

## ใบงานที่ 8

การสร้างตัวละครแบบ Frame by Frame

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมายของซิมไบลได้ (K)
2. บอกประเภทของซิมไบลได้ (K)
3. บอกวิธีการแปลงออบเจ็กเป็นซิมไบลประเภทมูฟวี่คลิป์ได้ (K)
4. บอกวิธีการแปลงออบเจ็กเป็นซิมไบลประเภทปุ่มได้ (K)
5. บอกวิธีการแปลงออบเจ็กเป็นซิมไบลประเภทกราฟิกได้ (K)
6. มีทักษะและสามารถแปลงออบเจ็กเป็นซิมไบลประเภทมูฟวี่คลิป์ได้ (P)
7. มีทักษะและสามารถแปลงออบเจ็กเป็นซิมไบลประเภทปุ่มได้ (P)
8. มีทักษะและสามารถแปลงออบเจ็กเป็นซิมไบลประเภทกราฟิกได้ (P)

### การปฏิบัติงาน

กิจกรรมที่ 1 จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. ซิมไบล คือ

.....  
.....

2. ซิมไบล แบ่งได้กี่ประเภท อะไรบ้าง อธิบายมาพอสังเขป

.....  
.....  
.....  
.....

**กิจกรรมที่ 2** ให้นักเรียนแปลงออบเจ็กต์เป็นซิมโบลประเภทมูฟวี่คลิ๊ป, ปุ่ม และกราฟิกที่ได้ศึกษาจากหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การสร้างตัวละครในโปรแกรม Adobe Flash CS3 และบันทึกเป็นชื่อนักเรียนเป็นภาษาอังกฤษ และวงเล็บชื่องานที่สร้าง เช่น arun (symbol)

ลงชื่อ (ผู้ปฏิบัติงาน)