

แผนการสอน/แผนการเรียนรู้ภาคทฤษฎี

	แผนการสอน/การเรียนรู้ภาคทฤษฎี	หน่วยที่ 7
	ชื่อวิชา เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์	สอนสัปดาห์ที่ 7
	ชื่อหน่วย การนำเข้าภาพกราฟิกจากภายนอก	คาบรวม 28
ชื่อเรื่อง การนำไฟล์ภาพนามสกุลต่างๆที่สามารถนำมาใช้งานใน Flash การนำไฟล์ภาพชนิดต่างๆ มาใช้งานได้ การนำเข้าภาพเวกเตอร์ที่สร้างจากโปรแกรมอื่นได้		จำนวนคาบ 4
หัวข้อเรื่อง จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม: <u>ด้านความรู้</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. การนำไฟล์ภาพนามสกุลต่างๆที่สามารถนำมาใช้งานใน Flash 2. การนำไฟล์ภาพชนิดต่างๆ มาใช้งานได้ 3. การนำเข้าภาพเวกเตอร์ที่สร้างจากโปรแกรมอื่นได้ <u>ด้านทักษะ</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. นำภาพและกราฟิกชนิดต่างๆ มาใช้ประกอบชิ้นงานได้ <u>ด้านคุณธรรม จริยธรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง 2. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 		
สาระสำคัญ <p>เราได้กล่าวไปแล้วว่าภาพกราฟิกนั้นแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ ภาพบิตแมป และภาพเวกเตอร์ เนื่องจาก Flash เป็นโปรแกรมที่ทำงานกับภาพเวกเตอร์เป็นหลัก ดังนั้นในบทการวาดรูป การใช้สี และการสร้างข้อความที่ได้กล่าวไปแล้ว จึงเป็นการสร้างภาพหรือข้อความที่เป็นเวกเตอร์ทั้งสิ้น อย่างไรก็ตามภาพเวกเตอร์มีข้อจำกัดตรงที่ไม่สามารถแทนภาพถ่าย หรือภาพที่มีรายละเอียดสูงได้ดีนัก ในบางกรณีเราจึงยังต้องใช้ภาพบิตแมปในชิ้นงานที่สร้างอยู่ ซึ่งเราจะต้องนำเข้าภาพบิตแมปเป็นไฟล์ภาพที่สร้าง โดยใช้โปรแกรมกราฟิกอื่น เช่น Photoshop นอกจากนั้นเราอาจพบว่าเครื่องมือใน Flash ยังไม่คล่องตัวพอที่จะสร้างภาพเวกเตอร์ที่มีรายละเอียดซับซ้อนมากๆ จากศูนย์ ดังนั้นเราอาจจะต้องพึ่งโปรแกรมกราฟิกสร้างภาพลายเส้นโดยเฉพาะ เช่น Illustrator สร้างภาพเวกเตอร์ให้เสร็จแล้วจึงนำเข้ามาใช้ในชิ้นงานต่อไป สำหรับเนื้อหาในบทนี้จะกล่าวถึงการนำเข้าภาพกราฟิกจากภายนอกทั้งภาพบิตแมป และภาพเวกเตอร์</p>		
สมรรถนะอาชีพประจำหน่วย		

1. นำภาพกราฟฟิกส์ชนิดอื่นๆมาประกอบการสร้างชิ้นงาน

จุดประสงค์ทั่วไป / บุรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

- 1 รู้จักไฟล์ภาพนามสกุลต่างๆที่สามารถนำมาใช้งานใน Flash ได้
- 2 มีความรู้ความเข้าใจและสามารถนำไฟล์ภาพชนิดต่างๆ มาใช้งานได้
- 3 อธิบายถึงการนำเข้าภาพเวกเตอร์ที่สร้างจากโปรแกรมอื่นได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม / บุรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

