

เอกสารประกอบการเรียน

เรื่อง การสร้างงานแอนิเมชัน

ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เล่มที่ 4

การสร้างตัวละคร



นางทิพวรรณ พรหมมา

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า กบินทร์บุรี

สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดปราจีนบุรี


 คำนำ

เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การสร้างงานแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้จัดทำขึ้นเพื่อให้นักเรียนศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว เกิดทักษะกระบวนการและ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามผลการเรียนรู้ ซึ่งรายละเอียดในเอกสารประกอบการเรียนเล่มนี้จะประกอบไปด้วย คำชี้แจงในการใช้เอกสารประกอบการเรียน สารสำคัญ ผลการเรียนรู้ กิจกรรมก่อนเรียน เนื้อหาสาระ ซึ่งได้เรียงลำดับจากง่ายไปหายากและมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน นักเรียนสามารถตอบคำถามประจำบทเรียนในแต่ละกิจกรรมและตรวจคำตอบกับเฉลยที่ถูกต้องด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนสามารถทราบการพัฒนาตนเองได้ทันทีส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ตลอดจนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า กบินทร์บุรี คณะครูและนักเรียนทุกคน ตลอดจนผู้เชี่ยวชาญที่มีส่วนร่วมในการให้คำแนะนำ ปรีกษา และตรวจสอบความถูกต้องจนทำให้เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การสร้างงานแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เสร็จสมบูรณ์ด้วยดี ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารประกอบการเรียนเล่มนี้ คงจะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนและผู้ที่สนใจในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองได้เป็นอย่างดี

ทิพวรรณ พรหมมา



แบบทดสอบก่อนเรียน
เรื่อง การสร้างตัวละคร



คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวและทำเครื่องหมายกากบาท (X)

ลงในกระดาษคำตอบ



1. ถ้าต้องการสร้างตัวละครในการสร้างงานแอนิเมชันควรคลิกที่เมนูคำสั่งใด

ก. หน้าแรก

ข. แทรก

ค. การเปลี่ยน

ง. ออกแบบ

2. ถ้าต้องการรูป    ควรคลิกเลือกคำสั่งใด

ก. รูปภาพ

ข. รูปภาพออนไลน์

ค. รูปร่าง

ง. รูปแบบ

3. ถ้าต้องการปรับแต่งรูปร่างควรคลิกที่เมนูคำสั่งใด

ก. รูปแบบ

ข. รูปภาพ

ค. รูปร่าง

ง. รูปภาพออนไลน์

4. เครื่องมือ  มีหน้าที่ใด

ก. แก้ไขจุด

ข. เปลี่ยนรูปร่าง

ค. แก้ไขรูปร่าง

ง. ถูกทั้งข้อ ก และ ค

5. การสร้างตัวละครจะต้องเน้นเรื่องใดเป็นสำคัญ

ก. ลวดลายให้มากๆ เพื่อความสวยงาม

ข. เน้นภาพที่สวยงามสีล้นมากๆ

ค. การวาดที่ง่ายและสื่อถึงตัวละครนั้นๆ

ง. ถูกทุกข้อที่กล่าวมา



6. การวาดภาพสร้างตัวละครต้องตั้งค่ากระดาษให้อยู่ในรูปแบบเค้าโครงใด

ก. ว่างเปล่า

ข. ภาพนิ่งชื่อเรื่อง

ค. ชื่อเรื่องและเนื้อหา

ง. เฉพาะชื่อเรื่อง

7. เครื่องมือ  มีหน้าที่ใด


ก. นำไว้ข้างหลัง

ข. นำไว้ข้างหน้า

ค. นำไว้ข้างหลังสุด

ง. นำไว้ข้างหน้าสุด

8. ถ้าต้องการรวมรูปร่างทั้งหมดควรคลิกที่เมนูคำสั่งใด

ก.  จัดแนว

ข.  ยานหน้าต่าง

ค.  หมุน

ง.  จัดกลุ่ม

9. สัญลักษณ์ใดที่สามารถคลิกขวาแล้วรวมรูปร่างทั้งหมดได้

ก. 

ข. 

ค. 

ง. 

