


แผนการสอน/แผนการเรียนรู้ภาคทฤษฎี

	แผนการสอน/การเรียนรู้ภาคทฤษฎี	หน่วยที่ 15
	ชื่อวิชา เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์	สอนสัปดาห์ที่ 15
	ชื่อหน่วย การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง	คาบรวม 60
ชื่อเรื่อง ความรู้เกี่ยวกับการพับลิชชิ้นงานได้ ความรู้เกี่ยวกับการพับลิช ชิ้นงานเป็นไฟล์ แฟลชมูฟวี่ (flash movie) ความรู้เกี่ยวกับพับลิชชิ้นงานเป็นไฟล์ HTML		จำนวนคาบ 4
หัวข้อเรื่อง จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม: <u>ด้านความรู้</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. ความรู้เกี่ยวกับการพับลิชชิ้นงานได้ 2. ความรู้เกี่ยวกับการพับลิชชิ้นงานเป็นไฟล์ แฟลชมูฟวี่ (flash movie) ได้ 3. ความรู้เกี่ยวกับพับลิชชิ้นงานเป็นไฟล์ HTML ได้ <u>ด้านทักษะ</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทำการเผยแพร่ชิ้นงานในรูปแบบ (flash movie) และ HTML ได้ <u>ด้านคุณธรรม จริยธรรม/บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง 2. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 		
สาระสำคัญ ในบทนี้จะเป็นการแปลงงาน Flash ของเราเพื่อนำไปเผยแพร่ ซึ่งโปรแกรม Flash สามารถแปลงไฟล์งานให้เราได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นไฟล์ SWF, HTML, GIF, JPEG, PNG, QuickTime เป็นต้น โดยที่เราสามารถปรับคุณลักษณะของไฟล์งานเหล่านั้นได้ด้วยเช่นกัน ซึ่งเราจะมาศึกษาวิธีการแปลงงาน Flash หรือเรียกว่า “ทำการพับลิช (publish)” ภายในบทนี้		
สมรรถนะอาชีพประจำหน่วย		

1. ทำการเผยแพร่ชิ้นงานในรูปแบบต่าง ๆ

จุดประสงค์ทั่วไป / บัรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. มีความรู้ความเข้าใจและสามารถอธิบายเกี่ยวกับการพัลลลชชิ้นงานได้
2. สามารถพัลลชชิ้นงานเป็นไฟล์ แฟลชมูฟวี่ (flash movie) ได้
3. สามารถพัลลชชิ้นงานเป็นไฟล์ HTML ได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม / บัรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

1. ทำการเผยแพร่ชิ้นงานในรูปแบบ (flash movie) และ HTML ได้
2. เตรียมความพร้อมด้าน วัสดุ อุปกรณ์สอดคล้องกับงานได้อย่างถูกต้อง
3. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดอย่างมีเหตุและผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

เนื้อหาสาระ

การเผยแพร่และนำไปใช้

เกี่ยวกับการสร้างมูฟวี่ (Movie)

1. การสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบ Motion Tween จะทำให้ไฟล์เล็กกว่าแบบ Frame by Frame
2. หลีกเลี่ยงการนำภาพบิตแมพ มาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว ควรนำมาใช้เป็นฉากหลังหรือภาพนิ่งเท่านั้น
3. ควรใช้ซิมโบล แทนออบเจ็คที่มีปรากฏอยู่ในมูฟวี่ (ดูได้จากหน้าต่าง Library)
4. หากจำเป็นต้องนำภาพบิตแมพ มาใช้ ควรตัดภาพให้ขนาดเล็กเท่าที่จำเป็นและบีบอัดคุณภาพลงก่อน
5. หากต้องใช้เสียง ควรเลือกประเภท MP3 เนื่องจากเป็นไฟล์ที่มีขนาดเล็ก

เกี่ยวกับการ สร้างวัตถุ (Object)

1. ควรรวมวัตถุ ให้เป็นกลุ่ม (Group) ให้มากที่สุด
2. ควรแยกเลเยอร์ที่มีวัตถุเคลื่อนไหว และไม่เคลื่อนไหว ออกจากกัน
3. การวาดเส้นทึบธรรมดา จะทำให้ไฟล์มีขนาดเล็กกว่าเส้นแบบจุด (dash) หรือ เส้นที่มีลวดลาย
4. การวาดเส้นด้วยดินสอ (Pencil) จะทำให้ไฟล์มีขนาดเล็กกว่าการวาดเส้นด้วยแปรง (Brush)
5. ภาพบิตแมพที่ไม่มีความซับซ้อน ลดขนาดลงได้ด้วยการทำ break apart
6. ควรใช้คำสั่ง Modify > Shape > Optimize เพื่อลดจำนวนเส้นที่ประกอบกันเป็นรูปทรง

เกี่ยวกับการ สร้างตัวอักษรและข้อความ

1. การใช้รูปแบบตัวอักษรที่หลากหลาย ทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่
2. การฝังฟอนต์ (Embedded) ไปกับมูฟวี่ ทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่ ควรใช้เท่าที่จำเป็น

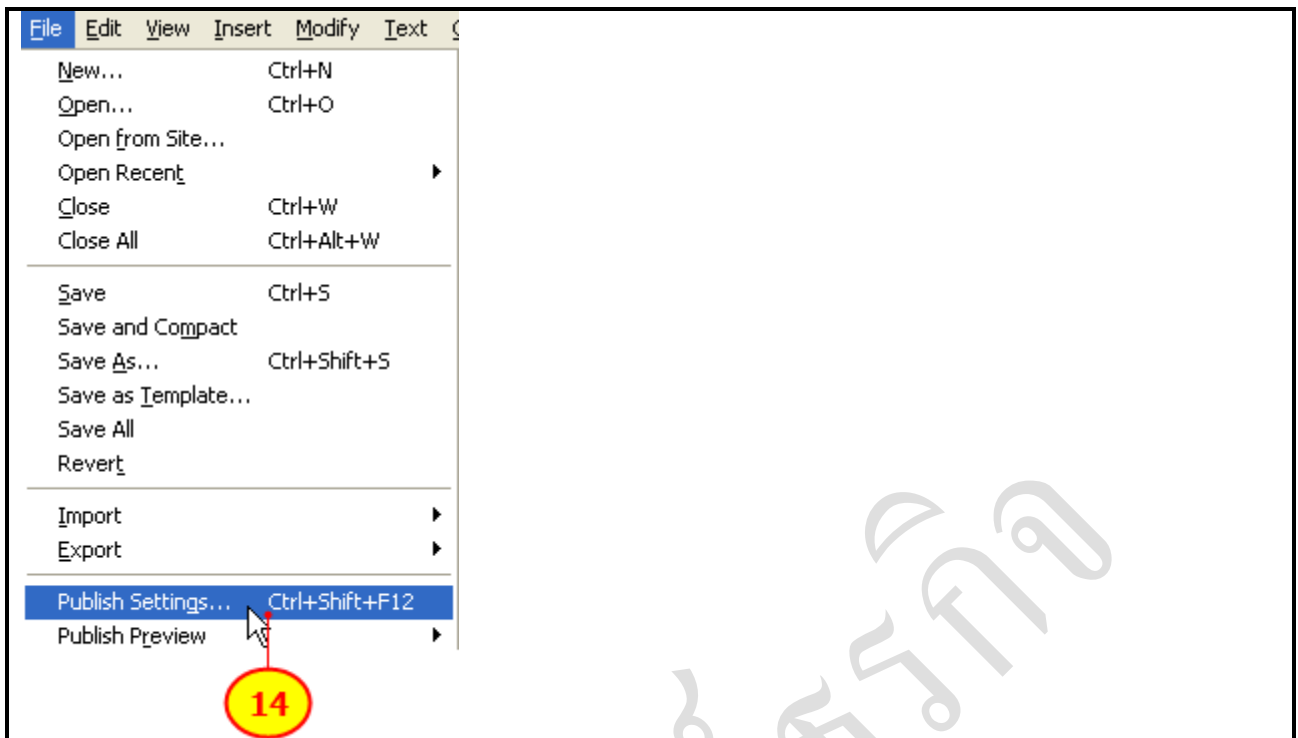
เกี่ยวกับการใช้ สี

1. หากรูปภาพหรือวัตถุ ที่มีความคล้ายกัน ควรสร้างจากซิมโบล แล้วค่อยนำมาปรับขนาดหรือสี
2. ควรใช้ฟิลเตอร์เท่าที่จำเป็น

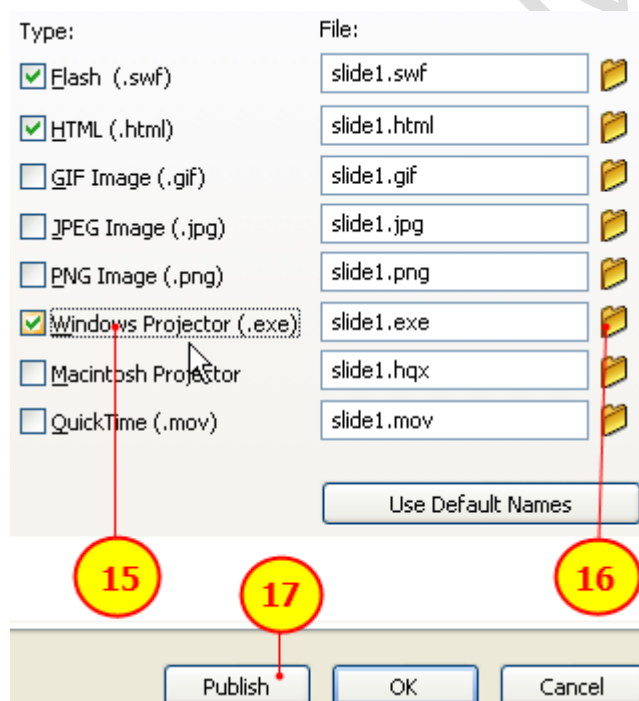
หมายเหตุ : ควรตรวจสอบไฟล์ หรือวัตถุต่างๆ ใน Library ที่ไม่ได้ใช้งานและลบทิ้ง

เมื่อทำแอนิเมชันเสร็จตามต้องการแล้ว การส่งออกไฟล์เพื่อนำเสนอ ทำได้โดย

คลิกเมนู File > Publish Settings... (หมายเลข 14)



คลิกที่แท็บ Formats แล้วคลิกเลือก Windows Projector (.exe) (หมายเลข 15)
 สามารถเลือก Path สำหรับการส่งออกได้ (หมายเลข 16)
 ทำการส่งออกโดยคลิก Publish (หมายเลข 17)



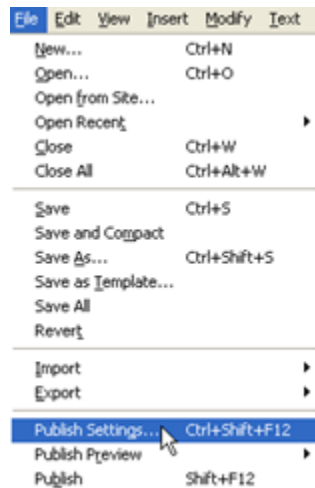
การ Publish

เมื่อสร้างงานตามที่ต้องการแล้ว ขั้นตอนสุดท้าย คือการนำผลงานไปใช้ หรือการส่งออก โดยสามารถเลือกรูปแบบ

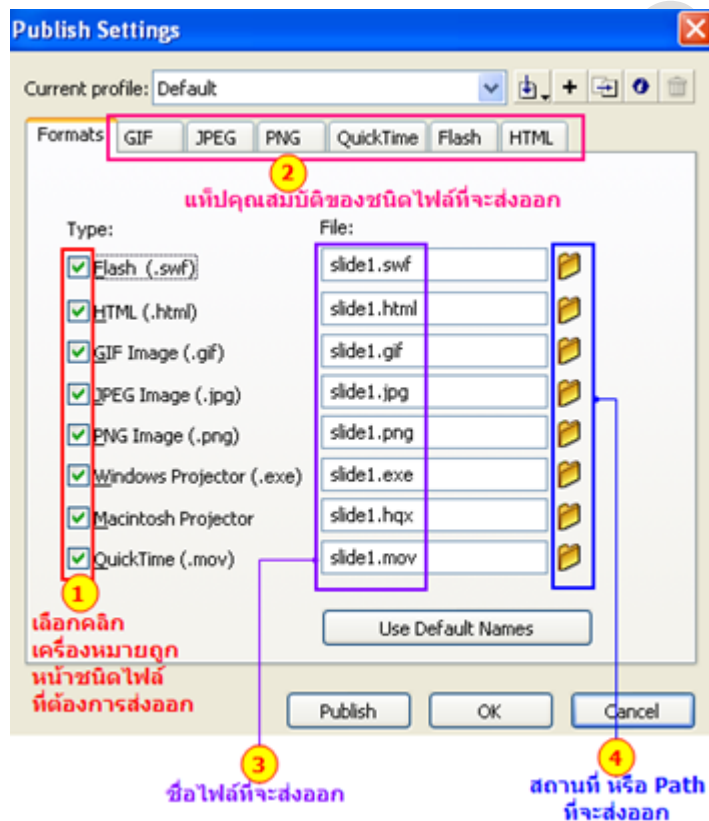
การส่งออกเป็นไฟล์ชนิดต่างๆ ตามวัตถุประสงค์การใช้งานซึ่งทำได้ ดังนี้

ขั้นตอนการ Publish

1. คลิกเมนู File > Publish Settings...



2. ที่หน้าต่าง Publish Settings กำหนดรูปแบบไฟล์ กำหนดชื่อไฟล์ และกำหนดสถานที่หรือ Path ที่ต้องการส่งออก



1. การกำหนดชนิดไฟล์ที่ต้องการส่งออก

ทำได้โดย คลิกเครื่องหมายถูก หน้าชนิดของไฟล์ที่ต้องการ (กรอบหมายเลข 1)

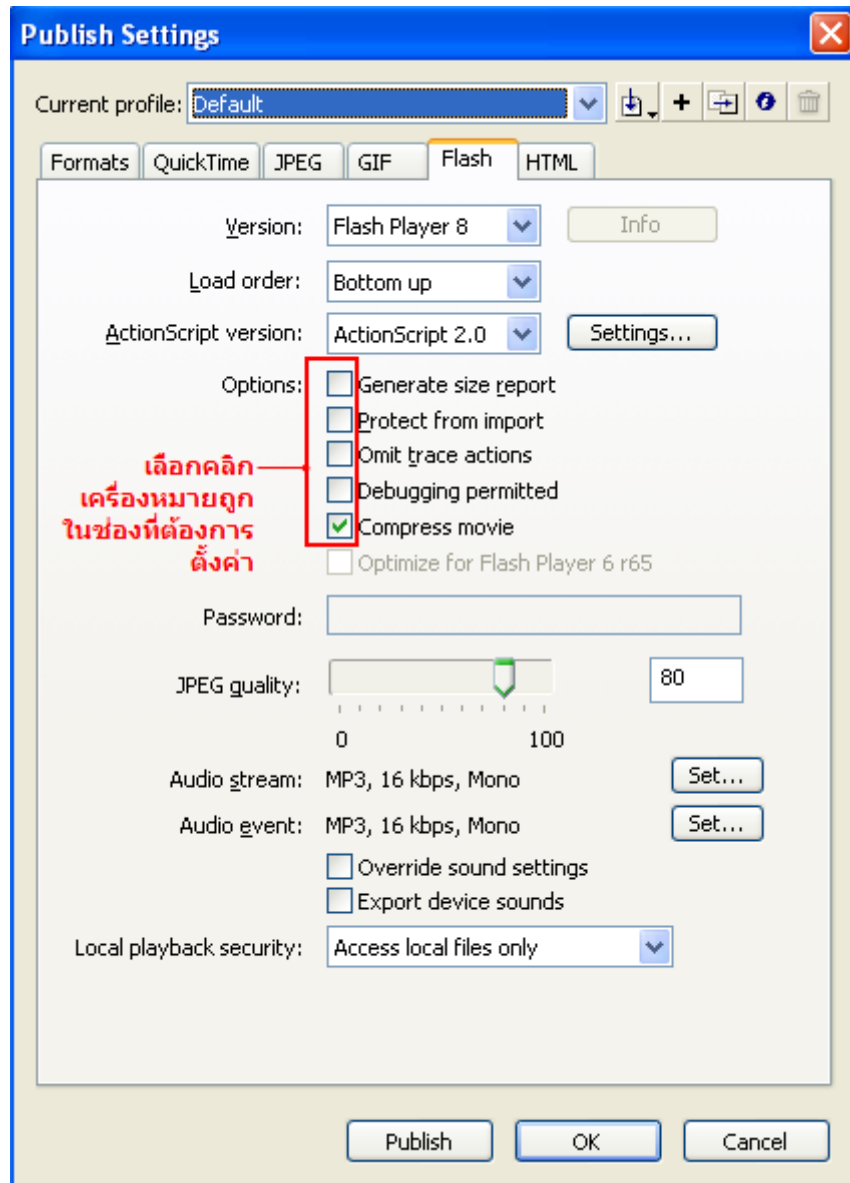
2. เมื่อคลิกในข้อ 2.1 แล้ว จะปรากฏแก้คุณสมบัติที่นั้นๆ (ดังกรอบหมายเลข 2)

3. หากต้องการเปลี่ยนชื่อไฟล์ สามารถเปลี่ยนได้ในช่องกรอบหมายเลข 3

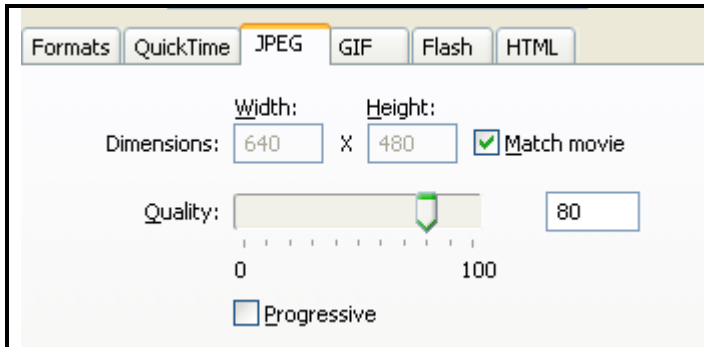
4. การเลือกสถานที่ หรือ Path ในการบันทึกไฟล์ ทำได้โดยคลิกสัญลักษณ์โฟลเดอร์ ในหมายเลข 4

ในการกำหนดคุณสมบัติการส่งออกของ ไฟล์แต่ละชนิด ทำได้โดยคลิกแท็บชนิดนั้นๆ เช่น การกำหนดค่าการส่งออกภาพเคลื่อนไหวของ Flash ซึ่งจะได้ไฟล์ .swf เมื่อคลิกแท็บ Flash จะปรากฏ หน้าต่างสำหรับ

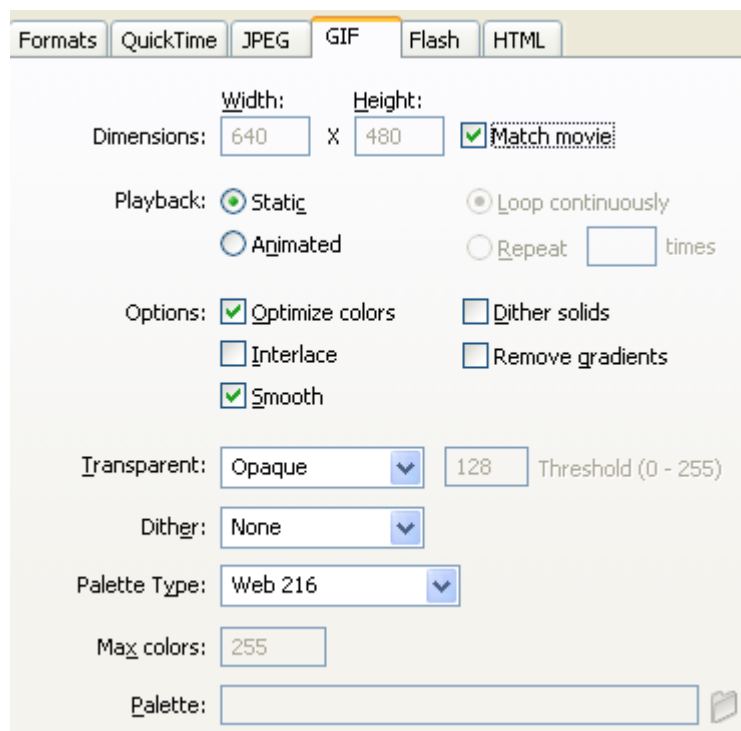
การตั้งค่าคุณสมบัติ ดังภาพที่ 3 แล้วกำหนดค่าตามต้องการ



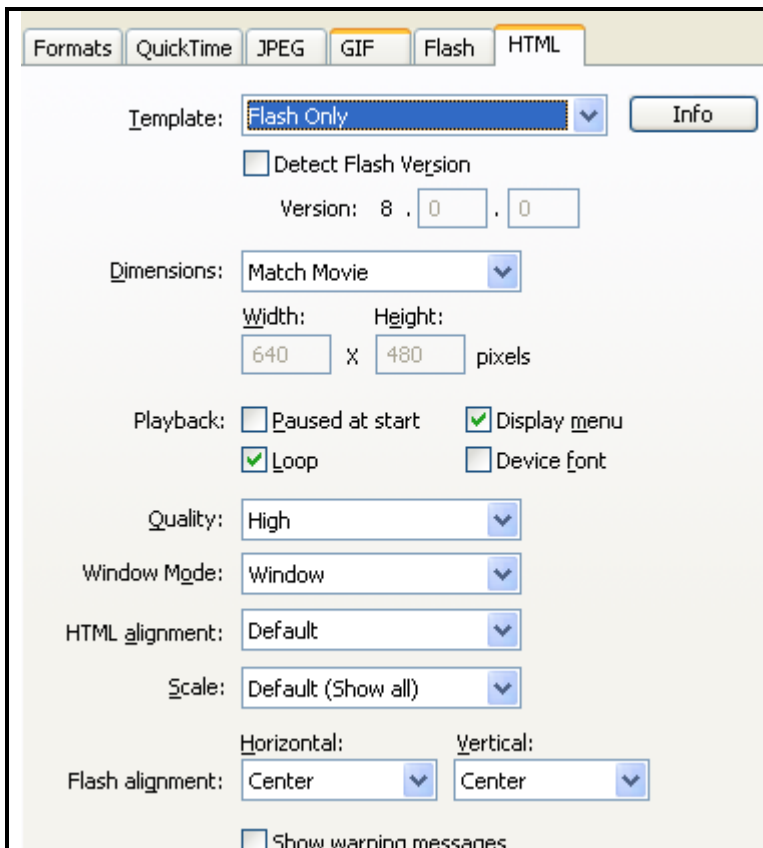
ในการนี้ต้องการส่งออกเป็นรูปภาพ ชนิด .jpg ทำได้โดยคลิกที่แท็บ JPEG ซึ่งจะได้หน้าต่างสำหรับการตั้งค่าคุณสมบัติดังภาพ แล้วกำหนดค่าตามต้องการ



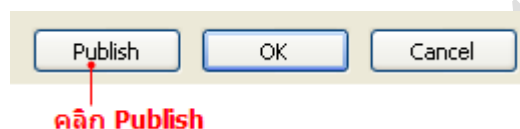
ในกรณีต้องการส่งออกเป็นรูปภาพ ชนิด .gif ทำได้โดยคลิกที่แท็บ GIF ซึ่งจะได้หน้าต่างสำหรับการตั้งค่าคุณสมบัติรูปภาพ แล้วกำหนดค่าตามต้องการ



หรือหากต้องการส่งออกเป็นไฟล์เว็บเพจ ทำได้โดยคลิกที่แท็บ HTML ซึ่งจะได้หน้าต่างสำหรับการตั้งค่าคุณสมบัติแล้วกำหนดค่าตามต้องการ



เมื่อกำหนดค่าต่างๆ ตามต้องการแล้ว คลิกที่ปุ่ม Publish เพื่อทำการส่งออกไฟล์ และนำไปใช้ต่อไป

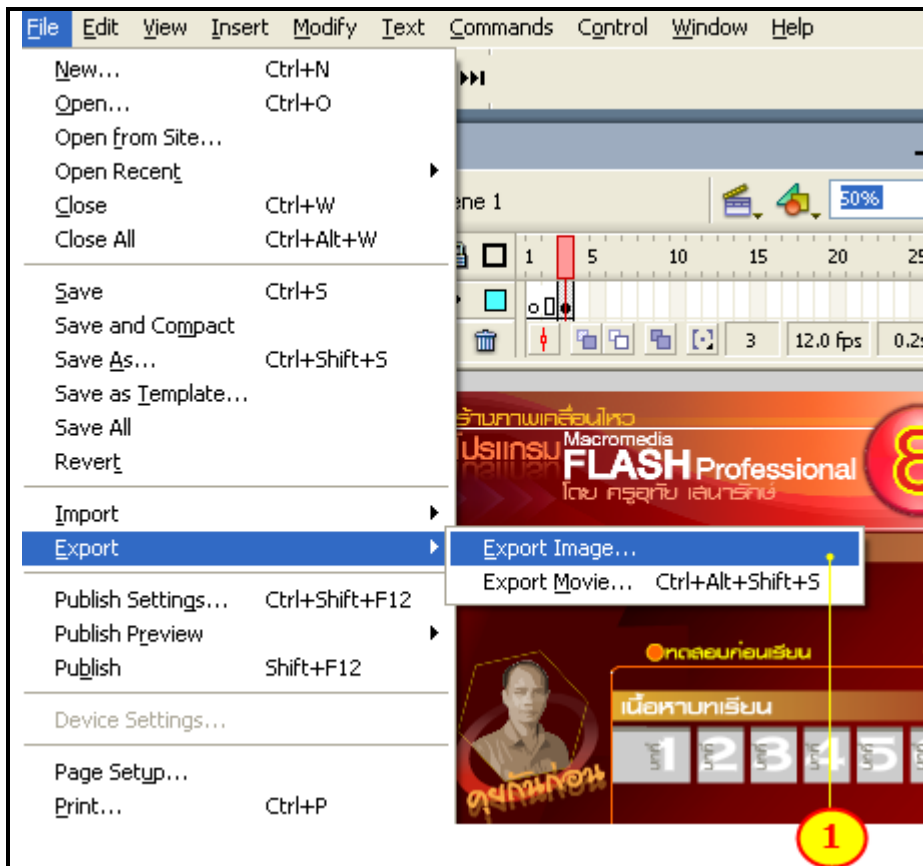


การ Export ไฟล์เพื่อนำไปใช้กับเอกสารอื่นๆ

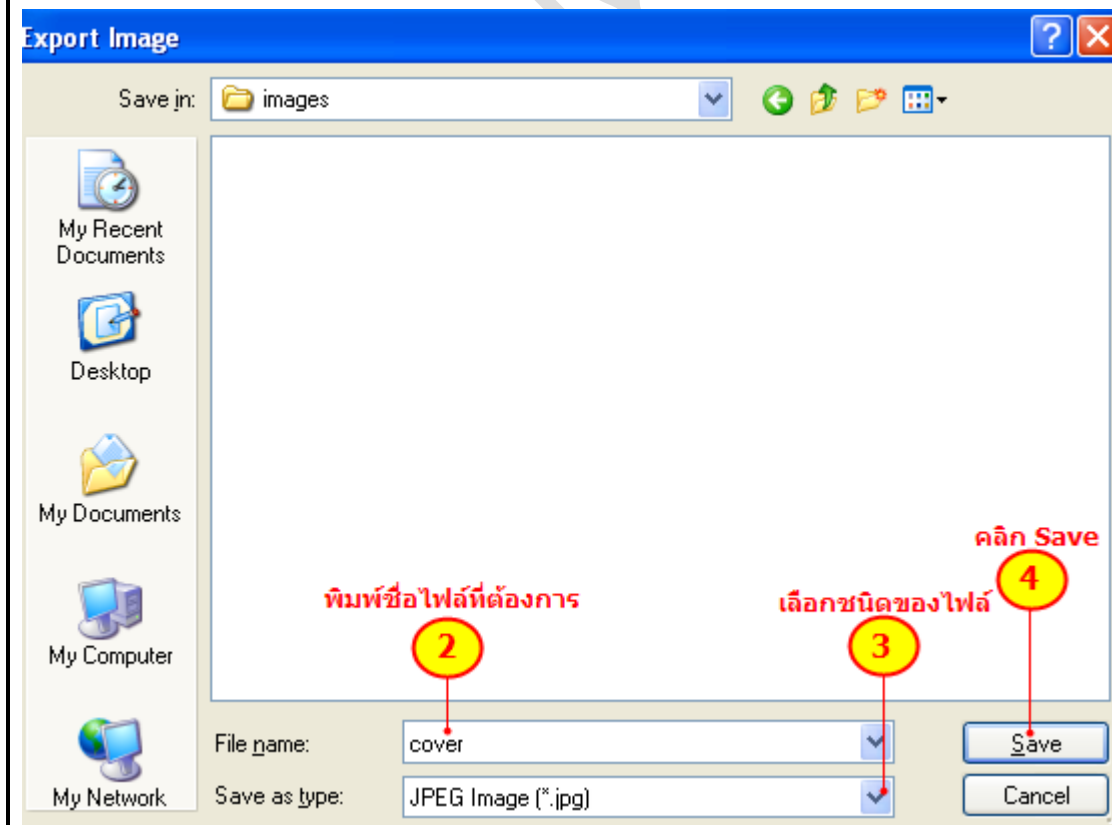
การส่งออกไฟล์เพื่อนำไปใช้ นอกจากจะส่งออกในแบบของการ Publish แล้ว
ยังสามารถส่งออกแบบเดี่ยวๆ ตามแต่ชนิดของการทำงานตามต้องการ ดังนี้

ขั้นตอนการส่ง ออกภาพเดี่ยว

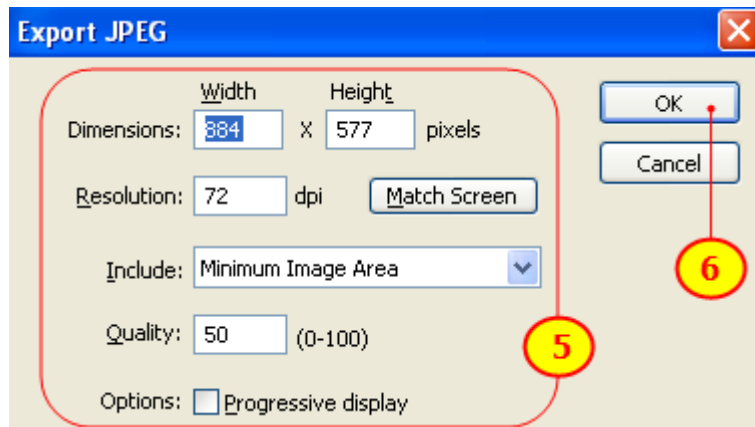
1. คลิกเมนู File > Export > Export Image... (หมายเลข 1)



2. เลือกสถานที่บันทึก และพิมพ์ชื่อไฟล์ที่ต้องการบันทึก (หมายเลข 2)
เลือกชนิดของไฟล์ (หมายเลข 3) แล้วคลิก Save (หมายเลข 4)

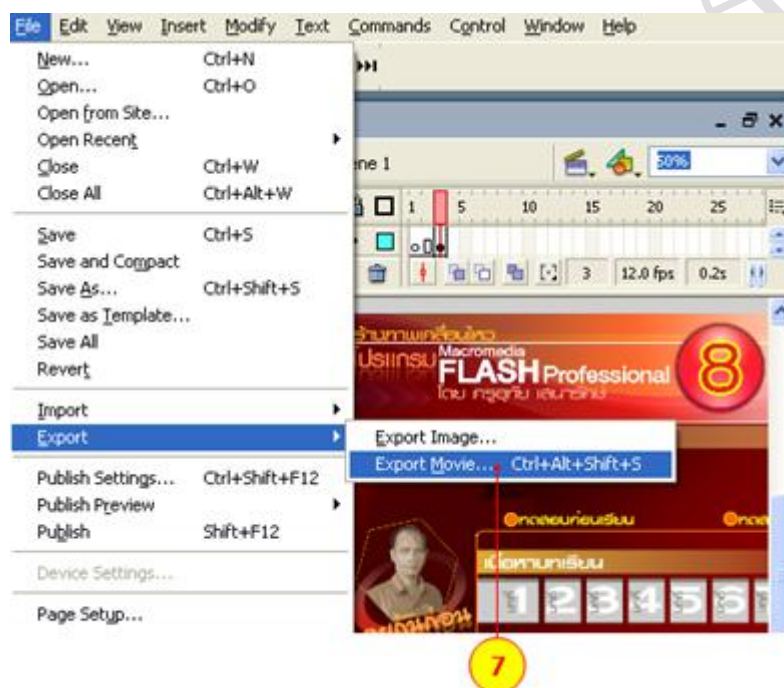


3. กำหนดคุณสมบัติของไฟล์ โดยตั้งค่าในกรอบหมายเลข 5
เมื่อกำหนดค่าตามต้องการแล้ว คลิก OK (หมายเลข 6) เพื่อส่งออกไฟล์



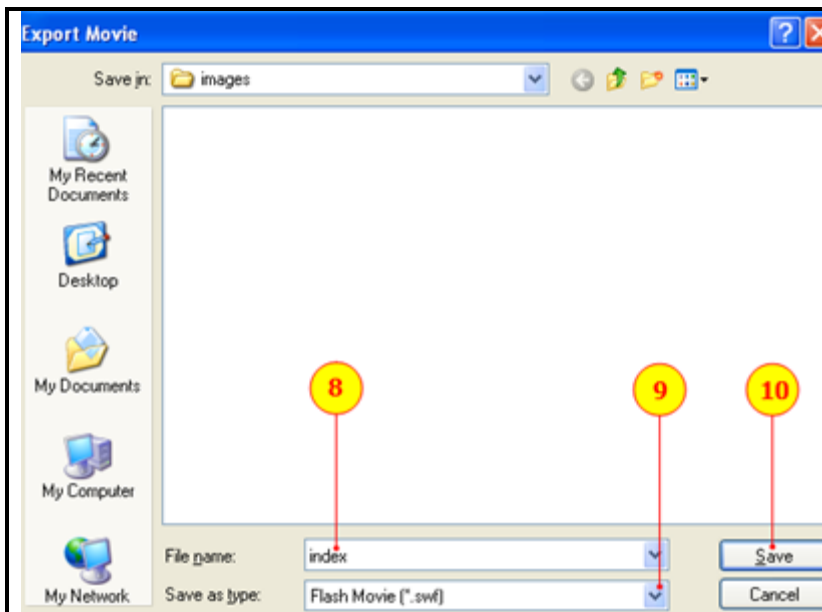
ขั้นตอนการส่งออกมูฟวี่

1. คลิกเมนู File > Export > Export Movie... (หมายเลข 7)

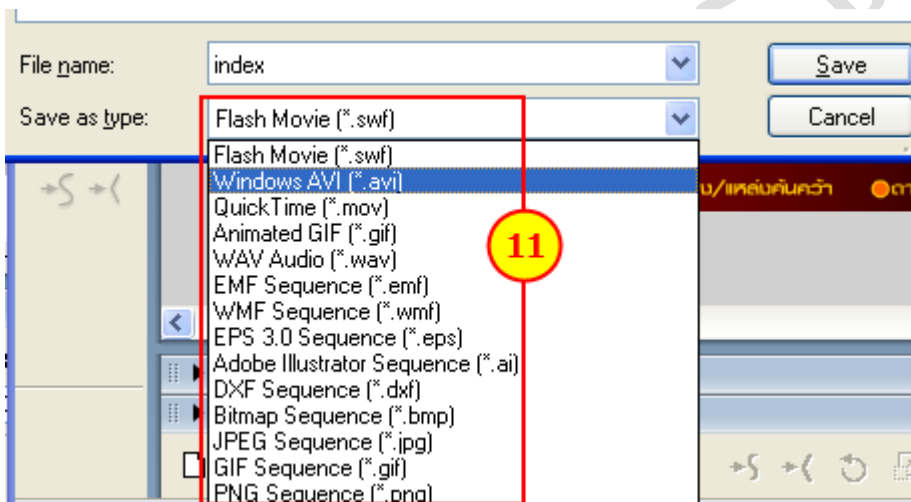


2. เลือกสถานที่บันทึก และพิมพ์ชื่อไฟล์ที่ต้องการบันทึก (หมายเลข 8)

เลือกชนิดของไฟล์ (หมายเลข 9) ซึ่งชนิดของไฟล์หากต้องการเป็นไฟล์ Flash ต้องเลือกเป็น .swf
แล้วคลิก Save (หมายเลข 10)



หมายเหตุ : ในกรณีที่ต้องการไฟล์ชนิดอื่นๆ สามารถเลือกชนิดไฟล์ โดยการคลิกที่ปุ่มหมายเลข 9 แล้วเลือกชนิดไฟล์ ซึ่งมีหลายรูปแบบ ดังภาพหมายเลข 11



แหล่งข้อมูล : <http://202.143.142.151/flash/>



กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้	
ขั้นตอนการสอนหรือกิจกรรมของครู	ขั้นตอนการเรียนรู้หรือกิจกรรมของนักเรียน
<p>1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. บอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้2. กฎเกณฑ์การเรียนรู้ คะแนน วิธีการวัดผล3. สอบเก็บคะแนนบทที่ 104. นำเข้าสู่บทเรียน <p>2. ขั้นให้ความรู้ (75 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. สอนการ เผยแพร่และการนำไปใช้2. ครูให้เรียนจาก CAI3. ลองปฏิบัติตามจาก CAI4. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกัน ในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ <p>3. ขั้นประยุกต์ใช้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด	<p>1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ฟังวัตถุประสงค์การเรียนรู้2. ฟังกฎระเบียบในการเรียน3. สอบปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์4. ฟังและตอบคำถาม <p>2. ขั้นให้ความรู้ (75 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ฟัง และดูตัวอย่าง2. เรียนจาก CAI3. ปฏิบัติตามจาก CAI4. ทำการสรุปส่วนประกอบ เครื่องมือ ร่วมกัน ในชั้นเรียนโดยการถาม-ตอบ <p>3. ขั้นประยุกต์ใช้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">1. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด

<p>2. นำสิ่งที่เรียนไปใช้ในการประกอบชิ้นงาน</p> <p>4. ขั้นสรุปและประเมินผล (30 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนให้มีความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน 2. สอบเก็บคะแนน 	<p>2. นำสิ่งที่เรียนไปทำการสร้างชิ้นงาน</p> <p>4. ขั้นสรุปและประเมินผล (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> <p>หลังเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ชิ้นงานนักศึกษาที่ครูให้ค้นหา 2. อ่านหนังสือสอบในสัปดาห์ถัดไป <p>คำถาม</p> <p>-</p> <p>ผลงาน/ชิ้นงาน/ความสำเร็จของผู้เรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. ห้องสมุดวิทยาลัยเทคนิคพญา
2. ห้องปฏิบัติการ 732
3. มื่อื่อนักศึกษา (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	การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบและการเตรียมความ				

	พร้อม				
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

สมรรถนะที่นักเรียนได้

ผลการใช้และปรับปรุงแผนการสอน

ปัญหาที่นำไปสู่การวิจัย

เลข ที่	ชื่อ - สกุล ผู้รับการ ประเมิน	พฤติกรรมของนักเรียน																				
		ความมีวินัย				ความ รับผิดชอบ				มนุษย สัมพันธ์				ความอดทน				ความรอบ ปลอดภัย				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	20
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						
22																						
23																						
24																						
25																						
26																						
27																						
28																						
29																						
30																						

ผู้ประเมิน.....

(.....)

แบบฝึกหัด

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

1. กระบวนการpublishเอกสาร Flash ประกอบด้วยขั้นตอนอะไรบ้าง

ตอบ 2 ขั้นตอน เริ่มจากการเลือกประเภทของไฟล์ พร้อมกับตั้งค่าต่าง ๆ ด้วยคำสั่ง Publish Settings จากนั้นจึงpublishเอกสาร โดยใช้คำสั่ง Publish ซึ่งสามารถสร้างไฟล์ในฟอร์แมตต่างๆ ได้

2. การตั้งค่าใน Publish Settings สามารถทำได้อย่างไร

ตอบ 1. เลือกคำสั่ง File > Publish Settings...
2. ที่ไดอะล็อกบ็อกซ์ Publish Settings ให้กำหนดออปชั่นต่าง ๆ ในแต่ละแท็บ
3. คลิกปุ่ม OK เพื่อจบการตั้งค่า หรือคลิกปุ่ม Publish ไฟล์ทันที

3. การเลือกเวอร์ชันของ Flash Player ที่จะใช้เล่นมูฟวี่ ถ้ากำหนดไม่เหมาะสมจะส่งผลอย่างไร และควรแก้ไขอย่างไร

ตอบ ถ้ากำหนดไม่เหมาะสมอาจทำให้มูฟวี่ไม่แสดง เช่น มูฟวี่มีการใช้คุณสมบัติใหม่ ๆ ของเวอร์ชัน 8 แต่ผู้ชมยังคงใช้เวอร์ชัน 7 อยู่ อาจทำให้ไม่สามารถชมมูฟวี่ได้ วิธีแก้ไขคือ ควรเตรียมลิงค์สำหรับให้ผู้ชมคลิกเพื่อไปดาวน์โหลดโปรแกรม Flash Player เวอร์ชันใหม่มา หรือเลือกpublishไฟล์ไปเป็นเวอร์ชัน 7

4. เราสามารถนำไฟล์ Flash ไปใช้งานในรูปแบบ GIF ได้อย่างไร

ตอบ เลือกคำสั่งออปชั่น GIF สำหรับให้กำหนดคุณสมบัติของไฟล์

5. เราสามารถนำไฟล์ Flash ไปใช้งานในรูปแบบ PNG ได้อย่างไร

ตอบ เลือกคำสั่งออปชั่น PNG และกำหนดค่าคุณสมบัติของไฟล์

6. อธิบายความหมายของการกำหนดค่าคุณสมบัติที่ต้องการแบบ Debugging Permitted ว่ามีลักษณะอย่างไร

ตอบ เปิดให้โปรแกรมสำหรับช่วยตรวจหาและแก้ไขความผิดพลาดของคำสั่ง ActionScript (Debugger) ทำงาน และยอมให้มีการเรียกใช้จากระยะไกลได้เมื่อเลือกออปชั่นนี้ หากต้องการป้องกันไม่ให้คนอื่นเรียกใช้ Debugger ได้ก็ให้กำหนดรหัสผ่านลงในช่อง Password

7. อธิบายความหมายของการกำหนดค่าคุณสมบัติที่ต้องการแบบ Generate Size Report ว่ามีลักษณะอย่างไร

ตอบ เลือกเพื่อสร้างไฟล์ข้อความ (txt) ในชื่อเดียวกับไฟล์มูฟวี่ (swf) โดยไฟล์นี้จะให้รายละเอียดเกี่ยวกับขนาดของแต่ละส่วนประกอบของมูฟวี่ในหน่วยเป็นไบต์ (byte) เพื่อใช้ในการวิเคราะห์สำหรับช่วยปรับลดขนาดมูฟวี่ภายหลัง

8. ไฟล์ JPEG มีคุณสมบัติแตกต่างจาก GIF อย่างไร จงอธิบาย

ตอบ ไฟล์ JPEG มีคุณสมบัติแตกต่างจาก GIF คือ สามารถปรับระดับการบีบอัดข้อมูลได้ ซึ่งจะให้ได้คุณภาพที่แตกต่างกันไป คือ ยิ่งบีบอัดมากขนาดไฟล์ก็จะเล็กลง แต่คุณภาพของภาพก็ยิ่งด้อยลงด้วย

โดยทั่วไปไฟล์ GIF จะเหมาะสำหรับภาพที่เป็นลายเส้นหรือรูปวาดที่ใช้สีเรียบส่วน JPEG เหมาะสำหรับภาพที่มีการใช้สีเกรเดียนท์มาก ๆ หรือภาพถ่าย นอกจากนี้ JPEG ยังไม่สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้

9. แท็บ PNG เหมาะสำหรับการนำเสนอผลงานในรูปแบบใด

ตอบ ทำให้ภาพมีความโปร่งใส และสามารถกำหนดค่าความละเอียดของสีที่ปรากฏบนภาพ กำหนดแสงภาพให้ละเอียดยิ่งขึ้น

10. อธิบายวิธีเอ็กซ์พอร์ตทั้งมูฟวี่ สามารถทำได้อย่างไร

ตอบ

1. เปิดมูฟวี่ที่ต้องการเอ็กซ์พอร์ต แล้วเลือกคำสั่ง File > Export > Export Movie...
2. ตั้งชื่อและเลือกชนิดของไฟล์แล้วคลิกปุ่ม Save
3. สำหรับไฟล์บางชนิดจะมีออปชั่นเพิ่มเติมให้เรากำหนดด้วย

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

1. Debugger

ตอบ การแก้ไขความผิดพลาดของคำสั่ง ActionScript

2. Paused at Start

ตอบ กำหนดไม่ให้มูฟวี่เริ่มเล่นโยทันทีโดยอัตโนมัติ

3. Auto Low

ตอบ เน้นที่ความเร็วเป็นอย่างแรก

4. Auto High

ตอบ เน้นที่ความเร็วและคุณภาพของภาพ

5. Opaque Windowless

ตอบ ให้อินเทอร์เฟซของบริเวณที่ใช้แสดงมูฟวี่โปร่งใส ซึ่งจะช่วยให้มองเห็นสิ่งที่อยู่ด้านหลัง

6. Interlace

ตอบ กำหนดให้ภาพค่อยๆ ปรากฏชัดขึ้นขณะที่เบราเซอร์กำลังโหลดไฟล์

7. Alpha Transparent

ตอบ มูฟวี่โปร่งแสง และสามารถมองเห็นภาพจากส่วนอื่นที่อยู่ด้านหลังมูฟวี่ได้

8. Loop Continuously

ตอบ การเล่นแบบวนไม่รู้จบ

9. Animated

ตอบ ภาพเคลื่อนไหว

10. Dither Solids

ตอบ กำหนดให้ใช้เทคนิค Dither กับสีเรียบเช่นเดียวกับสีเกรเดียนท์