มาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ
Occupational Standard and Professional Qualifications

สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน (Animation)

จัดทำโดย สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)
ร่วมกับ สมาคมดิจิทัลเพื่อการศึกษาไทย

1. ชื่อมาตรฐานอาชีพ

สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน (Animation)

2. ประวัติการปรับปรุงมาตรฐาน

ครั้งที่ 1 : พ.ศ. 2556 ครั้งที่ 2 : พ.ศ. 2563

3. ทะเบียนอ้างอิง (Imprint)

-

4. ข้อมูลเบื้องต้น

มาตรฐานสาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน (Animation) มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในสาขาอาชีพ ICT ให้สามารถแข่งขันและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล สนับสนุนบุคลากรในกลุ่มอาชีพ ให้มีสมรรถนะตรงตามความต้องการของผู้ว่าจ้าง มีทักษะทางเทคนิคในการปฏิบัติงาน

5. ประวัติการปรับปรุงมาตรฐานในแต่ละครั้ง

ครั้งที่ 1 : พ.ศ. 2556 ครั้งที่ 2 : พ.ศ. 2563

6. ครั้งที่

ครั้งที่ 3

ปีที่ประกาศ : พ.ศ. 2568

การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ :

- ทบทวนอาชีพและระดับคุณวุฒิให้สอดคล้องกับอาชีพด้านแอนิเมชัน
- ทบทวนคุณลักษณะผลการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับสมรรถนะของคุณวุฒิวิชาชีพ
- ทบทวนการเลื่อนระดับคุณวุฒิวิชาชีพสาขาวิชาชีพ
- ทบทวนสมรรถนะอาชีพ (หน่วยสมรรถนะ หน่วยสมรรถนะย่อย เกณฑ์การปฏิบัติงาน และรายละเอียดหน่วยสมรรถนะ)
- ทบทวนเครื่องมือประเมิน กระบวนการประเมิน คู่มือการประเมิน สัดส่วนคะแนน เกณฑ์การผ่านการประเมิน)

7. คุณวุฒิวิชาชีพที่ครอบคลุม (Professional Qualifications included)

สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล

สาขาแอนิเมชัน

อาชีพนักแอนิเมเตอร์ 3 มิติ (3D Animator) ระดับ 4

8. คุณวุฒิวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง (Related Professional Qualifications)

-

9. หน่วยสมรรถนะทั้งหมดในมาตรฐานอาชีพ (List of All Units of Competence within this Occupational Standards)

รหัสหน่วยสมรรถนะ	**เนื้อหา**
50301	เตรียมฉากและจัดวางกล้องสำหรับงานแอนิเมชัน
50302	สร้างภาพเคลื่อนไหว

10. ระดับคุณวุฒิ

10.1 สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน อาชีพนักแอนิเมเตอร์ 3 มิติ (3D Animator) ระดับ 4

คุณลักษณะของผลการเรียนรู้ (Characteristics of Outcomes)

สามารถจัดเตรียมฉาก กล้อง และวัตถุสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว
รวมถึงสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวที่แสดงถึงการเคลื่อนไหวของตัวละครหรือวัตถุได้อย่างถูกต้องตามหลักการทางฟิสิกส์และศิลปะการแสดง
มีความเข้าใจในการจัดองค์ประกอบของฉากเพื่อให้เหมาะสมกับการเคลื่อนไหวและมุม

การเลื่อนระดับคุณวุฒิวิชาชีพ (Qualification Pathways)

1. คุณสมบัติของผู้ที่สามารถเข้ารับการประเมินคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน อาชีพนักแอนิเมเตอร์ 3 มิติ ระดับ 4
   - มีประสบการณ์ทำงานด้านแอนิเมชัน หรือ
   - ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า ในด้านแอนิเมชันหรือที่เกี่ยวข้อง หรือ
   - ผู้ที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ในด้านแอนิเมชันหรือที่เกี่ยวข้อง
2. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน อาชีพนักแอนิเมเตอร์ 3 มิติ ระดับ 4
   - ผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะของอาชีพนักแอนิเมเตอร์ 3 มิติ ระดับ 4 จำนวน 2 หน่วย

หลักเกณฑ์การต่ออายุหนังสือรับรองมาตรฐานอาชีพ

N/A

กลุ่มบุคคลในอาชีพ (Target Group)

นักสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ นักออกแบบการเคลื่อนไหว ผู้ผลิตงานแอนิเมชันในสตูดิโอแอนิเมชัน สื่อดิจิทัล เกม หรือโฆษณา
ผู้ที่ทำงานด้านการผลิตคอนเทนต์เคลื่อนไหวในรูปแบบ 3 มิติ
หมายเหตุ : (ข้อแนะนำเฉพาะสำหรับคุณวุฒิวิชาชีพนี้)
ไม่มี

หน่วยสมรรถนะ (หน่วยสมรรถนะทั้งหมดของคุณวุฒิวิชาชีพนี้)

50301 เตรียมฉากและจัดวางกล้องสำหรับงานแอนิเมชัน

50302 สร้างภาพเคลื่อนไหว

ตารางแผนผังแสดงหน้าที่

1. ตารางแสดงหน้าที่ 1

ประกาศใช้ ณ 21/08/2568

ตาราง 1 : FUNCTIONAL MAP แสดง KEY PURPOSE , KEY ROLES , KEY FUNCTION

ความมุ่งหมายหลัก Key Purpose	บทบาทหลัก Key Roles		หน้าที่หลัก Key Function	
คำอธิบาย	รหัส	คำอธิบาย	รหัส	คำอธิบาย
พัฒนาศักยภาพของบุคลากรในสาขาอาชีพ ICT ให้สามารถแข่งขันและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล	50	ปฏิบัติงานด้าน Animation ให้ได้มาตรฐานอาชีพ	503	เคลื่อนไหวตัวละคร

คำอธิบาย ตารางแผนผังแสดงหน้าที่เป็นแผนผังที่ใช้วิเคราะห์หน้าที่งานเพื่อให้ได้หน้าที่หลัก (Key Function)

2. ตารางแสดงหน้าที่ 1 (ต่อ)

ประกาศใช้ ณ 21/08/2568

ตาราง 2 : FUNCTIONAL MAP แสดง KEY FUNCTION , UNIT OF COMPETENCE , ELEMENT OF COMPETENCE

หน้าที่หลัก Key Function		หน่วยสมรรถนะ Unit of Competence		หน่วยสมรรถนะย่อย Element of Competence	
รหัส	**คำอธิบาย**	**รหัส**	**คำอธิบาย**	**รหัส**	**คำอธิบาย**
503	เคลื่อนไหวตัวละคร	50301	เตรียมฉากและจัดวางกล้องสำหรับงานแอนิเมชัน	5030101	วิเคราะห์และจัดเตรียมองค์ประกอบในฉากตามลำดับการผลิต
				5030102	จัดวางและตกแต่งฉากให้พร้อมสำหรับการแอนิเมต
				5030103	วางมุมกล้องให้สอดคล้องกับเรื่องราวและอารมณ์
				5030104	ออกแบบการเคลื่อนไหวของกล้อง
		50302	สร้างภาพเคลื่อนไหว	5030201	วิเคราะห์ภาพอ้างอิงและการแสดง (Reference & Acting Analysis)
				5030202	สร้างการเคลื่อนไหวเบื้องต้น (Blocking)
				5030203	ขัดเกลารายละเอียดและทำให้แอนิเมชันสมบูรณ์ (Polish & Finalise)

คำอธิบาย

ตารางแผนผังแสดงหน้าที่ (ต่อ) เป็นแผนผังที่ใช้วิเคราะห์หน้าที่งานหลังจากได้หน้าที่หลัก (Key Function) เพื่อให้ได้ หน่วยสมรรถนะ (Unit of Competence) และหน่วยสมรรถนะย่อย (Element of Competence)