10. การบันทึกภาพรูปแบบใดเหมาะสมกับการสร้างตัวละครมากที่สุด

ก. GIF

ข. PNG

ค. JPEG

ง. TIFF

เกณฑ์การให้คะแนน ตอบถูกให้ 1 คะแนน
ตอบผิด ไม่ตอบหรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือก ให้ 0 คะแนน



กระดาษคำตอบ
แบบทดสอบก่อนเรียน



ชื่อ-นามสกุล ชั้น..... เลขที่



ข้อที่	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
รวมคะแนนที่ได้				





บทที่ 4 เรื่อง การสร้างตัวละคร

ตัวละคร หรือ Character คือบุคคลที่ผู้แต่งสมมุติขึ้นมาเพื่อให้กระทำพฤติกรรมในเรื่อง คือ ผู้มีบทบาทในเรื่อง หรือเป็นผู้ทำให้เรื่องเคลื่อนไหวดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละครตามนัยดังกล่าวนี้ไม่ได้หมายถึงมนุษย์เท่านั้น หากแต่รวมถึงพวกพืช , สัตว์ และสิ่งของด้วย นักเขียนบางคนนิยมใช้สัตว์ ต้นไม้ ดอกไม้ ภาชนะ ฯลฯ เป็นตัวละคร มีความคิดและการกระทำอย่างคน เช่น ม.ร.ว. คึกฤทธิ์ ปราโมช กำหนดให้ สุนัข เป็นตัวละครเอกในเรื่อง “ มอม ” มนัส จรรยาพงศ์ กำหนดให้ วัวชน เป็นตัวละครเอกในเรื่อง “ ซาเก๊ะ ” ไมตรี ลิมปชาติ กำหนดให้ ต้นไม้ เป็นตัวละครเอกในเรื่อง “ ฉันคือต้นไม้ ” และ ราม ราชพฤกษ์ กำหนดให้ ก้อนหิน เป็นตัวละครเอกในเรื่อง “ ฉันคือหินผา เขาหาว่าฉันศักดิ์สิทธิ์ ” ส่วน อำนวย เย็นสบาย กำหนดให้ พระเครื่อง เป็นตัวละครในเรื่อง “ ราคาของสินค้า ” ตัวละครจึงนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องบันเทิงคดีซึ่งจะขาดเสียมิได้ เพราะถ้าปราศจากตัวละครหรือผู้กระทำพฤติกรรมแล้ว การดำเนินเรื่องก็คงจะไม่เกิดขึ้น ส่วนรายละเอียดเกี่ยวกับตัวละครที่ควรศึกษาได้แก่

ประเภทของตัวละคร : แบ่งตามลักษณะของบทบาท

การแบ่งประเภทของตัวละครไม่ควรแบ่งตามลักษณะที่ชอบเรียกกันว่า พระเอก , นางเอก หรือผู้ร้ายตัวโกง หากแต่ควรแบ่งตามลักษณะบทบาท และความสำคัญของตัวละครที่ปรากฏในเรื่องนั้น ๆ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น

ตัวละครเอก (principal or main character) คือ ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง หรือคือตัวละครที่เป็นศูนย์กลางของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด เป็นตัวละครที่มีข้อขัดแย้ง ข้อขัดแย้งดังกล่าวนี้อาจเกิดขึ้นภายในใจของตัวละครเอง หรือจะขัดแย้งกับตัวละครอื่น หรือขัดแย้งกับสิ่งที่ไม่เป็นตัวตน เช่น พลังธรรมชาติ หรือระบบสังคมก็ได้

ตัวละครประกอบ (subordinate or minor character) คือตัวละครที่มีบทบาทรองลงไปจากตัวละครเอก เป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครเอกเคลื่อนไหวไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละครประกอบบางตัวอาจมีบทบาทเด่นพอ ๆ กับตัวละครเอกก็ได้ แต่มักจะเป็นฝ่ายตรงกันข้ามกับตัวละครเอก





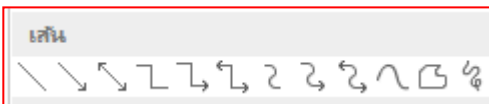
การสร้างตัวละครในบทเรียนนี้ ใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 ในเมนูแทรก รูปร่าง ซึ่งมีอยู่หลายลักษณะดังนี้

ลักษณะรูปร่างต่างๆ

ความหมาย



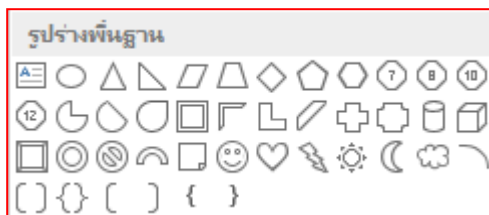
สำหรับแสดงรูปร่างที่ใช้ล่าสุด



สำหรับการใช้เส้นวาด



สำหรับวาดรูปสี่เหลี่ยม



สำหรับวาดรูปพื้นฐาน เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม แทรกตัวอักษร เครื่องหมายต่างๆ เป็นต้น



