



04



Character Design for Multimedia Technology

7193607 การออกแบบตัวละครสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

Week 3

พื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างตัวละคร (ต่อ)



04

Topic

บุคลิกภาพของตัวละคร Personality

รูปร่างหน้าตา Appearance

การแสดงออก Expression

เรื่องราวเบื้องหลัง Backstory

การพัฒนา Development



การสร้างตัวละครที่มีชีวิตชีวาและน่าจดจำ
ต้องอาศัยความเข้าใจในองค์ประกอบพื้นฐาน
และการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ต่อไปนี้คือ
ตัวอย่างการนำองค์ประกอบพื้นฐานมา
ประยุกต์ใช้ในการสร้างตัวละคร

ตัวอย่าง: "นักผจญภัยผู้กล้าหาญ"



- **บุคลิกภาพ:** กล้าหาญ เด็ดเดี่ยว มุ่งมั่น ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค มีไหวพริบปฏิภาณ และชอบช่วยเหลือผู้อื่น
- **รูปร่างหน้าตา:** รูปร่างสูงโปร่ง แข็งแรง สวมใส่เสื้อผ้าที่คล่องตัวและทนทาน มีรอยแผลเป็นจากการผจญภัยเล็กน้อย ดวงตาคมกริบ แสดงถึงความมุ่งมั่น
- **การแสดงออก:** สีหน้ามุ่งมั่นและแน่วแน่ ท่าทางองอาจและมั่นใจ พูดจาฉะฉานและตรงไปตรงมา
- **เรื่องราวเบื้องหลัง:** เป็นเด็กกำพร้าที่เติบโตมาในป่า และได้รับการฝึกฝนจากนักรบผู้ยิ่งใหญ่ มีความฝันที่จะเดินทางรอบโลกและช่วยเหลือผู้คน
- **การพัฒนา:** เรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ ในการผจญภัย พบปะผู้คนมากมาย และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่แข็งแกร่งและมีคุณธรรม

การออกแบบตัวละคร

สามารถนำองค์ประกอบข้างต้นมาออกแบบตัวละครทั้งในด้านรูปร่างหน้าตา การแต่งกาย และการแสดงออก เพื่อให้ตัวละครสื่อถึงบุคลิกภาพและเรื่องราวได้อย่างชัดเจน



04

การสร้างเรื่องราว

สามารถนำเรื่องราวเบื้องหลังและบุคลิกภาพของตัวละครมาสร้างเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจและน่าติดตาม เช่น เรื่องราวการผจญภัย การต่อสู้ หรือการไขปริศนา



04

การพัฒนาตัวละคร

สามารถนำการพัฒนาตัวละครมาเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว เพื่อให้ตัวละครดูมีมิติและน่าสนใจ
ยิ่งขึ้น เช่น การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ หรือความเชื่อ



04

Tip

สร้างเอกลักษณ์: ทำให้ตัวละครมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่นและแตกต่างจากตัวละครอื่น ๆ

สร้างความสัมพันธ์: สร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องราว เพื่อให้ตัวละครดูมีชีวิตชีวาและน่าสนใจยิ่งขึ้น

สร้างความขัดแย้ง: สร้างความขัดแย้งภายในตัวละครหรือระหว่างตัวละครกับสิ่งรอบข้าง เพื่อให้เรื่องราวมีความน่าสนใจและน่าติดตามยิ่งขึ้น

กิจกรรมท้ายบทเรียนสัปดาห์ที่ 3

ให้นักศึกษาค้นคว้าตัวละคร
ที่มีความขัดแย้งกันระหว่างบุคลิกของตัวละครกับสิ่งรอบข้าง
คนละตัวและนำมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน



04