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ 50301

2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ เตรียมฉากและจัดวางกล้องสำหรับงานแอนิเมชัน

3. ทบทวนครั้งที่ 2 / 2568

4. สร้างใหม่ ☐ **ปรับปรุง** ☑

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

N/A

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลผู้สามารถเตรียมฉากและจัดวางกล้องในงานแอนิเมชันได้อย่างเหมาะสม โดยอ้างอิงจากการวิเคราะห์ช็อตและลำดับเรื่อง เพื่อสร้างมุมกล้อง การจัดองค์ประกอบ และการเคลื่อนไหวของกล้องที่ช่วยส่งเสริมการเล่าเรื่องและอารมณ์ของฉาก พร้อมทั้งตรวจสอบความพร้อมขององค์ประกอบในฉากก่อนการแอนิเมต

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
☐	☐	☐	☑	☐	☐	☐	☐

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ผู้ประกอบวิชาชีพด้านอุตสาหกรรมดิจิทัล

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

N/A

10. ข้อกำหนดหรือกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง (Licensing or Regulation Related) (ถ้ามี)

ไม่มี

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
5030101 วิเคราะห์และจัดเตรียมองค์ประกอบในฉากตามลำดับการผลิต	1.1 วิเคราะห์ช็อต (Shot Breakdown) เพื่อระบุฉาก ตัวละคร และอุปกรณ์ประกอบที่ต้องใช้ 1.2 วางองค์ประกอบตามความจำเป็นในการทำงาน	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
5030102 จัดวางและตกแต่งฉากให้พร้อมสำหรับการแอนิเมต	2.1 จัดวางอุปกรณ์ประกอบและฉากหลังให้เหมาะกับมุมกล้องและการเคลื่อนไหวของตัวละคร 2.2 ตรวจสอบความพร้อมของฉาก เช่น การจัดแสงหรือระยะของภาพ	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน
5030103 วางมุมกล้องให้สอดคล้องกับเรื่องราวและอารมณ์	3.1 เลือกมุมกล้องตามหลัก การเล่าเรื่องด้วยภาพ 3.2 จัดองค์ประกอบโดยเน้นจุดโฟกัสและการเคลื่อนไหวของตัวละครที่สำคัญ	การสาธิตการปฏิบัติงาน แฟ้มสะสมผลงาน
5030104 ออกแบบการเคลื่อนไหวของกล้อง	4.1 จัดวางตำแหน่งการเคลื่อนที่หลักของกล้องเพื่อเล่าเรื่องราวที่ต้องการ 4.2 ใช้หลักจังหวะของการเคลื่อนไหว (timing and spacing) เพื่อควบคุมจังหวะของกล้อง	การสาธิตการปฏิบัติงาน

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

ไม่มี

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ทักษะในการวิเคราะห์ Shot Breakdown และระบุลำดับภาพ
2. ทักษะในการจัดวางฉาก อุปกรณ์ประกอบ และองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง
3. ทักษะในการเลือกมุมกล้องและจัดองค์ประกอบภาพให้สื่อสารเนื้อหา
4. ทักษะในการจัดแสงเบื้องต้นและตรวจสอบความพร้อมของฉาก
5. ทักษะในการกำหนดตำแหน่งการเคลื่อนไหวของกล้องให้เหมาะสม
6. ทักษะในการใช้หลัก timing และ pacing ในการเคลื่อนไหวกล้องเพื่อเสริมอารมณ์เรื่องราว

