



มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต ฉบับปี พ.ศ. 2564

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

CGE 102	การวาดเส้นเบื้องต้น (Basic Drawing)	3 (3-0-6)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	811, 812	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อาจารย์เกรียงไกร แสงเพชร	☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ
อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์เกรียงไกร แสงเพชร	☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
สถานที่สอน		
วันที่จัดทำ	10 มิถุนายน 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าใจกระบวนการวาดเส้นพื้นฐานได้อย่างมั่นใจและถูกต้องตามหลักศิลป์

- 2) เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างภาพร่างตัวละคร ฉาก และวัตถุสำหรับเกมเบื้องต้นได้
- 3) เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเตรียมงานวาดเพื่อใช้พัฒนาเกมในอนาคตได้

2. คำอธิบายรายวิชา

วิชา วาดเส้นเบื้องต้น (Basic Drawing for Game Development) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานด้านการวาดเส้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการออกแบบตัวละคร ฉาก วัตถุ สำหรับการพัฒนเกม เริ่มตั้งแต่การฝึกควบคุมเส้น การสเก็ตซ์ภาพอย่างรวดเร็ว การวาดโครงสร้างพื้นฐาน (Basic Forms) การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) และการใช้แสงเงา (Light & Shadow) เพื่อสร้างมิติและบรรยากาศ ผู้เรียนจะได้ฝึกฝนทั้งการวาดจากการสังเกต (Observation Drawing) และการวาดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Drawing) เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การออกแบบเชิงดิจิทัลและการทำงานร่วมกับซอฟต์แวร์กราฟิกสำหรับการพัฒนาเกมในขั้นต่อไป

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

- ☒ e-mail : kreingkrai.s@rsu.ac.th
- ☐ Facebook :
- ☐ Line :
- ☐ อื่น ระบุ.....

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
---	---------------	------------	------------------

1.2	มีระเบียบ วินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อ ตนเองและสังคม	● สอดแทรกเนื้อหาด้านความมีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบตนเอง และสังคม ● สอนแทรกคุณธรรม จริยธรรมใน ระหว่างที่ทำโครงการโดยการ พูดคุยกับนักศึกษา เน้นความ รับผิดชอบต่องาน วินัย จรรยาบรรณ ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ ในกลุ่ม ความถ่อมตนและความมี น้ำใจต่อเพื่อนร่วมงาน และความไม่ ละโมภ	● สังเกตพฤติกรรม การทำงานจะต้อง เป็นไปตาม กำหนดเวลา เพื่อฝึก ให้นักศึกษา รับผิดชอบต่องาน สามารถทำงาน ร่วมกัน กับผู้อื่น และมีความตรงต่อ เวลา
1.5	เคารพกฎระเบียบและ ข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กร และสังคม	● สอดแทรกเนื้อหาด้านการเคารพ กฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ของ องค์กรและสังคม	● สังเกตพฤติกรรม การทำงานจะต้อง เป็นไปตาม กำหนดเวลา เพื่อฝึก ให้นักศึกษา รับผิดชอบต่องาน สามารถทำงาน ร่วมกัน กับผู้อื่น และมีความตรงต่อ เวลา

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.1	มีความรู้และความเข้าใจ เกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่ สำคัญ	● สอนแบบบรรยายโดยเน้นไปที่ แบบฝึกหัดและการวาดเส้นที่ สอดคล้องกับการนำไปใช้ในการ ออกแบบต่อไป ● มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม ● มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	● ประเมินและให้ คะแนน จากงานที่ มอบหมาย ● ประเมินจากการวาด เส้นในบทเรียนแต่ละ ครั้ง

2.3	สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่ เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา	- สอนแบบบรรยายและปฏิบัติจริงฝึก วาดเส้นตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย ในแต่ละสัปดาห์ - มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม - มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	- ประเมินและให้ คะแนน จากงานที่ มอบหมาย - ประเมินจากการวาด ภาพในบทเรียนต่างๆ
-----	---	---	---

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.1	สามารถคิดอย่างมี วิจารณญาณ และ อย่างเป็นระบบ	สอนแบบบรรยายและ ถามตอบมอบหมาย งานที่ส่งเสริมการคิด อย่างมีวิจารณญาณที่ดี และอย่างเป็นระบบ	- ประเมินและให้คะแนนจากงานที่ มอบหมาย - ประเมินจากการวาดภาพในบทเรียนต่างๆ
3.4	สามารถประยุกต์ ความรู้ และทักษะ กับการแก้ไข ปัญหาในวิชาชีพ ได้อย่างเหมาะสม	- สอนแบบบรรยาย ถาม ตอบ - มอบหมายงาน	สังเกตพฤติกรรม

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.1	สามารถสื่อสารกับกลุ่มคน หลากหลายและสามารถ สนทนาทั้งภาษาไทยอย่างมี ประสิทธิภาพ	สอนแบบบรรยายถามตอบ สนับสนุนให้มีการปฏิสัมพันธ์ สื่อสารกัน โดยมีงานมอบหมายให้ เป็นการรายงานหน้าชั้นเรียน	- สังเกตพฤติกรรม และการแสดงออก ในการมีส่วนร่วม ในชั้นเรียนของ นักศึกษา - ประเมินและให้ คะแนนจากงานที่ มอบหมาย
4.4	มีความรับผิดชอบต่อ ความคิด คำพูด และการ	สอนแบบบรรยายถามตอบ สนับสนุนให้มีการปฏิสัมพันธ์	สังเกตพฤติกรรม และการแสดงออก ในการมีส่วนร่วม

	กระทำของตนเองและของกลุ่ม	สื่อสารกัน โดยมีงานมอบหมายให้เป็นการรายงานหน้าชั้นเรียน	ในชั้นเรียนของนักศึกษา ● ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย
--	--------------------------	---	--

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.2	มีทักษะในการใช้เครื่องมือสื่อสารที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันในการทำงาน	● บรรยาย แนะนำการใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลและศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตัวเอง ● แนะนำการใช้งาน ซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ และเครื่องมือต่างๆ ในออกแบบเกม ● มอบหมายให้ทำโครงการ	● สังเกตพฤติกรรม ● ประเมินและให้คะแนนโครงงานงาน
5.3	มีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม	● มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน e-Learning และทำรายงาน โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ	● ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ
5.4	สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารได้อย่างเหมาะสม	● มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน e-Learning และทำรายงาน โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ	● ประเมินและให้คะแนนงานและการนำเสนอ

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1	แนะนำอุปกรณ์การเรียน	PowerPoint	3	เกรียงไกร แสงเพชร
2	ลายเส้นพื้นฐาน	PowerPoint	3	เกรียงไกร แสงเพชร
3	รูปทรงพื้นฐาน ทรงเรขาคณิต	PowerPoint	3	เกรียงไกร แสงเพชร
4	แรเงา แสง เงา สีเหลี่ยม	PowerPoint	3	เกรียงไกร แสงเพชร
5	แรเงา แสง เงา ทรงกระบอก	PowerPoint	3	เกรียงไกร แสงเพชร
6	ใบหน้า Chibi	PowerPoint	3	เกรียงไกร แสงเพชร
7	Emotion	PowerPoint	3	เกรียงไกร แสงเพชร
9	แยกองค์ประกอบ	PowerPoint	3	เกรียงไกร แสงเพชร
10	สัดส่วนร่างกาย	PowerPoint	3	เกรียงไกร แสงเพชร
11	The Zero One Workshop	PowerPoint	3	เกรียงไกร แสงเพชร
12	ไอเทม	PowerPoint	3	เกรียงไกร แสงเพชร
13	เอฟเฟค	PowerPoint	3	เกรียงไกร แสงเพชร
14	isometric	PowerPoint	3	เกรียงไกร แสงเพชร
15	นำเสนอ Final Mini World	PowerPoint	3	เกรียงไกร แสงเพชร
รวม			45	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
2.1, 2.4, 3.1, 3.4	สอบกลางภาค สอบปลายภาค	8 17	30% 30%
1.2, 1.5, 1.7, 2.1, 2.4, 2.6, 2.8, 4.1	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน การทดสอบ ย่อย	ตลอดภาคการศึกษา	20%
3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.6, 5.4	วิเคราะห์กรณีศึกษา ค้นคว้า การนำเสนอ Project	13 -16	20%

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	การทำงานกลุ่มและผลงาน		

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- PowerPoint ประกอบคำบรรยายการสอน

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสะท้อนคิดจากการตอบคำถามของผู้เรียน
- การตอบแบบสอบถามประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้
- การสังเกตการตอบคำถามของอาจารย์ผู้สอน

3. การปรับปรุงการสอน

- การจัดทำคลังข้อมูลเอกสารการสอนแบบ e-learning ให้นักศึกษาได้อ่านทบทวนหรือฟังบรรยายซ้ำ

- จัดทำ Facebook Group ให้นักศึกษาเข้ามาซักถามข้อสงสัยและร่วมกันตอบคำถามจากอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ☒ สัมภาษณ์นักศึกษา
- ☐ การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา.....
- ☒ การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของ

นักศึกษา.....

- ☐ การประเมินความรู้รวบยอดโดยการทดสอบ.....
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.....
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม.....
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 2 ปี หรือ ตามข้อเสนอแนะและการปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา