

แผนการสอน/แผนการเรียนรู้ภาคทฤษฎี

	แผนการสอน/การเรียนรู้ภาคทฤษฎี	หน่วยที่ 12
	ชื่อวิชา เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์	สอนสัปดาห์ที่ 12
	ชื่อหน่วย การทำงานกับไฟล์เสียง	คาบรวม 48
ชื่อเรื่อง รู้จักไฟล์เสียงนามสกุลต่างๆที่สามารถแทรกในชิ้นงาน วิธีการแทรกเสียงต่างๆลงในชิ้นงาน เพื่อสร้างความสมบูรณ์และความน่าสนใจให้กับ ชิ้นงาน วิธีการในการปรับแต่งเสียงให้กับชิ้นงาน วิธีการบีบอัดข้อมูลเสียงเพื่อลด ขนาดของชิ้นงาน		จำนวนคาบ 4
หัวข้อเรื่อง จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม: <u>ด้านความรู้</u> 1. รู้จักไฟล์เสียงนามสกุลต่างๆที่สามารถแทรกในชิ้นงาน 2. วิธีการแทรกเสียงต่างๆลงในชิ้นงาน เพื่อสร้างความสมบูรณ์และความน่าสนใจให้กับชิ้นงาน 3. วิธีการในการปรับแต่งเสียงให้กับชิ้นงาน 4. วิธีการบีบอัดข้อมูลเสียงเพื่อลดขนาดของชิ้นงาน <u>ด้านทักษะ</u> 1. กำหนดเสียงให้เข้ากับชิ้นงานได้ตรงตามเนื้อหา <u>ด้านคุณธรรม จริยธรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง</u> 1. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง 2. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง สาระสำคัญ โปรแกรม Flash จะสร้างไฟล์เสียงเองไม่ได้ แต่เราต้องนำเข้าเสียงที่อัดเอง หรือหาจากแผ่นซีดี หรือใช้โปรแกรมสำหรับตัดต่อเสียงสร้างเสียงที่ต้องการ การนำเสียงมาใช้ในมุขวีเราควรพิจารณาขนาดของไฟล์ด้วย เช่น เสียงที่นำมาใช้บนชิ้นงานที่แสดงบนหน้าเว็บควรมีขนาดเล็กเพื่อให้ผู้ชมไม่ต้องรอโหลดผ่านอินเทอร์เน็ตนาน เมื่อนำเสียงเข้ามาในชิ้นงาน เราจะให้เสียงนั้นเล่นไปอย่างต่อเนื่องเป็นอิสระจากไทม์ไลน์ หรือจะให้เล่นเสียงสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวของชิ้นงานก็ได้ นอกจากนั้นเราอาจนำเสียงมาใช้กับปุ่มกด เพื่อให้มีเอฟเฟ็กต์น่าสนใจได้ด้วย สมรรถนะอาชีพประจำหน่วย 1. นำเสียงมาประกอบชิ้นงานได้		

จุดประสงค์ทั่วไป / บุรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. รู้จักไฟล์เสียงนามสกุลต่างๆที่สามารถแทรกในชิ้นงานได้
2. สามารถแทรกเสียงต่างๆลงในชิ้นงาน เพื่อสร้างความสมบูรณ์และความน่าสนใจให้กับชิ้นงานได้
3. อธิบายถึงวิธีการในการปรับแต่งเสียงให้กับชิ้นงานได้
4. อธิบายถึงวิธีการบีบอัดข้อมูลเสียงเพื่อลดขนาดของชิ้นงานได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม / บุรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. กำหนดเสียงให้เข้ากับชิ้นงานได้ตรงตามเนื้อหา
2. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง
3. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

เนื้อหาสาระ

การนำเข้าไฟล์เสียง

เสียงประกอบในมูฟวี่ของ Flash แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

Event Sound หมายถึงเสียงที่ต้องถูกดาวน์โหลด มาครบสมบูรณ์ก่อน จึงจะเริ่มเล่นได้ และเมื่อเล่นแล้วก็จะเล่นอย่างต่อเนื่องจนกว่าเราจะสั่งให้หยุด

