


แผนการสอน/แผนการเรียนรู้ภาคทฤษฎี

	แผนการสอน/การเรียนรู้ภาคทฤษฎี	หน่วยที่ 3
	ชื่อวิชา เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์	สอนสัปดาห์ที่ 3
	ชื่อหน่วย การเลือกปรับเปลี่ยนขนาดของชิ้นงาน	คาบรวม 12
ชื่อเรื่อง ความรู้ความเข้าใจในการเลือกออกแบบเจ็ทต์ จัดการกับออกแบบเจ็ทต์ได้ วิธีการในการจัดเรียงออกแบบเจ็ทต์ได้		จำนวนคาบ 4
หัวข้อเรื่อง จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม: ด้านความรู้ <ol style="list-style-type: none"> 1. ความรู้ความเข้าใจในการเลือกออกแบบเจ็ทต์ 2. เข้าใจและสามารถจัดการกับออกแบบเจ็ทต์ได้ 3. อธิบายถึงวิธีการในการจัดเรียงออกแบบเจ็ทต์ได้ ด้านทักษะ <ol style="list-style-type: none"> 1. การเคลื่อนย้าย ก๊อปปี้ เลือกพื้นที่บางส่วนด้วยเครื่องมือ Subselection Tool เลือกพื้นที่อิสระด้วยเครื่องมือ Lasso Tool เลือกพื้นที่โดยเปรียบเทียบกับค่าสีด้วยเครื่องมือ Magic Wand 2. เลือกพื้นที่เป็นรูปทรงหลายเหลี่ยมด้วย Polygon Mode หมุนและปรับเปลี่ยนขนาดด้วยเครื่องมือ Free Transform Tool ด้านคุณธรรม จริยธรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง <ol style="list-style-type: none"> 1. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง 2. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 3. นำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการสืบค้นข้อมูลและเกิดประโยชน์สูงในการเรียน สาระสำคัญ ภาพที่เราสร้างขึ้นโดยใช้เครื่องมือใน Flash หรือภาพที่เรานำเข้ามาจากภายนอก เพื่อมาแสดงบนสแตจนั้น เราจะเรียกว่า “ออกแบบเจ็ทต์” ซึ่งในบทนี้เราจะได้กล่าวถึงวิธีเลือก และการจัดการออกแบบเจ็ทต์เหล่านี้		

สมรรถนะอาชีพประจำหน่วย

1. เลือกออบเจ็กต์มาใช้ได้ตามเครื่องมือที่กำหนด

จุดประสงค์การสอน/การเรียนรู้

จุดประสงค์ทั่วไป / บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. ความรู้ความเข้าใจในการเลือกออบเจ็กต์
2. เข้าใจและสามารถจัดการกับออบเจ็กต์ได้
3. อธิบายถึงวิธีการในการจัดเรียงออบเจ็กต์ได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม / บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. การเคลื่อนย้าย ก๊อปปี้ เลือกพื้นที่บางส่วนด้วยเครื่องมือ Subselection Tool เลือกพื้นที่อิสระด้วยเครื่องมือ Lasso Tool เลือกพื้นที่โดยเปรียบเทียบจากค่าสีด้วยเครื่องมือ Magic Wand
2. เลือกพื้นที่เป็นรูปทรงหลายเหลี่ยมด้วย Polygon Mode หมุนและปรับเปลี่ยนขนาดด้วยเครื่องมือ Free Transform Tool
3. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง
4. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
5. นำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการสืบค้นข้อมูลและเกิดประโยชน์สูงในการเรียน

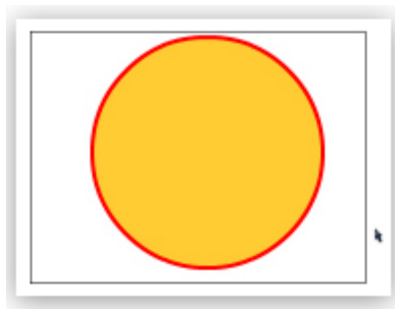
เนื้อหาสาระ

การเลือก object

ปกติเวลาที่เราทำการเลือกออบเจกต์โดยเครื่องมือ Selection Tool เราสามารถเลือกได้ 1

ออบเจกต์โดยการคลิกเมาส์ และหากเราต้องการเลือกออบเจกต์มากกว่า 1 ออบเจกต์ให้เรากด Shift พร้อมกับการคลิกเลือกออบเจกต์ขึ้นที่เราต้องการเลือกต่อไป