สำหรับวาดลูกศรแบบต่างๆ



สำหรับวาดรูปร่างสมการ



ลักษณะรูปร่างต่างๆ

ความหมาย



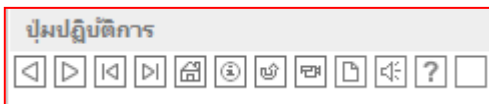
สำหรับวาดรูปแผนผังลำดับงาน



สำหรับวาดดาวและแบนเนอร์



สำหรับการเขียนการบรรยายภาพ

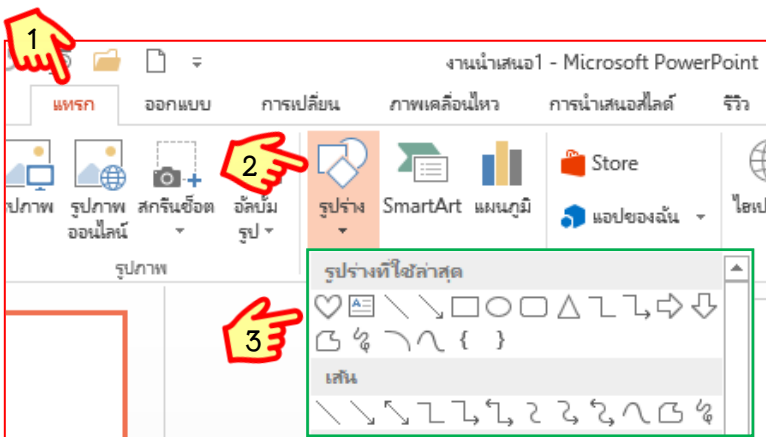


สำหรับทำปุ่มปฏิบัติการ เช่น การเชื่อมโยง การแทรกวิดีโอ เสียง เป็นต้น



วิธีการใช้งานรูปร่างสำหรับวาดภาพ มีขั้นตอนดังนี้

1. คลิกที่แท็บแทรก ตามหมายเลข 1
2. คลิกที่ปุ่มรูปร่าง ตามหมายเลข 2
3. เลือกใช้รูปร่างต่างๆ ตามหมายเลข 3
4. ผลลัพธ์ที่ได้ ตามหมายเลข 4



วิธีการแก้ไขและตกแต่งรูปร่าง

เมื่อเลือกใช้รูปร่างใดๆ แล้วในแถบเมนูเครื่องมือ จะมีแถบเมนูเพิ่มขึ้นมาอีกหนึ่งแถบชื่อว่า **รูปแบบ** อยู่ในคำสั่งเครื่องมือการวาด ตามหมายเลข 1 ซึ่งแถบเมนูนี้จะเป็นการตกแต่งรูปร่างที่เลือกมาให้ดูสวยงามยิ่งขึ้น เช่น การแก้ไขรูปร่าง การใส่สีของเส้น เพิ่มขนาดของเส้น การใส่เอฟเฟกต์รูปร่าง เป็นต้น เมื่อคลิกที่เมนู **รูปแบบ** จะปรากฏภาพ ตามหมายเลข 2

1

เมนูที่เพิ่มขึ้น

2

แก้ไขรูปร่าง

ใช้ดัดแปลงรูปร่าง

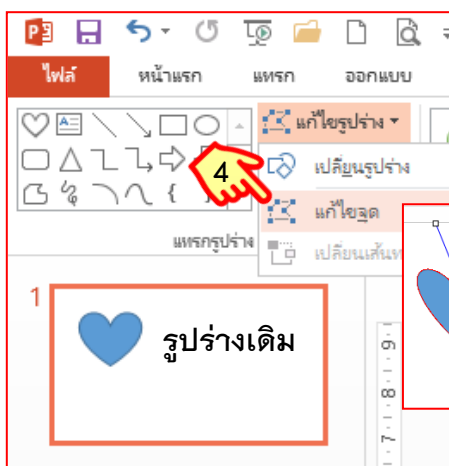
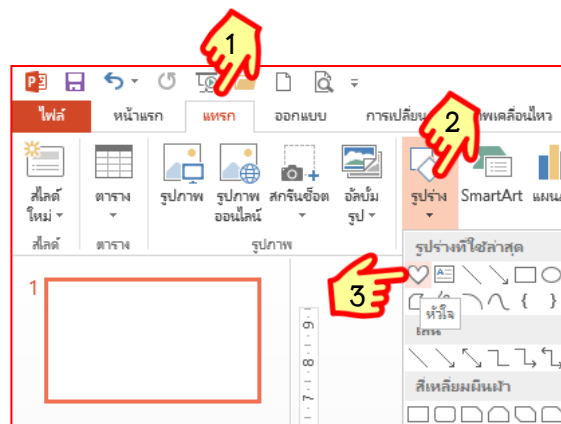
ใช้ตกแต่งรูปร่าง

ใช้ตกแต่งตัวอักษร

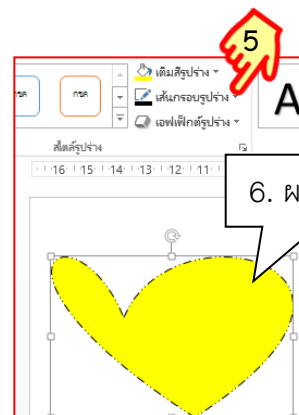
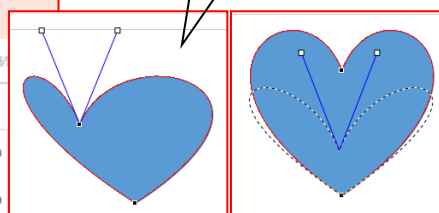


ตัวอย่าง

1. คลิกที่แท็บแทรก ตามหมายเลข 1
2. คลิกที่ปุ่มรูปร่าง ตามหมายเลข 2
3. เลือกใช้รูปร่างต่างๆ ตามหมายเลข 3
4. แก้ไขรูปร่างตามที่ต้องการ ตามหมายเลข 4
5. เติมสีรูปร่าง เส้น ได้ตามความต้องการ ตามหมายเลข 5
6. ผลลัพธ์ที่ได้ ตามหมายเลข 6



รูปร่างที่แก้ไขจุด



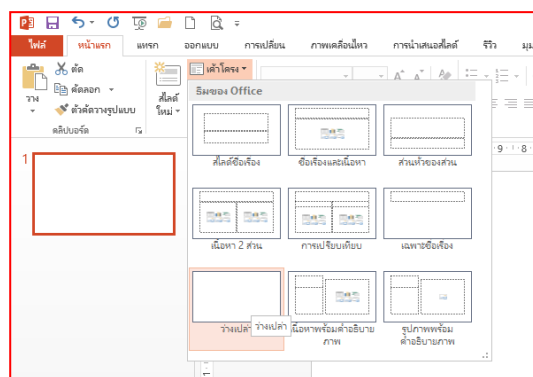
ตัวอย่างการวาดภาพตัวละคร

ขั้นตอนที่ 1. ออกแบบตัวละครในกระดาษด้วยดินสอ ในลักษณะต่างๆ ของตัวละครนั้นๆ

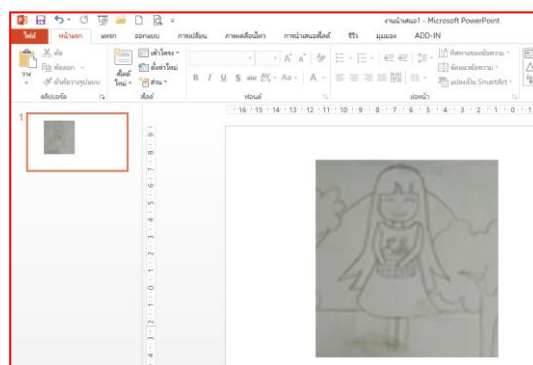


ขั้นตอนที่ 2 สแกนรูปภาพวาดที่ได้ออกแบบ หรือ ใช้กล้องดิจิทัล มือถือ ถ่ายรูปแล้ว นำเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์

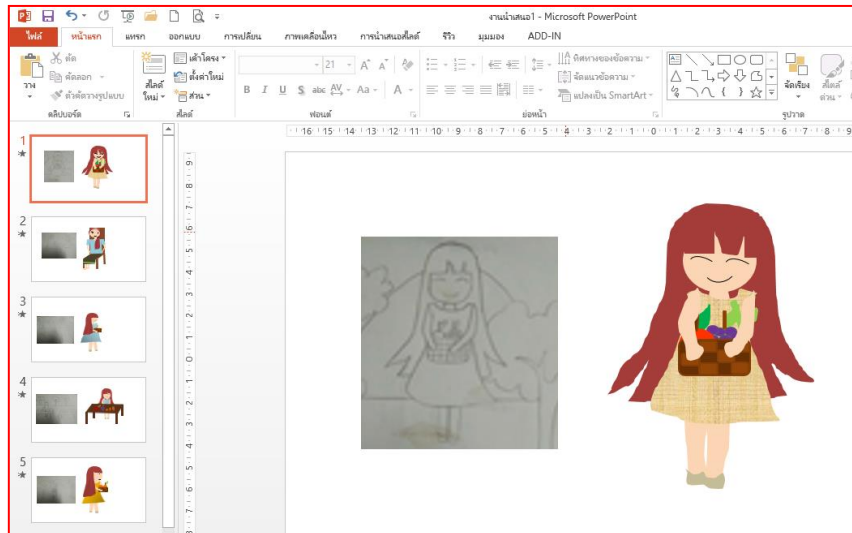
ขั้นตอนที่ 3 เปิดโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 ขึ้นมาแล้วเลือกพื้นที่ทำงานให้เป็นเค้าโครงที่ว่างเปล่า



ขั้นตอนที่ 4 แทรกรูปภาพที่สแกนไว้เข้ามาในพื้นที่ทำงาน เพื่อเป็นแบบในการใช้รูปร่างในการวาดภาพให้คล้ายกับต้นฉบับที่ได้ออกแบบเอาไว้



