



สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

Character Design

การออกแบบตัวละคร

ฉบับปรับปรุง

Thanapon Junkasain

Character Design

การออกแบบตัวละคร ฉบับปรับปรุง

By

ธนพล จุลกะเคียน

สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

การออกแบบตัวละคร ฉบับปรับปรุง

Character Design

จัดพิมพ์โดย: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

ธนพล จุลกะเศียน.

การออกแบบตัวละคร ฉบับปรับปรุง.-- นครปฐม : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
ราชมงคลรัตนโกสินทร์, 2566.

268 หน้า.

1. ตัวการ์ตูนในศิลปกรรม. 2. ตัวละครและลักษณะนิสัย. I. ชื่อเรื่อง.

741.58

ISBN 978-974-625-973-6

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติการพิมพ์

พิมพ์ครั้งที่ 1: 2566

พิมพ์ที่ :

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

96 หมู่ 3 ถนน พุทธมณฑลสาย 5 ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล นครปฐม 73170

www.rmutr.ac.th

คำนำ

ตำราเรื่อง “การออกแบบตัวละคร ฉบับปรับปรุง” เล่มนี้เป็นการนำเอาหนังสือ “การออกแบบตัวละคร” ของผู้จัดทำ ที่เคยจัดทำเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนในรายวิชา การออกแบบตัวละคร มาทำการปรับปรุงใหม่ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ และสรุป เนื่องด้วยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อใช้เสริมความรู้ให้ผู้เรียนในการเรียนการสอนของรายวิชา การออกแบบตัวละคร (Character Design) เป็นสำคัญ ซึ่งวิชานี้เป็นวิชาที่อยู่ในกลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพของผู้เรียนในสาขาการออกแบบสื่อดิจิทัล คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ โดยรายละเอียดของเนื้อหาภายในตำราเล่มนี้ เป็นความรู้ขั้นพื้นฐานทางด้านทฤษฎีเป็นหลัก เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติการออกแบบตัวละครต่อไป จะช่วยให้ผู้อ่านเกิดความรู้ ความเข้าใจ ในการออกแบบตัวละคร รวมถึงความรู้ที่เกี่ยวข้องและสามารถนำไปต่อยอดด้วยตนเองได้ ทั้งนี้ข้าพเจ้าใคร่ขอขอบคุณท่านเจ้าของข้อมูล และเอกสารต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการเรียบเรียงและอ้างอิงจนปรากฏเป็นหนังสือเล่มนี้ และข้าพเจ้าคาดหวังว่าหนังสือเล่มนี้จะทำให้ผู้เรียนและผู้ที่เกี่ยวข้องทั่วไปได้รับประโยชน์ไม่มากนักน้อย สุดท้ายนี้หากผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้ายินดีน้อมรับทุกประการ

ธนพล จุลกะเศียน

สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

บทนำ

ตำราเรื่อง “การออกแบบตัวละคร ฉบับปรับปรุง” ที่ได้จัดทำและเรียบเรียงขึ้นมา นี้ ปรับปรุงมาจากหนังสือ “การออกแบบตัวละคร” ที่ผู้จัดทำได้ทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาการออกแบบตัวละคร สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ตั้งแต่ปี พ.ศ.2561 โดยตำราเรื่อง “การออกแบบตัวละคร ฉบับปรับปรุง” นี้ ได้มีการปรับแก้ไขเพิ่มเติมส่วนที่ผู้เรียนควรรู้ และตัดทอนบางส่วนที่ควรจะเน้นอยู่ในรายวิชาอื่น ๆ ออกไป รวมถึงจัดหมวดหมู่ใหม่ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้จุดมุ่งหมายสำคัญของตำรา “การออกแบบตัวละคร ฉบับปรับปรุง” เพื่อให้เป็นหนังสือเกี่ยวกับทฤษฎีเป็นหลัก สำหรับผู้เรียนในรายวิชา การออกแบบตัวละคร (Character Design) รหัสวิชา DMD 3210 หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ โดยภายในมีการแบ่งเนื้อหาออกเป็น 13 บท แต่ละบทมุ่งเน้นให้ผู้อ่านมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้ขั้นพื้นฐานทางด้านทฤษฎีในการออกแบบตัวละครเป็นหลัก เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติการออกแบบตัวละคร โดยจะช่วยให้ผู้อ่านเกิดความรู้ ความเข้าใจ ในการออกแบบตัวละครรวมถึงความรู้ที่เกี่ยวข้องและสามารถนำไปต่อยอดด้วยตนเองได้

เนื้อหาหลักทั้ง 13 บท ได้แก่ บทที่ 1 เรื่อง “ที่มาและวิวัฒนาการของการออกแบบตัวละคร” เนื้อหาประกอบด้วย ความหมายของการออกแบบตัวละคร, ประวัติการออกแบบตัวละคร, และการ์ตูน (Cartoons) บทที่ 2 เรื่อง “ประเภทของตัวละคร” เนื้อหาประกอบด้วย ประเภทของตัวละคร, ประเภทของบทบาทตัวละครหลัก, และวิธีการนำเสนอลักษณะนิสัยของตัวละครผ่านเนื้อหาเรื่องราว บทที่ 3 เรื่อง “รูปแบบแนวการสร้างตัวละคร” เนื้อหาประกอบด้วย แนวการสร้างตัวละครด้านมิติกายภาพ (Physiology), รูปแบบภาพลักษณ์ของตัวละคร, รูปแบบแนวทางของตัวละคร, รูปแบบบุคลิกลักษณะของตัวละคร, และแนวการสร้างตัวละครด้านมิติทางจิตวิทยา (Psychology) บทที่ 4 เรื่อง “ขั้นตอนเบื้องต้นในการออกแบบตัวละคร” เนื้อหาประกอบด้วย คอนเซ็ปต์ อิม อาร์ต ไตรเรคชั่น เทคนิคในการออกแบบตัวละคร และการนำเสนอตัวละคร บทที่ 5 เรื่อง “หลักในการสร้างสรรค์ตัวละคร” เนื้อหาประกอบด้วย ส่วนสำคัญในการออกแบบด้านภาพลักษณ์ตัวละคร, องค์ประกอบของการออกแบบ, เส้น, รูปร่างและรูปทรง, ลักษณะของพื้นผิว, ลวดลาย, สี, การเน้น, และความสมดุล บทที่ 6 เรื่อง “กระบวนการวาดตัวละคร” เนื้อหาประกอบด้วย สัดส่วนของตัวละคร

, ขั้นตอนการกำหนดสัดส่วนและโครงสร้างของตัวละคร, การเขียนสัดส่วนของตัวละคร, ขั้นตอนการใช้รูปทรงพื้นฐานมาสร้างตัวละคร, การลดทอนรูปทรงร่างกายปกติไปเป็นแบบ SD, และใบหน้าตัวละคร บทที่ 7 เรื่อง “ท่าทางและการแสดงออกเพื่อสร้างบุคลิกของตัวละคร” เนื้อหาประกอบด้วย ภาษาทางกาย, การแสดงออกทางสีหน้า, และการแสดงออกทางร่างกาย บทที่ 8 เรื่อง “สัญลักษณ์ของตัวละคร” เนื้อหาประกอบด้วย สัญลักษณ์ (Symbol), และสัญลักษณ์ที่ปรากฏในตัวละคร บทที่ 9 เรื่อง “Character Model Sheet ในการสร้างตัวละคร” เนื้อหาประกอบด้วย Character Model Sheet, ตัวอย่าง Character Model Sheet, และ การเป็น character designer ที่ดี บทที่ 10 เรื่อง “การวิเคราะห์ตัวละคร” เนื้อหาประกอบด้วย การพิจารณาบุคลิกลักษณะตัวละครเบื้องต้น, และการวิเคราะห์ตัวละคร บทที่ 11 เรื่อง “การออกแบบตัวละครสำหรับเด็ก” เนื้อหาประกอบด้วย มโนทัศน์ทางการรับรู้ทางศิลปะ, พัฒนาการทางด้านการรับรู้ทางสายตา, ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ, ลักษณะของภาพที่เด็กชอบ, สิ่งที่ต้องคำนึงเบื้องต้นในการออกแบบตัวละครสำหรับเด็ก, และลักษณะรูปแบบตัวละครที่ควรสร้างสรรค์สำหรับเด็กแต่ละวัย บทที่ 12 เรื่อง “การออกแบบตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์” เนื้อหาประกอบด้วย ความหมายของ “แบรนด์”, กระบวนการการสร้างแบรนด์, บุคลิกภาพของตราสินค้าหรือแบรนด์, ความสำคัญของการออกแบบตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์, ประเภทของตัวการ์ตูนตราสินค้า, กระบวนการการสร้างตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์, และปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จของตัวการ์ตูนตราสินค้า บทที่ 13 เรื่อง “การสร้างตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ” เนื้อหาประกอบด้วย การสร้างโมเดลตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ ด้วยดินเยื่อกระดาษ, กระบวนการสร้างตัวละครในรูปแบบ 3 มิติด้วยดินเยื่อกระดาษ, การสร้างตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ ด้วยโปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน, และ โปรแกรมและแอปพลิเคชันที่ใช้สร้างสรรค์ตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ ทั้งนี้ในแต่ละบทจะครอบคลุมเนื้อหาแต่ละหน่วยในรายวิชาการออกแบบตัวละคร (Character Design) ทั้งหมด รวมถึงมีแบบฝึกหัดและกิจกรรมท้ายบทเพื่อทบทวนความรู้สำหรับผู้อ่านด้วย

ธนพล จุลกะเศียน

ผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	3
บทนำ	5
บทที่ 1 ที่มาและวิวัฒนาการของการออกแบบตัวละคร	11
ความหมายของการออกแบบตัวละคร	11
ประวัติการออกแบบตัวละคร	11
คำถามท้ายบทที่ 1	38
กิจกรรมท้ายบทที่ 1	39
บทที่ 2 ประเภทของตัวละคร	40
ประเภทของตัวละคร	40
ประเภทของบทบาทตัวละครหลัก	42
วิธีการนำเสนอลักษณะนิสัยของตัวละครผ่านเนื้อหาเรื่องราว	49
คำถามท้ายบทที่ 2	51
กิจกรรมท้ายบทที่ 2	52
บทที่ 3 รูปแบบแนวการสร้างตัวละคร	53
แนวการสร้างตัวละครด้านมิติกายภาพ	53
แนวการสร้างตัวละครด้านมิติทางจิตวิทยา	66
คำถามท้ายบทที่ 3	75
กิจกรรมท้ายบทที่ 3	76
บทที่ 4 ขั้นตอนเบื้องต้นในการออกแบบตัวละคร	78
คอนเซ็ปต์ ธีม อาร์ตไดเรคชั่น	78
เทคนิคในการออกแบบตัวละคร	80
การนำเสนอตัวละคร	82
คำถามท้ายบทที่ 4	89
กิจกรรมท้ายบทที่ 4	90

บทที่ 5 หลักในการสร้างสรรค์ตัวละคร	91
ส่วนสำคัญในการออกแบบด้านภาพลักษณ์ตัวละคร	91
องค์ประกอบของการออกแบบ	91
การตรวจสอบลักษณะของการออกแบบตัวละครที่ดี	107
คำถามท้ายบทที่ 5	109
กิจกรรมท้ายบทที่ 5	110
บทที่ 6 กระบวนการวาดตัวละคร	112
สัดส่วนของตัวละคร	112
ขั้นตอนการกำหนดสัดส่วนและโครงสร้างของตัวละคร	116
การเขียนสัดส่วนของตัวละคร	125
ขั้นตอนการใช้รูปทรงพื้นฐานมาสร้างตัวละคร	126
การลดทอนรูปทรงร่างกายปกติไปเป็นแบบ SD	128
ใบหน้าตัวละคร	129
คำถามท้ายบทที่ 6	131
กิจกรรมท้ายบทที่ 6	132
บทที่ 7 ท่าทางและการแสดงออกเพื่อสร้างบุคลิกของตัวละคร	133
ภาษาทางกาย	133
การแสดงออกทางสีหน้า	134
การแสดงออกทางร่างกาย	137
คำถามท้ายบทที่ 7	149
กิจกรรมท้ายบทที่ 7	151
บทที่ 8 สัญลักษณ์ของตัวละคร	152
สัญลักษณ์ (Symbol)	152
สัญลักษณ์ที่ปรากฏในตัวละคร	155
คำถามท้ายบทที่ 8	160
กิจกรรมท้ายบทที่ 8	161

บทที่ 9 Character Model Sheet ในการสร้างตัวละคร	163
Character Model Sheet	163
ตัวอย่าง Character Model Sheet	164
การเป็น character designer ที่ดี	177
คำถามท้ายบทที่ 9	178
กิจกรรมท้ายบทที่ 9	179
บทที่ 10 การวิเคราะห์ตัวละคร	181
การพิจารณาบุคลิกลักษณะตัวละครเบื้องต้น	181
การวิเคราะห์ตัวละคร	186
คำถามท้ายบทที่ 10	189
กิจกรรมท้ายบทที่ 10	191
บทที่ 11 การออกแบบตัวละครสำหรับเด็ก	192
โมนัทศน์ทางการรับรู้ทางศิลปะ	192
พัฒนาการทางด้านการรับรู้ทางสายตา	193
ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ	194
ลักษณะของภาพที่เด็กชอบ	196
สิ่งที่ต้องคำนึงเบื้องต้นในการออกแบบตัวละครสำหรับเด็ก	197
ลักษณะรูปแบบตัวละครที่ควรสร้างสรรค์สำหรับเด็กแต่ละวัย	200
คำถามท้ายบทที่ 11	206
กิจกรรมท้ายบทที่ 11	207
บทที่ 12 การออกแบบตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์	209
ความหมายของ “แบรนด์”	209
กระบวนการการสร้างแบรนด์	210
บุคลิกภาพของตราสินค้าหรือแบรนด์	212
ความสำคัญของการออกแบบตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์	214
ประเภทของตัวการ์ตูนตราสินค้า	217
กระบวนการสร้างตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์	223

	หน้า
ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จของตัวการ์ตูนตราสินค้า	225
คำถามท้ายบทที่ 12	226
กิจกรรมท้ายบทที่ 12	227
บทที่ 13 การสร้างตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ	229
การสร้างโมเดลตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ ด้วยดินเยื่อกระดาษ	229
ขั้นตอนกระบวนการสร้างตัวละครในรูปแบบ 3 มิติด้วยดินเยื่อกระดาษ	235
การสร้างตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ ด้วยโปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน	236
โปรแกรมและแอปพลิเคชันที่ใช้สร้างสรรค์ตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ	236
การสร้างตัวละคร 3 มิติ ในแอปพลิเคชัน Nomad Sculpt	240
คำถามท้ายบทที่ 13	249
กิจกรรมท้ายบทที่ 13	251
บรรณานุกรม	252
ดัชนี	256
ประวัติผู้เขียน.....	267

บทที่ 1

“ที่มาและวิวัฒนาการของการออกแบบตัวละคร”

ในบทนี้จะเป็นการอธิบายเกี่ยวกับ ความหมายของการออกแบบตัวละคร, และประวัติการออกแบบตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังนี้

ความหมายของการออกแบบตัวละคร

ตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน ระบุว่า ตัวละคร หมายถึง ผู้มีบทบาทในวรรณกรรม ประเภทละคร นวนิยายเรื่องสั้น และเรื่องแต่งประเภทต่าง ๆ (ตัวละคร, ม.ป.ป.: ออนไลน์)

ตัวละคร หรือ Character คือ บุคคลหรือตัวภาพลักษณ์ ที่ผู้แต่ง หรือผู้ออกแบบได้สร้างสรรค์ โดยสมมุติขึ้นมาเพื่อนำเสนอหรือให้แสดงการกระทำซึ่งสิ่งต่าง ๆ ในเรื่อง

สรุปได้ว่า การออกแบบตัวละคร (Character design) คือ การออกแบบและสร้างตัวละคร ให้มีตัวตนขึ้นจากจินตนาการโดยมีการกำหนดในด้านบุคลิก ลักษณะนิสัย จุดเด่นและจุดด้อย โดยตัวละครนี้จะถูกใช้ในสถานการณ์ที่ถูกกำหนดขึ้นตามเรื่องราวที่กำหนดเอาไว้

ประวัติการออกแบบตัวละคร

ในการออกแบบตัวละครนี้มีขึ้นมาอย่างยาวนาน สันนิษฐานได้ว่าเริ่มมีมาตั้งแต่มนุษย์ได้นำเอาจินตนาการมาทำการจัดสร้างเป็นรูปต่าง ๆ เช่น เทวรูปเคารพ เป็นต้น

ทั้งนี้หากนับตั้งแต่การเริ่มปรากฏเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน ผู้เขียนมีความเห็นว่า การออกแบบตัวละครนั้น จะสามารถพบเห็นได้อย่างชัดเจนในรูปแบบของตัวการ์ตูน ซึ่งในปัจจุบันแทรกซึมอยู่ในสื่อหลากหลายรูปแบบ ด้วยเหตุนี้เราจึงควรศึกษาวิวัฒนาการของการ์ตูนเป็นเบื้องต้น เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบตัวละครต่อไป

การ์ตูน (Cartoons)

- ที่มาและวิวัฒนาการของการ์ตูน

“การ์ตูน” มาจากภาษาอังกฤษว่า “cartoon” ซึ่งมีรากศัพท์มาจากคำว่า “catone” ที่เป็นภาษาอิตาเลียน ในช่วงประมาณยุคเรเนสซองส์ (คริสต์ศตวรรษที่ 13) โดยแปลว่า กระจาดขึงใหญ่ ทั้งนี้ในปัจจุบันคำว่า “การ์ตูน” (Cartoons) หมายถึง ภาพวาดที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยไม่เน้นให้เหมือนกับความเป็นจริงทั้งหมด จะมีการตัดทอนรายละเอียดหรือเพิ่มเติมเสริมแต่งเข้าไป ภาพการ์ตูนจะเขียนขึ้นด้วยลายรูปเส้น โดยเน้นลักษณะพิเศษของรูปร่าง กริยา ท่าทาง หน้าต่าง ของคน สัตว์ วัตถุสิ่งของ ฯลฯ ตัวภาพการ์ตูนนั้นนิยมใช้ประกอบในงานต่าง ๆ ทั้งในหนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์ แผ่นป้ายโฆษณา ฯลฯ

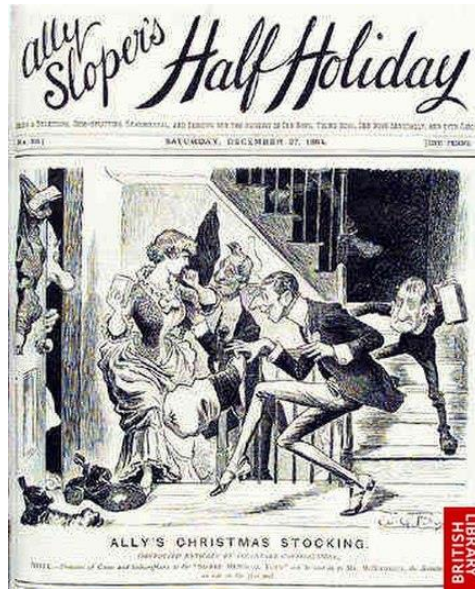
ด้านที่มาของการ์ตูนที่สันนิษฐานว่าเริ่มต้นที่ยุโรป ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 13 ในช่วงยุคเรเนสซองส์ ซึ่งในสมัยนั้นการสร้างสรรค์งานจะใช้เทคนิคแบบเพรสโก้ (สีปูนเปียก) และมีราคาที่สูงมาก โดยต่อมาการ์ตูนของแต่ละพื้นที่ก็มีการพัฒนาแตกต่างกันไป รวมถึงมีการเดินเรื่องกันเป็นช่องสี่เหลี่ยม และมีการใส่คำพูดของ ตัวการ์ตูนในแต่ละช่องด้วย หรือที่เรียกกันว่า คอมมิค (Comics)

ทั้งนี้ ในปี 1843 นิตยสาร “Punch” ได้มีการลงการ์ตูนล้อเลียนการเมืองของ John Leech และถือว่าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสืออย่างเป็นทางการอีกด้วย ซึ่งในช่วงนั้นเองการ์ตูนเสียดสีทางการเมืองเป็นที่นิยมมากในอังกฤษอีกด้วย และจากจุดเริ่มต้นนี้เอง ก็ทำให้ประเทศอื่น ๆ อย่าง เยอรมัน จีน ก็เริ่มตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนลงในสื่อต่าง ๆ ด้วย (acesman, 2005: Online)



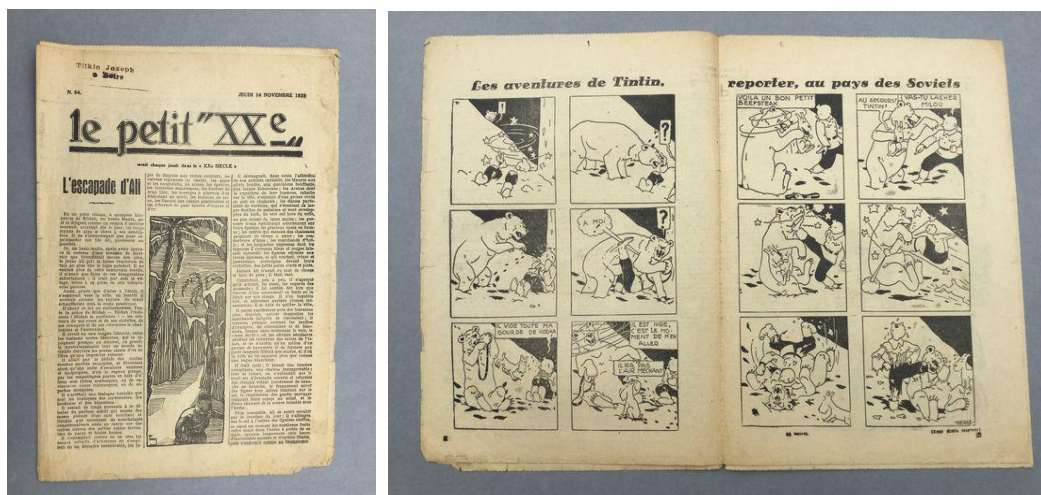
ภาพที่ 1-1 Substance and Shadow. Drawn by John Leech." Punch; Or, The London Charivari (15 July 1843, p. 23)

(ที่มา: <http://www.victorianweb.org/art/illustration/leech/101.html>)



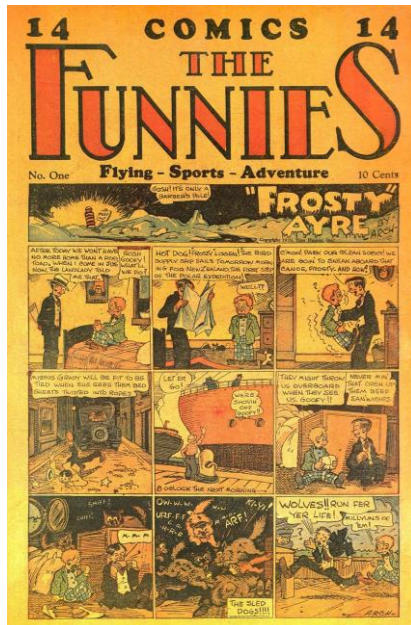
ภาพที่ 1-2 ภาพหน้าปกนิตยสาร Ally Sloper's Half Holiday ปี1884
(ที่มา: https://hmong.in.th/wiki/Ally_Sloper%27s_Half_Holiday)

โดยในปี 1884 นิตยสาร “Ally Sloper's Half Holiday” จัดว่าเป็นนิตยสารการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ ต่อจากนั้นการ์ตูนก็เริ่มมีความแตกต่างไปจากนิยายภาพขึ้นไปเรื่อย ๆ โดยในช่วงแรกนั้นภาพที่ปรากฏยังคงเป็นภาพขาวดำอยู่ และส่วนใหญ่จะเป็นแนวฮาซัน จากนั้นในปี ค.ศ. 1929 ก็มีการสร้างเรื่อง “ติน ติน ผจญภัย” โดยการเขียนของ จอร์จ เรมี (แอร์เช่) ซึ่งเป็นการ์ตูนในแนวผจญภัย โดยได้ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ในประเทศเบลเยียม ทั้งนี้ในปีเดียวกันทางประเทศสหรัฐอเมริกา ได้มีการตีพิมพ์เรื่อง “The funnies” ซึ่งจัดว่าเป็นการ์ตูนภาพสีเรื่องแรกของโลก



ภาพที่ 1-3 Tintin - Le Petit Vingtième 54 - sc - first edition (1929)

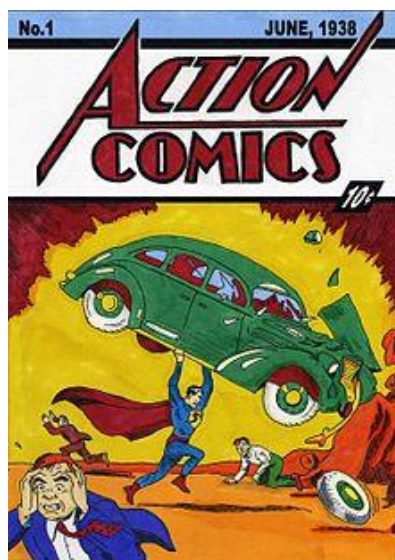
(ที่มา: <https://auction.catawiki.com/kavels/6550831-tintin-le-petit-vingti-me-54-sc-first-edition-1929>)



ภาพที่ 1-4 The Funnies, No. 1, January 1929. The first comic book.

(ที่มา: <http://john-adcock.blogspot.com/2014/06/wings-winfair-and-gulf-funny-weekly.html>)

ต่อมาในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 คนทั่วโลกปั่นป่วน สังคมเริ่มมีปัญหา ซึ่งทำให้มีผลต่องานการ์ตูนในยุคนั้นก็คือ จะเน้นแนวซูเปอร์ฮีโร่อย่าง “ซูเปอร์แมน” เป็นต้น และในปัจจุบันนี้การ์ตูนทางตะวันตกก็เริ่มที่จะมีหลากหลายแนวมากขึ้น เนื้อเรื่องมีมิติมากขึ้น รวมไปถึงเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น

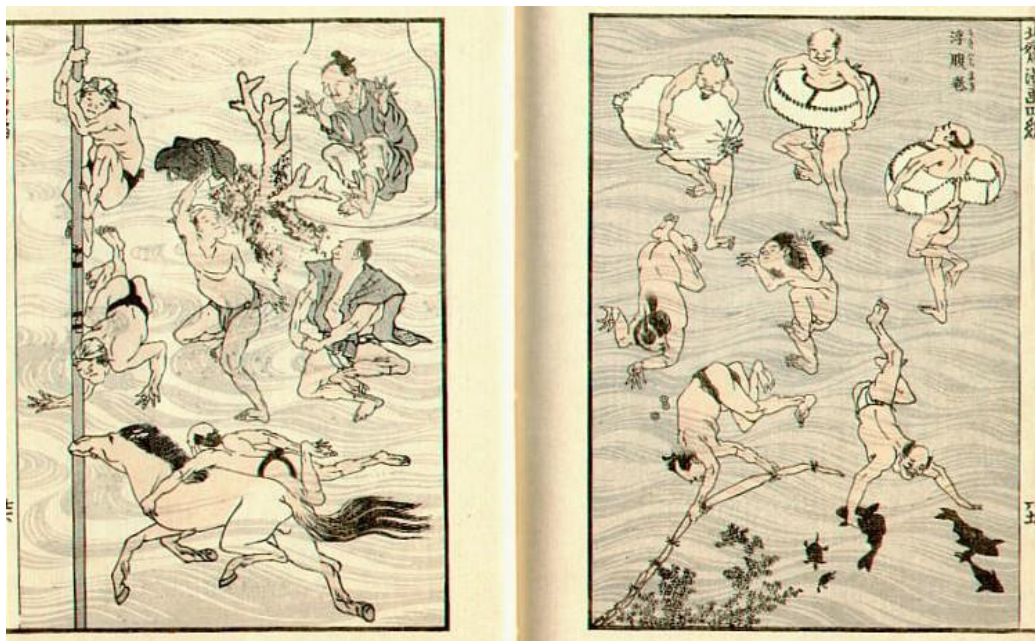


ภาพที่ 1-5 ซูเปอร์แมน ในนิตยสาร Action Comics ฉบับที่ 1 (มิถุนายน ค.ศ.1938); วาดภาพปก โดย โจ ชูสเตอร์

(ที่มา: <https://is.gd/bafQZU>)

- การ์ตูนของญี่ปุ่น

ส่วนการ์ตูนทางประเทศญี่ปุ่นนั้นก็เริ่มมาจากหลังสงครามโลกครั้งที่2 โดยเรียกว่า มังงะ (manga) (ภาพที่ไม่มีแบบแผน, ภาพตามอารมณ์) ซึ่งเกิดจากการนำภาพพิมพ์แบบ “อุกิโยเอะ” (Ukiyo-e) กับการเขียนภาพแบบตะวันตกมารวมกัน ทั้งนี้รูปแบบสันนิษฐานว่าน่าจะเริ่มต้นจากหนังสือ “โอะคุไซ มังงะ” ส่วนอีกเล่มหนึ่งก็คือ “โชจู กิกะ” (Choju Giga) ซึ่งเป็นภาพล้อเลียนสัตว์ป่า ซึ่งดูแล้วจะใกล้เคียงกับมังงะมากที่สุด (acesman, 2005: Online)



ภาพที่ 1-6 vol.4 of the Hokusai Manga, showing bathing and diving people.

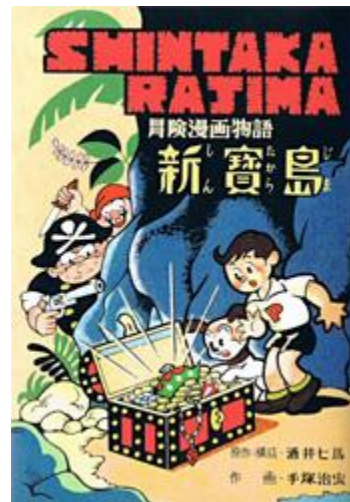
(ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Hokusai_Manga#/media/File:Hokusai-MangaBathingPeople.jpg)



ภาพที่ 1-7 ส่วนหนึ่งของภาพ โชจู กิกะ (Choju Giga)

(ที่มา: <https://www.quora.com/Whats-the-first-manga-thats-ever-been-made>)

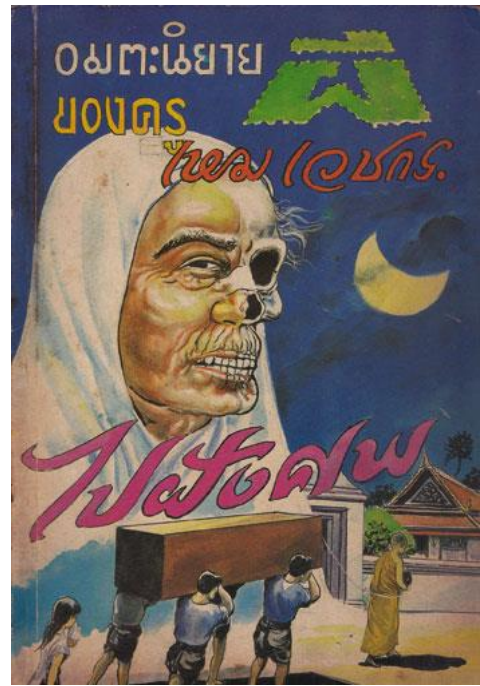
โดยจุดเริ่มต้นของการพัฒนากำตูนของญี่ปุ่นนั้นมาจากการค้าขายระหว่างสหรัฐฯ และญี่ปุ่น ญี่ปุ่นในขณะนั้นต้องการที่จะพัฒนาไปสู่สังคมใหม่ ทำให้มีการจ้างศิลปินชาวตะวันตกให้เข้ามาสอน ศิลปะสไตล์ตะวันตกทั้งด้านลายเส้น สี หรือ รูปร่าง ซึ่งเป็นส่วนที่ภาพอุกิโยเอะไม่มีนั้น มารวมกันเป็น มังงะ หรือ กำตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน และกำตูนญี่ปุ่นก็เป็นที่นิยมมากขึ้นหลังจากที่รัฐบาลสั่งยกเลิก การคว่ำบาตรสื่อต่าง ๆ โดยมังงะในยุคแรก ๆ นั้น จะออกไปทางนิยายภาพมากกว่า หลังจากนั้น เท็ตซึกะ โอซามุ ก็เป็นผู้ที่พัฒนากำตูนแบบญี่ปุ่นให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากยิ่งขึ้น และเป็นอย่าง ที่เห็นกันในทุกวันนี้ จนได้รับการขนานนามว่า ปรมจารย์แห่งกำตูนญี่ปุ่น และนักเขียนกำตูนยุค หลังๆก็ได้พัฒนาแนวคิดของเนื้อเรื่องไปสร้างสรรค์จนได้กำตูนเรื่องสนุกที่หลายคนชื่นชอบกัน และ ความนิยมของกำตูนญี่ปุ่นก็แพร่กระจายความนิยมไปยัง เอเชีย ยุโรป รวมถึงอเมริกา และมีผลทำให้ กำตูนเรื่องใหม่ๆทางฝั่งตะวันตกก็ได้รับอิทธิพลมาจากกำตูนญี่ปุ่นด้วย (acesman, 2005: Online)



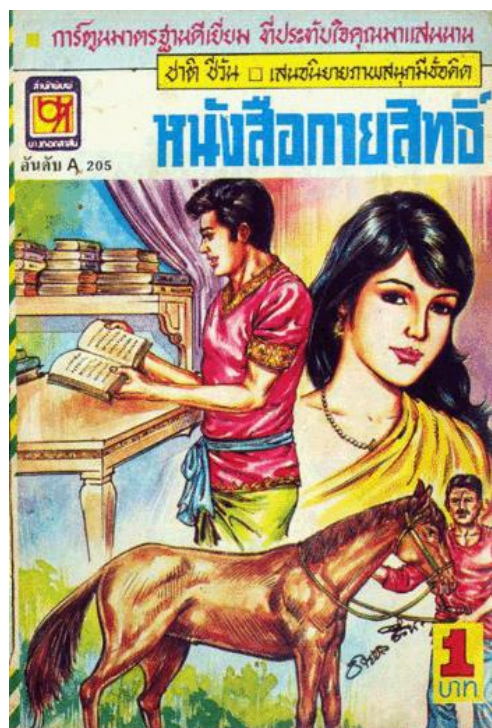
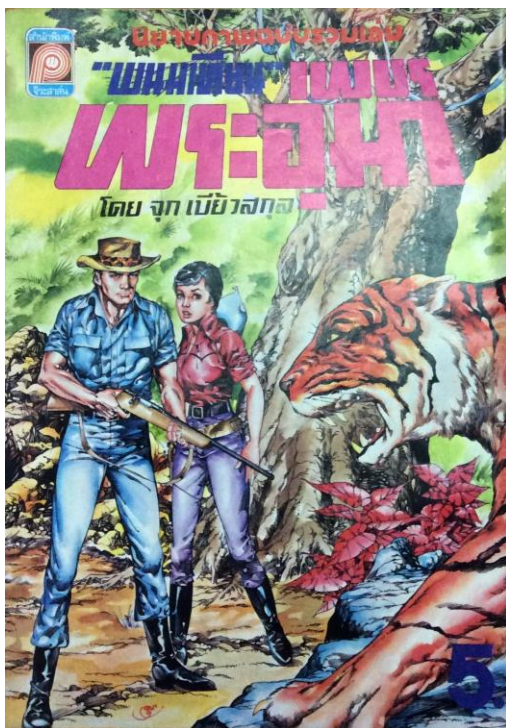
ภาพที่ 1-8 และ 1-9 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพผลงานการสร้างสรรค์ตัวละครต่าง ๆ รวมถึงคาแรคเตอร์ตนเองของเท็ตซึกะ โอซามุ ส่วน ภาพด้านขวาแสดงภาพเรื่อง ซินทาการะจิมะ ของเท็ตซึกะ โอซามุ ในปี ค.ศ. 1947 ซึ่งถือเป็นผลงานที่นำไปสู่ศักราชใหม่ของการ กำตูนญี่ปุ่น (ที่มา: <https://is.gd/QXzCSM>)

- กำตูนไทย

ส่วนพัฒนาการของกำตูนไทยนั้น ก็เริ่มมาจากการวาดบนกำแพงตามวัดต่าง ๆ หลังจาก ที่ไทยเรา เริ่มพัฒนาประเทศให้เข้ากับวัฒนธรรมตะวันตกนั่นเอง กำตูนไทยก็เริ่มมีบทบาทที่เป็น รูปภาพประกอบเนื้อเรื่องในนิยาย หรือเรียกอีกอย่างก็คือ นิยายภาพ โดยเฉพาะกำตูนการเมือง โดย ในปี พ.ศ. 2500 ถือเป็นยุคเฟื่องฟูของหนังสือกำตูนไทย มีการตีพิมพ์รวมเล่มจากหนังสือพิมพ์ และ วารสาร โดยมี เหม เวชกร และ จุก เบี้ยวสกุล เป็นนักเขียนที่ขึ้นชื่อในสมัยนั้น หลังจากนั้นก็มี การตีพิมพ์เป็นกำตูนเล่มละบาท ซึ่งส่วนใหญ่เป็นแนวสยองขวัญ ตามด้วยกำตูนแก๊กเน้นตลก อย่าง “ชายหัวเราะ”, “มหาสนุก”, “หนูจ๋า”, และ “เบบี้” (วิกิพีเดีย, 2561: ออนไลน์)



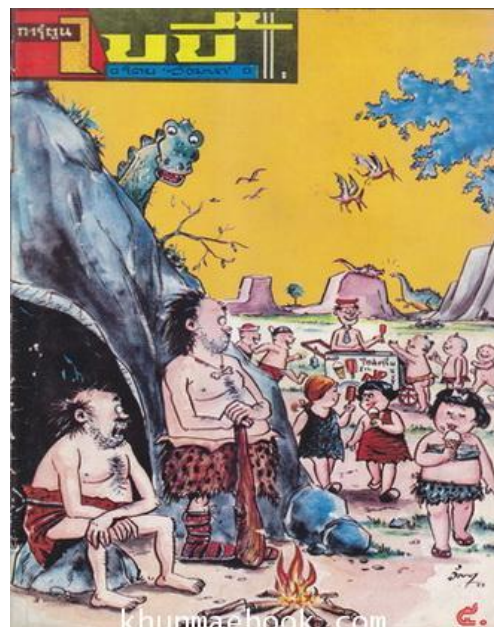
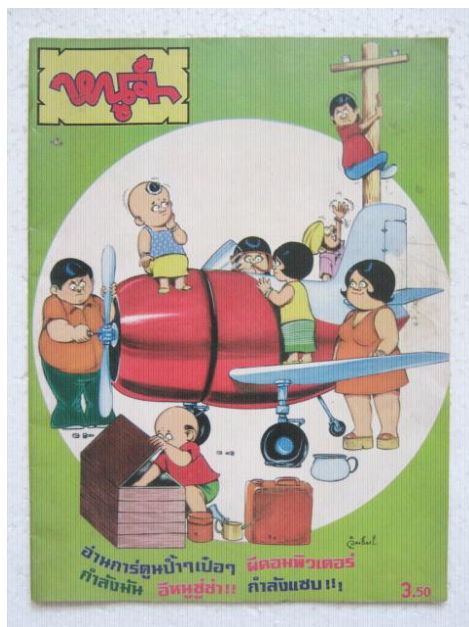
ภาพที่ 1-10 และ 1-11 ด้านซ้ายแสดงภาพล้อฝีมือขุนปฏิภาคพิมพ์ลิจิต (เปล่ง ไตรปิ่น) นักเขียนการ์ตูนล้อการเมืองคนแรกของไทย ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพปกหนังสือ “ไปฝั่งศพ ยอดอมตะเฒ่าภูตผีปีศาจ” ของ เหม เวชกร (ที่มา: <https://is.gd/IFy12X>, http://www.lungkitti.com/product.detail_846911_th_4543397)



ภาพที่ 1-12 และ 1-13 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพหนังสือนิยายภาพเรื่อง “เพชรพระอุมา” ที่เขียนภาพโดย จุก เบี้ยวสกุล ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพปกหนังสือการ์ตูนเล่มละบาทของสำนักพิมพ์บางกอกสาส์นวาดโดย ชายชล ชีวิน (ที่มา: <https://is.gd/u1ZrLr>, <https://is.gd/5X7qOj>)



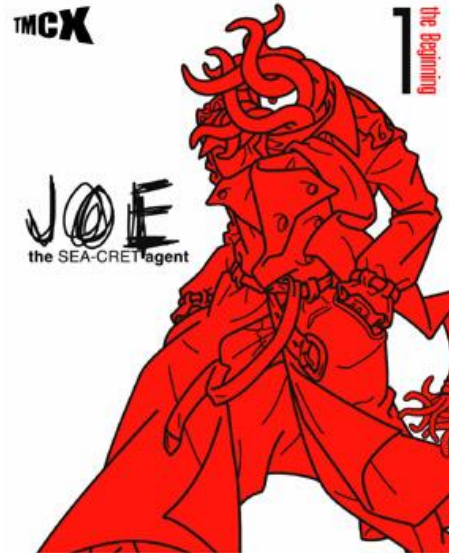
ภาพที่ 1-14 และ 1-16 ภาพด้านซ้ายแสดงปกหนังสือชายหัวเราะ ผลงานของ วัฒนา เพ็ชรสุวรรณ ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพปกหนังสือ “มหาสนุก” (ที่มา: <https://is.gd/H4NOKf>, <https://is.gd/eyy5w8>)



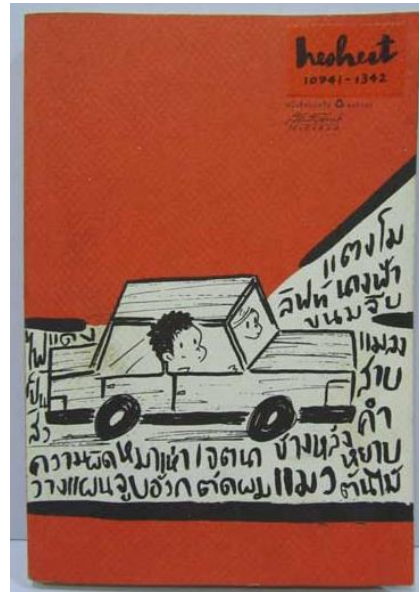
ภาพที่ 1-16 และ 1-17 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพหน้าปกหนังสือ หนูจ๋า ปีที่ 1 ฉบับที่ 9 เดือน ธันวาคม 2519 โดย จุ่มจิม ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพการ์ตูน “เบบี๋” โดย วัฒนา พ.ศ.2523 สำนักพิมพ์ บรรลืออักษร (ที่มา: <https://is.gd/Bm10Y8>, http://khunmaebook.tarad.com/product.detail_646347_th_5154333)

ส่วนการ์ตูนไทยตามแบบสไตล์การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเพิ่งจะตื่นตัวไปไม่กี่สิบปี โดยจุดเริ่มต้นมาจาก นิตยสารไทยคอมมิค ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ และจากจุดนี้เองก็ทำให้การ์ตูนไทยเริ่มเป็นที่ยอมรับ

ของคนอ่านมากขึ้น ในสไตล์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น การ์ตูนแปลงจากรรณคดี บุคคลสำคัญ, “Joe the Sea-Cret Agent”, “มิดที่13”, การ์ตูนเสนอมุมมองใหม่ ๆ อย่าง “hesheit”, “นายหัวแดงโม” รวมไปถึงการ์ตูนดัดแปลงจากพระราชนิพนธ์เรื่อง “พระมหาชนก” และ “คุณทองแดง” (วิกิพีเดีย, 2561: ออนไลน์)



ภาพที่ 1-18 และ 1-19 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพหน้าปกนิตยสารไทยคอมมิคส์ เล่มที่ 1 ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพหน้าปกหนังสือการ์ตูนเรื่อง Joe the Sea-Cret Agent เล่ม 1 (ที่มา: <https://is.gd/EW3rIW>, <https://is.gd/xErSQ8>)

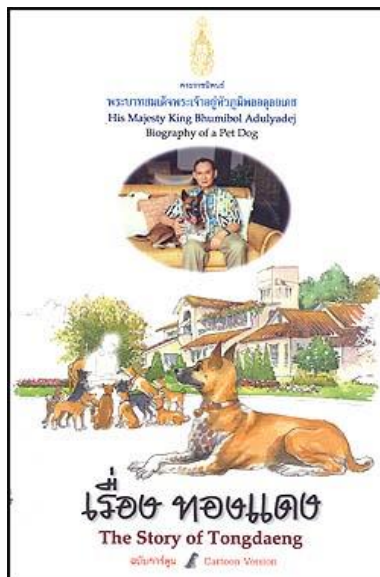


ภาพที่ 1-20 และ 1-21 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพหน้าปกหนังสือการ์ตูนเรื่อง มิดที่13 เล่ม 1 ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพหน้าปกหนังสือการ์ตูนเรื่อง hesheit เล่ม 1 (ที่มา: <http://cartoonmangafree.blogspot.com/2016/01/13-1-01-07-pdfend.html>, <https://is.gd/rFI5WK>)



ภาพที่ 1-22 และ 1-23 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพหน้าปกหนังสือการ์ตูนเรื่อง นายหัวแดงโม เล่ม 1 ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพหน้าปกหนังสือการ์ตูนเรื่อง พระมหาชนก

(ที่มา: <https://www.bloggang.com/mainblog.php?id=gryffin&month=16-09-2007&group=5&gblog=2>,
<https://www.asiabooks.com/mahajanaka-22042.html>)



ภาพที่ 1-24 ภาพหน้าปกหนังสือการ์ตูนเรื่อง ทองแดง

(ที่มา: <http://www.lib.ru.ac.th/book2/wp-content/uploads/2012/11/storyoftongdaeng2.jpg>)

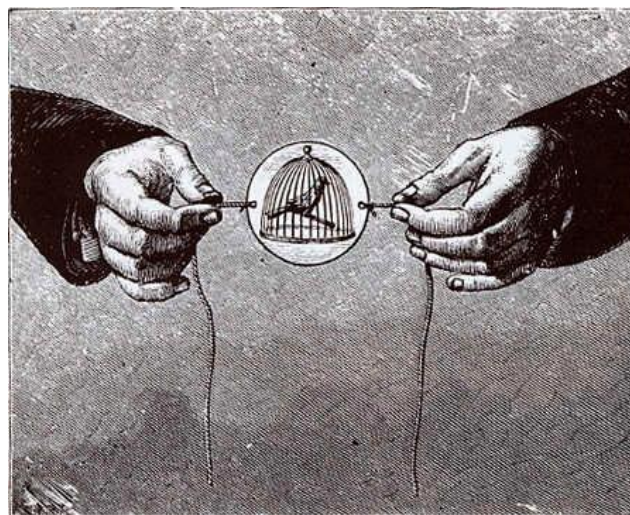
จากที่ได้อธิบายมาข้างต้นเป็นรูปแบบของการ์ตูนที่มีลักษณะสื่อสารต่อผู้ชมในลักษณะที่เป็นภาพนิ่ง โดยในปัจจุบันนี้อีกรูปแบบของการ์ตูนที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากคือ รูปแบบการ์ตูนที่เป็นภาพเคลื่อนไหว หรือ การ์ตูนแอนิเมชัน (Cartoon Animation)

การ์ตูนแอนิเมชัน (Cartoon Animation)

- ที่มาของการ์ตูนแอนิเมชัน (Cartoon Animation)

“แอนิเมชัน” มีความหมายที่แปลได้โดยตรงคือ ความมีชีวิตชีวา มาจากรากศัพท์จากคำว่า “anima” ซึ่งแปลว่าจิตวิญญาณ หรือมีชีวิต ซึ่งต่อมาในปัจจุบัน “แอนิเมชัน” มีความหมายคือการสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ หรือ ภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้ ส่วนแอนิเมชันในความหมายเชิงภาพยนตร์ก็คือ กระบวนการการฉายรูปเฟรมภาพออกมาทีละเฟรม หรือสร้างด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก หรือ ทำด้วยการวาดมือ และทำซ้ำการเคลื่อนไหวทีละน้อย ๆ ซึ่งจะแสดงทีละภาพในอัตราความเร็ว มากกว่าหรือเท่ากับ 16 ภาพ ต่อ 1 วินาที (ปัจจุบันถ้าฉายเป็นภาพยนตร์จะฉายด้วยความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาที ถ้าถ่ายทอดในระบบ PAL จะฉายด้วยความเร็ว 25 เฟรมต่อวินาที แต่ในระบบ NTSC จะฉายด้วยความเร็ว 29.97 หรือ 30 เฟรมต่อวินาที) ส่วน “อนิเมะ” เป็นคำอีกคำหนึ่งที่ใช้กันบ่อย ๆ นั้นเป็นคำที่ ญี่ปุ่น เรียกแอนิเมชันกันแบบย่อ ๆ โดยทั้งนี้ความเป็นมาของแอนิเมชันในแต่ละพื้นที่ของโลกก็มีพัฒนาการที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งแต่ละท้องที่มีพัฒนาการดังนี้ (acesman, 2005: Online)

แอนิเมชันถือกำเนิดขึ้นมาจากหลักการเรื่องภาพติดตา โดยเมื่อเห็นภาพนิ่งภาพหนึ่งก็จะเกิดการจดจำและเข้าใจว่าภาพนั้น ๆ คืออะไรแล้วเมื่อลองนำเอาภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาเล่นติดต่อกันด้วยความเร็วอย่างเช่น 25 ภาพต่อ 1 วินาที จะรู้สึกได้ว่ากำลังเห็นภาพเคลื่อนไหว โดยผู้ที่ทำการทดลองเพื่อพิสูจน์ให้เห็นกันก็คือ นายแพทย์ชาวอังกฤษชื่อ จอห์น เอร์ตัน แพร็ส (John Ayrton Paris) ในศตวรรษที่ 19 โดยเขาได้ทำสิ่งประดิษฐ์ง่าย ๆ เป็นแผ่นวงกลมแบน ๆ เหมือนกระดาษ ด้านหนึ่งวาดรูปนก อีกด้านวาดรูปกรงนกเปล่า ๆ แล้วติดกับแกนไม้หรือเชือก เมื่อหมุนด้วยความเร็วก็จะเกิดเป็นภาพนกอยู่ในกรง เรียกว่า “ภาพหมุน” หรือ “ธัมมาโทรป” (Thaumatrope)



ภาพที่ 1-25 ภาพตัวอย่าง Thaumatrope

(ที่มา: <https://www.mexicoescultura.com/actividad/179572/juguetes-opticos.html#prettyPhoto/0/>)

ด้านการปรากฏของแอนิเมชันในชาติซีกฝั่งตะวันตกนั้น ช่วงยุคแรก ๆ นั้นจะตัดแปลงจากภาพยนตร์เงียบ โดย J. Stuart Blackton เป็นนักสร้างภาพยนตร์ชาวอเมริกันคนแรกที่ใช้เทคนิคถ่ายภาพและหยุดแบบใช้มือวาด เขาเป็นผู้บุกเบิกแนวคิดนี้ในศตวรรษที่ 20 โดยได้เปิดเผยลิขสิทธิ์งานแรกในปี 1900 และสร้างภาพยนตร์ “Enchanted Drawing” (1900) และ “Funny faces” (1906) ด้วยเทคนิคคือถ่ายภาพและหยุด Blackton ได้รับการอ้างอิงอย่างสม่ำเสมอว่าเป็นแอนิเมเตอร์คนแรก



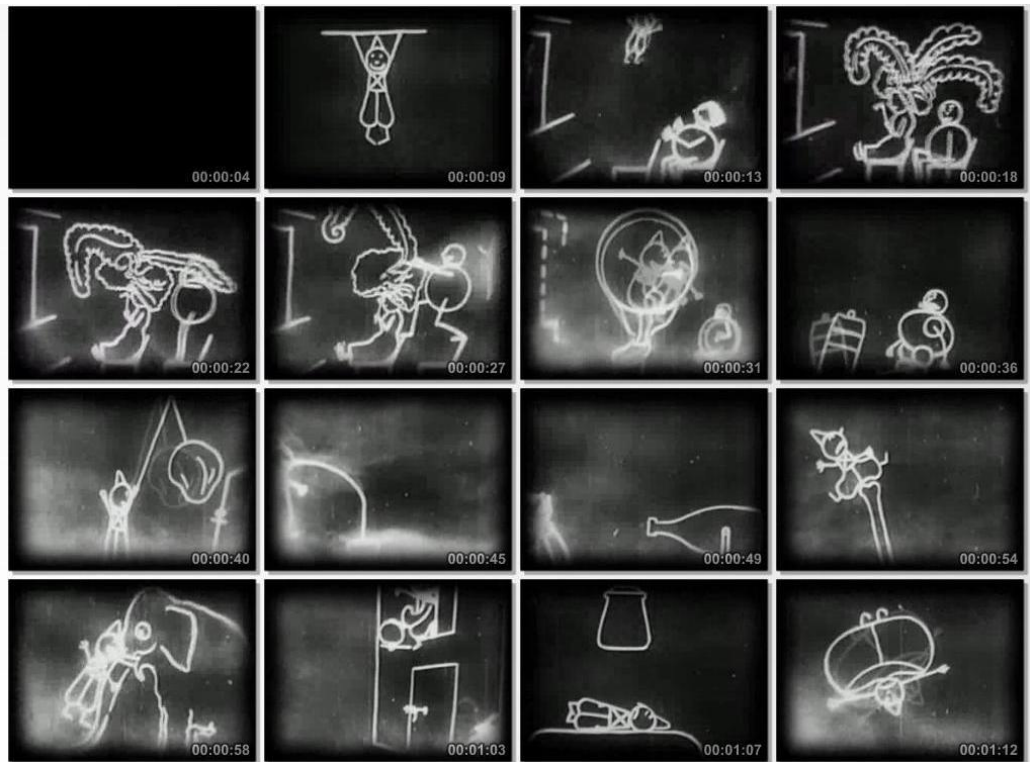
ภาพที่ 1-26 ภาพจากเรื่อง Enchanted Drawing (1900) ของ J. Stuart Blackton
(ที่มา: <https://www.loc.gov/item/00694004>)



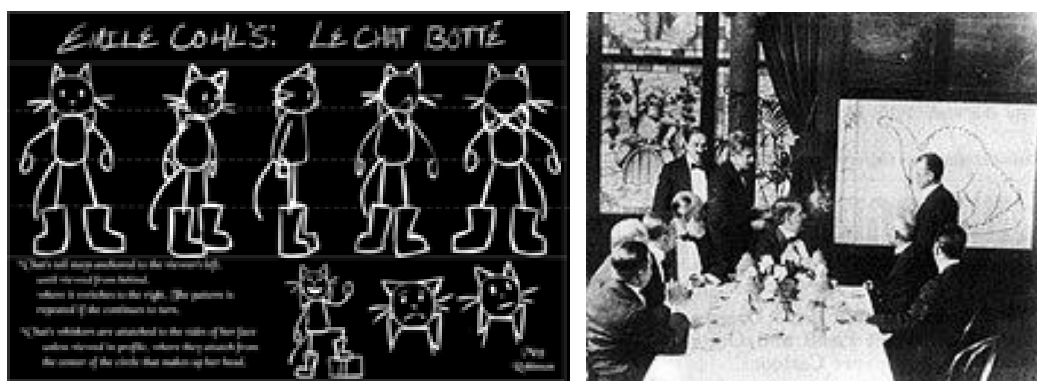
ภาพที่ 1-27 ภาพจากเรื่อง Funny faces (1906) ของ J. Stuart Blackton
(ที่มา: <https://is.gd/Po5LZK>)

ซึ่งที่ยุโรปในปี 1908 ก็ปรากฏเรื่อง “Fantasmagorie” ของ Emile Cohl ผู้กำกับชาวฝรั่งเศส เวลาต่อมาศิลปินอื่น ๆ อีกจำนวนมากเริ่มทดลองสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยมีศิลปินคนสำคัญ ได้แก่ Winsor McCay นักเขียนการ์ตูนในหนังสือพิมพ์ที่ประสบความสำเร็จ ได้สร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีรายละเอียดที่มากขึ้นและใช้ทีมงานศิลปินที่มีความอดทนใส่ใจในรายละเอียดแต่ละกรอบจะถูกวาดบนกระดาษที่ต้องใช้ความแม่นยำแบบแผ่นต่อแผ่น โดยเฉพาะพื้นหลังและตัวอักษรที่จะวาดซ้ำ

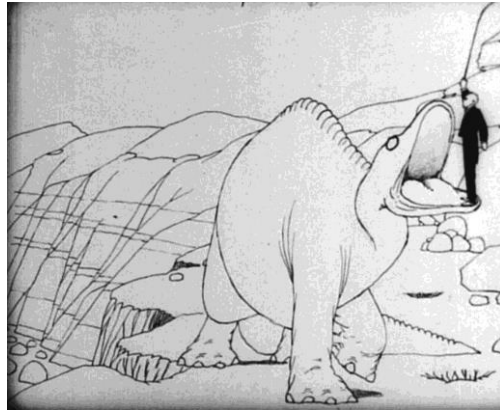
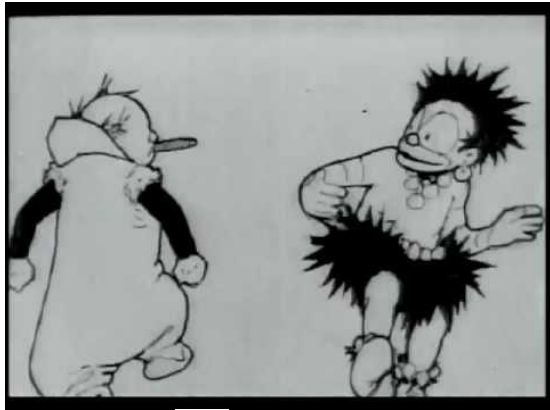
เป็นภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชันในช่วงนั้นส่วนใหญ่เป็นของ McCay เช่น “Little Nemo” (1911), “Gertie Dinosaur” (1914) และ “The Sinking of the Lusitania” (1918) ส่วนภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของโลก นั่นก็คือ “El Apóstol” ของ Quirino Cristiani ประเทศอาร์เจนติน่า ในปี 1917 (acesman, 2005: Online)



ภาพที่ 1-28 ภาพจากเรื่อง Fantasmagorie ของ Emile Cohl
(ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/348395721158692834/>)



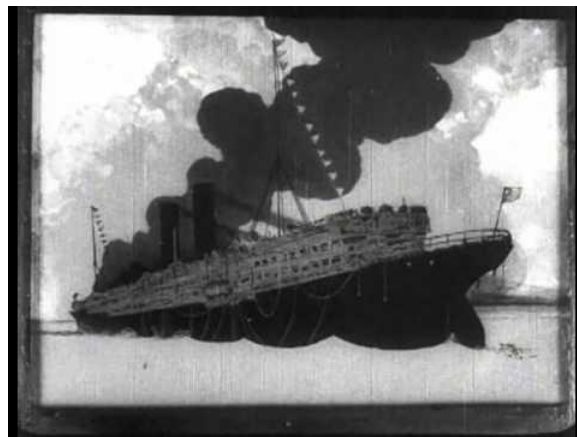
ภาพที่ 1-29 และ 1-30 ภาพด้านซ้ายแสดงการออกแบบคาแรกเตอร์จากเรื่อง Fantasmagorie ของ Emile Cohl ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพ Winsor McCay ผู้ริเริ่มการทำงานแอนิเมชันแบบเป็นสตูดิโอทีมงาน
(ที่มา: <https://is.gd/J33GOq>, <https://www.awn.com/animationworld/winsor-mccay-s-animation-lesson-number-one-1919>)



ภาพที่ 1-31 และ 1-32 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพบางส่วนของเรื่อง Little Nemo (1911)

ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพบางส่วนของเรื่อง Gertie Dinosaur (1914)

(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=I-9FIFDHjLg>, <https://is.gd/lymjKU>)



ภาพที่ 1-33 และ 1-34 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพ El Apóstol ของ Quirino Cristiani (1917)

ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพบางส่วนของเรื่อง The Sinking of the Lusitania (1918)

(ที่มา: [https://lostmediawiki.com/El_Ap%C3%B3stol_\(lost_Argentinian_first_feature_animated_film;_1917\)](https://lostmediawiki.com/El_Ap%C3%B3stol_(lost_Argentinian_first_feature_animated_film;_1917))

<https://www.youtube.com/watch?v=D5oftlm8HJA>)

การผลิตภาพเคลื่อนไหว ก่อให้เกิดอุตสาหกรรมแอนิเมชันของโลกตั้งแต่ในช่วง ค.ศ.1910 ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบการ์ตูนสั้นมีการผลิตเพื่อจัดฉายในโรงภาพยนตร์ช่วงต้นก่อนภาพยนตร์จะฉาย โดยผู้ผลิตที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดคือ John Randolph Bray ในขณะที่ประเทศสหรัฐฯ ก็มีการเริ่มต้นพัฒนาด้านอนิเมชัน ซึ่งหนึ่งในช่วงแรก ๆ ก็มี “Bed Time” ของ Koko the Clown และ “Felix the Cat” ทั้งนี้ในปี 1923 วอลต์ ดิสนีย์ (Walt Disney) ก็ถือกำเนิดขึ้นด้วย



ภาพที่ 1-35 และ 1-36 ด้านซ้ายแสดงเรื่อง Mutt and Jeff in Domestic Difficulties (1916) โดย John Randolph Bray ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพบางส่วนของเรื่อง Bed Time (1923)
(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=2fSci0XThlc>, https://www.youtube.com/watch?v=7FRn7BQ_8rl)



ภาพที่ 1-37 ภาพบางส่วนของเรื่อง Felix the Cat (1923)
(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=9ZX6TUsuUQo>)

หลังจากที่วอลต์ ดิสนีย์ได้กำเนิดขึ้น ก็ทำให้เกิดยุคทองของหนังแอนิเมชันของดิสนีย์ในช่วงระยะเวลาถึง 20 ปีเลยทีเดียว ในปี 1928 “มิกกี้ เมาส์” ก็ถือกำเนิดขึ้น ตามด้วย “ฟลูโต”, “กู๊ฟฟี”, “โดเนลด์ดั๊ก” เป็นต้น และในปี 1937 “สโนว์ไวท์และคนแคระทั้ง 7” ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของดิสนีย์ และได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี และทยอยมีแอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ ตามมา เช่น “Pinocchio”, “Fantasia”, “Dumbo”, “Bambi”, “Alice in Wonderland”, “Peter Pan” จากนั้นก็มีการตั้งสตูดิโอของ Warner Brother, MGM และ UPA (acesman, 2005: Online)



ภาพที่ 1-38 และ 1-39 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพตัวละครของ วอลต์ ดิสนีย์ ได้แก่ มิกกี้ เม้าส์ พลูโต กูฟฟี โดนัลด์ดั๊ก และ เดซี่ดั๊ก ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพตัวละคร สโนว์ไวท์ และคนแคระทั้ง7 (ที่มา: <http://mickeyjardap.blogspot.com/2016/02/>, <http://disneyworldprincess.weebly.com/snow-white.html>)



ภาพที่ 1-40 ภาพตัวละครต่าง ๆ ของ วอลต์ ดิสนีย์ (ที่มา: <https://sites.google.com/site/meenmintaom/prawati/rupphaph>)

ต่อมาในช่วงปี 1960 หลังจากที่ภาพยนตร์แอนิเมชันประสบความสำเร็จ ก็ก่อให้เกิดธุรกิจแอนิเมชันบนจอโทรทัศน์ขึ้นมา ซึ่งมีทั้งการ์ตูนของดิสนีย์ และการ์ตูนพวกฮีโร่ทั้งหลาย เช่น “ซูเปอร์แมน”, “แบทแมน” ฯลฯ และในขณะเดียวกัน ก็มีการศึกษาการทำแอนิเมชัน 3 มิติอีกด้วย (acesman, 2005: Online)



ภาพที่ 1-41 และ 1-42 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพบางส่วนของการ์ตูน Superman (1967) ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพบางส่วนของการ์ตูน Batman (1960)

(ที่มา: https://www.youtube.com/watch?v=3_08jqR99HE, <https://www.youtube.com/watch?v=OpWV8wuM1A>)

ช่วงปี 1980 ภาพยนตร์ของดิสนีย์ก็ถึงคราวซบเซา แต่ทว่าในปี 1986 “The Great Mouse Detective” ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกของโลกที่นำเอา 3D แอนิเมชันมาใช้ด้วย ซึ่งก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้แอนิเมชันของดิสนีย์กลับมาได้รับความนิยมใหม่อีกครั้งหนึ่ง ทั้ง “Beauty and the Beast”, “Aladdin”, “The Lion King”

ในปี 1995 ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติเรื่องแรกของโลก อย่าง “Toy Story” ก็ถือกำเนิดขึ้น และ ทำให้มีการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน 3 มิติอีกหลาย ๆ งานต่อมาจนถึงปัจจุบัน รวมไปถึง มีการทำแอนิเมชันเพื่อจับกลุ่มคนดูที่เป็นผู้ใหญ่ด้วย อย่างเช่น “The Simpsons”, “South Park” และมีการยอมรับแอนิเมชันจากประเทศอื่น ๆ มากขึ้นอีกด้วย (acesman, 2005: Online)

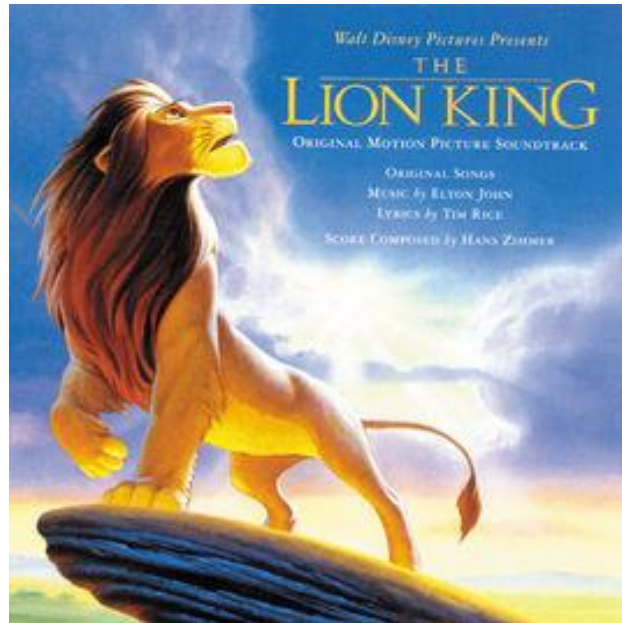
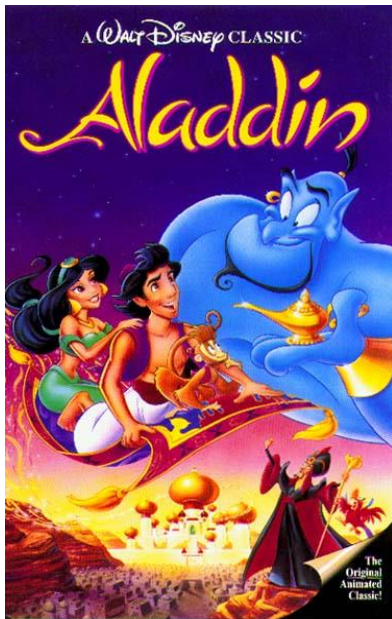


ภาพที่ 1-43 และ 1-44 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพโปสเตอร์ของเรื่อง The Great Mouse Detective

ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพจากเรื่อง Beauty and the Beast

(ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Great_Mouse_Detective#/media/File:Mousedetectposter.jpg,

<https://greekcity.com/product/beauty-the-beast-s-e/>)



ภาพที่ 1-45 และ 1-46 ด้านซ้ายแสดงภาพจากเรื่อง Beauty and the Beast ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพจากเรื่อง The Lion King (ที่มา: <http://www.thaigoodview.com/node/89550>, <https://itunes.apple.com/mx/album/the-lion-king-original-motion-picture-soundtrack/156089366?l=en>)



ภาพที่ 1-47 ภาพจากเรื่อง Toy Story (ที่มา: <https://pantip.com/topic/31602766>)

- การ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น

ส่วนที่ญี่ปุ่นนั้นการพัฒนาแอนิเมชันก็มีประวัติศาสตร์มายาวนาน สันนิษฐานว่าน่าจะเริ่มต้นประมาณราวปี 1900 บนฟิล์มขนาด 35 มม. เป็นแอนิเมชันสั้น ๆ เกี่ยวกับทหารเรือหนุ่ม ส่วน “เจ้าหญิงหิมะขาว” เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกของทางญี่ปุ่นที่สร้างในปี 1917 จนมาถึงปี 1958 แอนิเมชันเรื่อง “The White Snake Enchantress” หรือ “นางพญางูขาว” (Hakujaden) ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกที่เข้าฉายในโรง

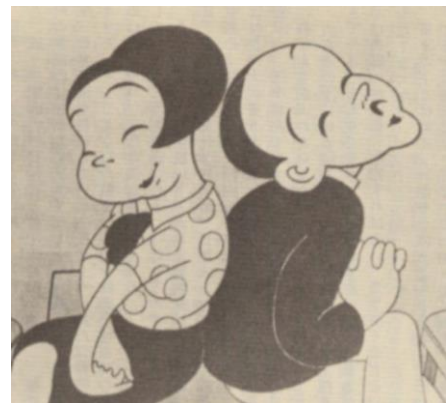


ภาพที่ 1-48 และ 1-49 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพในเรื่อง "Katsudo Shashin"

ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพในเรื่อง “Namakura Gatana” (Dull sword) (1917)

(ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Katsud%C5%8D_Shashin,

https://en.wikipedia.org/wiki/Katsud%C5%8D_Shashin#/media/File:Anime_cell_1917.jpg)



ภาพที่ 1-50 และ 1-51 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพในเรื่อง “Kobu tori” (1929)

ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพในเรื่อง “Chikara to Onna no Yo no Naka” (1933)

(ที่มา: <https://foroparalelo.com/general/animacion-japonesa-1929-kobu-tori-the-stolen-lump-579413/>,

https://en.wikipedia.org/wiki/Chikara_to_Onna_no_Yo_no_Naka)



ภาพที่ 1-52 และ 1-53 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพในเรื่อง “Ugokie kori no tatehiki” (1933)

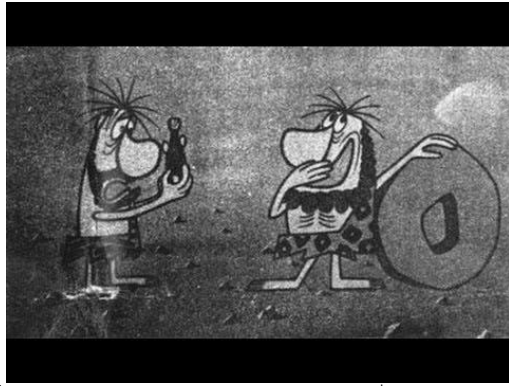
ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพเรื่อง “นางพญางูขาว (Hakujaden)” (1958)