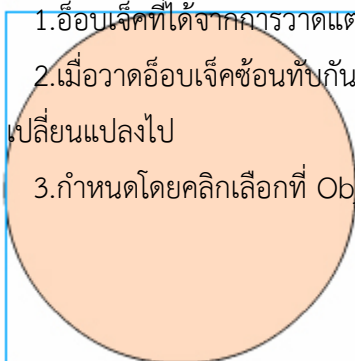
นอกจากนั้นเรายังสามารถทำการเลือกออบเจกต์ต่าง ๆ ได้ด้วยการลากเมาส์ครอบออบเจกต์ที่เราต้องการ



หากเราดับเบิลคลิกที่ออบเจกต์ที่มีทั้ง Stroke และ Fill จะเป็นการเลือกทั้ง Stroke และ Fill ซึ่งวิธีการนี้ จะเป็นการสะดวกในการเลือกออบเจกต์ที่มีทั้ง Stroke และ Fill ในครั้งเดียว ในการวาดรูปทรงอ็อบเจกต์ สามารถกำหนดให้เป็นแต่ละอ็อบเจกต์เป็นอิสระต่อกัน หรือให้มีผลต่อกันได้

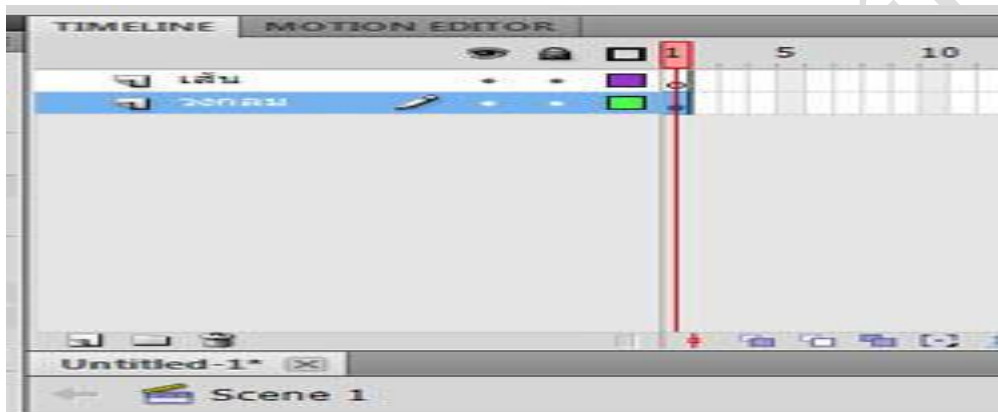
Object Drawing

1. อ็อบเจกต์ที่ได้จากการวาดแต่ละครั้งจะเป็นอิสระต่อกัน
2. เมื่อวาดอ็อบเจกต์ซ้อนทับกันจะไม่มีผลทำให้อ็อบเจกต์เปลี่ยนแปลงไป
3. กำหนดโดยคลิกเลือกที่ Object Drawing

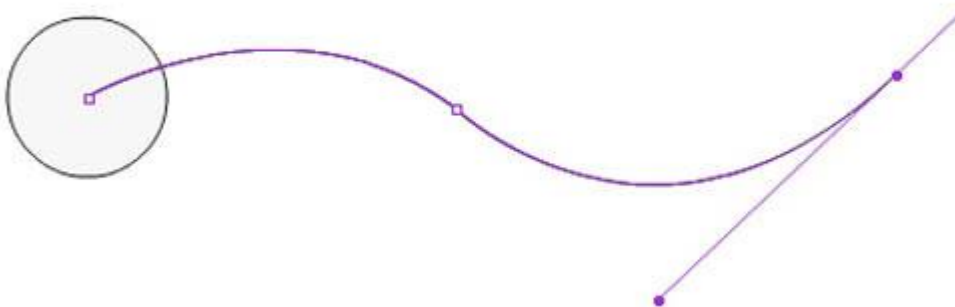


Merge Drawing

1. อ็อบเจ็คที่ได้จากการวาดจะมีผลต่ออ็อบเจ็คอื่น
 2. เมื่อวาดอ็อบเจ็คซ้อนทับกันจะมีผลทำให้อ็อบเจ็คอื่นหรือตนเองเปลี่ยนแปลงไป
 3. กำหนดโดยไม่คลิกเลือก Object Drawing
- reate New ActionScript 3.0 แล้วสร้างเลเยอร์ขึ้นมา 2 เลเยอร์
ในตัวอย่างเราให้วงกลมเป็นวัตถุที่จะเคลื่อน
ก็วาดวงกลมในเลเยอร์แรก
>> คลิกขวา >> Convert to Symbol ให้เป็น Movie Clip

