



แผนการจัดการเรียนรู่มุ่งเน้นสมรรถนะ

ชื่อวิชา การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก รหัสวิชา 30128-2007 ทฤษฎี 2 ปฏิบัติ 3 หน่วยกิต 3

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ประเภทวิชา อุตสาหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์ สาขางาน เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

จัดทำโดย

นายณัชพล ทองคุ้ม

วิทยาลัยการอาชีวศึกษาบ้านฝื่อ

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ



หลักสูตรรายวิชา

ชื่อวิชา การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก รหัสวิชา 30128-2007

ทฤษฎี 2 ปฏิบัติ 3 หน่วยกิต 3

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ประเภทวิชา อุตสาหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์ สาขางาน เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการและคุณลักษณะของภาพกราฟิก
2. มีทักษะในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการเรียนรู้และปฏิบัติงานด้วยความประณีต รอบคอบและปลอดภัย ตระหนักถึงคุณภาพของงาน และมีจริยธรรมในงานอาชีพ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการและคุณลักษณะของภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์และบิตแมป
2. สร้างตกแต่งภาพกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับพื้นฐานของภาพกราฟิก หลักการคุณลักษณะของภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์และบิตแมป การสร้าง การจัดวาง ตามองค์ประกอบศิลป์ การใช้สีตามทฤษฎีและตกแต่งภาพกราฟิก การจัดการแฟ้มภาพกราฟิก การใช้โปรแกรมสร้างภาพกราฟิก

ตารางวิเคราะห์หลักสูตร

ชื่อวิชา การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกส์วิชา 30128-2007 ทฤษฎี 2

ปฏิบัติ 3 หน่วยกิต 3 ประเภทวิชา อุตสาหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์ สาขางาน

เทคนิคคอมพิวเตอร์

ชื่อหน่วยการสอน/การเรียนรู้	พฤติกรรมการเรียนรู้						ด้านพุทธิพิสัย	ด้านจิตพิสัย	รวม	ลำดับความสำคัญ	จำนวนชั่วโมง
	ความรู้	ความเข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	สังเคราะห์	ประเมินค่า					
1.ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก	2	1					5	5	13		10
2.ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสร้างภาพกราฟิก	2	3					5	5	15		15
3.มุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วยเลเยอร์	3		1				10	2	16		15
4.การสร้างตัวอักษรและข้อความ	1	3	3				10	4	21		15
5.การวาดภาพ	1	2	3				10	2	18		15
6.การใช้โปรแกรมกราฟิกแบบเวกเตอร์	1	1	3				10	2	17		20
รวม	10	10	10				50	20	100		90

หน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	สัปดาห์ที่
1	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก	10	1-2
2	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสร้างภาพกราฟิก	15	3-5
3	มุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วยเลเยอร์	15	6-8
4	การสร้างตัวอักษรและข้อความ	15	9-11
5	การวาดภาพ	15	12-14
6	การใช้โปรแกรมกราฟิกแบบเวกเตอร์	20	15-18
รวม			90

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 1
	รหัสวิชา 30128-2007 วิชา การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ กราฟิก	สอนครั้งที่ 1-2
	หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก	คาบสอน 10

สาระสำคัญ

ครูผู้สอนแนะนำตนเอง แจงจุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชา คำอธิบายรายวิชา เกณฑ์
การวัดผลประเมินผล ข้อตกลงเบื้องต้นในการเรียน

สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการพื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมายคอมพิวเตอร์กราฟิกได้
2. อธิบายคุณค่าและความสำคัญของงานกราฟิกได้
3. อธิบายการนำภาพกราฟิกที่ใช้กับคอมพิวเตอร์ได้
4. จำแนกความแตกต่างระหว่างไฟล์ภาพกราฟิกแบบ Raster และแบบ Vector ได้
5. บอกหลักการใช้สีและแสงในคอมพิวเตอร์ได้
6. บอกอุปกรณ์เสริมที่จำเป็นสามารถนำมาใช้ในงานกราฟิกได้
7. ประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกกับงานด้านต่างๆ ได้

เนื้อหาสาระการสอน/การเรียนรู้

ในอดีตการสร้างภาพกราฟิกโดยใช้ดินสอ ปากกา หมึกสี เขียนบนสื่อ เช่น ผนังถ้ำ ผืนผ้า ไม้
ไผ่ หรือแผ่นกระดาษแต่ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทสำคัญในการสร้างภาพกราฟิกมากทำให้
ได้ภาพกราฟิกที่งดงามมีคุณภาพและทำได้ง่าย โดยการใช้คอมพิวเตอร์ทำงานด้านกราฟิกเป็นไปอย่าง
กว้างขวาง เช่น การโฆษณาขายสินค้าต่างๆ สื่อสิ่งตีพิมพ์ ภาพยนตร์ เกมส์ การออกแบบ
ผลิตภัณฑ์ การแสดงผลข้อมูล การแสดงภาพทางการแพทย์ โดยสามารถใช้ระบบคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล
ทั่วไปที่มีการเพิ่มเติมอุปกรณ์บางประการ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานในการประมวลผลภาพและ
การนำเข้าข้อมูลเพื่อแสดงผลข้อมูลแบบกราฟิก

กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนพาผู้เรียนไปเรียนที่ห้องคอมพิวเตอร์เพื่อจะได้ปฏิบัติงานต่าง ๆ ที่จะมอบหมายให้
2. ผู้สอนแจ้งแก่ผู้เรียนว่าเนื้อหาที่เรียนในชั้นนี้ ผู้เรียนเคยได้ศึกษามาบ้างแล้วในชั้นต้นๆ แต่ในชั้นนี้เนื้อหาจะเพิ่มมากขึ้นและจะเน้นไปในทางปฏิบัติเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น ให้ผู้เรียนหาเวลามาปฏิบัติงานให้มากๆ จะได้เกิดความชำนาญ ซึ่งจะเป็นทักษะที่ดีในการประกอบอาชีพต่อไป

2. ชี้นสอน

1. ให้ผู้เรียนศึกษาความหมายคอมพิวเตอร์กราฟิก
 1. อธิบายคุณค่าและความสำคัญของงานกราฟิก
 2. อธิบายการนำภาพกราฟิกที่ใช้กับคอมพิวเตอร์
 3. จำแนกความแตกต่างระหว่างไฟล์ภาพกราฟิกแบบ Raster และแบบ Vector
 4. บอกหลักการใช้สีและแสงในคอมพิวเตอร์
 5. บอกอุปกรณ์เสริมที่จำเป็นสามารถนำมาใช้ในงานกราฟิก
 6. ประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกกับงานด้านต่างๆ

3. ชี้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา สารสำคัญของความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก

สื่อการเรียนการสอน/การเรียนรู้

1. หนังสือเรียนการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. หนังสือเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
3. ค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ต่าง ๆ

งานที่มอบหมาย

1. ให้ผู้เรียนศึกษาเกี่ยวกับความหมายคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. ให้ผู้เรียนค้นคว้าเกี่ยวกับความหมายคอมพิวเตอร์กราฟิก
3. ให้ผู้เรียนฝึกการค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 2
	รหัสวิชา 30128-2007 วิชา การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก	สอนครั้งที่ 3-5
	หน่วยที่ 2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster	คาบสอน 15

