

คณะดิจิทัลอาร์ต

Faculty of Digital Art

## Faculty of Digital Art



นายอำนวยวุฒิ สารศาลิน

คณบดีกิตติคุณ คณะดิจิทัลอาร์ต

คุณวุฒิ

ศ.บ. (มัณฑนศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร

M.F.A. (Design) University of Kansas, U.S.A



นายรัฐวุฒิ สีมันตร

คณบดี

คุณวุฒิ

ศศ.บ. (ออกแบบนิเทศศิลป์) สถาบันราชภัฏสวนดุสิต

M.F.A. (Computer Art) Savannah College of Art and Design, U.S.A

คณะดิจิทัลอาร์ต เปิดสอนหลักสูตร 2 สาขาวิชา คือ

- สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
- สาขาวิชาวิซวลเอฟเฟค

## สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

### Computer Art

ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	: ศิลปบัณฑิต (คอมพิวเตอร์อาร์ต)
	: Bachelor of Fine Arts (Computer Art)
	: ศล.บ. (คอมพิวเตอร์อาร์ต)
	: B.F.A. (Computer Art)

### ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

#### ปรัชญา

อุตสาหกรรมแอนิเมชัน เป็นอุตสาหกรรมประเภทบันเทิงที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศไทย ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และ ศิลป วัฒนธรรม เพราะนอกจากจะนำรายได้มาสู่ประเทศแล้ว ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความรู้ในแง่มุมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสังคม และวัฒนธรรมในอีกรูปแบบหนึ่ง มีการศึกษาค้นคว้าและทดลองด้วยการนำเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อช่วยในการพัฒนา และสร้างสรรค์สิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตทั้งทางด้านกายภาพและจิตใจ อีกทั้งเป็นเครื่องบ่งบอกถึง วัฒนธรรม และความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละยุคสมัย

คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต จึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเปิดการศึกษาทางด้านสื่อ ดิจิทัลอาร์ต เพื่อผลิตบัณฑิตระดับปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะให้ เยาวชนของชาติ ได้รับการส่งเสริม และพัฒนาทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ควบคู่ไปกับ ความเป็นผู้มีจริยธรรมอันดีงาม เพื่อนำความรู้ความสามารถไปปฏิบัติให้เกิดประโยชน์ ต่อสังคม และประเทศชาติอย่างได้ผล

#### ความสำคัญ

ด้วยสาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต เป็นสาขาวิชาที่มีประโยชน์และความจำเป็นอย่างยิ่งต่อวงการ ศึกษา วงการภาพยนตร์ และวงการแอนิเมชัน เพื่อสร้างสรรค์งานภาพ เคลื่อนไหวทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ ด้วยงานอุตสาหกรรมบันเทิงในปัจจุบันมีการใช้ คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างสรรค์ผลงานให้สวยงาม คอมพิวเตอร์จึงเป็น เครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่งในการแสดงความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นผลงานออกแบบตัวละคร งานแอนิเมชัน 2 มิติ และงานแอนิเมชัน 3 มิติ ตลอดจนงานเทคนิคพิเศษ ในภาพยนตร์ ฯลฯ

### วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. เพื่อมุ่งเน้นให้นักศึกษามีโอกาสในการใช้ความรู้พื้นฐานทางด้านศิลปะ และนำมาพัฒนาสร้างสรรค์ โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการนำเสนอผลงาน
2. เพื่อมุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นสำหรับงานคอมพิวเตอร์อาร์ต เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพต่อไป
3. เพื่อให้ให้นักศึกษาได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคลและสามารถทำงานเป็นทีมได้
4. เพื่อนำความรู้จากการศึกษานี้ เป็นฐานในการสร้างสรรค์ และนำเสนอผลงานในวงการวิชาชีพต่อไปอย่างประสบผลสำเร็จ

### โครงสร้างหลักสูตร

ระยะเวลาศึกษาตลอดหลักสูตร 4 ปี

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	139	หน่วยกิต
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	103	หน่วยกิต ประกอบด้วย
1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ	30	หน่วยกิต
2) วิชาชีพ	73	หน่วยกิต
ก. วิชาชีพ-บังคับ	58	หน่วยกิต
ข. วิชาชีพ-เลือก	15	หน่วยกิต
หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

## แผนการศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

RSU111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
DGA 131	Digital Art Applications	3(2-2-5)
XXX xxx	English Languages	3(x-x-x)

**Total 8 Credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	English Languages	3(x-x-x)
XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
DGA 110	Introduction to Drawing	3(2-2-5)
DGA 113	2D Composition	3(2-2-5)
DGA 120	Contemporary Art	3(3-0-6)
CPA 110	AnimationStudio I	3(2-2-5)

**Total 18 credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 112	Sports for Health	1(0-2-1)
XXX xxx	International Languages	3(x-x-x)
DGA 114	3D Composition	3(2-2-5)
DGA 116	Introduction to Painting	3(2-2-5)
DGA 122	Drawing for Digital Art	3(2-2-5)
CPA 120	AnimationStudio II	3(2-2-5)
CPA 241	Digital Painting	3(2-2-5)

**Total 19 credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

#### ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	International Languages	3(x-x-x)
XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
DGA 210	Movement Drawing	3(2-2-5)
CPA 216	Introduction to 3D Animation	3(2-2-5)
CPA 240	AnimationStudio III	3(2-2-5)
CPA 251	History of Animation	3(3-0-6)
CPA xxx	Professional elective	3(x-x-x)

**Total 21 credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
CPA 121	Conceptual Art	3(2-2-5)
CPA 217	Character Design	3(2-2-5)
CPA 242	AnimationStudio IV	3(2-2-5)
CPA 243	Acting for Animators	3(2-2-5)
CPA xxx	Professional elective	3(x-x-x)

**Total 18 credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

#### ภาคการศึกษาที่ 1

DGA 132	Film Theory and Production	3(2-2-5)
CPA 330	AnimationStudio V	3(2-2-5)
CPA 333	Storytelling	3(2-2-5)
CPA xxx	Professional elective	3(x-x-x)
CPA xxx	Professional elective	3(x-x-x)

**Total 15 credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

DGA 225	Sound Design for Digital Art	3(2-2-5)
DGA 361	ASEAN Art for Digital Art	3(2-2-5)
DGA 390	Research Methodology for Digital Art	3(3-0-6)
DGA 410	Digital Art Business Management	3(3-0-6)
CPA xxx	Professional elective	3(x-x-x)

**Total 15 credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

CPA 391	Practical Training	1(0-40-20)
		<b>Total 1 credit</b>

#### ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
CPA 490	Digital Art Thesis Preparation	3(2-2-5)
XXX xxx	Free elective	3(x-x-x)

**Total 12 credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

CPA 492	Animation Seminar	3(3-0-6)
CPA 496	Digital Art Thesis	6(0-35-18)
XXX xxx	Free elective	3(x-x-x)

**Total 12 credits**

## แผนการศึกษาสหกิจศึกษา

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

RSU111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
DGA 131	Digital Art Applications	3(2-2-5)
XXX xxx	English Languages	3(x-x-x)

**Total 8 credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	English Languages	3(x-x-x)
XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
DGA 110	Introduction to Drawing	3(2-2-5)
DGA 113	2D Composition	3(2-2-5)
DGA 120	Contemporary Art	3(3-0-6)
CPA 110	Animation Studios I	3(2-2-5)

**Total 18 credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

RSU 112	Sports for Health	1(0-2-1)
XXX xxx	International Languages	3(x-x-x)
DGA 114	3D Composition	3(2-2-5)
DGA 116	Introduction to Painting	3(2-2-5)
DGA 122	Drawing for Digital Art	3(2-2-5)
CPA 120	AnimationStudio II	3(2-2-5)
CPA 241	Digital Painting	3(2-2-5)

**Total 19 credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

#### ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	International Languages	3(x-x-x)
XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
DGA 210	Movement Drawing	3(2-2-5)
CPA 216	Introduction to 3D Animation	3(2-2-5)
CPA 240	AnimationStudio III	3(2-2-5)
CPA 251	History of Animation	3(3-0-6)
CPA xxx	Professional elective	3(x-x-x)

**Total 21 credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
CPA 121	Conceptual Art	3(2-2-5)
CPA 217	Character Design	3(2-2-5)
CPA 242	AnimationStudio IV	3(2-2-5)
CPA 243	Acting for Animators	3(2-2-5)
CPA xxx	Professional elective	3(x-x-x)

**Total 18 credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

#### ภาคการศึกษาที่ 1

DGA 132	Film Theory and Production	3(2-2-5)
CPA 330	Animation Studio V	3(2-2-5)
CPA 333	Storytelling	3(2-2-5)
CPA xxx	Professional elective	3(x-x-x)
CPA xxx	Professional elective	3(x-x-x)
XXX xxx	Free elective	3(x-x-x)

**Total 18 credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

DGA 225	Sound Design for Digital Art	3(2-2-5)
DGA 361	ASEAN Art for Digital Art	3(2-2-5)
DGA 390	Research Methodology for Digital Art	3(3-0-6)
DGA 410	Digital Art Business Management	3(3-0-6)
CPA xxx	Professional elective	3(x-x-x)
XXX xxx	Free elective	3(x-x-x)

**Total 18 credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

#### ภาคการศึกษาที่ 1

CPA 491	Cooperative Education in Computer Art	7(0-40-20)
---------	--	------------

**Total 7 credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
CPA 496	Digital Art Thesis	6(0-35-18)

**Total 12 credits**



## สาขาวิชาวิซวลเอฟเฟค

### Visual Effects

ชื่อปริญญา	: ศิลปบัณฑิต (วิซวลเอฟเฟค)
	: ศล.บ. (วิซวลเอฟเฟค)
	: Bachelor of Fine Arts (Visual Effects)
	: B.F.A. (Visual Effects)

### ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

#### ปรัชญา

วิซวลเอฟเฟคเป็นศาสตร์ทางด้านดิจิทัลอาร์ตที่มีความละเอียดอ่อนทางด้านศิลปะความคิดสร้างสรรค์และภาพยนตร์ที่เป็นดิจิทัล จากหลักการดังกล่าว คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต จึงเล็งเห็นความสำคัญ ของการเปิดการศึกษาทางด้านสาขาวิชาวิซวลเอฟเฟคโดยมีแนวความคิดหลักสามประการคือ ศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยี เพื่อที่จะสามารถสร้างจินตนาการและแนวความคิดใหม่ โดยใช้เทคโนโลยีทางด้านดิจิทัลอาร์ต เป็นเครื่องมือในการสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและอีกทั้งยังสามารถแก้ปัญหาในการทำงานอย่างมี หลักการ ซึ่งหลักสูตรได้ครอบคลุมทั้งสามองค์ประกอบนี้เข้าด้วยกันเพื่อให้ผู้เรียนมีวิสัยทัศน์และรสนิยมทางความงามในขั้นสูงร่วมกับการใช้อุปกรณ์ที่ทันสมัยเพื่อผลิตผลงานด้านภาพยนตร์และโทรทัศน์ให้มีคุณภาพในระดับสากล

#### ความสำคัญ

สาขาวิชาวิซวลเอฟเฟคมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บัณฑิตมีความเป็นเลิศทางด้านความงามทางศิลปะและในการรับรู้ทางสายตา สามารถเปลี่ยนแรงบันดาลใจเป็นการสร้างสรรค์ มีแนวความคิดที่ชัดเจนในการผลิตผลงานวิซวลเอฟเฟคด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยมีคุณภาพในระดับสากล

#### วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. ผลิตบัณฑิตและพัฒนาบัณฑิตให้มีความรู้กระบวนการผลิตงานวิซวลเอฟเฟคได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ผลิตบัณฑิตเพื่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีด้านวิซวลเอฟเฟคและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องได้อย่างทันเหตุการณ์
3. ผลิตบัณฑิตเพื่อให้สามารถร่วมงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
4. สามารถแก้ปัญหาทางวิซวลเอฟเฟคโดยใช้หลักการสังเคราะห์ทางด้านเทคนิคและสุนทรียศาสตร์
5. บัณฑิตของหลักสูตรเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม และเจตคติแห่งวิชาชีพด้านวิซวลเอฟเฟค

### โครงสร้างหลักสูตร

ระยะเวลาศึกษาตลอดหลักสูตร 4 ปี

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	136	หน่วยกิต
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	100	หน่วยกิต ประกอบด้วย
1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ	24	หน่วยกิต
2) วิชาชีพ	76	หน่วยกิต
ก. วิชาชีพ-บังคับ	67	หน่วยกิต
ข. วิชาชีพ-เลือก	9	หน่วยกิต
หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

## แผนการศึกษาสาขาวิชาวิชวลเอฟเฟค (Visual Effects)

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

RSU 111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
XXX xxx	English Languages	3(x-x-x)
DGA 131	Digital Art Applications	3(2-2-5)

**Total 8 credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	English Languages	3(x-x-x)
RSU 112	Sports for health	1(0-2-1)
DGA 110	Introduction to Drawing	3(2-2-5)
DGA 113	2D Composition	3(2-2-5)
DGA 120	Contemporary Art	3(3-0-6)
VFX 130	Visual Effects Studio I	3(2-2-5)
VFX 160	Color and Lighting for Visual Effects	3(2-2-5)

**Total 19 credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	International Languages	3(x-x-x)
DGA 114	3D Composition	3(2-2-5)
DGA 117	Perspective and Proportion	3(2-2-5)
DGA 119	Photographic for Digital Art	3(2-2-5)
VFX 100	Human Figure Drawing	3(2-2-5)
VFX 131	Visual Effects Studio II	3(2-2-5)

**Total 18 credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

#### ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	International Languages	3(x-x-x)
CPA 233	Introduction to Storyboarding	3(2-2-5)
VFX 210	3D Modeling and Rigging I	3(2-2-5)
VFX 211	3D Character Animation	3(2-2-5)
VFX 214	Compositing I	3(2-2-5)
VFX 220	Digital Cinematography I	3(2-2-5)

**Total 18 credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
VFX 212	Texturing Lighting and Rendering	3(2-2-5)
VFX 221	Match Moving	3(2-2-5)
VFX 222	Visual Effects Production	3(2-2-5)
VFX 311	Dynamic Simulation I	3(2-2-5)
VFX 312	Motion Capture I	3(2-2-5)

**Total 18 credits**

## แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

## ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
DGA 225	Sound Design for Digital Art	3(2-2-5)
DGA 320	Collaborative Project for Digital Art	3(2-2-5)
VFX xxx	Professional Elective	3(x-x-x)
VFX xxx	Professional Elective	3(x-x-x)
XXX xxx	Free Elective	3(x-x-x)

Total 18 credits

## ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
DGA 361	ASEAN Art for Digital Art	3(2-2-5)
DGA 390	Research Methodology for Digital Art	3(3-0-6)
VFX 300	Experiment Technique for Visual Effects	3(2-2-5)
VFX xxx	Professional Elective	3(x-x-x)

Total 18 credits

## แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

## ภาคการศึกษาฤดูร้อน

VFX 391	Practical Training	1(0-40-20)
		Total 1 credit

## ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
DGA 410	Digital Art Business Management	3(3-0-6)
VFX 490	Digital Art Thesis Preparation	3(3-0-6)
XXX xxx	Free Elective	3(x-x-x)

Total 12 credits

## ภาคการศึกษาที่ 2

VFX 496	Digital Art Thesis	6(0-36-18)
		Total 6 credits

## แผนการศึกษาสำหรับนักศึกษาสหกิจศึกษา

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

#### ภาคการศึกษาฤดูร้อน

RSU111	Social Dharmacracy	2(2-0-4)
XXX xxx	English Languages	3(x-x-x)
DGA 131	Digital Art Applications	3(2-2-5)

**Total 8 credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	English Languages	3(x-x-x)
RSU 112	Sports for health	1(0-2-1)
DGA 110	Introduction to Drawing	3(2-2-5)
DGA 113	2D Composition	3(2-2-5)
DGA 120	Contemporary Art	3(3-0-6)
VFX 130	Visual Effects Studio I	3(2-2-5)
VFX 160	Color and Lighting for Visual Effects	3(2-2-5)

**Total 19 credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	International Languages	3(x-x-x)
DGA 114	3D Composition	3(2-2-5)
DGA 117	Perspective and Proportion	3(2-2-5)
DGA 119	Photographic for Digital Art	3(2-2-5)
VFX 100	Human Figure Drawing	3(2-2-5)
VFX 131	Visual Effects Studio II	3(2-2-5)

**Total 18 credits**

### แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

#### ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	International Languages	3(x-x-x)
CPA 233	Introduction to Storyboarding	3(2-2-5)
VFX 210	3D Modeling and Rigging I	3(2-2-5)
VFX 211	3D Character Animation	3(2-2-5)
VFX 214	Compositing I	3(2-2-5)
VFX 220	Digital Cinematography I	3(2-2-5)

**Total 18 credits**

#### ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
VFX 212	Texturing Lighting and Rendering	3(2-2-5)
VFX 221	Match Moving	3(2-2-5)
VFX 222	Visual Effects Production	3(2-2-5)
VFX 311	Dynamic Simulation I	3(2-2-5)
VFX 312	Motion Capture I	3(2-2-5)

**Total 18 Credits**

## แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 3

## ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
DGA 225	Sound Design for Digital Art	3(2-2-5)
DGA 320	Collaborative Project for Digital Art	3(2-2-5)
VFX xxx	Professional Elective	3(x-x-x)
VFX xxx	Professional Elective	3(x-x-x)

Total 18 credits

## ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
XXX xxx	General Education Group 3-8	3(x-x-x)
DGA 361	ASEAN Art for Digital Art	3(2-2-5)
DGA 390	Research Methodology for Digital Art	3(3-0-6)
VFX 300	Experiment Technique for Visual Effects	3(2-2-5)
VFX xxx	Professional Elective	3(x-x-x)

Total 18 credits

## แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

## ภาคการศึกษาที่ 1

VFX 491	Cooperative Education for Visual Effects	7(0-40-20)
---------	---	------------

Total 7 credits

## ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	Free elective	3(x-x-x)
XXX xxx	Free elective	3(x-x-x)
VFX 496	Digital Art Thesis	6(0-35-18)

Total 12 credits