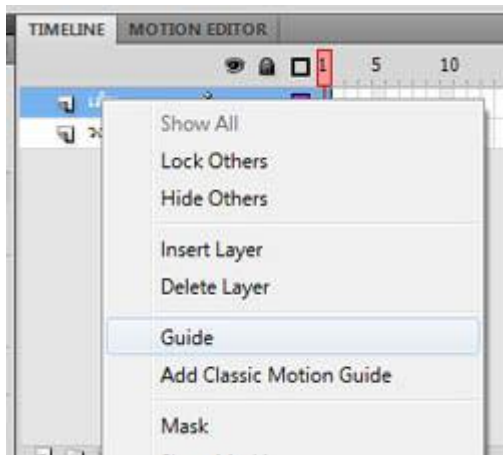


ใช้ Pen Tool วาดเส้นเคลื่อนตามใจในอีกเลเยอร์



เสร็จแล้วคลิกขวาตรงช่องเลเยอร์ “เส้น”

เลือก Guide



เอาเมาส์ลากเลเยอร์ “วงกลม” ขึ้นมาที่เลเยอร์ “เส้น”

ให้เป็นแบบตามรูปนี้จ้ะ

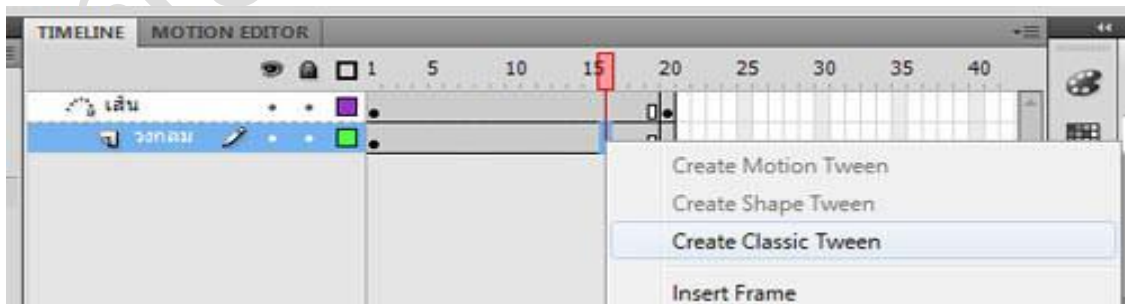


ลากสำเร็จจะเป็นแบบนี้จ้ะ



เพิ่ม key frame ทั้ง 2 เลเยอร์ให้เท่ากัน (F5)

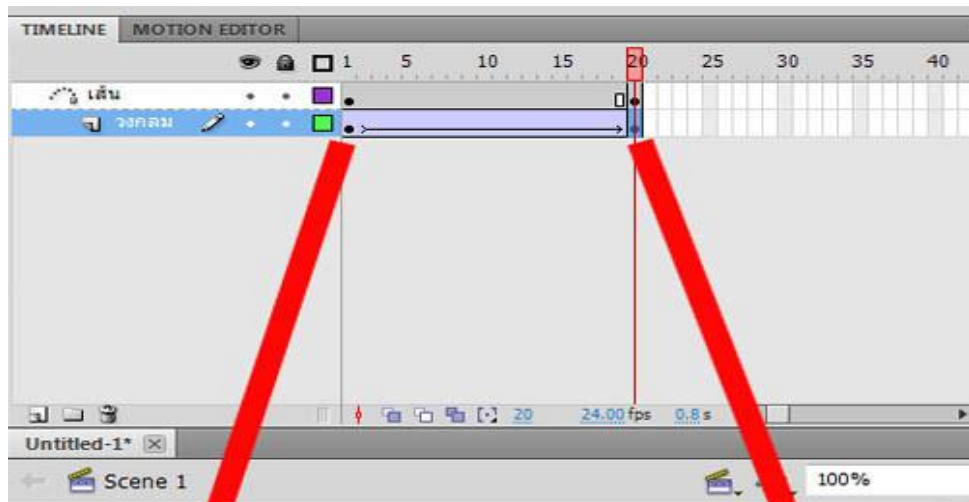
Create Classic Tween ตรงเลเยอร์ “วงกลม”



