


## แผนการสอน/แผนการเรียนรู้ภาคทฤษฎี

	แผนการสอน/การเรียนรู้ภาคทฤษฎี	หน่วยที่ 13
	ชื่อวิชา     เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์	สอนสัปดาห์ที่ 13
	ชื่อหน่วย     เทคนิคการตกแต่งออบเจ็กต์	คาบรวม 52
ชื่อเรื่อง     ความรู้เกี่ยวกับจัดการกับฟิลเตอร์แบบต่างๆ     การตกแต่งภาพ ด้วย Blend		จำนวนคาบ 4
<p><b>หัวข้อเรื่อง</b></p> <p><b>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม:</b></p> <p><b>ด้านความรู้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ความรู้เกี่ยวกับจัดการกับฟิลเตอร์แบบต่างๆ ได้</li> <li>2. การตกแต่งภาพด้วย Blend</li> </ol> <p><b>ด้านทักษะ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ใช้งานฟิลเตอร์แบบต่างๆ ได้</li> <li>2. ตกแต่งภาพด้วย Blend ได้</li> </ol> <p><b>ด้านคุณธรรม จริยธรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง</li> <li>2. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง</li> </ol> <p><b>สาระสำคัญ</b></p> <p>เราสามารถตกแต่งออบเจ็กต์ และข้อความเพิ่มเติมได้หลายรูปแบบ เช่น การเพิ่มแสงเงา หรือเราสามารถปรับภาพที่นำเข้ามาให้มีความโปร่งใส เกิดความหลากหลายในการวางซ้อนภาพ โดยใช้ฟิลเตอร์และ Blend</p> <p><b>สมรรถนะอาชีพประจำหน่วย</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ตกแต่งออบเจ็กต์โดยใช้ฟิลเตอร์Blend ได้</li> </ol>		

### จุดประสงค์ทั่วไป / บุรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. ความรู้ความเข้าใจและสามารถจัดการกับกับฟิลเตอร์แบบต่างๆ ได้
2. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการตกแต่งภาพด้วย Blend

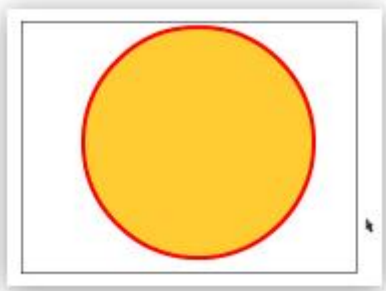
### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม / บุรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. ใช้งานฟิลเตอร์แบบต่างๆ ได้
2. ตกแต่งภาพด้วย Blend ได้
3. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง
4. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

## เนื้อหาสาระ

### วิธีการปรับแต่ง object

ปกติเวลาที่เราทำการเลือกออบเจกต์โดยเครื่องมือ Selection Tool เราสามารถเลือกได้ 1 ออบเจกต์โดยการคลิกเมาส์ และหากเราต้องการเลือกออบเจกต์มากกว่า 1 ออบเจกต์ให้เรากด Shift พร้อมกับการคลิกเลือกออบเจกต์ขึ้นที่เราต้องการเลือกต่อไป



นอกจากนั้นเรายังสามารถทำการเลือกออบเจกต์ต่าง ๆ

ได้ด้วยการลากเมาส์ครอบออบเจกต์ที่เราต้องการ

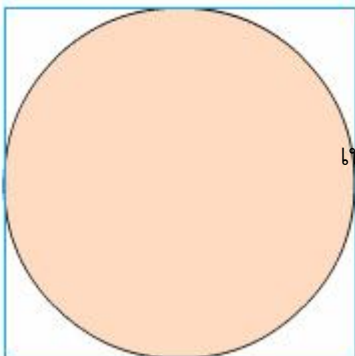
ลากเมาส์ครอบออบเจกต์ที่เราต้องการเลือก

หากเราดับเบิลคลิกที่ออบเจกต์ที่มีทั้ง Stroke และ Fill จะเป็นการเลือกทั้ง Stroke และ Fill

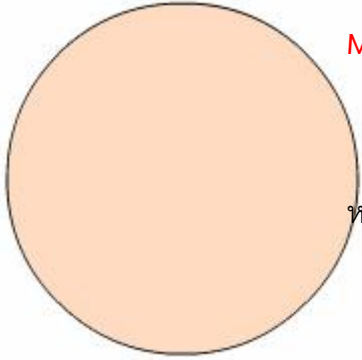
ซึ่งวิธีการนี้ จะเป็นการสะดวกในการเลือกออบเจกต์ที่มีทั้ง Stroke และ Fill ในครั้งเดียว

ในการวาดรูปทรงอ็อบเจกต์ สามารถกำหนดให้เป็นแต่ละอ็อบเจกต์เป็นอิสระต่อกัน หรือให้มีผลต่อกันได้