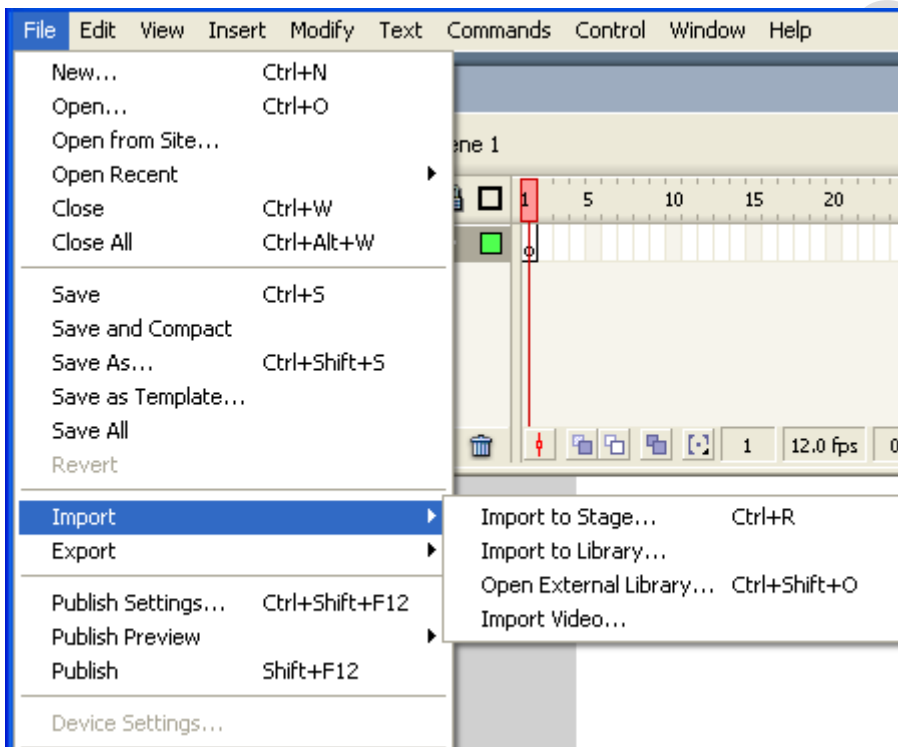
1. นำภาพและกราฟิกชนิดต่างๆ มาใช้ประกอบชิ้นงานได้
2. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง
3. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