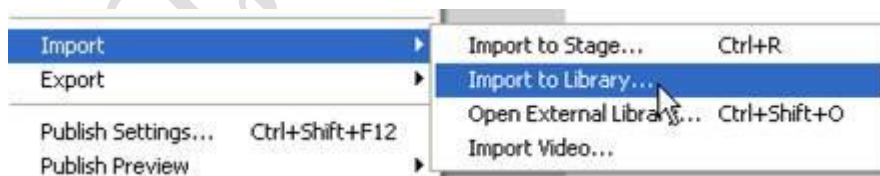
Stream Sound หมายถึงเสียงซึ่งจะเริ่มเล่นทันที ที่ข้อมูลของเฟรมแรกๆ ถูกดาวน์โหลดเข้ามามากพอที่จะเล่นได้

ไฟล์เสียงที่เราสามารถอิมพอร์ตเข้ามาใช้ใน โปรแกรม Flash คือไฟล์ประเภท WAV,AIFF (.aif) และ MP3 นอกจากนี้หากเครื่องติดตั้งโปรแกรม QuickTime 4 ขึ้นไป ก็จะสามารถใช้ไฟล์เสียงประเภทอื่นๆ ได้อีกหลายชนิด คือ AIFF,AU,QuickTime,System7 และ Sound Designer II

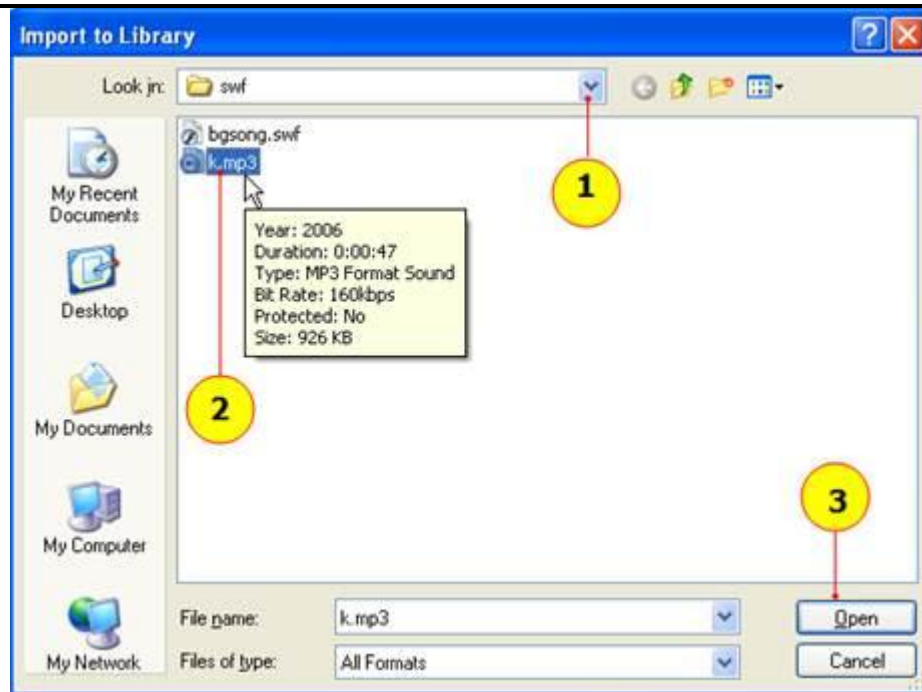
ขั้นตอน การอิมพอร์ตเสียง

ขั้นที่ 1 การอิมพอร์ตเสียง

1. เลือกคำสั่ง File > Import > Import to Library...



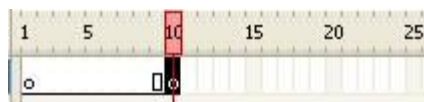
2. ในกรอบ Import เปิดหาไฟล์เสียงที่ต้องการ (หมายเลข 1)
3. คลิกที่ชื่อไฟล์นั้น (หมายเลข 2)
4. คลิก Open (หมายเลข 3)



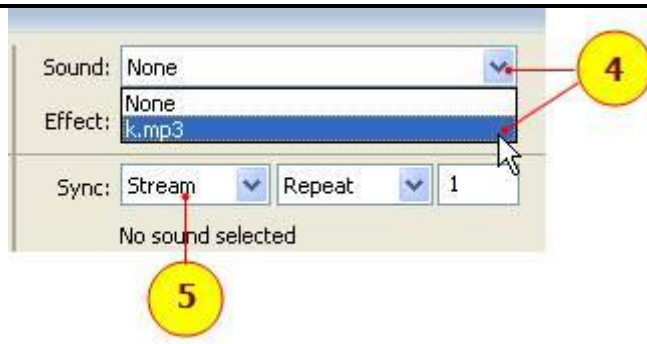
3. ไฟล์เสียงจะถูกนำมาเก็บไว้ในไลบรารีโดยมี ไอคอนเป็นรูปลำโพง



4. ที่เฟรมที่ต้องการแทรกเสียง (ตามภาพคือเฟรมที่ 10) ให้กด F6 เพื่อแทรกคีย์เฟรม

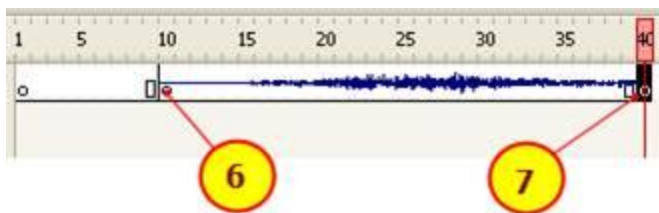


5. เลือกเพลงที่จะให้เริ่มเล่นที่เฟรมที่ 10 โดยเลือกชื่อเพลงที่ช่อง Sound ในหน้าต่าง Properties (หมายเลข 4) และเลือกแบบ Stream (หมายเลข 5)

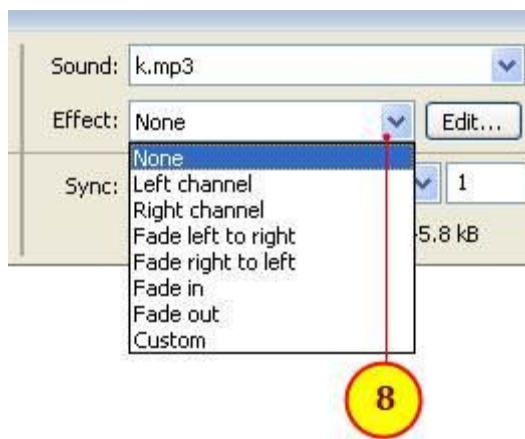


6. กำหนดช่วงเวลาในการเล่น เช่น ต้องการเล่นเพลงไปถึงเฟรมที่ 40 ให้คลิกที่ 40 แล้วกด F6

เพลงจะเล่นจากเฟรมที่ 10 - 40



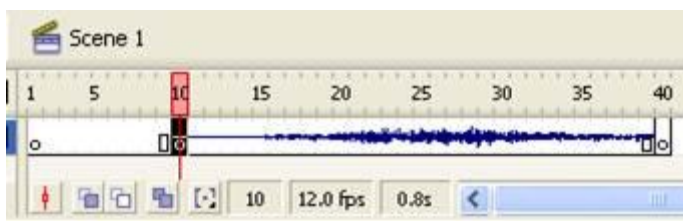
7. หากต้องการใส่ effect ให้กับเสียง สามารถใส่ได้จากหน้าต่าง properties ที่ช่อง Effect ซึ่งมีให้เลือกหลายแบบ (หมายเลข 8)



การจัดการเกี่ยวกับเสียง

การลบเสียงออกจากเฟรม

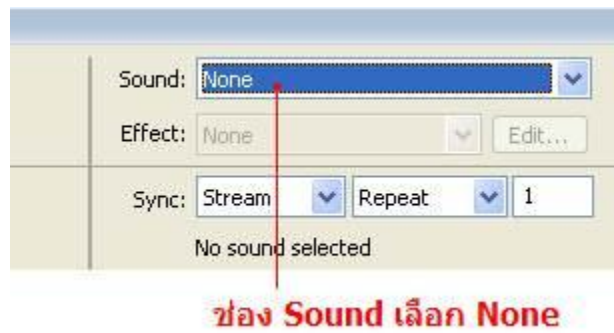
กรณีที่แทรกเสียงในเฟรมแล้วดั่งภาพ (เสียงเล่นที่เฟรมที่ 1-40)



