คู่มือการใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชัน อย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน

เล่ม 1

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศฯ รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สุภัทรอดี ศรีนามบุรี

โรงเรียนบ้านดงบัง(สว่างวิทยา)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมาเขต 7

กระทรวงศึกษาธิการ

www.kroobannok.com

www.tsuanime.net

รายงานการพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี
เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

นางสุภัทรวดี ศรีนามบุรี
ครูโรงเรียนบ้านดงบัง (สว่างวิทยา)
วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

เพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
สายงานการสอน
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา
เขต 7
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

www.kroobamnok.com

ชื่อเรื่อง รายงาน การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผู้รายงาน นาง สุภัทรวดี ศรีนามบุรี
สังกัด โรงเรียนบ้านดงบัง (สว่างวิทยา) จังหวัดนครราชสีมา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษานครราชสีมา เขต 7

ปีการศึกษา 2557

บทคัดย่อ

จากการศึกษาครั้งนี้เป็นรายงานการพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์ของการรายงาน คือ(1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80(2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 14 คน จึงสะดวกต่อการเก็บข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (μ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และค่าทีแบบไม่อิสระ t – Test (Independent)

ผลการศึกษา สรุปได้ว่า

1. ประสิทธิภาพตัวแรก (E_1) ของบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 83.75/85.71

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยเฉลี่ย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (μ= 4.33, σ = 0.58)

www.krookarnok.com

ประกาศคุณูประการ

การรายงานการพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ฉบับนี้สำเร็จเรียบร้อยลงได้ด้วยความกรุณาช่วยเหลือจากบุคคลดังนี้

ขอขอบพระคุณ นายไตรรัตน์ เชื้อทองพิทักษ์ ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนกันทรารมณ์ อำเภอกันทรารมย์ จังหวัดศรีสะเกษ นางสุพรรษา ช่อมะลิ ครูผู้สอนรายวิชาการสร้างภาพเคลื่อนไหว โรงเรียนโคกกรวด อำเภอโคกกรวด จังหวัดบุรีรัมย์ นางสาวนาจตยา นามวงศ์ ครูผู้สอนรายวิชาสร้างภาพเคลื่อนไหว โรงเรียนเสิงสาง อำเภอเสิงสาง จังหวัดนครราชสีมา นางภัทรพร นุชน้อย นักวิชาการโสตทัศนศึกษา ประเภท เชี่ยวชาญเฉพาะ สังกัดฝ่ายสื่อการเรียนการสอน สำนักพัฒนาเทคนิคศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ นายเอกรัฐ เอมเจริญ หัวหน้าศูนย์คอมพิวเตอร์ โรงเรียนแกลง "วิทยสถาวร" อำเภอแกลง จังหวัดระยอง นายธนศักดิ์ เจียมใจ ครูผู้สอนวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนบ้านหนองมะเขือ อำเภอลำทะเมนไชย จังหวัดนครราชสีมา นายอนุรักษ์ ปุราโน ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 7 นายอนัตชัย รุ่งโรจน์ ครูผู้สอนรายวิชาการงานอาชีพ โรงเรียนหนองหว้าตาดำประชาสามัคคี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 7 นายเฉลิมชัย บุญล้อม หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนโพธิสัมพันธ์พิทยาคาร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18 ผศ.ดร.ขวัญใจ ดีจริงประธานโปรแกรมวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาลัยราชภัฏนครราชสีมา ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและให้คำแนะนำอย่างดียิ่ง

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านดงบัง (สว่างวิทยา) ซึ่งให้การสนับสนุน ส่งเสริมความก้าวหน้าทางวิชาการ ให้ขวัญและกำลังใจในการทำผลงานเป็นอย่างดียิ่ง

คุณค่าและประโยชน์ของการรายงานฉบับนี้ ผู้รายงานขอมอบเป็นกตัญญูกตเวทิตา แด่บิดามารดาของผู้รายงาน ตลอดจนครูอาจารย์ นักเรียน และผู้มีพระคุณทุกท่านที่มีส่วนในความสำเร็จของงานการศึกษาครั้งนี้

สุภัทรวดี ศรีนามบุรี

www.kroobannok.com

สารบัญ

เรื่อง

บทคัดย่อ.....

ประกาศคุณูประการ.....

สารบัญ.....

บทที่ 1 บทนำ..... 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1

วัตถุประสงค์ของการรายงาน..... 3

สมมติฐานของการรายงาน..... 4

ขอบเขตของการรายงาน..... 4

นิยามศัพท์เฉพาะ..... 5

กรอบแนวคิดของการรายงาน..... 6

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 7

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 8

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551..... 8

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี..... 15

การสร้างตัวแอนิเมชัน..... 21

สื่อมัลติมีเดีย..... 25

อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา..... 28

บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต..... 31

การประเมินบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต..... 35

ความพึงพอใจ..... 40

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 42

บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษา..... 49

ประชากร..... 49

เครื่องมือที่ใช้ในการรายงาน..... 50

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการรายงาน..... 57

การดำเนินการศึกษา..... 57

การวิเคราะห์ข้อมูล..... 59

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล..... 59

www.kookanok.com

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	3
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	3
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	3
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	69
วัตถุประสงค์ของการรายงาน	69
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	69
เครื่องมือที่ใช้ในการรายงาน	69
การวิเคราะห์ข้อมูล	70
สรุปผล	70
อภิปรายผล	71
ข้อเสนอแนะ	74
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ และหนังสือขอความอนุเคราะห์	
ภาคผนวก ข คุณภาพเครื่องมือ	
ภาคผนวก ค ประสิทธิภาพของบทเรียนบนเครือข่าย	
ภาคผนวก ง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	
ภาคผนวก จ เอกสารเผยแพร่ผลงานและหนังสือขอบคุณ	
ประวัติโดยย่อของผู้รายงาน	

www.kroobannok.com

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง	18
2	ประสิทธิภาพตัวแรก (E_1) ของบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพ และเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	64
3	ประสิทธิภาพตัวหลัง (E_2) ของบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพ และเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่2	65
4	เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างตัวแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	66
5	คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	67
6	ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบท้ายเรื่องที่ 1 ส่วนประกอบของโปรแกรม	
7	ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบท้ายเรื่องที่ 2 เลเยอร์และการจัดการวัตถุ	
8	ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบท้ายเรื่องที่ 3 Tools	
9	ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบท้ายเรื่องที่ 4 การค้นหาภาพและการสร้างตัวการ์ตูน Animation แบบ Trace	
10	ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบท้ายเรื่องที่ 5 การค้นหาภาพการสร้างตัวการ์ตูน Animation แบบลอกลาย	
11	ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบท้ายเรื่องที่ 6 เทคนิคการสร้างภาพการ์ตูนด้วยการวาดเอง	

www.kroobannok.com

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่ **หน้า**

12 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบท้ายเรื่องที่ 7 การสร้างตัวการ์ตูนอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน.....

13 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบท้ายเรื่องที่ 8 การสร้างตัวการ์ตูนอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน.....

14 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้กับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างตัวแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.....

15 ผลการประเมินบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญ.....

16 ผลการประเมินเพื่อตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างตัวแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญ.....

17 แสดงผลการพิจารณาแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างตัวแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.....

18 แสดงผลการวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างตัวแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.....

19 คะแนนค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน.....

20 แสดงผลการวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.....

www.kroobannok.com

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่ **หน้า**

21 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 แบบเดี่ยว จำนวน 3 คน.....

22 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 แบบกลุ่ม จำนวน 9 คน.....

23 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 แบบภาคสนาม จำนวน 30 คน.....

24 คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.....

www.kroobannok.com

สารบัญภาพ

ภาพที่ **หน้า**

1 กรอบแนวคิดของการรายงาน..... 6

www.kroobannok.com

คำนำ

การจัดการเรียนรู้ จะประสบความสำเร็จได้นั้น ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายๆ อย่าง การนำเสนอขั้นตอนวิธีการ เทคนิค ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน นับเป็นปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาได้อย่างเต็มศักยภาพ บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนี้ นับเป็น การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาช่วยถ่ายทอดความรู้ช่วยครูผู้สอนเพราะสามารถตอบสนอง ความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งในเชิงสติปัญญา ทักษะ เจตคติ ประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน ได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนได้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ มีการป้อนกลับของข้อมูล มีภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร เสียง วีดีทัศน์ ที่สามารถย้อนกลับ หยุด ในจุดที่ต้องการศึกษา ตลอดสีสันที่ทำให้ผู้เรียน ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย มีความสนุกและสนใจอยู่ตลอด ทำให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น ในขณะที่ใช้เวลาเรียนน้อยลง เป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนได้ฝึกทบทวนซ้ำ จนเกิดความชำนาญ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างง่ายดาย รวดเร็ว สนุกสนานเพลิดเพลินกับการเรียนและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้น

บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี หน่วยที่5 การใช้ - ซอฟต์แวร์ เรื่อง สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอนสำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เล่ม 1 ที่พัฒนาขึ้นนี้ประกอบไปด้วย

- การเข้าใช้บทเรียน
  - จุดประสงค์การเรียนรู้
- การทำแบบทดสอบก่อนเรียน
- การศึกษาหาเนื้อหาสาระ
  - เอกสารเสริม
  - วีดีทัศน์
  - แบบฝึกหัด
- การทำแบบทดสอบหลังเรียน
- เฉลยแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน และเฉลยแบบฝึกหัด

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน และโรงเรียน สามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้

นางสุภัทรวดี ศรีนามบุรี

ผู้จัดทำ

www.kroobannok.com

สารบัญ

คำนำ ก
สารบัญ ข
คำชี้แจง ค
ระบบคอมพิวเตอร์ที่ใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ง
คำแนะนำสำหรับผู้สอน จ
คำแนะนำสำหรับผู้เรียน ฉ
เรื่องที่ 1 ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Flash 1
การเข้าใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเรื่องที่ 1 1
จุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องที่ 1 2
การทำแบบทดสอบก่อนเรียน 4
การศึกษาเนื้อหาสาระ 7
เอกสารเสริมเรื่องที่1 8
วีดีทัศน์ที่ 1.1 10
วีดีทัศน์ที่ 1.2 10
แบบฝึกหัดเรื่องที่ 1 11
รวมคำศัพท์ในเรื่องที่ 1 15
การทำแบบทดสอบหลังเรียน 17
การออกจากบทเรียน 20
ภาคผนวก
แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน
เฉลยแบบฝึกหัดเรื่องที่ 1
บรรณานุกรรม

www.kroobannok.com

คำชี้แจง

บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชา ง22102 การงานอาชีพและเทคโนโลยี หน่วยที่ 5 การใช้ซอฟต์แวร์ เรื่อง สร้างการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน สาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการเรียนการสอน ร่วมกับการสอนแบบสาธิต โดยนำเสนอเทคนิควิธีการ การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน แบ่งเนื้อหา ออกเป็น 8 เล่ม ดังนี้

เล่มที่ 1 ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Flashเวลา 2 ชั่วโมง
เล่มที่ 2 เลเยอร์ เวลา 2 ชั่วโมง
เล่มที่ 3 Tools เวลา 2 ชั่วโมง
เล่มที่ 4 เทคนิคการค้นหาภาพด้วย Search Engie เวลา 2 ชั่วโมง
เล่มที่ 5 เทคนิคการสร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันแบบTrace bitmap,Break apart เวลา 2 ชั่วโมง
เล่มที่ 6 เทคนิคการสร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันลอกลาย เวลา 2 ชั่วโมง
เล่มที่ 7 เทคนิคการสร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันแบบวาดเองเวลา 2 ชั่วโมง
เล่มที่ 8 สร้างตัวการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอนเวลา 2 ชั่วโมง

ใช้เวลาในการศึกษา 16 ชั่วโมง และใช้เวลาในการปฐมนิเทศหน่วยการเรียนรู้ การวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน 2 ชั่วโมง และการวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน 1 ชั่วโมง รวมใช้เวลาทั้งหมด 19 ชั่วโมง ทั้งนี้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแต่ละเรื่องประกอบด้วยส่วนประกอบสำคัญดังนี้

1. จุดประสงค์การเรียนรู้
2. แบบทดสอบก่อนเรียน
3. วีดีทัศน์
4. เอกสารเสริม(ใบความรู้)
5. แบบฝึกหัด/แฟ้มที่เกี่ยวข้อง
6. แบบทดสอบหลังเรียน

www.kroobannok.com

ระบบคอมพิวเตอร์ที่ใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นสื่อออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ตำแหน่ง www.tsuanime.net โดยการเตรียมตัวก่อนเข้าสู่บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ประกอบไปด้วย 3 ด้านดังนี้

1. ด้าน Hardware
    - เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล PC หรือ Notebook
    - ตั้งแต่รุ่น Pentium 1.0 GHz
    - หน่วยความจำ 256 ขึ้นไป
    - ฮาร์ดดิส 20 GB หรือสูงกว่า
    - การ์ดแสดงผล SVGA แสดงผลอย่างน้อย 256 สี (แสดงผลดีที่สุด ความละเอียดหน้าจอที่ 1024X768 pxl)
    - จอมอนิเตอร์สีขนาด 15 นิ้ว ขึ้นไป (แสดงผลดีที่สุด 17 นิ้ว)
    - เมาส์
    - แป้นพิมพ์
    - ลำโพง หรือ หูฟัง
    - สามารถใช้งานอินเตอร์เน็ตได้
2. ด้าน Software
    - มีระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows XP/Vista/Windows7 หรืออื่นๆ
    - โปรแกรม Web Browser เช่น Internet Explorer / Mozilla Firefox/Safari
    - โปรแกรมสนับสนุนการอ่านแฟ้มประเภท PDF เช่น Acrobat Reader
    - โปรแกรมสนับสนุนด้านการดูสื่อ เช่น Adobe Flash player 10 (หรือมากกว่า) โปรแกรม Windows Media Player
    - โปรแกรม Winrar
3. ด้าน People ware
    - มีความรู้และความสามารถในการใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
    - มีความสามารถในการใช้งานอินเทอร์เน็ต

คำแนะนำสำหรับผู้สอน

www.kroobannok.com

คู่มือการใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง สร้างภาพการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่าย ใน 3 ขั้นตอน เล่ม 1 เรื่อง ส่วนประกอบหน้าจอโปรแกรม Adobe Flash นี้ เป็นสื่อการสอนประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 2 ชั่วโมง โดยร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ผู้สอนควรทราบและปฏิบัติดังนี้

1. ขั้นเตรียมการสอน

1.1 ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้

1.2 ศึกษาเนื้อหาสาระให้ชัดเจน และจัดลำดับให้เหมาะสม

1.3 ศึกษากิจกรรมที่จะให้ผู้เรียนปฏิบัติ

1.4 ศึกษา และเตรียมสื่อ อุปกรณ์ การเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น Projector ,PCtoTv, ตรวจสอบคุณสมบัติของคอมพิวเตอร์(ควรมีคุณสมบัติตามหัวที่ระบุ ในหน้า**ระบบคอมพิวเตอร์ที่ใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต**)เตรียมบันทึกการเรียนรู้ ให้เพียงพอกับผู้เรียน

1.5 กำหนดเวลาการสาธิตให้พอเหมาะ ในเรื่องนี้ใช้เวลาประมาณ 10-15 นาที

1.6 ศึกษาวิธีการประเมินผล ในเรื่องนี้เป็นการวัดผลโดย แบบฝึกหัด และแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

1.7 เตรียมสภาพห้องเรียนเช่น ความสะอาด ความปลอดภัย ของระบบไฟฟ้า

1.8 ทดลองสาธิตก่อนสอนจริงในห้องเรียน

2. ขั้นสาธิต (ควรศึกษาและดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้)

2.1 แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระที่จะเรียนรู้

2.2 บอกให้ผู้เรียนรู้บทบาทของตนเอง ได้แก่ การทดลองปฏิบัติ การจดบันทึก การสรุป

2.3 ก่อนเรียนในแต่ละบทเรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียนรู้ **ก่อน** ทุกครั้ง (ในบางกรณี ผู้สอนสามารถให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนรู้เรื่องที่ 1,2,3,4 เพราะเนื้อหาเชื่อมโยงกัน **และต้องชี้แจงให้**ผู้เรียนทราบว่าการทดสอบก่อนเรียนนี้ไม่มีผลต่อคะแนน แต่อย่างใด ให้ทำไปโดยสุจริต ไม่ต้องกังวลกับคะแนน)

2.4 แนะนำสื่อการเรียนรู้ www.tsuanime.net คร่าว ๆ อีกครั้ง

2.5 ดำเนินการสาธิต ผ่านจอภาพขนาดใหญ่ โดยคอยให้คำแนะนำช่วยเหลือ เสริมแรงผู้เรียนแต่ละคนให้มากที่สุด และหากผู้เรียนคนใดไม่เข้าใจ ให้เข้าไปศึกษาด้วยบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอีกครั้งที่ www.tsunimet.net

2.5 ให้ผู้เรียนอ่านเอกสารเสริม สนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ในชั้นเรียนในห้องสนทนา “คุยเรื่อง Animation “ ที่ได้จัดเตรียมไว้

www.krooboonmok.com

3. ขั้นสรุป

3.1 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลที่เกิดจากการสาธิต เป็นขั้นๆ สั้นๆ เข้าใจง่าย

3.2 บันทึกขั้นตอนการสาธิตพร้อมทั้งผลที่เกิดขึ้น

4. ขั้นวัดและประเมินผล

4.1 สุ่มตัวอย่างให้ผู้เรียนทดลองสาธิตให้ผู้อื่นดูพร้อมทั้งบอกผลและข้อคิดที่ได้

4.2 ให้เขียนสรุปลงในแบบบันทึกการเรียนรู้ ตอบคำถามจากแบบฝึกหัด หรือสนทนาพูดคุย ใน หัวข้อ คุยเรื่อง Animation (กรณีมีเวลาเหลือ)

4.3 ทำแบบทดสอบหลังเรียนรู้เรื่องที่ 1 และบันทึกคะแนนลงใน “สมุดบันทึกการเรียนรู้”

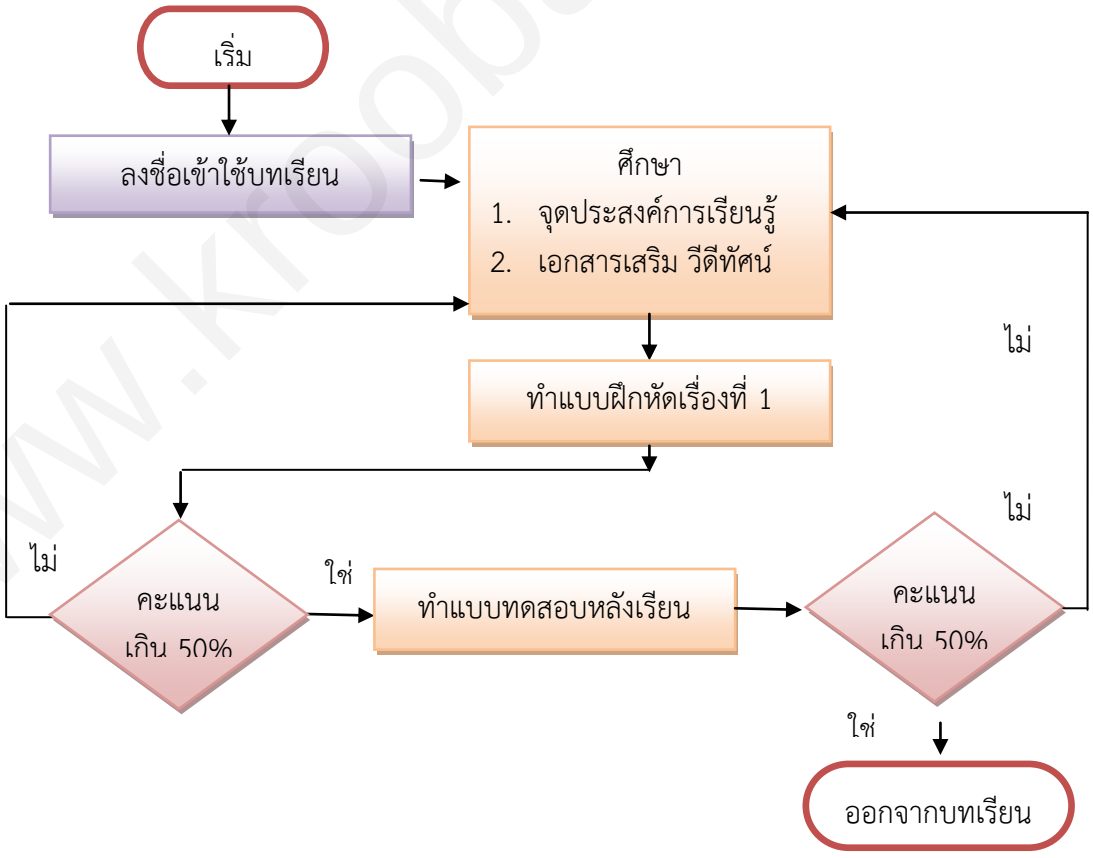
www.kroobannok.com

คำแนะนำสำหรับผู้เรียน

บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชา ง22102 วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี หน่วยที่ 5 การใช้ซอฟต์แวร์ เรื่อง สร้างภาพการ์ตูนแอนิเมชันอย่างง่ายใน 3 ขั้นตอน เป็นสื่อประกอบการเรียนในชั้นเรียน หรือสำหรับผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง เพื่อเพิ่มพูน ทบทวน เติมเต็มทักษะการสร้างภาพเคลื่อนไหว ผู้เรียนควรปฏิบัติดังนี้

1. ลงชื่อเข้าใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วย ชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่านที่ผู้สอนแจกให้ (www.tsuanime.net)
2. ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้

4. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ และบันทึกคะแนนลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้
5. ศึกษาเนื้อหาใน เอกสารเสริม วีดีทัศน์ที่ 1.1,1.2 ให้เข้าใจ
6. ตอบคำถามในแบบฝึกเรื่องที่ 1 หากคะแนนไม่ถึงร้อยละ 50 ควรฝึกทบทวนเอกสารเสริม อีกครั้ง จากนั้นจึงทำแบบฝึกหัดเรื่องที่ 1 อีกครั้ง จนได้คะแนนเกินร้อยละ 50
7. ทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้วจะทราบผลในทันที ให้บันทึกคะแนน และความรู้ สาระและความรู้สึก ลงในสมุดบันทึกการเรียนรู้
8. ควรปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างเคร่งครัด เพื่อการพัฒนาตนเอง และเกิดประโยชน์สูงสุด



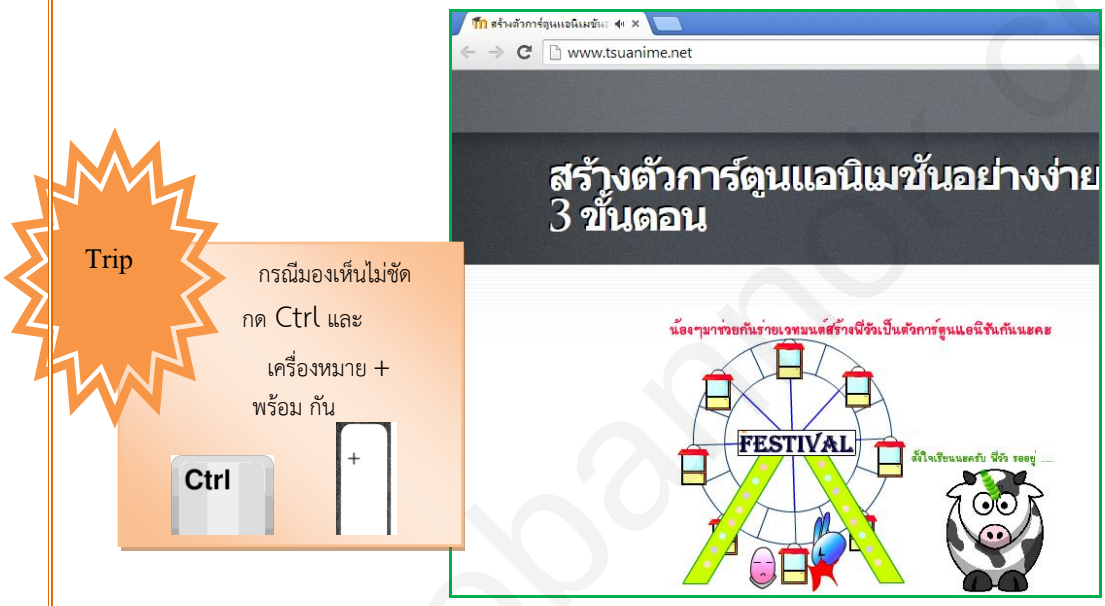
www.kroobannok.com

เรื่องที่ 1 ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Flash

การเข้าใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเรื่องที่ 1

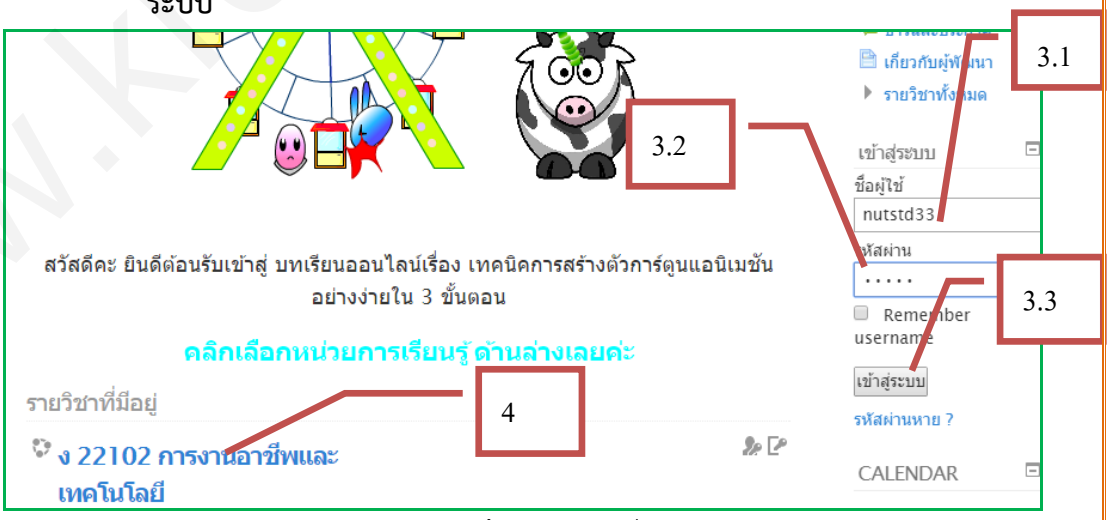
1. เปิดโปรแกรม เว็บบราวเซอร์เช่น Google Chrome ด้วยการดับเบิลคลิกที่สัญรูป

2. พิมพ์ www.tsuanime.net แล้วกด Enter ที่คีย์บอร์ด (หากเข้าได้แล้วจะมีเสียงดนตรี)



ภาพประกอบที่ 1.1 การเข้าใช้บทเรียนเครือข่าย

3. พิมพ์ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน(ที่ผู้สอนแจ้งให้ทราบเป็นรายบุคคล) จากนั้นคลิก” **เข้าสู่ระบบ**”

