



โครงการสอน

ชื่อวิชา การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น

รหัสวิชา 20901-2010 ทฤษฎี 2 ปฏิบัติ 3 หน่วยกิต 3

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา ดเทคโนโลยีสารสนเทศ

จัดทำโดย

นายสิริกร แสนสีนาม

วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

โครงการสอน

วิชา.....การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น..... รหัสวิชา..... 20901 – 2010 (ท-ป-น).....

แผนกวิชา.....เทคโนโลยีสารสนเทศ..... ระดับชั้น..... ปวช.2..... ภาคเรียนที่..... 1..... ปีการศึกษา..... 2566.....

ชื่อครูผู้สอน..... สิริกร. แสนสีนาม.....

1. จุดประสงค์รายวิชา

1. เข้าใจเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น
2. สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหว
3. มีทัศนคติในการทำงานด้วยความประณีต รอบคอบและปลอดภัย ตระหนักถึงคุณภาพของงาน และมีจริยธรรมในงานอาชีพ

2. สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้และหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว
2. สร้างงานสร้างภาพเคลื่อนไหว

3. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวและการประกอบเสียง การออกแบบ การใช้โปรแกรมในการสร้างภาพเคลื่อนไหวการสร้างภาพเคลื่อนไหว

4. วัตถุประสงค์การเรียนรู้การสอน

4.1 เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักการออกแบบภาพเคลื่อนไหว หลักการในการใช้โปรแกรมสามารถใช้โปรแกรม Adobe Flash CC ได้ แลพออกแบบได้ถูกต้องตามหลักการการออกแบบภาพเคลื่อนไหว ,การตัดการจัดการออบเจ็กต์,การสร้างซิมบอลและอินสแตนซ์ ,การสร้างงานแอนิเมชั่น,การกำหนดชิ้นงานในการโต้ตอบ,การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง

4.2 ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

4.2.1 มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียนและต่อครู - อาจารย์

4.2.2 มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น

4.2.3 มีความเชื่อมั่นในตนเอง

4.2.4 มีความสนใจใฝ่รู้ในเนื้อหาวิชาที่เรียน

4.2.5 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในงานที่ได้รับมอบหมาย

5.ผลวิเคราะห์รายวิชา

หน่วย ที่	สัปดาห์ ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เนื้อหาสาระ/หัวข้อการสอน	จำนวน ชั่วโมง	
				ท	ป
1	1 - 2	รู้จักกับ Adobe Flash CC	หน่วยที่ 1 รู้จักกับ Adobe Flash CC 1.1 พื้นฐานการใช้งาน โปรแกรม Adobe Flash CC 1.2 ส่วนประกอบของ โปรแกรม Adobe Flash CC	4	6
2	3	การวาดรูปและลงสี	หน่วยที่ 2 การวาดรูปและลงสี 2.1 ชนิดของภาพกราฟิก 2.2 การกำหนดรูปทรงของการวาด 2.3 การวาดรูปทรงเลขาคณิต	2	3
3	4 - 5	การจัดการออบเจกต์	หน่วยที่ 3 การจัดการออบเจกต์ 3.1 หลักการเลือกออบเจกต์ 3.2 การเลือกโดยใช้เครื่องมือบนโปรแกรม 3.3 การจัดกลุ่มและแยกกลุ่มออบเจกต์ 3.4 การผสมออบเจกต์ 3.5 การเคลื่อนย้าย คัดลอก และการลบออบเจกต์ 3.6 การวางซ้อนและการจัดเรียงลำดับออบเจกต์หัวข้อเรื่องและหัวข้อเรื่องย่อย 3.7 การหมุนและเคลื่อนย้ายวัตถุแบบ 3D	4	6

หน่วย ที่	สัปดาห์ ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เนื้อหาสาระ/หัวข้อการสอน	จำนวน ชั่วโมง	
				ท	ป
4	6	การสร้างซิมบอลและอินสแตนซ์	หน่วยที่ 4 การสร้างซิมบอลและอินสแตนซ์ 4.1 การสร้างซิมบอล 4.2 การใช้อินสแตนซ์ 4.3 การแก้ไขซิมบอล 4.4 การนำซิมบอลจากแหล่งอื่นมาใช้	2	3
5	7 - 10	การสร้างงานแอนิเมชัน	หน่วยที่ 5 การสร้างงานแอนิเมชัน 5.1 การสร้างงานแบบเฟรมต่อเฟรม 5.2 การปรับปรุงงานแบบเฟรมต่อเฟรม 5.3 การสร้างงานแอนิเมชันแบบทวิน 5.4 การสร้างงานแอนิเมชันแบบแปลงรูปร่าง 5.5 การสร้างเอฟเฟ็กต์ภาพเคลื่อนไหว	8	12
6	11 - 14	การกำหนดชิ้นงานในการโต้ตอบ	หน่วยที่ 6 การกำหนดชิ้นงานในการ โต้ตอบ 6.1 วิธีการเรียกใช้สคริปต์ 6.2 การกำหนดแอ็คชั่นให้วัตถุ 6.3 การกำหนดแอ็คชั่นบนเฟรม 6.4 รู้จักกับแอ็คชั่นพื้นฐาน	8	12
7	15 - 17	การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง	หน่วยที่ 7 การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง 7.1 การพับลิชชิ้นงานเพื่อนำไปเผยแพร่ 7.2 การพับลิชชิ้นงานเป็นไฟล์รูปแบบอื่นๆ 7.3 การแสดงรายละเอียดขนาดไฟล์ของมูฟวี่ 7.4 การทดสอบการดาวน์โหลดมูฟวี่	6	9
	18	สอบปลายภาค		2	3
รวม				30	54

6. วิธีการสอน/รูปแบบการสอน

- 6.1 Brian Based Learning การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน
- 6.2 กระบวนการการกลุ่ม
- 6.3 การทดลอง
- 6.4 การอภิปราย

7. สื่อการเรียนการสอน

7.1 เอกสารประกอบการสอน

7.2 เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง

7.3 ใบงาน

8. การวัดผล

รายการ	คะแนน (ร้อยละ)	หมายเหตุ
8.1 การทดสอบวัดความรู้ตามสภาพจริง	20	หมายเหตุ การวัดผลตามสภาพจริงจะต้องไม่น้อยกว่า 4 ครั้ง/ภาคเรียน
8.2 การทดสอบวัดความรู้ภาคปฏิบัติ	20	
8.3 การทดสอบวัดความรู้จากแบบฝึกหัด	10	
8.4 การสังเกตเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม	20	
8.5 การสอบประมวลผล	20	

9. การประเมินผล ประเมินผลแบบอิงเกณฑ์

คะแนน 80 – 100	ระดับผลการเรียน 4
คะแนน 75 – 79	ระดับผลการเรียน 3.5
คะแนน 70 – 74	ระดับผลการเรียน 3
คะแนน 65 – 69	ระดับผลการเรียน 2.5
คะแนน 60 – 64	ระดับผลการเรียน 2
คะแนน 55 – 59	ระดับผลการเรียน 1.5
คะแนน 50 – 54	ระดับผลการเรียน 1
คะแนน 0 – 49	ระดับผลการเรียน 0