้ามาใช้งานในโปรแกรม Flash 8 (CS3) จะถูกส่งตรงไปเก็บเอาไว้ในหน้าต่างไลบรารีก่อน เมื่อมีการกด Ctrl+L ที่แป้นคีย์บอร์ดก็จะพบรูปภาพนั้นทันที ซึ่งก็สามารถดึงมาใช้ในโปรแกรมได้ทันทีโดยไม่เสียเวลาค้นหาอีก

5. อธิบายความสามารถของโปรแกรม Flash 8 (CS3) ทางด้านการเปลี่ยนภาพแบบ Bitmap เป็น Vector

ตอบ การเปลี่ยนภาพแบบ Bitmap เป็น Vector การปรับเปลี่ยนภาพที่ดึงเข้ามาจากภายนอกเพื่อนำเข้ามาใช้งานในโปรแกรม หรืออาจเป็นภาพที่สร้างขึ้นใหม่ เมื่อมีการคลิกเมาส์ปุ่มขวาเลือก Convert to Symbol ก็จะสามารถเปลี่ยนให้เป็น Symbol ประเภท Movie - Clip Button หรือ Graphic ได้ตามต้องการอย่างรวดเร็ว

6. ไฟล์ .fla และไฟล์ .swf แตกต่างกันอย่างไรร

ตอบ ไฟล์เอกสาร (Flash Document) ไฟล์นี้เป็นไฟล์ที่บันทึกในขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน โดยไฟล์จะจัดเก็บข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งได้จากการออกแบบและพัฒนาทั้งหมดไว้ตามสภาพเดิม และสามารถเปิดกลับขึ้นมาแก้ไขชิ้นงานได้

ไฟล์มูฟวี่ (Flash Movie) มีฟอร์แมตเป็น .swf ไฟล์นี้เป็นผลลัพธ์สุดท้าย ซึ่งจะได้จากการ Publish ไฟล์เอกสารข้างต้น เพื่อนำไปเผยแพร่และแสดงด้วยโปรแกรม Flash Player โดยข้อมูลต้นฉบับจะถูกบีบอัด ปรับลดคุณสมบัติ และยุบรวมกัน เพื่อให้ไฟล์มีขนาดเล็ก จึงไม่สามารถเปิดกลับขึ้นมาแก้ไขชิ้นงาน และในการเผยแพร่ไฟล์นี้จะไม่สามารถก๊อปปี้โดยผู้อื่นได้ นอกจากนี้ เมื่อมีการใช้คำสั่งทดสอบการแสดงผล (Test Movies) โปรแกรมจะสร้างไฟล์ .swf ขึ้นมาให้อัตโนมัติด้วย

7. รูปแบบกราฟิกที่ใช้งานบน Flash 8 (CS3) แบบภาพบิตแมพหรือราสเตอร์มีลักษณะอย่างไร

ตอบ รูปแบบกราฟิกที่ใช้งานบน Flash 8 (CS3) แบบภาพบิตแมพหรือราสเตอร์มีลักษณะคือภายในภาพจะประกอบไปด้วยจุดสีเล็ก ๆ ที่เรียกว่า พิกเซล (Pixel) ซึ่งจัดเรียงตัวกันเป็นตารางสี่เหลี่ยม ลักษณะจะคล้ายกับการปูกระเบื้องให้เกิดเป็นภาพขึ้นมา โดยกระเบื้องแต่ละแผ่นก็คือจุดสีแต่ละพิกเซล ขนาดของภาพจะมีความกว้างยาวและจำนวนพิกเซลคละที่ ดังนั้น การบอกขนาดจึงมักแสดงในรูปจำนวนพิกเซลแนวนอนตั้งและแนวนอน เช่น 380 × 260 ซึ่งภาพนี้จะมีจำนวนจุดสีทั้งหมด 98,800 พิกเซล

8. ซิมโบลหมายถึงอะไร และแบ่งออกเป็นกี่ประเภท อะไรบ้าง

ตอบ ซิมโบล (Symbol) คือ กราฟิก, ปุ่ม หรือมูฟวี่คลิปที่สร้างขึ้นมา เป็นต้นแบบในครั้งแรก จากนั้นจะสามารถนำไปใช้ได้อย่างไม่จำกัด ทุกซิมโบลที่สร้างจะถูกเก็บไว้ในไลบรารีของไฟล์ปัจจุบัน ซิมโบลแบ่งออกเป็น 3 ชนิด ได้แก่ มูฟวี่คลิป (Movie Clip), ปุ่ม Button, กราฟิก (Graphic)

9. มูฟวี่คลิปคืออะไร

ตอบ มูฟวี่คลิป (Movie Clip) เป็นซิมโบลสำหรับสร้างภาพเคลื่อนไหวเป็นมูฟวี่ย่อย ๆ มักใช้ในการแบ่งตัวแสดงหรือแบ่งตอนของการแสดง โดยที่ภาพเคลื่อนไหวนี้จะเล่นอย่างเป็นอิสระจากไทม์ไลน์ของมูฟวี่หลัก ทั้งนี้มูฟวี่คลิปอาจเป็นภาพนิ่งก็ได้เช่นกัน

10. ซิมโบลแบบกราฟิกมีลักษณะอย่างไร จงอธิบายพอเข้าใจ

ตอบ กราฟิก (Graphic) เป็นซิมโบลสำหรับออกแบบเจ็ทหรือรูปภาพที่เป็นภาพนิ่ง ซึ่งอาจนำไปเป็นส่วนประกอบของการสร้างภาพเคลื่อนไหวของมูฟวี่คลิป ปุ่ม หรือมูฟวี่หลักได้ โดยปกติกราฟิกจะถูกสร้างขึ้นมาให้อัตโนมัติ เมื่อกำหนดให้ออบเจ็กต์นั้นแสดงการเคลื่อนไหวแบบทวิน

ตอนที่ 2 : อธิบายคำศัพท์ (หมายถึง แปลคำศัพท์ ให้รายละเอียดเพิ่มเติม ขยายความ ถ้ามีตัวอย่างให้ยกตัวอย่างประกอบ) ตอบแบบสั้น

1. Bitmap

ตอบ ภาพบิตแมพ

2. Vector

ตอบ ภาพเวคเตอร์

3. Scene

ตอบ การแบ่งมูฟวี่ทั้งเรื่องออกเป็นตอนหรือฉาก

4. Movie

ตอบ เปรียบเสมือนเรื่องราวโดยรวมทั้งหมดของละคร

5. Symbol

ตอบ กราฟิก, ปุ่ม หรือมูฟวี่คลิปที่สร้างขึ้นมา

6. Graphic Symbol

ตอบ การสร้างซิมโบลประเภทกราฟิก

7. Movie Clip Symbol

ตอบ การสร้างซิมโบลประเภทมูฟวี่คลิป

8. Button Symbol

ตอบ การสร้างซิมโบลประเภทปุ่ม

9. Instance

ตอบ สำเนาของซิมโบลที่ถูกดึงมาใช้งานบนสแตจหรือซ่อนอยู่ภายในซิมโบลอื่น

10. Up State

ตอบ รอกดปุ่ม

คอปิวไรเตอร์