

แผนการสอน

หลักสูตรการออกแบบอุตสาหกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

1. รหัสวิชา 805 421 ชื่อวิชา การออกแบบมัลติมีเดีย และ แอนิเมชัน (Multimedia and Animation Design) 4 (1-6-3)

ภาคการศึกษา ต้น ปีการศึกษา 2555

อาจารย์ผู้สอน อ. ชิงชัย ศิริธร e-mail : juiceclubs@hotmail.com
อ.พิเศษ

2. คำอธิบายรายวิชา

หลักการออกแบบ และปฏิบัติด้านการออกแบบงานกราฟิก ประเภทมัลติมีเดีย และแอนิเมชัน ทั้ง 2 มิติและ 3 มิติ

3. วัตถุประสงค์ของวิชา

3.1 เพื่อให้นักศึกษามีความเข้าใจหลักการและกระบวนการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย และแอนิเมชัน ทั้ง 2 มิติและ 3 มิติ
อย่างเป็นระบบ

3.2 เพื่อให้ให้นักศึกษามีความรู้, ความเข้าใจถึงวิธีการนำซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ มาประยุกต์ใช้กับการออกแบบสื่อ
มัลติมีเดีย และแอนิเมชัน เพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีคุณภาพ

3.3 เพื่อให้ให้นักศึกษามีทักษะในการนำเสนอผลงาน การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย และแอนิเมชัน อย่างมีเหตุผลและเป็น
ระบบ

4. เกณฑ์และวิธีการวัดผล/กิจกรรมการเรียนรู้

4.1.1 บรรยาย 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ พร้อมให้แบบฝึกหัด ให้นักศึกษานำเสนอผลงาน วิเคราะห์วิจารณ์
ถกปัญหา เสนอแนะแนวทางพัฒนาการ

4.1.2 ปฏิบัติการ 6 ชั่วโมง/สัปดาห์ ในห้องปฏิบัติการ หรือนอกสถานที่ ตามที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด

4.1.3 ศึกษาด้วยตนเอง 3 ชั่วโมง สัปดาห์/ค้นคว้าข้อมูลเบื้องต้นของการออกแบบมัลติมีเดีย เพื่อใช้ในงานฟรีเซนต์ และ
โฆษณา

4.2 การวัดผล

คะแนนทั้งหมด 100% แบ่งเป็น

คะแนนสะสมจากงานที่มอบหมายระหว่างภาคการศึกษา	คิดเป็น	5% 0
คะแนนการนำเสนอผลงาน	คิดเป็น	%10
คะแนนจากผลงานออกแบบกลางภาคการศึกษา	คิดเป็น	10%
คะแนนจากผลงานออกแบบปลายภาคการศึกษา	คิดเป็น	20%
การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วม	คิดเป็น	%10

5. หัวข้อที่สอนวิชา 805 421 การออกแบบมัลติมีเดีย และแอนิเมชัน (Multimedia and Animation Design)

ครั้งที่	วันจันทร์	เนื้อหา	กิจกรรม	อาจารย์
1	11/6/2555	แนะนำวิชา	ทำความเข้าใจร่วมกันกับนักศึกษา เรื่องหน่วยการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้ กิจกรรมในรายวิชา การประเมินผล และทดสอบความรู้เบื้องต้น	อ. ชิงชัย อ.พิเศษ
2	18/6/2555	การหาแรงบันดาลใจและแนวคิดในการออกแบบงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน Pre-Production : Inspiration	S, E, Workshop	อ. ชิงชัย อ.พิเศษ
3	25/6/2555	การร่างแบบและการหาตัวอย่างประกอบ ในงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน Pre-Production : Sketch Design & Reference	S, E, Workshop	อ. ชิงชัย อ.พิเศษ
4	2/7/2555	การวางแผนการทำงานเบื้องต้นในการสร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน Pre-Production : Storyboard, Planning	S, E, Workshop	อ. ชิงชัย อ.พิเศษ
5	9/7/2555	การออกแบบ ตัวละคร (Character Design) และ กราฟิกประกอบ งานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน Pre-Production : Character Design, Character Sheet	S, E, Workshop	อ. ชิงชัย อ.พิเศษ
6	16/7/2555	การออกแบบบรรยากาศและภาพรวม ในงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน Pre-Production : Environment Design, Concept Art	S, E, Workshop	อ. ชิงชัย อ.พิเศษ
7	23/7/2555	การสร้างงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันในรูปแบบจำลอง Pre-Production : Animatic, Concept Art	S, E, Workshop	อ. ชิงชัย อ.พิเศษ
8	30/7/2555	การนำเสนอผลงานครั้งที่ 1 / project design 1	S	อ. ชิงชัย อ.พิเศษ
ส่งผลงานออกแบบกลางภาคการศึกษา				
9	20/8/2555	การขึ้นรูปโมเดลใน งานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2มิติ หรือ 3 มิติ Production : Modeling	S, E, Workshop	อ. ชิงชัย อ.พิเศษ
10	27/8/2555	การใส่พื้นผิว, ลวดลาย และ กระจกและข้อต่อต่างๆ Production : UVmapping & Rigging	S, E, Workshop	อ. ชิงชัย อ.พิเศษ
11	3/9/2555	การออกแบบท่าทางและเคลื่อนไหวในงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2มิติ หรือ 3 มิติ Production : Animate	S, E, Workshop	อ. ชิงชัย อ.พิเศษ

12	10/9/2555	การจัดแสงและการวางมุมกล้องในงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2 มิติ หรือ 3 มิติ Production : Lighting&Camera Control	S, E,Workshop	อ. ชิงชัย อ. พิเศษ
13	17/9/2555	การประมวลผลงาน มัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2 มิติ หรือ 3 มิติ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Production : Rendering	S, E,Workshop	อ. ชิงชัย อ. พิเศษ
14	24/9/2555	การตกแต่งชิ้นงานและการใส่เสียง ในงานมัลติมีเดียและแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Post-Production : Compositing & Sound	S, E,Workshop	อ. ชิงชัย อ. พิเศษ
15	1/10/2555	นำเสนอการออกแบบ(Final project Presentation)	S	อ. ชิงชัย อ. พิเศษ
16		ส่งผลงานออกแบบปลายภาคการศึกษา		

S หมายถึง มีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered)

E หมายถึง การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประกอบในกระบวนการเรียนรู้ (E-Learning)

Workshop หมายถึง มีการฝึกทักษะจากการปฏิบัติในห้องปฏิบัติการและงานที่ได้รับมอบหมาย

WBA วันเวลาในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งห้องบรรยายสัมมนา จะนัดหมายร่วมกันระหว่างอาจารย์เจ้าของวิชาและ/นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในสัปดาห์แรกของภาคการศึกษา 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 การทำความเข้าใจร่วมมือกับนักศึกษา เรื่องหน่วยการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้ กิจกรรมในรายวิชา และการประเมินผล

7.2 การค้นคว้าและนำเสนอตามหัวข้อ Case Study และการนำเสนอผลงานกลุ่มและรายบุคคล

8. เอกสารอ้างอิงและหนังสืออ่านเพิ่มเติม

ให้ค้นคว้าจากห้องสมุด รวมทั้งที่อาจารย์ผู้สอนจะแนะนำเพิ่มเติมในแต่ละหัวข้อ กำหนดการสอนและนัดหมายชัดเจน/นัดพิเศษของอาจารย์ผู้สอน และตัวอาจารย์ผู้สอน อาจมีการเปลี่ยนแปลงในรายละเอียดปลีกย่อย ซึ่งจะแจ้งให้ทราบในชั้นเรียนต่อไป รวมถึงให้นักศึกษาติดตามการประกาศนัดหมายเพิ่มเติมบน internet

9. ปีการศึกษาที่ใช้แผนการสอนนี้มีส่วนใดได้รับปรับปรุงจากปีการศึกษาที่ผ่านมา

เน้นการใช้งานผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ 9.1(Social Network) แทนการใช้ email ติดต่อรายบุคคล

9.2 เพิ่มทักษะในการนำเสนอผลงาน โดยการเน้นให้นักศึกษานำเสนอชิ้นงานหลังการฝึกทักษะจากงานที่ได้รับมอบหมาย

9 เพิ่มสื่อการเรียนรู้ เช่น.3.E-Book, VDO Tutorial เพื่อให้ นักศึกษาสามารถทบทวนบทเรียนด้วยตัวเอง