

วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค)

ภาคเรียนที่	1	ปีการศึกษา	2564
รหัสวิชา	30204-2205	ชื่อวิชา	ออกแบบคาแรคเตอร์
เวลาเรียน	4 คาบ/สัปดาห์	จำนวน	3 หน่วยกิต
ระดับชั้น	ปวส.	ปีที่	2
		สาขา	ดิจิทัลมีเดีย
		CODE	4254

จุดประสงค์รายวิชา

1. มีความรู้ความเข้าใจหลักการวาดภาพ ประเภท แนวคิด การสร้างสรรค์
2. มีทักษะการออกแบบคาแรคเตอร์ (Character) การใช้เครื่องมือ โปรแกรมประยุกต์ และการนำเสนอผลงาน
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียดรอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการวาดภาพ ประเภท แนวคิด การสร้างสรรค์
2. การออกแบบคาแรคเตอร์ (Character)
3. ใช้โปรแกรมประยุกต์สำหรับการออกแบบคาแรคเตอร์ และนำเสนอผลงาน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบตัวละคร การวาดภาพ ประเภทแนวคิด การสร้างสรรค์

การออกแบบคาแรคเตอร์ (Character) เส้น รูปทรง สีหน้า ท่าทาง การเลือกใช้สี การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

ออกแบบคาแรคเตอร์ นำเสนอและเผยแพร่ผลงาน

สัปดาห์ที่	เนื้อหาการเรียนการสอน
1	ทฤษฎีการออกแบบตัวละคร การวาดภาพ ประเภทแนวคิด การสร้างสรรค์ ประเภทแนวคิด การสร้างสรรค์ตัวละคร
2	โครงสร้างมนุษย์ และสัดส่วนของตัวละคร
3	กล้ามเนื้อของมนุษย์ตามหลักกายวิภาค
4	วาดหน้าตาและการแสดงอารมณ์
5	โครงสร้างสัดส่วนของใบหน้า
6	พื้นฐานการวาดรูปด้วย Simple Shape
7	สอบกลางภาคนอกราง
8	สอบกลางภาค
9	Animal & Object Structure วาดตัวการ์ตูนสัตว์และสิ่งของแบบง่ายๆ
10	ทฤษฎีสีเบื้องต้น ค่าสีในคอมพิวเตอร์
11	การออกแบบโครงสร้างสี ทฤษฎีแสงและเงา
12	การใช้งาน Adobe Photoshop เบื้องต้น สำหรับวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์

13	การใช้งาน Adobe Photoshop เบื้องต้น สำหรับวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์
14	การใช้งาน Adobe Photoshop เบื้องต้น สำหรับวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์
15	การใช้งาน Adobe Photoshop เบื้องต้น สำหรับวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์
16	การจัด Compost Character Design และวิธีการนำหลักการออกแบบไปใช้งาน
17	สอบปลายภาคนอกตาราง
18	สอบปลายภาคภาค

การประเมินผล

- คะแนนเก็บระหว่างภาคเรียน

ครั้งที่ 1	ทดสอบทฤษฎีการออกแบบตัวละครแบบอัตนัย	คะแนน	5	%
ครั้งที่ 2	ชิ้นงานการวาดสัดส่วนตัวละครตามโจทย์กำหนด	คะแนน	5	%
ครั้งที่ 3	ชิ้นงานการวาดหน้าตาและการแสดงอารมณ์	คะแนน	5	%
ครั้งที่ 4	ชิ้นงานการวาดรูปด้วย Simple Shape	คะแนน	5	%
ครั้งที่ 5	ชิ้นงานการออกแบบตัวละครด้วยคอมพิวเตอร์	คะแนน	5	%
ครั้งที่ 6	ชิ้นงานการออกแบบตัวละครด้วยคอมพิวเตอร์	คะแนน	5	%
ครั้งที่ 7	ชิ้นงานการออกแบบตัวละครด้วยคอมพิวเตอร์	คะแนน	5	%
- ทดสอบกลางภาค	ทดสอบการออกแบบตัวละครตามโจทย์กำหนด	คะแนน	15	%
- ทดสอบปลายภาค	ทดสอบการออกแบบตัวละครตามโจทย์กำหนด	คะแนน	20	%
- กิจนิสัย	- เวลาเรียน (ตรงต่อเวลา/ไม่เรียนรู้อ)		10	%
	- พฤติกรรมการเรียน(ประหยัด/ปลอดภัย/จิตสาธารณะ)		5	%
	- การเข้าสอบ/ส่งงาน(ข้อสัตย์/รับผิดชอบ/สร้างสรรค์)		5	%
	- การมาเรียนตลอดภาคเรียน(ขยัน/อดทน/รับผิดชอบ)		10	%

- การขาดเรียน ขาด/ลา ได้ไม่เกิน 15 คาบ (คิด 20 % ของเวลาเรียนทั้งหมด)

- อาจารย์ผู้สอน อาจารย์วุฒินันท์ กลั่นดาวลอย