เมื่อต้องการลบเสียงออก ทำได้โดย

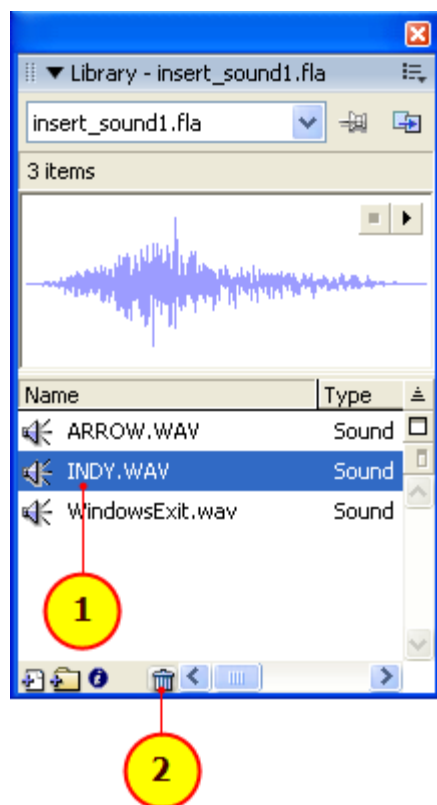
1. คลิกที่เฟรมใดเฟรมหนึ่ง ในระหว่างเฟรมที่ 1-40

2. ที่หน้าต่าง Properties ช่อง Sound ให้คลิกเลือกเป็น None



การลบเสียงออกจาก Movie

กรณีที่เมื่อนำไฟล์เสียงเข้ามาใน Movie แล้ว ต้องการลบออก ทำได้โดย
เปิดหน้าต่าง Library แล้วคลิกไฟล์เสียงที่ต้องการลบ (หมายเลข 1)
แล้วคลิกถังขยะ (หมายเลข 2)



--

กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที) 1. บอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2. กฎเกณฑ์การเรียนรู้ คะแนน วิธีการวัดผล 3. สอบเก็บคะแนนบทที่ 10 4. นำเข้าสู่บทเรียน 2. ชี้นำให้ความรู้ (75 นาที) 1. สอนการนำ File เสียงมาใช้กับชิ้นงาน 2. ครูให้เรียนจาก CAI 3. ลองปฏิบัติตามจาก CAI 4. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกัน ในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ 3. ชี้นำประยุกต์ใช้ (105 นาที) 1. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด 2. นำสิ่งที่เรียนไปใช้ในการประกอบชิ้นงาน 4. ชี้นำสรุปและประเมินผล (30 นาที) 1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน เรียนให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน 2. สอบเก็บคะแนน	1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที) 1. ฟังวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2. ฟังกฎระเบียบในการเรียน 3. สอบปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์ 4. ฟังและตอบคำถาม 2. ชี้นำให้ความรู้ (75 นาที) 1. ฟัง และดูตัวอย่าง 2. เรียนจาก CAI 3. ปฏิบัติตามจาก CAI 4. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกัน ในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ 3. ชี้นำประยุกต์ใช้ (105 นาที) 1. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด 2. นำสิ่งที่เรียนไปทำการสร้างชิ้นงาน 4. ชี้นำสรุปและประเมินผล (30 นาที) 1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน เพื่อให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน 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

สื่อโสตทัศน์ (ถ้ามี)

1. CAI

สื่อของจริง

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

แหล่งการเรียนรู้

ในสถานศึกษา

1. ห้องสมุดวิทยาลัยเทคนิคพัทธยา
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 นางสาวกมลน หวังวัฒนากุล จำนวน 20 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ :

กิจกรรม/วิธีการสอน

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

สอตแทรกคุณธรรมจริยธรรม

การวัดและประเมินผลหลังการสอน

แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม				
คำชี้แจง ให้ขีดเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องพฤติกรรมของนักเรียนเพื่อประเมินคุณธรรมจริยธรรม				
เกณฑ์การตัดสิน				
	4	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมดีมาก
	3	คะแนน	หมายถึง	พฤติกรรมดี

สมรรถนะที่นักเรียนได้

ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอน

ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย

ตอบ ไฟล์ประเภท WAV, AIFF (.aif) และ MP3 ไฟล์ WAF, AIFF จะกินเนื้อที่เยอะ แต่สำหรับ MP3 เนื้อที่มีขนาดเล็ก

2. ไฟล์เสียงสามารถนำเข้ามาใช้งานได้ที่รูปแบบ อะไรบ้าง

ตอบ 2 รูปแบบ แบบ Mono และแบบ Stereo

3. อธิบายลักษณะของการใส่เสียงให้กับออบเจกต์มาพอเข้าใจ

ตอบ 1. คลิกเมนู File > Import > Import to Library...

