



แผนการจัดการเรียนรู้

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
ประเภทวิชา ศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์
กลุ่มอาชีพ ศิลปะและการออกแบบ
สาขาวิชา ดิจิทัลกราฟิก

รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คาแรคเตอร์ดีไซน์

จัดทำโดย
นางสาววารุณี มงคลหัตถิ
วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุพรรณบุรี

คำนำ

แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้ ได้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการสอน วิชา คณิตศาสตร์พื้นฐาน รหัสวิชา 31608-2020 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชา ศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพ ศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชา ดิจิทัลกราฟิก สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

เนื้อหาภายในเล่มประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อใช้ในการจัดการศึกษาด้านวิชาชีพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) และเพื่อยกระดับการศึกษาวិชาชีพของผู้เรียนให้สูงขึ้น สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ เป็นไปตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ มาตรฐานการศึกษาของชาติ กรอบคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติ นอกจากนี้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ มีการจัด กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับจุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และคำอธิบาย รายวิชา โดยมีผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาคือ ออกแบบคาแรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. ออกแบบตัวละครพื้นฐานจากรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงธรรมชาติ
2. ออกแบบตัวละครมนุษย์และกำหนดสัดส่วนภาพ 2 มิติ
3. ออกแบบตัวละครสัตว์และสิ่งมีชีวิตแฟนตาซี
4. ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ
5. ออกแบบสีหน้า อารมณ์ และท่าทางของตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน
6. จัดทำแผ่นนำเสนอตัวละครและเตรียมไฟล์สำหรับงานแอนิเมชัน

ข้าพเจ้า หวังเป็นอย่างยิ่งว่า แผนการจัดการเรียนรู้ ฉบับนี้ คงจะมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา คณิตศาสตร์พื้นฐาน ไม่มากนักน้อย

นางสาววารุณี มงคลหัตถี

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	x
สารบัญ	x
ลักษณะรายวิชา	x
มาตรฐานอาชีพ (ถ้ามี)	x
หน่วยการเรียนรู้	x
การวางแผนการจัดการเรียนรู้	x
หน่วยที่ 1 งาน	x
แผนการจัดการเรียนรู้	x
ใบความรู้	x
ใบกิจกรรม	x
ใบงาน	x
ใบมอบหมายงาน	x
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	x
หน่วยที่ 2 งาน	x
แผนการจัดการเรียนรู้	x
ใบความรู้	x
ใบกิจกรรม	x
ใบงาน	x
ใบมอบหมายงาน	x
แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน/ผลลัพธ์การเรียนรู้/สมรรถนะ	x
หน่วยที่ 3 งาน	x
หน่วยที่ 4 งาน	x
บรรณานุกรม	x
ภาคผนวก	x

หลักสูตรรายวิชา
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพ ศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชา ดิจิทัลกราฟิก

รหัส 31608-2020 ชื่อวิชา คาแรคเตอร์ดีไซน์

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

อ้างอิงมาตรฐาน

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ออกแบบคาแรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการ กระบวนการ ออกแบบตัวละคร ในลักษณะภาพ 2 มิติ สำหรับงานแอนิเมชัน
2. สามารถออกแบบตัวละคร 2 มิติ ตามลักษณะนิสัย เครื่องแต่งกายเพื่อให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ สัดส่วนตัวละคร ออกแบบท่าทาง สีหน้าอารมณ์ การสร้างสรรค์และพัฒนาตัวละคร 2 มิติสำหรับงานแอนิเมชัน ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อการศึกษาเรียนรู้/การปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม และ สิ่งแวดล้อม การทำงานเป็นทีม
4. ประยุกต์ใช้หลักการ กระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์ ตัวละครด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการ กระบวนการออกแบบตัวละคร ในลักษณะภาพ 2 มิติ สำหรับงานแอนิเมชัน
2. สร้างสรรค์ตัวละครตามกระบวนการออกแบบตัวละคร ในลักษณะภาพ 2 มิติ สำหรับงานแอนิเมชัน ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง
3. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบคาแรคเตอร์ ตัวละครด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ ออกแบบตัวละคร ในลักษณะภาพ 2 มิติ แนวคิดในการพัฒนาตัวละคร การออกแบบตามลักษณะนิสัย การออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อให้เป็น เอกลักษณ์เฉพาะ สัดส่วนตัวละคร การออกแบบท่าทาง สี หน้าอารมณ์ การสร้างสรรค์ตัวละคร 2 มิติ สำหรับงานแอนิเมชัน ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง

ตารางวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบคาเรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
1. ออกแบบตัวละครพื้นฐานจากรูปทรงทางเรขาคณิตและรูปทรงธรรมชาติ	1 สเก็ตซ์ภาพแนวคิดตัวละครจากโครงสร้างรูปทรงเรขาคณิต	วิเคราะห์และเลือกใช้รูปทรงเรขาคณิตสื่อความหมายของตัวละคร	• ทฤษฎีภาษาของรูปทรง (Shape Language) ในการออกแบบคาเรคเตอร์ • ความหมายทางจิตวิทยาของรูปทรงวงกลม สี่เหลี่ยม และสามเหลี่ยม • หลักการสร้างความโดดเด่นและความน่าสนใจด้วยอัตราส่วนของรูปทรง • การผสมผสานรูปทรงเรขาคณิตเพื่อสร้างโครงร่างตัวละคร 2 มิติ • ข้อควรระวังในการเลือกใช้รูปทรงที่ซ้ำซ้อนหรือขาดเอกลักษณ์	• วิเคราะห์บุคลิกตัวละครเพื่อจับคู่กับรูปทรงเรขาคณิตที่เหมาะสม • สเก็ตซ์โครงร่างตัวละครโดยใช้รูปทรงพื้นฐานเป็นกรอบความคิด • เปรียบเทียบผลลัพธ์ของรูปทรงที่แตกต่างกันต่อการสื่ออารมณ์
		ร่างภาพเค้าโครงตัวละครดิจิทัลด้วยเครื่องมือสเก็ตซ์	• คุณสมบัติของหัวแปรงดิจิทัล (Digital Brush) สำหรับการสเก็ตซ์ภาพ • การตั้งค่าความไวต่อแรงกดของปากกาแท็บเล็ต (Pressure Sensitivity) • เทคนิคการลงน้ำหนักเส้นสเก็ตซ์เพื่อสร้างปริมาตรเบื้องต้น • การบริหารจัดการเลเยอร์สเก็ตซ์ (Draft Layer) ในโปรแกรมกราฟิก • ข้อควรระวังเรื่องความ	• ปรับแต่งและเลือกใช้หัวแปรงสเก็ตซ์ในโปรแกรมดิจิทัล • วาดภาพสเก็ตซ์เค้าโครงตัวละคร 2 มิติด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล • จัดหมวดหมู่และตั้งชื่อเลเยอร์ภาพสเก็ตซ์ให้เป็นระบบ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบคาเรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
			สะอาดของเส้นสเก็ทซ์ก่อน ทำขั้นตอนถัดไป	
	2 สร้างสรรค์ตัว ละคร 2 มิติ อย่างง่ายด้วย โปรแกรม คอมพิวเตอร์ กราฟิก	ขั้นโครงร่างตัว ละครภาพ 2 มิติ ด้วยโปรแกรมวาด ภาพดิจิทัล	- ฟังก์ชันการทำงานพื้นฐานของซอฟต์แวร์ออกแบบกราฟิก 2 มิติ - การใช้เครื่องมือสร้างรูปทรงและเครื่องมือวาดเส้นเวกเตอร์/บิตแมป - หลักการจัดระเบียบองค์ประกอบภาพตัวละครอย่างง่าย - การปรับสเกลและเปลี่ยนรูปทรงชิ้นส่วนตัวละครด้วยดิจิทัล - เทคนิคการตัดเส้นเคลียร์งาน (Clean Line Art) เบื้องต้น	- ใช้เครื่องมือดิจิทัลสร้างรูปทรงและขั้นโครงร่างตัวละคร 2 มิติ - ปรับขนาดและตำแหน่งขององค์ประกอบตัวละครให้สมดุล - เขียนเส้นตัดขอบตัวละครให้มีความคมชัดและสวยงาม
		ตรวจสอบและจัดเก็บไฟล์งานตามโครงสร้างโฟลเดอร์ปฏิบัติงาน	- รูปแบบไฟล์ภาพดิจิทัลชนิดต่าง ๆ (เช่น PSD, PNG, JPEG) - ความละเอียดของภาพ (Resolution) และค่าความคมชัดสำหรับงานดิจิทัล - หลักการตั้งชื่อไฟล์และจัดเก็บในระบบโฟลเดอร์งานออกแบบ - ข้อกำหนดการสำรองข้อมูลงานออกแบบเพื่อป้องกันไฟล์สูญหาย	- ตรวจสอบความเรียบร้อยของเส้นและเลเยอร์ในไฟล์งาน - บันทึกและส่งออกไฟล์งานตามฟอร์แมตที่กำหนด - จัดเก็บไฟล์ลงในระบบโฟลเดอร์และทำความสะอาดอุปกรณ์ปฏิบัติงาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบคาเรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
			การบำรุงรักษาฮาร์ดแวร์ แท็บเล็ตและโปรแกรม ออกแบบดิจิทัล	
2. ออกแบบ ตัวละคร มนุษย์และ กำหนด สัดส่วน ภาพ 2 มิติ	1 กำหนด โครงสร้าง สัดส่วนร่างกาย มนุษย์ตามเพศ และวัย	วิเคราะห์สัดส่วนตัว ละครตาม อัตราส่วนความสูง ของศีรษะ	- หลักกายวิภาคศาสตร์เบื้องต้น (Basic Human Anatomy) สำหรับนักวาด - การวัดสัดส่วนร่างกายมนุษย์โดยใช้อัตราส่วนส่วนสูงศีรษะ (Head Count) - ความแตกต่างของสัดส่วนตามวัย (เด็ก ผู้ใหญ่ ผู้สูงอายุ) - ความแตกต่างของสัดส่วนตัวละครสมจริงกับตัวละครสไตล์การ์ตูน/สไตล์ชิบิ - ข้อผิดพลาดที่พบบ่อยในการกำหนดสัดส่วนความยาวแขน ขา และลำตัว	- คำนวณและวาดแกนวัดสัดส่วนศีรษะของตัวละครมนุษย์ - เปรียบเทียบสัดส่วนตัวละครตามเพศและวัยได้อย่างถูกต้อง - ปรับเปลี่ยนสัดส่วนตัวละครให้ตรงตามสไตล์ที่กำหนด
		ร่างภาพโครงกระดูกและกล้ามเนื้อพื้นฐานของตัวละครมนุษย์	- โครงสร้างหุ่นหุ่นจำลองหรือโครงกระดูกขิมเปิ้ล (Mannequin Structure) - ตำแหน่งจุดหมุนและข้อต่อสำคัญของร่างกายมนุษย์ - รูปทรงพื้นฐานของกล้ามเนื้อส่วนอก หลัง แขน และขา - หลักการกระจายน้ำหนักและการทรงตัวของร่างกายมนุษย์	- ร่างภาพหุ่นจำลองโครงกระดูกและจุดหมุนของตัวละครมนุษย์ - วางตำแหน่งกล้ามเนื้อหลักลงบนโครงร่างตัวละครอย่างสมดุล - ตรวจสอบศูนย์ถ่วงและการทรงตัวของโครงสร้างร่างกาย

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบคาเรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
			• แนวทางลดทอนรายละเอียดกล่อมเนื้อสำหรับงานภาพ 2 มิติ	
	2 วาดภาพตัวละครมนุษย์ 2 มิติแบบลายเส้นดิจิทัล	ตัดเส้นตัวละครด้วยแปรงดิจิทัลให้มีน้ำหนักเส้นเบาหนัก	• การควบคุมน้ำหนักเส้น (Line Weight) เพื่อแสดงระยะและมิติ • คุณสมบัติหัวแปรงดิจิทัลประเภทต่าง ๆ สำหรับงาน Line Art • เทคนิคการตัดเส้นแบบตัดต่อเชื่อมเส้นให้เรียบเนียน • การใช้เครื่องมือช่วยวาดเส้น เช่น Stabilizer หรือ Streamline • ข้อควรระวังเรื่องเส้นซ้อนเส้นโหว่ หรือเส้นมีความหนาเท่ากันทั้งภาพ	• เลือกและปรับแต่งค่าแปรงดิจิทัลสำหรับการตัดเส้นเนียนเรียบ • วาดตัดเส้นลายเส้นตัวละครมนุษย์เน้นน้ำหนักแสงเงาและมิติ • ลบและแก้ไขเส้นส่วนเกินด้วยเครื่องมือยางลบดิจิทัล
		ตรวจสอบความถูกต้องของสัดส่วนตัวละครและทำความสะอาดไฟล์งาน	• เทคนิคการกลับด้านภาพ (Flip Horizontal) เพื่อตรวจหาข้อผิดพลาด • เกณฑ์การตรวจสอบความสมดุลของสัดส่วนตัวละครมนุษย์ • วิธีรวมและจัดการเลเยอร์เส้นลายเส้นให้พร้อมใช้งาน • การลบเศษจุดขยะและส่วนเกินในเลเยอร์ภาพ • การดูแลและทำความสะอาด	• พลิกภาพกลับด้านเพื่อวิเคราะห์และแก้ไขสัดส่วนที่เบี้ยว • ทำความสะอาดเลเยอร์และรวมเส้นตัดให้เป็นระเบียบ • จัดเก็บไฟล์งานและดูแลรักษาอุปกรณ์แท็บเล็ตดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบคาเรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
			สะอาดหน้าจอแท็บเล็ตหลังใช้งาน	
3. ออกแบบ ตัวละคร สัตว์และ สิ่งมีชีวิต แฟนตาซี	1 พัฒนา แนวคิดตัวละคร สัตว์และสิ่งมี ชีวิตแฟนตาซี	ผสมผสานลักษณะ ของสัตว์และสิ่งของ เพื่อสร้างแนวคิดตัว ละครใหม่	• กายวิภาคเปรียบเทียบของสัตว์ชนิดต่าง ๆ (Comparative Anatomy) • เทคนิคการผสมผสานรูปทรงสัตว์ สิ่งของ หรือพืช (Hybrid Design) • กระบวนการสร้าง Mood Board และ รวบรวมข้อมูลอ้างอิง (Reference) • หลักการสร้างสรรค์สิ่งมีชีวิตเหนือจริงให้มีความน่าเชื่อถือ • ข้อควรระวังเรื่องการลอกเลียนแบบผลงานผู้อื่นและลิขสิทธิ์	• รวบรวมและคัดเลือกภาพอ้างอิงสัตว์และสิ่งของมาจัดทำ Mood Board • ร่างแนวคิดผสมผสานองค์ประกอบสัตว์ต่างชนิดให้เกิดตัวละครแฟนตาซี • อธิบายแรงบันดาลใจและแนวคิดของตัวละครสิ่งมีชีวิตแฟนตาซี
		ร่างภาพแนวคิดตัว ละครแฟนตาซีใน ลักษณะภาพ 2 มิติ	• การใช้เส้นนำสายตาและเงาเงียบ (Silhouette) เพื่อสร้างจดจำ • การกำหนดจุดสนใจ (Focal Point) บนตัวละครสิ่งมีชีวิต • การแสดงรายละเอียดผิวสัมผัส เช่น ขน สเกล เก๋ก๊ต หรือเปลือก • วิธีการลดทอนความซับซ้อนของสิ่งมีชีวิตลงในรูปแบบ 2 มิติ	• สเก็ตซ์ภาพร่างตัวละครแฟนตาซีโดยเน้นความชัดเจนของ Silhouette • วาดรายละเอียดลักษณะผิวสัมผัสเบื้องต้นของตัวละครแฟนตาซี • ปรับแต่งสัดส่วนตัวละครให้มีเอกลักษณ์และโดดเด่น

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบคาเรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
			• เกณฑ์การประเมินความโดดเด่นของเงาตัวละคร (Silhouette Test)	
	2 ลงสีและสร้างพื้นผิวให้ตัวละครแฟนตาซีด้วยเครื่องมือดิจิทัล	กำหนดงานสีและลงสีพื้นฐานให้ตัวละคร	• ทฤษฎีสี (Color Theory) และจิตวิทยาการใช้สีในงานออกแบบตัวละคร • การสร้างงานสีเอกลักษณ์ (Character Color Palette) • วิธีการใช้เครื่องมือลงสีพื้นฐาน (Flat Color / Bucket Tool) • การแบ่งเลเยอร์สีตามชั้นส่วนเพื่อความสะดวกในการแก้ไข • ข้อควรระวังการเลือกใช้สีที่แย่งความสนใจกันเอง	• เลือกชุดสีที่สอดคล้องกับแนวคิดของตัวละครสิ่งมีชีวิต • ลงสีพื้นฐานแยกตามเลเยอร์ขึ้นส่วนของตัวละครได้อย่างถูกต้อง • ปรับค่าความเข้มและความสดของสีให้สมดุลทั้งตัวละคร
		สร้างเงาและไฮไลต์เพื่อเพิ่มมิติให้ตัวละครแฟนตาซี	• ทิศทางแสงและชนิดของแสงเงา (Ambient Light, Direct Light, Shadow) • การใช้ Blending Mode ในโปรแกรมดิจิทัล (Multiply, Screen, Overlay) • เทคนิคการวาดแสงเงาแบบ Cell Shading และ Soft Shading • การลงสีสร้างพื้นผิวเฉพาะ เช่น ความมันวาวของเกล็ด	• กำหนดทิศทางแสงและวาดเงาลงบนตัวละครสิ่งมีชีวิตแฟนตาซี • ประยุกต์ใช้ Blending Mode ในการสร้างเอฟเฟกต์แสงเงาและพื้นผิว • ตรวจสอบมิติความลึกของภาพและบันทึกไฟล์งานอย่างเป็นระบบ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบคาเรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
			ความนุ่มของขน • การตรวจสอบความตื้นลึก และมิติภาพรวมของตัว ละคร	
4. ออกแบบ ตัวละคร ตาม ลักษณะ นิสัยและ เครื่องแต่ง กายเฉพาะ	1 กำหนด ลักษณะนิสัย ประวัติ และ เอกลักษณ์ เฉพาะของตัว ละคร	วิเคราะห์ บุคลิกภาพและ บทบาทของตัว ละครในเรื่อง	• ต้นแบบตัวละคร (Character Archetypes) ในงานเล่าเรื่องและ แอนิเมชัน • การสร้างประวัติพื้นหลัง (Backstory) และแรงจูงใจ ของตัวละคร • การวิเคราะห์นิสัยโดดเด่น จุดแข็ง และจุดอ่อนของคา เรคเตอร์ • ความเชื่อมโยงระหว่าง นิสัยกับการแสดงออกทาง พฤติกรรม • ข้อผิดพลาดในการสร้างตัว ละครที่ขาดความสมจริง หรือไร้มิติ	• เขียนใบสรุปข้อมูลตัว ละคร (Character Profile) ครอบคลุมนิสัย และบทบาท • วิเคราะห์พฤติกรรมและ ภาษาท่าทางตัวที่ สอดคล้องกับบุคลิก • เลือกองค์ประกอบ ทางการมองเห็นที่สะท้อน ประวัติของตัวละคร
		ออกแบบองค์ ประกอบภายนอกที่ สะท้อนลักษณะ นิสัยของตัวละคร	• การสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) ในงานออกแบบ คาเรคเตอร์ • การใช้ायตนะ ทรงผม และรอยแผลเป็นสื่อประวัติ ความเป็นมา • ภาษาท่าทางเบื้องต้นที่ บอกเล่าบุคลิกภาพ (Confident, Shy, Evil)	• ออกแบบทรงผม ใบหน้า และรายละเอียดร่างกาย สะท้อนบุคลิก • สเก็ทซ์ท่าทางประจำตัว (Signature Pose) ที่ แสดงลักษณะนิสัย • ประเมินความชัดเจนของ เอกลักษณ์ตัวละครจาก ความคิดเห็นของผู้ตรวจ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบคาเรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
			- การถ่ายทอดเอกลักษณ์เฉพาะให้ผู้ชมจดจำได้ทันทีที่เห็น - หลักความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบภายนอกและนิสัยภายใน	
	2 ออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบตัวละคร	วาดภาพเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับที่สอดคล้องกับยุคสมัยและนิสัย	- ประวัติศาสตร์แฟชั่นและเครื่องแต่งกายตามยุคสมัย/วัฒนธรรม - หลักการออกแบบเครื่องแต่งกายในงานแอนิเมชัน (Function & Aesthetics) - ทฤษฎีการพับซ้อนและความซับซ้อนของรอยย่นผ้า (Fabric Folds) - การออกแบบอุปกรณ์พร็อพ (Prop Design) ที่ตัวละครใช้งานประจำ - ข้อระวังเรื่องความยากซับซ้อนของชุดส่งผลต่อการวาดแอนิเมชัน	- ค้นหาข้อมูลและวาดชุดเครื่องแต่งกายตรงตามยุคสมัยและธีมเรื่อง - วาดรอยย่นและการพริ้วไหวของเนื้อผ้าบนตัวละครอย่างสมจริง - ออกแบบอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ที่เข้ากับลักษณะนิสัย
		ลงสีเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์เพื่อนำเอกลักษณ์เฉพาะของตัวละคร	- การกระจายสัดส่วนสีชุด (กฎ 60-30-10) สำหรับเครื่องแต่งกาย - การเลือกสีผิวและวัสดุอุปกรณ์ให้ส่งเสริมความเด่นของตัวละคร - การใส่ลวดลาย (Texture & Pattern) บนเสื้อผ้าและ	- ลงสีชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ตามสัดส่วนสีที่วางแผนไว้ - ใส่ลวดลายและพื้นผิววัสดุลงบนเสื้อผ้าและพร็อพได้อย่างสวยงาม - ตรวจสอบความโดดเด่น

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบคาเรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
			เครื่องประดับ • เทคนิคการสร้างความ สว่างคัดแยกตัวละครออก จากฉากหลัง • การจัดเก็บและดูแลรักษา โปรแกรมไฟล์เครื่องแต่งกาย	โดยรวมของเครื่องแต่ง กายตัวละคร
5. ออกแบบ สีหน้า อารมณ์ และ ท่าทางของ ตัวละคร สำหรับ งาน แอนิเมชัน	1 ออกแบบ สีหน้าและ อารมณ์ของตัว ละคร	วาดภาพสีหน้า แสดงอารมณ์พื้น ฐานและอารมณ์ซับซ้อน ของตัวละคร	• กล้ามเนื้อใบหน้าและการ เปลี่ยนรูปของคิ้ว ดวงตา และปาก (Facial Anatomy) • อารมณ์พื้นฐาน 6 ประการ (สุข เศร้า โกรธ กลัว ประหลาดใจ รังเกียจ) • การแสดงอารมณ์แบบเกิน จริง (Exaggeration) สำหรับงานแอนิเมชัน • การเปลี่ยนรูปใบหน้าเพื่อ สื่ออารมณ์ซับซ้อน (เช่น สุข เจือเศร้า, โกรธกังวล) • ข้อควรระวังเรื่องอารมณ์ แข็งเกร็งหรือไม่ตรงกับ บุคลิกตัวละคร	• สเก็ตซ์และตัดเส้นสีหน้า แสดงอารมณ์พื้นฐานของ ตัวละคร • ปรับรูปคิ้ว ตา และปาก เพื่อสื่อสารอารมณ์ได้อย่าง ชัดเจน • ประยุกต์ใช้เทคนิค Exaggeration ให้สีหน้ามี ความน่าสนใจในงาน แอนิเมชัน
		ปรับเปลี่ยน ตำแหน่งอวัยวะบน ใบหน้าเพื่อสื่อสาร อารมณ์ตาม บทบาท	• หลักการสร้างแผ่นแสดง สีหน้า (Expression Sheet) • ความเชื่อมโยงระหว่างรูป ปากกับการออกเสียงพูด (Phonemes & Visemes) • มุมมองใบหน้าในระดับ ต่าง ๆ (Front, 3/4,	• จัดทำแผ่น Expression Sheet รวมสีหน้าหลาก หลายรูปแบบของตัวละคร • วาดรูปปากตามเสียง พยัญชนะและสระพื้นฐาน สำหรับการออกเสียงพูด • ตรวจสอบความต่อเนื่อง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบคาเรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
			Profile) ขณะแสดงอารมณ์ - การควบคุมสัดส่วนอวัยวะบนใบหน้าไม่ให้บิดเบี้ยวผิดเพี้ยน - การตรวจทานความคมชัดของอารมณ์บนภาพ thumbnail ขนาดเล็ก	ของสัดส่วนใบหน้าในทุกอารมณ์
	2 ออกแบบท่าทางและการเคลื่อนไหวพื้นฐานของตัวละคร	ร่างภาพท่าทางตัวละครโดยใช้น้ำหนักเส้นแอ็กชัน	- หลักการของเส้นการเคลื่อนไหว (Line of Action) ในการออกแบบท่าทาง - การสร้างท่วงท่าที่มีพลังและความพริ้วไหว (Dynamic Poses) - ทฤษฎีการบิดและเอียงของร่างกาย (Contrapposto / Dynamic Weight Shift) - การวาดท่าทางผ่านภาพเงาดำ (Silhouette Readability) - ข้อควรระวังเรื่องท่าทางที่แข็งทื่อ (Stiff Poses) หรือสับสนอ่านยาก	- วาดเส้น Line of Action เพื่อกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหวของท่าทาง - สังเกตท่าทางที่แสดงพลังและความสมดุลตามหลัก Contrapposto - ทดสอบความชัดเจนของท่าทางด้วยการเปลี่ยนเป็นภาพเงาดำ
		วาดภาพท่าทางสื่อความหมายตามสถานการณ์ในงานแอนิเมชัน	- การวางท่าทางหลัก (Key Poses / Story Poses) ในฉากแอนิเมชัน - การแสดงออกทางร่างกายที่ตรงตามลักษณะนิสัยตัว	- วาดชุดท่าทางหลัก (Pose Sheet) ที่แสดงกิจกรรมและความรู้สึกของตัวละคร - สื่อสารบุคลิกตัวละคร

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบคาเรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
			ละคร (Acting in Pose) • การใช้น้ำหนัก แรงโน้มถ่วง และแรงเหวี่ยงในท่าทางกิจกรรมต่าง ๆ • การสร้าง Pose Sheet นำเสนอท่าทางหลากหลายสถานการณ์ • การจัดเก็บและดูแลไฟล์ภาพสเก็ชท่าทางดิจิทัล	ผ่านท่าวางมือ แขน และการเดิน/วิ่ง • จัดทำไฟล์ผลงานท่าทางตัวละครเพื่อนำไปใช้ในขั้นตอนแอนิเมชัน
6. จัดทำแผ่นนำเสนอตัวละครและเตรียมไฟล์สำหรับงานแอนิเมชัน	1 จัดทำแผ่นแสดงรายละเอียดตัวละครรอบด้าน	วาดภาพตัวละครหลายมุมมองให้สัดส่วนตรงกัน	• หลักการทำภาพตัวละครหมุนรอบทิศ (Character Turnaround Sheet) • มุมมองมาตรฐานในการนำเสนอตัวละคร (Front, 3/4, Side, Back View) • การใช้เส้นกระยะแนว (Guideline) เพื่อควบคุมสัดส่วนให้เท่ากันทุกมุม • การรักษาตำแหน่งรายละเอียดชุดและอุปกรณ์ในแต่ละมุมมอง • ข้อผิดพลาดเรื่องตำแหน่งอวัยวะหรือความสูงไม่ตรงกันระหว่างมุมมอง	• ตีเส้นกระยะแนวบนกระดาษร่างกายตัวละคร • วาดตัวละครในมุมมองด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง และ 3/4 ให้สัดส่วนตรงกัน • ตรวจสอบและแก้ไขจุดสัดส่วนที่ไม่สอดคล้องกันระหว่างมุมมอง
		จัดวางเลย์เอาต์แผ่น Model Sheet พร้อมระบุ	• หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์และการจัดวางเลย์เอาต์แผ่นนำเสนอ (Model Sheet Layout)	• จัดวางภาพ Turnaround สีหน้าท่าทาง และพร้อมลงบนแผ่น Model Sheet

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบคาเรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการ				
งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
		สเปกตัวละครและ งานสี	- การใส่งานสีอ้างอิง (Color Swatches) และโค้ดสีดิจิทัล - การเขียนคำอธิบายรายละเอียดจุดสำคัญและพรีพประกอบตัวละคร - การเลือกใช้ฟอนต์และกราฟิกตกแต่งที่สอดคล้องกับสไตล์ตัวละคร - การตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลแผ่นนำเสนอตามมาตรฐานอุตสาหกรรม	- ระบุงานสีและเขียนคำอธิบายสเปกตัวละครได้อย่างชัดเจนเป็นระบบ - ส่งออกภาพ Model Sheet ในความละเอียดสูงเพื่อการนำเสนอผลงาน
	2 แยกชิ้นส่วน ตัวละคร 2 มิติ และจัดเตรียม ไฟล์ดิจิทัล สำหรับงาน แอนิเมชัน	ตัดแยกชิ้นส่วน ร่างกายตัวละครลง ในเลเยอร์ที่ถูกต้อง สำหรับนำไปทำ Rigging	- หลักการตัดแยกชิ้นส่วนตัวละคร (Character Cut-out / Asset Layering) - โครงสร้างลำดับชั้นของเลเยอร์ (Layer Hierarchy) สำหรับโปรแกรมแอนิเมชัน - เทคนิคการวาดส่วนซ้อนทับ (Overlapping & Joint Bleed) บริเวณข้อต่อ - การตั้งชื่อเลเยอร์ตามมาตรฐานสากล (เช่น Head, Upper_Arm_L, Hand_R) - ข้อควรระวังเรื่องส่วนขอบตัดขาดหรือไม่เผื่อพื้นที่สำหรับหมุนข้อต่อ	- ตัดแยกชิ้นส่วนอวัยวะและเสื้อผ้าตัวละครลงบนเลเยอร์ที่ถูกต้อง - วาดเติมเนื้อหาในส่วนข้อต่อซ้อนทับเพื่อรองรับการหมุนขยับ - ตั้งชื่อเลเยอร์ชิ้นส่วนตัวละครให้เป็นระบบตามข้อกำหนดงานแอนิเมชัน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Job) ออกแบบคาเรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล
ตามหลักการและกระบวนการ

งานหลัก (Duty)	งานย่อย (Task)	สมรรถนะย่อย (มาตรฐานอาชีพ)	ความรู้ ในการปฏิบัติงาน	ทักษะ ในการปฏิบัติงาน
		ส่งออกไฟล์ดิจิทัล ในฟอร์แมต มาตรฐานและ สำรองข้อมูลการ ทำงาน	• รูปแบบไฟล์ที่รองรับการนำไปใช้ในโปรแกรมแอนิเมชัน (เช่น PSD Layered, PNG Sequence) • การตรวจสอบความถูกต้องของไฟล์แบบรวมก่อนส่งต่อทีม Rigging/Animation • เทคนิคการบีบอัดและจัดการขนาดไฟล์งานดิจิทัลให้เหมาะสม • ระบบจัดการเวอร์ชันไฟล์งาน (Version Control) และการจัดเก็บแบบคลาวด์ • การทำความสะอาด จัดเก็บเครื่องมือ และดูแลบำรุงรักษาระบบคอมพิวเตอร์กราฟิก	• ตรวจสอบความสมบูรณ์ของเลเยอร์ชิ้นส่วนทั้งหมดก่อนส่งออก • ส่งออกไฟล์งานดิจิทัลตามฟอร์แมตมาตรฐานแอนิเมชันที่กำหนด • สำรองข้อมูลไฟล์งานลงในระบบคลาวด์/ไดรฟ์ และทำความสะอาดพื้นที่ทำงาน

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

หน่วยการเรียนรู้	ความสามารถที่คาดหวัง									รวม	จำนวน ชั่วโมง ท/ป
	พุทธิพิสัย						ทักษะ พิสัย	จิต พิสัย	ประยุกต์ ใช้		
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การประเมินค่า	การสร้างสรรค์					
ออกแบบตัวละครพื้นฐานจากรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงธรรมชาติ	-	1	1	1	2	2	3	2	-	12	4/6
ออกแบบตัวละครมนุษย์และกำหนดสัดส่วนภาพ 2 มิติ	-	2	2	2	2	3	5	5	2	23	6/9
ออกแบบตัวละครสัตว์และสิ่งมีชีวิตแฟนตาซี	-	-	3	-	-	4	2	2	-	11	4/6
ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	-	-	-	-	-	11	5	5	2	23	6/9
ออกแบบสีหน้า อารมณ์ และท่าทางของตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน	-	-	3	3	-	4	5	4	1	20	6/9
จัดทำแผ่นนำเสนอตัวละครและเตรียมไฟล์สำหรับงานแอนิเมชัน	-	-	3	-	-	4	2	2	-	11	4/6
รวม	-	3	12	6	4	28	22	20	5	100	30/45
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา ออกแบบคาเรคเตอร์ ตัวละคร 2 มิติ ด้วยเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล ตามหลักการและกระบวนการได้											
รวมทั้งรายวิชา										100	

หน่วยการเรียนรู้

รหัส 31608-2020 ชื่อวิชา คณิตศาสตร์ดีไซน์

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

หน่วย ที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชม.)		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	ออกแบบตัวละครพื้นฐานจากรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงธรรมชาติ	4	6	10
2	ออกแบบตัวละครมนุษย์และกำหนดสัดส่วนภาพ 2 มิติ	6	9	15
3	ออกแบบตัวละครสัตว์และสิ่งมีชีวิตแฟนตาซี	4	6	10
4	ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	6	9	15
5	ออกแบบสีหน้า อารมณ์ และท่าทางของตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน	6	9	15
6	จัดทำแผ่นนำเสนอตัวละครและเตรียมไฟล์สำหรับงานแอนิเมชัน	4	6	10
	ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา	2	3	5
รวม		32	48	80

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คณิตศาสตร์ขั้น	สอนครั้งที่ 1
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกาย เฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ใบสรุปข้อมูลตัวละครและสเก็ชท่าทางประจำตัว (Character Profile & Pose Sheet)		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ถ่ายทอดบุคลิกภาพผ่านการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบที่สะท้อนประวัติและตัวตน
ของตัวละครได้อย่างชัดเจน

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร
- 3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์
ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ออกแบบการกำหนดบุคลิกภาพตัวละครได้
- 4.2 ออกแบบการกำหนดลักษณะนิสัย บทบาท และเขียนใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile)
ได้
- 4.3 ออกแบบการสเก็ชท่าทางประจำตัวและองค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะได้
- 4.4 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ
ด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์
- 4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์
ผลงานแอนิเมชัน

5. สารการเรียนรู้

1. การกำหนดบุคลิกภาพตัวละคร
 - 1.1 การวิเคราะห์และสร้างประวัติ
 - 1.1.1 การเขียนใบสรุปข้อมูลและลักษณะนิสัย

- 1.1.2 การเชื่อมโยงบทบาทกับพฤติกรรมตัวละคร
- 1.2 การแสดงออกผ่านองค์ประกอบภาพ
 - 1.2.1 การสเก็ชท่าทางประจำตัวสะท้อนบุคลิก
 - 1.2.2 การใช้สัญลักษณ์สะท้อนประวัติความเป็นมา
- 2. การออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์
 - 2.1 หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย
 - 2.1.1 การออกแบบชุดตามยุคสมัยและวัฒนธรรม
 - 2.1.2 การกระจายสัดส่วนสีและการเลือกวัสดุผ้า
 - 2.2 การสร้างรายละเอียดประกอบ
 - 2.2.1 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props)
 - 2.2.2 การลงสีและเพิ่มลวดลายพื้นผิวเครื่องแต่งกาย
- 3. กำหนดลักษณะนิสัย บทบาท และเขียนใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile)
 - 3.1.1 กำหนดลักษณะนิสัย บทบาท
 - 3.1.2 เขียนใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile)
- 4. สเก็ชท่าทางประจำตัวและองค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะ
 - 4.1.1 สเก็ชท่าทางประจำตัว
 - 4.1.2 องค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะ
- 5. ออกแบบเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ตามยุคสมัย
 - 5.1.1 ออกแบบเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า
 - 5.1.2 อุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ตามยุคสมัย
- 6. ลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลย์เออ์งาน — ชิ้นงาน: แผ่นภาพตัวละครสื่อบุคลิกภาพพร้อมชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบประจำตัว
 - 6.1.1 ลงสี
 - 6.1.2 สร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลย์เออ์งาน — ชิ้นงาน: แผ่นภาพตัวละครสื่อบุคลิกภาพพร้อมชุดเครื่องแต่งกาย

6. กิจกรรมการเรียนรู้

- 1. สำรวจตัวตนและกระตุ้นแรงบันดาลใจตัวละคร (ทฤษฎี, ทั้งชั้น, 45 นาที)
ครู: ครูนำเสนอสไลด์ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันผ่านโปรเจกต์เตอร์ ใช้คำถามกระตุ้นความคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพของตัวละครในชีวิตจริง พร้อมแจกใบความรู้ที่ 1 เรื่อง 'หลักการกำหนดบุคลิกภาพตัวละคร' ให้นักเรียนศึกษาภายในเวลา 15 นาที
นักเรียน: นักเรียนร่วมกันชมตัวอย่างแอนิเมชัน ร่วมอภิปรายตอบคำถามของครู และอ่านศึกษาใบความรู้ที่ 1 เป็นรายบุคคลเพื่อทำความเข้าใจแนวคิดการสร้างตัวตน

2. วิเคราะห์และทำความเข้าใจตัวละครด้วยกระบวนการ Empathize [การคิดเชิงออกแบบ — 1. Empathize (เข้าใจผู้ใช้)] (ทฤษฎีและปฏิบัติ, ฉบับที่ 75 นาที)

ครู: ครูอธิบายและสาธิตการทำความเข้าใจลักษณะนิสัยและประวัติความเป็นมาของตัวละคร (Empathize) ผ่านการยกตัวอย่างกรณีศึกษา พร้อมแจกใบงานที่ 1 เรื่อง 'การวิเคราะห์บุคลิกภาพและเขียน Character Profile' ให้นักเรียนฝึกทำตามขั้นตอน

นักเรียน: นักเรียนฟังการสาธิตของครู วิเคราะห์ข้อมูลตัวละครตามกรณีศึกษา และเริ่มต้นระดมความคิดเห็นลงในใบงานที่ 1 เพื่อกำหนดปัญหาและพื้นหลังของตัวละครที่ตนเองสนใจ

3. สเก็ตซ์ท่าทางประจำตัวละครที่สะท้อนบุคลิกภาพ (Pose Sheet) [การคิดเชิงออกแบบ — 1. Empathize (เข้าใจผู้ใช้)] (ปฏิบัติ, เดี่ยว, 150 นาที)

ครู: ครูเดินให้คำแนะนำและโค้ชซึ่งรายบุคคลขณะนักเรียนวาดสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัว (Pose Sheet) สังเกตการถ่ายทอดบุคลิกภาพผ่านท่าทาง และคอยช่วยเหลือผู้เรียนที่ยังวาดสัดส่วนไม่คล่องให้ได้รับคำแนะนำเพิ่มเติม

นักเรียน: นักเรียนลงมือสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัวและองค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะลงบนกระดาษวาดเขียน โดยผู้เรียนที่ทำเสร็จเร็วให้ต่อยอดการใส่รายละเอียดอารมณ์ทางใบหน้าเพิ่มเติม ส่วนผู้เรียนที่ช้าจะได้รับคำแนะนำแนวทางจากครู

4. สะท้อนคิดและตรวจสอบผลงานสเก็ตซ์ตัวละคร (ทฤษฎี, ทั้งชั้น, 30 นาที)

ครู: ครูให้สัญญาณหมดเวลาและสุ่มตัวอย่างนักเรียน 2-3 คน นำเสนอผลงานใบสรุปข้อมูลและสเก็ตซ์ท่าทางหน้าชั้นเรียน พร้อมให้ข้อมูลสะท้อนกลับ (Feedback) และมอบแบบประเมินตนเองให้นักเรียนทำ

นักเรียน: นักเรียนร่วมกันนำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยนมุมมองกับเพื่อนร่วมชั้น สะท้อนการเรียนรู้ผ่านการประเมินตนเอง (Self-Assessment) ว่าได้เรียนรู้อะไรและติดขัดส่วนใด พร้อมส่งมอบใบสรุปข้อมูลตัวละครและร่างสเก็ตซ์ท่าทางให้ครู

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง หลักการกำหนดบุคลิกภาพตัวละคร (สื่อการสอน) — เอกสารสรุปเนื้อหาการวิเคราะห์บุคลิกภาพและการเขียนประวัติ

7.2 ใบงานที่ 1 เรื่อง การวิเคราะห์บุคลิกภาพและเขียน Character Profile (สื่อการสอน) — แบบฟอร์มการกรอกข้อมูลและออกแบบบุคลิกภาพตัวละคร

7.3 สไลด์นำเสนอตัวอย่างแอนิเมชันและท่าทางตัวละคร (สื่อการสอน) — ไฟล์ดิจิทัลแสดงภาพตัวอย่างแอนิเมชันและท่าทางสะท้อนอารมณ์

7.4 ชุดอุปกรณ์สเก็ตซ์ภาพ (ดินสอ ยางลบ กระดาษวาดเขียน) (สื่อการสอน) — อุปกรณ์พื้นฐานสำหรับงานวาดเส้น

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

1. ผลการประเมินแบบฝึกหัดจากใบงานที่ 1 เรื่อง การวิเคราะห์บุคลิกภาพและเขียน Character Profile
2. ผลการประเมินการสัมภาษณ์ความรู้ย่อยระหว่างการนำเสนอผลงานสเก็ตซ์ท่าทางตัวละคร
3. รายงานและแบบสรุปองค์ความรู้ Character Profile ประจำสัปดาห์ที่ 1

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

1. ชิ้นงานสำเร็จใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile) ที่มีความสมบูรณ์
2. ผลการประเมินการปฏิบัติงานร่างสเก็ตซ์ท่าทาง (Pose Sheet) ที่สะท้อนบุคลิกภาพ
3. ผลการประเมินชิ้นงานการถ่ายทอดสัดส่วนและท่าทางประจำตัวละคร

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. ความรู้ความเข้าใจในการกำหนดบุคลิกภาพตัวละครผ่านใบงาน ได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
2. ทักษะการวาดและสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัวละครสะท้อนบุคลิกภาพ ถูกต้องตามขั้นตอน ได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
3. เจตคติและพฤติกรรมความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 90

9.2 วิธีการประเมิน

1. ตรวจใบงานที่ 1 และประเมินข้อสอบย่อยประเมินความรู้
2. ประเมินชิ้นงานร่างสเก็ตซ์ท่าทางตัวละคร (Pose Sheet) ด้วยแบบประเมินการปฏิบัติงาน
3. สังเกตพฤติกรรมความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์ระหว่างปฏิบัติงาน

9.3 เครื่องมือประเมิน

1. แบบตรวจใบงานที่ 1 (Character Profile)
2. แบบประเมินชิ้นงาน (Rubric Score) สำหรับการสเก็ตซ์ท่าทางตัวละคร
3. แบบสังเกตพฤติกรรม (Observation Checklist) ด้านจิตพิสัย

ตารางการวัดและประเมินผล

เครื่องมือประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การปฏิบัติงาน
แบบตรวจใบงานที่ 1 (Character Profile)	ตรวจใบงานที่ 1 และประเมินข้อสอบย่อยประเมินความรู้	ความรู้ความเข้าใจในการกำหนดบุคลิกภาพตัวละครผ่านใบงาน ได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
แบบประเมินชิ้นงาน (Rubric Score) สำหรับการสเก็ตซ์ท่าทางตัวละคร	ประเมินชิ้นงานร่างสเก็ตซ์ท่าทางตัวละคร (Pose Sheet) ด้วยแบบประเมินการปฏิบัติงาน	ทักษะการวาดและสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัวละครสะท้อนบุคลิกภาพ

		ถูกต้องตามขั้นตอน ได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
แบบสังเกตพฤติกรรม (Observation Checklist) ด้านจิต พิสัย	สังเกตพฤติกรรมความรับผิดชอบ และความคิดสร้างสรรค์ระหว่าง ปฏิบัติงาน	เจตคติและพฤติกรรมความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน ผ่านเกณฑ์ การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 90

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

10.2 ปัญหาที่พบ

.....

.....

10.3 แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

	ใบความรู้ที่ 1	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คาแรคเตอร์ดีไซน์	สอนครั้งที่ 1
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน จัดทำใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile) และภาพสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัว (Pose Sheet) ที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะของตัวละคร ความยาว 1 ชุด		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ถ่ายทอดบุคลิกภาพผ่านการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบที่สะท้อนประวัติและตัวตนของตัวละครได้อย่างชัดเจน

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร
- 3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ออกแบบการกำหนดบุคลิกภาพตัวละครได้
- 4.2 ออกแบบการกำหนดลักษณะนิสัย บทบาท และเขียนใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile) ได้
- 4.3 ออกแบบการสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัวและองค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะได้
- 4.4 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์
- 4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

5. สารการเรียนรู้

1. หลักการกำหนดบุคลิกภาพตัวละคร (Character Personality): การสร้างตัวละครในงานแอนิเมชันให้มีชีวิตชีวาและน่าจดจำ จำเป็นต้องเริ่มต้นจากการกำหนดพื้นหลัง (Background) ประวัติความเป็นมา แรงจูงใจ ปมปัญหา และลักษณะนิสัยภายในที่ชัดเจน ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อการแสดงออกภายนอก

2. การเขียนใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile): เป็นเครื่องมือสำคัญในการรวบรวมข้อมูลเชิงลึกของตัวละคร ได้แก่ ชื่อ อายุ อาชีพ นิสัยใจคอ จุดเด่น จุดด้อย และเป้าหมาย เพื่อให้ผู้ออกแบบเข้าใจตัวละครอย่างลึกซึ้งซึ่งผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking: Empathize)

3. การสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัว (Pose Sheet): การถ่ายทอดบุคลิกภาพผ่านภาษากาย (Body Language) ท่าทาง และการแสดงออกทางสีหน้า โดยนำลักษณะนิสัยภายในมาแปลงเป็นสัดส่วน ท่าทางยืน เดิน นั่ง หรือ ท่าทางประจำตัวที่สะท้อนตัวตนของตัวละครได้อย่างชัดเจนและเป็นธรรมชาติ

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

1. จงอธิบายความสำคัญของการกำหนดบุคลิกภาพและประวัติความเป็นมาของตัวละครก่อนเริ่มขั้นตอนการวาดภาพ

2. ให้นักเรียนยกตัวอย่างลักษณะนิสัยของตัวละครมา 1 รูปแบบ พร้อมอธิบายว่าลักษณะนิสัยดังกล่าวจะแสดงออกผ่านท่าทางหรือภาษากายอย่างไร

7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

เอกสารประกอบการสอนรายวิชาคาแรคเตอร์ดีไซน์ รหัสวิชา 31608-2020 หน่วยที่ 4 ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

เฉลยแบบฝึกหัด:

1. การกำหนดบุคลิกภาพและประวัติช่วยให้ตัวละครมีมิติ มีเหตุผลในการกระทำ และช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถถ่ายทอดเอกลักษณ์ อารมณ์ความรู้สึก รวมถึงการออกแบบท่าทางและองค์ประกอบภายนอกให้สอดคล้องกับตัวตนได้อย่างสมเหตุสมผล

2. ตัวอย่าง: ตัวละครที่มีนิสัยขี้อายและไม่มั่นใจในตนเอง จะแสดงออกผ่านท่าทางห่อไหล่ กอดอก หลบสายตา หรือเดินก้าวสั้นๆ เพื่อสะท้อนความรู้สึกไม่ปลอดภัยภายในจิตใจ

	ใบงานที่ 1	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คณิตศาสตร์ขั้น	สอนครั้งที่ 1
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
	ชื่อเรื่อง/งาน ใบสรุปข้อมูลตัวละครและสเก็ทท่าทางประจำตัว (Character Profile & Pose Sheet)	

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ลักษณะนิสัยและบริบทของตัวละคร เพื่อนำมากำหนดรายละเอียดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบได้อย่างสอดคล้อง พร้อมจัดระเบียบข้อมูลตัวละครให้เป็นระบบและถูกต้องตามหลักการออกแบบ

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร

3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน

3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ออกแบบการกำหนดบุคลิกภาพตัวละครได้

4.2 ออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ได้

4.3 ออกแบบการกำหนดลักษณะนิสัย บทบาท และเขียนใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile) ได้

4.4 ออกแบบการสเก็ทท่าทางประจำตัวและองค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะได้

4.5 สร้างสรรค์การออกแบบเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ตามยุคสมัยได้

4.6 ออกแบบการลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลย์เออ์งานได้

4.7 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.8 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์

4.9 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

- 5.1 คอมพิวเตอร์พร้อมโปรแกรมกราฟิก
- 5.2 ใบความรู้เรื่องการออกแบบวัสดุและลวดลายผ้า
- 5.3 แบบฟอร์มกำหนดรายละเอียดเครื่องแต่งกาย (ใบงาน)
- 5.4 ข้อมูลประวัติและลักษณะนิสัยตัวละคร (จากกิจกรรมสัปดาห์ที่ 1)
- 5.5 ภาพตัวอย่างชุดเครื่องแต่งกายอ้างอิง
- 5.6 ปากกาหรือดินสอสำหรับบันทึกข้อมูล

6. คำแนะนำ/ข้อควรระวัง

ผู้เรียนต้องกรอกรายละเอียดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ลงในแบบฟอร์มให้ครบถ้วนตามลักษณะนิสัยที่วิเคราะห์ไว้ก่อนเริ่มออกแบบชิ้นงานจริง ต้องตรวจสอบความถูกต้องของวัสดุและลวดลายผ้าให้สัมพันธ์กับยุคสมัยของตัวละครก่อนส่งงาน เกณฑ์การให้คะแนนศึกษาได้จากแบบประเมินผลงานที่กำหนดไว้ในข้อ 9 โปรดระมัดระวังในการใช้งานโปรแกรมและบันทึกไฟล์งานอย่างสม่ำเสมอเพื่อป้องกันข้อมูลสูญหาย

7. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- 7.1 เตรียมอุปกรณ์และแบบฟอร์มกำหนดรายละเอียดเครื่องแต่งกายให้พร้อม
- 7.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพตัวละครกับสไตล์การแต่งกาย
- 7.3 เลือกวัสดุและลวดลายผ้าที่สอดคล้องกับบริบทเนื้อเรื่อง
- 7.4 กำหนดรายละเอียดอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามความจำเป็นและบทบาท
- 7.5 กรอกรายละเอียดทั้งหมดลงในแบบฟอร์มที่กำหนด
- 7.6 ตรวจสอบความสอดคล้องของข้อมูลกับลักษณะนิสัยตัวละคร
- 7.7 บันทึกไฟล์งานและจัดเก็บอุปกรณ์การปฏิบัติงานให้เรียบร้อย

8. สรุปและวิจารณ์ผล

ผู้เรียนสรุปแนวคิดในการเลือกเครื่องแต่งกายที่สะท้อนบุคลิกภาพตัวละคร พร้อมวิจารณ์ถึงความเหมาะสมของการเลือกวัสดุและอุปกรณ์ที่ส่งผลต่ออารมณ์ของตัวละครในชิ้นงานตนเอง

9. การประเมินผล

ประเมินความสามารถในการวิเคราะห์ลักษณะนิสัยและกำหนดรายละเอียดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครได้อย่างถูกต้อง เป็นระบบ และสอดคล้องกับหลักการออกแบบ

- 1) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพตัวละครกับสไตล์การแต่งกาย
- 2) การคัดเลือกวัสดุและลวดลายผ้าที่สะท้อนยุคสมัยและบริบท
- 3) การกำหนดรายละเอียดอุปกรณ์ประกอบ (Props) ที่ส่งเสริมบทบาท
- 4) ความถูกต้องและความเป็นระเบียบของใบสรุปข้อมูลรายละเอียดเครื่องแต่งกาย
- 5) การสรุปแนวคิดและการวิจารณ์ความเหมาะสมของชิ้นงาน

คะแนนเต็ม 25 คะแนน · เกณฑ์ผ่าน 20 คะแนน

ผ่านเกณฑ์การประเมินเมื่อได้คะแนนรวมตั้งแต่ 20 คะแนนขึ้นไป (คิดเป็นร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม)

10. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

- 1) เอกสารประกอบการสอนเรื่อง หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย
- 2) คู่มือการใช้งานโปรแกรมออกแบบกราฟิกเบื้องต้น
- 3) เว็บไซต์อ้างอิงประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายตามยุคสมัย
- 4) หนังสือการออกแบบตัวละคร (Character Design) ตามมาตรฐานสากล

	ใบงานที่ 3	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คณิตศาสตร์ขั้น	สอนครั้งที่ 1
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
	ชื่อเรื่อง/งาน ใบสรุปข้อมูลตัวละครและสเก็ชท่าทางประจำตัว (Character Profile & Pose Sheet)	

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ลักษณะนิสัยและประวัติความเป็นมาเพื่อกำหนดบุคลิกภาพของตัวละครได้ถูกต้อง พร้อมถ่ายทอดอารมณ์และตัวตนของตัวละครผ่านภาพสเก็ชท่าทางประจำตัวได้อย่างชัดเจน

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร
- 3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ออกแบบการกำหนดบุคลิกภาพตัวละครได้
- 4.2 ออกแบบการกำหนดลักษณะนิสัย บทบาท และเขียนใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile) ได้
- 4.3 ออกแบบการสเก็ชท่าทางประจำตัวและองค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะได้
- 4.4 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์
- 4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

- 5.1 กระดาษวาดเขียนขนาด A4
- 5.2 ดินสอดำเกรด 2B
- 5.3 ยางลบคุณภาพดี
- 5.4 กระดานรองวาด
- 5.5 แบบฟอร์ม Character Profile

5.6 ใบความรู้เรื่องหลักการกำหนดบุคลิกภาพตัวละคร

6. คำแนะนำ/ข้อควรระวัง

ปฏิบัติงานสเก็ตซ์ท่าทางและจัดทำข้อมูลตัวละครให้ครบถ้วนตามแบบฟอร์มที่กำหนดก่อนส่งมอบงาน ตรวจสอบความถูกต้องของสัดส่วนตัวละครและความสอดคล้องระหว่างข้อมูลนิสัยกับท่าทางให้ชัดเจน ศึกษาเกณฑ์การให้คะแนนจากแบบประเมินที่กำหนดก่อนเริ่มลงมือปฏิบัติ ระวังการใช้นิ้วชี้ไม่ให้กดน้ำหนักหนักเกินไปจนทำลายผิวกระดาษ และรักษาความสะอาดของชิ้นงานให้ปราศจากรอยเปื้อน

7. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- 7.1 เตรียมอุปกรณ์การวาดเขียนและแบบฟอร์มใบงาน
- 7.2 วิเคราะห์ลักษณะนิสัย ประวัติ และบทบาทของตัวละครตามกรณีศึกษา
- 7.3 กรอกรายละเอียดตัวละครลงในใบสรุปข้อมูล (Character Profile)
- 7.4 ร่างโครงสร้างสัดส่วนตัวละครตามบุคลิกภาพที่วิเคราะห์ไว้
- 7.5 วาดสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัว (Pose Sheet) ให้สะท้อนอารมณ์และนิสัย
- 7.6 ตรวจสอบรายละเอียดความสมบูรณ์ของภาพสเก็ตซ์และข้อมูลตัวละคร
- 7.7 จัดเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดพื้นที่ปฏิบัติงาน

8. สรุปและวิจารณ์ผล

สรุปผลการวิเคราะห์บุคลิกภาพตัวละครของตนเองและวิจารณ์ความสอดคล้องระหว่างท่าทางที่สเก็ตซ์กับลักษณะนิสัยที่กำหนดไว้ พร้อมระบุปัญหาหรืออุปสรรคที่พบระหว่างการปฏิบัติงาน

9. การประเมินผล

ประเมินความสามารถในการวิเคราะห์ลักษณะนิสัย ประวัติ และการถ่ายทอดอารมณ์ตัวตนผ่านภาพสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัว

- 1) การวิเคราะห์และกรอกรายละเอียดประวัติ ลักษณะนิสัย และบทบาทตัวละคร
- 2) การร่างโครงสร้างสัดส่วนตัวละครตามบุคลิกภาพ
- 3) การวาดสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัว (Pose Sheet) ที่สะท้อนเอกลักษณ์
- 4) ความประณีตและความสะอาดเรียบร้อยของผลงานสเก็ตซ์
- 5) การสรุปผลการวิเคราะห์บุคลิกภาพและวิจารณ์ความสอดคล้องของท่าทาง

คะแนนเต็ม 25 คะแนน · เกณฑ์ผ่าน 20 คะแนน

ผ่านเกณฑ์การประเมินเมื่อได้คะแนนรวมตั้งแต่ 20 คะแนนขึ้นไป (คิดเป็นร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม)

10. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

- 1) วิจิต มณีศรี. (2565). หลักการออกแบบคาแรคเตอร์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิษาชีพ.
- 2) กรมอาชีวศึกษา. (2566). แนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชาคาแรคเตอร์ดีไซน์.
- 3) เว็บไซต์เรียนรู้พื้นฐานแอนิเมชันและการออกแบบตัวละคร (CharacterDesign.com).
- 4) คู่มือการปฏิบัติงานออกแบบตัวละครตามมาตรฐานสถานประกอบการ

	ใบมอบหมายงานที่ 1	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คาแรคเตอร์ดีไซน์	สอนครั้งที่ 1
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ใบสรุปข้อมูลตัวละครและสเก็ทท่าทางประจำตัว (Character Profile & Pose Sheet)		

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

ใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile) และภาพสเก็ทท่าทางประจำตัว (Pose Sheet) ที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะของตัวละคร

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร
- 3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ออกแบบการกำหนดบุคลิกภาพตัวละครได้
- 4.2 ออกแบบการกำหนดลักษณะนิสัย บทบาท และเขียนใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile) ได้
- 4.3 ออกแบบการสเก็ทท่าทางประจำตัวและองค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะได้
- 4.4 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์
- 4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

5. รายละเอียดของงาน

ให้ผู้เรียนศึกษาหลักการกำหนดบุคลิกภาพตัวละคร ทำการวิเคราะห์และเขียนประวัติ ลักษณะนิสัย บทบาท รวมถึงปัญหาของตัวละครลงในใบงานที่ 1 พร้อมทั้งวาดภาพสเก็ทท่าทางประจำตัว (Pose Sheet) และองค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะตัวลงบนกระดาษวาดเขียนให้สมบูรณ์

(อาจมีแบบ รูปภาพ หรืออื่น ๆ ประกอบ)

6. กำหนดเวลาส่งงาน ภายในสัปดาห์ที่ 1 ของการจัดการเรียนรู้

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

1. ศึกษาใบความรู้ที่ 1 เรื่อง 'หลักการกำหนดบุคลิกภาพตัวละคร'
2. ดำเนินการวิเคราะห์และกรอกข้อมูลลงในใบงานที่ 1 (Character Profile) โดยระบุชื่อ ประวัติ ลักษณะนิสัย และความเชื่อมโยงระหว่างนิสัยกับการแสดงออกของตัวละคร
3. ลงมือสเก็ตซ์ภาพท่าทางประจำตัว (Pose Sheet) ในหลากหลายมุมมองและอารมณ์ความรู้สึกที่สะท้อนตัวตนของตัวละครลงบนกระดาษวาดเขียน A4 ด้วยความประณีต
4. ตรวจสอบความถูกต้องและความสอดคล้องระหว่างข้อมูลตัวละครกับท่าทางที่สเก็ตซ์ก่อนส่งผลงาน

8. แหล่งค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม

ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง หลักการกำหนดบุคลิกภาพตัวละคร, ใบงานที่ 1 เรื่อง การวิเคราะห์บุคลิกภาพและเขียน Character Profile, กระดาษวาดเขียน A4, ดินสอดำ 2B และยางลบ

9. การประเมินผล

ประเมินจากความสำเร็จและความถูกต้องของข้อมูลในใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile), ทักษะการวาดและสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัวที่สะท้อนบุคลิกภาพได้อย่างมีชีวิตชีวา (ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป) รวมถึงการประเมินเจตคติและพฤติกรรมความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน

	ใบกิจกรรมที่ 1	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คาแรคเตอร์ดีไซน์	สอนครั้งที่ 1
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน ใบสรุปข้อมูลตัวละครและสเก็ชท่าทางประจำตัว (Character Profile & Pose Sheet)		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้การปฏิบัติกิจกรรม

ถ่ายทอดบุคลิกภาพผ่านการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบที่สะท้อนประวัติและตัวตนของตัวละครได้อย่างชัดเจน

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะประจำกิจกรรม

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร
- 3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ออกแบบการกำหนดบุคลิกภาพตัวละครได้
- 4.2 ออกแบบการกำหนดลักษณะนิสัย บทบาท และเขียนใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile) ได้
- 4.3 ออกแบบการสเก็ชท่าทางประจำตัวและองค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะได้
- 4.4 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์
- 4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

- 5.1 โปรเจกต์เตอร์และสไลด์นำเสนอ
- 5.2 ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง หลักการกำหนดบุคลิกภาพตัวละคร
- 5.3 ใบงานที่ 1 เรื่อง การวิเคราะห์บุคลิกภาพและเขียน Character Profile
- 5.4 กระดาษวาดเขียน A4

6. ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. ศึกษาใบความรู้ที่ 1 และร่วมอภิปรายในชั้นเรียนเพื่อทำความเข้าใจแนวคิดการสร้างตัวตนและหลักการกำหนดบุคลิกภาพตัวละคร
2. วิเคราะห์ข้อมูลตัวละครจากกรณีศึกษา และระดมความคิดเห็นลงในใบงานที่ 1 เพื่อกำหนดปมปัญหา ประวัติความเป็นมา ลักษณะนิสัย และเขียนใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile)
3. ลงมือสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัว (Pose Sheet) และองค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะตัวของตัวละครลงบนกระดาษวาดเขียนตามขั้นตอนการคิดเชิงออกแบบ (Empathize)
4. นำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนเพื่อรับคำติชม (Feedback) พร้อมแลกเปลี่ยนมุมมองกับเพื่อนร่วมชั้น และประเมินผลงานด้วยแบบประเมินตนเอง (Self-Assessment)

7. สรุปและอภิปราย

การวิเคราะห์บุคลิกภาพและการสร้าง Character Profile ควบคู่กับการสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัว (Pose Sheet) ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการถ่ายทอดตัวตนและอารมณ์ของตัวละครผ่านงานออกแบบเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างสมเหตุสมผลและสอดคล้องกับโครงเรื่องแอนิเมชัน

8. การประเมินผล

ประเมินผลจากความถูกต้องครบถ้วนของใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile), คุณภาพและความมีชีวิตชีวาของภาพสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัว (Pose Sheet), การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม และพฤติกรรมความรับผิดชอบตามแบบสังเกตพฤติกรรม

9. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

เอกสารประกอบการสอนรายวิชาคาแรคเตอร์ดีไซน์ (รหัสวิชา 31608-2020) หน่วยที่ 4: ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คณิตศาสตร์ขั้น	สอนครั้งที่ 2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกาย เฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน แบบร่างรายละเอียดชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบ (Costume & Prop Concept Art)		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ถ่ายทอดบุคลิกภาพผ่านการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบที่สะท้อนประวัติและตัวตน
ของตัวละครได้อย่างชัดเจน

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร
- 3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์
ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ได้
- 4.2 สร้างสรรค์การออกแบบเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ตามยุค
สมัยได้
- 4.3 ออกแบบการลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลย์เออ์งานได้
- 4.4 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.5 มีเจตคติและกิริยาที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ
ด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์
- 4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์
ผลงานแอนิเมชัน

5. สารการเรียนรู้

1. การกำหนดบุคลิกภาพตัวละคร
 - 1.1 การวิเคราะห์และสร้างประวัติ
 - 1.1.1 การเขียนใบสรุปข้อมูลและลักษณะนิสัย

- 1.1.2 การเชื่อมโยงบทบาทกับพฤติกรรมตัวละคร
- 1.2 การแสดงออกผ่านองค์ประกอบภาพ
 - 1.2.1 การสเก็ชท่าทางประจำตัวสะท้อนบุคลิก
 - 1.2.2 การใช้สัญลักษณ์สะท้อนประวัติความเป็นมา
- 2. การออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์
 - 2.1 หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย
 - 2.1.1 การออกแบบชุดตามยุคสมัยและวัฒนธรรม
 - 2.1.2 การกระจายสัดส่วนสีและการเลือกวัสดุผ้า
 - 2.2 การสร้างรายละเอียดประกอบ
 - 2.2.1 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props)
 - 2.2.2 การลงสีและเพิ่มลวดลายพื้นผิวเครื่องแต่งกาย
- 3. กำหนดลักษณะนิสัย บทบาท และเขียนใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile)
 - 3.1.1 กำหนดลักษณะนิสัย บทบาท
 - 3.1.2 เขียนใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile)
- 4. สเก็ชท่าทางประจำตัวและองค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะ
 - 4.1.1 สเก็ชท่าทางประจำตัว
 - 4.1.2 องค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะ
- 5. ออกแบบเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ตามยุคสมัย
 - 5.1.1 ออกแบบเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า
 - 5.1.2 อุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ตามยุคสมัย
- 6. ลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลย์เออ์งาน — ชิ้นงาน: แผ่นภาพตัวละครสื่อบุคลิกภาพพร้อมชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบประจำตัว
 - 6.1.1 ลงสี
 - 6.1.2 สร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลย์เออ์งาน — ชิ้นงาน: แผ่นภาพตัวละครสื่อบุคลิกภาพพร้อมชุดเครื่องแต่งกาย

6. กิจกรรมการเรียนรู้

- 1. วิเคราะห์โจทย์: เชื่อมโยงบริบทตัวละครกับเครื่องแต่งกาย (ทฤษฎีและปฏิบัติ, ทั้งชั้น, 45 นาที)
 - ครู: ครูนำเสนอภาพตัวอย่างตัวละครจากต่างยุคสมัยผ่านสไลด์ (PPT) แล้วใช้คำถามปลายเปิดให้นักเรียนวิเคราะห์หาเหตุใดเครื่องแต่งกายถึงบ่งบอกถึงประวัติและสภาพแวดล้อมได้
 - นักเรียน: นักเรียนร่วมอภิปรายในชั้นเรียนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของวัสดุผ้าและยุคสมัย และจดบันทึกประเด็นสำคัญลงในสมุดบันทึก
- 2. วิเคราะห์องค์ประกอบและกำหนดรายละเอียดเครื่องแต่งกาย [การคิดเชิงออกแบบ — ชั้น 2: Define (นิยามปัญหา)] (ทฤษฎีและปฏิบัติ, เดี่ยว, 75 นาที)

ครู: ครูแจกใบความรู้เรื่อง 'หลักการออกแบบวัสดุและอุปกรณ์ประกอบ' พร้อมสาธิตวิธีการจัดลำดับเลเยอร์งานในโปรแกรมกราฟิก

นักเรียน: นักเรียนวิเคราะห์ปัญหาการออกแบบจากข้อมูลตัวละครในสัปดาห์ก่อน และกรอกข้อมูลใน 'แบบฟอร์มกำหนดรายละเอียดเครื่องแต่งกาย' เพื่อบริหารสิ่งที่ต้องการสื่อสาร

3. สร้างสรรค์แบบร่างเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ [การคิดเชิงออกแบบ — ชั้น 3: Ideate (ระดมความคิด)] (ปฏิบัติ, จับคู่, 120 นาที)

ครู: ครูคอยให้คำแนะนำรายบุคคลระหว่างนักเรียนร่างแบบ (Sketch) เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบ (Props) ให้ตรงตามบุคลิกภาพที่นิยามไว้

นักเรียน: นักเรียนวาดแบบร่างรายละเอียดชุดและอุปกรณ์ประกอบตัวละคร 3 แนวทาง ลงในใบงาน 'แบบร่างเครื่องแต่งกาย (Clothing Sketch Sheet)' เพื่อเลือกแนวทางที่ดีที่สุด

4. สะท้อนคิดและตรวจสอบแบบร่าง (ทฤษฎี, จับคู่, 60 นาที)

ครู: ครูใช้เทคนิค Peer Review ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนแบบร่างและให้คำแนะนำกัน พร้อมรวบรวมข้อมูลเพื่อสรุปปัญหาและแนวทางปรับปรุงในสัปดาห์หน้า

นักเรียน: นักเรียนประเมินแบบร่างของเพื่อนและตนเองผ่านแบบประเมินผลงาน (Rubric) และเขียนบันทึกการเรียนรู้รายสัปดาห์ (Learning Log) ว่าได้เรียนรู้อะไรและติดขัดส่วนไหน

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 สไลด์นำเสนอประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกาย (สื่อการสอน) — ภาพตัวอย่างเครื่องแต่งกายจากยุคต่างๆ

7.2 ใบความรู้เรื่องการออกแบบวัสดุและลวดลายผ้า (สื่อการสอน) — เนื้อหาเกี่ยวกับพื้นผิวและวัสดุผ้า

7.3 แบบฟอร์มกำหนดรายละเอียดเครื่องแต่งกาย (ใบงาน) — เอกสารสำหรับบันทึกข้อมูลตัวละคร

7.4 ใบงานแบบร่างเครื่องแต่งกาย (Clothing Sketch Sheet) (ใบงาน) — แบบสำหรับร่างท่าทางและชุด

7.5 แบบประเมินผลงาน (Rubric) การออกแบบชุดตัวละคร (เครื่องมือประเมิน) — เกณฑ์การให้คะแนนแบบร่าง

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

- ผลการประเมินใบงาน 'แบบฟอร์มกำหนดรายละเอียดเครื่องแต่งกาย'
- ผลการทดสอบย่อยหลังเรียนเรื่องวัสดุและการออกแบบชุด

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

- ชิ้นงาน 'แบบร่างรายละเอียดชุดและอุปกรณ์ประกอบตัวละคร'
- ผลการประเมินแบบร่างโดยเพื่อนร่วมชั้น (Peer Review Assessment)

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. ความถูกต้องของเนื้อหาและการออกแบบให้สอดคล้องกับบุคลิกภาพ (คะแนน 80% ขึ้นไป)
2. ความสมบูรณ์และรายละเอียดของแบบร่างชุดและอุปกรณ์ประกอบ (คะแนน 80% ขึ้นไป)
3. ความรับผิดชอบในการส่งงานและพฤติกรรมมีส่วนร่วม (คะแนน 90% ขึ้นไป)

9.2 วิธีการประเมิน

1. การตรวจผลงานจากใบงานแบบฟอร์มรายละเอียด
2. การประเมินชิ้นงานจากแบบร่างรายละเอียดชุดและอุปกรณ์
3. การสังเกตพฤติกรรมการทำงานและการสะท้อนคิด

9.3 เครื่องมือประเมิน

1. แบบตรวจใบงานการออกแบบ
2. แบบประเมินผลงาน (Rubric) แบบร่างชุดตัวละคร
3. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลและกลุ่ม

ตารางการวัดและประเมินผล

เครื่องมือประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การปฏิบัติงาน
แบบตรวจใบงานการออกแบบ	การตรวจผลงานจากใบงานแบบฟอร์มรายละเอียด	ความถูกต้องของเนื้อหาและการออกแบบให้สอดคล้องกับบุคลิกภาพ (คะแนน 80% ขึ้นไป)
แบบประเมินผลงาน (Rubric) แบบร่างชุดตัวละคร	การประเมินชิ้นงานจากแบบร่างรายละเอียดชุดและอุปกรณ์	ความสมบูรณ์และรายละเอียดของแบบร่างชุดและอุปกรณ์ประกอบ (คะแนน 80% ขึ้นไป)
แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลและกลุ่ม	การสังเกตพฤติกรรมการทำงานและการสะท้อนคิด	ความรับผิดชอบในการส่งงานและพฤติกรรมมีส่วนร่วม (คะแนน 90% ขึ้นไป)

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

10.2 ปัญหาที่พบ

.....

.....

10.3 แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

	ใบความรู้ที่ 2	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คาแรคเตอร์ดีไซน์	สอนครั้งที่ 2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน จัดทำแบบร่างรายละเอียดชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Costume & Prop Concept Art) พร้อมแผนผังการเลือกสีและวัสดุผ้า จำนวน 1 ชุด		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ถ่ายทอดบุคลิกภาพผ่านการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบที่สะท้อนประวัติและตัวตนของตัวละครได้อย่างชัดเจน

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะประจำหน่วย

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร

3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน

3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ได้

4.2 สร้างสรรค์การออกแบบเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ตามยุคสมัยได้

4.3 ออกแบบการลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลเยอร์งานได้

4.4 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์

4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

5. สารการเรียนรู้

สารการเรียนรู้ประจำสัปดาห์ที่ 2 มุ่งเน้นการเชื่อมโยงบริบทตัวละครเข้ากับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย วัสดุ ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบ (Props) ตามยุคสมัยและวัฒนธรรม โดยมีเนื้อหาสำคัญดังนี้:

1. ความสัมพันธ์ระหว่างบริบท สภาพแวดล้อม และยุคสมัย กับการเลือกใช้เครื่องแต่งกายของตัวละคร

2. หลักการเลือกใช้วัสดุ ประเภทของเนื้อผ้า และการกระจายสัดส่วนสี (Color Palette) ให้สะท้อนบุคลิกภาพและสถานะทางสังคมของตัวละคร

3. การออกแบบรายละเอียดอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ที่สอดคล้องกับบทบาทอาชีพหรือเรื่องราวความเป็นมา

4. ขั้นตอนการสร้างแบบร่างแนวความคิด (Concept Art) สำหรับชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบ 3 แนวทาง เพื่อเลือกแนวทางที่ดีที่สุดนำไปพัฒนาต่อในกระบวนการผลิตงานแอนิเมชัน

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

แบบทดสอบและฝึกปฏิบัติ:

1. จงอธิบายความสำคัญของการเลือกใช้ลวดลายผ้าและวัสดุเครื่องแต่งกายที่มีต่อการสื่อสารบุคลิกภาพของตัวละคร

2. ให้นักเรียนจำแนกยุคสมัยหรือบริบทของตัวละครที่ตนเองได้รับมอบหมาย พร้อมระบุเหตุผลในการเลือกใช้โทนสีและประเภทของวัสดุผ้า

3. จัดทำแบบร่างรายละเอียดชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Costume & Prop Concept Art) จำนวน 3 แนวทาง พร้อมระบุรายละเอียดวัสดุและอุปกรณ์ประกอบลงในใบงาน 'แบบร่างเครื่องแต่งกาย (Clothing Sketch Sheet)'

7. เอกสารอ้างอิง (ขึ้นหน้าใหม่)

เอกสารประกอบการสอนวิชาคาแรคเตอร์ดีไซน์ (รหัสวิชา 31608-2020) หน่วยที่ 4: ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ สัปดาห์ที่ 2

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

เฉลยแบบฝึกหัดและเกณฑ์การประเมินแบบร่างเครื่องแต่งกาย (Rubric):

- เกณฑ์การประเมินความสอดคล้องของชุดเครื่องแต่งกายกับยุคสมัยและบุคลิกภาพตัวละคร
- เกณฑ์การประเมินความสมบูรณ์และความคิดสร้างสรรค์ของรายละเอียดอุปกรณ์ประกอบ (Props) และแผนผังการเลือกสี

