



SCHOOL OF
DIGITAL MEDIA AND CINEMATIC ARTS
BANGKOK UNIVERSITY



สารบัญ

หลักสูตรปริญญาตรี คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์

ข้อควรปฏิบัติ	3 - 4
วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้	4
รายชื่อวิชาตามหลักสูตรคณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์	
สาขาวิชาภาพยนตร์	
- หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	5
- หมวดวิชาเฉพาะ	6
- หมวดวิชาเลือกอิสระ	14
สาขาวิชาสื่อดิจิทัล	
- หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	16
- หมวดวิชาเฉพาะ	17
- หมวดวิชาเลือกอิสระ	21
สาขาวิชาการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง	
- หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	23
- หมวดวิชาเฉพาะ	24
- หมวดวิชาเลือกอิสระ	28
แผนการศึกษาตามหลักสูตรคณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์	
- สาขาวิชาภาพยนตร์	29
- สาขาวิชาสื่อดิจิทัล	49
- สาขาวิชาการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง	69
คำอธิบายรายวิชาคณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์	
- สาขาวิชาภาพยนตร์	75
- สาขาวิชาสื่อดิจิทัล	107
- สาขาวิชาการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง	137

หลักสูตรปริญญาตรี
คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์
ปีการศึกษา 2569

ข้อควรปฏิบัติ

1. นักศึกษาที่เรียน หลักสูตรปริญญาตรี ดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์ (ภาพยนตร์) จะต้องเรียนให้ครบหลักสูตรของคณะ โดยจะต้องเรียนไม่ต่ำกว่า 135 หน่วยกิต ซึ่งประกอบด้วยหมวดวิชาต่างๆ ดังนี้

แผนการศึกษาแบบปกติ

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (General Education)	30	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ	9	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ	21	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ (Professional Education)	99	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาแกน (Core Courses)	24	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (Major Requirements)	45	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก (Major Electives)	15	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาโท (Minor)	15	หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี (Free Elective)	6	หน่วยกิต
รวม	<u>135</u>	หน่วยกิต

2. สำหรับนักศึกษาที่เรียน หลักสูตรปริญญาตรี ดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์ (สื่อดิจิทัล) จะต้องเรียนให้ครบหลักสูตรของคณะ โดยจะต้องเรียนไม่ต่ำกว่า 135 หน่วยกิต ซึ่งประกอบด้วยหมวดวิชาต่างๆ ดังนี้

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (General Education)	24	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ	9	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ	15	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ (Professional Education)	99	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาเฉพาะพื้นฐาน	30	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน	69	หน่วยกิต
- วิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (Major Requirements)	42	หน่วยกิต
- วิชาเฉพาะด้าน-เลือก (Major Electives)	27	หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี (Free Elective)	12	หน่วยกิต
รวม	<u>135</u>	หน่วยกิต

3. สำหรับนักศึกษาที่เรียนหลักสูตรปริญญาตรี ดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์
(การผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง)

จะต้องเรียนให้ครบหลักสูตรของคณะ โดยจะต้องเรียนไม่ต่ำกว่า 129 หน่วยกิต
ซึ่งประกอบด้วยหมวดวิชาต่างๆ ดังนี้

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (General Education)	24	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ	9	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ	15	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ (Professional Education)	93	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (Major Requirements)	69	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก (Major Electives)	24	หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี (Free Elective)	12	หน่วยกิต
รวม	129	หน่วยกิต

3. นักศึกษาจะต้องบันทึกผลการเรียนของทุกภาคการศึกษาลงใน Degree Plan
4. นักศึกษาจะต้องบันทึกวิชาโท (Minor) และวิชาเลือกอิสระ (Free Elective) ตามที่ลงทะเบียนเรียนให้ครบตามหลักสูตร
5. ในการเลือกเรียนวิชาใดก็ตาม นักศึกษาต้องศึกษาหลักสูตร เพื่อดูว่าวิชานั้น มีวิชาบังคับก่อนหรือพื้นความรู้ ซึ่งต้องศึกษามาก่อนหรือไม่
6. หากต้องการปรึกษาเรื่องลงทะเบียนวิชาของคณะฯ
Tel. 0-2407-3888 ต่อ 2430

วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
(Prerequisite)

มีบางวิชาในหลักสูตรซึ่งนักศึกษาจะลงทะเบียนเรียนได้ก็ต่อเมื่อได้เคยสอบผ่านหรือเคยเรียนบางวิชา
มาก่อนแล้ว วิชาที่ต้องเคยสอบผ่านหรือเคยเรียนมาแล้ว เรียกว่าวิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้ (Prerequisite)

วิชาบังคับก่อนหรือพื้นความรู้มี 2 ประเภทคือ

ก. ถ้าวิชาบังคับก่อนหรือพื้นความรู้ระบุว่าต้องสอบได้ หรือสอบผ่าน หมายความว่าต้องเคยเรียน
วิชานั้นมาและสอบได้โดยไม่ติด F

ข. ถ้าวิชาบังคับก่อนหรือพื้นความรู้มีได้ระบุว่าต้องสอบได้ หมายความว่า ต้องเคยเรียนวิชานั้นมา
โดยอย่างน้อยได้ F (Drop หรือ Withdrawal : W ใช้ไม่ได้)

รายชื่อวิชาตามหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (General Education) 30 หน่วยกิต

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
	กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)			
EN 101	Everyday English	3		-
EN 102	Social English	3		-
EN 103	Global English	3		-
	กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ (21 หน่วยกิต)			
GE 101	Thinking Skills for Lifelong Learning	3		-
GE 102	Citizenship and Social Transformation	3		-
GE 103	Technology and Innovation for the Future	3		-
GE 104	Aesthetics and Well-being for Life	3		-
GE 105	Global Alliance and Emerging Issues	3		-
GE 106	Financial Literacy and Sustainable Development	3		-
GE 107	Entrepreneurial Spirit and Leadership Skills	3		-
รวม		30	หน่วยกิต	

2. หมวดวิชาเฉพาะ (Professional Education) 99 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มวิชาแกน (Core Courses) 24 หน่วยกิต

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
DCA 001	Arts of Storytelling	3		-
DCA 002	History of World Cinema	3		-
DCA 003	Arts of Presentation	3		-
DCA 004	Digital Photography	3		-
DCA 005	Art Appreciation for Film	3		-
DCA 006	The Arts and Politics in Cinema	3		-
DCA 007	Cinema and Literature	3		-
DCA 008	Introduction to Movie Making	3		-
รวม		24	หน่วยกิต	

2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน - บัณฑิต (Major Requirements) 45 หน่วยกิต

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
FMS 101	Film Aesthetics	3		-
FMS 102	Film Production Techniques	3		-
FMS 103	Basic Acting for Film	3		-
FMS 203	World Cinema	3		-
FMS 204	Script Analysis	3		-
FMS 205	Storytelling for Screenplay	3		-
FMS 206	Design and Visualization for Film	3		-
FMS 207	Cinematography	3		-
FMS 208	Film and Screen Media Industry	3		-
FMS 209	Fundamental in Post Production	3		-
FMS 300	Film Production I	3		-
FMS 309	Film Analysis and Criticism	3		-
FMS 435	Degree Project Research and Development	3		-
FMS 436	Degree Project in Cinematic Arts	3		เคยเรียน FMS 435
	<u>และเลือกเรียน 1 วิชา</u>			
FMS 400	Career Preparation in Screen Media	3		-
	หรือ			
FMS 487	Internship in Film and Screen Media Business	3		-
รวม		45	หน่วยกิต	

2.3 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน - เลือก (Major Electives) 15 หน่วยกิต เลือกเรียนตามความสนใจ โดยสามารถ
เลือกเรียนข้ามกลุ่มวิชาได้

1. ด้านการผลิตภาพยนตร์ (Film Production)

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นฐานความรู้
	กลุ่มการเขียนบท (Screenwriting)			
FMS 315	Screenwriting Workshop	3		-
FMS 319	Advanced Screenwriting Workshop	3		-
FMS 323	Screenwriting for Specific Genres	3		-
	กลุ่มการกำกับ (Directing)			
FMS 310	Directing Actors	3		-
FMS 325	Film Authorship	3		-
FMS 329	Scene Directing	3		-
	กลุ่มการบริหารงานกองถ่าย (Production Management)			
FMS 330	Production Planning for Film	3		-
FMS 337	Budgeting and Scheduling	3		-
FMS 339	Foreign Film Production Service	3		-
	กลุ่มการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ (Production Design)			
FMS 345	Production Design for Film	3		-
FMS 346	Set Decoration and Props Making	3		-
FMS 347	Costume Design and Special Effects Makeup	3		-
	กลุ่มการถ่ายภาพยนตร์ (Cinematography)			
FMS 350	Advanced Cinematography	3		-
FMS 355	Lighting for Film and Screen Media	3		-
FMS 357	Shot and Frame Design	3		-
	กลุ่มการลำดับภาพ (Editing)			
FMS 360	Post Production Workshop	3		-
FMS 367	Film Editing	3		-
FMS 369	Aesthetics of Editing	3		-

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
	กลุ่มการบันทึกและออกแบบเสียง (Sound)			
FMS 370	Sound Recording for Film	3		-
FMS 375	Sound Design and Scoring for Film	3		-
FMS 377	Audio Post Production Workshop	3		-
	และบังคับเรียน 2 วิชา (6 หน่วยกิต) ดังต่อไปนี้			
FMS 433	Film Production II	3		-
FMS 434	Film Production III	3		-

2. ด้านธุรกิจภาพยนตร์และสื่อจอ (Film and Screen Media Business)

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
FMS 380	Marketing and Distribution	3		-
FMS 381	Film Curating and Exhibition	3		-
FMS 383	Pitching and Financing	3		-
FMS 337	Budgeting and Scheduling	3		-
FMS 339	Foreign Film Production Service	3		-

3. ด้านภาพยนตร์ศึกษาและการผลิตภาพยนตร์ทางเลือก (Film Studies and Alternative Filmmaking)

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
FMS 390	Contemporary Themes in Film: Theory and Practice	3		-
FMS 391	Advanced Film Aesthetics	3		-
FMS 325	Film Authorship	3		-
FMS 327	Space, Time, Sound and Moving Image	3		-
FMS 493	Alternative Filmmaking Workshop	3		-

4. ด้านการแสดงสำหรับภาพยนตร์ (Acting for Screen)

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
FMS 411	Advanced Acting for Screen	3		-
FMS 413	Acting for Specific Genres	3		-
FMS 415	Voice and Movement for the Screen Actor	3		-
FMS 417	Advanced Acting Techniques	3		-
FMS 419	Casting and Audition Techniques	3		-

5. ด้านการผลิตซีรีส์ (Series Production)

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
FMS 421	Audience and Series Analysis	3		-
FMS 423	Screenwriting for Series	3		-
FMS 425	Trend in Global and Regional Context for Series	3		-
FMS 427	Series Pitching and Development	3		-
FMS 429	Series Production	3		-

2.4 กลุ่มวิชาโท (Minor) 15 หน่วยกิต

นักศึกษา สามารถเลือกเรียนวิชาโทจำนวน 15 หน่วยกิต จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้ หรือกลุ่มอื่นๆ ที่คณะฯ อนุมัติให้เป็นวิชาโท การเปลี่ยนแปลงรายวิชาใดๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณบดี

หมวดวิชาโท (Minor) กลุ่มวิชาสื่อดิจิทัล 15 หน่วยกิต

- วิชาโทการสร้างผลพิเศษทางภาพ

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
DGM 311	Essential Drawing for Animation	3		-
DGM 312	Digital Painting	3		-
TEC 006	Introduction to Visual Effects	3		-
DGM 361	International Business in Animation and Visual Effects	3		-
DGM 351	Visual Effects I	3		-

- วิชาโทการถ่ายภาพดิจิทัล

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
DGM 321	History of Photography	3		-
DGM 322	Photography Techniques	3		-
DGM 323	Basic Image Editing and Management Application	3		-
DGM 471	Commercial Photography	3		-
DGM 373	People Photography	3		-

- วิชาโทการผลิตเสียงและดนตรีสำหรับสื่อดิจิทัล

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
TEC 005	Visual and Music Technology LECT	3		-
DGM 207	Introduction to Sound Production	3		-
DGM 331	Music Theory and Basic Songwriting LECT	3		-
DGM 332	Recording Technology I	3		-
DGM 334	Mixing Techniques	3		-

- วิชาโทการผลิตภาพกราฟิกส์เคลื่อนไหวและสื่อผสม

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
TEC 006	Introduction to Visual Effects	3		-
TEC 008	2D Computer Graphics Technology	3		-
DGM 207	Introduction to Sound Production	3		-
DGM 524	Conceptual Design	3		-
DGM 527	Motion Graphics	3		-

- สาขาวิชาศิลปะการแสดง

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
PFA 108	Performing Arts for Self-Discovery	3		-
PFA 201	Performance Historiography	3		-
PFA 202	Anthology of Dramatic Literature	3		-
PFA 301	Survey of World Entertainment Industry	3		-
PFA 303	Social Marketing for Performing Arts	3		-

- สาขาวิชาวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และ การผลิตสื่อสตรีมมิ่ง

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับ ก่อน หรือพื้น ความรู้
BRS 201	Broadcast Announcing	3		-
BRS 202	Digital Media Narrative	3		-
BRS 203	Production Design	3		-
BRS 301	Broadcasting and Streaming Media Insight	3		-
BRS 302	Broadcasting and Streaming Media Entrepreneurship	3		-

- สาขาวิชาอีเว้นท์และการจัดการนิทรรศการและการประชุม

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
EDM 101	Introduction to Event and MICE Business	3		-
EDM 102	Event Experience Design and Creation	3		-
EDM 103	Event and MICE Management and Planning	3		-
EDM 213	Event and MICE Workshop	3		-
EDM 306	Promotional Planning for Event and MICE	3		-

3. หมวดวิชาเลือกอิสระ (Free Elective) 6 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนวิชาเลือกอิสระอย่างน้อย 6 หน่วยกิต จากรายวิชาต่างๆ ตามตารางวิชาเลือกอิสระของคณะฯ หรือวิชาเลือกอิสระที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
รวม		6	หน่วยกิต	

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
FMS 551	Acting for Film	3		-
FMS 552	Film Narrative Workshop	3		-
FMS 553	Scoring for Film Workshop	3		-
FMS 555	Graphics and Animation	3		-
FMS 556	Surveys of Asian Films	3		-
FMS 557	Surveys of European and American Films	3		-
FMS 558	Surveys of South East Asian Films	3		-
FMS 559	Experimental Filmmaking Workshop	3		-
FMS 560	Documentary Filmmaking Workshop	3		-
FMS 561	Filmmaker Master Class	3		-
FMS 563	Advanced Editing Techniques	3		-
FMS 564	Special Effects and Digital Compositing for Film	3		-
FMS 565	Film Archive Studies	3		-
FMS 566	Screenwriting for Comedy	3		-
FMS 567	Screenwriting for Drama	3		-
FMS 568	Directing for Comedy	3		-
FMS 569	Directing for Drama	3		-

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
FMS 570	Conceptual Design for Film Production	3		-
FMS 571	Film Producing	3		-
FMS 572	Entertainment Law	3		-
FMS 573	Structure of Narrative Art	3		-
FMS 574	Continuity in Film and Television	3		-
FMS 576	History of Cinematography	3		-
FMS 578	Music Appreciation for Film	3		-
FMS 579	Character Studies	3		-
FMS 580	Color Grading for Film and Screen Media	3		-
FMS 581	Business Development in Screen Media	3		-
FMS 582	Philosophy and Concept in Cinema	3		-
FMS 583	Relaxation and Concentration for Acting	3		-
FMS 584	History of Screen Acting	3		-
FMS 585	Art Direction	3		-
FMS 586	Visual Effects for Film	3		-

รายชื่อวิชาตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อดิจิทัล

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (General Education) 24 หน่วยกิต

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื่นความรู้
	กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)			
EN 101	Everyday English	3		-
EN 102	Social English	3		-
EN 103	Global English	3		-
	กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ (15 หน่วยกิต)			
GE011	Thinking Skills for Lifelong Learning	3		-
GE012	Citizenship in Society and International Community	3		-
GE013	Technology and Innovation for the Future	3		-
GE014	Aesthetics and Well-being for Life	3		-
GE015	Entrepreneurial Spirit and Financial Literacy	3		-
รวม		24	หน่วยกิต	

2. หมวดวิชาเฉพาะ (Professional Education) 99 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มวิชาเฉพาะพื้นฐาน (30 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
DCA 101	Sound and Music Appreciation	3		-
DCA 102	Visual and Art Appreciation	3		-
DCA 103	Art and Design for Digital Media	3		-
DCA 104	2D Computer Graphics	3		-
DCA 105	Digital Photography	3		-
DCA 106	3D Computer Graphics	3		-
DCA 107	Introduction to Visual Effects	3		-
DCA 108	Fundamental Studio Project	3		-
DCA 109	English Communication for Digital Media	3		-
	<u>และเลือกเรียน 3 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้</u>			
DCA 110	Chinese Language and Culture for Digital Media	3		-
DCA 111	Japanese Language and Culture for Digital Media	3		-
รวม		30	หน่วยกิต	

2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน (69 หน่วยกิต)

2.2.1 วิชาเฉพาะด้าน - บัณฑิต (42 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
DMA 001	Ideation for Design and Pre-production	3		-
DMA 002	Introduction to Sound Production	3		-
DMA 003	Story Development	3		-
DMA 004	Cinematography for Digital Media	3		-
DMA 005	Visual Storytelling	3		-
DMA 006	Digital Media Marketing and Management	3		-
DMA 007	Video Post-Production	3		-
DMA 008	Professionalism in Digital Media	3		-
DMA 202	Studio Project I	3		-
DMA 303	Studio Project II	3		-
DMA 304	Studio Project III	3		-
DMA 400	Career Preparation	3		-
DMA 435	Degree Project Research and Development	3		-
DMA 436	Degree Project in Digital Media	3		-
รวม		42	หน่วยกิต	

2.2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน - เลือก (27 หน่วยกิต)
เลือกเรียนตามความสนใจจำนวน 27 หน่วยกิต จากกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นฐานความรู้
	การสร้างสรรค์แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation)			
DMA 211	Essential Drawing	3		-
DMA 212	Anatomy for Artist	3		-
DMA 213	Animation	3		-
DMA 214	3D Modeling and Texturing	3		-
DMA 215	Character Set-up	3		-
DMA 216	Character Design	3		-
DMA 311	Lighting and Rendering	3		-
DMA 312	Character Animation	3		-
DMA 313	Digital Sculpture	3		-
	การสร้างผลพิเศษทางภาพ (Visual Effects)			
DMA 211	Essential Drawing	3		-
DMA 213	Animation	3		-
DMA 214	3D Modeling and Texturing	3		-
DMA 215	Character Set-up	3		-
DMA 311	Lighting and Rendering	3		-
DMA 221	Visual Effects I	3		-
DMA 222	Visual Effects II	3		-
DMA 321	Matte Painting for Visual Effects	3		-
DMA 322	Procedural for Visual Effects	3		-

รหัสวิชา	รายชื่่ววิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
	การควบคุมการผลิตแอนิเมชันและผลพิเศษทางภาพ (Producing for Animation and Visual Effects)			
DMA 211	Essential Drawing	3		-
DMA 221	Visual Effects I	3		-
DMA 215	Character Set-up	3		-
DMA 216	Character Design	3		-
DMA 311	Lighting and Rendering	3		-
DMA 231	Producing for Animation and Visual Effects	3		-
DMA 232	Chinese for Digital Media Communication	3		-
DMA 331	Project Management for Digital Media	3		-
DMA 332	International Business in Animation and Visual Effects	3		-
	การผลิตเสียงและดนตรีสำหรับสื่อดิจิทัล (Sound and Music Production for Digital Media)			
DMA 241	Music Theory and Basic Songwriting	3		-
DMA 242	Audio Foundation	3		-
DMA 243	Audio Recording Technology	3		-
DMA 244	Sound Reinforcement	3		-
DMA 245	Basic Music Creation for Digital Media	3		-
DMA 246	Audio Editing	3		-
DMA 341	Mixing Techniques	3		-
DMA 342	Sound Design for Digital Media	3		-
DMA 343	Sound Synthesis	3		-
รวม		27	หน่วยกิต	

3. หมวดวิชาเลือกเสรี (Free Elective) 12 หน่วยกิต

นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาอื่นที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต หรือเลือกเรียนในรายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
DMA 501	Digital Painting	3		-
DMA 502	Environmental Design for Animation	3		-
DMA 503	Acting for Animation	3		-
DMA 504	2D Animation	3		-
DMA 510	Visual Effects for Animation	3		-
DMA 511	Digital Content Marketing	3		-
DMA 512	Virtual Production	3		-
DMA 514	Motion Capture Technology Implementation	3		-
DMA 515	Scripting in Python & MEL	3		-
DMA 516	Advanced Modeling	3		-
DMA 517	Creature Modeling	3		-
DMA 518	Stop Motion	3		-
DMA 519	Real Time Rendering for Animation and Visual Effects	3		-
DMA 520	Advance Audio Recording Technology	3		เคยเรียน DMA243
DMA 521	Advance Mixing Techniques	3		เคยเรียน DMA341
DMA 522	Advanced Sound Reinforcement	3		เคยเรียน DMA244
DMA 523	Advanced Sound Synthesis	3		-
DMA 525	Sound Arts	3		-
DMA 526	Sound Production for Computer Game	3		-
DMA 527	Film Music Composition	3		-
DMA 528	Acoustics	3		-
DMA 529	Experimental Music Composition	3		-

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
DMA 531	Visual Effects III	3		เคยเรียน DMA222
DMA 533	History of Moving Images	3		-
DMA 534	Information Design	3		-
DMA 535	Multi-Platform Brand Execution	3		-
DMA 536	Selected Topics in Digital Media I	3		-
DMA 537	Selected Topics in Digital Media II	3		-
DMA 538	Selected Topics in Digital Media III	3		-
DMA 539	Selected Topics in Digital Media IV	3		-
DMA 540	Experimental Design in Motion Graphics and Mixed Media	3		-
DMA 542	Conceptual Design	3		-
DMA 543	Motion Graphics	3		-
DMA 549	Professional Internship	3		-
DMA 550	History of Photography	3		-
DMA 551	Photography Techniques	3		-
DMA 552	Basic Image Editing and Management Application	3		-
DMA 553	Commercial Photography	3		-
DMA 554	People Photography	3		-
DMA 555	Black & White Photography	3		-
DMA 556	Fashion Photography	3		-
DMA 557	Japanese for Digital Media Communication	3		-
DMA 558	Korean Language and Culture for Digital Media	3		-
รวม		12	หน่วยกิต	

รายชื่อวิชาตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (General Education) 24 หน่วยกิต

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
	กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)			
EN 101	Everyday English	3		-
EN 102	Social English	3		-
EN 103	Global English	3		-
	กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ (15 หน่วยกิต)			
GE 011	Thinking Skills for Lifelong Learning	3		-
GE 012	Citizenship in Society and International Community	3		-
GE 013	Technology and Innovation for the Future	3		-
GE 014	Aesthetics and Well-being for Life	3		-
GE 015	Entrepreneurial Spirit and Financial Literacy	3		-
รวม		24	หน่วยกิต	

2. หมวดวิชาเฉพาะ (Professional Education) 93 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน - บัณฑิต (69 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
VE 101	Introduction to Virtual Production and Immersive Technology	3		-
VE 102	Art Appreciation for Virtual Production and Experience Design	3		-
VE 103	Fundamental Techniques of Virtual Production and Immersive Technology	3		-
VE 104	Fundamentals of Design for Virtual Production and Immersive Experience	3		-
VE 105	Art of Transmedia Storytelling	3		-
VE 106	Art of Pitching and Presentation	3		-
VE 200	Fundamental Coding for Immersive Media	3		-
VE 201	Scriptwriting for Virtual Production and Immersive Media	3		-
VE 202	Fundamentals of Virtual Visualization	3		-
VE 203	Human Interaction Technology	3		-
VE 204	Principle of Experience Design	3		-
VE 205	Artificial Intelligent for Virtual Production and Experience Design	3		-
VE 206	Lighting in Virtual Production and Experience Design	3		-
VE 207	Unreal Engine for Virtual Production and Immersive Design	3		-
VE 208	Law and Ethics in Virtual Production and Immersive Experience Design	3		-
VE 209	Sound Design for Immersive Media	3		-
VE 210	Audience Analysis and Marketing	3		-
VE 211	Virtual Production and Immersive Experience Business	3		-

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
VE 212	Audience Psychology in Immersive Media	3		-
VE 213	Project Management for Virtual Production and Immersive Experience Design	3		-
VE 400	Virtual Production and Immersive Technology Application for Other Industries	3		-
VE 435	Degree Project Research and Development in Virtual Production and Immersive Experience Design	3		-
VE 436	Degree Project in Virtual Production and Immersive Experience Design	3		-
รวม		69	หน่วยกิต	

2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน - เลือก (24 หน่วยกิต)

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนได้เฉพาะกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง หรือสามารถเลือกเรียนข้ามกลุ่ม เพื่อให้ครบ 24 หน่วยกิต

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นฐานความรู้
	<u>กลุ่มการผลิตเสมือน (Virtual Production)</u>			
VE 301	Pre-Visualization for Virtual Production	3		-
VE 302	Post-Production Workshop for Virtual Production	3		-
VE 303	Visual Effects for Virtual Production	3		-
VE 305	Virtual Production Studio Workshop I	3		-
VE 306	Virtual Production Studio Workshop II	3		-
VE 307	Virtual Production Filmmaking	3		-
VE 325	Motion Capture and Performance Animation	3		-
VE 308	Virtual Production Application for Other Industries	3		-
	<u>กลุ่มการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง (Immersive Experience Design)</u>			
VE 311	Scripting and Workflow Design for Interactive Media	3		-
VE 312	Immersive Space Design	3		-
VE 313	Virtual Media Lab	3		-
VE 314	Interactive Environments and User Experience	3		-
VE 315	Mixed Reality Media Production	3		-
VE 316	Game and Interaction Design for Immersive Media	3		-
VE 317	Immersive Experience Design for Entertainment and Exhibition	3		-
VE 318	Immersive Experience Design Application for Other Industries	3		-

รหัสวิชา	รายชื้อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
	<u>กลุ่มการออกแบบภาพเสมือนจริง (Virtual Visualization)</u>			
VE 321	3D Asset Design	3		-
VE 322	Worldbuilding and Character Design for Virtual Production	3		-
VE 323	Virtual Environment Design for Cinematic Scenes	3		-
VE 324	Virtual Visualization for Architectural and Set Design	3		-
VE 325	Motion Capture and Performance Animation	3		-
VE 326	Procedural Generation for Virtual Production	3		-
VE 327	Virtual Visualization across Industries	3		-
VE 328	Virtual Visualization Application for Other Industries	3		-
รวม		24	หน่วยกิต	

3. หมวดวิชาเลือกเสรี (Free Elective) 12 หน่วยกิต

นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาอื่นที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต หรือเลือกเรียนในรายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	รายชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	เกรด	วิชาบังคับก่อน หรือพื้นความรู้
VE 411	Virtual Reality Filmmaking	3		-
VE 412	Internship in Media Production	3		-
VE 413	Advanced Cinematography for Virtual Production	3		-
VE 414	Live Experience Design	3		-
รวม		12	หน่วยกิต	

แผนการศึกษาตามหลักสูตร
คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์
สาขาวิชาภาพยนตร์
ชั้นปีที่ 1

First Semester		1/1		2569			
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE101	Thinking Skills for Lifelong Learning	3					
DCA008	Introduction to Movie Making	3					
		6					

First Semester		1/2					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE101	Thinking Skills for Lifelong Learning			3			
DCA008	Introduction to Movie Making			3			
GE104	Aesthetics and Well-being for Life	3		3			
GE103	Technology and Innovation for the Future	3		3			
EN101	Everyday English	3		3			
DCA004	Digital Photography	3		3			
		12		18			

Second Semester

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE105	Global Alliance and Emerging Issues	3		3		3	
GE106	Financial Literacy and Sustainable Development	3		3		3	
GE107	Entrepreneurial Spirit and Leadership Skills	3		3		3	
EN102	Social English	3		3		3	
DCA001	Arts of Storytelling	3		3		3	
FMS102	Film Production Techniques	3		3		3	
FMS103	Basic Acting for Film	3		3		3	
		21		21		21	

Summer Session

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
EN101	Everyday English					3	
DCA008	Introduction to Movie Making					3	
DCA004	Digital Photography					3	
						9	

สาขาวิชาภาพยนตร์
ชั้นปีที่ 2

First Semester		2570					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE102	Citizenship and Social Transformation	3		3		3	
DCA002	History of World Cinema	3		3		3	
DCA003	Arts of Presentation	3		3		3	
DCA005	Art Appreciation for Film	3		3		3	
FMS203	World Cinema	3		3		3	
FMS204	Script Analysis	3		3		3	
FMS207	Cinematography	3		3		3	
		21		21		21	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
EN103	Global English	3		3		3	
FMS101	Film Aesthetics	3		3		3	
FMS205	Storytelling for Screenplay	3		3		3	
FMS206	Design and Visualization for Film	3		3		3	
FMS208	Film and Screen Media Industry	3		3		3	
FMS209	Fundamental in Post Production	3		3		3	
FMS300	Film Production I	3		3		3	
		21		21		21	

Summer Session

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE101	Thinking Skills for Lifelong Learning					3	
GE103	Technology and Innovation for the Future					3	
GE104	Aesthetics and Well-being for Life					3	
						9	

สาขาวิชาภาพยนตร์
 ชั้นปีที่ 3
 เฉพาะด้านเลือก การผลิตภาพยนตร์ (กลุ่มการเขียนบท)

First Semester		2571					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA006	The Arts and Politics in Cinema	3		3		3	
FMS315	Screenwriting Workshop	3		3		3	
FMS323	Screenwriting for Specific Genres	3		3		3	
FMS433	Film Production II	3		3		3	
XXX	Minor I	3		3		3	
XXX	Minor II	3		3		3	
		18		18		18	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA007	Cinema and Literature	3		3		3	
FMS309	Film Analysis and Criticism	3		3		3	
FMS319	Advanced Screenwriting Workshop	3		3		3	
FMS434	Film Production III	3		3		3	
XXX	Minor III	3		3		3	
XXX	Minor IV	3		3		3	
XXX	Free Elective I	3		3		3	
		21		21		21	

สาขาวิชาภาพยนตร์
 ชั้นปีที่ 3
 เฉพาะด้านเลือก การผลิตภาพยนตร์ (กลุ่มการกำกับ)

First Semester		2571					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA006	The Arts and Politics in Cinema	3		3		3	
FMS310	Directing Actors	3		3		3	
FMS325	Film Authorship	3		3		3	
FMS433	Film Production II	3		3		3	
XXX	Minor I	3		3		3	
XXX	Minor II	3		3		3	
		18		18		18	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA007	Cinema and Literature	3		3		3	
FMS309	Film Analysis and Criticism	3		3		3	
FMS329	Scene Directing	3		3		3	
FMS434	Film Production III	3		3		3	
XXX	Minor III	3		3		3	
XXX	Minor IV	3		3		3	
XXX	Free Elective I	3		3		3	
		21		21		21	

สาขาวิชาภาพยนตร์
 ชั้นปีที่ 3
 เฉพาะด้านเลือก การผลิตภาพยนตร์ (กลุ่มการบริหารงานกองถ่าย)

First Semester		2571					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA006	The Arts and Politics in Cinema	3		3		3	
FMS330	Production Planning	3		3		3	
FMS337	Budgeting and Scheduling	3		3		3	
FMS433	Film Production II	3		3		3	
XXX	Minor I	3		3		3	
XXX	Minor II	3		3		3	
		18		18		18	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA007	Cinema and Literature	3		3		3	
FMS309	Film Analysis and Criticism	3		3		3	
FMS339	Foreign Film Production Service	3		3		3	
FMS434	Film Production III	3		3		3	
XXX	Minor III	3		3		3	
XXX	Minor IV	3		3		3	
XXX	Free Elective I	3		3		3	
		21		21		21	

สาขาวิชาภาพยนตร์
 ชั้นปีที่ 3
 เฉพาะด้านเลือก การผลิตภาพยนตร์ (กลุ่มการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์)

First Semester		2571					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA006	The Arts and Politics in Cinema	3		3		3	
FMS345	Production Design for Film	3		3		3	
FMS347	Costume Design and Special Effects Makeup	3		3		3	
FMS433	Film Production II	3		3		3	
XXX	Minor I	3		3		3	
XXX	Minor II	3		3		3	
		18		18		18	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA007	Cinema and Literature	3		3		3	
FMS309	Film Analysis and Criticism	3		3		3	
FMS346	Set Decoration and Props Making	3		3		3	
FMS434	Film Production III	3		3		3	
XXX	Minor III	3		3		3	
XXX	Minor IV	3		3		3	
XXX	Free Elective I	3		3		3	
		21		21		21	

สาขาวิชาภาพยนตร์
 ชั้นปีที่ 3
 เฉพาะด้านเลือก การผลิตภาพยนตร์ (กลุ่มการถ่ายภาพภาพยนตร์)

First Semester		2571					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA006	The Arts and Politics in Cinema	3		3		3	
FMS350	Advanced Cinematography	3		3		3	
FMS357	Shot and Frame Design	3		3		3	
FMS433	Film Production II	3		3		3	
XXX	Minor I	3		3		3	
XXX	Minor II	3		3		3	
		18		18		18	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA007	Cinema and Literature	3		3		3	
FMS309	Film Analysis and Criticism	3		3		3	
FMS355	Lighting for Film and Television	3		3		3	
FMS434	Film Production III	3		3		3	
XXX	Minor III	3		3		3	
XXX	Minor IV	3		3		3	
XXX	Free Elective I	3		3		3	
		21		21		21	

สาขาวิชาภาพยนตร์
 ชั้นปีที่ 3
 เฉพาะด้านเลือก การผลิตภาพยนตร์ (กลุ่มการลำดับภาพ)

First Semester		2571					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA006	The Arts and Politics in Cinema	3		3		3	
FMS360	Post Production Workshop	3		3		3	
FMS369	Aesthetics of Editing	3		3		3	
FMS433	Film Production II	3		3		3	
XXX	Minor I	3		3		3	
XXX	Minor II	3		3		3	
		18		18		18	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA007	Cinema and Literature	3		3		3	
FMS309	Film Analysis and Criticism	3		3		3	
FMS367	Film Editing	3		3		3	
FMS434	Film Production III	3		3		3	
XXX	Minor III	3		3		3	
XXX	Minor IV	3		3		3	
XXX	Free Elective I	3		3		3	
		21		21		21	

สาขาวิชาภาพยนตร์
 ชั้นปีที่ 3
 เฉพาะด้านเลือก การผลิตภาพยนตร์ (กลุ่มการบันทึกและออกแบบเสียง)

First Semester		2571					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA006	The Arts and Politics in Cinema	3		3		3	
FMS370	Sound Recording for Film	3		3		3	
FMS377	Audio Post Production Workshop	3		3		3	
FMS433	Film Production II	3		3		3	
XXX	Minor I	3		3		3	
XXX	Minor II	3		3		3	
		18		18		18	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA007	Cinema and Literature	3		3		3	
FMS309	Film Analysis and Criticism	3		3		3	
FMS375	Sound Design and Scoring for Film	3		3		3	
FMS434	Film Production III	3		3		3	
XXX	Minor III	3		3		3	
XXX	Minor IV	3		3		3	
XXX	Free Elective I	3		3		3	
		21		21		21	

สาขาวิชาภาพยนตร์
ชั้นปีที่ 4
เฉพาะด้านเลือก การผลิตภาพยนตร์

First Semester		2572					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
FMS435	Degree Project Research and Development	3		3		3	
XXX	Minor V	3		3		3	
XXX	Free Elective II	3		3		3	
		9		9		9	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
FMS400	Career Preparation in Screen Media	3		3		3	
FMS487	หรือ Internship in Film and Screen Media Business						
FMS436	Degree Project in Cinematic Arts	3		3		3	
		6		6		6	

สาขาวิชาภาพยนตร์
 ชั้นปีที่ 3
 เฉพาะด้านเลือก ธุรกิจภาพยนตร์และสื่อจอ

First Semester		2571					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA006	The Arts and Politics in Cinema	3		3		3	
FMS380	Marketing and Distribution	3		3		3	
FMS383	Pitching and Financing	3		3		3	
FMS337	Budgeting and Scheduling	3		3		3	
FMS381	Film Curating and Exhibition	3		3		3	
XXX	Minor I	3		3		3	
XXX	Minor II	3		3		3	
		21		21		21	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA007	Cinema and Literature	3		3		3	
FMS309	Film Analysis and Criticism	3		3		3	
FMS339	Foreign Film Production Service	3		3		3	
XXX	Minor III	3		3		3	
XXX	Minor IV	3		3		3	
XXX	Free Elective I	3		3		3	
		18		18		18	

สาขาวิชาภาพยนตร์
 ชั้นปีที่ 4
 เฉพาะด้านเลือก ธุรกิจภาพยนตร์และสื่อจอ

First Semester		2572					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
FMS435	Degree Project Research and Development	3		3		3	
XXX	Minor V	3		3		3	
XXX	Free Elective II	3		3		3	
		9		9		9	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
FMS400	Career Preparation in Screen Media	3		3		3	
FMS487	หรือ Internship in Film and Screen Media Business						
FMS436	Degree Project in Cinematic Arts	3		3		3	
		6		6		6	

สาขาวิชาภาพยนตร์
 ชั้นปีที่ 3
 เฉพาะด้านเลือก ภาพยนตร์ศึกษาและการผลิตภาพยนตร์ทางเลือก

First Semester		2571					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA006	The Arts and Politics in Cinema	3		3		3	
FMS325	Film Authorship	3		3		3	
FMS390	Contemporary Themes in Film: Theory and Practice	3		3		3	
FMS493	Alternative Filmmaking Workshop	3		3		3	
XXX	Minor I	3		3		3	
XXX	Minor II	3		3		3	
		18		18		18	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA007	Cinema and Literature	3		3		3	
FMS309	Film Analysis and Criticism	3		3		3	
FMS327	Space, Time, Sound and Moving Image	3		3		3	
FMS391	Advanced Film Aesthetics	3		3		3	
XXX	Minor III	3		3		3	
XXX	Minor IV	3		3		3	
XXX	Free Elective I	3		3		3	
		21		21		21	

สาขาวิชาภาพยนตร์
 ชั้นปีที่ 4
 เฉพาะด้านเลือก ภาพยนตร์ศึกษาและการผลิตภาพยนตร์ทางเลือก

First Semester		2572					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
FMS435	Degree Project Research and Development	3		3		3	
XXX	Minor V	3		3		3	
XXX	Free Elective II	3		3		3	
		9		9		9	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
FMS400	Career Preparation in Screen Media	3		3		3	
FMS487	หรือ Internship in Film and Screen Media Business						
FMS436	Degree Project in Cinematic Arts	3		3		3	
		6		6		6	

สาขาวิชาภาพยนตร์
 ชั้นปีที่ 3
 เฉพาะด้านเลือก การแสดงสำหรับภาพยนตร์

First Semester		2571					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA006	The Arts and Politics in Cinema	3		3		3	
FMS411	Advanced Acting for Screen	3		3		3	
FMS415	Voice and Movement for the Screen Actor	3		3		3	
FMS419	Casting and Audition Techniques	3		3		3	
XXX	Minor I	3		3		3	
XXX	Minor II	3		3		3	
		18		18		18	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA007	Cinema and Literature	3		3		3	
FMS309	Film Analysis and Criticism	3		3		3	
FMS413	Acting for Specific Genres	3		3		3	
FMS417	Advanced Acting Techniques	3		3		3	
XXX	Minor III	3		3		3	
XXX	Minor IV	3		3		3	
XXX	Free Elective I	3		3		3	
		21		21		21	

สาขาวิชาภาพยนตร์
ชั้นปีที่ 4
เฉพาะด้านเลือก การแสดงสำหรับภาพยนตร์

First Semester		2572					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
FMS435	Degree Project Research and Development	3		3		3	
XXX	Minor V	3		3		3	
XXX	Free Elective II	3		3		3	
		9		9		9	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
FMS400	Career Preparation in Screen Media	3		3		3	
FMS487	หรือ Internship in Film and Screen Media Business						
FMS436	Degree Project in Cinematic Arts	3		3		3	
		6		6		6	

สาขาวิชาภาพยนตร์
 ชั้นปีที่ 3
 เฉพาะด้านเลือก การผลิตซีรีส์ (Series Production)

First Semester		2571					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA006	The Arts and Politics in Cinema	3		3		3	
FMS425	Trend in Global and Regional Context for Series	3		3		3	
FMS421	Audience and Series Analysis	3		3		3	
FMS423	Screenwriting for Series	3		3		3	
XXX	Minor I	3		3		3	
XXX	Minor II	3		3		3	
		18		18		18	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DCA007	Cinema and Literature	3		3		3	
FMS309	Film Analysis and Criticism	3		3		3	
FMS429	Series Production	3		3		3	
FMS427	Series Pitching and Development	3		3		3	
XXX	Minor III	3		3		3	
XXX	Minor IV	3		3		3	
XXX	Free Elective I	3		3		3	
		21		21		21	

สาขาวิชาภาพยนตร์
 ชั้นปีที่ 4
 เฉพาะด้านเลือก การผลิตซีรีส์ (Series Production)

First Semester		2572					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
FMS435	Degree Project Research and Development	3		3		3	
XXX	Minor V	3		3		3	
XXX	Free Elective II	3		3		3	
		9		9		9	

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
FMS400	Career Preparation in Screen Media	3		3		3	
FMS487	หรือ Internship in Film and Screen Media Business						
FMS436	Degree Project in Cinematic Arts	3		3		3	
		6		6		6	

แผนการศึกษาตามหลักสูตร
คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์
สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
ชั้นปีที่ 1
กลุ่ม การสร้างสรรค์แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation)

First Semester		1/1		2569			
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE011	Thinking Skill for Lifelong Learning	3					
DCA101	Sound and Music Appreciation	3					
		6					

First Semester		1/2					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE011	Thinking Skill for Lifelong Learning			3			
DCA101	Sound and Music Appreciation			3			
DCA102	Visual and Art Appreciation	3		3			
DCA103	Art and Design for Digital Media	3		3			
DCA104	2D Computer Graphics	3		3			
DCA105	Digital Photography	3		3			
DMA001	Ideation for Design and Pre-production	3		3			
		15		21			

Second Semester

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE013	Technology and Innovation for the Future	3		3			
GE014	Aesthetics and Well-being for Life	3		3			
EN101	Everyday English	3		3			
DCA106	3D Computer Graphics	3		3			
DCA107	Introduction to Visual Effects	3		3			
DCA109	English Communication for Digital Media	3		3			
DMA002	Introduction to Sound Production	3		3			
		21		21			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 2
 กลุ่ม การสร้างสรรค์แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation)

First Semester		2570					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE015	Entrepreneurial Spirit and Financial Literacy	3		3			
DCA108	Fundamental Studio Project	3		3			
DCA110	Chinese Language and Culture for Digital Media	3		3			
DMA003	Story Development	3		3			
DMA211	Essential Drawing (Major Elective 1)	3		3			
DMA212	Anatomy for Artist (Major Elective 2)	3		3			
DMA213	Animation (Major Elective 3)	3		3			
		21		21			

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
EN102	Social English	3		3			
DMA004	Cinematography for Digital Media	3		3			
DMA005	Visual Storytelling	3		3			
DMA202	Studio Project I	3		3			
DMA214	3D Modeling and Texturing (Major Elective 4)	3		3			
DMA215	Character Set-up (Major Elective 5)	3		3			
DMA216	Character Design (Major Elective 6)	3		3			
		21		21			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 3
 กลุ่ม การสร้างสรรค์แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation)

First Semester		2571					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA006	Digital Media Marketing and Management	3		3			
DMA303	Studio Project II	3		3			
DMA311	Lighting and Rendering (Major Elective 7)	3		3			
DMA312	Character Animation (Major Elective 8)	3		3			
EN103	Global English	3		3			
DMAXXX	Free Elective 1	3		3			
		18		18			

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA304	Studio Project III	3		3			
DMA007	Video Post-Production	3		3			
DMA008	Professionalism In Digital Media	3		3			
GE012	Citizenship in Society and International Community	3		3			
DMA313	Digital Sculpture (Major Elective 9)	3		3			
DMAXXX	Free Elective 2	3		3			
		18		18			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 4
 กลุ่ม การสร้างสรรค์แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation)

First Semester		2572					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA400	Career Preparation	3		3			
DMA435	Degree Project Research and Development	3		3			
DMAXXX	Free Elective 3	3		3			
		9		9			

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA436	Degree Project in Digital Media	3		3			
DMAXXX	Free Elective 4	3		3			
		6		6			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 1
 กลุ่ม การสร้างผลพิเศษทางภาพ (Visual Effects)

First Semester 1/1		2561					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE011	Thinking Skill for Lifelong Learning	3					
DCA101	Sound and Music Appreciation	3					
		6					

First Semester 1/2							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE011	Thinking Skill for Lifelong Learning			3			
DCA101	Sound and Music Appreciation			3			
DCA102	Visual and Art Appreciation	3		3			
DCA103	Art and Design for Digital Media	3		3			
DCA104	2D Computer Graphics	3		3			
DCA105	Digital Photography	3		3			
DMA001	Ideation for Design and Pre-production	3		3			
		15		21			

Second Semester

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE013	Technology and Innovation for the Future	3		3			
GE014	Aesthetics and Well-being for Life	3		3			
EN101	Everyday English	3		3			
DCA106	3D Computer Graphics	3		3			
DCA107	Introduction to Visual Effects	3		3			
DCA109	English Communication for Digital Media	3		3			
DMA002	Introduction to Sound Production	3		3			
		21		21			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 2
 กลุ่ม การสร้างผลพิเศษทางภาพ (Visual Effects)

First Semester		2570					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE015	Entrepreneurial Spirit and Financial Literacy	3		3			
DCA108	Fundamental Studio Project	3		3			
DCA110	Chinese Language and Culture for Digital Media	3		3			
DMA003	Story Development	3		3			
DMAXXX	Major Elective 1	3		3			
DMAXXX	Major Elective 2	3		3			
DMAXXX	Major Elective 3	3		3			
		21		21			

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
EN102	Social English	3		3			
DMA004	Cinematography for Digital Media	3		3			
DMA005	Visual Storytelling	3		3			
DMA202	Studio Project I	3		3			
DMAXXX	Major Elective 4	3		3			
DMAXXX	Major Elective 5	3		3			
DMAXXX	Major Elective 6	3		3			
		21		21			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 3
 กลุ่ม การสร้างผลพิเศษทางภาพ (Visual Effects)

First Semester

2571

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA006	Digital Media Marketing and Management	3		3			
DMA303	Studio Project II	3		3			
DMAXXX	Major Elective 7	3		3			
DMAXXX	Major Elective 8	3		3			
EN103	Global English	3		3			
DMAXXX	Free Elective 1	3		3			
		18		18			

Second Semester

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA304	Studio Project III	3		3			
DMA007	Video Post-Production	3		3			
DMA008	Professionalism In Digital Media	3		3			
GE012	Citizenship in Society and International Community	3		3			
DMAXXX	Major Elective 9	3		3			
DMAXXX	Free Elective 2	3		3			
		18		18			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 4
 กลุ่ม การสร้างผลพิเศษทางภาพ (Visual Effects)

First Semester		2572					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA400	Career Preparation	3		3			
DMA435	Degree Project Research and Development	3		3			
DMAXXX	Free Elective 3	3		3			
		9		9			

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA436	Degree Project in Digital Media	3		3			
DMAXXX	Free Elective 4	3		3			
		6		6			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 1
 กลุ่ม การควบคุมการผลิตแอนิเมชันและผลพิเศษทางภาพ
 (Producing for Animation and Visual Effects)

First Semester		1/1		2569			
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE011	Thinking Skill for Lifelong Learning	3					
DCA101	Sound and Music Appreciation	3					
		6					

First Semester		1/2					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE011	Thinking Skill for Lifelong Learning			3			
DCA101	Sound and Music Appreciation			3			
DCA102	Visual and Art Appreciation	3		3			
DCA103	Art and Design for Digital Media	3		3			
DCA104	2D Computer Graphics	3		3			
DCA105	Digital Photography	3		3			
DMA001	Ideation for Design and Pre-production	3		3			
		15		21			

Second Semester

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE013	Technology and Innovation for the Future	3		3			
GE014	Aesthetics and Well-being for Life	3		3			
EN101	Everyday English	3		3			
DCA106	3D Computer Graphics	3		3			
DCA107	Introduction to Visual Effects	3		3			
DCA109	English Communication for Digital Media	3		3			
DMA002	Introduction to Sound Production	3		3			
		21		21			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 2
 กลุ่ม การควบคุมการผลิตแอนิเมชันและผลพิเศษทางภาพ
 (Producing for Animation and Visual Effects)

First Semester		2570					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE015	Entrepreneurial Spirit and Financial Literacy	3		3			
DCA108	Fundamental Studio Project	3		3			
DCA110	Chinese Language and Culture for Digital Media	3		3			
DMA003	Story Development	3		3			
DMAXXX	Major Elective 1	3		3			
DMAXXX	Major Elective 2	3		3			
DMAXXX	Major Elective 3	3		3			
		21		21			

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
EN102	Social English	3		3			
DMA004	Cinematography for Digital Media	3		3			
DMA005	Visual Storytelling	3		3			
DMA202	Studio Project I	3		3			
DMAXXX	Major Elective 4	3		3			
DMAXXX	Major Elective 5	3		3			
DMAXXX	Major Elective 6	3		3			
		21		21			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 3
 กลุ่ม การควบคุมการผลิตแอนิเมชันและผลพิเศษทางภาพ
 (Producing for Animation and Visual Effects)

First Semester

2571

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA006	Digital Media Marketing and Management	3		3			
DMA303	Studio Project II	3		3			
DMAXXX	Major Elective 7	3		3			
DMAXXX	Major Elective 8	3		3			
EN103	Global English	3		3			
DMAXXX	Free Elective 1	3		3			
		18		18			

Second Semester

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA304	Studio Project III	3		3			
DMA007	Video Post-Production	3		3			
DMA008	Professionalism In Digital Media	3		3			
GE012	Citizenship in Society and International Community	3		3			
DMAXXX	Major Elective 9	3		3			
DMAXXX	Free Elective 2	3		3			
		18		18			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 4
 กลุ่ม การควบคุมการผลิตแอนิเมชันและผลพิเศษทางภาพ
 (Producing for Animation and Visual Effects)

First Semester		2572					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA400	Career Preparation	3		3			
DMA435	Degree Project Research and Development	3		3			
DMAXXX	Free Elective 3	3		3			
		9		9			

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA436	Degree Project in Digital Media	3		3			
DMAXXX	Free Elective 4	3		3			
		6		6			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 1
 กลุ่ม การผลิตเสียงและดนตรีสำหรับสื่อดิจิทัล
 (Sound and Music Production for Digital Media)

First Semester		1/1		2569			
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE011	Thinking Skill for Lifelong Learning	3					
DCA101	Sound and Music Appreciation	3					
		6					

First Semester		1/2					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE011	Thinking Skill for Lifelong Learning			3			
DCA101	Sound and Music Appreciation			3			
DCA102	Visual and Art Appreciation	3		3			
DCA103	Art and Design for Digital Media	3		3			
DCA104	2D Computer Graphics	3		3			
DCA105	Digital Photography	3		3			
DMA001	Ideation for Design and Pre-production	3		3			
		15		21			

Second Semester

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE013	Technology and Innovation for the Future	3		3			
GE014	Aesthetics and Well-being for Life	3		3			
EN101	Everyday English	3		3			
DCA106	3D Computer Graphics	3		3			
DCA107	Introduction to Visual Effects	3		3			
DCA109	English Communication for Digital Media	3		3			
DMA002	Introduction to Sound Production	3		3			
		21		21			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 2
 กลุ่ม การผลิตเสียงและดนตรีสำหรับสื่อดิจิทัล
 (Sound and Music Production for Digital Media)

First Semester		2570					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE015	Entrepreneurial Spirit and Financial Literacy	3		3			
DCA108	Fundamental Studio Project	3		3			
DCA110	Chinese Language and Culture for Digital Media	3		3			
DMA003	Story Development	3		3			
DMAXXX	Major Elective 1	3		3			
DMAXXX	Major Elective 2	3		3			
DMAXXX	Major Elective 3	3		3			
		21		21			

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
EN102	Social English	3		3			
DMA004	Cinematography for Digital Media	3		3			
DMA005	Visual Storytelling	3		3			
DMA202	Studio Project I	3		3			
DMAXXX	Major Elective 4	3		3			
DMAXXX	Major Elective 5	3		3			
DMAXXX	Major Elective 6	3		3			
		21		21			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 3
 กลุ่ม การผลิตเสียงและดนตรีสำหรับสื่อดิจิทัล
 (Sound and Music Production for Digital Media)

First Semester		2571					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA006	Digital Media Marketing and Management	3		3			
DMA303	Studio Project II	3		3			
DMAXXX	Major Elective 7	3		3			
DMAXXX	Major Elective 8	3		3			
EN103	Global English	3		3			
DMAXXX	Free Elective 1	3		3			
		18		18			

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA304	Studio Project III	3		3			
DMA007	Video Post-Production	3		3			
DMA008	Professionalism In Digital Media	3		3			
GE012	Citizenship in Society and International Community	3		3			
DMAXXX	Major Elective 9	3		3			
DMAXXX	Free Elective 2	3		3			
		18		18			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 4
 กลุ่ม การผลิตเสียงและดนตรีสำหรับสื่อดิจิทัล
 (Sound and Music Production for Digital Media)

First Semester		2572					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA400	Career Preparation	3		3			
DMA435	Degree Project Research and Development	3		3			
DMAXXX	Free Elective 3	3		3			
		9		9			

Second Semester							
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
DMA436	Degree Project in Digital Media	3		3			
DMAXXX	Free Elective 4	3		3			
		6		6			

แผนการศึกษาตามหลักสูตร
คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์
สาขาวิชาการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง
ชั้นปีที่ 1

First Semester		1/1		2569			
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE011	Thinking Skill for Lifelong Learning	3					
VE101	Introduction to Virtual Production and Immersive Technology	3					
		6					

First Semester		1/2					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE014	Aesthetics and Well-being for Life	3		3			
VE102	Art Appreciation for Virtual Production and Experience Design	3		3			
VE104	Fundamentals of Design for Virtual Production and Immersive Experience	3		3			
VE105	Art of Transmedia Storytelling	3		3			
VE203	Human Interaction Technology	3		3			
GE011	Thinking Skills for Lifelong Learning			3			
VE101	Introduction to Virtual Production and Immersive Technology			3			
		15		21			

Second Semester

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE012	Citizenship in Society and International Community	3		3			
GE013	Technology and Innovation for the Future	3		3			
EN101	Everyday English	3		3			
VE103	Fundamental Techniques for Virtual Production and Immersive Technology	3		3			
VE106	Art of Pitching and Presentation	3		3			
VE204	Principle of Experience Design	3		3			
VE207	Unreal Engine for Virtual Production and Immersive Design	3		3			
		21		21			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
 ชั้นปีที่ 2

สาขาวิชาการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง

First Semester		2570					
Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
GE015	Entrepreneurial Spirit and Financial Literacy	3		3			
EN102	Social English	3		3			
VE200	Fundamental Coding for Immersive Media	3		3			
VE202	Fundamental of Virtual Visualization	3		3			
VE205	Artificial Intelligent for Virtual Production and Experience Design	3		3			
VE208	Law and Ethics in Virtual Production and Immersive Experience Design	3		3			
VE211	Virtual Production and Immersive Experience Business	3		3			
		21		21			

Second Semester

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
EN103	Global English	3		3			
VE201	Scriptwriting for Virtual Production and Immersive Media	3		3			
VE210	Audience Analysis and Marketing	3		3			
VE212	Audience Psychology in Immersive Media	3		3			
VE209	Sound Design for Immersive Medi	3		3			
VExxx	Major Elective I	3		3			
VExxx	Major Elective II	3		3			
		21		21			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
ชั้นปีที่ 3

สาขาวิชาการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง

First Semester

2571

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
VE206	Lighting in Virtual Production and Experience Design	3		3			
VE213	Project Management for Virtual Production and Immersive Experience Design	3		3			
VExxx	Major Elective III	3		3			
VExxx	Major Elective IV	3		3			
	Free Elective I	3		3			
	Free Elective II	3		3			
	Free Elective III	3		3			
		21		21			

Second Semester

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
VE400	Virtual Production and Immersive Technology Application for Other Industries	3		3			
VExxx	Major elective V	3		3			
VExxx	Major Elective VI	3		3			
VExxx	Major Elective VII	3		3			
	Free Elective IV	3		3			
		15		15			

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล
ชั้นปีที่ 4

สาขาวิชาการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง

First Semester

2572

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
VE435	Degree Project Research and Development in Virtual Production and Immersive Experience Design	3		3			
VExxx	Major Elective VIII	3		3			
		6		6			

Second Semester

Course Number	Course Title	จำนวนหน่วยกิต					
		รุ่น 1/1		รุ่น 1/2		รุ่น 2	
		ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ	ปกติ	สหกิจ
VE436	Degree Project in Virtual Production and Immersive Experience Design	3		3			
		3		3			

คำอธิบายรายวิชา สาขาวิชาภาพยนตร์

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (30 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)

อก. 101 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

3 (2 – 2 – 6)

EN 101 Everyday English

ฝึกฝนการใช้โครงสร้างพื้นฐานและสำนวนภาษาอังกฤษที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย การพูดแนะนำตนเองและให้ข้อมูลส่วนตัว การบรรยายบุคลิกลักษณะ การพูดถึงเรื่องที่สนใจ เรื่องที่เป็นความชอบและแรงผลักดันส่วนตัวของแต่ละคน รวมถึงการแสดงความคิดเห็นในเรื่องทั่วไป อีกทั้งพัฒนาทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนด้วยวิธีเชิงบูรณาการ

Practice basic language structures and everyday expressions, including how to give informative self-introduction, describe personality, talk about interests and personal passions, as well as how to express opinions about general issues. Enhance language skills—speaking, listening, reading, and writing—through integrated methods.

อก. 102 ภาษาอังกฤษในบริบททางสังคม

3 (2 – 2 – 6)

EN 102 Social English

ฝึกฝนการพูดและการเขียนประโยคและสำนวนที่ใช้เป็นประจำ เพื่อการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การแลกเปลี่ยนข้อมูล การเปรียบเทียบ และการอธิบายความคิดเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ในบริบททางสังคม และธุรกิจ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการอภิปรายและการนำเสนอ ด้วยเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์

Practice speaking and writing frequently used expressions for social interactions, exchanging information, making comparisons, and explaining ideas in social and business-related contexts, with emphasis on developing discussion and presentation skills along with digital skills and creativity.

อก. 103 ภาษาอังกฤษในบริบทสากล

3 (2 – 2 – 6)

EN 103 Global English

ฝึกฝนการบรรยายประสบการณ์โดยระบุรายละเอียดสนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ การทำงาน และประเด็นปัญหาในระดับสากล โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม และการสื่อสารในโลกดิจิทัล ซึ่งสำคัญต่อการเป็นพลเมืองโลก

Intensive practice in portraying detailed experiences and expressing opinions about living and working situations, and discussing global issues, with concentration on intercultural communication skills and digital communication skills, which are vital to becoming global citizens.

กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ (21 หน่วยกิต)

ศท. 101 ทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3 (3 – 0 – 6)

GE 101 Thinking Skills for Lifelong Learning

ศึกษาทฤษฎี หลักการของการคิด พัฒนาการคิดอย่างเป็นระบบ อาทิ การคิดเชิงวิพากษ์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา เป็นต้น รวมถึงการเชื่อมโยงความคิดและสามารถเลือกเครื่องมือความคิดที่เหมาะสมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การทำงานและการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

In this course, students will learn about theories and practical thinking tools such as critical thinking, creative and innovative thinking, analytical thinking, synthesis thinking and problem-solving thinking, including how to link and select appropriate thinking tools and effectively adapt to their daily life, professional undertakings and lifelong learning.

ศท. 102 ความเป็นพลเมือง และการเปลี่ยนแปลงของสังคม 3 (3 – 0 – 6)

GE 102 Citizenship and Social Transformation

ศึกษาความหมาย คุณลักษณะ สิทธิ หน้าที่และเสรีภาพของความเป็นพลเมืองที่ดีในสังคมไทย สังคมโลกและสังคมอื่นที่มีในปัจจุบันและอนาคต เช่น สังคมดิจิทัล สังคมพหุวัฒนธรรม เป็นต้น เพื่อรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมต่างๆ รวมถึงเรียนรู้วิถีแห่งชีวิต สิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อสุขภาพ 4 มิติ คือ กาย ใจ สังคม และ ปัญญา เพื่อพร้อมปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขและไม่เบียดเบียนผู้อื่น

In this course, students will learn about definitions, attributes, rights, civic duties and freedom associated with citizenships and social transformation of Thailand and global communities in current times and in the future, such as digital society, multicultural society. To be able to live peacefully and happily with others, it is important to understand evolving changes and learn about 4 dimensions of the environments affecting health, namely, body, mind, society and wisdom.

ศท. 103 เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่ออนาคต 3 (3 – 0 – 6)

GE 103 Technology and Innovation for the Future

ศึกษาบทบาท แนวคิด การรู้เท่าทัน รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านต่างๆ ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตในสังคมสมัยใหม่ ผลกระทบที่มีต่อการดำเนินชีวิต สังคม และเศรษฐกิจ ตลอดจนศึกษาการใช้ประโยชน์และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาที่เกิดจากเทคโนโลยีและนวัตกรรม

In this course, students will learn about concepts and innovative technology and applications aiming to better a quality of life of people in a new society, including how technology and innovation affects our livelihood. The course also covers information on intellectual property protection as a result of technology and innovation.

ศท. 104 สุนทรียภาพกับสุขภาวะเพื่อชีวิต 3 (3 – 0 – 6)
 GE 104 Aesthetics and Well-being for Life
 เรียนรู้การใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่าจากงานศิลปะและกิจกรรมนันทนาการ เปิดมุมมองใหม่ในเรื่องสุนทรียภาพที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและสังคมจากงานศิลปะต่าง ๆ และกีฬา ที่มีผลต่อการดำรงอยู่ของชีวิตสังคมและวัฒนธรรม

In this course, students will explore relevant theories and concepts of aesthetics related to life and society and learn to cultivate positive outlook and attitude and understanding of different forms of taste and beauty, which will enhance their perception of diversity and enable them to appreciate art, music, literature, images, films and other forms of art. Students will also learn how to depict their imagination via communicative design using images, colors, calligraphy and other related tools to create value-added identity and characteristics to services, products and media.

ศท. 105 พันธมิตรทางสังคมและประเด็นเกิดใหม่ของโลก 3 (3 – 0 – 6)
 GE 105 Global Alliance and Emerging Issues
 ศึกษาการพัฒนาความร่วมมือระดับนานาชาติทางเศรษฐกิจและการเมืองที่ส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมในสังคมโลก เพื่อเข้าใจประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นใหม่ของประชาคมโลก

In this course, students will learn about international economic and political collaborations and developments affecting/constituting changes globally, in order to understand key global issues.

ศท. 106 ความรู้ทางการเงินและการพัฒนาอย่างยั่งยืน 3 (3 – 0 – 6)
 GE 106 Financial Literacy and Sustainable Development
 ศึกษาการจัดการและตัดสินใจทางการเงินอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการจัดการการเงินส่วนบุคคลและการลงทุน รวมทั้งการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยมุ่งเน้นการบูรณาการองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับบริบทพื้นที่ ชุมชน และสังคมเป็นสำคัญ เพื่อให้เห็นถึงปัญหาและแนวทางการแก้ไขอย่างเป็นรูปธรรม

In this course, students will learn about management and effective financial decision making, including personal finance management and sustainable development and personal finance literacy, with special attention on integrated knowledge for local community and society, in order to highlight key issues and offer practical solutions.

ศท. 107 จิตวิญญาณความเป็นผู้ประกอบการและทักษะการเป็นผู้นำ 3 (3 – 0 – 6)

GE 107 Entrepreneurial Spirit and Leadership Skills

ศึกษาและพัฒนาคุณลักษณะที่สำคัญในการสร้างจิตวิญญาณการเป็นผู้ประกอบการ โดยเน้นการคิดแบบเจ้าของ ประกอบด้วยการมีความคิดสร้างสรรค์ และการแสวงหาโอกาสในการเริ่มและดำเนินกิจการอย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม มีภาวะผู้นำที่สามารถนำและทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ รอบรู้ และกล้าตัดสินใจทันต่อเหตุการณ์

In this course, students will study and develop important characteristics of entrepreneurial mindset, with an emphasis on a combination of creativity and entrepreneurship and explore entrepreneurial opportunities while learning about business best practice and ethics including leadership skills and qualities, effective leadership characteristics which will enable them to effectively work as a team and be able to make well-informed decision when required.

2. หมวดวิชาเฉพาะ (99 หน่วยกิต)

2.1 กลุ่มวิชาแกน (24 หน่วยกิต)

ดมภ. 001 ศิลปะการเล่าเรื่อง 3 (3 – 0 – 6)

DCA 001 Arts of Storytelling

ศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องที่ปรากฏในสื่อประเภทต่างๆ การเล่าเรื่องผ่านถ้อยคำ ภาพและเสียง คุณลักษณะที่ดีของเรื่องเล่า โครงสร้างและองค์ประกอบของเรื่องราว เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อสื่อความหมายและความรู้สึก การใช้จินตนาการและประสบการณ์ในการสร้างสรรค์เรื่องเล่า ทักษะการฟัง การหาประเด็น การเลือกสรรเนื้อหา การสรุปใจความที่ส่งเสริมการเล่าเรื่องอย่างมีศิลปะ

This course introduces student to study the styles of storytelling in different kinds of screen media through dialogue, visual and sound as well as characteristics of good storytelling. It also focuses on story structures, storytelling techniques, using imagination and personal experience.

ดมภ. 002 ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์โลก 3 (3 – 0 – 6)

DCA 002 History of World Cinema

ศึกษาวิวัฒนาการภาพยนตร์และบทภาพยนตร์ตั้งแต่จุดกำเนิดของภาพยนตร์อเมริกัน ภาพยนตร์ยุโรป ตลอดจนวิวัฒนาการของภาพยนตร์อินเดีย จีน ญี่ปุ่น เกาหลีฟิลิปปินส์ และไทย โดยเปรียบเทียบค่านิยม ศาสนา สังคม วัฒนธรรมที่มีผลต่อความแตกต่างของภาพยนตร์

In this course, students will explore cinema evolution and film script from the origin to the present. This course covers American, European, Indian, Chinese, Korean, the Philippines and Thai Cinema. It provides comparative studies such as values, beliefs and cultures, and analyzes difference in values of each nation as reflected in film.

ดมภ. 003 ศิลปะแห่งการนำเสนอ 3 (3 – 0 – 6)

DCA 003 Arts of Presentation

ศึกษาหลักการ รูปแบบการพูดและนำเสนอประเภทต่างๆ การเตรียมข้อมูล การหาแนวคิด การนำเสนอความคิด การนำเสนอโครงการ การใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลประกอบการนำเสนอ ฝึกฝนการนำเสนอเพื่อสามารถนำไปประกอบการทำงานในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

This course examines the principles and styles of speaking and presentation, including researching, presentation of ideas through speaking and presentation, as well as using technology and digital media. Students will practice for different purposes or at occasions so they can apply the skills to daily life and career efficiently.

ดมภ. 004 การถ่ายภาพดิจิทัล 3 (2 – 2 – 6)

DCA 004 Digital Photography

ศึกษาทฤษฎีและฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพ ส่วนประกอบต่างๆ ของกล้องดิจิทัลสะท้อนภาพเลนส์เดี่ยว เลนส์ อุปกรณ์เสริม การตั้งค่าแสง ระบบบันทึกภาพ ความละเอียด และการบันทึกไฟล์ การจัดองค์ประกอบภาพให้เกิดความงามและสื่อความหมาย อารมณ์ความรู้สึก การตกแต่งภาพในโปรแกรมที่ทันสมัย

This course studies photography theories and practices. It also explores components of digital single-lens reflex (DSLR) cameras, lens and accessories, light metering, photo recording system, resolution and file saving, composition for aesthetics as well as photo retouching with modern programs.

ดมภ. 005 ศิลปะนิยมเพื่องานภาพยนตร์ 3 (3 – 0 – 6)

DCA 005 Art Appreciation for Film

ศึกษาสุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เนื้อหาและรูปแบบของศิลปะยุคต่างๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ตลอดจนการสร้างประสบการณ์ทางด้านสุนทรียะในการเสพศิลปะ เพื่อเป็นพื้นฐานการสร้างสรรค์การเล่าเรื่อง และสื่อความหมายในภาพยนตร์

This course features art appreciation, history, content and style of art in different ages from the past to the present as well as enables students to gain aesthetic experience in art appreciation as a basis of storytelling.

ดมภ. 006 ศิลปะกับการเมืองในภาพยนตร์ 3 (3 – 0 – 6)

DCA 006 The Arts and Politics in Cinema

ศึกษาประวัติความเป็นมา พัฒนาการ การเคลื่อนไหวที่สำคัญทางศิลปะกับการเมืองในประเทศต่างๆ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ ภาพยนตร์ การเมือง ประชาชน และอิทธิพลที่มีต่อกันและกัน

This course investigates the history, development and major movement between the arts and politics in world regions. The relationship between arts, cinema, politics, citizen and influences among them.

ดมภ. 007 ภาพยนตร์และวรรณกรรม 3 (3 – 0 – 6)

DCA 007 Cinema and Literature

ศึกษาวรรณกรรมเอกของโลก โดยเลือกจากวรรณกรรมสำคัญของตะวันตกและตะวันออกที่เป็นแบบอย่างด้านการประพันธ์ แนวคิดค่านิยมแห่งยุคสมัย คุณค่าทางสังคม ศึกษาวรรณกรรมและงานเขียนในรูปแบบอื่นที่มีอิทธิพลต่อภาพยนตร์

This course investigates eastern and western literary masterpieces, especially prose fiction, drama and poetry. Student will explore the influence of literary masterpiece, literature and writing upon cinema.

ดมก. 008	การผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น	3 (3 – 0 – 6)
DCA 008	Introduction to Movie Making	
ศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์ การสร้างสรรค์คลิปวิดีโอ ตั้งแต่การคิดเรื่อง การเตรียมการผลิต การผลิต กระบวนการหลังการถ่ายทำ ฝึกปฏิบัติการถ่ายทำและตัดต่อแบบง่าย เพื่อเป็นพื้นฐานต่อยอดในระดับที่สูงขึ้น		
This course studies process of filmmaking, as well as video clip making production. Student will practice the process through a workflow from script to screen at basic level.		

2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน - บัณฑิต (45 หน่วยกิต)

ภยน. 101	สุนทรียศาสตร์ในงานภาพยนตร์	3 (3 – 0 – 6)
FMS 101	Film Aesthetics	
ศึกษาภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นสื่อและศิลปะ ผ่านแนวโน้มทางศิลปะและรสนิยมของยุคสมัย ตลอดจนทั้งศึกษาองค์ประกอบภาพยนตร์ในแง่สุนทรียะ ภาพ เสียง การเคลื่อนไหว มุมกล้อง และการตัดต่อ ที่ประกอบสร้างขึ้นเป็นภาษาภาพยนตร์เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจภาพยนตร์ในระดับลึกซึ้งขึ้น		
This course investigates film as media and art through trends in art and tastes of each age, including film elements in aesthetics, visual, sound, movement, camera angle and editing, which compose the film so that students can gain deeper insights into film as art.		
ภยน. 102	เทคนิคการผลิตภาพยนตร์	3 (2 – 2 – 6)
FMS 102	Film Production Techniques	
ศึกษาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์ ฝึกปฏิบัติการใช้อุปกรณ์ถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น		
This course provides students with basic knowledge of equipment for film production, process in film production, including a workshop on equipment for fundamental film production.		
ภยน. 103	การแสดงขั้นพื้นฐานสำหรับงานภาพยนตร์	3 (0 – 4 – 6)
FMS 103	Basic Acting for Film	
ศึกษาทฤษฎีการแสดงสมัยใหม่ และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการแสดงที่ถูกต้อง ฝึกปฏิบัติการแสดงขั้นพื้นฐาน การใช้ร่างกายของนักแสดง การผ่อนคลาย การหายใจ การเคลื่อนไหว การใช้เสียงในการแสดงอย่างถูกวิธี การฝึกประสาทสัมผัส		
This course studies modern acting theories and techniques in order to understand the nature of acting. It also trains students in basic acting to understand raw materials of humans such as body, voice, mind, and movement.		

ภยน. 203 ภาพยนตร์โลก 3 (3 – 0 – 6)

FMS 203 World Cinema

ศึกษาภาพยนตร์ในแต่ละภูมิภาคของโลก อาทิ ภาพยนตร์จากภูมิภาคเอเชีย ทวีปยุโรปและอเมริกา แนวโน้มทางศิลปะและผลกระทบทางสังคมที่มีต่องานภาพยนตร์ เปรียบเทียบและวิเคราะห์ความแตกต่างทางความคิด ค่านิยมของแต่ละชาติที่สะท้อนในงานภาพยนตร์ ศึกษาแนวความคิดผู้กำกับภาพยนตร์และผลงานที่สำคัญ

This course investigates cinema in each region including Asian, European, and American Movies. Students will explore, compare, analyze differences in values of each nation as reflected in cinema, and also explore the concepts behind directors and significant films in each age.

ภยน. 204 การวิเคราะห์บทภาพยนตร์

3 (2 – 2 – 6)

FMS 204 Script Analysis

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์และตีความบทภาพยนตร์ประเภทต่างๆ การทำความเข้าใจรูปแบบและแนวทางภาพยนตร์ เรียนรู้องค์ประกอบและโครงสร้างของบทภาพยนตร์ การประเมินคุณค่า เพื่อเป็นพื้นฐานให้การสร้างสรรค์บทภาพยนตร์ในระดับที่สูงขึ้น

This course examines theories and practices in analyzing and interpreting screenplays, understanding of film forms, genres, and elements as well as structures of scripts, including evaluation to form a basis of screenwriting in further aspects.

ภยน. 205 การเล่าเรื่องเพื่องานบทภาพยนตร์

3 (2 – 2 – 6)

FMS 205 Storytelling for Screenplay

ศึกษาองค์ประกอบของเรื่องราว การกำหนดแก่นความคิดของเรื่อง การวางโครงเรื่อง การสร้างลักษณะนิสัยของตัวละคร การสร้างบทสนทนา ความสำคัญของนาฏการ (Dramatic Action) กลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเภทต่างๆ ฝึกการเขียนเรื่องย่อ (Treatment) เพื่อนำไปต่อยอดเป็นบทภาพยนตร์ในระดับที่สูงขึ้น

This course allows student to explore story elements, themes, plots, characterizations, dialogues, dramatic action, and storytelling techniques, including a workshop for students to write a full treatment with all key elements.

ภยน. 206	การออกแบบและสร้างภาพรวมในงานภาพยนตร์	3 (2 – 2 – 6)
FMS 206	Design and Visualization for Film	
ศึกษาทฤษฎีเบื้องต้นทางศิลปะเพื่อการออกแบบในงานภาพยนตร์ เส้น สี แสง เงา องค์ประกอบ การจัดวาง ตลอดจนความมีเอกภาพทางศิลปะ ศึกษาผลงานภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่นด้าน องค์ประกอบศิลป์ ฝึกปฏิบัติการเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์ (Storyboard) การ ออกแบบโปสเตอร์ภาพยนตร์ (Poster) This course studies basic art theories for design in film: line, color, light, shadow, components, layout, and unity in art. It also features film masterpieces in mise-en-scène, and a workshop on writing storyboard, and design for posters.		
ภยน. 207	การถ่ายภาพยนตร์	3 (2 – 2 – 6)
FMS 207	Cinematography	
ศึกษาทฤษฎีและหลักปฏิบัติในการถ่ายภาพยนตร์ด้วยกล้องประเภทต่างๆ การจัดแสง เบื้องต้น การจัดองค์ประกอบภาพ การใช้อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับกล้องถ่ายภาพยนตร์ ฝึกปฏิบัติการใช้งานกล้อง ภาพยนตร์ขั้นพื้นฐาน This course examines theories and practices in cinematography with different types of cameras, basic lighting, and composition. It also trains students to use relevant tools for movie cameras and in basic shooting.		
ภยน. 208	อุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อจอ	3 (3 – 0 – 6)
FMS 208	Film and Screen Media Industry	
ศึกษาภาพกว้างของระบบ รูปแบบ โครงสร้าง และภาพรวมการดำเนินงานของอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ไทย และต่างชาติที่สำคัญ บทบาทขององค์กรที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชน กฎหมายควบคุม และส่งเสริมต่างๆ พระราชบัญญัติภาพยนตร์ รวมถึงจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ This course provides an overview of the systems, structures, management, and key issues of film industry both in Thailand and overseas. It also explores roles of relevant agencies in public and private sectors, laws controlling and promoting film, the Film Act, including ethics relevant to film industry.		
ภยน. 209	พื้นฐานกระบวนการหลังการถ่ายทำ	3 (2 – 2 – 6)
FMS 209	Fundamental in Post Production	
ศึกษาขั้นตอนและกระบวนการหลังการผลิตขั้นพื้นฐาน ฝึกปฏิบัติงานในห้องปฏิบัติการทาง ภาพยนตร์ เพื่อฝึกการตัดต่อ การบันทึกเสียง การสร้างเทคนิคพิเศษขั้นพื้นฐาน This course studies principles and workflows in post production at basic level. Students will practice in post production lab. It provides a workshop on editing, audio recording and visual effects.		

ภยน. 300 การผลิตภาพยนตร์ 1 3 (2 – 2 – 6)
 FMS 300 Film Production I
 ศึกษาเทคนิคการเล่าเรื่องและสื่อความหมายด้วยภาพ ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ ผลิตภาพยนตร์ขนาดสั้นด้วยอุปกรณ์ระดับพื้นฐานโดยมุ่งเน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพ การเขียนบท การวางแผนการถ่ายทำ การถ่ายทำ การตัดต่อ และกระบวนการหลังการถ่ายทำ เพื่อให้สำเร็จเป็นภาพยนตร์ขนาดสั้นที่สมบูรณ์

This course studies visual storytelling techniques, film production process. A workshop in film production at fundamental level focusing on scriptwriting, production planning, shooting, editing and post production to complete a short film.

ภยน. 309 การวิเคราะห์วิจารณ์ภาพยนตร์ 3 (3 – 0 – 6)
 FMS 309 Film Analysis and Criticism
 ศึกษาทฤษฎีภาพยนตร์ และทฤษฎีการวิจารณ์ภาพยนตร์ การเขียนบทวิจารณ์ภาพยนตร์ จรรยาบรรณของนักวิจารณ์ ฝึกวิเคราะห์วิจารณ์ภาพยนตร์

This course investigates film theories and film criticism, how to write film criticism, and ethics of critics. Student will practice film analysis and criticism.

ภยน. 435 การวิจัยและพัฒนาโครงการสารนิพนธ์ 3 (1 – 4 – 6)
 FMS 435 Degree Project Research and Development
 นำเสนอหัวข้อโครงการสารนิพนธ์ที่สนใจ เพื่อศึกษา วิเคราะห์ วิจัยและพัฒนา วางแผน และหางบประมาณ เตรียมการสำหรับการผลิตโครงการสารนิพนธ์ ตามระเบียบปฏิบัติที่ภาควิชาภาพยนตร์กำหนด โดยผ่านความเห็นชอบและการควบคุมคุณภาพจากคณะกรรมการภาควิชาภาพยนตร์

This course proposes students with topics of interest to pursue for their degree projects. This will enable students to acquire skills in analysis, research and development, planning, and budgeting to complete degree projects, in fulfilling the requirements of the Film Department, which must be approved by Film Department Committee.

ภยน. 436 โครงการสารนิพนธ์ศิลปะภาพยนตร์ 3 (1 – 4 – 6)
 FMS 436 Degree Project in Cinematic Arts
 วิชาบังคับก่อน : เคยเรียน ภยน. 435
 ดำเนินการผลิตโครงการสารนิพนธ์ที่ผ่านเกณฑ์ตามมาตรฐานและข้อกำหนดของภาควิชาภาพยนตร์

This course prepares students for completing their degree projects under consultation of film department committees.

ภยน. 400 การเตรียมความพร้อมสู่การประกอบอาชีพ 3 (3 – 0 – 6)
 FMS 400 Career Preparation in Screen Media
 ศึกษาและปฏิบัติการจัดเตรียมแฟ้มผลงาน (Portfolio) เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำงาน
 ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ศึกษา เรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับมืออาชีพในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง
 This course provides students with opportunity to develop and create their
 portfolios. Students will get ready to work in screen media industry as well as opportunity to
 exchange and share their knowledge and skill with professionals.

ภยน. 487 การฝึกงานภาพยนตร์และธุรกิจสื่อจอ 3 (3 – 0 – 6)
 FMS 487 Internship in Film and Screen Media Business
 ฝึกงานกับบริษัทผลิตภาพยนตร์ สตูดิโอภาพยนตร์ บริษัทให้เช่าอุปกรณ์ (Equipment
 Rental Company) โปรดักชั่นเฮาส์ที่ผลิตภาพยนตร์โฆษณา สถานีโทรทัศน์ และธุรกิจสื่อจอ เพื่อให้นักศึกษา
 มีประสบการณ์ในงานด้านต่างๆ เช่น การผลิตภาพยนตร์ การผลิตซีรีส์ การผลิตสารคดี การผลิตภาพยนตร์
 โฆษณา การเขียนบท เป็นต้น โดยนักศึกษาจะต้องทำรายงานประกอบการฝึกงาน ทั้งนี้จะต้องอยู่ภายใต้การ
 ควบคุมและการประเมินผลของสาขาวิชาร่วมกับหน่วยงานภายนอก
 This course includes internships with a range of film and other relevant
 organizations; for example, filmmaking companies, film studios, and equipment rental
 companies, production houses for TV advertising, TV channels, and screen media so that
 students will gain experience in diverse fields such as filmmaking, documentary production,
 TV advertising production, and screenwriting. Students must submit their internship reports at
 the end of their internships, which must be under supervision and evaluation of Film
 Department in collaboration with the host organizations.

2.3 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน - เลือก (15 หน่วยกิต)

ภยน. 315 ปฏิบัติการงานเขียนบทภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 6)
 FMS 315 Screenwriting Workshop
 ศึกษาหลักการเขียนบทภาพยนตร์ทั้งด้านรูปแบบและองค์ประกอบของบทภาพยนตร์ ฝึก
 ปฏิบัติการเขียนบทภาพยนตร์ขนาดสั้นที่สมบูรณ์
 This course focuses on screenwriting both forms and elements. A workshop on
 screenwriting.

ภยน. 319	ปฏิบัติการงานเขียนบทภาพยนตร์ขั้นสูง	3 (2 – 2 – 6)
FMS 319	Advanced Screenwriting Workshop	
ศึกษาหลักการและเทคนิคการเขียนบทภาพยนตร์ขนาดยาว ปฏิบัติการเขียนบทภาพยนตร์ทั้งด้านรูปแบบโครงสร้าง และองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพยนตร์ ฝึกปฏิบัติการเขียนบทภาพยนตร์โดยเน้นการพัฒนาเอกลักษณ์เฉพาะตัวซึ่งผสมผสานอย่างลงตัวทั้งด้านเนื้อหา สไตล์และรูปแบบ โดยเริ่มจากการเขียนโครงร่าง โครงเรื่องขยาย การสร้างลักษณะนิสัยตัวละคร การพัฒนาเรื่องราวไปสู่บทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์		
This course gives an overview of principles and techniques for advanced screenwriting, provides a workshop on screenwriting in style, structure, and other elements, and then focuses on creating identity with a perfect blend of content, style and pattern: starting from constructing a draft outline, giving details to the outline and creating character's personality, to story development to complete a final draft screenplay.		
ภยน. 323	การเขียนบทเพื่อภาพยนตร์เฉพาะประเภท	3 (2 – 2 – 6)
FMS 323	Screenwriting for Specific Genres	
ศึกษาโครงสร้าง อารมณ์ ลักษณะ เทคนิคการเขียนบทภาพยนตร์แต่ละประเภท ฝึกปฏิบัติการเขียนบทภาพยนตร์เฉพาะประเภท อาทิ แนวชีวิต สุขนาฏกรรม เขย่าขวัญ สยองขวัญ รวมไปถึงบทภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ		
This course studies structures, characteristics, techniques, and elements of comedy, tragedy, thriller, and horror in film scripts. It also provides a workshop on screenwriting for specific genres.		
ภยน. 310	การกำกับนักแสดง	3 (2 – 2 – 6)
FMS 310	Directing Actors	
ศึกษาหลักการ เทคนิคการกำกับนักแสดง ฝึกกำกับนักแสดง การตีความบทภาพยนตร์ การประเมินศักยภาพนักแสดง การแก้ไขปัญหาของนักแสดงเพื่อใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ ฝึกปฏิบัติการทำงานร่วมกับนักแสดงในการกำกับภาพยนตร์		
This course examines directing principles, film interpretation, evaluation of actors' potential, and solutions to actor-related problems to complete the film shooting. It also arranges a workshop with actors.		

- ภยน. 325 ผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะประพันธ์กร 3 (3 – 0 – 6)
FMS 325 Film Authorship
- ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะประพันธ์กร ผู้มีอิทธิพลสำคัญที่สุดในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์เฉพาะตัว ศึกษาชีวิตของผู้กำกับแต่ละคนควบคู่ไปกับปัจจัยรายรอบที่ก่อให้เกิดจุดเริ่มต้น และพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์จนเกิดรูปแบบเฉพาะตัวดังกล่าว
- This course studies and analyzes the works of film directors as authorship - the most influential person in creating identity by exploring lives of each director in parallel with contextual factors leading to the origins of their careers, the development of their creative ideas and their idiosyncrasies.
- ภยน. 329 การกำกับฉากและนาฏการ 3 (2 – 2 – 6)
FMS 329 Scene Directing
- ศึกษาหลักการและฝึกปฏิบัติการกำกับฉาก ลีลา และนาฏการ การใช้เทคนิคเฉพาะเพื่อให้องค์ประกอบต่างๆ บรรลุตามทิศทางที่ต้องการ รวมทั้งสร้างคุณสมบัติและทักษะของการเป็นผู้กำกับที่ดี
- This course studies principles of scene directing, and also offers a workshop on scene directing and dramatization, using specific techniques to achieve director's purpose.
- ภยน. 330 การวางแผนการผลิตภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 6)
FMS 330 Production Planning for Film
- ศึกษาหลักและขั้นตอนการวางแผนการผลิตภาพยนตร์ ตำแหน่งหน้าที่ การจัดการและบริหารงานภายในกองถ่ายภาพยนตร์ การประสานงาน ธุรกิจ การจัดเตรียมบท และการวางแผนเพื่อการถ่ายทำ ทั้งในด้านเวลาและงบประมาณ โดยฝึกปฏิบัติร่วมกับบรรยายวิชาการผลิตภาพยนตร์
- This course studies principles and process in film production planning, different functions in film production, management within film production, cooperation, business, script preparation, and planning for film shooting in terms of time and budget, through a workshop with students from the subject of Film Production.
- ภยน. 337 การทำงบประมาณและตารางการถ่ายทำ 3 (2 – 2 – 6)
FMS 337 Budgeting and Scheduling
- ศึกษาหลักการประเมินงบประมาณจากบทภาพยนตร์ เทคนิคการบริหารงบประมาณ การออกแบบตารางการทำงานในส่วนต่างๆ เพื่อการบริหารงบประมาณ และการควบคุมเวลาการผลิตภาพยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- This course gives an overview of budget evaluation based on screenplays, techniques for budgeting and scheduling in different workflows for efficiency of these two areas as well as time management in movie production.

ภยน. 339 การประสานงานการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศ 3 (3 – 0 – 6)

FMS 339 Foreign Film Production Service

ศึกษาลักษณะการให้บริการการถ่ายทำภาพยนตร์จากต่างประเทศ รูปแบบการทำงานของกองถ่ายทำภาพยนตร์จากประเทศต่างๆ เรียนรู้การใช้โปรแกรมเพื่อการจัดการงบประมาณ โปรแกรมการวางตารางการทำงานที่ใช้อย่างแพร่หลาย เรียนรู้ขั้นตอนการติดต่อและประสานงานกับหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน รวมถึงกฎหมายและสิทธิประโยชน์ที่เกี่ยวข้อง เพื่ออำนวยความสะดวกแก่กองถ่ายทำภาพยนตร์จากต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

This course gives an overview of types of service provided for foreign film production: working patterns of film production from different countries; how to use budgeting programs, how to use worksheets; procedures in coordinating with agencies in both public and private sectors; and relevant laws and incentives in order to efficiently deliver service for foreign film production.

ภยน. 345 การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 345 Production Design for Film

ศึกษาทฤษฎีและฝึกปฏิบัติการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ การเลือกวัสดุ การจัดฉาก การประดิษฐ์อุปกรณ์จำลองเฉพาะฉาก การค้นคว้าหาข้อมูล การควบคุมภาพรวมในสายงานออกแบบงานสร้างการทำงานร่วมกับผู้กำกับและผู้กำกับภาพเพื่อกำหนดทิศทางทางศิลปะ เรื่อง สื่อความหมายและอารมณ์ ผ่านองค์ประกอบต่างๆ อาทิ ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก สถานที่ เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย

This course studies principles and provides a workshop on production design for film. The course content includes: the structure of the art department, fundamentals of designs, preparation and procedures for production design, research and storyboarding; how to work with directors and art directors; and how to convey meaning and emotions through such components as scenes, props, locations, clothing and costume.

ภยน. 346 การตกแต่งฉากและการทำเครื่องประกอบการแสดง 3 (2 – 2 – 6)

FMS 346 Set Decoration and Props Making

ฝึกปฏิบัติออกแบบ สร้างฉาก จัดและตกแต่งฉาก เพื่อใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ ตลอดจนฝึกออกแบบ จัดหา และประดิษฐ์เครื่องประกอบการแสดงด้วยเทคนิคเฉพาะ

This course provides basic techniques of the principles and practices of scenic design, set decorating and props making. The student will also explore a wide range of creative techniques such as wood and metal work, sculpting, molding and casting, decorative finishes, model making.

- ภยน. 347 การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าด้วยเทคนิคพิเศษ 3 (2 – 2 – 6)
 FMS 347 Costume Design and Special Effects Makeup
 ศึกษาพื้นฐานการออกแบบเครื่องแต่งกาย กระบวนการขั้นตอนการออกแบบ ฝึกการหาข้อมูล วิเคราะห์ตัวละคร ตลอดจนการแต่งหน้าด้วยเทคนิคพิเศษ มุ่งเน้นการสื่อความหมายผ่านตัวละคร โดยมีการบูรณาการความรู้และทักษะมาประยุกต์ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์
- This course studies principles, elements and practicalities of costume design and special makeup effects, and their relation to design in film. The student will learn how to communicate design choices both visually and verbally through rendering techniques and research.
- ภยน. 350 การถ่ายภาพยนตร์ขั้นสูง 3 (2 – 2 – 6)
 FMS 350 Advanced Cinematography
 ศึกษาหลักการและการถ่ายภาพยนตร์ขั้นสูง การเลือกใช้อุปกรณ์ถ่ายทำภาพยนตร์ที่มีความซับซ้อนมากขึ้น การจัดแสง ศึกษาคุณสมบัติ ศักยภาพ ตลอดจนสามารถเปรียบเทียบผล และความแตกต่างของอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ได้
- This course studies theories and practices of advanced cinematography. Students will learn how to use more sophisticated equipment including lighting, understand features and potentials, and compare different results of each set of equipment.
- ภยน. 355 การจัดแสงสำหรับงานภาพยนตร์และสื่อจอ 3 (2 – 2 – 6)
 FMS 355 Lighting for Film and Screen Media
 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีด้านแสง จิตวิทยาการจัดแสง การเลือกใช้อุปกรณ์ด้านแสง ฝึกจัดแสงและใช้เทคนิคพิเศษ เพื่อให้เกิดแสงและบรรยากาศที่ต้องการ ฝึกปฏิบัติการจัดแสงเพื่อเล่าเรื่องและสื่อความหมาย
- This course studies light theories, lighting psychology as well as how to choose light tools. Students can practice lighting with special techniques to create the desired light and atmosphere at a workshop on lighting for storytelling and communication.
- ภยน. 357 การออกแบบช็อตและเฟรมภาพ 3 (2 – 2 – 6)
 FMS 357 Shot and Frame Design
 ศึกษาหลักการการเล่าเรื่องผ่านองค์ประกอบภาพ การกำหนดมุมภาพ ความสำคัญของการจัดองค์ประกอบภาพ ทิศทางและการเคลื่อนไหวของกล้อง เพื่อสื่อสารความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ฝึกออกแบบช็อตและเฟรมภาพ
- This course studies principles of storytelling through visual elements and compositions. It also offers a workshop on camera movement and direction; shot and frame design, in order to convey emotions, thoughts, sensations and ideas.

ภยน. 360 ปฏิบัติการกระบวนการหลังการผลิต 3 (2 – 2 – 6)
 FMS 360 Post Production Workshop
 ศึกษาขั้นตอนและกระบวนการหลังการผลิต รวมทั้งฝึกปฏิบัติงานจริงในห้องปฏิบัติการทาง
 ภาพยนตร์ เพื่อเข้าใจกระบวนการทำงานหลังการผลิต (Workflow) ตั้งแต่ต้นจนจบ

This course covers procedures and techniques for picture and audio editing using editing software. A workshop provides students in the following areas: picture editing, sound editing, sound mixing, music and color correction. Emphasis is on the overall post-production process, and the importance of knowing post-production direction before filming takes place.

ภยน. 367 การตัดต่อภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 6)
 FMS 367 Film Editing

ศึกษาหลักการและกระบวนการลำดับภาพขั้นพื้นฐาน ขั้นตอนการทำงานและเทคนิค
 วิธีการใช้อุปกรณ์เพื่อการตัดต่อ ฝึกปฏิบัติการตัดต่อภาพยนตร์ประเภทต่างๆ ตลอดจนเรียนรู้เทคนิคทางการ
 ตัดต่อที่สามารถนำมาสร้างประสิทธิภาพในการทำงานเพื่อเพิ่มประสิทธิผลของงานลำดับภาพ

This course studies principles and process of movie editing, working steps and techniques for film editing. It provides a workshop on film editing for different genres and editing techniques. Students will create their own projects and begin an exploration of editing theory and aesthetics.

ภยน. 369 สุนทรียะแห่งการลำดับภาพ 3 (3 – 0 – 6)
 FMS 369 Aesthetics of Editing

ศึกษาศิลปะและสุนทรียะแห่งการลำดับภาพ แนวคิดด้านการลำดับภาพเพื่อการเล่าเรื่องและ
 สื่อความหมาย ศึกษางานลำดับภาพที่โดดเด่นในงานภาพยนตร์ประเภทต่างๆ สไตส์การลำดับภาพของผู้ลำดับ
 ภาพคนสำคัญ เรียนรู้การลำดับภาพในฐานะเครื่องมือ Re-Write บทภาพยนตร์และเพิ่มคุณภาพด้านการแสดง
 รวมทั้งทฤษฎีและกฎของการลำดับภาพที่ประยุกต์ใช้กับภาพยนตร์ทุกประเภท

This course investigates arts and aesthetics of editing. Students will explore outstanding films' editing in various genres, studies the works of influenced film editors as well as utilizes editing techniques as a re-writing tool for screenplay and value-added solutions.

ภยน. 370 การบันทึกเสียงสำหรับงานภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 370 Sound Recording for Film

ศึกษาทฤษฎีและหลักการบันทึกเสียงในงานภาพยนตร์ ขั้นตอนการทำงานด้านการบันทึกเสียงในการถ่ายทำ ภาพยนตร์ การเลือกใช้อุปกรณ์บันทึกเสียงในรูปแบบต่างๆ ฝึกปฏิบัติการบันทึกเสียงเพื่อใช้ในงานภาพยนตร์

This course studies theories and principles of sound recording for film, exploring workflows of sound recording in film production, and how to choose tools for sound recording in film of different genres. It also provides a workshop on sound recording for film.

ภยน. 375 การออกแบบเสียงและการทำดนตรีประกอบสำหรับภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 375 Sound Design and Scoring for Film

ศึกษาทฤษฎีและหลักการ ฝึกปฏิบัติการออกแบบเสียงและทำดนตรีประกอบสำหรับภาพยนตร์ประเภทต่างๆ ประเภทของเสียงและดนตรีประกอบและวิธีการนำมาใช้ วิธีการสร้างเสียงและดนตรีประกอบด้วยเทคนิคต่างๆ เพื่อให้สามารถออกแบบเสียงและดนตรีประกอบงานภาพยนตร์ได้หลากหลายและมีความเหมาะสมกับเนื้อหาภาพยนตร์

This course investigates theories and principles, including arranging a workshop on sound design and film score for film of different genres. It also features types of accompanying sound, film score and how to use it, how to create accompanying sound, film score with several techniques so that students will be able to design sound and film score for film diversely and appropriately for the film content.

ภยน. 377 ปฏิบัติการการผลิตเสียงในงานภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 377 Audio Post Production Workshop

ศึกษาขั้นตอน และกระบวนการผลิตเสียงในงานภาพยนตร์ การบันทึกเสียงหลังการถ่ายทำ การตัดต่อเสียง On-line และ off-line การผสมเสียง (Mixing) เสียงประกอบในภาพยนตร์ (Foley) การทำ ADR (Automated Dialogue Replacement)

This course studies process and workflow in sound production in film, sound recording in post production, on-line and off-line sound editing, mixing, foley recording, and ADR (Automated Dialogue Replacement).

ภยน. 433 การผลิตภาพยนตร์ 2 3 (2 – 2 – 6)

FMS 433 Film Production II

ฝึกปฏิบัติการการผลิตภาพยนตร์ขนาดสั้นด้วยอุปกรณ์ระดับกลาง โดยเริ่มตั้งแต่การเขียนบท เทคนิคการเล่าเรื่องและสื่อความหมายด้วยภาพในระดับที่สูงขึ้น การวางแผนการถ่ายทำ การถ่ายทำ การตัดต่อ และกระบวนการหลังการถ่ายทำ เพื่อให้สำเร็จเป็นภาพยนตร์ขนาดสั้นที่สมบูรณ์

This course provides training in filmmaking with intermediate equipment, visual storytelling, and process in film production which starts from screenwriting, production planning, editing, and post production process to complete a short film project.

ภยน. 434 การผลิตภาพยนตร์ 3 3 (2 – 2 – 6)

FMS 434 Film Production III

ฝึกปฏิบัติการการผลิตภาพยนตร์ขนาดสั้นด้วยอุปกรณ์ระดับสูง เทคนิคการเล่าเรื่องและสื่อความหมายด้วยภาพจากโจทย์ที่หลากหลายและทันสมัย โดยเริ่มตั้งแต่การเขียนบท การวางแผนการถ่ายทำ การถ่ายทำ การตัดต่อ และกระบวนการหลังการถ่ายทำ เพื่อให้สำเร็จเป็นภาพยนตร์ขนาดสั้นที่สมบูรณ์

This course provides training in filmmaking with more sophisticated equipment, visual storytelling techniques, and process in film production which starts from screenwriting, production planning, editing, and post production process to complete a short film project.

ภยน. 380 การตลาดและการจัดจำหน่าย 3 (3 – 0 – 6)

FMS 380 Marketing and Distribution

ศึกษาหลักในการบริหารงานภาพยนตร์ โครงสร้างอุตสาหกรรมภาพยนตร์ กระบวนการพัฒนาโครงการภาพยนตร์ ศึกษาแผนและความเป็นไปได้ของโครงการ การตลาดภาพยนตร์ การกำหนดและควบคุมงบประมาณ การวางแผนและควบคุมการผลิต การประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ การส่งเสริมการขาย การจัดจำหน่ายภาพยนตร์

This course studies film management principles, film industry, and process of film project development. The content also explains how to conduct a feasibility study of film project and do the film marketing, budgeting, production planning, public relations, sales promotion, and distribution.

ภยน. 381 การบริหารงานเทศกาลภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 381 Film Curating and Exhibition

ศึกษากระบวนการจัดงานนิทรรศการภาพยนตร์ แนวทางการสร้างเครือข่าย การวิเคราะห์แนวคิด รวบรวมของงาน การติดต่อประสานงาน การเลือกภาพยนตร์เข้าฉาย รวมถึงการศึกษาตลาดภาพยนตร์ทั้งในและต่างประเทศ การทำโฆษณาและประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ การจัดงานเทศกาลภาพยนตร์

This course studies the working process of film festivals. It explains how to do networking, analyze the overall concept, negotiate, and select movies for screening, advertising and public relations, organizing film festivals, including exploring the film markets both in Thailand and overseas.

ภยน. 383 การนำเสนอแผนธุรกิจและการจัดหาเงินทุน 3 (2 – 2 – 6)

FMS 383 Pitching and Financing

ศึกษาหลักการ ขั้นตอน การนำเสนอโครงการภาพยนตร์และสื่อเล่าเรื่องด้วยภาพอื่นๆ เรียนรู้ศิลปะการพูด ฝึกปฏิบัติการนำเสนอโครงการ ไอเดีย และการออกแบบสื่อประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมต่างๆ ที่ใช้กันโดยแพร่หลาย ตลอดจนศึกษาหลักการ เรียนรู้กระบวนการการเข้าถึงแหล่งเงินทุนทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

This course examines principles, process, pitching for film and screen media projects. It also focuses the art of speaking, the presentation of project ideas, and the design of presentation, including an overview to gain access to funding both in Thailand and overseas.

ภยน. 390 แนวคิดร่วมสมัยในภาพยนตร์และทฤษฎีภาพยนตร์ 3 (3 – 0 – 6)

FMS 390 Contemporary Themes in Film: Theory and Practice

ศึกษาแนวคิดร่วมสมัยที่ปรากฏในภาพยนตร์ ความเคลื่อนไหวทางสังคม ความเปลี่ยนแปลงของทฤษฎีและแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังและมีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ ศึกษาปรากฏการณ์ความนิยมและการตอบรับภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เช่น ความรุนแรงในภาพยนตร์ (Violence) ภาพยนตร์ของเพศที่สาม (Queer Film) ภาพยนตร์โลกที่สาม (Third World Cinema) เป็นต้น

This course studies contemporary themes in film, social movements, changes in theories and concepts influencing creativity, popular phenomena, as well as responses to the ongoing film genres such as violence, queer film, and Third World Cinema.

ภยณ. 391 สุนทรียศาสตร์ขั้นสูงในงานภาพยนตร์ 3 (3 – 0 – 6)
FMS 391 Advanced Film Aesthetics

ศึกษาพัฒนาการทางศิลปะและสุนทรียศาสตร์แบบใหม่ (New Aesthetics) ของภาพยนตร์ ศิลปะ ภาพยนตร์ทดลอง ภาพยนตร์คัลท์ (Cult Film) หรือภาพยนตร์ที่มีความสุดขอบ (Cutting-edge) ทางศิลปะ วิเคราะห์ผลงานของผู้สร้างภาพยนตร์ที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Post-modernism) และสถานการณ์ทางสังคมปัจจุบัน

This course studies development of art and aesthetics of new aesthetics of art film, experimental film, cult film, and cutting-edge in art. It also analyzes the achievements of filmmakers influenced by post-modernism and the current affairs.

ภยณ. 327 พื้นที่ เวลา เสียง และภาพเคลื่อนไหว 3 (2 – 2 – 6)
FMS 327 Space, Time, Sound and Moving Image

ศึกษาความสำคัญและลักษณะของการใช้พื้นที่ เวลา เสียงและภาพเคลื่อนไหวในงานภาพยนตร์รูปแบบต่าง ๆ พัฒนาการทางความคิดและผลงานของนักสร้างภาพยนตร์คนสำคัญ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีต่อการขยายขอบเขตของศิลปะภาพยนตร์ไปสู่ความเป็นสื่อใหม่ (New Media) ฝึกปฏิบัติการสร้างผลงานจากประสบการณ์การฟังและการเห็น (Listening & Seeing) และการทำงานในรูปแบบศิลปะเฉพาะพื้นที่ (Site-Specific Art)

This course studies the importance and characteristics of space, time, sound and moving image in film of different genres, the development of ideas and achievements of major filmmakers, the advancement of technology that impacts the expansion of art movie into new media. It also arranges a workshop on listening & seeing and site-specific art.

ภยณ. 493 ปฏิบัติการการผลิตภาพยนตร์ทางเลือก 3 (2 – 2 – 6)

FMS 493 Alternative Filmmaking Workshop

ศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องและประเภทของภาพยนตร์ที่หลากหลาย ศึกษาขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ที่แตกต่างจากการผลิตภาพยนตร์กระแสหลัก ฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์และพัฒนาเทคนิคการถ่ายทำในข้อจำกัดตามแบบของภาพยนตร์ทางเลือก

This course studies storytelling in different patterns and film of different genres, workflow of alternative filmmaking which are different from that of the mainstream. It also provides a workshop on creativity and developing techniques for making alternative film with limited resources.

ภยน. 411 การแสดงขั้นสูงสำหรับภาพยนตร์ 3 (0 – 4 – 6)

FMS 411 Advanced Acting for Screen

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการแสดงสำหรับงานภาพยนตร์ มิวสิควิดีโอ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ซีรีส์ และภาพยนตร์โฆษณา โดยใช้บทของงานแต่ละประเภทในการฝึกฝน เรียนรู้ลักษณะเฉพาะตัวของเครื่องมืออุปกรณ์ ไปจนถึงเทคนิคการถ่ายทำรูปแบบต่างๆ

Students will focus on the actor's role in filmmaking process; re-imagination techniques for camera and microphone; using the elements of the filmmaking process to craft a successful screen performance; adjusting for cameras and audio recording; understanding commercial, and performing a variety of work.

ภยน. 413 การแสดงสำหรับภาพยนตร์เฉพาะประเภท 3 (0 – 4 – 6)

FMS 413 Acting for Specific Genres

ศึกษาอารมณ์ ลักษณะ และเทคนิคทางด้านการแสดงในภาพยนตร์แต่ละประเภท อาทิ แนวชีวิต สุขนาฏกรรม สยองขวัญ เป็นต้น เพื่อให้เข้าใจถึงการแสดงในภาพยนตร์แต่ละประเภท โดยมุ่งเน้นให้เข้าใจถึงการแสดงที่สมจริงและสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างมีศิลปะ เพื่อนำความรู้ไปใช้กับบทภาพยนตร์ในแต่ละประเภทในอนาคต

This course studies emotions, characteristics, and techniques for acting for specific genres such as drama, comedy, and horror in order to understand acting for each genre, which will lead to better understanding of realistic acting and enable students to apply the knowledge to different screenplays of specific genres.

ภยน. 415 เสียงและการเคลื่อนไหวสำหรับนักแสดงภาพยนตร์ 3 (0 – 4 – 6)

FMS 415 Voice and Movement for the Screen Actor

ศึกษาและฝึกปฏิบัติทักษะการเปล่งเสียงและการเคลื่อนไหวร่างกายที่ถูกวิธีสำหรับการแสดงในภาพยนตร์ ทฤษฎีการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของร่างกาย การหายใจ ฝึกหัดการออกเสียงให้ถูกอักขรวิธี รวมไปถึงทฤษฎีของการออกเสียงและการใช้ วจนภาษา-อวจนภาษาเพื่อการสื่อสารการแสดง การเตรียมเสียงพูดและร่างกายสำหรับการถ่ายทำ ไปจนถึงการสื่อสารกับผู้กำกับการแสดง

This course studies body movement and the correct pronunciation of words, including theories of pronunciation and how to use verbal versus nonverbal languages for acting. It also provides a workshop on how to improve voice projection and body movement for screen acting, how to prepare voice and body for film shooting, and how to communicate with directors.

ภยณ. 417 เทคนิคการแสดงขั้นสูง

3 (0 – 4 – 6)

FMS 417 Advanced Acting Techniques

ศึกษาหลักการ ทฤษฎีการแสดงขั้นสูง ฝึกปฏิบัติการแสดงโดยประยุกต์ใช้เทคนิคที่ได้รับความนิยมและเป็นสากล ฝึกการด้นสด (Improvisation) ฝึกใช้ภาษาถิ่น (Accent and Dialect) รวมไปถึงการแก้ปัญหาและการพัฒนาด้านการแสดงของนักแสดงแต่ละคน วิเคราะห์เทคนิคการแสดงเฉพาะบุคคล เพื่อนำไปสู่การประกอบอาชีพในอนาคต

This course studies the principles of advanced acting techniques, and arranges a workshop on acting by applying internationally recognized techniques, namely Stanislavski's System Meisner Technique and Alexander Technique. It also features improvisation, accent, dialect, problem solving and acting development of each actor, including an analysis of individual techniques to increase students' career potential.

ภยณ. 419 เทคนิคการคัดเลือกและการทดสอบความสามารถนักแสดง

3 (0 – 4 – 6)

FMS 419 Casting and Audition Techniques

ศึกษาเทคนิค กระบวนการคัดเลือกนักแสดงให้เหมาะสมกับบทบาท การแสดงความสามารถผ่านบทบาทที่ได้รับสำหรับงานภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา โทรทัศน์ และสื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาพ

This course studies techniques and selection process of actors to fit their roles as well as demonstrating their acting performance through roles in film, TV commercials, and media with image storytelling.

ภยณ. 421 การวิเคราะห์ภาพยนตร์ซีรีส์และผู้ชม

3 (2 – 2 – 6)

FMS 421 Audience and Series Analysis

ศึกษาลักษณะ ธรรมชาติ ความเหมือนและต่างของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และบทภาพยนตร์ซีรีส์ รูปแบบการเล่าเรื่อง โครงสร้างบท การแบ่งตอน การใช้ศิลปะภาพยนตร์เพื่อสร้างความน่าติดตาม รวมถึงศึกษาลักษณะพฤติกรรมของผู้ชม ปัจจัยแวดล้อมต่างๆ ที่ส่งผลต่อการรับรู้ ทัศนคติ และสุนทรียในการรับชมของผู้ชมภาพยนตร์ซีรีส์

The course explores similarities and differences between film and series, in terms of narrative, episodic structure, and cinematic techniques used for creating an appealing series. It will also examine the audience's characteristics and surrounding aspects affecting their understanding, interpretation and viewing aesthetics.

ภยน. 423 การเขียนบทสำหรับซีรีส์ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 423 Screenwriting for Series

ศึกษาทฤษฎีเบื้องต้นในการเขียนบทภาพยนตร์ซีรีส์ ฝึกเขียนบทภาพยนตร์ซีรีส์ในรูปแบบทีม เขียนบทอย่างเป็นระบบ โดยคำนึงถึงโจทย์ เงื่อนไขข้อจำกัดต่าง ๆ ในกระบวนการผลิต ตลอดจนการพัฒนาบทให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมในปัจจุบัน

The fundamentals of writing a screenplay for a series will be covered in this course. Practicing systematic team-style scriptwriting for a series as well as concerning about the conditions of limitations in the production process and developing screenplays with the social context

ภยน. 425 แนวโน้มความนิยมสำหรับซีรีส์ในบริบทสากลและภูมิภาค 3 (3 – 0 – 6)

FMS 425 Trend in Global and Regional Context for Series

ศึกษาบริบททางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และการเมือง ทั้งในระดับโลกและระดับภูมิภาค เพื่อเข้าใจอัตลักษณ์ที่แตกต่างและลักษณะที่มีร่วมกัน ซึ่งส่งผลต่อการกำหนดทิศทางของเนื้อหา ประเภท และสไตล์การเล่าเรื่องในการผลิตซีรีส์ รวมถึงแนวโน้มความนิยมของผู้ชมและตลาดทั้งในระดับโลกและระดับภูมิภาค

The course explores cultural, socio-political, and economic contexts in each part of the world to understand and identify the differences and common traits of global and regional markets which affect the trend and direction of content, genre, and narrative style in series production and marketing.

ภยน. 427 การพัฒนาซีรีส์และการพิชชิง 3 (1 – 4 – 6)

FMS 427 Series Pitching and Development

ศึกษาหลักการและรูปแบบของการนำเสนอขายซีรีส์ในแพลตฟอร์มระดับนานาชาติ เช่น Netflix, HBO, Amazon ศึกษาและฝึกปฏิบัติ การเตรียมข้อมูล การหารูปแบบที่เหมาะสมในการนำเสนอ งานแต่ละประเภท การใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลประกอบการนำเสนอ ฝึกฝนการเขียนเรื่องย่อ การพัฒนาสื่อ เพื่อนำเสนอขาย และการพัฒนาแม่แบบซีรีส์แต่ละเรื่อง

This course examines the principles and styles of pitching series to international platforms e.g. Netflix, HBO, Amazon. This includes researching, pitching varieties of shows, as well as using technology and digital media. Students will get to practice writing story treatment, creating a pitch deck, and developing a bible for a series.

ภยณ. 429 การผลิตซีรีส์ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 429 Series Production

ศึกษากระบวนการผลิตซีรีส์ ตั้งแต่การคิดเรื่อง ขั้นตอนเตรียมการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นหลังการผลิต ฝึกปฏิบัติการถ่ายทำและตัดต่อ เพื่อให้เกิดเป็นซีรีส์ตอนตัวอย่าง (Pilot Episode)

This course provides students with basic knowledge of series production, process in film production, including pre-production process, production process and post-production process. There will be a workshop in series production to complete a pilot episode.

3. หมวดวิชาเลือกเสรี (6 หน่วยกิต)

ภยณ. 551 การแสดงสำหรับภาพยนตร์ 3 (0 – 4 – 6)

FMS 551 Acting for Film

ศึกษาหลักการแสดงสำหรับงานภาพยนตร์เพื่อให้เข้าใจลักษณะการแสดงที่ถูกต้อง ฝึกการแสดงเบื้องต้นโดยมุ่งเน้นความเข้าใจในตัวละคร ตลอดจนเข้าใจปัญหาทางการแสดงจากประสบการณ์ตรงของตนเอง รวมทั้งการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเมื่ออยู่ในเหตุการณ์ ความเข้าใจในเรื่องมุมกล้อง และลักษณะเฉพาะของการแสดงเพื่องานภาพยนตร์

This course studies the principles of film studies in order to get the right understanding of acting and train students in basic acting. It also enables students to gain insights into characters, including understanding individual acting problems. The content explains how to solve problems along with the acting process, understand camera angles as well as particularities of acting for film so that students can continued on directing or advanced acting.

ภยณ. 552 ปฏิบัติการการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 552 Film Narrative Workshop

ศึกษาแนวคิดและเทคนิคการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แบบต่างๆ เรียนรู้ขั้นตอนการพัฒนาจากบทภาพยนตร์ไปสู่การสร้างภาพยนตร์ ฝึกปฏิบัติการตีความบทภาพยนตร์ การหารูปแบบและแนวทางภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับบทภาพยนตร์

This course studies concepts and techniques in different styles of storytelling and steps in developing from script to screen. It provides a workshop on screenplay interpretation as well as how to find the right patterns and genres for screenplays.

ภยน. 553 ปฏิบัติการการสร้างดนตรีประกอบสำหรับภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 553 Scoring for Film Workshop

ศึกษาทฤษฎีและหลักการทำดนตรีประกอบภาพยนตร์ ฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ดนตรีประกอบภาพยนตร์

This course investigates theories and principles of scoring for film and trains students in creative scoring.

ภยน. 555 กราฟิกส์และภาพเคลื่อนไหว 3 (2 – 2 – 6)

FMS 555 Graphics and Animation

ศึกษาหลักการออกแบบและสร้างสรรค์งานกราฟิกส์และภาพเคลื่อนไหวสำหรับภาพยนตร์ เทคนิควิธี การใช้เครื่องมือ และฝึกปฏิบัติจริง

This course studies the principles of designing and creating graphics and animation for film, techniques, and how to use tools. The course also offers a workshop on this area.

ภยน. 556 วิวัฒนาการภาพยนตร์เอเชีย 3 (3 – 0 – 6)

FMS 556 Surveys of Asian Films

ศึกษาประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของภาพยนตร์จากภูมิภาคเอเชีย แนวโน้มทางศิลปะและผลกระทบทางสังคมที่มีต่องานภาพยนตร์ เปรียบเทียบและวิเคราะห์ความแตกต่างทางความคิด ค่านิยมของแต่ละชาติที่สะท้อนในงานภาพยนตร์ ศึกษาแนวความคิดผู้กำกับภาพยนตร์และผลงานที่สำคัญ

This course investigates history and development of Asian films, trends in art and tastes of each age in relations to the social context, including a comparison and analysis of difference in ideas and values of each country as reflected in diverse types of movies. It also explores concepts of prominent directors at different times and their masterpieces.

ภยน. 557 วิวัฒนาการภาพยนตร์ยุโรปและอเมริกา 3 (3 – 0 – 6)

FMS 557 Surveys of European and American Films

ศึกษาประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของภาพยนตร์จากทวีปยุโรปและอเมริกา แนวโน้มทางศิลปะและผลกระทบทางสังคมที่มีต่องานภาพยนตร์ เปรียบเทียบและวิเคราะห์ความแตกต่างทางความคิด ค่านิยมของแต่ละชาติที่สะท้อนในงานภาพยนตร์ ศึกษาแนวความคิดผู้กำกับภาพยนตร์และผลงานที่สำคัญ

This course investigates history and development of European and American films, trends in art and tastes of each age in relations to the social context, including a comparison and analysis of difference in ideas and values of each country as reflected in diverse types of movies. It also explores concepts of prominent directors at different times and their masterpieces.

ภยน. 558 วิวัฒนาการภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้

3 (3 – 0 – 6)

FMS 558 Surveys of South East Asian Films

ศึกษาประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของภาพยนตร์จากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะภาพยนตร์ไทย แนวโน้มทางศิลปะและผลกระทบทางสังคมที่มีต่องานภาพยนตร์ เปรียบเทียบและวิเคราะห์ความแตกต่างทางความคิด ค่านิยมของแต่ละชาติที่สะท้อนในงานภาพยนตร์ ศึกษาแนวความคิดผู้กำกับภาพยนตร์และผลงานที่สำคัญ

This course investigates history and development of South East Asian films, trends in art and tastes of each age in relations to the social context, including a comparison and analysis of difference in ideas and values of each country as reflected in diverse types of movies. It also explores concepts of prominent directors at different times and their masterpieces.

ภยน. 559 ปฏิบัติการการผลิตภาพยนตร์ทดลอง

3 (2 – 2 – 6)

FMS 559 Experimental Filmmaking Workshop

ศึกษาประวัติศาสตร์ พัฒนาการทางความคิด รูปแบบ ผลงานของนักสร้างภาพยนตร์แนวทดลองคนสำคัญ ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ทดลอง โดยเริ่มตั้งแต่การหาแรงบันดาลใจ การพัฒนาความคิด การถ่ายทำ เพื่อให้สำเร็จเป็นภาพยนตร์ทดลองที่สมบูรณ์

This course studies the history, idea development, styles, and achievements of key experimental filmmakers. The content includes steps in experimental filmmaking: starting from inspiration, idea development, and shooting to complete an experimental film project.

ภยน. 560 ปฏิบัติการการผลิตภาพยนตร์สารคดี

3 (2 – 2 – 6)

FMS 560 Documentary Filmmaking Workshop
 ศึกษาขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์สารคดี โดยเริ่มตั้งแต่การหาประเด็น การค้นคว้าหาข้อมูล การคิดประเด็นการเขียนบท การวางแผนการถ่ายทำ การถ่ายทำ การสัมภาษณ์ การตัดต่อ และกระบวนการหลังการถ่ายทำ เพื่อให้สำเร็จเป็นภาพยนตร์สารคดีที่สมบูรณ์

This course studies the procedures of documentary production, starting from searching topics, researching, creating issues, screenwriting, planning of shooting, shooting, interviewing, editing, and post-production to complete a documentary film project.

ภยน. 561 สัมมนากระบวนการทำงานของนักสร้างภาพยนตร์ 3 (3 – 0 – 6)

FMS 561 Filmmaker Master Class
 ศึกษาวิธีคิด แรงบันดาลใจ ทักษะคติในการทำงาน กระบวนการพัฒนาความคิด ผลงานประสบการณ์การทำงาน เทคนิคเฉพาะตัวในการสร้างภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพยนตร์

This course studies way of thought, inspiration, attitude, idea development, works and experiences of filmmaker's idiosyncrasy.

ภยน. 563 เทคนิคการตัดต่อภาพยนตร์ขั้นสูง 3 (2 – 2 – 6)

FMS 563 Advanced Editing Techniques
 ศึกษาศิลปะและเทคนิคการตัดต่อภาพยนตร์ขนาดยาว กรณีศึกษารูปแบบและสไตล์การตัดต่อภาพยนตร์ในปัจจุบัน การจัดเตรียมและปฏิบัติงานการตัดต่อภาพยนตร์ขนาดยาว การแก้ไขปัญหาทางเทคนิคในภาพและเสียง ฝึกปฏิบัติงานตัดต่อภาพยนตร์ขนาดยาวตามที่คุณสอนกำหนด

This course studies editing arts and techniques for feature films and explores selected editing styles in major films. It provides solutions to technical problems of images and voices. It provides a workshop on advanced digital editing techniques.

ภยน. 564 เทคนิคพิเศษและการประกอบภาพ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 564 Special Effects and Digital Compositing for Film
 ศึกษาเทคนิคและฝึกปฏิบัติกระบวนการประกอบภาพ ระหว่างภาพที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ (computer-generated imagery) กับภาพวิดีโอและภาพยนตร์ การถ่ายทำ green screen การปรับแต่งสี (color correction) การวิเคราะห์และกำหนดกระบวนการทำงานตามแบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์

This course provides techniques and workshops for digital compositing between computer-generated imagery and images of video and film. It also features the shooting of blue screen and green screen, color correction, analysis, and work flow in film industry.

ภยน. 565 งานเก็บภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหว 3 (3 – 0 – 6)

FMS 565 Film Archive Studies

ศึกษาประวัติศาสตร์ แนวคิดและหลักปฏิบัติในการเก็บรักษาภาพเคลื่อนไหว เทคโนโลยีการเก็บรักษาสื่อบันทึกภาพเคลื่อนไหวชนิดต่างๆ กรณีศึกษางานอนุรักษ์ภาพเคลื่อนไหวในประเทศไทยและต่างประเทศ

This course investigates history, principles and procedures of film archiving, including the technology to collect films, audiovisuals and other related subjects.

ภยณ. 566 การเขียนบทภาพยนตร์แนวตลก

3 (2 – 2 – 6)

FMS 566 Screenwriting for Comedy

ศึกษาลักษณะ โครงสร้าง ตัวละคร และองค์ประกอบของบทภาพยนตร์ รวมถึงบทละครแนวตลก ศึกษาประวัติศาสตร์ วิวัฒนาการ และประเภทของสุนทรียกรรมที่ปรากฏทั้งในภาพยนตร์และละคร ฝึกปฏิบัติการเขียนบทภาพยนตร์และละครแนวตลก

This course studies characteristics, structures, characters, and components of comedy in film and plays. It also explores history, development and genres of comedy scripts for film and plays and provides a workshop on screenwriting for comedy.

ภยณ. 567 การเขียนบทภาพยนตร์แนวดราม่า

3 (2 – 2 – 6)

FMS 567 Screenwriting for Drama

ศึกษาลักษณะ โครงสร้าง ตัวละคร และองค์ประกอบของบทภาพยนตร์ รวมถึงบทละครแนวดราม่า ศึกษาประวัติศาสตร์ วิวัฒนาการ และประเภทของบทภาพยนตร์และละครแนวดราม่า ฝึกปฏิบัติการเขียนบทภาพยนตร์และละครแนวดราม่า

This course studies characteristics, structures, characters, and elements of drama in screenplay. It also explores history, development and genres of screenplays and drama as well as providing a workshop on screenwriting for drama.

ภยณ. 568 การกำกับภาพยนตร์แนวตลก

3 (2 – 2 – 6)

FMS 568 Directing for Comedy

ศึกษาหลักการการเล่าเรื่องและเทคนิคกำกับการแสดงภาพยนตร์และละครแนวตลก ฝึกปฏิบัติการทำงานร่วมกับนักแสดง เรียนรู้จังหวะในการแสดงที่สัมพันธ์กับการใช้ภาพและการตัดต่อเพื่อสร้างอารมณ์ขัน

This course examines the principles of storytelling and directing techniques for comedy movies and plays. It also arranges a workshop with actors. Students will learn how to use the right timing acting for visual, and editing to create humor.

ภยณ. 569 การกำกับภาพยนตร์แนวดราม่า

3 (2 – 2 – 6)

FMS 569 Directing for Drama
ศึกษาหลักการการเล่าเรื่องและเทคนิคกำกับการแสดงภาพยนตร์และละครแนวดราม่า ฝึกฝนการตีความบทภาพยนตร์ ฝึกปฏิบัติการทำงานร่วมกับนักแสดง เรียนรู้เทคนิคการใช้ภาพและการตัดต่อ เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่คนดูอย่างมีประสิทธิภาพ

This course studies the principles of storytelling and directing techniques for drama movies and plays. It also trains students to interpret screenplays and arranges a workshop with actors. Students will learn how to use the right timing of acting for visual, and editing to create sympathy among audience.

ภยน. 570 การออกแบบฉากเพื่องานภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 570 Conceptual Design for Film Production
ศึกษากระบวนการ หลักการ แนวคิดการออกแบบฉากสำหรับงานภาพยนตร์ เรียนรู้การใช้โปรแกรมการออกแบบที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย ฝึกปฏิบัติออกแบบฉากภาพยนตร์ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

This course examines process, principles, and concepts of scene design for film production. It provides a workshop on how to work on widely-used design software and a computer workshop on scene design.

ภยน. 571 การอำนวยการสร้างภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 571 Film Producing
ศึกษาบทบาทของผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์และสื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาพอื่นๆ หลักการบริหารงาน การจัดการเพื่อการอำนวยการผลิตภาพยนตร์ อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ ฝึกปฏิบัติการอำนวยการสร้างภาพยนตร์

This course examines producing role as a film producer, film management. Students will practice as film producers with film production course.

ภยน. 572 กฎหมายธุรกิจบันเทิง 3 (3 – 0 – 6)

FMS 572 Entertainment Law
ศึกษากฎหมายด้านธุรกิจบันเทิงของสื่อจอ อุตสาหกรรมบันเทิง (Entertainment Industry) ให้แก่บุคคลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งทางด้านทรัพย์สินทางปัญญา การทำสัญญา การดำเนินธุรกิจ การว่าจ้าง การรับจ้าง การรักษาความปลอดภัย ภาษีอากร การตรวจเดินทางเข้าออกต่างประเทศ และการดำเนินกระบวนการพิจารณาคดีในศาล ตั้งแต่ผู้ประกอบการตลอดจนนักแสดง รวมไปถึงศึกษาพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การจัดระบบเรตติ้งภาพยนตร์ไทย และภาพยนตร์โลก ตลอดจนการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพ

This course studies entertainment law in entertainment industry, including intellectual assets, making agreement, doing business, hiring, commissioning, security, taxes, immigration and customs, trial court, from entrepreneur to casts, as well as laws and acts, rating system, protection of rights and freedoms.

ภยน. 573 โครงสร้างการเล่าเรื่อง 3 (2 – 2 – 6)

FMS 573 Structure of Narrative Art

ศึกษาเปรียบเทียบโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบต่างๆ วิเคราะห์ความสำคัญขององค์ประกอบในโครงสร้างการเล่าเรื่องแต่ละแบบ ฝึกปฏิบัติการเล่าเรื่องโดยใช้โครงสร้างแบบต่างๆ เพื่อผลทางความคิดและการสร้างความรู้สึกที่หลากหลาย

This course studies structure of narrative art. A comparison and analysis of difference in structures of narrative art. Practical storytelling workshop that explores structures as reflected in diverse types of thoughts and emotions.

ภยน. 574 ความต่อเนื่องในงานภาพยนตร์และโทรทัศน์ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 574 Continuity in Film and Television

ศึกษาหลักการ ความสำคัญของการควบคุมความต่อเนื่องในงานภาพยนตร์ โทรทัศน์ และสื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาพชนิดอื่นๆ ขั้นตอน และวิธีการ ตลอดจนฝึกปฏิบัติควบคุมความต่อเนื่องในการถ่ายทำ

This course studies principles and importance of continuity in film, television, and other screen media that use visuals for storytelling. It also features process, methods, including a workshop on continuity in film.

ภยน. 576 ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพยนตร์ 3 (3 – 0 – 6)

FMS 576 History of Cinematography

ศึกษาต้นกำเนิดของการถ่ายภาพยนตร์ ความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงของเทคนิคการถ่ายภาพยนตร์ตั้งแต่ยุคแรกเริ่มจนถึงปัจจุบัน แนวทางการถ่ายทำของผู้กำกับภาพที่มีผลงานและชื่อเสียงระดับโลก เพื่อความเข้าใจลึกซึ้งถึงหลักการพื้นฐานและแนวคิดการถ่ายภาพยนตร์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับผลงานเพื่อให้เกิดเทคนิคการสร้างสรรคงานที่แปลกใหม่ได้

This course studies history and development of cinematography from the beginning to the present time in relation to the evolution of technology as well as the historical context. It also explores concepts of prominent cinematographers at different times and their masterpieces.

ภยน. 578 ดนตรีวิจักษ์เพื่องานภาพยนตร์ 3 (3 – 0 – 6)

FMS 578 Music Appreciation for Film

ศึกษาสุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เนื้อหาและรูปแบบของดนตรีสไตล์ต่างๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ตลอดจนการสร้างสรรค์ประสบการณ์ทางด้านสุนทรียะในการรับฟังดนตรี เพื่อเป็นพื้นฐานการสร้างสรรค การเล่าเรื่อง และสื่อความหมายในภาพยนตร์

This course features aesthetics, history, content and styles of music in different genres from the past to the present as well as enables students to gain aesthetic experience in music appreciation as a basis of creative storytelling and communication in film.

ภยน. 579 การศึกษาตัวละคร 3 (3 – 0 – 6)

FMS 579 Character Studies

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์ การสร้างภูมิหลังและทัศนคติ การสร้างลักษณะนิสัย การสร้างรายละเอียดแวดล้อมทั้งทางกายภาพ ทางจิตใจ และทางสังคมของตัวละคร การสร้างพัฒนาการของตัวละคร ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ความสำคัญของความต้องการและความปรารถนาของตัวละคร

This course gives an overview and workshop on character design in different genres of film: forming a background, attitudes, and personalities of characters; giving physically, mentally, and socially contextual details of characters; character development; relationships among characters; and importance of needs and wants of characters.

ภยน. 580 การปรับแก้สีสำหรับงานภาพยนตร์และสื่อจอ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 580 Color Grading for Film and Screen Media

ศึกษาหลักการของแสงสี แนวคิดในการออกแบบสี และเทคนิคขั้นสูงในการแก้ไขปรับแต่งสีในระบบดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการปรับสีเพื่อควบคุมความต่อเนื่องและสร้างเอกลักษณ์ให้กับงานภาพยนตร์และสื่อจอด้วยโปรแกรมต่างๆ รวมไปถึงศึกษากระบวนการจัดการไฟล์ภาพและการแก้ปัญหาด้านภาพและเสียงในขั้นตอนหลังการถ่ายทำอย่างมีประสิทธิภาพ

This course gives an overview and workshop on advanced color grading techniques, color design in digital post production to control mood, tone, continuity and unity in film. Students will practice on visual and sound with latest technology in post production workflow.

ภยน. 581 การพัฒนาธุรกิจสื่อจอ 3 (3 – 0 – 6)

FMS 581 Business Development in Screen Media

ศึกษาแนวคิด กลยุทธ์การสร้างโอกาสในธุรกิจสื่อจอ การเป็นผู้ประกอบการ การติดต่อเจรจา การนำเสนอโครงการ การมองหาตลาด การจัดตั้งและดำเนินงานธุรกิจ การสร้างเครือข่าย การบริหารความเสี่ยง และกฎหมายลิขสิทธิ์ทางปัญญา ตลอดจนจรรยาบรรณในวิชาชีพ ฝึกปฏิบัติการสร้างแผนธุรกิจด้านภาพยนตร์และด้านอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

This course provides an overview of concepts and creative strategies for opportunities in different kinds of entertainment business, entrepreneurship, negotiation, project presentation, market search, business set up and management, networking, risk management, including intellectual property rights and professional ethics. It also arranges a workshop on business plans in film and other relevant fields.

ภยน. 582 แนวคิดและปรัชญาในภาพยนตร์ 3 (3 – 0 – 6)

FMS 582 Philosophy and Concept in Cinema
 ศึกษาด้วยบท การตีความและการสร้างความหมายร่วมกันระหว่างผู้สร้างภาพยนตร์และผู้ชม โดยพิจารณาจากปัจจัยด้านความแตกต่างระหว่างเพศ วัย เชื้อชาติ ผ่านแนวคิดจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) และหลังโครงสร้างนิยม (Post-Structuralism)

This course studies screenplays as well as interpretation. It also creates mutual meaning between filmmakers and viewers by considering factors of difference in terms of gender, age, race through psychoanalysis and post-structuralism.

ภยน. 583 การผ่อนคลายและการทำสมาธิเพื่อการแสดง 3 (0 – 4 – 6)

FMS 583 Relaxation and Concentration for Acting
 ศึกษาและฝึกปฏิบัติการทำสมาธิและการผ่อนคลายเพื่อการแสดง การเตรียมความพร้อมร่างกายและเสียง การหายใจ การเคลื่อนไหวร่างกาย ความจำของกล้ามเนื้อ (Muscle Memory) การเคลื่อนไหวจากการตอบสนอง (Contact Movement)

This course trains students in relaxation and concentration for acting. Students will learn how to prepare their voice, breathing, physical movement, muscle memory and contact movement.

ภยน. 584 ประวัติศาสตร์การแสดงในภาพยนตร์ 3 (3 – 0 – 6)

FMS 584 History of Screen Acting
 ศึกษาวิวัฒนาการ หลักการ ทฤษฎีของการแสดงในภาพยนตร์ตั้งแต่จุดกำเนิดของภาพยนตร์ ตลอดจนวิวัฒนาการของการแสดงทั้งในภาพยนตร์ตะวันตก และภาพยนตร์ตะวันออก เช่น อินเดีย จีน ญี่ปุ่น เกาหลี ไทย และประเทศอื่นๆ ด้านรูปแบบ สุนทรียะ อิทธิพลของสังคมและวัฒนธรรมที่นำไปสู่รูปแบบการแสดงในศิลปะภาพยนตร์

In this course, students will explore acting evolution from the origin to the present. This course covers Western and Eastern, Indian, Chinese, Japanese, Korean, and Thai Cinema. It provides comparative studies such as values, beliefs and cultures, analyzes difference in values of each nation as reflected in acting.

ภยน. 585 การกำกับศิลป์ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 585 Art Direction
 ศึกษาทฤษฎีและหลักการกำกับศิลป์ หน้าที่ทีมงาน ฝึกปฏิบัติการออกแบบ การเลือกวัสดุ การจัดฉาก การทำอุปกรณ์ประกอบฉาก การแต่งหน้าและการออกแบบทรงผม การออกแบบเครื่องแต่งกาย การสร้างเทคนิคพิเศษ ตลอดจนการจัดองค์ประกอบในฉากให้สอดคล้องกับเรื่องราว

This course studies theories and principles of art direction, including duties of art department crews. It also provides a workshop on design, choice of materials, scene setting, prop making, makeup and hair design, costume design, special effects, as well as scene decoration to fit stories.

ภยน. 586 การสร้างผลพิเศษทางภาพสำหรับงานภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 6)

FMS 586 Visual Effects for Film

ศึกษาหลักการและฝึกปฏิบัติการสร้างผลพิเศษทางภาพในงานภาพยนตร์ ภาพถ่ายและสื่อภาพเคลื่อนไหว เรียนรู้แนวคิด ศิลปะ ขั้นตอนและกระบวนการตลอดจนเทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลพิเศษทางภาพทั้งแบบสองมิติและสามมิติ

This course examines principles of visual effects and provides a workshop on this topic in film. The content also includes photos and media of movie images, concepts, arts, steps and process, as well as techniques for creating both 2D and 3D visual effects.

คำอธิบายรายวิชา

สาขาวิชาสื่อดิจิทัล

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (24 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)

อก.101 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน 3 (2 – 2 – 6)

EN101 Everyday English

ฝึกฝนการใช้โครงสร้างพื้นฐานและสำนวนภาษาอังกฤษที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย การพูดแนะนำตนเองและให้ข้อมูลส่วนตัว การบรรยายบุคลิกลักษณะ การพูดถึงเรื่องที่สนใจ เรื่องที่เป็นความชอบและแรงผลักดันส่วนตัวของแต่ละคน รวมถึงการแสดงความคิดเห็นในเรื่องทั่วไป อีกทั้งพัฒนาทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนด้วยวิธีเชิงบูรณาการ

Practice basic language structures and everyday expressions, including how to give informative self-introduction, describe personality, talk about interests and personal passions, as well as how to express opinions about general issues. Enhance language skills—speaking, listening, reading, and writing—through integrated methods.

อก.102 ภาษาอังกฤษในบริบททางสังคม 3 (2 – 2 – 6)

EN102 Social English

ฝึกฝนการพูดและการเขียนประโยคและสำนวนที่ใช้เป็นประจำ เพื่อการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การแลกเปลี่ยนข้อมูล การเปรียบเทียบ และการอธิบายความคิดเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ในบริบททางสังคม และธุรกิจ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการอภิปรายและการนำเสนอ ด้วยเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์

Practice speaking and writing frequently used expressions for social interactions, exchanging information, making comparisons, and explaining ideas in social and business-related contexts, with emphasis on developing discussion and presentation skills along with digital skills and creativity.

อก.103 ภาษาอังกฤษในบริบทสากล 3 (2 – 2 – 6)

EN103 Global English

ฝึกฝนการบรรยายประสบการณ์โดยระบุรายละเอียดสนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ การทำงาน และประเด็นปัญหาในระดับสากล โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม และการสื่อสารในโลกดิจิทัล ซึ่งสำคัญต่อการเป็นพลเมืองโลก

Intensive practice in portraying detailed experiences and expressing opinions about living and working situations, and discussing global issues, with concentration on intercultural communication skills and digital communication skills, which are vital to becoming global citizens.

กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ (15 หน่วยกิต)

ศท.011 ทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3 (3 – 0 – 6)

GE011 Thinking Skills for Lifelong Learning
 ทฤษฎี หลักการของการคิด พัฒนาการคิดอย่างเป็นระบบ ฝึกฝนการคิดเชิงวิพากษ์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา รวมถึงการเชื่อมโยงความคิดและเลือกเครื่องมือความคิดที่เหมาะสมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การทำงานและการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Theories and practical thinking tools, practice critical thinking, creative and innovative thinking, analytical thinking, synthesis thinking and problem-solving thinking, including how to link and select appropriate thinking tools and effectively adapt to daily life, professional undertakings and lifelong learning

ศท.012 ความเป็นพลเมืองในสังคมและชุมชนระหว่างประเทศ 3 (3 – 0 – 6)

GE012 Citizenship in Society and International Community
 ความหมาย คุณลักษณะ สิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบของการเป็นพลเมืองที่ดี ในสังคมไทย สังคมโลก และสังคมดิจิทัล พร้อมทั้งจะปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข รวมถึงรู้เท่าทันการเกิดขึ้นของประเด็นใหม่ ๆ ในสังคม เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของบริบทแวดล้อมที่จะมีผลต่อชีวิตและการทำงาน ตลอดจนตระหนักในความสำคัญของการสร้างความร่วมมือในสังคมระดับต่าง ๆ ที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม

Concepts, traits, rights, duties and responsibilities of citizenship in Thai society, global society, and digital society, with ability to adjust and live happily with others while keeping abreast of and adapting themselves to societal changes which may affect livelihood and working life; awareness and cooperation at different levels among people of diverse cultures

ศท.013 เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่ออนาคต 3 (3 – 0 – 6)

GE013 Technology and Innovation for the Future
 บทบาท แนวคิด การรู้เท่าทัน และการปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลกอนาคต รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านต่าง ๆ เพื่อมุ่งเน้นการแสวงหาความรู้ การพัฒนาคุณภาพชีวิตในสังคมสมัยใหม่ การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ ผลกระทบของเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่มีต่อการดำเนินชีวิต สังคม และเศรษฐกิจ ตลอดจนศึกษาการใช้ประโยชน์และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาที่เกิดจากเทคโนโลยีและนวัตกรรม

Concepts, roles, awareness and adjustment to changes of the future and applications of various types of technology and innovation in knowledge acquisition and improvement of quality of life in a new normal society including ways to solve life complexity and challenges, and to enhance creative working life; impacts of technology and innovation on our livelihood, society and economics, and how to optimize and to protect the intellectual property arising from technology and innovation

ศท.014 สุนทรียภาพและสุขภาวะเพื่อชีวิต 3 (3 – 0 – 6)

GE014 Aesthetics and Well-being for Life

การรู้จักตัวเอง การใช้ชีวิตที่ตนเองต้องการอย่างมีคุณค่า ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างความสุขผ่านสุนทรีภาพจากงานศิลปะ กิจกรรมนันทนาการ และกีฬา รู้เท่าทันอารมณ์ตนเอง และวางแผนความสำเร็จจากความชอบของตนเอง

How to live a meaningful life through various types of arts, recreational activities and sports; new perspectives for aesthetics of life that influence one's mind and how one may plan a path to success from one's passion

ศท.015 จิตวิญญาณความเป็นผู้ประกอบการและความรู้ทางการเงิน 3 (3 – 0 – 6)

GE015 Entrepreneurial Spirit and Financial Literacy

คุณลักษณะที่สำคัญในการสร้างจิตวิญญาณการเป็นผู้ประกอบการ โดยเน้นการคิดแบบเจ้าของ ประกอบด้วย การมีความคิดสร้างสรรค์ และการแสวงหาโอกาสในการเริ่มและดำเนินกิจการอย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม มีการจัดการและตัดสินใจทางการเงินอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการจัดการการเงินส่วนบุคคลและการลงทุน รวมทั้งการพัฒนาอย่างยั่งยืน มีภาวะผู้นำที่สามารถนำและทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ รอบรู้ และกล้าตัดสินใจทันต่อเหตุการณ์

The development of character traits that are vital to cultivating an entrepreneurial spirit, with an emphasis placed on how to think like an entrepreneur, opportunities to start and run a business with on the basis of ethics and moral grounds, how to effectively manage and make financial decisions, personal financial management and investment, including sustainable development, effective leadership skills development, teamwork, bold, prompt and well-informed decisions-making

2. หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มวิชาเฉพาะพื้นฐาน (30 หน่วยกิต)

ดมก. 101	เสียงและดนตรีวิจัักษ์	3 (3 – 0 – 6)
DCA 101	Sound and Music Appreciation	
หลักการเบื้องต้นของดนตรี และเสียงที่ใช้ในงานสื่อบันเทิง และสื่อทัศนศิลป์ประเภทต่าง ๆ ผ่านตัวอย่าง ของเพลง ภาพยนตร์ และสื่อประเภทต่าง ๆ รวมถึงวิเคราะห์โครงสร้างของเสียงและดนตรีเพื่อแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของเสียงและดนตรีประกอบมีต้งานด้านสื่อดิจิทัล		
Understand the fundamentals of music and sound for the entertainment industry and visual arts. Analysis of case studies in media entertainment and influenced audio and music works.		
ดมก. 102	ภาพและศิลปะวิจัักษ์	3 (3 – 0 – 6)
DCA 102	Visual and Art Appreciation	
หลักการและโครงสร้างเบื้องต้นของงานด้านทัศนศิลป์ ผ่านตัวอย่างผลงานด้านทัศนศิลป์ ประยุกต์ศิลป์ และศิลปะร่วมสมัย และอิทธิพลของงานทัศนศิลป์ที่มีต้งานด้านสื่อดิจิทัล		
Study the fundamentals and basic structure of visual arts by exploring applied and contemporary arts, and the influence on digital media.		
ดมก. 103	ศิลปะและการออกแบบสำหรับสื่อดิจิทัล	3 (2 – 2 – 6)
DCA 103	Art and Design for Digital Media	
ทฤษฎีทางศิลปะ หลักการออกแบบ หลักการสื่อสารผ่านภาพ หลักการจัดวางองค์ประกอบ และทฤษฎีสี เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบการสื่อสาร		
Study and understand art theory and principles of design, visual communication, composition and color theory for application in communication design		
ดมก. 104	คอมพิวเตอร์กราฟิก 2 มิติ	3 (2 – 2 – 6)
DCA 104	2D Computer Graphics	
ทักษะพื้นฐานการใช้โปรแกรมกราฟิกแบบ 2 มิติ สำหรับงานออกแบบด้านสื่อดิจิทัลและ ภาพยนตร์		
Study and acquire necessary skills in using fundamental 2D graphic tools in designing digital media.		
ดมก. 105	การถ่ายภาพดิจิทัล	3 (2 – 2 – 6)
DCA 105	Digital Photography	

ทฤษฎีการถ่ายภาพ ส่วนประกอบต่าง ๆ ของกล้องดิจิทัล สะท้อนภาพเลนส์เดี่ยว เลนส์ อุปกรณ์เสริม การตั้งค่าแสง ระบบบันทึกภาพ ความละเอียด และการบันทึกไฟล์ การจัดองค์ประกอบภาพให้เกิดความงดงามและตกแต่งภาพในโปรแกรม เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับการถ่ายภาพในแต่ละประเภทได้เหมาะสม

This course covers the general principles of photography used by digital artists, including the basic concepts and terminology of traditional and digital photography, composition, color theory, lighting methods, lens choices and equipment. Students learn to compose and manipulate image and video captures destined for digital media.

ดมก. 106 คอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ 3 (2 – 2 – 6)

DCA 106 3D Computer Graphics

พื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในการสร้างงานแอนิเมชัน 3 มิติ ความเข้าใจเบื้องต้นในการใช้เครื่องมือมาตรฐานและเทคนิคต่าง ๆ ในการสร้างงานอย่างมีประสิทธิภาพ การสร้างโมเดล การสร้างพื้นผิวให้กับโมเดล การกำหนดการเคลื่อนไหว การจัดแสง และการประมวลผลภาพ

Study the fundamentals of using computer graphics to create 3D animations, focusing on a basic understanding of common tools and effective techniques. You will learn modeling, texturing, animation, lighting, and rendering.

ดมก. 107 การสร้างผลพิเศษทางภาพเบื้องต้น 3 (2 – 2 – 6)

DCA 107 Introduction to Visual Effects

หลักการ การสร้างผลพิเศษทางภาพในสื่อดิจิทัล การทำคอมโพสิต (Compositing) เครื่องมือและเทคนิค แนวคิด ศิลปะ ขั้นตอนและกระบวนการตลอดจนเทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลพิเศษทางภาพทั้งแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ

Study the primary concepts needed for successful compositing. The course will cover basic compositing tools and techniques. Students will learn the fundamental art and process in creating visual effects in 2D and 3D.

ดมก. 108 ปฏิบัติการโครงงานสตูดิโอขั้นพื้นฐาน 3 (2 – 2 – 6)

DCA 108 Fundamental Studio Project

พัฒนาทักษะศักยภาพในการสร้างผลงานสื่อดิจิทัลขั้นพื้นฐาน การกำหนดโครงงาน การพัฒนางานในขั้นตอนกระบวนการออกแบบ การผลิต ไปจนถึงขั้นตอนการสร้างสรรค์แนวคิดและผลงานด้านสื่อดิจิทัล

A practical class where students are expected to explore their full potential and gain a holistic approach in creating their own digital media projects as mentored by professionals.

ดมก. 109 การสื่อสารภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DCA 109 English Communication for Digital Media

การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเฉพาะทางสำหรับธุรกิจสื่อดิจิทัล การเรียนรู้ศัพท์เทคนิคเฉพาะทางการเขียนเชิงธุรกิจ และการนำเสนองาน

Study technical terms, business writing, and presentation in digital media business for international communication.

และเลือกเรียน 3 หน่วยกิต จากรายวิชาดังต่อไปนี้

ดมก. 110 ภาษาและวัฒนธรรมจีนสำหรับงานด้านสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DCA 110 Chinese Language and Culture for Digital Media

การสื่อสารภาษาจีนพื้นฐาน โดยเน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และการศึกษาด้านวัฒนธรรมการทำงานเฉพาะทางสำหรับธุรกิจสื่อดิจิทัล

Basic communication skills in Chinese with practical listening, reading, and writing for communicative purposes and study the working culture in China for digital media business.

ดมก. 111 ภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นสำหรับงานด้านสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DCA 111 Japanese Language and Culture for Digital Media

การสื่อสารภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน โดยเน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และการศึกษาด้านวัฒนธรรมการทำงานเฉพาะทางสำหรับธุรกิจสื่อดิจิทัล

Basic communication skills in Japanese with practical listening, reading, and writing for communicative purposes and study the working culture in Japan for digital media business.

2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน (69 หน่วยกิต)

2.2.1 วิชาเฉพาะด้าน - บัณฑิต (42 หน่วยกิต)

ดจม. 001 แนวคิดการออกแบบและกระบวนการก่อนการผลิต 3 (3 – 0 – 6)

DMA 001 Ideation for Design and Pre-production

การสร้างกระบวนการคิดสร้างสรรค์รูปแบบแผนที่ความคิด (Mind Map) และทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานตามโจทย์ของงานด้านสื่อดิจิทัล

This course enables students to explore different approaches to develop the creative direction and art direction of a project. Students are expected to generate, research and explore ideas in developing concepts for a project.

ดจม. 002 การผลิตเสียงเบื้องต้น 3 (2 – 2 – 6)

DMA 002 Introduction to Sound Production

การทำงานด้านเสียงสำหรับสื่อดิจิทัล องค์ประกอบของเสียงสำหรับสื่อดิจิทัล ความรู้พื้นฐานของระบบการบันทึกเสียง ระบบเครื่องเสียง และวิธีการทำงานในห้องบันทึกเสียง ฝึกปฏิบัติการตัดต่อเสียง การแก้ไขปัญหาด้านเสียง และผสมเสียงเบื้องต้นด้วยดิจิทัลออดิโอเวิร์คสเตชัน (Digital Audio Workstation) และประยุกต์ใช้มีดี (MIDI) ในการผลิตเสียง

Understand the workflow of audio production for digital media, elements of sound and basic audio recording systems and environments. Practical skill in basic audio post-production techniques and manipulations, including audio restoration, editing and mixing with DAW and MIDI.

ดจม. 003 การพัฒนาทักษะการเล่าเรื่อง 3 (3 – 0 – 6)

DMA 003 Story Development
หลักการเขียนและการพัฒนาเรื่องสั้นสำหรับงานสื่อดิจิทัล ทั้งในเรื่องของการสร้างโครงเรื่อง การลำดับเหตุการณ์ การสร้างอุปสรรค และการพัฒนาตัวละคร

Understand the principles of writing and developing short stories for digital media works. Study in area of storyline, create obstacles and develop characters.

ดจม. 004 การถ่ายภาพยนตร์เพื่องานดิจิทัลมีเดีย 3 (2 – 2 – 6)

DMA 004 Cinematography for Digital Media
หลักการและเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ผ่านการสร้างภาพยนตร์สั้น ทักษะพื้นฐานที่จำเป็นของการสร้างภาพยนตร์และสื่อในระบบดิจิทัล ตลอดจนความเข้าใจในเทคนิคพื้นฐานของการใช้เครื่องมือการถ่ายทำในรูปแบบดิจิทัล การใช้งานกล้อง องค์ประกอบภาพ และการจัดแสง

Understand the fundamentals of cinematography. Topics covered include Technical terms, Techniques of Productions Equipment, Camera Operate and cinematic's lighting.

ดจม. 005 การเล่าเรื่องด้วยภาพ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 005 Visual Storytelling
กระบวนการสร้างสตอรี่บอร์ด การสร้างโครงเรื่อง ศัพท์เทคนิคด้านภาพยนตร์ ฉากในการสร้างสรรค์สตอรี่บอร์ด รวมไปถึงกระบวนการก่อนการผลิตภาพยนตร์และแอนิเมชัน

This course introduces students to the fundamentals of storyboarding. Topics covered include story arc, camera language, stages in storyboarding and pre-production packets.

ดจม. 006 การบริหารจัดการและธุรกิจสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DMA 006 Digital Media Marketing and Management

หลักการการตลาด การสร้างอัตลักษณ์ การวางแผนกลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและจัดจำหน่ายสื่อดิจิทัล รวมไปถึงความรู้เบื้องต้นด้านลิขสิทธิ์ การบริหารลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property)

This course will provide students with Marketing Fundamentals in application to the Digital Media industry, including distribution and Intellectual Property Management.

ดจม. 007 กระบวนการหลังการผลิตสื่อดิจิทัล 3 (2 – 2 – 6)

DMA 007 Video Post-Production

กระบวนการ เทคนิค เทคโนโลยีที่สนับสนุนให้การปฏิบัติงานวิชวลเอฟเฟคในกระบวนการหลังการถ่ายทำมีประสิทธิภาพ รวมไปถึงการตัดต่อ การปรับแก้สี และการผลิตผลงานในรูปแบบที่เหมาะสม

Understand techniques and processes, the technology of visual effects in post-production, practical skill in editing, and color correction.

ดจม. 008 ความเป็นมืออาชีพด้านสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DMA 008 Professionalism in Digital Media

ลักษณะธุรกิจด้านสื่อดิจิทัล พัฒนาทักษะการนำเสนองาน การเตรียมข้อเสนอโครงการ และการสร้างเครือข่ายทางธุรกิจและการทำงานด้านสื่อดิจิทัล

The understanding of digital media business, developing the presentation skill for pitching, preparing proposals and practicing networking techniques in Digital Media.

ดจม. 202 โครงการสตูดิโอ 1 3 (2 – 2 – 6)

DMA 202 Studio Project I

พัฒนาทักษะศักยภาพในการสร้างผลงานสื่อดิจิทัล ด้วยการกำหนดโครงการ เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้า และพัฒนางานตั้งแต่กระบวนการออกแบบการผลิต ไปจนถึงขั้นตอนสุดท้ายในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อดิจิทัล

A practical class where students are expected to explore their full potential and gain a holistic approach in creating their own digital media projects as mentored by professionals.

ดจม. 303 โครงการสตูดิโอ 2 3 (2 – 2 – 6)

DMA 303 Studio Project II

พัฒนาทักษะศักยภาพในการสร้างผลงานสื่อดิจิทัล ด้วยการกำหนดโครงการ เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้า และค้นหาลักษณะเฉพาะของตนเอง ศึกษาในเชิงลึกของแต่ละหน้าที่ในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่มีความหลากหลายและมีลักษณะเฉพาะ เรียนรู้กระบวนการคิดและการพัฒนางาน

A practical class where students are expected to study in-depth the techniques or topics of their own interest and explore in a digital media project.

ดจม. 304 โครงการสตูดิโอ 3 3 (2 – 2 – 6)

DMA 304 Studio Project III

พัฒนาทักษะศักยภาพในการสร้างผลงานสื่อดิจิทัล การทำงานเป็นกลุ่ม ด้วยการกำหนด
โครงการ ศึกษาค้นคว้าในเชิงลึกของแต่ละหน้าที่เฉพาะทางและร่วมสร้างสรรค์ผลงานสื่อดิจิทัล

A practical class where students are expected to work in a diverse group and
explore their own potential and skills in a digital media project.

ดจม. 400 การเตรียมความพร้อมสู่การประกอบอาชีพ 3 (3 – 0 – 6)

DMA 400 Career Preparation

การเตรียมความพร้อมในการทำงานด้านต่าง ๆ ได้แก่ การเขียนจดหมายสมัครงานและ
ประวัติส่วนตัว จัดเตรียมแฟ้มผลงาน (Portfolio or Demo reel) กฎหมายแรงงานพื้นฐาน จรรยาบรรณ
วิชาชีพ ลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา รวมทั้งแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กับมืออาชีพใน
อุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำงานในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

Study how to prepare a professional job application including writing an
application letter and proper resume and preparing a professional portfolio in order to meet
the industry standard, the basic understanding of labor law, professional moral and ethics,
copyright and intellectual property and the direct professional experience from invited
industry expertise in the area of digital media.

ดจม. 435 การวิจัยและพัฒนาโครงการสารนิพนธ์ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 435 Degree Project Research and Development

นำเสนอหัวข้อโครงการสารนิพนธ์ที่สนใจ (Pitching) ตามแนวทางและระเบียบปฏิบัติที่
กำหนด โดยผ่านความเห็นชอบและการควบคุมคุณภาพจากคณะกรรมการสารนิพนธ์ของภาควิชาสื่อดิจิทัล
เพื่อดำเนินการศึกษา วิเคราะห์ วิจัย วางแผน และจัดทำงบประมาณเพื่อเตรียมการสำหรับการผลิตโครงการ
สารนิพนธ์

Create the idea and plan for individual or group degree projects with the
requirements provided by the Digital Media Department by researching, analyzing, and
developing the pre-production process with the approval of the degree project committee.

ดจม. 436 โครงการสารนิพนธ์สื่อดิจิทัล 3 (2 – 2 – 6)

DMA 436 Degree Project in Digital Media

พัฒนาโครงการสารนิพนธ์ตามขั้นตอนและแผนการดำเนินการตามที่ได้รับความเห็นชอบ
และได้รับคำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้รับมอบหมาย และผ่านเกณฑ์การประเมินผลตามข้อกำหนดจาก
คณะกรรมการสารนิพนธ์ของภาควิชาสื่อดิจิทัล

Develop the degree project according to production and post-production
processes under the supervision of the assigned degree project advisor with the approval by
the degree project committee.

2.2.2 วิชาเฉพาะด้าน - เลือก (27 หน่วยกิต)

เลือกเรียนตามความสนใจจำนวน 27 หน่วยกิต จากกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้

1. การสร้างสรรค์แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation)

ดจม. 211 การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 211 Essential Drawing

หลักการวาดภาพ เข้าใจถึงโครงสร้าง สัดส่วน เรียนรู้การใช้เส้นในการสร้างรูปทรง แสงเงา ลักษณะการเคลื่อนไหว ท่วงท่า จากวัตถุสิ่งของ สิ่งก่อสร้าง และคน

Studies in Drawing Skills. Practice in area of structure, proportion. Learn to use lines to create shapes, shadows, movements, and gestures of objects, buildings, and people.

ดจม. 212 กายวิภาคศิลป์ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 212 Anatomy for Artist

โครงสร้าง สัดส่วน รูปร่าง และการทำงานของกล้ามเนื้อมนุษย์ รวมไปถึงการกำหนดการเคลื่อนไหวให้กับกระดูกและกล้ามเนื้อส่วนต่างของร่างกาย

Understand the structure, proportions, shape, and function of the human muscles, as well as define the movement of the bones and muscles.

ดจม. 213 แอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 213 Animation

พื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชัน ตลอดจนฝึกปฏิบัติการสร้างการเคลื่อนไหวพื้นฐานต่าง ๆ ที่สมจริงให้กับวัตถุสิ่งของและตัวละคร ได้แก่ การเดินและการวิ่ง

Understand the principles of animation, as well as study, observe, and animate both objects and characters including walking and running.

ดจม. 214 การสร้างแบบจำลอง 3 มิติและพื้นผิว 3 (2 – 2 – 6)

DMA 214 3D Modeling and Texturing

การสร้างแบบจำลองหรือโมเดล 3 มิติ จากรูปทรงพื้นฐานที่มีรายละเอียดน้อย ไปสู่รูปทรงที่มีความซับซ้อนและมีรายละเอียดมาก ตลอดจนศึกษาสรีระของมนุษย์เพื่อการสร้างโมเดลตัวละครสองขา การสร้างพื้นผิวรูปแบบต่างๆ ให้กับโมเดล 3 มิติ

Learn to create complex 3D models from basic geometric shapes. As well as study human anatomy in order to model a bipedal character. Finally, Students will learn to create textures for 3D models.

ดจม. 215 การกำหนดลักษณะตัวละคร 3 (2 – 2 – 6)

DMA 215 Character Set-up

Understand character structures, body mechanics, and muscle flexibility to achieve proper and realistic movements. as well as preparing 3d characters before working on the next step.

DMA 216 Character Design

Study in principles of character design for animation and games. Development of character's personality in case of humanity, culture to improve the realism of characters.

DMA 311 Lighting and Rendering

Study the principles and techniques of lighting, including natural lighting, indoor lighting, and outdoor lighting. Improve a rendering skill to achieve realistic and aesthetic images.

DMA 312 Character Animation

Gain character animation skills through in-depth theory, and hands-on experience. You will practice animation principles like timing, spacing, force, dynamic posing, weight, arcs, and technique to create natural character movements, as well as study rhythmic movements, physical expressions, facial expressions, and lip-syncing.

DMA 313 Digital Sculpture

การสร้างโมเดล 3 มิติด้วยเทคนิคการปั้น (Sculpting) โดยเริ่มต้นจากการศึกษาสรีระของมนุษย์เพื่อเป็นพื้นฐานในการปั้นตัวละคร ตลอดจน การสร้างโมเดลที่มีรายละเอียดน้อย ไปสู่โมเดลที่มีความซับซ้อน รวมทั้ง เทคนิคการ Retopology หรือการแปลงเส้นและจัดเรียงเส้น เพื่อให้มีความเหมาะสมและพร้อมสำหรับการทำงานในขั้นตอนถัดไป

Gain 3D sculpting techniques. Studies in human anatomy as a foundation for sculpting characters, as well as practice creating models from low-poly shapes to more complex ones, retopology techniques to make the models suitable

2. การสร้างผลพิเศษทางภาพ (Visual Effects)

ดจม. 211 การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 211 Essential Drawing

หลักการวาดภาพ เข้าใจถึงโครงสร้าง สัดส่วน เรียนรู้การใช้เส้นในการสร้างรูปทรง แสงเงา ลักษณะการเคลื่อนไหว ท่วงท่า จากวัตถุสิ่งของ สิ่งก่อสร้าง และคน

Studies in Drawing Skills. Practice in area of structure, proportion. Learn to use lines to create shapes, shadows, movements, and gestures of objects, buildings, and people.

ดจม. 213 แอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 213 Animation

พื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชัน ตลอดจนฝึกปฏิบัติการสร้างการเคลื่อนไหวพื้นฐานต่าง ๆ ที่สมจริงให้กับวัตถุสิ่งของและตัวละคร ได้แก่ การเดินและการวิ่ง

Understand the principles of animation, as well as study, observe, and animate both objects and characters including walking and running.

ดจม. 214 การสร้างแบบจำลอง 3 มิติและพื้นผิว 3 (2 – 2 – 6)

DMA 214 3D Modeling and Texturing

การสร้างแบบจำลองหรือโมเดล 3 มิติ จากรูปทรงพื้นฐานที่มีรายละเอียดน้อย ไปสู่รูปทรงที่มีความซับซ้อนและมีรายละเอียดมาก ตลอดจนศึกษาสรีระของมนุษย์เพื่อการสร้างโมเดลตัวละครสองขา การสร้างพื้นผิวรูปแบบต่างๆ ให้กับโมเดล 3 มิติ

Learn to create complex 3D models from basic geometric shapes. As well as study human anatomy in order to model a bipedal character. Finally, Students will learn to create textures for 3D models.

ดจม. 215 การกำหนดลักษณะตัวละคร 3 (2 – 2 – 6)

DMA 215 Character Set-up

Understand character structures, body mechanics, and muscle flexibility to achieve proper and realistic movements. as well as preparing 3d characters before working on the next step.

หลักการและเทคนิคของการจัดแสง ทั้งการจัดแสงด้วยไฟประเภทต่างๆ การจัดแสง
เลียนแบบแสงธรรมชาติ การจัดแสงภายในและภายนอก รวมถึงการประมวลผลภาพเพื่อให้ได้ภาพที่มีความ
สมจริง และสวยงาม

องค์ประกอบพื้นฐานด้านวิชวลเอฟเฟกต์ การประกอบภาพงานวิชวลเอฟเฟกต์ การรวมองค์ประกอบที่เป็นงาน 3 มิติเข้ากับภาพยนตร์ รวมถึงการซ้อนภาพ การแมสคิง (Masking) และแทรกลิ่งที่เคลื่อนไหว การทำโรตอสโคป (Rotoscope) และการทำเอฟเฟกต์ต่างๆ

ทักษะระดับกลางของการประกอบภาพ การทำงานพื้นฐานระบบจำลองการเคลื่อนไหว (Dynamic Simulation) แม้ทฤษฎี การผสมรวมระหว่างภาพกับงาน 3 มิติ และการแก้ไขภาพ ตลอดจนกระบวนการทำงานสำหรับภาพยนตร์และโทรทัศน์ในระดับมืออาชีพ

DMA 321 Matte Painting for Visual Effects

การใช้โปรแกรมต่างๆ ในการสร้างสรรค์งานฉาก โดยเทคนิคต่างๆ เช่น การสร้างงาน 3 มิติ การขยายฉาก จิตรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้ในงานฉากด้านวิชวลเอฟเฟค เทคนิคการใช้สี แสง พื้นที่ ความลึกและทัศนียภาพในการสร้างสรรค์งานฉากทั้งแบบเหมือนจริงและเหนือจริง

Understand techniques for creating scenes, such as 3D scenes, expanding scenes, painting for visual effect, and techniques for using color, light, depth, and scenery to create realistic scenes and surreal scenes.

ดจม. 322 เทคนิคการสร้างแบบจำลองและการเคลื่อนไหวแบบโปรซีดิวรัล
สำหรับงานวิชวลเอฟเฟค 3 (2 – 2 – 6)

DMA 322 Procedural for Visual Effects
แนวความคิดการสร้างแบบจำลอง การเคลื่อนไหว ระบบอนุภาคและวิชวลเอฟเฟค ด้วยวิธีการ
แบบโปรซีดิวรัล เน้นถึงระบบโครงสร้างการทำงาน

Understand the fundamental concepts of modeling, movement, particle systems with procedural, and structure systems with high efficiency and flexibility.

3. การควบคุมการผลิตแอนิเมชันและผลพิเศษทางภาพ (Producing for Animation and Visual Effects)

ดจม. 211 การวาดเส้นสำหรับแอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 211 Essential Drawing
หลักการวาดภาพ เข้าใจถึงโครงสร้าง สัดส่วน เรียนรู้การใช้เส้นในการสร้างรูปทรง แสงเงา
ลักษณะการเคลื่อนไหว ท่วงท่า จากวัตถุสิ่งของ สิ่งก่อสร้าง และคน

Studies in Drawing Skills. Practice in area of structure, proportion. Learn to use lines to create shapes, shadows, movements, and gestures of objects, buildings, and people.

ดจม. 221 การสร้างผลพิเศษทางภาพ 1 3 (2 – 2 – 6)

DMA 221 Visual Effects I
องค์ประกอบพื้นฐานด้านวิชวลเอฟเฟค การประกอบภาพงานวิชวลเอฟเฟค การรวม
องค์ประกอบที่เป็นงาน 3 มิติเข้ากับภาพยนตร์ รวมถึงการซ้อนภาพ การแมสกกิ้ง (Masking) และแทรกสิ่งที่
เคลื่อนไหว การทำโรโตสโคป (Rotoscope) และการทำเอฟเฟคต่างๆ

This course introduces students to the fundamental skills used in the Visual Effects (VFX) industry. Students learn basic compositing and how the VFX field integrates computer graphics and 3D components with movie reel. The course covers layering, masking, tracking, rotoscoping and effects.

ดจม. 215 การกำหนดลักษณะตัวละคร 3 (2 – 2 – 6)

DMA 215 Character Set-up

Understand character structures, body mechanics, and muscle flexibility to achieve proper and realistic movements. as well as preparing 3d characters before working on the next step.

การออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน และเกม รวมถึงการสร้างภูมิหลังทั้งทางด้านทัศนคติ ลักษณะนิสัย รายละเอียดแวดล้อมทั้งทางกายภาพ ทางจิตใจ และทางสังคมของตัวละคร ตลอดจนการสร้างพัฒนาการของตัวละคร ความสัมพันธ์ของตัวละครต่อตัวละครอื่น ความต้องการและความปรารถนาของตัวละคร ให้ออกมาเป็นภาพตามแนวคิดที่ตั้งเอาไว้

หลักการและเทคนิคของการจัดแสง ทั้งการจัดแสงด้วยไฟประเภทต่าง ๆ การจัดแสง
เลียนแบบแสงธรรมชาติ การจัดแสงภายในและภายนอก รวมถึงการประมวลผลภาพเพื่อให้ได้ภาพที่มีความ
สมจริง และสวยงาม

บทบาทหน้าที่ของผู้บริหารโครงการคือ อดิธิพัทธ์ การวางแผนโครงการ การจัดตารางเวลา การจัดสรรทรัพยากรและทีมงาน ทั้งแอนิเมชัน วิชวลเอฟเฟค กระบวนการทำงานทั้งหมด และการประเมินโครงการ การบริหารการเปลี่ยนแปลง การปิดโครงการ และการส่งงาน (Project Management)

ดจม. 232	ภาษาจีนสำหรับการสื่อสารด้านดิจิทัลมีเดีย	3 (3 - 0 - 6)
DMA 232	Chinese for Digital Media Communication	

Study advanced Chinese for communication and practical implementation of using a language to further the professional communication in digital media area.

ทักษะและเทคนิคในการบริหารจัดการโครงการดิจิทัลมีเดียโดยเน้นความเข้าใจเบื้องต้นใน การใช้เครื่องมือและเทคนิคต่าง ๆ

แนวคิดและวิธีการจัดการธุรกิจแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟคระหว่างประเทศในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมในการดำเนินธุรกิจ การทำการตลาด การจัดจำหน่าย การแสดงงานในนานาชาติ

ทฤษฎีดนตรี วิธีการประพันธ์ดนตรีเบื้องต้น วิเคราะห์ผลงานเพลงในอดีตที่อิทธิพลต่อการประพันธ์เพลงในยุคปัจจุบัน การประพันธ์และผลิตดนตรีเบื้องต้น

DMA 242 Audio Foundation

ระบบการบันทึกเสียง อุปกรณ์ในการบันทึกเสียงประเภทต่าง ๆ ลักษณะทางกายภาพของเสียง การคำนวณทางฟิสิกส์และคณิตศาสตร์ที่มีผลต่อเสียง การประมวลผลเสียงในระบบดิจิทัล (Digital Signal Processor) และมีดี (MIDI) วิเคราะห์หลักการบันทึกเสียงเบื้องต้น และลักษณะทางกายภาพของเสียงที่มีผลต่อคุณภาพของเสียง

Understand the principle of audio systems and recording, audio acoustics, audio calculations, digital signal processor and MIDI. The ability to analyze the audio recording environment and fundamental sound reinforcement.

ดจม. 243 เทคโนโลยีการบันทึกเสียง 3 (2 – 2 – 6)

DMA 243 Audio Recording Technology

กระบวนการบันทึกเสียงเบื้องต้นตั้งแต่การบันทึกเสียง การใช้เครื่องมืออุปกรณ์สำหรับการบันทึกเสียงทั่วไป การใช้และการเก็บรักษาอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับการบันทึกเสียง ทั้งการจัดเตรียมขั้นตอนในการบันทึกเสียง การประเมินคุณภาพของเสียงที่บันทึก การแก้ไขปัญหาสำหรับการบันทึกเสียงนอกสถานที่ วิธีการทำการบันทึกเสียง ทั้งการจัดทำดัชนี การจัดชนิดประเภทของเสียง และอุปกรณ์ในการจัดเก็บเสียงต้นฉบับ การนำเข้าเสียงลงบนซอฟต์แวร์ดิจิทัลออดิโอ เวอร์คสเตชัน (Digital Audio Workstation)

Understand the fundamentals of field recording and studio recording workflows and setups. The ability to operate and maintain recording equipment. A basic understanding of audio library indexing and management. Recording audio works through various projects in music and digital media. Practical skills in audio enhancement, noise reduction, and audio file importing on a Digital Audio Workstation environment.

ดจม. 244 การเสริมคุณภาพเสียง 3 (2 – 2 – 6)

DMA 244 Sound Reinforcement

การใช้เครื่องประมวลผลเสียงด้านต่าง ๆ เครื่องประมวลผลด้านความถี่ (Frequency Manipulation Processor) ด้านความดัง (Loudness Manipulation Processor) ด้านพื้นที่ และเวลา (Space and Time Manipulation Processor) และด้านการกล้ำสัญญาณ (Modulation Manipulation Processor) ปลั๊ก-อินประมวลผล (Processor Plug-In) สำหรับซอฟต์แวร์ดิจิทัลออดิโอเวอร์คสเตชันชนิดต่าง ๆ ในระดับพื้นฐาน

Understand basic analogue and digital audio processors in theory and practice, including Frequency Manipulation Processors, Loudness Manipulation Processor, Space and Time Manipulation Processor, Modulation Manipulation Processors and Processor Plug-In on a Digital Audio Workstation environment.

ดจม. 245 การสร้างสรรค์ดนตรีเบื้องต้นสำหรับสื่อดิจิทัล 3 (2 – 2 – 6)

DMA 245 Basic Music Creation for Digital Media

การสร้างดนตรีในดิจิทัลออดิโอเวิร์คสเตชัน ระบบมีดี (MIDI) โมดูลเสียง (Sound Module) เครื่องดนตรีเสมือน (Virtual Instrument) และปลั๊ก-อินเครื่องดนตรีเสมือน (Virtual Instrument Plug-In) การโปรแกรมมีดี พื้นฐานการแต่งเพลงจากจังหวะ การสร้างทำนองอย่างง่าย การใช้เสียงวน (Loop) มาประกอบกันเป็นดนตรี การวางโครงสร้างของเพลง และการวางเพลงในสื่อภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

Understand music arrangement and composition in theory and practice. Practical in-depth skills in digital music composition tools, including MIDI, Sound Modules, Audio Loops, Virtual Instruments and Plug-In. A basic understanding of rhythm, melody, harmony, contemporary song structures and arranging for film and digital media.

ดจม. 246 การตัดต่อเสียง 3 (2 – 2 – 6)

DMA 246 Audio Editing

การทำงานตัดต่อเสียงสำหรับงานดนตรีและสื่อดิจิทัลต่าง ๆ การตัดต่อเสียงด้วยดิจิทัลออดิโอเวิร์คสเตชัน (Digital Audio Workstation) การจัดหมวดหมู่และการจัดการไฟล์เสียง การประเมินและแก้ไขปัญหาด้านเสียงจากไฟล์เสียงดิบ (RAW Sound) การใช้เครื่องมือตัดต่อเสียงเบื้องต้น การตัดต่อเสียงร้องและเสียงดนตรี การตัดต่อเสียงพากย์ (Voice-over) และบทสนทนา (Dialogue) การตัดต่อเสียงสำหรับงาน ADR (Automatic Dialogue Replacement) การตัดต่อเพลงสำหรับสื่อดิจิทัล (Music Editing)

Understand the fundamental concept and workflow of audio editing for music and digital media. The ability to manage and evaluate RAW audio files. Practical skills in audio editing with Digital Audio Workstation (DAW) environment, including noise reduction and restoration, vocal and instrumental editing, voice-over and dialogue editing, audio editing for ADR (Automatic Dialogue Replacement) sessions and music editing for digital media.

ดจม. 341 เทคนิคการผสมเสียง 3 (2 – 2 – 6)

DMA 341 Mixing Techniques

การผสมเสียงและมาสเตอร์ริงเสียงตั้งแต่ขั้นเริ่มต้น ศึกษาการใช้ซอฟต์แวร์ดิจิทัลออดิโอเวิร์คสเตชัน (Digital Audio Workstation) เพื่อสร้างสรรค์งานผสมเสียงและมาสเตอร์ริงเสียงทั้งในงานดนตรี ภาพยนตร์ และสื่อดิจิทัลชนิดอื่น ๆ สำหรับระบบเสียง 2 ช่องเสียง (Stereo) ฝึกปฏิบัติการผสมเสียงและมาสเตอร์ริงเสียงด้วยเทคนิคต่าง เช่น เทคนิคการปรับแต่งความถี่ การปรับแต่งความดังของเสียง การจัดตำแหน่ง การแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ของเสียง การสร้างคุณลักษณะพิเศษให้กับเสียง และประยุกต์ใช้เครื่องประมวลผลทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ในผสมเสียง

Understand the fundamental concept of mixing and mastering in stereo format for music and digital media. Practical skill in mixing and mastering techniques and manipulations with Digital Audio Workstation (DAW) and Audio Signal Processor environments, including frequency, dynamic and panning techniques, noise reduction and restoration and modulation techniques.

ดจม. 342 การออกแบบเสียงสำหรับสื่อดิจิทัล 3 (2 – 2 – 6)

DMA 342 Sound Design for Digital Media

การออกแบบเสียงสำหรับภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล สร้างสรรค์เสียงทั้งเสียงที่เกิดขึ้นจริง และเสียงสังเคราะห์ขึ้นใหม่ ผสมผสานเพื่อเป็นเสียงในสื่อดิจิทัลชนิดต่าง ๆ รวมถึงการใช้อุปกรณ์สำหรับสังเคราะห์เสียง ผสมผสานกันเป็นเสียงที่เหมาะสมกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

Understand sound design techniques and manipulations for film and digital media in theory and practice. Practical in-depth skills in recording, designing and composing organic and synthesis sounds for supporting narrative in film and digital media.

ดจม. 343 การสังเคราะห์เสียง

3 (2 – 2 – 6)

DMA 343 Sound Synthesis

การใช้เครื่องสังเคราะห์เสียงหรือซินธิไซเซอร์ทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ในการสังเคราะห์เสียงขั้นต้น การสังเคราะห์เสียงแบบเพิ่ม (Additive Synthesis) แบบลดทอน (Subtractive Synthesis) และแบบเก็บตัวอย่าง (Sampling Synthesis)

Understand sound synthesis procedures and manipulations in theory and practice. The ability to create electronic soundscapes with synthesized instruments and tools. Practical in-depth skills in Additive Synthesis, Subtractive Synthesis and Sampling Synthesis.

3. หมวดวิชาเลือกเสรี 12 หน่วยกิต

นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาอื่นที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต หรือเลือกเรียนในรายวิชาดังต่อไปนี้

ดจม. 501 การวาดภาพดิจิทัล 3 (2 – 2 – 6)
DMA 501 Digital Painting
การวาดภาพและการลงสีให้กับวัตถุสิ่งของ ตัวละคร และฉากหลังด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการสร้างอารมณ์และความรู้สึกในเชิงภาพยนตร์ให้กับงานภาพดิจิทัล
Study in drawing and coloring objects, characters, and backgrounds with computer programs and practice creating a digital film mood and tone.

ดจม. 502 การออกแบบฉากเพื่องานแอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)
DMA 502 Environmental Design for Animation
การวาดภาพแต่ละมุมมองของวัตถุและสถานที่ ให้ถูกต้องตามสัดส่วนและมุมมอง (Perspective) และการออกแบบฉากตามแนวคิด ด้วยโปรแกรมกราฟิก
Study the principles of drawing from different perspectives of objects and landscapes in order to achieve conceptual images with graphics programs.

ดจม. 503 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)
DMA 503 Acting for Animation
รายละเอียดของท่าทาง การเคลื่อนไหวและการแสดงอารมณ์บนใบหน้าของคน รวมถึงกระบวนการความคิดของตัวละครที่เป็นตัวกำหนดบุคลิกเฉพาะตัว ให้เหมาะสมกับงานแอนิเมชัน
Study gestures, movements, and expressions of humans as well as study aspects of the character's thought processes to apply in animation.

ดจม. 504 แอนิเมชัน 2 มิติ 3 (2 – 2 – 6)
DMA 504 2D Animation
การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ ด้วยวิธีการเขียนภาพทีละภาพ หรือการใช้เทคนิคของโปรแกรม 2 มิติ สร้างให้เกิดภาพเคลื่อนไหว รวมถึงการเตรียมตัวละครเพื่อการสร้างภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างฉากและการเคลื่อนไหวกล้อง
Learn how to create 2D animation using hand-drawn techniques. Study in scene building and camera movement in a 2D Animation techniques.

ดจม. 510 การผลิตผลพิเศษทางภาพเพื่องานแอนิเมชัน 3 (2 – 2 – 6)

DMA 510	Visual Effects for Animation	
	องค์ประกอบพื้นฐานด้านวิชวลเอฟเฟค การประกอบภาพงานวิชวลเอฟเฟคสำหรับงาน 3D แอนิเมชัน การรวมองค์ประกอบที่เป็นงาน 3 มิติเข้ากับภาพยนตร์ รวมถึงการซ้อนภาพ การแมสก์ (Masking) และแทรกรูปร่างที่เคลื่อนไหว การทำโรโตสโคป (Rotoscope) และการทำเอฟเฟคต่าง ๆ	
	This course introduces students to the fundamental skills used in the Visual Effects (VFX) industry. Students learn basic compositing and how the VFX field integrates computer graphics and 3D components with movie reel. The course covers layering, masking, tracking, rotoscoping and effects.	
ดจม. 511	การตลาดสำหรับสื่อดิจิทัล	3 (3 – 0 – 6)
DMA 511	Digital Content Marketing	
	กลยุทธ์และเครื่องมือทางการตลาด การสร้างตราสินค้า การประยุกต์ใช้งานอินเทอร์เน็ตใน งานด้านการตลาด และการปฏิบัติการในสภาพแวดล้อมแบบดิจิทัลสำหรับนักการตลาด	
	Study in marketing strategies and tools. You will learn branding, internet applications in marketing, and operations in a digital environment.	
ดจม. 512	การถ่ายภาพเสมือน	3 (2 – 2 – 6)
DMA 512	Virtual Production	
	เทคนิคการผสมภาพจริง (Live Footage) กับ ภาพจำลองสิ่งแวดล้อมที่มีการตอบสนองแบบเรียลไทม์ (Real-Time)	
	Study and practice the technique of blending live footage with environmental simulations that respond in real-time.	
ดจม. 514	การอนิเมตเทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์	3 (2 – 2 – 6)
DMA 514	Motion Capture Technology Implementation	
	กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคการจับการเคลื่อนไหวจากคนจริง แล้วนำข้อมูลการเคลื่อนไหวที่ได้มาใส่ลงในโมเดล 3 มิติเพื่อให้โมเดล 3 มิตินั้นเกิดการเคลื่อนที่ที่สมจริง	
	Study the process of creating animation with motion capture equipment and techniques to conform the data from motion capture and adapted in 3D Program	
ดจม. 515	การเขียนโปรแกรมไพทอนและเมล	3 (2 – 2 – 6)
DMA 515	Scripting in Python & MEL	
	ความรู้ภาษา Python และ MEL (Maya Embedded Language) เบื้องต้น	
	Study about Programming of Python and Basics Maya Embedded Language	
ดจม. 516	การสร้างแบบจำลองขั้นสูง	3 (2 – 2 – 6)

- DMA 516 Advanced Modeling
 การการสร้างโมเดล 3 มิติด้วยเทคนิคขั้นสูง ทั้งโมเดลพื้นผิวแข็ง (Hard-Surface) และโมเดลสิ่งมีชีวิต (Organic) ตลอดจนสรีระของมนุษย์เพื่อเป็นพื้นฐานในการสร้างตัวละคร และเทคนิคการสร้างตัวละครจากรูปทรงพื้นฐาน
 Gain advanced 3D modeling skills. You will learn both hard-surface and organic modeling, as well as study human anatomy as a basis for character creation.
- ดจม. 517 การสร้างแบบจำลองสิ่งมีชีวิต 3 (2 – 2 – 6)
 DMA 517 Creature Modeling
 การสร้างโมเดลสิ่งมีชีวิต 3 มิติ ที่มีความซับซ้อนด้วยทักษะขั้นสูง ตลอดจนการสร้างพื้นผิวเพื่อให้สิ่งมีชีวิตนั้นๆ ดูสมจริงที่สุด
 Learn how to model complex 3D creatures with higher-level skills, as well as creating realistic textures to bring those fancy monsters to life.
- ดจม. 518 สต๊อปโมชัน 3 (2 – 2 – 6)
 DMA 518 Stop Motion
 การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบดั้งเดิมด้วยเทคนิคการถ่ายภาพนิ่งทีละเฟรม โดยมุ่งเน้นในเรื่องของการเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องและสมจริง ตลอดจนการประยุกต์ใช้กฎการสร้างแอนิเมชันในงาน
 Learn traditional animation using frame-by-frame still photography techniques with a focus on continuous and realistic movement, as well as applying the twelve principles of animation to stop-motion projects.
- ดจม. 519 การประมวลผลภาพแบบทันทีสำหรับงานแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค 3 (2 – 2 – 6)
 DMA 519 Real Time Rendering for Animation and Visual Effects
 การใช้งานโปรแกรม ในการจัดแสง การทำพื้นผิว การสร้างสิ่งแวดล้อม การจำลองค่าแสง และเงาที่กระทบลงบนวัตถุชนิดต่าง การเชื่อมโยงระหว่างโปรแกรมทางด้าน 3 มิติ ต่าง ๆ และการประมวลผลแบบทันที (Realtime)
 Study about Lighting Programming. Practice 3D Texturing, Environment, Shading, And Lighting Simulation to connect with other programs and Real-Time Rendering

- ดจม. 520 เทคโนโลยีการบันทึกเสียงขั้นสูง 3 (2 – 2 – 6)

DMA 520 Advance Audio Recording Technology

วิชาบังคับก่อน : เคยเรียน ดจม. 243

Prerequisite: DMA243

เทคนิคการบันทึกเสียงแบบเฉพาะทางในห้องบันทึกเสียง การใช้อุปกรณ์ขั้นสูงในห้องบันทึกเสียง จำแนกชนิดของ Audio Processor Hardware กับเสียงลักษณะต่าง ๆ และการบันทึกเสียงแบบ session ขนาดใหญ่

Understand audio recording techniques for large recording session environments in theory and practice. Recording audio works with advanced recording equipment and audio processor hardware.

ดจม. 521 เทคนิคการผสมเสียงขั้นสูง

3 (2 – 2 – 6)

DMA 521 Advance Mixing Techniques

วิชาบังคับก่อน : เคยเรียน ดจม. 341

Prerequisite: DMA341

ผสมเสียงเพื่อสื่อจิตที่มากกว่า 2 ช่องสัญญาณเสียง โดยเฉพาะในระบบเสียงรอบทิศทาง ระบบเสียง 5.1, 7.1 และแบบ Dolby Atmos หรือ DTS:X การออกแบบและวางแผนการผสมเสียง ตำแหน่งของแหล่งถ่ายทอดเสียงในโรงภาพยนตร์หรือระบบเสียงรอบทิศทางอื่น ๆ การทำอัตโนมัติ (Automation) และกลัฟพารามิเตอร์ (Parameter Modulation) กับเสียงแทร็ก (track) และปลั๊ก-อินต่าง ๆ การจัดความสมดุล ตำแหน่ง พื้นที่และเวลาของเสียงในระบบเสียงรอบทิศทาง

Understand the fundamental concept of surround mixing and mastering in theory. Practice in-depth skills in audio mixing and mastering in a spatial audio environment, including 5.1 surround audio mixing, 7.1 surround audio mixing, Dolby Atmos audio mixing and DTS:X audio mixing. Advanced implementation techniques for spatial mixing and mastering, including automation, parameter modulation, and surround panning.

ดจม. 522 การเสริมคุณภาพเสียงขั้นสูง

3 (2 – 2 – 6)

DMA 522 Advanced Sound Reinforcement

วิชาบังคับก่อน : เคยเรียน ดจม. 244

Prerequisite: DMA244

การจัดการและติดตั้งระบบเสียงภาคสนามขนาดใหญ่ การใช้งานระบบเสียงแบบเครือข่าย (Digital Audio Networking)

Understand the fundamentals of audio networking workflows and setups for large-scale recording sessions in theory and practice. Advanced implementation for sound reinforcement in a digital audio networking environment.

ดจม. 523 การสังเคราะห์เสียงขั้นสูง

3 (2 – 2 – 6)

DMA 523 Advanced Sound Synthesis
 การสังเคราะห์เสียงขั้นสูง มุ่งเน้นการผสมผสานด้วยเทคนิควิธีการที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น
 การสังเคราะห์เสียงแบบกล้ำสัญญาณ (Modulation) ชนิดต่าง ๆ ทั้งแบบกล้ำสัญญาณด้วยค่าความดัง
 (Amplitude Modulation) กล้ำสัญญาณด้วยค่าความถี่ (Frequency Modulation) การสังเคราะห์เสียง
 แบบกรานูลาร์ (Granular Synthesis) และแบบเสี้ยวส่วน (Fractal) ชนิดอื่น ๆ

Understand advanced sound synthesis procedures and manipulations in theory and practice. The ability to create electronic soundscapes with advanced synthesized instruments and tools. Practical in-depth skills in Amplitude Modulation, Frequency Modulation and Granular and Fractal Synthesis.

ดจม. 525 ศิลปะเสียง 3 (3 – 0 – 6)

DMA 525 Sound Arts
 การสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีเสียงเป็นสื่อด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ สร้างสรรค์งานศิลปะเสียง
 ที่มีอิทธิพลของสำนักต่าง ๆ รวมถึงสร้างสรรค์ศิลปะเสียงที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

Develop a theoretical and practical understanding of sound arts with creative techniques and implementations. Produce unique audio creative artifacts.

ดจม. 526 การผลิตเสียงสำหรับเกมคอมพิวเตอร์ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 526 Sound Production for Computer Game
 กระบวนการผลิตเสียงสำหรับเกมคอมพิวเตอร์ การประพันธ์ดนตรี การออกแบบเสียง การ
 ผสมเสียง และการจัดวางเสียงชนิดต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับเกมคอมพิวเตอร์รูปแบบต่าง ๆ

Understand the fundamentals of computer game sound production. The ability to compose and design audio artifacts. A basic understanding of game audio mixing techniques.

ดจม. 527 เทคนิคการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 527 Film Music Composition
 เทคนิควิธีการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ การสร้างดนตรีสำหรับฉาก ตัวละครและ
 อารมณ์ชนิดต่าง ๆ

Develop a theoretical and practical understanding of music composition for supporting film narrative and character with creative composition techniques and implementations.

ดจม. 528 อุโฆษวิทยา 3 (2 – 2 – 6)

DMA 528	Acoustics	
	ลักษณะทางกายภาพของเสียง แหล่งกำเนิดเสียงและพื้นที่ในการกำธรเสียง ห้องดนตรี สิ่งก่อสร้างทางการแสดงดนตรี ความก้องกังวาล การดูดซับของเสียง และการตกแต่งเพื่อผลทางเสียงดนตรี Understand the principles of acoustics and manipulate sound reinforcement systems, room acoustics, sound absorption, vibration isolation and psychoacoustics.	
ดจม. 529	การประพันธ์ดนตรีทดลอง	3 (2 – 2 – 6)
DMA 529	Experimental Music Composition	
	การปฏิบัติเพื่อสร้างสรรค์ดนตรีทดลองในรูปแบบต่าง ๆ โดยเน้นการแสดงสดไม่ว่าจะโดย แหล่งเสียงอคูสติกหรืออิเล็กทรอนิกส์ Develop a theoretical and practical understanding of experimental music composition with creative techniques and implementations in acoustic and electronic artifacts and live performances.	
ดจม. 531	การสร้างผลพิเศษทางภาพ 3	3 (2 – 2 – 6)
DMA 531	Visual Effects III	
วิชาบังคับก่อน :	เคยเรียน ดจม. 222	
Prerequisite:	DMA222	
	ปฏิบัติและทักษะด้านวิชวลเอฟเฟคขั้นสูง การจำลองทั้งกระบวนการทำงานจริง มุ่งเน้นใน การวางแผนงาน ขั้นตอนการผลิต เพื่อผลิตงานที่สมบูรณ์ที่สุด Developing Advanced Visual Effect Skills. Creating Pipeline, Pre-Production, And Simulation Workflow	
ดจม. 533	ประวัติศาสตร์แห่งภาพเคลื่อนไหว	3 (3 – 0 – 6)
DMA 533	History of Moving Images	
	ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของภาพเคลื่อนไหวจากจุดกำเนิดจนถึงปัจจุบัน ที่เชื่อมโยงกับ บริบททางประวัติศาสตร์ เปรียบเทียบและวิเคราะห์ความแตกต่างทางความคิด ค่านิยมของแต่ละชาติที่สะท้อน ในงานภาพเคลื่อนไหวประเภทต่าง ๆ ตลอดจนแนวความคิดผู้สร้างสรรค์ผลงานคนสำคัญ และผลงานที่สำคัญ ในแต่ละยุคสมัย Study about History and Development of Moving Images. Context of Moving Image History. Compare and Analyze Different of Nation, Ethics and culture from Case Studies of Films and Animation	
ดจม. 534	การออกแบบเพื่อการสื่อสารข้อมูล	3 (2 – 2 – 6)

DMA 534	Information Design	
	การสื่อสารข้อมูลด้วยภาพและสัญลักษณ์เพื่อให้เข้าใจต่อความเข้าใจของผู้รับสาร ตลอดจนการจับประเด็นในการสื่อสารข้อมูลลำดับ ความต่อเนื่องของการนำเสนอข้อมูล และการสร้างภาพเคลื่อนไหวในการนำเสนอข้อมูล	
	Study about infographic communication and symbolic communication to improve the understanding of information receivers	
ดจม. 535	การดำเนินการแบรนด์บนมัลติแพลตฟอร์ม	3 (2 – 2 – 6)
DMA 535	Multi-Platform Brand Execution	
	การสื่อสารอัตลักษณ์และเนื้อหาของแบรนด์ผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ ที่มีความหลากหลายทั้งในรูปแบบการใช้งานและการเข้าถึง รวมถึงการสร้างรูปแบบการสื่อสารแบรนด์ และผลิตผลงานบนสื่อที่หลากหลาย	
	Study about brand's identity and the communication of brand through branded contents on varieties of media. Developing the skill for creating Brand's content and Brand's Communication.	
ดจม. 536	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 1	3 (2 – 2 – 6)
DMA 536	Selected Topics in Digital Media I	
	ประเด็นและนวัตกรรมที่น่าสนใจขั้นพื้นฐาน ในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล ได้แก่ แอนิเมชัน วิชาการเอฟเฟค การผลิตเสียงและดนตรี หรือสื่อดิจิทัลที่มีการเล่าเรื่องประเภทต่าง ๆ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ	
	Study basic techniques, technologies and innovations in the digital media industry, such as animation, visual effects, sound and music production, or other types of media with storytelling both theory and practice.	
ดจม. 537	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 2	3 (2 – 2 – 6)
DMA 537	Selected Topics in Digital Media II	
	ประเด็นและนวัตกรรมที่น่าสนใจขั้นพื้นฐาน ในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล ได้แก่ แอนิเมชัน วิชาการเอฟเฟค การผลิตเสียงและดนตรี หรือสื่อดิจิทัลที่มีการเล่าเรื่องประเภทต่าง ๆ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ	
	Study basic techniques, technologies and innovations in the digital media industry, such as animation, visual effects, sound and music production, or other types of media with storytelling both theory and practice.	
ดจม. 538	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 3	3 (2 – 2 – 6)

DMA 538 Selected Topics in Digital Media III
 ประเด็นและนวัตกรรมขั้นสูง ในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล ได้แก่ แอนิเมชัน วิชวลเอฟเฟค การผลิตเสียงและดนตรี หรือสื่อดิจิทัลที่มีการเล่าเรื่องประเภทต่าง ๆ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ
 Study advance techniques, technologies and innovations in the digital media industry, such as animation, visual effects, sound and music production, or other types of media with storytelling in both theory and practice.

ดจม. 539 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านดิจิทัลมีเดีย 4 3 (2 – 2 – 6)

DMA 539 Selected Topics in Digital Media IV
 ประเด็นและนวัตกรรมเฉพาะทางในสาขาอาชีพด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล ได้แก่ แอนิเมชัน วิชวลเอฟเฟค การผลิตเสียงและดนตรี หรือสื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาพประเภทต่าง ๆ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ
 Study technical and professional technologies and innovations of in digital media industry, such as animation, visual effects, sound and music production, or other types of media, in both theory and practice.

ดจม. 540 การทดลองงานออกแบบการเคลื่อนไหวและสื่อผสม 3 (2 – 2 – 6)

DMA 540 Experimental Design in Motion Graphics and Mixed Media
 การวิเคราะห์ พัฒนา และสร้างสรรค์ การออกแบบและเทคนิคในการสร้างงานโมชันกราฟิก และสื่อผสมรูปแบบที่แปลกใหม่ ผ่านการทดลองทั้งทางด้านเทคนิคการทำงาน และการออกแบบด้านภาพและเสียง
 Analyze, develop and create Designs and techniques for creating innovative motion graphics and mixed media. Through experimentation in terms of technical work and audio-visual design.

ดจม. 542 การออกแบบเชิงแนวคิด 3 (2 – 2 – 6)

DMA 542 Conceptual Design
 สร้างสรรค์และพัฒนาโครงการการออกแบบเพื่อการสื่อสาร โดยมุ่งเน้นกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การเล่าเรื่องด้วยภาพเพื่อตอบโจทย์การสื่อสารแต่ละประเภท และสามารถนำเสนอแนวคิดได้อย่างชัดเจนและน่าสนใจ

Create and create a design project with a focus on storytelling, visual development, and the creative development process, and be able to clearly and engagingly explain the ideas.

ดจม. 543 ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว 3 (2 – 2 – 6)

DMA 543 Motion Graphics
 ลงมือปฏิบัติการทำงานโมชันกราฟิกโดยคำนึงถึงการจัดองค์ประกอบของภาพ เทคนิคการเปลี่ยนภาพ การออกแบบช่วงเวลา และระยะเวลาในการนำเสนอภาพที่เหมาะสม ความต่อเนื่องของภาพ สี หรือจังหวะของดนตรีที่ใช้ในงานการเคลื่อนไหวด้วยภาพกราฟิก

Study and practice the creation of Motion graphics with regard to composition, image transition technique, period design, and the appropriate time to present the picture. The continuity of images, colors, or rhythms of music used in graphic motion.

ดจม. 549 การฝึกประสบการณ์การฝึกงานวิชาชีพ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 549 Professional Internship
 การฝึกปฏิบัติงานจริงที่เหมาะสมกับสาขาวิชาชีพด้านสื่อดิจิทัล ในสถานประกอบการทั้งภาครัฐและภาคเอกชน รวมถึงการจัดทำรายงานหรือการนำเสนอชิ้นงานหลังจากการฝึกงานครบตามกำหนด
 A practice of real work suitable to a vocational field in either a governmental or public organizations, including doing a report or Presentation after finishing an internship.

ดจม. 550 ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ 3 (3 – 0 – 6)

DMA 550 History of Photography
 ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของการถ่ายภาพจากยุคเริ่มต้นจนถึงปัจจุบัน แนวโน้มทางศิลปะและวิทยาการ ผลกระทบทางสังคมที่มีต่องานด้านการถ่ายภาพ เปรียบเทียบและวิเคราะห์ความแตกต่างในแนวคิดค่านิยมของแต่ละชาติในงานภาพถ่ายแบบต่าง ๆ ศึกษาแนวคิดของช่างภาพและผลงานที่สำคัญในแต่ละยุคสมัย

Study about History and Development of Photography.Context of Photography History. Compare and Analyze Different of Nations, Ethics and culture from Case Studies

ดจม. 551 เทคนิคการถ่ายภาพ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 551 Photography Techniques
 หลักการและพื้นฐานเบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการถ่ายภาพ ขั้นตอนการทำงาน หน้าที่ความรับผิดชอบในสายงานถ่ายภาพและการใช้อุปกรณ์ถ่ายภาพเบื้องต้น
 Studies in Principles of Photography's Technical terms. Includes a process of photograph production and practice in photographer tools

ดจม. 552 โปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นในงานถ่ายภาพ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 552 Basic Image Editing and Management Application
 บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ในงานถ่ายภาพ กระบวนการทำงาน เทคนิค
 คุณลักษณะและ การใช้เครื่องมือขั้นพื้นฐานในการปรับแต่งและสร้างสรรค์ภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
 ต่าง ๆ เช่น Lightroom และ Photoshop เพื่อให้ได้คุณภาพตามมาตรฐานเพื่อการเผยแพร่ตามช่องทางต่าง ๆ
 Study in image editing by advanced program. Include a process, technique, and
 advanced tools in editing program.

ดจม. 553 การถ่ายภาพเชิงพาณิชย์ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 553 Commercial Photography
 หลักการและรูปแบบการถ่ายภาพเชิงพาณิชย์เพื่อใช้ในงานธุรกิจประเภทต่าง ๆ อาทิ การ
 ถ่ายภาพสินค้า การถ่ายภาพอาหาร การถ่ายภาพสถาปัตยกรรม เป็นต้น
 Study principles of commercial photography to Improves the skill of
 photography that is used in Commercial media.

ดจม. 554 การถ่ายภาพบุคคล 3 (2 – 2 – 6)

DMA 554 People Photography
 ทฤษฎี หลักการและรูปแบบการถ่ายภาพบุคคล การจัดแสงแสงไฟในสตูดิโอและแสง
 ธรรมชาติสำหรับถ่ายภาพบุคคล การสร้างแนวความคิดและเรื่องราวในการถ่ายภาพบุคคล การวิเคราะห์และ
 วิวิจารณ์ภาพถ่ายบุคคลในเชิงศิลปะ
 Study principles of People photography. Learn in the area of studio lighting
 techniques, and natural lighting techniques for people's photographs. Build a concept in
 people's photographs. Analyze structure in the art of people photographs.

ดจม. 555 การถ่ายภาพขาว-ดำ 3 (2 – 2 – 6)

DMA 555 Black & White Photography
 หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการถ่ายภาพขาวดำ การใช้กล้องและอุปกรณ์ การวัดแสง
 และจัดองค์ประกอบภาพ กระบวนการและเทคนิคการล้างฟิล์ม อัดขยายภาพขาวดำในห้องมืด การวิเคราะห์
 และวิจารณ์ภาพถ่ายขาวดำในเชิงศิลปะ
 Study principles of Black & White photography. Learn to use Photograph tools,
 lighting techniques, and film develop. Analyze structure in the art of Black & White
 photographs.

ดจม. 556 การถ่ายภาพแฟชั่น 3 (2 – 2 – 6)

DMA 556 Fashion Photography

รูปแบบของการถ่ายภาพแฟชั่น การสร้างแนวคิดและถ่ายทอดเรื่องราวในการถ่ายภาพแฟชั่น การจัดแสงไฟสตูดิโอและแสงธรรมชาติเพื่อการถ่ายภาพแฟชั่น การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพถ่ายแฟชั่นในเชิงศิลปะ

Study principles of People photography. Learn in the area of, studio lighting techniques, and natural lighting techniques for fashion photographs. Build a concept in people's photographs. Analyze structure in the art of fashion's photographs.

ดจม. 557 ภาษาญี่ปุ่นสำหรับการสื่อสารด้านสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DMA 557 Japanese for Digital Media Communication

ทักษะการสื่อสารภาษาญี่ปุ่น โดยมุ่งเน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และตอบคำถาม ในบริบทของการสื่อสารสำหรับงานสื่อดิจิทัลการพูดแบบเป็นทางการ และการนำเสนองานด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

Study Japanese for communication and practical implementation of using a language to further the professional communication in digital media area.

ดจม. 558 ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลีสำหรับงานด้านสื่อดิจิทัล 3 (3 – 0 – 6)

DMA 558 Korean Language and Culture for Digital Media

การสื่อสารภาษาเกาหลีพื้นฐาน โดยมุ่งเน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน และการศึกษาด้านวัฒนธรรมการทำงานเฉพาะทางสำหรับธุรกิจสื่อดิจิทัล

Basic communication skills in Korean with practical listening, reading, and writing for communicative purposes and study the working culture in Japan for digital media business.

คำอธิบายรายวิชา
สาขาวิชาการผลิตเสมือนและ
การออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (24 หน่วยกิต)

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (9 หน่วยกิต)

อก.101 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

3 (2 – 2 – 6)

EN101 Everyday English

ฝึกฝนการใช้โครงสร้างพื้นฐานและสำนวนภาษาอังกฤษที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย การพูดแนะนำตนเองและให้ข้อมูลส่วนตัว การบรรยายบุคลิกลักษณะ การพูดถึงเรื่องที่สนใจ เรื่องที่เป็นความชอบ และแรงผลักดันส่วนตัวของแต่ละคน รวมถึงการแสดงความคิดเห็นในเรื่องทั่วไป อีกทั้งพัฒนาทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนด้วยวิธีเชิงบูรณาการ

Practice basic language structures and everyday expressions, including how to give informative self-introduction, describe personality, talk about interests and personal passions, as well as how to express opinions about general issues. Enhance language skills - speaking, listening, reading, and writing - through integrated methods.

อก.102 ภาษาอังกฤษในบริบททางสังคม

3 (2 – 2 – 6)

EN102 Social English

ฝึกฝนการพูดและการเขียนประโยคและสำนวนที่ใช้เป็นประจำ เพื่อการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การแลกเปลี่ยนข้อมูล การเปรียบเทียบ และการอธิบายความคิดเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ในบริบททางสังคมและธุรกิจ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการอภิปรายและการนำเสนอ ด้วยเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์

Practice speaking and writing frequently used expressions for social interactions, exchanging information, making comparisons, and explaining ideas in social and business-related contexts, with emphasis on developing discussion and presentation skills along with digital skills and creativity.

อก.103 ภาษาอังกฤษในบริบทสากล

3 (2 – 2 – 6)

EN103 Global English

ฝึกฝนการบรรยายประสบการณ์โดยระบุรายละเอียดสนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ การทำงาน และประเด็นปัญหาในระดับสากล โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม และการสื่อสารในโลกดิจิทัล ซึ่งสำคัญต่อการเป็นพลเมืองโลก

Intensive practice in portraying detailed experiences and expressing opinions about living and working situations, and discussing global issues, with concentration on intercultural communication skills and digital communication skills, which are vital to becoming global citizens.

กลุ่มวิชาบูรณาการทักษะวิชาชีพ (15 หน่วยกิต)

ศท.011 ทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

3 (3 – 0 – 6)

GE011 Thinking Skills for Lifelong Learning

ทฤษฎี หลักการของการคิด พัฒนาการคิดอย่างเป็นระบบ ฝึกฝนการคิดเชิงวิพากษ์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา รวมถึงการเชื่อมโยงความคิดและเลือกเครื่องมือความคิดที่เหมาะสมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การทำงานและการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Theories and practical thinking tools, practice critical thinking, creative and innovative thinking, analytical thinking, synthesis thinking and problem-solving thinking, including how to link and select appropriate thinking tools and effectively adapt to daily life, professional undertakings and lifelong learning.

ศท.012 ความเป็นพลเมืองในสังคมและชุมชนระหว่างประเทศ

3 (3 – 0 – 6)

GE012 Citizenship in Society and International Community

ความหมาย คุณลักษณะ สิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบของการเป็นพลเมืองที่ดี ในสังคมไทย สังคมโลก และสังคมดิจิทัล พร้อมทั้งจะปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข รวมถึงรู้เท่าทันการเกิดขึ้นของประเด็นใหม่ ๆ ในสังคม เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของบริบทแวดล้อมที่จะมีผลต่อชีวิตและการทำงาน ตลอดจนตระหนักในความสำคัญที่จะต้องร่วมมือกันเพื่อขัดเกลาทางสังคมและพัฒนาการศึกษาการอยู่ร่วมกันในชุมชนระดับต่าง ๆ ทั้งในองค์กร ท้องถิ่น ประเทศ และนานาชาติ

Concepts, traits, rights, duties and responsibilities of citizenship in Thai society, global society, and digital society, with ability to adjust and live happily with others while keeping abreast of and adapting themselves to societal changes which may affect livelihood and working life, a significance of society harmonization and solidarity and development of co-existence of people in society in at different levels: locally, nationally and internationally.

- ศท.013 เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่ออนาคต 3 (3 – 0 – 6)
 GE013 Technology and Innovation for the Future
 บทบาท แนวคิด การรู้เท่าทัน รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านต่างๆ ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตในสังคมสมัยใหม่ ผลกระทบที่มีต่อการดำเนินชีวิต สังคม และเศรษฐกิจ ตลอดจนศึกษาการใช้ประโยชน์และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาที่เกิดจากเทคโนโลยีและนวัตกรรม
- Concepts and innovative technology and applications aiming to better a quality of life of people in a new society, including how technology and innovation affects our livelihood, information on intellectual property protection as a result of technology and innovation.
- ศท.014 สุนทรียภาพกับสุขภาวะเพื่อชีวิต 3 (3 – 0 – 6)
 GE014 Aesthetics and Well-being for Life
 การใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่าผ่านงานศิลปะและกิจกรรมนันทนาการ เปิดมุมมองใหม่ในเรื่องสุนทรียภาพที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพร่างกาย จิตใจ สังคม ปัญญา และวัฒนธรรม
- How to live a meaningful life through various types of arts and recreational activities. New perspectives for the aesthetics that influence physical and mental health, society, cognition and culture.
- ศท.015 จิตวิญญาณความเป็นผู้ประกอบการและความรู้ทางการเงิน 3 (3 – 0 – 6)
 GE015 Entrepreneurial Spirit and Financial Literacy
 คุณลักษณะที่สำคัญในการสร้างจิตวิญญาณการเป็นผู้ประกอบการ โดยเน้นการคิดแบบเจ้าของ ประกอบด้วยการมีความคิดสร้างสรรค์ และการแสวงหาโอกาสในการเริ่มและดำเนินกิจการอย่างมีคุณธรรม และจริยธรรม มีการจัดการและตัดสินใจทางการเงินอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการจัดการการเงินส่วนบุคคลและการลงทุน รวมทั้งการพัฒนาอย่างยั่งยืน มีภาวะผู้นำที่สามารถนำและทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ รอบรู้ และกล้าตัดสินใจทันต่อเหตุการณ์
- The development of character traits that are vital to cultivating an entrepreneurial spirit, with an emphasis placed on how to think like an entrepreneur, opportunities to start and run a business with on the basis of ethics and moral grounds, how to effectively manage and make financial decisions, personal financial management and investment, including sustainable development, effective leadership skills development, teamwork, bold, prompt and well-informed decisions-making.

กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน – บัณฑิต (69 หน่วยกิต)

VE101 Introduction to Virtual Production and Immersive Technology

This course introduces students to the world of virtual production and immersive experience design, covering key concepts, terminology, and essential technologies. Students will explore virtual reality (VR), augmented reality (AR), extended reality (XR), real-time rendering, motion capture, and virtual sets, understanding their role in modern media and industries. The course highlights why virtual production is transforming film, gaming, architecture, healthcare, and education, giving students a broad overview of its applications. Through demonstrations and discussions, students will gain a basic understanding of tools, workflows, and career opportunities, preparing them for deeper exploration in future courses.

VE102 Art Appreciation for Virtual Production and Experience Design

This course examines key artistic movements, design philosophies, and storytelling techniques that shape digital and interactive experiences. Students will analyze historical and contemporary works across various mediums, including film, digital art, and immersive installations, to understand how artistic expression enhances virtual environments and spatial narratives. Through discussions and creative exercises, they will develop a critical eye for visual composition, style, and artistic innovation, preparing them to apply these insights in virtual production and immersive experience design.

สอ.103 เทคนิคพื้นฐานการผลิตเสมือนและเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง 3 (2 – 2 – 5)
 VE103 Fundamental Techniques of Virtual Production and Immersive Technology
 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ เครื่องมือ อุปกรณ์ และกระบวนการทำงานที่สำคัญในการผลิตเสมือนและ
 เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง การใช้ LED Volume, Green Screen, Motion Capture, Camera Tracking,
 Real-Time Rendering ระบบสื่ออินเทอร์เน็ตออฟทีฟ เทคโนโลยีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับระบบเสมือน เช่น
 VR Headset กล้อง 3D เครื่องสแกน LiDAR ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ระบบ Spatial Intelligence และ
 เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตออฟทีฟที่ล้ำสมัย ซึ่งช่วยเพิ่มประสบการณ์ในสื่อเสมือน การใช้เทคโนโลยีเหล่านี้มีบทบาท
 สำคัญในการถ่ายทำภาพยนตร์เสมือน ฉากในสื่อดิจิทัล การเล่าเรื่องแบบอินเทอร์เน็ตออฟทีฟ และการจำลองแบบ
 เรียลไทม์ กระบวนการทำงานเฉพาะของการผลิตเสมือน เช่น การพรีวิซวลไลเซชัน (Pre-Visualization) การ
 รวมสื่อเสมือนในกองถ่าย (On-Set Virtual Integration) และเทคนิคหลังการถ่ายทำ (Post-Production
 Techniques) ผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติ พัฒนาทักษะพื้นฐานทางเทคนิค พร้อมต่อยอดสู่การเรียนรู้ขั้นสูงด้าน
 ภาพยนตร์ แอนิเมชัน เกม และสื่อประสบการณ์เสมือนจริง

This course introduces the essential tools, equipment, and workflows used in virtual production and immersive technology. Students will explore LED volume, green screen, motion capture, camera tracking, real-time rendering, and interactive media systems, gaining hands-on experience with industry-standard facilities. It also covers human interaction technologies such as VR headsets, 3D cameras, LiDAR scanners, AI-driven tools, spatial intelligence systems, and emerging interactive technologies that enhance immersive experiences. Students will learn how these technologies contribute to virtual cinematography, digital set extensions, interactive storytelling, and real-time simulations. The course emphasizes the unique workflows involved in virtual production, including pre-visualization, on-set virtual integration, and post-production techniques. Through practical exercises, students will develop foundational technical skills, preparing them for more advanced studies in film, animation, gaming, and immersive media industries.

สอ.104 พื้นฐานการออกแบบสำหรับการผลิตเสมือนและประสบการณ์โลกเสมือนจริง 3 (2 – 2 – 5)
 VE104 Fundamentals of Design for Virtual Production and Immersive Experience
 หลักการพื้นฐานของการออกแบบ โดยเน้นการประยุกต์ใช้ในกระบวนการผลิตเสมือนและ
 ประสบการณ์โลกเสมือนจริง ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ เช่น การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition)
 ทฤษฎีสี (Color Theory) การใช้ตัวอักษร (Typography) การจัดแสง (Lighting) และการออกแบบเชิงพื้นที่
 (Spatial Design) เพื่อพัฒนาพื้นฐานด้านทัศนศิลป์ของนักศึกษา ผ่านการฝึกปฏิบัติ สำรว่าหลักการ
 ออกแบบที่มีอิทธิพลต่อการเล่าเรื่อง การมีส่วนร่วมของผู้ใช้ และการสร้างโลกเสมือนจริง

This course covers key elements such as composition, color theory, typography, lighting, and spatial design, helping students develop a strong visual foundation. Through hands-on exercises, students will explore how these design principles influence storytelling, user engagement, and worldbuilding in virtual environments.

สอ.105 ศิลปะแห่งการเล่าเรื่องผ่านสื่อข้ามแพลตฟอร์ม

3 (3 – 0 – 6)

VE105 Art of Transmedia Storytelling

หลักการของการเล่าเรื่องแบบข้ามแพลตฟอร์ม (Transmedia Storytelling) โดยเน้นวิธีการขยายเรื่องราวผ่านสื่อหลากหลายประเภท เช่น ภาพยนตร์ เกม ความจริงเสริม (AR) ความจริงเสมือน (VR) โซเชียลมีเดีย และแพลตฟอร์มดิจิทัลอื่น ๆ วิเคราะห์กรณีศึกษาของการเล่าเรื่องที่ประสบความสำเร็จ พัฒนาโลกของเรื่องราวแบบหลายแพลตฟอร์ม และทดลองใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกัน ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ ทักษะสำคัญด้านการเล่าเรื่อง การมีส่วนร่วมของผู้ชม และการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง เพื่อเตรียมความพร้อมสู่โลกของสื่อดิจิทัลและอุตสาหกรรมบันเทิงที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว

This course introduces students to the principles of transmedia storytelling, emphasizing how stories can be extended through film, games, virtual and augmented reality, social media, and other digital formats. Students will analyze successful transmedia narratives, develop their own multi-platform storyworlds, and experiment with emerging technologies to craft compelling, interconnected experiences. Through hands-on projects, they will gain essential skills in storytelling, audience engagement, and immersive experience design, preparing them for the evolving landscape of digital media and entertainment.

สอ.106 ศิลปะการนำเสนอและการนำเสนอโครงการ

3 (3 – 0 – 6)

VE106 Art of Pitching and Presentation

หลักการและเทคนิคของ การนำเสนอและการนำเสนอโครงการ วิธีการพัฒนาแนวคิดโครงการให้มีความน่าสนใจ สร้างเรื่องราวที่ทรงพลัง และนำเสนออย่างมืออาชีพให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น นักลงทุน ลูกค้า และทีมผลิต ผ่านการฝึกปฏิบัติ พัฒนาทักษะ การเล่าเรื่องด้วยภาพ (Visual Storytelling) การพูดในที่สาธารณะ (Public Speaking) การเจรจาต่อรอง (Negotiation) และภาษากาย (Body Language) พร้อมทั้งฝึกใช้เครื่องมืออุตสาหกรรม เช่น Pitch Deck, Mood Board และ Pre-Visualization ครอบคลุมกลยุทธ์สำหรับการนำเสนอ เพื่อการประมูลโครงการ (Bidding) การนำเสนอในงานในอุตสาหกรรม และการวิเคราะห์กรณีศึกษาจากโครงการที่ประสบความสำเร็จ

This course explores the principles and techniques of effective pitching and presentation. Students will learn how to develop compelling project proposals, craft persuasive narratives, and deliver engaging presentations tailored to different audiences, including investors, clients, and production teams. Through practical exercises, students will refine their skills in visual storytelling, public speaking, negotiation, and body language, while utilizing industry-standard tools such as pitch decks, mood boards, and pre-visualization materials. The course also covers strategies for bidding success, industry pitching events, and real-world case studies from successful virtual production and immersive media projects.

สอ.200 พื้นฐานการเขียนโค้ดสำหรับสื่อโลกเสมือนจริง 3 (2 – 2 – 5)

VE200 Fundamental Coding for Immersive Media

แนวคิดการเขียนโปรแกรมและเทคนิคการเขียนสคริปต์ที่สำคัญ สำหรับการผลิตเสมือนและการออกแบบสื่อประสบการณ์เสมือนจริง ครอบคลุมหัวข้อพื้นฐาน เช่น ตรรกะการเขียนโค้ด (Logic-Based Coding) การสร้างปฏิสัมพันธ์แบบเรียลไทม์ (Real-Time Interaction) การสร้างเนื้อหาแบบกระบวนการ (Procedural Content Generation) และการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX Programming) สำหรับสื่อเสมือนจริง เครื่องมือและภาษาสคริปต์ที่ใช้ในอุตสาหกรรม เช่น เอนจินเกม ความจริงเสมือน (VR) ความจริงเสริม (AR) และสื่ออินเทอร์เน็ตออฟทิงส์ ผ่านการฝึกปฏิบัติ สามารถพัฒนาองค์ประกอบที่เรียกร่องการโต้ตอบที่มีการผสมผสานข้อมูลแบบเรียลไทม์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเสมือนจริง

This course introduces students to the essential programming concepts and scripting techniques used in virtual production and immersive media design. It covers fundamental topics such as logic-based coding, real-time interaction, procedural content generation, and user experience (UX) programming for immersive environments. Students will explore industry-standard tools and scripting languages commonly used in game engines, virtual reality (VR), augmented reality (AR), and interactive media. Through hands-on exercises, students will learn how to develop interactive elements, integrate real-time data, and optimize performance for immersive applications.

สอ.201 การเขียนบทสำหรับการผลิตเสมือนและสื่อโลกเสมือนจริง 3 (3 – 0 – 6)

VE201 Scriptwriting for Virtual Production and Immersive Media

สำรวจเทคนิคการเล่าเรื่องและโครงสร้างบทที่ออกแบบมาเฉพาะสำหรับการผลิตเสมือน สื่อเชิงโต้ตอบ และสื่อประสบการณ์เสมือนจริง ครอบคลุมแนวคิดสำคัญ เช่น การเล่าเรื่องแบบแตกแขนง (Branching Narratives) การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรง (Non-Linear Storytelling) การสร้างโลกของเรื่องราว (Worldbuilding) และการเขียนบทสำหรับสื่อความจริงเสมือน (VR) ความจริงเสริม (AR) และสภาพแวดล้อมแบบเรียลไทม์ วิธีการพัฒนาบทที่สามารถบูรณาการเข้ากับกระบวนการผลิตดิจิทัล มุ่งเน้นการสร้างสรรค์ประสบการณ์ที่ดึงดูดและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ ทักษะในการเขียนบทสำหรับการเล่าเรื่องแบบหลายแพลตฟอร์ม

This course covers key aspects such as branching narratives, non-linear storytelling, worldbuilding, and writing for virtual reality (VR), augmented reality (AR), and real-time environments. Students will learn how to craft compelling scripts that integrate seamlessly with digital production workflows, emphasizing audience engagement and interactivity. Through hands-on projects, they will develop skills in writing for dynamic, multi-platform storytelling.

สอ.202 พื้นฐานการออกแบบภาพเสมือนจริง 3 (2 – 2 – 5)
 VE202 Fundamentals of Virtual Visualization

การสร้างภาพเสมือนจริง ครอบคลุมการสร้างสินทรัพย์ 3D การลงพื้นผิว การจัดแสง และเทคนิคการเรนเดอร์ กระบวนการสร้างภาพทั้งแบบเรียลไทม์และพรีเรนเดอร์ โดยใช้เครื่องมือมาตรฐานอุตสาหกรรม ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ แอนิเมชัน และสื่ออินเทอร์แอคทีฟ

This course introduces students to the foundational concepts of virtual visualization, covering 3D asset creation, texturing, lighting, and rendering techniques. Students will explore real-time and pre-rendered visualization workflows using industry-standard tools to develop high-quality digital environments. Through hands-on projects, they will build strong visualization skills for use in film, animation, and immersive media.

สอ.203 เทคโนโลยีปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ 3 (2 – 2 – 5)
 VE203 Human Interaction Technology

สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสภาพแวดล้อมดิจิทัลผ่านเทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น การจับการเคลื่อนไหว (Motion Capture) การติดตามการเคลื่อนไหวของดวงตา (Eye Tracking) ระบบสัมผัสจำลอง (Haptics) ปัญญาประดิษฐ์ (AI-driven Interactions) และการควบคุมด้วยท่าทาง (Gesture-based Controls) การออกแบบอินเทอร์เฟซที่ใช้งานง่ายและตอบสนองต่อผู้ใช้ สำหรับสภาพแวดล้อมเสมือนจริง (VR) ความจริงเสริม (AR) และการติดตั้งสื่อเชิงโต้ตอบ ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ ทดลองใช้เทคนิคปฏิสัมพันธ์ใหม่ ๆ เพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์ที่ดึงดูดและเป็นศูนย์กลางของผู้ใช้ เตรียมความพร้อมสำหรับอาชีพในสาขาการผลิตเสมือน การออกแบบเกม และสื่อประสบการณ์

This course examines the relationship between humans and digital environments through technologies such as motion capture, eye tracking, haptics, AI-driven interactions, and gesture-based controls. Students will learn how to design intuitive and responsive interfaces for virtual reality (VR), augmented reality (AR), and interactive installations. Through hands-on projects, they will experiment with emerging interaction methods to create immersive and user-centered experiences, preparing them for careers in virtual production, game design, and experiential media.

การบรรจบกันของการเล่าเรื่อง เทคโนโลยี และปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้ โดยเน้นแนวทางการออกแบบที่สร้างผลกระทบทางอารมณ์ เพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ชม และเสริมสร้างประสบการณ์ที่มีความลึกซึ้งพื้นที่ หลักการสำคัญ เช่น การออกแบบที่มุ่งเน้นผู้ใช้ (User-Centered Design) การรับรู้ทางประสาทสัมผัส (Sensory Perception) การเล่าเรื่องแบบอินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Narratives) และสุนทรียศาสตร์เชิงประสบการณ์ (Experiential Aesthetics) ในสื่อหลากหลายรูปแบบ รวมถึงความจริงเสมือน (Virtual Reality - VR) ความจริงเสริม (Augmented Reality - AR) สภาพแวดล้อมเชิงธีม (Themed Environments) และการติดตั้งสื่อ อินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Installations) ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะในการคิดเชิงแนวคิด (Conceptualization) การสร้างต้นแบบ (Prototyping) และการปรับปรุงการออกแบบประสบการณ์เชิงลึก เพื่อขยายขอบเขตของการเล่าเรื่องดิจิทัลและการผลิตเสมือนจริง (Virtual Production)

This course explores the intersection of storytelling, technology, and user interaction, focusing on how to design for emotional impact, audience engagement, and spatial immersion. Students will study key concepts such as user-centered design, sensory perception, interactive narratives, and experiential aesthetics across various media, including virtual and augmented reality, themed environments, and interactive installations. Through hands-on projects, they will develop the skills to conceptualize, prototype, and refine immersive experiences that push the boundaries of digital storytelling and virtual production.

การนำปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์ ตั้งแต่ การระดมความคิด (Ideation) การสร้างสตอรี่บอร์ด (Storyboarding) การตัดเกลาภาพในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production Enhancement) และกลยุทธ์การมีส่วนร่วมของผู้ชม (Audience Engagement Strategies) ฝึกใช้เครื่องมือ AI เพื่อช่วยในกระบวนการ นำเสนอไอเดีย (Pitching) เพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน ผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติ เรียนรู้ AI สามารถ เร่งกระบวนการสร้างสรรค์ เพิ่มประสิทธิภาพ และสนับสนุนการพัฒนาเนื้อหาดิจิทัลและประสบการณ์เสมือนจริง

The course explores the integration of artificial intelligence (AI) into various stages of virtual production and experience design, from conceptualization to final execution. This course covers the use of AI tools in ideation, storyboarding, post-production enhancement, and audience engagement strategies. Students will gain hands-on experience with AI-powered tools to assist in pitching ideas, automating workflows, and optimizing production pipelines. Through practical exercises, they will learn how AI can accelerate creativity, improve efficiency, and support the development of compelling virtual experiences.

สอ.206 การจัดแสงสำหรับการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์ 3 (2 – 2 – 5)
VE206 Lighting in Virtual Production and Experience Design

การผสมผสานระหว่างการจัดแสงในสตูดิโอแบบดั้งเดิมกับการจัดแสงเสมือนใน Unreal Engine ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างภาพที่สมจริงและไร้รอยต่อในกระบวนการผลิตเสมือน ครอบคลุมแนวคิดสำคัญ เช่น หลักการจัดแสง การจัดแสงแบบเรียลไทม์ (Real-time Lighting) การให้แสงแบบไดนามิก (Dynamic Illumination) แสงเชิงปริมาตร (Volumetric Lighting) และการอบแสง (Light Baking) สำหรับสภาพแวดล้อมดิจิทัล นอกจากนี้ การใช้งานอุปกรณ์ควบคุมแสงดิจิทัล และกระบวนการทำงานที่ใช้ในสตูดิโอผลิตเสมือน ผ่านการฝึกปฏิบัติ พัฒนาทักษะการจัดแสงเพื่อเสริมสร้างการเล่าเรื่อง ความสมจริง และบรรยากาศในฉากเสมือน

This course explores the integration of traditional studio lighting with virtual lighting in Unreal Engine, essential for achieving seamless visual coherence in virtual production. This course covers key concepts such as principle of lighting, real-time lighting, dynamic illumination, volumetric lighting, and light baking for digital environments. In addition, students will gain hands-on experience with digital lighting control equipment and workflows used in virtual production studios. Through practical exercises, they will learn to manipulate light to enhance storytelling, realism, and mood in virtual sets.

สอ.207 อันเรียลเอนจินสำหรับการผลิตเสมือนและการออกแบบโลกเสมือนจริง 3 (2 – 2 – 5)
VE207 Unreal Engine for Virtual Production and Immersive Design

ทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้งาน Unreal Engine ในการผลิตเสมือนและการสร้างโลกเสมือนจริง เทคนิคสำคัญ เช่น การประมวลผลแบบเรียลไทม์ (Real-time Rendering) การสร้างฉาก (Scene Building) การจัดแสง (Lighting) แอนิเมชัน (Animation) และการเขียนสคริปต์ Blueprint เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ในระบบเสมือน สำรวจการประยุกต์ใช้ Unreal Engine ในการผลิตเสมือน (Virtual Production) สื่อ XR และการพัฒนาเกม โดยใช้กระบวนการทำงานตามมาตรฐานอุตสาหกรรม เพื่อสร้างเนื้อหาประสบการณ์ที่ดึงดูดและสมจริง ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ ความเชี่ยวชาญทางเทคนิคและทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ เตรียมความพร้อมสำหรับอาชีพในสาขาการผลิตเสมือน การออกแบบเกม และสื่อประสบการณ์เสมือนจริง

This course covers essential skills such as real-time rendering, scene building, lighting, animation, and Blueprint scripting for interactivity. Students will explore how Unreal Engine is used in virtual production, XR experiences, and game development, applying industry-standard workflows to create immersive content. Through practical projects, they will gain the technical expertise and creative problem-solving skills needed for careers in virtual production, game design, and immersive media.

สอ.208 กฎหมายและจริยธรรมในการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง

3 (3 – 0 – 6)

VE208 Law and Ethics in Virtual Production and Immersive Experience Design

ข้อกฎหมายและหลักจริยธรรม ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและเผยแพร่สื่อดิจิทัลในกระบวนการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง ครอบคลุมหัวข้อสำคัญ เช่น สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล กฎหมายเกี่ยวกับเนื้อหาที่สร้างโดย AI และแนวทางจริยธรรมในการเล่าเรื่องผ่านสื่อประสบการณ์เสมือน วิเคราะห์กรณีศึกษาและกรอบกฎหมาย ที่เกี่ยวข้องกับการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ สื่ออินเทอร์เน็ต แอ็กทีฟ และการผลิตเสมือน พร้อมทั้งอภิปรายถึงผลกระทบทางสังคมของเทคโนโลยีเกิดใหม่ ผ่านการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ พัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเนื้อหาอย่างมีความรับผิดชอบ กระบวนการตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม และความท้าทายทางกฎหมายในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการทำงานอย่างมืออาชีพที่มีความซื่อสัตย์และเป็นไปตามหลักกฎหมาย

The course explores the legal and ethical considerations surrounding the creation and distribution of digital media in virtual production and immersive experience design. This course covers key topics such as intellectual property, data privacy, AI-generated content regulations, and ethical storytelling in immersive media. Students will examine case studies and legal frameworks relevant to film, interactive media, and virtual production while discussing the societal impact of emerging technologies. Through discussions and real-world scenarios, students will develop an awareness of responsible content creation, ethical decision-making, and the legal challenges in digital media industries. This course prepares students to navigate the legal and ethical landscape of virtual production, ensuring compliance and integrity in their creative and professional work.

สอ.209 การออกแบบเสียงสำหรับสื่อโลกเสมือนจริง

3 (2 – 2 – 5)

VE209 Sound Design for Immersive Media

หลักการสำคัญของเสียงเชิงพื้นที่ (Spatial Audio) การออกแบบเสียงแบบสามมิติ (3D Soundscapes) ระบบเสียงปรับเปลี่ยนตามสภาพแวดล้อม (Adaptive Sound Design) และการบูรณาการเสียงแบบเรียลไทม์ วิธีสร้างสภาพแวดล้อมเสียงที่มีความเป็นพลวัตและตอบสนองต่อการโต้ตอบของผู้ใช้ โดยใช้เครื่องมือและเทคนิคที่เป็นมาตรฐานอุตสาหกรรม เพื่อเสริมสร้างการเล่าเรื่องและการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะด้านการบันทึกเสียง การตัดต่อ การมิกซ์เสียง และการนำเสียงไปใช้ในสื่อประสบการณ์เสมือน

This course covers key principles of spatial audio, 3D soundscapes, adaptive sound design, and real-time audio integration. Students will learn to create dynamic and responsive sound environments using industry-standard tools and techniques, enhancing storytelling and user engagement. Through hands-on projects, they will develop skills in sound recording, editing, mixing, and implementation for immersive media.

สอ.210 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและการตลาด

3 (3 – 0 – 6)

VE210 Audience Analysis and Marketing

หลักการสำคัญของการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและกลยุทธ์ทางการตลาดสำหรับภาพยนตร์ เกม และสื่ออินเทอร์เน็ต แอ็กทีฟ ครอบคลุมแนวคิดสำคัญ เช่น การแบ่งกลุ่มเป้าหมาย (Audience Segmentation) การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience - UX Research) การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analytics) และกลยุทธ์การตลาดดิจิทัล (Digital Marketing Strategies) ที่ออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับอุตสาหกรรมสื่อเสมือนจริง วิธีระบุประชากรกลุ่มเป้าหมาย วิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ใช้ และพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดที่มีประสิทธิภาพสำหรับสื่อประสบการณ์ ผ่านกรณีศึกษาและโครงการภาคปฏิบัติ ทักษะเชิงปฏิบัติในการเล่าเรื่องที่ขับเคลื่อนด้วยกลุ่มเป้าหมาย (Audience-driven Storytelling) การสร้างแบรนด์ (Branding) และการกระจายเนื้อหา (Content Distribution)

This course covers key concepts such as audience segmentation, user experience (UX) research, data analytics, and digital marketing strategies tailored for film, gaming, and interactive media. Students will learn how to identify target demographics, analyze user interactions, and develop effective marketing campaigns for immersive content. Through case studies and hands-on projects, they will gain practical skills in audience-driven storytelling, branding, and distribution.

สอ.211 ธุรกิจการผลิตเสมือนและประสบการณ์โลกเสมือนจริง

3 (3 – 0 – 6)

VE211 Virtual Production and Immersive Experience Business

กลยุทธ์ทางธุรกิจ การเปลี่ยนแปลงของตลาด และโอกาสในการเป็นผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการผลิตเสมือนและสื่อประสบการณ์เสมือนจริง ครอบคลุมหัวข้อสำคัญ เช่น แนวโน้มอุตสาหกรรม (Industry Trends) โมเดลการระดมทุน (Funding Models) การบริหารทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Management) การจัดจำหน่ายเนื้อหา (Content Distribution) และกลยุทธ์การสร้างรายได้ (Monetization Strategies) สำหรับสื่อเสมือนและประสบการณ์อินเทอร์เน็ตแอ็กทีฟ กรณีศึกษาของโครงการผลิตเสมือนที่ประสบความสำเร็จ เรียนรู้การพัฒนาแผนธุรกิจ และฝึกปฏิบัติเพื่อทำความเข้าใจแง่มุมทางการค้าของสื่อประสบการณ์เสมือน ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ ทักษะที่จำเป็นในการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมบันเทิงดิจิทัล

This course provides students with a comprehensive understanding of the business strategies, market dynamics, and entrepreneurial opportunities in the virtual production and immersive media industries. This course covers key topics such as industry trends, funding models, intellectual property management, content distribution, and monetization strategies for virtual and interactive experiences. Students will explore case studies of successful virtual production projects, learn how to develop business plans, and engage in practical exercises to understand the commercial aspects of immersive media. Through hands-on projects, they will gain the skills needed to navigate the evolving landscape of digital entertainment.

สอ.212 จิตวิทยาผู้ชมในสื่อโลกเสมือนจริง

3 (3 – 0 – 6)

VE212 Audience Psychology in Immersive Media

พฤติกรรมและประสบการณ์ของผู้ชมเมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อเสมือนจริง จิตวิทยาการมีส่วนร่วม (Engagement Psychology) การรับรู้ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล (Perception in Virtual Spaces) และวิธีการสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมประสบการณ์ที่น่าจดจำ เนื้อหาครอบคลุมการใช้เทคโนโลยี Eye Tracking, Haptics และ Environmental Sound Design เพื่อวิเคราะห์และปรับปรุงประสบการณ์ผู้ใช้ สามารถออกแบบเนื้อหาที่ตอบสนองความต้องการและอารมณ์ของผู้ชม

This course explores user behavior and engagement within immersive media. Students will delve into engagement psychology, perception in virtual spaces, and methods for designing memorable experiences. The course covers tools like eye tracking, haptic feedback, and environmental sound design to analyze and enhance user interaction. By the end of the course, students will be able to create user-centered content that resonates emotionally and intellectually.

สอ.213 การบริหารโครงการสำหรับการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง

3 (3 – 0 – 6)

VE213 Project Management for Virtual Production and Immersive Experience Design

หลักการวางแผนและการจัดการโครงการที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเสมือนและสื่อประสบการณ์เสมือนจริง ครอบคลุมแนวคิดหลัก เช่น การวางแผนโครงการ (Project Planning) การเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการทำงาน (Workflow Optimization) การจัดทำงบประมาณ (Budgeting) การทำงานร่วมกันเป็นทีม (Team Collaboration) และกลยุทธ์การบริหารโครงการแบบ Agile สำหรับการสร้างสื่อแบบเรียลไทม์และเชิงโต้ตอบ การทำงานในสายการผลิตที่มีหลายสาขาวิชาร่วมกัน ประสานงานระหว่างทีมสร้างสรรค์และทีมเทคนิค และบริหารทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้สามารถดำเนินโครงการได้ตามระยะเวลาที่กำหนด ผ่านกรณีศึกษาและแบบฝึกหัดภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะด้านภาวะผู้นำและการแก้ปัญหาเชิงกลยุทธ์

This course covers key aspects of project planning, workflow optimization, budgeting, team collaboration, and agile production strategies tailored for real-time and immersive content creation. Students will learn to navigate interdisciplinary production pipelines, coordinate between creative and technical teams, and manage resources efficiently to deliver high-quality projects on time. Through case studies and hands-on exercises, they will develop leadership and problem-solving skills.

สอ.400 การประยุกต์ใช้การผลิตเสมือนและเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงในอุตสาหกรรมอื่น 3 (2 – 2 – 5)

VE400 Virtual Production and Immersive Technology Application for Other Industries

แนวทางการผลิตเสมือนและเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงถูกนำมาใช้ในอุตสาหกรรมที่หลากหลาย นอกเหนือจากสื่อบันเทิง เช่น การศึกษา การแพทย์ สถาปัตยกรรม การท่องเที่ยว และการฝึกอบรมทางธุรกิจ วิเคราะห์การประยุกต์ใช้ความจริงเสริม (AR) ความจริงเสมือน (VR) และความจริงขยาย (XR) ในบริบทต่าง ๆ โดยเน้นนวัตกรรม ประสบการณ์ของผู้ใช้ และการนำเทคโนโลยีไปใช้งานในภาคอุตสาหกรรม การศึกษา แนวโน้มอุตสาหกรรม และพัฒนาโครงการที่ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในการแก้ปัญหาเฉพาะด้าน ผ่านการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ ทักษะในการนำเทคนิคการผลิตเสมือนไปประยุกต์ใช้ในภาคธุรกิจที่แตกต่างกัน

This course explores how virtual production and immersive technologies are transforming industries beyond entertainment, including education, healthcare, architecture, tourism, and corporate training. This course examines real-world applications of augmented reality (AR), virtual reality (VR), and extended reality (XR) in various sectors, focusing on innovation, user experience, and industry adoption. Students will analyze case studies, explore emerging trends, and develop projects that apply immersive technology solutions to different fields. Through hands-on learning, they will gain the skills to adapt virtual production techniques for diverse industries.

สอ.435 การวิจัยและพัฒนาโครงการสารนิพนธ์การผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง 3 (1 – 4 – 4)

VE435 Degree Project Research and Development in Virtual Production and Immersive Experience Design

วิจัย วางแผน และพัฒนาโครงการสารนิพนธ์ ด้านการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง โดยเน้นการพรีวิซวลไลเซชัน (Previz) การพัฒนาแนวคิด และการศึกษาความเป็นไปได้ทางเทคนิค เพื่อเปลี่ยนแนวคิดให้เป็นโครงการที่สามารถดำเนินงานจริงได้ เทคนิค การนำเสนอ (Pitching) ตามมาตรฐานอุตสาหกรรม เรียนรู้วิธี นำเสนอแนวคิดอย่างมืออาชีพ ดึงดูดแหล่งทุน และเพิ่มโอกาสในการชนะการประมูล โครงการ (Bidding) รวมถึงพัฒนา สื่อการนำเสนอ โมเดลต้นแบบ และเนื้อหาที่สื่อสารแนวคิดได้อย่างชัดเจน ผ่านการให้คำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ กรณีศึกษา และการฝึกปฏิบัติ ทักษะสำคัญด้าน การวิจัยตลาด การจัดทำงบประมาณ การออกแบบกระบวนการ และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการทำงานในอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ แอนิเมชัน สื่ออินเทอร์เน็ต แอ็กทีฟ และประสบการณ์เสมือนจริง

This course guides students through the research, planning, and development stages of their degree project in Virtual Production and Immersive Experience Design. Emphasizing pre-visualization (Previz), concept development, and technical feasibility, students will explore methods to refine their ideas into executable projects. A key focus is on industry-standard pitching techniques, teaching students how to effectively present their concepts, secure funding, and succeed in project bidding. They will develop presentation materials, visual prototypes, and compelling narratives to communicate their vision. Through mentorship, case studies, and hands-on exercises, students will gain critical skills in market research, budgeting, workflow design, and creative problem-solving, preparing them for real-world applications in film, animation, interactive media, and immersive experiences.

สอ.436 โครงการสารนิพนธ์การผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง 3 (1 – 4 – 4)

VE436 Degree Project in Virtual Production and Immersive Experience Design

พัฒนาโครงการสารนิพนธ์ตามขั้นตอนและแผนการดำเนินการตามที่ได้รับความคิดเห็นชอบ และได้รับคำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้รับมอบหมาย และผ่านเกณฑ์การประเมินผลตามข้อกำหนดจากคณะกรรมการสารนิพนธ์ของสาขาวิชาการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง

Develop the degree project according to production and post-production processes under the supervision of the assigned degree project advisor with the approval by the degree project committee.

กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-เลือก (24 หน่วยกิต)

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนได้เฉพาะกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง หรือสามารถเลือกเรียนข้ามกลุ่ม เพื่อให้ครบ 24 หน่วยกิต

1. กลุ่มการผลิตเสมือน (Virtual Production)

สอ.301 การพรีวิซวลไลเซชันสำหรับการผลิตเสมือน 3 (2 – 2 – 5)

VE301 Pre-Visualization for Virtual Production

ข้อได้เปรียบของการใช้ซอฟต์แวร์แบบเรียลไทม์ เช่น Unreal Engine ในการช่วยสร้างภาพจำลองล่วงหน้า วางแผนมุมกล้อง การจัดแสง และออกแบบสภาพแวดล้อมเสมือนจริงก่อนเริ่มการถ่ายทำ ฝึกปฏิบัติการสร้างพรีวิซวลไลเซชัน เรียนรู้กระบวนการทำงานแบบการผลิตเสมือน และพัฒนาทักษะในการตัดสินใจเชิงสร้างสรรค์

This course explores the advantages of using real-time software such as Unreal Engine to visualize scenes, plan camera movements, set up lighting, and design virtual environments before production begins. Students will gain hands-on experience in creating pre-vis sequences, understanding virtual workflows, and optimizing creative decision-making.

สอ.302 ปฏิบัติการหลังการถ่ายทำสำหรับการผลิตเสมือน 3 (2 – 2 – 5)

VE302 Post-Production Workshop for Virtual Production

เทคนิคสำคัญ เช่น การผสมภาพ (Compositing) การปรับสี (Color Grading) การรวมวิชวลเอฟเฟกต์ (VFX Integration) กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphics) และกระบวนการเรนเดอร์ขั้นสุดท้าย (Final Rendering Workflows) สำรวจวิธีใช้เครื่องมือแบบเรียลไทม์และกระบวนการหลังการถ่ายทำแบบดั้งเดิมในการปรับแต่ง footage จากการผลิตเสมือน เพื่อให้การผสมระหว่างภาพถ่ายจริงและองค์ประกอบดิจิทัลเป็นไปอย่างไร้รอยต่อ ผ่านแบบฝึกหัดภาคปฏิบัติและโครงการสร้างสรรค์ พัฒนาทักษะด้านเทคนิคและความคิดสร้างสรรค์ที่จำเป็นสำหรับการยกระดับการเล่าเรื่องเชิงภาพยนตร์ในการผลิตเสมือน เตรียมความพร้อมสำหรับอาชีพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ แอนิเมชัน และสื่อประสบการณ์เสมือนจริง

This course covers essential techniques such as compositing, color grading, visual effects (VFX) integration, motion graphics, and final rendering workflows. Students will explore how real-time and traditional post-production tools can be used to refine virtual production footage, ensuring seamless integration between live-action and digital elements. Through practical exercises and project-based learning, students will develop technical and creative skills necessary for enhancing cinematic storytelling in virtual production, preparing them for careers in film, animation, and immersive media.

สอ.303 การสร้างผลพิเศษทางภาพสำหรับการผลิตเสมือน 3 (2 – 2 – 5)
VE303 Visual Effects for Virtual Production

การบูรณาการสร้างผลพิเศษทางภาพสำหรับการผลิตเสมือน (VFX) แบบเรียลไทม์และกระบวนการหลังการถ่ายทำ (Post-Production) ในการสร้างภาพยนตร์เสมือนและสื่อประสบการณ์เสมือนจริง ครอบคลุมเทคนิคสำคัญ เช่น การผสมผสานภาพกรีนสกรีน (Green Screen Compositing) การเรนเดอร์แบบเรียลไทม์ (Real-time Rendering) การจำลองอนุภาค (Particle Simulations) การสร้างตัวละครดิจิทัล (Digital Doubles) และการออกแบบสภาพแวดล้อมด้วยเครื่องมือ VFX ที่ใช้ในอุตสาหกรรม วิธีเสริมการเล่าเรื่องผ่านวิชวลเอฟเฟกต์ที่ไร้รอยต่อ โดยการผสมผสานภาพที่ถ่ายทำจริงเข้ากับองค์ประกอบดิจิทัลในกระบวนการผลิตเสมือน ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะทางเทคนิคและการสร้างสรรค์ในด้าน CGI กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphics) และการผสมผสานภาพแบบเรียลไทม์ (Real-time Compositing)

This course explores the integration of real-time and post-production visual effects (VFX) in virtual filmmaking and immersive media. This course covers key techniques such as green screen compositing, real-time rendering, particle simulations, digital doubles, and environment creation using industry-standard VFX tools. Students will learn how to enhance storytelling through seamless visual effects, combining live-action footage with digital elements in a virtual production pipeline. Through hands-on projects, they will develop technical and creative skills in CGI, motion graphics, and real-time compositing.

สอ.305 ปฏิบัติการสตูดิโอการผลิตเสมือน 1 3 (2 – 2 – 5)
VE305 Virtual Production Studio Workshop I

ความรู้เชิงปฏิบัติเกี่ยวกับการสร้างและตั้งค่าสตูดิโอผลิตเสมือน โดยครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ เช่น การติดตั้ง LED Volume ระบบติดตามกล้อง (Camera Tracking) การผสมผสานแสงดิจิทัล การจัดโครงสร้างทางเทคนิค (Rigging) การถ่ายทำแผ่นภาพพื้นหลัง (Plates) และเทคนิค In-Camera Visual Effects (ICVFX) เรียนรู้กระบวนการทำงานทางเทคนิคที่จำเป็นในการสร้างสภาพแวดล้อมแบบเรียลไทม์สำหรับภาพยนตร์โทรทัศน์ และสื่อประสบการณ์เสมือนจริง ผ่านการฝึกปฏิบัติ ประสบการณ์ในการปรับแต่งอุปกรณ์การผลิตเสมือนและเพิ่มประสิทธิภาพของการตั้งค่าสตูดิโอ

provides students with hands-on knowledge of building and configuring a virtual production studio. This course covers essential components such as LED volume setup, camera tracking systems, digital lighting integration, rigging, plate shooting, and in-camera visual effects (ICVFX). Students will explore the technical workflows required to create seamless real-time environments for film, television, and immersive media. Through practical exercises, they will gain experience in calibrating virtual production equipment and optimizing studio setups.

สอ.306 ปฏิบัติการสตูดิโอการผลิตเสมือน 2

3 (2 – 2 – 5)

VE306 Virtual Production Studio Workshop II

ออกแบบและดำเนินการแก้ปัญหาทางเทคนิคในการถ่ายทำฉากต่างๆ ด้วยเทคนิคการผลิตเสมือน โดยครอบคลุมการใช้ In-Camera Visual Effects (ICVFX) LED Volume การผสานภาพ Green Screen ฉากจริง (Practical Set) ฉากเสมือน (Virtual Set) การติดตั้งโครงสร้าง (Rigging) และการผสานแผ่นภาพพื้นหลัง (Plates Integration) เพื่อสร้างฉากที่สมจริง การออกแบบและจัดการการถ่ายทำฉากประเภทต่าง ๆ เช่น ฉากขับรถ ฉากต่อสู้ ฉากแฟนตาซี และสถานการณ์ที่ซับซ้อนอื่น ๆ โดยใช้การผสานระหว่างองค์ประกอบจริงและองค์ประกอบดิจิทัลได้ ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ ประสบการณ์ในการติดตามกล้อง (Camera Tracking) การจัดแสงสำหรับฉากเสมือน และการเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการทำงาน การผลิตเพื่อการเล่าเรื่องที่สมจริง

This course trains students to design and implement optimal virtual production setups for various cinematic scenes. It covers the use of In-Camera Visual Effects (ICVFX), LED volume, green screen compositing, practical sets, virtual sets, rigging, and plate integration to create seamless, high-quality environments for different types of productions. Students will learn how to plan and execute shooting solutions for driving scenes, action sequences, fantasy environments, and other complex scenarios, effectively combining real and digital elements. Through hands-on projects, they will develop expertise in camera tracking, lighting integration, and workflow optimization for immersive storytelling.

สอ.307 การสร้างภาพยนตร์ด้วยการผลิตเสมือน

3 (2 – 2 – 5)

VE307 Virtual Production Filmmaking

สร้างสรรค์ผลงานที่ผสมผสานจินตนาการ การเล่าเรื่องที่ทรงพลัง และความเชี่ยวชาญด้านเทคนิค เพื่อผลิตภาพยนตร์ที่มีเอกลักษณ์และสไตล์เฉพาะตัว โดยใช้เทคโนโลยีการผลิตเสมือนให้เกิดประโยชน์สูงสุด ฝึกปฏิบัติจริงในการใช้ LED Volume, In-Camera VFX (ICVFX), Motion Capture, Real-Time Rendering และการออกแบบฉากเสมือน เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ผสมผสานองค์ประกอบจริงและดิจิทัลอย่างไร้รอยต่อ ศิลปะการเล่าเรื่องผ่านภาพ (Visual Storytelling) การกำกับในสภาพแวดล้อมเสมือน และการพัฒนาสไตล์ภาพยนตร์ที่โดดเด่น

This course empowers students to push creative and technical boundaries using virtual production technology. Students will explore the integration of imagination, storytelling, and technical expertise to craft unique and highly stylized films that optimize real-time workflows, digital cinematography, and immersive environments. Through hands-on projects, students will experiment with LED volume, in-camera VFX (ICVFX), motion capture, real-time rendering, and virtual set design, learning how to blend practical and digital elements seamlessly. Emphasis is placed on visual storytelling, directing for virtual environments, and developing a distinctive cinematic style.

สอ.325 การจับการเคลื่อนไหวและแอนิเมชันจากการแสดง 3 (2 – 2 – 5)

VE325 Motion Capture and Performance Animation

เทคโนโลยีการจับการเคลื่อนไหว (Motion Capture - MoCap) การแสดงตัวละคร (Character Performance) การติดตามการเคลื่อนไหวของใบหน้า (Facial Tracking) และเทคนิคแอนิเมชันแบบเรียลไทม์ วิธีการกำกับและปรับแต่งการแสดงแบบดิจิทัล รวมถึงการผสานข้อมูลการเคลื่อนไหวเข้ากับสภาพแวดล้อมสามมิติ ผ่านเครื่องมือมาตรฐานอุตสาหกรรม ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะด้านการตั้งค่าระบบจับการเคลื่อนไหว การประมวลผลข้อมูล และแอนิเมชันที่ขับเคลื่อนด้วยการแสดง

This course covers motion capture (MoCap) technology, character performance, facial tracking, and real-time animation techniques. Students will explore how to direct and refine digital performances, integrating motion data into 3D environments using industry-standard tools. Through hands-on projects, they will develop skills in motion capture setup, data processing, and performance-driven animation.

สอ.308 การประยุกต์ใช้การผลิตเสมือนในอุตสาหกรรมอื่น 3 (2 – 2 – 5)

VE308 Virtual Production Application for Other Industries

การประยุกต์ใช้เทคนิคการผลิตเสมือนในอุตสาหกรรมสื่อบันเทิง โฆษณา สถาปัตยกรรม การศึกษา การแพทย์ การท่องเที่ยว และการสื่อสารองค์กร การใช้ฉากเสมือนจริง การเรนเดอร์แบบเรียลไทม์ และเทคนิค In-Camera Visual Effects (ICVFX) เพื่อแก้ไขโจทย์เฉพาะของแต่ละอุตสาหกรรมและสร้างเนื้อหาที่มีพลัง ผ่านกรณีศึกษาและโครงการปฏิบัติ พัฒนาทักษะเชิงปฏิบัติในการปรับใช้กระบวนการผลิตเสมือนให้เหมาะสมกับความต้องการของอุตสาหกรรมต่าง ๆ เตรียมความพร้อมสำหรับโอกาสในสายงานที่หลากหลาย

Virtual production techniques application for entertainment sector industries, advertising, architecture, education, health care, tourism, and corporate communication, virtual sets, real-time rendering, and in-camera visual effects (ICVFX), to solve industry-specific challenges and create impactful visual content through case studies and hands-on projects, practical skills in adapting virtual production workflows to meet the needs of different sectors, preparing them for diverse professional opportunities.

2.กลุ่มการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง (Immersive Experience Design)

สอ.311 การเขียนสคริปต์และการออกแบบกระบวนการสำหรับสื่ออินเทอร์แอคทีฟ 3 (2 – 2 – 5)

VE311 Scripting and Workflow Design for Interactive Media

แนวคิดพื้นฐานของ การเขียนสคริปต์ และการออกแบบกระบวนการเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์แบบเรียลไทม์ ในการผลิตเสมือน สื่อประสบการณ์เสมือนจริง และสภาพแวดล้อมของเกม ครอบคลุมหัวข้อสำคัญ เช่น การเขียนโปรแกรมเชิงเหตุการณ์ (Event-Driven Programming) การโต้ตอบแบบเรียลไทม์ (Real-Time Interaction) ตรรกะเชิงเงื่อนไข (Conditional Logic) และการสร้างเนื้อหาแบบกระบวนการ (Procedural Content Generation) สำหรับการใช้สคริปต์เพื่อเพิ่มความสามารถในการโต้ตอบใน ความจริงเสมือน (VR) ความจริงเสริม (AR) งานติดตั้งสื่ออินเทอร์แอคทีฟ และการเล่าเรื่องเชิงดิจิทัล ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะในการสร้างระบบตอบสนองแบบไดนามิก ผสานข้อมูลแบบเรียลไทม์

This course introduces students to the fundamentals of scripting for real-time interaction and workflow design in virtual production, immersive media, and game environments. This course covers key concepts such as event-driven programming, real-time interaction, conditional logic, and procedural content generation using industry-standard scripting languages and tools. Students will explore how scripting enhances interactivity in virtual reality (VR), augmented reality (AR), interactive installations, and digital storytelling. Through hands-on projects, they will develop skills in creating dynamic user interactions, integrating real-time data.

สอ.312 การออกแบบพื้นที่โลกเสมือนจริง 3 (2 – 2 – 5)

VE312 Immersive Space Design

แนวคิดและเทคนิคในการออกแบบสภาพแวดล้อมเชิงโต้ตอบและเสมือนจริง โดยมุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ การเล่าเรื่อง และการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม ผ่านสื่อดิจิทัลและกายภาพ รวมถึงความจริงเสมือน (VR) ความจริงเสริม (AR) การฉายภาพแมปปิง (Projection Mapping) และการติดตั้งงานศิลปะเชิงโต้ตอบ วิธีการออกแบบการเล่าเรื่องเชิงพื้นที่ การใช้จิตวิทยาสิ่งแวดล้อม และการผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดึงดูดผู้ชม ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะในการสร้างโลกเสมือน การจัดองค์ประกอบเชิงพื้นที่ และการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX)

This course examines the relationship between space, storytelling, and audience interaction across physical and digital realms, including virtual reality (VR), augmented reality (AR), projection mapping, and interactive installations. Students will learn how to design spatial narratives, utilize environmental psychology, and integrate emerging technologies to craft compelling immersive spaces. Through hands-on projects, they will develop practical skills in worldbuilding, spatial composition, and user experience (UX) design.

สอ.313 ห้องปฏิบัติการสื่อเสมือน
VE313 Virtual Media Lab

3 (2 – 2 – 5)

การสำรวจ ทดลอง และสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลรูปแบบใหม่ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะในการออกแบบ และผลิตสื่อเสมือนจริงผ่านเครื่องมือและเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น Virtual Worldbuilding, Motion Capture, Real-Time Rendering และ Interactive Media Systems การพัฒนาสื่อในรูปแบบ 2D, 3D, VR, AR และ XR พร้อมทั้งเรียนรู้การทำงานเป็นทีมในการผ่านการฝึกปฏิบัติ เปิดโอกาสให้คิดค้นและทดลอง แนวคิดใหม่ ๆ ที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล การศึกษา การแพทย์ และความบันเทิง

This course serves as a laboratory for the exploration, experimentation, and creation of new forms of digital media. Students will engage with cutting-edge tools and technologies, including virtual worldbuilding, motion capture, real-time rendering, and interactive media systems. Emphasizing hands-on learning, the course allows students to develop skills in designing, producing, and presenting virtual media projects across 2D, 3D, VR, AR, and XR formats. It also encourages collaborative work on large-scale projects, fostering innovation in industries such as digital media, education, healthcare, and entertainment.

สอ.314 สภาพแวดล้อมเชิงโต้ตอบและประสบการณ์ผู้ใช้
VE314 Interactive Environments and User Experience

3 (2 – 2 – 5)

ออกแบบพื้นที่ประสบการณ์ที่ตอบสนองต่อปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ วิธีออกแบบพื้นที่ที่ตอบสนองต่อการเคลื่อนไหว การสัมผัส และข้อมูลเรียลไทม์ หัวข้อสำคัญรวมถึง เซ็นเซอร์ตรวจจับ ระบบแสงแบบปรับเปลี่ยน โปรเจกชันอินเทอร์แอคทีฟ และองค์ประกอบเสียง พัฒนาต้นแบบของสื่อเชิงโต้ตอบสำหรับการประยุกต์ใช้ในพื้นที่ค้าปลีก ศิลปะสาธารณะ และความบันเทิงเสมือนจริง

This course focuses on human interaction within immersive spaces, teaching students how to design environments that respond to movement, touch, and real-time data. Topics include sensor-based interactions, adaptive lighting, interactive projections, and soundscapes. Students will prototype interactive installations for real-world applications such as retail spaces, public art, and immersive entertainment.

สอ.315 การผลิตสื่อในความเป็นจริงผสม
VE315 Mixed Reality Media Production

3 (2 – 2 – 5)

การสร้างสรรค์สื่อในโลกความจริงผสม (MR) โดยการผสมผสาน สื่อเสมือนจริง (VR) สื่อเสริมจริง (AR) และสื่อกายภาพ เพื่อสร้างประสบการณ์การเล่าเรื่องที่ดื่มด่ำ พัฒนาทักษะการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย (Transmedia Storytelling) เรียนรู้วิธีออกแบบเรื่องราวที่สามารถขยายไปยังหลายแพลตฟอร์ม และกระตุ้นผู้ชมผ่าน ภาพ เสียง และการมีปฏิสัมพันธ์ การออกแบบประสบการณ์หลายประสาทสัมผัส (Multi-Sensory Experience Design) โดยผสมผสาน การเรนเดอร์แบบเรียลไทม์ ระบบเสียงเชิงพื้นที่ (Spatial Audio) การตอบสนองทางสัมผัส (Haptic Feedback) และสื่ออินเทอร์แอคทีฟ เพื่อสร้างเนื้อหา MR ที่ดึงดูดความสนใจ

ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ ทดลองใช้ ภาพยนตร์ แอนิเมชัน การแสดงสด และการติดตั้งสื่อดิจิทัล ในการออกแบบประสบการณ์ความจริงผสมที่สร้างสรรค์

This course explores the production of creative content in mixed reality (MR) by integrating virtual, augmented, and physical media to create immersive storytelling experiences. Students will develop transmedia storytelling skills, learning how to craft narratives that unfold across multiple platforms and engage audiences through visual, auditory, and interactive elements. The course focuses on multi-sensory experience design, combining real-time rendering, spatial audio, haptic feedback, and interactive media to create compelling MR content. Through hands-on projects, students will experiment with different storytelling formats, blending film, animation, live performance, and digital installations to produce innovative mixed reality experiences.

สอ.316 การออกแบบเกมและปฏิสัมพันธ์สำหรับสื่อโลกเสมือนจริง 3 (2 – 2 – 5)

VE316 Game and Interaction Design for Immersive Media

การออกแบบกลไกการเล่นเกมน (Game Play) และประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) ที่สอดคล้องกับสื่อเสมือนจริง เช่น VR, AR, และ XR วิธีสร้างปฏิสัมพันธ์ที่เป็นธรรมชาติและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เล่น โดยใช้เทคนิคการควบคุมแบบ Gestural, Eye Tracking และ Haptics เน้นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเกมและสภาพแวดล้อมเสมือนจริง เพื่อสร้างสรรค์เกมและประสบการณ์เชิงโต้ตอบที่มีความดื่มด่ำ ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ ได้รับประสบการณ์ในการออกแบบเกมสำหรับสื่อเสมือนจริงและพัฒนาทักษะด้าน UX/UI ที่สามารถปรับใช้ในหลากหลายอุตสาหกรรม

This course focuses on designing game mechanics and user experiences (UX) tailored for immersive media platforms like VR, AR, and XR. Students will explore natural interaction methods, including gestural controls, eye tracking, and haptic feedback, to enhance player engagement. The course emphasizes the relationship between gameplay dynamics and virtual environments, guiding students to create deeply immersive and interactive experiences. Through hands-on projects, students will gain skills in game design and UX/UI development, preparing them for careers in gaming, and other industries.

สอ.317 การออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริงเพื่อสื่อบันเทิงและงานนิทรรศการ 3 (2 – 2 – 5)

VE317 Immersive Experience Design for Entertainment and Exhibition

การออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริงที่ตอบโจทย์สื่อบันเทิงทั้งภาพยนตร์ เกม และนิทรรศการ ดิจิทัล การผสมผสานเทคโนโลยี VR, AR และ MR เพื่อสร้างสรรค์สื่อที่ดึงดูดและมีความเป็นเอกลักษณ์ โดยใช้เครื่องมือสำเร็จรูปที่สามารถปรับแต่งได้อย่างยืดหยุ่น โดยไม่จำเป็นต้องมีทักษะการเขียนโปรแกรมเชิงลึก ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบการเล่าเรื่อง (Narrative Design) การวางองค์ประกอบศิลป์ และกลยุทธ์ในการสร้างประสบการณ์ที่มีผลกระทบต่อผู้ชม

This course focuses on designing immersive experiences tailored for entertainment media, including films, games, and digital exhibitions. Students will explore the integration of VR, AR, and MR technologies to create captivating content, without requiring deep programming knowledge. Emphasizing narrative design, visual composition, and audience engagement strategies.

สอ.318 การประยุกต์ใช้การออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริงในอุตสาหกรรมอื่น 3 (2 – 2 – 6)

VE318 Immersive Experience Design Application for Other Industries

การประยุกต์ใช้การออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริงในอุตสาหกรรมที่หลากหลาย นอกเหนือจากสื่อบันเทิง เช่น การศึกษา การแพทย์ สถาปัตยกรรม การท่องเที่ยว อีสปอร์ต ค้าปลีก และการฝึกอบรมทางธุรกิจ การวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ การสร้างเรื่องราวที่น่าสนใจ และการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง เช่น AR, VR และ XR ในการแก้ไขปัญหาจริง ผ่านกรณีศึกษาและโครงการเชิงปฏิบัติ พัฒนาทักษะการออกแบบประสบการณ์ที่สร้างสรรค์และมุ่งเน้นผู้ใช้ เพื่อตอบโจทย์ในแต่ละอุตสาหกรรมได้อย่างเหมาะสม

This course explores how immersive experience design can be applied across industries beyond entertainment, such as education, healthcare, architecture, tourism, E-sports, retail, and corporate training. Students will learn to analyze user needs, craft engaging narratives, and apply immersive tools like AR, VR, and XR to solve real-world challenges. Through case studies and hands-on projects, students will develop practical skills in designing innovative and user-centered experiences

3. กลุ่มการออกแบบภาพเสมือนจริง (Virtual Visualization)

สอ.321 การออกแบบโมเดลสามมิติให้เป็นสินทรัพย์

3 (2 – 2 – 5)

VE321 3D Asset Design

เทคนิคและกระบวนการทำงานในการสร้างสินทรัพย์สามมิติ (3D Assets) คุณภาพสูงสำหรับการผลิตเสมือนและสื่อประสบการณ์เสมือนจริง ครอบคลุมแนวคิดสำคัญ เช่น การสร้างแบบจำลอง (Modeling) การลงพื้นผิว (Texturing) การแรเงา (Shading) และการปรับแต่งให้เหมาะสมสำหรับการเรนเดอร์แบบเรียลไทม์ในเอนจินเกมและสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือมาตรฐานอุตสาหกรรมเพื่อออกแบบตัวละคร อุปกรณ์ประกอบฉาก และฉากเสมือนที่ช่วยเสริมการเล่าเรื่องดิจิทัล เน้นถึงความสำคัญของการออกแบบสินทรัพย์ 3D ในอุตสาหกรรมการผลิตเสมือนและสื่อประสบการณ์เสมือนจริง เรียนรู้สินทรัพย์ที่ออกแบบอย่างมีคุณภาพส่งผลต่อความสมจริง ประสิทธิภาพการผลิต และการมีส่วนร่วมของผู้ชม

This course introduces students to the essential techniques and workflows for creating high-quality 3D assets used in virtual production and immersive media. This course covers core concepts such as modeling, texturing, shading, and optimization for real-time rendering in game engines and virtual environments. Students will gain hands-on experience using industry-standard tools to design characters, props, and environments that enhance digital storytelling. Students will explore the critical role of 3D asset design in the virtual production and immersive media industry. They will learn how well-designed assets contribute to realism, efficiency in production, and audience engagement.

สอ.322 การสร้างโลกและการออกแบบตัวละครสำหรับการผลิตเสมือน

3 (2 – 2 – 5)

VE322 Worldbuilding and Character Design for Virtual Production

แนวทางสร้างสรรค์และเทคนิคในการพัฒนาโลกของเรื่องราวและตัวละครที่น่าสนใจโดยใช้เครื่องมือการผลิตเสมือน แนะนำข้อดีของการใช้ซอฟต์แวร์แบบเรียลไทม์ เช่น Unreal Engine ในการช่วยคิดริเริ่มออกแบบ และสร้างภาพจำลองของโลกและตัวละคร เพื่อช่วยให้ผู้สร้างเรื่องราวสามารถพัฒนาเนื้อหาที่มีเอกลักษณ์ เทคนิคสำคัญในการออกแบบฉาก สร้างลักษณะตัวละคร และผสานองค์ประกอบเหล่านี้เข้าด้วยกันเพื่อสร้างสรรค์งานที่สมบูรณ์แบบ ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะด้านการออกแบบโลกเสมือนจริง การสร้างตัวละคร 3 มิติ และการเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบ

This course explores the creative and technical processes of developing immersive story worlds and compelling characters using virtual production tools. This course introduces the advantages of using real-time software such as Unreal Engine to conceptualize, visualize, and refine fictional worlds and characters, helping storytellers craft unique narratives. Students will learn essential techniques for designing environments, defining character aesthetics, and integrating these elements into a cohesive visual story. Through hands-on projects, they will develop skills in digital worldbuilding, 3D character creation, and interactive storytelling.

สอ.323 การออกแบบสภาพแวดล้อมเสมือนสำหรับฉากภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 5)

VE323 Virtual Environment Design for Cinematic Scenes

แนวคิดและเทคนิคการสร้างสภาพแวดล้อมดิจิทัลสำหรับการเล่าเรื่องเชิงภาพยนตร์ในกระบวนการผลิตเสมือน ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ เช่น การจัดองค์ประกอบฉาก (Scene Composition) การจัดแสง (Lighting) การสร้างบรรยากาศ (Atmosphere) และการออกแบบเชิงพื้นที่ (Spatial Design) เพื่อเพิ่มมิติ ความลึก และความสมจริงให้กับฉากเสมือน สำรวจการใช้เครื่องมือแบบเรียลไทม์ เช่น Unreal Engine ในการสร้างสภาพแวดล้อมที่มีความเคลื่อนไหว และมีเอกลักษณ์ที่ช่วยสนับสนุนการเล่าเรื่อง ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะในการสร้างโลกเสมือน (Worldbuilding) การลงพื้นผิวสภาพแวดล้อม (Environmental Texturing) และการปรับแต่งฉากเสมือนให้เหมาะสมสำหรับภาพยนตร์ แอนิเมชัน และสื่อประสบการณ์เสมือนจริง

This course introduces students to the principles and techniques of creating immersive digital environments specifically for cinematic storytelling in virtual production. This course covers essential aspects such as scene composition, lighting, atmosphere, and spatial design to enhance mood, depth, and realism in virtual sets. Students will explore how real-time tools like Unreal Engine can be used to build dynamic, visually compelling environments that support narrative storytelling. Through hands-on projects, they will develop skills in worldbuilding, environmental texturing, and optimizing virtual environments for film, animation, and immersive media.

สอ.324 การสร้างภาพเสมือนจริงสำหรับการออกแบบสถาปัตยกรรมและฉากภาพยนตร์ 3 (2 – 2 – 5)

VE324 Virtual Visualization for Architectural and Set Design

เทคนิคการสร้างภาพเสมือนจริงที่ใช้ใน การสร้างภาพสถาปัตยกรรมและการออกแบบฉาก สำหรับภาพยนตร์และสื่อประสบการณ์เสมือนจริง วิธีสร้างและนำเสนอพื้นที่ดิจิทัล โดยผสมแนวคิด การเล่าเรื่องเชิงสิ่งแวดล้อม (Environmental Storytelling) เข้ากับการเรนเดอร์แบบเรียลไทม์ ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะด้านการจัดองค์ประกอบฉากเสมือน (Virtual Set Layout) การออกแบบเชิงพื้นที่ (Spatial Composition) และการลงรายละเอียดเชิงภาพสมจริง (Photorealistic Detailing)

This course applies virtual visualization techniques to architectural visualization and set design for film and immersive media. Students will learn how to create and present digital spaces, integrating environmental storytelling with real-time rendering. Hands-on projects will focus on virtual set layout, spatial composition, and photorealistic detailing.

สอ.325 การจับการเคลื่อนไหวและแอนิเมชันจากการแสดง 3 (2 – 2 – 5)

VE325 Motion Capture and Performance Animation

เทคโนโลยีการจับการเคลื่อนไหว (Motion Capture – MoCap) การแสดงตัวละคร (Character Performance) การติดตามการเคลื่อนไหวของใบหน้า (Facial Tracking) และเทคนิคแอนิเมชันแบบเรียลไทม์ วิธีการกำกับและปรับแต่งการแสดงแบบดิจิทัล รวมถึงการผสานข้อมูลการเคลื่อนไหวเข้ากับสภาพแวดล้อมสามมิติ ผ่านเครื่องมือมาตรฐานอุตสาหกรรม ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะด้านการตั้งค่าระบบจับการเคลื่อนไหว การประมวลผลข้อมูล และแอนิเมชันที่ขับเคลื่อนด้วยการแสดง

This course covers motion capture (MoCap) technology, character performance, facial tracking, and real-time animation techniques. Students will explore how to direct and refine digital performances, integrating motion data into 3D environments using industry-standard tools. Through hands-on projects, they will develop skills in motion capture setup, data processing, and performance-driven animation.

สอ.326 การสร้างเนื้อหาเชิงกระบวนการวิธีสำหรับการผลิตเสมือน 3 (2 – 2 – 5)

VE326 Procedural Generation for Virtual Production

เทคนิคการใช้ อัลกอริธึมและการสร้างเนื้อหาแบบอัตโนมัติ (Procedural Generation) เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริง สุนทรียภาพ และเอฟเฟกต์แบบไดนามิก ครอบคลุมแนวคิดสำคัญ เช่น การสร้างโมเดลตามกฎ (Rule-Based Modeling) การสร้างพื้นผิวแบบกระบวนการวิธี (Procedural Textures) การออกแบบภูมิประเทศอัตโนมัติ (Terrain Generation) การใช้ AI สร้างเนื้อหา (AI-Assisted Content Creation) และการออกแบบที่ปรับเปลี่ยนได้แบบเรียลไทม์ (Real-Time Generative Design) ฝึกปฏิบัติกับเครื่องมือมาตรฐานอุตสาหกรรม เช่น Houdini, Unreal Engine และ Blender เพื่อเรียนรู้วิธีใช้เทคนิคการสร้างแบบกระบวนการวิธีในการ เพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการผลิต ขยายขีดจำกัดความคิดสร้างสรรค์ และปรับปรุงสายงานการผลิตเสมือน ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะด้านการคิดเชิงอัลกอริธึมและทักษะเชิงเทคนิค เพื่อออกแบบโลกเสมือนที่ซับซ้อน เตรียมความพร้อมสำหรับอาชีพใน การผลิตเสมือน การออกแบบเกม สื่ออินเทอร์เน็ตแอกทีฟ และการออกแบบประสบการณ์ดิจิทัล

This course explores the use of algorithm-driven techniques to create dynamic and scalable virtual environments, assets, and effects. This course covers fundamental concepts such as rule-based modeling, procedural textures, terrain generation, AI-assisted content creation, and real-time generative design for applications in film, gaming, architecture, and immersive experiences. Students will gain hands-on experience with industry-standard tools such as Houdini, Unreal Engine, and Blender, learning how procedural techniques can automate workflows, enhance creativity, and optimize production pipelines. Through practical exercises, students will develop algorithmic thinking and technical skills to generate complex virtual worlds, preparing them for careers in virtual production, game design, interactive media, and digital experience design.

สอ.327 การประยุกต์ใช้การออกแบบภาพเสมือนจริงในอุตสาหกรรมอื่น 3 (2 – 2 – 5)

VE327 Virtual Visualization across Industries

การประยุกต์ใช้เทคนิคการสร้างภาพเสมือนจริงในอุตสาหกรรมที่หลากหลาย นอกเหนือจากสื่อบันเทิง เช่น เกม การแพทย์และการจำลองทางการแพทย์ สถาปัตยกรรม ศิลปะ และวิเคราะห์การใช้การเรนเดอร์แบบเรียลไทม์ การสร้างโมเดล 3 มิติ และการสร้างภาพอินเทอร์แอคทีฟ เพื่อช่วยพัฒนาระบบการออกแบบ เพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ และช่วยแก้ปัญหาที่ซับซ้อน กรณีศึกษาและฝึกปฏิบัติการออกแบบภาพเสมือนจริงที่เหมาะสมกับแต่ละอุตสาหกรรม ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะในการสร้างแบบจำลองเสมือนจริงเพื่อการแพทย์ สภาพแวดล้อมอินเทอร์แอคทีฟ และการเล่าเรื่องด้วยภาพดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับอาชีพใน การผลิตเสมือน การสร้างภาพจำลองสถาปัตยกรรม VR ทางด้านการแพทย์ การพัฒนาเกม และศิลปะดิจิทัล

This explores the diverse applications of virtual visualization in fields beyond entertainment, including gaming, healthcare and medical simulation, architecture, fine art, and education. This course examines how real-time rendering, 3D modeling, and interactive visualization are transforming these industries by enhancing design processes, improving user engagement, and facilitating complex problem-solving. Students will analyze case studies and gain hands-on experience in creating industry-specific virtual visualizations. Through practical projects, they will develop skills in designing immersive simulations, interactive environments, and digital visual storytelling, preparing them for careers in virtual production, architectural visualization, medical VR, game development, and digital arts.

สอ.328 การประยุกต์ใช้การออกแบบภาพเสมือนจริงในอุตสาหกรรมอื่น 3 (2 – 2 – 5)

VE328 Virtual Visualization Application for Other Industries

การประยุกต์ใช้เทคนิคการออกแบบภาพเสมือนจริงในอุตสาหกรรมที่หลากหลาย นอกเหนือจากสื่อบันเทิง เช่น เกม การแพทย์และการจำลองทางการแพทย์ สถาปัตยกรรม ศิลปะ และวิเคราะห์การใช้การเรนเดอร์แบบเรียลไทม์ การสร้างโมเดล 3 มิติ และการสร้างภาพอินเทอร์แอคทีฟ เพื่อช่วยพัฒนาระบบการออกแบบ เพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ และช่วยแก้ปัญหาที่ซับซ้อน กรณีศึกษาและฝึกปฏิบัติการออกแบบภาพเสมือนจริงที่เหมาะสมกับแต่ละอุตสาหกรรม ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะในการสร้างแบบจำลองโลกเสมือนจริง สภาพแวดล้อมอินเทอร์แอคทีฟ และการเล่าเรื่องด้วยภาพดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับอาชีพใน การผลิตเสมือน การสร้างภาพจำลองสถาปัตยกรรม VR สำหรับการแพทย์ การพัฒนาเกม และศิลปะดิจิทัล

This explores the diverse applications of virtual visualization in fields beyond entertainment, including gaming, healthcare and medical simulation, architecture, fine art, and education. This course examines how real-time rendering, 3D modeling, and interactive visualization are transforming these industries by enhancing design processes, improving user engagement, and facilitating complex problem-solving. Students will analyze case studies and gain hands-on experience in creating industry-specific virtual visualizations. Through practical projects, they will develop skills in designing immersive simulations, interactive environments, and digital visual storytelling, preparing them for careers in virtual production, architectural visualization, medical VR, game development, and digital arts.

กลุ่มวิชาโท (15 หน่วยกิต)

(สำหรับนักศึกษาที่ไม่ได้เรียนในสาขาวิชาการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง)

นักศึกษาเรียน 5 วิชาที่สาขาวิชาการผลิตเสมือนและการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง กำหนดจากรายวิชาดังต่อไปนี้

สอ.101 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการผลิตเสมือนและเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง 3 (3 – 0 – 6)

VE101 Introduction to Virtual Production and Immersive Technology

โลกของการผลิตเสมือนและการออกแบบโลกเสมือนจริง โดยเน้นแนวคิดพื้นฐาน คำศัพท์สำคัญ และเทคโนโลยีหลัก เรียนรู้เกี่ยวกับ VR, AR, XR, การเรนเดอร์แบบเรียลไทม์, การจับการเคลื่อนไหว และฉากเสมือน พร้อมทำความเข้าใจบทบาทของเทคโนโลยีเหล่านี้ในอุตสาหกรรมสมัยใหม่ที่มีอิทธิพลต่อวงการภาพยนตร์ เกม สถาปัตยกรรม การแพทย์ และการศึกษา ผ่านการสาธิตและการอภิปราย ของเครื่องมือกระบวนการทำงาน และเส้นทางอาชีพ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ในระดับที่ลึกซึ้งต่อไป

This course explores how technology like real-time rendering, motion capture, augmented reality (AR), and virtual reality (VR) are changing the way films and digital experiences are created. Students will learn about the evolution of these technologies and how they are used in storytelling and interactive media. Through simple hands-on activities, they will gain a basic understanding of virtual production workflows.

สอ.103 เทคนิคพื้นฐานการผลิตเสมือนและเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง 3 (2 – 2 – 5)
VE103 Fundamental Techniques of Virtual Production and Immersive Technology
 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ เครื่องมือ อุปกรณ์ และกระบวนการทำงานที่สำคัญในการผลิตเสมือนและ
เทคโนโลยีประสบการณ์เสมือนจริง การใช้ LED Volume, Green Screen, Motion Capture, Camera
Tracking, Real-Time Rendering ระบบสื่ออินเทอร์เน็ตออฟทีฟ เทคโนโลยีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับระบบ
เสมือน เช่น VR Headset กล้อง 3D เครื่องสแกน LiDAR ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ระบบ Spatial Intelligence
และเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตออฟทีฟที่ล้ำสมัย ซึ่งช่วยเพิ่มประสบการณ์ในสื่อเสมือน การใช้เทคโนโลยีเหล่านี้มี
บทบาทสำคัญในการถ่ายทำภาพยนตร์เสมือน ฉากในสื่อดิจิทัล การเล่าเรื่องแบบอินเทอร์เน็ตออฟทีฟ และการ
จำลองแบบเรียลไทม์ กระบวนการทำงานเฉพาะของการผลิตเสมือน เช่น การพรีวิซวลไลเซชัน (Pre-
Visualization) การรวมสื่อเสมือนในกองถ่าย (On-Set Virtual Integration) และเทคนิคหลังการถ่ายทำ
(Post-Production Techniques) ผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติ พัฒนาทักษะพื้นฐานทางเทคนิค พร้อมต่อยอดสู่
การเรียนรู้ขั้นสูงด้าน ภาพยนตร์ แอนิเมชัน เกม และสื่อประสบการณ์เสมือนจริง

This course introduces the essential tools, equipment, and workflows used in virtual production and immersive technology. Students will explore LED volume, green screen, motion capture, camera tracking, real-time rendering, and interactive media systems, gaining hands-on experience with industry-standard facilities. It also covers human interaction technologies such as VR headsets, 3D cameras, LiDAR scanners, AI-driven tools, spatial intelligence systems, and emerging interactive technologies that enhance immersive experiences. Students will learn how these technologies contribute to virtual cinematography, digital set extensions, interactive storytelling, and real-time simulations. The course emphasizes the unique workflows involved in virtual production, including pre-visualization, on-set virtual integration, and post-production techniques. Through practical exercises, students will develop foundational technical skills, preparing them for more advanced studies in film, animation, gaming, and immersive media industries.

สอ.105 ศิลปะแห่งการเล่าเรื่องผ่านสื่อข้ามแพลตฟอร์ม

3 (3 – 0 – 6)

VE105 Art of Transmedia Storytelling

หลักการของการเล่าเรื่องแบบข้ามแพลตฟอร์ม (Transmedia Storytelling) โดยเน้นวิธีการขยายเรื่องราวผ่านสื่อหลากหลายประเภท เช่น ภาพยนตร์ เกม ความจริงเสริม (AR) ความจริงเสมือน (VR) โซเชียลมีเดีย และแพลตฟอร์มดิจิทัลอื่น ๆ วิเคราะห์กรณีศึกษาของการเล่าเรื่องที่ประสบความสำเร็จ พัฒนาโลกของเรื่องราวแบบหลายแพลตฟอร์ม และทดลองใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกัน ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ ทักษะสำคัญด้านการเล่าเรื่อง การมีส่วนร่วมของผู้ชม และการออกแบบประสบการณ์โลกเสมือนจริง เพื่อเตรียมความพร้อมสู่โลกของสื่อดิจิทัลและอุตสาหกรรมบันเทิงที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว

This course introduces students to the principles of transmedia storytelling, emphasizing how stories can be extended through film, games, virtual and augmented reality, social media, and other digital formats. Students will analyze successful transmedia narratives, develop their own multi-platform storyworlds, and experiment with emerging technologies to craft compelling, interconnected experiences. Through hands-on projects, they will gain essential skills in storytelling, audience engagement, and immersive experience design, preparing them for the evolving landscape of digital media and entertainment.

สอ.204 หลักการออกแบบประสบการณ์

3 (3 – 0 – 6)

VE204 Principle of Experience Design

การบรรจบกันของการเล่าเรื่อง เทคโนโลยี และปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้ โดยเน้นแนวทางการออกแบบที่สร้างผลกระทบทางอารมณ์ เพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ชม และเสริมสร้างประสบการณ์ที่มีความลึกซึ้งพื้นที่ หลักการสำคัญ เช่น การออกแบบที่มุ่งเน้นผู้ใช้ (User-Centered Design) การรับรู้ทางประสาทสัมผัส (Sensory Perception) การเล่าเรื่องแบบอินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Narratives) และสุนทรียศาสตร์เชิงประสบการณ์ (Experiential Aesthetics) ในสื่อหลากหลายรูปแบบ รวมถึงความจริงเสมือน (Virtual Reality - VR) ความจริงเสริม (Augmented Reality - AR) สภาพแวดล้อมเชิงธีม (Themed Environments) และการติดตั้งสื่ออินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Installations) ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะในการคิดเชิงแนวคิด (Conceptualization) การสร้างต้นแบบ (Prototyping) และการปรับปรุงการออกแบบประสบการณ์เชิงลึก เพื่อขยายขอบเขตของการเล่าเรื่องดิจิทัลและการผลิตเสมือน (Virtual Production)

This course explores the intersection of storytelling, technology, and user interaction, focusing on how to design for emotional impact, audience engagement, and spatial immersion. Students will study key concepts such as user-centered design, sensory perception, interactive narratives, and experiential aesthetics across various media, including virtual and augmented reality, themed environments, and interactive installations. Through hands-on projects, they will develop the skills to conceptualize, prototype, and refine immersive experiences that push the boundaries of digital storytelling and virtual production.

สอ.211 ธุรกิจการผลิตเสมือนและประสบการณ์โลกเสมือนจริง 3 (3 – 0 – 6)

VE211 Virtual Production and Immersive Experience Business

กลยุทธ์ทางธุรกิจ การเปลี่ยนแปลงของตลาด และโอกาสในการเป็นผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการผลิตเสมือนและสื่อประสบการณ์โลกเสมือนจริง ครอบคลุมหัวข้อสำคัญ เช่น แนวโน้มอุตสาหกรรม (Industry Trends) โมเดลการระดมทุน (Funding Models) การบริหารทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Management) การจัดจำหน่ายเนื้อหา (Content Distribution) และกลยุทธ์การสร้างรายได้ (Monetization Strategies) สำหรับสื่อเสมือนและประสบการณ์อินเทอร์แอคทีฟ กรณีศึกษาของโครงการผลิตเสมือนที่ประสบความสำเร็จ เรียนรู้การพัฒนาแผนธุรกิจ และฝึกปฏิบัติเพื่อทำความเข้าใจแง่มุมทางการค้าของสื่อประสบการณ์เสมือน ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ ทักษะที่จำเป็นในการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมบันเทิงดิจิทัล

This course provides students with a comprehensive understanding of the business strategies, market dynamics, and entrepreneurial opportunities in the virtual production and immersive media industries. This course covers key topics such as industry trends, funding models, intellectual property management, content distribution, and monetization strategies for virtual and interactive experiences. Students will explore case studies of successful virtual production projects, learn how to develop business plans, and engage in practical exercises to understand the commercial aspects of immersive media. Through hands-on projects, they will gain the skills needed to navigate the evolving landscape of digital entertainment.

3. หมวดวิชาเลือกเสรี (12 หน่วยกิต)

นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต หรือเลือกเรียนในรายวิชาดังต่อไปนี้

สอ.411 การผลิตภาพยนตร์แบบความจริงเสมือน 3 (2 – 2 – 6)

VE411 Virtual Reality Filmmaking

หัวข้อสำคัญ เช่น การถ่ายทำภาพยนตร์แบบ 360 องศา (360-degree Cinematography) ระบบเสียงเชิงพื้นที่ (Spatial Audio) การออกแบบการเล่าเรื่องแบบอินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Narrative Design) และกระบวนการเรนเดอร์แบบเรียลไทม์สำหรับเนื้อหา VR การปรับใช้เทคนิคการสร้างภาพยนตร์แบบดั้งเดิมให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมที่มีความสมจริงสูง โดยมุ่งเน้นการเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ชมผ่านความรู้สึกมีตัวตน (Presence) และการโต้ตอบ (Interactivity) ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะด้านการใช้งานกล้อง VR กระบวนการหลังการถ่ายทำ (Post-Production Workflows) และการออกแบบประสบการณ์ VR เตรียมความพร้อมสำหรับอาชีพในสาขาการผลิตเสมือน สื่อประสบการณ์เสมือนจริง และการเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบ (Interactive Storytelling)

This course covers key aspects such as 360-degree cinematography, spatial audio, interactive narrative design, and real-time rendering for VR content. Students will learn how to adapt traditional filmmaking techniques to fully immersive environments, enhancing audience engagement through presence and interactivity. Through hands-on projects, they will develop skills in VR camera operation, post-production workflows, and experience design, preparing them for careers in virtual production, immersive media, and interactive storytelling.

สอ.412 การฝึกงานด้านการผลิตสื่อ 3 (2 – 2 – 6)

VE412 Internship in Media Production

ประสบการณ์ตรงในอุตสาหกรรมด้านการผลิตสื่อประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิชาการและทักษะทางเทคนิคในสถานการณ์จริง ผ่านการทำงานร่วมกับสตูดิโอมืออาชีพ เอเจนซีสร้างสรรค์ หรือบริษัทที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี โดยมีผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมและอาจารย์ที่ปรึกษาคอยให้คำแนะนำ จัดทำรายงานฝึกงานและบันทึกประสบการณ์ตลอดระยะเวลาการฝึกงาน เพื่อประเมินและสะท้อนการเรียนรู้ของตนเอง เตรียมความพร้อมสำหรับอาชีพในสาขาการผลิตเสมือน แอนิเมชัน การออกแบบเกม และอุตสาหกรรมสื่อประสบการณ์เสมือน

This course allows students to apply their academic knowledge and technical skills in real-world settings by working with professional studios, creative agencies, or technology-driven companies. Under the supervision of both industry professionals and academic advisors, students will develop problem-solving skills, teamwork, and industry-specific expertise. They are required to document their experiences through internship reports and reflections, ensuring a comprehensive learning process. This internship prepares students for careers in virtual production, animation, game design, and immersive experience industries.

สอ.413 การถ่ายภาพภาพยนตร์ขั้นสูงสำหรับการผลิตเสมือน 3 (2 – 2 – 6)

VE413 Advanced Cinematography for Virtual Production

หัวข้อสำคัญ เช่น การใช้กล้องเสมือน (Virtual Cameras) การถ่ายทำในสภาพแวดล้อม LED Volume การจัดแสงแบบเรียลไทม์ (Real-time Lighting) การรวมการจับการเคลื่อนไหว (Motion Capture Integration) และกระบวนการถ่ายทำดิจิทัล การปรับใช้เทคนิคภาพยนตร์แบบดั้งเดิมให้เข้ากับการผลิตเสมือน โดยใช้เครื่องมือที่เป็นมาตรฐานในอุตสาหกรรมเพื่อออกแบบองค์ประกอบภาพที่น่าสนใจ ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ ทักษะในด้านการใช้งานกล้อง การจัดองค์ประกอบภาพ แสง และการเล่าเรื่อง

This course covers key aspects such as virtual cameras, LED volume shooting, real-time lighting, motion capture integration, and digital cinematography workflows. Students will learn how to adapt traditional cinematographic techniques to virtual production environments, using industry-standard tools to design visually compelling shots. Through hands-on projects, they will develop skills in camera operation, composition, lighting, and storytelling for virtual and hybrid productions.

สอ.414 การออกแบบประสบการณ์สด 3 (2 – 2 – 6)

VE414 Live Experience Design

การสร้างสรรค์ประสบการณ์เสมือนจริง เชิงโต้ตอบ และเกิดขึ้นแบบเรียลไทม์สำหรับกิจกรรมสด การแสดง และงานติดตั้งสื่อดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยี การเล่าเรื่อง และการมีส่วนร่วมของผู้ชม วิธีออกแบบประสบการณ์ที่มีความเคลื่อนไหวและมีปฏิสัมพันธ์ โดยใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น Virtual Production, Augmented Reality (AR), Projection Mapping และ Interactive Theater ผ่านโครงการภาคปฏิบัติ พัฒนาทักษะในการสร้างสรรค์โครงเรื่อง การออกแบบปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ และการใช้เทคโนโลยีใหม่เพื่อยกระดับประสบการณ์ในงานสด เตรียมความพร้อมสำหรับอาชีพในวงการบันเทิงเสมือนจริง สวนสนุก นิทรรศการ และการตลาดเชิงประสบการณ์

This course explores the creation of immersive, interactive, and real-time experiences for live events, performances, and digital installations. It examines the integration of technology, storytelling, and audience engagement in designing dynamic experiences across various mediums, including virtual production, augmented reality (AR), projection mapping, and interactive theater. Students will learn to craft compelling narratives, design spatial interactions, and utilize emerging technologies to enhance live experiences. Through hands-on projects, they will develop practical skills in experience design, event production, and real-time media, preparing them for careers in immersive entertainment, themed park, and experiential marketing.