

หลักสูตรการสร้างสื่อแอนิเมชันด้วย Adobe Flash CS3

ลักษณะของหลักสูตร

ในหลักสูตรนี้ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้หลักทฤษฎีการวาดภาพ การปรับแต่งสี การสร้างการ์ตูน การสร้างภาพเคลื่อนไหว และการลงมือปฏิบัติ โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 เพื่อสร้างสื่อให้มีความน่าสนใจ

หลักสูตรนี้เหมาะกับผู้เรียนระดับใด

หลักสูตรนี้ออกแบบสำหรับผู้เรียนที่ต้องการศึกษาหลักการ การใช้เครื่องมือ วาดภาพ ตกแต่งภาพ สี การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS3 โดยผู้เรียนไม่ต้องมีความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมนี้มาก่อน

ประโยชน์ที่ได้จากหลักสูตรนี้

หลังจากเรียนหลักสูตรนี้ ผู้เรียนจะสามารถ สร้างสื่อแอนิเมชัน สร้างงานนำเสนอองานด้วยภาพเคลื่อนไหว การวาดภาพประกอบเพื่อให้สื่อมีความน่าสนใจ

รูปแบบการสอน

หลักสูตรนี้จะแบ่งเป็น 10 หัวข้อ 3 ตอน และจะมี Workshop 2 ตอน โดยแบ่งเป็นการเรียนภาคทฤษฎีจาก Multimedia Video 1 ชั่วโมง และภาคปฏิบัติ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง

การประเมินผลการเรียนรู้

ประเมินโดยให้การบ้าน ตอนละ 1 ชิ้น รวม 5 ชิ้น รวม 50 คะแนน

ทำงานส่ง 1 ชิ้น 50 คะแนน

เกณฑ์การประเมินเพื่อรับประกาศนียบัตร

ผู้เข้าเรียน จะต้องใช้เวลาในการเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 และมีคะแนนรวมจากการบ้านไม่น้อยกว่า 80 คะแนน

เนื้อหา

1. เริ่มต้นกับ Adobe Flash CS3

- 1.1 เปิดใช้งาน Adobe Flash CS3
- 1.2 ส่วนประกอบของ Adobe Flash CS3
- 1.3 สร้างเอกสารใหม่
- 1.4 บันทึกเอกสาร
- 1.4 เปิดไฟล์งานที่บันทึกไว้
- 1.5 การปิดไฟล์งาน

- 1.6 การปิดโปรแกรม
- 1.7 ทำงานกับพาแนล
- 1.8 กำหนดมุมมองภาพ
- 1.9 ย่อ - ขยายภาพ
- 1.10 รู้จักกับเครื่องมือวัดระยะ
- 1.11 แก้ไขงานที่ทำ
- 1.12 ยกเลิกการทำงานทั้งหมด

2. การวาดรูปและลงสี

- 2.1 ประเภทของภาพกราฟิก
- 2.2 ส่วนประกอบของรูปวาด
- 2.3 เครื่องมือสำหรับวาดรูป
- 2.4 การกำหนดรูปแบบการวาด
- 2.5 การกำหนดรายละเอียดรูปทรง
- 2.6 แก้ไขขอบเส้นที่วาด
- 2.7 วาดเส้นตรงด้วย Line
- 2.8 วาดเส้นอิสระด้วย Pencil
- 2.9 วาดรูปทรงต่างๆ
- 2.10 ระบายสีด้วยเครื่องมือ Brush
- 2.11 วาดรูปทรงด้วยเครื่องมือ Pen
- 2.12 ลบรูปทรงด้วยเครื่องมือ Eraser

3. การใช้สีใน Adobe Flash CS3

- 3.1 โหมดสีของ Adobe Flash CS3
- 3.2 การเปลี่ยนโหมดสี
- 3.3 ทำงานกับสีด้วย Tool Panel
- 3.4 ทำงานกับสีด้วย Color Panel

- 3.5 ทำงานกับสีด้วย Swatches Panel
- 3.6 เติมสีแบบไล่ระดับ
- 3.7 เติมสีด้วยภาพบิตแมพ
- 3.8 เติมสีและเส้นของภาพด้วย Ink Bottle
- 3.9 เติมสีด้วย Paint Bucket
- 3.10 การดูดสีด้วย Eyedropper

4. การปรับแต่ง Object

- 4.1 การเลือกขอบเจ็คด้วย Selection
- 4.2 การเลือกขอบเจ็คด้วย Lasso
- 4.3 การย้าย และการคัดลอกขอบเจ็ค
- 4.4 การลบขอบเจ็ค
- 4.5 การล๊อคขอบเจ็ค
- 4.6 การรวมกลุ่ม
- 4.6 แยกส่วนประกอบของขอบเจ็ค
- 4.7 แต่งรูปทรงด้วย Subselection
- 4.9 ปรับรูปทรงด้วย Transform
- 4.10 ปรับเปลี่ยนรูปทรง
- 4.11 ตัดเจาะรวมชิ้นงาน

5. นำไฟล์อื่นมาใช้งาน

- 5.1 นำเข้าภาพกราฟิก
- 5.2 กำหนดคุณสมบัติไฟล์ภาพ
- 5.3 แปลงไฟล์บิตแมพให้เป็นเวคเตอร์
- 5.4 นำเข้าภาพที่สร้างจาก Photoshop
- 5.5 นำเข้าภาพที่สร้างจาก Illustrator
- 5.6 นำเข้าไฟล์ Video

6. สร้างและปรับแต่งตัวอักษร

- 6.1 สร้างข้อความด้วยเครื่องมือ Text
- 6.2 ปรับแต่งตัวอักษร
- 6.3 ปรับขนาดกรอบข้อความ
- 6.4 สร้างข้อความลิงค์
- 6.5 แบ่งข้อความด้วย Break Apart
- 6.6 การค้นหาและแทนที่

7. ซิมโบลและอินสแตนซ์

- 7.1 ชนิดของซิมโบล
- 7.2 การสร้างซิมโบล
- 7.3 แปลงออบเจกต์เป็นซิมโบล
- 7.4 สร้างซิมโบลประเภท Button
- 7.5 สร้างซิมโบลประเภท Movie Clip
- 7.6 ใช้ Instance ของ Symbol
- 7.7 ปรับแต่ง Instance
- 7.8 Library
- 7.9 ปรับแต่ง Library
- 7.10 เปลี่ยนคุณสมบัติของ Symbol
- 7.11 ทำสำเนาซิมโบลใน Library
- 7.12 ลบ Symbol
- 7.13 สร้างโฟลเดอร์เก็บซิมโบล

8. การใช้ไทม์ไลน์

- 8.1 ส่วนประกอบของไทม์ไลน์
- 8.2 เลเยอร์ (Layer)
- 8.3 สร้างโฟลเดอร์จัดเก็บเลเยอร์

8.4 เฟรม (Frame)

8.5 การใช้ Playhead

8.6 ซีน(Scene)

8.7 ดูการเคลื่อนไหวในหน้าต่างเดียว

9. การสร้างภาพเคลื่อนไหว

9.1 สร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย Timeline Effect

9.2 Assistants

9.3 Effect

9.4 Transform/Transition

9.5 แก๊วกลุ่มคำสั่ง Timeline Effect

9.6 ลบคำสั่ง Timeline Effect ออกจากชิ้นงาน

9.7 สร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม

9.8 สร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Motion Tween

9.9 สร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween

9.10 แก๊วเฟรมเคลื่อนไหวแบบ Tween

9.11 ลบการเคลื่อนไหวแบบ Tween

9.12 สลับการเคลื่อนไหว

9.13 สร้างเส้นทางการเคลื่อนไหว

9.14 สร้างเอฟเฟกต์ด้วย Mask Layer

10. ใส่เสียงให้ภาพเคลื่อนไหว

10.1 นำเข้าไฟล์เสียง

10.2 ใส่เสียงให้กับมูฟวี่และการเล่นเสียง

10.3 ลบไฟล์เสียงออกจากมูฟวี่

10.4 กำหนดเอฟเฟกต์เสียง

10.5 ปรับแต่งเสียง

10.6 บีบอัดและปรับปรุงคุณภาพไฟล์เสียง

10.7 ลดขนาดของเสียงโดยไม่ต้องบีบอัด

สัปดาห์ที่ 1 ของการฝึกอบรม

ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาในหัวข้อที่ 1. เริ่มต้นกับ Adobe Flash CS3

2. การวาดรูปและลงสี
3. การใช้สีใน Adobe Flash CS3
4. การปรับแต่ง Object

กิจกรรมทำการบ้านส่ง

สัปดาห์ที่ 2 ของการฝึกอบรม

ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาในหัวข้อที่ 5. นำไฟล์อื่นมาใช้งาน

6. สร้างและปรับแต่งตัวอักษร
7. ซิมโบลและอินสแตนซ์

กิจกรรมทำการบ้านส่ง

สัปดาห์ที่ 3 ของการฝึกอบรม

ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาในหัวข้อที่ 8. การใช้ไทม์ไลน์

9. การสร้างภาพเคลื่อนไหว
10. ใส่เสียงให้ภาพเคลื่อนไหว

กิจกรรมทำการบ้านส่ง

สัปดาห์ที่ 4 ของการฝึกอบรม

ทำ Workshop

1. สร้างปุ่ม สคริปต์เบื้องต้นเกี่ยวกับปุ่ม รู้จัก label
2. สร้างแบนเนอร์
3. สร้างภาพเคลื่อนไหว สวนสนุก

โดยเรียนจาก Multimedia Video 1 ชั่วโมง

กิจกรรมทำการบ้านส่ง

สัปดาห์ที่ 5 ของการฝึกอบรม

ทำ Workshop

4. สร้างภาพเคลื่อนไหว การ์ตูน พูด และทำภาพเคลื่อนไหวตาม

เส้นทาง

5. สร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้ mask

6. สร้างบอล และนกบิน

โดยเรียนจาก Multimedia Video 1 ชั่วโมง

กิจกรรม ทำงานส่ง 1 ชิ้นงาน

1. คอมพิวเตอร์ขั้นต่ำที่สามารถใช้งานได้
 - ระบบปฏิบัติการ windows xp
 - CPU Pentium หรือเทียบเท่า
 - หน่วยความจำ RAM 512 MB
 - Ethernet Card หรือ modem เพื่อใช้ Internet
2. ความเร็วอินเทอร์เน็ตขั้นต่ำ 128 kbps
3. ความรู้ขั้นต่ำในการเรียน
 - การใช้งานคอมพิวเตอร์พื้นฐาน และอินเทอร์เน็ตเบื้องต้น
 - ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานด้านงานกราฟิก
4. ประวัติผู้สอน
 - พัฒนาระบบ Studio and Production House ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
 - พัฒนาระบบ Non-Linear Editing ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
 - สร้างภาพกราฟิก ด้วยโปรแกรม After effect , Softimage XSI , Avid Express
 - สร้างบทเรียน Learning Object ด้วยโปรแกรม Adobe Flash , Swift 3d