

แผนการสอน

หลักสูตร

1. รหัสวิชา 805 324 ชื่อวิชา การออกแบบตัวละคร และพื้นฐานการเคลื่อนไหว 3(1-6-3)
CHARACTER DESIGN AND BASIC CHARACTER ANIMATION

ภาคการศึกษา ต้น ปีการศึกษา 2555

อาจารย์ผู้สอน อ. ชิงชัย ศิริธร (Juiceclubs@hotmail.com),

2. คำอธิบายรายวิชา

หลักการและปฏิบัติการด้านการออกแบบตัวละคร และพื้นฐานการเคลื่อนไหว ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ ซึ่งครอบคลุมถึงการออกแบบและสร้างเอกลักษณ์ของตัวละคร พร้อมทั้งความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันเองระหว่างตัวละคร ในงานแอนิเมชัน, เกมส์, ภาพยนตร์ และสัญลักษณ์ขององค์กร หรือ ทางด้านการตลาดในเชิงการพาณิชย์

3. วัตถุประสงค์ของวิชา

3.1 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้, ความเข้าใจในกระบวนการ การออกแบบตัวละคร (Character design) และได้ฝึกทักษะปฏิบัติงานกระบวนการผลิตสื่อมัลติมีเดียประเภทต่างๆ เช่น อุตสาหกรรมภาพยนตร์, อุตสาหกรรมแอนิเมชัน และ อุตสาหกรรมเกมส์ เป็นต้น

3.2 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้, ความเข้าใจถึงวิธีการนำซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ มาประยุกต์ใช้กับการออกแบบตัวละคร (Character design) เพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานของตนเอง

3.3 เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะในการนำเสนอผลงาน ออกแบบตัวละคร(Character design) อย่างมีเหตุผล และเป็นระบบ

4. กิจกรรมการสอน/วิธีการวัดผล

การเรียนการสอน

4.1.1 บรรยาย 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ พร้อมให้แบบฝึกหัด ให้ศึกษานำเสนอผลงาน วิเคราะห์วิจารณ์

อภิปราย เสนอแนะแนวทางพัฒนาการ หรือ ให้ศึกษานำเสนอองค์ความรู้ที่ค้นคว้ามาในหัวข้อที่กำหนด

4.1.2 ปฏิบัติการ 6 ชั่วโมง/สัปดาห์ ในห้องปฏิบัติการ หรือนอกสถานที่ ตามที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด

4.1.3 ศึกษาด้วยตนเอง 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ ในรูปแบบของงานมอบหมาย(Assignment) และรายงานการศึกษาค้นคว้า

4.2 การวัดผล คะแนนทั้งหมด 100% แบ่งเป็น

คะแนนสะสมจากงานที่มอบหมายระหว่างภาคการศึกษา คิดเป็น 60 %

คะแนนจากผลงานออกแบบปลายภาคการศึกษา คิดเป็น 30 %

การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วม คิดเป็น 10%

5. รายละเอียดเนื้อหาวิชา 805 324 การออกแบบตัวละคร และพื้นฐานการเคลื่อนไหว

ครั้งที่	วัน พฤษภาคม	เนื้อหาวิชา	กิจกรรม	อาจารย์
1	7/6/2555	แนะนำวิชา และ ตกลงร่วมกับนักศึกษาเรื่องการเรียนรู้ การสอน พร้อมทั้ง ทดสอบวัดทักษะเบื้องต้น	ทำความเข้าใจร่วมกับนักศึกษา เรื่องหน่วยการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้ กิจกรรมในรายวิชา การประเมินผล และทดสอบความรู้เบื้องต้น (Pretest)	อ.ชิงชัย
2	14/6/2555	กายวิภาคพื้นฐาน และ การปรับลายเส้นให้เหมาะสมกับการทำงาน	บรรยาย S, E , Workshop	อ.ชิงชัย
3	21/6/2555	เทคนิคพื้นฐานการกำหนดแสงเงาของตัวละคร	บรรยาย S, E , Workshop	อ.ชิงชัย
4	28/6/2555	การออกแบบตัวละคร ในงานอุตสาหกรรม เบื้องต้น	บรรยาย S, E , Workshop	อ.ชิงชัย
5	5/7/2555	โครงสร้างในมุมมองมิติ ของตัวละคร ผ่านทางการปั้น	บรรยาย S, E , Workshop	อ.ชิงชัย
6	12/7/2555	การถ่ายทอดโครงสร้างมุมมองต่างๆของตัวละคร และ การออกแบบ Character Sheet เพื่อใช้ในงานอุตสาหกรรม	บรรยาย S, E , Workshop	อ.ชิงชัย
7	19/7/2555	การกำหนด ข้อต่อ และ การเคลื่อนไหวของตัวละคร	บรรยาย S, E , Workshop	อ.ชิงชัย
8	26/7/2555	การร่างแบบตัวละคร จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Digital Painting: Character Sketching)	บรรยาย S, E , Workshop	อ.ชิงชัย
ส่ง แผนงานการออกแบบ (Concept Art)				
9	16/8/2555	การกำหนดท่าทางของตัวละคร จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Digital Painting: Character Silhouettes)	บรรยาย S, E , Workshop	อ.ชิงชัย
10	23/8/2555	การออกแบบบรรยากาศแวดล้อมให้กับตัวละคร (Digital Painting: Creating World)	บรรยาย S, E , Workshop	อ.ชิงชัย
11	30/8/2555	เทคนิคต่างๆในการวาดและลงสีตัวละคร จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Digital Painting: Painting Techniques)	บรรยาย S, E , Workshop	อ.ชิงชัย
12	6/9/2555	การประยุกต์ใช้เทคนิคการวาดและลงสีตัวละคร ผ่านภาพถ่ายจริง (Digital Painting: Painting Techniques 2)	บรรยาย S, E , Workshop	อ.ชิงชัย
13	13/9/2555	การสร้างสีโอนำเสนอผลงาน จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Digital Painting: Compositing)	บรรยาย S, E , Workshop	อ.ชิงชัย
14	20/9/2555	การแก้ปัญหาต่างๆในการทำงาน จาก ผู้มีประสบการณ์	บรรยาย S, E , Workshop	อ.ชิงชัย
15	27/9/2555	นำเสนอผลงานออกแบบ	S	อ.ชิงชัย

- S หมายถึง มีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง(Student-Centered)
- E หมายถึง มีการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประกอบในกระบวนการเรียนรู้ (E-Learning)
- Workshop หมายถึง มีการฝึกทักษะจากการปฏิบัติในห้องปฏิบัติการและงานที่ได้รับมอบหมาย

WBA วันเวลาในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งห้องบรรยาย/สัมมนา จะนัดหมายร่วมกันระหว่างอาจารย์เจ้าของวิชาและนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในสัปดาห์แรกของภาคการศึกษา กำหนดการสอนและนัดหมายชัดเจน อาจมีการเปลี่ยนแปลงในรายละเอียดปลีกย่อย ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในชั้นเรียนต่อไป รวมถึงให้นักศึกษาติดตามการประกาศนัดหมายเพิ่มเติมบนเครือข่าย internet

6. กิจกรรมที่เป็น E-learning

- 6.1 การจัดทำและคัดสรรสื่อการเรียนรู้ ที่เหมาะสม ให้นักศึกษาได้ทบทวนด้วยตนเองนอกชั้นเรียน
- 6.2 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เพื่อสะดวกแก่การให้คำปรึกษาและติดต่อสอบถาม

7. กิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (student-centered)

- 7.1 การทำความเข้าใจร่วมกับนักศึกษา เรื่องหน่วยการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้ กิจกรรมในรายวิชา และการประเมินผล
- 7.2 การค้นคว้าและนำเสนอตามหัวข้อ Case Study และการนำเสนอผลงานกลุ่มและรายบุคคล

8. เอกสารอ้างอิงและหนังสืออ่านเพิ่มเติม

ให้ค้นคว้าจากห้องสมุดคณะฯ รวมทั้งที่อาจารย์ผู้สอนจะแนะนำเพิ่มเติมในแต่ละหัวข้อ กำหนดการสอนและนัดหมายชัดเจน/นัดพิเศษของอาจารย์ผู้สอน และตัวอาจารย์ผู้สอน อาจมีการเปลี่ยนแปลงในรายละเอียดปลีกย่อย ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในชั้นเรียนต่อไป รวมถึงให้นักศึกษาติดตามการประกาศนัดหมายเพิ่มเติมบน internet

9. ปีการศึกษาที่ใช้แผนการสอนนี้มีส่วนใดได้รับปรับปรุงจากปีการศึกษาที่ผ่านมา

- 9.1 เน้นการใช้งานผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) แทนการใช้ email ติดต่อรายบุคคล
- 9.2 เพิ่มทักษะในการนำเสนอผลงาน โดยการเน้นให้นักศึกษานำเสนอชิ้นงานหลังการฝึกทักษะจากงานที่ได้รับมอบหมาย
- 9.3.เพิ่มสื่อการเรียนรู้ เช่น E-Book, VDO Tutorial เพื่อให้นักศึกษาสามารถทบทวนบทเรียนด้วยตัวเอง