



รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ คณะดิจิทัลอาร์ต ภาควิชา คอมพิวเตอร์อาร์ต
หลักสูตร หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ANV 213	การออกแบบตัวละคร 3 มิติ (3D CHARACTER DESIGN)	3 (2-2-5)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	01, 02, 03	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ. พาสิน ชนสิน	อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	อ.เมธิณี ประชาตร์กุล	☐ อาจารย์ประจำ ☒ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน		☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	8 สิงหาคม 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์โมเดลสิ่งมีชีวิตสามมิติ
- 2) เพื่อให้นักศึกษาสามารถใช้เครื่องมือการทำงานอย่างเป็นระบบ

2. คำอธิบายรายวิชา

การใช้งานโปรแกรมสามมิติเพื่อสร้างวัตถุ ตัวละคร สิ่งมีชีวิตสามมิติ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ ฯลฯ โดยเน้นการใช้คำสั่งที่สำคัญในโปรแกรมเป็นหลัก

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

☐ e-mail :.....

☒ Facebook ANV213 3D Character design

☐ Line :.....

☐ อื่น ระบุ.....

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) :

- 1) นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์โมเดลสิ่งมีชีวิตสามมิติ
- 2) นักศึกษาเข้าใจหลักการและสามารถใช้เครื่องมือการทำงานอย่างเป็นระบบ

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.2	ฝึกให้นักศึกษามีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลาและมีความรับผิดชอบในสิ่งที่อาจารย์ผู้สอนได้มอบหมาย	- อธิบายระเบียบวินัยในการเรียนการสอน การเข้าชั้นเรียน และการส่งงาน - การบ้านที่มีกำหนดเวลาที่ชัดเจน	ประเมินผลจากการเข้าชั้นเรียน และการส่งงานการบ้าน

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.4	มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือ สำเร็จของนักศึกษา ธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรม ศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา	อธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจในหลักการขึ้นโมเดล พร้อมนำเสนอตัวอย่างประกอบอย่างเป็นระบบ	- ประเมินจากผลงานของนักศึกษาที่ได้รับมอบหมาย - ประเมินจากการพัฒนาการตลอดภาคการศึกษา

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.4	นักศึกษาสามารถนำเทคนิคในชั้นเรียน มาประยุกต์ใช้ในงานอื่นได้อย่างถูกต้อง	ให้นักศึกษาวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้น มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน ฝึกให้แก้ไขปัญหา และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้อง	- ประเมินจากผลงานของนักศึกษาที่ได้รับมอบหมาย - ประเมินจากการพัฒนาการตลอดภาคการศึกษา

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.1	สามารถศึกษาหาข้อมูลจากเครื่องมือสื่อสารที่มีอยู่ได้อย่างรวดเร็ว	- สาธิตการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ - แนะนำเนื้อหาเพิ่มเติมผ่านทางเว็บไซต์ และFacebook - แนะเว็บไซต์ที่ให้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา	- การแบ่งปันข้อมูลใหม่ๆที่เกิดจากการสืบค้นด้วยตนเองของนักศึกษา - คุณภาพของผลงานที่นำเสนอให้เห็นถึงกระบวนการสร้างสรรค์อันเกิดจากการหาข้อมูล

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1	- แนะนำการเรียนการสอน และระเบียบต่างๆ ในชั้นเรียน - อธิบายหลักการทำงานของโปรแกรม Zbrush - การใช้โปรแกรม Zbrush เบื้องต้น (Interface, Tools) - การสร้าง 3D Model พื้นฐานในโปรแกรม Zbrush 1	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักศึกษาแสดงความคิดเห็น - ให้นักศึกษาได้รู้จักศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ใช้ในการทำงานทั้งหมด - สื่อที่ใช้ PDF	4	อ.เมธิณี ประชาตร์กุล
2	- การใช้โปรแกรม Zbrush เบื้องต้น (Interface, Tools) 2 - การสร้าง 3D Model พื้นฐานในโปรแกรม Zbrush 2	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักศึกษาแสดงความคิดเห็น - วิจัยผลงานโดยใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษ - สื่อที่ใช้ PDF	4	อ.เมธิณี ประชาตร์กุล
3	- การสร้าง 3D Model พื้นฐานในโปรแกรม Zbrush 3	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม - นักศึกษาแสดงความคิดเห็น - วิจัยผลงานโดยใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษ - สื่อที่ใช้ PDF	4	อ.เมธิณี ประชาตร์กุล
4	- การสร้าง 3D Model พื้นฐานในโปรแกรม	- ตั้งคำถามและตอบคำถาม	4	อ.เมธิณี ประชาตร์กุล

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
	Zbrush 4	- นักศึกษาแสดงความ คิดเห็น - วิจารณ์ผลงานโดยใช้ ศัพท์ภาษาอังกฤษ - สื่อที่ใช้ PDF		
5	- การสร้าง 3D Model พื้นฐานในโปรแกรม Zbrush 5	- ตั้งคำถามและตอบ คำถาม - นักศึกษาแสดงความ คิดเห็น - วิจารณ์ผลงานโดยใช้ ศัพท์ภาษาอังกฤษ - สื่อที่ใช้ PDF - ส่งฟรีเซนต์ Design Final Project	4	อ.เมธิณี ประชาตร์กุล
6	- การสร้าง 3D Character ในโปรแกรม Zbrush 1	- ตั้งคำถามและตอบ คำถาม - นักศึกษาแสดงความ คิดเห็น - วิจารณ์ผลงานโดยใช้ ศัพท์ภาษาอังกฤษ - สื่อที่ใช้ PDF	4	อ.เมธิณี ประชาตร์กุล
7	- การสร้าง 3D Character ในโปรแกรม Zbrush 2	- ตั้งคำถามและตอบ คำถาม - นักศึกษาแสดงความ คิดเห็น - วิจารณ์ผลงานโดยใช้ ศัพท์ภาษาอังกฤษ - สื่อที่ใช้ PDF	4	อ.เมธิณี ประชาตร์กุล
8	- การสร้าง 3D Character ในโปรแกรม Zbrush 3	- ตั้งคำถามและตอบ คำถาม - นักศึกษาแสดงความ	4	อ.เมธิณี ประชาตร์กุล

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
		คิดเห็น -วิจารณ์ผลงานโดยใช้ ศัพท์ภาษาอังกฤษ - สื่อที่ใช้ PDF		
9	- การสร้าง 3D Character ในโปรแกรม Zbrush 4	- ตั้งคำถามและตอบ คำถาม - นักศึกษาแสดงความ คิดเห็น -วิจารณ์ผลงานโดยใช้ ศัพท์ภาษาอังกฤษ - สื่อที่ใช้ PDF	4	อ.เมธิณี ประชาตร์กุล
10	- การสร้าง 3D Character ในโปรแกรม Zbrush 5	- ตั้งคำถามและตอบ คำถาม - นักศึกษาแสดงความ คิดเห็น -วิจารณ์ผลงานโดยใช้ ศัพท์ภาษาอังกฤษ - สื่อที่ใช้ PDF	4	อ.เมธิณี ประชาตร์กุล
11	- การสร้าง 3D Character ในโปรแกรม Zbrush 6	- ตั้งคำถามและตอบ คำถาม - นักศึกษาแสดงความ คิดเห็น -วิจารณ์ผลงานโดยใช้ ศัพท์ภาษาอังกฤษ - สื่อที่ใช้ PDF	4	อ.เมธิณี ประชาตร์กุล
12	- การสร้าง 3D Character ในโปรแกรม Zbrush 7	- ตั้งคำถามและตอบ คำถาม - นักศึกษาแสดงความ คิดเห็น -วิจารณ์ผลงานโดยใช้ ศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	อ.เมธิณี ประชาตร์กุล

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
		- สื่อที่ใช้ PDF		
13	- การสร้าง 3D Character ในโปรแกรม Zbrush 8	- ตั้งคำถามและตอบ คำถาม - นักศึกษาแสดงความ คิดเห็น - วิจารณ์ผลงานโดยใช้ ศัพท์ภาษาอังกฤษ - สื่อที่ใช้ PDF	4	อ.เมธิณี ประชาตรีกุล
14	- การสร้าง 3D Character ในโปรแกรม Zbrush 9	- ตั้งคำถามและตอบ คำถาม - นักศึกษาแสดงความ คิดเห็น - วิจารณ์ผลงานโดยใช้ ศัพท์ภาษาอังกฤษ - สื่อที่ใช้ PDF	4	อ.เมธิณี ประชาตรีกุล
15	- สั้่งงาน Final Project	- ตั้งคำถามและตอบ คำถาม - นักศึกษาแสดงความ คิดเห็น - วิจารณ์ผลงานโดยใช้ ศัพท์ภาษาอังกฤษ - สื่อที่ใช้ PDF - ความสมบูรณ์ของ ชิ้นงาน Final Project	4	อ.เมธิณี ประชาตรีกุล
รวม			60	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1.2	การเข้าชั้นเรียน ความประพฤติ	ตลอดภาคการศึกษา	10%
2.4,3.4 ,5.1,	คะแนนจากผลงานระหว่างสัปดาห์	1-14	40%
2.4,3.4 ,5.1,	คุณภาพ, พัฒนาการผลงาน และการนำเสนอผลงาน Final Project	15	50%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for CG Professionals (Chris Legaspi (Author)
- Zbrush Workbook 4r7, พูนศักดิ์ ฐนพันธ์พาณิชย์

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for CG Professionals (Chris Legaspi (Author)

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- นักศึกษาสามารถวิจารณ์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทั้งในและนอกชั้นเรียน

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- จากความพร้อมของข้อมูลและสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนแต่ละสัปดาห์
- จากผลงานและพัฒนาการของนักศึกษา
- เชิญอาจารย์ทั้งภายในและนอกสาขาร่วมประเมินการสอนภายในชั้นเรียนพร้อมแบบสอบถาม

3. การปรับปรุงการสอน

- นำข้อเสนอแนะจากนักศึกษา อาจารย์และผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกเพื่อพัฒนารูปแบบการสอน

- ติดตามข้อมูลข่าวสารใหม่ๆเพื่อการพัฒนาหลักสูตรที่ต่อเนื่อง
- ปรับปรุงสื่อการเรียนการสอนให้ทันสมัยอยู่เสมอ

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ☐ สัมภาษณ์นักศึกษา
- ☐ การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษาในระหว่างที่ทำการเรียนการสอนว่า มีความเข้าใจในบทเรียนมากน้อยเพียงใด
- ☒ การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจากกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการ
- ☒ การประเมินความรู้รวบยอดโดยการทดสอบวัดผล
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.....
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม.....
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงเนื้อหาและสื่อการสอนของแต่ละสัปดาห์ให้มีความน่าสนใจและทันสมัยมากยิ่งขึ้น
- ปรับปรุงจากความคิดเห็นและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา