

## คำนำ

คู่มือการใช้ Game-Based Learning เพื่อการเรียนรู้ เล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 รหัส ง30254 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยคู่มือเล่มนี้ใช้สำหรับครู นักเรียน และผู้สนใจนำสื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning ไปใช้เพื่อการเรียนรู้ สำหรับครูผู้สอนให้ศึกษาคู่มือการใช้ Game-Based Learning เพื่อการเรียนรู้ นำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียน สำหรับนักเรียนให้ศึกษาแฟ้มข้อมูล (File) ประกอบด้วย สื่อวีดิทัศน์สาธิตการเล่นเกม Photo Land, แนะนำการใช้สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning, บทเรียน และใบงาน จากแผ่นซีดีรอมเอกสารประกอบการเรียนสื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning หรือจากเว็บไซต์ <https://sites.google.com/site/dekphotoshop/> เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งคู่มือการใช้ Game-Based Learning เพื่อการเรียนรู้ มีทั้งหมด 9 เล่ม ดังนี้

- เล่มที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นทักทาย Photoshop
- เล่มที่ 2 เรื่อง เรียนรู้คำสั่ง
- เล่มที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ
- เล่มที่ 4 เรื่อง เข้าใจหลักการใช้สี
- เล่มที่ 5 เรื่อง ปรับรูปทรงอย่างง่าย
- เล่มที่ 6 เรื่อง สร้างสรรค์การตัดต่อ
- เล่มที่ 7 เรื่อง การออกแบบตัวอักษร
- เล่มที่ 8 เรื่อง ปรับแต่งสีสันทภาพ
- เล่มที่ 9 เรื่อง แต่งภาพด้วยการรีทัช (Retouch)

ผู้รายงานหวังเป็นอย่างยิ่งว่า คู่มือการใช้ Game-Based Learning เพื่อการเรียนรู้ เล่มนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับครูผู้สอน นักเรียนและผู้สนใจนำสื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning ไปใช้เพื่อการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

จิตรวดี โพธิ์ศรี





## ประโยชน์ของการเรียนการสอน Game-Based Learning

1. การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
2. การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยสร้างอารมณ์ในเชิงบวก เสริมสร้างการควบคุมอารมณ์
3. การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้มีพัฒนาการในด้านการมีสมาธิจดจ่อ และการตอบสนองที่ดีขึ้น
4. การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นนวัตกรรมที่บูรณาการการใช้เทคโนโลยีสนับสนุนแนวทางการเรียนรู้
5. การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นักเรียนได้รับความรู้จากเนื้อหาบทเรียน พร้อมทั้งเกิดความสุขสนุกสนาน

ความรู้จากเนื้อหาบทเรียน พร้อมทั้งเกิดความสุขสนุกสนาน

6. การเรียนรู้ผ่านเกมสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนอยากเรียนรู้ เพราะมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อกับการเรียน
7. นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ การเรียนรู้ในปัจจุบันไม่จำเป็นต้องเกิดเฉพาะในห้องเรียน
8. นักเรียนสามารถเลือกช่วงเวลาในการเรียนรู้ได้ตามความสะดวกของนักเรียนแต่ละคน
9. นักเรียนสามารถเลือกเนื้อหาบทเรียนในส่วนที่ตนเองให้ความสนใจได้
10. นักเรียนสามารถทบทวนเนื้อหาบทเรียน เมื่อนักเรียนเกิดความไม่เข้าใจสามารถเรียนรู้ซ้ำโดยไม่จำกัด
11. สื่อการเรียนการสอนบนคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลเป็นการส่งเสริมให้เกิดความเท่าเทียมทางการศึกษาเปิดโอกาสให้นักเรียนที่อยู่ห่างไกล





## คุณสมบัติของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการติดตั้งเกม

เกม Photo Land เป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นมาเหมาะสำหรับการเล่นบนคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล หรือเรียกอีกอย่างว่า PC Game เกิดจากแนวความคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning เรื่อง Adobe Photoshop สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วยข้อความ รูปภาพ ภาพกราฟิก เสียง ดังนั้น คุณสมบัติของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอนควรมีคุณสมบัติ ดังนี้

1. ระบบปฏิบัติการ Windows 7 หรือ สูงกว่า
2. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีหน่วยประมวลผลกลาง ตั้งแต่ Core i3 หรือ สูงกว่า
3. หน่วยความจำของเครื่อง ตั้งแต่ 1 GB ขึ้นไป
4. ลำโพง หรือชุดหูฟัง
5. เครื่องอ่านแผ่นซีดีรอม แบบ 52x ขึ้นไป
6. การ์ด SVGA และจอภาพที่มีความละเอียด 1024 x 768 ขึ้นไป



## ขั้นตอนการติดตั้งเกม

วิธีใช้สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning โดยใช้แผ่นซีดีรอม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถอ่านแผ่นซีดีรอม
2. เครื่องคอมพิวเตอร์ควรติดตั้งลำโพง หรือชุดหูฟัง
3. นำแผ่นซีดีเกม Photo Land ใส่ในเครื่องอ่านแผ่นซีดีรอม
4. กดปุ่มเมาส์ซ้าย 2 ครั้ง เปิดแผ่นซีดีเกม แล้วคัดลอกโฟลเดอร์ Photo Land Game จัดเก็บภายในเครื่องคอมพิวเตอร์
5. กดปุ่มเมาส์ซ้าย 2 ครั้ง เปิดโฟลเดอร์ Photo Land Game
6. กดปุ่มเมาส์ซ้าย 2 ครั้ง ที่ไอคอน (icon) “Game” เพื่อเข้าสู่เกม





## การควบคุมการเล่นเกม

ผู้เล่นควรเรียนรู้การควบคุมก่อนที่จะเริ่มเล่นเกม เพราะเมื่อเราเรียนรู้และเข้าใจการทำงานของ การควบคุมต่าง ๆ ก็จะทำให้สามารถเล่นเกมนี้ได้ง่ายขึ้น สำหรับรายละเอียดของการควบคุมเกม มีดังนี้

### การควบคุมเกมโดยปุ่มกดบนแป้นพิมพ์

ปุ่ม	รายละเอียด
Enter	การยอมรับคำสั่ง/ถัดไป
↑	เดินขึ้นบน/เลื่อนขึ้น
↓	เดินลงล่าง/เลื่อนลง
→	เดินทางขวา/เลื่อนขวา
←	เดินทางซ้าย/เลื่อนซ้าย
Esc	เปิดเมนูภายในเกม/การออกจากคำสั่ง
X	เปิดเมนูภายในเกม/การออกจากคำสั่ง
Shift+ลูกศร	สลับโหมดการเดินช้า/เร็ว
F4	สลับโหมดลดหน้าจอ/ขยายหน้าจอ
F5	ออกจากเกม

### การควบคุมเกมโดยเมาส์

คลิกเมาส์ขวา คือ เปิดเมนูภายในเกม/การออกจากคำสั่ง

คลิกเมาส์ซ้าย คือ เพื่อให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปยังทิศทางตำแหน่งที่ต้องการ



## คำชี้แจงสำหรับผู้สอน

คู่มือการใช้ Game-Based Learning เพื่อการเรียนรู้ เล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อนำมาใช้ ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ช่วยให้การจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพ และบรรลุ จุดประสงค์การเรียนรู้ มีแนวปฏิบัติสำหรับการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ครูผู้สอนศึกษาคู่มือการใช้ Game-Based Learning เพื่อการเรียนรู้ เล่มนี้ เพื่อนำไปจัด กิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนส่งเสริมให้นักเรียนได้ศึกษาบทเรียน และฝึกทักษะ เพื่อกระตุ้นให้ นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ของนักเรียนตามศักยภาพของแต่ละบุคคล จำนวน 9 เล่ม ดังนี้

เล่มที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นทักทาย Photoshop

เล่มที่ 2 เรื่อง เรียนรู้คำสั่ง

เล่มที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

เล่มที่ 4 เรื่อง เข้าใจหลักการใช้สี

เล่มที่ 5 เรื่อง ปรับรูปทรงอย่างง่าย

เล่มที่ 6 เรื่อง สร้างสรรค์การตัดต่อ

เล่มที่ 7 เรื่อง การออกแบบตัวอักษร

เล่มที่ 8 เรื่อง ปรับแต่งสีสันทภาพ

เล่มที่ 9 เรื่อง แต่งภาพด้วยการรีทัช (Retouch)

