


## แผนการสอน/แผนการเรียนรู้ภาคทฤษฎี

	แผนการสอน/การเรียนรู้ภาคทฤษฎี	หน่วยที่ 4
	ชื่อวิชา    เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์	สอนสัปดาห์ที่ 4
	ชื่อหน่วย   การใช้สี	คาบรวม 16
<b>ชื่อเรื่อง</b> รูปแบบการมองเห็นสีในแบบต่างๆ กำหนดสีโดยใช้พาเนล Color และพาเนล Swatches ได้ วิธีการเปลี่ยนสีให้กับออบเจกต์ได้		จำนวนคาบ 4
<b>หัวข้อเรื่อง</b> <b>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม:</b> <u>ด้านความรู้</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. รูปแบบการมองเห็นสีในแบบต่างๆ</li> <li>2. กำหนดสีโดยใช้พาเนล Color และพาเนล Swatches ได้</li> <li>3. วิธีการเปลี่ยนสีให้กับออบเจกต์ได้</li> </ol> <u>ด้านทักษะ</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. กำหนดรูปแบบการมองเห็นสีในแบบต่างๆ</li> <li>2. กำหนดสีโดยใช้พาเนล Color และพาเนล Swatches ได้</li> <li>3. ทำการเปลี่ยนสีให้กับออบเจกต์ได้</li> </ol> <u>ด้านคุณธรรม จริยธรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. ฝึกความมีน้ำใจกับเพื่อนในห้องเรียนตั้งแต่เริ่มเข้าเรียนตลอดจนการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ</li> <li>5. ฝึกการตรงต่อเวลาตั้งแต่เริ่มเรียนจนกระทั่งปฏิบัติ กิจกรรมจนเสร็จทุกกิจกรรม</li> </ol> <b>สาระสำคัญ</b> สี เป็นส่วนสำคัญในการออกแบบชิ้นงาน ซึ่งในบทการวาดรูปที่ผ่านมา เราได้กล่าวถึงการเลือกสีเส้น Stroke Color และสีพื้น Fill Color มาแล้ว ในบทนี้เราจะกล่าวถึงการใช้เครื่องมืออื่นๆ ที่เกี่ยวกับสีใน Flash		
<b>สมรรถนะอาชีพประจำหน่วย</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ใช้สีในการออกแบบชิ้นงานได้อย่างเหมาะสม</li> </ol>		

## จุดประสงค์การสอน/การเรียนรู้

### จุดประสงค์ทั่วไป / บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. ศึกษาการจัดการฟอนต์ในมุฟวีของ Flash
2. ปฏิบัติการสร้างข้อความ
3. ปรับแต่งข้อความด้วยเครื่องมือ Flash CS6
4. เข้าใจปรับแต่งรูปทรงข้อความ Transforming Text
5. ปฏิบัติการใส่ลิงค์ให้กับข้อความ
6. ศึกษาการสร้างและใช้งานฟอนต์ซิมโบล (Font Symbols)
7. อธิบายการแก้รณยุกต์ลอย

