



มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ คณะดิจิทัลอาร์ต ภาควิชา วิชาพลเอฟเฟค

หลักสูตร ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาวิชาพลเอฟเฟค

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ANV 212	การเคลื่อนไหวตัวละคร 3 มิติ	3	(2-2-5)
	(3D Character Animation)		
วิชาบังคับร่วม	-		
วิชาบังคับก่อน	-		
ภาคการศึกษา	1/2568		
กลุ่ม	01, 02, 03		
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี		
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ.พาสิน ชนสิน	☒ อาจารย์ประจำ	
อาจารย์ผู้สอน	อ.พาสิน ชนสิน	☒ อาจารย์ประจำ	☐ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน		☒ ในที่ตั้ง	☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	8 สิงหาคม 2568		

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้าใจหลักการเบื้องต้นของการแอนิเมทและการทำงานของแอนิเมเตอร์
2. เพื่อให้นักศึกษามีความเข้าใจถึงกฎพื้นฐาน 12 ข้อ ของการแอนิเมท
3. เพื่อสามารถมองแอนิเมชั่น และแยกแยะคุณภาพของแอนิเมชั่นออก
4. เพื่อให้นักศึกษาสนุกกับการแอนิเมทมากขึ้น

1. คำอธิบายรายวิชา

แอนิเมชันขั้นพื้นฐานและศิลปะของการเคลื่อนไหว ศึกษาและเลียนแบบการเคลื่อนไหวจากการเคลื่อนไหวของคนจริง แล้วนำไปใช้กับตัวละคร โดยมุ่งเน้นการแสดงออกทางท่าทางร่วมถึงการขยับปาก โดยมุ่งเน้นการแสดงออกทางท่าทางร่วมถึงการขยับปากแสดงออกทางสีหน้าและกลอกตา รวมไปถึงหลักการ Key Frame เบื้องต้น

2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์



e-mail : pasin.th@rsu.ac.th



Facebook : Pasin Thanasin



Line :.....



อื่น ระบุ.....

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.1	มีระเบียบ วินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่องานของตนเองและสังคม	- กำหนดระเบียบวินัยในการเรียนการสอน การเข้าชั้นเรียน และการสอบ - กำหนดระเบียบการส่งงาน - เรื่องมารยาทภายในชั้นเรียน - สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมจากในเนื้อหาบทเรียน	- ประเมินจากความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย - ประเมินจากความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.1	มีความรู้และความเข้าใจใน ทฤษฎี หลักการ วิธีการใน สาขาวิชาชีพ	• แนะนำเทคนิคในการ Animate สิ่งของ และท่าทางของมนุษย์ • นำเสนอตัวอย่างท่าทางที่ถูกต้องในการ Animate เป็น VDO ให้นักศึกษา ได้เห็นท่าทางที่ถูกต้อง • มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	• ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย • ประเมินจากการเข้าชั้น เรียนและความตั้งใจ เรียนภายในชั้นเรียน

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.2	สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนว ทางแก้ไขปัญหาได้อย่าง สร้างสรรค์	• อธิบายพร้อมยกตัวอย่างแนวทางการ สร้างสรรค์ผลงาน • สามารถวิเคราะห์การสร้างผลงาน และวิจารณ์ได้อย่างมีหลักการ	• ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย •

6. ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
6.1	สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทาง ศิลปกรรมศาสตร์ในการ สร้างสรรค์ผลงานของตน	• อธิบายโดยใช้หลักเกณฑ์ทางงาน ศิลปะ การใช้ทฤษฎีศิลป์ในการ ทำงาน พร้อมยกตัวอย่างแนว ทางการสร้างสร้างสรรค์ผลงาน	• ประเมินจากผลงานของ นักศึกษา และการถาม ตอบในชั้นเรียน

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1	- แนะนำการเรียนการสอน และ ระเบียบต่างๆ ในชั้นเรียน	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักศึกษาแสดงความคิดเห็น - ให้นักศึกษาได้รู้จักศัพท์ภา	4	อาจารย์พาสิน ธนสิน

