

คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

ง30221 การใช้โปรแกรมออกแบบชิ้นงาน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
 ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เวลา 40 ชั่วโมง จำนวน 1.0 หน่วยกิต

ศึกษาความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมออกแบบชิ้นงาน เช่น โปรแกรม Pro /DESKTOP 8.0 หรือโปรแกรม Google SketchUp 7.0 เป็นต้น การดาวน์โหลดโปรแกรมมาใช้ การติดตั้งโปรแกรม หน้าต่างการทำงานและส่วนประกอบภายในโปรแกรม การใช้โปรแกรมเบื้องต้น การจัดการกับชิ้นงาน การวาดรูปสร้างโมเดล การแก้ไขและตกแต่งโมเดล และการใช้โมเดลสำเร็จรูป

อธิบายความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมออกแบบชิ้นงาน เช่น โปรแกรม Pro/ DESKTOP 8.0 หรือโปรแกรม Google SketchUp 7.0 เป็นต้น ฝึกปฏิบัติทักษะการดาวน์โหลดโปรแกรม การติดตั้งโปรแกรม Google SketchUp 7.0 การใช้งานหน้าต่างการทำงานและส่วนประกอบภายในโปรแกรม การใช้โปรแกรมเบื้องต้น การจัดการกับชิ้นงาน การวาดรูปสร้างโมเดล การแก้ไขและตกแต่งโมเดล การใช้โมเดลสำเร็จรูป และการสร้างสรรค์ชิ้นงานตามแบบที่กำหนดให้อย่างน้อย 1 ชิ้นงาน

เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจ ในการใช้โปรแกรมออกแบบชิ้นงานตามต้องการ เพื่อเป็นพื้นฐานในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้น มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่เหมาะสมในการทำงานด้านการออกแบบชิ้นงาน โดยใช้คอมพิวเตอร์

ผลการเรียนรู้

1. อธิบายความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมออกแบบชิ้นงานได้
2. ดาวน์โหลดโปรแกรมมาใช้ และติดตั้งโปรแกรมได้
3. อธิบาย การใช้งานหน้าต่างการทำงานและส่วนประกอบภายในโปรแกรมได้
4. ปฏิบัติการใช้โปรแกรมเบื้องต้นได้
5. ปฏิบัติการจัดการกับชิ้นงานได้
6. ปฏิบัติการวาดรูปสร้างโมเดลได้
7. ปฏิบัติการแก้ไขและตกแต่งโมเดลได้
6. ปฏิบัติการใช้โมเดลสำเร็จรูปได้
7. สร้างสรรค์ชิ้นงานตามแบบที่กำหนดให้ได้ อย่างน้อย 1 ชิ้นงาน

รวม 7 ผลการเรียนรู้

คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

ง30244 การใช้โปรแกรมนำเสนอ
ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
เวลา 40 ชั่วโมง จำนวน 1.0 หน่วยกิต

ศึกษา ความหมายและขั้นตอนการนำเสนอ ส่วนประกอบของโปรแกรม มุมมอง ลักษณะของการสร้างงานนำเสนอแต่ละแบบ การแทรกและกำหนดรูปแบบสไลด์แผ่นใหม่ การลบสไลด์ การบันทึกงาน การเปิดงานเก่ามาแก้ไข การสร้างงานใหม่ การจัดรูปแบบข้อความ สัญลักษณ์ หัวข้อ การตกแต่งสไลด์ การกำหนดและตกแต่งตัวอักษร การแทรกและจัดการรูปภาพ รูปทรง วัตถุต่าง ๆ ข้อความศิลป์ การสร้างและแก้ไขต้นแบบสไลด์ การใช้งานสไลด์สำเร็จรูป การสร้างและตกแต่งตาราง แผนภูมิ ผังองค์กร การควบคุมสไลด์ขณะนำเสนอ การกำหนดการเคลื่อนไหวของสไลด์ การแทรกไฟล์วีดิโอ ไฟล์เสียง การอัดเสียงบรรยาย การกำหนดหัวท้ายกระดาษ การพิมพ์งานออกทางเครื่องพิมพ์ การสร้างอัลบั้มภาพ การสร้างปุ่มในการเชื่อมโยงแบบต่าง ๆ การกำหนดรหัสผ่านในการนำเสนอและยกเลิกได้ หลักคุณธรรมและลักษณะนิสัยที่ดีในการทำงาน หลักการใช้พลังงาน ทรัพยากร ในการทำงานอย่างคุ้มค่าและยั่งยืน เพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

