



04



Character Design for Multimedia Technology

7193607 การออกแบบตัวละครสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

Week 12

การใช้สี เส้น ในการออกแบบตัวละคร (ต่อ)

04

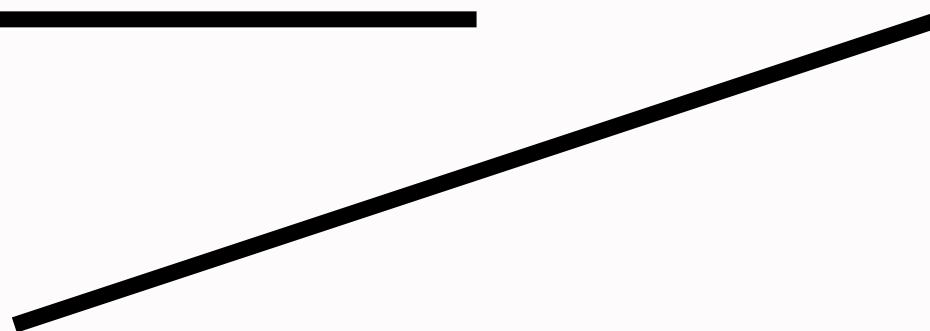
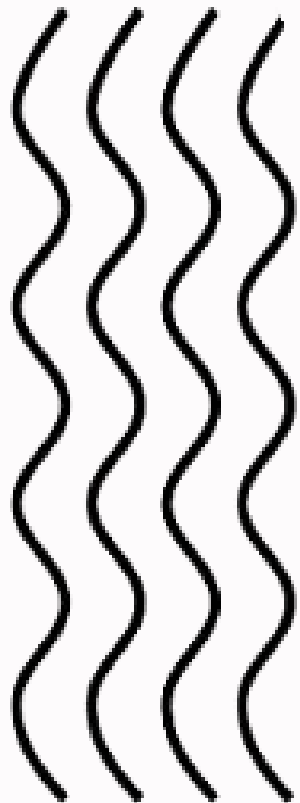
Topic

การใช้เส้นในการออกแบบตัวละคร

ตัวอย่างการใช้เส้นในการออกแบบตัวละคร

04

เส้นกับการสื่อความหมาย



04

การใช้เส้นในการออกแบบตัวละคร

โครงสร้างพื้นฐาน

การกำหนดสัดส่วน รูปร่าง ท่าทาง

การแสดงอารมณ์

สื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร

04

การใช้เส้นในการออกแบบตัวละคร

การสร้างบุคลิกภาพ

เส้นตรงแข็งแรง

เส้นโค้ง อ่อนช้อย

เส้นหยักไม่เป็นระเบียบ

การเน้นรายละเอียด

เสื้อผ้า หน้า ผม เครื่องประดับ

04

ตัวอย่างการใช้เส้นในการออกแบบตัวละคร

ตัวละคร
บุคลิกแข็งแกร่ง

เส้นตรง

เส้นหนา

เส้นคม

เหตุผล

มั่นคง เด็ดขาด ผู้นำ นักรบ

04

ตัวอย่างการใช้เส้นในการออกแบบตัวละคร

ตัวละคร
บุคลิกอ่อนโยน

เส้นโค้ง

เส้นบาง

เส้นพริ้วไหว

เหตุผล

นุ่มนวล สง่างาม นางเอก ผู้คอยช่วยเหลือ

04

ตัวอย่างการใช้เส้นในการออกแบบตัวละคร

ตัวละคร
บุคลิกกลับ

เส้นที่ซับซ้อน

เส้นไม่ชัดเจน

เส้นบิดเบี้ยว

เหตุผล

น่าค้นหา นักสืบ ผู้มีความสามารถพิเศษ

04

ตัวอย่างการใช้เส้นในการออกแบบตัวละคร

ตัวละคร
บุคลิกตก

เส้นที่โค้งงอ

เส้นไม่สมมาตร

เส้นเกินจริง

เหตุผล

สนุกสนาน ร่าเริง ชีวิตชีวา

04

ตัวอย่างการใช้เส้นในการออกแบบตัวละคร

ตัวละคร
บุคลิกธรรมดา

เส้นที่เรียบง่าย

เส้นไม่โดดเด่น

เส้นที่สมมาตร

เหตุผล

ธรรมชาติ เรียบง่าย

04

กิจกรรมท้ายบทเรียนสัปดาห์ที่ 12

ให้นักศึกษาวาดตัวละครโดยมีการออกแบบลายเส้นที่ชัดเจนถึงจุดเน้น จุดตัดต่าง ๆ ของตัวละคร เพื่อสื่อความหมายตามโครงสร้างพื้นฐานในการออกแบบตัวละคร



04