အခန်း(၁)	ကာတွန်းရုပ်ရှင်ဆိုင်ရာအခြေခံအသိများ	page;	၁
အခန်း(၂)	ကာတွန်းရေးဆွဲဖန်တီးခြင်းသဘောတရားများ	page;	၂၅
အခန်း(၃)	ကွန်ပျူတာဖြင့်သရုပ်ဖော်ပုံများဖန်တီးခြင်း	page;	၆၁
အခန်း(၄)	Animation လုပ်ငန်းစဉ်စတင်လေ့လာခြင်း	page;	၇၃
အခန်း(၅)	ရုပ်ရှင် Framing နှင့် သီအိုရီများ	page;	၁၂၅
အခန်း(၆)	ဇာတ်ကွက် Animation များဖန်တီးခြင်း	page;	၁၃၃
အခန်း(၇)	3D Perspecitve ကိုဖန်တီးခြင်း	Page;	၁၅၅
အခန်း(၈)	Actor နှင့် Shadow ကိုဖန်တီးခြင်း	Page;	၁၈၅

စဉ်	လေ့လာရန်	စာမျက်နှာ

အခန်း(၁)

ကာတွန်းရုပ်ရှင်ဆိုင်ရာအခြေခံအသိများ

၁။	ကာတွန်းရုပ်ရှင်နိဒါန်း	၂
၂။	ကာတွန်းရုပ်ရှင်စတင်ဖန်တီးဖို့ရာ	၅
၃။	လုပ်ငန်းစဉ်သုံးဖို့ရာ	၆
၄။	Software များကွန်ပျူတာအတွင်းထည့်သွင်းခြင်း	၉
၅။	Frame Rate များကိုလေ့လာခြင်း	၁၀
၆။	သက်ဝင်လှုပ်ရှားနေခြင်း	၁၁
၇။	Footage ကိုလေ့လာခြင်း	၁၂
၈။	DPI Versus Pixels (မြင်ကွင်းဆိုင်ရာအရှည်အသေး)	၁၄
၉။	အပိုင်းခွဲခြားခြင်းဆိုင်ရာ	၁၆
၁၀။	နောက်ခံ (Background)ဖန်တီးခြင်း	၁၆
၁၁။	အနီးမြင်ကွင်း (Foreground) အယူအဆ	၁၇
၁၂။	ဇာတ်ကောင် (Character) များဖန်တီးခြင်း	၁၈
၁၃။	လှုပ်ရှားမှု (Kinetic) ဆိုင်ရာသဘောတရားများ	၁၉
၁၄။	အသံနှင့်ဆိုင်ရာသဘောတရားများ	၂၁
၁၅။	ဇာတ်ကွက်ပေါင်းစုခြင်း (Group Animation)	၂၂
၁၆။	မြင်ကွင်းနှင့် အထားအသို (Still & Viewpoint)	၂၄

စဉ်	လေ့လာရန်	စာမျက်နှာ

အခန်း(၂)

ကာတွန်းရေးဆွဲဖန်တီးခြင်းသဘောတရားများ

၁၇။	ကာတွန်းဆိုသည်မှာ	၂၆
၁၈။	Cartoon Construction	၂၆
၁၉။	ဟန်ပန်ရှိန်သော မျဉ်ကွေးများ(Bearing Curved)	၂၈
၂၀။	မျက်နှာတည်ဆောက်ပုံကိုလေ့လာခြင်း	၃၀
၂၁။	မျက်နှာသွင်ပြင် Action များ	၃၂
၂၂။	မျက်နှာသွင်ပြင်တွင်စကားပြောဟန်ထည့်သွင်းခြင်း	၃၅
၂၃။	ဟန်ပန်တည်ဆောက်ပုံကိုလေ့လာခြင်း	၃၆
၂၄။	အရေးပါ Action အနေအထားများ	၄၄
၂၅။	Body Action အကြောင်းကိုသိထားဖို့ရာ	၄၆
၂၆။	Animation အတွက်ကြားအကွက်သဘောတရား	၄၇
၂၇။	View Point နှင့် Position အနေအထားမှန်ကန်မှု	၅၄
၂၈။	အသက်ဝင်သောလှုပ်ရှားမှု	၅၅
၂၉။	အရေးပါလှုပ်ရှားအရှိန်အဆစ်တည်ဆောက်မှုများ	၅၈

စဉ်	လေ့လာရန်	စာမျက်နှာ

အခန်း(၃)

ကွန်ပျူတာဖြင့်သရုပ်ဖော်ပုံများဖန်တီးခြင်း

၃၀။	ကွန်ပျူတာဖြင့်ဖန်တီးရေးဆွဲခြင်း	၆၂
၃၁။	ဇာတ်ကောင်များဖန်တီးခြင်း	၆၂
၃၂။	အခြေခံလိုင်းများကိုလေ့လာခြင်း	၆၄
၃၃။	Vector & Bitmap Graphic Format	၆၆
၃၄။	CorelDRAW ကိုအသုံးပြုရေးဆွဲခြင်း	၆၈
၃၅။	Rotate Center Point အကြောင်းသိထားရန်	၇၂

အခန်း(၄)

Animation လုပ်ငန်းစဉ်စတင်လေ့လာခြင်း

၃၆။	Adobe Flash ကိုစတင်လေ့လာခြင်း	၇၄
၃၇။	Timeline ဆိုင်ရာလုပ်ငန်းစဉ်အသေးစိတ်	၈၀
၃၈။	Timeline ကိုအသုံးပြုပုံ	၈၄
၃၉။	အချိန်နှင့် တွက်ချက်ချိန်ဆပုံ	၈၅
၄၀။	Animation တစ်ခုကိုအလွယ်လေ့လာခြင်း	၈၆
၄၁။	Animation အလွယ်တစ်ခုဖန်တီးခြင်း	၈၈
၄၂။	ကြားခံဇာတ်ကွက်အပြောက်ရိုက်နိုင်သော Tween အသုံး	၉၄

စဉ်	လေ့လာရန်	စာမျက်နှာ

အခန်း(၄)

Animation လုပ်ငန်းစဉ်စတင်လေ့လာခြင်း

၄၃။	ကားလမ်း Background ကိုဆွဲကြည့်မယ်	၉၇
၄၄။	Motion များစွာကိုရောနှောခြင်း(Motion in One Scene)	၁၀၂
၄၅။	VCD ထုတ်ယူရန်ပြင်ဆင်ခြင်း	၁၁၁
၄၆။	Nero Burn ဖြင့် VCD ကူးခြင်း	၁၁၂
၄၇။	အထူးပြုလုပ်ဆောင်ချက်တစ်ခုအားအလွယ်လေ့လာခြင်း	၁၁၄
၄၈။	အနည်းငယ်အဆင့်မြင့်သော Animation လုပ်ငန်းစဉ်	၁၁၉

အခန်း(၅)

ရုပ်ရှင် Framing နှင့်သီအိုရီများ

၄၉။	Composition and Framing	၁၂၆
	Wide Shot, Medium Shot, Close-Up, Exterme Wide and Close-Up Shots	
	Over the Shoulder	
၅၀။	Pan ရမ်းတယ်ဆိုတာ	၁၃၀
	Vertical Pan, Horizontal Pan, Cross Pan, Fast Pan	
၅၁။	Truck ဆိုတာ	၁၃၂

စဉ်	လေ့လာရန်	စာမျက်နှာ

အခန်း(၆)

ဇာတ်ကွက် Animation များဖန်တီးခြင်း

၅၂။	ကားမောင်းနေပုံ Animation လုပ်ငန်း	၁၃၄
၅၃။	မီးခိုးတန်း ထပ်ထည့်ခြင်း	၁၄၅
၅၄။	နောက်ခံပုံပေါ်တွင် ထပ်မံတိုးချဲ့ထည့်သွင်းခြင်း	၁၄၆
၅၅။	တိမ်များကို Layer ပြန်ခွဲ၍ပြင်ဆင်ခြင်း	၁၄၈
၅၆။	ပျံနေသောငှက်များထည့်သွင်းခြင်း	၁၄၉
၅၇။	Front Cover View အတွက်သစ်ပင်ထပ်တိုးခြင်း	၁၅၂

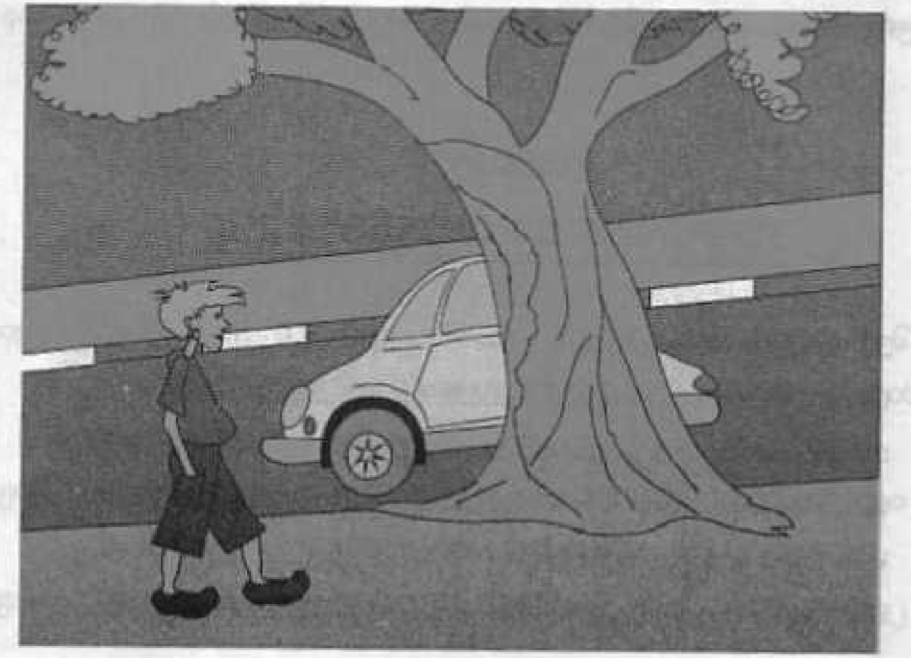
အခန်း(၇)

3D Perspective ကိုဖန်တီးခြင်း

၅၈။	3D Perspective ကိုဖန်တီးခြင်း	၁၅၆
၅၉။	Camera View အယူအဆများ	၁၆၅
၆၀။	သစ်ရွက်ကလေးတွေကြွေကျခြင်းနှင့် Camera Effect	၁၆၇
၆၁။	နောက်ခံအသံဖိုင်ထပ်ဖြည့်ခြင်း	၁၈၀
၆၂။	View Effect များဖြည့်စွက်ဖန်တီးခြင်း	၁၈၂
၆၃။	သုံးသပ်ချက်	၁၈၄

စဉ်	လေ့လာရန်	စာမျက်နှာ

အခန်း(၈)

Actor နှင့် Shadow ကိုဖန်တီးခြင်း

၆၄။	Animation of Human and Shadow Effect	၁၈၆
၆၅။	Action and Shadow	၁၈၇
၆၆။	Animation add Shadow	၁၉၃