คอมพิวเตอรืธุรกิจ

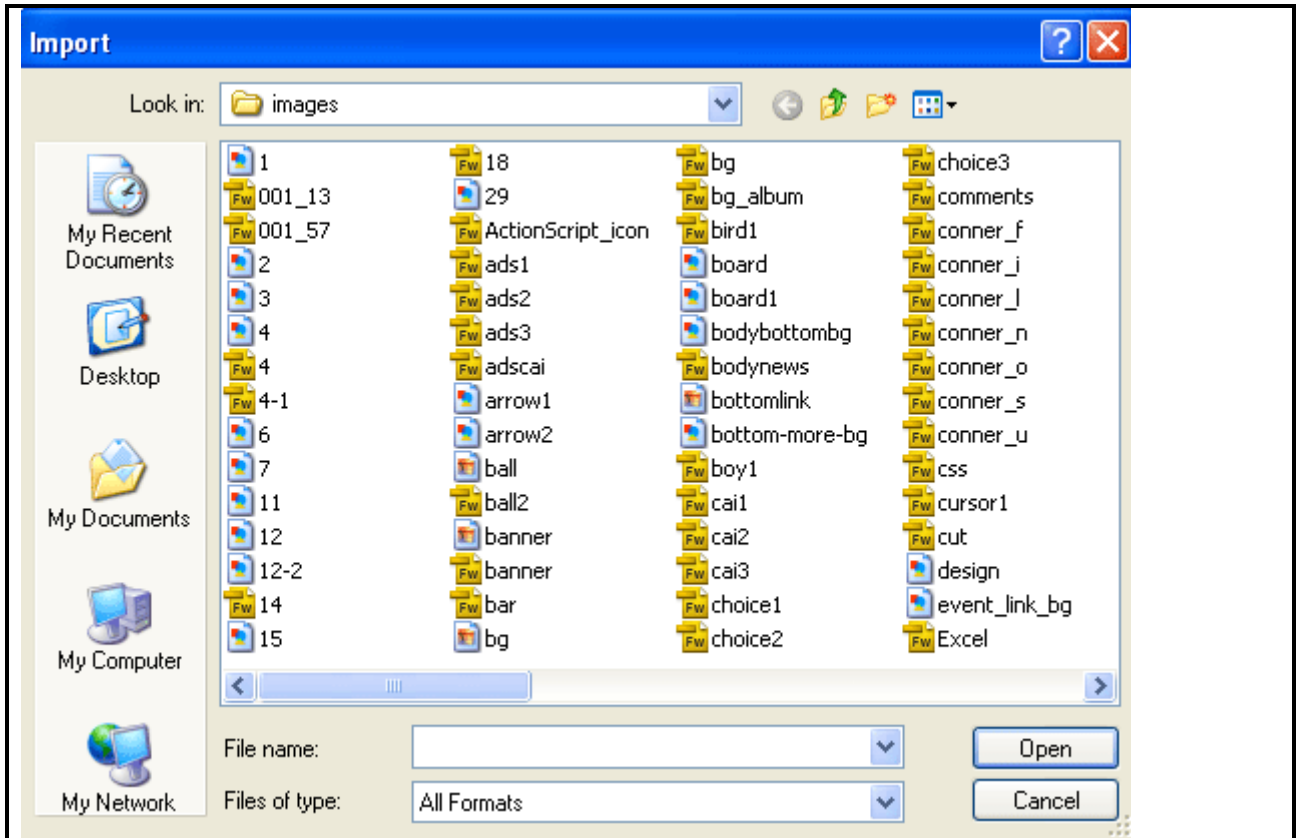
เนื้อหาสาระ

การนำภาพเข้า

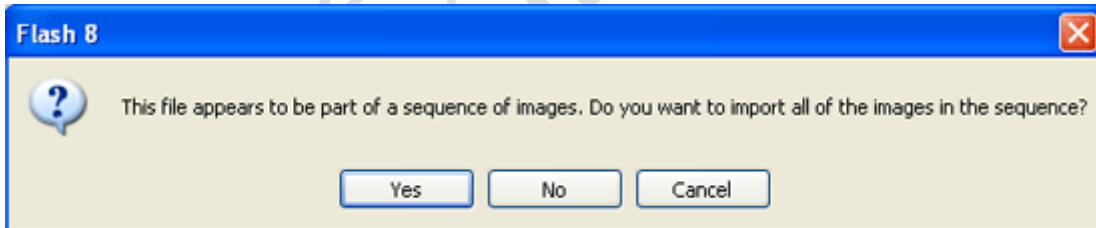
- สร้างไฟล์ใหม่ขึ้นมา แล้วไปที่เมนู File ซึ่งที่ Import เราจะเห็นมีตัวเลือกในการ import อยู่ 4 แบบ ในบทความนี้เราจะพูดถึง 2 หัวข้อแรกคือ import to stage กับ import to library



- import to stage คือการนำภาพเข้าสู่ stage เลย ซึ่งปกติส่วนใหญ่แล้วจะใช้กับการนำภาพเข้าที่ ละภาพ (อันนี้เป็นความเห็นของผมที่นิยมทำครับ) เมื่อเราคลิกเลือก import to stage แล้วเราจะได้ หน้าต่างขึ้นมาให้เลือกเอาไฟล์ที่เตรียมไว้มาเข้าสู่ stage (เก็บไว้ในโฟลเดอร์ไหนก็หาเอานะครับ)



- เมื่อเราเลือกรูปที่ต้องการแล้วกด **Open** หน้าต่างแบบรูปด้านล่างปรากฏขึ้นมาแสดงว่ารูปที่เราเลือก มีพี่น้องญาติโกโหติกา ครับ สมมุติว่าเราเลือก รูปที่ชื่อ 1 ก็แสดงว่ามีรูปที่ชื่อ 2 และอาจจะจะมี 3,4 5...ไปเรื่อยๆในโฟลเดอร์เดียวกันนี้ด้วย หากเราใช้เพียงรูปเดียวก็ให้กด **No** ครับ (กด **yes** มีสิทธิ์ได้ภาพเข้า stage เป็นร้อย :(นะครับระวังด้วย)

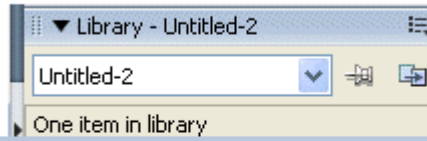


- ได้ภาพบน stage และดูใน Library ก็จะมีไฟล์รูป 1 ไฟล์

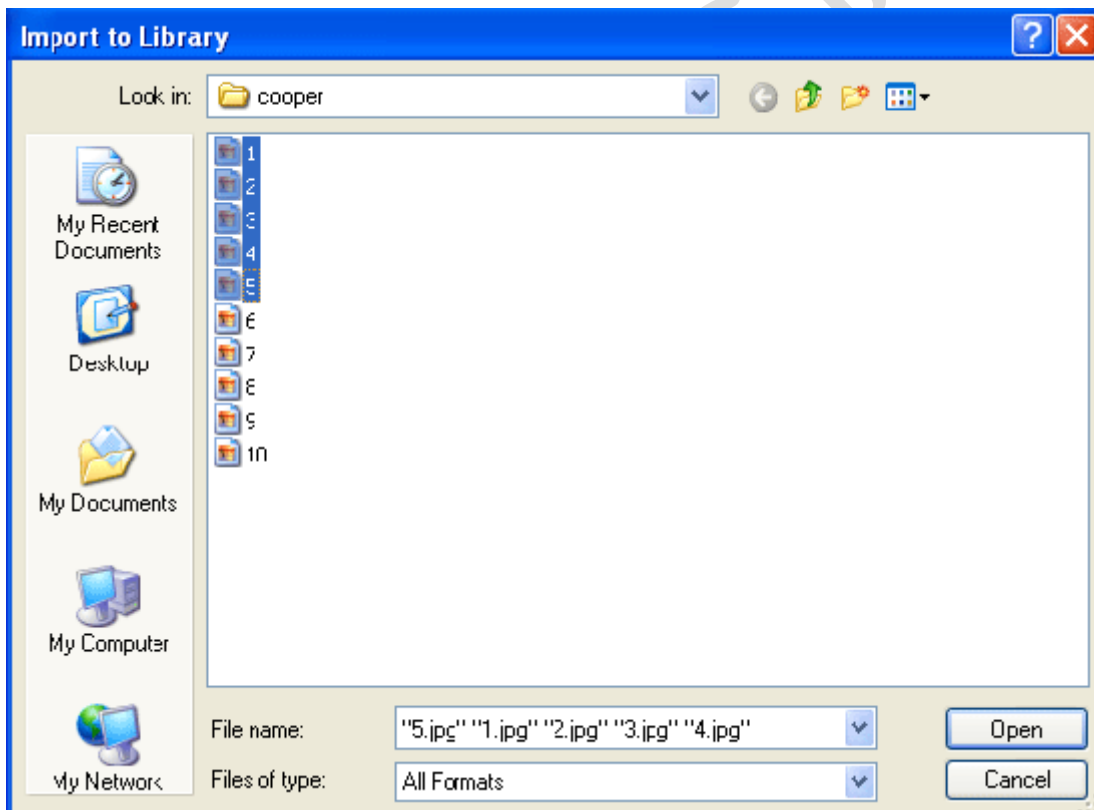
ภาพที่เข้าสู่ stage (พื้นที่ทำงาน)



ไฟล์ที่อยู่ใน Library



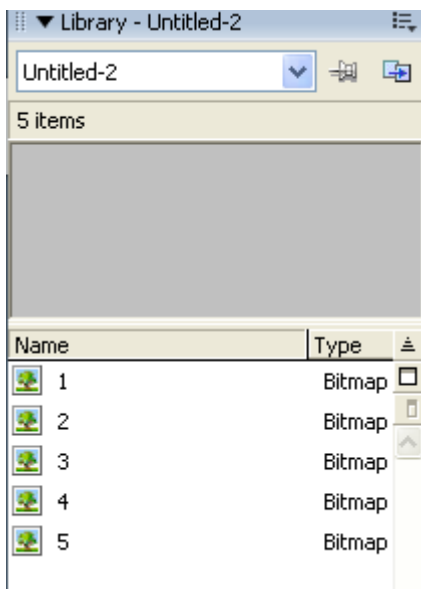
- import to library คือการนำรูปเข้าเก็บไว้ใน library (พื้นที่เก็บไฟล์) เพื่อไว้นำออกมาใช้เมื่อยามที่ต้องการครับ โดยปกติแล้วจะเป็นการนำไฟล์เข้าที่หลายๆไฟล์ ดังรูป วิธีเลือกที่หลายๆรูปคือการกด Shift ค้างไว้แล้วกดเลือกรูปที่ต้องการ



