



04



Character Design for Multimedia Technology

7193607 การออกแบบตัวละครสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

Week 11

การใช้สี เส้น ในการออกแบบตัวละคร

04

Topic

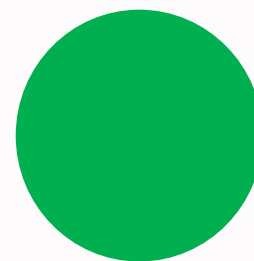
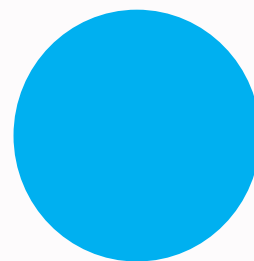
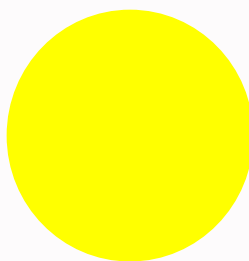
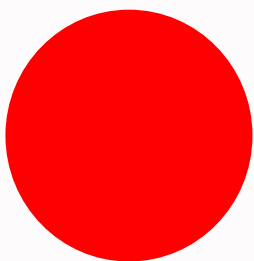
หลักการใช้สีในการออกแบบตัวละคร

บริบทของตัวละครกับการใช้สีในการออกแบบ

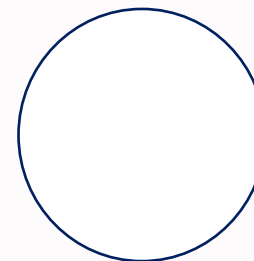
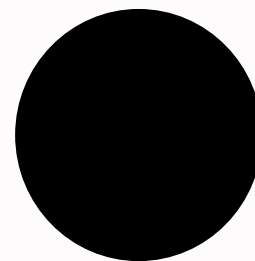
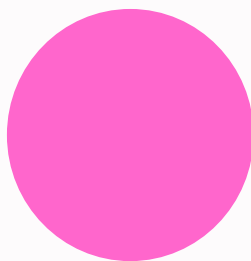
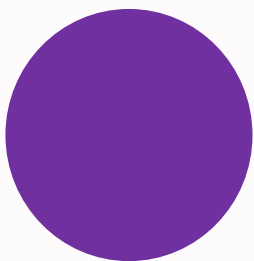
04

หลักการใช้สีในการออกแบบตัวละคร

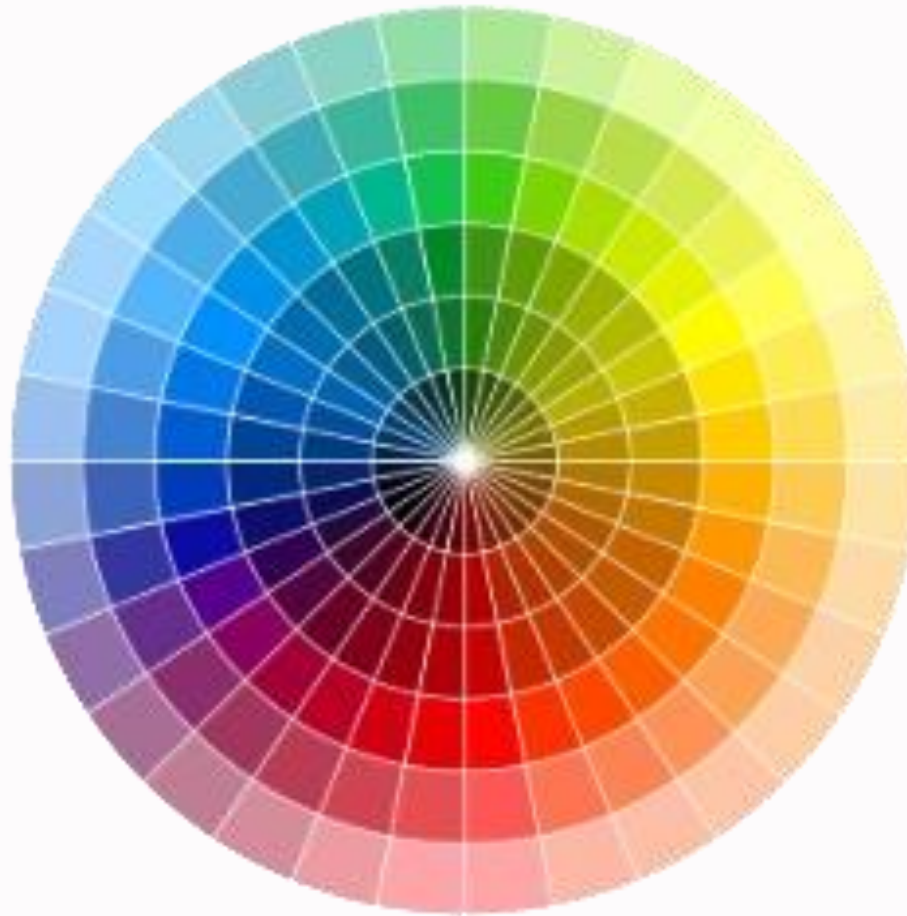
จิตวิทยาของสี



04



ทฤษฎีสี

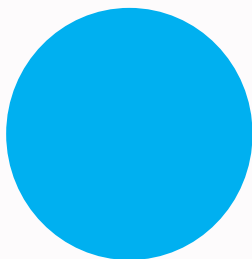
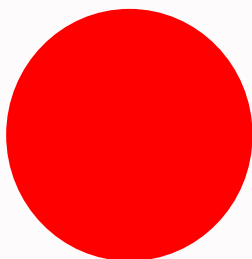


04

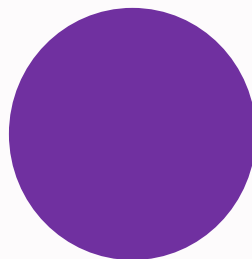
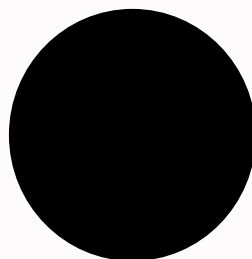
NPRU

บริบทของตัวละคร

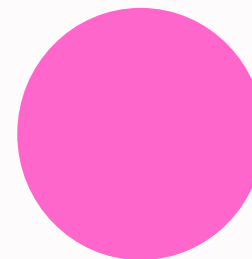
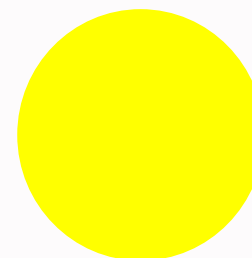
ฮีโร่



ตัวร้าย



บุคลิกสดใส

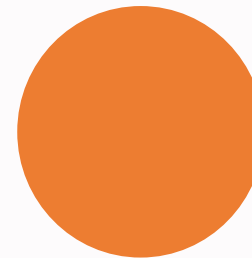
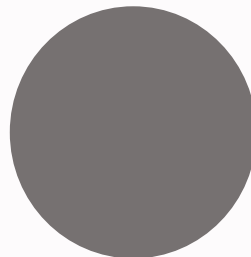
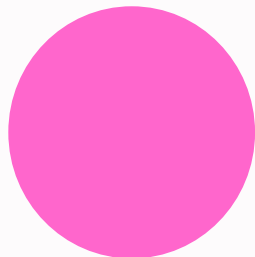
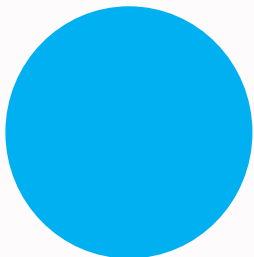
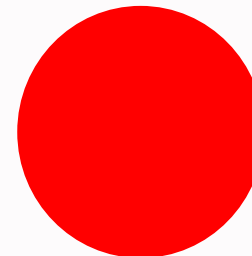
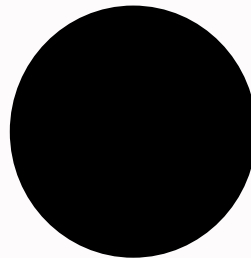
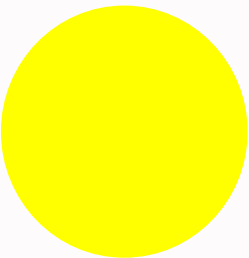


บริบทของตัวละครสื่อตามอารมณ์

ความสุข

เศร้า

โกรธ



ข้อพิจารณาในการใช้สี

บทบาทตัวละคร

อารมณ์และความรู้สึก

บุคลิกภาพ

สภาพแวดล้อม

ภูมิหลังและประวัติ

หลักการใช้สีกับบริบทของตัวละคร

ฮีโร่

ความกล้าหาญ แข็งแกร่ง ดึงดูด

ตัวร้าย

ความลึกลับ อันตราย ชั่วร้าย

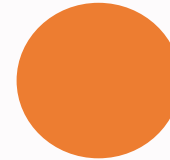
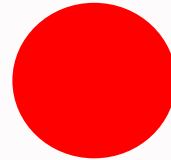
ตัวละครทั่วไป

ความสบายๆ เป็นมิตร

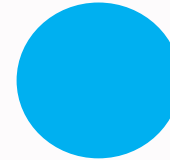
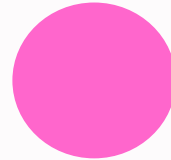
04

เลือกสีสะท้อนบุคลิกภาพ

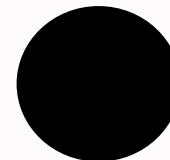
กล้าหาญ



อ่อนโยน



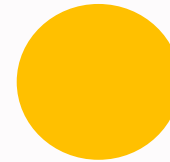
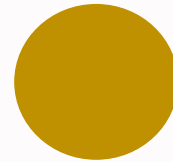
ลึกลับ



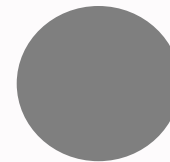
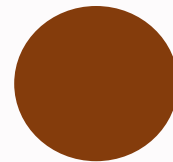
04

เลือกสีภูมิหลัง

ร่ำรวย



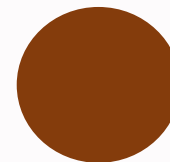
เรื่องเลวร้าย



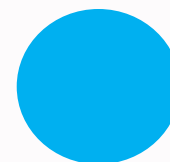
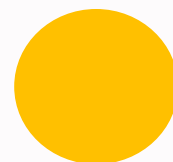
04

เลือกสีสภาพแวดล้อม

ในป่า

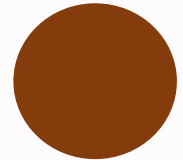
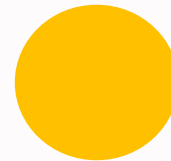
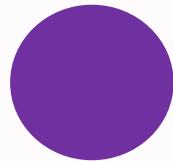
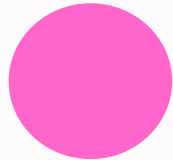
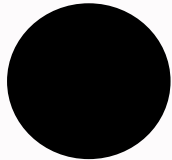
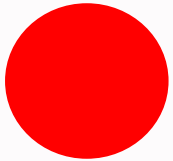


ในเมือง

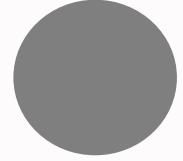
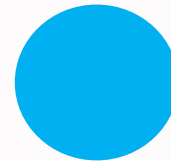
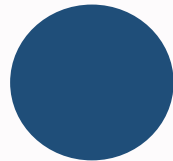
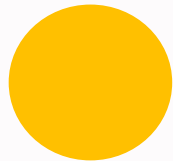
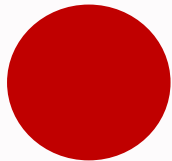
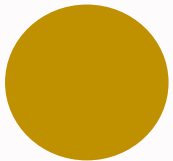
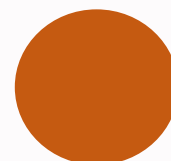
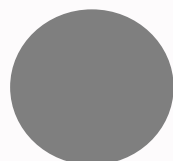
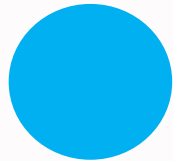
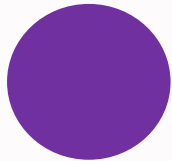
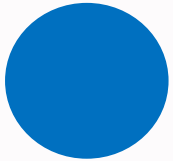


04

ตัวอย่างสีกับตัวละคร



04



กิจกรรมท้ายบทเรียนสัปดาห์ที่ 11

ให้นักศึกษาวาดตัวละครโดยแบ่งเป็นโทนสี ตามอารมณ์ และตามบุคลิกของตัวละคร
อย่างละแบบ



04