


แผนการสอน/แผนการเรียนรู้ภาคทฤษฎี

	แผนการสอน/การเรียนรู้ภาคทฤษฎี	หน่วยที่ 9
	ชื่อวิชา เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์	สอนสัปดาห์ที่ 9
	ชื่อหน่วย เข้าใจพื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชัน	คาบรวม 36
ชื่อเรื่อง การจัดการไทม์ไลน์ได้ การจัดการเลย์เออร์ได้ การจัดการเฟรมได้		จำนวนคาบ 4
<p>หัวข้อเรื่อง</p> <p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม:</p> <p><u>ด้านความรู้</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการไทม์ไลน์ได้ 2. การจัดการเลย์เออร์ได้ 3. การจัดการเฟรมได้ <p><u>ด้านทักษะ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ใช้ ไทม์ไลน์ เลย์เออร์ และ เฟรม ได้ตัวชิ้นงาน <p><u>ด้านคุณธรรม จริยธรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง 2. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง <p>สาระสำคัญ</p> <p>การสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Flash จะคล้ายกับหลักการสร้างภาพยนตร์ โดยจะมีการแบ่งเนื้อหาทั้งหมดออกเป็นฉากย่อยๆ ที่เรียกว่าซีน (scene) และแต่ละซีนจะประกอบด้วยภาพนิ่งจำนวนมากที่เราเรียกว่าเฟรม (frame) เมื่อนำภาพเหล่านี้มาแสดงอย่างต่อเนื่องก็จะได้เป็นภาพที่เคลื่อนไหว</p> <p>สมรรถนะอาชีพประจำหน่วย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ออกแบบชิ้นงานโดยใช้ไทม์ไลน์ เลย์เออร์ และ เฟรม ได้ตัวชิ้นงาน 		

จุดประสงค์ทั่วไป / บุรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. มีความรู้ความเข้าใจและสามารถจัดการไหมไลน์ได้
2. มีความรู้ความเข้าใจและสามารถจัดการเลเยอร์ได้
3. มีความรู้ความเข้าใจและสามารถจัดการเฟรมได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม / บุรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

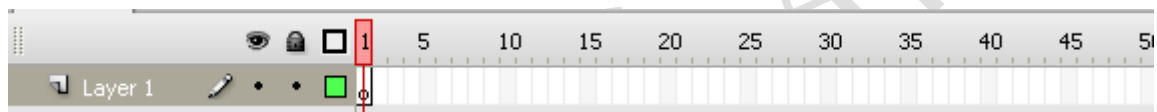
1. ใช้ ไหมไลน์ เลเยอร์ และ เฟรม มาประต้วขึ้นงานได้
2. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง
3. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

คอมพิวเตอรืธุรกิจ

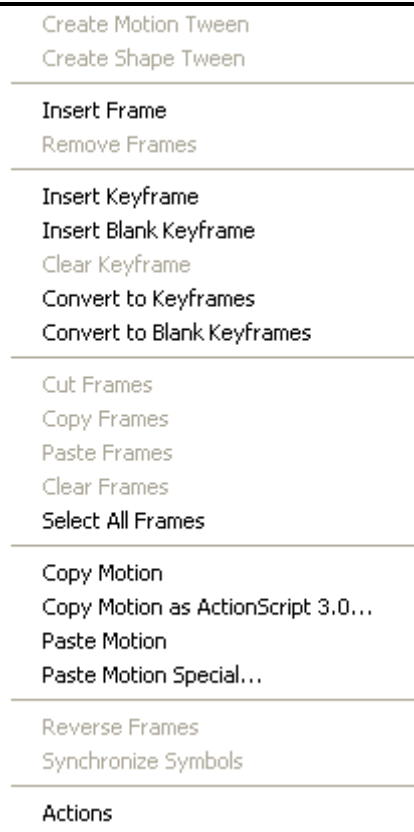
เนื้อหาสาระ

เรื่องของ Frame

- ไทม์ไลน์หรือเส้นเวลา จะใช้ในสร้างและกำหนดรายละเอียดของการเคลื่อนไหว โดยเอองค์ประกอบ ที่จะเคลื่อนไหว มาจัดวางต่อกันละภาพในแต่ละช่วงเวลา ที่เรียกว่าเฟรม (Frame) โดยเราจะกำหนด เส้นเวลาให้เล่นภาพเคลื่อนไหวช้าๆ หรือเล่นแล้วหยุดก็ได้

