

## ประมวลการสอนรายวิชา

คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

รหัสวิชา : MULT2501

ชื่อวิชา : การสร้างภาพเคลื่อนไหวสำหรับงานมัลติมีเดีย

(Animation for Multimedia)

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559

ผู้สอน : ผศ.เกียรติพงษ์ ยอดเยี่ยมแกร ดร. ไพโรจน์ สมุทรักษ์

สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

ภาควิชา วิทยาศาสตร์ประยุกต์

คำอธิบายรายวิชา

แนวคิด หลักการและการปฏิบัติการในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารโดยใช้มัลติมีเดีย ความสัมพันธ์ระหว่างระบบปฏิบัติการกับมัลติมีเดีย การประมวลภาพ การใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ในการสร้างแอนิเมชัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวได้อย่างน้อย 2 แบบ
2. เพื่อให้นักศึกษาสามารถใช้เครื่องมืออย่างใดอย่างหนึ่งมาประยุกต์สร้างภาพเคลื่อนไหวได้

วัน-เวลาที่ทำการสอน

วันอาทิตย์ เวลา 13.30 – 17.30 (คาบ 6 – 9 ) ห้อง 15-0505

แผนการสอน

สัปดาห์ที่	วันเดือนปี	เนื้อหา	กิจกรรม
1	06/01/2560	แนะนำเนื้อหาวิชาและ วิธีการเรียนการสอนชี้แจง รายละเอียดเนื้อหาวิชาทั้งภาคปฏิบัติและทฤษฎี	บรรยาย [ <a href="#">Powerpoint</a> ] ใบงาน
2	13/01/2560	ความหมาย ประเภทและประวัติการสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบดั้งเดิมและแบบสมัยใหม่	บรรยาย และแบบฝึกหัด
3	20/01/2560	หลักการทั่วไปเกี่ยวกับภาพเคลื่อนไหว Timing , Ease in and out , Arcs, Exaggeration	บรรยาย ปฏิบัติ
4	27/01/2560	หลักการทั่วไปเกี่ยวกับภาพเคลื่อนไหว Anticipation , Follow through , Squash and stretch , Staging , Appeal เป็นต้น	บรรยาย ปฏิบัติ
5	03/02/2560	กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว Pre-production , Production และ Post-production	บรรยาย และแบบฝึกหัด
6	10/02/2560	วิธีการทางภาพเคลื่อนไหวแบบ Post-to-Post	บรรยาย และปฏิบัติ

7	17/02/2560	เทคนิคทางภาพเคลื่อนไหว การเดิน การเดินย่อง การวิ่ง การกระโดด และการกระเด็น	ปฏิบัติ และอภิปราย
8	24/02/2560	สอบกลางภาค	
<b>สัปดาห์ที่</b>	<b>วันเดือนปี</b>	<b>เนื้อหา</b>	<b>กิจกรรม</b>
9	3/03/2560	ปฏิบัติการภาพเคลื่อนไหวขั้นสูง การเลือกวัสดุ การจัดแสง และการใส่พื้นผิวของตัวละคร หลักการใช้มูมกลิ้งและสตอรี่บอร์ด	บรรยาย และปฏิบัติ
10	10/03/2560	การใส่กระดูกและการโพสท่าให้กับตัวละคร (Rigging and posing)	บรรยาย และปฏิบัติ
11	17/03/2560	วิธีการกำหนดท่าทางการเดินและการวิ่งของตัวละคร (Walking and running)	ปฏิบัติ และอภิปราย
12	24/03/2560	การบันทึกท่าทางการเคลื่อนไหวเพื่อนำเป็นพื้นฐานในการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Motion capture based animation)	บรรยาย และสาธิต
13	31/03/2560	ประยุกต์หลักการทางด้านฟิสิกส์สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว Particle system: Fluid, Hair, Cloth	บรรยาย และปฏิบัติ
14	07/04/2560	Deformable models	ปฏิบัติ และอภิปราย
15	14/04/2560	การติดตามการเคลื่อนไหวจากวิดีโอ Motion tracking	ปฏิบัติ และอภิปราย
16	21/04/2560	นำเสนอโครงงาน	นำเสนอเป็นกลุ่ม

การวัดประเมินผล/ประเมินผล 70 : 30

- คะแนนเก็บระหว่างภาค 70 คะแนน
  - งาน และแบบฝึกหัด 20 คะแนน
  - สอบกลางภาค 30 คะแนน
  - อภิปรายหน้าชั้น 10 คะแนน
  - คะแนนการมาเรียน/จิตพิสัย 10 คะแนน
- คะแนนปลายภาค 30 คะแนน

การวัดประเมินผล

A	81 – 100	B+	74 - 80	B	68 - 74	C+	62 - 67
C	54 - 61	D+	48 - 53	D	41 - 47	F	0 – 40

#### ตำราหลัก

- กำพล ลีลากรณ์. Flash Action Script. สำนักพิมพ์ Provision. 2551.
- อนรรักษ์ ภูเนตร. สร้างงาน 3D ด้วย 3D Studio MAX. สำนักพิมพ์ Yes Press. 2551.
- ธรรมปพน ลีอำนาจโชค. Intro to Animation คู่มือสำหรับการเรียนรู้แอนิเมชันเบื้องต้น. Than Books. 2550.

#### เอกสารประกอบการสอน

ใช้เอกสารบนเว็บไซต์รายวิชา

เว็บไซต์ <http://web.chandra.ac.th/kiadtipo> Email [kiadtipo@bkk9051@gmail.com](mailto:kiadtipo@bkk9051@gmail.com)