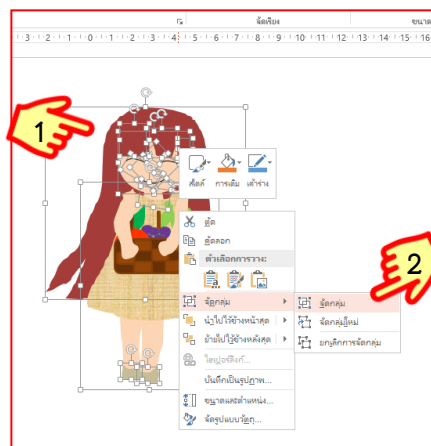
ขั้นตอนที่ 5 เลือกแทรกรูปร่างที่ใกล้เคียงกับภาพที่ได้ออกแบบไว้ แล้วตัดรูปร่าง การวางรูปร่างต่างๆ เข้าด้วยกัน พร้อมลงสี เส้นและพื้นรูป วาดเสร็จแล้วดูลำดับภาพ อยู่บน อยู่ล่าง ให้เหมาะสม



การบันทึกตัวละคร

การบันทึกตัวละครเป็นการบันทึกตัวละครที่สร้างขึ้นมาโดยการรวมรูปร่างที่ได้สร้างไว้ให้เป็นรูปภาพจะต้องเลือกรูปร่างทั้งหมดแล้วรวมวัตถุเพื่อให้เป็นชิ้นเดียวกันและบันทึกเป็นรูปภาพ มีขั้นตอนดังนี้

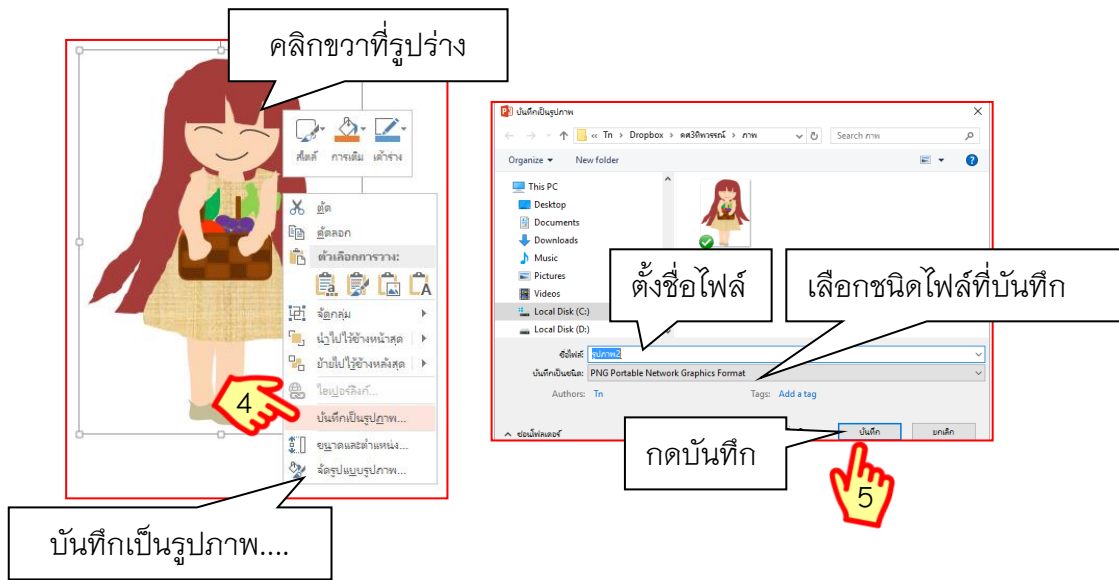
1. คลิกเมาส์ค้างลากคลุมรูปร่างทุกชิ้น ตามหมายเลข 1
2. คลิกขวาที่บริเวณที่เลือกทั้งหมด ข้อสังเกตก่อนจะคลิกขวาจะต้องให้เมาส์เป็นรูปแบบ แล้วให้คลิกขวาเลือกที่จัดกลุ่ม และจัดกลุ่ม ตามหมายเลข 2
3. จะได้รูปร่างที่รวมกันแล้ว ตามหมายเลข 3



4. จากนั้นให้คลิกขวาที่รูปร่างที่ได้จัดกลุ่มแล้ว ให้เลือกบันทึกเป็นรูปภาพ....ตาม

หมายเลข 4

5. เลือกตำแหน่งที่เก็บรูปภาพ จากนั้นตั้งชื่อรูปภาพ และชนิดของภาพ แล้วกดบันทึกก็จะได้รูปภาพตัวละครขึ้นมา ตามหมายเลข 5



หมายเหตุ

การทำตัวละครจะใช้รูปแบบภาพคือ PNG เพราะจะทำให้เป็นรูปภาพที่มีพื้นหลังโปร่ง

ไฟล์กราฟิกมีรูปแบบอยู่ 3 ไฟล์ คือ

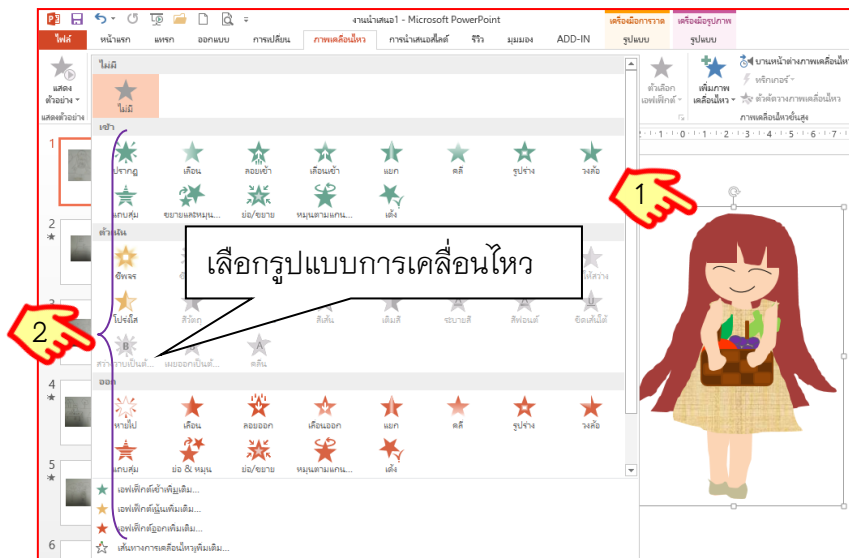
1. ไฟล์สกุล GIF (Graphics Interlace File) เป็นไฟล์กราฟิกมาตรฐาน จะใช้เมื่อต้องการไฟล์ที่มีขนาดเล็ก จำนวนสีและความละเอียดของภาพไม่สูง ต้องการพื้นแบบโปร่งใส ต้องการแสดงผลแบบโครงร่างก่อน แล้วค่อยแสดงผลแบบละเอียด ต้องการนำเสนอภาพแบบภาพเคลื่อนไหว
2. ไฟล์สกุล JPG (Joint Photographer's Experts Group) เป็นไฟล์ที่นิยมใช้บน Internet ใช้กรณี ภาพที่ต้องการนำเสนอมีความละเอียดสูง และใช้สีจำนวนมาก จะใช้กับภาพถ่ายที่นำมาสแกนและต้องการนำไปใช้บนอินเทอร์เน็ต เพราะให้ความคมชัดและความละเอียดของภาพสูง
3. ไฟล์สกุล PNG (Portable Network Graphics) เป็นไฟล์ที่สนับสนุนสีได้ถึงตามค่า True color สามารถกำหนดค่าการบีบไฟล์ได้ มีระบบแสดงผลแบบหยาบ ขยายไปสู่ละเอียด สามารถทำพื้นโปร่งใสได้



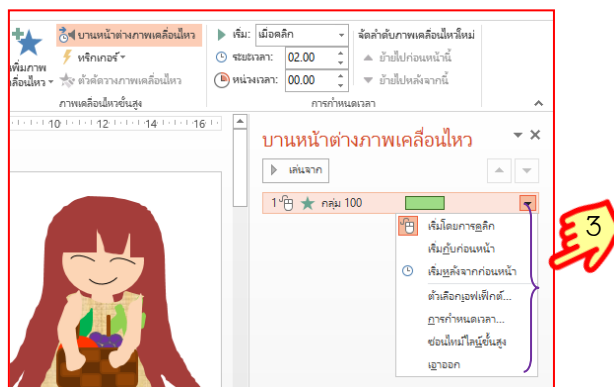
การเพิ่มลูกเล่นให้ตัวละคร

การเพิ่มลูกเล่นให้ตัวละคร คือ การเพิ่มการเคลื่อนไหวให้ตัวละครที่ได้สร้างขึ้นมาว่าจะให้เคลื่อนไหวไปในทิศทางใด อย่างไรและสามารถกำหนดเวลาได้ตามความเหมาะสมของงาน มีขั้นตอนดังนี้

1. แทรกรูปภาพที่ได้วาดไว้ลงในพื้นที่ทำงาน ตามหมายเลข 1
2. คลิกเลือกแถบเมนู ภาพเคลื่อนไหว เลือกการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร ตามหมายเลข 2



3. สามารถตั้งค่าการเคลื่อนไหวได้ตามเหมาะสมของงาน เช่น ตั้งความเร็ว หน่วงเวลา เป็นต้น โดยคลิกเมนู **บานหน้าต่างภาพเคลื่อนไหว** แล้วจากปรากฏบานหน้าต่างภาพเคลื่อนไหว สามารถตั้งค่าต่างๆได้ตามที่ต้องการ ตามหมายเลข 3



กิจกรรมที่ 4.1
เรื่อง ออกแบบด้วยดินสอ



ชื่อ-นามสกุล ชั้น..... เลขที่

คำชี้แจง ให้นักเรียนออกแบบตัวละครที่จะสร้างขึ้นในท่าทางต่าง ๆ



ชื่อเรื่อง.....

<p>ชื่อตัวละคร.....</p>	<p>ภาพวาด</p>
<p>ชื่อตัวละคร.....</p>	<p>ภาพวาด</p>
<p>ชื่อตัวละคร.....</p>	<p>ภาพวาด</p>



กิจกรรมที่ 4.2
เรื่อง ออกแบบด้วยโปรแกรม



ชื่อ-นามสกุล ชั้น..... เลขที่

คำชี้แจง ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งต่อไปนี้




1. ให้นักเรียนสร้างไฟล์เดสก์ไว้ที่หน้าจอ Desktop เป็นเลขที่แล้วตามด้วยชื่อของนักเรียน
2. ให้นักเรียนสร้างตัวละครในเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 ตามรูปแบบที่นักเรียนได้ออกแบบไว้ พร้อมลงสีให้สวยงาม
3. ให้นักเรียนบันทึกตัวละครเป็นรูปภาพเก็บไว้ในไฟล์เดสก์ที่นักเรียนสร้างไว้ที่หน้าจอ Desktop แล้วส่งไฟล์เดสก์งานไปที่เครื่องครู \ teacher ที่ช่อง Run เลือกไฟล์เดสก์ชื่อครูทิพวรรณ >> เลือกไฟล์เดสก์การสร้างตัวละคร










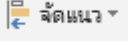
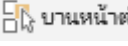
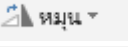
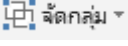

แบบทดสอบหลังเรียน
เรื่อง การสร้างตัวละคร


คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวและทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ



- การสร้างตัวละครจะต้องเน้นเรื่องใดเป็นสำคัญ
 - ลดรายละเอียดให้มากขึ้น เพื่อความสวยงาม
 - เน้นภาพที่สวยงามสีสันมากขึ้น
 - การวาดที่ง่ายและสื่อถึงตัวละครนั้นๆ**
 - ถูกทุกข้อที่กล่าวมา
- การวาดภาพสร้างตัวละครต้องตั้งค่ากระดาษให้อยู่ในรูปแบบเค้าโครงใด
 - ว่างเปล่า**
 - ภาพนิ่งชื่อเรื่อง
 - ชื่อเรื่องและเนื้อหา
 - เฉพาะชื่อเรื่อง
- การบันทึกภาพรูปแบบใดเหมาะสมกับการสร้างตัวละครมากที่สุด
 - GIF
 - PNG**
 - JPEG
 - TIFF
- เครื่องมือ  มีหน้าที่ใด
 - แก้ไขจุด
 - เปลี่ยนรูปร่าง
 - แก้ไขรูปร่าง
 - ถูกทั้งข้อ ก และ ค**
- ถ้าต้องการปรับแต่งรูปร่างควรคลิกที่เมนูคำสั่งใด
 - รูปแบบ**
 - รูปภาพ
 - รูปร่าง
 - รูปภาพออนไลน์



6. ถ้าต้องการรูป    ควรคลิกเลือกคำสั่งใด
- รูปภาพ
 - รูปภาพออนไลน์
 - รูปร่าง**
 - รูปแบบ
7. สัญลักษณ์ใดที่สามารถคลิกขวาแล้วรวมรูปร่างทั้งหมดได้
- 
 - 
 - 
 - 
8. ถ้าต้องการรวมรูปร่างทั้งหมดควรคลิกที่เมนูคำสั่งใด
-  จัดแนว
 -  ยานหน้าต่าง
 -  หมุน
 -  **จัดกลุ่ม**
9. เครื่องมือ  มีหน้าที่ใด
- นำไว้ข้างหลัง
 - นำไว้ข้างหน้า**
 - นำไว้ข้างหลังสุด
 - นำไว้ข้างหน้าสุด
10. ถ้าต้องการสร้างตัวละครในการสร้างงานแอนิเมชันควรคลิกที่เมนูคำสั่งใด
- หน้าแรก
 - แทรก**
 - การเปลี่ยน
 - ออกแบบ

เกณฑ์การให้คะแนน ตอบถูกให้ 1 คะแนน
ตอบผิด ไม่ตอบหรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือก ให้ 0 คะแนน



กระดาษคำตอบ
แบบทดสอบหลังเรียน



ชื่อ-นามสกุล ชั้น..... เลขที่



ข้อที่	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
รวมคะแนนที่ได้				





เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน
เรื่อง การสร้างตัวละคร



เฉลยกิจกรรมที่ 4.1
เรื่อง ออกแบบด้วยดินสอ



ชื่อ-นามสกุล ชั้น..... เลขที่

คำชี้แจง ให้นักเรียนออกแบบตัวละครที่จะสร้างขึ้นในท่าทางต่าง ๆ



ชื่อเรื่อง.....