(ที่มา: <http://www.nuncalosalosabre.com/ugokie-ko-ri-no-tatehiki-1933-japanese/>,

https://en.wikipedia.org/wiki/Panda_and_the_Magic_Serpent#/media/File:The_Tale_of_the_White_Serpent_Poster.jpg)

และจากจุดนั้นเอง แอนิเมชันญี่ปุ่นก็มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มจากในปี 1962 “Manga Calendar” เป็นแอนิเมชันทางทีวีเรื่องแรกของญี่ปุ่น ในปี 1963 “เจ้าหนูปรมาณู” (Astro Boy) ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกที่ดัดแปลงมาจากมังงะ (หนังสือการ์ตูน) โดยตรง แกรมเป็นแอนิเมชันสี่เรื่องแรกและเป็นเรื่องแรกที่ออกไปฉายในอเมริกา โดย ปี 1966 “แม่มดน้อยแซลลี่” (Mahoutsukai Sally) เป็นการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็กผู้หญิงเรื่องแรก ในปี 1967 “Ribon no Kishi” เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกที่ดัดแปลงมาจากการ์ตูนผู้หญิง (ต้นฉบับก็เป็นหนังสือการ์ตูนเด็กผู้หญิงเรื่องแรกของญี่ปุ่น) ในปี 1969 เรื่อง “1001 Night” ก็จัดว่าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่เจาะกลุ่มคนดูเป็นผู้ใหญ่ ทั้งนี้ในปี 1972 “Mazinger Z” ก็เป็นจุดกำเนิดของการ์ตูนแนว Super Robot ต่อมาปี 1975 “เรือรบอวกาศยามาโตะ” (Uchuu Senkan Yamato) เป็นการเปิดศักราชหนังการ์ตูนยุคอวกาศ จนมาถึง “Mobile Suit Gundam” ในปีเดียวกัน

ใน ปี1981 ถือกำเนิดไอดอลครั้งแรกในวงการการ์ตูน นั่นก็คือ “ลามู” จาก “Urusei Yatsura” โดยในปี 1988 เรื่อง “อากิระ” (Akira) ได้สร้างปรากฏการณ์ใหม่ให้กับวงการแอนิเมชันทั่วโลก จนในปี 1995 ญี่ปุ่นกับอเมริกาก็ร่วมมือกันสร้าง “Ghost in the Shell” ขึ้น และมีอิทธิพลต่อการสร้างหนัง “The Matrix” ด้วย ในปี 1997 ฮายาโอะ มียาซากิ ได้นำเอาเรื่อง “Princess Mononoke” ก้าวไปสู่ระดับอินเตอร์ จนในปี 2003 ก็ได้คว้ารางวัลออสการ์ครั้งที่ 75 สาขาแอนิเมชันยอดเยี่ยม จากเรื่อง “Spirited Away” นอกจากนี้เรื่อง “Dragonball” ของ อากิระ โทริยามะ ก็สร้างความนิยมไปทั่วโลกอีกด้วย (acesman, 2005: Online)



ภาพที่ 1-54 และ 1-55 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพในเรื่อง “Manga Calendar” ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพในเรื่อง “Astro Boy”
(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=rDk4-1eQsr8>, <https://www.episode.com/tv-show/astro-boy-1963>)



ภาพที่ 1-56 และ 1-57 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพเรื่อง “Mahoutsukai Sally” ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพในเรื่อง “1001 Night”
(ที่มา: <https://www.anime-planet.com/anime/mahou-tsukai-sally-movie>,
<https://www.youtube.com/watch?v=2KGQn4ENnAg>)



ภาพที่ 1-58 และ 1-59 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพเรื่อง “1001 Night” ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพในเรื่อง “Mazinger Z”
(ที่มา: <https://is.gd/LLzSEb>, <http://www.animationmagazine.net/tv/toei-animation-brings-mazinger-z-to-latin-america/>)



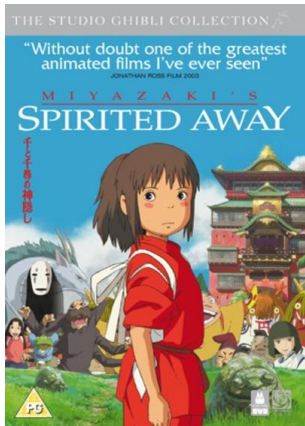
ภาพที่ 1-60 และ 1-61 ด้านซ้ายแสดงเรื่อง “Uchu Senkan Yamato” ส่วนด้านขวาแสดงภาพเรื่อง “Mobile Suit Gundam”
 (ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/508343876668788901/>, https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_Suit_Gundam)



ภาพที่ 1-62 และ 1-63 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพเรื่อง “Urusei Yatsura” ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพเรื่อง “Akira”
 (ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Urusei_Yatsura:_Only_You,
<https://prediksi.site/news/an-interview-with-tyler-stout-on-the-creation-of-his-akira>)



ภาพที่ 1-64 และ 1-65 ด้านซ้ายแสดงภาพเรื่อง “Ghost in the Shell” ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพเรื่อง “Princess Mononoke”
 (ที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt0113568/>, https://en.wikipedia.org/wiki/Princess_Mononoke)



ภาพที่ 1-66 และ 1-67 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพเรื่อง “Spirited Away” ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพเรื่อง “Dragon Ball”

(ที่มา: <https://store.hmv.com/film-tv/dvd/spirited-away>,

<https://www.imdb.com/title/tt0280249/mediaviewer/rm2920496128>)

- การ์ตูนแอนิเมชันไทย

ด้านของแอนิเมชันในประเทศไทยเริ่มต้นเมื่อราวประมาณปี ค.ศ. 1943 โดยตัวการ์ตูนแอนิเมชันจะพบได้ในโฆษณาทีวี เช่น “หนูหล่อของยาหม่องบริบูรณ์ปาล์ม” ของ อ.สรรพสิริ วิริยสิริ โดยเป็นผู้สร้างแอนิเมชันคนแรกของไทย และยังมีหมิ่นน้อยจากนมตราหมี “แม่มดกับสโนว์ไวท์ของแป้งน้ำควินน่า” อีกด้วย ซึ่ง อ.เสนห์ คล้ายเคลื่อน ก็มีแนวคิดที่จะสร้างแอนิเมชันเรื่องแรกในไทย แต่ก็ต้องล้มไปเพราะกฎหมายควบคุมสื่อในสมัยนั้น และ 10 ปีต่อมา ในปี ค.ศ. 1955 อ.ปยุต เงากระจ่าง ก็ทำสำเร็จจนได้จากเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์” ที่ใช้ประกอบภาพยนตร์ “ทูลบุรุษขุขุ” ของ ส. อาสนจินดา หลังจากนั้นก็มีโครงการแอนิเมชันความยาว 20 นาทีออกมาอีก 2 เรื่อง โดยเรื่องแรกคือโครงการแอนิเมชัน “หนูมานเผชิญภัย” การ์ตูนต่อต้านคอมมิวนิสต์ที่ได้รับการสนับสนุนจากอเมริกา แต่ก็ล้มเหลวเพราะเหมือนจะไปเสียดสี จอมพล สฤษดิ์ ธนะรัชต์ ผู้นำในสมัยนั้นซึ่งเกิดปีวอก และเรื่องที่สองคือ “เด็กกับหมี” ออกมาในปี 1960 ซึ่งเป็นขององค์การ สปอ. (วิกิพีเดีย, 2561: ออนไลน์)

ในปี ค.ศ. 1979 “สุดสาคร” ของ อ.ปยุต เงากระจ่าง ก็ได้เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาวเรื่องแรกของไทย และก็ประสบความสำเร็จมากพอสมควรในยุคนั้น ต่อมาในปี ค.ศ. 1983 มีแอนิเมชันทางทีวีเรื่องแรกที่เป็นฝีมือคนไทยนั่นก็คือ “ผีเสื้อแสนรัก” ต่อจากนั้นก็มียุค “เด็กชายคำแพง”, “หนูน้อยเนรมิต”, “เทพธิดาตะวัน”, และ “จ่ากบโจ้” เนื่องจากการทำแอนิเมชันนั้นต้องใช้ต้นทุนค่อนข้างสูง ทำให้แอนิเมชันในเมืองไทยนั้นต้องปิดตัวลง (acesman, 2005: Online)



ภาพที่ 1-68 และ 1-69 ด้านซ้ายแสดงภาพแอนิเมชันในโฆษณาทีวี “หนูหล่อของยาหม่องบริบูรณ์ปาล์ม” ของ อ.สรรพลีรี วิริยศิริ ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพการ์ตูนแอนิเมชันในโฆษณาทีวี “แป้งน้ำควินนา”

(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=4bmKGBXXWAY>, <https://www.youtube.com/watch?v=Wsvid1c03wg>)



ภาพที่ 1-70 และ 1-71 ภาพด้านซ้ายแสดงภาพการ์ตูนแอนิเมชันในโฆษณาทีวี หมินน้อย จากมตราหมี ส่วนภาพด้านขวาแสดงภาพการ์ตูนไทยเรื่องแรก “เทศมหัสจรรย์” โดย อ.ปยุต เงากระจ่าง

(ที่มา: <http://playithub.com/watch/ITR1EIZrVU/-42-.html>, <https://www.youtube.com/watch?v=GhbpyfesrhQ>)



ภาพที่ 1-72 การ์ตูนไทยเรื่อง “หนุมานเผชิญภัย” โดย อ.ปยุต เงากระจ่าง

(ที่มา: <https://pantip.com/topic/36200134>)



ภาพที่ 1-73 การ์ตูนไทยเรื่อง “สุดสาคร” ของ อ.ปยุต เงากระจ่าง

(ที่มา: <http://www.trueplookpanya.com/knowledge/content/62519/-itcom-it-artdes-art-otherknowledge->)

เวลาต่อมาประมาณปี ค.ศ. 1999 แอนิเมชันของคนไทยก็กลับมาฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้ง จากความพยายามของ บ.บรอดคาสต์ไทย เทเลวิชั่น ก็ได้้นำการ์ตูนที่ดัดแปลงจากวรรณคดีฝีมือคนไทย ทั้ง “ปลาบู่ทอง”, “สังข์ทอง”, “เงาะป่า”, และ “โลกนิทาน” มานำเสนอและได้รับการตอบรับอย่างดี จนในปี ค.ศ. 2002 น่าจะเรียกว่าเป็นปีทองของแอนิเมชัน 3 มิติของคนไทย โดยเฉพาะ “ปังปอนด์ ดีแอนิเมชัน” และ “สุดสาคร” ซึ่งทั้ง 2 เรื่องก็สร้างปรากฏการณ์ในแง่ของการขายคาแรกเตอร์ใช้ประกอบสินค้า และ เพลงประกอบ จำมะจ๊ะ ทิงจา ก็ฮิตติดหูด้วย (acesman, 2005: Online)

นอกจากนี้ยังมีแอนิเมชันอีกหลายเรื่อง เช่น “ก้านกล้วย” ของ บ.กันตนา ที่กำลังจะเข้าฉายไปทั่วโลก, แอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง ‘Nine’ ที่ได้รับรางวัลระดับนานาชาติจำนวนมาก, “เอคโค จิว ก้องโลก”, “นาค”, “ยักษ์”, “คุณทองแดง The Inspirations”, “คุณทองแดง The Inspirations”, “๙ ศาสตร์”, ครุฑ มหายุท หิมพานต์” เป็นต้น



ภาพที่ 1-74 และ 1-75 ภาพด้านซ้ายแสดงเรื่อง “ก้านกล้วย” ส่วนภาพด้านขวาแสดงเรื่อง ‘Nine’

(ที่มา: <http://www.narak.com/webboard/show.php?No=111418>, <https://lifestyle.campus-star.com/scoop/34969.html>)



ภาพที่ 1-76 และ 1-77 ภาพด้านซ้ายแสดงเรื่อง “เอคโค้ จิวก้องโลก” ส่วนภาพด้านขวาแสดงเรื่อง “นาค”
 (ที่มา: <http://sudsapda.com/top-lists/81674.html>, <http://sudsapda.com/top-lists/81674.html>)



ภาพที่ 1-78 และ 1-79 ภาพด้านซ้ายแสดงเรื่อง “ยักษ์” ส่วนภาพด้านขวาแสดงเรื่อง “คุณทองแดง The Inspirations”
 (ที่มา: <http://sudsapda.com/top-lists/81674.html>, <http://sudsapda.com/top-lists/81674.html>)



ภาพที่ 1-80 และ 1-81 ภาพด้านซ้ายแสดงเรื่อง “๙ ศาสตรา” ส่วนภาพด้านขวาแสดงเรื่อง “ครุฑ มหายุทธ หิมพานต์”
 (ที่มา: <http://sudsapda.com/top-lists/81674.html>, <https://is.gd/J60p8l>)

ประเภทของการ์ตูน

การ์ตูนแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. **การ์ตูนภาพเดี่ยว (Cartoon)** คือ ภาพการ์ตูนที่เขียนลงกระดาษหรือวัสดุ อื่น ๆ ซึ่งเป็นตัวภาพเดี่ยว ๆ โดยมีได้ยึดติดอยู่กับสารหรือข้อมูลใดเป็นพิเศษ
2. **ภาพล้อเลียน (Caricature)** เป็นภาพที่ถูกสร้างขึ้นให้เกิดมีความผิดเพี้ยนหรือเกินกว่าความเป็นจริง โดยมีเจตนาที่จะล้อเลียนลักษณะเฉพาะของตนแบบหรือผู้ที่เป็นแบบในการวาด ซึ่งส่วนใหญ่่มักจะเป็นการเขียนล้อเลียนบุคคลสำคัญต่าง ๆ
3. **การ์ตูนภาพต่อเนื่อง (Comic)** เป็นการ์ตูนที่เขียนเป็นเรื่องเป็นตอนๆมีเรื่องราวหรือตัวหนังสือบรรยายและมีบทสนทนาของ ตัวการ์ตูน (ธเนศ หาญใจ, 2552: ออนไลน์)
4. **นิยายภาพ (Illustrated Tale)** เป็นภาพที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อใช้ประกอบในการเล่าเรื่องตามเนื้อหาข้อความที่ปรากฏ โดยแสดงออกให้มีความละเอียดและสมจริงตามเนื้อหาที่บรรยายนั้น ๆ

สรุป

การออกแบบตัวละคร (Character design) คือ การออกแบบและสร้างตัวละครให้มีตัวตนขึ้นจากจินตนาการโดยมีการกำหนดในด้านบุคลิก ลักษณะนิสัย จุดเด่นและจุดด้อย โดยตัวละครนี้จะถูกใช้ในสถานการณ์ที่ถูกกำหนดขึ้นตามเรื่องราวที่กำหนดเอาไว้ ในการออกแบบตัวละครนี้มีขึ้นมาอย่างยาวนาน สันนิษฐานได้ว่าเริ่มมีมาตั้งแต่มนุษย์ได้นำเอาจินตนาการมาทำการจัดสร้างเป็นรูปต่าง ๆ เช่น เทวรูปเคารพ ทั้งนี้ในส่วนของ การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยไม่เน้นให้เหมือนกับความเป็นจริงทั้งหมด จะมีการตัดทอนรายละเอียดหรือเพิ่มเติมเสริมแต่งเข้าไป ซึ่งในปี 1843 นิตยสาร “Punch” ได้มีการลงการ์ตูนล้อเลียนการเมืองและถือว่าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสืออย่างเป็นทางการ โดยนิตยสาร “Ally Sloper's Half Holiday” จัดว่าเป็นนิตยสารการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ เวลาต่อมาในปี ค.ศ. 1929 มีการจัดทำเป็นการ์ตูนภาพสีเรื่องแรกของโลกคือ “The funnies” ส่วนการ์ตูนทางประเทศญี่ปุ่นเรียกว่า “มังงะ” (manga) ซึ่งเกิดจากการนำภาพพิมพ์แบบ “อุกิโยเอะ” กับการเขียนภาพแบบตะวันตกมารวมกัน ทั้งนี้รูปแบบสันนิษฐานว่าน่าจะเริ่มต้นจากหนังสือ “โฮะคุไซ มังงะ” ส่วนอีกเล่มหนึ่งก็คือ “โชจู กิกะ” ส่วนพัฒนาการของการ์ตูนไทยเริ่มมีบทบาทที่เป็นรูปภาพประกอบเนื้อเรื่องในนิยาย โดยในปี พ.ศ. 2500 มีการตีพิมพ์รวมเล่มจากหนังสือพิมพ์และวารสาร ตามด้วยการ์ตูนแก๊กเน้นตลก อย่าง “ชายหัวเราะ”,

“มหาสนุก”, “หนูจ๋า”, และ “เบบี้” ทั้งนี้การ์ตูนแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภทด้วยกัน คือ 1 การ์ตูนภาพเดี่ยว 2 ภาพล้อเลียน 3 การ์ตูนภาพต่อเนื่อง และ 4 นิยายภาพ

คำถามท้ายบทที่ 1

1.1 “การออกแบบตัวละคร” คืออะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

1.2 “การ์ตูน” (Cartoons) คืออะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

1.3 คอมมิค (Comics) คืออะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

1.4 นิตยสารการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ คือนิตยสารใด

.....

.....

.....

.....

.....

1.5 ประเภทของการ์ตูนแบ่งออกได้เป็นกี่ประเภท อะไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมท้ายบทที่ 1

1.1 จงจัดทำรายงานเรื่อง “ประเภทของการ์ตูน 4 ประเภท” โดยกำหนดให้มีรายละเอียด ดังนี้

- จัดทำในเอกสารขนาด A4 ในโปรแกรม Microsoft Word
- ใช้ Font “TH Sarabun New” ทั้งหมดในเอกสาร
- หัวข้อใหญ่ “ประเภทของการ์ตูน 4 ประเภท” ใช้ตัวอักษรขนาด 18 พอยท์ (pt) ตัวหนา (Bold)
- ชื่อ นามสกุล/ รหัสประจำตัว/ สาขา/ คณะ/ มหาวิทยาลัย ใช้ตัวอักษรขนาด 16 พอยท์ (pt) ตัวธรรมดา (Regular)
- หัวข้อรอง (ชื่อตัวการ์ตูนแต่ละประเภท) ใช้ตัวอักษรขนาด 16 พอยท์ (pt) ตัวหนา (Bold)
- ส่วนเนื้อหา ที่เขียนบรรยายอธิบายที่มาและรายละเอียดของตัวการ์ตูนทั้ง 4 ประเภท ใช้ตัวอักษรขนาด 16 พอยท์ (pt) ตัวธรรมดา (Regular)
- ให้มีภาพประกอบของตัวการ์ตูนทั้ง 4 ประเภท และต้องอ้างอิงที่มาของตัวละคร ด้วย

บทที่ 2

“ประเภทของตัวละคร”

ในบทนี้จะเป็นการอธิบายเกี่ยวกับ ประเภทของตัวละคร, ประเภทของบทบาทตัวละครหลัก, และวิธีการนำเสนอลักษณะนิสัยของตัวละครผ่านเนื้อหาเรื่องราว โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตัวละคร เป็นตัวมีบทบาทในเรื่อง หรือเป็นผู้ทำให้เรื่องเคลื่อนไหวดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละครตามนัยดังกล่าวนี้มีได้หมายถึงมนุษย์เท่านั้น หากแต่รวมถึงพวกพืช , สัตว์ และสิ่งของด้วย นักเขียนบางคนนิยมใช้สัตว์ ต้นไม้ ดอกไม้ ภาชนะ ฯลฯ เป็นตัวละคร มีความคิดและการกระทำอย่างคน เช่น ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช กำหนดให้สุนัขเป็นตัวละครเอกในเรื่อง “มอม” มนัส จรรย์รงค์ กำหนดให้วัวชนเป็นตัวละครเอกในเรื่อง “ซาเก๊ะ” ไมตรี ลิมปชาติ กำหนดให้ต้นไม้เป็นตัวละครเอกในเรื่อง “ฉันทันไม้” และ ราม ราชพฤกษ์ กำหนดให้ก้อนหินเป็นตัวละครเอกในเรื่อง “ฉันทันหินผา เขาหาว่าฉันทันศักดิ์สิทธิ์” ส่วน อำนาจ เย็นสบาย กำหนดให้พระเครื่องเป็นตัวละครในเรื่อง “ราคาของสินค้า” ตัวละครจึงนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องบันเทิงคดีซึ่งจะขาดเสียมิได้ เพราะถ้าปราศจากตัวละครหรือผู้กระทำพฤติกรรมแล้ว การดำเนินเรื่องก็คงจะไม่เกิดขึ้น (จิรวิมล ตรีวัฒนตระกูล, ม.ป.ป.: ออนไลน์)

โดยรูปแบบของตัวละครมีการแบ่งออกเป็นหลายแบบหลายประเภทด้วยกัน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ประเภทของตัวละคร

ประเภทของตัวละครมีการแบ่งในหลากหลายรูปแบบด้วยกัน ได้แก่ 1 ประเภทของตัวละครตามความสำคัญของบทบาท 2 ประเภทของตัวละครตามลักษณะนิสัยของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีด้าน “บทบาทของตัวละคร” โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประเภทของตัวละครตามความสำคัญของบทบาท

ประเภทของตัวละครตามลักษณะความสำคัญของบทบาทที่ตัวละครปรากฏในเรื่องนั้น ๆ แบ่งออกได้เป็น 2 แบบ ใหญ่ ๆ ด้วยกัน คือ ตัวละครเอก และตัวละครประกอบ

1) **ตัวละครเอก (Principal or Main character)** คือ ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง หรือคือตัวละครที่เป็นศูนย์กลางของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด เป็นตัวละครที่มีข้อขัดแย้ง ข้อขัดแย้งดังกล่าวนี้อาจเกิดขึ้นภายในใจของตัวละครเอง หรือจะขัดแย้งกับตัวละครอื่นหรือขัดแย้งกับสิ่งที่ไม่เป็นตัวตน เช่น พลังธรรมชาติ หรือระบบสังคมก็ได้

2) **ตัวละครประกอบ (Subordinate or Minor character)** คือตัวละครที่มีบทบาทรองลงไปจากตัวละครเอก เป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครเอกเคลื่อนไหวไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละครประกอบบางตัวอาจมีบทบาทเด่นพอ ๆ กับตัวละครเอกก็ได้ แต่มักจะเป็นฝ่ายตรงกันข้ามกับตัวละครเอก (จिरกิจ ศิริวิวัฒน์ระตระกูล, ม.ป.ป.: ออนไลน์)

ทั้งนี้สามารถแบ่งได้อีกแบบโดยกำหนดซึ่งตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะและนิสัยใจคอแตกต่างกันไปดังกล่าวจะมีสองฝ่าย คือฝ่ายตัวละครสำคัญหรือผู้สนับสนุนตัวสำคัญ ที่เรียกว่า “โพรแท็กอนิสต์” (Protagonist) และฝ่ายที่เป็นปรปักษ์หรือฝ่ายตรงกันข้ามที่เรียกว่า “แอนแท็กอนิสต์” (Antagonist) (เถกิง พันธุ์เถกิงอมร, 2541: 629-630)

2. ประเภทของตัวละครตามลักษณะนิสัยของตัวละคร

ด้านประเภทของตัวละครที่สามารถแบ่งได้ตามลักษณะนิสัยของตัวละครนั้น ส่วนใหญ่นิยมกำหนด 2 รูปแบบด้วยกันคือ ตัวละครที่มีลักษณะไม่ซับซ้อน และตัวละครที่มีลักษณะซับซ้อน

1) **ตัวละครที่มีลักษณะไม่ซับซ้อน (flat character)** คือ ตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้เป็นตัวแทนความคิด หรือคุณลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียว เช่น เป็นคนดี ใจดี หรือซื่อสัตย์ ทั้งนี้สำหรับตัวละครที่มีลักษณะไม่ซับซ้อนและยังมีลักษณะพิเศษประจำตัวจนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เรียกว่า Stock Character

2) **ตัวละครที่มีลักษณะซับซ้อน (round character)** คือ ตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีนิสัยคล้ายกับปุถุชนทั่วไป ตัวละครแบบนี้ ผู้แต่งมักจะไม่นำเสนอโดยตรงว่ามีลักษณะนิสัยใจคออย่างไร ผู้ชมจะต้องศึกษาจากส่วนประกอบอื่น ๆ เอาเอง เช่น ศึกษาจากคำพูด การกระทำ การปฏิบัติตัวต่อตัวละครอื่นแล้วนำมาตัดสินว่า ตัวละครนั้นเป็นคนเช่นไร มีนิสัยเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร และ

เพราะเหตุใดเป็นต้น ตัวละครแบบนี้จึงมีลักษณะคล้ายบุคคลในชีวิตจริง และมีส่วนช่วยทำให้เรื่อง
บันเทิงคดีมีลักษณะสมจริงยิ่งขึ้นด้วย



ภาพที่ 2-1 แซมไวส์ แกมจี ตัวละครที่มีลักษณะไม่ซับซ้อน มีบทบาทคงที่ และ โพรโด ตัวละครที่มีลักษณะซับซ้อน มีบทบาท
ไม่คงที่ หลังจากได้รับอิทธิพลของแหวน ในเรื่อง The Lord of The Ring (ที่มา: <https://www.telegraph.co.uk/books/what-to-read/jrr-tolkiens-estate-warner-bros-settle-hobbit-lord-rings-lawsuit/>)

การกำหนดบทบาทของตัวละคร ในการกำหนดบทบาทของตัวละครมีอยู่ 2 วิธี คือ

1 **ตัวละครที่มีบทบาทคงที่ (Static Character)** คือ ตัวละครที่มีบุคลิกคงที่ตลอด
เรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ

2 **ตัวละครที่มีบทบาทไม่คงที่ (dynamic character)** คือ ตัวละครที่ปรับเปลี่ยน
นิสัยบุคลิกลักษณะ และทัศนคติไปตามประสบการณ์หรือสภาพจิตใจได้เมื่อมีเหตุผลอันสมควร หรือ
อาจกล่าวได้อีกอย่างหนึ่งว่าสิ่งแวดล้อมเป็นตัวการสำคัญที่ทำให้บุคลิกภาพของตัวละครเปลี่ยนแปลงไป
(จิริกิจ ศิริวัฒนระตระกูล, 2558: ออนไลน์)

ประเภทของบทบาทตัวละครหลัก

ประเภทของบทบาทตัวละครหลักโดยทั่วไปมีแบบทั้งหมด 7 แบบ หรือที่เรียกกันว่า
7 archetypes ได้แก่ 1 Hero, 2 Mentor, 3 Herald, 4 Threshold guardian, 5 Shape shifter,
6 Trickster, และ 7 Shadow

1. Hero หรือ ตัวละครหลักของเรื่อง ซึ่งจะมีเป้าหมายในชีวิตว่าจะต้องไปทำอะไรสักอย่างให้สำเร็จ อาจจะเก่งหรือไม่เก่งก็ได้ ถ้าจะให้ดีต้องมีปมด้อยอะไรสักอย่างเอาไว้เป็นจุดอ่อนหน่อยก็จะทำให้ดูน่าสนใจขึ้นมา (Panuwat Tangkijpaiboon, 2016: Online)



ภาพที่ 2-2 ภาพตัวละคร Superman ผู้รับบท Hero โดยมีเป้าหมายอยู่ที่การปกป้องมนุษยโลก
(ที่มา: http://www.smm.co.th/wp-content/uploads/2016/04/2524294_orig.jpg)



ภาพที่ 2-3 ภาพตัวละคร มังก่า ดี. ลูฟี่ ผู้รับบท Hero ในเรื่อง “One Piece” โดยมีเป้าหมายอยู่ที่การเป็นราชาโจรสลัด
(ที่มา: <https://is.gd/CXs6Fm>)

2. **Mentor** อาจารย์หรือผู้แนะนำของ Hero เช่น แกนดัล์ฟ ใน Lord of the ring หรือ ท่านฤๅษีในเรื่องสุตสาศร บุคลิกของ Mentor จะออกแนวฉลาดรอบรู้ รู้จักอาวุธในตำนาน เก่งกาจเหนือมนุษย์ ใจดี มีเมตตา



ภาพที่ 2-4 ภาพตัวละคร “Gandalf” ผู้รับบท Mentor ในภาพยนตร์เรื่อง “Lord of the ring”
(ที่มา: <https://is.gd/r0G62Y>)



ภาพที่ 2-5 ภาพตัวละคร ผู้เฒ่าเต่า ผู้รับบท Mentor ในเรื่อง “Dragon ball”
(ที่มา: <https://is.gd/GOrFxA>)

3. Herald เพื่อนพระเอก ผู้คอยส่งข่าวสาร คอยบอกข้อมูลต่าง ๆ ให้พระเอก เป็นที่ปรึกษา คอยช่วยเหลือพระเอก ให้ผ่านพ้นเรื่องราวต่าง ๆ จากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่งได้



ภาพที่ 2-6 ภาพตัวละครชื่อ "Ron Weasley" ผู้รับบท Herald โดยเป็นเพื่อนสนิทของ Harry ในเรื่อง "Harry Potter"
(ที่มา: <https://is.gd/7UGZv1>)



ภาพที่ 2-7 ภาพตัวละครชื่อ "Robin" ผู้รับบท Herald โดยเป็นผู้ช่วยของ Batman ในเรื่อง "Batman"
(ที่มา: <https://i.ytimg.com/vi/dPszLUHzgAM/hqdefault.jpg>)

4. **Threshold guardian** หยิ่ง ๆ ดุ ๆ ไม่เอาใคร ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใด มักจะเป็นพวกที่เฝ้าอาวุธในตำนาน หรือมังกร หรือสัตว์ประหลาด มีหน้าที่หลักๆ คือ คอยพิสูจน์ฝีมือและความตั้งใจจริงของ Hero



ภาพที่ 2-8 ภาพตัวละครชื่อ อาจารย์ชิฟู (Master Shifu) ผู้รับบท Threshold guardian ในเรื่อง “กังฟูแพนด้า”
(ที่มา: http://www.piyanaswebboard.com/hosting/image-BEE7_4C6DF403.jpg)

5. **Shape shifter** ไม่ค่อยจริงจังเป็นหน้าที่หลักของ Shape shifter เป็นพวกนกสองหัวที่เปลี่ยนไปได้เรื่อย ๆ เป็นตัวที่คอยทรยศ หักหลัง ทำให้เรื่องราวเปลี่ยนมุมมอง ไปจากที่เป็น คอยสร้างความสับสนให้เนื้อเรื่อง หรือจะว่ากันง่าย ๆ ก็คือเป็นตัวอิจฉาก็ได้



ภาพที่ 2-9 ภาพตัวละครชื่อ กอลลัม (Gollum) หรือ สมิโกล ผู้รับบท Shape shifter ในเรื่อง “The Lord of the Rings”
(ที่มา: <https://is.gd/i79WT8>)



ภาพที่ 2-10 ภาพตัวละครชื่อ ซีนโอะ ผู้รับบท Shape shifter ในเรื่อง “Doreamon”
(ที่มา: https://i.ytimg.com/vi/wA3XrO_hZdw/maxresdefault.jpg)

6. Trickster ตัวป่วน ตัวโจ๊ก ช่วยสร้างสีสันและเสียงหัวเราะ ให้เรื่องราว มักจะมาในรูปแบบตัวอะไรก็ได้ เล็ก ๆ น่ารัก ๆ เบื้อะบื้อ ชุ่มช่าม มีได้ทั้งฝั่ง Hero และ Shadow อาจจะเป็นตัวหลักหรือมีหลายตัว หรืออาจจะโผล่มาเป็นช่วง ๆ ช่วงละตัวก็ได้ ตัว Trickster นี้ถ้าไม่มีในเรื่องคงขาดความสนุกไปเลยทีเดียว



ภาพที่ 2-11 ภาพตัวละครชื่อ “Donkey” ผู้รับบท Trickster ในเรื่อง “Shrek”
(ที่มา: <https://stmed.net/wallpaper-30839>)



ภาพที่ 2-12 ภาพตัวละครชื่อ “อุซป” ผู้รับบท Trickster ในเรื่อง “One Piece”
(ที่มา: <https://stmed.net/wallpaper-30839>)

7. Shadow ผู้ร้าย จอมมาร มีหน้าที่หลักคือ คอยขัดขวางพระเอก หรือมีหน้าที่รอให้พระเอกไปปราบ (Panuwat Tangkijpaiboon, 2016: Online)



ภาพที่ 2-13 ภาพตัวละครชื่อ “ราโอ” ผู้รับบท Shadow ในเรื่อง “ฤทธิ์หมัดดาวเหนือ”
(ที่มา: <https://is.gd/jvLMz>)

	The Hero "More or less human in character, through whom the world destiny is realized"	The Ancient Mysticagogue "The Wise Old Man... whose words assist the hero through the trials and terrors of the weird adventure"	The Enemy "Great and conspicuous in the seat of power"	The Threshold Guardian "The first problem of the hero to surpass"	The Shape-Shiftler An ambiguous character whose loyalties and values are not always clear	The Trickster Comic relief, to offset the dramatic tension
"Harry Potter" series	 Harry Potter	 Dumbledore	 Voldemort	 Quirrell	 Snape	 Ron Weasley
"Star Wars" series	 Luke Skywalker	 Obi-Wan	 Darth Vader	 Stormtroopers	 Han Solo	 C-3PO and R2-D2
"The Matrix" series	 Neo	 Morpheus	 The Matrix	 Agent Smith	 Cypher	 "There's not much to laugh at in 'The Matrix.'"
"Lord of The Rings"	 Frodo	 Gandalf	 Sauron	 Arwen	 Boromir	 Merry and Pippin
"Finding Nemo"	 Marlin	 Crab	 Doris	 Bruce	 Gill	 Dory

SOURCES: Joseph Campbell, "The Hero With a Thousand Faces"; Internet Movie Database

NOTE: Your opinion may vary.

