

### รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง			
	สาขาวิชา	การออกแบบ	กลุ่มวิชา	นิเทศศิลป์
	หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ		
	หลักสูตรฉบับ พ.ศ.	2548		
ปีการศึกษา	2556	ภาคการศึกษา	1	
รหัสวิชา	02106020	หน่วยกิต	3 ( 1 - 4 )	
ชื่อรายวิชา	ชื่อภาษาไทย	ดนตรีประกอบภาพยนตร์		
	ชื่อภาษาอังกฤษ	MUSIC FOR FILM		

#### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสวิชาและชื่อวิชา	02106020	ดนตรีประกอบภาพยนตร์			
2. จำนวนหน่วยกิต	3 ( 1 - 4 - 0 )				
3. หลักสูตรและประเภทรายวิชา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ กลุ่มวิชาเลือก				
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน		อาจารย์นคร โฆษิตไพศาล อาจารย์เจษฎา หันช่อ			
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน	ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 4				
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)		ไม่มี			
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)					
8. สถานที่เรียน	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์				
	อาคารโรงถ่ายภาพยนตร์				
	ห้องบรรยาย 4 โรงถ่ายภาพยนตร์				
	วันที่สอน	พุธ	เวลา	13.00 – 18.00 น.	
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด			พฤษภาคม 2556		

#### หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

##### จุดมุ่งหมายรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจกระบวนการทำเสียงและดนตรีประกอบภาพยนตร์
2. นักศึกษาเข้าใจองค์ประกอบของเสียงต่างๆในการสร้างภาพยนตร์
3. สามารถเลือกใช้เสียงและดนตรีได้อย่างเหมาะสมกับอารมณ์และเนื้อหาภาพยนตร์

### หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

#### 1. คำอธิบายรายวิชา (ตามที่ระบุไว้ในรายละเอียดหลักสูตร)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์	หน่วยกิต
02106009	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ Production Design	3 (1-4)
<p>คำอธิบายรายวิชาภาษาไทย</p> <p>ศึกษาขั้นตอนและวิธีการทำดนตรีประกอบภาพยนตร์และวิดีโอ การเลือกใช้ดนตรีประกอบให้เหมาะสมกับเนื้อหาและอารมณ์ของภาพยนตร์ประเภทต่างๆ เทคนิคการผสมเสียงเพื่อใช้ประกอบกับภาพยนตร์และเสริมภาพให้เกิดเรื่องราวและเนื้อหาอย่างสมบูรณ์</p> <p>คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ</p> <p>The study of steps and methods of creating music for films and videos, a selection of music appropriate to the content and feelings conveyed in different films; techniques of mixing music to complement the visual content of the film.</p>		

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ภาคบรรยาย	<p>1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (16 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)</p> <p>เป็นการบรรยายเนื้อหาประกอบกับการปฏิบัติงาน โดยเริ่มต้นบรรยายเกี่ยวกับหน้าที่ตำแหน่งต่างๆใน ที่เกี่ยวกับเสียงในภาพยนตร์ ประเภทของเสียงต่างๆ , วิธีการบันทึกเสียง,อุปกรณ์ในการทำงานเสียง , Sound Record, Sound Design และ Music, ส่วนประกอบของเสียงในภาพยนตร์ คือ Sound Score, Sound Effect ,Sound Track, Voice Over วิธีการบันทึกเสียง On Location ได้แก่ Dialogue , Sound Effect , Ambience ,Wild Line</p>
ภาคปฏิบัติ	<p>4 ชั่วโมง (64 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)</p> <p>เป็นการปฏิบัติงานในห้องเรียนหลังการบรรยายทุกสัปดาห์ดังนี้ วิธีการบันทึกเสียงนอกสถานที่ ,การบันทึกเสียงในห้องอัดเสียง , การใช้คอมพิวเตอร์ผสมเสียง ,การเลือกดนตรีประกอบภาพยนตร์ , การสร้างเสียง Foley ในขั้นตอนหลังถ่ายทำ</p>
ศึกษาด้วยตนเอง	<p>3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ( 45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา )</p> <p>เนื่องจากการทำงานงานในชั้นเรียนอาจมีเวลาไม่เพียงพอ นักศึกษาอาจต้องปฏิบัติงานนอกชั้นเรียนเอง เช่น การบันทึกเสียงนอกสถานที่ ,การบันทึกเสียงในห้องอัดเสียงและการตัดต่อเสียงด้วยคอมพิวเตอร์</p>

#### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

ผู้สอนให้คำปรึกษาแนะนำต่อนักศึกษาเป็นรายบุคคล สัปดาห์ 2 ชั่วโมงในเวลา 16.30-18.30 น. ของวันทำงาน

## หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

### 1. คุณธรรมจริยธรรม

#### 1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องการพัฒนา

- เริ่มต้นโดยผู้สอน ประพฤติตนเป็นตัวอย่างนักศึกษาต้องปฏิบัติตาม คือ การตรงต่อเวลา มีวินัย รู้จักหน้าที่ และมีความรับผิดชอบ
- การทำงานเป็นทีม รู้จักรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น ,การเสียสละ, อดทน มีใจเป็นหนึ่งเพื่อฟันฝ่าอุปสรรคการทำงานให้สำเร็จลุล่วงไปได้

#### 1.2 วิธีการสอน

- บรรยายสอดแทรกลงในเนื้อหา หรือการยกตัวอย่างกรณีศึกษา(Case Study) การทำงานของมืออาชีพ อาทิเช่น การเคารพในหน้าที่ , การตรงต่อเวลาและจรรยาบรรณของวิชาชีพ
- ในการทำการบันทึกเสียง ผู้สอนจะติดตามสังเกตการณ์ทำงาน เพื่อให้คำแนะนำด้านจริยธรรมการทำงานในกองถ่ายภาพยนตร์
- ให้นักศึกษาตระหนักในด้านการเข้าเรียน และการส่งงานที่ตรงต่อเวลานั้นมีผลกับการประเมินผลของการให้คะแนน

#### 1.3 วิธีการประเมินผล

- ร้อยละ 100 ของนักศึกษาที่เข้าเรียน ได้ส่งงานครบ และที่สอบ นั้นผ่านตามเกณฑ์ของวิชานี้
- ร้อยละ 80 ของนักศึกษาที่เข้าเรียนและส่งงานที่มอบหมายตรงต่อเวลา

### 2. ความรู้

#### 2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- นักศึกษาได้ศึกษา เข้าใจในทฤษฎี หลักการออกแบบเสียงในภาพยนตร์
- นักศึกษาได้เข้าใจกระบวนการวิธี ในการนำ หลักการ สร้างสรรค์แนวคิด (Creative Idea) และฝึกปฏิบัติงาน
- นักศึกษาเกิดความตระหนักถึงความสำคัญของเสียงในภาพยนตร์และเห็นคุณค่าของงานภาพยนตร์
- นักศึกษาได้เกิดทักษะ ทดลอง ฝึกปฏิบัติที่สร้างแรงจูงใจ สามารถนำไปประยุกต์ร่วมกับวิชาอื่นๆในหลักสูตรหรือเป็นความรู้ไปใช้ในการประกอบวิชาชีพได้

#### 2.2 วิธีการสอน

- ใช้การบรรยายประกอบสื่อการสอน พร้อมยกตัวอย่างผลงานของนักออกแบบเสียง ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่างประเทศ ให้นักศึกษาได้ชม ได้รู้ที่มาของความคิด เทคนิคการสร้างและกระบวนการทำงานจนเกิดเป็นผลงาน
- มอบหมายนักศึกษา ทดลอง ฝึกปฏิบัติทำงานตามที่ได้เรียนรู้ทฤษฎี ผู้สอนคอยให้คำปรึกษา แนะนำ เปิดโอกาสให้สอบถามข้อสงสัยทั้งในและนอกชั่วโมงเรียน
- ให้มีการศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้ วิเคราะห์ปัญหาด้วยตนเองแล้วเปิดให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และผู้เรียนกันเอง