<p>ชื่อตัวละคร.....</p>	<p>ภาพวาด</p>
<p>ชื่อตัวละคร.....</p>	<p>ภาพวาด</p> <p>อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน (โดยพิจารณาจากเนื้อหา)</p>
<p>ชื่อตัวละคร.....</p>	<p>ภาพวาด</p>

แนวคำตอบ



เฉลยกิจกรรมที่ 4.2
เรื่อง ออกแบบด้วยโปรแกรม

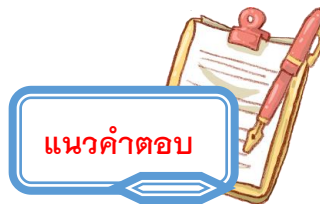


ชื่อ-นามสกุล ชั้น..... เลขที่

คำชี้แจง ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งต่อไปนี้



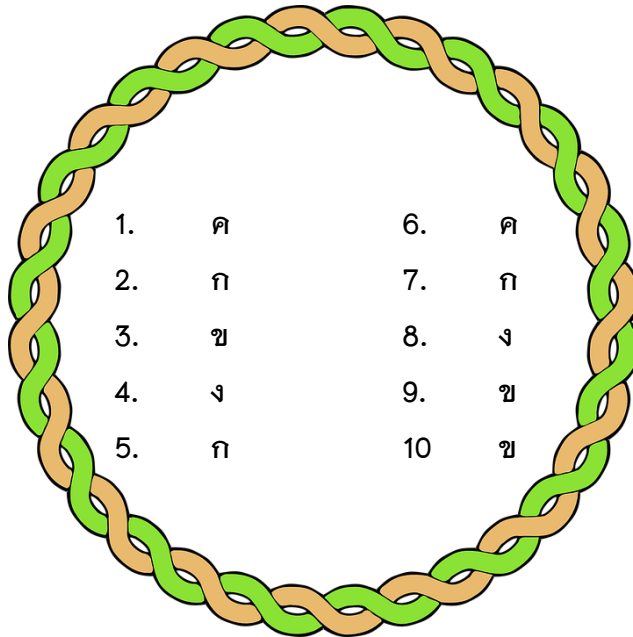
1. ให้นักเรียนสร้างไฟล์เดสก์ทอปไว้ที่หน้าจอ Desktop เป็นเลขที่แล้วตามด้วยชื่อของนักเรียน
2. ให้นักเรียนสร้างตัวละครในเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2013 ตามรูปแบบที่นักเรียนได้ออกแบบไว้ พร้อมลงสีให้สวยงาม
3. ให้นักเรียนบันทึกตัวละครเป็นรูปภาพเก็บไว้ในไฟล์เดสก์ทอปที่นักเรียนสร้างไว้ที่หน้าจอ Desktop แล้วส่งไฟล์เดสก์ทอปไปที่เครื่องครู \ teacher ที่ช่อง Run เลือกไฟล์เดสก์ทอปชื่อครูทิพวรรณ >> เลือกไฟล์เดสก์ทอปการสร้างตัวละคร



อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน(โดยพิจารณาจากเนื้อหา)



เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน
เรื่อง การสร้างตัวละคร



บรรณานุกรม



- จิราวุธ วารินทร์และคณะ. (2554). *คู่มือ Office 2013 ฉบับ All In One*. นนทบุรี : โอดีซี
พรีเมียร์.
- ดวงพร เกียงคำ. (2557). *คู่มือใช้งาน PowerPoint 2013 ฉบับสมบูรณ์*. กรุงเทพฯ :
ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ธัชชัย จำลอง. (2557). *คู่มือใช้งาน Microsoft Office 2013 ฉบับสมบูรณ์*. กรุงเทพฯ :
ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ธันยพัฒน์ วงศ์รัตน์. (2557). *คู่มือใช้งาน Microsoft Office 2013*. กรุงเทพฯ :
สวัสดี โอที.
- พินจันทร์ ธนวัฒน์เสถียร. (2560). *สร้างงานพรีเซนเตชันด้วย PowerPoint 2013
ฉบับสมบูรณ์*. กรุงเทพฯ : ซิมพลิฟาย.
- ลิขิตดา กิจตะไชย. (2556). *Microsoft PowerPoint 2013*. (ออนไลน์). แหล่งที่มา :
<http://www.krulita.com/intro.html>. สืบค้นเมื่อวันที่ 2 เมษายน 2560.



P

P

นางทิพวรรณ พรหมมา
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า กบินทร์บุรี
สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดปราจีนบุรี