

ใบงานที่ 12

การใส่เสียงประกอบแอนิเมชันและการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชัน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกรูปแบบของไฟล์เสียงได้ (K)
2. บอกไฟล์เสียงที่สนับสนุน Flash ได้ (K)
3. บอกการทำงานของไฟล์เสียงได้ (K)
4. บอกการใส่เสียงประกอบแอนิเมชันได้ (K)
5. บอกวิธีเล่นและการลบของเสียงได้ (K)
6. บอกวิธีการเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชันได้ (K)
7. บอกวิธีการตั้งค่ารูปแบบของการเอกซ์พอร์ตได้ (K)
8. มีทักษะและสามารถใส่เสียงประกอบแอนิเมชันได้ (P)
9. มีทักษะและสามารถลบเสียงออกจากงานแอนิเมชันได้ (P)
10. มีทักษะและสามารถเอกซ์พอร์ตงานแอนิเมชันได้ (P)
11. มีทักษะและตั้งค่ารูปแบบของการเอกซ์พอร์ตได้ (P)

การปฏิบัติงาน

กิจกรรมที่ 1 จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. ไฟล์เสียงมีกี่รูปแบบ อะไรบ้าง อธิบายมาพอสังเขป

.....

.....

.....

.....

2. ไฟล์เสียงที่สนับสนุน Flash ได้แก่

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. การทำงานกับไฟล์เสียงมีรูปแบบ อะไรบ้าง อธิบายมาพอสังเขป

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. วิธีการเล่นของไฟล์เสียงมีกี่แบบ อะไรบ้างอธิบายมาพอสังเขป

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. การตั้งค่าการเอกซ์พอร์ต มีกี่แบบ อะไรบ้างอธิบายมาพอสังเขป

.....

.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมที่ 2 ให้นักเรียนเปิดไฟล์งานของใบงานที่ 11 ที่มีชื่อว่า arun (Transition) แล้วแทรกไฟล์เสียงเป็น MP.3 ลงไป จากนั้นให้นักเรียน Export แอนิเมชันประเภท Movie Clip ตามที่ได้ศึกษาจากหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การประยุกต์ใช้งานโปรแกรม Adobe Flash CS3 และบันทึกเป็นชื่อนักเรียนเป็นภาษาอังกฤษ และวงเล็บชื่องานที่สร้าง เช่น arun (sound)

ลงชื่อ (ผู้ปฏิบัติงาน)