- หากไฟล์ที่อยู่ในรูปแบบด้านบน (แบบ list) ไม่สะดวกในการเลือกภาพเพราะไม่เห็นว่าเป็นรูปอะไร ให้เลือกแบบ Thumbnails ได้ตามรูปครับ



- ไฟล์จะเข้าไปเก็บไว้ที่ library โดยจะไม่มีภาพไหนไปอยู่บน stage หากต้องการใช้ภาพไหนก็กด เม้าส์ค้างที่ไฟล์รูปนั้นใน library แล้วลากออกมา

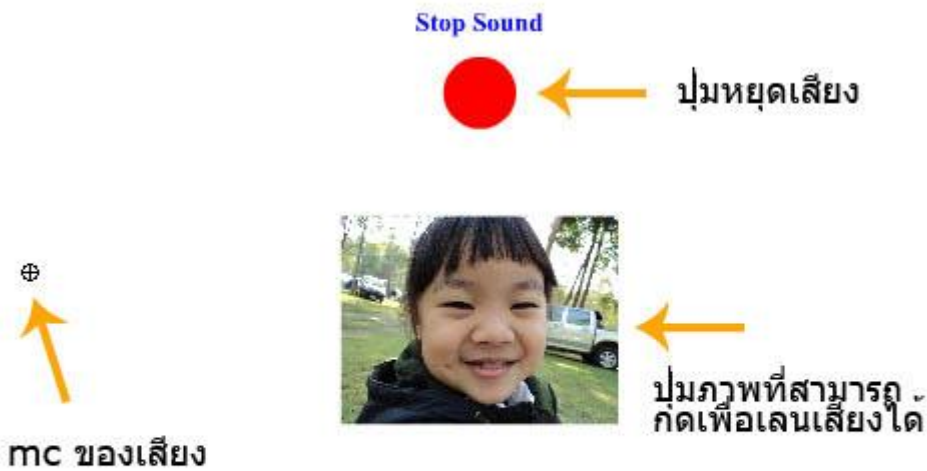


ภาพมีเสียง

- ขอเริ่มโดยเอาองค์ประกอบมาอธิบายสู่กันฟังก่อนนะครับ ซึ่งในการทำจะมีส่วนประกอบหลักอยู่ 3 ส่วน ที่จะวางอยู่บนสแตจ คือ
 1. Movie Clip ของเสียงที่เราจะต้องการให้ภาพมีเสียง (จะมองไม่เห็นอะไรนอกจากวงกลมที่แสดงให้เห็นว่ามี

mc อยู่บนสแตจ และหาก test movie หรือ แสดงไฟล์ swf แล้วก็จะไม่เห็นแม้แต่วงกลมนี้ครับ)

2. Button ของภาพที่จะให้เปิดเสียงเมื่อเราทำปฏิกริยากับมัน เช่น เอาเมาส์โอเวอร์ หรือ กดเมาส์ที่ปุ่มนั้น ฯลฯ
3. Button หยุดของเสียง อันนี้ผมเพิ่มมาให้ไว้ใช้ในกรณีที่ต้องการหยุดหรือยกเลิกเสียงนั้น



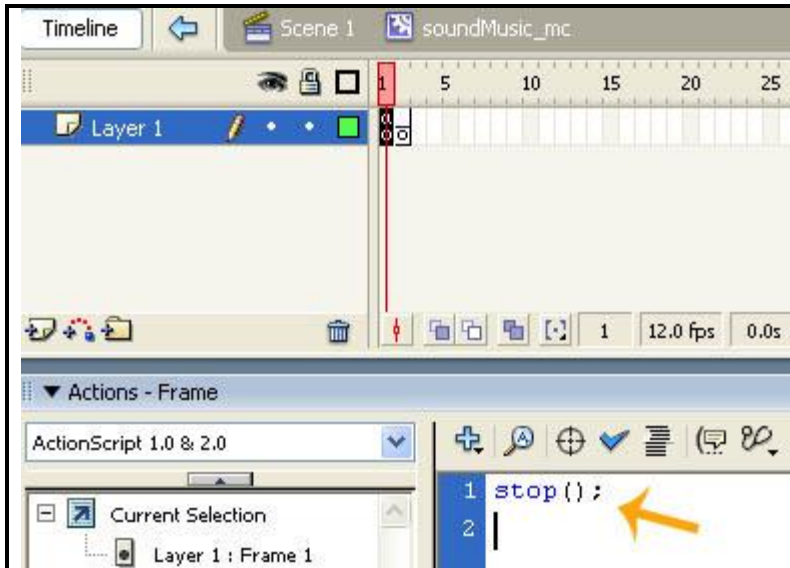
www.istylebox.com

- อันนี้เป็นภาพในส่วนของ Library เมื่อทำเสร็จจะมีอะไรประกอบในงานนี้บ้าง



- ต่อไปนี้คือสิ่งที่ต้องทำกับทั้งสามส่วนที่ได้กล่าวไว้ครับ

MC ของเสียง ในส่วน frameline ก็จะเป็นอย่างรูปครับ คือเฟรมที่ 1 นั้นมีแค่คำสั่งหยุด



และเฟรมที่ 2 ให้ไปตั้ง sound ให้เป็นเสียงที่เรา import มาไว้ที่ Library ไว้ก่อนล่วงหน้า



และที่สำคัญคือต้องกำหนดชื่อของ mc นี้ไว้ด้วย



Button ของภาพ ต้องใส่คำสั่งตามภาพด้านล่างครับ และต้องตรงกับชื่อ mc ที่ตั้งไว้ (ตัวใหญ่เล็กต้องเหมือนกันทั้งหมด)



```
1 on (press) {  
2     soundMusic.play();  
3  
4 }  
5
```

Button ของเสียง ให้ใส่คำสั่งที่จะหยุดเสียงเมื่อเรากดปุ่มนี้



```
1 on (release) {  
2     stopAllSounds();  
3  
4 }  
5  
6
```

.

คอมพิวเตอรืธุรกิจ

--

กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
<p>1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2. กฎเกณฑ์การเรียนรู้ คะแนน วิธีการวัดผล 3. สอบเก็บคะแนนบทที่ 6 4. นำเข้าสู่บทเรียน <p>2. ขั้นให้ความรู้ (75 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบาย การนำไฟล์ภาพนามสกุลต่างๆที่สามารถนำมาใช้งานใน Flash 2. การนำไฟล์ภาพชนิดต่างๆ มาใช้งานได้ 3. การนำเข้าภาพเวกเตอร์ที่สร้างจากโปรแกรมอื่นได้ 4. ครูให้เรียนจาก CAI 5. ลองปฏิบัติตามจาก CAI 6. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกันในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ <p>3. ขั้นประยุกต์ใช้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด 2. นำสิ่งที่เรียนไปใช้ในการประกอบชิ้นงาน <p>4. ขั้นสรุปและประเมินผล (30 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน 2. สอบเก็บคะแนน 	<p>1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ฟังวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2. ฟังกฎระเบียบในการเรียน 3. สอบปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์ 4. ฟังและตอบคำถาม <p>2. ขั้นให้ความรู้ (75 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ฟัง การนำไฟล์ภาพนามสกุลต่างๆที่สามารถนำมาใช้งานใน Flash 2. ฟังการนำไฟล์ภาพชนิดต่างๆ มาใช้งานได้ 3. ฟังการนำเข้าภาพเวกเตอร์ที่สร้างจากโปรแกรมอื่นได้ 4. ดูวิธีการเรียนจาก CAI 5. ลองปฏิบัติตามจาก CAI 6. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกันในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ <p>3. ขั้นประยุกต์ใช้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด 2. นำสิ่งที่เรียนไปทำการสร้างชิ้นงาน <p>4. ขั้นสรุปและประเมินผล (30 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนเพื่อให้ความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน 2. ลองฝึกทักษะเพื่อนำมาสอบปฏิบัติ

--	--

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. ใช้ในการประกอบวิชาชีพด้านการออกแบบ

สมรรถนะการขยายผล

-

สื่อการเรียนการสอน/การเรียนรู้

สื่อสิ่งพิมพ์

ตัวอย่าง งานต่าง ๆ ใน Internet

สื่อโสตทัศน (ถ้ามี)

1. CAI

สื่อของจริง

1. สื่อนักศึกษาที่ครูให้ทำในภาคเรียนที่แล้ว , 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. ชิ้นงานที่มอบหมายให้นักศึกษาปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์

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 ปฏิภาณในการตอบ 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

คอปิวไรเตอร์