

คู่มือการใช้สื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
เรื่อง การออกแบบภาพกราฟิกด้วยโปรแกรม

Photoshop CS 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



นายเสกสรรค์ สุวรรณสุข

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

โรงเรียนบ้านศุภชัย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 3

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

ซีดีสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การออกแบบภาพกราฟิกด้วยโปรแกรม Photoshop CS2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการเรียนการสอน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนบ้านสุขชัย เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน วิชา ง 33101 การออกแบบภาพกราฟิกด้วยโปรแกรม Photoshop CS2 โดยใช้นวัตกรรมเข้ามาช่วยในการสอน นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยนำซีดีสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ไปเปิดในเครื่องคอมพิวเตอร์ นักเรียนก็สามารถเรียนรู้ได้ สามารถประเมินผลตนเองทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อเก็บคะแนนหลังจากที่นักเรียนได้เรียน ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายและสนใจกับการเรียนมากขึ้น

ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านสุขชัย ที่ให้การส่งเสริมสนับสนุนในการทำผลงานทางวิชาการ อาจารย์พีรวิชัย สมอนา ครู โรงเรียนศรีหนองกาวิทยา ที่ให้คำแนะนำและเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในการประเมินคุณภาพของสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รวมทั้งครูในกลุ่มสาระ การเรียนการงานอาชีพและเทคโนโลยีทุกท่าน ที่ให้ความร่วมมือช่วยเหลือด้วยดี

เสกสรรค์ สุวรรณสุข

สารบัญ

| ที่ | เรื่อง | หน้า |
|-----|--|------|
| 1 | คำนำ | ก |
| 2 | สารบัญ | ข |
| 3 | กิตติกรรมประกาศ..... | ค |
| 4 | คุณสมบัติของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่จะใช้ในการเรียนการสอน | 1 |
| 5 | วิธีการเปิดซีดีสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน | 2 |
| 6 | เมนูต่าง ๆ ในการเข้าไปศึกษาค้นคว้า | 4 |
| 7 | ปัญหาในการเปิดแผ่นซีดีสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน | 5 |
| 8 | เนื้อหาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน | 5 |
| 9 | เริ่มต้นศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน | 6 |
| 10 | บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน | |
| | บทที่ 1 ความรู้พื้นฐานในการทำงาน | 8 |
| | บทที่ 2 รู้จักกับโปรแกรม Photoshop CS2 | 9 |
| | บทที่ 3 การแต่งภาพสำหรับงานกราฟิกทั่วไป | 10 |
| | บทที่ 4 การแต่งภาพสำหรับงานเว็บไซต์ | 11 |
| | บทที่ 5 การแทรกข้อความตัวอักษร..... | 12 |
| | บทที่ 6 การสร้างภาพเคลื่อนไหว..... | 13 |
| 11 | วิธีการทำแบบทดสอบ | 14 |
| 12 | ประวัติผู้พัฒนาสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน | 18 |
| 13 | บรรณานุกรม | 19 |

กิตติกรรมประกาศ



กิตติกรรมประกาศ

สื่อทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การออกแบบภาพกราฟิกด้วยโปรแกรม Photoshop Cs2 นี้ จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน วิชา ง 33101 การออกแบบภาพกราฟิก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านศุภชัย จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 3 โดยรวบรวมความรู้จากการศึกษา จากประสบการณ์ในการสอนมากกว่า 3 ปี ของข้าพเจ้า มารวบรวมใหม่ในรูปแบบสื่อทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นำเสนอทเว็บไซต์หรือแผ่นซีดี ทั้งนี้เพื่อให้ทันต่อความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ความสนใจใฝ่เรียนของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล เสริมและให้แรง จูงใจ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน เนื้อหาใน แต่ละบท ครูจะส่งงานให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ เพื่อประเมินการพัฒนาของตนเองและสามารถกลับไปทบทวนความรู้ได้ตลอดเวลา ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านระยะเวลาในการเรียน ได้อย่างดียิ่ง

สื่อทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนี้ มีภาพและเสียงบรรยายประกอบเพิ่มเติม เพื่อยกตัวอย่างให้นักเรียนได้เห็นภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ในแต่ละบทเรียน โดยข้าพเจ้าได้รวบรวมความรู้ จัดทำและเผยแพร่บนสื่ออินเทอร์เน็ต เพื่อให้เหมาะสมแก่นักเรียนที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถเรียนรู้ตลอดเวลา หรือจะศึกษาผ่านทางเว็บไซต์ www.b-spc.ac.th/seksan1 ได้อีกทางหนึ่งนอกเหนือจากการเรียนในห้องเรียนคอมพิวเตอร์หรือจากแผ่นซีดีสื่อทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านศุภชัย ที่ให้การสนับสนุน ให้กำลังใจ ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์พีรวิษ สมอนา อาจารย์พีระ แยมประดิษฐ์ และครูผู้สอนที่ได้ประเมินความพึงพอใจในการเผยแพร่ผลงานมายังข้าพเจ้า ขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

นายเสกสรรค์ สุวรรณสุข

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
โรงเรียนบ้านศุภชัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 3

คุณสมบัติของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่จะใช้ในการเรียนการสอน



เนื่องจากซีดีสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน การออกแบบภาพกราฟิกด้วยโปรแกรม Photoshop CS2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ใช้โปรแกรม Dreamweaver 8 และ Adobe Captivate 3.0 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้ผลิตสื่อการสอนในระบบมัลติมีเดีย มีการใช้ภาพและเสียงประกอบ ดังนั้นคุณสมบัติของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถรองรับได้ ควรมีคุณสมบัติพื้นฐานดังนี้

1. หน่วยประมวลผลกลาง CPU ควรจะมีการประมวลผลในระดับปานกลาง ถึงระดับสูง เช่น Pentium 4 ขึ้นไป จะทำให้การอ่านแผ่นซีดีไม่สะดุด เสียงไม่กระตุก ภาพไม่ค้าง หรืออาจจะคัดลอกสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนลงไปในฮาร์ดดิสก์ แล้วเปิดดูจะทำให้การทำงานรวดเร็วขึ้น
2. หน่วยความจำของเครื่อง (RAM) ควรมากกว่า 512 KB. เพราะต้องใช้ในการจำและเก็บทั้งเสียง ภาพ ภาพเคลื่อนไหว
3. ต้องมีลำโพง หรือชุดหูฟัง เพื่อฟังคำบรรยายและข้อมูลย้อนกลับในการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. ต้องมีเครื่องอ่านแผ่นซีดี (CD-ROM) เพื่อใช้ในการอ่านแผ่นซีดีสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ต้องอยู่ในสภาพดี สามารถอ่านแผ่นซีดีได้อย่างรวดเร็ว
5. ความละเอียดของหน้าจอควรเป็นขนาด 1024 X 768 Pixel ขึ้นไป เพราะซีดีสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผลิตสำหรับหน้าจอขนาด 1024 X 768 Pixel

วิธีการเปิดซีดีสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

1. นำแผ่นซีดีสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนใส่ไปในช่องเครื่องอ่าน CD-ROM จะมีไฟล์ Autorun ฝังอยู่ เครื่องจะอ่านแผ่นโดยอัตโนมัติแล้วจะขึ้นหน้าแรกของสื่อบทเรียนขึ้นมา
2. หากเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่อ่านแผ่นซีดี ให้เข้าที่ My Computer

