

ใบความรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการ ภาคทฤษฎี
รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

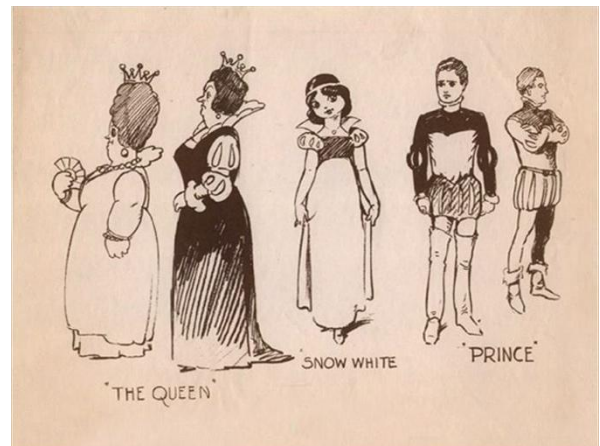
.....

การออกแบบคาแรกเตอร์

ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์แทนวัตถุต่าง ๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวัน เช่น คน สัตว์ สิ่งของ โดยตัดทอนรายละเอียดภาพจริงให้ลดลง และเปลี่ยนให้ลักษณะเกินจริง เช่น จมูกใหญ่ ปากหนา มีหูแมว เป็นต้น โดยสิ่งสำคัญของการออกแบบคาแรกเตอร์อยู่ที่ลักษณะและเอกลักษณ์ของตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครนั้นได้ โดยมีเนื้อหา ๒ เรื่อง คือ **หลักการออกแบบคาแรกเตอร์** และ **องค์ประกอบของการออกแบบคาแรกเตอร์**

๑. หลักการออกแบบคาแรกเตอร์

๑.๑ Concept (แนวคิด) คือ แนวคิดในการออกแบบตัวละคร เป็นการวางจุดประสงค์ของตัวละครว่าจะให้ตัวละครนี้เป็นใคร สร้างตัวละครนี้มาเพื่ออะไร และจะให้ตัวละครนี้สื่อถึงอะไร โดยกำหนดรูปร่างลักษณะตัวละครแต่ละตัวว่าจะให้มีบทบาทอะไรและนิสัยอย่างไร โดยจุดเริ่มต้นแนวคิดในการออกแบบตัวละคร ควรมาจากแรงบันดาลใจของผู้ออกแบบ เช่น ตัวละคร สโนไวท์ เป็นนางเอกที่เป็นเจ้าหญิง สื่อถึงความงดงามและอ่อนหวาน เป็นต้น



ภาพที่ ๑.๑.๑ & ๑.๑.๒ concept ตัวละคร Snow white

๑.๒ Unique-mess (มีเอกลักษณ์เฉพาะ) เป็นลักษณะเฉพาะของตัวละคร ที่ทำให้ตัวละครแต่ละตัวเป็นที่น่าสนใจและน่าจดจำ ผู้ออกแบบควรสร้างตัวละครให้มีความแปลกตา เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น ตัวละครยักษ์เขียว ซึ่งเป็นยักษ์สีเขียว มีขาสีเหลือง เป็นต้น

๑.๓ Simplicity (ความ
รูปร่าง สี สั้น และเป็น
Pink Panther เป็นเสื้อ
ลายตาราง เป็นต้น



ภาพที่ ๑.๒.๒ ตัวละครยักษ์เขียว

สามัญ) คือการออกแบบตัวละครให้มี
สัญลักษณ์ที่จดจำง่าย เช่น ตัวละคร
ตัวสีชมพู หรือ ตัวละครทันจิโร่ ใส่เสื้อ



๑.๓.๑ ตัวละคร Pink Panther
ที่ ๑.๓.๒ ตัวละครทันจิโร่



ภาพ
ที่

ภาพ

๑.๔ Repeatability (การซ้ำ) การออกแบบที่สามารถวาดคาแรกเตอร์นั้นซ้ำได้ และไม่น่าเบื่อต่อการวาด สามารถใช้เพื่อวาดคาแรกเตอร์ตัวเดิมในลักษณะท่าทาง อารมณ์อื่น ๆ ได้ เช่น การวาดตัวละครในการ์ตูน เป็นต้น



ภาพที่ ๑.๔.๑ การวาดตัวละครในการ์ตูนที่ต้องวาดซ้ำ ๆ กัน

๑.๕ Personality (ลักษณะนิสัย) ตัวละครแต่ละตัวควรกำหนดให้มีลักษณะนิสัยที่แตกต่างกัน โดยสามารถแสดงออกได้ทางใบหน้า อารมณ์ ท่าทาง เสื้อผ้า สิ่งเหล่านี้จะแสดงให้เห็นนิสัยของตัวละครและบ่งบอกถึงความแตกต่างของตัวละครแต่ละตัวได้ เช่น ตัวละครที่ร่าเริงสดใส มักมีสีหน้าร่าเริงสดใส หรือตัวละครที่ดูเศร้าหมองมักจะมีการแต่งกายและหน้าตาที่ดูเศร้าหมอง เป็นต้น



ภาพที่ ๑.๕.๑ ตัวละครร่าเริง



ภาพที่ ๑.๕.๒ ตัวละครที่เศร้าหมอง

๒. องค์ประกอบของการออกแบบคาแรกเตอร์

๒.๑ เส้น (Line)

เส้นสามารถสร้างความรู้สึกให้ตัวละครได้หลายรูปแบบ เช่น เส้นโค้งทำให้เกิดการเคลื่อนไหวไม่อยู่นิ่ง เส้นฟันปลาทำให้ตัวละครดูน่ากลัว อันตราย หรือเส้นแนวตั้งทำให้ตัวละครดูสง่างาม แข็งแรง เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๑.๑ ตัวอย่างเส้นโค้ง



ภาพที่ ๒.๑.๒ ตัวอย่างเส้นหยัก



ภาพที่ ๒.๑.๓ ตัวอย่างเส้นตรง

๒.๒ รูปร่าง&รูปทรง (Shape & Form) ของคาแรกเตอร์

ตัวละครแต่ละตัวมีรูปร่างที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะไม่ซ้ำกัน โดยรูปร่างรูปทรงที่ออกแบบจะต้องสอดคล้องกับลักษณะบุคลิกภาพของตัวละครนั้น ๆ เช่น โดราเอมอน เป็นหุ่นยนต์แมวใจดี จึงมีรูปร่างดูอบอุ่น เน้นใช้รูปร่างกลม เพื่อความรู้สึกใจดี น่ารัก อ่อนโยน หรือ ซีนีโอะมีรูปร่างเล็ก มีคาแรกเตอร์เป็นคนเจ้าเล่ห์ จึงใช้สามเหลี่ยมเพื่อให้ดูเจ้าเล่ห์ หลักแหลม เป็นต้น

SUPERMAN



เอมอน

ภาพที่ ๒.๒.๒ ตัวละครซีนีโอะ



ภาพที่
๒.๒.๑
ตัว
ละคร
โดรา

๒.๓ สี (Color)

เป็นส่วนประกอบสำคัญในการออกแบบคาแรกเตอร์ เพราะตัวละครที่ใช้โทนสีต่างกัน สามารถสื่ออารมณ์ให้ผู้ชมให้เกิดความรู้สึกในรูปแบบที่แตกต่างกัน เช่น

๑. ตัวละครที่ใช้สีโทนร้อน ประกอบด้วย สีแดง สีส้ม สีเหลือง สีชมพู และสีม่วงอมแดง ให้ความรู้สึกอบอุ่น ก้าวหน้า กล้าหาญ ร้อนแรง และมีพลัง



ภาพที่ ๒.๓.๑ & ๒.๓.๒ ตัวละครที่ใช้สีโทน

ร้อน

๒. ตัวละครที่ใช้สีโทนเย็น ประกอบด้วย สีน้ำเงิน สีฟ้า สีเขียว และสีม่วงอมน้ำเงิน ให้ความรู้สึกเยือกเย็น สงบสุข งามสง่า เศร้าสร้อย และสันโดษ



ที่ ๒.๒.๑ & ๒.๒.๒ ตัวละครที่
โทนเย็น



ภาพ
ใช้สี

๓. ตัวละครที่ใช้สีอ่อน ทำให้สีจางลง เช่น สีชมพูอ่อน สีเหลืองอ่อน สีม่วงอ่อน สีฟ้าอ่อน เป็นต้น ให้ความรู้สึกอิสระ สงบ ละเอียดอ่อน และน่ารัก



ภาพที่ ๒.๓.๑ & ๒.๓.๒ ตัวละครที่ใช้สีอ่อน

๔. ตัวละครที่ใช้สีหนักแน่น หรือ สีโทนมืด เช่น สีน้ำเงินคราม สีแดงเลือดหมู สีเขียวเข้ม สีเทาเข้ม เป็นต้น ให้ความรู้สึกถึงความเป็นผู้ใหญ่ ความคลาสสิก ความแน่นอน และความมั่นคง



ภาพที่ ๒.๔.๑ & ๒.๔.๒ ตัวละครที่ใช้สีหนักแน่น

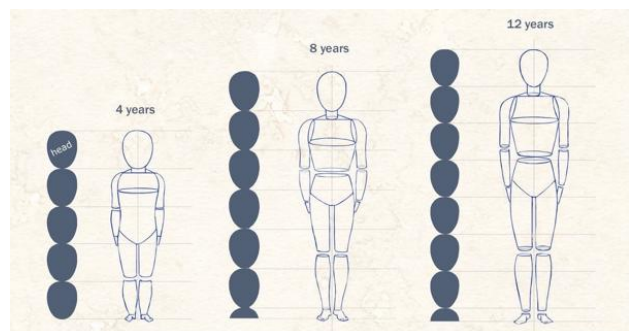
๒.๔ ขนาด&สัดส่วน (Size & Proportion)

ขนาด จะให้ความรู้สึกที่ต่างกัน เช่น ขนาดใหญ่ให้ความรู้สึกยิ่งใหญ่ แข็งแรง มั่นคง และมีอำนาจ ในขณะที่ขนาดเล็กให้ความรู้สึกต่ำต้อย อ่อนแอ บอบบาง และคล่องแคล่วว่องไว เป็นต้น

สัดส่วน การสร้างการตื้นหรือออกแบบคาแรกเตอร์ควรเขียนสัดส่วนให้เกินจริงหรือน้อยกว่าความเป็นจริง ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น ขยายขนาดบางส่วนให้ใหญ่ขึ้น ยัดอวัยวะบางส่วนให้ยาวออก หรือบีบบางส่วนให้เล็กลง เป็นต้น

การวาดขนาดและสัดส่วนของคาแรกเตอร์ มีสิ่งที่ต้องคำนึงถึง ดังนี้

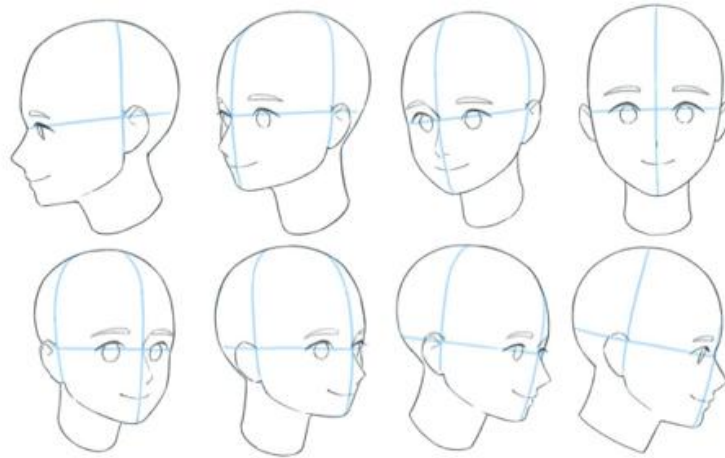
๑. **สัดส่วนตัว** ตัวละครสามารถยืด หด ขยายบางส่วน ให้เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตัวละครนั้น ๆ ได้



ภาพที่ ๒.๔.๑ สัดส่วนคนที่มีรูปร่างแตกต่างกัน

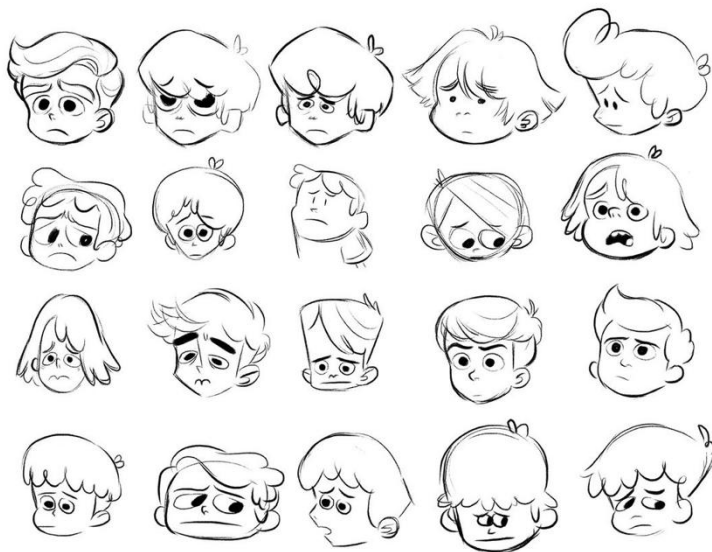
ภาพที่ ๒.๔.๒ สัดส่วนคนที่มีวัยต่างกัน

๒. สัดส่วนใบหน้า ประกอบด้วยอวัยวะต่างๆบนใบหน้า มีโครงสร้างมาจากสิ่งมีชีวิตตามธรรมชาติ มีการเพิ่มลดตัดทอนเข้าไปในการออกแบบ สิ่งสำคัญที่สุดในการแสดงอารมณ์ความรู้สึกบนใบหน้า มี ๓ ส่วน คือ คิ้ว ตา และปาก



ภาพที่ ๒.๔.๓ สัดส่วนใบหน้า

การวาดคิ้วตาและปาก สามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกในหลายรูปแบบ เช่น การใช้เส้นโค้งคว่ำลง เพื่อแสดงสีหน้าบูดบึ้ง เศร้า ไม่พอใจ หรือการใช้เส้นตรงเป็นคิ้วกดลงที่หัวตา แสดงความโกรธ เป็นต้น



ภาพที่ ๒.๔.๔ การแสดงสีหน้าเชิงลบ



ภาพที่ ๒.๔.๕ การแสดงสีหน้ารูปแบบต่าง ๆ

อ้างอิง

- การออกแบบตัวละครพื้นฐานสำหรับเด็ก https://www.chonburi.spu.ac.th/journal/booksearch/upload/1539-03-content_20.pdf
- การออกแบบตัวละคร <https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animation-kruaom/bth-thi-10-kar-xxkbaeb-taw-lakhr-style-art-direction>