



04



Character Design for Multimedia Technology

7193607 การออกแบบตัวละครสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

Week 6

การแสดงอิริยาบถของตัวละคร (ต่อ)

04

Topic

องค์ประกอบสำคัญในการออกแบบอิริยาบถ

หลักการพื้นฐานในการออกแบบอิริยาบถของตัวละคร

04

เทคนิคในการใช้โปรแกรมออกแบบอิริยาบถตัวละคร

องค์ประกอบสำคัญในการออกแบบอิริยาบถของตัวละคร

โครงสร้างร่างกายและสัดส่วน

จุดศูนย์ถ่วง

การถ่ายน้ำหนัก

การเคลื่อนไหว

อารมณ์และความรู้สึก

บุคลิกภาพ

การใช้เส้น



หลักการพื้นฐานในการออกแบบอิริยาบถของตัวละคร

ความเข้าใจในกายวิภาคศาสตร์

การศึกษาอ้างอิง

การสื่อสารอารมณ์

บุคลิกภาพ

การใช้เส้น

04

เทคนิคในการใช้โปรแกรมออกแบบอิริยาบถตัวละคร

2D Painting Software

Adobe Photoshop



Clip Studio Paint



Krita



Procreate



Adobe Illustrator



Toon Boom Harmony



เทคนิคในการใช้โปรแกรมออกแบบอิริยาบถตัวละคร

3D Modeling Software

Blender



Autodesk Maya



Autodesk 3ds Max



ZBrush



Cinema 4D



CINEMA 4D

Mudbox



กิจกรรมท้ายบทเรียนสัปดาห์ที่ 7

ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติในการร่างตัวละคร 1 ตัว ที่จะใช้ในการออกแบบตัวละคร และวางแผนในการออกแบบท่าทาง อิริยาบถเบื้องต้น หันหน้า หันข้าง หันหลัง ท่ายืน หรือนั่ง



04