### Object Drawing



1. อ็อบเจกต์ที่ได้จากการวาดแต่ละครั้งจะเป็นอิสระต่อกัน
2. เมื่อวาดอ็อบเจกต์ซ้อนทับกันจะไม่มีผลทำให้อ็อบเจกต์เปลี่ยนแปลงไป
3. กำหนดโดยคลิกเลือกที่ Object Drawing



### Merge Drawing

1. อ็อบเจ็คที่ได้จากการวาดจะมีผลต่ออ็อบเจ็คอื่น
2. เมื่อวาดอ็อบเจ็คซ้อนทับกันจะมีผลทำให้อ็อบเจ็คอื่นหรือตนเองเปลี่ยนแปลงไป
3. กำหนดโดยไม่คลิกเลือก Object Drawing

○ หากเราวาดอ็อบเจ็คที่มีแต่ Fill ซ้อนกันโดย สี Fill ของอ็อบเจ็คทั้งสองมีสีเหมือนกัน จะทำให้พื้นที่ ของอ็อบเจ็คทั้งสองถูกรวมเข้าด้วยกัน



นำมารวมกัน

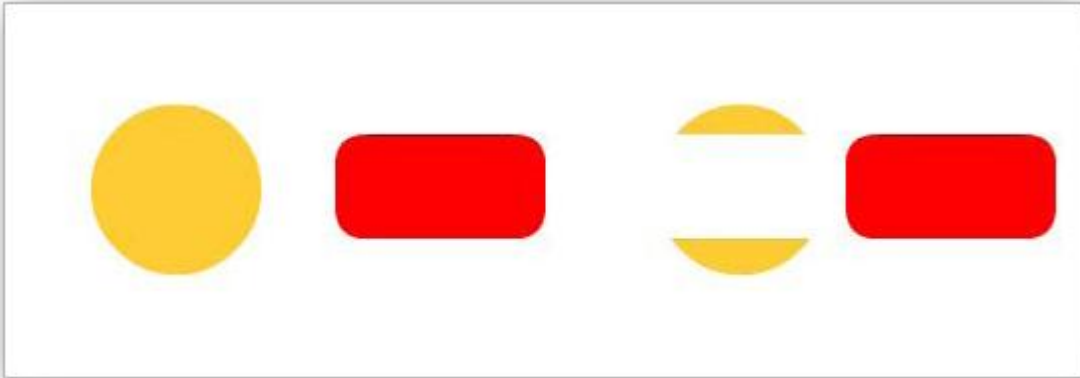
ผลที่ได้คืออ็อบเจ็คถูกรวมกัน

○ หากเราวาดอ็อบเจ็คที่มีแต่ Fill ซ้อนกันโดย สี Fill ของอ็อบเจ็คทั้งสองมีสีต่างกัน จะทำให้พื้นที่ของอ็อบเจ็คทั้งสองถูกแยกออกจากกัน และบริเวณสีเดิมที่ถูกทับจะหายไป

หากเราดับเบิ้ลคลิกที่อ็อบเจ็คที่มีทั้ง Stroke และ Fill จะเป็นการเลือกทั้ง Stroke และ Fill

ซึ่งวิธีการนี้ จะเป็นการสะดวกในการเลือกอ็อบเจ็คที่มีทั้ง Stroke และ Fill ในครั้งเดียว

ในการวาดรูปทรงอ็อบเจ็ค สามารถกำหนดให้เป็นแต่ละอ็อบเจ็คเป็นอิสระต่อกัน หรือให้มีผลต่อกันได้

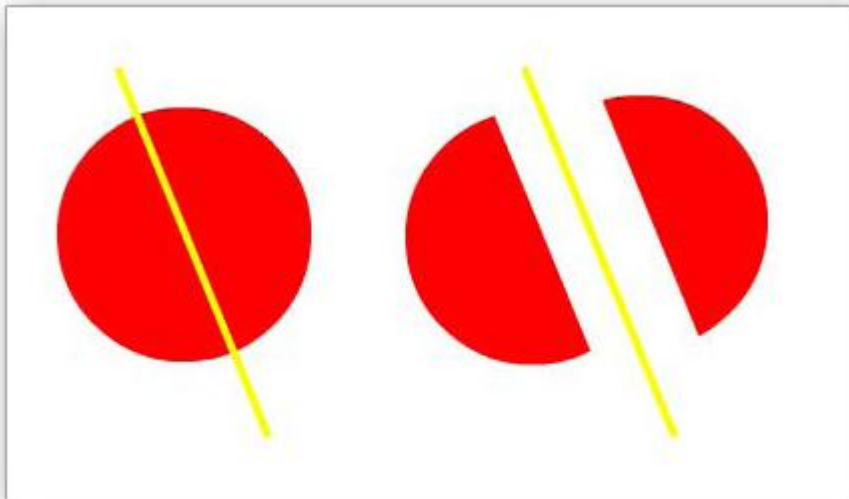


นำมารวมกัน

ผลที่ได้คือออบเจ็กต์ถูกแยกจากกัน

และบริเวณสีเดิมที่ถูกทับจะหายไป

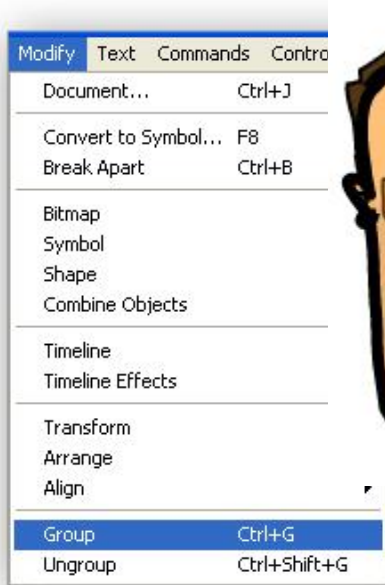
○ หากเราวาดออบเจ็กต์ที่เป็น Stroke ทับลงบน Fill จะเป็นการแยกออบเจ็กต์ที่เป็น Fill ออกจากกัน ซึ่งวิธีการนี้จะมีประโยชน์มากในการตัดหรือแยกออบเจ็กต์ออกจากกัน



การ Group ออบเจ็กต์เป็นการรวมออบเจ็กต์ต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกันมีขั้นตอนและประโยชน์ในการใช้งาน ดังนี้

○ หากเราต้องการนำออบเจ็กต์ที่มี สี Fill หรือ Stroke แตกต่างกันมาซ้อนกันโดยไม่ให้

ออบเจ็กต์ติดกัน เราต้องใช้คำสั่ง Modify > Group เพื่อรวมออบเจ็กต์ของเราเข้าไว้ด้วยกัน  
หรือกด Ctrl + G



ออบเจ็กต์ที่มีสี  
ต่างกันสามารถวาง  
ทับกัน  
ได้โดย ไม่ตัดออกจาก  
กัน ด้วย การใช้คำสั่ง  
Group

ความรู้พื้นฐานเบื้องต้นเกี่ยวกับ Group

○ ออบเจ็กต์ที่ถูกสั่ง Group ล่าสุดจะถูก  
สั่งให้มาอยู่บนสุด

○ หากเราทำการวาดภาพหรือระบายสี  
เพื่อสร้างออบเจ็กต์ใหม่ ลงบน Layer ที่มี  
ออบเจ็กต์เดิมที่ถูกสั่ง Group อยู่ ออบเจ็กต์  
ใหม่  
ที่เราวาดจะอยู่ด้านล่าง ออบเจ็กต์ที่เราสั่ง  
Group ไว้เสมอ



ทำการระบายสีลงบน ออบเจ็กต์เดิมที่ถูก  
Group  
ผลที่ได้คือสีที่ระบายจะไปอยู่ด้านล่างออบเจ็กต์ที่  
ถูก  
Group

หาเราต้องการแก้ไขออบเจ็กต์ที่ถูก Group อยู่ให้ทำการดับเบิลคลิกที่ ออบเจ็กต์นั้นเพื่อเข้าสู่  
โหมด แก้ไข Group



แสดงสถานะให้รู้ว่าอยู่ใน

โหมตการแก้ไข Group

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 10</li> <li>4. นำเข้าสู่บทเรียน</li> </ol> <p>2. <b>ขั้นให้ความรู้ (75 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. สอนการ ใช้งานฟิลเตอร์แบบต่างๆ และการ ตกแต่งภาพด้วย Blend</li> <li>2. ครูให้เรียนจาก CAI</li> <li>3. ลองปฏิบัติตามจาก CAI</li> <li>4. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกัน ในชั้นเรียนโดยการถาม-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. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน ให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน</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. ฟัง และดูตัวอย่าง</li> <li>2. เรียนจาก CAI</li> <li>3. ปฏิบัติตามจาก CAI</li> <li>4. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกัน ในชั้นเรียนโดยการถาม-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. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียน เพื่อให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน</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. 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. 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. 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 ใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการนำเสนอที่น่าสนใจ 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 / อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพียง
- 2 คะแนน = กระจายงานได้ทั่วถึง แต่ไม่ตรงตามความสามารถ และมีสื่อ / อุปกรณ์ไว้อย่างพร้อมเพียง 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

สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม

---

การวัดและประเมินผลหลังการสอน

แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม

คำชี้แจง ให้ขีดเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องพฤติกรรมของนักเรียนเพื่อประเมินคุณธรรม  
จริยธรรม

เกณฑ์การตัดสิน

สมรรถนะที่นักเรียนได้

ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอน

ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย