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างฉากและลำดับเหตุการณ์ในงานแอนิเมชัน
2. ความรู้ด้านการจัดวางองค์ประกอบฉากในภาพเคลื่อนไหว
3. ความเข้าใจพื้นฐานด้านการใช้กล้องในงานภาพยนตร์และแอนิเมชัน เช่น shot type และ angle
4. ความรู้เกี่ยวกับการเล่าเรื่องด้วยภาพ (visual storytelling)
5. ความรู้ด้านการเคลื่อนไหวของกล้อง (camera movement) เช่น pan, tilt, zoom, track
6. ความรู้เกี่ยวกับการเตรียมไฟล์หรือระบบสำหรับส่งต่อไปยังทีมแอนิเมชัน

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

หลักฐานที่ต้องการจะกำหนดข้อแนะนำเกี่ยวกับการประเมิน และควรที่จะใช้ประกอบร่วมกันกับเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Performance Criteria) และทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. เอกสารหลักฐานที่จำเป็นในการปฏิบัติงาน

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

1. ผลจากการทดสอบข้อเขียน

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

ผู้เข้ารับการประเมินต้องผ่านการประเมิน ที่ครอบคลุมในทุกสมรรถนะประเมินย่อย ขอบเขต ความรู้ และทักษะที่กำหนด ในกรณีที่ผู้รับการประเมินผ่านไม่ครบตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้ประเมินจะต้องแจ้งหน่วยสมรรถนะที่ไม่ผ่าน และให้ผู้รับการประเมินไปทบทวนสมรรถนะที่ยังไม่ผ่านและสามารถกลับมาทดสอบสมรรถนะใหม่อีกครั้ง

(ง) วิธีการประเมิน

1. ผู้ประเมินประเมินความรู้ โดยใช้การทดสอบด้วยแบบทดสอบข้อเขียน
2. การประเมินผลการปฏิบัติงานใช้แบบทดสอบปฏิบัติงาน

15. ขอบเขต (Range Statement)

(ก) คำแนะนำ

ไม่มี

(ค) คำอธิบายรายละเอียด

1. วิเคราะห์ Shot Breakdown หรือ Storyboard เพื่อระบุฉาก ตัวละคร และลำดับเหตุการณ์
2. จัดเตรียมฉากเบื้องต้น โดยวาง asset พื้นฐาน เช่น ฉากหลัง ตัวละคร วัตถุประกอบ
3. วางมุมกล้องที่เหมาะสมกับเรื่องราว เช่น Wide Shot, Over-the-shoulder, Close-up
4. ตรวจสอบองค์ประกอบของภาพ เช่น สมดุล โฟกัส และระยะใกล้-ไกล
5. กำหนดตำแหน่งกล้องและจุดเคลื่อนไหวกล้องตามลำดับของเรื่อง
6. ปรับค่ากล้อง เช่น ระยะเลนส์, DOF, มุม tilt/pan ให้ได้ภาพที่ตรงกับอารมณ์ที่ต้องการ
7. ตรวจสอบความถูกต้องของฉาก เช่น การจัดแสง, การวางวัตถุ, ความลื่นไหลของเคลื่อนไหว
8. บันทึกและจัดส่งไฟล์ Scene Layout ให้กับทีม Animation หรือฝ่ายถัดไปใน pipeline

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

ไม่มี

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

ไม่มี

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

เอกสารหลักฐานที่จำเป็นในการปฏิบัติงาน

1. สมรรถนะย่อย 50207.01 สร้างโมเดลตัวละคร 3 มิติ เพื่องานแอนิเมชัน (Character Modeling) ทดสอบโดยใช้ข้อสอบข้อเขียน ข้อสอบปฏิบัติ แบบสัมภาษณ์ พิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน
2. สมรรถนะย่อย 50207.02 สร้างพื้นผิวสำหรับตัวละคร 3 มิติ เพื่องานแอนิเมชัน (Character Texturing) ทดสอบโดยใช้ข้อสอบข้อเขียน ข้อสอบปฏิบัติ แบบสัมภาษณ์ พิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ 50302

