



04



Character Design for Multimedia Technology

7193607 การออกแบบตัวละครสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

Week 10

การแสดงอารมณ์ของตัวละคร (ต่อ)

04

Topic

ตัวอย่างการแสดงผลของการออกแบบตัวละครผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ

ตัวอย่างการออกแบบตัวละครผ่านอารมณ์

04

ตัวอย่างการแสดงอารมณ์ของการออกแบบตัวละคร ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ

สีหน้า

- ความสุข : รอยยิ้มกว้าง ดวงตาเป็นประกาย
- ความเศร้า : คิ้วตกร่ม ปากคว่ำลง น้ำตาคลอเบ้า
- ความโกรธ : คิ้วขมวด ใบหน้าแดงก่ำ
- ความกลัว : ตาเบิกกว้าง ตัวสั่น
- ความประหลาดใจ : คิ้วโก่ง ปากอ้า



ตัวอย่างการแสดงอารมณ์ของการออกแบบตัวละคร ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ

ท่าทาง

- ความมั่นใจ : ยืนตัวตรง ไหล่ผาย
- ความไม่มั่นใจ : ไหล่ห่อ ตัวงอ
- ความกระตือรือร้น : เคลื่อนไหรรวดเร็ว
- ความเฉื่อยชา : เคลื่อนไหวกช้า



04

ตัวอย่างการแสดงผลของการออกแบบตัวละคร ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ

รูปร่างและสัดส่วน

แข็งแรง : รูปร่างใหญ่โต กล้ามเนื้อเด่นชัด

อ่อนแอ : รูปร่างเล็ก ผอม

น่ารัก : รูปร่างกลมมน



ตัวอย่างการแสดงผลของการออกแบบตัวละคร ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ

เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์

ชุดทำงาน : ดูเป็นมืออาชีพ
ชุดลำลอง : ดูสบายๆ
เครื่องประดับ : ช่วยเสริมบุคลิก



04

ตัวอย่างการแสดงผลอารมณ์ของการออกแบบตัวละคร ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ

๗

- สีแดง : ความร้อนแรง ความโกรธ
- สีฟ้า : ความสงบ ความเย็น
- สีเหลือง : ความสดใส ความร่าเริง



ตัวอย่างการออกแบบตัวละครตามอารมณ์

ตัวละครที่มีความสุข

สีหน้า : ยิ้มแย้ม

ท่าทาง : กระโดดโลดเต้น

รูปร่าง : สมส่วน

เครื่องแต่งกาย: สีสดใส



ตัวอย่างการออกแบบตัวละครตามอารมณ์

ตัวละครที่เศร้า

สีหน้า : ร้องไห้
ท่าทาง : นั่งก้มหน้า
รูปร่าง : ผอม
เครื่องแต่งกาย: สีโทนเย็น



04

กิจกรรมท้ายบทเรียนสัปดาห์ที่ 10

ให้นักศึกษาออกแบบตัวละครที่แสดงอารมณ์ อิริยาบถ 2 ลักษณะ เช่น อารมณ์โกรธ
อารมณ์เศร้า และใส่องค์ประกอบอื่นของภาพด้วย



04