2. เตรียมความพร้อมเครื่องคอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

3. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ประกอบสื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning เรื่อง Adobe Photoshop ให้เข้าใจอย่างชัดเจน ซึ่งมีทั้งหมด 9 แผนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เริ่มต้นทักทาย Photoshop เวลา 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง เรียนรู้คำสั่ง เวลา 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ เวลา 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เข้าใจหลักการใช้สี เวลา 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ปรับรูปทรงอย่างง่าย เวลา 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง สร้างสรรค์การตัดต่อ เวลา 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การออกแบบตัวอักษร เวลา 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ปรับแต่งสีสันทภาพ เวลา 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง แต่งภาพด้วยการรีทัช(Retouch) เวลา 2 ชั่วโมง





#### 4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning

##### 4.1 ครูชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับขั้นตอนการติดตั้งเกมบนเครื่องคอมพิวเตอร์

##### 4.2 ครูชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning โดยให้นักเรียนดาวน์โหลดเอกสารประกอบการเรียน มี 2 วิธีดังนี้

วิธีที่ 1 แผ่นซีดีรวมเอกสารประกอบการเรียนสื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning ประกอบด้วย

- สื่อวีดิทัศน์สาธิตการเล่นเกม Photo Land
- คู่มือเกม Photo Land
- คำแนะนำการใช้Game-Based Learningเพื่อการเรียนรู้

เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

- ขั้นตอนการใช้สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning

เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

- บทเรียนที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ
- ใบงานที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

วิธีที่ 2 พิมพ์ข้อความเว็บไซต์<https://sites.google.com/site/dekphotoshop/> หรือสแกนQR Code เพื่อเข้าเว็บไซต์ครูผู้สอนแล้วคลิกเลือกเอกสารประกอบการเรียน ประกอบด้วย



- สื่อวีดิทัศน์สาธิตการเล่นเกม Photo Land
- คู่มือเกม Photo Land
- คำแนะนำการใช้Game-Based Learningเพื่อการเรียนรู้

เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

- ขั้นตอนการใช้สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning

เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

- บทเรียนที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ
- ใบงานที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

4.3 ขณะดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกม Photo Landครูผู้สอน ทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำ และชี้แจงข้อบกพร่องในการศึกษาหาความรู้ของ นักเรียนหากเกิดปัญหาครูควรอธิบาย สาธิต ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม

4.4 สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น ความสามารถในการปฏิบัติ กิจกรรมความรับผิดชอบ และการมีวินัยในตนเอง



## คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning จัดทำขึ้นเพื่อให้นักเรียนนำมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนสามารถศึกษาบทเรียนได้ด้วยตนเอง ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนควรปฏิบัติตามคำชี้แจง ดังนี้

1. นักเรียนศึกษาสื่อวีดิทัศน์สาธิตการเล่นเกม Photo Land, แนะนำการใช้สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning, ศึกษาเนื้อหาบทเรียนและใบงาน ประกอบการใช้สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning โดยนักเรียนสามารถดาวน์โหลดเอกสารประกอบการเรียน มี 2 วิธี ดังนี้

วิธีที่ 1 แผ่นซีดีรวมเอกสารประกอบการเรียนสื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning ประกอบด้วย

- สื่อวีดิทัศน์สาธิตการเล่นเกม Photo Land
- คู่มือเกม Photo Land
- คำแนะนำการใช้ Game-Based Learning เพื่อการเรียนรู้

เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

- ขั้นตอนการใช้สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning

เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

- บทเรียนที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ
- ใบงานที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

วิธีที่ 2 พิมพ์ข้อความเว็บไซต์ <https://sites.google.com/site/dekphotoshop/> หรือสแกน QR Code เพื่อเข้าเว็บไซต์ครูผู้สอนแล้วคลิกเลือกเอกสารประกอบการเรียน ประกอบด้วย



- สื่อวีดิทัศน์สาธิตการเล่นเกม Photo Land
- คู่มือเกม Photo Land
- คำแนะนำการใช้ Game-Based Learning เพื่อการเรียนรู้

เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

- ขั้นตอนการใช้สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning

เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ



- บทเรียนที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

- ใบงานที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

2. นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จำนวน 40 ข้อ แบบทดสอบภายในเกม Photo Land (สำหรับการเข้าเล่นเกมในครั้งแรก) เพื่อประเมินตนเองก่อนการเรียน

3. การเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning โดยการเล่น เกม Photo Land ประกอบด้วย 9 เรื่อง นักเรียนควรปฏิบัติในแต่ละเรื่องดังนี้

3.1 นักเรียนศึกษาการใช้สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning จากเอกสารประกอบการเรียนภายในแผ่นซีดีรอมหรือจากเว็บไซต์ครูผู้สอน

3.2 นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้และหัวข้อเรื่องที่จะทำการเรียนรู้

3.3 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ

3.4 นักเรียนเข้าเล่นเกม Photo Land เพื่อศึกษาเนื้อหาบทเรียน

3.5 นักเรียนทำใบงานท้ายบทเรียน

3.6 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ

4. เมื่อนักเรียนศึกษาบทเรียนจนครบทั้ง 9 เรื่อง ให้นักเรียนทำแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน จำนวน 40 ข้อภายในเกม Photo Land เพื่อประเมินตนเองหลังการเรียนรู้

5. นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning เรื่อง Adobe Photoshop สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยพิมพ์ข้อความ <https://sites.google.com/site/dekphotoshop/> เพื่อเข้าเว็บไซต์ครูผู้สอน แล้วคลิกเลือกทำแบบประเมินความพึงพอใจหรือสแกน QR Code ดังนี้





## ขั้นตอนการใช้สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning



### เรื่องที่ 3 ใส่ใจเครื่องมือ

1. นักเรียนดาวน์โหลดเอกสารประกอบการเรียนมี 2 วิธีดังนี้

วิธีที่ 1 แผ่นซีดีรอมเอกสารประกอบการเรียนสื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning ประกอบด้วย

- สื่อวีดิทัศน์สาธิตการเล่นเกม Photo Land
- แนะนำการใช้สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning
- บทเรียนที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ
- ใบงานที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

วิธีที่ 2 พิมพ์ข้อความเว็บไซต์ <https://sites.google.com/site/dekphotoshop/> หรือสแกนQR Code เพื่อเข้าเว็บไซต์ครูผู้สอนแล้วคลิกเลือกเอกสารประกอบการเรียน ประกอบด้วย



- สื่อวีดิทัศน์สาธิตการเล่นเกม Photo Land
- แนะนำการใช้สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning
- บทเรียนที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ
- ใบงานที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

2. นักเรียนศึกษาสื่อวีดิทัศน์สาธิตการเล่นเกม Photo Land

3. นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการเรียนแนะนำการใช้สื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning

4. นักเรียนศึกษาหัวข้อเรื่องและจุดประสงค์การเรียนรู้จากเอกสารประกอบบทเรียนที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือโดยครูผู้สอนให้คำแนะนำเพิ่มเติม



5. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องที่ 3 ใส่ใจเครื่องมือจำนวน 10 ข้อโดยนักเรียนทำแบบทดสอบผ่านทางเว็บไซต์ <https://goo.gl/forms/tVu7mkW68Hx68s9q2> หรือสแกน QR Code เพื่อทำแบบทดสอบแล้วบันทึกคะแนนเพื่อแจ้งครูผู้สอนนำไปเปรียบเทียบกับคะแนนทดสอบหลังเรียน

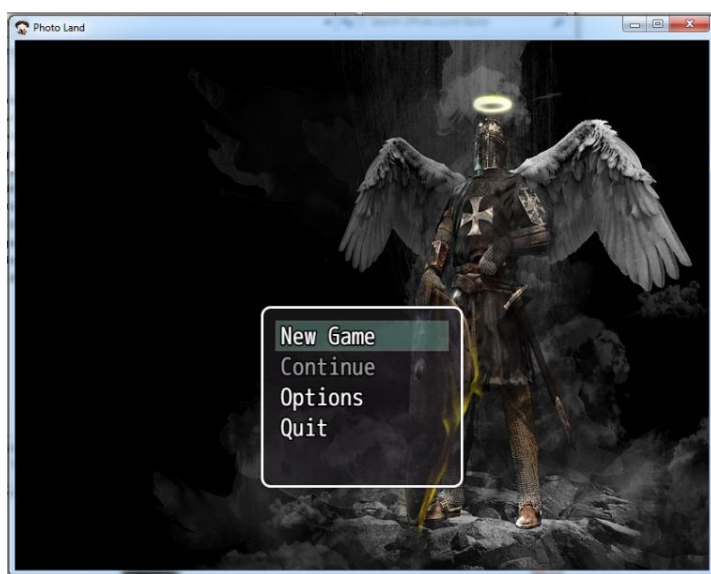


6. นักเรียนเริ่มเข้าสู่เกม Photo Land เพื่อศึกษาบทเรียนที่ 3 เรื่องใส่ใจเครื่องมือ จากสื่อการเรียนการสอน Game-Based Learning โดยนักเรียนสามารถใช้เอกสารประกอบการเรียน บทเรียนที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือนำมาประกอบการเรียนรู้ได้มีขั้นตอนการเข้าสู่เกม Photo Land ดังนี้

