

หลักสูตรการสร้างสื่อแอนิเมชันด้วย SWiSH Max2

โดย อ.อมรเทพ เทพวิจิต

ลักษณะของหลักสูตร

ในหลักสูตรนี้ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้หลักทฤษฎีการวาดภาพ การปรับแต่งสี การสร้างภาพเคลื่อนไหว และการลงมือปฏิบัติ โดยใช้โปรแกรม SWiSH Max2 เพื่อสร้างสื่อให้มีความน่าสนใจ

หลักสูตรนี้เหมาะกับผู้เรียนระดับใด

หลักสูตรนี้ออกแบบสำหรับผู้เรียนที่ต้องการศึกษาหลักการ การใช้เครื่องมือ วาดภาพ ตกแต่งภาพ สี การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยใช้โปรแกรม SWiSH Max2 โดยผู้เรียนไม่ต้องมีความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมนี้มาก่อน

ประโยชน์ที่ได้จากหลักสูตรนี้

หลังจากเรียนหลักสูตรนี้ ผู้เรียนจะสามารถ สร้างสื่อแอนิเมชัน สร้างงานนำเสนอทางด้วยภาพเคลื่อนไหว การวาดภาพประกอบเพื่อให้สื่อมีความน่าสนใจ

รูปแบบการสอน

หลักสูตรนี้จะแบ่งเป็น 10 หัวข้อ โดยแบ่งเป็นการเรียนภาคทฤษฎีจาก Video Online 1 ชั่วโมง และภาคปฏิบัติ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง

การประเมินผลการเรียนรู้

ประเมินโดยให้การบ้าน หัวข้อละ 1 ชิ้น รวม 10 ชิ้น รวม 100 คะแนน

เกณฑ์การประเมินเพื่อรับประกาศนียบัตร

ผู้เข้าเรียน จะต้องใช้เวลาในการเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 และมีคะแนนรวมจากการบ้านไม่น้อยกว่า 70 คะแนน

โครงสร้างเนื้อหา SWiSH Max2

หน่วยที่ 1 เริ่มต้นกับ SWiSH Max2

- ตอนที่ 1.1 ทำความรู้จักกับโปรแกรม
- ตอนที่ 1.2 การติดตั้งโปรแกรม
- ตอนที่ 1.3 คุณลักษณะใหม่ของโปรแกรม
- ตอนที่ 1.4 ลักษณะจอภาพและเครื่องมือ

หน่วยที่ 2 การใช้งานเบื้องต้น

ตอนที่ 2.1 Movie

ตอนที่ 2.2 Scene

ตอนที่ 2.3 Object

ตอนที่ 2.4 Outline Panel

ตอนที่ 2.5 Timeline Panel

หน่วยที่ 3 การสร้างและตกแต่งตัวอักษร

ตอนที่ 3.1 การสร้างข้อความ

ตอนที่ 3.2 ชนิดของข้อความ

ตอนที่ 3.3 การตกแต่งข้อความ

หน่วยที่ 4 การสร้างภาพกราฟฟิก

ตอนที่ 4.1 การวาดภาพกราฟฟิก

ตอนที่ 4.2 การปรับแต่งภาพกราฟฟิก

ตอนที่ 4.3 การทำงานกับสี

ตอนที่ 4.4 การนำเข้รูปภาพกราฟฟิก

หน่วยที่ 5 การจัดการ Object

ตอนที่ 5.1 การจัดกลุ่มอ็อบเจกต์ด้วย Movie Clip

ตอนที่ 5.2 การคัดลอกอ็อบเจกต์ Movie Clip

ตอนที่ 5.3 การจัดกลุ่มให้กับอ็อบเจกต์โดยใช้คำสั่ง Group

ตอนที่ 5.4 การแบ่งส่วนต่างๆของอ็อบเจกต์โดยใช้คำสั่ง Break

หน่วยที่ 6 เสียง

ตอนที่ 6.1 การใส่เสียงลงใน Scene

ตอนที่ 6.2 การตกแต่งเสียง

หน่วยที่ 7 การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย Effect

ตอนที่ 7.1 ประเภทของ Effect

ตอนที่ 7.2 การเพิ่ม-ลบ Effect

ตอนที่ 7.3 การปรับแต่ง Effect

ตอนที่ 7.4 การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย Effect แบบต่างๆ

หน่วยที่ 8 SWiSH Max Script

ตอนที่ 8.1 พื้นฐานการเขียน Script

ตอนที่ 8.2 Event Handlers

ตอนที่ 8.3 การควบคุม Object และ Movie ด้วย Script

ตอนที่ 8.4 การทำงานกับข้อมูลจากภายนอก

หน่วยที่ 9 การใช้งานปุ่ม

ตอนที่ 9.1 การสร้างปุ่ม

ตอนที่ 9.2 การใส่เสียงลงในปุ่ม

ตอนที่ 9.3 การใส่ Script ควบคุม Movie ลงในปุ่ม

หน่วยที่ 10 การนำไฟล์จากโปรแกรม SWiSH Max2 ไปใช้ร่วมกับโปรแกรมอื่น

ตอนที่ 10.1 การปรับแต่งคุณสมบัติของ Movie ก่อนนำไปใช้งาน

ตอนที่ 10.2 การแปลงไฟล์ SWiSH Max2 ก่อนนำไปใช้งาน

ตอนที่ 10.3 การใช้งานร่วมกับโปรแกรมอื่น

ระยะเวลา

สัปดาห์ที่ 1

ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา จาก Video Online 1 ชั่วโมง ในหน่วยที่ 1 และ 2

กิจกรรม - แบบทดสอบ

สัปดาห์ที่ 2

ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา จาก Video Online 1 ชั่วโมง ในหน่วยที่ 3 และ 4

กิจกรรม - แบบทดสอบ

- การบ้าน

สัปดาห์ที่ 3

ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา จาก Video Online 1 ชั่วโมง ในหน่วยที่ 5 และ 6

กิจกรรม - แบบทดสอบ

- การบ้าน

สัปดาห์ที่ 4

ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา จาก Video Online 1 ชั่วโมง ในหน่วยที่ 7

กิจกรรม - แบบทดสอบ

- การบ้าน

สัปดาห์ที่ 5

ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา จาก Video Online 1 ชั่วโมง ในหน่วยที่ 8

กิจกรรม - แบบทดสอบ

- การบ้าน

สัปดาห์ที่ 6

ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา จาก Video Online 1 ชั่วโมง ในหน่วยที่ 9 และ 10

กิจกรรม - แบบทดสอบ

- การบ้าน