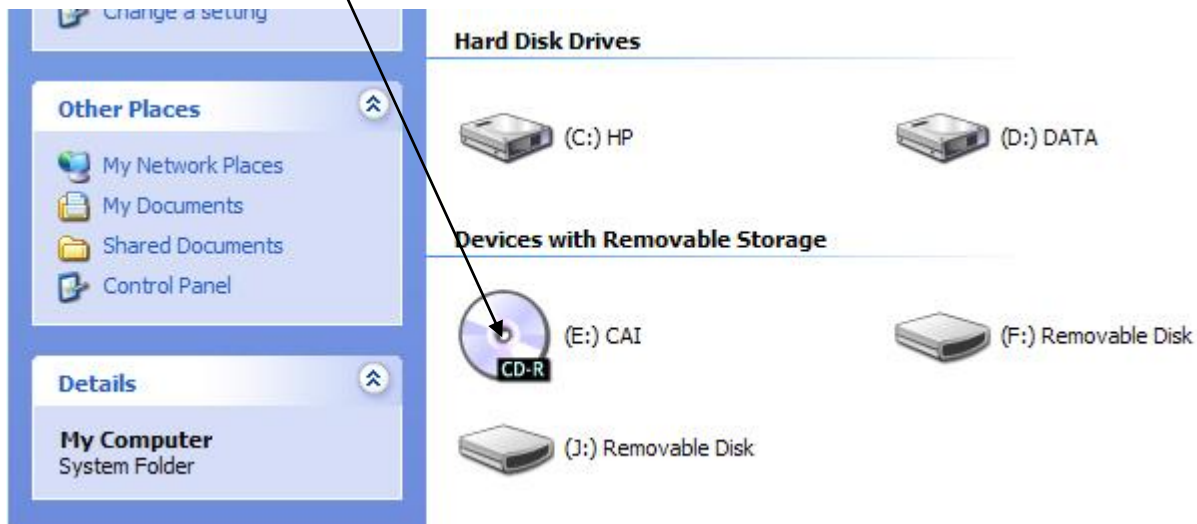


โดยนำมาใส่ไปดับเบิลคลิกที่ My Computer เพื่อเข้าไปดูสื่อหรือไฟล์ต่าง ๆ ที่อยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ทั้งหมด

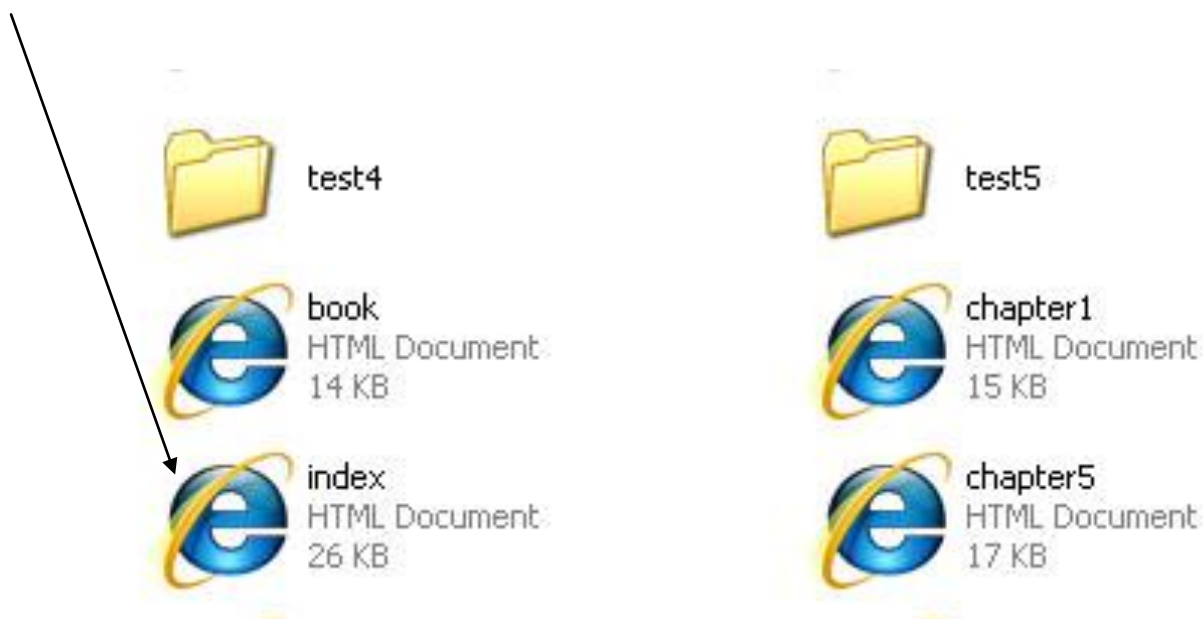
3. หากเข้าไม่ได้อีก ให้ศึกษาโดยตรงจากเว็บไซต์ที่ข้าพเจ้าได้จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ ได้ที่

www.b-spc.ac.th/seksan1

3. คลิกหา Drive ที่อ่านซีดี จะมีชื่อ CAI ปรากฏอยู่ ให้ดับเบิลคลิกที่ CAI ซึ่งเป็นชื่อของซีดีสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน



4. จากนั้นจะเห็นไฟล์ในซีดีสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ให้ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ index เครื่องจะแสดงผลหน้าแรกของบทเรียนขึ้นมา



เมนูต่าง ๆ ในการเข้าไปศึกษาค้นคว้า

หน้าแรกของสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การออกแบบภาพกราฟิกด้วยโปรแกรม Photoshop CS2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยแสดงผลในรูปของเว็บเพจมีเมนูต่างๆ ให้เลือกคลิกเข้าไปศึกษาค้นคว้าได้ตามใจชอบ สามารถย้อนกลับไปศึกษาเพิ่มเติมที่บ้านได้

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การออกแบบภาพกราฟิกด้วยโปรแกรม Photoshop CS2

กลับหน้าแรก | บทที่ 1 | บทที่ 2 | บทที่ 3 | บทที่ 4 | บทที่ 5 | บทที่ 6 | ส่วนแนะนำในการเรียน | คู่มือการใช้สื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน | บรรณานุกรม

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เมนูหลัก

- คำแนะนำในการเรียน
- กิตติกรรมประกาศ
- คู่มือการใช้สื่อบทเรียน
- เนื้อหาสาระ
 - บทที่ 1
 - บทที่ 2
 - บทที่ 3
 - บทที่ 4
 - บทที่ 5
 - บทที่ 6
- ประวัติผู้วิจัย
- บรรณานุกรม

บทที่ 1 ความรู้พื้นฐานในการทำงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน
การจัดเตรียมไฟล์เดสก์ทอปเก็บข้อมูล
การจัดเตรียมรูปภาพและประเภทรูปภาพ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

บทที่ 2 รู้จักกับโปรแกรม Photoshop CS2

จุดประสงค์การเรียนรู้
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน
การเรียกใช้โปรแกรม
ส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม
การสร้างไฟล์ใหม่
การเปิดไฟล์รูปภาพ
การบันทึกรูปภาพ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

บทที่ 3 การแต่งภาพสำหรับงานกราฟิกทั่วไป

จุดประสงค์การเรียนรู้

เมนูด้านหลักตรงกลาง จะเป็นเนื้อหาที่มีดังนี้

บทที่ 1 ความรู้พื้นฐานในการทำงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน
การจัดเตรียมไฟล์เดสก์ทอปเก็บข้อมูล
การจัดเตรียมรูปภาพและประเภทรูปภาพ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

บทที่ 2 รู้จักกับโปรแกรม Photoshop CS2

จุดประสงค์การเรียนรู้
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน
การเรียกใช้โปรแกรม
ส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม
การสร้างไฟล์ใหม่
การเปิดไฟล์รูปภาพ
การบันทึกรูปภาพ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

บทที่ 3 การแต่งภาพสำหรับงานกราฟิกทั่วไป

จุดประสงค์การเรียนรู้
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน
การใส่สีเส้นให้กับรูปภาพ
การลบรูปภาพ
การปรับขนาดและความสว่างของรูปภาพ
การตัดรูปภาพเฉพาะส่วน
การคัดลอกรูปภาพ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

บทที่ 4 การแต่งภาพสำหรับงานเว็บไซต์

จุดประสงค์การเรียนรู้
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน
การสร้างรูปสี่เหลี่ยมและวงกลม
การทาบกรอบให้กับรูปภาพ
การเพิ่มลูกเล่นฟิวเจอร์ให้กับรูปภาพ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

บทที่ 5 การแทรกข้อความตัวอักษร

จุดประสงค์การเรียนรู้
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน
การสร้างปุ่มข้อความแบบ Rollover
การสร้างปุ่มแสดงข้อความตัวอักษร
การสร้างตัวอักษรโค้งบนโลก
การสร้างตัวอักษรจากรูปภาพ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

บทที่ 6 การสร้างภาพเคลื่อนไหว

จุดประสงค์การเรียนรู้
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน
การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนสีให้จางหาย
การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบตัวหนังสือเคลื่อนที่
การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบตัวหนังสือแทนที่
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

ปัญหาในการเปิดแผ่นซีดีสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

เมื่อนำแผ่นซีดีสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนใส่เข้าไปในช่องเครื่องอ่าน **CD-ROM** แล้ว ไม่เกิดอะไรปรากฏขึ้นบนหน้าจอ ให้ตรวจสอบดังนี้

1. ทำใหม่อีกครั้ง โดยกดปุ่มนำซีดีสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออก แล้วใส่เข้าไปใหม่ รอสักครู่เพื่อดูการทำงาน

2. หากหน้าจอไม่แสดงผลอีก ให้สำรวจแผ่นซีดีสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ว่ามีรอยขีดข่วนหรือไม่ เพราะจะทำให้อ่านแผ่นไม่ได้ หากพบ ควรเปลี่ยนแผ่นใหม่

3. สำรวจเครื่องอ่านแผ่นซีดีของเครื่องคอมพิวเตอร์ ว่าสามารถใช้งานได้ปกติหรือไม่ โดยทดสอบลงนำแผ่นซีดีอื่นมาใส่แทนว่าอ่านหรือไม่เพื่อเปรียบเทียบ หากไม่แสดงผล ก็ควรเปลี่ยนตัวเครื่องอ่านแผ่น **CD-ROM** ใหม่

4. หากไม่สามารถแก้ปัญหาได้ ให้ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ดูแลห้องคอมพิวเตอร์

เนื้อหาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

เนื้อหาความรู้ของสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การออกแบบภาพกราฟิกด้วยโปรแกรม **Photoshop CS2** ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 บท ให้ศึกษาดังนี้

บทที่ 1 ความรู้พื้นฐานในการทำงาน

บทที่ 2 รู้จักกับโปรแกรม **Photoshop CS2**

บทที่ 3 การแต่งภาพสำหรับงานกราฟิกทั่วไป

บทที่ 4 การแต่งภาพสำหรับงานเว็บไซต์

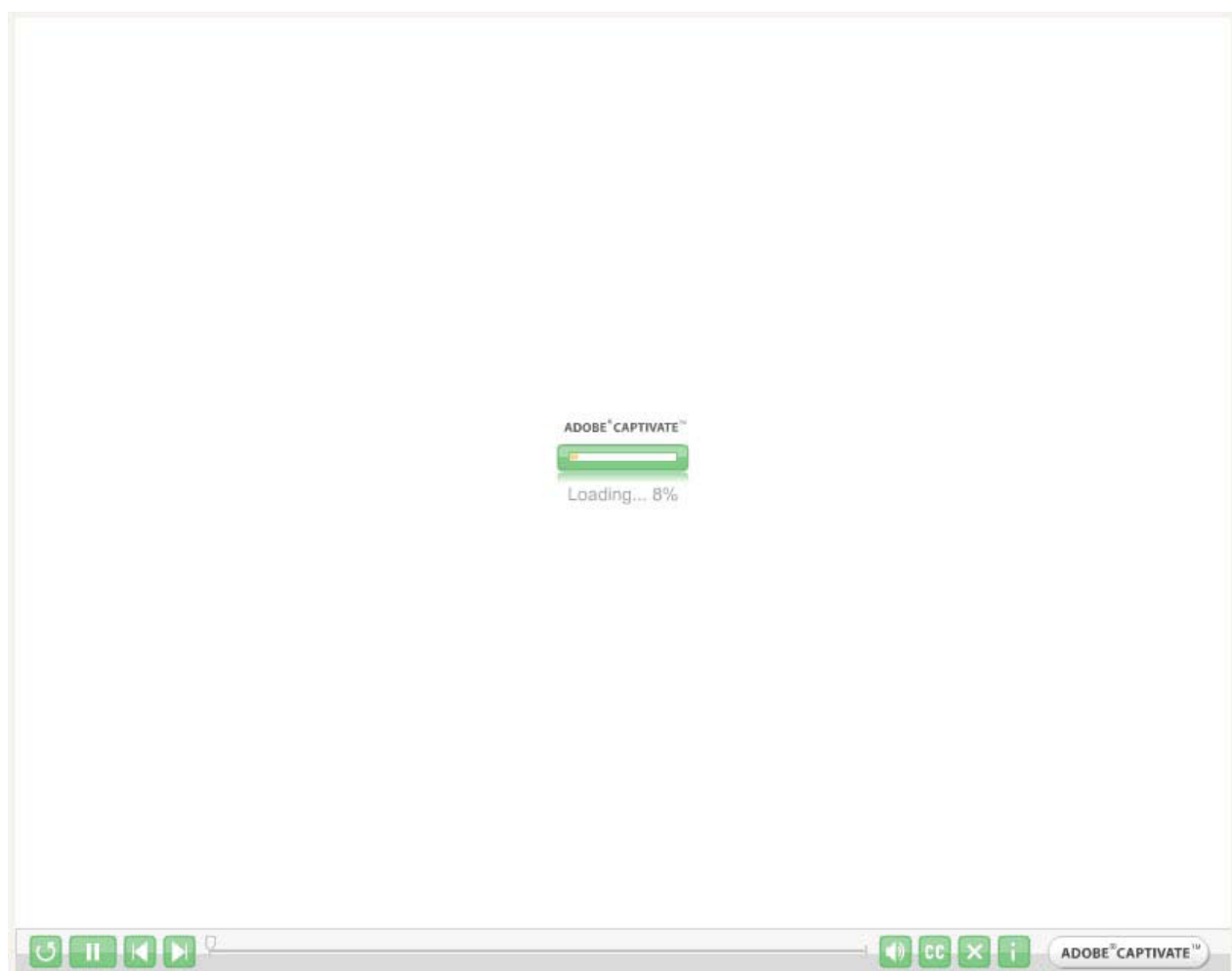
บทที่ 5 การแทรกข้อความตัวอักษร

บทที่ 6 การสร้างภาพเคลื่อนไหว

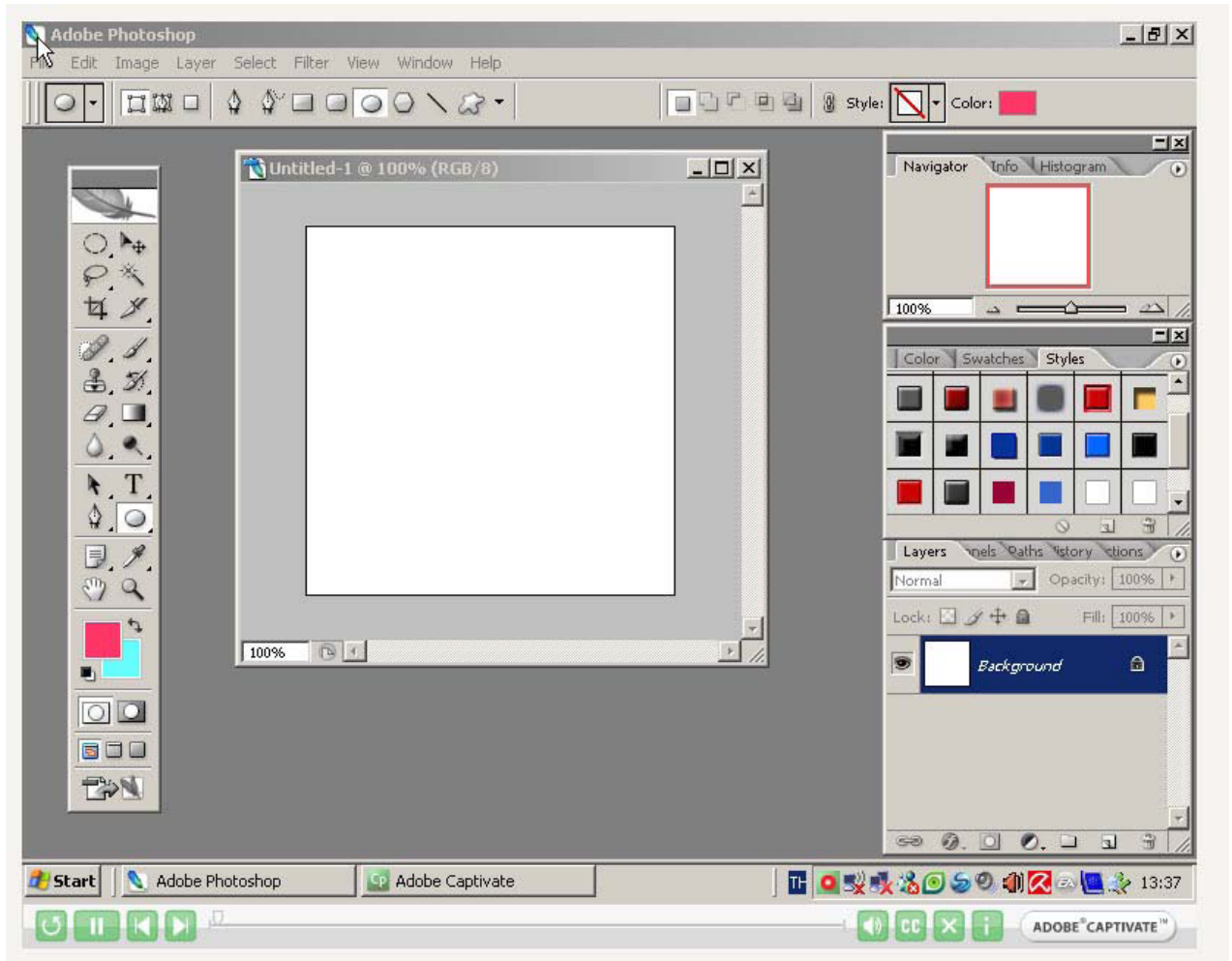
ในแต่ละบทเรียน จะแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ไว้ทุกบท เพื่อให้ผู้เรียนทราบ เมื่อเรียนจบแล้ว นักเรียนจะต้องสามารถปฏิบัติอะไรได้บ้างและนอกเหนือจากส่วนนี้คือ แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ใบงานเพื่อประเมินตามสภาพจริง และเก็บคะแนนเพื่อดูการพัฒนาของตนเอง และเพื่อพัฒนาปรับปรุงสื่อการสอนต่อไป นอกจากนี้ยังสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

เริ่มต้นศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน


เมื่อนักเรียนคลิกเข้าไปยังเมนูเนื้อหาความรู้ในแต่ละบทเรียน จะปรากฏภาพดังข้างล่าง เพื่อโหลดไฟล์เนื้อหาจนครบ 100 % ก่อน



เมื่อคอมพิวเตอร์ไหลดไฟล้จันครบแล้ว ก็ะปรากฏบทเรียนดั่งภาพ โดยมีเสียงบรรยาย ประกอบการคลิกเมาส์ไปตามเมนูหรือแถบเครื่องมือต่าง ๆ ตลอดจนการสาธิตทำภาพกราฟิกในรูปแบบ ต่าง ๆ ให้นักเรียนฟังและฝึกปฏิบัติตามใบงานที่มอบหมาย หลังจากเรียนเนื้อหาในแต่ละตอนจบแล้ว



บทที่ 1 ความรู้พื้นฐานในการทำงาน



บทที่ 1 ความรู้พื้นฐานในการทำงาน

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน เพื่อรับทราบเนื้อเรื่องที่ต้องการประเมินผล
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้ง และแจ้งผลคะแนนที่ได้ เพื่อให้ครูดำเนินการบันทึกคะแนนของนักเรียน
3. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียน โดยเริ่มการศึกษาเรียงลำดับตามหัวข้อในบทเรียนที่กำหนด เพื่อสะดวกต่อความเข้าใจ
4. ในบทเรียนของแต่ละหัวข้อ ครูจะส่งงานให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ดังนั้นนักเรียนต้องฟังคำสั่งให้เข้าใจ และทำงานส่งครู เพื่อให้ครูบันทึกคะแนน.
5. เมื่อจบบทเรียน นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ครั้ง และให้ครูตรวจพร้อมบันทึกคะแนน เพื่อวัดผลและประเมินผลนักเรียนผ่านหรือไม่ผ่าน
6. สำหรับนักเรียนที่ศึกษาจบ แต่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผล ให้กลับไปศึกษาทบทวนบทเรียนใหม่

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของไฟล์เครื่องและปฏิบัติการจัดเตรียมไฟล์เครื่องเก็บข้อมูลได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการจัดเตรียมรูปภาพและประเภทรูปภาพได้

ใบงาน

1. ให้นักเรียนตั้งสร้างไฟล์เครื่องหลัก โดยตั้งชื่อตามชื่อของนักเรียน และสร้างไฟล์เครื่องย่อยทั้งหมด 5 ไฟล์เครื่อง
2. ให้นักเรียนเลือกรูปภาพทำการบันทึก (Save) รูปภาพที่มีนามสกุล .JPG และ Gif อย่างละ 10 ภาพ ลงในไฟล์เครื่องของนักเรียน

ศึกษาเนื้อหา


1. การจัดเตรียมไฟล์เครื่องเก็บข้อมูล
2. การจัดเตรียมรูปภาพและประเภทรูปภาพ


แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

วิธีการเรียนบทที่ 1


1. ให้นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน เพื่อรับทราบเนื้อเรื่องที่ต้องการประเมินผล
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้ง และแจ้งผลคะแนนที่ได้ เพื่อให้ครูดำเนินการบันทึกคะแนนของนักเรียน
3. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียน โดยเริ่มการศึกษาเรียงลำดับตามหัวข้อในบทเรียนที่กำหนด เพื่อสะดวกต่อความเข้าใจ
4. ในบทเรียนของแต่ละหัวข้อ ครูจะส่งงานให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ดังนั้นนักเรียนต้องฟังคำสั่งให้เข้าใจ และทำงานส่งครู เพื่อให้ครูบันทึกคะแนน.
5. เมื่อจบบทเรียน นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ครั้ง และให้ครูตรวจพร้อมบันทึกคะแนน เพื่อวัดผลและประเมินผลนักเรียนผ่านหรือไม่ผ่าน
6. สำหรับนักเรียนที่ศึกษาจบ แต่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผล ให้กลับไปศึกษาทบทวนบทเรียนใหม่


บทที่ 2 รู้จักกับโปรแกรม Photoshop CS2

 **บทที่ 2 รู้จักกับโปรแกรม Photoshop CS2**


 **คำชี้แจง**

1. ให้นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน เพื่อรับทราบเนื้อเรื่องที่คุณต้องการประเมินผล
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้ง และแจ้งผลคะแนนที่ได้ เพื่อให้ครูดำเนินการบันทึกคะแนนของนักเรียน
3. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียน โดยเริ่มการศึกษาเรียงลำดับตามหัวข้อในบทเรียนที่กำหนด เพื่อสะดวกต่อความเข้าใจ
4. ในบทเรียนของแต่ละหัวข้อ ครูจะส่งงานให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ดังนั้นนักเรียนต้องฟังคำสั่งให้เข้าใจ และทำงานส่งครู เพื่อให้ครูบันทึกคะแนน.
5. เมื่อจบบทเรียน นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ครั้ง และให้ครูตรวจพร้อมบันทึกคะแนน เพื่อวัดผลและประเมินผลนักเรียนผ่านหรือไม่ผ่าน
6. สำหรับนักเรียนที่ศึกษาจบ แต่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผล ให้กลับไปศึกษาทบทวนบทเรียนใหม่


 **แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน**

 **จุดประสงค์การเรียนรู้**


1. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการเรียกใช้โปรแกรม Photoshop CS2 ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรมได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการสร้างไฟล์ใหม่ได้
4. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการเปิดไฟล์รูปภาพได้
5. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการบันทึกรูปภาพได้

 **ใบงาน**

1. ให้นักเรียนเปิดไฟล์เอกสารใหม่ จำนวน 2-3 เอกสาร โดยการตั้งชื่อตามต้องการ
2. ให้นักเรียนทำการเปิดไฟล์รูปภาพที่บันทึก(Save) ไว้ โดยการหารูปภาพที่ต้องการนำมารวมกัน เพื่อตกแต่งใหม่ จำนวน 2 รูป
3. ให้นักเรียนจัดเก็บบันทึกไฟล์รูปภาพเป็นชนิด .JPG และ Gif อย่างละ 2 รูป

 **ศึกษาเนื้อหา**

1. การเรียกใช้โปรแกรม
2. ส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม
3. การสร้างไฟล์ใหม่
4. การเปิดไฟล์รูปภาพ
5. การบันทึกรูปภาพ

 **แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน**

วิธีการเรียนบทที่ 2

1. ให้นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน เพื่อรับทราบเนื้อเรื่องที่คุณต้องการประเมินผล
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้ง และแจ้งผลคะแนนที่ได้ เพื่อให้ครูดำเนินการบันทึกคะแนนของนักเรียน
3. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียน โดยเริ่มการศึกษาเรียงลำดับตามหัวข้อในบทเรียนที่กำหนด เพื่อสะดวกต่อความเข้าใจ
4. ในบทเรียนของแต่ละหัวข้อ ครูจะส่งงานให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ดังนั้นนักเรียนต้องฟังคำสั่งให้เข้าใจ และทำงานส่งครู เพื่อให้ครูบันทึกคะแนน.
5. เมื่อจบบทเรียน นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ครั้ง และให้ครูตรวจพร้อมบันทึกคะแนน เพื่อวัดผลและประเมินผลนักเรียนผ่านหรือไม่ผ่าน
6. สำหรับนักเรียนที่ศึกษาจบ แต่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผล ให้กลับไปศึกษาทบทวนบทเรียนใหม่

บทที่ 3 การแต่งภาพสำหรับงานกราฟิกทั่วไป

บทที่ 3 การแต่งภาพสำหรับงานกราฟิกทั่วไป

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน เพื่อรับทราบเนื้อเรื่องที่ต้องการประเมินผล
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้ง และแจ้งผลคะแนนที่ได้ เพื่อให้ครูดำเนินการบันทึกคะแนนของนักเรียน
3. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียน โดยเริ่มการศึกษาเรียงลำดับตามหัวข้อในบทเรียนที่กำหนด เพื่อสะดวกต่อความเข้าใจ
4. ในบทเรียนของแต่ละหัวข้อ ครูจะสั่งงานให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ดังนั้นนักเรียนต้องฟังคำสั่งให้เข้าใจ และทำงานส่งครู เพื่อให้ครูบันทึกคะแนน.
5. เมื่อจบบทเรียน นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ครั้ง และให้ครูตรวจพร้อมบันทึกคะแนน เพื่อวัดผลและประเมินผลนักเรียนผ่านหรือไม่ผ่าน
6. สำหรับนักเรียนที่ศึกษาจบ แต่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผล ให้กลับไปศึกษาบททบทวนบทเรียนใหม่

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการใส่สีสันทให้กับรูปภาพได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการลบรูปภาพได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการปรับขนาดและความสว่างของรูปภาพได้
4. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการตัดรูปภาพเฉพาะส่วนได้
5. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการคัดลอกรูปภาพได้

ใบงาน

1. ให้นักเรียนทำการวาดรูป 1 รูป โดยใช้เครื่องมือยางลบ สร้างภาพให้สวยงาม 1 รูปภาพ
2. ให้นักเรียนทำการเปิดไฟล์รูปภาพที่บันทึก(Save) ไว้ และทำการปรับขนาด ความเข้ม และความสว่างของรูปภาพใหม่ให้ดูสวยงามจำนวน 3 รูปภาพ
3. ให้นักเรียนเปิดรูปภาพขึ้นมา 2 รูปภาพ พร้อมคัดลอกส่วนของรูปภาพเฉพาะบางส่วนของรูปที่ต้องการ เพื่อนำไปวางในเอกสารรูปใหม่ (กำหนดระยะเวลา 20 นาที)
4. ให้นักเรียนเปิดไฟล์รูปภาพประเภทภาพการ์ตูน และทำการคัดลอกไปวางยังไฟล์ใหม่ ให้ทำจำนวนภาพตามความต้องการ (กำหนดระยะเวลา 15 นาที)

ศึกษาเนื้อหา


1. การใส่สีสันทให้กับรูปภาพ
2. การลบรูปภาพ
3. การปรับขนาดและความสว่างของรูปภาพ
4. การตัดรูปภาพเฉพาะส่วน
5. การคัดลอกรูปภาพ


แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

วิธีการเรียนบทที่ 3


1. ให้นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน เพื่อรับทราบเนื้อเรื่องที่ต้องการประเมินผล
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้ง และแจ้งผลคะแนนที่ได้ เพื่อให้ครูดำเนินการบันทึกคะแนนของนักเรียน
3. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียน โดยเริ่มการศึกษาเรียงลำดับตามหัวข้อในบทเรียนที่กำหนด เพื่อสะดวกต่อความเข้าใจ
4. ในบทเรียนของแต่ละหัวข้อ ครูจะสั่งงานให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ดังนั้นนักเรียนต้องฟังคำสั่งให้เข้าใจ และทำงานส่งครู เพื่อให้ครูบันทึกคะแนน.
5. เมื่อจบบทเรียน นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ครั้ง และให้ครูตรวจพร้อมบันทึกคะแนน เพื่อวัดผลและประเมินผลนักเรียนผ่านหรือไม่ผ่าน
6. สำหรับนักเรียนที่ศึกษาจบ แต่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผล ให้กลับไปศึกษาบททบทวนบทเรียนใหม่


บทที่ 4 การแต่งภาพสำหรับงานเว็บไซต์

 **บทที่ 4 การแต่งภาพสำหรับงานเว็บไซต์**


 คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน เพื่อรับทราบเนื้อเรื่องที่ครูต้องการประเมินผล
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้ง และแจ้งผลคะแนนที่ได้ เพื่อให้ครูดำเนินการบันทึกคะแนนของนักเรียน
3. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียน โดยเริ่มการศึกษาเรียงลำดับตามหัวข้อในบทเรียนที่กำหนด เพื่อสะดวกต่อความเข้าใจ
4. ในบทเรียนของแต่ละหัวข้อ ครูจะส่งงานให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ดังนั้นนักเรียนต้องฟังคำสั่งให้เข้าใจ และทำงานส่งครู เพื่อให้ครูบันทึกคะแนน.
5. เมื่อจบบทเรียน นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ครั้ง และให้ครูตรวจพร้อมบันทึกคะแนน เพื่อวัดผลและประเมินผลนักเรียนผ่านหรือไม่ผ่าน
6. สำหรับนักเรียนที่ศึกษาจบ แต่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผล ให้กลับไปศึกษาบททวนบทเรียนใหม่


 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน

 จุดประสงค์การเรียนรู้


1. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการสร้างรูปเหลี่ยมและวงกลมได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการทำกรอบให้กับรูปภาพได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติกาเพิ่มลูกเล่นฟิวเจอร์ให้กับภาพถ่ายได้

 ใบงาน

1. ให้นักเรียนเปิดไฟล์เอกสารรูปภาพ และทำการตัดภาพให้เป็นรูปสี่เหลี่ยม และ รูปวงกลม จำนวนอย่างละ 1 รูปภาพ (กำหนดระยะเวลา 15 นาที)
2. ให้นักเรียนสร้างกรอบรูป จำนวน 2 รูปภาพ (กำหนดระยะเวลา 20 นาที)
3. ให้นักเรียนเปิดไฟล์ภาพถ่ายจำนวน 5 รูป และเลือกฟิวเจอร์ ตกแต่งไม่ให้ซ้ำกัน (กำหนดระยะเวลา 20 นาที)

 ศึกษาเนื้อหา


1. การสร้างรูปสี่เหลี่ยมและวงกลม
2. การทำกรอบให้กับรูปภาพ
3. การเพิ่มลูกเล่นฟิวเจอร์ให้กับรูปภาพ


 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

วิธีการเรียนบทที่ 4


1. ให้นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน เพื่อรับทราบเนื้อเรื่องที่ครูต้องการประเมินผล
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้ง และแจ้งผลคะแนนที่ได้ เพื่อให้ครูดำเนินการบันทึกคะแนนของนักเรียน
3. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียน โดยเริ่มการศึกษาเรียงลำดับตามหัวข้อในบทเรียนที่กำหนด เพื่อสะดวกต่อความเข้าใจ
4. ในบทเรียนของแต่ละหัวข้อ ครูจะส่งงานให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ดังนั้นนักเรียนต้องฟังคำสั่งให้เข้าใจ และทำงานส่งครู เพื่อให้ครูบันทึกคะแนน.
5. เมื่อจบบทเรียน นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ครั้ง และให้ครูตรวจพร้อมบันทึกคะแนน เพื่อวัดผลและประเมินผลนักเรียนผ่านหรือไม่ผ่าน
6. สำหรับนักเรียนที่ศึกษาจบ แต่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผล ให้กลับไปศึกษาบททวนบทเรียนใหม่


บทที่ 5 การแทรกข้อความตัวอักษร

 **บทที่ 5 การแทรกข้อความตัวอักษร**


 **คำชี้แจง**

1. ให้นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน เพื่อรับทราบเนื้อเรื่องที่ต้องการประเมินผล
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้ง และแจ้งผลคะแนนที่ได้ เพื่อให้ครูดำเนินการบันทึกคะแนนของนักเรียน
3. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียน โดยเริ่มการศึกษาเรียงลำดับตามหัวข้อในบทเรียนที่กำหนด เพื่อสะดวกต่อความเข้าใจ
4. ในบทเรียนของแต่ละหัวข้อ ครูจะสั่งงานให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ดังนั้นนักเรียนต้องฟังคำสั่งให้เข้าใจ และทำงานส่งครู เพื่อให้ครูบันทึกคะแนน.
5. เมื่อจบบทเรียน นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ครั้ง และให้ครูตรวจพร้อมบันทึกคะแนน เพื่อวัดผลและประเมินผลนักเรียนผ่านหรือไม่ผ่าน
6. สำหรับนักเรียนที่ศึกษาจบ แต่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผล ให้กลับไปศึกษาทบทวนบทเรียนใหม่


 **แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน**

 **จุดประสงค์การเรียนรู้**


1. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการสร้างปุ่มข้อความแบบ Rollover ได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการสร้างปุ่มแสดงข้อความตัวอักษรได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการสร้างตัวอักษรโค้งบนโลโก้ได้
4. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการสร้างตัวหนังสือจากรูปภาพได้

 **ใบงาน**

1. ให้นักเรียนสร้างปุ่มข้อความแบบ Rollover และเลือกใส่สีแบบอื่น ๆ ตามต้องการ (กำหนดระยะเวลา 15 นาที)
2. ให้นักเรียนสร้างปุ่มข้อความตัวอักษร และพิมพ์หัวข้อ 3 หัวข้อ คือ Home , History , Content (กำหนดระยะเวลา 20 นาที)
3. ให้นักเรียนสร้างโลโก้เพื่อโฆษณาสินค้าอย่างใดอย่างหนึ่ง (กำหนดระยะเวลา 20 นาที)
4. ให้นักเรียนทำการออกแบบรูปภาพให้เป็นตัวอักษร 2 รูปภาพ และนำไปวางในไฟล์เอกสารรูปใหม่ (กำหนดระยะเวลา 15 นาที)

 **ศึกษาเนื้อหา**


1. การสร้างปุ่มข้อความแบบ Rollover
2. การสร้างปุ่มแสดงข้อความตัวอักษร
3. การสร้างตัวอักษรโค้งบนโลโก้
4. การสร้างตัวอักษรจากรูปภาพ


 **แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน**

วิธีการเรียนบทที่ 5


1. ให้นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน เพื่อรับทราบเนื้อเรื่องที่ต้องการประเมินผล
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้ง และแจ้งผลคะแนนที่ได้ เพื่อให้ครูดำเนินการบันทึกคะแนนของนักเรียน
3. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียน โดยเริ่มการศึกษาเรียงลำดับตามหัวข้อในบทเรียนที่กำหนด เพื่อสะดวกต่อความเข้าใจ
4. ในบทเรียนของแต่ละหัวข้อ ครูจะสั่งงานให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ดังนั้นนักเรียนต้องฟังคำสั่งให้เข้าใจ และทำงานส่งครู เพื่อให้ครูบันทึกคะแนน.
5. เมื่อจบบทเรียน นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ครั้ง และให้ครูตรวจพร้อมบันทึกคะแนน เพื่อวัดผลและประเมินผลนักเรียนผ่านหรือไม่ผ่าน
6. สำหรับนักเรียนที่ศึกษาจบ แต่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผล ให้กลับไปศึกษาทบทวนบทเรียนใหม่


บทที่ 6 การสร้างภาพเคลื่อนไหว

 **บทที่ 6 การสร้างภาพเคลื่อนไหว**


 **คำชี้แจง**

1. ให้นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน เพื่อรับทราบเนื้อเรื่องที่คุณต้องการประเมินผล
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้ง และแจ้งผลคะแนนที่ได้ เพื่อให้ครูดำเนินการบันทึกคะแนนของนักเรียน
3. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียน โดยเริ่มการศึกษาเรียงลำดับตามหัวข้อในบทเรียนที่กำหนด เพื่อสะดวกต่อความเข้าใจ
4. ในบทเรียนของแต่ละหัวข้อ ครูจะสั่งงานให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ดังนั้นนักเรียนต้องฟังคำสั่งให้เข้าใจ และทำงานส่งครู เพื่อให้ครูบันทึกคะแนน.
5. เมื่อจบบทเรียน นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ครั้ง และให้ครูตรวจพร้อมบันทึกคะแนน เพื่อวัดผลและประเมินผลนักเรียนผ่านหรือไม่ผ่าน
6. สำหรับนักเรียนที่ศึกษาจบ แต่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผล ให้กลับไปศึกษาบททวนบทเรียนใหม่


 **แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน**

 **จุดประสงค์การเรียนรู้**


1. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนสีให้จางหายได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบตัวหนังสือเคลื่อนที่ได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายและปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบตัวหนังสือแทนที่ได้

 **ใบงาน**

1. ให้นักเรียนสร้างภาพด้วยเครื่องมือวาดรูป Custom Shape Tool จำนวน 3 รูปภาพ และกำหนดให้มีการเคลื่อนไหวแบบไล้ระดับสี (กำหนดระยะเวลา 15 นาที)
2. ให้นักเรียนสร้างภาพตัวหนังสือเคลื่อนไหวนแบบมีข้อความเดียว 1 รูปภาพ และมี 2 ข้อความ 1 รูปภาพ (กำหนดระยะเวลา 20 นาที)
3. ให้นักเรียนสร้างภาพตัวหนังสือเคลื่อนไหวนแบบเปลี่ยนสีรูปร่าง จำนวน 1 รูปภาพ โดยกำหนดให้มีการเปลี่ยนสีรูปร่างอย่างน้อย 3 แบบ (กำหนดระยะเวลา 20 นาที)

 **ศึกษาเนื้อหา**

1. การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนสีให้จางหาย
2. การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบตัวหนังสือเคลื่อนที่
3. การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบตัวหนังสือแทนที่

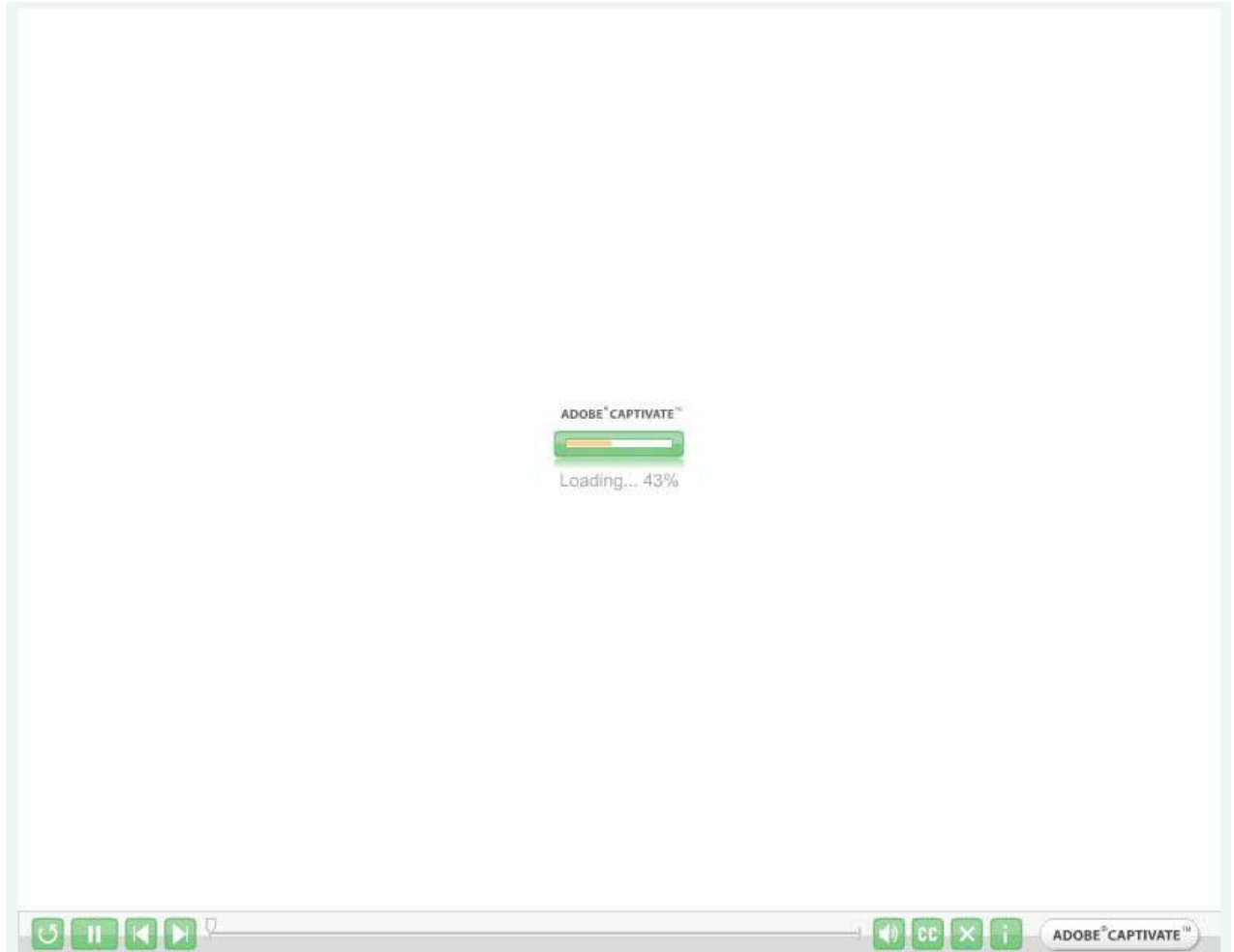
 **แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน**

วิธีการเรียนบทที่ 6

1. ให้นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน เพื่อรับทราบเนื้อเรื่องที่คุณต้องการประเมินผล
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้ง และแจ้งผลคะแนนที่ได้ เพื่อให้ครูดำเนินการบันทึกคะแนนของนักเรียน
3. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียน โดยเริ่มการศึกษาเรียงลำดับตามหัวข้อในบทเรียนที่กำหนด เพื่อสะดวกต่อความเข้าใจ
4. ในบทเรียนของแต่ละหัวข้อ ครูจะสั่งงานให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ดังนั้นนักเรียนต้องฟังคำสั่งให้เข้าใจ และทำงานส่งครู เพื่อให้ครูบันทึกคะแนน.
5. เมื่อจบบทเรียน นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ครั้ง และให้ครูตรวจพร้อมบันทึกคะแนน เพื่อวัดผลและประเมินผลนักเรียนผ่านหรือไม่ผ่าน
6. สำหรับนักเรียนที่ศึกษาจบ แต่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผล ให้กลับไปศึกษาบททวนบทเรียนใหม่

วิธีการทำข้อสอบ

1. เมื่อคลิกเมนูแบบทดสอบก่อนหรือหลังเรียน จะพบหน้าจอตั้งข้างล่าง ต้องรอให้คอมพิวเตอร์โหลดไฟล์ข้อสอบ จนครบ 100 %



2. เมื่อคอมพิวเตอร์โหลดข้อสอบครบ 100 % แล้ว จะปรากฏหน้าจอตั้งภาพข้างล่างให้อ่านทำความเข้าใจ แล้วรอสักครู่หน้าจะเปลี่ยนไปเข้าสู่ข้อสอบข้อที่ 1

แบบทดสอบเรื่อง
การสร้างภาพเคลื่อนไหว

คำชี้แจง

1. ข้อสอบมีทั้งหมด 10 ข้อ เป็นแบบปรนัย
2. เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วคลิกปุ่มตรวจคำตอบ
3. แล้วคลิกปุ่มทำข้อต่อไป

ADOBE CAPTIVATE™

3. อ่านคำถาม แล้วคลิกเลือกคำตอบตรงวงกลมหน้าตัวเลือกนั้น
4. คลิกตรวจคำตอบด้านล่างขวามือ
5. จะมีเสียงตอบรับว่า นักเรียนทำถูกหรือทำผิด
6. คลิกเลือกเพื่อทำข้อต่อไป
7. ไม่สามารถย้อนกลับมาทำใหม่ได้เพราะต้องการเก็บคะแนนที่ได้จริง

จงเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

51. การทำภาพเคลื่อนไหว ต้องเปิดหน้าต่างงานใด เพื่อใช้งาน

A) Action

B) Channels

C) Animation

D) Histogram

Question 1 of 10

คลิกเพื่อทำข้อต่อไป

ตรวจคำตอบ

ADOBE CAPTIVATE™

8. เมื่อทำครบตามจำนวนแล้ว จะมีสรุปคะแนนที่นักเรียนทำได้
9. บันทึกคะแนนที่ได้ แล้วส่งครู
10. แบบฝึกหัดในแต่ละบท จะมีแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน บทละ 10 ข้อ รวมทั้งหมด 6 บทเรียน มี 60 ข้อ

คะแนนที่ได้ : 4

คะแนนสูงสุด : 10

จำนวนข้อที่ตอบถูก : 4

จำนวนข้อทั้งหมด : 10

คิดเป็นเปอร์เซ็นต์ : 40%

จำนวนครั้งที่ทำข้อสอบ : 1

คุณสอบไม่ผ่านค่ะ

ต่อไป เฉลยคำตอบ

ADOBE CAPTIVATE™

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

ดวงพร เกียงศา. (2545). **คู่มือสร้างเว็บไซต์ด้วยตนเอง**. กรุงเทพฯ : โปรรีชั่น.

ชนะชัย สุนทรเวช และคณะ. (2550). **Professional Web Design**. พิมพ์ครั้งที่ 1 . กรุงเทพฯ : โรงเรียนอินเทอร์เน็ตและการออกแบบ (NetDesing).

ประภาพร ช่างไม้. (2551). **มือใหม่สร้างเว็บไซต์ Photoshop+Dreamweaver**. พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี : บริษัท ไอดีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์เซ็นเตอร์ จำกัด.

ปิยะ นากสงศ. (2548). **สร้างและแต่งภาพอย่างมีสไตล์ด้วย Adobe Photoshop CS2 ฉบับเรียนลัดเป็นเร็ว**. กรุงเทพฯ : ชัคเชส มีเดีย.

มนสุพร เลาะห์พันธ์. (2548). **Adobe Photoshop CS 2 Classroom in a book คู่มือการใช้งานเชิงปฏิบัติการ ฉบับสมบูรณ์ ดิจลิทรีถูกดองจาก Adobe System**. กรุงเทพฯ : บริษัท พิวเจอร์เกมเมอร์ จำกัด.

สุธีร์ นวกุล. (2549). **เทคนิคการแต่งภาพและใช้งาน Photoshop CS2**. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.

ประวัติผู้พัฒนาสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

| ประวัติผู้วิจัย | |
|---|---|
|  | |
| ชื่อ | นายเสกสรรค์ สุวรรณสุข |
| วัน เดือน ปีเกิด | 12 กรกฎาคม 2521 |
| ตำแหน่ง | ครู ค.ศ.1 |
| ที่อยู่ปัจจุบัน | 5 ม.9 บ.หนองเทียมพัฒนา ด.หนองตาดใหญ่ อ.สีดา จ. นครราชสีมา 30430 |
| โทรศัพท์ | 087-2245846 |
| ประวัติการศึกษา | พ.ศ. 2538 จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองหัวพิทยาสรรค์ พ.ศ. 2540 จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราชสีมาวิทยาลัย พ.ศ. 2544 จบระดับปริญญาตรี วุฒิการศึกษา วท.บ เอกเทคโนโลยีชีวภาพ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จ. มหาสารคาม |
| ประวัติการทำงาน | พ.ศ. 2551 จบระดับประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู วุฒิการศึกษา ป.บัณฑิต เอกวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จ. ขอนแก่น พ.ศ. 2552 จบระดับปริญญาโท วุฒิการศึกษา ศษ.ม. เอกการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จ. ขอนแก่น |
| จนถึงปัจจุบัน | 2 มิถุนายน พ.ศ. 2551 บรรจุพนักงานราชการ ตำแหน่ง ครูผู้สอน โรงเรียนศรีหนองกาววิทยา อำเภอหนองสองห้อง จังหวัด ขอนแก่น |
| หน้าที่พิเศษ | 10 กรกฎาคม พ.ศ. 2551 บรรจุเข้ารับราชการครู ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านศุภชัย อำเภอหนองสองห้อง จังหวัด กรุงเทพฯ |
| | พ.ศ. 2553 ตำแหน่งครู ค.ศ.1 ชั้น 8,700 บาท |
| | ดูแลศูนย์คอมพิวเตอร์และสารสนเทศ กลุ่มสาระงานอาชีพและเทคโนโลยี |