



รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี (College of Digital Innovation Technology)

หลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

CGM 449	วิชวลเอฟเฟกต์ (Visual Effects)	3	(2-2-5)
วิชาบังคับร่วม	-		
วิชาบังคับก่อน	-		
ภาคการศึกษา	1/2568		
กลุ่ม	804		
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี		
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ. ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล	อาจารย์ประจำ	
อาจารย์ผู้สอน	อ. สุรเชษฐ์ มีเทพ	☐ อาจารย์ประจำ ☒ ในที่ตั้ง	☒ อาจารย์พิเศษ ☐ นอกที่ตั้ง
สถานที่สอน			
วันที่จัดทำ	7 สิงหาคม 2568		

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) เรียนรู้หลักการภาพเคลื่อนไหว
- 2) สร้างวิธีการนำเสนอแบบใหม่ๆ
- 3) นศ. สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพิ่มความน่าสนใจของงานออกแบบ
- 4) เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดกับการทำงาน แอนิเมชัน และหรือคอมพิวเตอร์เกม

1. คำอธิบายรายวิชา

เรียนรู้เกี่ยวกับงานโมชันกราฟิกในสื่อรูปแบบต่าง ๆ เช่น วิดีโอ โฆษณา พรีเซนเตชัน รายการโทรทัศน์ เป็นต้น เพื่อสร้างรูปแบบการนำเสนอให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับโปรแกรมและเครื่องมือพื้นฐานต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานโมชันกราฟิก ไม่ว่าจะเป็น การเตรียมอาร์ตเวิร์ค การตั้งค่าพื้นที่การทำงาน การขยับชิ้นงาน (Animate) การใช้เทคนิคและลูกเล่นต่าง ๆ

2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

- ☒ e-mail : zone.spu@gmail.com
- ☐ Facebook : facebook.com/dome30
- ☐ Line :.....
- ☐ อื่น ระบุ.....

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.5	เคารพและปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ	สอดแทรกเรื่องเกี่ยวกับการขโมยผลงาน การคัดลอก องค์ประกอบของงาน ให้นักศึกษาคำนึงถึงความยากลำบากของเจ้าของผลงาน กว่าจะทำผลงานออกมาจนสำเร็จ	- สังเกตแนวคิดในเวลาการทำงาน - พูดคุย ถามตอบ

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.1	มีความรู้และความเข้าใจในทฤษฎี หลักการ วิธีการในสาขาวิชาชีพด้านการนิเทศ	- สอนแบบอธิบายและยกตัวอย่างให้เห็น - มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม - มอบหมายการบ้านให้ฝึกฝน	- ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย - ประเมินจากการสอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยชิ้นงาน

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.1	สามารถคิดอย่างมี วิจารณญาณ และอย่างเป็น ระบบ	● สอนแบบบรรยายอธิบายและถาม ตอบมอบหมายงาน	● ประเมินและให้ คะแนนจากงานที่ มอบหมาย ● สังเกตรูปแบบการ ทำงานของนักศึกษา
3.3	สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และ สรุปประเด็นปัญหาและ ความต้องการ	● สอนแบบบรรยาย ถามตอบ ● มอบหมายงาน	● สังเกตพฤติกรรม

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.1	มีความสามารถในการติดต่อ สื่อสารข่าวสารให้เป็นที่ยอมรับ เข้าใจได้ถูกต้อง	● สอนแบบบรรยายถามตอบ สนับสนุนให้มีการปฏิสัมพันธ์ สื่อสารกัน โดยเมื่อมีชิ้นงานที่เป็น โจทย์เกี่ยวกับแนวคิด จะให้ออกมา รายงานหน้าชั้นเรียน	● สังเกตพฤติกรรม และการแสดงออก ในการมีส่วนร่วมใน ชั้นเรียนของ นักศึกษา ● ประเมินและให้ คะแนนจากงานที่ มอบหมาย
4.3	สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์ มารับใช้สังคมใน ประเด็นและโอกาสที่ เหมาะสม	● สอดแทรกการให้นักศึกษาเสนอ ความคิด และพูดคุยกันภายในชั้น เรียน	● สังเกตพฤติกรรม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.3	มีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม	● มอบหมายงานและให้นักศึกษาออกมาเสนอผลงานหน้าชั้น	● ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ
5.4	มีความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม	● มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน e-Learning โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ	● ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1	แนะนำเนื้อหาวิชา วัตถุประสงค์ แนวการสอนและการ วัดผล	- แจก Course Syllabus - แนะนำผู้สอน - อธิบายรายละเอียดวิชา - ชี้แจงรูปแบบการเรียนการสอน ช่องทางติดต่อ แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผล	3	อ.สุรเชษฐ์ มีเทพ
2	Basic After Effect and Motion	- แนะนำโปรแกรม - วิธีการใช้งานเบื้องต้น	3	อ.สุรเชษฐ์ มีเทพ
3	Keyframe+ Mask & Shape + Typography	- ฝึกการสร้างภาพกราฟิกด้วยโปรแกรม AF - ฝึกการสร้างข้อความด้วยโปรแกรม AF - เริ่มต้นการทำภาพเคลื่อนไหว	3	อ.สุรเชษฐ์ มีเทพ
4	Alpha & LumaMatte	- เรียนรู้กระบวนการนำเสนอภาพทับซ้อนของ effect - เรียนรู้วิธีการนำเสนอแบบใหม่	3	อ.สุรเชษฐ์ มีเทพ
5	3D Camera & Lighting	- เรียนรู้มุมมองภาพแบบสามมิติและแสงไฟ - ฝึกจำลองแสงไฟบนภาพกราฟิก - ฝึกการนำเสนอด้วยภาพสามมิติ	3	อ.สุรเชษฐ์ มีเทพ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
6	Pre- Mid-term Project	- เริ่มต้นกระบวนการคิดงาน เพื่อนำเสนอ - พุดคุยเกี่ยวกับแนวความคิด เพื่อแก้ไข	3	อ.สุรเชษฐ์ มีเทพ
7	Mid-term Project	- นำเสนอผลงาน ถาม-ตอบ	3	อ.สุรเชษฐ์ มีเทพ
8	Rotoscope	- บรรยายแนะนำวิธีการ นำมาใช้ และวิธีการนำมาใช้ ของเทคนิค roto - ฝึกวิธีการทำเทคนิค Roto	3	อ.สุรเชษฐ์ มีเทพ
9	Keying screen	- บรรยายแนะนำวิธีการ นำเสนอ และวิธีการนำมาใช้ ของเทคนิค roto - ฝึกวิธีการทำเทคนิค Roto	3	อ.สุรเชษฐ์ มีเทพ
10	Tracking 2D & 3D	- บรรยายแนะนำวิธีการ นำมาใช้ และวิธีการนำมาใช้ ของเทคนิค roto - ฝึกวิธีการทำเทคนิค Roto	3	อ.สุรเชษฐ์ มีเทพ
11	Color Collect	- บรรยายแนะนำวิธีการ นำมาใช้ และวิธีการนำมาใช้ ของเทคนิค roto - ฝึกวิธีการทำเทคนิค Roto	3	อ.สุรเชษฐ์ มีเทพ
12	Pre-Production (Final)	- เริ่มต้นพุดคุยแนวความคิด - พุดคุยเนื้อเรื่อง - วิธีการทำงาน	3	อ.สุรเชษฐ์ มีเทพ
13	Production (Final)	- ถาม-ตอบ ปัญหาในการ ทำงาน - พุดคุยระบบการทำงาน	3	อ.สุรเชษฐ์ มีเทพ
14	Post-Production	- แนะนำวิธีการรวมไฟล์ - แนะนำวิธีการประกอบภาพ เพื่อให้สมบูรณ์	3	อ.สุรเชษฐ์ มีเทพ

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
15	Final Project Present	- นำเสนอผลงาน ถาม-ตอบ	3	อ.สุรเชษฐ์ มีเทพ

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1,2,3,4,5,8,9,10,11	แบบฝึกหัด	15	40%
1,2,3,4,5,6,8,9,10,11,12,15	การสังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมระหว่างเรียน/การถามตอบในห้องเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	10%
6,7	การทดสอบย่อย, การพัฒนาต่อยอดแนวความคิด	ตลอดภาคการศึกษา	20%
12,13,14,15	โครงการ (Project)		30%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- PowerPoint ประกอบการบรรยาย

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนา ถามตอบระหว่างนักศึกษากับผู้สอน ขณะนักศึกษากำลังทำงานที่มอบหมาย
- การให้นักศึกษาแสดงแนวคิด ต่อสิ่งที่เรียนรู้
- การสรุปผลการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง อธิบายถามตอบกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- จากชิ้นงานของนักศึกษา
- การสอบประเมินการเรียนรู้
- การสังเกตวิธีการปฏิบัติงาน

3. การปรับปรุงการสอน

จัดทำกลุ่ม Facebook ให้นักศึกษาเข้ามาร่วมซักถามข้อสงสัยหรือโต้แย้งความเข้าใจระหว่างผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ☒ สัมภาษณ์นักศึกษา
- ☒ การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา.....
- ☐ การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา.....
- ☐ การประเมินความรู้รอบคอบโดยการทดสอบ.....
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.....
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม.....
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุกปีการศึกษา หรือตามข้อเสนอแนะ