	ใบงานที่ 2	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คาราแคเตอร์ดีไซน์	สอนครั้งที่ 2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน แบบร่างรายละเอียดชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบ (Costume & Prop Concept Art)		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน

ผู้เรียนออกแบบและสร้างสรรค์แบบร่างชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามลักษณะนิสัยและยุคสมัยที่กำหนดได้อย่างสร้างสรรค์ พร้อมทั้งถ่ายทอดบุคลิกภาพผ่านงานวาดเส้นได้อย่างถูกต้องตามหลักการออกแบบตัวละคร

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร

3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน

3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ออกแบบการกำหนดบุคลิกภาพตัวละครได้

4.2 ออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ได้

4.3 ออกแบบการกำหนดลักษณะนิสัย บทบาท และเขียนใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile) ได้

4.4 ออกแบบการสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัวและองค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะได้

4.5 สร้างสรรค์การออกแบบเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ตามยุคสมัยได้

4.6 ออกแบบการลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลย์เออ์งานได้

4.7 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.8 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์

4.9 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

- 5.1 กระดาษวาดเขียนขนาด A4 จำนวน 2-3 แผ่น
- 5.2 ดินสอดำ 2B จำนวน 1 แท่ง
- 5.3 ยางลบชนิดนิ่ม จำนวน 1 ก้อน
- 5.4 กระดานรองวาด จำนวน 1 อัน
- 5.5 ใบงานแบบร่างเครื่องแต่งกาย (Clothing Sketch Sheet) จำนวน 1 ชุด

6. คำแนะนำ/ข้อควรระวัง

ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานสังเกตและออกแบบรายละเอียดชุดเครื่องแต่งกาย พร้อมอุปกรณ์ประกอบ (Props) ลงในใบงานแบบร่างเครื่องแต่งกายตามบุคลิกภาพและยุคสมัยของตัวละครที่กำหนด จากนั้นส่งมอบชิ้นงานให้ผู้สอนตรวจประเมิน ผู้เรียนต้องตรวจสอบความถูกต้องของสัดส่วน ความสมบูรณ์ของรายละเอียดชุด และความสอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละครก่อนส่งงานทุกครั้ง ทั้งนี้เกณฑ์การให้คะแนนให้ศึกษาจากแบบประเมินใบงานที่กำหนด ระวังในการใช้อุปกรณ์วาดเขียนเพื่อป้องกันความเสียหายต่อชิ้นงาน และรักษาความสะอาดบริเวณพื้นที่ปฏิบัติงาน

7. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- 7.1 เตรียมอุปกรณ์วาดเขียนและใบงานแบบร่างเครื่องแต่งกายให้พร้อมใช้งาน
- 7.2 ทบทวนข้อมูลประวัติและลักษณะนิสัยของตัวละครจากใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile)
- 7.3 สเก็ตซ์ภาพโครงร่างท่าทางหลักของตัวละครในรูปแบบร่างเบื้องต้น
- 7.4 ออกแบบโครงสร้างชุดเครื่องแต่งกายและลวดลายผ้าให้สะท้อนบุคลิกภาพและยุคสมัย
- 7.5 เพิ่มรายละเอียดอุปกรณ์ประกอบ (Props) และส่วนประกอบพิเศษของชุด
- 7.6 ตรวจสอบความสมบูรณ์และสัดส่วนของแบบร่างชุดเครื่องแต่งกายเทียบกับบุคลิกภาพตัวละคร
- 7.7 จัดเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดพื้นที่ปฏิบัติงานให้เรียบร้อยหลังเสร็จสิ้นงาน

8. สรุปและวิจารณ์ผล

ผู้เรียนสรุปผลการปฏิบัติงานโดยอธิบายความสอดคล้องระหว่างการออกแบบเครื่องแต่งกายกับบุคลิกภาพของตัวละคร พร้อมทั้งประเมินข้อดีและข้อจำกัดของแบบร่างเพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนาในขั้นตอนการลงสีต่อไป

9. การประเมินผล

ประเมินทักษะการวาดเส้น สร้างสรรค์แบบร่างชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตามลักษณะนิสัยและยุคสมัยที่กำหนด

- 1) การเตรียมความพร้อมและการทบทวนข้อมูลประวัติและลักษณะนิสัยตัวละคร
- 2) การสเก็ตซ์ภาพโครงร่างท่าทางหลักของตัวละคร
- 3) การออกแบบโครงสร้างชุดเครื่องแต่งกายและลวดลายผ้าสะท้อนยุคสมัย
- 4) การเพิ่มรายละเอียดอุปกรณ์ประกอบ (Props) และส่วนประกอบพิเศษของชุด
- 5) การสรุปผลการปฏิบัติงานและการประเมินข้อดีข้อจำกัดของแบบร่าง

คะแนนเต็ม 25 คะแนน · เกณฑ์ผ่าน 20 คะแนน

ผ่านเกณฑ์การประเมินเมื่อได้คะแนนรวมตั้งแต่ 20 คะแนนขึ้นไป (คิดเป็นร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม)

10. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

- 1) ใบความรู้เรื่องการออกแบบวัสดุและลวดลายผ้า
- 2) หนังสือหลักการออกแบบตัวละคร (Character Design)
- 3) สื่อการสอนสไลด์นำเสนอประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกาย

	ใบงานที่ 4	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คาราเต้โด	สอนครั้งที่ 2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน แบบร่างรายละเอียดชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบ (Costume & Prop Concept Art)		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน

ผู้เรียนออกแบบและสร้างสรรค์แบบร่างชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบของตัวละครได้อย่างสอดคล้องกับยุคสมัยและบุคลิกภาพ พร้อมจัดทำแผนผังการเลือกสีและวัสดุผ้าที่สะท้อนประวัติความเป็นมาและตัวตนของตัวละครได้อย่างชัดเจนและสมเหตุสมผล

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร
- 3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ได้
- 4.2 สร้างสรรค์การออกแบบเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ตามยุคสมัยได้
- 4.3 ออกแบบการลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลเยอร์งานได้
- 4.4 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์
- 4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

- 5.1 กระดาษวาดเขียนขนาด A4 จำนวน 5 แผ่น
- 5.2 ดินสอดำ 2B และดินสอสำหรับร่างภาพ จำนวน 1 แท่ง
- 5.3 ยางลบชนิดนิ่ม จำนวน 1 ก้อน
- 5.4 ปากกาตัดเส้นกันน้ำ จำนวน 1 ด้าม

5.5 ชุดสีไม้หรือสีน้ำสำหรับลงสีแบบร่าง จำนวน 1 ชุด

5.6 ใบความรู้เรื่องการออกแบบวัสดุและลวดลายผ้า จำนวน 1 ชุด

5.7 แบบฟอร์มกำหนดรายละเอียดเครื่องแต่งกาย จำนวน 1 ชุด

6. คำแนะนำ/ข้อควรระวัง

ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานออกแบบและสร้างสรรค์แบบร่างชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครให้สอดคล้องกับลักษณะนิสัยและยุคสมัยที่กำหนด พร้อมส่งมอบแบบร่างรายละเอียดชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบตัวละครพร้อมแผนผังการเลือกสีและวัสดุผ้า ผู้เรียนต้องตรวจสอบความถูกต้องของสัดส่วนความสมดุลของลวดลายผ้า และความสอดคล้องกับบุคลิกภาพของตัวละครก่อนส่งงาน เกณฑ์การให้คะแนนและการประเมินผลให้ศึกษาจากแบบประเมินผลงานที่กำหนดไว้ ข้อควรระวังในการปฏิบัติงานคือต้องรักษาความสะอาดของพื้นที่ปฏิบัติงาน ระมัดระวังในการใช้อุปกรณ์วาดภาพ และบริหารเวลาในการทำงานแต่ละขั้นตอนให้แล้วเสร็จตามกำหนด

7. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

7.1 เตรียมอุปกรณ์วาดภาพและศึกษาข้อมูลสรุปตัวละครจากสไลด์ที่ผ่านมา

7.2 ทบทวนข้อมูลบุคลิกภาพและยุคสมัยของตัวละครจากใบความรู้ที่กำหนด

7.3 ร่างแนวความคิด (Concept Sketch) ชุดเครื่องแต่งกายและลวดลายผ้าเบื้องต้นจำนวน 3 แนวทาง

7.4 คัดเลือกแนวทางที่ดีที่สุดและพัฒนาเป็นแบบร่างรายละเอียดชุดเครื่องแต่งกาย

7.5 ออกแบบและวาดรายละเอียดอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

7.6 จัดทำแผนผังการเลือกสีและกำหนดประเภทวัสดุผ้าประกอบชุดตัวละคร

7.7 ตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของแบบร่างและแผนผังสีให้ครบถ้วน

7.8 ทำความสะอาดอุปกรณ์วาดภาพและจัดเก็บพื้นที่ปฏิบัติงานให้เรียบร้อยหลังเสร็จสิ้นการทำงาน

8. สรุปและวิจารณ์ผล

ผู้เรียนสรุปผลการปฏิบัติงานโดยอธิบายเหตุผลในการเลือกใช้รูปแบบชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละคร พร้อมทั้งวิจารณ์จุดเด่นและข้อควรปรับปรุงของแบบร่างตนเองเพื่อเตรียมพัฒนาต่อยอดในขั้นตอนการลงสีต่อไป

9. การประเมินผล

ประเมินความสามารถในการออกแบบชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า อุปกรณ์ประกอบ พร้อมแผนผังการเลือกสีและวัสดุที่สมเหตุสมผล

1) การร่างแนวความคิด (Concept Sketch) เบื้องต้นหลากหลายแนวทาง

2) การพัฒนาแบบร่างรายละเอียดชุดเครื่องแต่งกายและลวดลายผ้า

3) การออกแบบและวาดรายละเอียดอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props)

4) การจัดทำแผนผังการเลือกสีและกำหนดประเภทวัสดุผ้า

5) การสรุปเหตุผลการออกแบบและวิจารณ์จุดเด่นข้อควรปรับปรุง

คะแนนเต็ม 25 คะแนน · เกณฑ์ผ่าน 20 คะแนน

ผ่านเกณฑ์การประเมินเมื่อได้คะแนนรวมตั้งแต่ 20 คะแนนขึ้นไป (คิดเป็นร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม)

10. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

- 1) เอกสารประกอบการสอนรายวิชาศาแรกเตอร์ดีไซน์ หน่วยที่ 4
- 2) ใบความรู้เรื่องการออกแบบวัสดุและลวดลายผ้าตามยุคสมัย
- 3) ตำราและสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ด้านการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน

	ใบมอบหมายงานที่ 2	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คาแรคเตอร์ดีไซน์	สอนครั้งที่ 2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน แบบร่างรายละเอียดชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบ (Costume & Prop Concept Art)		

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

แบบร่างรายละเอียดชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Costume & Prop Concept Art) พร้อมแผนผังการเลือกสีและวัสดุผ้า

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร
- 3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ได้
- 4.2 สร้างสรรค์การออกแบบเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ตามยุคสมัยได้
- 4.3 ออกแบบการลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลย์เออ์งานได้
- 4.4 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์
- 4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

5. รายละเอียดของงาน

ให้นักเรียนวิเคราะห์บริบทของตัวละครจากสัปดาห์ที่ผ่านมา เพื่อกำหนดและออกแบบรายละเอียดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบ (Props) ให้สอดคล้องกับยุคสมัย บทบาท และบุคลิกภาพ โดยจัดทำแบบร่างจำนวน 3 แนวทาง เพื่อเลือกแนวทางที่ดีที่สุดในการพัฒนาต่อไป

(อาจมีแบบ รูปภาพ หรืออื่น ๆ ประกอบ)

6. กำหนดเวลาส่งงาน ภายในสัปดาห์ที่ 2 ของหน่วยการเรียนรู้

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

1. ศึกษาหลักการออกแบบวัสดุและอุปกรณ์ประกอบจากใบความรู้ที่ได้รับ 2. วิเคราะห์โจทย์และเขียนข้อมูลลงในแบบฟอร์มกำหนดรายละเอียดเครื่องแต่งกายให้ครบถ้วน 3. ร่างแบบ (Sketch) ชุดและอุปกรณ์ประกอบ 3 รูปแบบ ลงในใบงาน 'แบบร่างเครื่องแต่งกาย (Clothing Sketch Sheet)' 4. ระบุนิยามของสีและวัสดุผ้าให้สัมพันธ์กับเนื้อเรื่องและตัวละคร 5. เข้ารับการตรวจสอบและรับคำแนะนำผ่านกระบวนการ Peer Review ในห้องเรียน

8. แหล่งค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม

สไลด์นำเสนอเรื่องประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกาย, ใบความรู้เรื่องการออกแบบวัสดุและลวดลายผ้า, แบบฟอร์มกำหนดรายละเอียดเครื่องแต่งกาย, ใบงานแบบร่างเครื่องแต่งกาย (Clothing Sketch Sheet)

9. การประเมินผล

ประเมินจากความถูกต้องของเนื้อหาที่สอดคล้องกับบุคลิกภาพ (เกณฑ์ 80%), ความสมบูรณ์ของแบบร่างชุดและอุปกรณ์ประกอบ (เกณฑ์ 80%), และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำ Peer Review (เกณฑ์ 90%)

	ใบกิจกรรมที่ 2	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คาแรคเตอร์ดีไซน์	สอนครั้งที่ 2
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน แบบร่างรายละเอียดชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบ (Costume & Prop Concept Art)		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้การปฏิบัติกิจกรรม

ถ่ายทอดบุคลิกภาพผ่านการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบที่สะท้อนประวัติและตัวตนของตัวละครได้อย่างชัดเจน

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะประจำกิจกรรม

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร
- 3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ได้
- 4.2 สร้างสรรค์การออกแบบเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ตามยุคสมัยได้
- 4.3 ออกแบบการลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลย์เออ์งานได้
- 4.4 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.5 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์
- 4.6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

- 5.1 สไลด์นำเสนอเรื่องประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกาย
- 5.2 ใบความรู้เรื่องการออกแบบวัสดุและลวดลายผ้า
- 5.3 แบบฟอร์มกำหนดรายละเอียดเครื่องแต่งกาย
- 5.4 ใบงานแบบร่างเครื่องแต่งกาย (Clothing Sketch Sheet)

6. ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน: ศึกษาภาพตัวอย่างตัวละครจากต่างยุคสมัยผ่านสไลด์ (PPT) และร่วมอภิปรายในชั้นเรียนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของวัสดุผ้า ยุคสมัย และสภาพแวดล้อมที่สะท้อนประวัติของตัวละคร พร้อมจดบันทึกประเด็นสำคัญ

2. ขั้นนิยามปัญหา (Define): ศึกษาใบความรู้เรื่อง 'หลักการออกแบบวัสดุและอุปกรณ์ประกอบ' วิเคราะห์ปัญหาการออกแบบจากข้อมูลตัวละครในสัปดาห์ก่อน และกรอกข้อมูลลงใน 'แบบฟอร์มกำหนดรายละเอียดเครื่องแต่งกาย' เพื่อกำหนดทิศทางและสิ่งที่ต้องการสื่อสาร

3. ขั้นระดมความคิด (Ideate): ลงมือวาดแบบร่าง (Sketch) รายละเอียดชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบ (Props) ของตัวละคร จำนวน 3 แนวทาง ลงในใบงาน 'แบบร่างเครื่องแต่งกาย (Clothing Sketch Sheet)' ให้สอดคล้องกับยุคสมัยและบุคลิกภาพที่นิยามไว้

4. ขั้นสรุปและประเมินผล: ใช้เทคนิค Peer Review แลกเปลี่ยนแบบร่างเพื่อรับฟังคำแนะนำจากเพื่อนร่วมชั้น ประเมินผลงานผ่านแบบประเมิน (Rubric) และเขียนบันทึกการเรียนรู้รายสัปดาห์ (Learning Log)

7. สรุปและอภิปราย

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างยุคสมัยและบริบทตัวละคร พร้อมทั้งสร้างสรรค์แบบร่างรายละเอียดชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบ (Props) ที่สอดคล้องกับบุคลิกภาพของตัวละครได้อย่างสร้างสรรค์

8. การประเมินผล

ประเมินจากความถูกต้องของข้อมูลในแบบฟอร์มกำหนดรายละเอียดเครื่องแต่งกาย ความสมบูรณ์และความคิดสร้างสรรค์ของแบบร่างชุดและอุปกรณ์ประกอบ (Costume & Prop Concept Art) ตลอดจนการมีส่วนร่วมในกิจกรรม Peer Review และความรับผิดชอบในการส่งงานตามกำหนด

9. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

เอกสารประกอบการสอน หน่วยที่ 4 เรื่อง ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ และใบความรู้เรื่องการออกแบบวัสดุและลวดลายผ้า

	แผนการจัดการเรียนรู้	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คณิตศาสตร์ขั้น	สอนครั้งที่ 3
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกาย เฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน แผ่นภาพตัวละครสื่อบุคลิกภาพพร้อมชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบ ประจำตัว		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ถ่ายทอดบุคลิกภาพผ่านการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบที่สะท้อนประวัติและตัวตน
ของตัวละครได้อย่างชัดเจน

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร
- 3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์
ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ออกแบบการลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลย์เออ์งานได้
- 4.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.3 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ
ด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์
- 4.4 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์
ผลงานแอนิเมชัน

5. สารการเรียนรู้

1. การกำหนดบุคลิกภาพตัวละคร
 - 1.1 การวิเคราะห์และสร้างประวัติ
 - 1.1.1 การเขียนใบสรุปข้อมูลและลักษณะนิสัย
 - 1.1.2 การเชื่อมโยงบทบาทกับพฤติกรรมตัวละคร
 - 1.2 การแสดงออกผ่านองค์ประกอบภาพ
 - 1.2.1 การสเก็ตซ์ท่าทางประจำตัวสะท้อนบุคลิก

- 1.2.2 การใช้สัญลักษณ์สะท้อนประวัติความเป็นมา
2. การออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์
 - 2.1 หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย
 - 2.1.1 การออกแบบชุดตามยุคสมัยและวัฒนธรรม
 - 2.1.2 การกระจายสัดส่วนสีและการเลือกวัสดุผ้า
 - 2.2 การสร้างรายละเอียดประกอบ
 - 2.2.1 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props)
 - 2.2.2 การลงสีและเพิ่มลวดลายพื้นผิวเครื่องแต่งกาย
3. กำหนดลักษณะนิสัย บทบาท และเขียนใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile)
 - 3.1.1 กำหนดลักษณะนิสัย บทบาท
 - 3.1.2 เขียนใบสรุปข้อมูลตัวละคร (Character Profile)
4. สเก็ชท่าทางประจำตัวและองค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะ
 - 4.1.1 สเก็ชท่าทางประจำตัว
 - 4.1.2 องค์ประกอบภายนอกที่สะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะ
5. ออกแบบเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ตามยุคสมัย
 - 5.1.1 ออกแบบเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า
 - 5.1.2 อุปกรณ์ประกอบตัวละคร (Props) ตามยุคสมัย
6. ลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลเยอร์งาน — ชิ้นงาน: แผ่นภาพตัวละครสื่อบุคลิกภาพพร้อมชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบประจำตัว
 - 6.1.1 ลงสี
 - 6.1.2 สร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลเยอร์งาน — ชิ้นงาน: แผ่นภาพตัวละครสื่อบุคลิกภาพพร้อมชุดเครื่องแต่งกาย

6. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ทบทวนการลงสีพื้นผิวและการจัดการเลเยอร์เดิม (ทฤษฎีและปฏิบัติ, เดี่ยว, 30 นาที)

ครู: ครูนำภาพตัวอย่างการลงสีตัวละครที่ยังไม่ได้จัดระเบียบเลเยอร์และตัวอย่างที่จัดระเบียบแล้วมาฉายบนโปรเจกเตอร์ เพื่อให้ผู้เรียนเปรียบเทียบปัญหา พร้อมใช้คำถามนำและแจกแบบทดสอบย่อยก่อนเรียน 5 ข้อ เพื่อทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับการสร้างพื้นผิวและระบบเลเยอร์ในเวลา 30 นาที

นักเรียน: นักเรียนร่วมกันสังเกตภาพเปรียบเทียบ ตอบคำถามกระตุ้นความคิดของครู และทำแบบทดสอบย่อยก่อนเรียนเดี่ยว ๆ 5 ข้อ ส่งกระดาษคำตอบให้ครูตรวจสอบ
2. สาธิตการลงสีและการสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกาย [การคิดเชิงออกแบบ — ชั้น 4: Prototype (สร้างต้นแบบ)] (ทฤษฎีและปฏิบัติ, เดี่ยว, 45 นาที)

ครู: ครูแจกใบความรู้ที่ 3 เรื่อง 'การลงสีและการสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมการจัดระเบียบเลเยอร์' และสาธิตขั้นตอนการลงสี การสร้างพื้นผิวผ้า และการจัดระเบียบโพลเดอร์เลเยอร์ในโปรแกรมกราฟิกทีละขั้นตอน พร้อมเปิดโอกาสให้ซักถามในเวลา 45 นาที

นักเรียน: นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 3 ควบคู่กับการดูการสาธิตของครู จดบันทึกย่อ และทดลองทำตามคำสั่งพื้นฐานในหน้าจอคอมพิวเตอร์ของตนเองเพื่อเตรียมสร้างต้นแบบชิ้นงาน

3. ปฏิบัติการลงสี สร้างพื้นผิว และจัดระเบียบเลเยอร์แผ่นภาพตัวละครสมบูรณ์ [การคิดเชิงออกแบบ — ชั้น 5: Test (ทดสอบและปรับปรุง)] (ปฏิบัติ, เดี่ยว, 195 นาที)

ครู: ครูแจกใบปฏิบัติงานที่ 3 เรื่อง 'การลงสีและการสร้างพื้นผิวตัวละคร' ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติสร้างแผ่นภาพตัวละครสมบูรณ์พร้อมชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบประจำตัว พร้อมเดินคอยให้คำแนะนำช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาและกระตุ้นให้ตรวจสอบความเรียบร้อยของเลเยอร์งานเป็นเวลา 195 นาที (หมายเหตุ: สำหรับผู้เรียนที่ทำเสร็จเร็ว ให้เพิ่มรายละเอียดเท็กซ์เจอร์ผ้าพิเศษ ส่วนผู้เรียนที่ช้า ครูช่วยไกด์ไลน์ขั้นตอนการลงสีพื้นฐาน)

นักเรียน: นักเรียนทำใบปฏิบัติงานที่ 3 โดยลงสี สร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกาย และจัดระเบียบเลเยอร์ในโปรแกรมกราฟิกให้เสร็จสมบูรณ์เป็นแผ่นภาพตัวละครสื่อบุคลิกภาพพร้อมชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบประจำตัว ส่งไฟล์ผลงานผ่านระบบส่งงานของชั้นเรียน

4. สรุปผลการปฏิบัติงานและประเมินชิ้นงานแผ่นภาพตัวละคร (ทฤษฎีและปฏิบัติ, ทั้งชั้น, 30 นาที)

ครู: ครูสุ่มตัวอย่างผลงานแผ่นภาพตัวละครของนักเรียนมาฉายหน้าชั้นเพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นร่วมกันวิจารณ์และให้ข้อเสนอแนะ (Peer Assessment) จากนั้นให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเอง (Self-Assessment) และทำแบบทดสอบหลังเรียน 10 ข้อ สรุปผลการเรียนรู้ร่วมกันในเวลา 30 นาที

นักเรียน: นักเรียนร่วมกันอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานการลงสีของเพื่อน ทำแบบประเมินตนเองและเพื่อน ทำแบบทดสอบหลังเรียน 10 ข้อ และเขียนสรุปการสะท้อนคิด (Reflection) ว่าตนเองได้เรียนรู้อะไร ตัดขาดปัญหาใด และจะนำไปประยุกต์ใช้อย่างไรในงานแอนิเมชัน

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง การลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกาย (สื่อการสอน) — เอกสารเนื้อหาขั้นตอนการลงสี การสร้างพื้นผิวผ้า และการจัดระเบียบเลเยอร์งานในโปรแกรมกราฟิก

7.2 ใบปฏิบัติงานที่ 3 เรื่อง การลงสีและสร้างพื้นผิวตัวละคร (สื่อการสอน) — ใบงานมอบหมายงานปฏิบัติการลงสี สร้างพื้นผิว และจัดระเบียบเลเยอร์แผ่นภาพตัวละคร

7.3 โปรแกรมกราฟิกและคอมพิวเตอร์ (สื่อการสอน) — เครื่องมือดิจิทัลสำหรับการวาดภาพและลงสีตัวละคร

7.4 ภาพตัวอย่างการจัดระเบียบเลเยอร์และพื้นผิว (สื่อการสอน) — สื่อภาพกราฟิกแสดงตัวอย่างงานที่มีการจัดเลเยอร์อย่างเป็นระบบ

7.5 แบบทดสอบหลังเรียนและแบบประเมินตนเอง (สื่อการสอน) — เครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการประเมินทักษะจิตพิสัย

8. หลักฐานการเรียนรู้

8.1 หลักฐานความรู้

1. ผลการประเมินแบบทดสอบย่อยก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนเรื่องการลงสีและการสร้างพื้นผิวตัวละคร
2. ผลการประเมินความรู้จากใบงานและการตอบคำถามในใบปฏิบัติงานที่ 3
3. รายงานหรือแบบสรุปองค์ความรู้การจัดระเบียบเลย์เออร์และเทคนิคการลงสี

8.2 หลักฐานการปฏิบัติงาน

1. ชิ้นงานสำเร็จแผ่นภาพตัวละครสื่อบุคลิกภาพพร้อมชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบประจำตัว (ไฟล์ดิจิทัลสมบูรณ์)
2. ผลการประเมินการปฏิบัติงานการลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายตามเกณฑ์ที่กำหนด
3. ผลการประเมินชิ้นงานแผ่นภาพตัวละครจากแบบประเมินผลงาน (Rubric)

9. การวัดและประเมินผล

9.1 เกณฑ์การปฏิบัติงาน

1. ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการลงสี การสร้างพื้นผิว และการจัดระเบียบเลย์เออร์ ผ่านเกณฑ์การประเมินแบบทดสอบไม่ **کمتر** กว่าร้อยละ 80
2. ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานลงสี สร้างพื้นผิว และจัดระเบียบเลย์เออร์แผ่นภาพตัวละครได้ถูกต้องตามขั้นตอน ผ่านเกณฑ์ประเมินการปฏิบัติงานร้อยละ 80 ขึ้นไป
3. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดี มีความรับผิดชอบ และมีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างชิ้นงาน ผ่านเกณฑ์การประเมินพฤติกรรมร้อยละ 90 ขึ้นไป

9.2 วิธีการประเมิน

1. การทดสอบความรู้ด้วยแบบทดสอบหลังเรียนและตรวจใบงาน
2. การตรวจประเมินชิ้นงานแผ่นภาพตัวละครด้วยแบบประเมินผลงาน (Rubric)
3. การสังเกตพฤติกรรมการทำงานและความรับผิดชอบระหว่างเรียน

9.3 เครื่องมือประเมิน

1. แบบทดสอบหลังเรียน 10 ข้อ และแบบตรวจใบปฏิบัติงานที่ 3
2. แบบประเมินชิ้นงาน (Rubric) แผ่นภาพตัวละครสื่อบุคลิกภาพ
3. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

ตารางการวัดและประเมินผล

เครื่องมือประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การปฏิบัติงาน
แบบทดสอบหลังเรียน 10 ข้อ และ แบบตรวจใบปฏิบัติงานที่ 3	การทดสอบความรู้ด้วยแบบ ทดสอบหลังเรียนและตรวจใบงาน	ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการ ลงสี การสร้างพื้นผิว และการ จัดระเบียบเลเยอร์ ผ่านเกณฑ์การ ประเมินแบบทดสอบไม่ کمتر ร้อยละ 80
แบบประเมินชิ้นงาน (Rubric) แผ่น ภาพตัวละครสื่อบุคลิกภาพ	การตรวจประเมินชิ้นงานแผ่นภาพ ตัวละครด้วยแบบประเมินผลงาน (Rubric)	ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานลงสี สร้างพื้นผิว และจัดระเบียบเลเยอร์ แผ่นภาพตัวละครได้ถูกต้องตามขั้น ตอน ผ่านเกณฑ์ประเมินการปฏิบัติ งานร้อยละ 80 ขึ้นไป
แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	การสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน และความรับผิดชอบระหว่างเรียน	ผู้เรียนมีเจตคติที่ดี มีความรับผิดชอบ และมีความคิดสร้างสรรค์ใน การสร้างชิ้นงาน ผ่านเกณฑ์การ ประเมินพฤติกรรมร้อยละ 90 ขึ้น ไป

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

10.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

10.2 ปัญหาที่พบ

.....

.....

10.3 แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

	ใบความรู้ที่ 3	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คาแรคเตอร์ดีไซน์	สอนครั้งที่ 3
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน สร้างแผนภาพตัวละคร (Character Sheet) สมบูรณ์แบบที่ลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกาย พร้อมส่งไฟล์งานดิจิทัลที่จัดระเบียบเลเยอร์อย่างเป็นระบบ		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้

ถ่ายทอดบุคลิกภาพผ่านการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบที่สะท้อนประวัติและตัวตนของตัวละครได้อย่างชัดเจน

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะประจำหน่วย

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร
- 3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์

ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ออกแบบการลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลเยอร์งานได้
- 4.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.3 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์
- 4.4 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

5. สารการเรียนรู้

การสร้างสรรค์ตัวละครให้สมจริงและพร้อมสำหรับงานแอนิเมชันในขั้นตอนสุดท้ายประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก: 1. การลงสี (Coloring): การเลือกใช้ชุดสี (Color Palette) ที่สะท้อนบุคลิกภาพ โดยคำนึงถึงทฤษฎีสีและแสงเงาเพื่อสร้างมิติให้แก่ตัวละคร 2. การสร้างพื้นผิว (Texturing): การใส่รายละเอียดพื้นผิววัสดุ เช่น ผิวผ้า ผิวหนัง หรือเกราะ เพื่อเพิ่มความสมจริงตามยุคสมัยและบทบาท 3. การจัดระเบียบเลเยอร์ (Layer Organization): การตั้งชื่อเลเยอร์และจัดกลุ่ม (Folder) แยกตามส่วนประกอบร่างกายและเครื่องแต่งกาย เพื่อความสะดวกในการแก้ไขและส่งต่องานในกระบวนการแอนิเมชัน ทั้งนี้ควรตรวจสอบความถูกต้องของระบบเลเยอร์ให้เป็นระบบสากล เพื่อป้องกันปัญหาข้อมูลสูญหายหรือการทำงานที่สับสนในขั้นตอนถัดไป

6. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ

1. จงอธิบายความสำคัญของการจัดระเบียบเลเยอร์ในการออกแบบตัวละคร 2. จงบอกขั้นตอนการสร้างพื้นผิวผ้าในโปรแกรมกราฟิกที่นักเรียนเลือกใช้ 3. การเลือกใช้โทนสีของตัวละครมีความสัมพันธ์กับลักษณะนิสัยอย่างไร 4. หากตัวละครมีเครื่องแต่งกายซับซ้อน นักเรียนควรจัดการเลเยอร์อย่างไรให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด 5. ทำแบบทดสอบหลังเรียน 10 ข้อ เพื่อประเมินความรู้เรื่องเทคนิคการลงสีและระบบเลเยอร์

7. เอกสารอ้างอิง (ชิ้นหน้าใหม่)

คู่มือการใช้งานโปรแกรมกราฟิกสำหรับการออกแบบตัวละคร, ตำรามาตรฐานการออกแบบคาแรคเตอร์สำหรับแอนิเมชัน, เอกสารประกอบการสอนวิชาคาแรคเตอร์ดีไซน์ หน่วยที่ 4

8. ภาคผนวก (เฉลยแบบฝึกหัด เฉลยแบบทดสอบ ฯ)

เฉลยแบบทดสอบ: 1. เพื่อความเป็นระเบียบและง่ายต่อการแก้ไข 2. การสร้างเลเยอร์ใหม่แล้วใช้วิธี Clipping Mask หรือการเลือก Brush ที่มี Texture เฉพาะ 3. สีที่ใช้สามารถบอกอารมณ์ความรู้สึกได้ เช่น สีโทนร้อนสื่อถึงความกระตือรือร้น สีโทนเย็นสื่อถึงความสุขุม 4. แยก Folder ตามส่วนประกอบของชุด เช่น หมวก เสื้อ กางเกง อุปกรณ์ประกอบ (Props) 5. (คำตอบขึ้นอยู่กับแบบทดสอบ)

	ใบงานที่ 5	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คณิตศาสตร์พื้นฐาน	สอนครั้งที่ 3
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน แผ่นภาพตัวละครสื่อบุคลิกภาพพร้อมชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบประจำตัว		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน

ผู้เรียนสร้างสรรค์แผ่นภาพตัวละคร (Character Sheet) สมบูรณ์แบบที่ผ่านการลงสี สร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกาย และจัดระเบียบเลเยอร์งานอย่างเป็นระบบ พร้อมถ่ายทอดบุคลิกภาพผ่านการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบที่สะท้อนตัวตนของตัวละครได้อย่างชัดเจน

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

- 3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร
- 3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน
- 3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 4.1 ออกแบบการลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลเยอร์งานได้
- 4.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4.3 มีเจตคติและกิริยาที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์
- 4.4 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

- 5.1 เครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมติดตั้งโปรแกรมกราฟิก จำนวน 1 เครื่อง
- 5.2 เมสส์ปากกาหรือแท็บเล็ตสำหรับวาดภาพดิจิทัล จำนวน 1 ชุด
- 5.3 ใบงานแบบร่างรายละเอียดชุดและอุปกรณ์ประกอบตัวละคร จำนวน 1 ชุด
- 5.4 ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง การลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกาย จำนวน 1 ชุด
- 5.5 ไฟล์ภาพร่างสเก็ชท่าทางประจำตัวละคร (Pose Sheet)

6. คำแนะนำ/ข้อควรระวัง

ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานลงสี สร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกาย และจัดระเบียบเลเยอร์งานเพื่อจัดทำแผ่นภาพตัวละคร (Character Sheet) ให้สมบูรณ์ พร้อมทั้งส่งมอบไฟล์งานดิจิทัลตามที่กำหนด ก่อนส่งงานให้ตรวจสอบความถูกต้องของสัดส่วน สีพื้นผิว และความเรียบร้อยของการจัดระเบียบเลเยอร์ในโปรแกรมกราฟิก เกณฑ์การให้คะแนนให้ศึกษาจากแบบประเมินผลงาน (Rubric) ที่กำหนดไว้ ข้อควรระวังในการปฏิบัติงานคือต้องสำรองไฟล์งาน (Backup) เป็นระยะเพื่อป้องกันข้อมูลสูญหาย และระมัดระวังการใช้เวลานานเกินกว่าที่กำหนด

7. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- 7.1 เตรียมคอมพิวเตอร์และโปรแกรมกราฟิกพร้อมอุปกรณ์วาดภาพให้พร้อมใช้งาน
- 7.2 เปิดไฟล์ภาพร่างสเก็ชท่าทางและแบบร่างชุดเครื่องแต่งกายที่ผ่านการอนุมัติ
- 7.3 สร้างโครงสร้างเลเยอร์หลักและจัดระเบียบโฟลเดอร์เลเยอร์งานในโปรแกรมกราฟิก
- 7.4 กำหนดค่าสีพื้นฐาน (Base Color) ลงบนเลเยอร์ของตัวละครและชุดเครื่องแต่งกาย
- 7.5 ลงเงาและสร้างมิติแสงเงาให้แก่ตัวละครตามทิศทางแสงที่กำหนด
- 7.6 สร้างพื้นผิว (Texture) และลวดลายผ้าของชุดเครื่องแต่งกายตามยุคสมัย
- 7.7 วาดและลงสีอุปกรณ์ประกอบประจำตัว (Props) ให้สอดคล้องกับบุคลิกภาพตัวละคร
- 7.8 ตรวจสอบความสมบูรณ์ของภาพรวมและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของเลเยอร์งาน
- 7.9 ส่งออกไฟล์ผลงานดิจิทัลในรูปแบบที่กำหนดและส่งมอบงานผ่านระบบของชั้นเรียน
- 7.10 จัดเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดพื้นที่ปฏิบัติงานให้เรียบร้อยหลังเสร็จสิ้น

8. สรุปและวิจารณ์ผล

สรุปผลการปฏิบัติงานโดยประเมินความสอดคล้องระหว่างบุคลิกภาพของตัวละครกับรูปแบบการลงสี และลวดลายผ้า พร้อมทั้งวิจารณ์จุดเด่นและข้อควรปรับปรุงในการจัดระเบียบเลเยอร์งานของตนเองเพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดในงานแอนิเมชันต่อไป

9. การประเมินผล

ประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์แผ่นภาพตัวละคร (Character Sheet) สมบูรณ์แบบด้วยโปรแกรมกราฟิก การลงสี สร้างพื้นผิว และจัดระเบียบเลเยอร์อย่างเป็นระบบ

- 1) การเตรียมระบบโปรแกรมกราฟิกและการนำเข้าไฟล์งาน
- 2) การจัดระเบียบโครงสร้างเลเยอร์และโฟลเดอร์งานดิจิทัล
- 3) การกำหนดค่าสีพื้นฐาน (Base Color) และการลงเงาแสงมิติ
- 4) การสร้างพื้นผิว (Texture) และลวดลายผ้าของชุดเครื่องแต่งกาย
- 5) การวาดและลงสีอุปกรณ์ประกอบประจำตัว (Props) ให้สอดคล้องกับบุคลิกภาพ
- 6) การตรวจสอบความสมบูรณ์ การส่งออกไฟล์ และการสรุปผลงาน

คะแนนเต็ม 30 คะแนน · เกณฑ์ผ่าน 24 คะแนน

ผ่านเกณฑ์การประเมินเมื่อได้คะแนนรวมตั้งแต่ 24 คะแนนขึ้นไป (คิดเป็นร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม)

10. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

1) เอกสารประกอบการสอน วิชาคาแรคเตอร์ดีไซน์ หน่วยที่ 4 เรื่อง ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัย และเครื่องแต่งกายเฉพาะ

2) ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง การลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายและการจัดระเบียบเลย์เออร์

3) ตำราและสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ด้านการออกแบบคาแรคเตอร์ดิจิทัล (Character Design)

	ใบมอบหมายงานที่ 3	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คาแรคเตอร์ดีไซน์	สอนครั้งที่ 3
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน แผ่นภาพตัวละครสื่อบุคลิกภาพพร้อมชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบประจำตัว		

1. ผลงานหรือผลการปฏิบัติงาน

แผ่นภาพตัวละครสื่อบุคลิกภาพพร้อมชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบประจำตัว (Character Sheet) และไฟล์งานดิจิทัลที่มีการจัดระเบียบเลเยอร์สมบูรณ์

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะการปฏิบัติงาน

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร

3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน

3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ออกแบบการลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลเยอร์งานได้

4.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.3 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์

4.4 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

5. รายละเอียดของงาน

ปฏิบัติการลงสี สร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกาย และจัดระเบียบโฟลเดอร์เลเยอร์ในโปรแกรมกราฟิกให้เป็นระบบ เพื่อให้ได้แผ่นภาพตัวละครสมบูรณ์ที่สะท้อนบุคลิกภาพและชุดเครื่องแต่งกายเฉพาะตามที่ได้ออกแบบไว้ในสัปดาห์ก่อนหน้า

(อาจมีแบบ รูปภาพ หรืออื่น ๆ ประกอบ)

6. กำหนดเวลาส่งงาน ภายในสัปดาห์ที่ 3 (สิ้นสุดคาบเรียนปฏิบัติการ)

7. แนวทางในการปฏิบัติงาน

1. ศึกษาใบความรู้ที่ 3 และทบทวนเทคนิคการสร้างพื้นผิวผ้าและการจัดการระบบเลเยอร์

2. ดำเนินการลงสีพื้นและลงเงาตามหลักแสงเงาบนโปรแกรมกราฟิก

3. สร้างพื้นผิว (Texture) เครื่องแต่งกายและเก็บรายละเอียดอุปกรณ์ประกอบ (Props)

4. จัดระเบียบและตั้งชื่อเลเยอร์/โพลีเดอร์ในโปรแกรมกราฟิกให้เป็นหมวดหมู่และตรวจสอบความเรียบร้อยของชิ้นงาน

8. แหล่งค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม

ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง การลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกาย, ใบปฏิบัติงานที่ 3 เรื่อง การลงสีและสร้างพื้นผิวตัวละคร, เครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมโปรแกรมกราฟิก และภาพตัวอย่างการจัดระเบียบเลเยอร์

9. การประเมินผล

ประเมินผลจากชิ้นงานแผ่นภาพตัวละครสำเร็จรูป (Character Sheet) และไฟล์งานดิจิทัลตามแบบประเมินผลงาน (Rubric) รวมถึงการประเมินพฤติกรรมการปฏิบัติงานและความรับผิดชอบ

	ใบกิจกรรมที่ 3	หน่วยที่ 4
	รหัสวิชา 31608-2020 วิชา คาร์แคเตอร์ดีไซน์	สอนครั้งที่ 3
	ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะ	ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 3 ชม.
ชื่อเรื่อง/งาน แผ่นภาพตัวละครสื่อบุคลิกภาพพร้อมชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบประจำตัว		

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้การปฏิบัติกิจกรรม

ถ่ายทอดบุคลิกภาพผ่านการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบที่สะท้อนประวัติและตัวตนของตัวละครได้อย่างชัดเจน

2. อ้างอิงมาตรฐาน/เชื่อมโยงกลุ่มอาชีพ

ไม่มีมาตรฐานอ้างอิงเฉพาะสำหรับรายวิชานี้

3. สมรรถนะประจำกิจกรรม

3.1 ประมวลความรู้เกี่ยวกับหลักการกำหนดบุคลิกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร

3.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอน

3.3 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันตามรูปแบบที่กำหนด

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 ออกแบบการลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายพร้อมจัดระเบียบเลย์เออ์งานได้

4.2 วาดและลงสีชุดเครื่องแต่งกาย ลวดลายผ้า และอุปกรณ์ประกอบตัวละครตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

4.3 มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะด้วยความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์

4.4 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตัวละครตามลักษณะนิสัยและเครื่องแต่งกายเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

5. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

5.1 เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรมกราฟิก

5.2 ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง การลงสีและสร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกาย

5.3 ใบปฏิบัติงานที่ 3 เรื่อง การลงสีและสร้างพื้นผิวตัวละคร

5.4 แฟ้มงานดิจิทัล (แบบร่างตัวละครจากสัปดาห์ที่ 2)

6. ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. ทดสอบความรู้ก่อนเรียนและวิเคราะห์ปัญหาจากการเปรียบเทียบภาพตัวอย่างการจัดเลย์เออ์

2. ศึกษาใบความรู้ที่ 3 และสังเกตการสาธิตเทคนิคการลงสี การสร้างพื้นผิววัสดุผ้า และการจัดระเบียบโฟลเดอร์เลย์เออ์ให้เป็นหมวดหมู่

3. นำแบบร่างตัวละครจากสัปดาห์ก่อนเข้ามาในโปรแกรมกราฟิกและเริ่มต้นขั้นตอนการลงสีพื้นฐาน (Base Color)

4. สร้างพื้นผิวเครื่องแต่งกายและใส่รายละเอียดลงตามลักษณะนิสัยที่กำหนดไว้

5. จัดระเบียบเลเยอร์งานให้มีความเป็นระบบ แยกชิ้นส่วนตัวละคร เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบ (Props) ให้ชัดเจน

6. ตรวจสอบความถูกต้องของชิ้นงาน ปรับปรุงรายละเอียดตามข้อเสนอแนะ และบันทึกไฟล์งานตามรูปแบบที่กำหนด

7. นำเสนอผลงานเพื่อรับคำวิจารณ์จากเพื่อน (Peer Assessment) และประเมินผลการเรียนรู้ผ่านแบบทดสอบหลังเรียน

7. สรุปและอภิปราย

การปฏิบัติงานในสัปดาห์นี้เน้นการประยุกต์ใช้ทักษะดิจิทัลในการลงสีและสร้างพื้นผิวให้สอดคล้องกับบุคลิกตัวละคร ซึ่งการจัดระเบียบเลเยอร์เป็นสิ่งสำคัญเพื่อการนำไปใช้งานต่อในกระบวนการแอนิเมชัน ทั้งนี้ผู้เรียนได้เรียนรู้การแก้ปัญหาเชิงเทคนิคและการสื่อสารแนวคิดผ่านงานออกแบบด้วยความรับผิดชอบ

8. การประเมินผล

ประเมินจากความสมบูรณ์ของแผ่นภาพตัวละคร (Character Sheet) ตามเกณฑ์ Rubric Score ร้อยละ 80 ขึ้นไป, การจัดระเบียบเลเยอร์งานที่ถูกต้อง, พฤติกรรมการปฏิบัติงานและความรับผิดชอบ รวมถึงคะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียน 10 ข้อ

9. เอกสารอ้างอิง /เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

เอกสารประกอบการสอนรายวิชาคาแรคเตอร์ดีไซน์ (31608-2020) หน่วยที่ 4 และคู่มือการใช้งานโปรแกรมกราฟิกสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน