

แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาโปรแกรมกราฟิก  
 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง การสร้างภาพกราฟิก  
 ผู้สอน นายศราวุธ เกิดสุวรรณ

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2  
 เวลา 12 คาบเรียน  
 วิทยาลัยเทคโนโลยีรัตนโกสินทร์

### 1. สาระสำคัญ

การแสดงของภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกมีความสำคัญกับงานที่สร้างเป็นอย่างมาก เนื่องจากการแสดงผลในรูปแบบที่แตกต่างกันอาจส่งผลให้ชิ้นงานที่ออกมาไม่เหมือนกัน เช่น การแสดงผลภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกผ่านจอภาพ ย่อมแตกต่างจากการแสดงผลผ่านกระดาษ เนื่องจากองค์ประกอบในการแสดงผลในแต่ละรูปนั้นแตกต่างกันและรูปภาพที่นำมาแสดงผลนั้นหากเป็นรูปภาพที่ต่างชนิดกัน ความคมชัดของรูปภาพก็จะแตกต่างกันออกไปเช่นกัน

รูปภาพที่สร้างจากโปรแกรมกราฟิกสามารถสร้างภาพได้จากการรับคำสั่งจากอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เช่นเมาส์ หรือคีย์บอร์ด เพื่อนำคำสั่งที่ได้รับจากอุปกรณ์นั้นไปประมวลผลการทำงาน แสดงเป็นรูปภาพที่ผู้ใช้งานต้องการซึ่งรูปภาพที่สร้างจากโปรแกรมกราฟิกจะขึ้นอยู่กับทักษะของผู้ที่ใช้โปรแกรมด้วย

### 2. สมรรถนะรายวิชา

- 2.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการพื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 2.2 ออกแบบภาพกราฟิกตามหลักองค์ประกอบศิลป์
- 2.3 สร้างภาพกราฟิกและจัดการแฟ้มภาพด้วยโปรแกรมกราฟิก

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

#### 3.1 จุดประสงค์ทั่วไป

- (1) เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการของภาพกราฟิก
- (2) เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทและคุณลักษณะของแฟ้มภาพกราฟิก
- (3) เพื่อให้มีทักษะการใช้โปรแกรมกราฟิก

#### 3.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- (1) สามารถสร้างและตกแต่งภาพกราฟิกได้
- (2) สามารถจัดการแฟ้มภาพกราฟิกได้
- (3) มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในการคัดลอก เลียนแบบการใช้คอมพิวเตอร์

#### 4. สาระการเรียนรู้

(1) การสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster

(2) การสร้างภาพกราฟิกแบบ Vector

#### 5. กิจกรรมการเรียนรู้ (การใช้อภิปัญญาพัฒนาความสามารถในการกำกับตนเอง)

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาโปรแกรมกราฟิก

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง การสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster

เวลา 6 คาบเรียน

ผู้สอน นายศราวุธ เกิดสุวรรณ

วิทยาลัยเทคโนโลยีรัตนโกสินทร์

### 1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และการวัดประเมินผล

1.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเรื่องความรู้เกี่ยวกับภาพกราฟิกแบบ Raster โดยครูนำรูปภาพตัวอย่างให้นักเรียนดูและสอบถามนักเรียน “การสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster ต้องมีความรู้เรื่องอะไรบ้าง”

### 2. ช้่นสอนหรือสร้างความรู้ (จำนวน 1 คาบเรียน)

2.1 ครูให้นักเรียนแต่ละคนศึกษาความรู้เกี่ยวกับภาพกราฟิกแบบ Raster โดยแจกใบความรู้ที่ 1

2.2 ครูถามนักเรียน “การสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster ต้องรู้เรื่องอะไรบ้าง”

2.3 ให้นักเรียนดำเนินการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการอภิปราย ซึ่งมีขั้นตอนต่างๆ ดังต่อไปนี้  
ขั้นการวางแผน (จำนวน 1 คาบเรียน)

(1) นักเรียนดำเนินการวางแผนในการสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster โดยกำหนดระยะเวลาและแหล่งเรียนรู้ในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายจึงจะมีความรู้สร้างภาพกราฟิกแบบ Raster

(2) ศึกษาวิธีการใช้งาน และเครื่องมือโปรแกรมสร้างกราฟิก

(3) ศึกษาการวางโครงร่างและการกำหนด พิกเซลในการสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster ให้  
เหมาะสมกับงานที่สร้าง

(4) ศึกษาไฟล์ของรูปภาพที่เกิดจากการประมวลผลแบบ Raster

ขั้นการกำกับและควบคุมตนเอง (จำนวน 4 คาบเรียน)

(1) นักเรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากใบความรู้ หนังสือเรียนรายวิชา โปรแกรมกราฟิกและจากเว็บไซต์ที่กำหนดให้

(2) นักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานความรู้เดิมในการสร้างภาพกราฟิกให้ศึกษาเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ที่กำหนดให้

(3) กำหนดโครงร่าง พิกเซล ตามตัวอย่างจากแหล่งข้อมูลและทดลองสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster ขึ้นเอง

(4) ฝึกใช้งานเครื่องมือ โปรแกรมการสร้างกราฟิกแบบ Raster โดยบันทึกชิ้นงานตามชื่อไฟล์ ต่างๆแบบ Raster

(5) ฝึกสร้างชิ้นงานหลายๆชิ้นจะทำให้เกิดความชำนาญและสามารถสร้างชิ้นงานได้อย่างมีคุณภาพ จำนวน 1 ชิ้นงาน  
ขั้นประเมิน

(1) นักเรียนประเมินผลขั้นการวางแผนและขั้นดำเนินการถึงความถูกต้องของข้อมูล การปฏิบัติและ ระยะเวลาของการทำงาน

(2) นักเรียนประเมินชิ้นงานที่สร้างขึ้น

### 3. ขั้นสรุป

ครูสรุปความรู้และผลการประเมินชิ้นงานพร้อมทั้งให้นักเรียนทำแบบทดสอบความรู้เรื่อง การสร้างกราฟิกแบบ Raster

### 4. การประเมินผล

4.1 ประเมินความรู้ด้วยแบบทดสอบ

4.2 ประเมินผลชิ้นงานด้วยแบบประเมิน

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาโปรแกรมกราฟิก

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง การสร้างภาพกราฟิกแบบ Vector

เวลา 6 คาบเรียน

ผู้สอน นายศราวุธ เกิดสุวรรณ

วิทยาลัยเทคโนโลยีรัตนโกสินทร์

### 1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนการสอนและการวัดประเมินผล

1.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเรื่องการสร้างภาพกราฟิกแบบ Vector โดยครูนำรูปภาพตัวอย่างให้นักเรียนดูและสอบถามนักเรียน “การสร้างภาพกราฟิกแบบ Vector ต้องมีความรู้เรื่องอะไรบ้าง”

### 2. ช้่นสอนหรือสร้างความรู้ (จำนวน 1 คาบเรียน)

2.1 ครูให้นักเรียนแต่ละคนศึกษาการสร้างภาพกราฟิกแบบ Vector โดยแจกใบความรู้ที่ 2

2.2 ครูถามนักเรียน “การสร้างภาพกราฟิกแบบ Vector ต้องรู้อะไรบ้าง”

2.3 ให้นักเรียนดำเนินการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการอภิปราย ซึ่งมีขั้นตอนต่างๆ ดังต่อไปนี้  
ขั้นการวางแผน (จำนวน 1 คาบเรียน)

(1) นักเรียนดำเนินการวางแผนในการสร้างภาพกราฟิกแบบ Vector โดยกำหนดระยะเวลาและแหล่งเรียนรู้ในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายจึงจะมีความรู้สร้างภาพกราฟิกแบบ Vector

(2) ศึกษาวิธีการใช้งาน และเครื่องมือโปรแกรมสร้างกราฟิก

(3) ศึกษาการวางโครงร่างและการกำหนดพิกเซลในการสร้างภาพกราฟิกแบบ Vector ให้เหมาะสมกับงานที่สร้าง

(4) ศึกษาไฟล์ของรูปภาพที่เกิดจากการประมวลผลแบบ Vector

ขั้นการกำกับและควบคุมตนเอง (จำนวน 4 คาบเรียน)

(1) นักเรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากใบความรู้ หนังสือเรียนรายวิชาโปรแกรมกราฟิกและจากเว็บไซต์ที่กำหนดให้

(2) นักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานความรู้เดิมในการสร้างภาพกราฟิกให้ศึกษาเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ที่กำหนดให้

(3) กำหนดโครงร่าง พิกเซล ตามตัวอย่างจากแหล่งข้อมูลและทดลองสร้างภาพกราฟิกแบบ Vector ขึ้นเอง

(4) ฝึกใช้งานเครื่องมือโปรแกรมการสร้างกราฟิกแบบ Vector โดยบันทึกชิ้นงานตามชื่อไฟล์ต่างๆแบบ Vector

(5) ฝึกสร้างชิ้นงานหลายๆชิ้นจะทำให้เกิดความชำนาญและสามารถสร้างชิ้นงานได้อย่างมีคุณภาพ จำนวน 1 ชิ้นงาน

### ขั้นประเมิน

(1) นักเรียนประเมินผลขั้นการวางแผนและขั้นดำเนินการถึงความถูกต้องของข้อมูล การปฏิบัติ และ ระยะเวลาของการทำงาน

(2) นักเรียนประเมินชิ้นงานที่สร้างขึ้น

### 3. ขั้นสรุป

ครูสรุปความรู้และผลการประเมินชิ้นงานพร้อมทั้งให้นักเรียนทำแบบทดสอบความรู้เรื่องการสร้างกราฟิกแบบ Vector

### 4. การประเมินผล

4.1 ประเมินความรู้ด้วยแบบทดสอบ

4.2 ประเมินผลชิ้นงานด้วยแบบประเมิน

### 6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 หนังสือเรียนวิชาโปรแกรมกราฟิก ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556

6.2 ใบความรู้ที่ 1 เรื่องสร้างภาพกราฟิกแบบ Raster

6.3 ใบความรู้ที่ 2 เรื่องสร้างภาพกราฟิกแบบ Vector

6.4 ห้องสมุด

6.5 อินเทอร์เน็ต

### 7. การวัดและประเมินผล

#### 7.1 เครื่องมือประเมิน

(1) แบบทดสอบความรู้

(2) ประเมินผลความสามารถจากชิ้นงาน

#### 7.2 เกณฑ์การประเมิน

(1) การทดสอบความรู้ต้องได้คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

(2) การประเมินผลความสามารถจากชิ้นงานต้องได้คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

**บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ รายวิชาโปรแกรมกราฟิก**

**บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้**

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

**ปัญหา/อุปสรรค**

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

**ข้อเสนอแนะ**

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

ลงชื่อ.....  
(.....)  
ตำแหน่ง.....  
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

**ความคิดเห็นของผู้บริหาร**

.....  
.....

ลงชื่อ.....  
(.....)  
ตำแหน่ง.....  
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.