



04



Character Design for Multimedia Technology

7193607 การออกแบบตัวละครสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

Week 4

พื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างตัวละคร (ต่อ)



04

Topic

บุคลิกภาพของตัวละคร Personality

รูปร่างหน้าตา Appearance

การแสดงออก Expression

เรื่องราวเบื้องหลัง Backstory

การพัฒนา Development



บุคลิกภาพ (Personality)

- ตัวละครของคุณมีลักษณะนิสัยอย่างไร? (เช่น ใจดี โกรธง่าย ฉลาด หรือขี้อาย)
- ตัวละครของคุณมีแรงจูงใจอะไร? (เช่น ความรัก เงินทอง หรืออำนาจ)
- ตัวละครของคุณมีจุดแข็งและจุดอ่อนอะไร?
- ตัวละครของคุณมีเป้าหมายอะไรในชีวิต?



รูปร่างหน้าตา (Appearance)

- รูปร่างของตัวละครของคุณเป็นอย่างไร? (เช่น สูง เตี้ย อ้วน หรือผอม)
- ตัวละครของคุณมีลักษณะผมแบบไหน? (เช่น ยาว สั้น หยิก หรือตรง)
- ตัวละครของคุณมีสีผิวอะไร?
- ตัวละครของคุณสวมใส่เสื้อผ้าแบบไหน? (เช่น เรียบง่าย หรูหรา หรือแปลกประหลาด)



การแสดงออก (Expression)

- ตัวละครของคุณมีสีหน้าแบบไหนเมื่อมีความสุข? เศร้า? โกรธ?
- ตัวละครของคุณมีท่าทางอย่างไร? (เช่น เดินหลังตรง ไหล่ห่อ หรือนั่งไขว่ห้าง)
- ตัวละครของคุณใช้ภาษาท่าทางอย่างไร? (เช่น โบกมือ จับมือ หรือกอด)

04



เรื่องราวเบื้องหลัง (Backstory)

- ตัวละครของคุณเคยผ่านประสบการณ์อะไรมาบ้าง?
- ตัวละครของคุณมีแรงจูงใจอะไรในการทำสิ่งต่างๆ?
- ตัวละครของคุณมีความฝันหรือความปรารถนาอะไร?

การพัฒนา (Development)

- ตัวละครของคุณมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไรตลอดเรื่องราว?
- ตัวละครของคุณได้เรียนรู้อะไรบ้าง?
- ตัวละครของคุณเติบโตขึ้นอย่างไร?



04



กิจกรรมท้ายบทเรียนสัปดาห์ที่ 4

ให้นักศึกษาเตรียมตัวในการสร้างตัวละครของตนเอง คิดวิเคราะห์เพื่อทำการ
ออกแบบตัวละคร 3 ลักษณะ คือ วัยเด็ก วัยทำงาน และวัยชรา



04