ฝึกปฏิบัติการสร้างงานนำเสนอแต่ละแบบ การแทรกและกำหนดรูปแบบสไลด์แผ่นใหม่ การลบสไลด์ การบันทึกงาน การเปิดงานเก่ามาแก้ไข การสร้างงานใหม่ การจัดรูปแบบข้อความ สัญลักษณ์ หัวข้อ การตกแต่งสไลด์ การกำหนดและตกแต่งตัวอักษร การแทรกและจัดการรูปภาพ รูปทรง วัตถุต่าง ๆ ข้อความศิลป์ การสร้างและแก้ไขต้นแบบสไลด์ การใช้งานสไลด์สำเร็จรูป การสร้างและตกแต่งตาราง แผนภูมิ ผังองค์กร การควบคุมสไลด์ขณะนำเสนอ การกำหนดการเคลื่อนไหวของสไลด์ การแทรกไฟล์วีดิโอ ไฟล์เสียง การอัดเสียงบรรยาย การกำหนดหัวท้ายกระดาษ การพิมพ์งานออกทางเครื่องพิมพ์ การสร้างอัลบั้มภาพ การสร้างปุ่มในการเชื่อมโยงแบบต่าง ๆ การกำหนดรหัสผ่านในการนำเสนอและยกเลิกได้ โดยยึดหลักคุณธรรมและลักษณะนิสัยที่ดีในการทำงาน หลักการใช้พลังงาน ทรัพยากร ในการทำงานอย่างคุ้มค่าและยั่งยืน เพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจ มีทักษะในการใช้งานโปรแกรมนำเสนอ มีคุณธรรมและลักษณะนิสัยที่ดี มีการใช้พลังงาน ทรัพยากร ในการทำงานอย่างคุ้มค่าและยั่งยืน เพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

ผลการเรียนรู้

1. บอกความหมายของการนำเสนอและขั้นตอนการนำเสนอ ส่วนประกอบของโปรแกรมการกำหนดมุมมอง ลักษณะของการสร้างงานนำเสนอแต่ละแบบได้
2. สร้างงานใหม่ บันทึกงาน เปิดงานเข้ามาแก้ไข จัดการกับข้อความและตัวอักษรได้
3. แทรกรูปภาพ รูปทรง วัตถุ และข้อความศิลป์ได้
4. สร้างสไลด์ต้นแบบและธีมการนำเสนอได้
5. สร้างและตกแต่ง ตาราง แผนภูมิ และฝังองค์ได้
6. กำหนดการเคลื่อนไหวในการนำเสนอได้
7. แทรกไฟล์เสียง อัดเสียงบรรยาย และ แทรกไฟล์วีดีโอได้
8. สร้างปุ่มเชื่อมโยงให้กับสไลด์และพิมพ์งานออกทางเครื่องพิมพ์ได้
9. ปฏิบัติงานนำเสนอโดยใช้กระบวนการกลุ่ม ตามความความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างน้อย 1 ชิ้นงาน

รวม 9 ผลการเรียนรู้

คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

ง30255 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์
ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
เวลา 40 ชั่วโมง จำนวน 1.0 หน่วยกิต

ศึกษาความหมายและความสำคัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมต่างๆ ที่ใช้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โปรแกรม Desktop Author วิธีการติดตั้งโปรแกรม วิธีการเข้าสู่โปรแกรม ส่วนประกอบของโปรแกรม การกำหนดคุณสมบัติของหน้าหนังสือ ตลอดจนวิธีการต่าง ๆ ในการสร้างหนังสือ เช่น การแทรกภาพหน้าปก การเพิ่มและลดหน้ากระดาษ การใส่สีในหน้ากระดาษ การพิมพ์ข้อความ การแทรกไฟล์เสียง (Mp3) การแทรกไฟล์ แอนิเมชัน (Animation) และวิดีโอ การแทรกปุ่ม (Buttons) และการสร้างการเชื่อมโยง การทำสารบัญและการเชื่อมโยง การบันทึกไฟล์เพื่อนำไปใช้งานในรูปแบบต่าง ๆ เป็นต้น

ฝึกทักษะการติดตั้งโปรแกรม การเข้าสู่โปรแกรม การใช้งานส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม การกำหนดคุณสมบัติของหน้าหนังสือ การแทรกภาพหน้าปก การเพิ่มและลดหน้ากระดาษ การใส่สีในหน้ากระดาษ การพิมพ์ข้อความ การแทรกไฟล์เสียง (Mp3) การแทรกไฟล์ แอนิเมชัน (Animation) และวิดีโอ การแทรกปุ่ม (Buttons) และการสร้างการเชื่อมโยง การทำสารบัญและการเชื่อมโยง การบันทึกไฟล์เพื่อนำไปใช้งานในรูปแบบต่าง ๆ

เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจ มีทักษะในการใช้โปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และมีคุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่ดี เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ผลการเรียนรู้

1. บอกความหมายความสำคัญและประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้
2. อธิบายวิธีการเริ่มต้นสร้างหนังสือได้
3. สามารถแทรกข้อความและมัลติมีเดียในหนังสือได้
4. สามารถสร้างปุ่ม(buttons) และการเชื่อมโยงได้
5. สามารถบันทึกงานเพื่อนำออกไปเผยแพร่ได้
6. บอกตามหลักจริยธรรม และพระราชบัญญัติ ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ได้
7. ทำงานด้วยความรับผิดชอบตรงต่อเวลา ขยัน ซื่อสัตย์ ประหยัด อดออม มุ่งมั่น
8. ปฏิบัติการทำโครงการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในเนื้อหาที่ตนเองสนใจได้

รวม 8 ผลการเรียนรู้

คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

ง30226 การใช้โปรแกรมแต่งภาพ
ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
เวลา 40 ชั่วโมง จำนวน 1.0 หน่วยกิต

ศึกษาความรู้เกี่ยวกับความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิกเบื้องต้น หลักการทำงานและการแสดงผลของคอมพิวเตอร์กราฟิก หลักการของภาพกราฟิกแบบ Raster และ Vector ความแตกต่างของกราฟิกแบบ 2 มิติ หลักการใช้สีและแสงในคอมพิวเตอร์ เพิ่มภาพกราฟิกแบบ Raster และ Vector คอมพิวเตอร์กราฟิกกับการประยุกต์ใช้งานด้านต่าง ๆ การใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิก โปรแกรมกราฟิกแบบ Raster คุณสมบัติของโปรแกรม Adobe Photoshop ตลอดจนคุณธรรม จริยธรรมในการทำงานเกี่ยวกับงานกราฟิก

อธิบายฝึกความรู้เกี่ยวกับความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิกเบื้องต้น หลักการทำงานและการแสดงผลของคอมพิวเตอร์กราฟิก หลักการของภาพกราฟิกแบบ Raster และ Vector ความแตกต่างของกราฟิกแบบ 2 มิติ หลักการใช้สีและแสงในคอมพิวเตอร์ เพิ่มภาพกราฟิกแบบ Raster และ Vector คอมพิวเตอร์กราฟิกกับการประยุกต์ใช้งานด้านต่าง ๆ การใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิก โปรแกรมกราฟิกแบบ Raster คุณสมบัติของโปรแกรม Adobe Photoshop ตลอดจนคุณธรรม จริยธรรมในการทำงานเกี่ยวกับงานกราฟิก

ปฏิบัติทักษะการการติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop การติดตั้งฟอนต์ไทย การติดตั้ง Plug-In ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop การเข้า-ออกโปรแกรม Adobe Photoshop การกำหนดมุมมอง การสร้างไฟล์ใหม่ การเปิดไฟล์รูปภาพ การบันทึกไฟล์รูปภาพ การสร้างรูปภาพในรูปแบบเว็บเพจ การพิมพ์รูปภาพออกทางเครื่องพิมพ์ การใช้งาน Layer การสร้าง Selection การใช้ Extract แยกภาพออกจากพื้นหลัง การตัดรูปภาพ การคัดลอกรูปภาพ การย่อขยายรูปภาพ ด้วยคำสั่ง Free Transform การปรับรูปทรงรูปภาพด้วยคำสั่ง Transform การใช้เครื่องมือ Text สร้างตัวอักษร การตกแต่งข้อความแบบ Type Layer การสร้างข้อความแบบหลายบรรทัดและการจัดการข้อความ การใช้เครื่องมือ Pencil Eraser และ Brush การสร้างหัวพู่กัน การใช้เครื่องมือในกลุ่ม Shape Tool การสร้างภาพเพิ่มในเครื่องมือ Shape การใช้สี การเติมสีและลบด้วยเครื่องมือ Paint Bucket การเติมสีด้วยเครื่องมือ Gradient การใช้เครื่องมือ Healing Brush และ Patch การใช้เครื่องมือ Clone Stamp และ Pattern Stamp การเครื่องมือ Blur , Sharpen และ Smudge การใช้เครื่องมือ Dodge , Burn และ Sponge การเครื่องมือ History Brush และ Art History Brush การคำสั่ง Liquefy ในการปรับเปลี่ยนภาพ การใช้คำสั่ง Image ในการปรับสีและแสงเงาของรูปภาพ การใช้คำสั่ง Curves , Color

Balance และคำสั่ง Brightness / Contrast การใช้คำสั่ง Hue Saturation การใช้คำสั่ง Desaturation , Replace Color , Selective Color และคำสั่ง Channel Mixer การสร้างภาพแบบ Grayscale การใช้คำสั่ง Gradient Map, Invert , Equalize , Threshold และคำสั่ง Posterize การใช้คำสั่ง Variations การใช้ Filter การใช้ Pallet Channel ในการสร้าง Effect การใช้ Plug-In การใช้ Action ฝึกปฏิบัติงานตกแต่งรูปภาพตามแบบที่กำหนดให้ และจัดทำโครงงานกราฟิกอย่างน้อย 1 ชิ้น

เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจ มีทักษะและคุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่ดี ในการใช้โปรแกรมกราฟิก เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับงานอื่น ๆ ในชีวิตประจำวันหรือให้บริการได้

ผลการเรียนรู้

1. บอกความหมายความสำคัญ และหลักการทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกเบื้องต้นได้
2. อธิบายการใช้งานและการติดตั้งโปรแกรมกราฟิก เช่น โปรแกรม Adobe Photoshop CS 2 เป็นต้น ได้
3. ปฏิบัติการสร้าง Selection ให้กับรูปภาพได้
4. ปฏิบัติการสร้างตัวอักษรและข้อความได้
5. ปฏิบัติการใช้เครื่องมือวาดภาพได้
6. ปฏิบัติการปรับแต่งและการแก้ไขรูปภาพได้
7. ปฏิบัติการปรับสีและแสงเงาของรูปภาพได้
8. ปฏิบัติการสร้าง Effect ให้กับรูปภาพได้
9. สร้างชิ้นงานกราฟิกตามแบบที่กำหนดให้ได้
10. จัดทำโครงงานเกี่ยวกับการสร้างงานกราฟิกได้ อย่างน้อย 1 โครงงาน

รวม 10 ผลการเรียนรู้

คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

ง30227 การใช้โปรแกรมวาดรูป
ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
เวลา 40 ชั่วโมง จำนวน 1.0 หน่วยกิต

ศึกษาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพกราฟิก และการใช้งานโปรแกรมวาดรูปแบบเวกเตอร์ เช่น โปรแกรม Adobe Illustrator CS 3 เป็นต้น การจัดการพื้นที่การทำงาน การสร้างรูปทรงต่าง ๆ วัตถุ (Object) และสัญลักษณ์ (Symbol) การทำงานกับสี การจัดการภาพ การทำงานกับตัวอักษร การใช้งาน Pain Brush, Gradient และ Gradient Mesh และการปรับแต่งภาพด้วยฟิลเตอร์ (Filter) และเอฟเฟกต์ (Effect)

อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพกราฟิก และการใช้งานโปรแกรมวาดรูปแบบเวกเตอร์ เช่น โปรแกรม Adobe Illustrator CS 3 เป็นต้น ปฏิบัติการติดตั้งโปรแกรม การจัดการพื้นที่การทำงาน การสร้างรูปทรงต่าง ๆ วัตถุ (Object) และสัญลักษณ์ (Symbol) การทำงานกับสี การจัดการภาพ การทำงานกับตัวอักษร การใช้งาน Pain Brush, Gradient และ Gradient Mesh และการปรับแต่งภาพด้วยฟิลเตอร์ (Filter) และเอฟเฟกต์ (Effect) และสร้างสรรค์ชิ้นงานตามหัวข้อที่กำหนดให้ได้อย่างน้อย 1 ชิ้นงาน

เพื่อให้เห็นคุณค่าของการทำงานเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสร้างภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน และประยุกต์ใช้กับวิชาอื่น ๆ มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่เหมาะสมในการทำงานด้านกราฟิก

ผลการเรียนรู้

1. อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพกราฟิก และการใช้งานโปรแกรมวาดรูป เช่น โปรแกรม Adobe Illustrator CS 3 เป็นต้น ได้
2. ปฏิบัติการติดตั้งโปรแกรม และจัดการพื้นที่การทำงานได้
3. ปฏิบัติการสร้างรูปทรงต่าง ๆ ได้
4. ปฏิบัติการสร้างวัตถุ (Object) และสัญลักษณ์ (Symbol) ได้
5. ปฏิบัติการทำงานกับสีได้
6. ปฏิบัติการจัดการภาพได้
7. ปฏิบัติการทำงานกับตัวอักษรได้
8. ปฏิบัติการใช้งาน Pain Brush, Gradient และ Gradient Mesh ได้
9. สร้างสรรค์ชิ้นงานตามหัวข้อที่กำหนดให้ได้อย่างน้อย 1 ชิ้นงานได้

รวม 9 ผลการเรียนรู้

คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

ง30228 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 1
ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
เวลา 20 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต

ศึกษาความเป็นมาของ โปรแกรมที่ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหว (Flash 8) ความต้องการของระบบ การติดตั้งโปรแกรม ความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวกับโปรแกรม เช่น ส่วนประกอบของโปรแกรม แถบคำสั่ง แถบเมนู แถบเครื่องมือ ฯลฯ เป็นต้น การใช้อุปกรณ์ในการวาดภาพ การทำงานกับสี เครื่องมือตกแต่งภาพ การจัดการกับวัตถุ การใช้ข้อความ การทำงานกับซิมโบลส์ (Symbols) การทำงานกับเลเยอร์ (Layer) และการสร้างภาพเคลื่อนไหว

ฝึกปฏิบัติการติดตั้งโปรแกรม การใช้โปรแกรม เช่น ส่วนประกอบของโปรแกรม แถบคำสั่ง แถบเมนู แถบเครื่องมือ ฯลฯ เป็นต้น การใช้อุปกรณ์ในการวาดภาพ การทำงานกับสี เครื่องมือตกแต่งภาพ การจัดการกับวัตถุ การใช้ข้อความ การทำงานกับซิมโบลส์ (Symbols) การทำงานกับเลเยอร์ (Layer) และการสร้างภาพเคลื่อนไหว

เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะ และมีคุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่ดี ในการทำงานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชัน และใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือใช้เป็นแนวทางในการประกอบอาชีพได้

ผลการเรียนรู้

1. บอกความเป็นมาของ โปรแกรมที่ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหวได้
2. อธิบายการทำงานขั้นพื้นฐานของ โปรแกรมได้
3. ปฏิบัติการใช้เครื่องมือในการวาดภาพได้
4. ปฏิบัติการใช้สีในการทำงานได้
5. ปฏิบัติการใช้เครื่องมือในการตกแต่งภาพได้
6. ปฏิบัติการจัดการกับวัตถุได้
7. ปฏิบัติการใช้ข้อความได้
8. ปฏิบัติการทำงานกับ ซิมโบลส์ (Symbols) ได้
9. ปฏิบัติการใช้งานเลเยอร์ได้
10. ปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวได้

รวม 10 ผลการเรียนรู้

คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

ง30229 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2
 ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
 เวลา 20 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต

ศึกษาการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Flash 8) การใส่เสียงให้กับภาพเคลื่อนไหว และการทำ
 โครงงานภาพเคลื่อนไหว

ฝึกทักษะการสร้างภาพเคลื่อนไหว การใส่เสียงให้กับภาพเคลื่อนไหว และการทำโครงงาน
 ภาพเคลื่อนไหว อย่างน้อย 1 โครงงาน

เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะ และมีคุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่ดี ในการทำงาน
 เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชัน และใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือใช้เป็นแนวทางใน
 การประกอบอาชีพได้

ผลการเรียนรู้

1. ปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวได้
2. ปฏิบัติการใส่เสียงให้กับภาพเคลื่อนไหวได้
3. จัดทำโครงงานภาพเคลื่อนไหวอย่างง่าย ได้อย่างน้อย 1 โครงงาน

รวม 3 ผลการเรียนรู้

คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

ง30230 การสร้างภาพเคลื่อนไหว
ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
เวลา 40 ชั่วโมง จำนวน 1.0 หน่วยกิต

ศึกษาความเป็นมาของโปรแกรมที่ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหว (Flash 8) ความต้องการของระบบ การติดตั้งโปรแกรม ความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวกับโปรแกรม เช่น ส่วนประกอบของโปรแกรม แถบคำสั่ง แถบเมนู แถบเครื่องมือ ฯลฯ เป็นต้น การใช้อุปกรณ์ในการวาดภาพ การทำงานกับสี เครื่องมือตกแต่งภาพ การจัดการกับวัตถุ การใช้ข้อความ การทำงานกับซิมโบลส์ (Symbols) การทำงานกับเลเยอร์ (Layer) การสร้างภาพเคลื่อนไหว และการใส่เสียง

ฝึกปฏิบัติการติดตั้งโปรแกรม การใช้โปรแกรม เช่น ส่วนประกอบของโปรแกรม แถบคำสั่ง แถบเมนู แถบเครื่องมือ ฯลฯ เป็นต้น การใช้อุปกรณ์ในการวาดภาพ การทำงานกับสี เครื่องมือตกแต่งภาพ การจัดการกับวัตถุ การใช้ข้อความ การทำงานกับซิมโบลส์ (Symbols) การทำงานกับเลเยอร์ (Layer) การสร้างภาพเคลื่อนไหว การใส่เสียง และการทำโครงงานนำเสนอภาพเคลื่อนไหวอย่างง่าย อย่างน้อย 1 งาน

เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะ และมีคุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่ดี ในการทำงานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชัน และใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือใช้เป็นแนวทางในการประกอบอาชีพได้

ผลการเรียนรู้

1. บอกความเป็นมาของโปรแกรมที่ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหวได้
2. อธิบายการทำงานขั้นพื้นฐานของโปรแกรมได้
3. ปฏิบัติการใช้เครื่องมือในการวาดภาพได้
4. ปฏิบัติการใช้สีในการทำงานได้
5. ปฏิบัติการใช้เครื่องมือในการตกแต่งภาพได้
6. ปฏิบัติการจัดการกับวัตถุได้
7. ปฏิบัติการใช้ข้อความได้
8. ปฏิบัติการทำงานกับ ซิมโบลส์ (Symbols) ได้
9. ปฏิบัติการใช้งานเลเยอร์ได้
10. ปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวได้
11. ปฏิบัติการใส่เสียงให้กับงานภาพเคลื่อนไหวได้
12. จัดทำโครงงานนำเสนอโดยใช้โปรแกรมภาพเคลื่อนไหวได้อย่างน้อย 1 โครงงาน

รวม 12 ผลการเรียนรู้