2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ สร้างภาพเคลื่อนไหว

3. ทบทวนครั้งที่ 2 / 2568

4. สร้างใหม่ ☐ **ปรับปรุง** ☑

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

N/A

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

บุคคลผู้สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ถ่ายทอดอารมณ์ บุคลิก และเจตนาของตัวละครได้อย่างเหมาะสม ด้วยการวิเคราะห์การแสดง (acting) การกำหนดท่าทางหลัก (blocking) และการปรับแต่งรายละเอียดเพื่อให้การเคลื่อนไหวมีจังหวะ น้ำหนัก ความลื่นไหล และการแสดงออกทางอารมณ์ที่สอดคล้องกับบทและเรื่องราว

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
☐	☐	☐	☑	☐	☐	☐	☐

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

ผู้ประกอบวิชาชีพด้านอุตสาหกรรมดิจิทัล

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

N/A

10. ข้อกำหนดหรือกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง (Licensing or Regulation Related) (ถ้ามี)

ไม่มี

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
5030201 วิเคราะห์ภาพอ้างอิงและการแสดง (Reference & Acting Analysis)	1.1 วิเคราะห์จังหวะทางอารมณ์จากบทและแผนภาพการเล่าเรื่อง (Storyboard) 1.2 แปลอารมณ์ตัวละครเป็นท่าทาง (gesture) 1.3 สังเกตน้ำหนัก จังหวะ และความลื่นไหลจากวิดีโออ้างอิง	ข้อสอบข้อเขียน แฟ้มสะสมผลงาน
5030202 สร้างการเคลื่อนไหวเบื้องต้น (Blocking)	2.1 วางท่าทางหลักที่สื่อสารอารมณ์ได้ชัดเจน 2.2 ควบคุมจังหวะของการเคลื่อนไหว (timing) โดยใช้คีย์เฟรมแบบขั้นบันได (stepped keyframe) 2.3 วางภาพวาดที่อยู่ระหว่างท่าทางหลัก (breakdown pose) 2.4 ปรับการจัดวางทิศทางร่างกายให้สอดคล้องกับน้ำหนักและแรง	การสาธิตการปฏิบัติงาน แฟ้มสะสมผลงาน
5030203 ขัดเกลารายละเอียดและทำให้แอนิเมชันสมบูรณ์ (Polish & Finalise)	3.1 ปรับเส้นกราฟการเคลื่อนไหว (graph editor) เพื่อควบคุมการเคลื่อนไหวโดยละเอียด 3.2 ปรับท่าทางโดยละเอียดเพื่อสร้างการเคลื่อนไหวที่มีความลื่นไหลและมีความเป็นธรรมชาติ 3.3 การซิงค์การเคลื่อนไหวของปากกับเสียงพูด	ข้อสอบข้อเขียน การสาธิตการปฏิบัติงาน แฟ้มสะสมผลงาน

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

ไม่มี

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

(ก) ความต้องการด้านทักษะ

1. ทักษะในการวิเคราะห์ acting และ reference เพื่อใช้ประกอบการสร้าง animation
2. ทักษะในการแปลอารมณ์ตัวละครเป็นท่าทาง (gesture) ที่ชัดเจน
3. ทักษะในการวาง pose หลักและวาง breakdown สำหรับสร้างจังหวะที่ดี
4. ทักษะในการปรับ timing และ spacing ให้เหมาะกับจังหวะอารมณ์ของฉาก
5. ทักษะในการใช้ graph editor ปรับลื่นไหลและรายละเอียดของการเคลื่อนไหว
6. ทักษะในการซิงค์ท่าทางกับเสียงพูด เช่น การขยับปากและการเคลื่อนไหวรอง

(ข) ความต้องการด้านความรู้

1. ความรู้ด้านการแสดงออกของร่างกายและจิตวิทยาท่าทาง
2. ความเข้าใจในหลัก animation เบื้องต้น เช่น 12 principles of animation
3. ความรู้เกี่ยวกับการจัดวาง key pose, in-between, breakdown อย่างมีจังหวะ
4. ความเข้าใจในการใช้เวลา ความเร็ว น้ำหนัก และจังหวะในการสร้างอารมณ์
5. ความรู้ในการใช้เครื่องมือ animation software เช่น Maya, Blender
6. ความเข้าใจการ sync movement กับเสียงเพื่อใช้ใน dialogue animation

