

คำอธิบายรายวิชา

วิชา ง21211 การ์ตูนแอนิเมชัน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
เวลา 40 ชั่วโมง 1.0 หน่วยกิต

ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างภาพการ์ตูนเบื้องต้น การใช้โปรแกรมมัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ การทำภาพเคลื่อนไหวพื้นฐาน โดยจัดเก็บในรูปภาพ การใส่สีให้กับวัตถุและเส้น การเลือกวัตถุต่างชิ้น ความแตกต่างของงานแอนิเมชัน การนำภาพมาใช้ร่วมกับโปรแกรมในปัจจุบัน คำสั่งเคลื่อนไหวตามเส้นที่กำหนด การเปลี่ยนรูปทรงวัตถุ การเขียนคำสั่งให้โปรแกรมทำงานตามความต้องการเบื้องต้น การใส่เสียงพูดหรือเสียงดนตรี สร้างชิ้นงาน นำเสนอผลงานในรูปแบบมัลติมีเดีย

โดยใช้ทักษะกระบวนการทำงานที่มุ่งเน้นการฝึกวิธีการทำงานอย่างสม่ำเสมอ มีทักษะกระบวนการในการสร้างสรรค์

เพื่อให้ผู้เรียนเพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในการนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ในการทำงานอย่างสร้างสรรค์ มีเจตคติที่ดีในการปฏิบัติงาน มีระเบียบ วินัยในการทำงาน และสามารถใช้เทคโนโลยีในการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันอย่างปลอดภัย มีคุณธรรมและสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบต่อสังคม

ผลการเรียนรู้

1. สามารถอธิบายความหมายความหมายการ์ตูนและแอนิเมชันได้
2. สามารถอธิบายขั้นตอนและหลักการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันได้
3. สามารถเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมเพื่อใช้สร้างการ์ตูนได้
4. สามารถการจัดเก็บและการเผยแพร่ชิ้นงานเพื่อนำไปใช้ในการนำเสนอได้
5. สามารถประยุกต์หลักการออกแบบไปสู่การสร้างชิ้นงานได้

หน่วยการเรียนรู้รายวิชาเพิ่มเติม

วิชา ง21211 การ์ตูนแอนิเมชัน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
เวลา 40 ชั่วโมง
1.0 หน่วยกิต

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐาน/ ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
1	ทำความเข้าใจกับมัลติมีเดีย ในรูปแบบแอนิเมชันและ โปรแกรมสร้างงาน แอนิเมชัน	ง3.1 ข้อที่ 1	- ความรู้เบื้องต้น เรื่อง มัลติมีเดีย - ความรู้เบื้องต้น เรื่อง แอนิเมชัน - ทำความรู้จักกับโปรแกรมสร้างงานแอนิเมชัน	8	20
2	การวาดเบื้องต้น ใน โปรแกรมสร้างงาน แอนิเมชัน	ง3.1 ข้อที่ 2	- พื้นฐานการวาด - การพิมพ์ข้อความ - การทำงานของ Layer และ Time Line	11	20
ทดสอบกลางภาค				1	10
3	การสร้างแอนิเมชัน	ง3.1 ข้อที่ 2, 3, 5	- การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบต่าง ๆ - Frame by Frame - Motion Tween - Shape Tween - Motion Guide Tween - Movie Clip - การสร้าง Symbol - การใช้งาน Library - การใช้งาน Layer Mask	6	10
4	การสร้างปุ่ม การแทรก ไฟล์เสียง การจัดเก็บและ การเผยแพร่	ง3.1 ข้อที่ 2, 3, 4, 5	- การสร้างปุ่มและใส่คำสั่งอย่างง่าย - การแทรกไฟล์เสียง - สร้างสรรค์งานแอนิเมชัน - จัดเก็บและเผยแพร่งาน	13	20
ทดสอบปลายภาค				1	20
รวม				40	100

การวัดผลประเมินผล กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

วิชา ง21211 การ์ตูนแอนิเมชัน

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.0 หน่วยกิต

มาตรฐานการเรียนรู้และผลการเรียนรู้

ง3.1 ข้อที่ 1-5

รวม 5 ตัวชี้วัด

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐาน/ ผลการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	คะแนน	ภาระงาน/ชิ้นงาน/กิจกรรม
1	ทำความเข้าใจกับมัลติมีเดีย ในรูปแบบแอนิเมชันและ โปรแกรมสร้างงาน แอนิเมชัน	ง3.1 ข้อที่ 1	8	20	- ใบงาน เรื่อง มัลติมีเดีย คืออะไร - แบบทดสอบท้ายหน่วย
2	การวาดเบื้องต้น ใน โปรแกรมสร้างงาน แอนิเมชัน	ง3.1 ข้อที่ 2	11	20	- ใบงาน เรื่อง การวาด เบื้องต้น - แบบทดสอบท้ายหน่วย
ทดสอบกลางภาค			1	10	- แบบทดสอบกลางภาค
3	การสร้างแอนิเมชัน	ง3.1 ข้อที่ 2, 3, 5	6	10	- ใบงาน เรื่อง การสร้าง ภาพเคลื่อนไหวแบบ ต่าง ๆ - แบบทดสอบท้ายหน่วย
4	การสร้างปุ่ม การแทรกไฟล์ เสียง การจัดเก็บและการ เผยแพร่	ง3.1 ข้อที่ 2, 3, 4, 5	13	20	- ใบงาน เรื่อง การสร้าง ปุ่มและการแทรกไฟล์ เสียง - ใบงาน เรื่อง การจัดเก็บ และการเผยแพร่ - แบบทดสอบท้ายหน่วย
ทดสอบปลายภาค			1	20	- แบบทดสอบปลายภาค