



แผนการจัดการเรียนรู้

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

กลุ่มอาชีพศิลปะและการออกแบบ

ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วิชา การสร้างสรรค์งานการ์ตูน รหัสวิชา 21608-2010

วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี

คำนำ

แผนการเรียนรู้ฉบับนี้ ได้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการสอนวิชา ชื่อวิชาการสร้างสรรค์งานการ์ตูน รหัสวิชา 21608-2010 นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการเนื้อหาภายในเล่มได้จัดแบ่งให้สอดคล้อง กับคำอธิบายรายวิชา สมรรถนะรายวิชา นอกจากนี้ในแต่ละหน่วย การจัดกระบวนการเรียนรู้จะเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ซึ่งได้กำหนดเป้าหมายการจัดการศึกษาโดยให้ถือว่า “ผู้เรียนสำคัญที่สุด และต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ”

ในโอกาสนี้ขอขอบคุณท่านผู้อำนวยการวิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี นายพงษ์ศักดิ์ น้อยเจริญ และคณะผู้บริหาร ที่ให้การสนับสนุนและส่งเสริมการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้เสร็จสิ้นไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณนางชนัญญา สุวรรณวงศ์ หัวหน้าแผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก สำหรับคำแนะนำในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

ผู้จัดทำ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า แผนการจัดการเรียนรู้ ฉบับนี้ คงจะมีประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาในยุคปัจจุบัน หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำยินดีรับคำติชมจากท่าน

อังคณา พรหมไทย



รายละเอียดหลักสูตรรายวิชา

รายวิชา..การสร้างสรรค์งานการตูน..รหัสวิชา.. 21608-2010.....ทฤษฎี...1.....ปฏิบัติ.....4....จำนวน.....3....หน่วยกิต

1. อ้างอิงมาตรฐาน

-

2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

สร้างสรรค์งานการตูนโดยใช้เทคนิคพื้นฐานและสร้างผลงานด้วยซอฟต์แวร์สำหรับงานกราฟิก

3. จุดประสงค์รายวิชา

1. เข้าใจหลักการ วิธีการ และกระบวนการ การออกแบบสร้างสรรค์งานการตูน
2. มีทักษะการออกแบบสร้างสรรค์งานการตูน โดยใช้เทคนิคพื้นฐานและการสร้างงานด้วยซอฟต์แวร์ สำหรับงานกราฟิก
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการทำงานและเห็นคุณค่าของการออกแบบสร้างสรรค์งานการตูน เพื่องานอาชีพ
4. ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะในการสร้างสรรค์งานการตูนพื้นฐานสำหรับงานกราฟิก

4. สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการ วิธีการ กระบวนการ การออกแบบสร้างสรรค์งานการตูนโดยใช้เทคนิคพื้นฐาน
2. ออกแบบสร้างสรรค์และผลิตงานการตูน ด้วยซอฟต์แวร์สำหรับงานกราฟิกและนำเสนอผลงาน
3. นำเสนองาน แก้ปัญหาและพัฒนางานการตูน

5. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ วิธีการ กระบวนการ การออกแบบสร้างสรรค์งานการตูนโดยใช้เทคนิคพื้นฐาน การสร้างงานการตูนด้วยซอฟต์แวร์สำหรับงานการตูน การสร้างสรรค์งานการตูนพื้นฐานสำหรับงานกราฟิก

การวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

ผลจากการศึกษาโดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ องค์ประกอบของหลักสูตรรายวิชา ได้แก่ จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา คำอธิบายรายวิชา และอ้างอิงมาตรฐาน (กรณีที่มี) เพื่อนำมาใช้ในการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ประกอบด้วย งานหลัก (Duty) งานย่อย (Task) สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ : Occupation standards) ความรู้ในการปฏิบัติงาน และทักษะในการปฏิบัติงาน ได้ดังนี้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job)				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ในการปฏิบัติงาน	ทักษะในการปฏิบัติงาน
งานหลักที่ 1 แนวคิดและ พื้นฐานการ ออกแบบ งานการ์ตูน	ประวัติความเป็นมา พัฒนาการของ งานการ์ตูน		นักเรียนสามารถอธิบาย แนวคิดและองค์ประกอบของ การ์ตูนได้อย่างถูกต้อง	-สืบค้นข้อมูลประวัติและ พัฒนาการของการ์ตูน จากแหล่งข้อมูลที่ หลากหลาย เช่น หนังสือ เว็บไซต์ และสื่อวิดีโอ -สรุปข้อมูลสำคัญ เกี่ยวกับพัฒนาการของ การ์ตูนในรูปแบบ Mind Map หรือ Infographic
	ประเภทของ การ์ตูน: การ์ตูน ช่อง, การ์ตูน แอนิเมชัน, เว็บ ตูน		นักเรียนสามารถวิเคราะห์ ผลงานการ์ตูนตาม องค์ประกอบหลัก	-เปรียบเทียบประเภทของ การ์ตูนจากตัวอย่างจริง เช่น มังงะ คอมิกส์ และเว็บตูน
	องค์ประกอบ ของงานการ์ตูน: เส้น สี แสง เงา โครงเรื่อง และ อารมณ์	-	นักเรียนแสดงความเข้าใจต่อ โครงสร้างของการเล่าเรื่องใน การ์ตูน	-วิเคราะห์และอธิบาย แนวคิดของศิลปินในการ สร้างสรรค์การ์ตูนตามยุค สมัย

งานหลักที่ 2 การออกแบบตัวละคร (Character Design)	โครงสร้างและสัดส่วนของตัวละคร	ออกแบบโครงสร้างและสัดส่วนตัวละครให้เหมาะสมกับแนวคิดและกลุ่มเป้าหมาย	นักเรียนสามารถอธิบายหลักการสร้างโครงสร้างและสัดส่วนของตัวละคร รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างรูปร่างกับบุคลิกของตัวละครได้	- ศึกษาและวิเคราะห์สัดส่วนตัวละครจากตัวอย่าง - ร่างโครงสร้างพื้นฐานของตัวละคร (Basic Sketch) - ทดลองปรับสัดส่วนให้เหมาะสมกับบุคลิกของตัวละคร
	การวิเคราะห์บุคลิกภาพและอัตลักษณ์ของตัวละคร	เข้าใจหลักการออกแบบตัวละครให้เหมาะสมกับบทบาท/เรื่องราว	นักเรียนสามารถอธิบายองค์ประกอบของตัวละคร เช่น เพศ อายุ บุคลิก อารมณ์ ท่าทาง และบทบาทในเรื่องได้	- วิเคราะห์ลักษณะตัวละครจากบทละครหรือเรื่องที่กำหนด - ร่างแบบสเก็ตช์ตัวละครตามแนวคิดที่กำหนด - ทดลองออกแบบตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ตัวละครสัตว์ หุ่นยนต์ หรือแฟนตาซี
	การใช้สีและรูปทรงในงานออกแบบ	เข้าใจทฤษฎีสี การใช้รูปทรง และการสื่ออารมณ์ผ่านภาพ	นักเรียนสามารถเลือกใช้สีและรูปทรงที่เหมาะสมเพื่อสื่ออารมณ์/บุคลิกของตัวละคร	- เลือกใช้ชุดสีที่เหมาะสมกับอารมณ์ตัวละคร - ออกแบบองค์ประกอบของตัวละครโดยใช้รูปทรงพื้นฐาน เช่น ทรงกลม ทรงเหลี่ยม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job)				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ในการปฏิบัติงาน	ทักษะในการปฏิบัติงาน
งานหลักที่ 3. การสร้างเรื่อง และการ์ตูน คอมมิค (Comic Storytelling)	การคิดพล็อต เรื่องและลำดับ เหตุการณ์	มีความรู้ด้าน โครงสร้างเรื่อง: เริ่มต้น-ปม-จุด ไคลแมกซ์-จบ	นักเรียนสามารถอธิบาย โครงสร้างของเรื่องราวที่ดีได้	- วางพล็อตเรื่องการ์ตูน ด้วยแผนภาพเรื่องราว - เขียนโครงเรื่องอย่าง เป็นลำดับ
	การเขียนบท สนทนาในงาน การ์ตูน	เข้าใจบทบาท ของบทพูด/คำ บรรยายในแต่ละ ช่องการ์ตูน	นักเรียนสามารถเขียนบท สนทนาและคำบรรยายที่ เหมาะสมในแต่ละ สถานการณ์	- เขียนบทสนทนาให้ สอดคล้องกับบุคลิกตัว ละคร - ใช้ภาษาในฟองคำพูด และกล่องบรรยายได้ อย่างเหมาะสม
	การจัดช่อง ภาพและ จังหวะภาพ (Paneling)	เข้าใจการ ออกแบบเลย์ เอาต์ และจังหวะ การเล่าเรื่องผ่าน ช่องภาพ	นักเรียนสามารถอธิบาย รูปแบบการจัดช่องภาพเพื่อ สื่อสารเรื่องราวได้	- ออกแบบหน้าเลย์เอาต์ ที่มีช่องภาพเหมาะกับ เหตุการณ์ - ทดลองสื่ออารมณ์ผ่าน ระยะภาพ (ใกล้-ไกล, มุม สูง-ต่ำ)
งานหลักที่ 4 การผลิตงาน การ์ตูนดิจิทัล ด้วย ซอฟต์แวร์ กราฟิก	การใช้โปรแกรม วาดภาพดิจิทัล	มีความรู้พื้นฐาน เกี่ยวกับเครื่องมือ ในโปรแกรม กราฟิก เช่น Photoshop, Clip Studio Paint	นักเรียนสามารถระบุและ อธิบายหน้าที่ของเครื่องมือ วาดภาพในซอฟต์แวร์กราฟิก ได้	- เปิดใช้งานและตั้งค่า เอกสารใหม่ในซอฟต์แวร์ - ใช้เครื่องมือ Brush, Layer, และ Selection ได้อย่างถูกต้อง
	การลงเส้นและ ลงสีตัวละคร ด้วยระบบ ดิจิทัล	เข้าใจหลักการลง เส้น (Line Art) และการแยกเล เยอร์เพื่อจัดการสี	นักเรียนสามารถแยกเลเยอร์ สำหรับโครงร่าง, ลงสีพื้น และแสงเงาได้	- วาดเส้นเค้าโครงตัว ละครให้คมชัดในระบบ ดิจิทัล - ใช้เครื่องมือ Fill,

				Gradient, และ Layer Effects
	การจัดองค์ประกอบหน้าในการ์ตูนดิจิทัล	เข้าใจรูปแบบและขนาดงานการ์ตูนสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์และออนไลน์	นักเรียนสามารถออกแบบเลย์เอาต์ที่เหมาะสมกับขนาดงานและแพลตฟอร์ม	- จัดหน้า Panel ด้วยเครื่องมือ Shape หรือ Frame - ปรับขนาดและตำแหน่งองค์ประกอบอย่างเหมาะสม
งานหลักที่ 5 การนำเสนอและพัฒนาผลงานการ์ตูน	การจัดเตรียมผลงานเพื่อนำเสนอ	เข้าใจวิธีการเตรียมไฟล์การ์ตูนเพื่อการพิมพ์/เผยแพร่ออนไลน์	นักเรียนสามารถเลือกขนาดไฟล์ รูปแบบไฟล์ และโหมดสีให้เหมาะกับสื่อปลายทาง	- บันทึกไฟล์เป็น JPEG/PNG/PDF ตามวัตถุประสงค์ - ปรับความละเอียดภาพและขนาดไฟล์ให้เหมาะสมกับแพลตฟอร์ม
	การจัดนิทรรศการหรือนำเสนอผลงานในชั้นเรียน	มีความรู้เรื่องการออกแบบรูปแบบการนำเสนอที่ดึงดูด	นักเรียนสามารถวางแผนรูปแบบการนำเสนอให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย	- ออกแบบป้ายหัวเรื่องใบปะหน้า หรืออินโฟกราฟิกแนะนำผลงาน - เตรียมนำเสนอผลงานทั้งในรูปแบบจริงและดิจิทัล
	การรับฟังและใช้ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาผลงาน	เข้าใจบทบาทของการสะท้อนผลและการปรับปรุงงานตามคำวิจารณ์	นักเรียนสามารถวิเคราะห์คำแนะนำจากครู/เพื่อน เพื่อปรับแก้งานได้	- รับฟังความคิดเห็นและจดบันทึกข้อเสนอแนะ - ปรับปรุงงานตามข้อเสนอแนะเพื่อให้ผลงานมีคุณภาพมากขึ้น

การกำหนดหน่วยการเรียนรู้

จัดการเรียนการสอน 18 สัปดาห์

รายวิชา..การสร้างสรรค์งานการ์ตูน..รหัสวิชา.. 21608-2010.....ทฤษฎี...1.....ปฏิบัติ.....4....จำนวน.....3....หน่วยกิต

ผลจากการศึกษาโดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ องค์ประกอบของหลักสูตรรายวิชา ได้แก่ จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา คำอธิบายรายวิชา อ้างอิงมาตรฐาน (กรณีที่มี) และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ประกอบด้วย งานหลัก (Duty) งานย่อย (Task) สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ : Occupation standards) ความรู้ในการปฏิบัติงาน และทักษะในการปฏิบัติงาน สามารถนำมากำหนดหน่วยการเรียนรู้ ได้ดังนี้

หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชั่วโมง)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	แนวคิดและพื้นฐานการออกแบบงานการ์ตูน	3	12	15
2	การออกแบบตัวละคร (Character Design)	3	12	15
3	การสร้างเรื่องและการ์ตูนคอมมิค (Comic Storytelling)	4	16	20
4	การผลิตงานการ์ตูนดิจิทัลด้วยซอฟต์แวร์กราฟิก	4	16	20
5	การนำเสนอและพัฒนาผลงานการ์ตูน	4	16	20
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา(ปลายภาค)		18	72	90
รวม ตลอดภาคเรียน		18	72	90

การวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้

รายวิชา..การสร้างสรรค์งานการ์ตูน..รหัสวิชา.. 21608-2010.....ทฤษฎี.....1.....ปฏิบัติ.....4.....จำนวน.....3.....หน่วยกิต

[illegible]

แนวทางการจัดการเรียนการสอน ตามผลลัพธ์การเรียนรู้

รายวิชา..การสร้างสรรค์งานการ์ตูน..รหัสวิชา.. 21608-2010.....ทฤษฎี.....1.....ปฏิบัติ.....4.....จำนวน.....3.....หน่วยกิต

[illegible]

	แผนการจัดการเรียนรู้ (WBL)	หน่วยที่2.....
		สัปดาห์ที่5.....
	ชื่อหน่วย การออกแบบตัวละคร (Character Design)	เวลา 60 นาที

1.สาระสำคัญ

การออกแบบตัวละคร (Character Design) เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีบทบาทสำคัญในงานด้านการออกแบบกราฟิก การสื่อสารการตลาด การสร้างแบรนด์ และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry) โดยเป็นการออกแบบตัวละครให้มีรูปลักษณ์ บุคลิก ลักษณะนิสัย และอัตลักษณ์ที่สามารถสื่อสารแนวคิด เรื่องราว และภาพลักษณ์ขององค์กร ผลิตภัณฑ์ หรือกิจกรรมได้อย่างชัดเจน น่าสนใจ และจดจำได้ง่าย ตัวละครที่ได้รับการออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพสามารถสร้างการรับรู้ (Brand Awareness) สร้างความผูกพันกับกลุ่มเป้าหมาย และเพิ่มคุณค่าให้กับองค์กรหรือผลิตภัณฑ์ได้

การออกแบบตัวละครที่ดีต้องอาศัยการศึกษาข้อมูล การวิเคราะห์อัตลักษณ์ขององค์กร (Identity) การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย (Target Audience) และการกำหนดแนวคิด (Concept) ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร รวมถึงการประยุกต์ใช้หลักการออกแบบ เช่น รูปร่าง สี สัดส่วน บุคลิก ลักษณะเฉพาะ และองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เพื่อสร้างตัวละครที่มีเอกลักษณ์ สื่อความหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์ และสามารถนำไปใช้งานได้จริง

ในการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้หลักการออกแบบตัวละครผ่านการวิเคราะห์โจทย์จากสถานการณ์จริง โดยประยุกต์ใช้แนวคิด I-CUTE ประกอบด้วย Identity (อัตลักษณ์) Character (บุคลิกของตัวละคร) Unique (ความโดดเด่น) Theme (แนวคิดหลัก) และ Easy to Remember (จดจำได้ง่าย) เพื่อพัฒนาแนวคิดการออกแบบให้สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ขององค์กรได้อย่างเหมาะสม พร้อมทั้งออกแบบ Character Sheet เพื่อถ่ายทอดรายละเอียดของตัวละครก่อนนำไปพัฒนาเป็นผลงานดิจิทัล

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วยนี้ใช้แนวคิด Work-Based Learning (WBL) โดยจำลองสถานการณ์การทำงานเสมือนนักออกแบบกราฟิกที่ได้รับมอบหมายให้ออกแบบมาสคอตเพื่อใช้ประชาสัมพันธ์การแข่งขันทักษะวิชาชีพ ระดับภาคใต้ ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานจริง ตั้งแต่การรับโจทย์ การวิเคราะห์ข้อมูล การวางแผน การสร้างแนวคิด การออกแบบต้นแบบ การนำเสนอผลงาน การรับข้อเสนอแนะ และการปรับปรุงผลงาน ซึ่งเป็นกระบวนการเกี่ยวกับการปฏิบัติงานในสายวิชาชีพด้านการออกแบบกราฟิก

กระบวนการเรียนรู้นี้มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะของนักออกแบบมืออาชีพ ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงาน และการนำเสนอผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถประเมินและปรับปรุงผลงานของตนเองจากข้อมูลสะท้อนกลับ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ระดับที่สูงขึ้น การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และการประกอบอาชีพในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1จุดประสงค์ทั่วไป

- 2.1.1 อธิบายหลักการออกแบบตัวละคร (Character Design) ได้
- 2.1.2 วิเคราะห์อัตลักษณ์และแนวคิดในการออกแบบตัวละครได้
- 2.1.3 ออกแบบมาสคอตตามโจทย์ที่กำหนดได้
- 2.1.4 นำเสนอและอธิบายผลงานของตนเองได้

2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ด้านความรู้ (K)

- 2.2.1 ผู้เรียนอธิบายหลักการออกแบบตัวละคร (Character Design) ได้
- 2.2.2 ผู้เรียนวิเคราะห์อัตลักษณ์และแนวคิดในการออกแบบตัวละครได้

ด้านทักษะ (P)

- 2.2.3 ผู้เรียนออกแบบมาสคอต (Mascot Character) ตามโจทย์ที่กำหนดได้
- 2.2.4 ผู้เรียนนำเสนอและอธิบายแนวคิดในการออกแบบผลงานได้

ด้านคุณลักษณะ (A)

- 2.2.5 ผู้เรียนมีวินัยในการปฏิบัติงาน และปฏิบัติตามข้อตกลงในการเรียนรู้
- 2.2.6 ผู้เรียนมีความสุข รับผิดชอบและให้เกียรติความคิดเห็นของผู้อื่น
- 2.2.7 ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่องานและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
- 2.2.8 ผู้เรียนมีความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงานและนำเสนอผลงานของตนเอง
- 2.2.9 ผู้เรียนมีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมและส่งงานตามเวลาที่กำหนด

3.เนื้อหาสาระการเรียนรู้

- 3.3.1 การวิเคราะห์อัตลักษณ์ (Identity) และกลุ่มเป้าหมาย (Target Audience)
- 3.3.2 การสร้างแนวคิดในการออกแบบด้วยหลัก I-CUTE
- 3.3.3 การออกแบบ Character Sheet และมาสคอตตามโจทย์ที่กำหนด
- 3.3.4 การนำเสนอผลงานและการรับข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาผลงาน

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้น WBL	เวลา	กิจกรรมของครู	กิจกรรมของผู้เรียน	หลักฐานการเรียนรู้	ตัวชี้วัด ว.PA ที่ตอบ
1. Work Assignment สร้างการรับรู้และ กำหนดภาระงาน	5 นาที	-เสนอภาพบรรยากาศการ แข่งขันทักษะวิชาชีพ -ตั้งคำถามว่า “หากวิทยาลัย ต้องการตัวแทนที่ช่วยสร้างการ จดจำให้แก่ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน	1) สังเกตภาพและ เชื่อมโยงกับ ประสบการณ์เดิม 2) ตอบคำถามและ แสดงความคิดเห็น	- การตอบคำถาม - ใบมอบหมาย งาน	1 (เข้าใจบทเรียน) 4 (แรงจูงใจ) 7 (บรรยากาศการเรียนรู้)

		นักเรียนคิดว่าควรออกแบบตัวละครแบบใด และเพราะเหตุใด” -เชื่อมโยงคำตอบเข้าสู่ความหมายของมาสคอต -แจ้งสถานการณ์ว่า วิทยาลัยต้องการออกแบบมาสคอต SVC เพื่อประชาสัมพันธ์การแข่งขัน -มอบหมายให้ผู้เรียนรับบทเป็นนักออกแบบตัวละคร (Character Designer) พร้อมชี้แจงภาระงานและเกณฑ์เบื้องต้น	3) รับฟังสถานการณ์ ชักถาม และรับทราบภาระงาน		
2. Work Analysis วิเคราะห์งาน	10 นาที	- แจกใบงาน Character Analysis - ตั้งคำถามกระตุ้นการคิด - อธิบายหลัก Character Design และ I-CUTE	- วิเคราะห์โจทย์-วิเคราะห์อัตลักษณ์วิทยาลัย - วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย - บันทึกลงใบงาน	- ใบงาน Character Analysis	1 (เข้าใจบทเรียน) 2 (เชื่อมโยงความรู้เดิม) 3 (สร้างองค์ความรู้)
3. Work Planning วางแผนการออกแบบ	10 นาที	- แบ่งกลุ่ม จำนวน 5-6 คน - แจก Character Sheet - แนะนำการสร้างแนวคิดและการวางแผนก่อนออกแบบ - ให้คำปรึกษา	- Brainstorm แนวคิด - Sketch ตัวละครเบื้องต้น - กำหนดบุคลิก สี จุดเด่น และ Story	- Character Sheet	3 (สร้างองค์ความรู้) 5 (พัฒนาทักษะการวางแผน) 8 (กำกับการเรียนรู้)
4. Work Process ลงมือปฏิบัติงาน	20 นาที	สังเกต ให้คำแนะนำ และ Coaching ระหว่างการปฏิบัติงาน เพื่อให้ผู้เรียนปรับปรุง Character Sheet ฉบับร่างให้สอดคล้องกับโจทย์	ร่วมกันจัดทำ Character Sheet ฉบับร่าง (Draft) บนกระดาน โดยกำหนดแนวคิด รูปลักษณ์ สี เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ และจุดเด่นของตัวละครตามหลัก Character Design และ I-CUTE เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาผลงาน	- ชิ้นงาน Character Sheet (Draft)	5 (พัฒนาทักษะ) 6 (Feedback) 7 (Coaching)
5. Work Presentation นำเสนอผลงาน	10 นาที	- ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอ - ตั้งคำถามและให้ข้อเสนอแนะ - เปิดโอกาสให้เพื่อนประเมิน	บันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback) จากครูและเพื่อน เพื่อนำไปใช้	- แบบประเมินการนำเสนอ	3 (สรุปองค์ความรู้) 6 (ข้อมูลสะท้อนกลับ) 7 (แลกเปลี่ยนเรียนรู้)

			ปรับปรุง Character Sheet และพัฒนาผลงานเป็นรูปแบบดิจิทัลในชั่วโมงถัดไป	- Peer Feedback	
6. Reflection & Improvement สะท้อนผลและพัฒนา	5 นาที	- ใช้คำถาม Reflection - สรุปองค์ความรู้และแนวทางพัฒนาและภารกิจในชั่วโมงถัดไป คือ การปรับปรุง Character Sheet จากข้อเสนอแนะ และพัฒนาภาพร่างเป็นผลงานดิจิทัลด้วยโปรแกรมกราฟิก	ผู้เรียนประเมินและสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง ระบุจุดเด่น จุดที่ต้องปรับปรุง และวางแผนการพัฒนา Character Sheet ฉบับร่าง โดยนำข้อเสนอแนะจากครูและเพื่อนไปปรับปรุงและสร้างเป็นผลงานดิจิทัลในชั่วโมงเรียนถัดไป	- การตอบคำถาม Reflection	5 (พัฒนาตนเอง) 6 (ปรับปรุงจาก Feedback) 8 (Self-directed Learning)

5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

5.1 สไลด์ประกอบการสอน เรื่อง การออกแบบตัวละคร (Character Design)

5.2 อินโฟกราฟิก หลัก I-CUTE

5.3 ใบงาน Character Analysis

5.4 ใบมอบหมายงาน Character Sheet

6. การวัดและการประเมินผล

การประเมิน	วิธีวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้	เกณฑ์การตัดสิน
ด้านความรู้ (K) ผู้เรียนอธิบายหลักการออกแบบตัวละคร (Character Design) และวิเคราะห์ห้อัตลักษณ์ในการออกแบบได้	- สังเกตการตอบคำถามในชั้นเรียน- ตรวจสอบงานวิเคราะห์ห้อัตลักษณ์ตามกรอบ I-CUTE	- แบบสังเกตการตอบคำถาม- ใบงานวิเคราะห์ห้อัตลักษณ์ (I-CUTE)	- ตอบคำถามได้ถูกต้อง - ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
ด้านทักษะ (P) ผู้เรียนสามารถออกแบบมาสคอต (Mascot Character) ตามโจทย์ที่กำหนด และนำเสนอผลงานได้	- ประเมินผลงาน Character Sheet- ประเมินการนำเสนอผลงาน	- แบบประเมินผลงาน (Rubric)- แบบประเมินการนำเสนอ	- ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) ผู้เรียนมีวินัย มีความสุภาพ มีความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ และมีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรม	- สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการเรียนรู้ การปฏิบัติงาน และการทำกิจกรรมกลุ่ม	- แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป

7. บันทึกผลหลังการจัดการการเรียนรู้

7.1

.....

ผลการประเมินการเรียนรู้	ผ่าน เกณฑ์		ไม่ผ่าน เกณฑ์	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ด้านความรู้ (K) ผู้เรียนอธิบายหลักการออกแบบตัวละคร (Character Design) และวิเคราะห์หัตถ์ลักษณะตามกรอบ I-CUTE ได้	-	-	-	-
ด้านทักษะ (P) ผู้เรียนสามารถออกแบบมาสคอต (Mascot Character) ตามโจทย์ที่กำหนด และนำเสนอผลงานได้	-	-	-	-
ด้านคุณลักษณะ (A) ผู้เรียนมีวินัย มีความสุภาพ มีความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ และมีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรม	-	-	-	-

7.2 บันทึกหลังสอน/บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....



เอกสารประกอบการสอน

วิชา การสร้างสรรค์งานการ์ตูน รหัสวิชา 21608-2010

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

ชื่อหน่วยที่ 2 การออกแบบตัวละคร (Character Design)

นางสาวอังคณา พรหมไทย

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

แผนกวิชาศิลปกรรม

วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี

สำนักงานคณะกรรมการ การอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน
หน่วยที่ 2 การออกแบบตัวละคร (Character Design)

คำชี้แจง: ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

ชื่อ/สกุล..... สาขาวิชา..... วันที่

1. Character Design หมายถึงข้อใด

- ก. การออกแบบบรรจุภัณฑ์สินค้า
- ข. การออกแบบตัวละครให้มีรูปลักษณ์ บุคลิก และเอกลักษณ์
- ค. การออกแบบตัวอักษรสำหรับงานกราฟิก
- ง. การออกแบบฉากประกอบภาพยนตร์

เฉลย: ข การออกแบบตัวละครให้มีรูปลักษณ์ บุคลิก และเอกลักษณ์

2. ข้อใดเป็นวัตถุประสงค์สำคัญของการออกแบบตัวละคร

- ก. เพื่อให้ตัวละครมีสีสันสวยงามเพียงอย่างเดียว
- ข. เพื่อให้ตัวละครมีเอกลักษณ์และสื่อสารแนวคิดได้ชัดเจน
- ค. เพื่อให้ตัวละครมีรายละเอียดมากที่สุด
- ง. เพื่อให้ตัวละครเหมือนบุคคลจริงทุกประการ

เฉลย: ข เพื่อให้ตัวละครมีเอกลักษณ์และสื่อสารแนวคิดได้ชัดเจน

3. หลัก I-CUTE มีความสำคัญต่อการออกแบบตัวละครอย่างไร

- ก. ช่วยกำหนดแนวคิดและอัตลักษณ์ของตัวละคร
- ข. ช่วยคำนวณต้นทุนการผลิต
- ค. ช่วยกำหนดราคาสินค้า
- ง. ช่วยเลือกโปรแกรมคอมพิวเตอร์

เฉลย: ก. ช่วยกำหนดแนวคิดและอัตลักษณ์ของตัวละคร

4. ข้อใดควรพิจารณาเป็นอันดับแรกก่อนเริ่มออกแบบมาสคอต

- ก. เลือกสีของตัวละคร
- ข. ศึกษาอัตลักษณ์และวัตถุประสงค์ขององค์กร
- ค. วาดรายละเอียดของเสื้อผ้า
- ง. เลือกแบบตัวอักษร

เฉลย: ข. ศึกษาอัตลักษณ์และวัตถุประสงค์ขององค์กร

5. Character Sheet มีประโยชน์อย่างไร

- ก. ใช้บันทึกคะแนนนักเรียน
- ข. ใช้คำนวณต้นทุนการผลิต
- ค. ใช้แสดงรายละเอียดและแนวคิดของตัวละคร
- ง. ใช้จัดเก็บภาพถ่าย

เฉลย: ค. ใช้แสดงรายละเอียดและแนวคิดของตัวละคร

6. การเลือกใช้สีในการออกแบบตัวละครควรคำนึงถึงสิ่งใดมากที่สุด

- ก. ความชอบของผู้ออกแบบเพียงอย่างเดียว
- ข. ความสอดคล้องกับบุคลิกและอัตลักษณ์ของตัวละคร
- ค. จำนวนสีที่ใช้ให้มากที่สุด
- ง. ใช้สีตามกระแสนิยมเท่านั้น

เฉลย: ข. ความสอดคล้องกับบุคลิกและอัตลักษณ์ของตัวละคร

7. หากต้องออกแบบมาสคอตให้วิทยาลัย ควรให้ความสำคัญกับข้อใด

- ก. ความเหมือนตัวละครในการ์ตูนที่มีชื่อเสียง
- ข. การตกแต่งรายละเอียดให้ซับซ้อน
- ค. การใช้สีให้มากที่สุด
- ง. การสะท้อนอัตลักษณ์และภาพลักษณ์ของวิทยาลัย

เฉลย: ง. การสะท้อนอัตลักษณ์และภาพลักษณ์ของวิทยาลัย

8. การรับฟังข้อเสนอแนะจากครูและเพื่อนมีประโยชน์อย่างไร

- ก. ทำให้ต้องเริ่มออกแบบใหม่ทุกครั้ง
- ข. ช่วยพัฒนาผลงานให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
- ค. ทำให้ใช้เวลาน้อยลงเสมอ
- ง. ไม่มีผลต่อคุณภาพของผลงาน

เฉลย: ข. ช่วยพัฒนาผลงานให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

9. ข้อใดเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้ตัวละครมีเอกลักษณ์และน่าจดจำ

- ก. การใช้ตัวอักษรหลายรูปแบบในภาพ
- ข. การกำหนดรูปลักษณ์ บุคลิก และลักษณะเฉพาะของตัวละคร
- ค. การใส่ข้อความอธิบายจำนวนมาก
- ง. การตกแต่งพื้นหลังให้มีรายละเอียดมากที่สุด

เฉลย: ข. การกำหนดรูปลักษณ์ บุคลิก และลักษณะเฉพาะของตัวละคร

10. ข้อใดเป็นคุณลักษณะที่ดีของนักออกแบบตัวละคร

ก. ไม่รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

ข. คัดลอกผลงานของผู้อื่น

ค. มีความคิดสร้างสรรค์ รับฟังข้อเสนอแนะ และพัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่อง

ง. ออกแบบตามตัวอย่างทุกขั้นตอน

เฉลย: ค. มีความคิดสร้างสรรค์ รับฟังข้อเสนอแนะ และพัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่อง



ใบความรู้ หน่วยเรียนที่ 2

วิชา...การสร้างสรรค์งานการ์ตูน...เรื่อง...การออกแบบตัวละคร (Character Design)

เวลาในการศึกษาเรียนรู้:60.....นาที

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

เมื่อศึกษาหน่วยการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมาย ความสำคัญ และหลักการออกแบบตัวละคร (Character Design) ได้ สามารถวิเคราะห์อัตลักษณ์ขององค์กรหรือผลิตภัณฑ์โดยใช้หลัก I-CUTE เพื่อกำหนดแนวคิดในการออกแบบตัวละครได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งสามารถออกแบบ Character Sheet ที่แสดงลักษณะ รูปลักษณ์ บุคลิกภาพ สี และองค์ประกอบของตัวละครได้อย่างสร้างสรรค์ พร้อมทั้งนำเสนอแนวคิดของผลงานและนำเสนอแนะไปพัฒนาปรับปรุงผลงานให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ความหมายของ Character Design

Character Design (การออกแบบตัวละคร) คือ กระบวนการออกแบบตัวละครให้มีรูปลักษณ์ บุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์ และเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อใช้ในการสื่อสารเรื่องราว ถ่ายทอดแนวคิด หรือสร้างภาพลักษณ์ให้กับองค์กร ผลิตภัณฑ์ หรือสื่อต่าง ๆ ตัวละครที่ดีไม่เพียงแต่มีความสวยงาม แต่ต้องสามารถสื่อสารตัวตนและทำให้ผู้พบเห็นจดจำได้ง่าย

ความสำคัญของ Character Design

การออกแบบตัวละครมีความสำคัญ ดังนี้

- สร้างเอกลักษณ์ให้กับองค์กรหรือผลิตภัณฑ์
- ทำให้ผู้ชมจดจำแบรนด์ได้ง่าย
- ถ่ายทอดเรื่องราวและบุคลิกขององค์กร
- สร้างความน่าสนใจให้กับสื่อประชาสัมพันธ์
- เพิ่มมูลค่าและภาพลักษณ์ของสินค้าและบริการ
- สามารถนำไปใช้กับสื่อได้หลากหลาย เช่น โปสเตอร์ เว็บไซต์ สติกเกอร์ ของที่ระลึก และสื่อโฆษณา

องค์ประกอบของการออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครที่ดีควรประกอบด้วย

รูปลักษณ์ (Appearance) ลักษณะภายนอก เช่น รูปร่าง ใบหน้า เสื้อผ้า ทรงผม และเครื่องแต่งกาย

บุคลิกภาพ (Personality) ลักษณะนิสัย เช่น ร่าเริง จริงจัง กล้าหาญ อ่อนโยน หรือเป็นมิตร

สี (Color) การเลือกใช้สีควรสอดคล้องกับอารมณ์ บุคลิก และภาพลักษณ์ที่ต้องการสื่อสาร

เอกลักษณ์ (Identity) สิ่งที่ทำให้ตัวละครแตกต่างจากตัวละครอื่น เช่น เครื่องแต่งกาย สัญลักษณ์ หรืออุปกรณ์ประจำตัว

หลัก I-CUTE ในการออกแบบตัวละคร

หลัก I-CUTE เป็นแนวคิดที่ช่วยให้การออกแบบตัวละครมีความชัดเจนและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย

หลักการ	ความหมาย
I – Identity	สะท้อนอัตลักษณ์หรือจุดเด่นขององค์กร ผลิตภัณฑ์ หรือชุมชน
C – Character	กำหนดบุคลิก นิสัย และลักษณะเฉพาะของตัวละคร
U – Unique	มีความโดดเด่น แตกต่าง และน่าจดจำ
T – Theme	มีแนวคิดหรือเรื่องราวที่ชัดเจน
E – Easy to Remember	จดจำง่าย สามารถนำไปใช้งานได้หลากหลาย

หลักการออกแบบตัวละคร

I-CUTE

สร้างตัวละครให้ปัง! จำง่าย! ใช้งานได้จริง!

I
IDENTITY
อัตลักษณ์



สะท้อนตัวตน จุดเด่น อัตลักษณ์ขององค์กร ผลิตภัณฑ์ หรือชุมชน ให้ชัดเจน

ตัวอย่าง

ใช้สัญลักษณ์ สี หรือองค์ประกอบที่สื่อถึงองค์กร/ชุมชน

C
CHARACTER
บุคลิกภาพ



กำหนดนิสัย อารมณ์ บทบาท และการแสดงออกของตัวละคร

ตัวอย่าง

ร่าเริง เป็นมิตร ชยัน จลลาด อบอุ่น จริงจัง ฯลฯ

U
UNIQUE
ความโดดเด่น



มีความแตกต่างจากตัวละครอื่น มีจุดเด่นที่ทำให้จดจำได้ง่าย

ตัวอย่าง

ทรงผม รูปร่าง สี อุปกรณ์พิเศษ หรือของที่ชอบ ที่ไม่เหมือนใคร

T
THEME
แนวคิดหลัก



มีแนวคิดหรือเรื่องราวที่ชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย

ตัวอย่าง

นักเรียนอาชีพ: ผู้สร้างสรรค์เทคโนโลยีเพื่ออนาคต

E
EASY TO REMEMBER
จดจำง่าย



รูปแบบเรียบง่าย สื่อสารชัดเจน มองครั้งเดียวจำได้ และนำไปใช้งานได้หลากหลาย

ตัวอย่าง

ไม่ซับซ้อน สีไม่มากเกินไป มองแล้วเข้าใจทันที

TIP!

- ✓ ใช้ I-CUTE เป็นแนวทางก่อนออกแบบ
- ✓ ทุกองค์ประกอบต้องสอดคล้องกับแนวคิด
- ✓ ออกแบบให้น่ารัก โดดเด่น และเป็นตัวเอง
- ✓ จดจำง่าย ใช้งานได้จริง ทั้งสื่อออนไลน์และออฟไลน์

WOW!

ใช้ I-CUTE วิเคราะห์ก่อนออกแบบตัวละครทุกครั้ง

ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

1. ศึกษาโจทย์และวิเคราะห์อัตลักษณ์
2. วิเคราะห์ข้อมูลด้วยหลัก I-CUTE
3. ร่างแนวคิด (Sketch)
4. เลือกแบบที่เหมาะสม
5. ออกแบบรายละเอียดของตัวละคร
6. จัดทำ Character Sheet
7. นำเสนอผลงานและรับข้อเสนอแนะ
8. ปรับปรุงผลงานให้สมบูรณ์

คุณลักษณะของนักออกแบบตัวละครที่ดี

นักออกแบบตัวละครควรมีคุณลักษณะ ดังนี้

- มีความคิดสร้างสรรค์
- กล้าคิดและกล้าตัดสินใจ
- เปิดรับความคิดเห็นของผู้อื่น
- มีความรับผิดชอบ
- ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
- พัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่อง
- ใส่ใจรายละเอียดของงาน

สรุป

การออกแบบตัวละคร (Character Design) เป็นกระบวนการสร้างตัวละครให้มีเอกลักษณ์ สามารถสื่อสารแนวคิดและภาพลักษณ์ขององค์กรหรือผลิตภัณฑ์ได้อย่างชัดเจน การวิเคราะห์อัตลักษณ์ด้วยหลัก I-CUTE ช่วยให้ผู้ออกแบบกำหนดแนวคิด บุคลิก และลักษณะเฉพาะของตัวละครได้อย่างเป็นระบบ เมื่อจัดทำ Character Sheet และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงผลงาน จะทำให้ได้ตัวละครที่มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ในงานออกแบบและงานสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวอย่าง มาสคอต

น้องทักกะ

ดิจิทัลกราฟิก

MASCOT : SVC Digital Graphic



“ บริการเยี่ยม เปี่ยมคุณธรรม ลำเลิศวิชา ทักกะเยี่ยม ”



บริการเยี่ยม
มีจิตบริการ
ใส่ใจผู้อื่น



เปี่ยมคุณธรรม
ซื่อสัตย์ มีวินัย
จิตอาสา



ลำเลิศวิชา
แสวงหาความรู้
พัฒนาตนเอง



ทักกะเยี่ยม
เชี่ยวชาญงานอาชีพ
สร้างสรรค์นวัตกรรม

มุมมองรอบตัว





FRONT
SIDE
BACK

EXPRESSIONS & POSES








บริการเยี่ยม
เปี่ยมคุณธรรม
ลำเลิศวิชา
ทักกะเยี่ยม
สร้างสรรค์งานอาชีพ

CONCEPT

น้องทักกะดิจิทัลกราฟิก เป็นตัวแทน
ของนักเรียนอาชีวศึกษาที่มีทักษะ
ด้านดิจิทัล สร้างสรรค์งานออกแบบ
ด้วยเทคโนโลยี คิดสร้างสรรค์งานออกแบบ
ด้วยเทคโนโลยี คิดสร้างสรรค์ ไม่หยุดพัฒนา
พร้อมบริการด้วยใจ และมีคุณธรรม
เพื่อก้าวสู่อนาคตอย่างมั่นใจ



ถ่ายภาพ



ภาพวาด



ออกแบบ



สร้างสรรค์

COLOR PALETTE



#003e95
สีน้ำเงิน
มั่นคง น่าเชื่อถือ



#f9ab00
สีทอง
คุณค่า ความสำเร็จ



#f1d1d1
สีขาว
สะอาด บริสุทธิ์



#252c38
สีเทาเข้ม
ทันสมัย แข็งแรง



#00aad2
สีฟ้า
เทคโนโลยี
สร้างสรรค์

“วิชาดี มีทักษะ
ใฝ่ธรรมะ สามัคคี มีวินัย”

www.svc.ac.th

SVC
DIGITAL GRAPHIC
SKILL IS THE FUTURE



ใบงานที่ 1 (รายบุคคล)

Character Analysis วิเคราะห์อัตลักษณ์เพื่อออกแบบตัวละคร

รายวิชา: การสร้างสรรค์ตัวการ์ตูน หน่วยที่ 2: การออกแบบตัวละคร (Character Design)

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

1. คำชี้แจง ให้นักเรียนศึกษาตัวอย่าง มาสคอต "น้องทักษะ ดิจิทัลกราฟิก" และสื่อประกอบการเรียน จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลตามหลัก Character Design และ I-CUTE เพื่อนำไปใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบตัวละครของกลุ่ม

2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ (ความรู้ในการปฏิบัติงานทักษะในการปฏิบัติงาน)

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบของการออกแบบตัวละคร (Character Design) และวิเคราะห์อัตลักษณ์ขององค์กรตามหลัก I-CUTE เพื่อนำผลการวิเคราะห์ไปใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบ Character Concept และ Character Sheet ได้อย่างเหมาะสม

3. วัตถุประสงค์ เมื่อปฏิบัติกิจกรรมในใบงานนี้แล้ว ผู้เรียนสามารถ

- 3.1 วิเคราะห์องค์ประกอบของ Character Design ได้
- 3.2 วิเคราะห์อัตลักษณ์ขององค์กรตามหลัก I-CUTE ได้
- 3.3 สรุปแนวคิดเบื้องต้นเพื่อใช้ในการออกแบบตัวละครได้

1 วิเคราะห์ Character Design

องค์ประกอบ	ผลการวิเคราะห์
แนวคิด (Concept)	
บุคลิก (Character)	
รูปร่าง (Shape)	
สี (Color)	
เครื่องแต่งกาย (Costume)	
จุดเด่น (Unique)	
ความจดจำง่าย (Memorable)	

2 วิเคราะห์หลัก I-CUTE

หลัก

ผลการวิเคราะห์

Identity

.....

Character

.....

Unique

.....

Theme

.....

Easy to Remember

.....



ใบงานที่ 2 (รายกลุ่ม)

เรื่อง การออกแบบ Character Sheet

รายวิชา: การสร้างสรรค์ตัวการ์ตูน หน่วยที่ 2: การออกแบบตัวละคร (Character Design)

ชื่อกลุ่ม.....

ชื่อ.....	ชั้น.....	เลขที่.....
ชื่อ.....	ชั้น.....	เลขที่.....
ชื่อ.....	ชั้น.....	เลขที่.....
ชื่อ.....	ชั้น.....	เลขที่.....
ชื่อ.....	ชั้น.....	เลขที่.....
ชื่อ.....	ชั้น.....	เลขที่.....

คำชี้แจง จากสถานการณ์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานีต้องการออกแบบ **มาสคอต** เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ สื่อสิ่งพิมพ์ และกิจกรรมของวิทยาลัย ในฐานะ **Graphic Character Designer** ให้นักเรียนร่วมกันออกแบบ Character Sheet ของมาสคอต โดยใช้ข้อมูลที่ได้จาก **แบบฝึกปฏิบัติ Character Analysis** ของสมาชิกแต่ละคนเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจ

2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ (ความรู้ในการปฏิบัติงานทักษะในการปฏิบัติงาน)

ผู้เรียนสามารถร่วมกันออกแบบ Character Sheet โดยนำผลการวิเคราะห์จากหลัก Character Design และ I-CUTE มาประยุกต์ใช้ในการกำหนดแนวคิด บุคลิก รูปลักษณ์ สี เครื่องแต่งกาย และองค์ประกอบของตัวละครได้อย่างเหมาะสม พร้อมทั้งสามารถทำงานร่วมกัน วางแผน แบ่งหน้าที่ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และนำเสนอผลงานพร้อมอธิบายเหตุผลในการออกแบบได้อย่างสร้างสรรค์

3. วัตถุประสงค์ เมื่อปฏิบัติกิจกรรมในใบงานนี้แล้ว ผู้เรียนสามารถ

- 3.1 นำผลการวิเคราะห์ Character Design และ I-CUTE มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวละครได้
- 3.2 ออกแบบ Character Sheet ได้อย่างครบถ้วน
- 3.3 ทำงานร่วมกัน วางแผน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้
- 3.4 นำเสนอแนวคิดของตัวละครได้อย่างมีเหตุผล

ให้สมาชิกแต่ละกลุ่มดำเนินงานตามลำดับต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์

นำผลการวิเคราะห์จาก แบบฝึกปฏิบัติ Character Analysis ของสมาชิกทุกคนมารวบรวมกันอภิปราย

ขั้นที่ 2 วางแผน ร่วมกัน

Brainstorm แนวคิด

เปรียบเทียบข้อดีของแต่ละแนวคิด

เลือกแนวคิดที่เหมาะสมที่สุด (Select Concept)

ขั้นที่ 3 ออกแบบ Character Sheet

ให้จัดทำ Character Sheet ประกอบด้วย

- ☐ ชื่อตัวละคร
- ☐ แนวคิด (Concept)
- ☐ บุคลิก (Character)
- ☐ สีประจำตัว (Color)
- ☐ เครื่องแต่งกาย (Costume)
- ☐ อุปกรณ์ประจำตัว (Props)
- ☐ จุดเด่น (Unique)
- ☐ ภาพด้านหน้า (Front)

ขั้นที่ 4 ปรับปรุง

ตรวจสอบความครบถ้วนของผลงาน และปรับปรุงตามคำแนะนำของครู ก่อนนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นที่ 5 วางแผนพัฒนาผลงาน

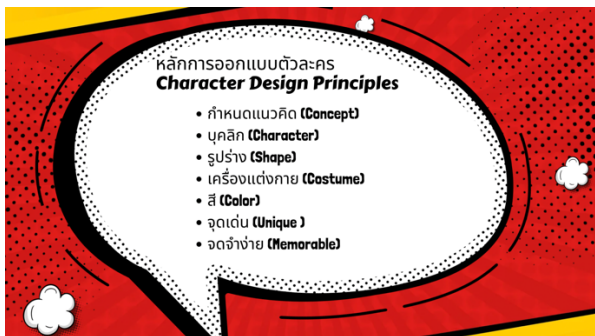
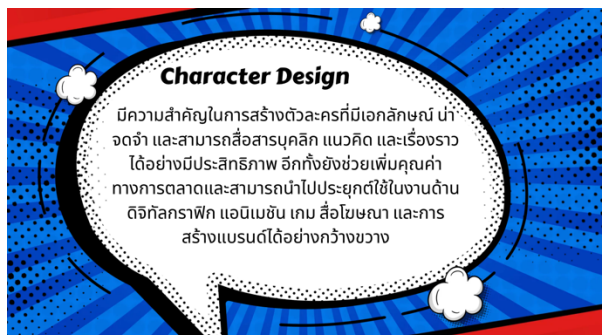
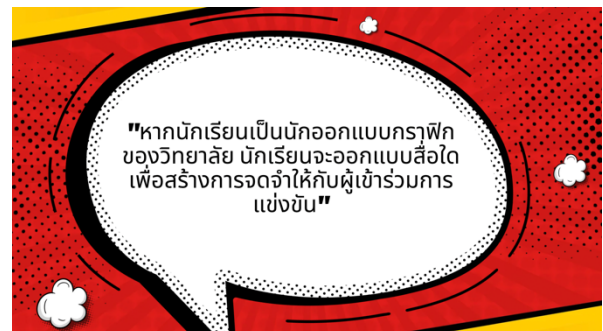
ให้นักเรียนร่วมกันพิจารณาข้อเสนอแนะที่ได้รับ และวางแผนปรับปรุง Character Sheet ฉบับร่าง เพื่อนำไปพัฒนาเป็นผลงานดิจิทัลในชั่วโมงถัดไป

สิ่งที่จะปรับปรุง:

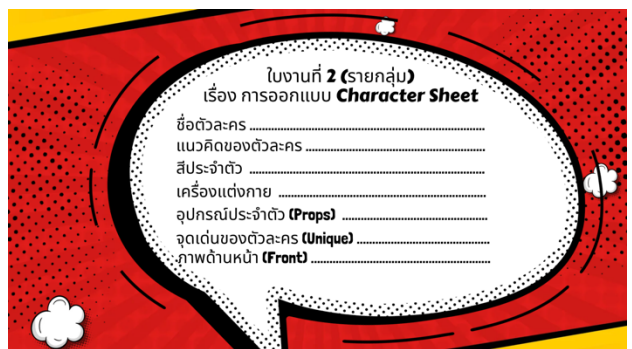
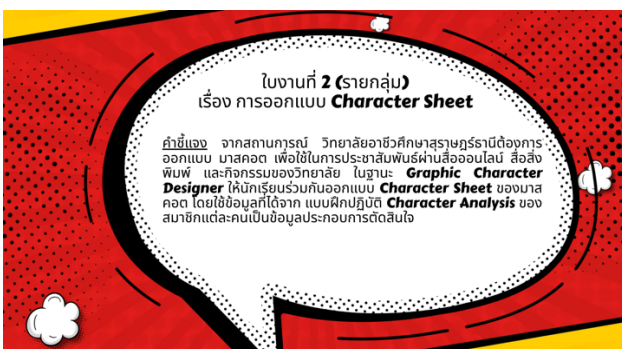
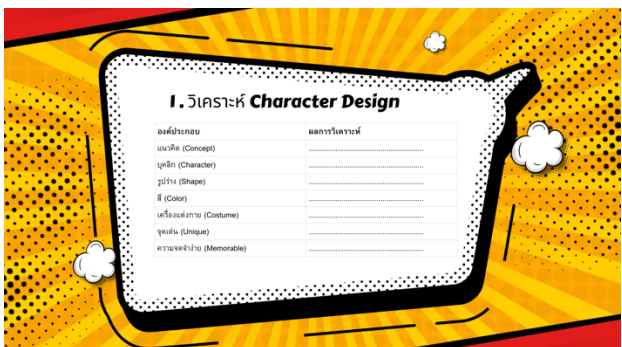
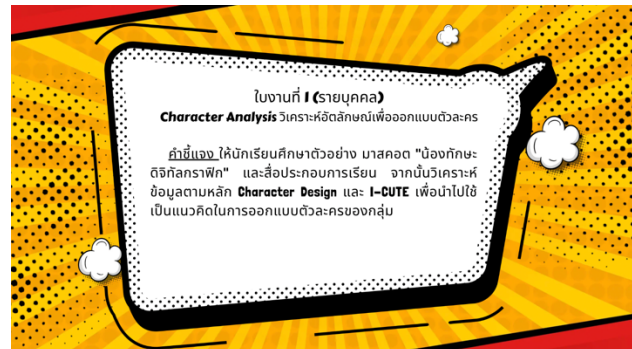
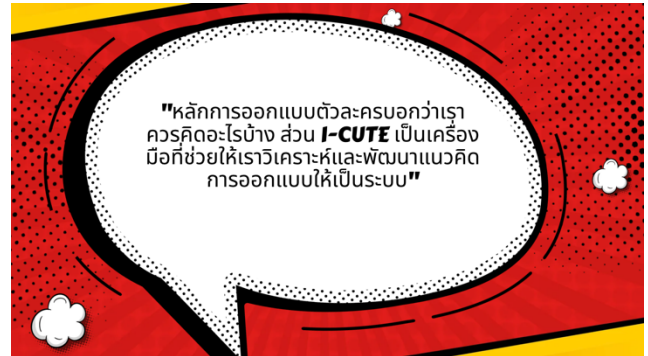
แนวทางการปรับปรุง:

สิ่งที่จะพัฒนาเป็นงานดิจิทัล:

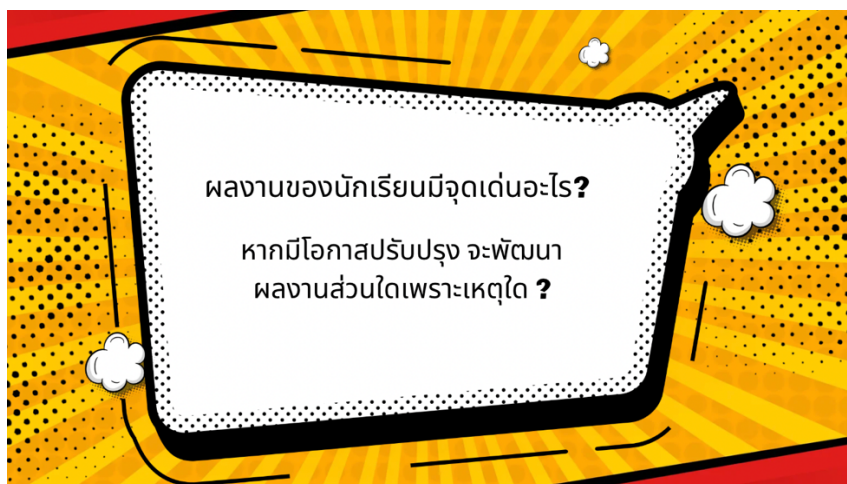
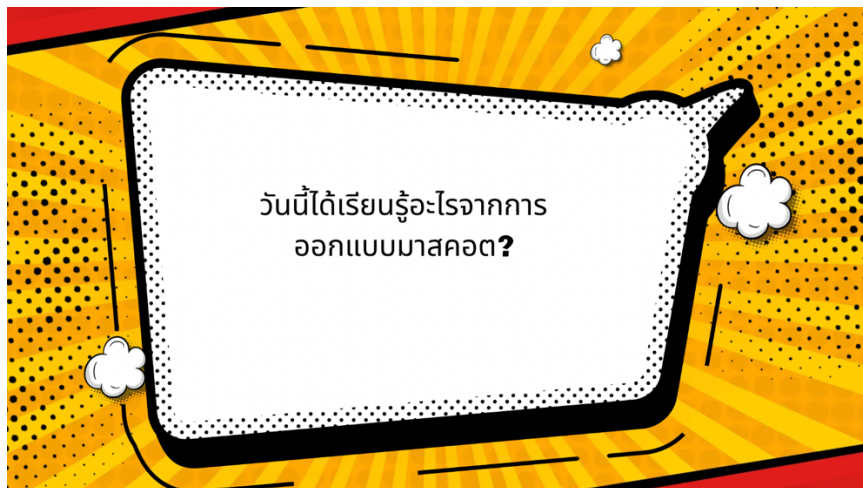
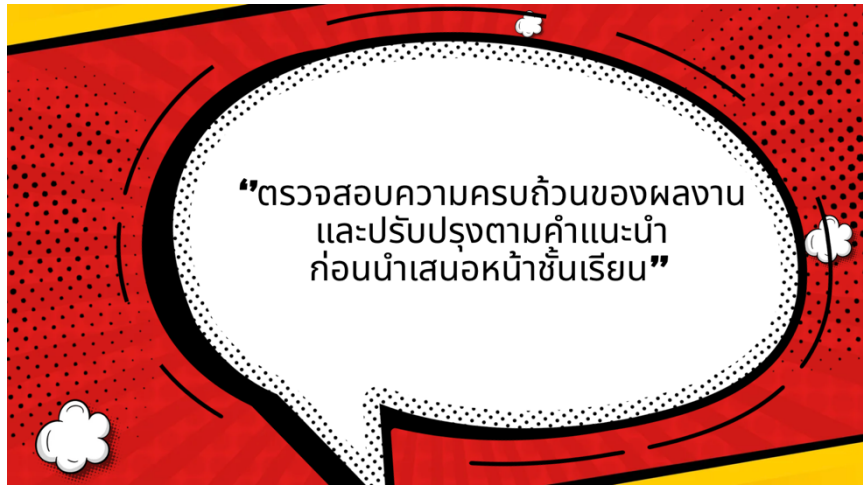
สไลด์ประกอบการสอน เรื่องการออกแบบตัวละคร (Character Design)



สไลด์ประกอบการสอน เรื่องการออกแบบตัวละคร (Character Design)



สไลด์ประกอบการสอน เรื่องการออกแบบตัวละคร (Character Design)



แบบประเมินที่ 1 (รายบุคคล)
แบบประเมินแบบฝึกปฏิบัติ Character Analysis (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

รายการประเมิน	4 ดีเยี่ยม (4 คะแนน)	3 ดี (3 คะแนน)	2 พอใช้ (2 คะแนน)	1 ควรปรับปรุง (1 คะแนน)
1. การวิเคราะห์องค์ประกอบ Character Design	วิเคราะห์ Concept, Character, Shape, Color, Costume, Props และ Unique ได้ครบถ้วน พร้อมอธิบายเหตุผลเชื่อมโยงได้ชัดเจน	วิเคราะห์ได้เกือบครบ ขาดรายละเอียดเล็กน้อย เหตุผลค่อนข้างชัดเจน	วิเคราะห์ได้เพียงบางองค์ประกอบ เหตุผลยังไม่ชัดเจน	วิเคราะห์ไม่ถูกต้องหรือไม่สามารถอธิบายได้
2. การวิเคราะห์ตามหลัก I-CUTE	วิเคราะห์ครบทั้ง 5 องค์ประกอบ และเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์องค์กรได้เหมาะสม	วิเคราะห์ได้ 4 องค์ประกอบ เชื่อมโยงได้ค่อนข้างดี	วิเคราะห์ได้เพียงบางองค์ประกอบ	วิเคราะห์ไม่สอดคล้องกับหลัก I-CUTE
3. การสรุปแนวคิด (Character Concept)	สรุปแนวคิดชัดเจน สอดคล้องกับโจทย์ มีความคิดสร้างสรรค์	สรุปแนวคิดได้เหมาะสม	แนวคิดยังไม่ชัดเจน	ไม่สามารถสรุปแนวคิดได้
4. การสื่อสารด้วยภาพ (Concept Sketch)	ถ่ายทอดแนวคิดได้ชัดเจน สดส่วนเหมาะสม เข้าใจง่าย	ถ่ายทอดแนวคิดได้ค่อนข้างชัดเจน	ถ่ายทอดได้บางส่วน	ไม่สามารถสื่อสารแนวคิดได้
5. ความเรียบร้อยและความรับผิดชอบ	ส่งงานครบถ้วน ตรงเวลา เรียบร้อยมาก	ส่งงานครบถ้วน เรียบร้อย	ส่งงานแต่ยังไม่เรียบร้อย	ส่งงานไม่ครบหรือไม่ตรงเวลา

เกณฑ์การแปลผล ผู้เรียนต้องได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป จึงถือว่าผ่านเกณฑ์

คะแนน	ระดับคุณภาพ
17-20 คะแนน	ดีเยี่ยม
13-16 คะแนน	ดี
9-12 คะแนน	พอใช้
5-8 คะแนน	ควรปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(นางสาวอังคณา พรหมไทย)

ครูผู้สอน

แบบประเมินที่ 2 (รายกลุ่ม)
แบบประเมินชิ้นงาน Character Sheet (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

รายการประเมิน	4 ดีเยี่ยม	3 ดี	2 พอใช้	1 ควรปรับปรุง
1. ความสอดคล้องกับโจทย์	ชิ้นงานสะท้อนอัตลักษณ์ของแผนกและวัตถุประสงค์ได้ชัดเจน	สอดคล้องกับโจทย์เป็นส่วนใหญ่	สอดคล้องบางส่วน	ไม่สอดคล้องกับโจทย์
2. การประยุกต์ใช้หลัก I-CUTE	ใช้หลัก I-CUTE ครบทั้ง 5 องค์ประกอบอย่างเหมาะสม	ใช้ได้เกือบครบ	ใช้ได้บางองค์ประกอบ	ไม่สามารถประยุกต์ใช้ได้
3. ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ	มีเอกลักษณ์ โดดเด่น แปลกใหม่ และเหมาะสม	มีความคิดสร้างสรรค์ดี	ยังขาดความโดดเด่น	ลอกเลียนแบบหรือไม่มีความคิดสร้างสรรค์
4. ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน	ชิ้นงานครบทุกองค์ประกอบถูกต้อง สวยงาม	ขาดรายละเอียดเล็กน้อย	ขาดหลายองค์ประกอบ	ชิ้นงานไม่สมบูรณ์
5. การทำงานร่วมกันของสมาชิก	สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมช่วยเหลือกัน แบ่งหน้าที่ชัดเจน	สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วม	มีสมาชิกบางคนไม่ร่วมกิจกรรม	ขาดการทำงานร่วมกัน

เกณฑ์การแปลผล ผู้เรียนต้องได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป จึงถือว่าผ่านเกณฑ์

คะแนน	ระดับคุณภาพ
17-20 คะแนน	ดีเยี่ยม
13-16 คะแนน	ดี
9-12 คะแนน	พอใช้
5-8 คะแนน	ควรปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(นางสาวอังคณา พรหมไทย)

ครูผู้สอน

แบบประเมินที่ 3 (รายการกลุ่ม)
แบบประเมินการนำเสนอผลงาน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

รายการประเมิน	4 ดีเยี่ยม	3 ดี	2 พอใช้	1 ควรปรับปรุง
1. การอธิบายแนวคิดของตัวละคร	อธิบายแนวคิดได้ครบถ้วน ชัดเจน มีเหตุผล	อธิบายได้ค่อนข้างครบ	อธิบายได้บางส่วน	อธิบายไม่ชัดเจน
2. การอธิบายการใช้หลัก I-CUTE	เชื่อมโยงหลัก I-CUTE ได้ครบทุกองค์ประกอบ พร้อมยกตัวอย่างประกอบ	เชื่อมโยงได้ค่อนข้างดี	เชื่อมโยงได้บางส่วน	ไม่สามารถอธิบายได้
3. ทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ	พูดชัดเจน ใช้น้ำเสียงเหมาะสม สื่อสารเข้าใจง่าย มีความมั่นใจ	สื่อสารได้ดี	สื่อสารได้พอใช้	สื่อสารไม่ชัดเจน ขาดความมั่นใจ
4. การตอบคำถามและการให้เหตุผล	ตอบคำถามได้ถูกต้อง มีเหตุผล และเชื่อมโยงกับชิ้นงาน	ตอบคำถามได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	ตอบคำถามได้บางส่วน	ไม่สามารถตอบคำถามได้
5. บุคลิกภาพและการทำงานเป็นทีม	สมาชิกทุกคนมีบทบาทในการนำเสนอ ประสานงานกันดี	สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วม	มีสมาชิกบางคนไม่มีบทบาท	ขาดการทำงานเป็นทีม

เกณฑ์การแปลผล ผู้เรียนต้องได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป จึงถือว่าผ่านเกณฑ์

คะแนน	ระดับคุณภาพ
17-20 คะแนน	ดีเยี่ยม
13-16 คะแนน	ดี
9-12 คะแนน	พอใช้
5-8 คะแนน	ควรปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(นางสาวอังคณา พรหมไทย)

ครูผู้สอน

แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

รายการประเมิน	4 ดีเยี่ยม	3 ดี	2 พอใช้	1 ควรปรับปรุง
1. มีวินัย	ปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ และ ข้อตกลงของชั้นเรียนอย่าง สม่ำเสมอ มีความเป็นระเบียบ ในการปฏิบัติงาน และไม่ต้อง ได้รับการเตือน	ปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ และข้อตกลงของชั้นเรียน ได้เป็นส่วนใหญ่ มีการ เตือนบ้างเล็กน้อย	ปฏิบัติตามกฎและ ข้อตกลงได้บางครั้ง ต้อง ได้รับการเตือนอยู่ บ่อยครั้ง	ไม่ปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ หรือข้อตกลง และต้อง ได้รับการติดตามหรือเตือน อย่างต่อเนื่อง
2. สุภาพ	ใช้คำพูดและแสดงพฤติกรรม สุภาพ ให้เกียรติครูและเพื่อน รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น อย่างเหมาะสม	ใช้คำพูดและแสดง พฤติกรรมสุภาพ ให้ เกียรติผู้อื่นเป็นส่วนใหญ่	แสดงพฤติกรรมสุภาพ เป็นบางครั้ง และยังคง ได้รับการเตือนในการใช้ คำพูดหรือการแสดงออก	ใช้คำพูดหรือแสดง พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ไม่ค่อยรับฟังหรือให้เกียรติ ผู้อื่น
3. รับผิดชอบ	ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย ครบถ้วน ตั้งใจทำงาน ดูแล หน้าที่ของตนเอง และร่วม รับผิดชอบงานของกลุ่มจน สำเร็จ	ปฏิบัติงานที่ได้รับ มอบหมายครบถ้วนเป็น ส่วนใหญ่ และรับผิดชอบต่อ หน้าที่ของตนเอง	ปฏิบัติงานไม่ครบถ้วน บางส่วน ต้องได้รับการ ติดตามหรือกระตุ้น	ขาดความรับผิดชอบ ไม่ ปฏิบัติงานตามหน้าที่ หรือ ปล่อยให้ผู้อื่นรับผิดชอบ แทน
4. ซื่อสัตย์	ปฏิบัติงานด้วยตนเอง ไม่ คัดลอกผลงานผู้อื่น ให้ข้อมูล ตามความเป็นจริง และยอมรับ ผลจากการกระทำของตนเอง	ปฏิบัติงานด้วยความ ซื่อสัตย์เป็นส่วนใหญ่ และ สามารถยอมรับ ข้อผิดพลาดของตนเองได้	มีพฤติกรรมที่ต้องได้รับ การเตือนเกี่ยวกับความ ซื่อสัตย์ในการทำงานหรือ การใช้ผลงานของผู้อื่น	มีพฤติกรรมคัดลอกผลงาน บิดเบือนข้อมูล หรือไม่ ยอมรับความจริงเกี่ยวกับ การปฏิบัติงานของตนเอง
5. ตรงต่อเวลา	เข้าเรียน ปฏิบัติกิจกรรม และ ส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด ทุกครั้ง	เข้าเรียนและส่งงานตรง เวลาเป็นส่วนใหญ่ มีล่าช้า เล็กน้อย	เข้าเรียนหรือส่งงานล่าช้า หลายครั้ง ต้องได้รับการ ติดตาม	ไม่รักษาเวลา เข้าเรียน หรือส่งงานล่าช้าเป็น ประจำ และไม่สามารถ ปฏิบัติงานได้ตามเวลาที่ กำหนด

เกณฑ์การแปลผล ผู้เรียนต้องได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป จึงถือว่าผ่านเกณฑ์

คะแนน	ระดับคุณภาพ
17-20 คะแนน	ดีเยี่ยม
13-16 คะแนน	ดี
9-12 คะแนน	พอใช้
5-8 คะแนน	ควรปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(นางสาวอังคณา พรหมไทย)

ครูผู้สอน