#### 2.3 วิธีการประเมินผล

- จากการเข้าเรียนสม่ำเสมอ
- การส่งงานที่มอบหมาย ครบ ตรงต่อเวลา
- คุณภาพของผลงาน

### 3. ทักษะทางปัญญา

#### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- ความคิด สติปัญญา ที่ใช้ในการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล ความสามารถในการตีความที่ตรงประเด็นอย่างมีเหตุและมีผล เป็นความคิดสร้างสรรค์ที่สะท้อน สรุปออกมาในรูปของงานออกแบบเสียง

#### 3.2 วิธีการสอน

- บรรยายกระบวนการ หลักการในการสร้างแนวคิดชี้ให้เห็นประเด็นสำคัญ ที่สามารถนำมาเป็นสาระที่จุดประกายความคิด พร้อมยกตัวอย่างผลงานของนักออกแบบเสียงในภาพยนตร์ ได้รู้ที่มาของความคิด สู่การทำงานออกเป็นผลงานภาพยนตร์

#### 3.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินผลจากผลงานมีมอบหมายในห้องเรียนและการบ้าน

### 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

#### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- มอบหมายให้งาน โดยลักษณะการทำงานเป็นกลุ่ม (Team Work) ให้อำนาจการบริหารจัดการการแบ่งหน้าที่ ความรับผิดชอบ

#### 4.2 วิธีการสอน

- ให้นักศึกษานำผลงานภาพยนตร์ของตนเองมากออกแบบเสียง โดยในแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันค้นคว้าหาข้อมูล มีการวิเคราะห์แล้วจึงนำมาสรุปสร้างแนวคิดพัฒนาและการปฏิบัติงานจริง

#### 4.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินผลจากระบบ การวิเคราะห์เป็นที่ยอมรับของแนวคิดการออกแบบซึ่งสามารถเห็นปรากฏอยู่ในผลงาน

### 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- การสืบค้นข้อมูลโดยใช้การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต เพื่อนำข้อมูลมาประกอบกับข้อมูลที่ได้จากเอกสารตำราประยุกต์เข้าด้วยกันเพื่อก่อให้เกิดแนวคิดใหม่ๆ ได้
- การเข้าใจทฤษฎีของคลื่นเสียง ระบบกระแสไฟฟ้า การทำงานของอุปกรณ์ด้านเสียง
- การนำเสนองานหน้าชั้นเรียน เพื่อให้รู้จักการพูดต่อหน้าสาธารณชน รู้จักอภิปรายตอบข้อซักถามจากผู้ฟัง

#### 5.2 วิธีการสอน

- มอบหมายงานโดยให้นักศึกษาสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตให้ได้มากที่สุด แล้วนำมาพิจารณาก่อนกลองข้อมูล เพื่อเป็นเหตุผลอ้างอิงสนับสนุนในการสร้างสรรค์ผลงาน
- บรรยายทฤษฎีของคลื่นเสียง ระบบกระแสไฟฟ้า การทำงานของอุปกรณ์ด้านเสียง
- ให้นักศึกษานำเสนองานหน้าชั้นเรียน โดยผู้สอนให้คำแนะนำวิธีการนำเสนอที่ถูกต้อง

### 5.3 วิธีการประเมินผล

- สังเกตจากการนำข้อมูลที่ได้จากอินเทอร์เน็ต มีส่วนผสมผสานซึ่งปรากฏอยู่ในกระบวนการของการพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงาน
- ประเมินผลจากการสอบทฤษฎี
- ประเมินผลคะแนนการนำเสนอผลงานทุกครั้งรวมไปกับผลงานการออกแบบ

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง การสอน	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนและสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา - เนื้อหารายวิชา ความเกี่ยวข้องในหลักสูตร - การนำไปใช้ในการประกอบวิชาชีพ - วันเวลาสถานที่เรียนและการเข้าชั้นเรียน - การส่งผลงาน และการประเมินผลงาน บรรยาย - แนวความคิดสำคัญของงานออกแบบเสียงใน ภาพยนตร์ - แนะนำอาชีพของคนทำเสียง ผลงานและ กระบวนการทำงานด้านเสียง ประเภทของ เสียงต่างๆ, วิธีการบันทึกเสียง และอุปกรณ์ใน การทำงานเสียง	5	บรรยาย ยกตัวอย่าง ประกอบ อภิปราย ฉายภาพยนตร์ - Power Point - DVD Player - Projector	อ.นคร โฆษิตไพศาล อ.เจษฎา หั่นช่อ
2	บรรยาย หน้าที่ของเสียงในภาพยนตร์ Sound Record, Sound Design และ Music ปฏิบัติ นักศึกษาทดลองแยกแยะเสียงใน ภาพยนตร์ แบบฝึกหัดให้นักศึกษบันทึกเสียงบรรยากาศ ขณะถ่ายทำ (Ambience)	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector	อ.นคร โฆษิตไพศาล อ.เจษฎา หั่นช่อ
3	บรรยาย ประเภทของเสียงในภาพยนตร์ Sound Score, Sound Effect Sound Track, Voice Over การบันทึกเสียง On Location ดังต่อไปนี้ Dialogue , Sound Effect, Ambience, Wild Line ปฏิบัติ นักศึกษาชมภาพยนตร์ เพื่ออภิปราย การออกแบบเสียงกับผู้สอน แบบฝึกหัด ให้นักศึกษบันทึกเสียงพูดขณะ	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector	อ.นคร โฆษิตไพศาล อ.เจษฎา หั่นช่อ

	ถ่ายทำ (Dialogue) และการแก้ไขเสียงพูด (ADR)			
4	บรรยาย ประวัติความเป็นมาการทำเสียง Foley, ตัวอย่างการสร้างเสียง Foley ในภาพยนตร์ ปฏิบัติ ให้นักศึกษาทดลองสร้างเสียง Foley ประกอบภาพยนตร์ แบบฝึกหัด ให้นักศึกษารสร้างเสียง Foley ประกอบภาพยนตร์เพียง 1 ฉาก	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector	อ.นคร โฆษิตไพศาล อ.เจษฎา หั่นช่อ
5	บรรยาย ระบบเสียงในภาพยนตร์ Mono, Stereo, THX, SDDR, วิธีการติดตั้งระบบเสียงในโรงภาพยนตร์ แบบฝึกหัด ให้นักศึกษารสร้าง Sound Design จากภาพยนตร์เพียง 1 ฉาก ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดให้	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector	อ.นคร โฆษิตไพศาล อ.เจษฎา หั่นช่อ
6	บรรยาย การสร้างเทคนิคพิเศษในเสียง (Sound Effects) ชมตัวอย่างการสร้างเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์ต่างๆ แบบฝึกหัด ให้นักศึกษารสร้างเสียง Sound Effects ต่าง ๆ ซึ่งผู้สอนเป็นผู้กำหนดโจทย์แตกต่างกัน	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector	อ.นคร โฆษิตไพศาล อ.เจษฎา หั่นช่อ
7	บรรยาย วิธีการเรียบเรียงเสียงในภาพยนตร์ การลำดับเสียงหลักการตัดต่อ การใช้จินตนาการในการตีความบทภาพยนตร์ การใช้เครื่องมือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการตัดต่อเสียง แบบฝึกหัดให้นักศึกษา นำภาพยนตร์สั้นซึ่งเคยถ่ายทำไว้แล้วมาเรียบเรียงออกแบบเสียงใหม่	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector	อ.นคร โฆษิตไพศาล อ.เจษฎา หั่นช่อ
8	ทัศนศึกษา การทำงานของมืออาชีพในห้องบันทึกเสียงจริง วิธีการบันทึกเสียงพากย์การสร้างเสียง Foley การเรียบเรียงเสียง	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector	อ.นคร โฆษิตไพศาล อ.เจษฎา หั่นช่อ
9	นำเสนอ โครงการงานการออกแบบเสียงในภาพยนตร์	5	- กล้องถ่ายภาพนิ่ง และกล้องวิดีโอ	อ.นคร โฆษิตไพศาล อ.เจษฎา หั่นช่อ
10	บรรยาย ดนตรี (Music) และเพลงประกอบภาพยนตร์ (Score) ตัวอย่างดนตรีที่นำมาใช้ประกอบภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จ การ	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน นำเสนองาน	อ.นคร โฆษิตไพศาล อ.เจษฎา หั่นช่อ