สาระสำคัญ

การเปิดไฟล์ภาพหรือการสร้างไฟล์ภาพใหม่ในโปรแกรม Adobe Photoshop โปรแกรมสามารถแก้ไข ปรับแต่งภาพด้วยเครื่องมือของโปรแกรมเครื่องมือทุกตัวมีตัวช่วยสนับสนุนการทำงาน การกำหนดรูปแบบออปชันบาร์ให้เหมาะสมกับการใช้งานและบันทึกค่า Option Bar ดังกล่าวไว้ใช้ในภายหลังได้ การเรียกใช้งานง่ายเมื่อแก้ไขภาพแล้วต้องการบันทึกไฟล์สามารถบันทึกได้ตามที่ผู้ใช้งานกำหนด เลือกรูปแบบตามความเหมาะสมกับไฟล์ภาพให้ตรงวัตถุประสงค์การนำภาพไปใช้งานด้านต่างๆ และเพื่อความสะดวกในการนำภาพกลับมาแก้ไขได้ใหม่อีกครั้ง เช่น การเคลื่อนย้ายไฟล์ภาพไปใช้งานยังคอมพิวเตอร์อื่นๆ เครื่องมือสามารถจัดวางตำแหน่งตามผู้ใช้งานกำหนด

สมรรถนะประจำหน่วย

แสดงความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมกราฟิก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Photoshop ได้
2. กำหนดค่า Option Bar ได้
3. อธิบายรูปแบบการทำงาน Menu Bar ได้
4. อธิบายขั้นตอนการเรียกใช้พาเลตได้
5. เรียกใช้กล่องเครื่องมือได้
6. สร้างไฟล์ภาพใหม่และบันทึกไฟล์ภาพได้

7. เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่อการเตรียมความพร้อมด้านการเรียนรู้ตามหัวข้อที่กำหนด ความสนใจใฝ่รู้
ความมีเหตุผล ความรอบรู้ ความรอบคอบระมัดระวังตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และความ
เป็นประชาธิปไตย

เนื้อหาสาระการสอน/การเรียนรู้

โปรแกรม Adobe Photoshop CS5 มีการปรับปรุงรูปแบบใหม่ คำสั่งที่ใช้งานเป็นประจำนั้นจะ
สร้างเป็นพาเลตใหม่เพื่อเพิ่มความสะดวกในการเรียกใช้งาน การปรับแต่งแก้ไขรูปภาพ หน้าต่างวินโดว์
ของภาพที่เปิดใช้งานได้สะดวกขึ้น สามารถเปิดไฟล์ภาพพร้อมๆ กันได้หลายๆ ไฟล์ เพื่อเพิ่มความสะดวก
ในการแก้ไขภาพ การตัดลอกภาพ และมีเครื่องมือใหม่อำนวยความสะดวกในการทำงานด้านต่างๆ

กิจกรรมการเรียนรู้หรือการสอน

1. ชำนาญเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนพาผู้เรียนไปเรียนที่ห้องคอมพิวเตอร์เพื่อจะได้ปฏิบัติงานต่าง ๆ ที่จะมอบหมายให้
2. ผู้สอนแจ้งแก่ผู้เรียนว่าเนื้อหาที่เรียนในชั้นนี้ ผู้เรียนเคยได้ศึกษามาก่อนแล้วในชั้นต้นๆ แต่ในชั้น
นี้เนื้อหาจะเพิ่มมากขึ้นและจะเน้นไปในทางปฏิบัติเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น ให้ผู้เรียนหาเวลามาปฏิบัติงานให้
มากๆ จะได้เกิดความชำนาญ ซึ่งจะเป็นทักษะที่ดีในการประกอบอาชีพต่อไป

2. ชำนาญสอน

1. ให้ผู้เรียนศึกษาวิวัฒนาการของความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสร้างภาพกราฟิกแบบ
Raster
2. ให้ผู้เรียนศึกษามาตรฐานของความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster
3. ให้ผู้เรียนศึกษาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster
4. ให้ผู้เรียนศึกษาการเลือกความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster

3. ชำนาญสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา สาระสำคัญของตัวแปลภาษาไพทอน

สื่อการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

2. หนังสือเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
3. ค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ต่าง ๆ

งานที่มอบหมาย

1. ให้ผู้เรียนศึกษาเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster
2. ให้ผู้เรียนค้นคว้าเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster
3. ให้ผู้เรียนฝึกการค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 3
	รหัสวิชา 30128-2007 วิชา การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ กราฟิก	สอนครั้งที่ 6-8
	หน่วยที่ 3 มุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย Layer	คาบสอน 15

