

วิชา	02046037 การออกแบบอนิเมชัน 3 มิติ 3(1-4)
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตศศิลป์ Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Communication
จำนวนหน่วยกิต	3 หน่วยกิต ทฤษฎี 1 คาบ/สัปดาห์ ปฏิบัติ 4 คาบ/สัปดาห์
วัน	ทุกวันจันทร์ เวลา 13.00 - 18.00 น.
สถานภาพ	วิชาเลือก ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1
วิชาบังคับก่อน	--
หน่วยงาน	กลุ่มวิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ผู้สอน	อ.พิเชษฐ วิฒนเวสกร
ขอบเขตของวิชา	

วิชา	02046037 การออกแบบอนิเมชัน 3 มิติ 3(1-4)
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตศศิลป์ Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Communication
จำนวนหน่วยกิต	3 หน่วยกิต ทฤษฎี 1 คาบ/สัปดาห์ ปฏิบัติ 4 คาบ/สัปดาห์
วัน	ทุกวันจันทร์ เวลา 13.00 - 18.00 น.
สถานภาพ	วิชาเลือก ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1
วิชาบังคับก่อน	--
หน่วยงาน	กลุ่มวิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ผู้สอน	อ.พิเชษฐ วิฒนเวสกร
ขอบเขตของวิชา	

ขอบเขตของวิชา

ศึกษาหลักการเบื้องต้นของการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ด้วยคอมพิวเตอร์ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติด้วยเทคนิคต่าง ๆ ของอนิเมชัน เช่น การสร้างและการเปลี่ยนแปลงรูปทรง พื้นผิว การจัดแสงเงาของอนิเมชัน รวมทั้งศึกษาการจัดมุมกล้อง การจัดแสง การเคลื่อนกล้องในคอมพิวเตอร์และการสร้างเทคนิคภาพพิเศษ

ตารางการบรรยายและปฏิบัติ

สัปดาห์ หัวข้อบรรยาย

1. แนะนำวิชา / พื้นฐานการใช้โปรแกรม sketch up
2. เครื่องมือพื้นฐานการสร้างโมเดลรูปแบบต่าง ๆ จากแผ่น / สั้่งงานชิ้นที่ 1 ชิ้นโมเดลสิ่งของเล็ก ๆ
3. การจัดการพื้นผิวของโมเดล โดยนำงานชิ้นที่ 1 มาใส่พื้นผิวของโมเดลให้สมบูรณ์ สร้างโมเดลจากภาพถ่าย การใช้เครื่องมือ sandbox สร้างพื้นที่ผิวต่างระดับ
4. ส่งและนำเสนองานชิ้นที่ 1 / สั้่งงานชิ้นที่ 2 ออกแบบห้อง
5. การจัดการคอมโพเนนต์ต่าง ๆ ในโปรแกรม / นำงานชิ้นที่ 2 มาตกแต่งเพิ่มเติม
6. การจัดการเรื่องเลย์เอ้อร์ ในการทำโมเดลที่ซับซ้อนขึ้น เริ่มต้นเรียนเรื่องการแสดงผลของโมเดลด้วย style สร้างรูปแบบต่าง ๆ ในการนำเสนอโมเดล / นำงานชิ้นที่ 2 มาตกแต่งเพิ่มเติม
7. สอบกลางภาค
8. การปรับแต่ง style และใช้ style builders สร้างรูปแบบของตัวเอง การนำเสนอโมเดลด้วย Layout
9. ส่งและนำงานชิ้นที่ 2 / สั้่งงานชิ้นที่ 3
10. การสร้างซีนและอนิเมชัน การควบคุมมุมมอง / ส่งความคืบหน้างานชิ้นที่ 3 ครั้งที่ 1
11. การสร้างระนาบตัดขวางเพื่อแสดงผลโมเดลที่มีรายละเอียด / ส่งความคืบหน้างานชิ้นที่ 3 ครั้งที่ 2
12. การกำหนดคุณสมบัติของวัสดุ การ export model v ray เบื้องต้น / ส่งความคืบหน้างานชิ้นที่ 3 ครั้งที่ 3
13. v ray การจัดแสงและการเรนเดอร์
14. v ray การจัดแสงและการเรนเดอร์ปรับแต่งค่าต่าง ๆ
15. ส่งและนำเสนองานชิ้นที่ 3
16. สอบปลายภาค