



มาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ
Occupational Standard and Professional Qualifications

1. ชื่อมาตรฐานอาชีพ

N/A

2. ประวัติการปรับปรุงมาตรฐาน

N/A

3. ทะเบียนอ้างอิง (Imprint)

N/A

4. ข้อมูลเบื้องต้น

N/A

5. ประวัติการปรับปรุงมาตรฐานในแต่ละครั้ง

N/A

6. ครั้งที่

N/A

7. คุณวุฒิวิชาชีพที่ครอบคลุม (Professional Qualifications included)

สาขาวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และดิจิทัลคอนเทนต์

8. คุณวุฒิวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง (Related Professional Qualifications)

N/A

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

รหัสหน่วยสมรรถนะ	เนื้อหา
50207	สร้างโมเดลตัวละคร 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน
50209	สร้างโมเดลฉากและอุปกรณ์ 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน

10. ระดับคุณวุฒิ

- 10.1 สาขาวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และดิจิทัลคอนเทนต์ สาขาแอนิเมชัน (Animation) อาชีพนักสร้างโมเดล 3 มิติ (3D Modeler) ระดับ 4
- คุณลักษณะของผลการเรียนรู้ (Characteristics of Outcomes)

เป็นผู้ที่สามารถทำการวิเคราะห์และออกแบบ ปรับใช้หลักการหาข้อสรุปประเด็นปัญหาและตัดสินใจงานในหน้าที่ได้ด้วยตนเอง มีทักษะทางเทคนิคในการทำงานและทักษะในการควบคุมคุณภาพผลงาน และต้องสามารถสร้างโมเดลตัวละคร 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน สร้างโมเดลฉากและอุปกรณ์ 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน

การเลื่อนระดับคุณวุฒิวิชาชีพ (Qualification Pathways)

1. คุณสมบัติของผู้ที่สามารถเข้ารับการประเมินคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน อาชีพนักสร้างโมเดล 3 มิติ ระดับ 4

- มีประสบการณ์ทำงานด้านแอนิเมชัน หรือที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 2 ปี หรือ

- ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า ในด้านแอนิเมชันหรือที่

เกี่ยวข้อง หรือ

- ผู้ที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ในด้านแอนิเมชันหรือที่เกี่ยวข้อง
- 2. ผู้ที่จะผ่านการประเมินและได้รับการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพ สาขาวิชาชีพอุตสาหกรรมดิจิทัล สาขาแอนิเมชัน อาชีพนักสร้างโมเดล 3 มิติ ระดับ 4
- ผ่านเกณฑ์การประเมินตามหน่วยสมรรถนะของอาชีพนักสร้างโมเดล 3 มิติ ระดับ 4 จำนวน 2 หน่วย
- 3. ในกรณีต่ออายุหนังสือรับรองมาตรฐานอาชีพให้เป็นไปตามคู่มือสำหรับผู้เข้ารับการประเมินหรือคู่มือเจ้าหน้าที่สอบ

หลักเกณฑ์การต่ออายุหนังสือรับรองมาตรฐานอาชีพ

N/A

กลุ่มบุคคลในอาชีพ (Target Group)

นักผลิตโครงสร้างตัวละครแอนิเมชัน นักออกแบบภาพกราฟิกและสื่อผสม นักทัศนศิลป์ ผู้ประกอบวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับด้านศิลปวัฒนธรรม

หมายเหตุ : (ขอแนะนำเฉพาะสำหรับคุณวุฒิวิชาชีพนี้)

ไม่มี

หน่วยสมรรถนะ (หน่วยสมรรถนะทั้งหมดของคุณวุฒิวิชาชีพนี้)

50207 สร้างโมเดลตัวละคร 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน

50209 สร้างโมเดลฉากและอุปกรณ์ 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน

ตารางแผนผังแสดงหน้าที่

1. ตารางแสดงหน้าที่ 1

ประกาศใช้ ณ 02/03/2563

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

ความมุ่งหมายหลัก Key Purpose	บทบาทหลัก Key Roles		หน้าที่หลัก Key Function	
	รหัส	คำอธิบาย	รหัส	คำอธิบาย

คำอธิบาย ตารางแผนผังแสดงหน้าที่เป็นแผนผังที่ใช้วิเคราะห์หน้าที่งานเพื่อให้ได้หน้าที่หลัก (Key Function)

2. ตารางแสดงหน้าที่ 1 (ต่อ)

ประกาศใช้ ณ 02/03/2563

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
01	Key Function สาขาวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และดิจิทัลคอนเทนต์	50207	สร้างโมเดลตัวละคร 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน	50207.01	สร้างโมเดลตัวละคร 3 มิติ เพื่องานแอนิเมชัน (Character Modeling)
				50207.02	สร้างพื้นผิวสำหรับตัวละคร 3 มิติ เพื่องานแอนิเมชัน (Character Texturing)
		50209	สร้างโมเดลฉากและอุปกรณ์ 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน	50209.01	สร้างโมเดลฉาก 3 มิติ (3D Background)
				50209.02	สร้างโมเดลอุปกรณ์ 3 มิติ (3D Asset)
				50209.03	สร้างพื้นผิวสำหรับโมเดลฉากและอุปกรณ์ 3 มิติ (Environment Texturing)

คำอธิบาย

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

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ

50207
2. ชื่อหน่วยสมรรถนะ

สร้างโมเดลตัวละคร 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน
3. ทบทวนครั้งที่

N/A
4. สร้างใหม่

☐

ปรับปรุง

☐

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

N/A

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

N/A

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

N/A

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

N/A

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
50207.01 สร้างโมเดลตัวละคร 3 มิติ เพื่องานแอนิเมชัน (Character Modeling)	1.1 สร้างโมเดลตัวละคร 3 มิติแบบออร์แกนิก (Organic Modeling) 1.2 สามารถจัดเรียงโครงสร้าง (Topology) เพื่องานแอนิเมชัน	
50207.02 สร้างพื้นผิวสำหรับตัวละคร 3 มิติ เพื่องานแอนิเมชัน (Character Texturing)	2.1 กำหนด UV Map 2.2 สร้างพื้นผิวให้กับตัวละคร (Character Texturing)	

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

N/A

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

- (ก) ความต้องการด้านทักษะ
- (ข) ความต้องการด้านความรู้
- N/A

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

N/A

15. ขอบเขต (Range Statement)

N/A

16. หน่วยสมรรถนะร่วม (ถ้ามี)

N/A

17. อุตสาหกรรมร่วม/กลุ่มอาชีพร่วม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

N/A

1. รหัสหน่วยสมรรถนะ50209
2. ชื่อหน่วยสมรรถนะสร้างโมเดลฉากและอุปกรณ์ 3 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน
3. ทบทวนครั้งที่N/A
4. สร้างใหม่☐ปรับปรุง☐

5. สำหรับชื่ออาชีพและรหัสอาชีพ (Occupational Classification)

6. คำอธิบายหน่วยสมรรถนะ (Description of Unit of Competency)

N/A

7. สำหรับระดับคุณวุฒิ

1	2	3	4	5	6	7	8
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

8. กลุ่มอาชีพ (Sector)

N/A

9. ชื่ออาชีพและรหัสอาชีพอื่นที่หน่วยสมรรถนะนี้สามารถใช้ได้ (ถ้ามี)

N/A

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

N/A

11. สมรรถนะย่อยและเกณฑ์การปฏิบัติงาน (Elements and Performance Criteria)

สมรรถนะย่อย (Element)	เกณฑ์ในการปฏิบัติงาน (Performance Criteria)	วิธีการประเมิน (Assessment)
50209.01 สร้างโมเดลฉาก 3 มิติ (3D Background)	1.1 สร้างโมเดลฉาก 3 มิติ 1.2 สามารถจัดวางตำแหน่งของฉาก (3DLayout) เพื่องานแอนิเมชัน	
50209.02 สร้างโมเดลอุปกรณ์ 3 มิติ (3D Asset)	2.1 สร้างโมเดลอุปกรณ์ 3 มิติ 2.2 สามารถสร้างอุปกรณ์ (Asset) 2.3 จัดเรียงโครงสร้างของอุปกรณ์ 3 มิติ (Topology) เพื่องานแอนิเมชัน	
50209.03 สร้างพื้นผิวสำหรับโมเดลฉากและอุปกรณ์ 3 มิติ (Environment Texturing)	3.1 กำหนด UV Map 3.2 สร้างพื้นผิวให้กับฉากและอุปกรณ์ (EnvironmentTexturing)	

12. ความรู้และทักษะก่อนหน้าที่จำเป็น (Pre-requisite Skill & Knowledge)

N/A

13. ทักษะและความรู้ที่ต้องการ (Required Skills and Knowledge)

- (ก) ความต้องการด้านทักษะ
- (ข) ความต้องการด้านความรู้
- N/A

14. หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Guide)

N/A

15. ขอบเขต (Range Statement)

N/A

16. หน่วยสมรรถนะรวม (ถ้ามี)

N/A

17. ชุดสาขารวม/กลุ่มอาชีพรวม (ถ้ามี)

N/A

18. รายละเอียดกระบวนการและวิธีการประเมิน (Assessment Description and Procedure)

N/A