



คณะดิจิทัลอาร์ต ภาควิชา 1/2565  
หลักสูตร ศิลปบัณฑิต

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ANM 215	การออกแบบเสียงสำหรับงานโมชนมีเดีย	3 (2-2-5)
	Sound Design for Motion Media	
	ANM211 แอนิเมชันและโมชันสตูดิโอ 2	
วิชาบังคับร่วม	ANM212 ทฤษฎีและการผลิตภาพยนตร์	
	ANM213 การตัดต่อภาพยนตร์	
	ANM214 การช้อนภาพสำหรับงานโมชนมีเดีย	
วิชาบังคับก่อน	DGA131 โปรแกรมประยุกต์ดิจิทัลอาร์ต 1	
	DGA133 โปรแกรมประยุกต์ดิจิทัลอาร์ต 2	
ภาคการศึกษา	1/2565	
กลุ่ม	01, 02	
ประเภทของวิชา	<input type="checkbox"/> วิชาปรับพื้นฐาน <input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป <input checked="" type="checkbox"/> วิชาเฉพาะ <input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	Assit.Prof.Samuel Raymond Forkner	อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	Assit.Prof.Samuel Raymond Forkner	<input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ <input type="checkbox"/> อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน		<input checked="" type="checkbox"/> ในที่ตั้ง <input type="checkbox"/> นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	7 October 2565	

### หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

#### 1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) create layered ambient sounds from short clips
- 2) mixing and mastering of sound files for export
- 3) students record their own sounds
- 4) students create kinetic typography with synchronus sound
- 5) students write and format dialog scripts

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

This is a computer-lab intensive class using many Open Source programs to manipulate sound files for use in video, animation and motion graphics for use in mainstream Adobe software : PR, AE, AI and PS. Open Source programs include : VLC player, Audacity cross platform software for recording and editing sounds; Libre Office; ClipGrab. Hardware includes *headphones*, *sound cards* and *microphones* with the necessary drivers.

## 2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี .....3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

- ☒ e-mail : samuel.f@rsu.ac.th  
☐ Facebook : facebook.com/samforkner  
☐ Line :.....  
☐ อื่น ระบุ.....

### หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

#### 1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Students use their time in the computer lab wisely</li> <li>Students complete short lessons in class and complete homework assignments</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Students have a midterm project and a final project that demonstrate their abilities</li> <li>Students study relevant tutorials to learn new skills</li> <li>Students have a good attitude towards the class content and their classmates</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Students meet project deadlines and turn in assignments on time</li> <li>Students come to class and work well in groups</li> </ul>

#### 2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.1	concepts in theory relevant to the discipline are explored with examples, discussions and demonstrations	<ul style="list-style-type: none"> <li>Students have hands-on experience with sound recording hardware and software</li> <li>Students complete in-class assignments and follow</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>students receive critiques from the professor on their projects and assignments</li> </ul>

		demonstrations <ul style="list-style-type: none"> <li>Students complete homework</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>students are graded on their growth and the ability to demonstrate the skills learned</li> </ul>
2.3	students apply concepts demonstrated in class to their own work	<ul style="list-style-type: none"> <li>lectures and real world examples of the concepts in use</li> <li>industrial level ideals and planing</li> <li>students learn to cut and edit sound files</li> <li>students learn to mix sound levels and create stereo separation</li> <li>students learn to synchronise sound with video, animation or motion graphics</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>students review a midterm grade</li> <li>student projects are evaluated</li> <li>student progress is evaluated</li> </ul>

### 3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.1	students demonstrate growth on the learning curve	<ul style="list-style-type: none"> <li>interact with students to encourage discussion of inter-related topics, shifts in theory and changes in technology</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>grading of homework and in-class assignments</li> <li>grading of midterm and final projects</li> </ul>
3.4	student work and presentational abilities are on a professional level	<ul style="list-style-type: none"> <li>interactive class-room experience with questions and answers</li> <li>appropriate level of tasks assigned</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>students demonstrate growth</li> </ul>

### 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.1	students possess the jargon and vocabulary of the discipline, have an understanding and can communicate about it clearly	<ul style="list-style-type: none"> <li>students learn presentation skills and are able to talk in front of a group</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>students are aware of their learning and proactive</li> <li>students receive suggestions from the professor</li> </ul>

			cordially
--	--	--	-----------

#### 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.1	conceptual elements in art theory are expolred with soundscapes, synchronus sounds and ambient sounds	<ul style="list-style-type: none"> <li>demonstratons involving soundscape creation, sync sound editing, voice acting, environment sound creation</li> <li>recording sounds and preparing them for use</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>students participate in class</li> </ul>
5.3	students demonstrate a proficiency with the software and are able to organize their files properly	<ul style="list-style-type: none"> <li>midterm and final project use accumulated skills from homework and in-class assignments</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>students receive critique and analysis of their work cordially and are attentive to advice</li> </ul>
5.4	students have basic research skill and online abilities with search engines terms and keywords	<ul style="list-style-type: none"> <li>students learn software tutorials on the own time continuing the learning process</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>student work is evaluated</li> </ul>

### หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

#### 1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
1	Lecture : sound in motion graphics	Review : design blocks of text to be animated and synchronized to sound with Illustrator and AfterEffects	3 hours	Sam Forkner
2	Demonstration : cursive text writing simulation	Exercise : install Audacity onto the computer	3 hours	
3	Lecture : preparing sound files	Exercise : edit short sound clips and prepare them for use in Premiere	3 hours	
4	Demonstration : synchronizing sound in a motion graphic	Exercise : using prepared files, synchronize spot sound to keypoints in motion graphics	3 hours	

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
5	Lecture : Theory, start growth, pop, fade	Exercise : using the export/import technique with Premiere and Audacity, design layered sounds	3 hours	
6	Lecture : sound design techniques for Foley work	Exercise : create the entire sound experience for a short film clip using Foley techniques	3 hours	
7	Midterm Project assigned	In class preparation	3 hours	
8	Midterm			
9	Lecture : writing for sound	Exercise : prepare a dialog transcript from a shot clip	3 hours	
10	Demonstration : recording	Exercise : record sound for the dialog scripts	3 hours	
11	Demonstration : effects	Exercise : add echoes, reverb, phaser effects to dry sounds. Change the pitch or speed of sounds. Amplify or decrease the volume	3 hours	
12	Demonstration : stereo separation	At the dimentions of left and right, soft and loud to create the illusion of a three dimensional space around the listener	3 hours	
13	Lecture : musical soundtracks, ambeint sounds, spot sounds	Exercise : edit the dialog scripts as a radio play, mix the volume levels	3 hours	
14	Demonstration : the Gag Dub	Exercise : replace the sound from a sceen in a movie with your own crafted sounds	3 hours	
15	Final Project assigned	In class preparation	3 hours	
16	Final			
รวม			45 hours	

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
2.1, 2.3, 3.1, 3.4	สอบกลางภาค สอบปลายภาค	8 17	20% 50%
1.2, 2.1, 2.3, 4.1	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน การทดสอบ ย่อย	ตลอดภาคการศึกษา	10%
3.1, 3.4, 4.1, 5.1, 5.3, 5.4	วิเคราะห์กรณีศึกษา ค้นคว้า การนำเสนอ Project การทำงานกลุ่มและผลงาน	13 -16	20%

### หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

#### 1. ตำราและเอกสารหลัก

Kostelanetz, Richard. (2000). **John Cage: Writer: Selected Texts** (2<sup>nd</sup> ed.). Maryland: Cooper Square Press

Sonnenschein, David (2001). **Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema**. Studio City: Michael Wiese Productions

#### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Adobe Creative Suite Software: Photoshop, Illustrator, AfterEffects, Premiere

Open Source Software: Audacity sound recording and editing software, VLC Media Player, ClipGrab, LibreOffice

#### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

“Sound for Motion Media” FaceBook group

Google Drive sound effects files, short clips, and project files

### หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

#### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

students fill out course evaluation at the end of semester

#### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

final grade distribution is analyzed against the standard deviation, conclusions made about student engagement, successful amount of learning

### 3. การปรับปรุงการสอน

examples of student work are sent to the head of the department's archive

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ☒ สัมภาษณ์นักศึกษา
- ☐ การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา
- ☒ การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
- ☐ การประเมินความรู้รอบคอบโดยการทดสอบ
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม
- ☐ อื่นๆ ระบุ

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

encourage an atmosphere that is conducive for working in a computer lab, a productive and creative environment with working audio/visual interface