2. เลือกไฟล์ที่ต้องการเล่นเมื่อมีการคลิกที่ปุ่ม จากนั้นไฟล์เสียงจะถูกเก็บอยู่ใน Library Panel

3. กด Ctrl + L ขึ้นมาเพื่อเปิดหน้าต่างไลบรารี

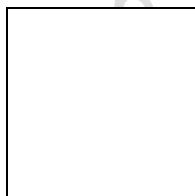
4. จากนั้นจะเห็นว่าไฟล์เสียงที่เลือกเข้ามาอยู่ในไลบรารีแล้ว

4. ข้อพึงระวังของการใส่เสียงประกอบตลอดการแสดงคืออะไร

ตอบ จะต้องกำหนดหยุดให้กับการแสดงผลงาน และทำไฟล์ให้มีขนาดเล็กด้วยเพื่อช่วยประหยัดหน่วยความจำได้มากขึ้น

5. อธิบายขั้นตอนการทดสอบเพื่อคลิกปุ่มเสียง

ตอบ เมื่อเพิ่มเสียงแล้ว ให้เราคลิกที่รูป



ลำโพง แล้วจะมีปุ่มควบคุมปรากฏ ซึ่ง



สามารถใช้ฟังเสียงได้ โดยคลิกปุ่ม Play เสียงจะถูกเล่น 1 ครั้ง

6. ข้อพึงระวังในการนำไฟล์เสียงเข้ามาประกอบชิ้นงานคืออะไร

ตอบ คือ ผลงานที่สร้างขึ้นจะมีขนาดไฟล์ที่ใหญ่ขึ้น แต่หากต้องการให้ไฟล์ที่ได้มีขนาดเล็กลง จะต้องมีการกำหนดจุดหยุดให้กับการแสดงผลงาน

7. เราจะสามารถกำหนดจุดหยุดให้กับเสียงประกอบทั่วทั้งงานได้อย่างไร

ตอบ ให้กำหนดจุดหยุดให้กับไฟล์เสียงประกอบทั่วทั้งงาน ณ ตำแหน่งที่ต้องการให้มีการสิ้นสุดการแสดงผลข้อมูลและไฟล์เสียงนั้นลง

8. อธิบายการปรับแต่งค่าคุณสมบัติของเสียงมาพอเข้าใจ

ตอบ เสียงที่นำเข้ามาใช้ในมูฟวีสามารถปรับแต่งลักษณะการเล่นได้หลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นการสั่งให้หยุดเล่นเมื่อถึงจุดที่ต้องการ สั่งให้เล่นเสียงตามจังหวะของภาพเคลื่อนไหว ใส่เอฟเฟกต์สำเร็จรูป หรือการปรับความดัง-ค่อยของเสียงตรงตำแหน่งต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาของภาพเคลื่อนไหว

9. การปรับแต่งระดับความดังเสียงของลำโพงด้วยตนเองสามารถทำได้อย่างไร

ตอบ ให้ตั้งค่าเอฟเฟกต์ของเสียง

10. ในการกำหนดรอบในการเล่นไฟล์เสียง หากกำหนดตัวเลขมากจนเกินไปจะมีผลอย่างไรบ้าง

ตอบ จะทำให้เกิดเฟรมเพิ่มเติมขึ้นในมูฟวี่ตามความยาวของเสียงที่เล่นวน

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

1. StopAllSounds

ตอบ การกำหนดจุดหยุดในการเล่นไฟล์เสียงประกอบทั่วทั้งทำนอง

2. None

ตอบ ไม่ใช่เอฟเฟกต์ใด ๆ เสียงจะมีลักษณะเหมือนไฟล์ต้นฉบับ

3. Left Channel

ตอบ เล่นเสียงเฉพาะช่องสัญญาณซ้ายเท่านั้น

4. Fade Right to Left

ตอบ ให้เสียงเคลื่อนย้ายจากช่องสัญญาณขวาไปยังช่องสัญญาณซ้าย

5. Fade Out

ตอบ ให้เสียงเริ่มจากดัง แล้วค่อย ๆ เบาลงในขณะที่เล่น

6. Event

ตอบ ใช้กับเสียงที่เราต้องการให้เล่นเมื่อเกิดเหตุการณ์บางอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้น

7. Stream

ตอบ ใช้ในกรณีของการเล่นเสียงบนเว็บ

8. Custom

ตอบ กำหนดเอฟเฟกต์ด้วยตนเอง โดยการปรับแต่งสัญญาณเสียงในกรอบ Edit Envelope

9. Fade In

ตอบ ให้เสียงเริ่มจากเบา แล้วค่อย ๆ ดังขึ้นในขณะที่เล่น

10. Loops

ตอบ การเล่นวน