

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

วิชา ง31222 งานกราฟิกเบื้องต้น

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การเลือกพื้นที่และการปรับรูปทรง

0.5 หน่วยกิต เวลา 3 ชั่วโมง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

มาตรฐานการเรียนรู้ของสถานศึกษา

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร/เข้าใจเห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหาการทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสร้างเอกสารและบันทึกได้
2. นักเรียนสามารถใช้งานอุปกรณ์ภายในกล่องเครื่องมือได้
3. นักเรียนสามารถสร้างภาพจากเครื่องมือรูปทรงได้

สาระสำคัญ

โปรแกรมพื้นฐานที่นักออกแบบทุกคนต้องเรียนรู้ในการสร้างงานกราฟิกมี 2 ชนิด คือ โปรแกรมประเภทวาดภาพ และ โปรแกรมประเภทตกแต่งภาพ Adobe Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็น ลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับ มืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากล สามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์ เว็บ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้าง ภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ

สาระการเรียนรู้

ความรู้

1. การสร้างไฟล์ใหม่ด้วยคำสั่ง New
วิธีการสร้างไฟล์ชิ้นงานใหม่ด้วยคำสั่ง New มีขั้นตอนดังนี้
 1. คลิกเมนู File>New (หรือกดแป้น Ctrl+N) เพื่อสร้างไฟล์ใหม่
 2. จะปรากฏหน้าต่าง New ขึ้นมา ให้กำหนดขนาดชิ้นงานกรณีกำหนด Smart Guides เวลาเคลื่อนย้ายตำแหน่งจะมี Smart Guides บอกระยะพิกัดในการย้าย

3. กำหนดหน่วยวัดที่ Units
 4. กำหนดรูปแบบการจัดวางชิ้นงาน (แนวตั้ง, แนวนอน) ที่ Orientation
 5. กำหนดระยะห่างจากบน ด้านบน, ล่าง, ซ้าย, ขวา ที่ Bleed
 6. กำหนดโหมดสีของชิ้นงาน (CMYK สำหรับงานพิมพ์, RGB สำหรับงานเว็บ/พีซี)
 7. กำหนดความละเอียดของชิ้นงาน (Screen สำหรับภาพบนเว็บ, Medium และ High สำหรับงานสิ่งพิมพ์)
 8. เมื่อเสร็จแล้ว คลิกปุ่ม OK
 9. จะปรากฏชิ้นงานใหม่
2. การเปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง Open
วิธีการเปิดไฟล์ชิ้นงานสามารถทำได้โดยใช้คำสั่ง Open ดังนี้
 1. คลิกเมนู File>Open (หรือกดแป้น Ctrl+O) เพื่อเปิดไฟล์
 2. คลิกปุ่ม Open
 3. จะปรากฏหน้าต่าง Open จากนั้นคลิกเลือกตำแหน่งที่จัดเก็บไฟล์ แล้วเลือกไฟล์ชิ้นงานที่ต้องการเปิด
 4. ไฟล์ชิ้นงานที่เลือกจะถูกเปิดขึ้นมา
 3. การบันทึกไฟล์ด้วยคำสั่ง Save
เมื่อสร้างหรือแก้ไขชิ้นงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว สามารถบันทึกไฟล์ชิ้นงานได้ด้วยคำสั่ง Save (บันทึกครั้งแรก/บันทึกทับข้อมูลเดิม) หรือ Save As (บันทึกแบบก๊อปปี้เปลี่ยนชื่อ) โดยมีขั้นตอนดังนี้
 1. คลิกเมนู File>Save หรือ Save As
 2. จะปรากฏหน้าต่าง Save As จากนั้นเลือกตำแหน่งที่จัดเก็บไฟล์
 3. พิมพ์ชื่อใหม่ ที่ File name
 4. เลือกชนิดของไฟล์ ที่ Save as type
 - Illustrator (*.AI) เป็นไฟล์ในรูปแบบของโปรแกรม Illustrator
 - Illustrator (*.EPS) เป็นไฟล์ที่เหมาะสมสำหรับไปใช้งานร่วมกับโปรแกรมอื่น
 5. คลิกปุ่ม Save
 6. จะปรากฏหน้าต่าง Illustrator Options ที่ Version ให้เลือกกำหนดนาไฟล์นี้ไปใช้กับเวอร์ชันรุ่นใดได้บ้าง
 7. คลิกปุ่ม OK
 4. การเลือกใช้วัตถุ
 1. สร้างเอกสารเปล่าขึ้นมา
 2. คลิกซ้ายที่ Rectangle Tool ค้างไว้ แล้วเลือกรูปทรงเลขาคณิตที่ต้องการ

3. จากนั้นเลือกสีพื้นและสีเส้น

4. แดรกเมาส์ซ้ายเพื่อวาดรูปทรงลงไปบนกระดาษ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มุ่งมั่นในการทำงาน

กล้าคิดกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์

สมรรถนะสำคัญ

ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่การเรียนรู้ (ชั่วโมงที่ 1)

- นำตัวอย่างชิ้นงานเปิดให้นักเรียนดู
- อาจารย์ตั้งคำถามทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับเครื่องมือต่างๆ
- แจงวัตถุประสงค์ของการ

ขั้นสอน

- อาจารย์อธิบายพื้นที่การทำงาน สำหรับการวางรูปภาพ การกำหนดค่าพื้นที่ทำงาน พร้อมทั้งให้นักเรียนทำการตั้ง

ค่ากระดาษหรือพื้นที่ทำงาน

- อาจารย์อธิบายเครื่องมือ ในกลุ่มเครื่องมือรูปทรงเรขาคณิตว่าแต่ละลักษณะแตกต่างกันอย่างไร และมีกี่แบบ

- อาจารย์ให้นักเรียนลองใช้เครื่องมือรูปทรงที่ชื่อ Rectangle tool วาดภาพลงบนกระดาษ หรือพื้นที่ทำงาน โดย

ให้นักเรียนกำหนดขนาดของรูปทรงด้วยตัวเอง ไม่ได้จำกัดขนาด ซึ่งนักเรียนจะได้ขนาดที่หลากหลาย

- อาจารย์อธิบายการตั้งค่าของรูปทรงแต่ละแบบ ว่าก่อนนำไปวาดลงในพื้นที่ทำงานควรตั้งค่าอะไรก่อนบ้าง

- อาจารย์ให้นักเรียนลองนำรูปทรงทุกแบบมาวาดลงบนพื้นที่ทำงาน

ชั้นสอน (ชั่วโมงที่ 2)

- อาจารย์ทบทวนความรู้เดิม เรื่องการเรียกใช้งานเครื่องมือรูปทรง และการตั้งค่าก่อนนำรูปทรงต่างๆ ไปใช้งาน
- ครูให้นักเรียนสร้างภาพตามตัวอย่างที่กำหนดให้ โดยใช้เครื่องมือรูปทรง

ชั้นสอน (ชั่วโมงที่ 3)

- อาจารย์ให้นักเรียนออกแบบภาพตามจินตนาการของตนเอง โดยให้ภาพสามารถเล่าเรื่องราวได้ เมื่อผู้ดูเห็นภาพแล้วเข้าใจถึงความหมายที่นักเรียนต้องการจะสื่อสาร
- อาจารย์ให้นักเรียนเริ่มลงมือวาดภาพลงในโปรแกรม Illustrator โดยใช้เครื่องมือรูปทรงในการสร้างสรรค์งาน

ขั้นสรุป

- และนักเรียนร่วมกันสรุปการใช้งานของโปรแกรม และการนำเครื่องมือรูปทรงไปใช้งาน
- อาจารย์เปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

สื่อการเรียนรู้

- ภาพตัวอย่างเพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์
- คอมพิวเตอร์
- โปรแกรม Adobe Illustrator

แหล่งการเรียนรู้

- อินเทอร์เน็ต

การวัดผลประเมินผล

| มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด | วิธีการวัดผล | เครื่องมือวัดผล | เกณฑ์การประเมินผล |
|---|------------------------|--------------------------------|-----------------------------|
| ด้านความรู้ (K) มีความรู้ความเข้าใจใน เอพเฟคของโปรแกรม | การสังเกต | การถาม-ตอบ | ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 |
| ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) มีความสามารถสร้างชิ้นงาน ได้ | ตรวจชิ้นงาน | ชิ้นงาน | ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 |
| ด้านคุณลักษณะ (A) มีความกระตือรือร้นและมี ความรับผิดชอบ | สังเกตพฤติกรรมการทำงาน | แบบประเมิน พฤติกรรมการทำงาน | ผ่านเกณฑ์คุณภาพ ระดับ ดี |