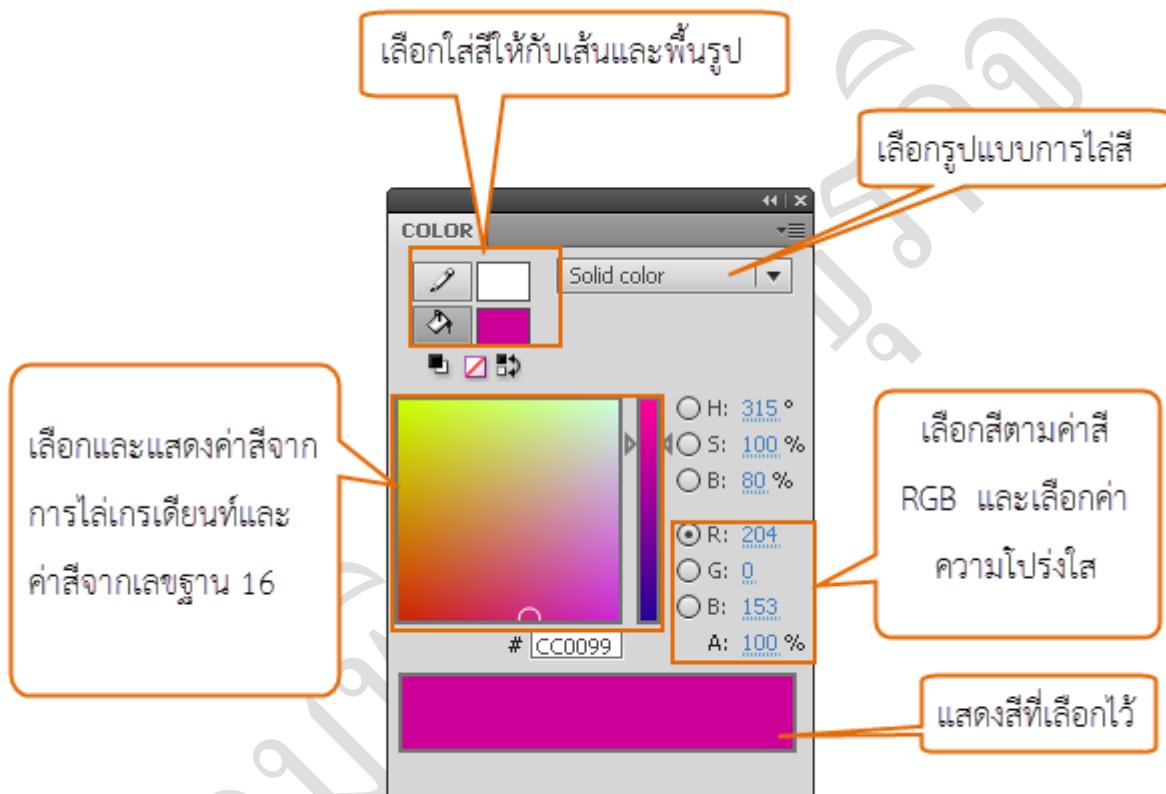
### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม / บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง





1. กำหนดรูปแบบการมองเห็นสีในแบบต่างๆ
2. กำหนดสีโดยใช้พาเนล Color และพาเนล Swatches ได้
3. ทำการเปลี่ยนสีให้กับออบเจกต์ได้
4. ฝึกความมีน้ำใจกับเพื่อนในห้องเรียนตั้งแต่เริ่มเข้าเรียนตลอดจนการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ
5. ฝึกการตรงต่อเวลาตั้งแต่เริ่มเรียนจนกระทั่งปฏิบัติ กิจกรรมจนเสร็จทุกกิจกรรม

## เนื้อหาสาระ

### เลือกและผสมสีโดยใช้พาเนล Color

เลือก Window->Color หรือกดคีย์ <Shift>+<F9> เปิดพาเนล Color สำหรับใช้ผสมสีและไล่สีได้ตามต้องการ ซึ่งมีรายละเอียดต่างๆ ดังนี้

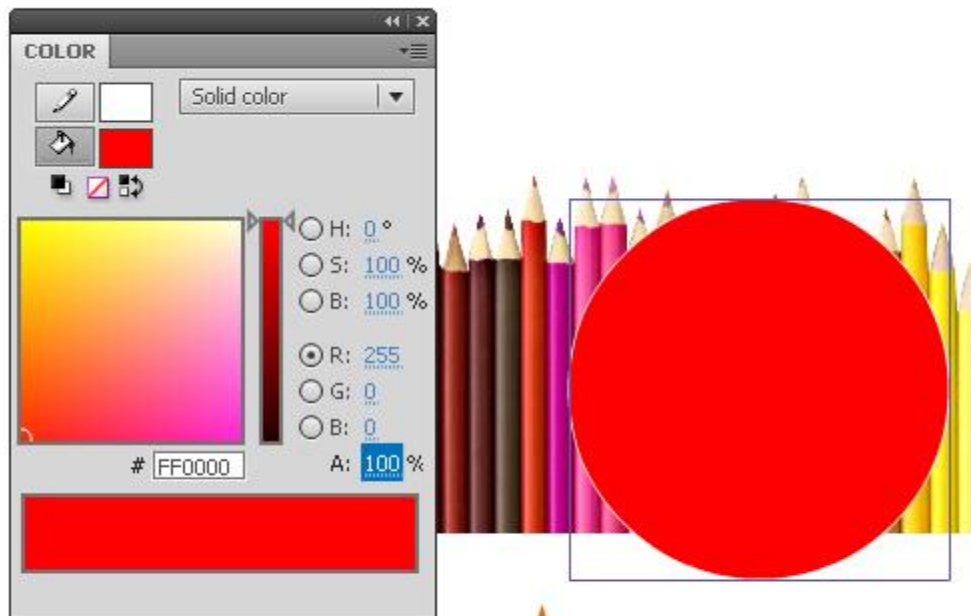


วิธีใช้ให้เราคลิก   หรือ  เพื่อกำหนดว่าต้องการกำหนดสีให้กับเส้น หรือพื้นรูป จากนั้นเลือกแบบของสีที่ต้องการและกำหนดโหมดสีโดยคลิกที่  และเลือกโหมดสีที่ต้องการใช้เป็น แบบ RGB หรือ HSB

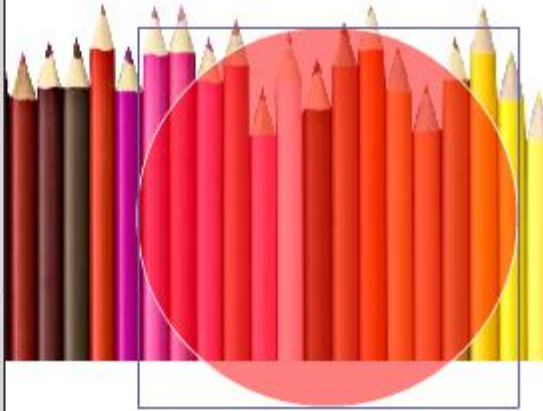
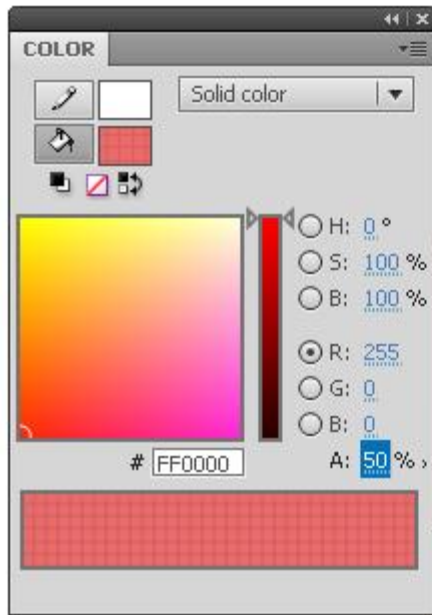
เราสามารถเลือกไล่สีได้จากไอคอนสำเร็จรูป ดังนี้

- ใส่สีขาวดำให้กับออบเจกต์
- เลือกไม่ใส่สีกับเส้นหรือพื้นรูปตามต้องการ
- สลับการใส่สีระหว่างเส้นกับพื้นรูป

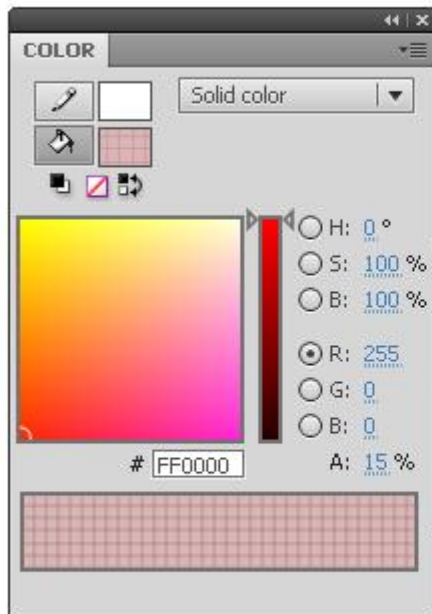
กำหนดความโปร่ง/ทึบของสีได้ในช่อง Alpha (100% หมายถึง สีทึบที่สุด และ 0% คือ  ให้สีโปร่งใสที่สุด ไม่เห็นสีเลย



สีพื้นที่ใช้ค่า Alpha=100%



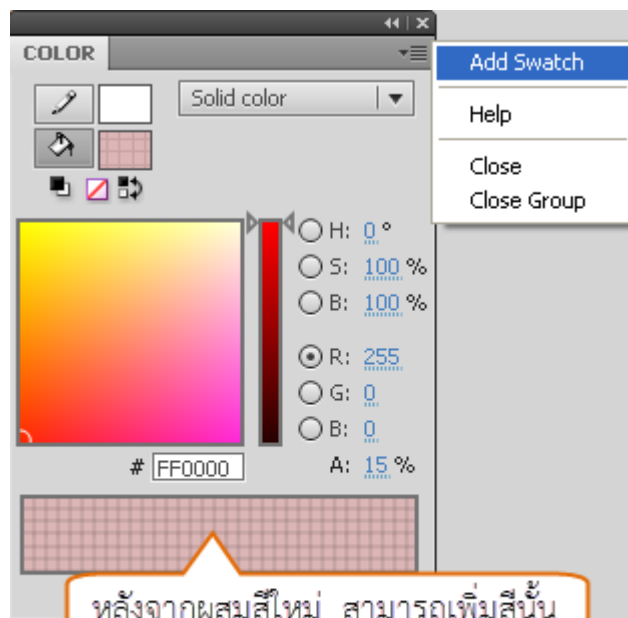
สีพื้นที่ใช้ค่า Alpha=50%




สีพื้นที่ใช้ค่า Alpha=15%

คำสั่ง Add Swatch ในเมนูจะเป็นกรเพิ่มสีที่เราผสมนี้ไปไว้ในงานสีที่แสดงในหน้าต่างเลือกสีปกติ ทำให้เรา

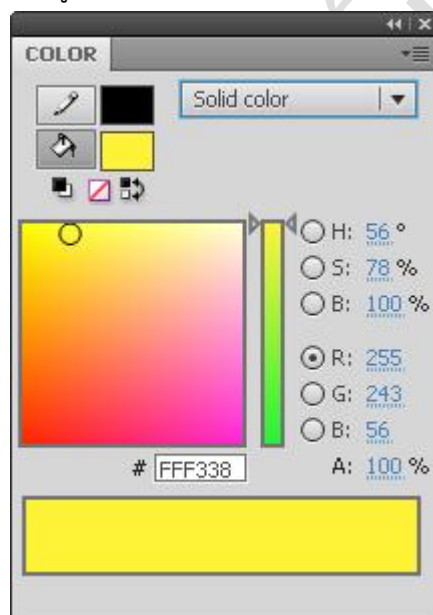
คลิกเลือกใช้ได้โดยไม่ต้องกลับมาผสมสีใหม่

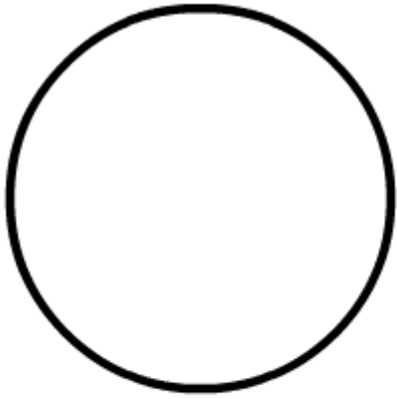


หลังจากผสมสีใหม่ สามารถเพิ่มสีนั้น  
โดยคลิกที่  เลือก Add Swatch

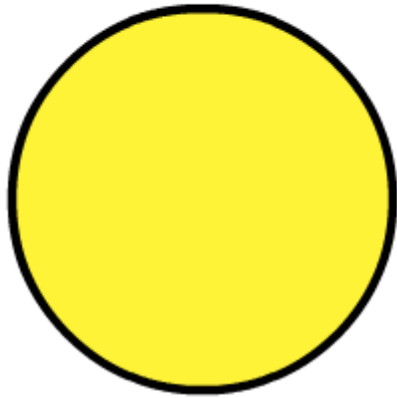
### รายละเอียดการใช้สีแบบต่างๆ

ใน Color Mixer เราเลือกแบบของสีที่ใช้ได้ ตั้งแต่สีปกติ (Solid) สีแบบเกรเดียนท์ซึ่งมีให้เลือกสองแบบ คือแบบไล่โทนสีเป็นแนวเส้นตรง (Linear) หรือแบบไล่โทนสีเป็นวงกลม (Radial) และการใช้ภาพมา “เท” เป็นสีพื้นของรูป (Bitmap) แต่ถ้าไม่ต้องการใส่สีเลยก็ให้เลือก None

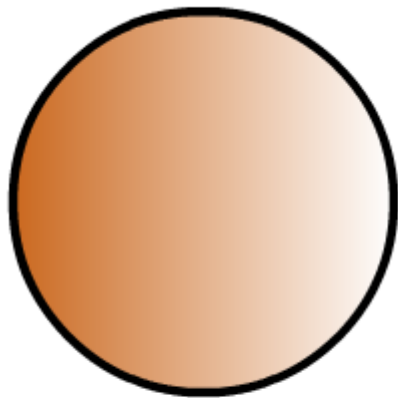




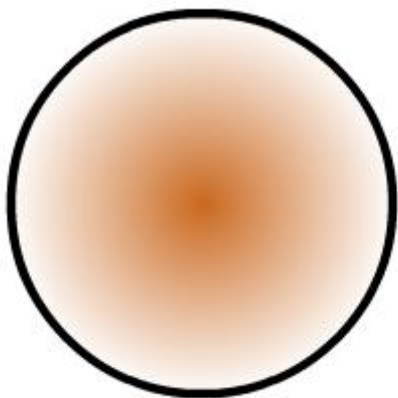
None



Solid



Linear



Radial



Bitmap

สำหรับการสร้างสีแบบ Linear, Radial และ Bitmap จะปรากฏตัวเลือก Overflow ขึ้นมา เพื่อให้เราปรับ



ลักษณะการไล่สีในรูปแบบต่างๆ ดังนี้

**Normal** กำหนดให้ไล่สีตามปกติหรือตามรูปแบบเดิมของสีแบบ  
เกรเดียนท์ที่เราเลือก

**Mirror** กำหนดให้การไล่สีเป็นแบบสะท้อน เหมือนมีการสะท้อนกลับ  
จากกระจกเงา แต่จะเห็นชัดขึ้นเมื่อชู่กับ Gradient Transform  
Tool ซึ่งจะกล่าวในหัวข้อต่อไป

**Repeat** กำหนดให้ไล่สีแบบซ้ำๆ กัน จากส่วนที่มีสีเข้มไปจนถึงสีอ่อน  
จากนั้นก็เริ่มต้นไล่สีเข้มอีกครั้งซ้ำไปมา จำกระทั่งเต็มขอบเจ็ทที่เราสร้าง

### เลือกสีจากหน้าต่าง Swatches

พาเนล Swatches จะแสดงจานสีให้เราเลือก Stroke Color และ Fill Color ได้อย่างสะดวก ซึ่งง่ายกว่าการ  
คลิกเลือกจากทูลบ็อกซ์ เพราะเราสั่งให้แสดงพาเนลนี้ไว้ได้ตลอดบนจอภาพ โดยเลือกคำสั่ง Window=>Swatches



สร้างสีใหม่ให้เหมือนสีที่เลือก (คัดลอกสี)  
 ลบสีที่เลือกออก  
 เพิ่มสีใหม่จากไฟล์ภาพ โดยสีทั้งหมดที่อยู่ในภาพนั้นจะเข้าเพิ่ม  
 แทนที่สีทั้งหมดด้วยสีใหม่จากไฟล์ภาพ  
 เรียกใช้ Swatches เดิมของโปรแกรม  
 บันทึก Swatches ใหม่ที่เราเลือกสร้างหรือนำเข้ามาจากภาพ  
 บันทึก Swatches ใหม่ เป็น Swatches เริ่มต้นทุกครั้งเมื่อเปิด  
 ปิดทุกพาเนลที่รวมอยู่ใน Swatch  
 ปิดพาเนล Swatch  
 ลบ Swatches ทุกสีทิ้ง ยกเว้นสีขาวกับดำ  
 เรียกใช้ Swatches สำหรับสร้างเว็บไซต์  
 จัดเรียง Swatches ตามโทนสี  
 คำอธิบายการใช้งาน Swatches

Duplicate Swatch  
 Delete Swatch  
 Add Colors...  
 Replace Colors...  
 Load Default Colors  
 Save Colors...  
 Save as Default  
 Clear Colors  
 Web 216  
 Sort by Color  
 Help  
 Close  
 Close Group

SWATCHES

คอมพิวตาเดอ

กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
<p>1. <b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. บอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้</li> <li>2. กฎเกณฑ์การเรียนรู้ คะแนน วิธีการวัดผล</li> <li>3. สอบเก็บคะแนนบทที่ 3</li> <li>4. นำเข้าสู่บทเรียน</li> </ol> <p>2. <b>ขั้นให้ความรู้ (75 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายเรื่องสี่เหลี่ยม</li> <li>2. ครูให้เรียนจาก CAI</li> <li>3. ลองปฏิบัติตามจาก CAI</li> <li>4. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกันในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ</li> </ol> <p>3. <b>ขั้นประยุกต์ใช้ (105 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด</li> <li>2. นำสิ่งที่เรียนไปใช้ในการประกอบชิ้นงาน</li> </ol> <p>4. <b>ขั้นสรุปและประเมินผล (30 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน</li> <li>2. สอบเก็บคะแนน</li> </ol>	<p>1. <b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฟังวัตถุประสงค์การเรียนรู้</li> <li>2. ฟังกฎระเบียบในการเรียน</li> <li>3. สอบปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์</li> <li>4. ฟังและตอบคำถาม</li> </ol> <p>2. <b>ขั้นให้ความรู้ (75 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฟังเรื่องสี่เหลี่ยม และถาม</li> <li>2. เรียนจาก CAI</li> <li>3. ปฏิบัติตามจาก CAI</li> <li>4. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกันในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ</li> </ol> <p>3. <b>ขั้นประยุกต์ใช้ (105 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด</li> <li>2. นำสิ่งที่เรียนไปทำการสร้างชิ้นงาน</li> </ol> <p>4. <b>ขั้นสรุปและประเมินผล (30 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนเพื่อให้ความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน</li> <li>2. ลองฝึกทักษะเพื่อนำมาสอบปฏิบัติ</li> </ol>

## งานที่มอบหมายหรือกิจกรรมการวัดผลและประเมินผล

### ก่อนเรียน

1. การถาม-ตอบ ก่อนเรียน

### ขณะเรียน

สืบค้นข้อมูลจาก Internet เพื่อเป็นเนื้อหาเพิ่มเติมขณะเรียน

### หลังเรียน

1. ชิ้นงานนักศึกษาที่ครูให้ค้นหา
2. อ่านหนังสือสอบในสัปดาห์ถัดไป

### คำถาม

-

### ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน

1. งานที่ปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์

### สมรรถนะที่พึงประสงค์

ผู้เรียนสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ

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

### สมรรถนะการสร้างค่านิยม

ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม

## สมรรถนะการปฏิบัติงานอาชีพ

1. นำหลักการเกี่ยวกับเรื่องสีไปใช้ในการประกอบวิชาชีพด้านการออกแบบ

## สมรรถนะการขยายผล

-

## สื่อการเรียนการสอน/การเรียนรู้

### สื่อสิ่งพิมพ์

ตัวอย่างการใช้สีงานต่าง ๆ ใน Internet

### สื่อโสตทัศน์ (ถ้ามี)

1. CAI

### สื่อของจริง

1. สื่อนักศึกษาที่ครูให้ทำในภาคเรียนที่แล้ว , Internet, E-learning, E- books, Website

## แหล่งการเรียนรู้

### ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุดวิทยาลัยเทคนิคพญา
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. สอบปฏิบัติกับคอมพิวเตอร์

**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

---





2. คลิกเมาส์ที่จุดเริ่มต้นบน Stage คลิกค้างไว้แล้วลากเมาส์กำหนดขอบเขตที่วางข้อความแล้วปล่อยเมาส์ จะปรากฏกรอบสี่เหลี่ยมพร้อมเส้นกะพริบอยู่ข้างใน

3. พิมพ์อักษรหรือข้อความลงไป


2. อธิบายขั้นตอนการปรับเปลี่ยนรูปแบบฟอนต์ (Font Setting) มาพอเข้าใจ

ตอบ ขั้นตอนการปรับเปลี่ยนรูปแบบฟอนต์มีดังนี้

1. เปิดหน้าต่าง Properties ขึ้นมา จากนั้นคลิกเมนู Window > Properties

2. หากต้องการเปลี่ยน Font ให้เป็นรูปแบบอื่น ให้คลิกเมาส์ทำแถบสีตรงข้อความที่ต้องการเปลี่ยน Font นั้น

3. คลิกเมาส์เลือกชื่อ  Font ตามที่ต้องการ

4. หากต้องการลดหรือเพิ่มขนาดตัวอักษร ให้คลิกปุ่ม  ที่ตัวเลขบอกขนาดตัวอักษรแล้วเลื่อนขึ้นขยายขนาดตัวอักษรหรือเลื่อนลงเพื่อลดขนาดตัวอักษรตามที่ต้องการ

5. คลิกปุ่ม  Text (Fill) Color

6. คลิกเมาส์เลือกสีให้กับตัวอักษร

7. หากต้องการกำหนดให้ตัวอักษรเปลี่ยนเป็นตัวหนา ให้คลิกปุ่ม 

8. หากต้องการกำหนดให้ตัวอักษรเปลี่ยนเป็นตัวเอียง ให้คลิกปุ่ม 

9. จัดวางข้อความให้อยู่ตรงกลางกรอบข้อความพอดี โดยคลิกปุ่ม 

10. การปรับแต่งอื่น ๆ ให้ทดลองคลิกปุ่มต่าง ๆ Properties เพื่อศึกษาด้วยตนเอง

11. เลือกเมนู Modify > Convert to Symbol หรือคลิกเมาส์ขวาที่กรอบข้อความ เลือกเมนู

Convert to Symbol...

12. ในช่อง Name: ให้พิมพ์ชื่อข้อความลงไป

13. กำหนดให้เป็น Symbol Graphic

14. คลิกปุ่ม OK เพื่อแปลงข้อความนี้ไว้ใช้งานต่อไป

15.

3. การปรับแต่งข้อความด้วย  Free Transform Tool เป็นการปรับแต่งโดยวิธีการใด

ตอบ การปรับแต่งข้อความด้วย  Free Transform Tool เป็นการปรับแต่งโดยวิธีการบิดเอน หมุน พลิกข้อความ ย่อ ขยายข้อความ

4. ในขั้นตอนการปรับแต่งข้อความด้วย  Free Transform Tool หากต้องการจะทำการย่อหรือขยายกรอบข้อความอย่างได้สัดส่วนจะต้องทำอย่างไร

ตอบ ให้คลิกที่  Free Transform และคลิกที่  Scale

5. เมื่อต้องการหมุนกรอบข้อความไปในทิศทางตามต้องการจะต้องทำอย่างไรบ้าง

ตอบ ให้คลิกที่  Free Transform และคลิกที่  Scale

6. ในการใส่ Link ให้กับข้อความ ขั้นตอนการกำหนดสไตล์การเปิดหน้าเว็บไซต์แบบ Parent จะมีผลอย่างไรบ้าง

ตอบ ทำให้เว็บปลายทางในเฟรมที่ครอบมูฟวี่ปัจจุบันอยู่

7. ขั้นตอนการสร้างและใช้งานฟอนต์ซิมโบลมีกี่ประเภท อะไรบ้าง

ตอบ 2 ประเภท เลือกเมนู Window > Library หรือกด Ctrl + L

8. การกำหนดค่าในหน้าต่าง Font Symbol Properties ตัวเลือก Style มีกี่ตัวเลือก แต่ละตัวเลือกมีหน้าที่อย่างไรบ้าง

ตอบ ตัวเลือก Style มี 4 ตัวเลือก แต่ละตัวเลือกมีหน้าที่ดังนี้ Bold เพื่อให้ฟอนต์มีความหนา, Italic เพื่อให้ฟอนต์เอียง, Alias Text เพื่อให้ขอบตัวอักษรเรียบเนียน และกำหนดขนาดของฟอนต์ที่ช่อง Size

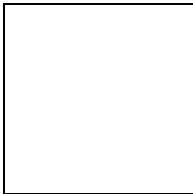
9. หน้าต่าง Linkage Properties มีหน้าที่ทำอะไร

ตอบ ใช้ตั้งชื่อฟอนต์ซิมโบล และที่เก็บไฟล์

10. บอกวิธีการลิงค์และแชร์ไลบรารีอย่างละเอียด

ตอบ ขั้นตอนการสร้างลิงค์และแชร์ไลบรารี

1. คลิกขวาที่ชื่อของฟอนต์ซิมโบล แล้วเลือก Linkage...
2. คลิกเลือก Export for runtime sharing
3. ที่ไดอะล็อกบ็อกซ์ Linkage Properties ให้ตั้งชื่อฟอนต์ซิมโบลในช่อง Identifier
4. ที่ช่อง URL ป้อนแหล่งเก็บพร้อมชื่อไฟล์มูฟวี่ (ไฟล์ปัจจุบันที่จะพับลิชเป็นไฟล์ .swf)

5. คลิกปุ่ม

6. บันทึกไฟล์โดยใช้ชื่อและแหล่งเก็บตามที่ได้ระบุไว้ (ในข้อ 8)

7. พับลิชไฟล์ โดยคลิกคำสั่ง File > Publish หรือกดคีย์ Shift + F12 แล้วปิดไฟล์

ตอนที่ 2 : อธิบายคำศัพท์ (หมายถึง แปลคำศัพท์ ให้รายละเอียดเพิ่มเติม ขยายความ ถ้ามี ตัวอย่างให้ยกตัวอย่างประกอบ) ตอบแบบสั้น

1. Font Setting

ตอบ ปรับเปลี่ยนรูปแบบฟอนต์

2. Dynamic Text

ตอบ ข้อความไดนามิก

3. Flip Horizontal

ตอบ คำสั่งทำให้ข้อความหมุนในแนวนอนครึ่งรอบ

4. Embedded Font

ตอบ ฟอนต์ที่ถูกฝังไปกับไฟล์มูฟวี่

5. Device Fonts

ตอบ ฟอนต์ที่ออกแบบมาสำหรับเครื่องนั้น ๆ โดยเฉพาะ

6. Fonts Symbols

ตอบ ฟอนต์ซิมโบล

7. Transforming Text

ตอบ การปรับแต่งรูปทรงข้อความ

8. Alias Text

ตอบ ขอบตัวอักษรเรียบเนียน

9. Break Apart

ตอบ แยกข้อความออกจากกัน

10. Italic

ตอบ ฟอนต์เอียง