



คณะดิจิทัลอาร์ต

Faculty of Digital Art

Faculty of Digital Art



นายอำนวยการวุฒิ สาระศาลิน

คณบดี

คุณวุฒิ

ศ.บ. (มัณฑนศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

คณะดิจิทัลอาร์ต เปิดสอนหลักสูตร 2 สาขาวิชา คือ

- สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
- สาขาวิชาวิชวลเอฟเฟค

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer Art)

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

ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

ปรัชญา

อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศไทย ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และศิลปวัฒนธรรม เพราะสามารถต่อยอดธุรกิจต่างๆ ได้อย่างไม่จำกัด ซึ่งเรียกว่า เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ (Creative Economy) นอกจากนี้จะนำรายได้มาสู่ประเทศแล้ว สื่อดิจิทัลคอนเทนต์สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความรู้ในแง่มุมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสังคม และวัฒนธรรมในอีกรูปแบบหนึ่ง เช่น แอนิเมชัน, โมชันกราฟิก ซึ่งจัดเป็นสาขาวิชาชีพดิจิทัลอาร์ตที่ได้มีการศึกษาค้นคว้าและทดลองด้วยการนำเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อช่วยในการพัฒนาและสร้างสรรค์สิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตทั้งทางด้านกายภาพและจิตใจ อีกทั้งเป็นเครื่องบ่งบอกถึงศิลปวัฒนธรรม และความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละยุคสมัย

คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต จึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเปิดการศึกษาทางด้านสื่อดิจิทัลอาร์ต เพื่อผลิตบัณฑิตระดับปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะให้เยาวชนของชาติ ได้รับการส่งเสริมและพัฒนาทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ควบคู่ไปกับความเป็นผู้มีจริยธรรมอันดีงาม เพื่อนำความรู้ความสามารถไปปฏิบัติให้ก่อเกิดประโยชน์ต่อสังคม และประเทศชาติอย่างได้ผล

ความสำคัญ

ด้วยสาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต เป็นสาขาวิชาที่มีประโยชน์และความจำเป็นอย่างยิ่งต่อวงการศึกษาวงการภาพยนตร์ และวงการแอนิเมชัน เพื่อสร้างสรรค์งานอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ในปัจจุบัน มีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างสรรค์ผลงานให้สวยงาม คอมพิวเตอร์จึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่งในการแสดงความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นผลงานออกแบบตัวละคร งานแอนิเมชัน 2 มิติ งานแอนิเมชัน 3 มิติ และโมชันกราฟิก ตลอดจนงานเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์ 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

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

Total 8 Credits

ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	Languages	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 Studio I	3(2-2-5)

Total 15 credits

ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	Science and Mathematics	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	Animation Studio II	3(2-2-5)
CPA 121	Conceptual Art	3(2-2-5)

Total 18 Credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

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

Total 18 credits

ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	Languages	3(x-x-x)
CPA 217	Character Design	3(2-2-5)
CPA 241	Digital Painting	3(2-2-5)
CPA 242	Animation Studio 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

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

CPA 391 Practical Training 1(1-40-20)

Total 1 Credits

ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx Languages 3(x-x-x)

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)

Total 18 credits

ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx General Education 3(x-x-x)

XXX xxx Languages 3(x-x-x)

DGA 361 ASEAN Art for Digital Art 3(2-2-5)

DGA 390 Research Methodology for 3(3-0-6)

Digital Art

Total 12 credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx General Education 3(x-x-x)

XXX xxx Humanities and Social Sciences 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

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

Total 8 Credits

ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	Languages	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 15 credits

ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	General Education	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	Animation Studios II	3(2-2-5)
CPA 121	Conceptual Art	3(2-2-5)

Total 18 credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

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

Total 18 credits

ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	Languages	3(x-x-x)
CPA 217	Character Design	3(2-2-5)
CPA 241	Digital Painting	3(2-2-5)
CPA 242	Animation Studio 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

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

XXX xxx Professional elective 3(x-x-x)

Total 6 credits

ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx General Education 3(x-x-x)

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)

Total 21 credits

ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx General Education 3(x-x-x)

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 3(3-0-6)

Digital Art

DGA 410 Digital Art Business 3(3-0-6)

Management

CPA xxx Professional elective 3(x-x-x)

Total 18 credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

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

Computer Art

Total 7 credits

ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx General Education 3(x-x-x)

CPA 496 Digital Art Thesis 6(0-35-18)

XXX xxx Free elective 3(x-x-x)

Total 12 credits

สาขาวิชาวิชวลเอฟเฟค (Visual Effects)

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

ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

ปรัชญา

วิชวลเอฟเฟคเป็นศาสตร์ทางด้านดิจิทัลอาร์ตที่มีความละเอียดอ่อนทางด้านศิลปะความคิดสร้างสรรค์และภาพยนตร์ที่เป็นดิจิทัล จากหลักการดังกล่าว คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต จึงเล็งเห็นความสำคัญ ของการเปิดการศึกษาทางด้านสาขาวิชาวิชวลเอฟเฟคโดยมีแนวความคิดหลักสามประการ คือ ศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยี เพื่อที่จะสามารถสร้างจินตนาการและแนวความคิดใหม่ โดยใช้เทคโนโลยีทางด้านดิจิทัลอาร์ต เป็นเครื่องมือในการสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและอีกทั้งยังสามารถแก้ปัญหาในการทำงานอย่างมี หลักการ ซึ่งหลักสูตรได้ครอบคลุมทั้งสามองค์ประกอบนี้เข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนมีวิสัยทัศน์และรสนิยมทางความงามในขั้นสูงร่วมกับการใช้อุปกรณ์ที่ทันสมัยเพื่อผลิตผลงานด้านภาพยนตร์และโทรทัศน์ให้มีคุณภาพในระดับสากล

ความสำคัญ

สาขาวิชาวิชวลเอฟเฟคมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บัณฑิตมีความเป็นเลิศทางด้านความงามทางศิลปะ และในการรับรู้ทางสายตา สามารถเปลี่ยนแรงบันดาลใจเป็นการสร้างสรรค์ มีแนวความคิดที่ชัดเจนในการผลิตผลงานวิชวลเอฟเฟคด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยมีคุณภาพในระดับสากล

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. ผลิตบัณฑิตและพัฒนาบัณฑิตให้มีความรู้กระบวนการผลิตงานวิชวลเอฟเฟคได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ผลิตบัณฑิตเพื่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีด้านวิชวลเอฟเฟคและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องได้อย่างทันเหตุการณ์
3. ผลิตบัณฑิตเพื่อให้สามารถร่วมงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
4. สามารถแก้ปัญหางานวิชวลเอฟเฟคโดยใช้หลักการสังเคราะห์ทางด้านเทคนิคและสุนทรียศาสตร์
5. บัณฑิตของหลักสูตรเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม และเจตคติแห่งวิชาชีพด้านวิชวลเอฟเฟค

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)
DGA 131	Digital Art Applications	3(2-2-5)
XXX xxx	Languages	3(x-x-x)

Total 8 Credits

ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	Sports for health	1(x-x-x)
DGA 110	Introduction to Drawing	3(2-2-5)
DGA 113	2D Composition	3(2-2-5)
DGA 117	Perspective and Proportion	3(2-2-5)
DGA 120	Contemporary Art	3(3-0-6)
VFX 130	Visual Effects Studio I	3(2-2-5)

Total 16 credits

ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	Languages	3(x-x-x)
XXX xxx	General Education	3(x-x-x)
DGA 114	3D Composition	3(2-2-5)
DGA 119	Photographic for Digital Art	3(2-2-5)
VFX 100	Human Figure Drawing	3(2-2-5)
VFX 160	Color and Lighting for Visual Effects	3(2-2-5)
VFX 131	Visual Effects Studio II	3(2-2-5)

Total 21 credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	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	Languages	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	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	3(x-x-x)
XXX xxx	Languages	3(x-x-x)
VFX 300	Experiment Technique for Visual Effects	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)
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

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

Total 9 credits

ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	Languages	3(x-x-x)
XXX xxx	General Education	3(x-x-x)
VFX 496	Digital Art Thesis	6(0-36-18)

Total 12 credits

แผนการศึกษาสำหรับนักศึกษาสหกิจศึกษา

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

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

Total 8 Credits

ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	Sports for health	1(x-x-x)
DGA 110	Introduction to Drawing	3(2-2-5)
DGA 113	2D Composition	3(2-2-5)
DGA 117	Perspective and Proportion	3(2-2-5)
DGA 120	Contemporary Art	3(3-0-6)
VFX 130	Visual Effects Studio I	3(2-2-5)

Total 16 credits

ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	Languages	3(x-x-x)
XXX xxx	General Education	3(x-x-x)
DGA 114	3D Composition	3(2-2-5)
DGA 119	Photographic for Digital Art	3(2-2-5)
VFX 100	Human Figure Drawing	3(2-2-5)
VFX 160	Color and Lighting for	3(2-2-5)

Visual Effects

VFX 131	Visual Effects Studio II	3(2-2-5)
---------	--------------------------	----------

Total 21 credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

XXX xxx	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	Languages	3(x-x-x)
VFX 212	Texturing Lighting and	3(2-2-5)
	Rendering	
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	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	3(x-x-x)
XXX xxx	Languages	3(x-x-x)
VFX 300	Experiment Technique for Visual Effects	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)
VFX xxx	Professional Elective	3(x-x-x)
XXX xxx	Free Elective	3(x-x-x)

Total 21 credits

แผนการศึกษา ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

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

Total 7 credits

ภาคการศึกษาที่ 2

XXX xxx	Languages	3(x-x-x)
XXX xxx	General Education	3(x-x-x)
VFX 496	Digital Art Thesis	6(0-35-18)

Total 12 credits