

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รายวิชา สร้างสรรค์งานแอนิเมชัน 1

รหัสวิชา ง32242

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 โปรแกรม Macromedia Flash 8

เวลา 8 ชั่วโมง

เรื่อง หลักการพื้นฐานในการสร้าง Animation

1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 : เทคโนโลยีสารสนเทศ

มาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน

มาตรฐาน ง 4.1 : เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น

ข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหาการทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ และมีคุณธรรม

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่3 มฐ. ง. 4.1(8)

ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานในรูปแบบที่เหมาะสม

2. สาระสำคัญ

การสร้าง Animation ต้องรู้จักในเรื่องของหลักการสร้างก่อน จึงสามารถสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรมสร้างงานแอนิเมชัน

นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกำหนด Storyboard ให้งานแอนิเมชัน

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้
2. นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับการกำหนด Storyboard ให้งานแอนิเมชัน

5. เนื้อหาสาระ

1. หลักการของ Animation
2. การใส่เฟรม
3. การใส่คีย์เฟรม
4. การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame และ แบบ Motion Tween
5. การกำหนด Storyboard ให้งานแอนิเมชัน

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ให้นักเรียนดูตัวอย่าง MV ที่สร้างจากโปรแกรม Macromedia Flash 8
2. ครูอธิบายเรื่องหลักการสร้าง Animation ว่าต้องเรียนรู้เกี่ยวกับ Timeline

3. ครูอธิบายถึงวิธีการใส่เฟรมมาให้เลือกคลิกขวาที่เฟรมแล้วเลือกคำสั่ง Insert Frame พร้อมทั้งบอกว่า Movie นั้นจะเร็วหรือช้าขึ้นอยู่กับวิธีการใส่เฟรม หากจำนวนเฟรมเยอะ Movie ก็จะได้แสดงผลของภาพเร็ว และให้นักเรียนปฏิบัติตาม

4. ครูอธิบายและสาธิตเรื่องการใส่คีย์เฟรม ว่าเป็นหัวใจหลักของการทำภาพเคลื่อนไหว ทุกภาพที่จะทำภาพเคลื่อนไหว จำเป็นต้องใส่คีย์เฟรม วิธีการใส่คีย์เฟรมนั้นให้นักเรียนเลือกที่เฟรม คลิกขวาแล้วเลือกเมนู Insert Key Frame จากนั้นจะเห็นจุดสีดำอยู่บนช่องเฟรมที่ใส่คีย์เฟรมแล้ว และให้นักเรียนปฏิบัติตาม

5. จากนั้นครูสอนวิธีการใส่เฟรมว่าง ซึ่งเอาไว้ใช้เวลาที่เราจะวาดรูปหรือนำ Symbol ใหม่มาวาง และให้นักเรียนปฏิบัติตาม

6. ครูอธิบายถึงการสร้าง Animation มี 2 แบบ แบบ Frame by Frame และแบบ Tween

7. ให้นักเรียนสร้างเฟรมมา 5 เฟรม ใส่คีย์เฟรมทุกเฟรมแล้ววาดภาพลงไปใส่แต่ละเฟรม เป็นกรทำภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame

8. ครูอธิบายการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Motion Tween เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการกำหนดการเคลื่อนที่ โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของออบเจกต์ แต่สามารถเปลี่ยนสี ขนาด การหมุน การพลิกได้ การทำ Animation แบบ Tween เป็นภาพเคลื่อนไหวที่เคลื่อนจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่ง เช่น การเคลื่อนที่จากซ้ายไปขวา โดยที่กำหนดให้แสดงภายในระยะเวลาที่เฟรมที่ 1 ถึงเฟรมที่ 20 โดยเราจะสร้าง Key frame ที่เฟรมที่ 1 และเฟรมที่ 20 ช่วงว่างระหว่าง 1-20 จะเป็นการใช้ Motion Tween ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว

9. ครูให้ฝึกนักเรียนสร้างการ์ตูนเคลื่อนไหวอย่างง่าย

10. หลังจากนักเรียนสามารถสร้างการ์ตูนเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้แล้ว ครูให้นักเรียนสร้างการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวสั้นๆ โดยให้มีการกำหนด Storyboard

7. สื่อ และแหล่งเรียนรู้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรเจคเตอร์
3. โปรแกรม Macromedia Flash 8
4. เอกสารประกอบการเรียนรู้เรื่อง Macromedia Flash 8

8. การวัดผลและประเมินผล

วิธีประเมิน

- สังเกตจากการฟัง และการตอบคำถาม
- สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม
- ความสนใจในการเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

- การปฏิบัติ

เกณฑ์ในการประเมิน

- นักเรียนสนใจและตอบคำถามได้ถูกต้อง 80 %
- นักเรียนสามารถทำกิจกรรมที่ครูกำหนดได้ถูกต้อง 80 %

9. การบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

.....
.....

10. กิจกรรมเสนอแนะ

.....
.....
.....

11. บันทึกผลหลังสอน

11.1 ผลการสอน

.....
.....

11.2 ปัญหา/อุปสรรค

.....
.....

11.3 แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(นายภูริวัฒน์ เกื้อทาน)
วันที่เดือน.....พ.ศ.....

ความเห็นของผู้บังคับบัญชา / ผู้ที่ได้รับมอบหมาย / ข้อเสนอแนะของผู้นิเทศ

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจแผน
(.....)
ตำแหน่ง.....
วันที่เดือน.....พ.ศ.....