



มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยรังสิต
 วิทยาลัย/คณะ/ภาควิชา คณะดิจิทัลอาร์ต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

DLC 372 การเขียนภาพประกอบนิยายวิทยาศาสตร์ และแฟนตาซี 3 (2-2-5)
 Sci-Fi and Fantasy Illustration

วิชาบังคับร่วม -

วิชาบังคับก่อน -

ภาคการศึกษา 1/2568

กลุ่ม 01-03

ประเภทของวิชา ☐ วิชาปรับพื้นฐาน
 ☐ วิชาศึกษาทั่วไป
 ☒ วิชาเฉพาะ
 ☐ วิชาเลือกเสรี

อาจารย์ผู้รับผิดชอบ ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ อาจารย์ประจำ

อาจารย์ผู้สอน ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ ☒ อาจารย์ประจำ ☒ อาจารย์พิเศษ
 อ. ณัฐโชติ กิตติพจน์

สถานที่สอน ☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง

วันที่จัดทำ 16 สิงหาคม 2568

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) ให้มีทักษะในการออกแบบงานภาพประกอบแนวนิยายวิทยาศาสตร์ และแฟนตาซี
- 2) สามารถนำเทคนิคการออกแบบภาพประกอบนำไปประยุกต์ใช้กับงานศิลปะเชิงแนวความคิดได้อื่นได้

2. คำอธิบายรายวิชา

หลักการออกแบบภาพประกอบทั้งภาพประกอบแนวนิยายวิทยาศาสตร์ และแฟนตาซี ใช้ความคิดสร้างสรรค์จินตนาการในการสร้างผลงานในรูปแบบเฉพาะตัว

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี 3 ชั่วโมง/สัปดาห์

- ☒ e-mail : ninegear@yahoo.com
- ☒ Facebook : Digital Illus66
- ☐ Line :.....
- ☐ อื่น ระบุ.....

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) :

- 1) สามารถพัฒนาทักษะ ความรู้ และนำมาใช้ในการออกแบบได้

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.1	ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมี ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม	สอดแทรกเนื้อหาด้านคุณธรรม จริยธรรม และซื่อสัตย์สุจริตในการ สร้างสรรค์ผลงาน	สังเกตพฤติกรรม การทำงานจะต้อง เป็นไปตามคุณธรรม จริยธรรม และ ซื่อสัตย์สุจริต ไม่ ละเมิดสิทธิ์ใน ผลงานของผู้อื่น

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.1	1) รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์ทางเทคโนโลยี	- นำเสนอความรู้และความเข้าใจใน ทฤษฎี หลักการ วิธีการทำงาน - แนะนำเครื่องมือและการใช้งาน ติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการในวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง - นำเสนอความรู้ความเข้าใจการเปลี่ยนแปลง ผลกระทบของ เทคโนโลยีใหม่ๆ และสามารถประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม	ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.1	สามารถค้นคว้า รวบรวม และประเมินข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย อย่างมีวิจารณญาณ	สอนแบบบรรยายและถามตอบ มอบหมายงานที่ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดีและอย่างเป็นระบบ	- ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย - ประเมินผลจากการสอบ กลางภาคและปลายภาค

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.2	มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ให้นักศึกษาความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	งานที่มอบหมาย

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
	-	-	-

6. ทักษะพิสัย

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
6.1	สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง	นำเสนอความรู้ทั้งหมดมาบูรณาการ ทำงานสร้างสรรค์	- ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย - ประเมินผลจากการสอบย่อยในชั้นเรียน

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้	จำนวนชั่วโมง	ผู้สอน
1	บรรยาย แนะนำการเรียนการสอน ประวัติความเป็นมาของงานออกแบบภาพประกอบ ขั้นตอนการออกแบบและการเตรียมไฟล์งานสำหรับสื่อประเภทต่างๆและชมตัวอย่างงานออกแบบภาพประกอบนิยายประเภทต่างๆ	-กิจกรรม ให้นักศึกษาวิจารณ์ผลงานนักออกแบบภาพประกอบที่ตนสนใจโดยใช้หลักองค์ประกอบทางศิลปะ	4	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ, อ. ณัฐโชติ กิตติพจน์
2	บรรยาย ภาพประกอบแนวสารคดีการวางแนวความคิด การศึกษาค้นคว้าข้อมูล เพื่อนำมาออกแบบภาพประกอบนิยายแนววิทยาศาสตร์	-กิจกรรม ให้นักศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลประกอบก่อนที่จะนำมาสู่ขั้นตอนการฝึก SKETCH DESIGN มอบหมายงาน SKETCH ภาพประกอบแนววิทยาศาสตร์	4	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ, อ. ณัฐโชติ กิตติพจน์
3	บรรยาย สาธิตเทคนิคการสร้างงานภาพประกอบ	-กิจกรรม วิจารณ์ SKETCH DESIGN	4	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ, อ. ณัฐโชติ กิตติพจน์

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
	แนววิทยาศาสตร์	อาจารย์สรุปและแนะนำ ทางแก้ไข มอบหมายทำงาน ภาพประกอบแนว วิทยาศาสตร์		
4	บรรยาย นำเสนองาน รายบุคคล	-กิจกรรม ให้นักศึกษา นำเสนองานรายบุคคล	4	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ, อ. ญัฐโชติ กิตติพจน์
5	บรรยาย วิจัย และ ร่วมกันพัฒนาผลงานครั้งที่ ที่1	-กิจกรรม วิจัย SKETCH DESIGN อาจารย์สรุปและแนะนำ ทางแก้ไข เพื่อพัฒนาผลงานครั้งที่1	4	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ, อ. ญัฐโชติ กิตติพจน์
6	บรรยาย วิจัย และ ร่วมกันพัฒนาผลงานครั้งที่ ที่2	-กิจกรรม วิจัย SKETCH DESIGN อาจารย์สรุปและแนะนำ ทางแก้ไข เพื่อพัฒนาผลงานครั้งที่2	4	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ, อ. ญัฐโชติ กิตติพจน์
7	บรรยาย ภาพประกอบ แนวแฟนตาซี การวาง แนวความคิด การศึกษา ค้นคว้าข้อมูล เพื่อนำมา ออกแบบภาพประกอบ แนวแฟนตาซี	-กิจกรรม ให้นักศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูลประกอบ ก่อนที่จะนำมาออกแบบ	4	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ, อ. ญัฐโชติ กิตติพจน์
8	บรรยาย การพัฒนาการ ออกแบบงาน ภาพประกอบแนวแฟนตา ซี	-กิจกรรม ขั้นตอนการฝึก SKETCH DESIGN มอบหมายงาน SKETCH ภาพประกอบแนวแฟนตา ซี	4	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ, อ. ญัฐโชติ กิตติพจน์
9	บรรยาย นำเสนองาน รายบุคคล	-กิจกรรม ให้นักศึกษา นำเสนองานรายบุคคล	4	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ, อ. ญัฐโชติ กิตติพจน์

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
10	บรรยาย สาธิตเทคนิคการ สร้างงานภาพประกอบ แนวแฟนตาซี	-กิจกรรม ให้นักศึกษา ทดลองทำงาน ภาพประกอบแนวแฟนตา ซี	4	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ, อ. ญัฐโชติ กิตติพจน์
11	บรรยาย วิจัย และ ร่วมกันพัฒนาผลงานครั้งที่ 1	-กิจกรรม วิจัย SKETCH DESIGN อาจารย์สรุปและแนะแนว ทางแก้ไข เพื่อพัฒนาผลงานครั้งที่1	4	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ, อ. ญัฐโชติ กิตติพจน์
12	บรรยาย วิจัย และ ร่วมกันพัฒนาผลงานครั้งที่ 2	-กิจกรรม วิจัย SKETCH DESIGN อาจารย์สรุปและแนะแนว ทางแก้ไข เพื่อพัฒนาผลงานครั้งที่2	4	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ, อ. ญัฐโชติ กิตติพจน์
13	บรรยาย วิจัย และ ร่วมกันพัฒนาผลงานครั้งที่ 3	-กิจกรรม วิจัย SKETCH DESIGN อาจารย์สรุปและแนะแนว ทางแก้ไข เพื่อพัฒนา ผลงานครั้งที่3	4	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ, อ. ญัฐโชติ กิตติพจน์
14	บรรยาย การทำงานFinal Project	-กิจกรรม รวบรวม และ พัฒนาผลงาน Final Project	4	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ, อ. ญัฐโชติ กิตติพจน์
15	นำเสนอผลงาน Final Project	-กิจกรรม ให้นักศึกษา นำเสนอผลงาน Final Project (นำเสนอ ภาษาอังกฤษ)	4	ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ, อ. ญัฐโชติ กิตติพจน์
รวม			60	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1.1,2.1	ผลงานภาคปฏิบัติ	2,3,4,5,6,8,9,10,11,12,14	40%
3.4,4.2	ผลงานทบทวน	7,13	20%
3.4,4.2	ผลงาน Final Project	15	30%
1.1,2.1	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	10%

การประเมินผล

ระดับคะแนน 80 – 100 % = A

ระดับคะแนน 75 – 79 % = B+

ระดับคะแนน 70 – 74 % = B

ระดับคะแนน 65 – 69 % = C+

ระดับคะแนน 60 – 64 % = C

ระดับคะแนน 55 – 59 % = D+

ระดับคะแนน 50 – 54 % = D

ระดับคะแนน 0 – 49 % = F

การเข้าชั้นเรียน

เข้าชั้นเรียนหลัง 15 นาทีถือว่ามาสาย

เข้าชั้นเรียนหลัง 30 นาทีถือว่าขาดเรียน

ขาดเกิน 3 ครั้งให้นักศึกษาทำการถอนรายวิชาหรือเท่ากับ W หากไม่ถอนเท่ากับ F

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- Steve Caplin, Adam Banks., USA, M. (2003). **The Complete Guide to Digital Illustration**. New York: Watson-Guption Publications.
- Chris Madden., London, (2010). **Photoshop Elements 8 for Digital Art, Illustration and Cartoons : Drawing, Painting and Being Creative in Elements**. United Kingdom: Incline Press.
- Kevin Tallon., London, (2012). **Digital Fashion Print : with Photoshop and Illustrator**. United Kingdom: PAVILION BOOKS.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- Common, Chen Shu Fen. 2003 **The Library**. ShoPro Art & Monologue Book Shokukan Production Co., Ltd Japan
- Don Seegmiller. **Digital Character Design and Painting**. Charles River Media, Inc. Hingham, Massachusetts.
- Khang Le, Scott Robertson, Mike Yamada, Felix Yoon. 2005. **The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design**. Design Studio Press.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- Simon Ward. 2017. **The Art and Making of Alien: Covenant**. Titan Books.
- Frank Thomas, Ollie Johnston, Walt Disney Company. 1995. **The Illusion of Life: Disney Animation**. Disney Editions.
- Alexander Alberro. 2006 **Art After Conceptual Art**. MIT Press (MA).
- Ernest R. Norling. 1999 **Perspective Made Easy (Dover Art Instruction)**. Dover Publications.

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษาช่วงท้ายภาคการศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

การประเมินการสอนโดยทีมผู้สอน และผลงานของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

การประชุมอาจารย์ผู้ร่วมสอนวางแผนเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

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

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ทบทวนและปรับปรุงการให้โครงงานและเนื้อหาวิชาตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานสัมฤทธิ์ผล