



โครงการสอน

รหัส 20204-2110	วิชา โปรแกรมมัลติมีเดีย	นก 3 ชม 4
รหัส 20204-2111	วิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว	นก 3 ชม 4

ลงชื่อ.....

(นายวัชร วัริยะพูล)

ครูผู้สอน

งานพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน

วิทยาลัยอาชีวศึกษาหนองคาย

ฝ่ายวิชาการ

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

โครงการสอนรายวิชา

รหัส 20204-2110

วิชา โปรแกรมมัลติมีเดีย นก 3 ชม 4

ระดับชั้น ปวช.2

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

จุดประสงค์รายวิชา

เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการสร้างสื่อมัลติมีเดีย
2. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบโครงร่างเรื่องราว (Story Board)
3. สามารถออกแบบ สร้าง แก๊ซ และตกแต่งโดยใช้โปรแกรมมัลติมีเดีย
4. สามารถผลิตสื่อมัลติมีเดียในงานอาชีพ
5. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์ด้วยความละเอียดรอบคอบ และถูกต้อง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการสร้างสื่อมัลติมีเดีย
2. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการโครงร่างเรื่องราว (Story Board)
3. ปฏิบัติการออกแบบ สร้าง แก๊ซ และตกแต่งโดยใช้โปรแกรมมัลติมีเดีย
4. ปฏิบัติการผลิตสื่อมัลติมีเดียในงานอาชีพ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการสร้างสื่อมัลติมีเดีย หลักการออกแบบโครงร่างเรื่องราว (Story Board) การออกแบบ สร้าง แก๊ซ ตกแต่งโดยใช้โปรแกรมมัลติมีเดีย และการผลิตสื่อมัลติมีเดียในงานอาชีพ

หน่วยการสอน (รหัส 20204-2110) วิชา โปรแกรมมัลติมีเดีย 2-2-3			
หน่วยที่	ชื่อหน่วย	จำนวนคาบ	
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ
1	พื้นฐานการใช้เครื่องมือ Photoshop		
2	รูปแบบการบันทึกไฟล์	6	6
3	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสี	6	6
4	องค์ประกอบของการออกแบบ	4	4
5	การออกแบบป้ายแบนเนอร์	4	4
6	การออกแบบป้ายภาพยนต์	4	4
7	การออกแบบปก Portfolio	4	4
8	โครงร่างเรื่องราว Story Board	4	4
		4	4
	รวม 72	36	36

โครงการสอนรายวิชา

รหัส 20204-2111

ระดับชั้น ปวช.2

วิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว นก 3 ชม 4
สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

จุดประสงค์รายวิชา

เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว
2. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการทำงานของโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว
3. สามารถออกแบบ สร้าง แก๊ซ และตกแต่งภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
4. มีเจตคติและกิริยาที่ดีในการปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์ด้วยความละเอียดรอบคอบ และถูกต้อง

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว
2. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการทำงานของโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว
3. ปฏิบัติการออกแบบ สร้าง แก๊ซ และตกแต่งภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
4. สร้างภาพเคลื่อนไหวแบบไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว หลักการทำงานของโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว ปฏิบัติการออกแบบ สร้าง แก๊ซ ตกแต่งภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและปฏิบัติการสร้างแอนิเมชันภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ

หน่วยการสอน 2-2-3			
(รหัส 20204-2111) วิชา โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว			
หน่วยที่	ชื่อหน่วย	จำนวนคาบ	
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ
1	พื้นฐานการใช้เครื่องมือ Sony Vegas	6	6
2	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการทำภาพเคลื่อนไหว	6	6
3	รูปแบบการบันทึกไฟล์	4	4
4	องค์ประกอบของการออกแบบภาพเคลื่อนไหว	4	4
5	โครงร่างเรื่องราว Story Board	8	8
6	นำเสนอภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป	8	8
	รวม 72	36	36