

โมดูลการเรียนรู้

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

รายวิชา 31910-2019 การออกแบบคาแรคเตอร์ (Character Design)

ผู้จัดทำ

นายปณิต นพประดิษฐ์

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ

หลักสูตรรายวิชา

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ประเภทวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพ ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ สาขาวิชา
เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

รหัส 31910-2019 ชื่อวิชา การออกแบบคาแรคเตอร์

ทฤษฎี 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 3 หน่วยกิต

อ้างอิงมาตรฐาน

มาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)

- รหัส 50104, 50105, 50204, 50205 อาชีพนักสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ ระดับ 4
- รหัส 50104, 50105, 50204, 50304 อาชีพนักสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ ระดับ 5

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบคาแรคเตอร์ (Character) อุปกรณ์ประกอบฉากตามหลักการ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

- รู้และเข้าใจหลักการออกแบบคาแรคเตอร์
- มีทักษะในการใช้โปรแกรมออกแบบ สร้างคาแรคเตอร์
- มีความสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมออกแบบคาแรคเตอร์ในงานอาชีพ
- มีเจตคติและกิริยาสำนึกที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

- ประมวลความรู้เกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์ตามหลักการ
- สร้างคาแรคเตอร์ตามหลักการ
- ประยุกต์ใช้โปรแกรมออกแบบคาแรคเตอร์ในงานอาชีพ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการออกแบบ สร้างคาแรคเตอร์ การเขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชัน องค์ประกอบตัวละคร การออกแบบโครงร่างตัวละครสอดคล้องกับบทภาพยนตร์แอนิเมชัน การใช้โปรแกรมออกแบบคาแรคเตอร์ (Character) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก การประยุกต์ใช้โปรแกรมออกแบบคาแรคเตอร์

โมดูลการเรียนรู้

รหัสวิชา 31910-2019 ชื่อวิชา การออกแบบคาแรคเตอร์

ทฤษฎี 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม 4 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 3 หน่วยกิต

ที่	ชื่อโมดูล	เวลาเรียน (ชม.)			หมายเหตุ
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม	
1	พื้นฐานและแนวคิดการออกแบบคาแรคเตอร์	1	3	4	Character Analysis
2	หลักการออกแบบคาแรคเตอร์และ Shape Language	1	3	4	Shape Experiment
3	Character Concept และการพัฒนา Original Character	1	3	4	Concept Sheet
	ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้				บูรณาการในกิจกรรมและการนำเสนอ
	รวม	3	9	12	

โมดูลการเรียนรู้ที่ 1 พื้นฐานและแนวคิดการออกแบบคาแรคเตอร์

เวลาเรียน 12 ชั่วโมง (ทฤษฎี 3 ชั่วโมง, ปฏิบัติ 9 ชั่วโมง) (ระยะเวลา 3 สัปดาห์)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้: Workshop และ Project-Based Learning

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ (ความรู้+ทักษะ+จิตพิสัย=การประยุกต์ใช้)

ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการพื้นฐาน บทบาท และหน้าที่ของ Character Design สามารถวิเคราะห์องค์ประกอบตัวละคร ใช้หลักภาษารูปทรง (Shape Language) ในการสื่อสารบุคลิกภาพ ออกแบบและสร้างสรรค์ Original Character พร้อมจัดทำ Character Concept Sheet ได้อย่างถูกต้องตามกระบวนการ ด้วยความคิดสร้างสรรค์ มีความละเอียดรอบคอบ และสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย

2. อ้างอิงมาตรฐาน (ถ้ามี)

มาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) สาขาวิชาชีพธุรกิจโฆษณาประชาสัมพันธ์และสื่อสารมวลชน อาชีพนักสร้างสื่อประชาสัมพันธ์

ระดับ 4: หน่วยสมรรถนะ 03201 (ติดต่อสื่อสารกับลูกค้า), 03303 (ออกแบบสื่อดั้งเดิม), 03304 (ออกแบบสื่อใหม่), 03401 (ผลิตสื่อ), 03501 (ทดสอบเผยแพร่สื่อ)

ระดับ 5: หน่วยสมรรถนะ 03301 (ออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์งาน), 03302 (จัดทำโครงร่างการผลิตสื่อ), 03402 (ควบคุมการผลิตสื่อ), 03404 (ตรวจสอบสื่อก่อนเผยแพร่)

3. สมรรถนะประจำโมดูล

3.1 แสดงความรู้เกี่ยวกับบทบาท หน้าที่ ประเภทของ Character Design และหลักการภาษารูปทรง (Shape Language)

3.2 ปฏิบัติการวิเคราะห์องค์ประกอบตัวละคร และทดลองร่างแบบโครงสร้างจากรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน

3.3 พัฒนาแนวคิดตัวละครต้นฉบับ จัดทำเอกสาร Character Concept Sheet พร้อมนำเสนอผลงานได้อย่างสร้างสรรค์ละเอียดรอบคอบ และทันเวลาตามมาตรฐานวิชาชีพ

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 พุทธิพิสัย (ด้านความรู้)

4.1.1 อธิบายความหมาย ความสำคัญ และประเภทของ Character Design ในงานสื่อดิจิทัลได้ถูกต้อง

4.1.2 ระบุหลักการออกแบบและความสัมพันธ์ของรูปทรง (Shape Language) กับบุคลิกภาพของตัวละครได้แม่นยำ

4.2 ทักษะพิสัย (ด้านทักษะ)

4.2.1 ปฏิบัติการวิเคราะห์ตัวละครต้นแบบจากสื่อดิจิทัลจริง (Character Analysis) ได้ตรงตามหลักการออกแบบ

4.2.2 ปฏิบัติการทดลองสร้างตัวละครจากรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน (Shape Experiment) ได้อย่างกลมกลืน

4.2.3 ปฏิบัติการร่างแบบ (Sketch) และกำหนดบุคลิกลักษณะของตัวละครต้นฉบับได้ตามโจทย์ที่กำหนด

4.3 จิตพิสัย (ด้านจิตพิสัย/เจตคติ)

4.3.1 ปฏิบัติงานด้วยความประณีต มีความคิดสร้างสรรค์ มีวินัยในการทำงาน และยอมรับฟังความคิดเห็นเพื่อนำมาปรับปรุงงาน

4.4 การประยุกต์ใช้

4.4.1 ออกแบบและจัดทำเอกสารแผ่นนำเสนอแนวคิดตัวละคร (Original Character Concept Sheet) เพื่อนำไปสื่อสารและต่อยอดในงานสื่อดิจิทัลได้อย่างสมบูรณ์

5. สารการเรียนรู้

- 5.1 บทนำสู่การออกแบบคาแรคเตอร์ (Introduction to Character Design): ความหมาย ความสำคัญ ประเภท คาแรคเตอร์ และการนำไปใช้ในงาน Animation, Game, Mascot, Sticker, Branding และ Digital Content
- 5.2 ภาษารูปทรงและการสื่อสารบุคลิก (Shape Language & Personality): วงกลม (Circle), สี่เหลี่ยม (Square), สามเหลี่ยม (Triangle), รูปทรงอิสระ (Organic Shape) และการเชื่อมโยงกับจิตวิทยาความรู้สึก
- 5.3 องค์ประกอบและสัดส่วนเบื้องต้น (Line, Form, Proportion & Balance): การสร้าง Silhouette และโครงสร้างตัวละคร
- 5.4 การพัฒนาแนวคิดตัวละคร (Character Concept Development): การกำหนดชื่อ อายุ อาชีพ บุคลิก จุดเด่น จุดอ่อน เรื่องราวเบื้องหลัง (Background Story) และกลุ่มเป้าหมาย
- 5.5 การจัดทำและการนำเสนอ Character Concept Sheet: การจัดวาง Layout องค์ประกอบภาพ การเลือก Mood & Tone และการใช้โปรแกรมดิจิทัลในการนำเสนอ

6. รายละเอียดการเรียนรู้ประจำโมดูล

- 6.1 ทฤษฎี (3 ชั่วโมง): ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี Shape Language การวิเคราะห์ตัวละคร และกระบวนการคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อดิจิทัลและการบรรยายสั้น (สัปดาห์ละ 1 ชม.)
- 6.2 ปฏิบัติ (9 ชั่วโมง): ฝึกปฏิบัติจริงผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์และกระบวนการ Workshop ตามลำดับ: วิเคราะห์ตัวละคร ทดลองรูปทรง ระดมความคิด/สเก็ตซ์ภาพ ผลิตชิ้นงาน Concept Sheet นำเสนอและสะท้อนผล (สัปดาห์ละ 3 ชม.)

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ด้านความรู้ (ทฤษฎี) เวลาเรียน 3 ชั่วโมง
- สื่อบรรยายและตัวอย่างสื่อดิจิทัล เรื่อง Introduction to Character Design
- สื่อความรู้ เรื่อง Shape Language, Silhouette and Character Personality
- สื่อเรื่อง การเขียน Theme, Concept และ Background Story ของตัวละคร
- ด้านทักษะและการประยุกต์ใช้ (ปฏิบัติ) เวลาเรียน 9 ชั่วโมง
- ฝึกปฏิบัติจริง:
- สัปดาห์ที่ 1: ใบปฏิบัติงานที่ 1.1 "การวิเคราะห์องค์ประกอบตัวละครต้นแบบ (Character Analysis)"
- สัปดาห์ที่ 2: ใบปฏิบัติงานที่ 1.2 "การทดลองสร้างตัวละครจากรูปทรงพื้นฐาน (Shape Experiment)"
- สัปดาห์ที่ 3: ใบปฏิบัติงานที่ 1.3 "การสร้างสรรค์และจัดทำ Original Character Concept Sheet"
- เครื่องมือซอฟต์แวร์: Adobe Illustrator / Adobe Photoshop / Canva / โปรแกรมวาดภาพดิจิทัล และเครื่องมือ AI สำหรับหา Reference
- หลักฐานการปฏิบัติงาน: ไฟล์ผลงานต้นฉบับ (.ai/.psd/.png), เอกสาร Character Analysis และชิ้นงาน Original Character Concept Sheet
- เกณฑ์การปฏิบัติงาน: มีความคิดสร้างสรรค์ มีเอกลักษณ์ การใช้ Shape สื่อบุคลิกได้ชัดเจน องค์ประกอบข้อมูลครบถ้วน และสื่อสารแนวคิดได้อย่างเป็นระบบ
- ขอบเขตการปฏิบัติงาน: จัดทำ Concept Sheet 1 ชิ้นงาน (ภาพตัวละคร + ข้อมูลพื้นฐาน + เรื่องราวสั้น) นำเสนอและสะท้อนผลการเรียนรู้ในเวลาที่กำหนด
- วิธีการประเมิน: ประเมินกระบวนการทำงาน การตรวจชิ้นงาน และการนำเสนอผลงาน (Presentation & Reflection)
- เครื่องมือประเมิน: แบบทดสอบ และแบบประเมินผลงานด้วยเกณฑ์รูบริกส์ (Rubric)

8. การวัดและประเมินผลประจำโมดูล

ภาคทฤษฎี (30 คะแนน)

คะแนนแบบทดสอบความรู้พื้นฐาน ก่อนเรียน-หลังเรียน (20 คะแนน)

คะแนนการมีส่วนร่วม ความสนใจ และการตอบคำถามระหว่างเรียน (10 คะแนน)

ภาคปฏิบัติ (70 คะแนน)

คะแนนใบงานวิเคราะห์ตัวละคร (Character Analysis) (15 คะแนน)

คะแนนทักษะการออกแบบและทดลองรูปทรง (Shape Experiment) (15 คะแนน)

คะแนนผลงานปลายโมดูล "Original Character Concept Sheet" (ประเมินตามเกณฑ์ Rubric) (30 คะแนน)

คะแนนการนำเสนอผลงานและการสะท้อนผล (Presentation / Reflection) (10 คะแนน)