จุดสีขาวในวัตถุ = มาร์คตำแหน่งของวัตถุที่อยู่บนเส้น

(พยายามอ่านให้ไม่ง)

ไปที่เฟรมสุดท้ายของเลเยอร์ แล้วเลื่อนวงกลมให้ไปอยู่ปลายเส้นจ้ะ



คอมพิวเตอ์

--

กิจกรรมการเรียนรู้หรือการสอนหรือการเรียนรู้	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
<p>1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2. กฎเกณฑ์การเรียนรู้ คะแนน วิธีการวัดผล 3. สอบเก็บคะแนนบทที่ 2 4. นำเข้าสู่บทเรียน <p>2. ชี้นำให้ความรู้ (75 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ความรู้ความเข้าใจในการเลือกอบเจ็กต์ 2. ให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดการกับอบเจ็กต์ 3. อธิบายถึงวิธีการในการจัดเรียงอบเจ็กต์ได้ 4. สืบค้นตัวอย่างประกอบจาก Internet 5. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกัน ในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ <p>3. ชี้นำประยุกต์ใช้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด 2. นำสิ่งที่เรียนไปใช้ในการประกอบชิ้นงาน <p>4. ชี้นำสรุปและประเมินผล (30 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน 2. สอบเก็บคะแนน 	<p>1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ฟังวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2. ฟังกฎระเบียบในการเรียน 3. สอบอัตนัย 4. ฟังและตอบคำถาม <p>2. ชี้นำให้ความรู้ (75 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ฟังและทำการเลือกอบเจ็กต์มาใช้งาน 2. ลองฝึกการจัดการกับอบเจ็กต์ 3. ทำการในการจัดเรียงอบเจ็กต์ได้ 4. สืบค้นตัวอย่างประกอบจาก Internet 5. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกัน ในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ <p>3. ชี้นำประยุกต์ใช้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด 2. นำสิ่งที่เรียนไปทำการสร้างชิ้นงาน <p>4. ชี้นำสรุปและประเมินผล (30 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนเพื่อให้ความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน 2. อ่านหนังสือสอบ

--	--

งานที่มอบหมายหรือกิจกรรมการวัดผลและประเมินผล

ก่อนเรียน

1. การถาม-ตอบ ก่อนเรียน

ขณะเรียน

สืบค้นข้อมูลจาก Internet เพื่อเป็นเนื้อหาเพิ่มเติมขณะเรียน

หลังเรียน

1. ชิ้นงานนักศึกษาที่ครูให้ค้นหา
2. อ่านหนังสือสอบในสัปดาห์ถัดไป

คำถาม

-

ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน

1. การใช้งานเกี่ยวกับ Object ปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์

สมรรถนะที่พึงประสงค์

ผู้เรียนสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ

1. วิเคราะห์และตีความหมาย
2. ตั้งคำถาม
3. อภิปรายแสดงความคิดเห็นระดมสมอง
4. การประยุกต์ความรู้สู่งานอาชีพ

สมรรถนะการสร้างค่านิยม

ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม

สมรรถนะการปฏิบัติงานอาชีพ

1. เคลื่อนย้าย และปฏิบัติงานเกี่ยวกับวัตถุได้

สมรรถนะการขยายผล

-

สื่อการเรียนการสอน/การเรียนรู้

สื่อสิ่งพิมพ์

สื่อโสตทัศน (ถ้ามี)

1. -

สื่อของจริง

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

แหล่งการเรียนรู้

ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุดวิทยาลัยเทคนิคพัทยา
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
2. การปฏิบัติงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์

รายละเอียดการประเมินผลการเรียนรู้

1. สอบปฏิบัติการใช้งาน การใช้ Object กับเครื่องคอมพิวเตอร์

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 /

อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง

2 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึง แต่ไม่ตรงตามความสามารถ และมีสื่อ / อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพรียง 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.....

.คอมพิวเตอรฺธุรกิจ คอมพิวเตอรฺธุรกิจ/2 | ปวส.1 | 2558

ครูผู้สอน 2003002 นางสาวภคมน หวังวัฒนากุล จำนวน 20 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ :

กิจกรรม/วิธีการสอน

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม

การวัดและประเมินผลหลังการสอน

แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม

คำชี้แจง ให้ขีดเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องพฤติกรรมของนักเรียนเพื่อประเมินคุณธรรม
จริยธรรม


เกณฑ์การตัดสิน


4	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมดีมาก
3	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมดี




สมรรถนะที่นักเรียนได้

ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอน

ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย

ตอบ เครื่องมือ  Selection Tool มีหน้าที่หลัก คือ ใช้สำหรับคลิกเพื่อเลือก Symbol หรือ ออบเจกต์ เพื่อทำการเคลื่อนย้ายไปวางไว้ยังตำแหน่งต่าง ๆ บนพื้นงานได้ตามต้องการ

2. เครื่องมือ  Selection Tool สามารถแบ่งการทำงานได้เป็นกี่ลักษณะ อะไรบ้าง

ตอบ เครื่องมือ  Selection Tool สามารถแบ่งขั้นตอนการทำงานได้ 2 ลักษณะ คือ การใช้เครื่องมือ  Selection Tool เพื่อเลือกและเคลื่อนย้ายซิมโบล ส่วนอีกลักษณะหนึ่งคือ การใช้เครื่องมือ  Selection Tool เพื่อเลือกและเคลื่อนย้ายออบเจกต์

3. การเลือกและเคลื่อนย้ายซิมโบลมีขั้นตอนการทำงานอย่างไรบ้าง อธิบายพอเข้าใจ




ตอบ เมื่อเลือกออบเจกต์หรือซิมโบลแล้ว สามารถเคลื่อนย้ายออบเจกต์หรือซิมโบลนั้นไปยังตำแหน่งต่าง ๆ ได้ ดังนี้

1. คลิกปุ่ม  Selection Tool ที่ Tools Panel
2. คลิกเลือก Symbol ที่ต้องการเคลื่อนย้ายตำแหน่ง
3. คลิกเมาส์ขวาแล้วลากไปวางยังตำแหน่งที่ต้องการ จากนั้น Symbol หรือภาพกราฟิกจะเคลื่อนเปลี่ยนตำแหน่งไปจากเดิมตามที่ต้องการ



4. บอกหน้าที่การทำงานของเครื่องมือ  Subselection Tool มาพอเข้าใจ


ตอบ เครื่องมือ  Subselection Tool มีหน้าที่หลัก คือ ใช้สำหรับคลิกเลือกส่วนของออบเจกต์ เพื่อทำการเคลื่อนย้าย ปรับเปลี่ยนออบเจกต์ให้มีรูปร่างต่าง ๆ ตามต้องการ



5. เครื่องมือ  Lasso Tool มีหน้าที่การทำงานอย่างไรบ้าง อธิบายพอเข้าใจ

ตอบ เครื่องมือ  Lasso Tool มีหน้าที่หลัก คือ ใช้สำหรับคลิกเลือกพื้นที่ของออบเจกต์ในลักษณะเป็นรูปทรงอิสระได้ตามต้องการ นอกจากนี้เครื่องมือ  Lasso Tool ยังมีคุณสมบัติพิเศษที่ช่วยให้การเลือกพื้นที่ทำได้ง่ายยิ่งขึ้นด้วย  Magic Wand หรือหากต้องการเลือกพื้นที่เป็นรูปทรงหลายเหลี่ยมก็สามารถทำได้ด้วยเช่นกัน




6. อธิบายการเลือกพื้นที่โดยการเปรียบเทียบจากค่าสีด้วยเครื่องมือ  Magic Wand มาพอเข้าใจ


ตอบ เครื่องมือ  Magic Wand เป็นเครื่องมือย่อยของ  Lasso Tool ซึ่งทำหน้าที่ในการใช้เลือกพื้นที่เช่นเดียวกัน แต่เป็นการเลือกพื้นที่โดยการเปรียบเทียบจากค่าสีของพื้นที่บริเวณใกล้เคียงกัน ซึ่งหากมีการกำหนดค่าตัวเลขมากขึ้น โปรแกรมก็จะทำการคำนวณและเลือกพื้นที่ที่มีค่าสีใกล้เคียงกันให้เป็นบริเวณมากยิ่งขึ้นตามไปด้วย



7.  Polygon Mode คืออะไร และมีหน้าที่อย่างไรบ้าง


ตอบ เครื่องมือ  Polygon Mode เป็นเครื่องมือย่อยของ  Lasso Tool ทำหน้าที่ในการใช้เลือกพื้นที่ให้เป็นลักษณะรูปทรงหลายเหลี่ยม สำหรับการเลือกพื้นที่นั้นสามารถทำได้โดยคลิกเมาส์ไปที่ตำแหน่งเริ่มต้นก่อน แล้วคลิกเมาส์ลากตามแนวบริเวณพื้นที่ที่ต้องการ จากนั้นให้ Double Click เพื่อสิ้นสุดการเลือก ซึ่งพื้นที่ที่ได้จะมีลักษณะเป็นรูปทรงหลายเหลี่ยม



8.  Free Transform Tool คืออะไร และมีหน้าที่อย่างไรบ้าง

ตอบ เครื่องมือ  Free Transform Tool มีหน้าที่การทำงานหลัก คือ ใช้สำหรับคลิกเพื่อหมุนหรือปรับเปลี่ยนขนาดของออบเจกต์และภาพกราฟิกไปในทิศทางต่าง ๆ ตามที่ต้องการ นอกจากนี้ที่ Options ยังมีปุ่มคำสั่งต่าง ๆ เอาไว้ให้เลือกใช้งานเพิ่มเติม เช่น ปุ่ม  Distort มีหน้าที่ในการบิดออบเจกต์ให้มีรูปร่างแปลกไปจากเดิม ปุ่ม  Envelope มีหน้าที่ในการบิดตัดส่วนประกอบต่าง ๆ ให้มีรูปร่างตามต้องการ

9.  Distort มีหน้าที่อย่างไรบ้าง อธิบายมาพอเข้าใจ

ตอบ ปุ่ม  Distort เป็นเครื่องมือย่อยของ  Free Transform Tool ซึ่งเมื่อคลิกที่มุมของจุดแฮนเดิลจะเป็นการบิดออบเจกต์ให้มีรูปร่างแปลกไปจากเดิม แต่หากคลิกที่ด้านข้างจะเป็นการย่อหรือขยายขนาดของออบเจกต์แทน

10.  Envelope คืออะไร มีหน้าที่อย่างไรบ้าง อธิบายมาพอเข้าใจ

ตอบ ปุ่ม  Envelope เป็นเครื่องมือย่อยของ  Free Transform Tool ซึ่งเมื่อทำการคลิกเมาส์ที่ออบเจกต์จะปรากฏจุดแฮนเดิลขึ้นมาเป็นจำนวนมาก จากนั้นสามารถคลิกที่จุดแฮนเดิลเหล่านั้นและทำการบิดหรือตัดส่วนประกอบต่าง ๆ เพื่อให้ออบเจกต์มีรูปร่างตามต้องการ

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

1.  Selection Tool

ตอบ เครื่องมือใช้สำหรับเคลื่อนย้ายออบเจกต์และ Symbol ไปในตำแหน่งต่าง ๆ ตามที่ต้องการ

2.  Subselection Tool

ตอบ เครื่องมือใช้สำหรับคลิกเลือกส่วนของออบเจกต์เพื่อทำการเคลื่อนย้าย

3.  Lasso Tool

ตอบ เครื่องมือใช้สำหรับคลิกเลือกพื้นที่ของออบเจกต์ในลักษณะเป็นรูปทรงอิสระได้ตามต้องการ

4. Break Apart

ตอบ คำสั่งเพื่อทำการแยกองค์ประกอบของภาพกราฟิกออกมาเป็นส่วน ๆ

5.  Magic Wand Setting

ตอบ เป็นเครื่องมือย่อยของ Lasso Tool ซึ่งทำหน้าที่ในการใช้เลือกพื้นที่เช่นเดียวกัน

6.  Polygon Mode

ตอบ เป็นเครื่องมือย่อยของ Lasso Tool ทำหน้าที่ในการใช้เลือกพื้นที่ให้เป็นลักษณะรูปทรงหลายเหลี่ยม

7.  Free Transform Tool

ตอบ เครื่องมือใช้สำหรับคลิกเพื่อหมุน หรือปรับเปลี่ยนขนาดของออบเจกต์และภาพกราฟิกไปในทิศทางต่าง ๆ ตามที่ต้องการ

8.  Distort

ตอบ ปุ่มที่บิดออบเจกต์ให้มีรูปร่างแปลกไปจากเดิม แต่หากคลิกที่ด้านข้างจะเป็นการย่อหรือขยายขนาดของออบเจกต์แทน

9.  Envelope

ตอบ ปุ่มที่บิดหรือตัดส่วนประกอบต่าง ๆ เพื่อให้ออบเจกต์มีรูปร่างตามต้องการ

10.  Oval Tool

ตอบ เครื่องมือใช้สำหรับวาดรูปวงกลมและวงรีตามที่ต้องการ

คอมพิวตาเตอรื