

## ใบงาน เรื่อง ออกแบบตัวละคร

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง ภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ (ภาคปฏิบัติ ครั้งที่ ๓)

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ม.๒ รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

### วัตถุประสงค์

ให้นักเรียนสร้างผลงานการออกแบบตัวละคร โดยใช้จินตนาการของตนเอง

### คำสั่ง

ให้นักเรียนออกแบบตัวละครโดยนำมาดัดแปลงให้เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง พร้อมทั้งวาดบรรยากาศพื้นหลังให้เข้ากับตัวละคร โดยกำหนดให้วาดในกระดาษขนาด A๔ และลงสีโปสเตอร์

### อุปกรณ์

- สีโปสเตอร์, พู่กัน, จานสี, แก้วน้ำล้างสี
- กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A๔
- เทปติดโต๊ะ

### เงื่อนไขการทำงาน

ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานให้เสร็จสมบูรณ์

### คะแนนเต็ม

- |                          |         |
|--------------------------|---------|
| 1. ความถูกต้องของชิ้นงาน | ๕ คะแนน |
| 2. ความคิดสร้างสรรค์     | ๕ คะแนน |
| 3. ความงาม               | ๕ คะแนน |
| 4. องค์ประกอบของผลงาน    | ๕ คะแนน |
| 5. ความเรียบร้อยของผลงาน | ๕ คะแนน |
| 6. ความสมบูรณ์ของผลงาน   | ๕ คะแนน |



ตัวอย่างชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์