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

หลักฐานที่ต้องการจะกำหนดข้อแนะนำเกี่ยวกับการประเมิน และควรที่จะใช้ประกอบร่วมกันกับเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Performance Criteria) และทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

(ก) หลักฐานการปฏิบัติงาน (Performance Evidence)

1. ผลจากการทดสอบข้อสอบปฏิบัติ
2. แฟ้มสะสมงาน

(ข) หลักฐานความรู้ (Knowledge Evidence)

1. ผลจากการทดสอบข้อสอบข้อเขียน

(ค) คำแนะนำในการประเมิน

ผู้เข้ารับการประเมินต้องผ่านการประเมิน ที่ครอบคลุมในทุกสมรรถนะประเมินย่อย ขอบเขต ความรู้ และทักษะที่กำหนด ในกรณีที่ผู้รับการประเมินผ่านไม่ครบตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้ประเมินจะต้องแจ้งหน่วยสมรรถนะที่ไม่ผ่านและให้ผู้รับการประเมินไปทบทวนสมรรถนะที่ยังไม่ผ่านและสามารถกลับมาทดสอบสมรรถนะใหม่อีกครั้ง

(ง) วิธีการประเมิน

1. การประเมินผลการปฏิบัติงานจากแบบทดสอบข้อสอบปฏิบัติ และแฟ้มสะสมงาน
2. ผู้ประเมินประเมินความรู้ โดยใช้ ผลจากแบบทดสอบข้อสอบข้อเขียน

15. ขอบเขต (Range Statement)

(ก) คำแนะนำ

ไม่มี

(ข) คำอธิบายรายละเอียด

1. วิเคราะห์บทและแผนภาพการเคลื่อนไหว (acting plan / beat sheet) เพื่อระบุจังหวะทางอารมณ์
2. แปลอารมณ์ของตัวละครเป็นท่าทางโดยใช้หลัก gesture ที่แสดงออกอย่างชัดเจน
3. สังเกต reference เช่น วิดีโอการแสดง เพื่อเข้าใจน้ำหนัก จังหวะ และการเคลื่อนไหวของร่างกาย
4. วาง pose หลักที่เป็นจุดสำคัญของการแสดง เช่น extreme pose หรือ contact pose
5. ควบคุม timing โดยใช้ keyframe และจัดวาง breakdown อย่างมีจังหวะ
6. ปรับทิศทางของร่างกายให้สัมพันธ์กัน เช่น ท่าทาง ศีรษะ มือ และแนวสายตา
7. ปรับ curve ใน graph editor เพื่อให้การเคลื่อนไหวลื่นไหลและมีน้ำหนัก
8. ปรับรายละเอียดท่าทางขั้นสุดท้าย รวมถึงการซิงค์การเคลื่อนไหวของปากกับเสียงพูด (lip sync)

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

ไม่มี

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

ไม่มี

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

วิธีการประเมินสามารถจำแนกได้ตามสมรรถนะย่อย ดังนี้

1. สมรรถนะย่อย 5030201 วิเคราะห์ภาพอ้างอิงและการแสดง (Reference & Acting Analysis) ทดสอบโดยใช้ปฏิบัติ พิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน
2. สมรรถนะย่อย 5030202 สร้างการเคลื่อนไหวเบื้องต้น (Blocking) ทดสอบโดยใช้ข้อสอบปฏิบัติ พิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน
3. สมรรถนะย่อย 5030203 ขัดเกลารายละเอียดและทำให้แอนิเมชันสมบูรณ์ (Polish & Finalise) ทดสอบโดยใช้ข้อสอบข้อเขียน ข้อสอบปฏิบัติ พิจารณาจากแฟ้มสะสมงาน