

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 1

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์

หัวข้อเนื้อหา

ความสำคัญของคอมพิวเตอร์กราฟิก

ประวัติความเป็นมาของคอมพิวเตอร์กราฟิก

ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ในด้านหลักการและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อเรียนบทที่ 1 จบแล้วผู้เรียนควรแสดงพฤติกรรมดังต่อไปนี้

1. สามารถอธิบายความสำคัญของคอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับการสื่อสาร ตั้งแต่งานสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ ภาพยนต์ได้

2. สามารถอธิบายประวัติความเป็นมาของคอมพิวเตอร์กราฟิกและเข้าใจวิวัฒนาการเทคโนโลยีสมัยใหม่ในปัจจุบันได้

3. สามารถอธิบายบอกทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ในด้านหลักการและวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปได้

วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน

1. วิธีสอน

1.1 บรรยายแผนการสอนในรายวิชา

1.2 บรรยายเนื้อหารายวิชา สาธิต ทดลองออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์

1.3 กิจกรรม ออกแบบงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างงานออกแบบ ออกแบบชิ้นงาน

2. กิจกรรมการเรียนการสอน

2.1 ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์Power Point บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบทั้งภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว อภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนเพื่อเป็นแนวทางในการสรุปเนื้อหาในการบรรยาย

2.2 สาธิตออกแบบชิ้นงานด้วยคอมพิวเตอร์

2.3 ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการเรียนรู้ ตำรา
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์Power Point สำหรับประกอบคำอธิบาย
3. คอมพิวเตอร์
4. ตัวอย่างแบบทดสอบ
5. แบบฝึกหัด

การวัดและประเมินผล

1. ตรวจสอบชิ้นงานรายบุคคล
2. สังเกตการณ์ตอบคำถามและตั้งคำถาม
3. สังเกตจากการนำความรู้
4. วัดเจตคติจากพฤติกรรมการเรียน ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม

บทที่ 1

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์

ประวัติของงานกราฟิก งานกราฟิกมีประวัติความเป็นมาตามหลักฐานในอดีตเมื่อมนุษย์เริ่มรู้จักการขีดเขียน จุด จารึกเป็นร่องรอย ให้ปรากฏเป็นหลักฐานในปัจจุบัน การออกแบบกราฟิกสมัยก่อนประวัติศาสตร์จึงเป็นการเริ่มต้นการสื่อความหมายด้วยการวาดเขียน ต่อมาประมาณ 9000 ปี ก่อนคริสตกาล ชาว Sumerien ในแคว้นเมโสโปเตเมีย ได้เริ่มเขียนตัวอักษรรูปลิ่ม และตัวอักษร Hieroglyphic ของชาวอียิปต์ งานกราฟิกเริ่มได้รับการยอมรับมากขึ้นเมื่อได้คิดค้นกระดาษและวิธีการพิมพ์ ในปีค.ศ.1950 การออกแบบได้ชื่อว่า Typographical Style เป็นการพัฒนาโดยนักออกแบบชาวสวิส ตั้งแต่สมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา

ความหมายของกราฟิก

กราฟิก หมายถึง กระบวนการออกแบบต่าง ๆ ในสิ่งที่เป็นวัสดุ ภาพลายเส้นหรือภาพที่เกิดจากการขีดเขียนที่แสดงด้วยแผนภาพ การวาดเขียนหรือการระบายสี การสร้างงานศิลปะบนพื้นระนาบหรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งว่างานการออกแบบภาพโฆษณาของนักออกแบบ การออกแบบฉลากหรือลวดลายหรือภาพประกอบหรือตัวอักษรที่ปรากฏบนฉลากสินค้า บนตัวสินค้าหรือบนภาชนะบรรจุภัณฑ์สินค้า การออกแบบเป็นสื่อกลางในการสื่อความหมาย ให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ถูกต้องและชัดเจน สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ช่วยทำให้งานเกิดความน่าสนใจ ประทับใจ และน่าเชื่อถือ ช่วยให้เกิดการกระตุ้นทางความคิด และการตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว การออกแบบตัวอักษร รูปภาพ ลงบนพื้นผิวแนวราบ 2 มิติและซึ่งเป็นการออกแบบเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ ความสวยงามขึ้นอยู่กับความสามารถของนักออกแบบที่สามารถจัดวางภาพหรือตัวอักษรได้อย่างมีศิลปะ ผ่านกระบวนการทางการออกแบบ เพื่อให้สื่อสารบางอย่างได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การออกแบบ Graphic Designer จึงเป็นงานที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และ

ความสามารถในการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสนใจ ที่จะทำให้หลงใหลจนนำไปสู่ความสำเร็จของ
การสร้างงานตามที่ต้องการ (สินีนถ คุ่มแสงเทียน)