

1. ชื่อ-สกุล ผู้เล่าเรื่อง.....อ.ปฐม สุปรียาพร.....คณะวิชา/หน่วยงาน.....ดิจิทัลอาร์ต.....

2. ชื่อ-สกุล ผู้บันทึก.....คณะดิจิทัลอาร์ต.....

3. บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เล่าเรื่อง

อาจารย์ผู้รับผิดชอบวิชา และอาจารย์ผู้สอนวิชา CPA 352 การจัดแสงและการสร้างพื้นผิวขั้นสูง

4. เรื่องที่เล่า

การสร้างพื้นผิวงาน 3 มิติ ระบบอัลกอริทึม ด้วยโปรแกรม Substance Painter เป็นซอฟต์แวร์ที่เพิ่มประสิทธิภาพการสอน สามารถทำงานได้เร็วขึ้น และมีการสอนกันเองระหว่างอาจารย์กลุ่มที่สอนงาน 3 มิติ เพื่อมีแนวการสอนที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพของงานที่สร้างขึ้นมา

5. ความเป็นมาของเรื่องที่เล่า

การสร้างพื้นผิวงาน 3 มิติ ในอดีต มีขั้นตอนการทำงานที่ซับซ้อน ความสวยงามของผลงานขึ้นอยู่กับทักษะฝีมือของผู้ใช้ ซึ่งต้องใช้ทักษะการวาดภาพสูง อีกทั้งการทำงานมีระยะเวลาที่ยาวนาน อันเป็นอุปสรรคสำคัญ ปัจจุบันกระบวนการสร้างพื้นผิวงาน 3 มิติ ถูกพัฒนาให้มีความสมาร์มากขึ้น ในรูปแบบอัลกอริทึม ตอบสนองการทำงานของครูรุ่นใหม่ จึงเริ่มเป็นที่นิยมและแพร่หลายในอุตสาหกรรมด้านดิจิทัล เมื่อผู้สอนเห็นว่าเป็นโปรแกรมที่ง่ายต่อการใช้งาน สามารถมาประยุกต์ในวิชาอื่นๆ ได้ จึงได้มีการแบ่งปันความรู้กับอาจารย์ท่านอื่นๆ เพื่อที่จะใช้ซอฟต์แวร์นี้ในรายวิชาอื่นๆ ที่สามารถสร้างที่สมบูรณ์แบบด้วยเวลาที่น้อยลง ผลงานที่มีคุณภาพมากขึ้น

6. วิธีการ/ขั้นตอน หรือกระบวนการที่ทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จ เทคนิคหรือกลยุทธ์ที่ใช้ ผู้มีส่วนร่วม อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน และแนวทางการแก้ไข

เทคนิคการสอนใช้วิธีการสอนที่ไม่เร่งรัด ติดตามพัฒนาการของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและประเมินผลการเรียนรู้ในทุกสัปดาห์ เมื่อผู้เรียนมีความเข้าใจและมีพื้นฐานที่ดี จึงเพิ่มความซับซ้อนของแบบฝึก และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองสร้างผลงานด้วยการประยุกต์อย่างอิสระ ทำให้เกิดการค้นพบในเชิงการสร้างสรรค์ ปัญหาที่เกิดขึ้นจากโปรแกรมที่มีความสำเร็จรูปไปห่วยจากการนำไปใช้ หากความรู้พื้นฐานเช่น การใช้สี การวางตำแหน่งของสิ่งของไม่แน่นพอหรือไม่มีความรู้ งานสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นมาจะไม่สวยงามที่ควร ดังนั้นการสอนวิชาพื้นฐานต้องมุ่งเน้นพื้นฐานหลักการสร้างงานศิลปะเพื่อนักศึกษาจะได้มาประยุกต์ใช้กับความสำเร็จรูปของโปรแกรมได้ ซึ่งอาจารย์ที่สอนร่วมกันจะได้นำประสบการณ์หรือปัญหาต่างๆ มาเล่าสู่เพื่อนร่วมงานเพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีความรู้ยิ่งขึ้น

7. ผลลัพธ์หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้น และสิ่งที่ผู้เล่าเรื่องที่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ดังกล่าว

การเรียนรู้การสร้างพื้นผิวงาน 3 มิติ ด้วยระบบอัลกอริทึม ทำให้ผู้ใช้งานมีความสะดวก รวดเร็ว สามารถสร้างพื้นผิวได้อย่างสมจริงมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียน มีทักษะในการประยุกต์ และมีจิตพิสัยที่ดีต่อการเรียนรู้ อาจารย์ผู้สอนในกลุ่มวิชา 3 มิติสามารถนำไปประยุกต์กับวิชาของตนเอง ทำให้มีความหลากหลายในวิชาที่สอน ได้รับความรู้และเทคนิคจากอาจารย์ที่เป็นเพื่อนร่วมงานและลดค่าใช้จ่ายในการไปอบรมภายนอกและใช้เวลาน้อยไม่ต้องเดินทาง