



มคอ.3 รายละเอียดของรายวิชา

Course Specification

(0105368)

พื้นฐานการออกแบบแอนิเมชัน

Basic Animation Design

รายวิชานี้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรนิเทศศาสตร์

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยทักษิณ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัส ชื่อรายวิชา จำนวนหน่วยกิต รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน รายวิชาที่เรียนพร้อมกัน และคำอธิบายรายวิชา

0105368 พื้นฐานการออกแบบแอนิเมชัน 3(2-2-5)

(Basic Animation Design)

บูรพาวิชา : (ถ้ามี) ไม่มี

ควบคู่ : (ถ้ามี) ไม่มี

คำอธิบายรายวิชา หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ความรู้พื้นฐานในการสร้างภาพเคลื่อนไหว การใช้ซอฟต์แวร์ในการสร้างสี การสร้างภาพ การตกแต่งภาพ การจัดการวัตถุ การสร้างตัวอักษร การสร้างภาพเคลื่อนไหวโต้ตอบ กับผู้ใช้ ฝึกใช้เทคโนโลยีนำเสนองานในรูปแบบที่เหมาะสม

คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

Principles, concepts, theories, and basic knowledge on creating visual pictures. Application of software on the creation of colors, picture editing, object management, font design, and interactive visual pictures. Practice on the presentation.

2. ประเภทของรายวิชา

- ☐ ศึกษาทั่วไป
- ☐ วิชาพื้นฐานเฉพาะด้าน
- ☒ วิชาเอกบังคับ
- ☐ วิชาเอกเลือก
- ☐ วิชาโท
- ☐ วิชาเลือกเสรี

3. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ธีระ ราชภาพล

อาจารย์ผู้สอนรายวิชา อาจารย์ธีระ ราชภาพล

4. ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน

ภาคเรียนที่ 2 ชั้นปีที่ 2 วิชาเอกสื่อดิจิทัล หลักสูตรนิเทศศาสตร์

5. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา

6. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

3 พฤศจิกายน 2568

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

PLO3 ใช้องค์ความรู้ทางด้านสื่อสารการตลาดและสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างนวัตกรรมสังคมและการเป็นผู้ประกอบการ

- 1.1. อธิบายหลักการ แนวคิด และทฤษฎี รวมถึงหลักพื้นฐานในการสร้างภาพเคลื่อนไหว
- 1.2. เข้าใจการใช้ซอฟต์แวร์ ในการสร้างสีและการสร้างภาพ การตกแต่งภาพ การจัดการวัตถุ การสร้างตัวอักษรได้
- 1.3. ใช้เทคโนโลยีนำเสนอผลงานออกแบบแอนิเมชันในรูปแบบที่เหมาะสมได้

2. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

1. เพื่อให้ให้นักศึกษามีความเข้าใจหลักการออกแบบและกระบวนการสร้างแอนิเมชัน
2. เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านการเคลื่อนไหว การเล่าเรื่อง และการใช้เครื่องมือดิจิทัล
3. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบผลงานที่มีเอกลักษณ์และสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หมวดที่ 3 ลักษณะการดำเนินการ

1. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ภาคบรรยาย	ภาคปฏิบัติ	การศึกษาด้วยตนเอง
จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ 2x 15 สัปดาห์	จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ 2x 15 สัปดาห์	จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ 1x 15 สัปดาห์

คำชี้แจง : ภาคการศึกษาคิดเป็นไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์และช่องทางที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล

จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มบุคคลตามความต้องการแต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ให้
หมายเลขโทรศัพท์มือถือ และ e-mail ของอาจารย์ผู้สอน โดยให้ניתนสามารถโทรศัพท์หรือติดต่อนัดหมาย
หรือปรึกษาได้ตามความเหมาะสม

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
1	บทที่ 1: ความเข้าใจพื้นฐานของแอนิเมชัน (Introduction to Animation) -ความหมาย ประวัติ และวิวัฒนาการของแอนิเมชัน -ประเภทของแอนิเมชัน (2D, 3D, Stop Motion, Motion Graphics ฯลฯ) -ตัวอย่างผลงานระดับโลกและในประเทศไทย	2	2	กิจกรรมการสอน 1. อธิบายเนื้อหาพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. แบบฝึกหัด สื่อการสอน 1. แผนผังการสอน 2. เอกสารประกอบการสอน 3. Power Point 4. VDO	อาจารย์ธีระราชาพล
2	บทที่ 2: หลักการเคลื่อนไหว 12 ประการของแอนิเมชัน (12 Principles of Animation) -อธิบายหลักการสำคัญของ Disney เช่น Squash & Stretch, Anticipation, Timing & Spacing ฯลฯ -การวิเคราะห์ตัวอย่างและฝึกปฏิบัติจากแอนิเมชันจริง	2	2	กิจกรรมการสอน 1. อธิบายเนื้อหาพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. แบบฝึกหัด สื่อการสอน 1. แผนผังการสอน 2. เอกสารประกอบการสอน 3. Power Point 4. VDO	อาจารย์ธีระราชาพล

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
3	บทที่ 3: การวาดภาพพื้นฐานสำหรับแอนิเมชัน (Basic Drawing for Animation) -การวาด Gesture และ Pose -การเข้าใจสัดส่วน (Proportion) และโครงสร้าง (Form) ของตัวละคร -การออกแบบท่าทางเพื่อสื่ออารมณ์	2	2	กิจกรรมการสอน 1. อธิบายเนื้อหาพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. แบบฝึกหัด สื่อการสอน 1. แผนผังการสอน 2. เอกสารประกอบการสอน 3. Power Point 4. VDO	อาจารย์ธีระ ราชพล
4	บทที่ 4: องค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบ (Principles of Design & Composition) -เส้น สี รูปร่าง น้ำหนัก แสง เงา -การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสร้างอารมณ์และการเล่าเรื่อง	2	2	กิจกรรมการสอน 1. อธิบายเนื้อหาพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. แบบฝึกหัด สื่อการสอน 1. แผนผังการสอน 2. เอกสารประกอบการสอน 3. Power Point 4. VDO	อาจารย์ธีระ ราชพล
5	บทที่ 5: การออกแบบตัวละคร (Character Design) -ขั้นตอนการสร้างแนวคิด (Concept) ของตัวละคร -การสร้างเอกลักษณ์ทางรูปลักษณ์และบุคลิกภาพ -ตัวอย่างการออกแบบจากสตูดิโอชั้นนำ	2	2	กิจกรรมการสอน 1. อธิบายเนื้อหาพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. แบบฝึกหัด สื่อการสอน 1. แผนผังการสอน 2. เอกสารประกอบการสอน 3. Power Point 4. VDO	อาจารย์ธีระ ราชพล
6	บทที่ 6: การออกแบบฉากและสิ่งแวดล้อม (Background & Environment Design) -การใช้มุมมอง (Perspective) -การจัดองค์ประกอบฉากเพื่อเล่าเรื่อง -ความสัมพันธ์ระหว่างฉากกับตัวละคร	2	2	กิจกรรมการสอน 1. อธิบายเนื้อหาพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. แบบฝึกหัด สื่อการสอน 1. แผนผังการสอน 2. เอกสารประกอบการสอน 3. Power Point 4. VDO	อาจารย์ธีระ ราชพล

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
7	บทที่ 7: การเล่าเรื่องและสตอรี่บอร์ด (Storytelling & Storyboard) -องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง -โครงสร้างสามองก์ (Three-Act Structure) -การวาดสตอรี่บอร์ดและ Animatic เบื้องต้น	2	2	กิจกรรมการสอน 1. อธิบายเนื้อหาพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. แบบฝึกหัด สื่อการสอน 1. เคาะโครงการสอน 2. เอกสารประกอบการสอน 3. Power Point 4. VDO	อาจารย์ธีระ ราชาล
8	บทที่ 8: การเคลื่อนไหวของมนุษย์และสิ่งของ (Motion Study) -การสังเกตและวิเคราะห์การเคลื่อนไหวจริง -การจำลองการเคลื่อนไหวในภาพวาด -การฝึกวาดการเคลื่อนไหวต่อเนื่อง (Frame-by-frame)	2	2	กิจกรรมการสอน 1. อธิบายเนื้อหาพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. แบบฝึกหัด สื่อการสอน 1. เคาะโครงการสอน 2. เอกสารประกอบการสอน 3. Power Point 4. VDO	อาจารย์ธีระ ราชาล
9	บทที่ 9: การใช้ซอฟต์แวร์แอนิเมชัน 2D (Digital Tools for 2D Animation) -แนะนำโปรแกรมเช่น Toon Boom Harmony, Adobe Animate, Krita, หรือ OpenToonz -การตั้งค่าเฟรม การสร้างเลย์เอ๊าท์ การ Export งาน	2	2	กิจกรรมการสอน 1. อธิบายเนื้อหาพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. แบบฝึกหัด สื่อการสอน 1. เคาะโครงการสอน 2. เอกสารประกอบการสอน 3. Power Point 4. VDO	อาจารย์ธีระ ราชาล
10	บทที่ 10: การใช้ซอฟต์แวร์แอนิเมชัน 3D เบื้องต้น (Introduction to 3D Animation Tools) -รู้จัก Blender / Autodesk Maya -โมเดลพื้นฐาน การ Rigging และ Keyframe Animation	2	2	กิจกรรมการสอน 1. อธิบายเนื้อหาพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 2. แบบฝึกหัด สื่อการสอน 1. เคาะโครงการสอน 2. เอกสารประกอบการสอน 3. Power Point 4. VDO	อาจารย์ธีระ ราชาล

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
11	บทที่ 11: การสร้างจังหวะและอารมณ์ ในการเคลื่อนไหว (Timing, Pacing & Emotion) -เทคนิคการควบคุมจังหวะเวลา -การสร้างอารมณ์ด้วยจังหวะการ เคลื่อนไหว -การใช้เสียงและดนตรีประกอบ	2	2	กิจกรรมการสอน 1. อธิบายเนื้อหาพร้อม ยกตัวอย่างประกอบ 2. แบบฝึกหัด สื่อการสอน 1. แผนผังการสอน 2. เอกสารประกอบการสอน 3. Power Point 4. VDO	อาจารย์ธีระ ราชาพล
12	บทที่ 12: การออกแบบเสียงใน แอนิเมชัน (Sound Design & Synchronization) -การบันทึกเสียงพากย์ (Voice Acting) -การตัดต่อเสียง เอฟเฟกต์ และดนตรี ประกอบ -เทคนิคการ Sync เสียงกับการเคลื่อนไหว	2	2	กิจกรรมการสอน 1. อธิบายเนื้อหาพร้อม ยกตัวอย่างประกอบ 2. แบบฝึกหัด สื่อการสอน 1. แผนผังการสอน 2. เอกสารประกอบการสอน 3. Power Point 4. VDO	อาจารย์ธีระ ราชาพล
13	บทที่ 13: การผลิตแอนิเมชันสั้น (Animation Production Process) -ขั้นตอน Pre-Production / Production / Post-Production -การวางแผน Timeline การทำงานเป็น ทีม -การตรวจสอบคุณภาพและการแก้ไขงาน	2	2	- กิจกรรม Active Learning ออกแบบ สื่อตามภาระกิจกลุ่ม	อาจารย์ธีระ ราชาพล
14	บทที่ 14: การนำเสนอผลงานและการ วิจารณ์ (Presentation & Critique) วิธีนำเสนอแอนิเมชันอย่างมืออาชีพ -การรับและให้ Feedback อย่าง สร้างสรรค์ -การเตรียม Portfolio เบื้องต้น	2	2	- กิจกรรม Active Learning ออกแบบ สื่อตามภาระกิจกลุ่ม	อาจารย์ธีระ ราชาพล

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
15	บทที่ 15: โครงการสุดท้าย (Final Project & Reflection) -นำเสนอแอนิเมชันสั้นที่นักศึกษา ออกแบบเอง (1-2 นาที) -การประเมินผลตามเกณฑ์ศิลปะ การเล่า เรื่อง และเทคนิค -การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Learning Reflection)	2	2	การบรรยาย— กิจกรรมActive Learning -อภิปรายในชั้นเรียน -power point	อาจารย์ธีระ ราชาพล
16	สอบปลายภาค				
17					
รวม		30	30		

2. แผนพัฒนาประสิทธิภาพรายวิชา (ระบุได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ 1. จัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานไม่น้อยกว่าร้อยละ 25 ของระยะเวลาทั้งหมดของรายวิชา
- ☐ 2. จัดการเรียนรู้ร่วมกับสถานประกอบการ องค์กร หรือหน่วยงาน
- ☒ 3. จัดการเรียนรู้เชิงรุก
- ☐ 4. รายวิชาส่งเสริมทักษะผู้ประกอบการของผู้เรียน
- ☒ 5. รายวิชาก่อให้เกิดนวัตกรรมของผู้เรียน โดยมีหนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากหน่วยงาน
- ☐ 6. จัดการเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ (online) ร่วมกับ ในที่ตั้ง (on-site)
- ☒ 7. มีการพัฒนาสื่อการสอนแบบออนไลน์โดยผ่าน TSU MOOC
- ☐ 8. เปิดเผยคะแนนเก็บก่อนการสอบปลายภาค
- ☐ 9. ส่งระดับขึ้นตามเวลาที่กำหนด โดยไม่มีข้อผิดพลาด
- ☐ 10. มีการทวนสอบรายวิชาในระบบของคณะฯ
- ☐ 11. อื่น ๆ ระบุ

3. แผนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

ลำดับ	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน/ลักษณะการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	2.2,2.4, 3.4	ฝึกปฏิบัติท้ายคาบ	6-9	ร้อยละ 20
2	2.2,2.4, 3.4	สอบปลายภาค	16	ร้อยละ 20
3	1.4,1.5, 2.2,2.4, 3.4,	งานกลุ่ม	11	ร้อยละ 10
4	1.4,1.5	การสังเกตการณ์และประเมินจากพฤติกรรมภายในห้องเรียน	ทุกสัปดาห์	ร้อยละ 10
5	1.4,1.5, 2.2,2.4, 3.4,	แบบฝึกหัดและงานรายบุคคล	ทุกสัปดาห์	ร้อยละ 40
รวม				100 %

วิธีการตัดเกรด ☐ อิงเกณฑ์ (FIX-Rate)
☐ อิงกลุ่ม (T-Score)

การกำหนดช่วงคะแนนของเกรด

เกรด	A	B+	B	C+	C	D+	D	E/F
ช่วงคะแนน	≥80	≥75	≥70	≥65	≥60	≥55	≥50	≥0

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำรา เอกสารหลัก และข้อมูลสำคัญ

สุรศักดิ์ ศรีประเสริฐ. (2560). ทฤษฎีและเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรังสิต.

ณัฐชวัล จันทร์โอชา. (2564). การสร้างสรรค์แอนิเมชันดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ปรีชา สงวนบรรพ์. (2562). พื้นฐานศิลปะและการออกแบบแอนิเมชัน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2566). คู่มือรายวิชาศิลปะและสื่อดิจิทัล. เอกสารการสอนภายใน.

2. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

Thomas, F., & Johnston, O. (1995). The Illusion of Life: Disney Animation. New York: Disney Editions.

Williams, R. (2009). The Animator's Survival Kit. London: Faber & Faber.

Whitaker, H., Halas, J., & Sito, T. (2009). Timing for Animation (2nd ed.). Focal Press.

Beane, A. (2012). 3D Animation Essentials. Indianapolis: John Wiley & Sons.

Bancroft, T. (2016). Creating Characters with Personality. Watson-Guption.

White, T. (2011). Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators. Focal Press.

Hooks, E. (2011). Acting for Animators. Routledge.

Kerlow, I. V. (2017). The Art of 3D Computer Animation and Effects (5th ed.). Wiley.

Purkayastha, D. (2017). Storyboarding Essentials: SCAD Creative Essentials. Random House.

Solomon, C. (2013). The Art of the Animated Image: Behind the Scenes of Iconic Films. Chronicle Books.

แหล่งอ้างอิงออนไลน์และสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล (Digital & Online Resources)

Pixar in a Box – Khan Academy. <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar>

Toon Boom Learn Portal. <https://learn.toonboom.com>

Blender Foundation. <https://www.blender.org>

Animation Mentor Blog. <https://blog.animationmentor.com>

YouTube Channels: Alan Becker, Aaron Blaise, Howard Wimshurst.

โครงการสุดท้าย (Final Animation Project)

ชื่อโครงการ:

“แอนิเมชันเพื่อการสื่อสารแนวคิดสร้างสรรค์” (Creative Short Animation Project)

วัตถุประสงค์:

ให้นักศึกษาสร้างสรรค์แอนิเมชันสั้น (1–2 นาที) ที่สามารถถ่ายทอดแนวคิด อารมณ์ หรือเรื่องราวที่สะท้อนจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะทางเทคนิคที่ได้เรียนมา

รูปแบบงาน:

ประเภท: 2D / 3D / Stop Motion / Motion Graphics

ระยะเวลา: 1–2 นาที

รูปแบบการทำงาน: รายบุคคลหรือกลุ่ม (ไม่เกิน 3 คน)

องค์ประกอบที่ต้องมี:

Storyboard

Character Design

Background Design

Animation (สมบูรณ์)

Sound Design และ Credit

ขั้นตอนดำเนินงาน:

สัปดาห์ที่ 9–10: เสนอแนวคิด (Concept Proposal)

สัปดาห์ที่ 11–12: นำเสนอ Storyboard และ Animatic

สัปดาห์ที่ 13: ตรวจสอบความคืบหน้าการผลิต (Progress Check)

สัปดาห์ที่ 15: นำเสนอผลงานฉายจริง (Final Presentation)

เกณฑ์การประเมิน (Rubrics)

เกณฑ์	รายละเอียด	คะแนนเต็ม
แนวคิดสร้างสรรค์	ความแปลกใหม่ ความคิดริเริ่ม และความสอดคล้องกับหัวข้อ	20
การเล่าเรื่อง	ความชัดเจนของโครงเรื่องและการสื่อสารสาระ	20
การออกแบบ	คุณภาพของตัวละคร ฉาก สี และองค์ประกอบศิลป์	20
เทคนิคการเคลื่อนไหว	ความลื่นไหลของแอนิเมชันและการใช้ซอฟต์แวร์	20
เสียงและการนำเสนอ	ความเหมาะสมของเสียง ดนตรี และการตัดต่อ	10
การนำเสนอและความสมบูรณ์ของงาน	ความครบถ้วนและคุณภาพโดยรวมของผลงาน	10
รวม		100 คะแนน