



04



Character Design for Multimedia Technology

7193607 การออกแบบตัวละครสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

Week 2

พื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างตัวละคร



04

Topic

บุคลิกภาพของตัวละคร Personality

รูปร่างหน้าตา Appearance

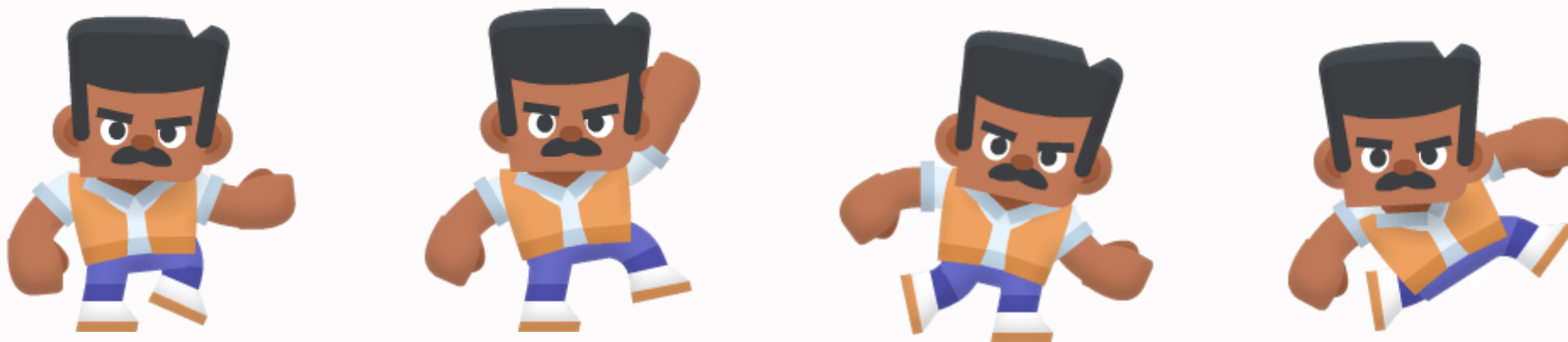
การแสดงออก Expression

เรื่องราวเบื้องหลัง Backstory

การพัฒนา Development

Personality

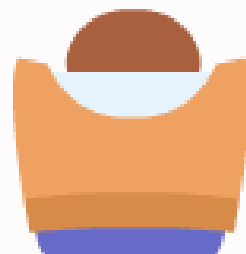
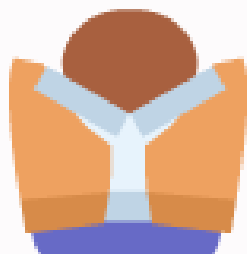
บุคลิกภาพ



บุคลิกภาพ คือ สิ่งที่ทำให้ตัวละครมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งประกอบด้วยลักษณะนิสัย อารมณ์ ความคิด และ พฤติกรรม การกำหนดบุคลิกภาพที่ชัดเจนจะช่วยให้ตัวละครดูมีมิติและน่าสนใจยิ่งขึ้น

Appearance

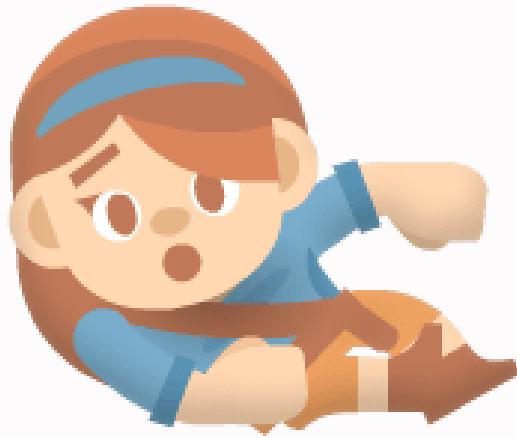
รูปร่างหน้าตา



รูปร่างหน้าตา เป็นส่วนสำคัญที่ผู้ชมมองเห็นได้ก่อนเป็นอันดับแรก ซึ่งประกอบด้วยรูปร่าง ลักษณะผม สีผิว เครื่องแต่งกาย และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่สามารถสื่อถึงบุคลิกภาพและเรื่องราวของตัวละครได้

Expression

การแสดงออก



การแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง และภาษากาย เป็นสิ่งที่ช่วยสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร การออกแบบการแสดงออกที่เหมาะสมจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจและเข้าถึงตัวละครได้ง่ายยิ่งขึ้น

Backstory

เรื่องราวเบื้องหลัง



04

เรื่องราวเบื้องหลังคือเรื่องราวความเป็นมาของตัวละคร ซึ่งอาจเป็นประสบการณ์ในอดีต แรงจูงใจ หรือความฝัน การมีเรื่องราวเบื้องหลังที่น่าสนใจจะช่วยให้ตัวละครดูมีมิติและน่าค้นหายิ่งขึ้น

Development

การพัฒนา



04

การพัฒนาตัวละคร คือ การเปลี่ยนแปลงตัวละครระหว่างเรื่องราว ซึ่งอาจเป็นการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ หรือความเชื่อ การออกแบบการพัฒนาที่เหมาะสมจะช่วยให้ตัวละครดูมีชีวิตชีวาและน่าติดตามยิ่งขึ้น

Tip

ศึกษาและสังเกต

ศึกษาและสังเกตตัวละครจากสื่อต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ การ์ตูน หรือนวนิยาย เพื่อเป็นแรงบันดาลใจและแนวทางในการออกแบบตัวละคร

ทดลองและสร้างสรรค์

อย่ากลัวที่จะทดลองและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ เพื่อให้ได้ตัวละครที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ขอคำแนะนำ

ขอคำแนะนำจากผู้อื่น เช่น เพื่อนร่วมงาน หรือผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงและพัฒนาตัวละครให้ดียิ่งขึ้น

กิจกรรมท้ายบทเรียนสัปดาห์ที่ 2

ให้นักศึกษาค้นคว้าตัวละครที่ตนเองชอบ 1 ตัวละคร โดยตัวละครนั้นต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างน้อย 3 แบบ แล้วนำมาวิเคราะห์ลักษณะบุคลิกภาพของตัวละคร หาจุดเด่น จุดด้อย ในการออกแบบ แล้วนำมาแลกเปลี่ยนในชั้นเรียน



04