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
	- วิธีการใช้งาน google classroom - ระเบียบการส่งงาน - พื้นฐานความเข้าใจของวิชา Animation รวมถึงความสำคัญของ 12 principles animation	อังกฤษที่ใช้ในการทำงานทั้งหมด - สื่อที่ใช้ Google Classroom , Google Meet และ Syncsketch		
2	- วิธีการใช้โปรแกรมมายาสำหรับการแอนิเมท - พื้นฐานการใช้ Graph editor	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักศึกษาแสดงความคิดเห็น - สื่อที่ใช้ Google Classroom , Google Meet และ Syncsketch	4	อาจารย์พาสิน ธนสิน
3	- การแอนิเมทลูกบอล + การใช้ graph editor ในงานจริง - Workshop แอนิเมทลูกบอล - การบ้านครั้งที่ 1 แอนิเมทลูกบอลที่มีน้ำหนักต่างกัน	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักศึกษาแสดงความคิดเห็น - สื่อที่ใช้ Google Classroom , Google Meet และ Syncsketch	4	อาจารย์พาสิน ธนสิน
4	- การสร้างสรรค์ไอเดียสำหรับงานแอนิเมชั่น (story telling) - ตรวจงานนักศึกษา (การบ้านที่ 1)	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักศึกษาแสดงความคิดเห็น - สื่อที่ใช้ Google Classroom , Google Meet และ Syncsketch - คอมเมนต์งานโดยใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	อาจารย์พาสิน ธนสิน
5	- การใช้เครื่องมือ Maya ในการทำ Constrain	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักศึกษาแสดงความคิดเห็น	4	อาจารย์พาสิน ธนสิน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
	Parent	- คอมเม้นต์งานโดยใช้ศัพท์ ภาษาอังกฤษ - เอกสารประกอบการเรียน การสอนเป็นภาษาอังกฤษ - สื่อที่ใช้ Google Classroom , Google Meet และ Syncsketch		
6	- หัวข้อ Overlapping and follow through - Workshop แอนิเมท Pendulum - การบ้านครั้งที่ 2 แอนิ เมท Pendulum แบบมี story	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักศึกษาแสดงความคิดเห็น - สื่อที่ใช้ Google Classroom , Google Meet และ Syncsketch	4	อาจารย์พาสิน ชนสิน
7	- การจัดวาง compose ของภาพ - ตรวจงานนักศึกษา (การบ้านที่ 2)	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักศึกษาแสดงความคิดเห็น - สื่อที่ใช้ Google Classroom , Google Meet และ Syncsketch - คอมเม้นต์งานโดยใช้ศัพท์ ภาษาอังกฤษ	4	อาจารย์พาสิน ชนสิน
8	- การแอนิเมทกระรอก - Workshop แอนิเมท กระรอก - การบ้านครั้งที่ 3 การแอ นิเมทกระรอก	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักศึกษาแสดงความคิดเห็น - สื่อที่ใช้ Google Classroom , Google Meet และ Syncsketch	4	อาจารย์พาสิน ชนสิน
9	- ตรวจงานนักศึกษา (การบ้านที่ 3)	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักศึกษาแสดงความคิดเห็น - สื่อที่ใช้ Google Classroom , Google Meet และ Syncsketch	4	อาจารย์พาสิน ชนสิน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
		- คอมเม้นต์งานโดยใช้ศัพท์ ภาษาอังกฤษ		
10	- บรรยายเรื่อง pose เรื่อง Line of action - การบ้านครั้งที่ 4 การจัด pose ใน 3D	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักเรียนแสดงความคิดเห็น - สื่อที่ใช้ Google Classroom , Google Meet และ Syncsketch	4	อาจารย์พาสิน ชนสิน
11	- ตรวจงานนักศึกษา (การบ้านที่ 5)	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักเรียนแสดงความคิดเห็น - สื่อที่ใช้ Google Classroom , Google Meet และ Syncsketch - คอมเม้นต์งานโดยใช้ศัพท์ ภาษาอังกฤษ	4	อาจารย์พาสิน ชนสิน
12	- บรรยายเรื่องการเข้า โพส และการจบโพส - บรรยายเรื่องการถ่าย weight - การบ้านครั้งที่ 5 การแอ นิเมทการเข้าและจบโพส	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักเรียนแสดงความคิดเห็น - สื่อที่ใช้ Google Classroom , Google Meet และ Syncsketch	4	อาจารย์พาสิน ชนสิน
13	- บรรยายเรื่องระบบริก และการควบคุมริก - ตรวจงานนักศึกษา (การบ้านที่ 5 ครั้งที่ 1)	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักเรียนแสดงความคิดเห็น - สื่อที่ใช้ Google Classroom , Google Meet และ Syncsketch	4	อาจารย์พาสิน ชนสิน
14	- ตรวจงานนักศึกษา (การบ้านที่ 5 ครั้งที่ 2)	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักเรียนแสดงความคิดเห็น - สื่อที่ใช้ Google Classroom , Google Meet และ Syncsketch - คอมเม้นต์งานโดยใช้ศัพท์ ภาษาอังกฤษ	4	อาจารย์พาสิน ชนสิน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
15	- ตรวจงานนักศึกษา (การบ้านที่ 5 ครั้งที่ 3)	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักศึกษาแสดงความคิดเห็น - สื่อที่ใช้ Google Classroom , Google Meet และ Syncsketch - คอมพิวเตอร์งานโดยใช้ศัพท์ ภาษาอังกฤษ	4	อาจารย์พาสิน ชนสิน
รวม			60	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
2.1, 2.3, 2.5, 3.1, 3.4	การบ้านครั้งที่ 1	3	15%
	การบ้านครั้งที่ 2	6	15%
	การบ้านครั้งที่ 3	8	20%
	การบ้านครั้งที่ 4	10	5%
	การบ้านครั้งที่ 5	12	20%
1.2,1.5, 2.1, 2.3, 4.1, 4.3	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้น เรียน การทดสอบย่อย	ตลอดภาคการศึกษา	10%
2.5,3.1, 3.4, 4.1, 5.2, 5.3	แบบปฏิบัติภายในชั้นเรียน	3,6,8	15%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- Richard Williams : Animator's survival kit
- Steven d.katz : Film directing shot by shot

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- Program Autodesk Maya
- Facebook page pose to pose

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- Facebook page pose to pose

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- นักศึกษาสามารถวิจารณ์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทั้งในและนอกชั้นเรียน
- นักศึกษาสามารถมองและวิเคราะห์คุณภาพงานอนิเมชันได้
- นักศึกษามีมุมมองต่อการอนิเมทในทิศทางที่ดีขึ้น

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- จากความพร้อมของข้อมูลและสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนแต่ละสัปดาห์
- เชิญอาจารย์ทั้งภายในและนอกสาขาร่วมประเมินการสอนภายในชั้นเรียนพร้อมแบบ
- จากข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

3. การปรับปรุงการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

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

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงเนื้อหาและสื่อการสอนของแต่ละสัปดาห์ให้มีความน่าสนใจและทันสมัยมากยิ่งขึ้น
- ปรับปรุงจากความคิดเห็นของนักศึกษา