สาระสำคัญ

การแก้ไขภาพการจัดมุมมองภาพเพื่อความแม่นยำในการวางตำแหน่งภาพให้ได้องค์ประกอบภาพเหมาะสมต่อวางภาพในรูปแบบการวางแยกแต่ละ Layer “เลเยอร์” ทำให้การแก้ไขภาพทำได้ง่ายไม่ส่งผลกระทบต่อภาพใน Layer อื่นๆ การลบภาพสามารถลบ Layer ได้ทันที และภาพที่มีลักษณะกลุ่มเดียวกันสามารถรวม Layer เข้าด้วยกันเมื่อมีการสร้างองค์ประกอบของภาพเหมาะสมแล้ว และการกำหนดความโปร่งใสของภาพเพื่อเพิ่มความนุ่มนวลของภาพ

สมรรถนะประจำหน่วย

สร้างและตกแต่งภาพด้วยโปรแกรมกราฟิก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับมุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย Layer
2. เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่อการเตรียมความพร้อมด้านการเรียนรู้ตามหัวข้อที่กำหนด ความสนใจใฝ่รู้

ความมีเหตุผล ความรอบรู้ ความรอบคอบระมัดระวังตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และความเป็นประชาธิปไตย

เนื้อหาสาระการสอน/การเรียนรู้

1. ขั้นตอนการสร้างโปรแกรมใช้งานด้วยมุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย Layer
2. การจัดรูปแบบภาพและเครื่องมือต่างๆ
3. การกำหนดรูปแบบของไฟล์ภาพให้เหมาะสม
4. การเลือกรูปแบบการพิมพ์ภาพ

กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนพาผู้เรียนไปเรียนที่ห้องคอมพิวเตอร์เพื่อจะได้ปฏิบัติงานต่าง ๆ ที่จะมอบหมายให้
2. ผู้สอนแจ้งแก่ผู้เรียนว่าเนื้อหาที่เรียนในชั้นนี้ ผู้เรียนเคยได้ศึกษามาก่อนแล้วในชั้นต้นๆ แต่ในชั้นนี้เนื้อหาจะเพิ่มมากขึ้นและจะเน้นไปในทางปฏิบัติเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น ให้ผู้เรียนหาเวลามาปฏิบัติงานให้มากๆ จะได้เกิดความชำนาญ ซึ่งจะเป็นทักษะที่ดีในการประกอบอาชีพต่อไป

2. ชี้นสอน

1. ให้ผู้เรียนศึกษาการสร้างมุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย Layer
2. ให้ผู้เรียนศึกษาการพิมพ์มุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย Layer
3. ให้ผู้เรียนศึกษาการบันทึกมุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย Layer
4. ให้ผู้เรียนศึกษาการแปลงมุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย Layer
5. ให้ผู้เรียนศึกษาการสร้างมุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย Layer
6. ให้ผู้เรียนศึกษาการบันทึกโครงงานมุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย Layer
7. ให้ผู้เรียนศึกษาการทำคู่มือหรือเอกสารประกอบมุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย

Layer

3. ชี้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญของการมุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย

Layer

สื่อการเรียนการสอน/การเรียนรู้

1. หนังสือเรียนการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. หนังสือเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
3. ค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ต่าง ๆ

งานที่มอบหมาย

1. ให้ผู้เรียนศึกษาเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับมุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย

Layer

2. ให้ผู้เรียนค้นคว้าเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster
3. ให้ผู้เรียนฝึกการค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับมุมมองภาพและการตกแต่งภาพด้วย Layer ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษทางอินเทอร์เน็ต

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 30128-2007 วิชา การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ กราฟิก	สอนครั้งที่ 9-11
	หน่วยที่ 4 การสร้างตัวอักษรและข้อความ	คาบสอน 15

สาระสำคัญ

ภาพมีความสวยงามแสดงถึงการสื่อความหมายได้หลากหลายชัดเจนและการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารเพื่อดึงดูดความสนใจเพิ่มความชัดเจน สื่อความหมายให้ถูกต้องมากที่สุด เช่น การสร้างข้อความ โดยข้อความเหล่านั้นสามารถตกแต่งเป็นรูปแบบต่างๆ เช่น เป็นตัวอักษรภาพที่สามารถปรับแต่งแก้ไขได้เหมือนกับการแก้ไขภาพ การเพิ่มแสงเงาข้อความและการกำหนดเส้นขอบ ตัวอักษรสามารถกำหนดรูปแบบการแสดงผลเป็นแบบแนวนอนหรือแบบแนวตั้ง

สมรรถนะประจำหน่วย

สร้างตัวอักษรและข้อความด้วยโปรแกรมกราฟิก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. พิมพ์ตัวอักษรและข้อความได้
2. ตกแต่งข้อความได้
3. สร้างข้อความภายในรูปทรงได้
4. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

เนื้อหาสาระการสอน/การเรียนรู้

1. ส่วนประกอบของการสร้างตัวอักษรและข้อความ
2. แบบของข้อมูล
3. การสร้างตัวอักษรและข้อความ
4. การแสดงผล
5. วิธีการสร้างตัวอักษรและข้อความ
6. การเขียนตัวอักษรและข้อความ
7. การรับค่าจากแป้นพิมพ์

กิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนพาผู้เรียนไปเรียนที่ห้องคอมพิวเตอร์เพื่อจะได้ปฏิบัติงานต่าง ๆ ที่จะมอบหมายให้
2. ผู้สอนแจ้งแก่ผู้เรียนว่าเนื้อหาที่เรียนในชั้นนี้ ผู้เรียนเคยได้ศึกษามาก่อนบ้างแล้วในชั้นต้นๆ แต่ในชั้นนี้เนื้อหาจะเพิ่มมากขึ้นและจะเน้นไปในทางปฏิบัติเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น ให้ผู้เรียนหาเวลามาปฏิบัติงานให้มากๆ จะได้เกิดความชำนาญ ซึ่งจะเป็นทักษะที่ดีในการประกอบอาชีพต่อไป

2. ชี้นสอน

1. ให้ผู้เรียนศึกษาส่วนประกอบของการสร้างตัวอักษรและข้อความ
2. ให้ผู้เรียนศึกษาแบบการสร้างตัวอักษรและข้อความ)
3. ให้ผู้เรียนศึกษาลักษณะของการสร้างตัวอักษรและข้อความ
4. ให้ผู้เรียนศึกษาการกำหนดการสร้างตัวอักษรและข้อความ
5. ให้ผู้เรียนศึกษาการแสดงผล (Display)
6. ให้ผู้เรียนศึกษาการเขียนตัวอักษรและข้อความ
7. ให้ผู้เรียนศึกษาการรับค่าจากแป้นพิมพ์

3. ชี้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญของส่วนประกอบของโปรแกรมภาษา PYTHON แบบของข้อมูล ตัวแปรและขั้นตอนการใช้ การแสดงผล ค่าคงที่และวิธีการใช้ การเขียนโปรแกรมใช้งาน คำนำวน การรับค่าจากแป้นพิมพ์

สื่อการเรียนการสอน/การเรียนรู้

1. หนังสือเรียนการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. หนังสือเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
3. ค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ต่าง ๆ

งานที่มอบหมาย

1. ให้ผู้เรียนศึกษาเกี่ยวกับการสร้างตัวอักษรและข้อความ
2. ให้ผู้เรียนค้นคว้าเกี่ยวกับการเขียนตัวอักษรและข้อความ

3. ให้ผู้เรียนฝึกการค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับการสร้างตัวอักษรและข้อความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 5
	รหัสวิชา 30128-2007 วิชา การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ กราฟิก	สอนครั้งที่ 12-14
	หน่วยที่ 5 การวาดภาพ (Drawing)	คาบสอน 15

สาระสำคัญ

การสร้างภาพให้เหมาะสมสวยงาม โดยการใช้กลุ่มเครื่องมือวาดรูปทรงสำเร็จรูปที่โปรแกรมกำหนดให้ แล้วต้องการให้รูปทรงต่างๆ มีลักษณะที่แตกต่างไปจากการวาดรูปทรงปกติ โดยการเลือกรูปแบบการรวมหรือการลดพื้นที่รูปทรงเพื่อให้ได้รูปทรงใหม่ และการสร้างรูปทรงจากการวาดเส้นแบบ Vector แล้วปรับแต่งเส้น Path ให้มีความสวยงามเพิ่มขึ้น การสร้างขอบเขตพื้นที่เพื่อการระบายสีเฉพาะหรือการไล่โทนสีใหม่ให้มีความสวยงาม เพื่อให้ได้องค์ประกอบภาพใหม่แล้วนำภาพพิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์

สมรรถนะประจำหน่วย

สร้างภาพโดยใช้เครื่องมือรูปทรงสำเร็จรูปด้วยโปรแกรมกราฟิก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวาดภาพ (Drawing)
2. เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่อการเตรียมความพร้อมด้านการเรียนรู้ตามหัวข้อที่กำหนด ความสนใจใฝ่รู้
ความมีเหตุผล ความรอบรู้ ความรอบคอบระมัดระวังตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และความเป็นประชาธิปไตย

เนื้อหาสาระการสอน/การเรียนรู้

1. สร้างรูปทรงสำเร็จรูปได้
2. วาดรูปทรงแบบรวม-ลดพื้นที่ได้
3. สร้างเส้น Path รูปทรงต่างๆได้
4. แสดงตัวอย่างและการตั้งค่าก่อนพิมพ์ได้
5. มีความประหยัดตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนหรือการเรียนรู้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนพาผู้เรียนไปเรียนที่ห้องคอมพิวเตอร์เพื่อจะได้ปฏิบัติงานต่าง ๆ ที่จะมอบหมายให้
2. ผู้สอนแจ้งแก่ผู้เรียนว่าเนื้อหาที่เรียนในชั้นนี้ ผู้เรียนเคยได้ศึกษามาก่อนแล้วในชั้นต้นๆ แต่ในชั้นนี้เนื้อหาจะเพิ่มมากขึ้นและจะเน้นไปในทางปฏิบัติเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น ให้ผู้เรียนหาเวลามาปฏิบัติงานให้มากๆ จะได้เกิดความชำนาญ ซึ่งจะเป็นทักษะที่ดีในการประกอบอาชีพต่อไป

2. ชี้นสอน

1. ให้ผู้เรียนศึกษาการสร้างรูปทรงสำเร็จรูปได้
2. ให้ผู้เรียนศึกษาการวาดรูปทรงแบบรวม-ลดพื้นที่ได้
3. ให้ผู้เรียนศึกษาการสร้างเส้น Path รูปทรงต่างๆได้
4. ให้ผู้เรียนศึกษาการแสดงตัวอย่างและการตั้งค่าก่อนพิมพ์ได้

3. ชี้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญของการวาดภาพ (Drawing)

สื่อการเรียนรู้การสอน/การเรียนรู้

1. หนังสือเรียนการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. หนังสือเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
3. ค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ต่าง ๆ

งานที่มอบหมาย

1. ให้ผู้เรียนฝึกวาดภาพ (Drawing)
2. ให้ผู้เรียนค้นคว้าเกี่ยวกับการวาดภาพ (Drawing)เพิ่มเติม
3. ให้ผู้เรียนฝึกการค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับการวาดภาพ (Drawing) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 6
	รหัสวิชา 30128-2007 วิชา การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ กราฟิก	สอนครั้งที่ 15-18
	หน่วยที่ 6 การใช้โปรแกรมกราฟิกแบบเวกเตอร์	คาบสอน 20

สาระสำคัญ

การใช้โปรแกรมสร้างภาพกราฟิกแบบ Vector มีหลากหลายโปรแกรม Adobe Illustrator โปรแกรมมีลักษณะการทำงานและเครื่องมือต่างๆ เหมือนกับโปรแกรม Adobe Photoshop แตกต่างกันบ้างเล็กน้อย แต่การใช้เครื่องมือหรือการพิมพ์อักษรลักษณะการใช้งานเหมือนกัน เช่น เครื่องมือ Pen Tool การไล่โทนสี การเรียกใช้โปรแกรม ส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรม การใช้กล่องเครื่องมือต่างๆ การกำหนดสีเส้นและสีพื้นให้กับภาพที่ต้องการวาด หรือการใช้เครื่องมือวาดภาพสำเร็จรูปที่โปรแกรม

สมรรถนะประจำหน่วย

สร้างภาพกราฟิกและจัดการแฟ้มภาพด้วยโปรแกรมกราฟิก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมกราฟิกแบบเวกเตอร์
2. เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่อการเตรียมความพร้อมด้านการเรียนรู้ตามหัวข้อที่กำหนด ความสนใจใฝ่รู้
 ความมีเหตุผล ความรอบรู้ ความรอบคอบระมัดระวังตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และความเป็นประชาธิปไตย

เนื้อหาสาระการสอน/การเรียนรู้

โปรแกรม Adobe Illustrator คือ โปรแกรมที่นิยมใช้ในการวาดภาพลายเส้น เช่น การวาดภาพการ์ตูน การออกแบบ Logo การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบปกหนังสือ การออกแบบป้ายโฆษณาต่างๆ และการออกแบบองค์ประกอบ Web Page ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่ายเนื่องจากเครื่องมือต่างๆ อำนวยความสะดวกในการสร้างภาพได้สวยงามเหมาะสม

กิจกรรมการเรียนรู้หรือการเรียนรู้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนพาผู้เรียนไปเรียนที่ห้องคอมพิวเตอร์เพื่อจะได้ปฏิบัติงานต่าง ๆ ที่จะมอบหมายให้
2. ผู้สอนแจ้งแก่ผู้เรียนว่าเนื้อหาที่เรียนในชั้นนี้ ผู้เรียนเคยได้ศึกษามาบ้างแล้วในชั้นต้นๆ แต่ในชั้นนี้เนื้อหาจะเพิ่มมากขึ้นและจะเน้นไปในทางปฏิบัติเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น ให้ผู้เรียนหาเวลามาปฏิบัติงานให้มากๆ จะได้เกิดความชำนาญ ซึ่งจะเป็นทักษะที่ดีในการประกอบอาชีพต่อไป

2. ชี้นสอน

1. ให้ผู้เรียนศึกษาการวาดภาพการ์ตูน
2. ให้ผู้เรียนศึกษาการออกแบบ Logo
3. ให้ผู้เรียนศึกษาการออกแบบผลิตภัณฑ์
4. ให้ผู้เรียนศึกษาการออกแบบปกหนังสือ
5. ให้ผู้เรียนศึกษาการออกแบบป้ายโฆษณา

3. ชี้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญของการใช้โปรแกรมกราฟิกแบบเวกเตอร์

สื่อการเรียนรู้/การเรียนรู้

1. หนังสือเรียนการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. หนังสือเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
3. ค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ต่าง ๆ

งานที่มอบหมาย

1. ให้ผู้เรียนฝึกการใช้โปรแกรมกราฟิกแบบเวกเตอร์ให้ชำนาญ
2. ให้ผู้เรียนค้นคว้าเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมกราฟิกแบบเวกเตอร์เพิ่มเติม
3. ให้ผู้เรียนฝึกการค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมกราฟิกแบบเวกเตอร์ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