

ข้อกำหนดกระบวนวิชา

1. ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CHIANG MAI UNIVERSITY)	
2. คณะ/ภาควิชา	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี College of Arts, Media and Technology
3. รหัสกระบวนวิชา	951100
ชื่อกระบวนวิชา	ชีวิตสมัยใหม่กับแอนิเมชัน Modern Life and Animation
4. หน่วยกิต	3 (3-0-6)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

<p>1. หลักสูตรและประเภทของกระบวนวิชา</p> <p>1.1 <input type="checkbox"/> สำหรับหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและวิช่วลเอฟเฟกต์</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> สำหรับหลายหลักสูตร</p> <p>1.2 ประเภทของกระบวนวิชา</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชา Active Citizen : ด้านการเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม (Culture and Art)</p> <p><input type="checkbox"/> วิชาเฉพาะ</p>
<p>2. อาจารย์ผู้รับผิดชอบกระบวนวิชาและอาจารย์ผู้สอน</p> <p>2.1 ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบ</p> <p>อาจารย์ ดร. ศุภรดา ประภาวงศ์</p> <p>2.2 อาจารย์ผู้สอน (ทุกคน)</p> <p>อาจารย์ ดร. ศุภรดา ประภาวงศ์</p> <p>ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นภ คงดี</p> <p>ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดิษยา จุฑะศรี</p> <p>อาจารย์วรินทร์รัตน์ พุทธอาสน์</p>
<p>3. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน</p> <p>ภาคการศึกษาที่ 1 และ 2 ชั้นปีที่ 1, 2, 3, 4</p>
<p>4. สถานที่เรียน</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ในสถานที่ตั้งของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่</p> <p><input type="checkbox"/> นอกสถานที่ตั้งของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ระบุ) .....</p>
<p>5. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์จะให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา</p> <p>2 ชั่วโมง</p>

## หมวดที่ 2 ลักษณะและการดำเนินการ

สาขาวิชา แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์

วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี

ศท.อ. 100 (951100) : ชีวิตสมัยใหม่กับแอนิเมชัน

3(3-0-6)

โปรดระบุลักษณะกระบวนการวิชา :  บรรยาย  ปฏิบัติการ  ฝึกปฏิบัติ  สหกิจศึกษา

การวัดและประเมินผล  A-F  S/U  P

กรณีของกระบวนการวิชา Selected Topic  นับจำนวนหน่วยกิตสะสมเพื่อการสำเร็จการศึกษาทุกครั้ง  
 นับจำนวนหน่วยกิตสะสมเพื่อการสำเร็จการศึกษาเพียงครั้งเดียว

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

### คำอธิบายลักษณะกระบวนการวิชา

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแอนิเมชัน ประวัติศาสตร์และพัฒนาการของแอนิเมชัน ศิลปะและการออกแบบสำหรับงานแอนิเมชัน การเล่าเรื่องและออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน ประเภทของแอนิเมชันและกระบวนการผลิต เทคนิคดิจิทัลสำหรับงานแอนิเมชัน : โปรแกรมคอมพิวเตอร์และไฟล์ดิจิทัล ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวิชวลเอฟเฟกต์ การประยุกต์ใช้แอนิเมชันกับสิ่งที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน และการนำเสนอผลงาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนการวิชา (Course Learning Outcome : CLO) : นักศึกษาสามารถ

1. อธิบายวิวัฒนาการ ประเภท กระบวนการผลิต และเทคนิคเบื้องต้นในงานแอนิเมชันได้
2. อธิบายเทคนิคดิจิทัลและนำแอนิเมชันไปประยุกต์ใช้กับสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้
3. สร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลที่นำเสนอความคิด และสื่อสารผลงานนั้นให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### เนื้อหากระบวนการวิชา

จำนวนชั่วโมงบรรยาย

1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแอนิเมชัน ประวัติศาสตร์และพัฒนาการของแอนิเมชัน	6
2. ศิลปะและการออกแบบสำหรับงานแอนิเมชัน	6
3. การเล่าเรื่องและออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน	6
4. ประเภทของแอนิเมชันและกระบวนการผลิต	6
5. เทคนิคดิจิทัลสำหรับงานแอนิเมชัน	
5.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์และไฟล์ดิจิทัล	6
5.2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวิชวลเอฟเฟกต์	6
6. การประยุกต์ใช้แอนิเมชันกับสิ่งที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน และการนำเสนอผลงาน	9
<b>รวม</b>	<b>45</b>

### เหตุผลในการปรับปรุง

เพื่อปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567 และเพิ่มเนื้อหาทางด้านวิชวลเอฟเฟกต์

กระบวนการนี้ได้ผ่านความเห็นชอบจากที่ประชุมคณะกรรมการบริหารประจำวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ในคราวประชุมครั้งที่ 12 /2566 เมื่อวันที่ 5 กรกฎาคม 2566 กำหนดการเปิดสอนตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 เป็นต้นไป

(ลงนาม)



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราวิทย์ ญาณจินดา)

รองคณบดี ปฏิบัติการแทน

คณบดีวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี

วันที่ 18 ก.ค. 2566

Department of Animation and Visual Effects

College of Arts, Media and Technology

ANI 100 (951100) : Modern Life and Animation

3(3-0-6)

Please state clearly if this course has  Lecture  Lab  Practicum  Cooperative Education

Course Evaluation:  A-F  S/U  P

In this case of selected topic  credit(s) can be counted for graduation on every enrollment

credit(s) can be counted for graduation only once

Prerequisite: None

### Course Description

Introduction to animation. History of animation and its evolution. Art and design for animation. Storytelling and character design for animation. Types of animation and animation process. Digital techniques for animation: computer programs and digital files, introduction to visual effects. Applying animation to things relating to daily life. Presenting an artwork.

**Course Objectives:** Students are able to

1. explain the evolution of animation, types of animation, animation process and basic techniques in animation.
2. explain digital techniques, and apply animation to new media and technology.
3. create digital artwork that represents idea and effectively communicate such artwork to people for understanding.

### Course Contents

### No. of Lecture Hours

1. Introduction to animation, history of animation and its evolution.	6
2. Art and design for animation	6
3. Storytelling and character design for animation	6
4. Types of animation and animation process	6
5. Digital techniques for animation	
5.1 Computer programs and digital files	6
5.2 Introduction to visual effects	6
6. Applying animation to things relating to daily life, and presenting an artwork	9
<b>Total</b>	<b>45</b>