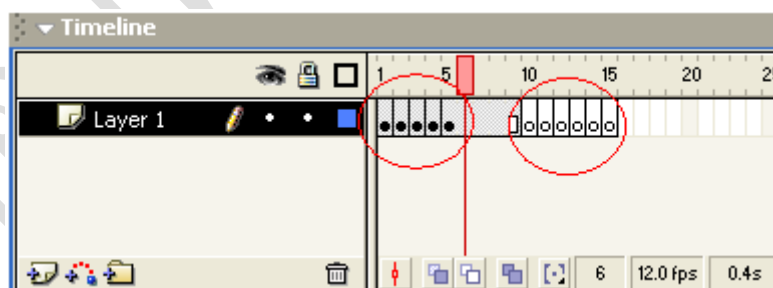


- ไทม์ไลน์แบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ ได้แก่
ส่วนเลเยอร์ (Layer) ซึ่งแต่ละเลเยอร์เปรียบเหมือนแผ่นใสที่สามารถวางภาพหรือออบเจกต์ได้ โดยแต่ละเลเยอร์นั้นแยกเป็นอิสระต่อกัน แต่ประกอบกันเป็นชิ้นงานเดียว
ส่วนเฟรม (Frame) ที่แสดงช่องเฟรมต่างๆ ซึ่งทำงานเหมือนกับเฟรมที่ประกอบกันเป็นภาพยนตร์ โดยเมื่อมีการนำเฟรมเหล่านี้มาแสดงอย่างต่อเนื่องก็จะทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหว ทั้งนี้ Frame จะแสดงผลออก ทีละเฟรม โดยจะมีหัวอ่าน (Playhead) ที่เป็นเส้นสีแดงคอยบอกตำแหน่งว่ากำลัง ทำงานอยู่ที่เฟรมใด เมื่อเรากดคลิกที่เฟรมใดๆ จะมีหน้าต่างขึ้นมาดังภาพ ซึ่งเราจะสามารถกำหนด การเพิ่ม ลด ปรับเปลี่ยน แก้ไข เรื่องที่เกี่ยวกับเฟรมได้ที่นี้



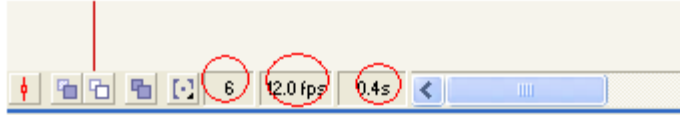
• เฟรมนั้นสามารถที่จะแบ่งออกได้ 3 อย่างคือ

1. Frame คือเฟรมช่วงเวลาเปล่าๆ ที่ไม่สามารถบรรจุวัตถุลงไปได้ แต่ถ้าเป็นสีขาาก็จะไม่มีอะไรอยู่ในช่วงเวลานั้นเลย แต่หากเป็นสีเทา คือได้แสดงวัตถุที่มาจาก Keyframe ด้านหน้าหรือที่มาก่อน
2. Keyframe คือ เฟรมที่มีวัตถุอยู่ในนั้น (มีจุดสีดำ)
3. Blank Keyframe คือเฟรมเปล่าๆ ที่สามารถบรรจุวัตถุลงไปได้ (มีวงกลมสีขาว)



• การแสดงสถานะบน Time Line

1. Current frame (วงกลมแดงซ้าย) เป็นช่องที่บอกว่าขณะนี้ Playhead แสดง Frame อยู่ที่ช่องเท่าไร
2. Frame Rate (วงกลมแดงกลาง) เป็นช่องที่บอกว่าขณะนี้ Playhead วิ่งด้วยความเร็วกี่ Frame ต่อวินาที
3. Elapsed time (วงกลมแดงขวา) เป็นช่องที่บอกว่าเมื่อ Playhead วิ่งมาถึง Frame นี้จะใช้เวลาเท่าไร



• คุุ้ยลัดเกี่ยวกับเฟรม

1. F5 = สร้าง Frame
2. F6 = สร้าง Keyframe
3. F7 = สร้าง Blank Keyframe

Timeline คือ ส่วนที่จะใช้ควบคุมการเคลื่อนไหวของอนิเมชัน โดยจะแยกส่วนของการใช้งานหลักๆ ออกเป็น 2 ส่วนนะค่ะ คือ Layer(เลเยอร์) และ Frame(เฟรม) ในบทความนี้เราจะมาทำความเข้าใจถึงการใช้งานในส่วน ของเลเยอร์กันก่อนนะค่ะ

เลเยอร์จะอยู่ที่บริเวณส่วนล่างสุดของโปรแกรม เราสามารถเพิ่มจำนวนชั้นของเลเยอร์ได้เรื่อยๆตามความ ต้องการค่ะ

การเพิ่มเลเยอร์ใหม่

ให้คลิกที่ปุ่มไอคอน "New > Layer" หรือไปที่คำสั่ง Insert > Timeline > Layer

การเปลี่ยนชื่อเลเยอร์ และ โฟลเดอร์

ให้ดับเบิลคลิกที่ชื่อของเลเยอร์ที่ต้องการ จากนั้นที่ชื่อของเลเยอร์จะกลายเป็นช่อง สำหรับให้เราพิมพ์ชื่อใหม่ที่ ต้องการลงไปค่ะ

การเลือกเลเยอร์มากกว่าหนึ่ง

มี 2 วิธีด้วยกันนะค่ะ ในกรณีที่เราต้องการเลือกเลเยอร์หลายๆอันที่ติดกัน ก็ให้คลิกที่เลเยอร์ "บน" ที่เรา ต้องการเลือกก่อน จากนั้นให้กดปุ่ม "Shift" ค้างไว้ แล้วคลิกที่เลเยอร์ "ล่าง" สุดท้ายที่เราต้องการเลือก

ส่วนอีกวิธี จะใช้ในกรณีที่เราต้องการเลือกเฉพาะบางเลเยอร์ที่ไม่ได้อยู่ติดๆกัน คือให้กดปุ่ม "Ctrl" ค้างไว้ และคลิกเลือกเลเยอร์อื่นๆที่ต้องการค่ะ

การย้ายลำดับชั้นของเลเยอร์

ให้คลิกที่เลเยอร์ที่ต้องการย้ายลำดับค้างไว้ แล้วลากไปวางไว้ระหว่างเลเยอร์อื่นๆที่ต้องการสลับตำแหน่ง

การลบเลเยอร์

ให้คลิกที่ปุ่มไอคอนรูปถังขยะ "Delete" คลิกขวาบนเลเยอร์ที่ต้องการลบ แล้วเลือกคำสั่ง "Delete Layers"

สถานะของแต่ละเลเยอร์

ทุกเลเยอร์จะมีสถานะอยู่ 3 สถานะให้เลือกใช้งานตามความเหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้การทำงานง่ายและรวดเร็ว

ขึ้นค่ะ นั่นคือ...

1. การซ่อนและแสดงเลเยอร์

หากมีหลายชั้นงานวางซ้อนกันในแต่ละเลเยอร์ บางครั้งเราจำเป็นต้องซ่อนภาพบางชั้นไว้ เพื่อให้มองเห็นภาพชั้นอื่นๆที่วางอยู่เลเยอร์ด้านหลังวิธีซ่อนเลเยอร์ ก็คลิกที่ ในตำแหน่งดังภาพด้านล่าง จากนั้นเครื่องหมายในภาพจะเปลี่ยนไปกลายเป็น นั่นคือเลเยอร์นั้นถูกซ่อนเรียบร้อยแล้ว ถ้าเราต้องกรยกเลิกการซ่อนก็ให้คลิกที่ปุ่มเดิมซ้ำอีกครั้ง

2. การล๊อคเลเยอร์

ถ้าบางเลเยอร์เราไม่ต้องการให้มีการแก้ไขใดๆอีก เพื่อความไม่พลั้งเพลอไปคลิกจับชั้นงานใดเคลื่อนย้ายเข้า เราจำเป็นต้องล๊อคมันไว้ให้อยู่กับที่ และไม่ให้อีก

