



04



Character Design for Multimedia Technology

7193607 การออกแบบตัวละครสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

Week 6

การแสดงอิริยาบถของตัวละคร (ต่อ)



04

Topic

การแสดงอิริยาบถของตัวละคร

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการแสดงอิริยาบถของตัวละคร

04
การพัฒนาการแสดงอิริยาบถของตัวละคร

การแสดงอิริยาบถของตัวละคร

สีหน้า (Facial Expression)



ท่าทาง (Gesture)



น้ำเสียง (Vocal Expression)



ปัจจัยที่ส่งผลต่อการแสดงอิริยาบถของตัวละคร

บทบาทและลักษณะนิสัย



อารมณ์และความรู้สึก



สถานการณ์และสภาพแวดล้อม



การพัฒนาการแสดงอิริยาบถของตัวละคร

สังเกต

สีหน้า

ท่าทาง

น้ำเสียง

ฝึกฝน

สีหน้า

ท่าทาง

น้ำเสียง

จินตนาการ

อารมณ์

ความรู้สึก

ขอคำแนะนำ

ประสบการณ์

04
เทคนิค

Character

ใส่ใจ



ประทับใจ

04

กิจกรรมท้ายบทเรียนสัปดาห์ที่ 6

ให้นักศึกษานำตัวละครที่มีอิริยาบถแตกต่างกันมาวิเคราะห์ถึง สีหน้า ท่าทาง อารมณ์ การแสดงออก อย่างน้อย 3 ตัวละคร เพื่อเตรียมการออกแบบร่างตัวละคร ของตนเองในสัปดาห์ถัดไป



04