



มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ คณะดิจิทัลอาร์ต ภาควิชา สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

หลักสูตร ศิลปบัณฑิต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ANV211	ระบบการเคลื่อนไหวน 1	3	(2-2-5)
	(Rigging I)		
วิชาบังคับร่วม	-		
วิชาบังคับก่อน	-		
ภาคการศึกษา	1/2568		
กลุ่ม	01-03		
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี		
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง	อาจารย์ประจำ	
อาจารย์ผู้สอน	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง	☒ อาจารย์ประจำ	☐ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน		☒ ในที่ตั้ง	☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	15 สิงหาคม 2568		

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1). ให้มีทักษะการทำงานและฝึกกระบวนการคิดเพื่อนำไปปรับใช้กับผลงานตนเอง
- 2). เข้าใจกระบวนการทำงานระบบการเคลื่อนไหวในโปรแกรม 3 มิติ และสร้างผลงานของตนเอง

2. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเทคนิคในลักษณะกระบวนการทำงานริก 3 มิติด้วยคอมพิวเตอร์ ให้สอดคล้องกับอุตสาหกรรม นักศึกษาจะได้เรียนรู้ขั้นตอนการทำงานในส่วน Production

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

- ☐ e-mail :.....
- ☒ Facebook :.....
- ☐ Line :.....
- ☐ อื่น ระบุ.....

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) :

- 1). ได้ทักษะการทำงานและฝึกกระบวนการคิดเพื่อนำไปปรับใช้กับผลงานตนเอง
- 2). สามารถเข้าใจกระบวนการทำงานระบบการเคลื่อนไหวในโปรแกรม 3 มิติ และมีสร้างผลงานของตนเอง

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.1	ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม	ให้เคารพระเบียบ การเข้าห้องเรียน และรับผิดชอบในงานที่ทำในส่วนตนเอง มีซื่อสัตย์สุจริต	- สังเกตพฤติกรรมการเข้าห้องเรียนและการทำงานในส่วนตนเอง จะสามารถทำงานตามกำหนดเวลา เพื่อฝึกให้นักศึกษารับผิดชอบต่องาน สามารถทำงานร่วมกันกับผู้อื่นและมีความตรงต่อเวลา - ดูผลงานนักศึกษาทำด้วยตนเอง

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.1	รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์ทางเทคโนโลยี	- สอนแบบบรรยายและปฏิบัติโดยใช้ปัญหามาและตามด้วยการแก้ปัญหา การฝึกภาคปฏิบัติ - มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	- ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย - ประเมินจากการสอบผลงานกลางภาค ผลงานปลายภาค
2.4	มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา	บรรยายให้ความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานในการทำงานสายวิชาชีพและการฝึกภาคปฏิบัติ	ประเมินจากการทำ Project การนำเสนอ Project และรายงาน

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.2	สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์	ให้วิเคราะห์ภาพรวมแล้วค่อยๆ แก้ปัญหาโดยการให้นักศึกษา ประมวลองค์ความรู้จากวิชาในวิชา และวิชาอื่นๆที่เคยเรียนมาบูรณาการเพื่อให้สามารถสร้างงานสร้างสรรค์	สังเกต การแก้ไข ปัญหาจากงานที่ มอบหมาย
3.4	มีความคิดสร้างสรรค์ และมี ปฏิภาณไหวพริบในการสร้าง ผลงาน	- สอนให้รู้จักการประยุกต์และ แก้ปัญหาในระหว่างการทำงาน - มอบหมายงาน	สังเกตพฤติกรรม

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.2	มีความรับผิดชอบต่องาน ของตนเอง และสามารถ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่าง มีประสิทธิภาพ	มอบหมายงานและตรวจงาน ตามที่ได้รับมอบหมาย	- สังเกตพฤติกรรม และการแสดงออก ในการมีส่วนร่วมใน ชั้นเรียนของ นักเรียน - ประเมินและให้ คะแนนจากงานที่ มอบหมาย

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.2	สามารถเลือกใช้เทคโนโลยี สารสนเทศในการสืบค้น ข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ ผลงาน หรือการ นำเสนอ ผลงานได้อย่างมี ประสิทธิภาพ	แนะนำช่องทางการเลือกใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น ข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน	สังเกตพฤติกรรม

5.3	มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลขหรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงาน	มอบหมายงาน	ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ
-----	---	--	---

6. ทักษะพิสัย

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
6.1	สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง	นำเสนอความรู้ทั้งหมดมาบูรณาการ ทำงานสร้างสรรค์	- ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย - ประเมินผลจากการสอบย่อยในชั้นเรียน