ให้คลิกที่ ในตำแหน่งดังภาพข้างล่าง จากนั้นเครื่องหมายของภาพจะเปลี่ยนเป็น นั่นหมายความว่าเราจะไม่สามารถแก้ไขใดๆในเลเยอร์นั้นได้ หากต้องการยกเลิกก็ให้คลิกซ้ำอีกครั้งเพื่อปลดล๊อคออกค่ะ

3. การซ่อนพื้นหลัง

การปิดพื้นหลังบางเลเยอร์ หรือทุกเลเยอร์ไว้ จะทำให้เราเห็นภาพที่เลเยอร์อื่นๆ เป็นเส้นโครง ซึ่งจะช่วยให้ง่ายต่อการแก้ไข และจับเคลื่อนย้ายไปวางในตำแหน่งที่ต้องการได้ถูกต้อง

ให้คลิกที่ "ช่องสี่" สีเหลี่ยมซึ่งเป็นสี่ทึบ (ดูภาพข้างล่าง) จากนั้นเครื่องหมายของภาพจะแสดงให้เห็นเป็น "เส้นขอบ" ซึ่งหมายความว่า เลเยอร์นั้นๆกำลังแสดงให้เห็นเฉพาะเส้นโครง หากต้องการยกเลิกก็ให้คลิกซ้ำบนตำแหน่งเดิมอีกครั้ง

การสร้างโฟลเดอร์ใหม่

ในกรณีที่ชั้นงานของเรามีมากกว่า 10-20 เลเยอร์ขึ้นไป โฟลเดอร์จะถูกนำมาใช้เพื่อรวมกลุ่มชั้นงานของเราให้อยู่ในหมวดหมู่เป็นระเบียบ ทำให้เราค้นหาชั้นงานที่ต้องการแก้ไขง่ายกว่าการมาคลิกหาทีละตัว

การสร้างโฟลเดอร์ใหม่ - ให้คลิกที่ปุ่ม "New Foloder" หรือไปที่คำสั่ง Insert > Timeline > Layer Foloder

การย้ายชั้นงานเข้าไปอยู่ในโฟลเดอร์

ให้คลิกเลือกเลเยอร์ที่ต้องการจัดให้เป็นหมวดหมู่ แล้วลากไปปล่อยบนโฟลเดอร์ที่ต้องการ

การเปิด-ปิดเลเยอร์

ให้คลิกที่ปุ่มลูกศร (ดูภาพด้านล่างประกอบ) เพื่อเปิด-ปิดเลเยอร์

การดึงชั้นงานที่ไม่ต้องการออกจากโฟลเดอร์

ให้คลิกเลือกเลเยอร์ที่ต้องการนำออกค้างไว้ แล้วลากไปปล่อยไว้บนโฟลเดอร์

การลบโฟลเดอร์

การลบโฟลเดอร์นั้น มันจะลบงานทุกชิ้นของเราที่อยู่ภายในออกไปด้วยทั้งหมด ก่อนที่เราจะลบโฟลเดอร์ เราควรแน่ใจก่อนว่า ภายในโฟลเดอร์นั้นๆไม่มีวัตถุหรือภาพชิ้นใดตกค้างอยู่ (ในกรณีที่มีชิ้นงานตกค้างอยู่ในโฟลเดอร์นั้นๆ ตามปกติโปรแกรมจะทำการเตือนก่อน)

การลบโฟลเดอร์ - จะเหมือนกับการลบเลเยอร์ค่ะ คือ ให้คลิกที่ปุ่ม "Delete" คลิกขวาบนเลเยอร์ที่ต้องการลบ แล้วเลือกคำสั่ง "Delete Layers"



***เราสามารถสร้างโฟลเดอร์หลายๆตัวซ้อนกัน เพื่อให้งานของเราแบ่งกลุ่มเป็นระเบียบได้มากขึ้นนะคะ

การกำหนดการแสดงผลมุมมองของ Timeline

ให้คลิกที่ปุ่มเมนูคำสั่งย่อยที่มุมขวาบนของ Timeline แล้วเลือกมุมมองที่เราต้องการ

*ในกรณีี่งานของเรามีจำนวนมากๆ ควรเลือกเป็น "Short" เพราะจะทำให้ความกว้างของแต่ละเลเยอร์แคบลง มองเห็นเลเยอร์ที่แสดงอยู่ได้มากขึ้น

ผลลัพธ์จากการเลือกมุมมองแบบ "Short"

*แต่ถ้าชิ้นงานของเราแต่ละโฟลเดอร์/เลเยอร์ มีเฟรมไม่มาก ก็สามารถเลือกแบบ "Preview" ได้ เพราะจะแสดงภาพชิ้นงานแต่ละเลเยอร์ให้เห็นค่ะ

การเพิ่มความยาวให้กับเลเยอร์

บางครั้งชื่อที่เราตั้งให้กับเลเยอร์ก็ยาวเกินไป หรือมีโฟลเดอร์ซ้อนกันหลายชั้นทำให้ไม่สามารถอ่านชื่อแต่ละเลเยอร์ได้สะดวก เพราะเนื้อที่ความยาวของแต่ละเลเยอร์น้อยเกินไป

เราสามารถเพิ่มความยาวของเลเยอร์ให้มากขึ้น โดยให้คลิกที่เส้นระหว่างกลางค้างไว้ และปรับเลื่อนขนาดตามความต้องการ



การปรับแต่งคุณสมบัติของเลเยอร์

เราสามารถปรับแต่งคุณสมบัติของแต่ละเลเยอร์ได้ โดยให้ดับเบิลคลิกที่ไอคอนรูปสี่เหลี่ยมที่อยู่หน้าชื่อเลเยอร์ที่ต้องการ (ดูภาพล่างประกอบ)

หรืออีกวิธีก็คลิกเลือกเลเยอร์ที่ต้องการ และไปที่คำสั่ง Modify > Timeline > Layer Properties



ความหมายของคุณสมบัติต่างๆ มีดังนี้ค่ะ

***Name** - ใช้ตั้งชื่อให้กับเลเยอร์นั้นๆ

- Show - กำหนดให้แสดงเลเยอร์(หากถูกซ่อนอยู่)
- Lock - กำหนดให้ทำการล็อคเลเยอร์นั้นไว้ (เพื่อป้องกันการถูกแก้ไข)

***Type** - ใช้กำหนดประเภทของเลเยอร์

- Normal ทำให้เป็นเลเยอร์แบบปกติ
- Guide ทำให้เป็นเลเยอร์ไกด์ (เกี่ยวกับการควบคุมอนิเมชัน)
- Guided ทำให้เป็นเลเยอร์ที่จะทำงานร่วมกับเลเยอร์ไกด์
- Mask ทำให้เป็นกลายเป็นเลเยอร์ Mask (เลเยอร์บัง)
- Masked ทำให้กลายเป็นเลเยอร์ที่จะทำงานร่วมกับเลเยอร์ Mask
- Folder เปลี่ยนเลเยอร์นั้นๆ ให้เป็น โฟลเดอร์

***Outline Color** - กำหนดสีให้กับเส้นโครงร่าง

***View layer as outlines** - แสดงวัตถุหรือภาพที่เลเยอร์นั้นให้เป็นเส้นโครงร่าง

***Layer height** - ใช้กำหนดความสูงให้กับเลเยอร์ที่เลือก

กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้

ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที) 1. บอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2. กฎเกณฑ์การเรียนรู้ คະแนน วิธีการวัดผล 3. สอบเก็บคะแนนบทที่ 8 4. นำเข้าสู่บทเรียน	1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที) 1. ฟังวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2. ฟังกฎระเบียบในการเรียน 3. สอบปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์ 4. ฟังและตอบคำถาม

<p>2. ชั้นให้ความรู้ (75 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สอนวิธีการใช้ทอมไลน์ เลเยอร์ จัดการเฟรม 2. ครูให้เรียนจาก CAI 3. ลองปฏิบัติตามจาก CAI 4. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกันในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ <p>3. ชั้นประยุกต์ใช้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด 2. นำสิ่งที่เรียนไปใช้ในการประกอบชิ้นงาน <p>4. ชั้นสรุปและประเมินผล (30 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน 2. สอบเก็บคะแนน 	<p>2. ชั้นให้ความรู้ (75 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สอนวิธีการใช้ทอมไลน์ เลเยอร์ จัดการเฟรม 2. ดูวิธีการเรียนจาก CAI 3. ลองปฏิบัติตามจาก CAI 4. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกันในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ <p>3. ชั้นประยุกต์ใช้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด 2. นำสิ่งที่เรียนไปทำการสร้างชิ้นงาน <p>4. ชั้นสรุปและประเมินผล (30 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนเพื่อให้ความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน 2. ลองฝึกทักษะเพื่อนำมาสอบปฏิบัติ
---	---

<p>งานที่มอบหมายหรือกิจกรรมการวัดผลและประเมินผล</p> <p>ก่อนเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การถาม-ตอบ ก่อนเรียน <p>ขณะเรียน</p> <p>สืบค้นข้อมูลจาก Internet เพื่อเป็นเนื้อหาเพิ่มเติมขณะเรียน</p>

หลังเรียน

1. ชิ้นงานนักศึกษาที่ครูให้ค้นหา
2. อ่านหนังสือสอบในสัปดาห์ถัดไป

คำถาม

-

ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน

1. งานที่ปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์

สมรรถนะที่พึงประสงค์

ผู้เรียนสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ

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

สมรรถนะการสร้างความนิยม

ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม

สมรรถนะการปฏิบัติงานอาชีพ

1. ใช้ในการประกอบวิชาชีพด้านการออกแบบ

สมรรถนะการขยายผล

-

สื่อการเรียนการสอน/การเรียนรู้

สื่อสิ่งพิมพ์

ตัวอย่าง งานต่าง ๆ ใน Internet

สื่อโสตทัศน์ (ถ้ามี)

1. CAI

สื่อของจริง

1. สื่อให้นักศึกษาที่ครูให้ทำในภาคเรียนที่แล้ว , 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 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.....
.คอมพิวเตอร์ธุรกิจ คอมพิวเตอร์ธุรกิจ/2 | ปวส.1 | 2558
ครูผู้สอน 2003002 นางสาวภคมน หวังวัฒนากุล จำนวน 20 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ :

กิจกรรม/วิธีการสอน

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม

การวัดและประเมินผลหลังการสอน

สมรรถนะที่นักเรียนได้

ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอน

ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย

29																				
30																				

ผู้ประเมิน.....
(.....)

อธิบาย (หมายถึง การให้รายละเอียดเพิ่มเติม ขยายความ ถ้ามีตัวอย่างให้ยกตัวอย่าง ประกอบ) **ตอบ**
แบบสั้น

1. ไทม์ไลน์คืออะไร จงอธิบายมาพอเข้าใจ

ตอบ คือ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างและควบคุมการเล่นของภาพเคลื่อนไหว ประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก คือ เลเยอร์ (Layer) และเฟรม (Frame) เลเยอร์นั้นเปรียบเสมือนเป็นแผ่นใสที่ใช้จัดวาง ออบเจ็กต์หลาย ๆ ชั้นให้เรียงซ้อนกันได้ โดยที่แต่ละออบเจ็กต์มีความเป็นอิสระต่อกัน ส่วนเฟรม เปรียบเทียบได้กับช่องที่ใช้บรรจุเนื้อหาเพื่อแบ่งภาพเคลื่อนไหวออกเป็นขั้นตอนย่อย ๆ เหมือนกับเป็น ภาพนิ่งหรือฟิล์มภาพยนตร์แต่ละภาพ ซึ่งเมื่อนำหลาย ๆ เฟรมมาแสดงอย่างต่อเนื่อง จะทำให้เห็นเป็น ภาพเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์

2. ไทม์ไลน์ประกอบด้วยส่วนใดบ้าง แต่ละส่วนมีหน้าที่อย่างไร

ตอบ ประกอบด้วยเลเยอร์ และเฟรม

3. เลเยอร์คืออะไร อธิบายมาพอเข้าใจ

ตอบ เลเยอร์ เปรียบเสมือนแผ่นใส 1 แผ่น ที่วางอยู่บนเครื่องฉาย Overhead หากนำแผ่นใส 2 แผ่น มาวางซ้อนทับกัน ก็จะเปรียบได้กับเลเยอร์ 2 เลเยอร์ที่ถูกสร้างขึ้นมาในโปรแกรม Flash 8 (CS3) ซึ่งใน โปรแกรมสามารถแยกชิ้นส่วนที่เป็นส่วนประกอบต่าง ๆ ของการสร้างภาพเคลื่อนไหวออกเป็นหลาย ๆ เลเยอร์ได้

4. เฟรมคืออะไร และมีหน้าที่อย่างไร

ตอบ เฟรม ทำหน้าที่ในการแจกแจงรายละเอียดความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของชิ้นงานที่ปรากฏบน Stage ซึ่งสิ่งที่เราเห็นว่าเกิดขึ้นกับชิ้นงานต่าง ๆ ในขณะนั้นจะเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละ เฟรม (ณ ตำแหน่งที่หัวอ่าน (Play Head) ชี้อยู่) ซึ่งจะเหมือนหรือแตกต่างกันไปก็ได้

5. เฟรมมีทั้งหมดกี่ชนิด อะไรบ้าง

ตอบ 2 ชนิด ได้แก่ คีย์เฟรม (Keyframe) และเฟรมระหว่างกลาง (In-Between Frame)

6. fps คืออะไร และให้อธิบายว่า 12fps หมายความว่าอะไร

ตอบ fps คือ Frame Per Second ความเร็วในการแสดงภาพเคลื่อนไหว

12 fps คือ ในเวลา 1 วินาที สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวได้จำนวน 12 เฟรมแบบต่อเนื่อง

7. การสร้างคีย์เฟรมใหม่ทำได้กี่วิธี อะไรบ้าง

ตอบ การสร้างคีย์เฟรมทำได้ 3 วิธี

วิธีที่ 1 กดคีย์ F6

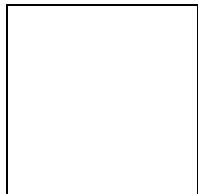
วิธีที่ 2 เลือกคำสั่ง Insert > Timeline > Keyframe

วิธีที่ 3 คลิกเฟรมที่ต้องการแล้วคลิกคำสั่ง Insert Keyframe

8. การก๊อปปี้เฟรมนิยมใช้ในงานประเภทใด

ตอบ การสร้างภาพเคลื่อนไหว

9. การแสดงเฟรมแบบประหยัคมีวิธีการอย่างไรบ้าง อธิบายพอเข้าใจ



ตอบ 1. คลิกปุ่ม

2. คลิกที่ Tiny

3. โปรแกรมจะแสดงเฟรมแบบประหยัคพื้นที่ตามต้องการ

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

1. TimeLine

ตอบ ไทม์ไลน์

2. Layer

ตอบ เลเยอร์

3. Frame Number

ตอบ หมายเลขเฟรม

4. Play Head

ตอบ หัวอ่าน

5. Insert Frame

ตอบ การสร้างคีย์เฟรมใหม่

6. Frame Rate

ตอบ ความเร็วในการแสดงภาพเคลื่อนไหว

7. Copy Frame

ตอบ การก๊อปปี้เฟรม

8. Keyframe

ตอบ คีย์เฟรม

9. Scens

ตอบ ฉีน

10. ActionScript

ตอบ เขียนคำสั่งในการแสดงภาพเคลื่อนไหว

อธิบาย (หมายถึง การให้รายละเอียดเพิ่มเติม ขยายความ ถ้ามีตัวอย่างให้ยกตัวอย่าง ประกอบ) **ตอบ**
แบบสั้น

1. เลเยอร์มีส่วนประกอบอะไรบ้าง

- ตอบ**
1. ชื่อเลเยอร์
 2. โหมดควบคุมการใช้งานเลเยอร์
 3. ปุ่มสำหรับเพิ่มเลเยอร์
 4. ปุ่มสำหรับสร้างไกด์เลเยอร์ (Guide Layer)
 5. ปุ่มสำหรับสร้างโฟลเดอร์

2. อธิบายถึงวิธีการเพิ่มเลเยอร์ใหม่ว่าทำอย่างไรบ้าง



Insert

ตอบ การเพิ่มเลเยอร์ใหม่ให้คลิกชื่อเลเยอร์ใดเลเยอร์หนึ่ง แล้วคลิกปุ่ม Layer

3. อธิบายขั้นตอนการเปลี่ยนชื่อเลเยอร์มาพอเข้าใจ

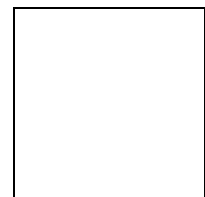
- ตอบ**
1. ดับเบิ้ลคลิกบนชื่อเลเยอร์ที่ต้องการเปลี่ยน
 2. ลบชื่อเลเยอร์เดิม แล้วป้อนชื่อใหม่ลงไปแทนในช่อง
 3. กด Enter

4. การกำหนดคุณสมบัติของเลเยอร์สามารถทำได้อย่างไร

- ตอบ**
1. เปิดไฟล์งานที่ต้องการขึ้นมา
 2. คลิกเมาส์ขวาที่เลเยอร์ เลือก Properties
 3. ในหน้าต่าง Properties สามารถปรับเปลี่ยนคุณสมบัติตามต้องการ

5. อธิบายขั้นตอนในการลบเลเยอร์มาพอเข้าใจ

ตอบ ทำได้ 2 วิธี ดังนี้



วิธีที่ 1 เลือกเลเยอร์ที่ต้องการ แล้วคลิกลากไปปล่อยหรือคลิกไอคอน ด้านล่างของไทม์ไลน์

วิธีที่ 2 คลิกขวาบนเลเยอร์ที่ต้องการ แล้วคลิกคำสั่ง Delete Layer

6. เลเยอร์ทั้งหมดที่มีอยู่มีลักษณะการเรียงลำดับกันอย่างไร

ตอบ ลำดับชั้นของเลเยอร์จะส่งผลต่อการซ้อนทับกันของออบเจกต์ที่ปรากฏบนสแตจ โดยออบเจกต์ของเลเยอร์ด้านบนจะปรากฏอยู่เหนือออบเจกต์ของเลเยอร์ด้านล่างเสมอ

7. เลเยอร์มาส์คคืออะไร

ตอบ วิธีการสร้างเลเยอร์ที่เสมือนเป็นการเจาะช่องเอาไว้เพื่อให้สามารถมองทะลุไปยังเลเยอร์อื่นที่อยู่ในลำดับถัดลงไป ซึ่งเราสามารถกำหนดลักษณะของช่องนี้ได้ตามปกติ และมักจะกำหนดให้มีการเคลื่อนไหวเหมือนกับล่องหนไปบนเลเยอร์ในลำดับถัดไป

8. เลเยอร์มาส์คสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานกับงานใดได้บ้าง ยกตัวอย่างประกอบ

ตอบ นำไปใช้กับงานแอนิเมชัน เช่น การทำตัวหนังสือให้คล้ายกับมีไฟสปอตไลท์ส่องอยู่ หรือการทำคลื่นในน้ำทะเล

9. การเปลี่ยนชื่อเลเยอร์ที่ผู้ชมใช้กันมีกี่แบบ อะไรบ้าง อธิบาย

ตอบ 2 วิธี

1. ดับเบิลคลิกที่ชื่อแล้วเปลี่ยน
2. คลิกขวาแล้วเลือก Rename

10. การกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหวด้วยไกด์เลเยอร์หมายถึงอะไร

ตอบ การสร้างภาพเคลื่อนไหวต้องมีการกำหนดเส้นทางและทิศทางให้กับชิ้นงานว่าจะให้ไปในทิศทางใด ซึ่งเราสามารถทำได้ด้วยการใช้ไกด์เลเยอร์ เป็นการกำหนดเส้นทางหรือทิศทางให้กับการเคลื่อนไหวของชิ้นงานตามที่ต้องการ

ตอนที่ 2 : อธิบายคำศัพท์ (หมายถึง การแปลคำศัพท์ ขยายความ อธิบายเพิ่มเติม ถ้ามีตัวอย่างให้ยกตัวอย่างประกอบ) **ตอบแบบสั้น**

1. Layer

ตอบ เลเยอร์ คือ ส่วนหนึ่งของโปรแกรมที่มีความสำคัญกับการสร้างแอนิเมชันและควบคุมการเคลื่อนไหวในลักษณะต่างๆ ของ Symbol และชิ้นงานในโปรแกรม Flash 8 (CS3)

2. Layer Properties

ตอบ กำหนดคุณสมบัติของเลเยอร์

3. Layer Mark

ตอบ เทคนิคการใช้เลเยอร์มาส์ค

4. Guide Layer

ตอบ กำหนดทิศทางการเคลื่อนไหวด้วยไกด์เลเยอร์