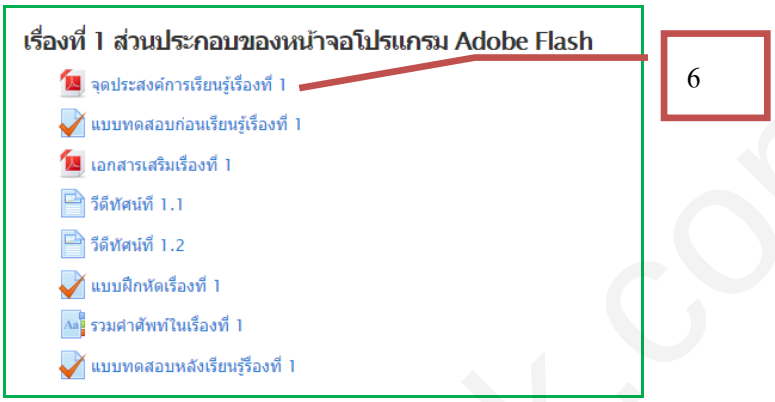


ภาพประกอบที่ 1.2 การลงชื่อเข้าใช้บทเรียน

4. เข้าศึกษาเนื้อหา คลิก “ง 22102 การงานอาชีพและเทคโนโลยี”

www.kroobannok.com

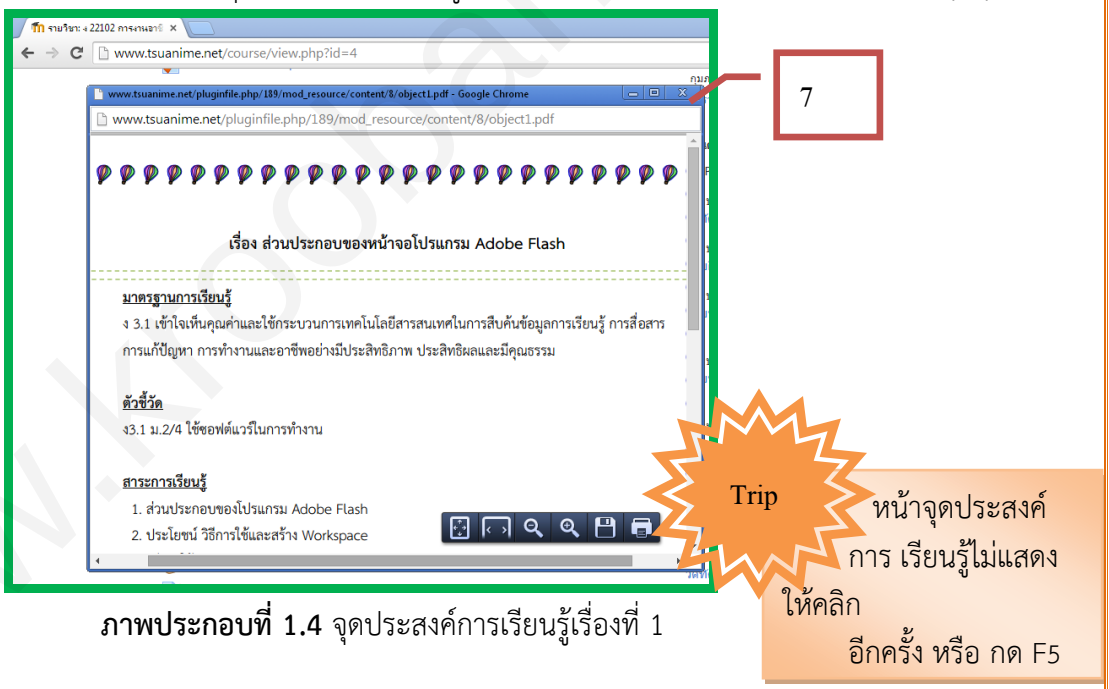
5. เลือกบทเรียนที่ต้องการศึกษา ในครั้งนี้เลือก เรื่องที่ 1 **ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Flash**



ภาพประกอบที่ 1.3 บทเรียนเครือข่าย เรื่องที่ 1

<u>จุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องที่ 1</u>

6. คลิก “จุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องที่ 1” (โปรแกรมจะเปิดหน้าต่างใหม่ Popup)



ภาพประกอบที่ 1.4 จุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องที่ 1

7. อ่านเข้าใจแล้ว ปิด โดยคลิกที่ เครื่องหมาย X มุมบนขวา

www.kroopanok.com

เรื่อง ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Flash

มาตรฐานการเรียนรู้

ง 3.1 เข้าใจเห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ง3.1 ม.2/4 ใช้ซอฟต์แวร์ในการทำงาน

สาระการเรียนรู้

1. ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash
2. ประโยชน์ วิธีการใช้และสร้าง Workspace
3. วิธีการใช้พาเนล

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้

1. มีความรู้เกี่ยวกับ ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Flash
2. บอกประโยชน์ และบอกขั้นตอนการเปิด สร้าง Workspace ได้
3. บอกขั้นตอน การเปิด ย้าย หรือ ปิดพาเนลได้

ด้านทักษะ / กระบวนการ

1. นักเรียนสามารถเข้าใช้บทเรียนเครือข่ายได้
2. นักเรียนสามารถเข้าใช้โปรแกรม Adobe Flash
3. นักเรียนสามารถจัดพาเนลตามที่ระบุได้
4. นักเรียนสามารถสร้าง Workspace ของตนเองได้

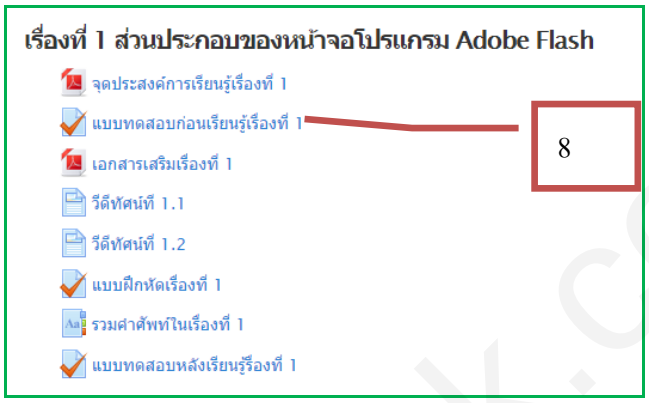
ด้านคุณลักษณะ

1. ตั้งใจเรียน
2. มีความรับผิดชอบ

www.krooban.com

การทำแบบทดสอบก่อนเรียน

8. คลิก “ แบบทดสอบก่อนเรียนรู้เรื่องที่ 1”



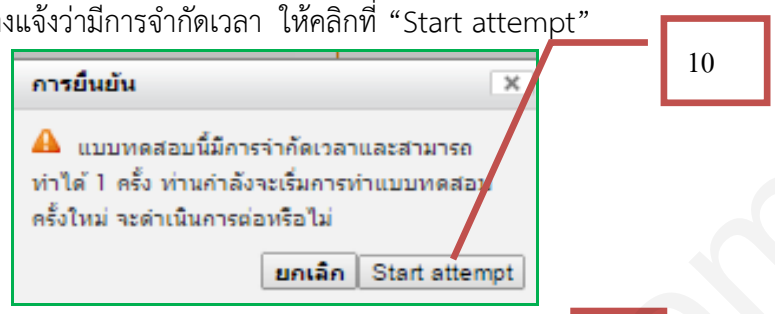
ภาพประกอบที่ 1.5 บทเรียนเครือข่าย เรื่องที่ 1

ภาพประกอบที่ 1.6 แบบทดสอบก่อนเรียนรู้เรื่องที่ 1

9. คลิก “ทำแบบทดสอบตอนนี้”

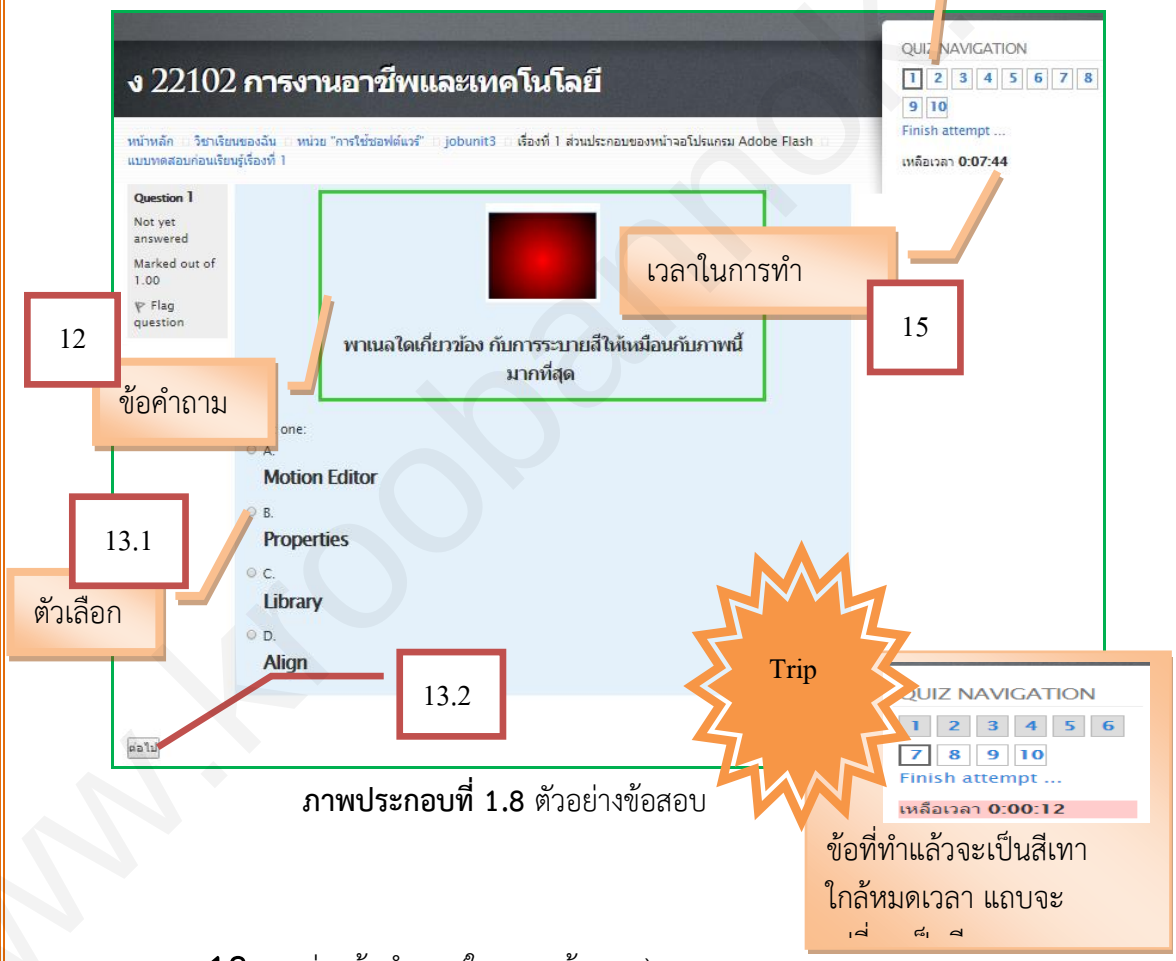
www.kroobannok.com

10. หน้าต่างแจ้งว่ามีการจำกัดเวลา ให้คลิกที่ “Start attempt”



ภาพประกอบที่ 1.7 หน้าต่างแจ้งจำกัดเวลา

11. ตัวอย่างข้อสอบข้อที่ 1 (ข้อสอบมีการสลับตัวเลือก)

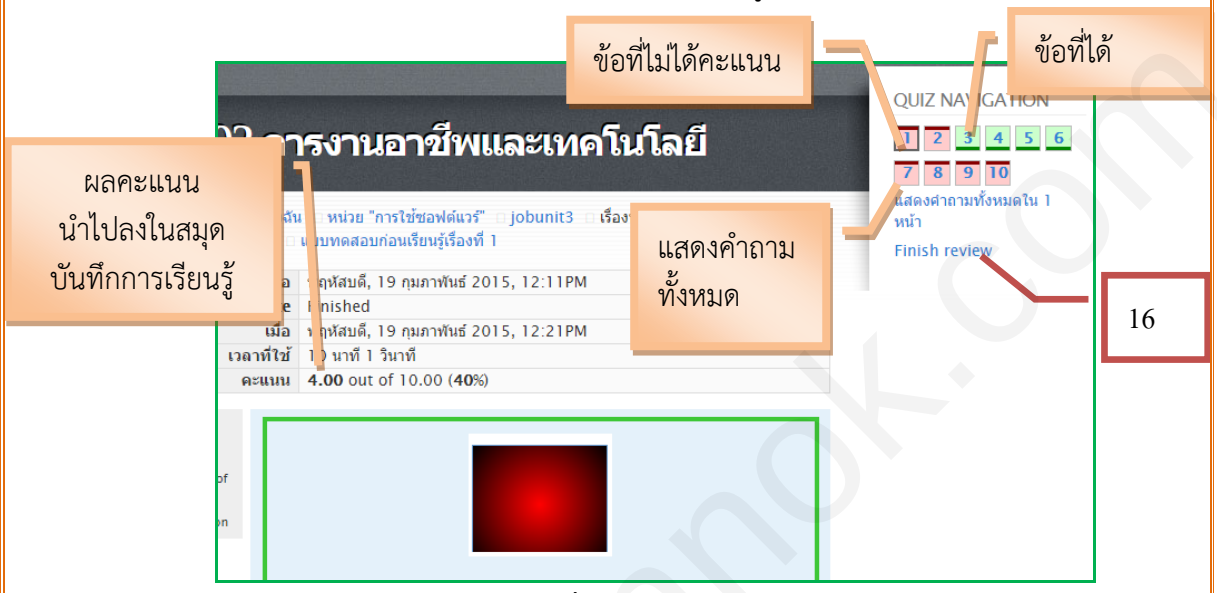


ภาพประกอบที่ 1.8 ตัวอย่างข้อสอบ

12. อ่านข้อคำถาม(ในกรอบด้านบน)
13. เลือกคำตอบโดยการคลิกเลือกที่ วงกลม เสร็จแล้ว ทำข้อต่อไปคลิก “ ต่อไป “
14. ถ้าหากต้องการข้ามไปทำข้ออื่น ๆ ก่อน
15. หากหมดเวลา ระบบ จะจบการทำข้อสอบทันที และเข้าสู่หน้ารายงานผลสอบ

www.kroobannok.com

16. กรณีหมดเวลา ระบบจะรายงานผลสอบ ดูเสร็จแล้วคลิก “Finish review”



ภาพประกอบที่ 1.9 หน้ารายงานผลการสอบ

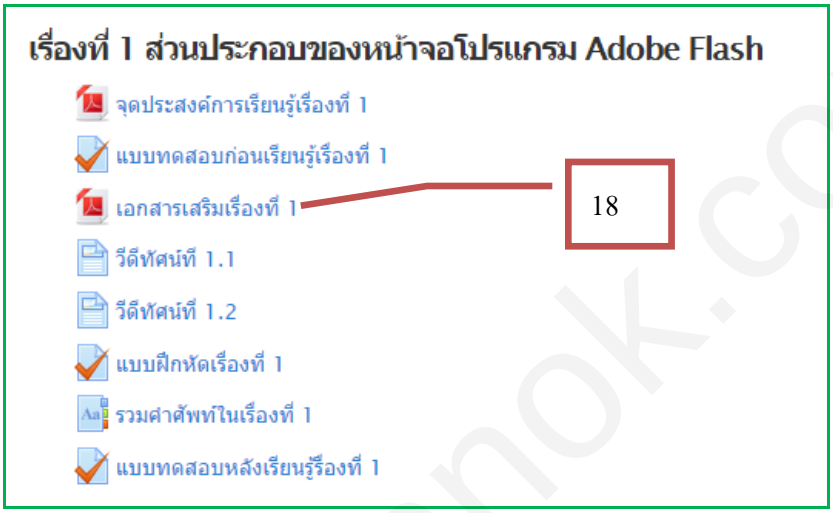
ภาพประกอบที่ 1.10 หน้ารายงานผลการสอบ

17. เมื่อดูรายงานผลแล้ว คลิก Back to the course ” เพื่อกลับหน้าหลักของบทเรียน

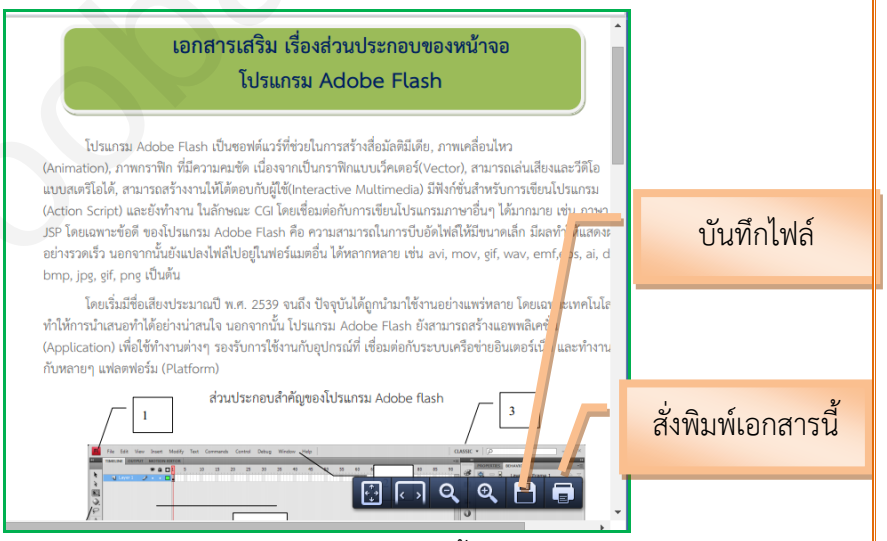
www.kroobannok.com

การศึกษาเนื้อหาสาระ

18. การศึกษาเนื้อหา คลิก “เอกสารเสริมเรื่องที่ 1” (จะแสดงหน้าใหม่แบบ Popup)



ภาพประกอบที่ 1.11 คลิกเพื่ออ่านเนื้อหา สาระ



ภาพประกอบที่ 1.12 คลิกเพื่ออ่านเนื้อหา สาระ

19. เมื่ออ่านแล้วให้คลิก X เพื่อปิด

www.kroobannok.com

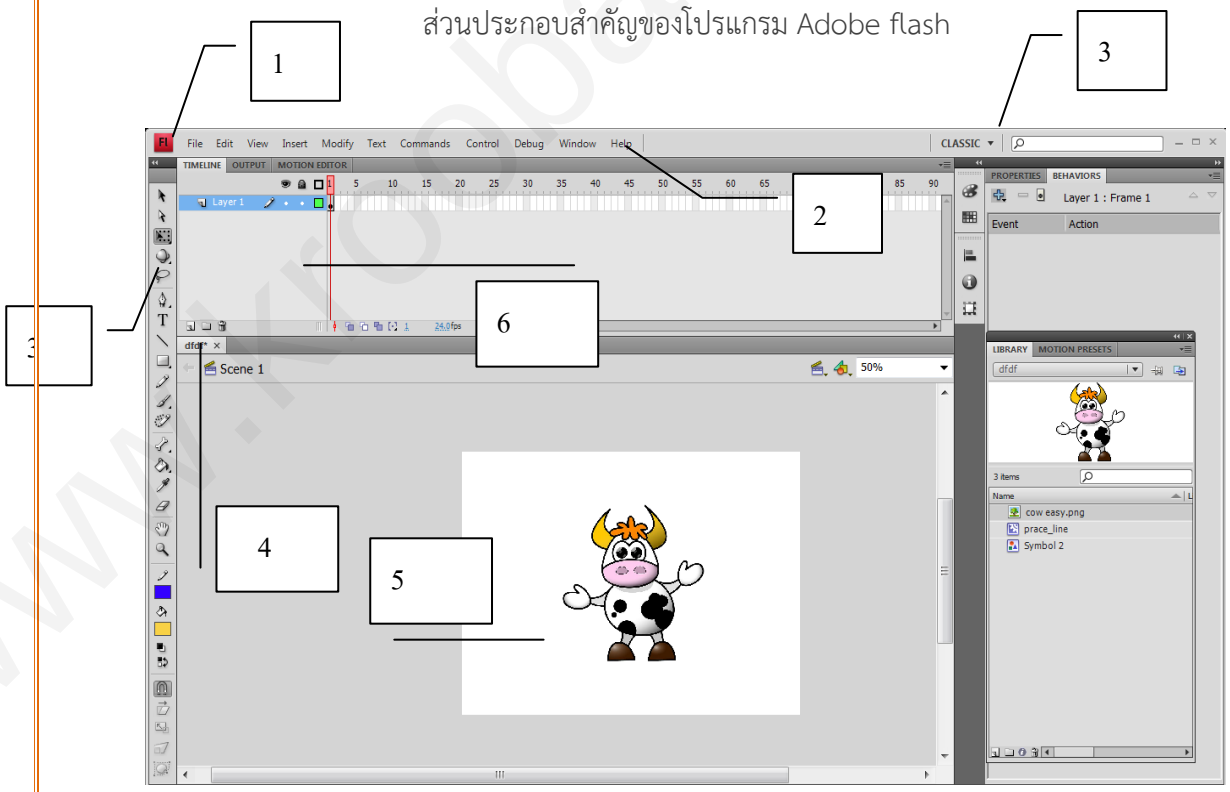
เอกสารเสริม เรื่องที่ 1

เอกสารเสริม เรื่องส่วนประกอบของหน้าจอ โปรแกรม Adobe Flash

โปรแกรม Adobe Flash เป็นซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย, ภาพเคลื่อนไหว (Animation), ภาพกราฟิก ที่มีความคมชัด เนื่องจากเป็นกราฟิกแบบเว็คเตอร์(Vector), สามารถเล่นเสียงและวีดิโอ แบบสเตริโอได้, สามารถสร้างงานให้โต้ตอบกับผู้ใช้(Interactive Multimedia) มีฟังก์ชั่นสำหรับการเขียนโปรแกรม (Action Script) และยังทำงาน ในลักษณะ CGI โดยเชื่อมต่อกับการเขียนโปรแกรมภาษาอื่นๆ ได้มากมาย เช่น ภาษา PHP, JSP โดยเฉพาะข้อดี ของโปรแกรม Adobe Flash คือ ความสามารถในการบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็ก มีผลทำให้แสดงผลได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นยังแปลงไฟล์ไปอยู่ในฟอร์แมตอื่นได้หลากหลาย เช่น avi, mov, gif, wav, emf,eps, ai, dxf, bmp, jpg, gif, png เป็นต้น

โดยเริ่มมีชื่อเสียงประมาณปี พ.ศ. 2539 จนถึง ปัจจุบันได้ถูกนำมาใช้งานอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะเทคโนโลยีเว็บ ทำให้การนำเสนอทำได้อย่างน่าสนใจ นอกจากนั้น โปรแกรม Adobe Flash ยังสามารถสร้างแอพพลิเคชั่น (Application) เพื่อใช้ทำงานต่างๆ รองรับการใช้งานกับอุปกรณ์ที่ เชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ต และทำงานได้กับหลายๆ แฟลตฟอร์ม (Platform)

ส่วนประกอบสำคัญของโปรแกรม Adobe flash



1) Application bar คือ แถบเครื่องมือที่รวบรวม คำสั่งหลักเกี่ยวกับการจัดหน้าจอของโปรแกรม เช่น การย่อ

www.krobanok.com

ขยาย การรปิดหน้าจอการทำงานของโปรแกรม

2) Menu bar คือ แถบเครื่องมือที่รวบรวมคำสั่งการทำงานหลักของโปรแกรม เช่น การสร้างไฟล์ใหม่ การเปิด

ไฟล์งานเดิม และการคัดลอกข้อมูลเป็นต้น

3) Workspace switcher คือ ปุ่มเลือกสลับการแสดงเวิร์กสเปซ(Workspace)ของโปรแกรมในแบบต่างๆ เพื่อให้เหมาะสมกับผู้ใช้งาน แต่ละคน ประกอบด้วย

o ESSENTIALS

เลือกเฉพะส่วนที่จำเป็นเท่านั้น

o Develop

จะแสดงเวิร์กสเปซ(Workspace)ให้เหมาะกับผู้พัฒนาที่เน้นการเขียนโปรแกรม

o Designer

เวิร์กสเปซ(Workspace) ที่ออกแบบสำหรับผู้ออกแบบด้านกราฟิก

o Debug

เวิร์กสเปซ(Workspace)ที่เน้นกำรแก้ไข ตรวจสอบเพื่อหา Error ของโปรแกรม

o Classic

หน้าตาเวิร์กสเปซ(Workspace) แบบเดิมของ Adobe Flash

o Animator สำหรับเวิร์กสเปซที่เน้นงาน Animation

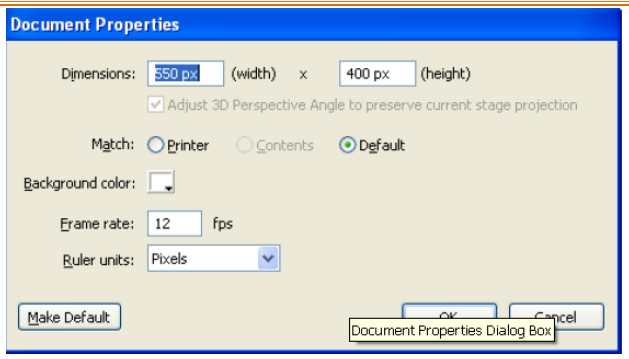
4) Edit bar คือ ส่วนที่แสดงส่วนประกอบของฉาก (Scene) และ ซิมโบล (Symbol) ที่อยู่ในชิ้นงาน รวมถึงการ

ปรับขนาดมุมมองพื้นที่การสร้างงาน

5) Stage คือ พื้นที่การทำงานซึ่งเป็นส่วนที่แสดงภาพกราฟิก วิดีโอ ปุ่ม และอื่นๆที่ปรากฏ ขณะที่ Adobe Flash ทำงาน

โดยผู้ใช้สามารถกำหนดคุณสมบัติของพื้นที่การทำงานได้จากหน้าจอ Document Properties

www.kroobannok.com



6) Timeline เป็นตัวกำหนดช่วงเวลลาในการแสดงแต่ละวัตถุ

ที่มา

http://www.kroojan.com/flash/content/flash-intro.html.[ออนไลน์]10/10/2556

http://61.7.230.228/cai/flash/unit1/intro.php[ออนไลน์]10/10/2556

www.kroobannok.com

วีดีทัศน์เรื่องที่ 1.1

20. คลิก “วีดีทัศน์ที่ 1.1”

ภาพประกอบที่ 1.13 วีดีทัศน์ที่ 1.1

21. คลิก “jobunit5” เพื่อกลับหน้าบทเรียนหลัก (ตรงกลางด้านบนของหน้า)

วีดีทัศน์เรื่องที่ 1.2

22. ศึกษาวีดีทัศน์ต่อไป คลิก “วีดีทัศน์ที่ 1.2 “ ควรศึกษาให้เข้าใจ อย่างน้อย 2 ครั้ง

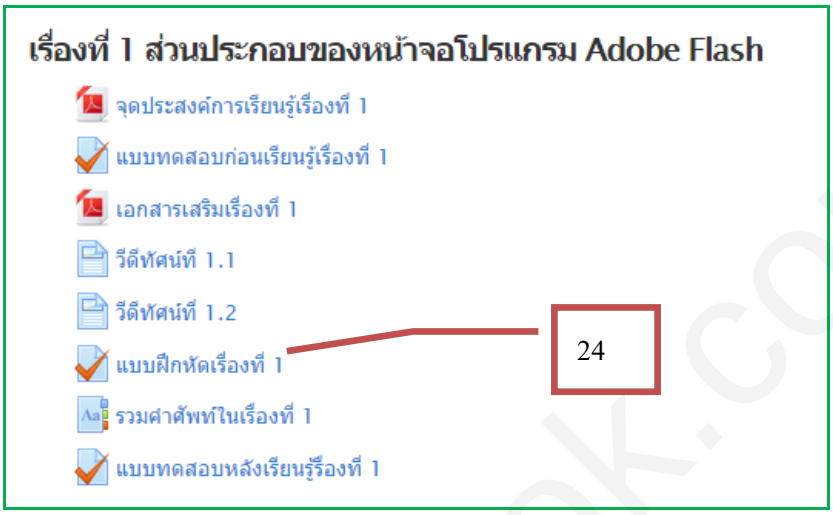
ภาพประกอบที่ 1.14 วีดีทัศน์ที่ 1.2

23. คลิก “jobunit5” เพื่อกลับหน้าบทเรียนหลัก

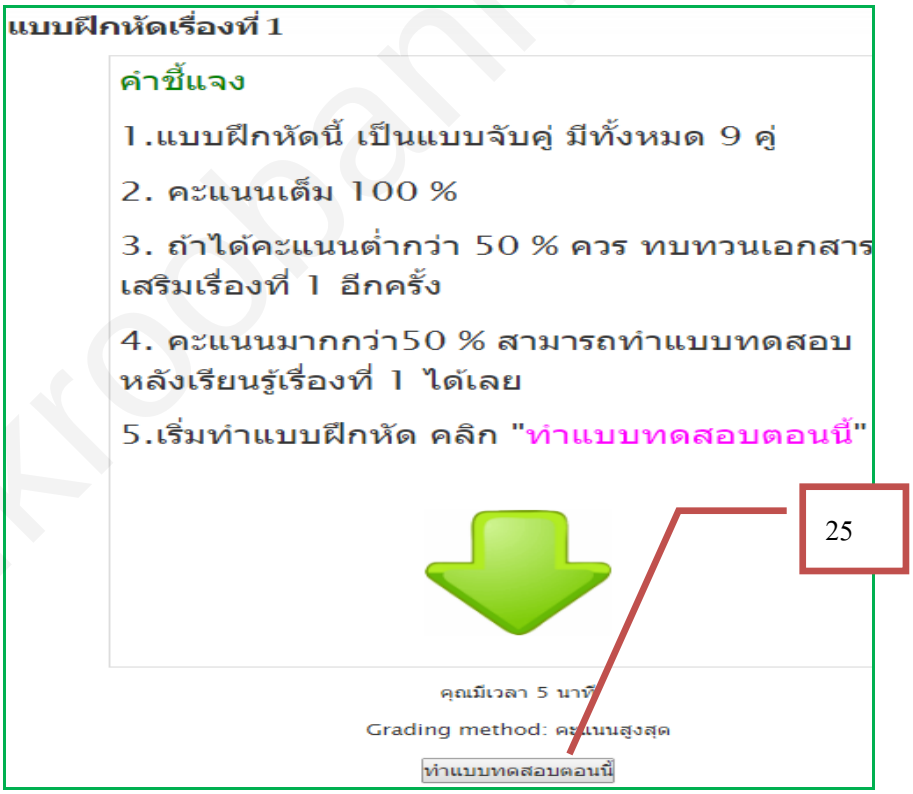
www.kroobannok.com

แบบฝึกหัดเรื่องที่ 1

24. เมื่อศึกษาเนื้อหาสาระทั้งหมดแล้วควร คลิก “แบบฝึกหัดเรื่องที่ 1”



ภาพประกอบที่ 1.15 หน้าหลักของบทเรียน

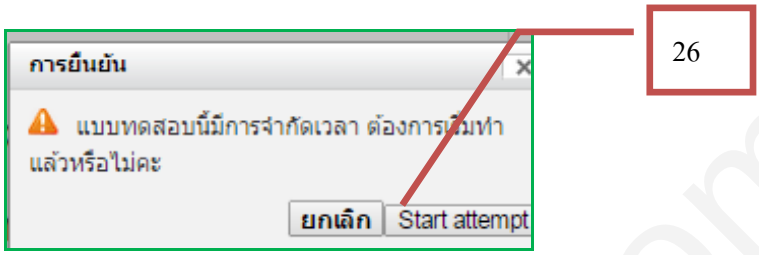


ภาพประกอบที่ 1.16 คำชี้แจงก่อนทำแบบฝึกหัดที่ 1

25. อ่านคำชี้แจง และปฏิบัติตามโดยเคร่งครัด เมื่อพร้อมแล้ว คลิกปุ่ม “ทำแบบทดสอบตอนนี้”

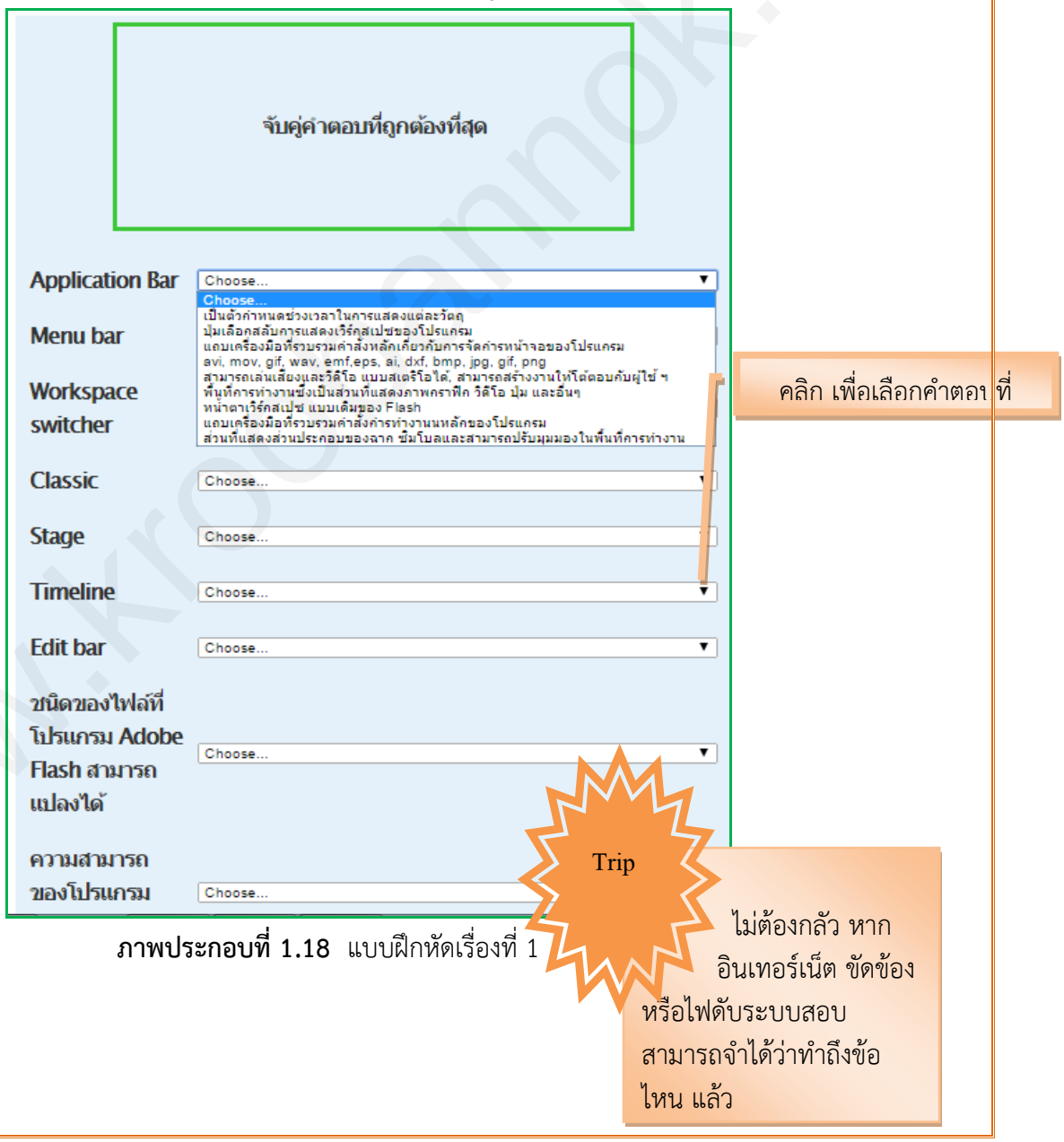
www.kroobannok.com

26. แจ้งเตือนการจำกัดเวลา (จับเวลาในการทำข้อสอบ) เมื่อเข้าใจแล้วคลิก “Start attempt”



ภาพประกอบที่ 1.17 แจ้งจำกัดเวลาในการทำแบบฝึกหัด

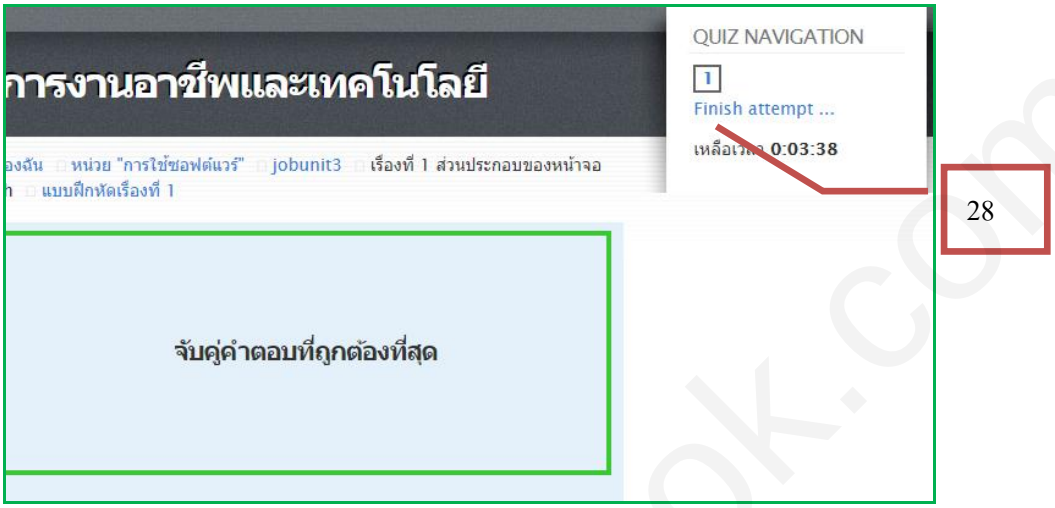
27. แบบฝึกหัดเรื่องที่ 1 มี 1 ข้อใหญ่ (9 ข้อย่อย)



ภาพประกอบที่ 1.18 แบบฝึกหัดเรื่องที่ 1

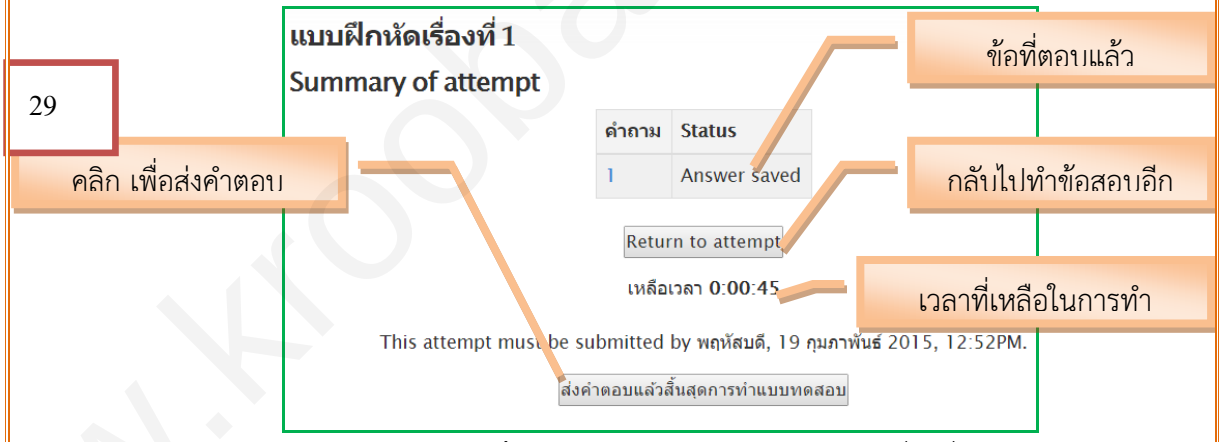
www.kroobannok.com

28. เมื่อจับคู่ครบทุกข้อแล้ว คลิก “Finish attempt หรือ คลิก “ต่อไป “



ภาพประกอบที่ 1.19 การทำแบบฝึกหัดเรื่องที่ 1

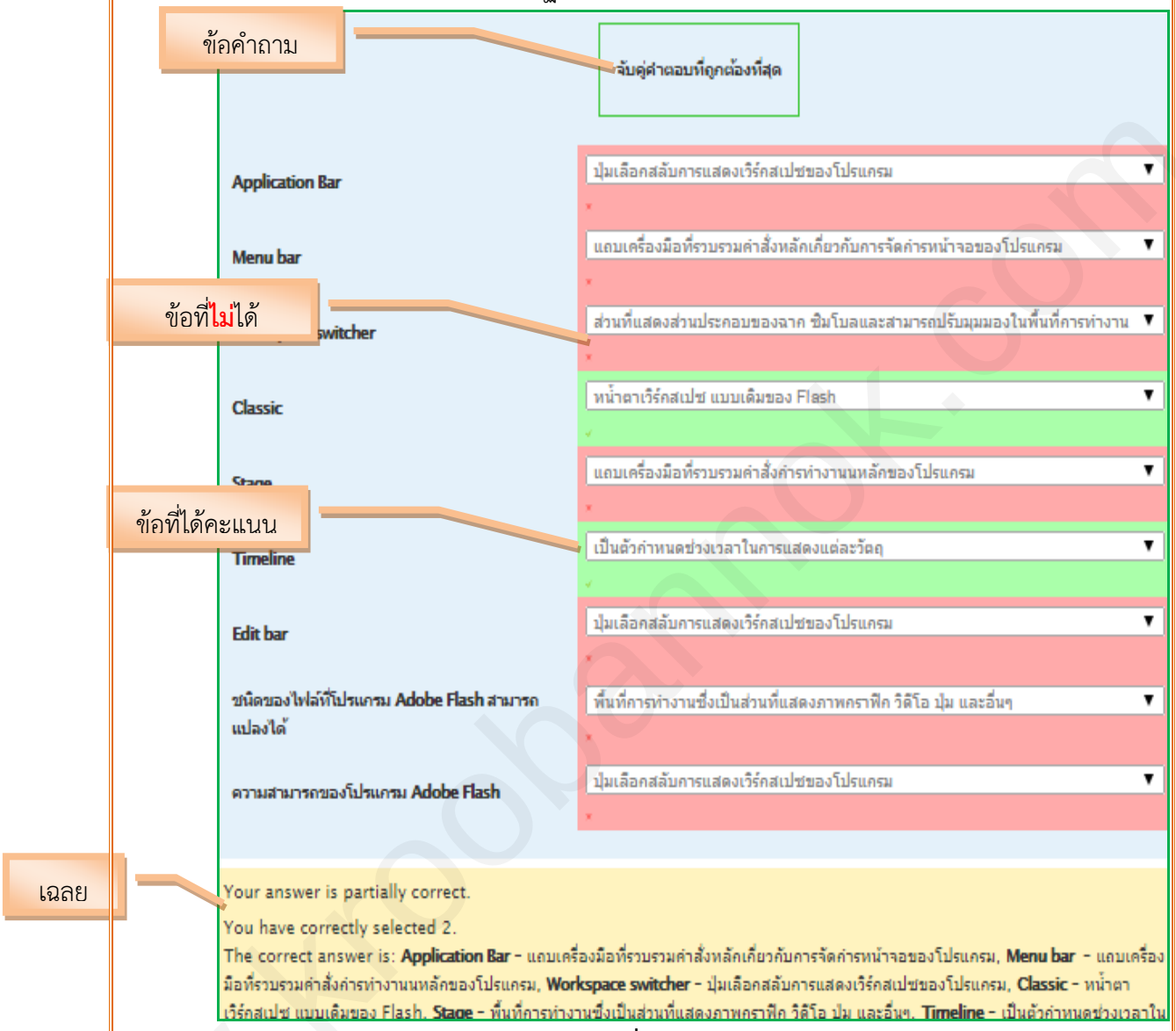
29. จะปรากฏหน้าสรุปการทำแบบฝึกหัด ของ แบบฝึกหัดนี้ เมื่อตรวจว่าได้ทำครบทุกข้อแล้ว คลิก “ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ “



ภาพประกอบที่ 1.20 หน้าสรุปการทำแบบฝึกหัดเรื่องที่ 1

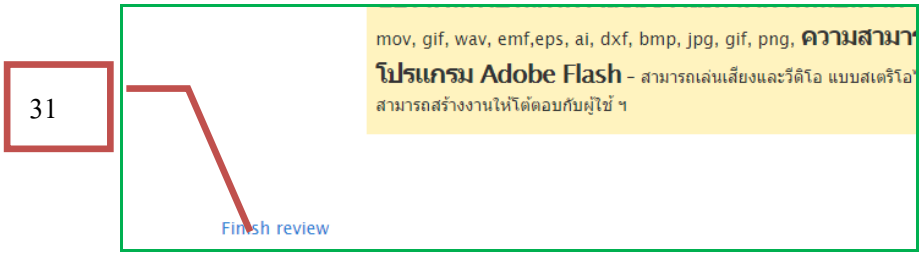
www.kroobannok.com

30. จากกนั้นจะปรากฏ เฉลย



ภาพประกอบที่ 1.21 หน้าเฉลยคำตอบ

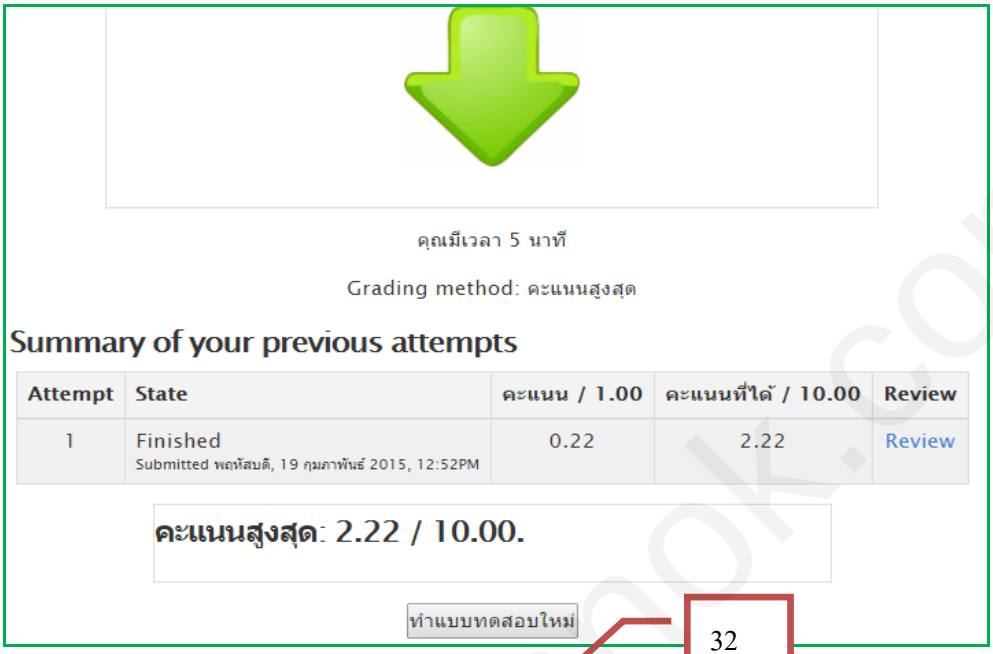
31. ถ้าต้อง สิ้นสุดการดูเฉลย กด “Finish preview”



ภาพประกอบที่ 1.22 สิ้นสุดการดูเฉลย

www.koobannok.com

32. ตรวจสอบผลคะแนนไม่ถึง 50 % ควรศึกษาเนื้อหา วีดีทัศน์ อีกครั้งแล้วจึงกลับมาทำแบบฝึกหัดอีกครั้ง โดยหากต้องการทำใหม่คลิก “ทำแบบทดสอบใหม่”

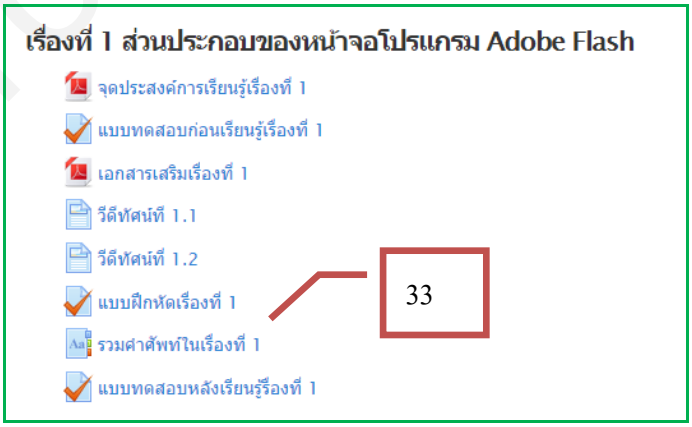


ภาพประกอบที่ 1.23 หน้ารายงานผลการทำแบบฝึกหัดเรื่องที่ 1

จากนั้นคลิก “jobunit5” เพื่อกลับหน้าหลักของบทเรียน

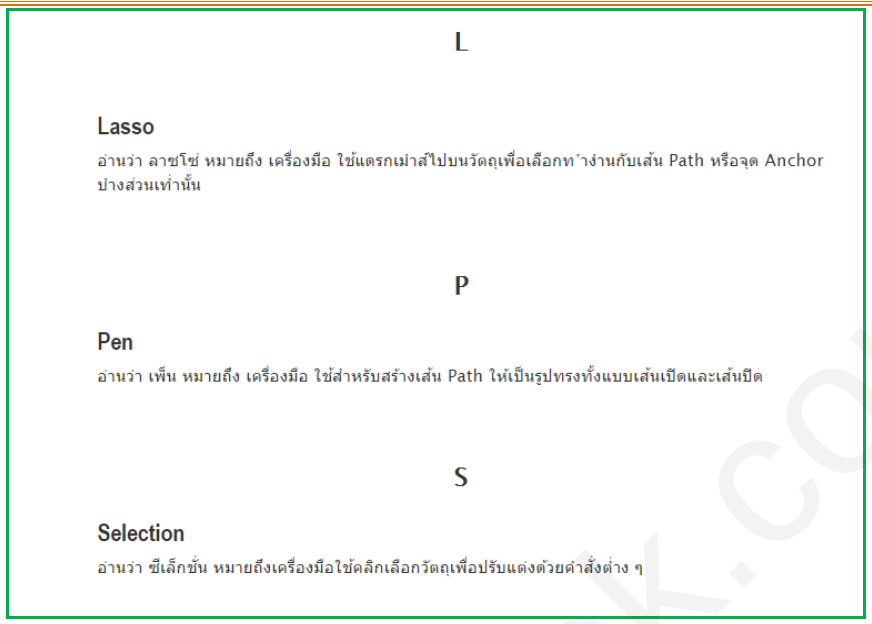
รวมคำศัพท์เรื่องที่ 1

33. ในกรณีที่มีเวลา ควรศึกษาเพิ่มเติม รวมคำศัพท์ในเรื่องที่ 1



ภาพประกอบที่ 1.24 รวมคำศัพท์ในเรื่องที่ 1

www.kroobannok.com



L

Lasso

อ่านว่า ลาซโซ่ หมายถึง เครื่องมือ ใช้แตรกเม่าส์ไปบนวัตถุเพื่อเลือกทำงานกับเส้น Path หรือจุด Anchor บางส่วนเท่านั้น

P

Pen

อ่านว่า เพ็น หมายถึง เครื่องมือ ใช้สำหรับสร้างเส้น Path ให้เป็นรูปทรงทั้งแบบเส้นเปิดและเส้นปิด

S

Selection

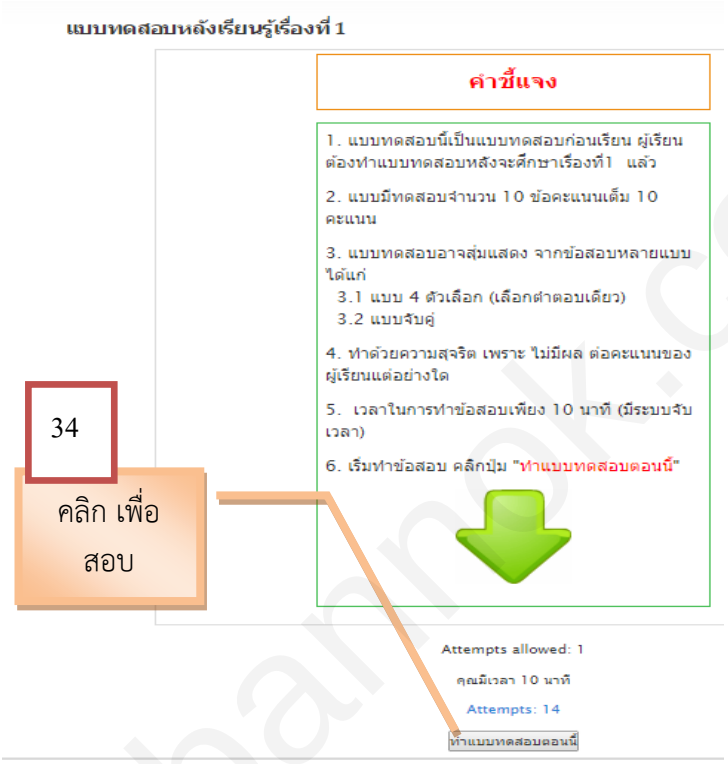
อ่านว่า ซีเล็กชั่น หมายถึงเครื่องมือใช้คลิกเลือกวัตถุเพื่อปรับแต่งด้วยคำสั่งต่าง ๆ

ภาพประกอบที่ 1.25 หน้า “รวมคำศัพท์ในเรื่องที่ 1”

www.kroobannok.com

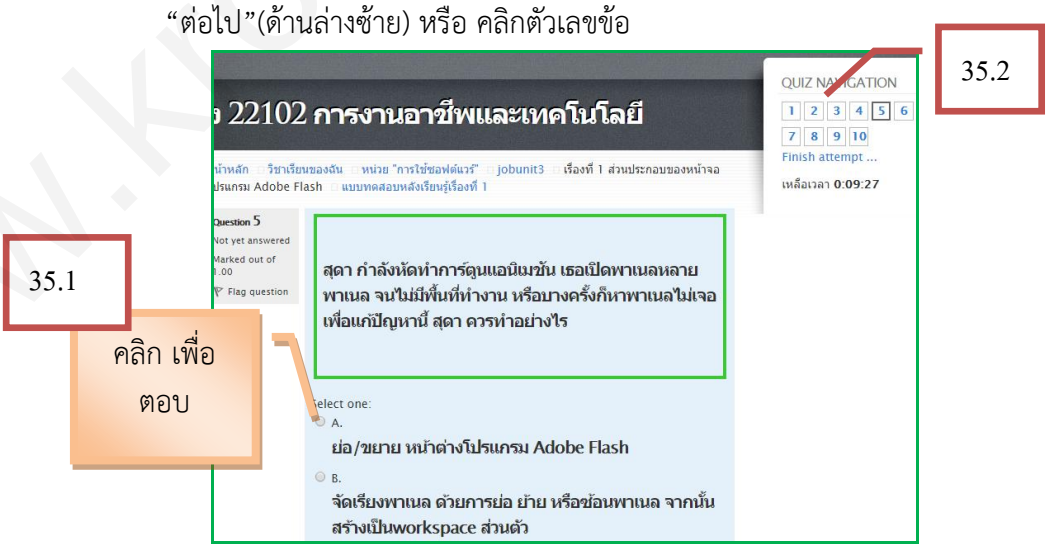
การทำแบบทดสอบหลังเรียน

34. หลังจากที่ศึกษาเนื้อหาครบแล้ว คลิก “แบบทดสอบหลังเรียนรู้เรื่องที่ 1 “ อ่านคำชี้แจงให้เข้าใจ จากนั้น เมื่อพร้อมแล้วคลิก “ทำแบบทดสอบตอนนี้”



ภาพประกอบที่ 1.26 หน้า คำชี้แจง แบบทดสอบหลังเรียนเรื่องที่ 1

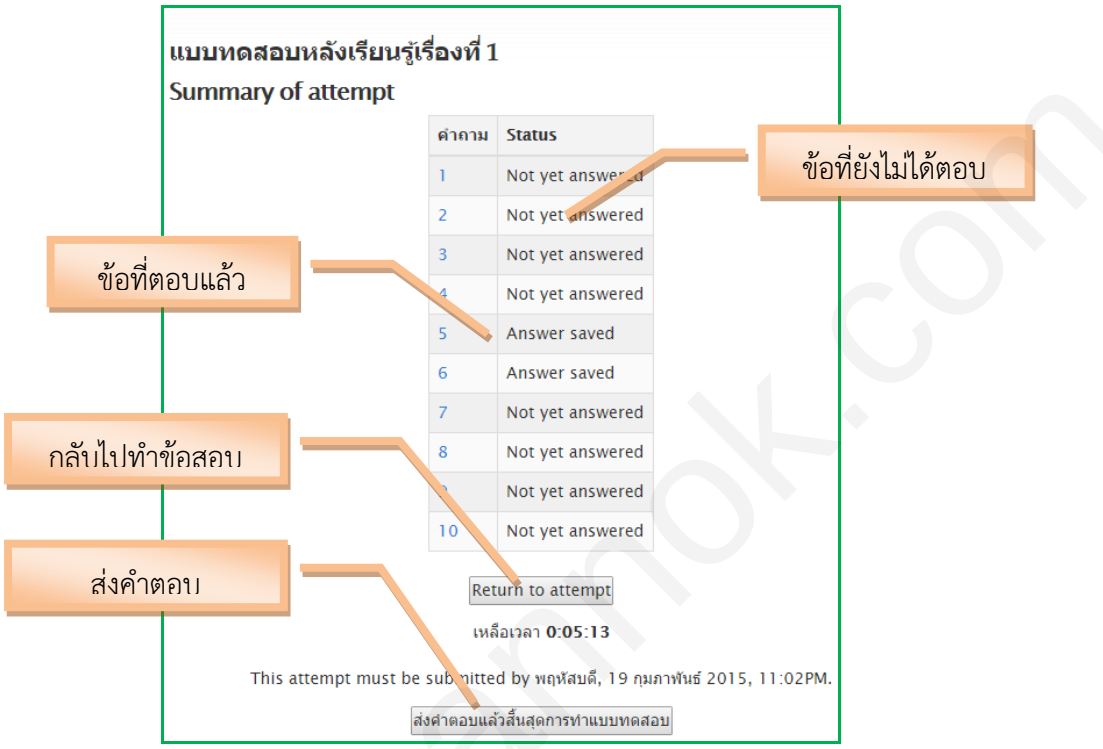
35. อ่านข้อคำถาม(ในกรอบสีเขียว) และเลือกคำตอบโดยการคลิกวงกลม จากนั้นคลิก “ต่อไป”(ด้านล่างซ้าย) หรือ คลิกตัวเลขข้อ



ภาพประกอบที่ 1.27 ตัวอย่างแบบทดสอบหลังเรื่องที่ 1

www.kroobannok.com

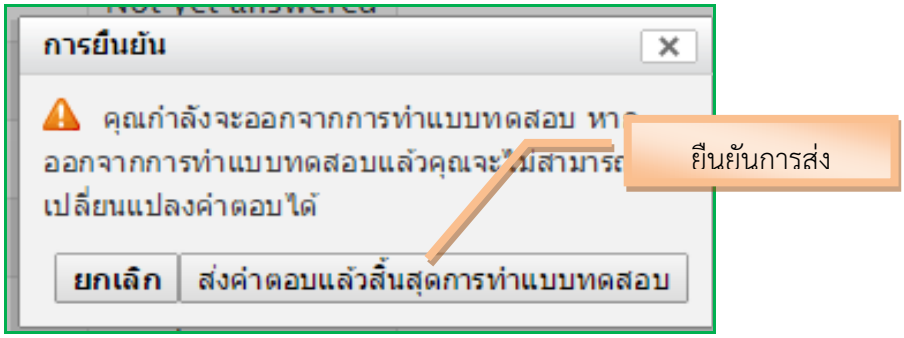
เมื่อเลือกจนครบทุกข้อแล้ว คลิก “ต่อไป” เมื่อทำเสร็จทุกข้อแล้วควรตรวจสอบว่า ทุกข้อแสดง Answer saved แล้ว



ภาพประกอบที่ 1.28 หน้าสรุปการทำข้อสอบ

36. หากมีข้อใดที่ยังไม่ได้ตอบ ควรคลิก “Return to attempt” เพื่อกลับไปตอบคำถามให้ครบทุกข้อ จากนั้นจึงคลิก “ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ “ หรือ Finish attempt

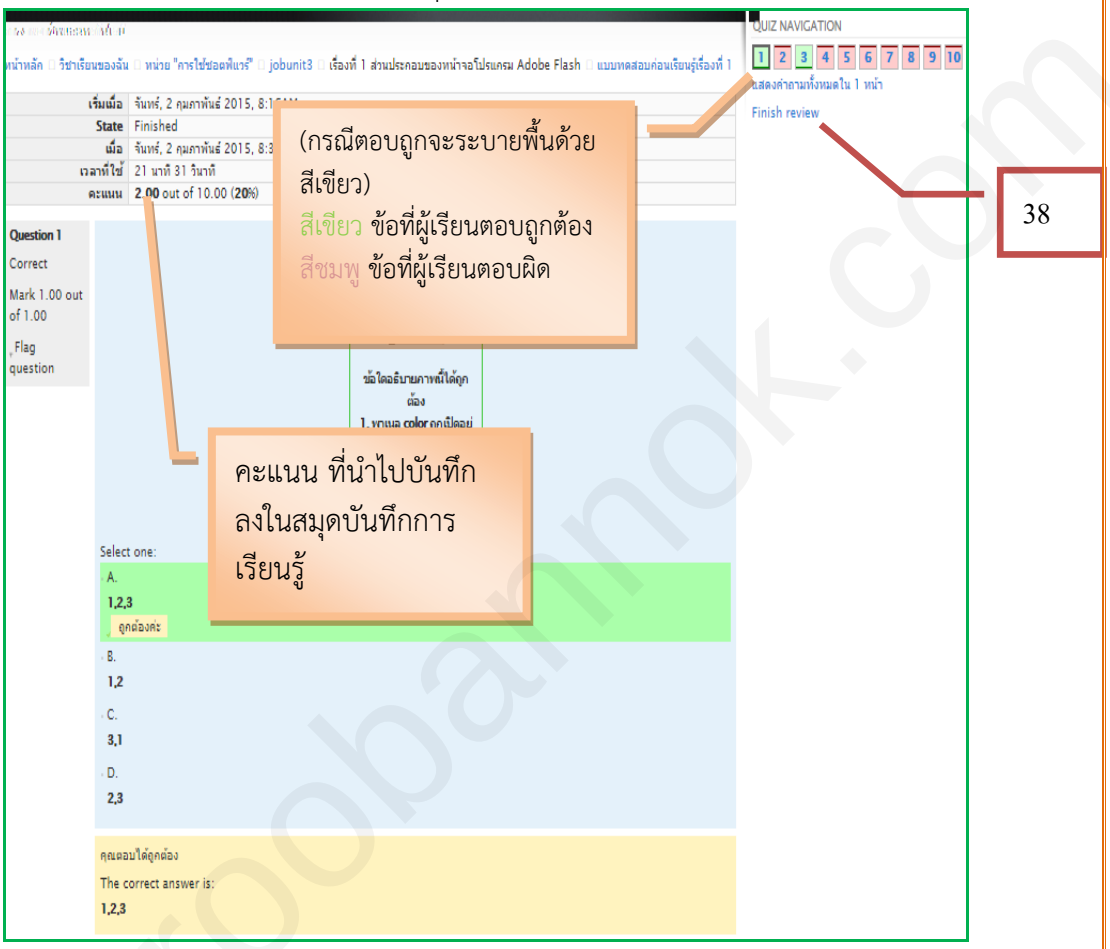
37. เมื่อส่งคำตอบแล้ว จะปรากฏหน้า ยืนยันการส่งคำตอบทั้งหมด แบบนี้



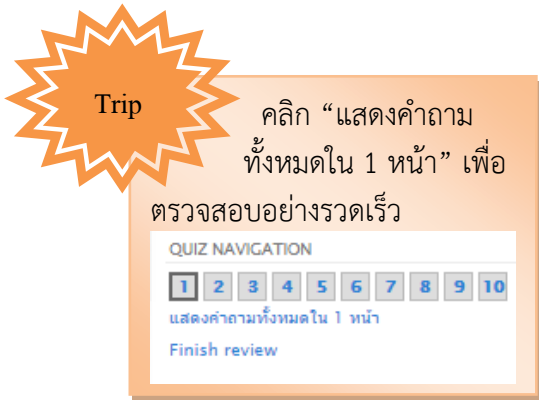
ภาพประกอบที่ 1.29 หน้าต่างยืนยันการส่งคำตอบทั้งหมด

www.kroobannok.com

38. จากกนั้นระบบการจัดการเรียนรู้ จะปรากฏหน้ารายงานผลคะแนน หากต้องการดูทั้งหมดใน 1 หน้า คลิก ที่ “แสดงคำถามทั้งหมดใน 1 หน้า “ หรือคลิก “ Finish review “ เพื่อกลับหลักสรุปการทำแบบทดสอบ

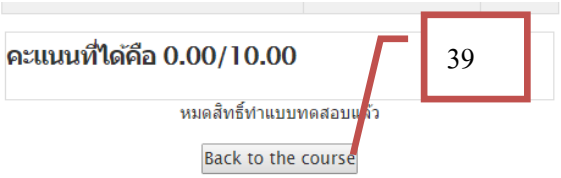


ภาพประกอบที่ 1.30 หน้าต่างรายงานคะแนนสอบ



www.kroobanok.com

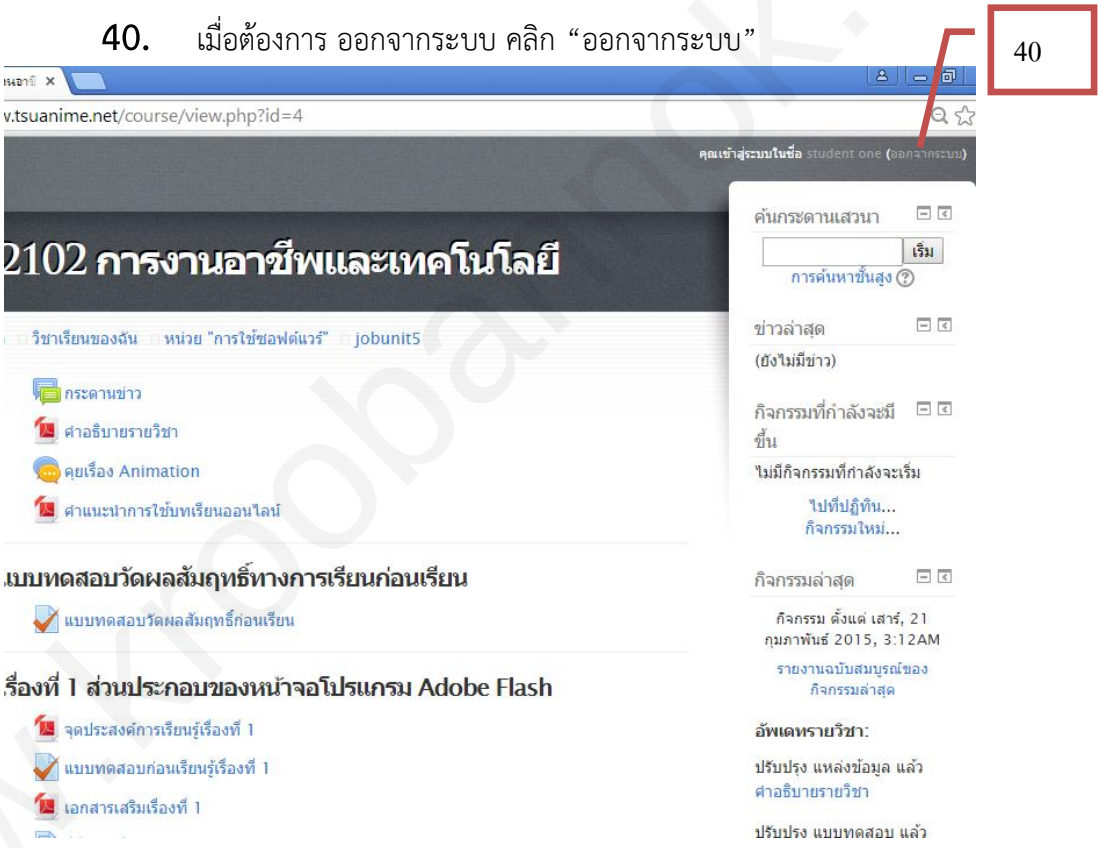
39. คลิก “Back to the course ”เพื่อกลับหน้าหลักของบทเรียน



ภาพประกอบที่ 1.31 หน้าต่างสรุปผลสอบ

การออกจากบทเรียน

40. เมื่อต้องการ ออกจากระบบ คลิก “ออกจากระบบ”



ภาพประกอบที่ 1.32 หน้าหลักของบทเรียน

www.kroobannok.com

แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

ข้อที่ 1

สุดา กำลังหัดทำการ์ตูนแอนิเมชัน เธอเปิดพาเนลหลายพาเนล จนไม่มีพื้นที่ทำงาน หรือบางครั้ง ก็หาพาเนลไม่เจอ เพื่อแก้ปัญหานี้ สุดา ควรทำอย่างไร

A. ปิด และ เปิดโปรแกรมใหม่อีกครั้ง
B. บันทึกแฟ้มงาน
C. จัดเรียงพาเนล ด้วยการย่อ ย้าย หรือซ้อนพาเนล จากนั้นสร้างเป็นworkspace ส่วนตัว
D. ย่อ/ขยาย หน้าต่างโปรแกรม Adobe Flash

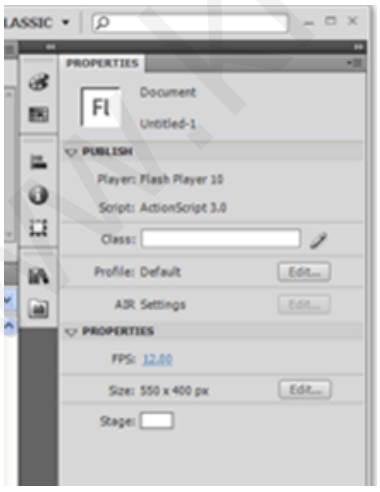
ข้อที่ 2

ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับ Library

A. เป็นคำสั่งในการบันทึกงาน
B. เป็นหน้าต่างเก็บชุดวัตถุของโปรแกรมเช่น buttons,graphic,moive clip
C. เป็นคุณสมบัติของวัตถุแต่ละชิ้น
D. เป็นเครื่องมือในการวาดภาพ

ข้อที่ 3

ข้อใดอธิบายภาพนี้ได้ถูกต้อง

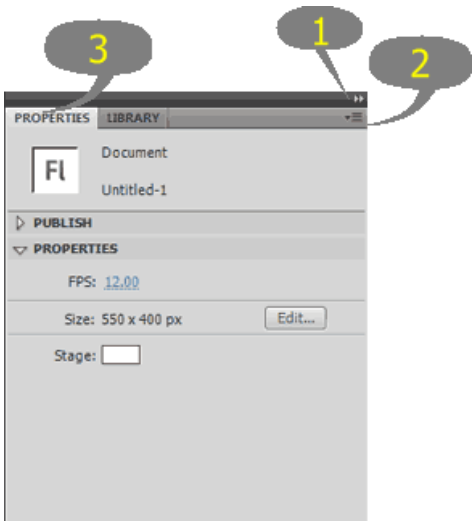


1.พาเนล Properties ถูกเปิดอยู่
2.พาเนล Swatches ถูกเปิดอยู่
3.พาเนล Swatches ถูกยุบไว้

A. 1,2,3
B. 1,2
C. 2,3
D. 3,1

www.kroobannok.com

ข้อที่ 4 ข้อใดอธิบายภาพนี้ได้ถูกต้อง

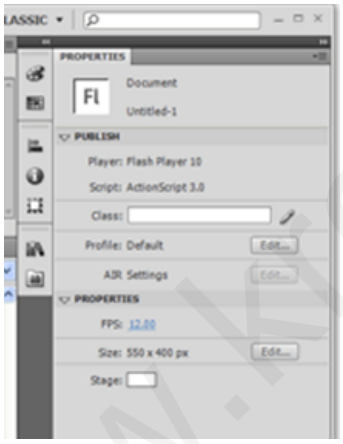


1. หมายเลข 1 คลิกเพื่อยุบ/ขยายพาเนล
2. หมายเลข 2 คลิกเพื่อดูเมนูของพาเนล
3. หมายเลข3 คือชื่อของพาเนล สามารถคลิกลาก เพื่อเคลื่อนที่ได้

A. 1,2,3
B. 1,3
C. 2,3
D. 2,1

ข้อที่ 5

ข้อใดอธิบายภาพนี้ได้ถูกต้อง



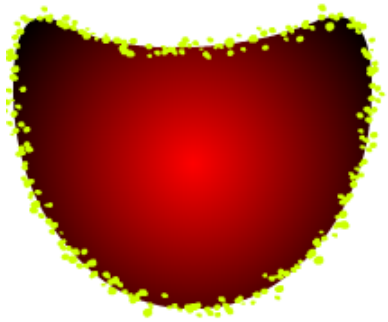
1. พาเนล color ถูกเปิดอยู่
2. พาเนล Align ถูกเปิดอยู่
3. พาเนล Swatches ถูกยุบไว้

A. 1,2,3
B. 1,2
C. 2,3
D. 3,1

www.kroobannok.com

ข้อที่ 6

ภาพนี้เกี่ยวข้องกับพาเนลใดมากที่สุด



A. Properties
B. Swatches
C. Library
D. Info

ข้อที่ 7

ข้อใดกล่าวถึง สเตจ(Stage)ได้ถูกต้องที่สุด

A. มีลักษณะเป็นพื้นที่สีขาว และไม่สามารถเปลี่ยนสีได้
B. สเตจเป็นเหมือนเป็นเวที ใช้สำหรับจัดแสดงวัตถุที่ต้องการใช้ผู้ชมมองเห็น
C. เปรียบเสมือนพื้นที่หลังเวที เพื่อเตรียมการแสดง
D. เป็นเครื่องมือที่ใช้วาดภาพการ์ตูนแอนิเมชัน

ข้อที่ 8

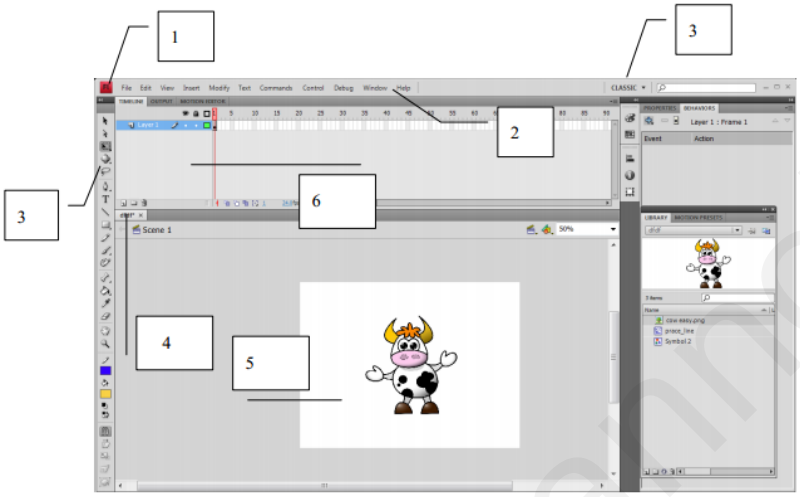
พาเนลใดเกี่ยวข้อง กับการระบายสีให้เหมือนกับภาพนี้มากที่สุด

A. Library
B. Motion Editor
C. Properties
D. Align

www.krooban nok.com

ข้อที่ 9

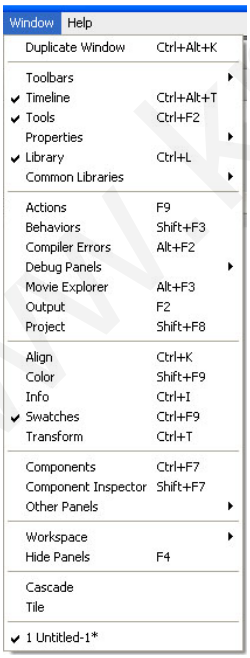
จากภาพ นักเรียนคิดว่าผู้ใช้กำลังใช้ workspace แบบใดอยู่



A. Classic
B. Animation
C. Designer
D. Debug

ข้อที่ 10

ข้อใดกล่าว ผิด เกี่ยวกับภาพนี้



A) ผู้ใช้กำหนดให้แสดงพาเนล Swatches
B) ต้องการแสดงพาเนล Color สามารถกดปุ่ม Shift+F9 ได้
C) ผู้ใช้ไม่ได้เปิดให้แสดงพาเนล Library
D) ผู้ใช้กำหนดให้แสดงพาเนลทั้งหมด 4 พาเนล

www.kroobannok.com

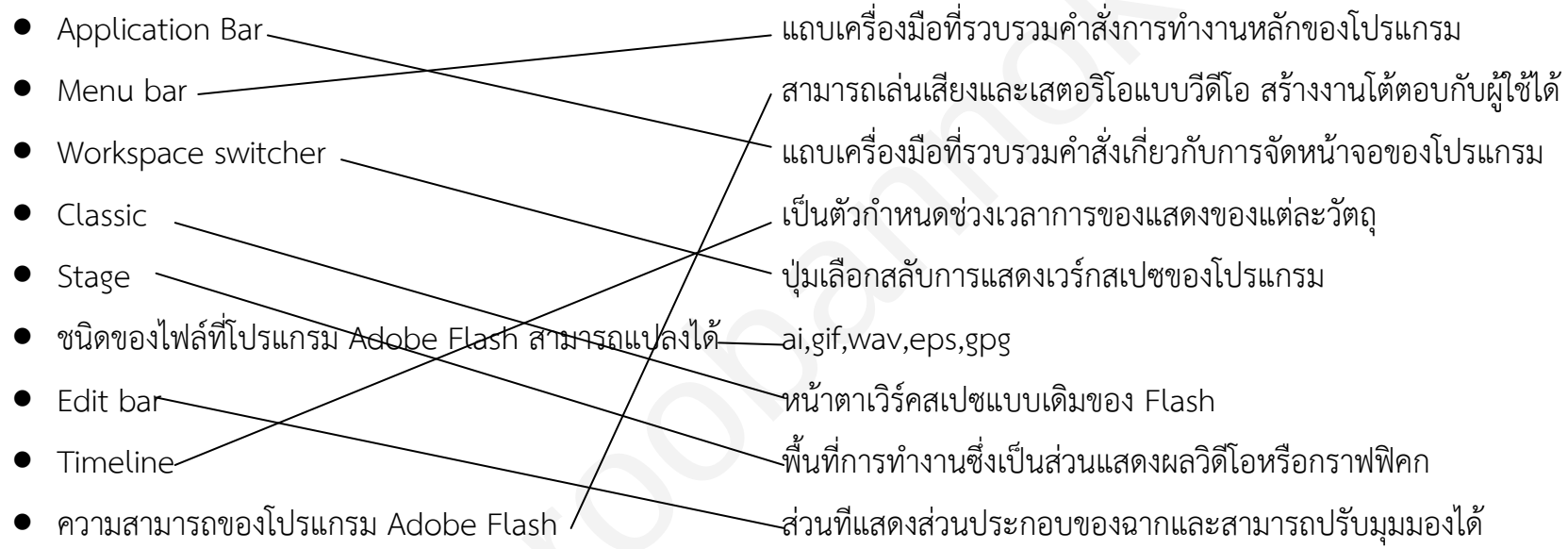
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

ข้อที่	เฉลย	ข้อที่	เฉลย
1	C	6	A
2	B	7	B
3	A	8	C
4	A	9	A
5	A	10	C

www.kroobannok.com

เฉลยแบบฝึกหัดเรื่องที่ 1

จับคู่คำตอบที่ถูกต้องที่สุด



www.kroobannok.com

บรรณานุกรม

จรูณพร ปรปักษ์ประลัย. (2548). **Animation says Hi! สวัสดีแอนิเมชัน.** กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ชิษณุพงศ์ ธัญญลักษณ์. (2454). **การสร้างแอนิเมชั่นด้วย Flash เวอร์ชั่น CS4**. กรุงเทพฯ: ซัคเซสมีเดีย.ปุณยวียร์ รุจิปูริตานนท์. (2555). **Flash Animation สำหรับงานพรีเซนต์และเว็บไซต์**. กรุงเทพฯ :

โปรวิชั่น.

ศิรศักดิ์ ถิระสินางค์กูล. (2554). **พื้นฐานก้าวกระโดด เพื่อเป็น Animator มือโปร**. กรุงเทพฯ : วิตตี้กรุ๊ป.

สุธีร์ นวกุล. (2552). **สร้างงานแอนิเมชันทันใจกับ Flash CS4**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

อภิชัย เรืองศิริปิยะกุล. (2552). แฉ! **ความลับจับงานแอนิเมชัน Flash CS4**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.อัศวิน โอกาด้า. (2552). **สร้างงานแอนิเมชันให้มีชีวิตด้วย FLASH BASIC**. กรุงเทพฯ : โรงเรียน

อินเทอร์เน็ตและการออกแบบ(NetDesign).

www.kroobannok.com

www.kroobannok.com

www.fsuanime.net