	วางแผนความคิดและกระบวนการทำงานดนตรี ในภาพยนตร์ อาชีพและการแบ่งหน้าที่การ ทำงาน กฎหมายและลิขสิทธิ์ของเพลง		- Computer - Projector	
11	บรรยาย ประวัติความเป็นมาโดยสังเขปของ ดนตรี วิวัฒนาการ เชื้อชาติ เครื่องดนตรีที่ น่าสนใจทั่วโลก ปฏิบัติ ผู้สอนนำเสียงดนตรี ต่าง ๆ ให้นักศึกษาสังเกตและแยกแยะถึงยุค สมัย เชื้อชาติ และเสียงจากเครื่องดนตรี ตลอดจนความรู้สึกที่ได้รับ	5	บรรยาย - Power Point - Computer - Projector - ลำโพง	อ.นคร โฆษิตไพศาล อ.เจษฎา หันช่อ
12	บรรยาย หลักของทำนอง จังหวะและตัวโน้ต การประกอบกันของเสียงดนตรี ความรู้สึกที่ เกิดจากตัวโน้ตและท่วงทำนอง ประกอบกับ เสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรีประเภทต่างๆ	5	บรรยาย - Power Point - Computer - Projector - ลำโพง	อ.นคร โฆษิตไพศาล อ.เจษฎา หันช่อ
13	บรรยาย การเรียบเรียงเสียงดนตรี การนำ เพลงมาดัดแปลง การใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ในการเรียบเรียงเสียงดนตรีและ เรียบเรียงเสียงทุกส่วนมาประกอบใน ภาพยนตร์ แบบฝึกหัด ให้นักศึกษาสร้างเสียงดนตรีหรือ นำเพลงมาดัดแปลงเพื่อนำมาใช้ในภาพยนตร์ สั้น ซึ่งถ่ายทำเสร็จแล้ว	5	บรรยาย - Power Point - Computer - Projector - ลำโพง	อ.นคร โฆษิตไพศาล อ.เจษฎา หันช่อ
14	ปฏิบัติงานเรียบเรียงเสียงดนตรีในภาพยนตร์	5	บรรยายประกอบ ปฏิบัติงาน - Power Point - Computer - Projector - ลำโพง	อ.นคร โฆษิตไพศาล อ.เจษฎา หันช่อ
15	นำเสนอโครงการการออกแบบเสียงดนตรีใน ภาพยนตร์	5	นำเสนองาน วิจารณ์ร่วมอภิปราย - Computer - Projector	อ.นคร โฆษิตไพศาล อ.เจษฎา หันช่อ

## 2. แผนการประเมินการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล (%)
1	การเข้าเรียนร้อยละ 80 ตลอดภาคการศึกษา	การเข้าเรียนไม่ต่ำกว่า 15 ครั้ง	ตลอดภาคการศึกษา	10
2	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 1 Story Board	ผลงาน	2	10
3	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 2 Conceptual Board	ผลงาน	3	10
4	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 3 Plan	ผลงาน	4	10
5	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 4 Perspective	ผลงาน	5	10
6	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 5 Model	ผลงาน	6	10
7	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 6	ผลงาน	7	10
8	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 7	ผลงาน	8	10
9	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 8 Pre-production	ผลงาน	10	10
10	การส่งผลงานที่มอบหมายชิ้นที่ 9 ภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์	ผลงาน	16	10

การพิจารณาเกณฑ์ผ่านในรายวิชาผู้เรียนจะต้อง

- มีเวลาเข้าชั้นเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมด หากเวลาเรียนไม่พอดตามที่กำหนดจะพิจารณาผลเป็นตกเนื่องจากเวลาเรียนไม่พอ ไม่มีสิทธิ์สอบ โดยได้รับค่าระดับคะแนน Fa (Failed, Insufficient Attendance)
- ผู้เรียนจะต้องมีคะแนนรวมทั้งรายวิชาไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 ของคะแนนรวมทั้งหมด
- ผู้ที่ผ่านเกณฑ์ข้อ 2 จะได้รับค่าระดับคะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป	จะได้ค่าระดับคะแนน	A
คะแนนร้อยละ 75-79	จะได้ค่าระดับคะแนน	B+
คะแนนร้อยละ 70-74	จะได้ค่าระดับคะแนน	B
คะแนนร้อยละ 65-69	จะได้ค่าระดับคะแนน	C+
คะแนนร้อยละ 60-64	จะได้ค่าระดับคะแนน	C
คะแนนร้อยละ 55-59	จะได้ค่าระดับคะแนน	D+
คะแนนร้อยละ 50-54	จะได้ค่าระดับคะแนน	D
คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 50	จะได้ค่าระดับคะแนน	F

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 1. ตำราและเอกสารหลัก

เชมพัทธ์ พัชรวิชัย การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2552.

จันนิภา เจตสมนา การผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง หน่วยที่ 1-7. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2542.

ปกรณ์ พรหมพิทักษ์ การผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง หน่วยที่ 8-15. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2542.

LoBrutto, Vincent. *The Filmmaker's Guide to Production Design*. New York : Allworth Press, 2002.

Rizzo Michael. *The Art Direction Handbook For Film*. Oxford : Focal Press, 2005.

Ettegui, Peter. *Production Design and Art Direction*. Crans-Pres-Celigny : Roto Vision Book, 1998.

Olson, Robert. *Art Direction for Film and Video*. Boston : Focal Press, 1993.

### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

ประวิทย์ แต่งอักษร มาทำหนังกันเถอะ. กรุงเทพฯ : ไบโอสโคป พลัส, 2551.

รศ.เลอสม สถาปิตานนท์ การออกแบบคืออะไร. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.

Ettegui, Peter. *Cinematography Screencraft*. Crans-Pres-Celigny : Roto Vision Book, 1998.

Marcie Begleiter. *From Word to Image*. Los Angeles : Michael Wiese, 2001.

Hoggett, Chris. *Stage Crafts*. New York : St. Martin's Press, 1976.

Holt, Michael. *Stage Design and Properties*. London : Phaidon Press, 1993.

### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

<http://www.famousframes.com/>

<http://www.filmreference.com/>

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาทำการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาผ่านทางระบบประเมินการสอนของสถาบันฯ ที่จัดขึ้น โดยมีหัวข้อในการประเมินดังนี้

1. มีการแจ้งให้นักศึกษาทราบกฎเกณฑ์และรายละเอียดของการเรียนการสอน
2. ตรงต่อเวลาในการสอน
3. เข้าสอนครบตามที่กำหนด
4. ใช้สื่อการสอนที่ช่วยให้เข้าใจดีขึ้น
5. มีความรู้ความสามารถในการสอนให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้ดี
6. มอบหมายงานให้นักศึกษาทำในปริมาณที่เหมาะสม
7. ตรวจงานและชี้แจงข้อบกพร่องของนักศึกษาในงานที่ให้ทำ
8. เปิดโอกาสให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์แก้ไขปัญหาและสร้างสรรค์
9. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในเวลาเรียน
10. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามนอกเวลาเรียน
11. สอนเนื้อหาครบตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน
12. โดยภาพรวมนักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเรียนวิชานี้
13. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม คุณละระเบียบวินัย และทำตนเป็นตัวอย่างที่ดี

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ในสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน เป็นการจัดฉายภาพยนตร์โดยเปิดโอกาสให้อาจารย์ในรายวิชาอื่นร่วมชมภาพยนตร์ผลงานนักศึกษา โดยให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาดังกล่าว

- ผลงาน และผลการสอบของนักศึกษา