6.1 กดปุ่มเมาส์ซ้าย 2 ครั้งเปิดโฟลเดอร์ Photo Land Game บนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งเกม

6.2 กดปุ่มเมาส์ซ้าย 2 ครั้งที่ไอคอน (icon) “Game” เพื่อเข้าสู่เกม Photo Land

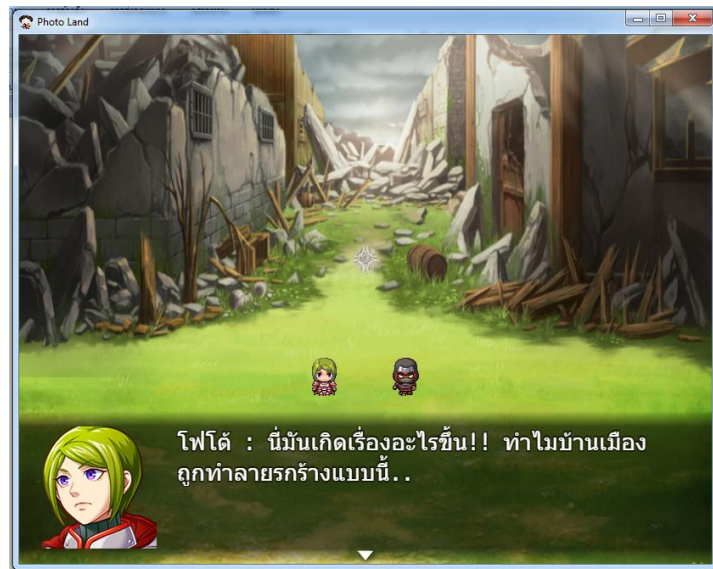
7. เมื่อเริ่มเข้าสู่เกมจะปรากฏหน้าจอเมนูหลัก



ภาพที่ 23 หน้าจอเมนูหลัก เกม Photo Land

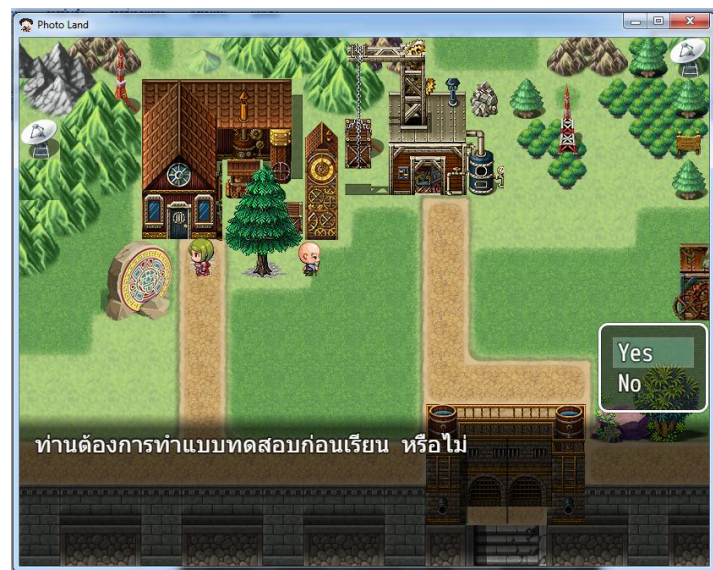


8. หน้าจอแสดง Title : นักเรียนคลิกเลือกรายการ New Game เป็นการนำเข้าสู่เกมจะแนะนำเนื้อเรื่องของเกม ให้กดปุ่ม Enter บนแป้นพิมพ์ เพื่อดำเนินเนื้อเรื่องของเกม



ภาพที่ 14 หน้าจอ Title นำเข้าสู่เกม

9. หน้าจอห้องทดสอบ: ผู้หยั่งรู้แนะนำเหล่าผู้กล้าเชียวที่ห้องทดสอบเพื่อทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จำนวน 40 ข้อ โดยผู้กล้ามีสิทธิ์ในการเลือกทำแบบทดสอบต้องการทำแบบทดสอบ เลือกกด Yes หรือไม่ต้องการทำแบบทดสอบ เลือกกด No (เลือกกด No สำหรับการเข้าสู่บทเรียน)



ภาพที่ 25 หน้าจอห้องทดสอบ



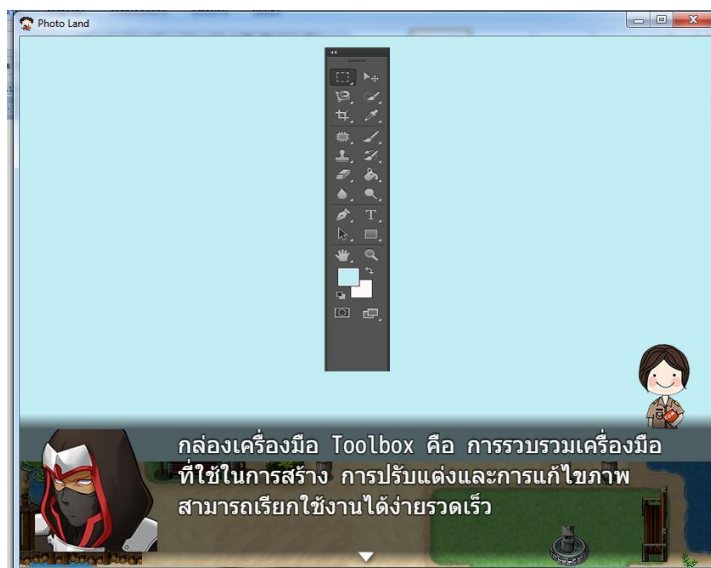


10. หน้าจอเข้าสู่เกมเรื่องที่ 3 ใส่ใจเครื่องมือจะมีกล่องความรู้ที่สอดแทรกเนื้อหาบทเรียน เพื่อการเรียนรู้ ผักผ่อนทักษะ ในขณะที่เล่นจะมีเหล่าปีศาจ จอมมารเป็นอุปสรรคคอยขัดขวาง



ภาพที่ 26 หน้าจอเข้าสู่เกม เรื่องที่ 3 ใส่ใจเครื่องมือ

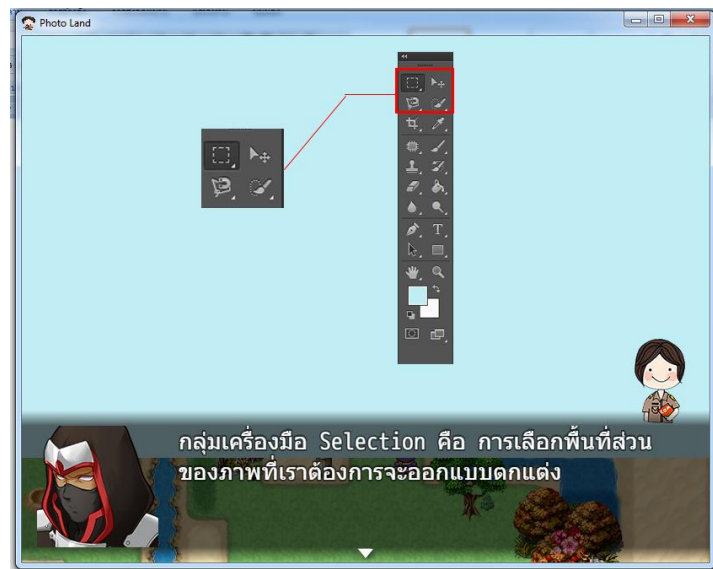
11. หน้าจอเนื้อหาบทเรียน ความหมายเครื่องมือ Toolboxจะมีกล่องความรู้จะสอดแทรกเนื้อหาบทเรียน เพื่อการเรียนรู้ ผักผ่อนทักษะ เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้ครบตามเนื้อหาจะได้รับรางวัลจากการเรียนรู้



ภาพที่ 27 หน้าจอเนื้อหาบทเรียน ความหมายกล่องเครื่องมือ Toolbox

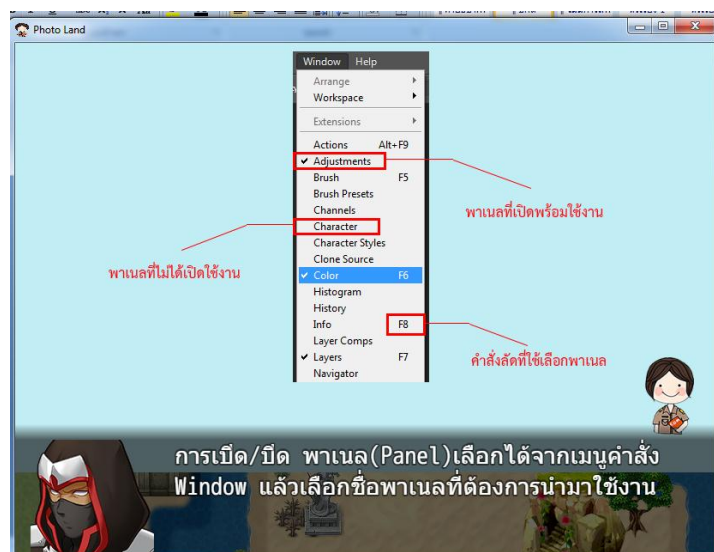


12. หน้าจอเนื้อหาบทเรียน กลุ่มคำสั่งกล่องเครื่องมือ จะมีกล่องความรู้จะสอดแทรกเนื้อหาบทเรียน เพื่อการเรียนรู้ ผีฝนทักษะ เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้ครบตามเนื้อหาจะได้รับรางวัลจากการเรียนรู้



ภาพที่ 28 หน้าจอเนื้อหาบทเรียน กลุ่มคำสั่งกล่องเครื่องมือ

13. หน้าจอเนื้อหาบทเรียน ความหมาย พาเนล (Panel) จะมีกล่องความรู้จะสอดแทรกเนื้อหาบทเรียน เพื่อการเรียนรู้ ผีฝนทักษะ เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้ครบตามเนื้อหาจะได้รับรางวัลจากการเรียนรู้

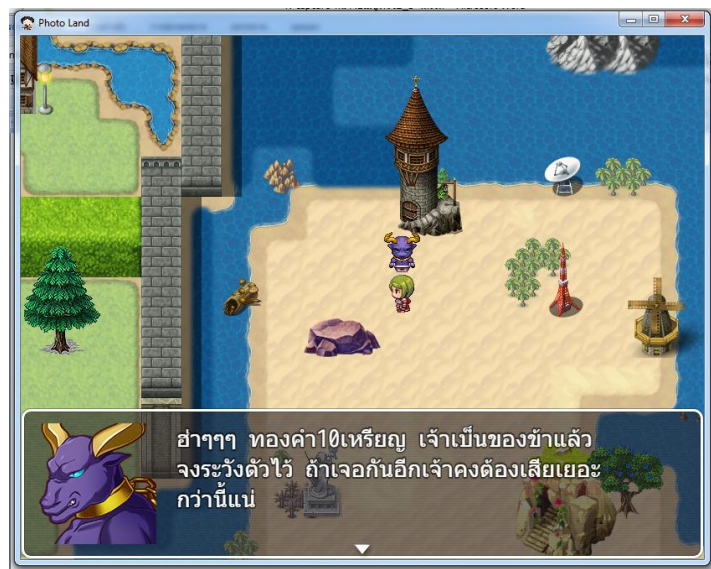


ภาพที่ 29 หน้าจอเนื้อหาบทเรียน ความหมาย พาเนล (Panel)





14. หน้าจอต่อสู้ปีศาจ ขณะที่นักเรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนและฝึกฝนทักษะ จะมีเหล่าปีศาจจอมมารเป็นอุปสรรคคอยขัดขวาง



ภาพที่ 30 หน้าจอต่อสู้ปีศาจ

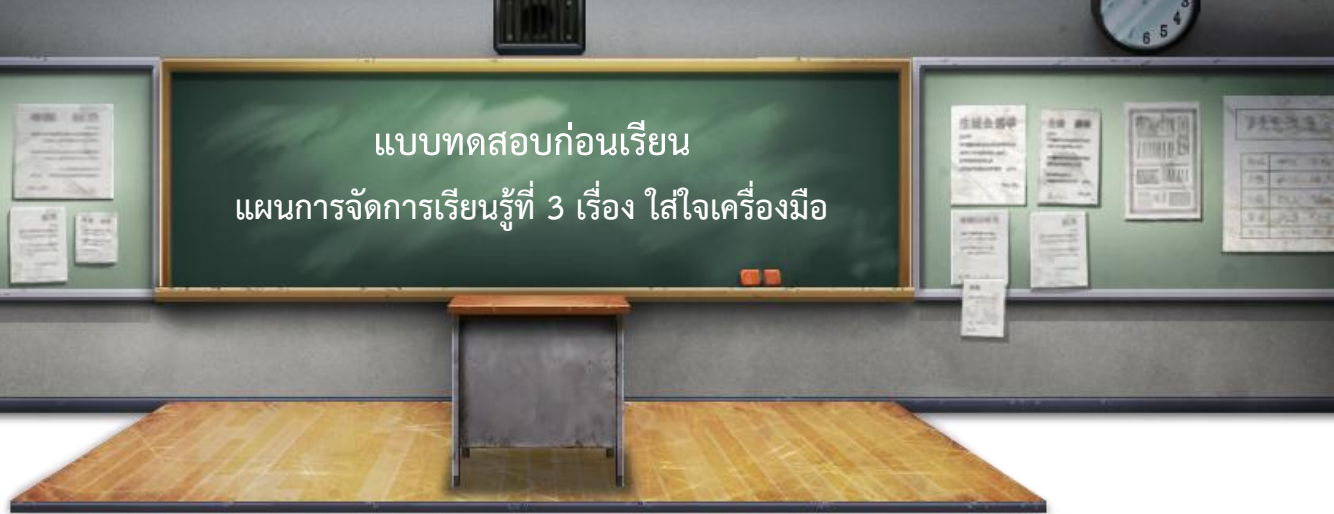


ภาพที่ 31 หน้าจอต่อสู้มทูต



15. เมื่อนักเรียนศึกษาบทเรียนที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือเรียบร้อยแล้วให้นักเรียน  
ทำใบงานที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือจากเอกสารประกอบการเรียน เพื่อทบทวนการเรียนรู้
16. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่องที่ 3 ใส่ใจเครื่องมือจำนวน 10 ข้อ  
โดยนักเรียนทำแบบทดสอบผ่านทางเว็บไซต์ <https://goo.gl/forms/otkeY14BKTL4vDZF3>  
หรือสแกน QR Code เพื่อทำแบบทดสอบแล้วบันทึกคะแนนนำไปเปรียบเทียบกับคะแนนทดสอบ  
ก่อนเรียน





**คำชี้แจง** แบบทดสอบก่อนเรียนเรื่องที่ 3 ใสใจเครื่องมือ เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก ให้นักเรียนคลิกเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียง 1 คำตอบ (ข้อละ 1 คะแนน รวม 10 คะแนน)

1. กล่องเครื่องมือ (Toolbox) หมายถึงข้อใด?

- ก. ส่วนที่เก็บรวบรวมเครื่องมือที่ใช้ในการทำงาน
- ข. ส่วนกำหนดค่าการทำงานเครื่องมือ
- ค. ส่วนช่วยบันทึกขั้นตอนการตกแต่งภาพ
- ง. ส่วนกำหนดรายละเอียดพื้นที่การทำงาน

2. เครื่องมือ Horizontal Type Tool  ใช้ในการทำงานด้านใด?

- ก. ใช้เลื่อนภาพเพื่อดูภาพ
- ข. ตัดภาพเฉพาะส่วนที่ต้องการ
- ค. การสร้างตัวอักษร
- ง. เครื่องมือในการเคลื่อนย้ายวัตถุ

3. ข้อใดคือ กลุ่มคำสั่งที่มีหลักการทำงานสำหรับเลือกพื้นที่ภาพที่ต้องการตกแต่ง?

- ก. กลุ่มคำสั่ง Image
- ข. กลุ่มคำสั่ง Type
- ค. กลุ่มคำสั่ง Select
- ง. กลุ่มคำสั่ง Filter

4. กลุ่มเครื่องมือ ดังภาพประกอบใช้ในการทำงานด้านใด?

- ก. การแสดงหน้าจอ
- ข. การวาดภาพและสร้างตัวอักษร
- ค. ตัดภาพเฉพาะส่วนที่ต้องการ
- ง. สำหรับระบายสีภาพ

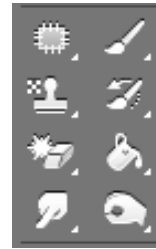


ภาพประกอบ คำถามข้อที่ 4



5. กลุ่มเครื่องมือ ดังภาพประกอบใช้ในการทำงานด้านใด?

- ก. การวาดภาพและสร้างตัวอักษร
- ข. การแสดงหน้าจอ
- ค. ตัดภาพเฉพาะส่วนที่ต้องการ
- ง. สำหรับระบายสีภาพ



ภาพประกอบ คำถามข้อที่ 5

6. เครื่องมือ Eraser Tool  ใช้ในการทำงานด้านใด?

- ก. ตัดภาพขอบภาพที่ต้องการ
- ข. เลือกเฉพาะส่วนที่เพิ่มเติมลงในภาพ
- ค. เครื่องมือที่ใช้สำหรับการลบ
- ง. การกำหนดจุดที่ต้องการลบ

7. พาเนล (Panel) หมายถึงข้อใด?

- ก. ส่วนที่รวบรวมคุณสมบัติการทำงานของเครื่องมือ
- ข. ส่วนกำหนดค่าการทำงานของเครื่องมือ
- ค. ส่วนกำหนดรายละเอียดพื้นที่การทำงาน
- ง. ส่วนช่วยบันทึกขั้นตอนการตกแต่งภาพ

8. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง?

- ก. เมื่อตั้งค่าสีพื้นหลังขึ้นงานแล้วจะไม่สามารถแก้ไข
- ข. เครื่องมือ Red Eye Tool ใช้สำหรับแก้ไขภาพดวงตาสีแดง
- ค. การบันทึกชิ้นงานที่เหมาะสมสำหรับเว็บไซต์ควรเลือกประเภท .TIFF
- ง. โปรแกรม Photoshop ไม่สามารถใช้คำสั่งตัดภาพเฉพาะส่วนที่ต้องการ

9. กลุ่มเครื่องมือ ดังภาพประกอบใช้ในการทำงานด้านใด?

- ก. การไลโทนสี
- ข. การสลับสี
- ค. วาดภาพสี่เหลี่ยมพร้อมเติมสี
- ง. กลุ่มคำสั่งในการเลือกสี



ภาพประกอบ คำถามข้อที่ 9

10. กลุ่มเครื่องมือ ดังภาพใช้ในการทำงานด้านใด?

- ก. ตัดภาพเฉพาะส่วนที่ต้องการ
- ข. การวาดภาพและสร้างตัวอักษร
- ค. สำหรับระบายสีภาพ
- ง. การเลือกพื้นที่ในส่วนของภาพ



ภาพประกอบ คำถามข้อที่ 10





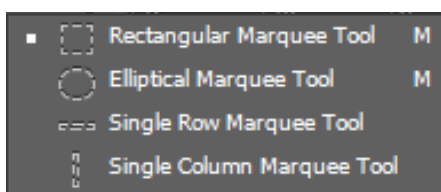


## บทเรียนที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ

### กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

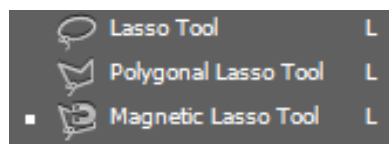
เป็นส่วนที่รวบรวมเครื่องมือใช้ในการสร้าง การปรับและแก้ไขภาพ มีไอคอนที่สามารถเรียกใช้ได้อย่างสะดวกรวดเร็วแบ่งได้ดังนี้

Rectangular Marquee Tool	เลือกพื้นที่แบบรูปทรงสี่เหลี่ยม
Elliptical Marquee Tool	เลือกพื้นที่แบบรูปทรงวงกลม วงรี
Single Row Marquee Tool	เลือกพื้นที่แบบเส้นตรงแนวนอน
Single Column Marquee Tool	เลือกพื้นที่แบบเส้นตรงแนวตั้ง



ภาพที่ 32 กลุ่มเครื่องมือ Marquee Tool

Lasso Tool	เลือกพื้นที่แบบอิสระ
Polygonal Lasso Tool	เลือกพื้นที่แบบมุมเหลี่ยม
Magnetic Lasso Tool	เลือกพื้นที่แบบขีดเส้นขอบภาพ

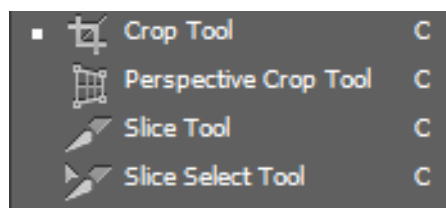


ภาพที่ 33 กลุ่มเครื่องมือ Lasso Tool





Crop Tool	ใช้ตัดภาพโดยเลือกเฉพาะบริเวณที่ต้องการใช้งาน
Perspective Crop Tool	ใช้ตัดภาพที่มีมุมบิดเบี้ยวให้กลายเป็นมุมที่ถูกต้อง
Slice Tool	ใช้ตัดภาพออกเป็นชิ้นเล็ก ๆ เพื่อนำไป ใช้ออกแบบบนเว็บเพจ
Slice Select Tool	ใช้ปรับแต่งขนาดของภาพที่ตัดออกเป็นชิ้นเล็ก ๆ จากเครื่องมือ Slice Tool



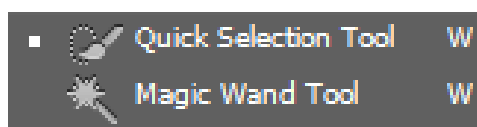
ภาพที่ 34 กลุ่มเครื่องมือตัดภาพ

Move Tool	ใช้เคลื่อนย้ายภาพบริเวณที่เลือกพื้นที่หรือไม่ได้เลือกพื้นที่ไปยังตำแหน่งใหม่
-----------	--



ภาพที่ 35 เครื่องมือเคลื่อนย้าย

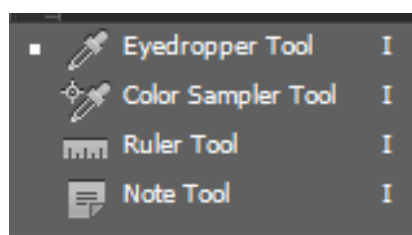
Quick Selection Tool	เลือกพื้นที่ตามพื้นที่ที่ลากเมาส์ผ่าน
Magic Wand Tool	เลือกพื้นที่โดยยึดตามสีที่มีค่าใกล้เคียงกัน



ภาพที่ 36 กลุ่มเครื่องมือเลือกพื้นที่

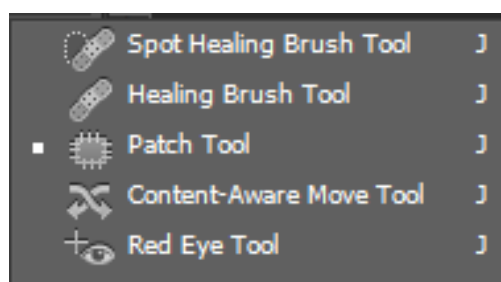


Eyedropper Tool	ใช้เลือกสีจากภาพไปใช้งาน
Color Sampler Tool	ใช้จุดสีไว้สำหรับเปรียบเทียบค่า
Ruler Tool	ใช้วัดระยะห่างและกำหนดตำแหน่ง
Note Tool	ใช้เพิ่มคำอธิบายให้กับภาพ



ภาพที่ 37 กลุ่มเครื่องมือเลือกสี และวัดระยะ

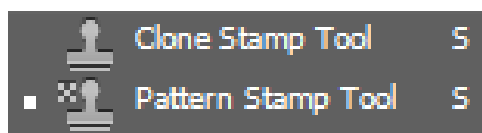
Spot Healing Brush Tool	ใช้แก้ไขจุดบกพร่องขนาดเล็กบนภาพ
Healing Brush Tool	ใช้แก้ไขจุดบกพร่องขนาดใหญ่บนภาพ
Patch Tool	ใช้แก้ไขพื้นผิวของภาพขนาดใหญ่ โดยการนำพื้นผิวอื่นมาปะทับ
Content-Aware Move Tool	ใช้ย้ายวัตถุในภาพไปยังตำแหน่งใหม่ โดยเครื่องมือจะเติมสีพื้นหลังให้ด้วย
Red Eye Tool	ใช้แก้ไขภาพถ่ายตาแดง



ภาพที่ 38 กลุ่มเครื่องมือแก้ไขภาพ

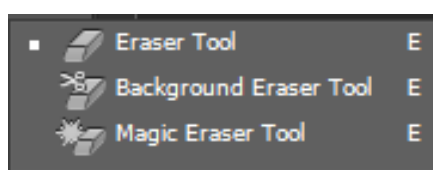


Clone Stamp Tool	ใช้คัดลอกวัตถุจากจุดหนึ่งไปแปะทับอีกจุดหนึ่ง
Pattern Stamp Tool	ใช้ตกแต่งภาพพื้นผิวที่คลิกแทนที่ลงไปบนภาพ



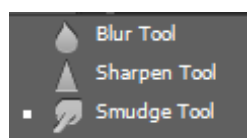
ภาพที่ 39 กลุ่มเครื่องมือStamp Tool

Eraser Tool	ใช้ลบพื้นที่ที่ไม่ต้องการและแทนที่ด้วยสีพื้นหลัง
Background Eraser Tool	ใช้ลบภาพพื้นหลังออกด้วยการคลิกเลือกสีที่จะลบและจะได้พื้นหลังแบบโปร่งใส
Magic Eraser Tool	ใช้ลบสีพื้นหลังภาพอย่างรวดเร็วและ จะได้พื้นหลังแบบโปร่งใส



ภาพที่ 40 กลุ่มเครื่องมือEraser Tool

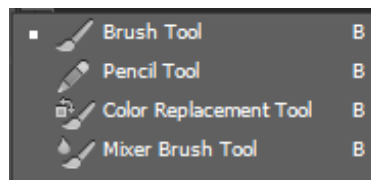
Blur Tool	ใช้ระบายภาพให้เบลอในจุดที่ลากเมาส์
Sharpen Tool	ใช้ปรับเพิ่มความคมชัดให้ภาพ
Smudge Tool	ใช้เกลี่ยสีให้กลมกลืนในจุดที่ลากเมาส์



ภาพที่ 41 กลุ่มเครื่องมือตกแต่งภาพ

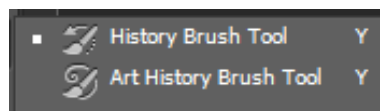


Brush Tool	ใช้สร้างเส้นหรือลวดลายให้กับเส้น
Pencil Tool	ใช้สร้างเส้นหรือลวดลาย แต่จะได้เส้นที่หยابกว่า
Color Replacement Tool	ใช้เปลี่ยนสีภาพเป็นสีใหม่
Mixer Brush Tool	ใช้เกลี่ยสีของภาพให้กลายเป็นภาพวาด



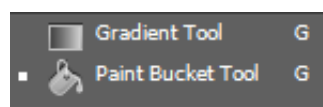
ภาพที่ 42 กลุ่มเครื่องมือระบายสี

History Brush Tool	ใช้ย้อนกลับการทำงานคำสั่งที่ผิดพลาดเมื่อลากเมาส์ไปบนภาพ
Art History Brush Tool	ใช้เปลี่ยนเป็นภาพวาดแบบง่าย ๆ เมื่อลากเมาส์ไปบนภาพ



ภาพที่ 43 กลุ่มเครื่องมือBrush Tool

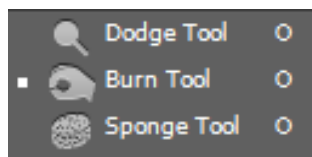
Gradient Tool	ใช้ลากเมาส์ไปบนภาพเพื่อไล่เฉดสี
Paint Bucket Tool	ใช้เพื่อเติมสีหรือลวดลายลงไปในภาพ



ภาพที่ 44 กลุ่มเครื่องมือเติมสี

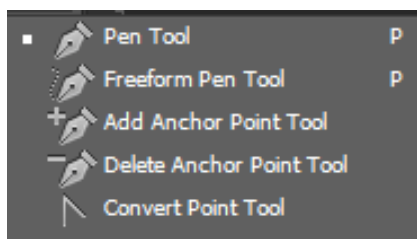


Dodge Tool	ใช้เพิ่มความสว่างให้จุดที่ลากเมาส์ผ่าน
Burn Tool	ใช้เพิ่มความมืดให้จุดที่ลากเมาส์ผ่าน
Sponge Tool	ใช้ลดและเพิ่มความอิ่มตัวของสี โดยการลากเมาส์ผ่าน



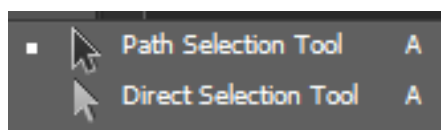
ภาพที่ 45 กลุ่มเครื่องมือแก้ไขแสง

Pen Tool	สร้างเส้นพารอบภาพโดยการลากเมาส์กำหนดทิศทาง
Freeform Pen Tool	สร้างเส้นพารแบบอิสระเพื่อปรับแต่งในภายหลัง
Add Anchor Point Tool	เพิ่มจุดแองเคอร์เพื่อปรับแต่งรูปทรงเส้นพาร
Delete Anchor Point Tool	ลบจุดแองเคอร์ที่มากเกินไป
Convert Point Tool	ปรับแต่งมุมของเส้นพาร



ภาพที่ 46 กลุ่มเครื่องมือคำสั่งพิเศษวาดภาพ

Path Selection Tool	ใช้ย้ายตำแหน่งหรือปรับขนาดเส้นพาร
Direct Selection Tool	ใช้คลิกไปบนจุดแองเคอร์เพื่อปรับแต่งรูปทรงเส้นพาร

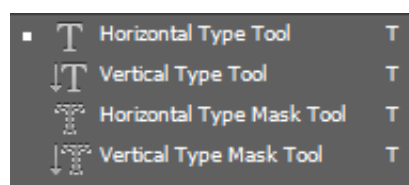


ภาพที่ 47 กลุ่มเครื่องมือSelection Tool



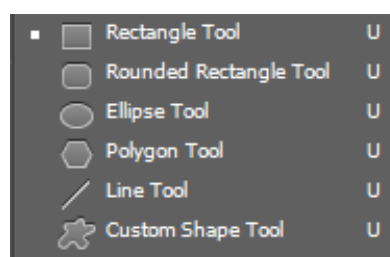


Horizontal Type Tool	ใช้สร้างข้อความแบบเวกเตอร์ในแนว นอน
Vertical Type Tool	สร้างข้อความแบบเวกเตอร์ในแนวตั้ง
Horizontal Type Mask Tool	ใช้สร้างข้อความแบบบราสเตอร์ในแนว นอน
Vertical Type Mask Tool	ใช้สร้างข้อความแบบบราสเตอร์ในแนวตั้ง



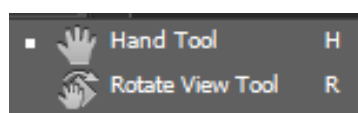
ภาพที่ 48 กลุ่มเครื่องมือสร้างข้อความ

Rectangle Tool	ใช้สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยม
Rounded Rectangle Tool	ใช้สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมมุมโค้งมน
Ellipse Tool	ใช้สร้างรูปทรงวงกลม วงรี
Polygon Tool	ใช้สร้างรูปทรงหลายเหลี่ยม รูปดาว
Line Tool	ใช้สร้างรูปทรงเส้นตรง
Custom Shape Tool	ใช้สร้างรูปทรงสำเร็จรูป



ภาพที่ 49 กลุ่มเครื่องมือสร้างรูปทรง

Hand Tool	ใช้เลื่อนดูส่วนต่าง ๆ ของภาพ
Rotate View Tool	ใช้หมุนภาพไปในทิศทางต่าง ๆ



ภาพที่ 50 เครื่องมือเลื่อนดูภาพ และหมุนภาพ



---

Zoom Tool      ใช้ขยายดูส่วนที่ต้องการของภาพ

---



ภาพที่ 51 เครื่องมือขยายภาพ

---

Foreground/Background      ใช้กำหนดสีพื้นหน้าและสีพื้นหลัง

---



ภาพที่ 52 กลุ่มเครื่องมือการเลือกสี

---

Edit in Standard Mode/  
Edit in Quick Mask Mode

ใช้แสดงหรือแก้ไขภาพในโหมดปกติและแสดงการทำงานคล้ายการสร้างหน้ากาก เพื่อปิดบังพื้นที่ส่วนที่ไม่ต้องการเลือกเอาไว้ โดยสามารถคลิกเมาส์สลับโหมดไปมาได้

---



ภาพที่ 53 กลุ่มเครื่องมือ Quick Mask

---

Standard Screen Mode

ใช้แสดงหน้าจอแบบมาตรฐานปกติ

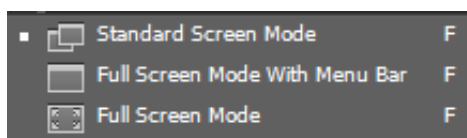
Full Screen Mode with  
Menu Bar

ใช้แสดงแบบเต็มหน้าจอโดยไม่มีแถบ ชื่อเรื่องของโปรแกรม

Full Screen Mode

ใช้แสดงแบบเต็มหน้าจอโดยไม่มีแถบ ชื่อเรื่องและแถบเมนูคำสั่ง

---

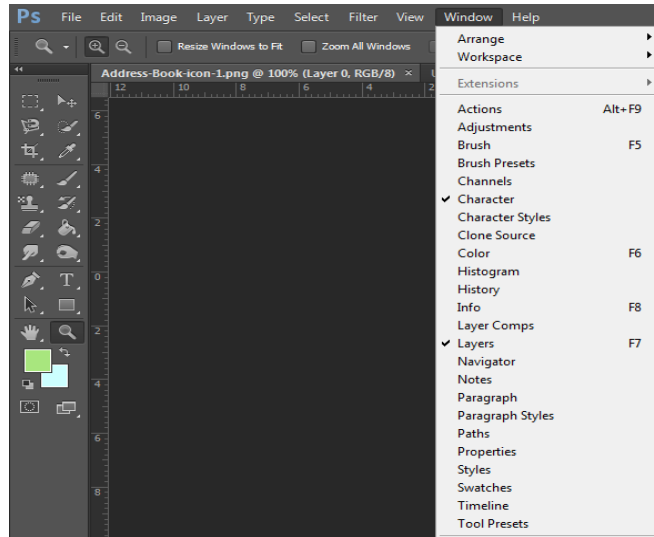


ภาพที่ 54 กลุ่มเครื่องมือแสดงหน้าจอ



## พาเนล (Panel)

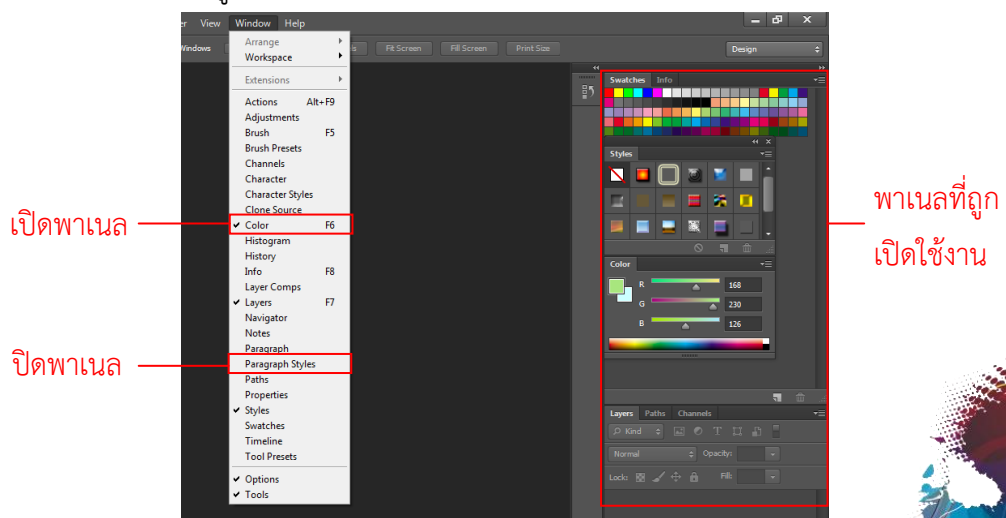
คือหน้าต่างย่อยรวบรวมคุณสมบัติการทำงานของเครื่องมือต่างๆ ใช้สำหรับจัดการกับภาพ โดยแยกออกเป็นหมวดหมู่ พาเนลแต่ละแบบมีหน้าที่และการใช้งานแตกต่างกันออกไป โดยสามารถเลือกเปิดหรือปิดพาเนลได้จากเมนูคำสั่ง Window



ภาพที่ 55 เมนูคำสั่ง Window

## การเปิด/ปิดพาเนล

การเปิดพาเนล การใช้งานจะมีเครื่องหมายถูกที่หน้าคำสั่ง หากคลิกเลือกพาเนลนั้นอีกครั้ง จะเป็นการนำเครื่องหมายถูกออก เพื่อปิดพาเนล



ภาพที่ 56 การเปิด/ปิดพาเนล



### ใบงานที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ใส่ใจเครื่องมือ

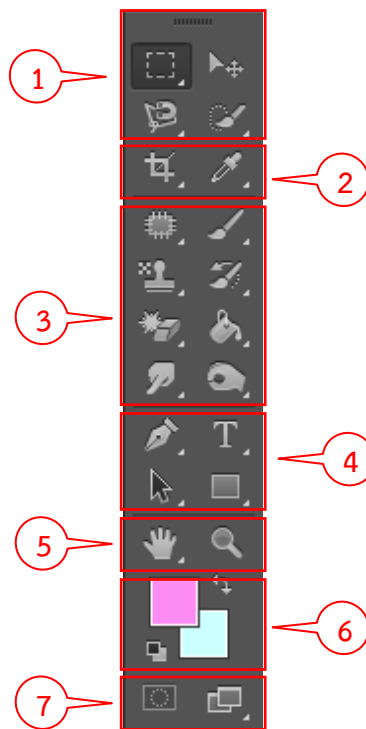


ชื่อ-สกุล..... เลขที่..... ชั้น.....



**คำชี้แจง** ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน)

1. นักเรียนบอกความหมายของกลุ่มเครื่องมือโปรแกรม Photoshop (7 คะแนน)



- หมายเลข 1 .....
- หมายเลข 2 .....
- หมายเลข 3 .....
- หมายเลข 4 .....
- หมายเลข 5 .....
- หมายเลข 6 .....
- หมายเลข 7 .....



2. จงบอกความหมายของพาเนล (Panel) (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

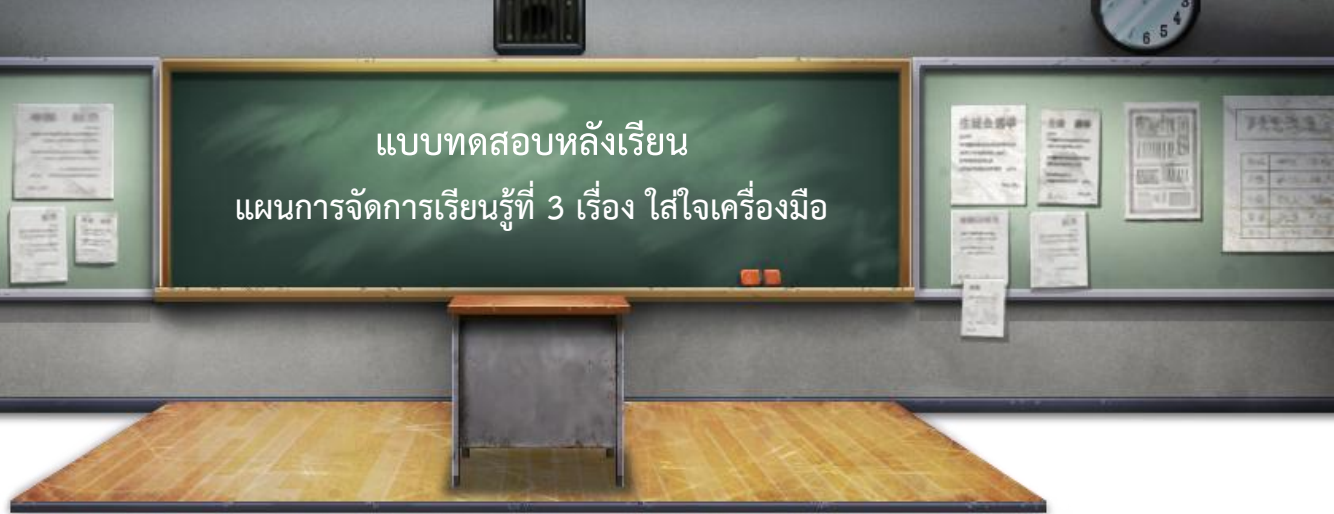
.....

.....

.....







**คำชี้แจง** แบบทดสอบหลังเรียนเรื่องที่ 3 ไล่ใจเครื่องมือ เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก ให้นักเรียนคลิกเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียง 1 คำตอบ (ข้อละ 1 คะแนน รวม 10 คะแนน)

- ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง?
  - การบันทึกชิ้นงานที่เหมาะสมสำหรับเว็บไซต์ควรเลือกประเภท .TIFF
  - เมื่อตั้งค่าสีพื้นหลังชิ้นงานแล้วจะไม่สามารถแก้ไข
  - เครื่องมือ Red Eye Tool ใช้สำหรับแก้ไขภาพดวงตาสีแดง
  - โปรแกรม Photoshop ไม่สามารถใช้คำสั่งตัดภาพเฉพาะส่วนที่ต้องการ
- กลุ่มเครื่องมือ ดังภาพประกอบใช้ในการทำงานด้านใด?
  - การวาดภาพและสร้างตัวอักษร
  - การแสดงหน้าจอ
  - ตัดภาพเฉพาะส่วนที่ต้องการ
  - สำหรับระบายสีภาพ
- พาเนล (Panel) หมายถึงข้อใด?
  - ส่วนกำหนดรายละเอียดพื้นที่การทำงาน
  - ส่วนช่วยบันทึกขั้นตอนการตกแต่งภาพ
  - ส่วนกำหนดค่าการทำงานเครื่องมือ
  - ส่วนที่รวบรวมคุณสมบัติการทำงานของเครื่องมือ
- ข้อใดคือ กลุ่มคำสั่งที่มีหลักการทำงานสำหรับเลือกพื้นที่ภาพที่ต้องการตกแต่ง?
  - กลุ่มคำสั่ง Type
  - กลุ่มคำสั่ง Select
  - กลุ่มคำสั่ง Filter
  - กลุ่มคำสั่ง Image



ภาพประกอบ คำถามข้อที่ 2



5. เครื่องมือ Eraser Tool  ใช้ในการทำงานด้านใด?

- ก. เครื่องมือที่ใช้สำหรับการลบ
- ข. ตัดภาพขอบภาพที่ต้องการ
- ค. เลือกเฉพาะส่วนที่เพิ่มเติมลงในภาพ
- ง. การกำหนดจุดที่ต้องการลบ

6. เครื่องมือ Horizontal Type Tool  ใช้ในการทำงานด้านใด?

- ก. เครื่องมือในการเคลื่อนย้ายวัตถุ
- ข. ใช้เลื่อนภาพเพื่อดูภาพ
- ค. การสร้างตัวอักษร
- ง. ตัดภาพเฉพาะส่วนที่ต้องการ

7. กลุ่มเครื่องมือ ดังภาพประกอบใช้ในการทำงานด้านใด?

- ก. การวาดภาพและสร้างตัวอักษร
- ข. สำหรับระบายสีภาพ
- ค. ตัดภาพเฉพาะส่วนที่ต้องการ
- ง. การแสดงหน้าจอ



ภาพประกอบ คำถามข้อที่ 7

8. กล่องเครื่องมือ (Toolbox) หมายถึงข้อใด?

- ก. ส่วนกำหนดค่าการทำงานเครื่องมือ
- ข. ส่วนกำหนดรายละเอียดพื้นที่การทำงาน
- ค. ส่วนช่วยบันทึกขั้นตอนการตกแต่งภาพ
- ง. ส่วนที่เก็บรวบรวมเครื่องมือที่ใช้ในการทำงาน

9. กลุ่มเครื่องมือ ดังภาพประกอบใช้ในการทำงานด้านใด?

- ก. ตัดภาพเฉพาะส่วนที่ต้องการ
- ข. การวาดภาพและสร้างตัวอักษร
- ค. การเลือกพื้นที่ในส่วนของภาพ
- ง. สำหรับระบายสีภาพ



ภาพประกอบ คำถามข้อที่ 9

10. กลุ่มเครื่องมือ ดังภาพประกอบใช้ในการทำงานด้านใด?

- ก. การสลับสี
- ข. กลุ่มคำสั่งในการเลือกสี
- ค. วาดภาพสี่เหลี่ยมพร้อมเติมสี
- ง. การไล่โทนสี



ภาพประกอบ คำถามข้อที่ 10





# ภาคผนวก



### เฉลยใบงานที่ 3 เรื่อง ใส่ใจเครื่องมือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ใส่ใจเครื่องมือ

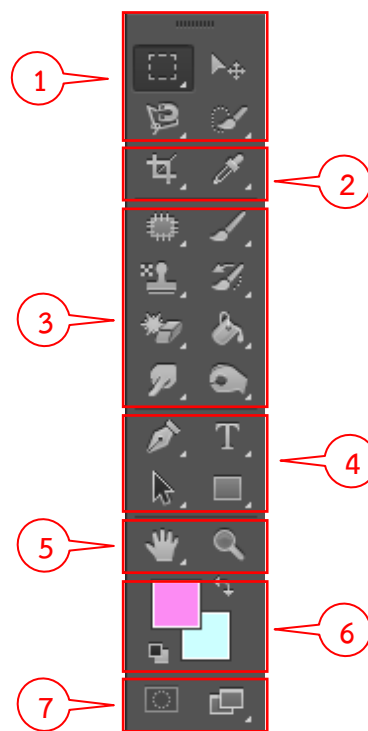


ชื่อ-สกุล..... เลขที่..... ชั้น.....



คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้(10 คะแนน)

1. นักเรียนบอกความหมายของกลุ่มเครื่องมือโปรแกรมPhotoshop(7 คะแนน)



- หมายเลข 1      การเลือกพื้นที่ในส่วนของภาพที่ต้องการตกแต่ง
- หมายเลข 2      สำหรับตัดภาพเฉพาะส่วนที่ต้องการ
- หมายเลข 3      สำหรับระบายสีภาพและตกแต่งภาพ
- หมายเลข 4      คำสั่งพิเศษการวาดภาพและสร้างตัวอักษร
- หมายเลข 5      เกี่ยวกับการมองภาพรูปแบบต่างๆ
- หมายเลข 6      การเลือกสี Foreground/Backgroundใช้กำหนดสีพื้นหน้าและสีพื้นหลัง
- หมายเลข 7      การเลือกพื้นที่ และการแสดงหน้าจอ





## 2. จงบอกความหมายของพาเนล(3 คะแนน)

**ตอบ** หน้าต่างย่อยรวบรวมคุณสมบัติการทำงานของเครื่องมือต่างๆ ใช้สำหรับจัดการกับภาพ โดยแยกออกเป็นหมวดหมู่ พาเนลแต่ละแบบมีหน้าที่และการใช้งานแตกต่างกันออกไป โดยสามารถเลือกเปิดหรือปิดพาเนลได้จากเมนูคำสั่ง Window



### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องใส่ใจเครื่องมือ

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1	✗			
2			✗	
3		✗		
4		✗		
5				✗
6			✗	
7	✗			
8		✗		
9				✗
10				✗

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1			✗	
2	✗			
3				✗
4	✗			
5	✗			
6			✗	
7		✗		
8				✗
9			✗	
10		✗		



แสงสว่างเสมอด้วยปัญญาไม่มี



## อภิธานศัพท์

**Game-Based Learning** หมายถึง “การเรียนรู้ผ่านเกม” หรือ “เกมเพื่อการเรียนรู้”

เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง โดยการนำเทคโนโลยีประเภทเกมมาใช้ในการเรียนการสอน

**Item** หมายถึง สิ่งของ, อาวุธเสริม ที่จะช่วยเสริมความแข็งแกร่งให้เหล่าผู้กล้า

**Always Dash** หมายถึง ตั้งค่าการเดินช้า-เดินเร็วเหล่าผู้กล้า

**Command Remember** หมายถึง ตั้งค่าการจำคำสั่งของเกม

**BGM Volume** หมายถึง เสียงดนตรีประกอบ

**BGS Volume** หมายถึง เสียงเอฟเฟกต์ (effect) ประกอบ

**ME Volume** หมายถึง เสียงดนตรีเมื่อสิ้นสุดการต่อสู้

**SE Volume** หมายถึง เสียงเอฟเฟกต์ (effect) ประกอบ

**HP** หมายถึง พลังชีวิตเหล่าผู้กล้า

**MP** หมายถึง พลังเวทย์เหล่าผู้กล้า

**G** หมายถึง หน่วยของเงินที่ใช้แลกเปลี่ยนสิ่งของ (Item)

**Defense** หมายถึง การป้องกันการต่อสู้จากจอมมาร

**M. Defense** หมายถึง ป้องกันพลังเวทย์จากการต่อสู้

**Agility** หมายถึง ความว่องไวของเหล่าผู้กล้า

**Luck** หมายถึง โชคของเหล่าผู้กล้าในการต่อสู้