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
1	-ระเบียบต่างๆของการเข้าชั้นเรียน -ตัวอย่างงาน -จุดประสงค์ ที่เรียนในรายวิชา -rigging FK	-แนะนำเกี่ยวกับเนื้อหาการเรียนและระเบียบต่างๆของการเข้าชั้นเรียน -แนะนำ การสร้างผลงาน	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง
2	- rigging IK	- บรรยาย แสดงการทำงาน และให้นักศึกษาปฏิบัติตาม	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง
3	-IK/FKทดสอบการเคลื่อนไหว	-บรรยาย และเปิดหน้าจอโปรแกรม แสดงการทำงาน และให้นักศึกษาปฏิบัติตามเป็นขั้นตอน	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง
4	- character animation สอนการเรียงเส้น โมเดล	บรรยาย และเปิดหน้าจอโปรแกรม แสดงการทำงาน และ	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
		ให้นักศึกษาปฏิบัติตามเป็น ขั้นตอน		
5	-ทำความเข้าใจเรื่องการ แสดงสีหน้า	-บรรยาย และเปิดหน้าจอ โปรแกรม แสดงการทำงาน และ ให้นักศึกษาปฏิบัติตามเป็น ขั้นตอน	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง
6	- Blend shape 1	-บรรยาย และเปิดหน้าจอ โปรแกรม แสดงการทำงาน และ ให้นักศึกษาปฏิบัติตามเป็น ขั้นตอน	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง
7	- Blend shape 2	-บรรยาย และเปิดหน้าจอ โปรแกรม แสดงการทำงาน และ ให้นักศึกษาปฏิบัติตามเป็น ขั้นตอน	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง
8	- Blend shape 3 ทดสอบ การเคลื่อนไหว	-บรรยาย และเปิดหน้าจอ โปรแกรม แสดงการทำงาน และ ให้นักศึกษาปฏิบัติตามเป็น ขั้นตอน	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง
9	- riggingคน	-บรรยาย และเปิดหน้าจอ โปรแกรม แสดงการทำงาน และ ให้นักศึกษาปฏิบัติตามเป็น ขั้นตอน	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง
10	- riggingคน	-บรรยาย และเปิดหน้าจอ โปรแกรม แสดงการทำงาน และ ให้นักศึกษาปฏิบัติตามเป็น ขั้นตอน	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง
11	- riggingคน	-บรรยาย และเปิดหน้าจอ โปรแกรม แสดงการทำงาน และ ให้นักศึกษาปฏิบัติตามเป็น ขั้นตอน	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
12	- riggingคน	-บรรยาย และเปิดหน้าจอ โปรแกรม แสดงการทำงาน และ ให้นักศึกษาปฏิบัติตามเป็น ขั้นตอน	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง
13	-- riggingคน แจ้งเรื่อง Final Project	-บรรยาย และเปิดหน้าจอ โปรแกรม แสดงการทำงาน และ ให้นักศึกษาปฏิบัติตามเป็น ขั้นตอน	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง
14	- paint weight /ทดสอบ การเคลื่อนไหว	-บรรยาย และเปิดหน้าจอ โปรแกรม แสดงการทำงาน และ ให้นักศึกษาปฏิบัติตาม -ติดตาม แก้ไขและปรับปรุง ชิ้นงาน Final Project	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง
15	--สรุปเนื้อหาที่สอน Final Project	-ติดตาม แก้ไขและปรับปรุง ชิ้นงาน Final Project	4	ผศ.หทัยชนก เชียงทอง
รวม			60	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของ การประเมินผล
1.1,2.2,3.2	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้น เรียน การทดสอบย่อย	ตลอดภาคการศึกษา	30%
6	วิเคราะห์ การนำเสนอ Project	11-15	70%

การประเมินผล

ระดับคะแนน	80 – 100 %	= A
ระดับคะแนน	75 – 79 %	= B+
ระดับคะแนน	70 – 74 %	= B
ระดับคะแนน	65 – 69 %	= C+
ระดับคะแนน	60 – 64 %	= C
ระดับคะแนน	55 – 59 %	= D+
ระดับคะแนน	50 – 54 %	= D
ระดับคะแนน	0 – 49 %	= F

การเข้าชั้นเรียน

เข้าชั้นเรียนหลัง 15 นาทีถือว่ามาสาย

เข้าชั้นเรียนหลัง 30 นาทีถือว่าขาดเรียน

ขาดเกิน 3 ครั้งให้นักศึกษาทำการถอนรายวิชาหรือเท่ากับ W หากไม่ถอนเท่ากับ F

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- Cabrera, Cheryl. An Essential Introduction to Maya Character Rigging. MA. Elsevier Ltd.
- Maraffi, Chris. Maya Character Creation Modeling and Animation Controls. New Riders.
- Ed Hooks' ,Acting for Animators

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

.....

.....

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

.....

.....

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนาระหว่างอาจารย์และนักศึกษา
- การสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียนของนักศึกษา
- แบบประเมินผู้สอนและรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการปฏิบัติงานในชั้นเรียนของนักศึกษา
- ผลการเรียนรู้ และผลงานโดยรวมของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

- การประชุมระหว่างอาจารย์ผู้สอนเพื่อหาแนวทางพัฒนารายวิชา
- ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

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

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงจากความคิดเห็นและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา
- ปรับปรุงเนื้อหาและสื่อการสอนของแต่ละสัปดาห์ให้มีความน่าสนใจและทันสมัยมากขึ้น

.....