

ประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรม

1. ให้นักศึกษาได้ศึกษาประวัติความเป็นมาและวัฒนธรรมการคอสมเพลย์และการแต่งกาย
2. ให้นักศึกษาศึกษาตัวละครคอสมเพลย์ที่ชื่นชอบและอธิบายให้ละเอียดตัวละครที่เลือกมา
3. นำเสนอในชั้นเรียน
4. งานเดี่ยว
5. นำเสนอวันจันทร์ที่ 8 ธันวาคม 2568

FOUNDATIONS & CHARACTER ANALYSIS

- **Introduction to Cosplay Culture:** History and the global community.
- **Character Selection & Reference Gathering:** How to analyze character designs (colors, silhouettes, and fabrics).
- **Budgeting & Planning:** Creating a "Cosplan" and sourcing materials efficiently.



COSTUME CONSTRUCTION



- **Basic Garment Construction:** Understanding patterns and fabric types.
- **Armor & Prop Making:** Introduction to EVA Foam, Worbla, and 3D printing.
- **Priming & Painting Techniques:** Adding textures, weathered effects, and metallic finishes.

AESTHETICS (WIGS & MAKEUP)

01

Wig Styling 101: Detangling, cutting, and using heat tools to achieve "gravity-defying" hair.

02

Character Makeup: Contour, highlight, and SFX (Special Effects) to change facial structures.

03

Contact Lens Safety: Understanding types, hygiene, and visual impact.



CHARACTER EMBODIMENT (THE "PLAY" IN COSPLAY)

01

Posing & Photography: How to move like the character for the camera.

02

Stage Presence: Basic acting and skit performance for competitions.

03

Safety & Ethics: Understanding "Cosplay is Not Consent" and conventions etiquette.



FINAL PROJECT (THE SHOWCASE)

The Full Reveal: Students present their completed costumes

Portfolio Building: Capturing professional photos and creating a social media presence



LEARNING OBJECTIVES

By the end of this course, students will be able to

- Deconstruct complex character designs into manageable crafting steps.
- Apply various crafting techniques (sewing, foam smithing, painting).
- Execute character-specific makeup and wig styling.
- Demonstrate confidence and performance skills through character portrayal.



การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร

3 หน่วยกิจ 3(1-4-4)



การประเมินผลการเรียน

การประเมิน		สัดส่วนคะแนน
1	การเข้าชั้นเรียน	10
2	กิจกรรมย่อยระหว่างเรียน	20
3	การนำเสนอ/อภิปราย/รายงาน/ชิ้นงาน	30
4	สอบกลางภาค	20
5	สอบปลายภาค	20
รวมคะแนน		100

อักษร	ผลการศึกษา	ช่วงคะแนน	ค่าระดับคะแนน
A	ดียอดเยี่ยม	86.00-100	4.00
A-	ดีเยี่ยม	82.00-85.00	3.75
B+	ดีมาก	78.00-81.00	3.50
B	ดี	74.00-77.00	3.00
B-	ค่อนข้างดี	70.00-73.00	2.75
C+	ปานกลางค่อนข้างดี	66.00-69.00	2.50
C	ปานกลาง	62.00-65.00	2.00
C-	ปานกลางค่อนข้างอ่อน	58.00-61.00	1.75
D+	ค่อนข้างอ่อน	54.00-57.00	1.50
D	อ่อน	50.00-53.00	1.00
D-	อ่อนมาก	46.00-49.00	0.75
F	ตก	0.00-45.00	0.00



การแต่งการเลียนแบบตัวละคร

เค้าโครงเนื้อหาวิชา
การเรียงการสอน
15 ครั้ง

แหล่งการเรียนรู้ศึกษาค้นคว้า
กิจกรรมที่ต้องปฏิบัติ เกณฑ์
การวัดและประเมินผล



เป็นการผสมคำภาษาอังกฤษระหว่างคำว่า **COSTUME** ซึ่งแปลว่า “เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย” และ **PLAY** ที่แปลว่า “การเล่น” **COSTUME + PLAY** จึงแปลตรง ๆ ว่า การเล่นเสื้อผ้า แต่นิยามที่ให้คำจำกัดความและได้รับการยอมรับมากที่สุดคือ “การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร”

สำหรับในไทยนั้น มีคอสเพลย์ที่หลากหลาย ประเภทมาก ที่เป็นที่นิยม

- คอสเพลย์การ์ตูน
- คอสเพลย์เกม
- คอสเพลย์ J-Rock
- คอสเพลย์ตามศิลปิน
- คอสเพลย์ตามตัวละครซูเปอร์ฮีโร่
- คอสเพลย์ตามนิยาย
- คอสเพลย์ตามภาพยนตร์หรือละคร