© 2010 COLUMBIA TRISTAR

ภาพที่ 2-14 ภาพตารางแสดงถึงบทบาทหลักของตัวละครในแต่ละเรื่อง
(ที่มา: <https://is.gd/2VHxvL>)

วิธีการนำเสนอลักษณะนิสัยของตัวละครผ่านเนื้อหาเรื่องราว

ในส่วนกลวิธีการนำเสนอลักษณะนิสัยของตัวละครผ่านเนื้อหาเรื่องราว สามารถนำเสนอได้ 5 วิธีด้วยกันดังนี้

- 1 ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบบรรยายลักษณะของตัวละครเอง
- 2 ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบกำหนดให้ตัวละครอื่นในเรื่องกล่าวถึงตัวละครอีกตัว
- 3 ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบให้ผู้อ่านหรือผู้ชมรับรู้ได้จากพฤติกรรมของตัวละครเอง
- 4 ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบให้ผู้อ่านหรือผู้ชมรับรู้ได้จากบทสนทนาของตัวละครนั้น
- 5 ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบให้ผู้อ่านหรือผู้ชมรับรู้ได้จากบทบรรยายความคิดของตัวละครนั้น

1 ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบบรรยายลักษณะของตัวละครเอง

เป็นวิธีง่าย ๆ ตรงไปตรงมา แต่มีข้อสังเกตว่าวิธีบรรยายตัวละครแบบนี้ ผู้อ่านหรือผู้ชมไม่มีโอกาสร่วมพิจารณาและไม่มีปฏิกริยาต่อตัวละครโดยตรง และไม่ได้ตัดสินใจตัวละครด้วยตนเองเหมือนอย่างที่ต้องเผชิญในชีวิตจริง (เถกิง พันธุ์เถกิงอมร, 2541: 642)

2 ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบกำหนดให้ตัวละครอื่นในเรื่องกล่าวถึงตัวละครอีกตัว

ในการแสดงออกในรูปแบบนี้จะใช้การอธิบายลักษณะนิสัยของตัวละครผ่านตัวละครอีกตัวหนึ่ง โดยวิธีนี้ นอกจากผู้เขียนหรือผู้ออกแบบจะแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมของตนเองแล้วยังสอดแทรกความเห็นของตัวละครอื่น ๆ ประกอบด้วย (เกกิง พันธุ์เกกิงอมร, 2541: 645)

3 ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบให้ผู้อ่านหรือผู้ชมรับรู้ได้จากพฤติกรรมของตัวละครเอง

วิธีการนี้คือผู้เขียนหรือผู้ออกแบบใช้การแสดงออกซึ่งพฤติกรรมของตัวละครที่แสดงออกมาต่อเหตุการณ์หรือเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อให้ผู้รับชมหรือผู้อ่าน จะสามารถรับรู้และพิจารณาลักษณะนิสัยของตัวละครนั้น ๆ เอง ทั้งนี้โดยส่วนมากมักจะนิยมปรากฏในเหตุการณ์ที่แสดงออกถึงความขัดแย้งที่เด่นชัดระหว่างตัวละครแต่ละตัว

4 ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบให้ผู้อ่านหรือผู้ชมรับรู้ได้จากบทสนทนาของตัวละครนั้น

ในรูปแบบนี้ ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบจะใช้บทสนทนายระหว่างตัวละคร เพื่อให้เห็นถึงนิสัยและทัศนคติของตัวละคร ซึ่งวิธีการนี้จะสามารถทำให้สามารถบรรยายตัวละครได้อย่างหลากหลาย และแสดงออกในส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครนั้น ๆ ได้ชัดเจนมากขึ้น

5 ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบให้ผู้อ่านหรือผู้ชมรับรู้ได้จากบทบรรยายความคิดของตัวละครนั้น

วิธีการนี้ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบจะใช้การแสดงความคิดภายในของตัวละครที่บรรยายออกมา เพื่อให้เห็นถึงนิสัยและทัศนคติของตัวละครนั้น ๆ

สรุป

ตัวละคร เป็นตัวมีบทบาทในเนื้อเรื่องหรือเป็นผู้ทำให้เรื่องเคลื่อนไหวดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละครตามนัยดังกล่าวนี้มีได้หมายถึงมนุษย์เท่านั้น หากแต่รวมถึงพวกพืช , สัตว์ และสิ่งของด้วย โดยประเภทของตัวละครมีการแบ่งในหลากหลายรูปแบบด้วยกัน ซึ่งประเภทของตัวละครตามความสำคัญของบทบาทแบ่งออกได้เป็น 2 แบบ ใหญ่ ๆ ด้วยกัน คือ 1 ตัวละครเอก และ 2 ตัวละครประกอบ ส่วนด้านประเภทของตัวละครตามลักษณะนิสัยของตัวละครส่วนใหญ่นิยมกำหนด 2 รูปแบบด้วยกันคือ 1 ตัวละครที่มีลักษณะไม่ซับซ้อน และ 2 ตัวละครที่มีลักษณะซับซ้อน ทั้งนี้ประเภทของบทบาทตัวละครหลักมีแบบทั้งหมด 7 แบบหรือที่เรียกกันว่า 7 archetypes ได้แก่ 1 Hero หรือ ตัวละครหลักของเรื่อง, 2 Mentor อาจารย์หรือผู้แนะนำ, 3 Herald เพื่อนพระเอก, 4 Threshold guardian, 5 Shape shifter, 6 Trickster ตัวป่วนหรือตัวโจ๊ก, และ 7 Shadow ผู้ร้าย

ส่วนวิธีการนำเสนอลักษณะนิสัยของตัวละครผ่านเนื้อหาเรื่องราว สามารถนำเสนอได้ 5 วิธี คือ 1 ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบบรรยายลักษณะของตัวละครเอง 2 ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบกำหนดให้ตัวละครอื่นในเรื่องกล่าวถึงตัวละครอีกตัว 3 ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบให้ผู้อ่านหรือผู้ชมรับรู้ได้จากพฤติกรรมของตัวละครเอง 4 ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบให้ผู้อ่านหรือผู้ชมรับรู้ได้จากบทสนทนาของตัวละครนั้น และ 5 ผู้เขียนหรือผู้ออกแบบให้ผู้อ่านหรือผู้ชมรับรู้ได้จากบทบรรยายความคิดของตัวละครนั้น

คำถามท้ายบทที่ 2

2.1 “ตัวละคร” คืออะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

2.2 ประเภทของตัวละครตามความสำคัญของบทบาทแบ่งออกได้เป็นกี่แบบ อะไรบ้าง

.....

.....

.....

2.3 ประเภทของตัวละครตามลักษณะนิสัยของตัวละครแบ่งออกได้เป็นกี่แบบ อะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

2.4 ประเภทของบทบาทตัวละครหลักแบ่งออกได้เป็นกี่แบบ อะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

2.5 วิธีการนำเสนอลักษณะนิสัยของตัวละครผ่านเนื้อหาเรื่องราว สามารถนำเสนอได้ด้วยวิธีการใดบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมท้ายบทที่ 2

2.1 จงจัดทำรายงานเรื่อง “รูปแบบของตัวละครหลักทั้ง 7 แบบ” โดยกำหนดให้มีรายละเอียดดังนี้

- จัดทำในเอกสารขนาด A4 ในโปรแกรม Microsoft Word
- ใช้ Font “TH Sarabun New” ทั้งหมดในเอกสาร
- หัวข้อใหญ่ “รูปแบบของตัวละครหลักทั้ง 7 แบบ” ใช้ตัวอักษรขนาด 18 พอยท์ (pt) ตัวหนา (Bold)
- ชื่อ นามสกุล/ รหัสประจำตัว/ สาขา/ คณะ/ มหาวิทยาลัย ใช้ตัวอักษรขนาด 16 พอยท์ (pt) ตัวธรรมดา (Regular)
- หัวข้อรอง (ชื่อตัวตัวละครหลักทั้ง 7 แบบ) ใช้ตัวอักษรขนาด 16 พอยท์ (pt) ตัวหนา (Bold)
- ส่วนเนื้อหา ที่เขียนบรรยายอธิบายและรายละเอียดของตัวตัวละครหลักทั้ง 7 แบบ ใช้ตัวอักษรขนาด 16 พอยท์ (pt) ตัวธรรมดา (Regular)
- ให้มีภาพประกอบของรูปแบบของตัวละครหลักทั้ง 7 แบบ และต้องอ้างอิงที่มาของตัวละครด้วย

บทที่ 3

“รูปแบบแนวการสร้างตัวละคร”

ในรูปแบบแนวการสร้างตัวละคร เป็นการนำเสนอแนวทางเบื้องต้นในการที่ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครนั้น ๆ ขึ้น ทั้งนี้โดยทั่วไปแล้ว ตัวละครจะถูกสร้างขึ้นเพื่อให้สอดคล้องไปกับเรื่องราว เนื้อหา หรือข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้ที่ทำการสร้างตัวละครจำเป็นต้องคำนึงถึงในหลายประการด้วยกันก่อนจะทำการลงมือออกแบบเป็นภาพร่าง โดยต้องเข้าใจทั้งทางด้านมิติกายภาพ (Physiology), มิติทางสังคม (Sociology), และ มิติทางจิตวิทยา (Psychology) ของตัวละคร ทั้งนี้ในบทนี้จะนำเสนอซึ่งแนวการสร้างตัวละครด้านมิติกายภาพ (Physiology) และ มิติทางจิตวิทยา (Psychology) ของตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังนี้

แนวการสร้างตัวละครด้านมิติกายภาพ (Physiology)

ตัวละครด้านมิติกายภาพ (Physiology) คือ ด้านลักษณะภาพลักษณ์ที่แสดงให้เห็นได้ของตัวละคร ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้ 1 รูปแบบภาพลักษณ์ของตัวละคร 2 รูปแบบแนวทางของตัวละคร และ 3 รูปแบบบุคลิกลักษณะของตัวละคร

1. รูปแบบภาพลักษณ์ของตัวละคร

ในเบื้องต้นผู้จะทำการออกแบบจำเป็นต้องเข้าใจว่า สิ่งที่ตนกำลังจะออกแบบนั้นมีรูปลักษณ์ โนม์เอียงไปในแนวทางใด ทั้งนี้ลักษณะรูปลักษณ์ภาพลักษณ์ของตัวละครจะได้แก่ คน, สัตว์, อมนุษย์, ธรรมชาติและสิ่งของต่าง ๆ , และสิ่งที่เป็นนามธรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) คน คือ คนจริง หรือ คนสมมุติ



ภาพที่ 3-1 ตัวอย่างภาพลักษณะของตัวละครที่เป็น “คน”

โดยตัวละครในภาพชื่อ “คามาดะ ทันจิโร่” ในเรื่อง “ดาบพิฆาตอสูร Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba”

(ที่มา : <https://entertainment.trueid.net/detail/vD7LKNr253yR>)

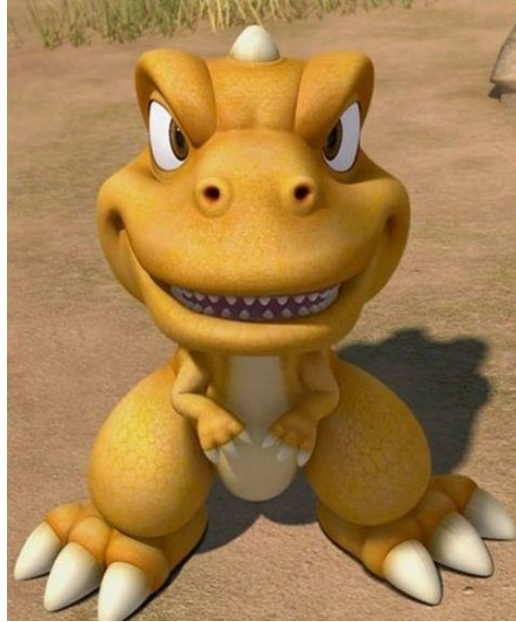
2) สัตว์ คือ สัตว์ที่มีอยู่จริง หรือ สัตว์ในจินตนาการ



ภาพที่ 3-2 ตัวอย่างภาพลักษณะของตัวละครที่เป็น “สัตว์”

โดยตัวละครในภาพเป็นแมวชื่อ “ไมเคิล” ในเรื่อง “What’s Michael?”

(ที่มา : <https://prcm.jp/list/>)



ภาพที่ 3-3 ตัวอย่างภาพลักษณะของตัวละครที่เป็น “สัตว์ (ในจินตนาการ)” โดยตัวละครในภาพชื่อ “ก้อง (GON)” ในเรื่อง “ก้อง ไร่ แสบตึกดำบรรพ์” ซึ่งเป็นตัวละครที่ดัดแปลงมาจากไดโนเสาร์ (ที่มา : <https://www.pinterest.com/thediamondphoen/gon/>)

3) อมนุษย์ คือ สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ซึ่งอาจมีลักษณะใกล้เคียงกับมนุษย์



ภาพที่ 3-4 ตัวอย่างภาพลักษณะของตัวละครที่เป็น “อมนุษย์” โดยตัวละครในภาพชื่อ “พิคโกโร่” ในเรื่อง “ดราก้อนบอล”

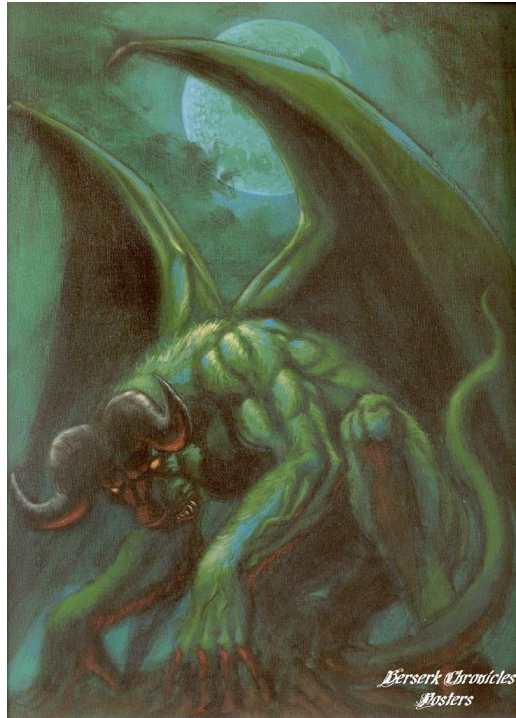
(ที่มา : <https://sites.google.com/site/dragonballco2/dragonball/taw-lakhr/phikh-ko-ro>)



ภาพที่ 3-5 ตัวอย่างภาพลักษณ์ของตัวละครที่เป็น “อมนุษย์”
โดยตัวละครในภาพชื่อ “ธานอส (Thanos)” ในภาพยนตร์เรื่อง “The Avengers”
(ที่มา : <https://www.pinterest.com/notzaa55531/thanos/>)



ภาพที่ 3-6 ตัวอย่างภาพลักษณ์ของตัวละครที่เป็น “อมนุษย์”
โดยตัวละครในภาพชื่อ “ไมค์ วาซอว์สกี” ในภาพยนตร์เรื่อง “บริษัทรับจ้างหลอน (ไม่) จำกัด”
(ที่มา : <https://www.pngegg.com/en/png-ztdxs>)



ภาพที่ 3-7 ตัวอย่างภาพลักษณะของตัวละครที่เป็น “อมมนุษย์”
โดยตัวละครในภาพชื่อ “Nosferatu Zodd” ในภาพยนตร์เรื่อง “Berserk”
(ที่มา : <https://www.flickr.com/photos/troile/223383633>)

4) ธรรมชาติและสิ่งของต่าง ๆ เช่น ต้นไม้ พืชพรรณต่าง ๆ ภูเขา เมฆ โทรทัศน์ ตูโยื่น ฯลฯ



ภาพที่ 3-8 ตัวอย่างภาพลักษณะของตัวละครที่เป็น “อมมนุษย์” โดยตัวละครในภาพชื่อ “Groot” ในภาพยนตร์เรื่อง “Guardians of The Galaxy” ซึ่งเป็นตัวละครที่ดัดแปลงมาจากต้นไม้ (ที่มา : <https://www.pinterest.com/notzaa55531/thanos/>)



ภาพที่ 3-9 ตัวอย่างภาพลักษณะของตัวละครที่เป็น “มนุษย์” โดยตัวละครในภาพชื่อ “Lightning McQueen” ในภาพยนตร์เรื่อง “Cars” ซึ่งเป็นตัวละครที่ดัดแปลงมาจากรถยนต์ (ที่มา : <http://clipart-library.com/free/lightning-mcqueen-transparent-background.html>)

5) นามธรรม เช่น วิญญาณ ธรรมะ อธรรม เป็นต้น (อภิชาติ ยอดสุวรรณ, 2534, 10)



ภาพที่ 3-10 ตัวอย่างภาพลักษณะของตัวละครที่แสดงแบบ “นามธรรม” โดยแสดงแทนตัวละครชื่อ “คาโอนางิ (ผีไร้หน้า)” ในเรื่อง “Spirited Away” (ที่มา : <https://pantip.com/topic/30842422>)



ภาพที่ 3-11 ตัวอย่างภาพลักษณะของตัวละครที่แสดงแบบ “นามธรรม”

โดยแสดงแทนตัวละครชื่อ “Sauron” ในส่วนของภาพยนตร์เรื่อง “The Lord of the Rings”
(ที่มา : <https://www.syfy.com/syfywire/stuff-we-love-sauron-original-big-bad>)

2. รูปแบบแนวทางของตัวละคร

ในรูปแบบแนวทางของตัวละครสามารถสรุปได้ 5 แนวทางด้วยกัน คือ 1 แนวสมจริง (Realistic), 2 แนวอุดมคติ (Idealistic), แนวเหนือจริง (Surrealistic), แนวบุคคลาธิษฐาน (Personification), และแนวแบบฉบับ (Type) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ตัวละครแนวสมจริง (Realistic)

คือ การสร้างให้ตัวละครมีลักษณะนิสัยคล้ายคนจริง ซึ่งตัวละครจะมีความโลภ โกรธ หลง เหมือนกับคนทุกประการ ซึ่งนักเขียนหรือกวีจะประพันธ์โดยเทียบเคียงกับพฤติกรรมของคนจริงในสังคม ทำให้ตัวละครแบบนี้สร้างความสมจริง และทำให้ผู้อ่านเชื่อมากกว่าตัวละครแบบอุดมคติ (วรรณคดีศึกษา, 2560: ออนไลน์)



ภาพที่ 3-12 ตัวอย่างภาพลักษณะของตัวละครแนวสมจริง (Realistic) 1

โดยแสดงแทนตัวละครชื่อ “เซตะ และ เซซีโกะ” ในเรื่อง “สุสานหิ่งห้อย” ที่ดัดแปลงมาจากประวัติของ อะคิยุกิ โนซากะ ผู้สูญเสียน้องสาว ด้วยสาเหตุจากการขาดอาหารระหว่างสงคราม (ที่มา : <https://pantip.com/topic/34839315>)



ภาพที่ 3-13 ตัวอย่างภาพลักษณ์ของตัวละครแนวสมจริง (Realistic) 2

โดยแสดงแทนตัวละครชื่อ “วิลเลียม วอลเลซ” ในเรื่อง “Braveheart” ที่มาจากประวัติของ วิลเลียม วอลเลซ อัศวินชาวสกอตแลนด์ที่ปลุกระดมชาวสกอตแลนด์ให้ปลดตนเองออกจากการเป็นเมืองขึ้นของอังกฤษ (ที่มา : <https://www.scmp.com/>)

2) ตัวละครแนวอุดมคติ (Idealistic)

คือ การสร้างตัวละครตามที่นักเขียน หรือผู้แต่งเรื่องระบุเอาไว้ โดยตัวละครแบบนี้ได้มีการกำหนดลักษณะพฤติกรรม ลักษณะ และอุปนิสัยเอาไว้ภายในเรื่องหรือบทประพันธ์นั้น ๆ ตามจินตนาการของผู้แต่งเอง



ภาพที่ 3-14 ตัวอย่างภาพลักษณ์ของตัวละครตัวละครแนวอุดมคติ (Idealistic) 1

โดยแสดงแทนตัวละครชื่อ “มาเอตะ ไทซน” ในเรื่อง “จอมเก บลูส์ (BLUES)”

(ที่มา : <https://pantip.com/topic/34839315>)



ภาพที่ 3-15 ตัวอย่างภาพลักษณ์ของตัวละครตัวละครแนวอุดมคติ (Idealistic) 2

โดยแสดงแทนตัวละครชื่อ “พ่อบ้านสุดเก๋า (The Way of the Househusband)” ในเรื่อง “พ่อบ้านสุดเก๋า (The Way of the Househusband)” (ที่มา : <https://jaojeud.com/>)

3) ตัวละครแนวเหนือจริง (Surrealistic)

คือ การสร้างโดยมีพฤติกรรมที่เหนือมนุษย์ สร้างตามจินตนาการของกวี ตัวละครแบบนี้จะเป็นผู้วิเศษต่าง ๆ ที่มีอิทธิฤทธิ์ เช่น ฤๅษี เทวดา เป็นต้น (วรรณคดีศึกษา, 2560: ออนไลน์)



ภาพที่ 3-16 ตัวอย่างภาพลักษณ์ของตัวละครแนวเหนือจริง (Surrealistic) 1

โดยแสดงแทนตัวละครชื่อ “ราชินีเอลซ่า (Elsa)” ในเรื่อง “Frozen”

(ที่มา : <https://www.shopback.co.th/blog/fa-w->

[%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%9C%E0%B8%A1/attachment/066/](https://www.shopback.co.th/blog/fa-w-%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%9C%E0%B8%A1/attachment/066/))



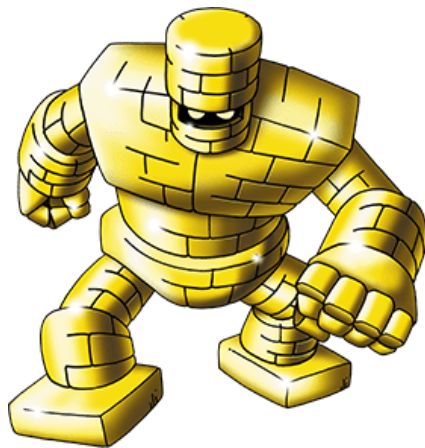
ภาพที่ 3-17 ตัวอย่างภาพลักษณ์ของตัวละครแนวเหนือจริง (Surrealistic) 2

โดยแสดงแทนตัวละครชื่อ “ยมทูตลุด” ในเรื่อง “Death Note”

(ที่มา : https://www.pngarea.com/view/e8f9fce5_death-png-death-note-ryuk-png-hd-png/)

4) ตัวละครแนวบุคคลาธิษฐาน (Personification)

คือ การสร้างตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์ให้ทำอกำกับกิริยาเหมือนมนุษย์ ในบางกรณีนักเขียนหรือกวีก็สร้างลมให้พูดได้ หรือสร้างเมฆให้ร้องไห้ ซึ่งทั้งลมและเมฆ ไม่ใช่คน แต่ทำกิริยาเหมือนคน (วรรณคดีศึกษา, 2560: ออนไลน์)



ภาพที่ 3-18 ตัวอย่างภาพลักษณ์ของตัวละครบุคคลาธิษฐาน (Personification) 1

โดยแสดงแทนตัวละคร “Golem” ในเรื่อง “Dragon Quest” ที่มาจากรูปแบบของหิน

(ที่มา : [https://dragonquest.fandom.com/wiki/Gold_golem_\(Dragon_Quest\)](https://dragonquest.fandom.com/wiki/Gold_golem_(Dragon_Quest)))



ภาพที่ 3-19 ตัวอย่างภาพลักษณ์ของตัวละครบุคคลาธิษฐาน (Personification) 2
โดยแสดงแทนตัวละครชื่อ “โอลาฟ (Olaf)” ในเรื่อง “Frozen” ที่มาจากรูปแบบของตุ๊กตาหิมะ
(ที่มา : [https://th.wikipedia.org/wiki/โอลาฟ_\(ดิสนีย์\)#/media/ไฟล์:Olaf_from_Disney's_Frozen.png](https://th.wikipedia.org/wiki/โอลาฟ_(ดิสนีย์)#/media/ไฟล์:Olaf_from_Disney's_Frozen.png))



ภาพที่ 3-20 ตัวอย่างภาพลักษณ์ของตัวละครบุคคลาธิษฐาน (Personification) 3
โดยแสดงแทน “ตุ๊กตาไล่ฝน” ในเรื่อง “อิคคิวซัง” ที่มาจากรูปแบบของตุ๊กตาไล่ฝนของประเทศญี่ปุ่น
(ที่มา : <http://oknation.nationtv.tv/blog/piwfreedom/2013/11/23/entry-5>)

5) ตัวละครแนวแบบฉบับ (Type)

คือ การสร้างตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะคงที่ไม่เปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะวันเวลา ประสบการณ์ของตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์ภายนอกจะเปลี่ยนแปลงไปสักเท่าใดก็ตามแต่ตัวละครประเภทนี้จะไม่เปลี่ยนแปลง (พีทวาน, 2560: ออนไลน์)



ภาพที่ 3-21 ตัวอย่างภาพลักษณะของตัวละครแบบฉบับ (Type) 1

โดยในภาพแสดงแทน “พระยูไล” ในเรื่อง “ไซอิ๋ว”

(ที่มา : <https://board.postjung.com/753969>)



ภาพที่ 3-22 ตัวอย่างภาพลักษณะของตัวละครแบบฉบับ (Type) 2 โดยในภาพแสดงแทน “เมดูซ่า (Medusa)” ในตำนานกรีก ลักษณะจะแสดงเป็นหญิงสาวที่มีส่วนผมเป็นงูม้วนพันกันอยู่ (ที่มา : <https://www.mahamongkol.com/m/tag.php?id=200>)

3. รูปแบบบุคลิกลักษณะของตัวละคร

บุคลิกลักษณะของตัวละคร แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ บุคลิกแบบจำลอง และ บุคลิกลักษณะเฉพาะตัว

1) **บุคลิกแบบจำลอง** หมายถึง บุคลิกลักษณะทั่ว ๆ ไป ซึ่งอาจจะไม่เป็นจริง ในขณะที่คนอื่น ๆ มักจะคาดเดาว่าคนในบุคลิกแบบนี้จะมีนิสัย อาชีพ ฯลฯ อย่างไร นั่นคือการประเมินตัวละครที่เห็นจากบุคลิกภาพภายนอก เช่น คนที่ใส่แว่นหนา ๆ จะเป็นพวกหนอนหนังสือ เป็นต้น (Atom, 2555: Online)



ภาพที่ 3-23 ตัวละครชื่อ ซากาโมโด้ จากเรื่อง เทพศาสตร์ซากาโมโด้
(ที่มา : <https://minimore.com/b/5oncV/5>)

2) **บุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว** หมายถึง บุคลิกพิเศษเฉพาะตัวของตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนที่ดีควรมีเอกลักษณ์ของตัวเอง เพื่อให้คนดูสนใจ จดจำ และติดตาม เช่น ตัวละครคนแคะระทั่งเจ็ด ในภาพยนตร์เรื่องสโนว์ไวท์แต่ละตัวจะมีบุคลิกที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้เราสามารถใส่บุคลิกพิเศษของตัวละครแต่ละตัวเพิ่มสีสันให้กับเนื้อเรื่องของการ์ตูนได้ด้วย (Atom, 2555: Online)



ภาพที่ 3-24 ตัวละครคนแคะระทั่งเจ็ด ในภาพยนตร์เรื่องสโนว์ไวท์
(ที่มา : <https://sites.google.com/site/ksupanan2512/snow-white>)

แนวการสร้างตัวละครด้านมิติทางจิตวิทยา (Psychology)

ตัวละครด้านมิติทางจิตวิทยา (Psychology) คือด้านลักษณะสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งมิติทางจิตวิทยา (Psychology) เป็นความรู้สึทางอารมณ์ภายในจิตใจที่จะส่งผลต่อการตัดสินใจในการกระทำต่าง ๆ ของตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังนี้

ลักษณะทางจิตวิทยาของตัวละคร

Laurie Hutzler ได้แบ่งลักษณะตัวละครออกเป็น 9 ประเภท และอธิบายโดยสรุป ได้ดังนี้

1) Power of Idealism

เป็นตัวละครที่อยู่ในอุดมคติหรือมีอุดมการณ์ของตัวเองที่ชัดเจน ตัวละครประเภทนี้มักจะ เป็นพวกมุ่งมั่นมาก คิดว่าเจ็บปวดเจียนตายดีกว่าไม่รู้สึอะไรเลย (Epic Hero) มี passion ในการใช้ชีวิตมาก ค้นหาสิ่งที่ดีที่สุดให้ชีวิตตัวเอง มาตรฐานสูง ดำเนินชีวิตตามอุดมการณ์ของตน รักแรง เกียรติยศ (MovieDIY, 2019: Online) ตัวอย่างเช่น “King Leonides” ในเรื่อง “300”, “Carrie Bradshaw” ในเรื่อง “Sex and the City”, “อังศุมารินทร์” ในเรื่อง “คู่กรรม” ฯลฯ



ภาพที่ 3-25 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Idealism 1

โดยในภาพแสดงแทน “King Leonides” ในเรื่อง “300”

(ที่มา : <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2162142872>)



ภาพที่ 3-26 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Idealism 2

โดยในภาพแสดงแทน “Carrie Bradshaw” ในเรื่อง “Sex and the City”

(ที่มา : <https://www.hellomagazine.com/fashion/news/2017011156697/cost-carrie-bradshaw-sex-and-the-city-tutu/>)

2) Power of Conscience

เป็นตัวละครที่ครองสติได้ดีเยี่ยม ความรู้สึกไว มีกลางสังหรณ์ คิดหน้าคิดหลังก่อนเสมอ ตัดสินใจเร็ว และเด็ดขาด คิดว่าคนอื่นต้องพึ่งพาตัวเองเสมอ เป็นกังวลกับสิ่งที่ต้องรับผิดชอบและผลที่จะตามมา (MovieDIY, 2019: Online) ตัวอย่างเช่น “Oskar Schindler” ในเรื่อง “Schindler’s List”, “Oliver Queen” ในเรื่อง “Arrow”, “Queen Elizabeth” ในเรื่อง “The Queen”, “John Snow” ในเรื่อง “Game of Throne” เป็นต้น



ภาพที่ 3-27 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Conscience 1

โดยในภาพแสดงแทน “Queen Elizabeth” ในเรื่อง “The Queen”

(ที่มา : <https://www.elizabethi.org/contents/screenqueens/pagethree.html>)



ภาพที่ 3-28 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Conscience 2

โดยในภาพแสดงแทน “John Snow” ในเรื่อง “Game of Throne”

(ที่มา : <https://www.popsugar.com/entertainment/Jon-Snow-Ned-Stark-Theory-About-Game-Thrones-Posters-45864501>)

3) Power of Excitement

ตัวละครประเภทนี้ชอบความตื่นเต้น เร้าใจ เชื่อว่าชีวิตเป็นสนามเด็กเล่นและการผจญภัยที่ยิ่งใหญ่ (Forever Young) มักเป็นผู้สำรวจ คิดค้นสิ่งต่าง ๆ อารมณ์ดี มองโลกในแง่ดีเสมอ ไม่ชอบการผูกมัดหรือรับผิดชอบอะไรจริงจัง มักเป็นตัวละครสร้างเรื่อง ตัวป่วนของเรื่อง แต่มีเสน่ห์ตรงที่เอาตัวรอดเก่ง (MovieDIY, 2019: Online) ตัวอย่างเช่น “James Bond”, “Indiana Jones” ฯลฯ



ภาพที่ 3-29 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Excitement 1

โดยภาพแสดงแทน “James Bond” ในเรื่อง “James Bond” ในแต่ละยุค

(ที่มา : <https://www.smoothradio.com/news/entertainment/james-bond/film-actors-ranking-list/>)



ภาพที่ 3-30 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Excitement 2

โดยในภาพแสดงแทน “Indiana Jones” ในเรื่อง “Indiana Jones”

(ที่มา : <https://in.news.yahoo.com/>)

4) Power of Love

ตัวละครที่บูชาความรัก ชอบทำตัวให้คนอื่นรู้สึกว่าเขาจะต้องขาดตัวเองไม่ได้ อารมณ์ประมาณ “ฉันทำทุกอย่างเพื่อเธอ เธอต้องรักฉันตอบแทน” ชอบแสดงความเป็นเจ้าของ และให้ความสนใจกับคนที่ตนเองชอบอย่างออกหน้า ชอบผลักให้คนอื่นทำอย่างโน้นอย่างนี้ ตัวอย่างเช่น แม่พระเอกหรือนางร้ายทั่วไปในละครไทย (MovieDIY, 2019: Online) ตัวละครที่เป็นรูปแบบนี้เช่น “Steve Brady” ในเรื่อง “Sex and The City”, “Loretta Castorini” ในเรื่อง “Moonstruck”, “แม่นาก”, “ซิน” ในเรื่อง “ฤทธิ์หมัดดาวเหนือ” เป็นต้น



ภาพที่ 3-31 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Love 1

โดยในภาพแสดงแทน “Loretta Castorini” ในเรื่อง “Moonstruck”
(ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/79094537190091693/>)



©武蔵野・原野夫/NSP 1983 悪魔討滅記GC-218 ©SEGA

ภาพที่ 3-32 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Love 2

โดยในภาพแสดงแทน “ซิน” ในเรื่อง “ฤทธิ์หมัดดาวเหนือ”
(ที่มา : <https://www.online-station.net/mobile-game/246706/>)

5) Power of Reason

ตัวละครเจ้าเหตุผล ชอบแก้ปัญหา และมองสิ่งต่าง ๆ เป็นวิทยาศาสตร์ให้สำรวจ แก้ไข เชื่อว่าทุกสิ่งในโลกสามารถหาเหตุผลเพื่ออธิบายที่มาที่ไปได้ ไม่ชอบอยู่นอกระบบ พยายามไม่เอาอารมณ์อยู่เหนือเหตุผล ไม่เชื่อเรื่องเหนือจริง ใจเย็น วางฟอร์มตลอดแม้ข้างในจะร้อนรนแค่ไหนก็ตาม (MovieDIY, 2019: Online) ตัวอย่างเช่น “Spock” ในเรื่อง “Star Trek”, “Father Damien Karras” ในเรื่อง “The Exorcist”, “ท่านชายพจน์” ในเรื่อง “ปริศนา” ฯลฯ



ภาพที่ 3-33 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Reason 1

โดยในภาพแสดงแทน “Spock” ในเรื่อง “Star Trek”

(ที่มา : <https://treknews.net/2015/03/06/best-spock-leonard-nimoy-star-trek-episodes/>)



ภาพที่ 3-34 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Reason 2

โดยในภาพแสดงแทน “Father Damien Karras” ในเรื่อง “The Exorcist”

(ที่มา : <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2014/aug/06/the-exorcist-jason-miller-father-damien-karras-role-model>)

6) Power of Will

ตัวละครแห่งความมุ่งมั่น อยากได้อะไรต้องได้ สู้สุดทางเพื่อสิ่งที่ตนต้องการ เชื่อว่าคนที่แข็งแกร่งเท่านั้นถึงจะอยู่รอด เลี่ยงการแสดงจุดอ่อนให้คนอื่นรู้ แต่พยายามเอาจุดอ่อนของคนอื่นออกมาให้ได้ จำแนกมนุษย์ว่าเป็น “ผู้ล่า” และ “เหยื่อ” คิดว่าการถูกทำให้กลัวดีกว่าการถูกทำให้รัก ไม่ชอบอยู่ใต้ใคร ไม่ชอบอ่อนแอหรือเปราะบางให้ใครเห็น ส่วนใหญ่มักถูกนำมาใช้เป็นผู้ร้าย แต่ก็สามารถนำมาเป็นตัวเอกที่ซับซ้อนและมีเสน่ห์ได้ (MovieDIY, 2019: Online) ตัวอย่างเช่น “Michael Corleone” ในเรื่อง “The Godfather”, “Samantha Jones” ในเรื่อง “Sex and the City”, “Malcolm Merlyn” ในเรื่อง “Arrow”, “มุรินทร์” ในเรื่อง “แรงเงา”, “เบจิต้า” ในเรื่อง “Dragon ball” เป็นต้น



ภาพที่ 3-35 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Will 1

โดยในภาพแสดงแทน “Michael Corleone” ในเรื่อง “The Godfather”

(ที่มา : <https://www.architecturaldigest.com/story/the-godfather-house-on-the-market-for-137-million>)



ภาพที่ 3-36 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Will 2

โดยในภาพแสดงแทน “เบจิต้า” ในเรื่อง “Dragon ball”

(ที่มา : <https://sharitybox.com/product/1687152557992028964/0#.YR922lgzaM8>)

7) Power of Ambition

ตัวละครแห่งความทะเยอทะยาน สำหรับเขาหรือเธอไม่มีอะไรสำคัญไปกว่าความสำเร็จที่ได้รับการยอมรับแม้ว่าต้องแลกมาด้วยการโกหก หลอกลวง เป็นหนี้ คนภายนอกมักมองว่าโหดร้าย ประเมินค่าตัวเองและผู้อื่นเป็นสิ่งของ ต้องการเป็นที่ยอมรับหรืออยู่ในสายตาคนอื่น หากล้มเหลวจะผิดหวังจนถึงขั้นประชดชีวิตได้ (MovieDIY, 2019: Online) เช่น “ล่ายอง” ในเรื่อง “ทองเนื้อเก้า”, “Miranda” ในเรื่อง “Sex and the City”, “Suzanne Stone” ในเรื่อง “To Die For”, “ดีโอ บรันโด” ในเรื่อง “โจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ” เป็นต้น



ภาพที่ 3-37 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Ambition 1

โดยในภาพแสดงแทน “Suzanne Stone” ในเรื่อง “To Die For”

(ที่มา : <https://sharitybox.com/product/1687152557992028964/0#.YR922lgzaM8>)



ภาพที่ 3-38 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Ambition 2

โดยในภาพแสดงแทน “ดีโอ บรันโด” ในเรื่อง “โจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ”

(ที่มา : <https://a-bizarre-day-roblox.fandom.com/f/p/440000000000001845>)

8) Power of Truth

ตัวละครที่ยึดมั่นกับความจริง ชอบจับผิด เชื่อว่าโลกนี้เต็มไปด้วยอันตราย ศัตรูที่มองไม่เห็น คดีคือ “ไม่มีใครไว้ใจได้” ไม่เชื่อใครง่ายๆ ชอบจับผิดในความสัมพันธ์และสถานการณ์ต่าง ๆ รอบตัว มักเป็นตัวละครเอกในหนังลึกลับ สืบสวนสอบสวน (MovieDIY, 2019: Online) ตัวอย่างเช่น “ไผ่” ในเรื่อง “Hormones วัยว้าวุ่น”, “Clarice Starling” ในเรื่อง “The Silence of the Lambs”, “Leonard Shelby” ในเรื่อง “Memento” ฯลฯ



ภาพที่ 3-39 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Truth 2

โดยในภาพแสดงแทน “Clarice Starling” ในเรื่อง “The Silence of the Lambs”

(ที่มา : https://hannibal.fandom.com/wiki/Clarice_Starling)



ภาพที่ 3-40 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Truth 2

โดยในภาพแสดงแทน “Leonard Shelby” ในเรื่อง “Memento”

(ที่มา : <https://www.indiewire.com/2014/05/christopher-nolan-remembers-memento-26713/>)

9) Power of Imagination

ตัวละครแห่งจินตนาการ เป็นตัวละครที่มองเห็นโลกอีกโลกหนึ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น มีจินตนาการ มองโลกในแง่ดี มีความเป็นธรรมชาติ สถานการณ์บางอย่างจะผลักดันให้ตัวละครประเภทนี้กลายเป็นวีรบุรุษได้ จากวิสัยทัศน์ของตัวละครประเภทนี้ที่ต่างจากคนอื่น เป้าหมายของพวกเขามักเป็นการเรียกคืนความสามัคคีหรือความสมดุลแก่โลกที่พวกเขาอยู่ (MovieDIY, 2019: Online) ตัวอย่างเช่น “Luke Skywalker” ในเรื่อง “Star Wars”, “Frodo” ในเรื่อง “The Lord of the Rings”, “Amelie Poulain” ในเรื่อง “Amelie”, “Guido Orefice” ในเรื่อง “Life is Beautiful” ฯลฯ



ภาพที่ 3-41 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Imagination 1
โดยในภาพแสดงแทน “Luke Skywalker” ในเรื่อง “Star Wars”
(ที่มา : <https://twitter.com/meathus>)



ภาพที่ 3-42 ตัวอย่างตัวละครที่มีลักษณะ Power of Imagination 2
โดยในภาพแสดงแทน “Guido Orefice” ในเรื่อง “Life is Beautiful”

(ที่มา : <http://www.ananimacinefilii.it/2017/11/27/in-blu-ray-la-vita-e-bella-dopo-20-anni-facciamo-un-bilancio-sul-film-di-benigni/>)

สรุป

ตัวละครด้านมิติกายภาพ (Physiology) คือ ด้านลักษณะภาพลักษณ์ที่แสดงให้เห็นได้ของตัวละคร ซึ่งรูปแบบภาพลักษณ์ของตัวละครได้แก่ 1 คน, 2 สัตว์, 3 อมนุษย์, 4 ธรรมชาติและสิ่งของต่าง ๆ , และ 5 นามธรรม ส่วนรูปแบบแนวทางของตัวละครสามารถสรุปได้ 5 แนวทางด้วยกัน คือ 1 แนวสมจริง (Realistic) 2 แนวอุดมคติ (Idealistic) 3 แนวเหนือจริง (Surrealistic) 4 แนวบุคลาธิษฐาน (Personification) และ 5 แนวแบบฉบับ (Type) โดยรูปแบบบุคลิกลักษณะของตัวละคร แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ 1 บุคลิกแบบจำลอง และ 2 บุคลิกลักษณะเฉพาะตัว ทั้งนี้ตัวละครด้านมิติทางจิตวิทยา (Psychology) คือ ด้านลักษณะสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของตัวละครแต่ละตัว โดยลักษณะทางจิตวิทยาของตัวละคร แบ่งออกได้เป็น 9 ประเภท ได้แก่ 1 Power of Idealism 2 Power of Conscience 3 Power of Excitement 4 Power of Love 5 Power of Reason 6 Power of Will 7 Power of Ambition 8 Power of Truth และ 9 Power of Imagination

คำถามท้ายบทที่ 3

3.1 “ตัวละครด้านมิติกายภาพ (Physiology)” คืออะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

3.2 “รูปแบบภาพลักษณ์ของตัวละคร” แบ่งออกได้เป็นกี่แบบ อะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

3.3 “รูปแบบแนวทางของตัวละคร” แบ่งออกได้เป็นกี่แบบ อะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

3.4 “รูปแบบบุคลิกลักษณะของตัวละคร” แบ่งออกได้เป็นกี่ประเภท อะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

3.5 “ลักษณะทางจิตวิทยาของตัวละคร” แบ่งออกได้เป็นกี่ประเภท อะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมท้ายบทที่ 3

3.1 จงยกตัวอย่างงานแอนิเมชันมาจำนวน 1 เรื่อง แล้วทำการวิเคราะห์รูปแบบตัวละครหลักในงานแอนิเมชันเรื่องนั้น จำนวน 5 ตัวละคร ในด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย 1 รูปแบบภาพลักษณ์ของตัวละคร 2 รูปแบบแนวทางของตัวละคร 3 รูปแบบบุคลิกลักษณะของตัวละคร และ 4 ลักษณะทางจิตวิทยาของตัวละคร โดยกำหนดให้มีรายละเอียดดังนี้

- จัดทำในเอกสารขนาด A4 ในโปรแกรม Microsoft Word
- ใช้ Font “TH Sarabun New” ทั้งหมดในเอกสาร
- หัวข้อใหญ่ “วิเคราะห์ตัวละครหลักในงานแอนิเมชัน” ใช้ตัวอักษรขนาด 18 พอยท์ (pt) ตัวหนา (Bold)
- ชื่อ นามสกุล/ รหัสประจำตัว/ สาขา/ คณะ/ มหาวิทยาลัย ใช้ตัวอักษรขนาด 16 พอยท์ (pt) ตัวธรรมดา (Regular)
- หัวข้อรอง (ชื่อตัวละครหลักในงานแอนิเมชัน) ใช้ตัวอักษรขนาด 16 พอยท์ (pt) ตัวหนา (Bold)

- ส่วนเนื้อหา ที่เขียนบรรยายอธิบายและรายละเอียดของตัวละครหลักในงานแอนิเมชันใช้ตัวอักษรขนาด 16 พอยท์ (pt) ตัวธรรมดา (Regular)
- ให้มีภาพประกอบของรูปแบบของตัวละครหลักในงานแอนิเมชัน และต้องอ้างอิงที่มาของตัวละครด้วย

บทที่ 4

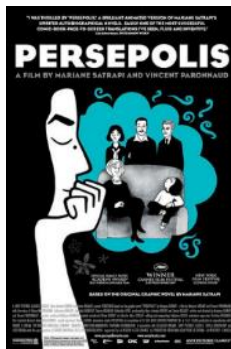
“ขั้นตอนเบื้องต้นในการออกแบบตัวละคร”

ขั้นตอนเบื้องต้นในการออกแบบตัวละคร ผู้ออกแบบมีความจำเป็นอย่างมากที่จะต้องมีความเข้าใจรายละเอียดในกระบวนการขั้นต้นก่อนจะทำการออกแบบจริง โดยในบทนี้จะอธิบายเกี่ยวกับ คอนเซ็ปต์ ธีม อาร์ตไดเรคชั่น, เทคนิคในการออกแบบตัวละคร, และการนำเสนอตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังนี้

คอนเซ็ปต์ ธีม และอาร์ตไดเรคชั่น

คอนเซ็ปต์ (concept) คือ แนวคิด, ความคิด, ความคิดรวบยอด, เป้าหมายของการออกแบบ, กรอบความคิด อันเป็นเรื่องราวหรืออารมณ์ภาพรวมที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อออกไปให้ผู้ชมได้รับรู้

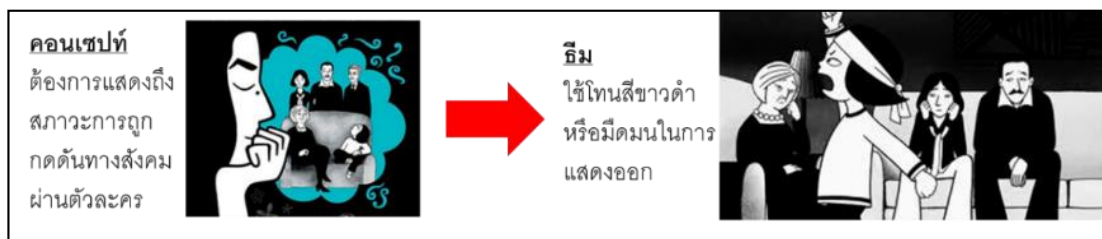
ยกตัวอย่างเช่น ความคิดรวบยอดของสิ่งที่เรียกว่า “โຕ้ะ” หมายถึงวัตถุสิ่งหนึ่งที่มีขา และมีพื้นที่หน้าตัดสำหรับไว้ใช้งาน เช่น เขียนหนังสือ วางสิ่งของ ฯลฯ แต่ไม่ใช่สำหรับใช้นั่ง (konbabas, 2013: Online)



ภาพที่ 4-1 ภาพโปสเตอร์เรื่อง “Persepolis” ที่มี concept ของเรื่องที่ต้องการแสดงถึงสภาวะการถูกกดขี่ทางสังคมผ่านตัวละคร
(ที่มา : <https://pantip.com/topic/31200877>)

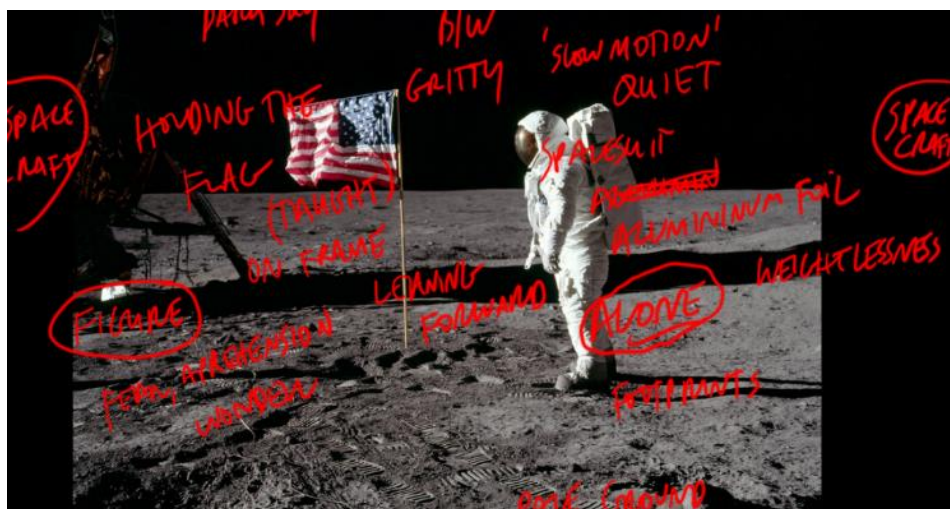
ธีม (theme) คือ แก่น, ใจความ, สาร, หัวข้อ, ประเด็นหลัก ที่ผู้สร้างสรรค์หรือผู้ออกแบบยึดเป็นแกนหลักในการสร้างสรรค์หรือออกแบบ ยกตัวอย่างเช่นหนังสือที่ให้ได้ผลดีนั้น ควรจะมี ธีม (theme) เพียงหนึ่งเดียวเท่านั้น คือมีประเด็นหลักที่ต้องการจะสื่อสารเพียงหนึ่งสิ่งเท่านั้น

สรุปได้ว่า ธีม (theme) จะอยู่ใน คอนเซ็ปต์ (concept) โดยที่ ธีม (theme) จะทำให้เกิด Idea ของ คอนเซ็ปต์ (concept) นั้น ๆ Idea จะตอบโจทย์ของคอนเซ็ปต์ (concept) ได้ดีก็ต่อเมื่อ คอนเซ็ปต์ (concept) นั้น แข็งแรงและนิ่ง ถ้าตัวคอนเซ็ปต์ (concept) แข็งแรง Idea นั้นก็จะสามารถพัฒนาและตอบโจทย์ของคอนเซ็ปต์ (concept) นั้นได้อย่างเข้าใจและถูกต้องตรงกับโจทย์ที่ต้องการคำตอบ (siriporn pongvinyoo, 2011: Online)



ภาพที่ 4-2 ภาพแสดงความเชื่อมโยงของคอนเซ็ปต์ (concept) และธีม (theme) ของเรื่อง “Persepolis”

อาร์ตไดเรกชัน (Art direction) คือ การกำกับศิลป์ เป็นแนวคิดเพื่อกำหนดทิศทางในการออกแบบ เป็นการจัดวางองค์ประกอบของงานทั้งหมดให้ได้ภาพออกมาตรงตามโจทย์ที่ต้องการจะสื่อหรือได้รับมา



ภาพที่ 4-3 ภาพแสดงถึงการกำหนดการจัดวางองค์ประกอบของงานทั้งหมด

(ที่มา : <https://www.dandad.org/en/d-ad-art-direction-for-brands-creative-training-course/>)

เทคนิคในการออกแบบตัวละคร

หลักการออกแบบตัวละคร

หลักการออกแบบตัวละคร หมายถึง การออกแบบตัวละครให้เหมาะกับผู้ชมและแนวของเรื่องโดยอาศัยเรื่องสี รูปร่าง ฯลฯ โดยอาศัยข้อมูลพื้นฐาน เช่น เพศ อายุ สีมม สีตา จุดเด่น เช่น สวมแว่นตลอดเวลา บุคลิกภูมิหลัง พลังพิเศษ ความชอบ ความเกลียด ทั้งนี้ควรออกแบบให้มีลักษณะเฉพาะที่สังเกตได้ง่าย เช่น สีผิวที่ต่างกัน ทรงผมที่ต่างกัน ความสูงที่ต่างกัน เป็นต้น (สุภัทรวดี คำภูมิ, 2013: ออนไลน์)

ในการออกแบบตัวละคร จะมีหลักการอยู่ 2 ประการ คือ Profile และ Style

1 **Profile Data** คือ ข้อมูลประวัติและรายละเอียดทั้งหมดที่เกี่ยวข้องของตัวละคร ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ๆ สำหรับงานออกแบบ Character ในเวลาออกแบบตัวละคร ก่อนอื่นควรจะใช้ข้อมูลประวัติของตัวละคร (Profile) เสียก่อน โดย Profile หลัก ๆ จะมี 7 หัวข้อ คือ 1 ID (identification), 2 Characteristic, 3 Role, 4 Origin, 5 Background, 6 Power, และ 7 Associate



ภาพที่ 4-4 ภาพตัวอย่าง Profile Data ของตัวละครชื่อ นารูโตะ

(ที่มา: <https://is.gd/UCVC1C>)

1) ID (identification) คือ อายุ, เพศ, ส่วนสูง, สีผิว, ผม, ตา และจุดสังเกตสำคัญ ๆ เช่น ใส่แว่นดำตลอดเวลา หรือ มีปีกเล็ก ๆ เป็นต้น

2) Characteristic คือ เป็นตัวที่บอกบุคลิกว่าเป็นคนอย่างไร อารมณ์ดีตลอดเวลา หรือซิมเสร์้าเก็บตัว มีความเป็นผู้นำ หรืออื่น ๆ ที่เป็นบุคลิกเฉพาะของตัวละครตัวนี้ ทั้งนี้ บุคลิกลักษณะของตัวแสดงสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

- บุคลิกแบบจำลอง หมายถึง บุคลิกลักษณะทั่ว ๆ ไป ซึ่งอาจไม่เป็นจริงตามที่ปรากฏ เป็นการประเมินตัวละครที่เห็นจากบุคลิกภาพภายนอกเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น คนอ้วน ต้องเป็นคนเชื้อง้ำ คนใส่แว่นต้องเป็นเด็กเรียน เป็นต้น

- บุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว หมายถึง บุคลิกพิเศษเฉพาะตัวของตัวละครนั้น ๆ เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละตัวละคร ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากเพราะจะทำให้ผู้ชมจดจำตัวละครนั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น

3) Role คือ บทบาทหลัก ๆ ว่ามีหน้าที่ทำอะไรในเรื่อง เช่น เป็นเด็กจากชนบท ต้องการไปตามหาอาวุธในตำนานเพื่อปกป้องโลก หรือต้องไปแก้แค้นให้พ่อ

4) Origin คือ เป็นรากเหง้าของตัวละครว่ามาจากไหน จากหมู่บ้านอะไร หรือจากดาวดวงไหนในกาแล็กซี

5) Background คือ การบอกภูมิหลังของตัวละครว่าเคยทำอะไรมา ทำไมต้องมาอยู่ในเรื่องนี้ เช่น เคยเป็นเด็กชวานา ตอนเด็ก ๆ ได้เรียนคาถาอาคมมา จึงมีวิชาติดตัวมาพอสมควร และด้วยความที่หลงตาสอนมาให้ช่วยเหลือผู้คน จึงออกเดินทางเพื่อช่วยเหลือคนที่เดือดร้อน

6) Power คือ มีพลังพิเศษ หรือความสามารถพิเศษอะไร

7) Associate คือ มีแนวร่วมเป็นใครบ้าง เช่น Hero ก็จะมีแนวร่วมเป็น Mentor และ Herald แล้วแนวร่วมที่ว่ามีช่วยทำอะไรบ้าง (दनय मंगकैव, 2552)

2. Style เป็นการเลือกสไตล์ของตัวการ์ตูนว่าจะให้ออกมาแนวไหน แนวจริงจัง หรือแนวน่ารัก ใช้ลายเส้นแบบไหน สีเส้นสดใส หรือดูอิมคริม สำหรับเรื่อง Style แนะนำให้หากการ์ตูนเยอะ ๆ ก็จะหาทางที่เหมาะสม ๆ ได้เอง ไม่ว่าจะแบบเหมือนจริง แบบการ์ตูนลายเส้น 3 มิติ หรือแบบการ์ตูนเล็ก ๆ แนว SD (Super deformed) (Panuwat Tangkijpaiboon, 2016: Online)



ภาพที่ 4-5, 4-6, และ 4-7 ภาพแสดงเปรียบเทียบ Style ของตัวละคร Devilman ที่มีลักษณะต่างกันและให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน
(ที่มา: http://gonagai.wikia.com/wiki/Akira_Fudo, <https://kitsui.io/anime/devilman>, <https://is.gd/Fb0njJ>)

การนำเสนอตัวละคร

ขั้นตอนการออกแบบ Character

สำหรับขั้นตอนการออกแบบ Character จะไม่มีขั้นตอนที่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับหลายๆ ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้อง แต่โดยรวมๆ แล้ว การออกแบบ Character ทั่วไปก็จะมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. โจทย์
2. สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character
3. ขั้นตอนการวาดตัวละคร
4. เตรียมตัวละคร
5. สร้าง Character Model Sheet (Panuwat Tangkijpaiboon, 2016: Online)

1) โจทย์

โจทย์ คือ เนื้อเรื่องที่มาจากการเขียนบท ซึ่งแม้ว่าเนื้อเรื่องจะดีแต่ก็ใช้เวลานานจะออกมาดีได้ โดยในการนำเสนอตัวละครควรจะมีคามน่าสนใจ เนื่องด้วยเป็นประการแรกๆ ที่จะทำให้ผู้คนประทับใจได้

2) สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character

เมื่อได้โจทย์สำหรับการทำงานแล้วจะถึงขั้นตอนการสร้างข้อมูลของตัวละครขึ้นมาก่อน โดยให้กรอกข้อมูลในส่วนของ Profile Data ของตัวละครให้ครบ ซึ่งทั้งนี้ควรมีข้อมูลต่าง ๆ ให้เหมือนตัวละครมีชีวิตจริง ๆ มากที่สุด โดยนักออกแบบคาแร็กเตอร์บางคนจะมีการเตรียมข้อมูลตรงนี้อย่าง

ละเอียดจนถึงขั้นเรียงลำดับญาติของตัวละคร เพราะข้อมูลที่สร้างขึ้นมาจะส่งผลกับตัวละครในช่วงการดำเนินเรื่องด้วย

และสิ่งหนึ่งที่นิยมนำมาใช้คือ Character Sheet โดย Character Sheet จะเป็นตัวกำหนดลักษณะตัวละคร บุคลิกนิสัย ภูมิหลัง มิติต่าง ๆ ของตัวละคร ทั้งนี้ Character Sheet จะทำให้ผู้ออกแบบจินตนาการได้ถึงตัวละคร และกำหนดทิศทางในการหาข้อมูลและออกแบบได้ ทำให้การออกแบบง่ายขึ้นและไม่หลงประเด็น โดยตัวอย่างของ Character Sheet มีหัวข้อดังนี้

ชื่อ:

เชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ :

รายละเอียดทางรูปลักษณ์ :

จุดเด่นหรือตำหนิต่าง ๆ ของร่างกาย:

สถานภาพสมรส (ถ้ามี) :

สถานที่เกิด (ถ้ามี) :

สภาพแวดล้อมของที่อยู่อาศัย (บ้าน, สลัม, คฤหาสน์, ป่า, ฯลฯ):

ลักษณะของที่อยู่อาศัย (บรรยายหรือสเก็ตช์ก็ได้):

ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น:

ความสามารถพิเศษ :

สิ่งสำคัญที่สุดในชีวิต :

คติประจำใจ :

งานอดิเรก / กีฬา :

บุคลิกภาพด้านดีและด้านไม่ดี (อธิบายเป็นข้อๆหรือบรรยาย) :

ลักษณะนิสัยที่เด่นชัด :

สิ่งที่ชอบ (อาหาร, เพลง, สี) :

สิ่งที่คิดว่าตัวเองทำแล้วประสบความสำเร็จที่สุด :

สิ่งที่กลัวที่สุด:

เป้าหมายสูงสุดหรือความใฝ่ฝัน :

ความรักครั้งแรก (ถ้ามี) :

งานแรกที่ทำ (ถ้ามี) :

เพื่อนสนิท :

ศัตรูอันดับ 1 หรือ อุปสรรคสำคัญที่จะต้องก้าวข้ามให้ได้:

สิ่งท้าทายที่ยิ่งใหญ่ที่สุด :

บทเรียนที่สำคัญที่สุดที่ได้เรียนรู้ :



ภาพที่ 4-8 ภาพตัวอย่าง Profile Data ของตัวละครชื่อ “คิโดะ ซาโอรึ” หรือ “อาเธน่า” ในเรื่อง “เซนต์เซย่า”

(ที่มา: <https://picpost.mthai.com/view/91981>)

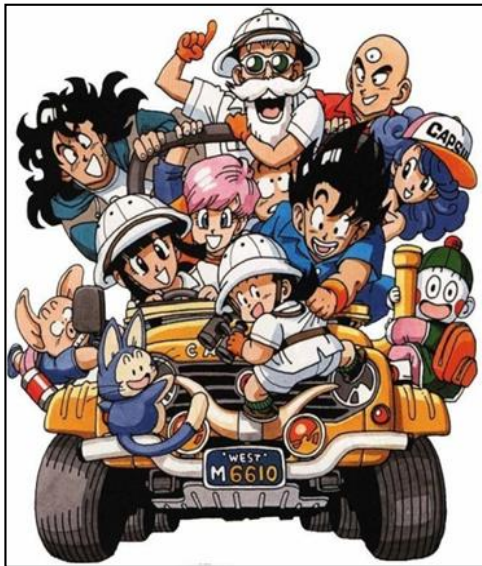


ภาพที่ 4-9 ภาพตัวอย่าง Profile Data ของตัวละครชื่อ “เซย่า” ในเรื่อง “เซนต์เซย่า”

(ที่มา: <https://picpost.mthai.com/view/91981>)

3) ขั้นตอนการวาดตัวละคร

มีมากมายหลายวิธี เช่น การเขียนเลยโดยไม่ต้องคำนึงมากนัก ซึ่งในกรณีนี้จะเขียนไปหลายๆรูป หรือเรียกกันว่าเขียน Thumbnail หรือการเขียนรูปเดี่ยวแล้วค่อย ๆ แก้ ค่อย ๆ ตกแต่งไปเรื่อย ๆ จนได้ตรงตามความต้องการ โดยไม่ว่าจะปฏิบัติตามกรณีใดก็ตามนี้ถึงข้อมูลและโจทย์ที่เตรียมไว้เป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งส่วนสำคัญในการออกแบบ Character นั้นจำเป็นจะต้องออกแบบให้มีเอกลักษณ์ โดยใส่ความโดดเด่นเฉพาะด้านต่าง ๆ ของตัวละครนั้น ๆ ให้เด่นชัด ทั้งนี้ถ้าเป็น Character Designer ที่มีชื่อเสียงก็ยังสามารถใส่สไตล์ที่เป็นของตนเองลงไปในทุก ๆ ตัวละครได้ ทำให้รับรู้ได้ทันทีว่าตัวละครตัวนี้ใครออกแบบมา



ภาพที่ 4-10, และ 4-11 ผลงานของ อ.อาภิระ โทะริยะมะ

(ที่มา: <https://news.gamme.com.tw/59059>, <https://is.gd/jm8ZDz>)



ภาพที่ 4-12, และ 4-13 ผลงานของ อ. ทาเคฮิโกะ อิโนะอุเอะ

(ที่มา: <https://www.clipmass.com/story/127749>, <https://is.gd/rN4WZL>)

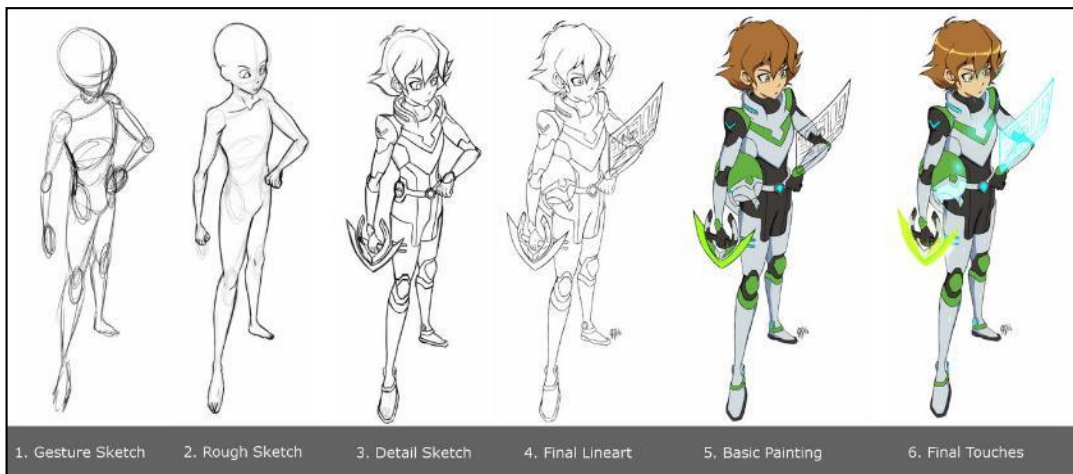
4) เตรียมตัวละคร (The Cast)

หลังจากที่ได้ออกแบบเรียบร้อยแล้ว ต้องขัดเกลา (Clean up) หรือลอกเส้น หรือวาดใหม่ให้สวยงามพร้อมนำตัวการ์ตูนไปใช้ต่อได้



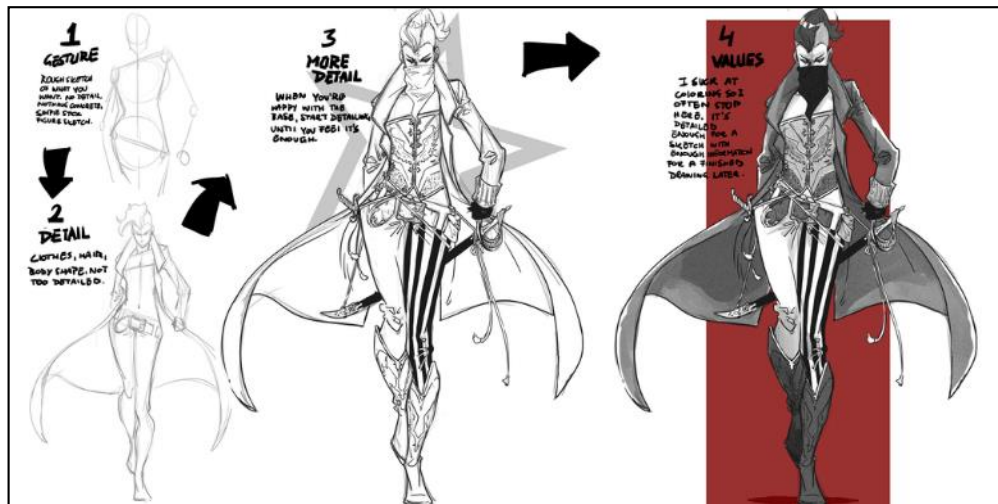
ภาพที่ 4-14 ภาพตัวอย่างที่แสดงกระบวนการร่างตัวละครตั้งแต่ขั้นต้นจนเสร็จสมบูรณ์

(ที่มา: <https://www.deviantart.com/jessicafreaxx/art/Lazy-Chibi-Drawing-Process-Tutorial-601841802>)

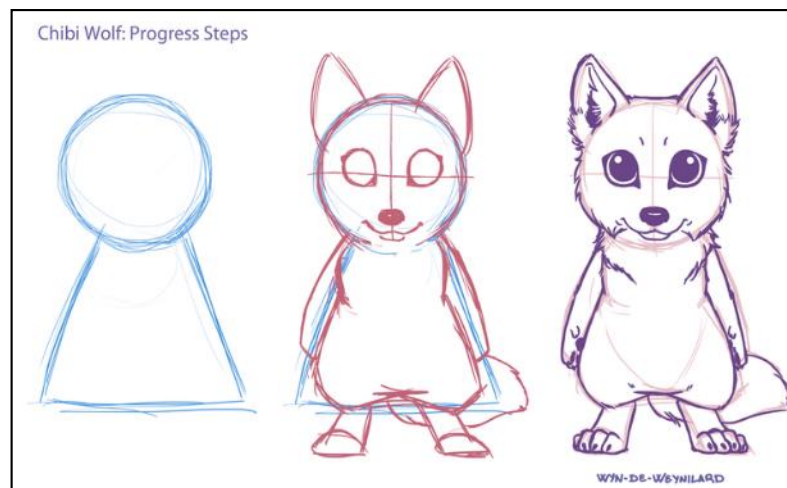


ภาพที่ 4-15 ภาพตัวอย่างที่แสดงกระบวนการร่างตัวละครตั้งแต่ขั้นต้นจนเสร็จสมบูรณ์

(ที่มา: <https://www.deviantart.com/bubblesrj/art/Drawing-Process-Pidge-616482752>)



ภาพที่ 4-16 ภาพตัวอย่างที่แสดงกระบวนการร่างตัวละครตั้งแต่ขั้นต้นจนเสร็จสมบูรณ์
 (ที่มา: <https://www.deviantart.com/tonwap/art/Sketching-Process-Bill-468554998>)



ภาพที่ 4-17 ภาพตัวอย่างที่แสดงกระบวนการร่างตัวละครตั้งแต่ขั้นต้นจนเสร็จสมบูรณ์
 (ที่มา: <https://www.deviantart.com/wyn-de-weynilard/art/Little-tutorial-Chibi-Wolf-341396093>)



ภาพที่ 4-18 ภาพตัวอย่างที่แสดงกระบวนการร่างตัวละครตั้งแต่ขั้นต้นจนเสร็จสมบูรณ์
 (ที่มา: <https://www.artstation.com/artwork/OVnvg>)



ภาพที่ 4-19 ภาพตัวอย่างที่แสดงกระบวนการร่างตัวละครตั้งแต่ขั้นต้นจนเสร็จสมบูรณ์
(ที่มา: <https://www.deviantart.com/spidercandy/art/MY-Tusk-pic-process-355377076>)

5) สร้าง Character Model Sheet

Character Model Sheet คือ แผ่นแสดงภาพการ์ตูนหรือตัวแสดงต่าง ๆ ที่ใช้งานในแอนิเมชัน ซึ่งแสดงถึงการออกแบบ รูปทรง สัดส่วน และโครงสร้างต่าง ๆ ของร่างกาย เป็นต้น การ์ตูนแต่ละตัวจะถูกออกแบบในหลายลักษณะท่าทางโดยนักวาดภาพ (Artists) ซึ่งแต่ละคนก็จะมีสไตล์เป็นของตัวเอง ดังนั้น นักแอนิเมเตอร์ (Animator) จึงต้องอาศัยเครื่องมือ Model Sheet ในการอ้างอิง เพื่อให้ภาพที่ได้รับการออกแบบมานั้นมีทิศทางที่ตรงกัน การวาดภาพโดยการอ้างอิง Model Sheet เรามักจะเรียกกันว่า “On-model” ภายใน Model Sheet จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูนที่มีหลากหลายท่าละมุ่มมองที่แตกต่างกัน

เนื่องจากตัวประกอบบางตัวไม่ได้แสดงในหลายๆ ฉาก อาจไม่จำเป็นต้องใช้ Model Sheet ในการอ้างอิง (Off-model) แต่อย่างไรก็ตามแนะนำให้สร้าง Model Sheet ในการอ้างอิงก่อนลงมือสร้างการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Flash เพราะช่วยสร้างมาตรฐานของตัวละคร และยังประหยัดเวลา ทำให้งานเสร็จสิ้นได้ในเวลาอันสั้น (การสร้างอนิเมชันทีมเบสส์, ม.ป.ป.: ออนไลน์)

สรุป

คอนเซ็ปต์ (concept) คือ แนวคิด, ความคิด, ความคิดรวบยอด, เป้าหมายของการออกแบบ, กรอบความคิด อันเป็นเรื่องราวหรืออารมณ์ภาพรวมที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อออกไปให้ผู้ชมได้รับรู้
ธีม (theme) คือ แก่น, ใจความ, สาร, หัวข้อ, ประเด็นหลัก ที่ผู้สร้างสรรค์หรือผู้ออกแบบยึดเป็นแกนหลักในการสร้างสรรค์หรือออกแบบ
อาร์ตไดเรกชัน (Art direction) คือ การกำกับศิลป์ เป็นแนวคิดเพื่อกำหนดทิศทางในการออกแบบ เป็นการจัดวางองค์ประกอบของงานทั้งหมดให้ได้ภาพออกมาตรง

ตามโจทย์ที่ต้องการจะสื่อ หรือได้รับมา ส่วนหลักการออกแบบตัวละคร หมายถึง การออกแบบตัวละครให้เหมาะกับผู้ชมและแนวของเรื่องโดยอาศัยเรื่องสี รูปร่าง ฯลฯ โดยอาศัยข้อมูลพื้นฐาน เช่น เพศ อายุ สีส้ม สีตา จุดเด่น บุคลิกภูมิหลัง พลังพิเศษ ความชอบ ความเกลียด ซึ่งในการออกแบบตัวละคร จะมีหลักการอยู่ 2 ประการ คือ Profile และ Style สำหรับขั้นตอนการออกแบบ Character ทั่วไปก็มีขั้นตอนคือ 1 โจทย์ 2 สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character 3 ขั้นตอนการวาดตัวละคร 4 เตรียมตัวละคร 5 สร้าง Character Model Sheet

คำถามท้ายบทที่ 4

4.1 “คอนเซ็ปต์ (concept)” คืออะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

4.2 “ธีม (theme)” คืออะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

4.3 “อาร์ตไดเรคชั่น (Art direction)” คืออะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

4.4 Profile และ Style ในการออกแบบตัวละคร คืออะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4.5 ในขั้นตอนการออกแบบ Character มีอะไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมท้ายบทที่ 4

4.1 จงสร้างสรรค์แบบร่างตัวละครด้วยดินสอจำนวน 3 ตัว บนกระดาษ ขนาด A3 พร้อมเขียนอธิบายรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่ได้ออกแบบมาด้วย โดยกำหนดให้มีส่วนประกอบดังนี้

- ภาพร่างตัวละครจำนวน 3 ตัว
- Concept (แนวคิดในการออกแบบ)
- Theme (ธีมในการออกแบบ)
- Profile Data (ข้อมูลประวัติและรายละเอียดทั้งหมดที่เกี่ยวข้องของตัวละคร)
- ชื่อ นามสกุล/ รหัสประจำตัว/ สาขา/ คณะ/ มหาวิทยาลัย (ผู้จัดทำ)

บทที่ 5

“หลักในการสร้างสรรค์ตัวละคร”

เมื่อผู้ออกแบบเข้าใจในกระบวนการขั้นตอนเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ตัวละครแล้วนั้น สิ่งที่ต้องคำนึงเป็นลำดับต่อมาก็คือรายละเอียดต่าง ๆ ที่จะใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ตัวละครเพื่อให้ได้ภาพลักษณ์ที่ปรากฏออกมาตรงตามเจตนาที่ผู้ออกแบบได้คิดเอาไว้ และทำให้ผู้รับชมมีความรู้สึกเช่นเดียวกันกับจุดมุ่งหมายที่ผู้ออกแบบได้ตั้งเป้าไว้ โดยในบทนี้จะเป็นการอธิบายเกี่ยวกับ ส่วนสำคัญในการออกแบบด้านภาพลักษณ์ตัวละคร, องค์ประกอบของการออกแบบ, เส้น, รูปร่างและรูปทรง, ลักษณะของพื้นผิว, ลวดลาย, สี, การเน้น, และความสมดุล โดยมีรายละเอียดดังนี้

ส่วนสำคัญในการออกแบบด้านภาพลักษณ์ตัวละคร

ในกระบวนการการออกแบบด้านภาพลักษณ์ตัวละครนี้ควรคำนึงในสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

องค์ประกอบของการออกแบบ (Element of Design)

ด้านองค์ประกอบของการออกแบบ (Element of Design) มีส่วนประกอบคือ เส้น รูปร่าง และรูปทรง ลักษณะของพื้นผิว ลวดลาย สี การเน้น และความสมดุล

- เส้น

โดยเส้นสามารถส่งผลถึงอารมณ์และความรู้สึกได้ดังนี้

เส้นแนวนอน = ความเงียบสงบ, ผ่อนคลาย, นิ่งเฉย

เส้นตั้ง = ความรู้สึกมั่นคง จริงจัง

เส้นโค้ง = ความมีชีวิตชีวา อ่อนไหว อ่อนโยน เคลื่อนไหว

เส้นเฉียงหรือเส้นทแยง = ความกระตือรือร้น, ว่องไว, ไม่หยุดนิ่ง, ไม่มั่นคง

เส้นหยักหรือเส้นซิกแซก = ความตื่นเต้น, ไม่หยุดนิ่ง, สับสน, วุ่นวาย

เส้นโค้ง = ความเศร้า,อ่อนไหว,อ่อนแอ

เส้นโค้งแบบคลื่น = ความสิ้นไหว,การเคลื่อนไหว,สุขภาพ,นุ่มนวล

(Pramote Patana, 2557: Online)

ทั้งนี้ตัวละครที่ออกแบบขึ้น ลักษณะของตัวละครเส้นที่ใช้จะเป็นตัวบอกลักษณะและจะอธิบายตัวเอง ยกตัวอย่างเช่น การใช้เส้นที่โค้งจะดูนุ่มนวล เส้นหนาจะรู้สึกหนักแน่น ช่วยให้ตัวละครมีความเป็นมิตร อบอุ่น น่ารัก อ่อนโยน ดูแล้วสบายใจ ในทางตรงกันข้าม ถ้าเส้นมีลักษณะเหมือนชุดขีด ไม่สม่ำเสมอ ดูรุนแรงและรวดเร็วก็ส่งผลให้ตัวละครดูไม่เป็นมิตร ไม่นั่นคง ผู้ชมได้รับความรู้สึกเป็นกังวล การวาดเส้นอย่างเชี่ยวชาญ นั่นคง เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ช่วยสร้างให้ตัวละครมีเอกลักษณ์แข็งแรง (วิไลฐ จันมา, 2558: 110-111)



ภาพที่ 5-1 ภาพการ์ตูนเรื่อง “Winnie The Pooh” ที่ใช้ลักษณะเส้นโค้ง และเส้นหนา ทำให้ตัวละครดูมีความเป็นมิตร อบอุ่น น่ารัก

(ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=HwCewzY9OU4>)



ภาพที่ 5-2 ภาพการ์ตูนเรื่อง “Vagabond” ที่ใช้ลักษณะเส้นไม่สม่ำเสมอ ดูรุนแรงและรวดเร็ว ทำให้ตัวละครดูไม่เป็นมิตร ผู้ชมได้รับความรู้สึกเป็นกังวล (ที่มา: <https://www.kisspng.com/png-musashi-vagabond-manga-samurai-art-chinese-geomanc-366529/preview.html>)

- **รูปร่างและรูปทรง** สามารถสรุปอย่างกว้าง ๆ ได้ 3 ลักษณะด้วยกันคือ รูปเรขาคณิต, รูปอินทรีย์, และรูปอิสระ

รูปเรขาคณิต (Geometric Form) หมายถึง รูปทรงที่มีลักษณะเป็นแบบเรขาคณิต เช่น รูปกลม รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม ฯลฯ เป็นรูปที่แน่นอน มีมาตรฐาน และสามารถวัดหรือ คำนวณได้ง่ายมีกฎเกณฑ์ เกิดจากการสร้างของมนุษย์ (ชะลูต นิมเสมอ, 2559: 270)

นอกจากนี้ยังรวมถึงรูปทรงของสิ่งที่มีมนุษย์คิดค้นขึ้นอย่างมีแบบแผน รูปเรขาคณิตเป็นรูปที่ให้โครงสร้างพื้นฐานของรูปต่าง ๆ ดังนั้นในการสร้างสรรค์รูปต่าง ๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจเสียก่อน

รูปอินทรีย์ (Organic Form) หมายถึง รูปของสิ่งที่มีชีวิต หรือมีลักษณะคล้ายสิ่งมีชีวิตที่สามารถเจริญเติบโต เคลื่อนไหว หรือเปลี่ยนแปลงรูปได้ เช่น รูปของคน สัตว์ พืช

รูปอิสระ (Free Form) หมายถึง รูปที่ไม่ใช่แบบเรขาคณิต หรือแบบอินทรีย์ แต่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน ซึ่งเป็นไปตามอิทธิพล และการกระทำจากสิ่งแวดล้อม เช่น รูปก้อนเมฆ ก้อนหิน หยดน้ำ ควั่น ซึ่งให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหว มีพลัง รูปอิสระจะมีลักษณะ ขัดแย้งกับรูปเรขาคณิต แต่กลมกลืน กับรูปอินทรีย์ รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปอินทรีย์ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจน ไม่เหลือสภาพ เช่น รถยนต์ที่ถูกชนจนยับเยินทั้งคันเครื่องบินตก ตอไม้ที่ถูกเผาทำลาย หรือซากสัตว์ที่เน่าเปื่อยผุพังซึ่งรูปทรงอิสระ

รูปแบบที่แสดงออกของรูปร่างและรูปทรง มีอยู่ 2 แบบ คือ

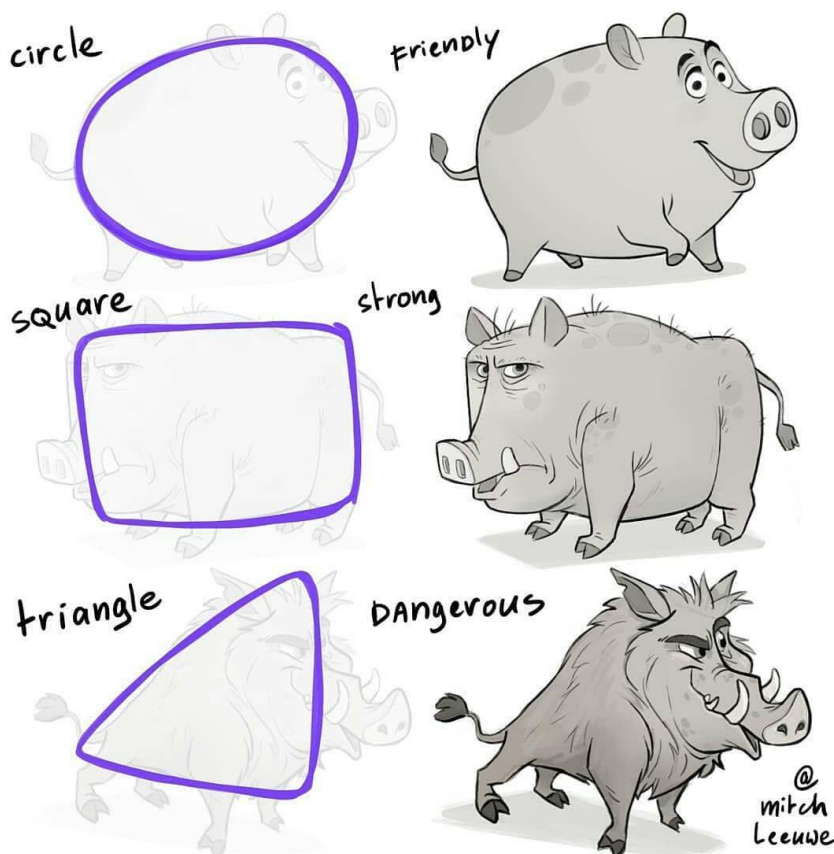
1 **รูปทรงปิด (Closed Form)** คือ รูปทรงที่มีเส้นรอบนอก ปิดตลอด ไม่มีช่องว่างเปิดออกไปได้

2 **รูปทรงเปิด (Opened Form)** เป็นรูปทรงที่มีเส้นรอบนอกไว้บางแห่ง หรือเปิดให้มีช่องว่างให้ผู้ชมได้เกิดความรู้สึกว่าได้เข้าไปสู่ภายในรูปหรือออกไปนอกรูปได้ (ณัฐชนน มิคะนุช และคณะ, 2555: ออนไลน์)

ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง เมื่อนำรูปทรงหลาย ๆ รูปมาวางใกล้กัน รูปเหล่านั้นจะมีความสัมพันธ์ดึงดูด หรือจะผลักไสกันก็แล้วแต่ว่าลักษณะของรูปทรงเหล่านั้นจะเหมือนกันหรือแตกต่างกันเพียงไร (ชะลูต นิมเสมอ, 2559: 275)

ทั้งนี้การประกอบกันของรูปทรงอาจทำได้โดยใช้รูปทรงที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน รูปทรงที่ต่อเนื่องกัน รูปทรงที่ซ้อนกัน รูปทรงที่ผนึกเข้าด้วยกัน รูปทรงที่แทรกเข้าหากัน รูปทรงที่สานเข้าด้วยกัน หรือ รูปทรงที่ปิดพันกัน การนำรูปเรขาคณิต รูปอินทรีย์ และรูป อิสระมาประกอบเข้าด้วยกัน จะได้รูปลักษณะใหม่ ๆ อย่างไม่สิ้นสุด (ณัฐชนน มิคะนุช และคณะ, 2555: ออนไลน์)

โดยในการออกแบบตัวละครนั้นรูปร่างของตัวละครเป็นสิ่งสำคัญ ถ้าต้องการให้ผู้ชมคิดกับ
 พวกเขาอย่างไร สิ่งเหล่านี้มาจากรูปร่างที่ออกแบบและใช้ในการสร้างตัวละคร ควรสามารถแยกแยะ
 วิเคราะห์ส่วนประกอบตัวละครทุกตัวที่ออกแบบเป็นรูปร่างพื้นฐานสามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยม ที่จริงแล้ว
 ถ้าทำให้ง่ายขึ้น (ลองรีตามอง) จะเห็นว่าตัวละครบางตัวเป็นเพียงสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ สามเหลี่ยม
 ขนาดใหญ่ หรือทรงกลมขนาดใหญ่อันหนึ่งเท่านั้น รูปทรงที่ใช้ในการสร้างตัวละครช่วยให้ผู้ชมเข้าใจ
 ว่าตัวละครนี้มีลักษณะและบุคลิกแบบไหน นี่อาจเป็นสิ่งที่ชัดเจนสำหรับผู้ชม หรืออาจเป็นเพียง
 ความคิดจากจิตใต้สำนึกที่เขาได้รับการมองตัวละครของคุณ รูปร่างบางแบบมีความหมายโดยนัยต่อ
 สมอง ตัวละครที่มีรูปร่างส่วนใหญ่เป็นวงกลมขนาดใหญ่อาจถูกมองว่าอ่อนนุ่นหรือน่ากอด น่าพอใจ
 เชื่องช้า หรือเป็นเพียงแค่รูปร่างใหญ่เรียบ ๆ ขึ้นอยู่กับว่าจะใช้อย่างไร ตัวละครที่มีรูปร่างสี่เหลี่ยม
 ขนาดใหญ่จะถูกมองโดยทันทีว่ามีความแข็งแรง เชื่อถือได้ บางครั้งอาจ โง่หรือแข็งแกร่ง ตัวละครที่มี
 มุม หรือเป็นสามเหลี่ยมอาจถูกมองว่ากระตือรือร้น หรือก้าวร้าว บางครั้งอาจชั่วร้าย วิธีการออกแบบ
 สามารถใช้สิ่งเหล่านี้ตามความหมายของพวกเขาหรือใช้ในการตัดสินใจว่าความมีความหมายว่าอย่างไร
 (วิสิฐ จันมา, 2558: 112-113)



ภาพที่ 5-3 ตัวอย่างลักษณะโครงสร้างรูปร่างของตัวละครที่ส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชมได้

(ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/435090014005028349/>)



ภาพที่ 5-4 ตัวอย่างลักษณะโครงสร้างรูปร่างของใบหน้าตัวละครที่ส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชมได้

(ที่มา: <https://graphicmama.com/blog/conveying-characters-personality/>)

ความพยายามในการสร้างตัวละครจากรูปร่างพื้นฐานเพียงไม่กี่แบบ ถ้าตัวละครที่ออกแบบขึ้นต้องการให้มีความนุ่มนวลและอ่อนโยน อาจต้องสร้างจากรูปร่างที่อ่อนนุ่มและมีเหลี่ยมมุมน้อย ถ้าตัวละครตรงกันข้าม คือมีบุคลิกเป็นตัวร้ายที่เกรี้ยวกราด ควรออกแบบให้รูปร่างมีเหลี่ยมมุมมากขึ้น จึงดูเกรี้ยวกราดและน่ารำคาญ บางครั้ง “ความเกรี้ยวกราด” ของตัวละครจะมีเส้นตรงและเส้นทแยงมุมมากกว่าตัวละครที่มี “ความนุ่มนวล” ตัวละครที่ออกแบบควรดูเหมือนเป็นแบบนั้น แม้ว่าคุณกำลังหลอกผู้ชมให้คิดว่าตัวละครนั้นเป็นในสิ่งที่พวกเขาไม่ได้เป็น อีกสิ่งหนึ่งที่ต้องจำไว้คือ เมื่อคุณกำลังออกแบบตัวละครหลายตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมเดียวกัน พวกเขาควรมีรูปแบบที่คล้ายกัน การที่ตัวละครมีรูปแบบเดียวกันไม่ได้หมายความว่าต้องละทิ้งความแตกต่าง ความแตกต่างเป็นหนึ่งในสิ่งที่สำคัญที่สุดที่ต้องพิจารณาเมื่อออกแบบตัวละคร เป็นความคิดที่ดีในการทำให้เกิดความแตกต่างจากตัวละครตัวหนึ่งที่มีรูปร่างใหญ่ด้วยตัวละครอีกตัวหนึ่งที่มีรูปร่างผอมบาง หรือเป็นตัวละครที่เป็นเด็กมาก ๆ ด้วยตัวละครที่แก่มาก ๆ ไม่มีใครต้องการ ดูตัวละครที่ล่าสัน 5 คน ซึ่งมีความแตกต่างในการออกแบบเพียงแค่เสื้อผ้าและหน้าตาเท่านั้น การทำให้รูปร่างทั้งหมดของร่างกายของพวกเขาแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ให้บางอย่างกับผู้ชมของคุณเพื่อกระตุ้นความสนใจของพวกเขา เป็นแนวคิดเดียวกับแนวคิดในการใช้ทีมตลก (Comic team) เพื่อสนับสนุนละครตลกตัวละครสองตัวที่แตกต่างและตรงกันข้ามมีความน่าสนใจมากกว่าตัวละครสองตัวที่มีความสูง รูปร่าง และสีไม่เหมือนกัน ไม่เพียงแต่ตัวละครตลกเท่านั้นที่ควรมีความคิดที่แตกต่าง ส่วนใหญ่ตัวร้ายและวีรบุรุษ ความสนใจในความรักทั้งหมดนี้มีรูปร่างและความสูงแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง วิธีที่ง่ายในการวาดการ์ตูนคือการปรับให้เป็นสากล ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีในฐานะทฤษฎี The Circle Formula and Rubber-Hose Method วิธีที่รวดเร็วในการวาดตัวการ์ตูน คือการใช้วงกลมให้ตัวละครมีหัวกลม ตาและจมูกกลม และตัวกลม ดังนั้นจะไม่ต้องกังวลเกี่ยวกับมุม ไม่ว่าตัวละครจะเคลื่อนไหวอย่างไร ตัวละครจะถูกวาดด้วยเส้นวงกลม แขนและขาเคลื่อนไหวเหมือนม้ายาง ไม่มีสิ่งใด เช่น ศอก เข่า และข้อมือมารบกวน นักสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเมื่อแขนและขาเหมือนท่อและยาง ผู้ออกแบบอาจวาดได้เร็วและเคลื่อนไหวในทิศทางใด ๆ หรือทำให้ยาวขึ้น ถ้าต้องการ (วิสิฐ จันมา, 2558: 113-114)

ซึ่งสิ่งสำคัญอีกประการคือการกำหนดความสูงและความสมจริงของภาพควรให้เข้ากับอายุของผู้ชม โดยตัวละครที่มีความสูงน้อยและไม่เหมือนจริงมากนักมักจะเข้ากันได้กับผู้ชมที่มีอายุน้อย ถ้ามีความสูงมากขึ้นหรือสมจริงมากขึ้นก็จะทำให้ผู้ชมที่อายุมากขึ้นรู้สึกเข้ากันได้มากขึ้นตามไปด้วย

- ลักษณะของพื้นผิว

พื้นผิว หมายถึง บริเวณผิวนอกของวัสดุต่าง ๆ ซึ่งมีผลต่อความรู้สึกในเรื่องของ ความงาม ระยะ น้ำหนัก และประโยชน์ใช้สอย ลักษณะของพื้นผิวจะรับรู้ได้ด้วยการ รับสัมผัสทางตาและสัมผัสทางกาย (Pramote Patana, 2557: Online)



ภาพที่ 5-5 “Armaroid Lady” จากเรื่อง “Space Adventure Cobra” มีการใช้พื้นผิวมันวาวแบบโลหะ ซึ่งให้ความรู้สึกได้ว่าเป็นหุ่นยนต์ในโลกอนาคต (ที่มา: <https://hobby-one.net/produit/cobra-the-space-pirate-statuettes-pvc-1-6-armoroid-lady-ques-creative-sutios/>)



ภาพที่ 5-6 “Mystique” จากเรื่อง “X-Men” มีการใช้พื้นผิวตัวละครที่ขรุขระ ให้ความรู้สึกเช่นเดียวกับผิวหนังของสัตว์เลื้อยคลาน (ที่มา: <https://www.sanook.com/movie/37599/>)

- ลวดลาย

ลวดลายนั้นมี ลวดลายที่เกิดจากธรรมชาติ และ ลวดลายประดิษฐ์ที่สร้างขึ้นมา นักออกแบบจะนำลักษณะของลวดลายต่าง ๆ มาใช้เพื่อสร้างสรรค์ให้เกิดความสวยงาม (Pramote Patana, 2557: Online)



ภาพที่ 5-7 “Kinnikuman Zebra” จากเรื่อง “คินนิคุแมน” ตัวภาพมีการใช้ลวดลายที่ใกล้เคียงกันกับลายที่ปรากฏบนตัวของม้าลาย อันเกิดจากธรรมชาติ (ที่มา: https://kinnikuman.fandom.com/wiki/Kinnikuman_Zebra)



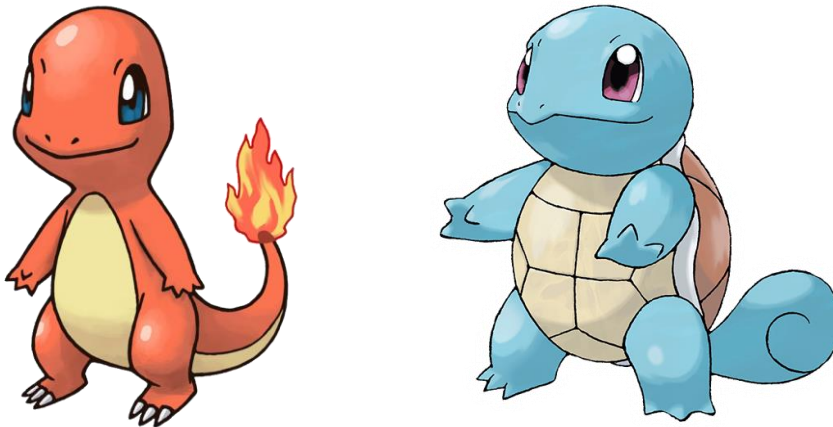
ภาพที่ 5-8 “อสูรข้างขึ้นที่สาม อากาสะ” จากเรื่อง “ดาบพิฆาตอสูร” ซึ่งตัวภาพนี้มีการใช้ลวดลายที่สร้างขึ้นมาลงบนผิวของตัวละคร (ที่มา: <https://www.metalbridges.com/akaza-kimetsu-no-yaiba-story/>)

สมีอิทธิพลต่อผู้ชม ควรพิจารณาเลือกใช้ตามความเหมาะสม โดยมีรายละเอียดดังนี้

สีวรรณะร้อนและเย็น

สีวรรณะร้อน ให้ความรู้สึก อบอุ่น รุนแรง สนุกสนาน

สีวรรณะเย็น ให้ความรู้สึก สดชื่น เย็นสบาย สงบ



ภาพที่ 5-9 ตัวละคร “อิโตคาเงะ (Charmander)” (ซ้าย) และ “เซนิกามะ (Zenigame)” จากเรื่อง “โปเกม่อน” ซึ่งตัวภาพด้านซ้ายมีการใช้โทนสีวรรณะร้อน ส่วนตัวภาพทางด้านขวามีการใช้สีวรรณะเย็น (ที่มา: <https://www.metalbridges.com/akaza-kimetsu-no-yaiba-story/>)

อารมณ์ของสี

สีแดง ให้ความรู้สึกอันตราย เร้าร้อน รุนแรง มั่นคง สมบูรณ์

สีส้ม ให้ความรู้สึกสว่าง เร้าร้อน ฉูดฉาด คึกคะนอง

สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่าง สดใส สดชื่น ระวัง

สีเขียว ให้ความรู้สึกงอกงาม พักผ่อน สดชื่น

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม เครื่องขรีม

สีม่วง ให้ความรู้สึก สงบ มีเสน่ห์

สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกเก่า หนัก สงบเงียบ

สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส เบิกบาน

สีทองเงินและสีมันวาว แสดงถึงความรู้สึกมั่นคง

สีดำที่อยู่กับสีขาว แสดงความรู้สึกที่กดดัน

สีเทาปานกลาง แสดงถึงความนิ่งเฉย สงบ

สีเขียวแก่ผสมกับสีเทา แสดงถึงความสลด รันทดใจ ชรา

สีตัวละครที่ส่งผลต่อความรู้สึกผู้ชม

สีดำ เป็นสีแห่งความตาย ความมืด ความน่ากลัว ความผิด พลังแห่งปีศาจ สิ่งเร้นลับ อำนาจ ความเข้มแข็ง เหมาะกับตัวละครที่เป็นตัวร้ายของเรื่อง หรือตัวละครที่มีความลึกกลับ ตัวที่อยู่ในมุมมืด โจร ผู้ร้าย หรือ ตัวเอกที่มีบุคลิกเงียบขรึม



ภาพที่ 5-10 ตัวละคร “Darth Vader” จากเรื่อง “Star Wars” ใช้สีดำในการแสดงออก
(ที่มา: <http://lapis.wikia.com/wiki/File:Vader-render.png>)

สีเหลืองทอง เป็นสีที่แสดงถึงความมั่งคั่ง มั่งมี อบอุ่น เป็นมิตร สร้างสรรค์ หรือนักคิดค้น ประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ อิสระ ความเมตตา การมองโลกในแง่ดี เหมาะกับตัวละครที่มีบุคลิกเป็นผู้นำ เช่น กษัตริย์ หรือเศรษฐี เป็นต้น



ภาพที่ 5-11 ตัวละคร “พิคาชู” จากเรื่อง “Pokemon” ใช้สีเหลืองในการแสดงออก
(ที่มา: <https://is.gd/mExYn7>)

สีแดง เป็นสีที่แสดงถึงความร้อนแรง อันตราย เร็งแรงด่วน ฉุกเฉิน ความตื่นเต้น ความรัก โรแมนติก ความเจ็บปวด ความเผ็ดร้อน ความทรงจำ ความกล้าหาญเหมาะกับตัวละครที่มีบุคลิก กล้าหาญ มุ่งมั่นสูง เป็นต้น



ภาพที่ 5-12 ตัวละคร “The Flash” ใช้สีแดงในการแสดงออก
(ที่มา: <https://is.gd/5QdxAW>)

สีเทา เป็นสีที่แสดงถึงความมั่นคง ปลอดภัย สม่่าเสมอ ผู้ที่มีอำนาจ บุคลิกที่แข็งแกร่ง ความคลาสสิก ความตกต่ำ ความรู้สึกหดหู่ มัวหมองเหมาะกับตัวละครที่มีบุคลิก เป็นผู้ที่มีอำนาจ



ภาพที่ 5-13 ตัวละคร “Shadow Moon” จากเรื่อง “คาเมนไรเดอร์ BLACK” ใช้สีเทาในการแสดงออก
(ที่มา: http://kamenrider.wikia.com/wiki/Shadow_Moon)

สีขาว เป็นสีที่แสดงถึงความบริสุทธิ์ สะอาด ผ่องใส ความหวัง ความถูกต้อง ความจริง ความช่วยเหลือ ความเรียบง่าย ความเรียบร้อยเหมาะสมกับตัวละคร ที่มีบุคลิกใจดี สะอาด สูงส่ง เป็นต้น



ภาพที่ 5-14 ตัวละคร “กริฟิธ (Griffith)” จากเรื่อง “Berserk” ใช้สีขาวในการแสดงออก (ที่มา: <https://comicvine.gamespot.com/griffith/4005-45800/images/>)

สีน้ำเงิน เป็นสีที่แสดงถึงความ มั่นคง ความสม่ำเสมอ เสถียรภาพ ความแน่นอน ความแข็งแรง ความเป็นผู้นำ ความเย็น ความสะอาด สะอาด ความสบาย ความไว้วางใจ คลาสสิก ความรู้สึกอ่อนไหว ห่วงอารมณ์เหมาะกับตัวละคร ที่มีบุคลิกเป็นผู้นำ ใจดีเสมอ เป็นผู้ดี นิสัยเยือกเย็น เช่น เพื่อนของพระเอก เป็นต้น



ภาพที่ 5-15 ตัวละคร “ฮาโตริ คันโซ” จากเรื่อง “นินจาฮาโตริ” ใช้สีน้ำเงินในการแสดงออก (ที่มา: <http://ninja-hattori.wikia.com/wiki/File:Download.jpg>)

สีม่วง เป็นสีที่แสดงถึง ความเป็นเจ้านาย กษัตริย์ การทูต แพชั่น เกย์ในสหรัฐจะใช้สีม่วง สำหรับทหารที่ถูกฆ่า ในขณะที่ลีโอนาโด นาวินซี กล่าวว่าสีม่วงอ่อนทำให้เขามีพลังทางความคิดมากขึ้นเหมาะสำหรับตัวละครที่มีนิสัยหัวสูง มียศ เป็นชนชั้นสูง และยังเป็นที่ยอมรับใช้กับตัวร้ายของเรื่อง ไม่น้อยไปกว่าสีดำ



ภาพที่ 5-16 ตัวละคร “ชอกเวฟ (Shockwave)” จากเรื่อง “Transformers” ใช้สีม่วงในการแสดงออก
(ที่มา: [http://villains.wikia.com/wiki/Shockwave_\(Transformers\)](http://villains.wikia.com/wiki/Shockwave_(Transformers)))

สีน้ำตาล เป็นสีที่แสดงถึงความสมบุกสมบัน ดิน สนิม ความแห้งแล้ง ความเป็นมิตร ความซื่อสัตย์ การไว้ใจ น่ารำคาญ ทรมาน เห็นแก่ตัว แข็งแกร่งเหมาะกับตัวละครที่มีความเห็นแก่ตัว หรือนิยมใช้เป็นสีเครื่องแต่งกายประเภทเครื่องหนังสัตว์ หรือตัวละครที่อาศัยอยู่ในสถานที่ที่แห้งแล้ง เช่น ทะเลทราย ป่าทุ่งโล่งแอฟริกา



ภาพที่ 5-17 ตัวละคร “Thing” จากเรื่อง “Fantastic Four” ใช้สีน้ำตาลในการแสดงออก
(ที่มา: <https://is.gd/le9CBt>)

สีเขี้ยว เป็นสีที่แสดงถึงความความสดชื่น ต้นไม้ การเจริญเติบโต เงิน ความหนุ่มสาว การผ่อนคลายเหมาะกับตัวละครที่มีนิสัยร่าเริง สดชื่นเบิกบานตลอดเวลา ตัวละครที่กำลังโตเป็นหนุ่มสาว



ภาพที่ 5-18 ตัวละคร “พูซิงดาเนะ” จากเรื่อง “Pokemon” ใช้สีเขี้ยวในการแสดงออก
(ที่มา: <https://is.gd/le9CBtgd/mW0mCk>)

สีชมพู เป็นสีที่แสดงถึงความเป็นผู้หญิง อ่อนไหว ความรัก ความนุ่มนวล น่ารัก ้วยหวาน สุภาพอ่อนโยน ทะนุถนอม ซื่อายเหมาะกับตัวละครที่มีนิสัยน่ารัก อ่อนไหว หรือว่าเป็นสีนางเอก เป็นต้น



ภาพที่ 5-19 ตัวละคร “พิกเล็ต” จากเรื่อง “Winnie the Pooh” ใช้สีชมพูในการแสดงออก
(ที่มา: <https://sites.google.com/site/kartunhmiphu2102/prawati-thik-kexr/phiklet>)

สีฟ้าอ่อน เป็นสีที่แสดงถึงความอ่อนโยน นุ่มนวล กล้าหาญ
เสียสละ เป็นสีแห่งท้องฟ้าที่มีอาณาเขตกว้างใหญ่ไพศาล ไม่มีที่สิ้นสุดเหมาะกับตัวละครที่มีนิสัย
เรียบง่าย รักสะอาด สดใส ขี้อาย ไม่ค่อยพูด เป็นผู้ดีเป็นต้น



ภาพที่ 5-20 ตัวละคร “ลึบจัตวา โดโรโระ” จากเรื่อง “เคโรโระ” ใช้สีฟ้าในการแสดงออก
(ที่มา: <https://is.gd/aRRewo>)

สีเหลืองอ่อน เป็นสีที่แสดงถึงความอบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล สดใส
เบิกบานเหมาะกับตัวละครที่มีนิสัยร่าเริง เรียบร้อย หรือเป็นวัยรุ่นที่ทันสมัยอ่อนไหวง่าย เป็นต้น



ภาพที่ 5-21 ตัวละคร “SpongeBob” จากเรื่อง “SpongeBob” ใช้สีเหลืองอ่อนในการแสดงออก
(ที่มา: [https://en.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants_\(character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants_(character)))

สีส้ม เป็นสีที่แสดงถึงความสนุกสนาน แรงบันดาลใจ ที่เต็มเปี่ยมพลัง ความสำคัญ ความอบอุ่น ความกรุณา หยิ่งยโส จองทอง มีทิวทัศน์เหมาะสำหรับตัวละครที่มีนิสัย มุ่งมั่น หยิ่งยโส หรืออาจจะเป็นตัวเอกของเรื่อง พระเอกที่เป็นวัยรุ่น และทันสมัย



ภาพที่ 5-22 ตัวละคร “ซงโงกุน” จากเรื่อง “Dragon ball” ใช้สีส้มในการแสดงออก
(ที่มา: <https://www.deviantart.com/maxiuchiha22/art/Kid-goku-render-23-715736617>)

สีสดและสีบาง ๆ ทุกชนิด แสดงความรู้สึกระงมระชวย แจ่มใส
(สุภัทรวดี คำภูมิ, 2013: ออนไลน์)



ภาพที่ 5-23 ตัวละครในเรื่อง “ดร.สลัมป์ กับหนูน้อยอาราเล่” ที่มีการใช้สีที่สดใสในการออกแบบ
(ที่มา: <https://is.gd/pHiwpZ>)

- การเน้น

เป็นการสร้างจุดเด่นให้กับการออกแบบแต่ละชนิด โดยอาจจะเน้นด้วย รูปทรงที่แตกต่าง, การใช้สี หรือ การใช้วัสดุที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 5-24 ตัวละคร “The Yellow Bastard” ในภาพยนตร์เรื่อง “Sin City” มีการเน้นตัวละครนี้โดยแสดงผิวตัวละครนี้ด้วยสีเหลือง ซึ่งมีความเด่นตัดกับโทนของภาพยนตร์นี้ที่ใช้ภาพขาวดำในการนำเสนอ

(ที่มา: https://divided-destiny.fandom.com/wiki/Ethan_Roark_Jr.)

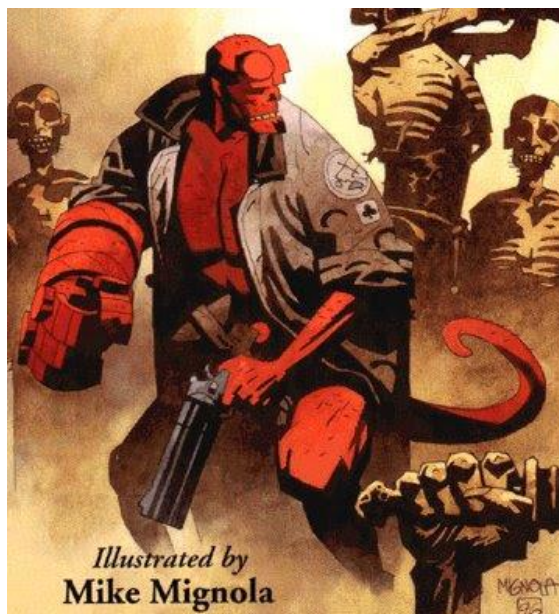


ภาพที่ 5-25 ตัวละคร “ราเมงแมน” ในเรื่อง “คินนิคุแมน” มีการใช้อักษรคันจิ ในภาษาญี่ปุ่น ที่แปลว่าประเทศจีน บนหน้าผากของตัวละคร อันเป็นการเน้นถึงที่มาของตัวละครนี้

(ที่มา: <https://shopee.co.th/Kinnikuman-Ramenman-Figure-Model>)

- ความสมดุล

ความสมดุล หมายถึง ความรู้สึกเท่ากันทั้งสองข้าง ความสมดุล คือ องค์ประกอบ ในงาน ออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ตามหลักในงานออกแบบนั้น ความสมดุลแบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ 1 ความสมดุล เท่ากันทั้งสองข้างทุกประการ 2 ความสมดุล ไม่เท่ากันทั้งสองข้าง หนักไปข้างใดข้างหนึ่ง และ 3 ความสมดุล ที่เริ่มจากศูนย์กลางแล้วกระจายไปโดยรอบ (Pramote Patana, 2557: Online)



ภาพที่ 5-26 ตัวละคร “Hellboy” ในเรื่อง “Hellboy” ที่ใช้รูปแบบความสมดุลที่สองข้างไม่เท่ากัน โดยแขนด้านหนึ่งของตัวภาพมีสัดส่วนปรกติ ส่วนอีกข้างหนึ่งมีขนาดใหญ่กว่าปรกติ

(ที่มา: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/hellboy-\(anung-un-rama-\)/1553](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/hellboy-(anung-un-rama-)/1553))

การตรวจสอบลักษณะของการออกแบบตัวละครที่ดี

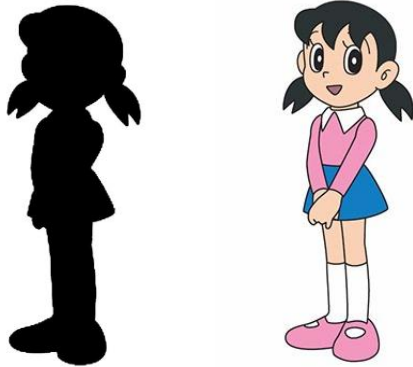
ในการตรวจสอบลักษณะของการออกแบบตัวละครที่ดีนั้น ไม่ได้มีหลักการที่ตายตัว แต่แนวคิดหนึ่งที่สามารถนำเอาเป็นเกณฑ์เบื้องต้นในการตรวจสอบนั้น มาซากาชิ คูโบ กล่าวไว้ว่า การสร้างคาแรคเตอร์ให้ครองใจคนได้นั้นแม้ไม่มีสูตร แต่เขามีบรรทัดฐานที่อาจนำไปใช้ได้คือ

1. คาแรคเตอร์ตัวนั้นต้องมีจุดเด่น เอกลักษณะในรูปร่างอย่างมาก เช่นเมื่อนำไปแรเงาให้เป็นสีดำทั้งภาพแล้วผู้ชมยังสามารถรู้ได้ว่าเป็นตัวละครใด



ภาพที่ 5-27 แสดงภาพตัวละคร “โคนัน” ในเรื่อง “ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน” ในรูปแบบที่เป็นตัวภาพสีดำ และรูปที่ลงสีสมบุรณ์ของต้นฉบับ จะสังเกตได้ว่าแม้ว่ารูปแรกจะเป็นเพียงตัวภาพสีดำ แต่ก็จะสามารถรับรู้ได้ว่าเป็นตัวละครใด

(ที่มา: <https://www.dek-d.com/quiz/supertest/69522/>, <https://www.plazacool.com/main/product-item2596039.html>)



ภาพที่ 5-28 แสดงภาพตัวละคร “ชิซูกะ” ในเรื่อง “โดราเอมอน” ในรูปแบบที่เป็นตัวภาพสีดำ และรูปที่ลงสีสมบุรณ์ของต้นฉบับ จะสังเกตได้ว่าแม้ว่ารูปแรกจะเป็นเพียงตัวภาพสีดำ แต่ก็จะสามารถรับรู้ได้ว่าเป็นตัวละครใด

(ที่มา: <https://www.dek-d.com/quiz/supertest/57980/>, <https://sites.google.com/a/pm.ac.th/doraemon-5-7-2/shizuka>)

2. คาแรคเตอร์ต้องมีลักษณะพิเศษ เช่น ตัวปิกาจู ในเรื่องโปเกมอน ไม่ว่าจะปรากฏออกมาที่ไหน จะมีเสียงร้องว่า ปิกา ปิกา

3. คาแรคเตอร์ต้องมีลักษณะที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป เด็กสามารถจดจำและวาดตามได้ง่าย

4. คาแรคเตอร์ต้องมีชื่อให้เรียกง่าย จำง่ายแม้ได้ยินเพียงครั้งเดียว (ชวลิต ดวงอุทา, 2552: 18-19)

สรุป

ด้านองค์ประกอบของการออกแบบ (Element of Design) มีส่วนประกอบคือ เส้น รูปร่าง และรูปทรง ลักษณะของพื้นผิว ลวดลาย สี การเน้น และความสมดุล โดยเส้นสามารถส่งผลถึงอารมณ์และความรู้สึกได้มากมาย เช่น การใช้เส้นที่โค้งจะดูนุ่มนวล เส้นหนาจะรู้สึกหนักแน่น ช่วยให้ตัวละครดูมีความเป็นมิตร อ่อนนุ่ น่ารัก อ่อนโยน ดูแล้วสบายใจ ในทางตรงกันข้ามถ้าเส้นมีลักษณะเหมือนขูดขีด ไม่สม่ำเสมอ กั้น ดูรุนแรงและรวดเร็วก็ส่งผลให้ตัวละครดูไม่เป็นมิตร ไม่มั่นคง ส่วนรูปร่างและรูปทรงจะทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าตัวละครนี้มีลักษณะและบุคลิกแบบไหน เช่น ตัวละครที่มีรูปร่างส่วนใหญ่เป็นวงกลมขนาดใหญ่อาจถูกมองว่าอ่อนนุ่ น่ารัก น่ากอด น่าพอใจ เชื่องช้า ตัวละครที่มีรูปร่างสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่จะถูกมองโดยทันทีว่ามีความแข็งแรง เชื่อถือได้ บางครั้งอาจโง่หรือแข็งแกร่ง ตัวละครที่มีมุมหรือเป็นสามเหลี่ยมอาจถูกมองว่ากระตือรือร้น หรือก้าวร้าว บางครั้งอาจชั่วร้าย ในลักษณะของพื้นผิวจะส่งผลต่อความรู้สึกในเรื่องของ ความงาม ละเอียด น้ำหนัก และประโยชน์ใช้สอย ส่วนลวดลายนั้นมีทั้งลวดลายที่เกิดจากธรรมชาติ และลวดลายประดิษฐ์ที่สร้างขึ้นมานักออกแบบจะนำลักษณะของลวดลายต่าง ๆ มาใช้เพื่อสร้างสรรค์ให้เกิดความสวยงาม ด้านสีของตัวละครจะสามารถมีอิทธิพลต่ออารมณ์ของผู้ชมได้ การเลือกใช้สีให้กับตัวละครจึงควรคำนึงถึงตัวละครนั้น ๆ ว่า ผู้ออกแบบต้องการให้ผู้ชมรู้สึกกับตัวละครในทิศทางใด

คำถามท้ายบทที่ 5

5.1 “องค์ประกอบของการออกแบบ (Element of Design)” มีอะไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

5.2 “เส้น” สามารถส่งผลถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมอย่างไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

5.3 “รูปร่างและรูปทรง” สามารถส่งผลถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมอย่างไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

5.4 “ลักษณะของพื้นผิว” สามารถส่งผลถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมอย่างไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

5.5 “สี” สามารถส่งผลถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมอย่างไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมท้ายบทที่ 5

5.1 จงออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครที่มีพื้นฐานจากสัตว์ (ชนิดใดก็ได้) ด้วยดินสอ จำนวน 3 ตัว บนกระดาษ ขนาด A3 พร้อมเขียนอธิบายรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่ได้ออกแบบมาด้วย ซึ่งกำหนดให้ผลงานมีส่วนประกอบดังนี้

- ภาพร่างตัวละครจำนวน 3 ตัว
- Concept (แนวคิดในการออกแบบ)

- Theme (ธีมในการออกแบบ)
- Profile Data (ข้อมูลประวัติและรายละเอียดทั้งหมดที่เกี่ยวข้องของตัวละคร)
- ชื่อ นามสกุล/ รหัสประจำตัว/ สาขา/ คณะ/ มหาวิทยาลัย (ผู้จัดทำ)

5.2 จงออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครที่มีพื้นฐานจากสัตว์ (ชนิดใดก็ได้) จำนวน 1 ตัว พร้อมลงสีให้สวยงาม บนกระดาษ ขนาด A3 และเขียนอธิบายรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่ได้ออกแบบมาด้วย ซึ่งกำหนดให้ผลงานมีส่วนประกอบดังนี้

- ภาพตัวละคร (ลงสีสมบูรณ์) จำนวน 1 ตัว
- Concept (แนวคิดในการออกแบบ)
- Theme (ธีมในการออกแบบ)
- Profile Data (ข้อมูลประวัติและรายละเอียดทั้งหมดที่เกี่ยวข้องของตัวละคร)
- ชื่อ นามสกุล/ รหัสประจำตัว/ สาขา/ คณะ/ มหาวิทยาลัย (ผู้จัดทำ)

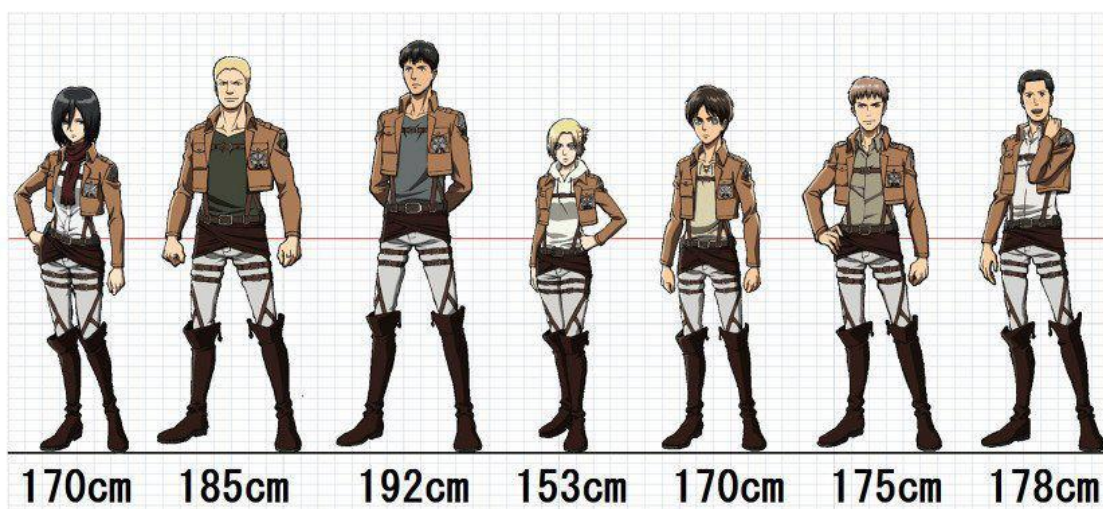
บทที่ 6

“กระบวนการวาดตัวละคร”

ในบทนี้จะเป็นการอธิบายเกี่ยวกับ สัดส่วนของตัวละคร, ขั้นตอนการกำหนดสัดส่วนและโครงสร้างของตัวละคร, การเขียนสัดส่วนของตัวละคร, ขั้นตอนการใช้รูปทรงพื้นฐานมาสร้างตัวละคร, การลดทอนรูปทรงร่างกายปกติไปเป็นแบบ SD, และใบหน้าตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังนี้

สัดส่วนของตัวละคร (Character Size)

ในการออกแบบตัวละคร ขนาดของตัวละครแต่ละตัวจะบ่งบอกถึงภาพรวมของเรื่องได้ โดยเทียบระหว่างฉากและตัวละครว่ามีความเหมาะสมหรือไม่อย่างไร และสามารถดูสไตล์ของตัวละครได้ว่าเป็นไปในทิศทางเดียวกันของเรื่องหรือไม่



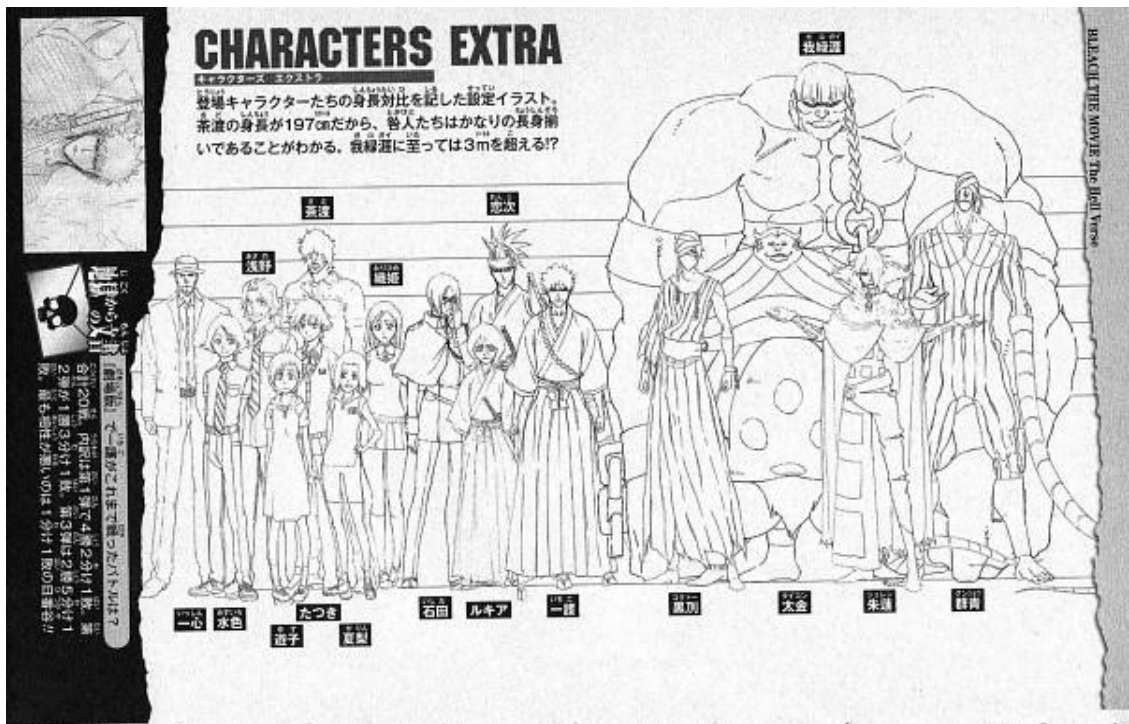
ภาพที่ 6-1 ตัวอย่างขนาดและสัดส่วนตัวละครที่แตกต่างกันของเรื่อง “attack on titan”

(ที่มา: <https://pantip.com/topic/30533161>)



ภาพที่ 6-2 ตัวอย่างขนาดและสัดส่วนตัวละครที่แตกต่างกันของเรื่อง “Dragon ball”

(ที่มา: <https://pantip.com/topic/32310125>)



ภาพที่ 6-3 ตัวอย่างขนาดและสัดส่วนตัวละครที่แตกต่างกันของเรื่อง “BLEACH”

(ที่มา: <https://www.zerochan.net/869926>)



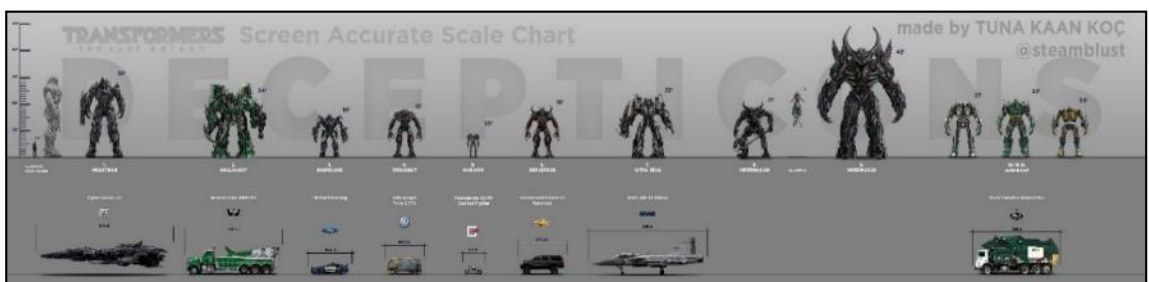
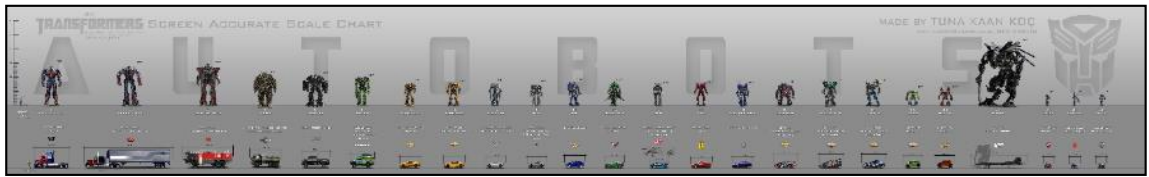
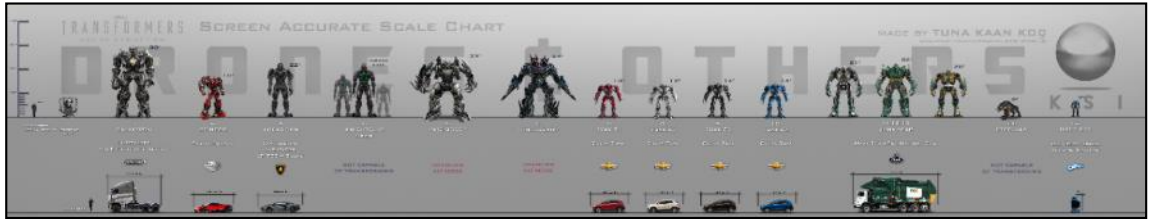
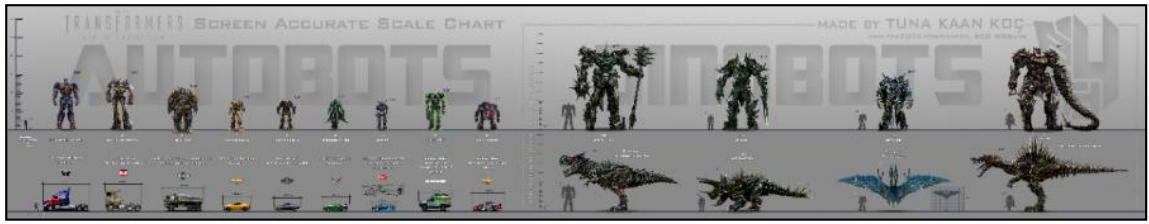
ภาพที่ 6-4 ตัวอย่างขนาดและสัดส่วนตัวละครที่แตกต่างกันของ DC comic

(ที่มา: <http://hotslotz.com/marvel-superheros-vs-dc-comic-characters-size-does-matter/>)



ภาพที่ 6-5 ตัวอย่างขนาดและสัดส่วนตัวละครที่แตกต่างกันของ Marvel

(ที่มา: <https://themarvelupdate.tumblr.com/post/107659599926/heres-a-very-interesting-size-chart-for-avengers>)



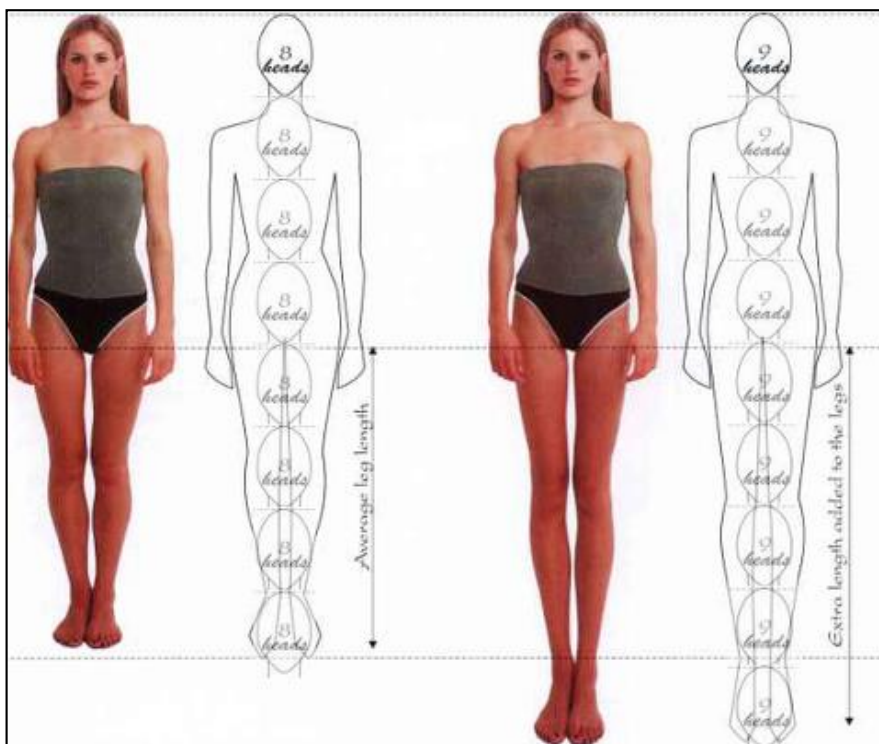
ภาพที่ 6-6 ตัวอย่างขนาดและสัดส่วนที่ต่างกันของตัวละครที่เป็นหุ่นในภาพยนตร์เรื่อง “Transformers”
 (ที่มา: <http://www.tfw2005.com/boards/threads/aoe-scale-chart-thread.966670/>)

ขั้นตอนการกำหนดสัดส่วนและโครงสร้างของตัวละคร

เบื้องต้นในการจะลงมือออกแบบภาพร่างของตัวละครควรจะคำนึงเรื่องของสัดส่วนและโครงสร้างของตัวละครที่จะใช้ในการสร้างสรรค์เสียก่อน โดยขั้นตอนที่ควรจะทำเนิ่นๆมีดังนี้ 1 การกำหนดสัดส่วนของตัวละครเบื้องต้น 2 การกำหนดโครงสร้างสัดส่วนของร่างกายที่แสดงถึงอายุและเพศ

การกำหนดสัดส่วนของตัวละคร (Character Model) เบื้องต้น

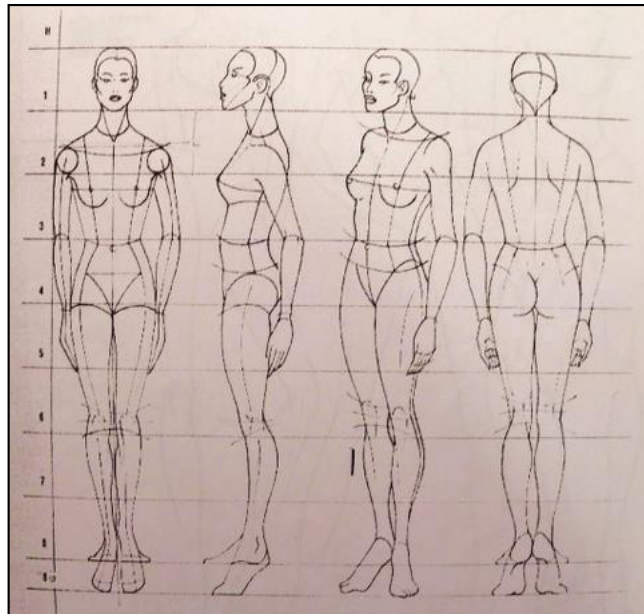
การกำหนดสัดส่วนของตัวละคร (Character Model) เบื้องต้น คือ การคิดคำนึงถึงภาพรวมของตัวละครที่กำลังจะออกแบบว่าควรมีลักษณะเช่นใด โดยทั่วไปนั้นอัตราส่วนระหว่างส่วนหัวกับตัวของตัวละคร หรือส่วนสูงของละคร ที่ผู้ออกแบบแต่ละคนใช้นั้น ให้อารมณ์ความรู้สึก ความน่าสนใจ ความน่ารัก และแสดงเอกลักษณ์ของตัวละครให้แตกต่างกันไป ซึ่งอัตราส่วนของการสเก็ทซ์คนทั่วไป ส่วนหัวต่อส่วนตัว (ความสูงทั้งหมด) มักใช้ที่ 1 ต่อ 8 เมื่อได้ความสูงของทั้ง 8 ส่วนแล้ว ให้ลดส่วนที่ 2-3-4 จากหัว (คือจากส่วนที่ 1) ลงมาประมาณ 1/4 ส่วนเพื่อเป็นส่วนคอ โดยอัตราส่วนนี้ใช้ได้ทั้งกับผู้ชายและผู้หญิง แต่สำหรับการเขียนภาพแฟชั่น (Fashion Illustration) ดีไซน์เนอร์จะใช้ 1 ต่อ 9 แทน คือ เพิ่มช่วงขาให้ยาวเรียวยากขึ้น



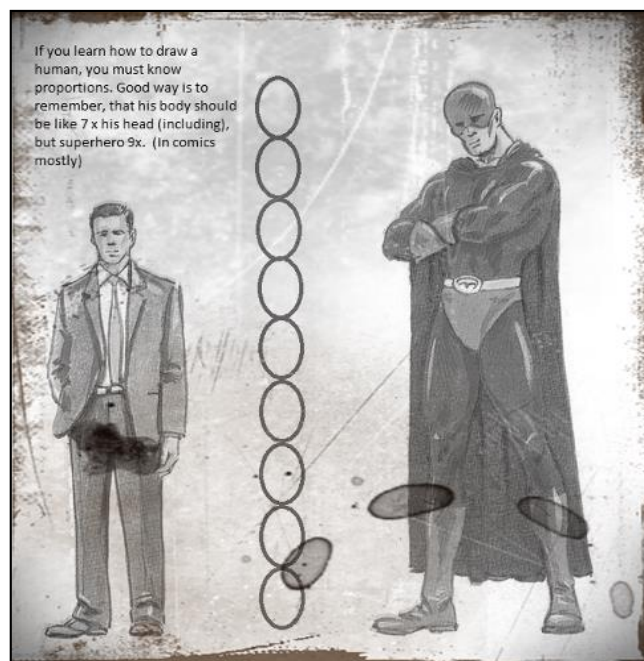
ภาพที่ 6-7 ภาพเปรียบเทียบสัดส่วนการเขียนตัวภาพในอัตราส่วน 1:8 กับ 1:9

(ที่มา: http://www.bobby.in.th/LiveProject_2555/Study_Cartoon_Proportion.html)

ในส่วนของการเขียนภาพผู้หญิงสวมรองเท้าส้นสูง ผู้ออกแบบใช้อัตราส่วน 1 ต่อ 8 คือ แต่ได้เพิ่มในส่วนความสูงของรองเท้าส้นสูงเข้ามาในส่วนที่ 8 ส่วนตัวการ์ตูนที่เป็นฮีโร่ จะใช้อัตราส่วนที่ 1 ต่อ 9 และใช้อัตราส่วน 1 ต่อ 7 สำหรับคนทั่วไป



ภาพที่ 6-8 ภาพแสดงสัดส่วนการเขียนตัวภาพผู้หญิงสวมรองเท้าส้นสูง ในอัตราส่วน 1:8.5 (ที่มา: http://www.bobby.in.th/LiveProject_2555/Study_Cartoon_Proportion.html)

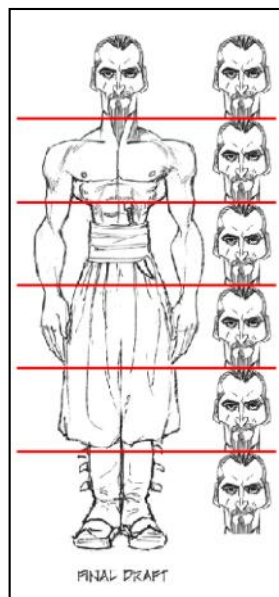


ภาพที่ 6-9 ภาพแสดงสัดส่วนการเขียนตัวภาพแนวฮีโร่ที่ใช้อัตราส่วน 1:9 (ที่มา: http://www.bobby.in.th/LiveProject_2555/Study_Cartoon_Proportion.html)

ซึ่งตัวการ์ตูนฮีโร่ของญี่ปุ่นมักจะใช้อัตราส่วนที่ 1 ต่อ 7 ซึ่งมีรูปร่างกะทัดรัด ไม่สูงใหญ่โตเหมือนคนทางยุโรปและอเมริกา ส่วนอัตราส่วนที่ 1 ต่อ 6 ดูเป็นชายร่างกำยำ แต่ไม่สูงใหญ่มากเท่าอัตราส่วนแนวฮีโร่ที่ใช้ 1 ต่อ 9

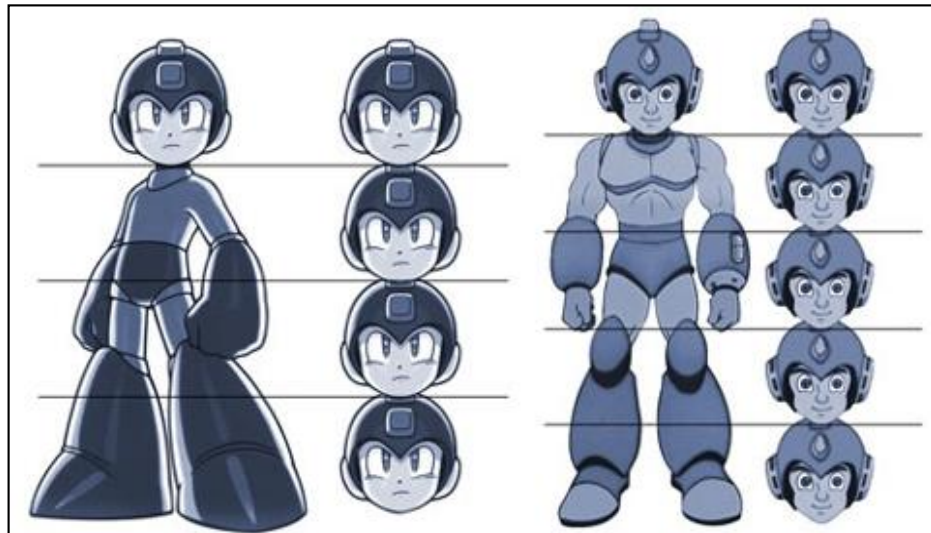


ภาพที่ 6-10 ภาพแสดงสัดส่วนการเขียนตัวภาพที่ใช้อัตราส่วน 1:7
(ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/117515871503208048/>)



ภาพที่ 6-11 ภาพแสดงสัดส่วนการเขียนตัวภาพที่ใช้อัตราส่วน 1:6
(ที่มา: http://www.bobby.in.th/LiveProject_2555/Study_Cartoon_Proportion.html)

ทั้งนี้ในบางครั้งในการ์ตูนฮีโร่ของญี่ปุ่นก็ใช้ อัตราส่วนที่ 1 ต่อ 4 และ 1 ต่อ 5 โดยอัตราส่วนที่ 1 ต่อ 5 นั้นใช้ได้ทั้งกับหญิงและชาย ซึ่งดูแล้วจะให้ความรู้สึกที่ ตัวการ์ตูนนั้นเป็นวัยหนุ่มสาว และดูเป็นสัดส่วนของคนเอเชียมากกว่ายุโรป (อัตราส่วนที่ 1 ต่อ 5 ใช้ได้ทั้งกับหญิงและชาย ซึ่งดูแล้วจะให้ความรู้สึกที่ ตัวการ์ตูนนั้นเป็นวัยหนุ่มสาว และดูเป็นสัดส่วนของคนเอเชียมากกว่ายุโรป)



ภาพที่ 6-12 ภาพแสดงสัดส่วนตัวภาพ Rockman ที่ใช้อัตราส่วน 1:4 และ 1:5

(ที่มา: http://www.bobby.in.th/LiveProject_2555/Study_Cartoon_Proportion.html)



ภาพที่ 6-13 และ 6-14 ตัวภาพอัตราส่วนที่ 1:5 และ 1:6 จะดูเป็นวัยรุ่น วัยหนุ่มสาว วัยคนทำงาน

(ที่มา: http://www.bobby.in.th/LiveProject_2555/Study_Cartoon_Proportion.html)



ส่วนอัตราส่วนที่ 1 ต่อ 4 ดูเป็นวัยกำลังจะเข้าสู่วัยรุ่น และอัตราส่วนที่ 1 ต่อ 3.5 ก็ยังคงดูเป็นวัยรุ่น วัยหนุ่มสาว ซึ่งสัดส่วนนี้ ทำให้ดูว่าเป็นคนร่างเล็กไม่ใช่คนร่างใหญ่โต



ภาพที่ 6-15 และ 6-16 ภาพแสดงสัดส่วนตัวภาพที่ใช้อัตราส่วนที่ 1:4 และ 1:3.5

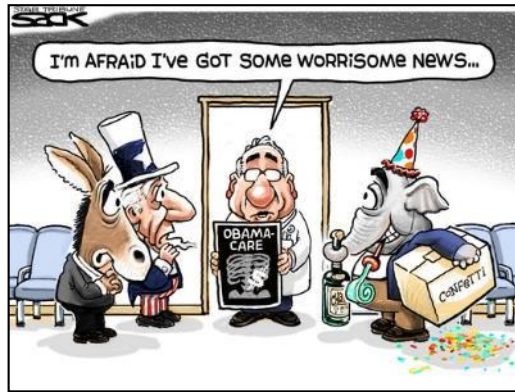
(ที่มา: http://www.bobby.in.th/LiveProject_2555/Study_Cartoon_Proportion.html)

ในส่วนอัตราส่วนที่ 1 ต่อ 2 ใช้กับการ์ตูนเด็กแนวน่ารัก โดยในแนวทางของการ์ตูนทางยุโรป มักออกแบบล้อเลียนบุคลิก ออกไปทางแนวนามธรรม อย่างชัดเจน อย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นได้ชัดเจนเสมอๆ คือ "จมูกโต" และเน้นขายาวกว่าลำตัวอย่างชัดเจน



ภาพที่ 6-17 ภาพแสดงสัดส่วนตัวภาพที่ใช้อัตราส่วนที่ 1:2

(ที่มา: http://www.bobby.in.th/LiveProject_2555/Study_Cartoon_Proportion.html)



ภาพที่ 6-18 ภาพตัวภาพที่ใช้อัตราส่วนที่ 1:2 โดย Steve Sack
 (ที่มา: <http://www.startribune.com/sack-cartoon-obamacare/398780491/>)



ภาพที่ 6-19 ภาพ SD (Super deformed) จากการ์ตูนเรื่อง "Gundam"
 (ที่มา: <https://www.bigbadtoystore.com/Product/VariationDetails/41489>)

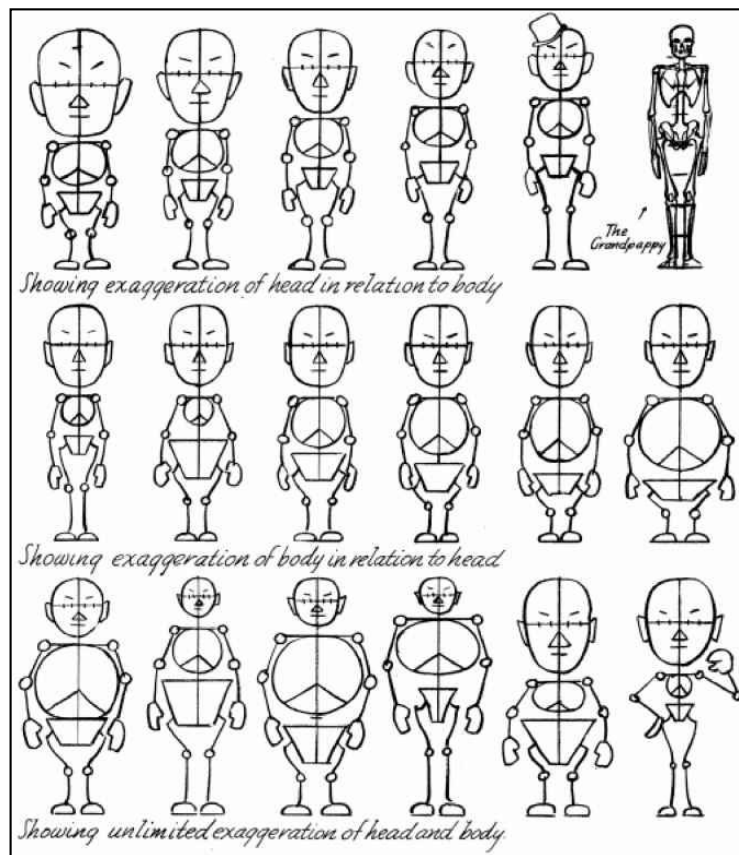


ภาพที่ 6-20 ภาพ SD (Super deformed) จากการ์ตูนเรื่อง "Blues"
 (ที่มา: <http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2009/01/A7380019/A7380019.html>)



ภาพที่ 6-21 ภาพ SD (Super deformed) จากตัวละครเรื่องต่าง ๆ

(ที่มา : <http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2009/01/A7380019/A7380019.html>)



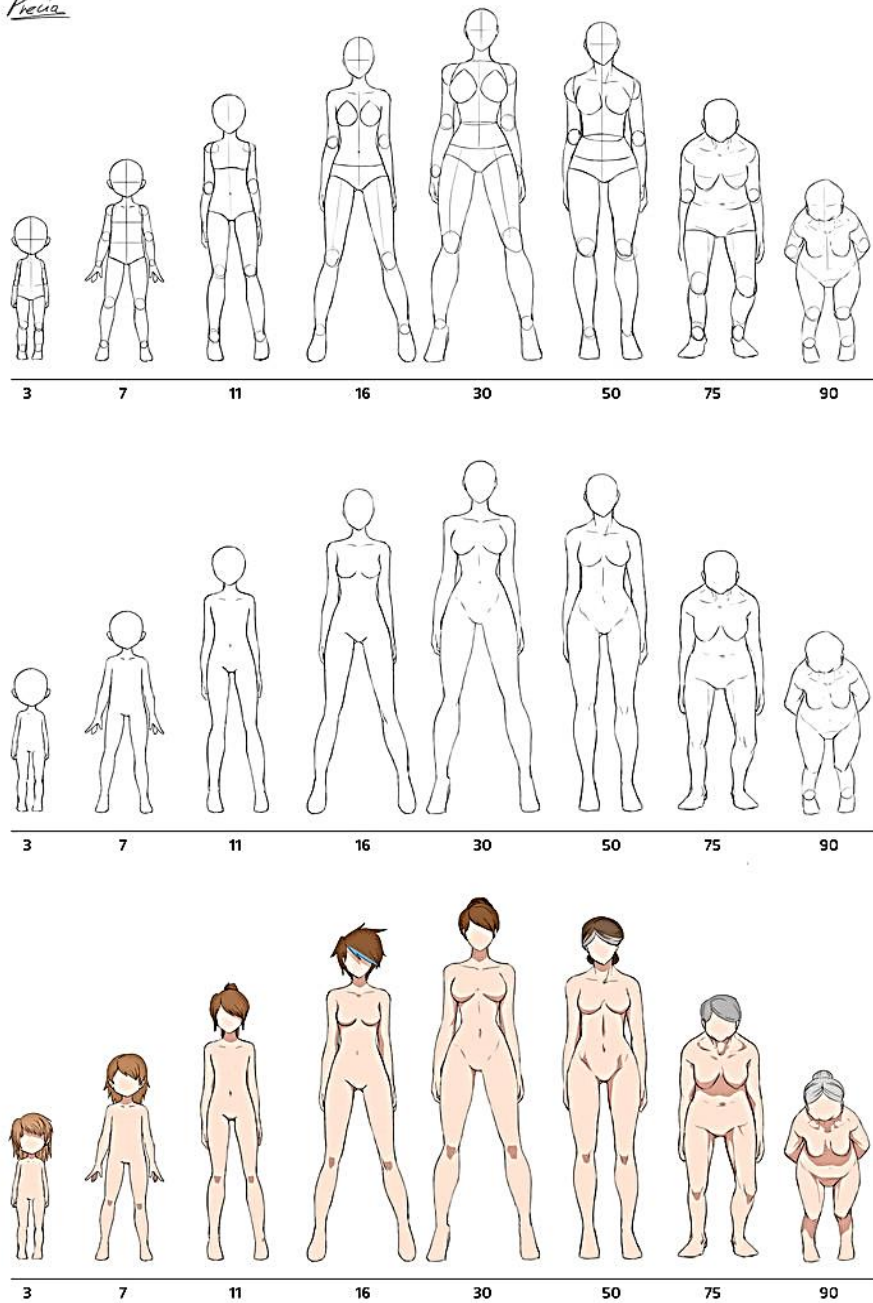
ภาพที่ 6-22 ภาพแสดง โครงสร้างสัดส่วนตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ

(ที่มา : http://www.joshuanava.biz/easily-learn-to-draw/images/1821_6_131-sketching-cartoon.jpg)

การกำหนดโครงสร้างสัดส่วนของร่างกายที่แสดงถึงอายุและเพศ

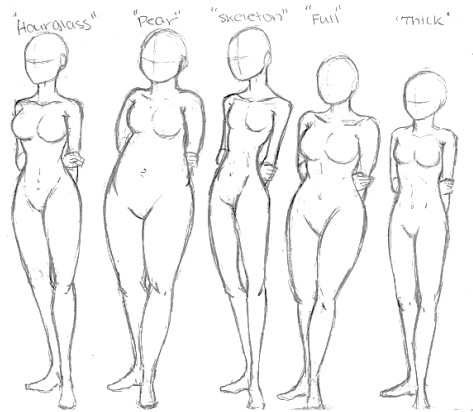
นอกจากสัดส่วนที่ถูกต้องและท่าทางที่ดูเป็นธรรมชาติ รวมถึงตรงกับจุดมุ่งหมายในการออกแบบตัวละครแล้ว สัดส่วนของร่างกายยังสามารถสื่อถึงอายุและเพศของตัวละครได้อีกด้วย โดยร่างกาย Character ชายกับหญิงจะมีความแตกต่างกัน เช่น ความกว้างของไหล่ สะโพก และเอว ฯลฯ

Preia



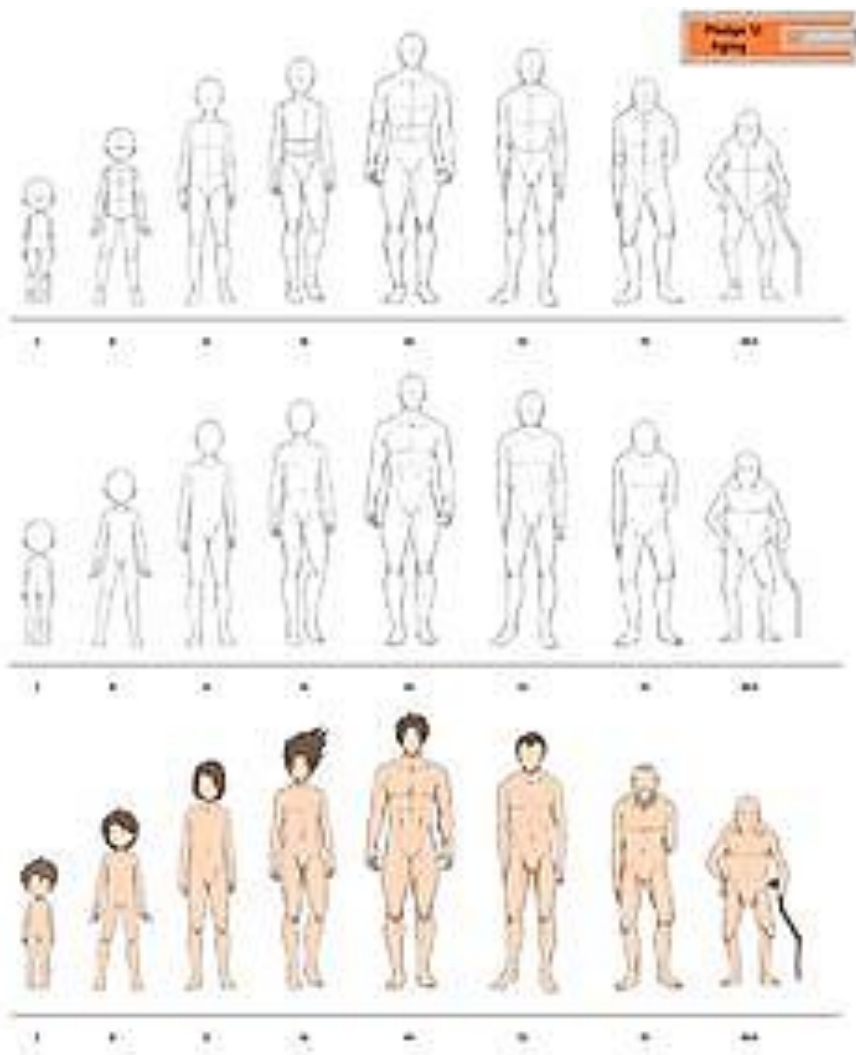
ภาพที่ 6-23 ภาพตัวอย่างที่แสดงสัดส่วนของร่างกายที่สื่อถึงอายุของเพศหญิง

(ที่มา: <http://getdrawings.com/body-references-for-drawing>)



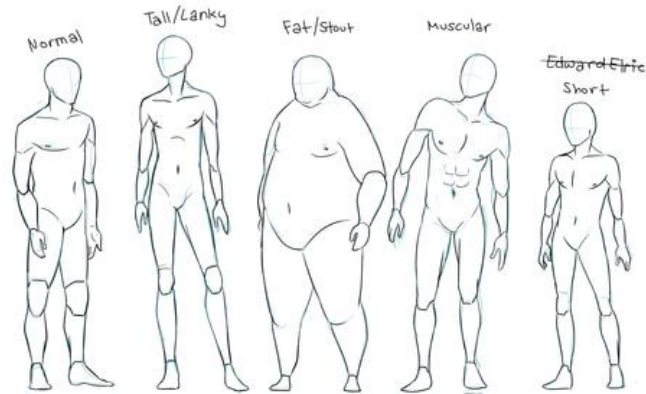
ภาพที่ 6-24 ภาพตัวอย่างที่แสดงสัดส่วนของร่างกายเพศหญิงที่แตกต่างกัน

(ที่มา: <https://is.gd/8EHpNi>)



ภาพที่ 6-25 ภาพตัวอย่างที่แสดงสัดส่วนของร่างกายที่สื่อถึงอายุของเพศชาย

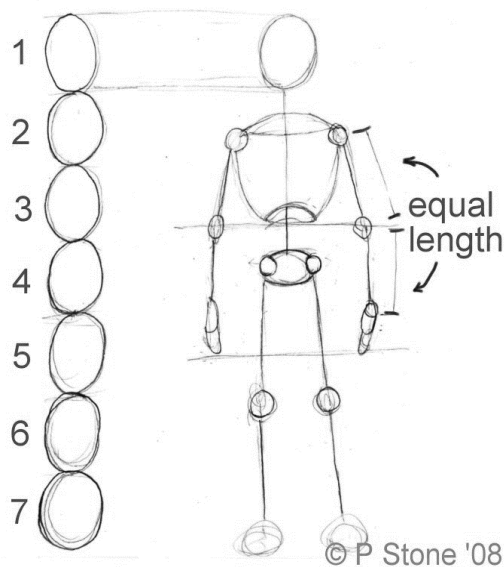
(ที่มา: <https://www.pinterest.at/pin/250020216789104330/>)



ภาพที่ 6-26 ภาพตัวอย่างที่แสดงสัดส่วนของร่างกายเพศชายที่ต่างกัน
(ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/687784174315596513/>)

การเขียนสัดส่วนของตัวละคร (Character Model)

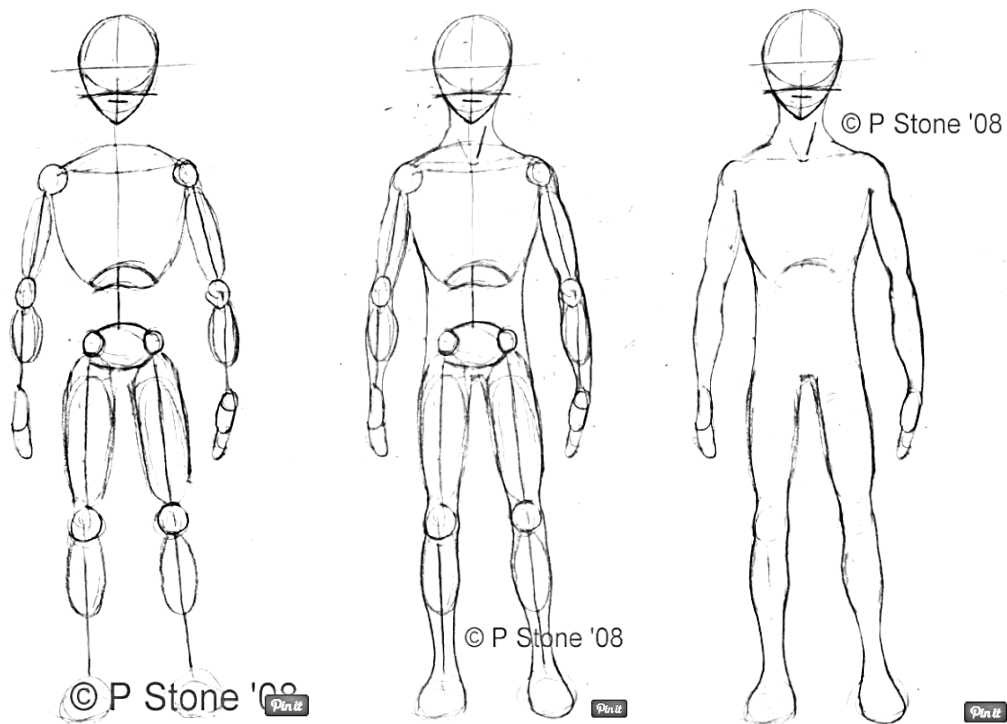
โดยในที่นี้จะอธิบายถึงการเขียนสัดส่วนของตัวละครที่มีสัดส่วนตามมนุษย์เต็มวัยโดยปกติทั่วไป ซึ่งเริ่มจากการแบ่งสัดส่วนด้วยการวาดหัวเรียง ๆ กันไป (ตามภาพที่ 6-28) ประมาณ 7- 8 หัวลงในกระดาษ (แล้วแต่ขนาดสัดส่วนของตัวละครแต่ละตัว) จากนั้นเริ่มวาดส่วนหัวของตัวการ์ตูนลงไป ในมุมที่ต้องการ ต่อมาวาดลำตัวต่อไปโดยเทียบกับสัดส่วนหัวประมาณ 2 หัวครึ่ง โดยให้เขียนเป็นเส้นโครงร่างและข้อต่อเอาไว้ก่อน โดยยังไม่ต้องลงรายละเอียด จากนั้นวาดส่วนขาถึงเท้าโดยเทียบกับสัดส่วน (พิเชษฐ วัฒนเวสกร (การ์นต์), 2552: 14)



ภาพที่ 6-27 ภาพตัวอย่างขั้นตอนการเริ่มร่างภาพโดยในภาพกำหนดสัดส่วนที่ 1:7
(ที่มา: <https://www.thoughtco.com/how-to-draw-manga-characters-1122773>)

ขั้นตอนการใช้รูปทรงพื้นฐานมาสร้างตัวละคร

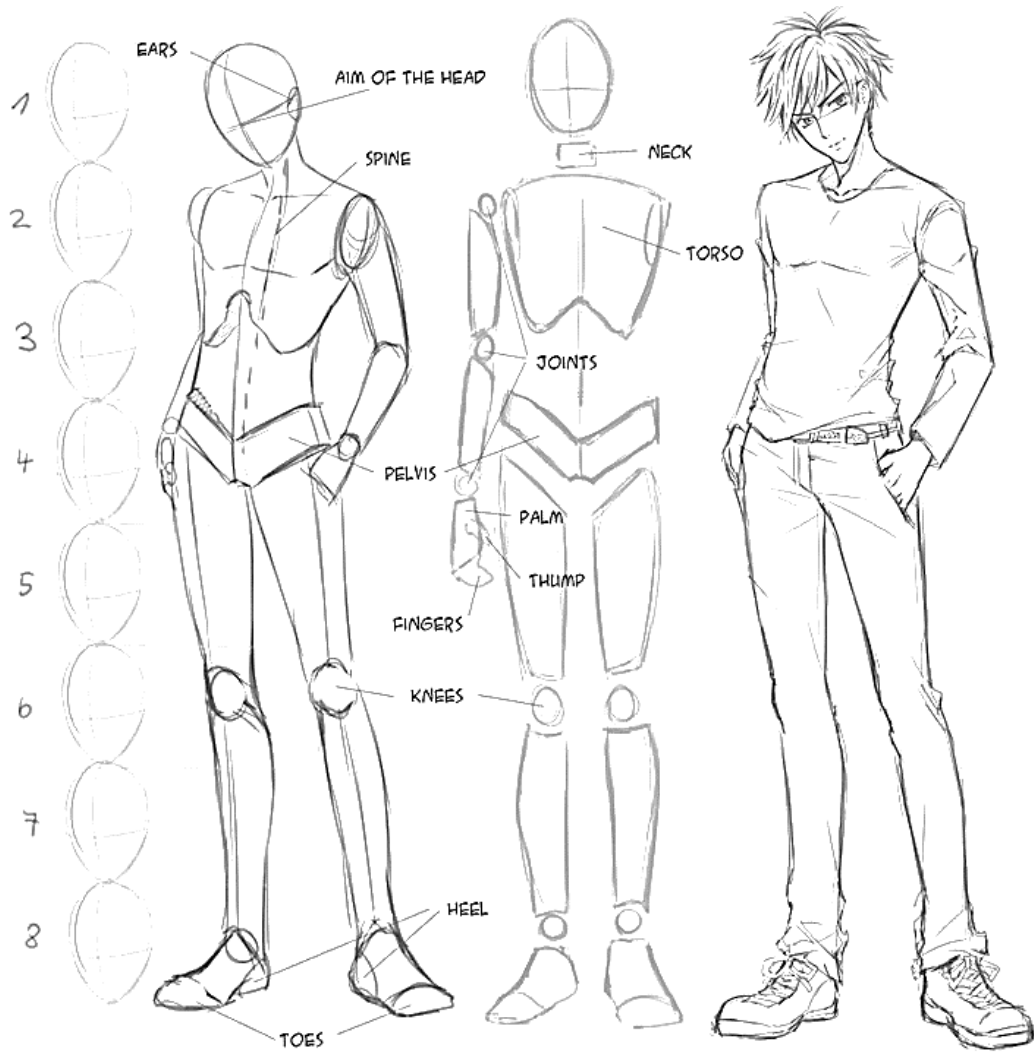
ขั้นตอนต่อมาเพิ่มโครงสร้างให้กับเส้นที่ได้ร่างไว้ โดยในการวาดภาพการ์ตูนควรเริ่มต้นจากโครงสร้างของภาพด้วยรูปทรงพื้นฐานต่าง ๆ เช่น สี่เหลี่ยม, วงกลม, วงรี เป็นต้น และควรคำนึงถึงขนาดและสัดส่วนของรูปทรง เพื่อให้ตัวการ์ตูนที่ออกมาได้ภาพที่ได้องค์ประกอบที่ถูกต้อง และค่อยๆ เพิ่มรายละเอียดเพิ่มเติมเข้าไป ซึ่งถ้าจะให้สมบูรณ์ควรใส่กล้ามเนื้อของตัวละครเข้าไปด้วย



ภาพที่ 6-28 ภาพตัวอย่างขั้นตอนการร่างภาพในขั้นตอนต่าง ๆ

(ที่มา: <https://www.thoughtco.com/how-to-draw-manga-characters-1122773>)

ทั้งนี้สำหรับผู้ที่ยังใหม่การร่างรูปด้วยรูปทรงกระบอกจะเป็นกระบวนการที่เหมาะสมที่สุด

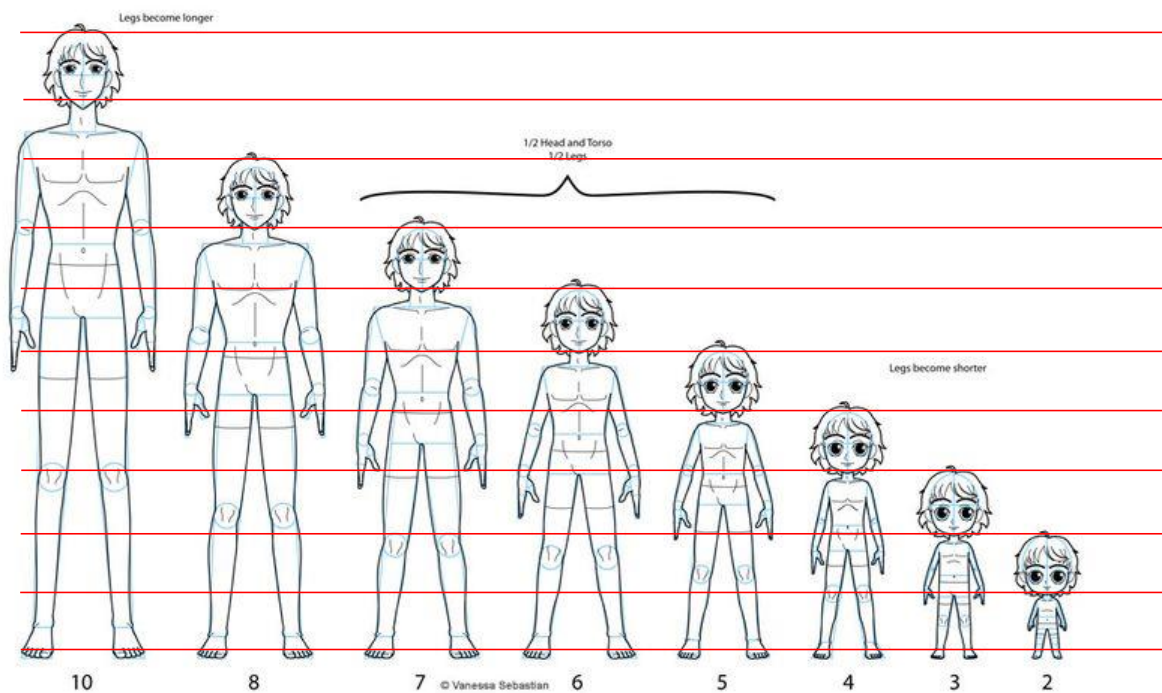


ภาพที่ 6-29 ภาพตัวอย่างที่แสดงถึงขั้นตอนการร่างภาพในขั้นตอนต่าง ๆ

(ที่มา: <https://is.gd/LCKYBn>)

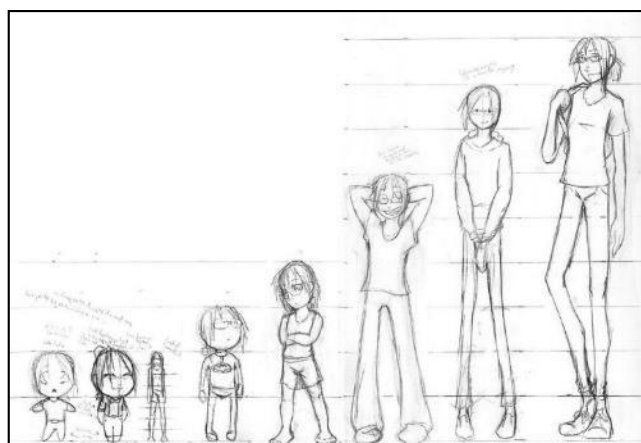
การลดทอนรูปทรงร่างกายปกติไปเป็นแบบ SD

ในการเขียนรูปการ์ตูน SD (Super Deformation) จะมีการลดทอนรูปทรงของร่างกายตามความเหมาะสมหรือตามสไตล์ที่เราชอบ ตรงนี้ใช้วิธีกะขนาดของการลดทอนสัดส่วนอื่น ๆ แบบง่าย ๆ ได้จากการกำหนดด้วยสัดส่วนของหัวตัวละครเช่นเดียวกับการกำหนดสัดส่วนปกติที่ผ่านมา (พิเชษฐ วัฒนเวสกร (การ์นต์), 2552: 19)



ภาพที่ 6-30 ภาพตัวอย่างที่แสดงการแบ่งสัดส่วนของสัดส่วนของร่างกายมนุษย์

(ที่มา: <https://www.pinterest.com/doey0326/sunday-school-bulletin-board-ideas/>)

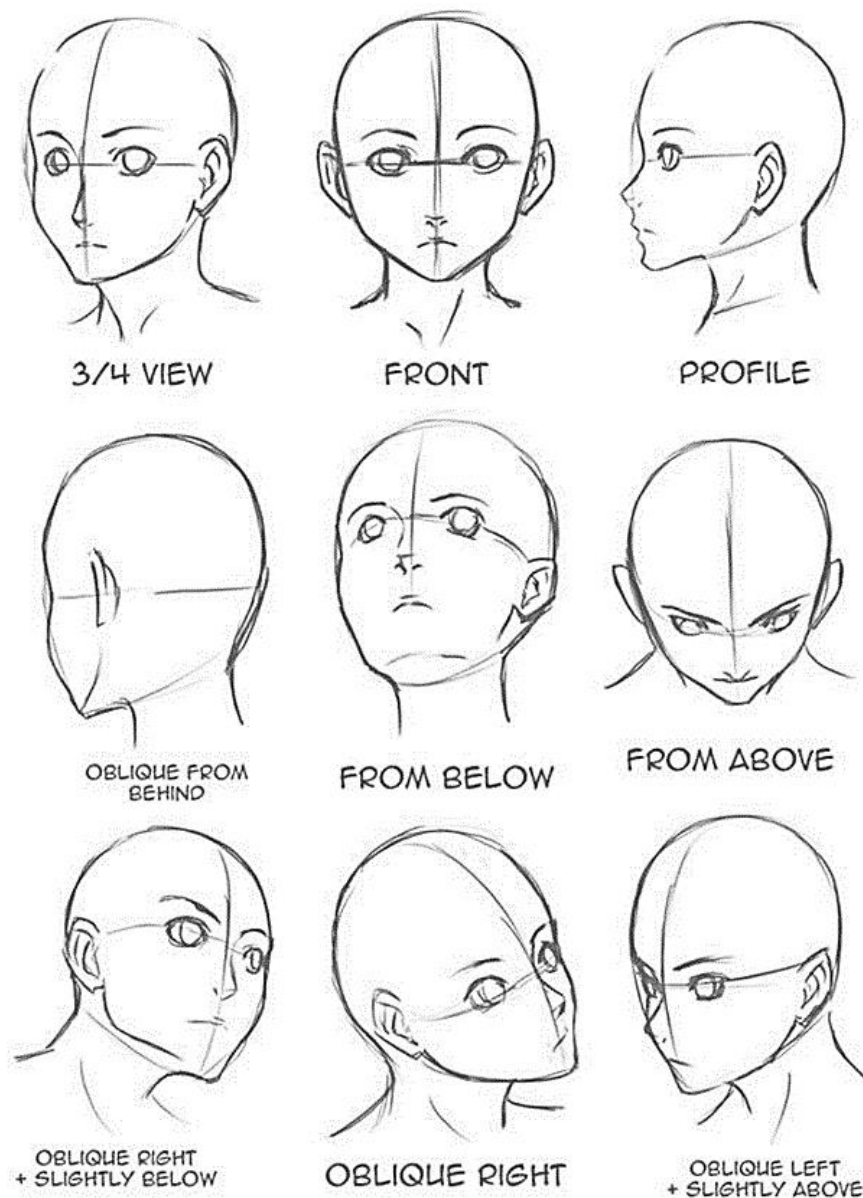


ภาพที่ 6-31 ภาพแสดง โครงสร้างสัดส่วนตัวละครที่แตกต่างกันและให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน

(ที่มา: <https://is.gd/FAluwk>)

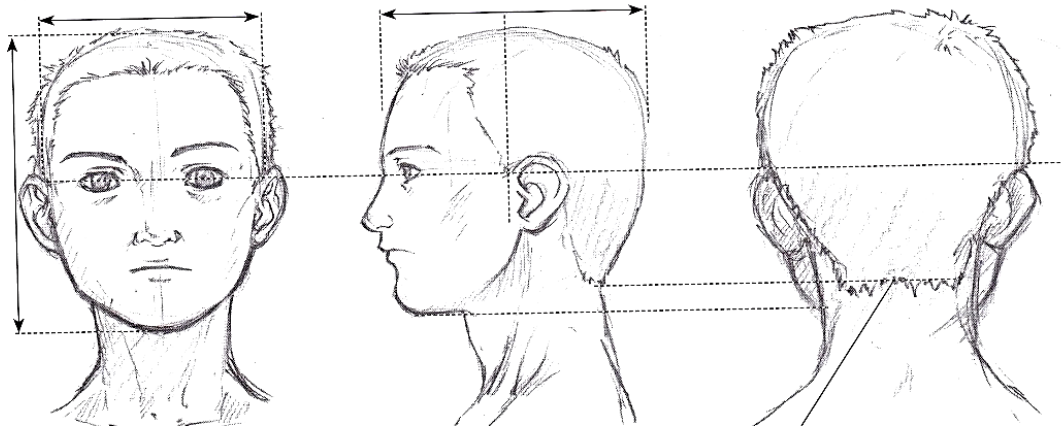
ใบหน้าตัวละคร

ในการวาดหน้าตัวละครต้องคำนึงถึงมิติของใบหน้าเช่นเดียวกับการวาดตัว โดยในการวาดใบหน้านอกจากด้านหน้าตรงแล้ว เราควรคำนึงถึงส่วนอื่น ๆ ไปพร้อม ๆ กันด้วย วิธีง่าย ๆ ในการฝึกวาดใบหน้าให้มีมิติก็คือ ให้เริ่มจากด้านหน้าตรงเอาไว้เป็นตัวหลักสำหรับเทียบตำแหน่งสัดส่วนต่าง ๆ เสียก่อน แล้วค่อย ๆ เพิ่มด้านอื่น ๆ เข้าไป โดยอ้างอิงสัดส่วนจากด้านหน้าตรงเป็นหลัก (พิเชษฐ วัฒนเวสกร (การ์นต์), 2552: 20)



ภาพที่ 6-32 ภาพตัวอย่างที่แสดงการวาดใบหน้าในมิติหรือมุมมองต่าง ๆ

(ที่มา: <http://drawcartoonanime.blogspot.com/2016/08/>)



ภาพที่ 6-33 ภาพตัวอย่างที่แสดงการวาดใบหน้าในมิติหรือมุมมองต่าง ๆ
(ที่มา: http://siripornchaimana.blogspot.com/p/blog-page_7639.html)

สรุป

ในขั้นตอนการกำหนดสัดส่วนและโครงสร้างของตัวละคร จะเริ่มด้วยแบ่งสัดส่วนด้วยการวาดหัวเรียง ๆ กันไป ประมาณ 7-8 หัว ในแนวตั้ง จากนั้นเริ่มวาดส่วนหัวของตัวการ์ตูนลงไป ต่อมาวาดลำตัวโดยเทียบกับสัดส่วนหัวประมาณ 2 หัวครึ่ง จากนั้นวาดส่วนขาถึงเท้าโดยเทียบกับสัดส่วน ด้านขั้นตอนการใช้รูปทรงพื้นฐานมาสร้างตัวละคร ควรเริ่มต้นจากโครงสร้างของภาพด้วยรูปทรงพื้นฐานต่าง ๆ เช่น สี่เหลี่ยม, วงกลม, วงรี ควรคำนึงถึงขนาดและสัดส่วนของรูปทรง แล้วค่อย ๆ เพิ่มรายละเอียดเพิ่มเติมเข้าไป ซึ่งถ้าจะให้สมบูรณ์ควรใส่กล้ามเนื้อของตัวละครเข้าไปด้วย ในด้านสัดส่วนของร่างกายแสดงถึงอายุและเพศ Character ชายกับหญิงจะแตกต่างกัน เช่น ความกว้างของไหล่ สะโพก และเอว เป็นต้น ทั้งนี้ในการลดทอนรูปทรงร่างกายปกติไปเป็นแบบ SD (Super Deformation) จะใช้วิธีกะขนาดของการลดทอนสัดส่วนอื่น ๆ แบบง่าย ๆ ได้จากการกำหนดด้วยสัดส่วนของหัวตัวละครเช่นเดียวกับการกำหนดสัดส่วนปกติที่ผ่านมา ส่วนใบหน้าตัวละครต้องคำนึงถึงมิติของใบหน้าเช่นเดียวกับการวาดตัว ให้เริ่มจากด้านหน้าตรงเอาไว้เป็นตัวหลักสำหรับเทียบตำแหน่งสัดส่วนต่าง ๆ เสียก่อน แล้วค่อย ๆ เพิ่มด้านอื่น ๆ เข้าไป โดยอ้างอิงสัดส่วนจากด้านหน้าตรงเป็นหลัก

คำถามท้ายบทที่ 6

6.1 จงอธิบายขั้นตอนการกำหนดสัดส่วนและโครงสร้างของตัวละคร

.....

.....

.....

.....

.....

6.2 จงอธิบายขั้นตอนการใช้รูปทรงพื้นฐานมาสร้างตัวละคร

.....

.....

.....

.....

.....

6.3 สัดส่วนของร่างกายบริเวณใดที่แสดงถึงความแตกต่างของอายุและเพศของตัวละครได้บ้าง และอย่างไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

6.4 จงอธิบาย การลดทอนรูปทรงร่างกายปกติให้เป็นแบบ SD (Super Deformation)

.....

.....

.....

.....

.....

6.5 ในการวาดใบหน้าตัวละครให้มีมิติ มุมมอง ด้านต่าง ๆ ที่สมบูรณ์ ให้เริ่มจากการวาดมุมหน้าด้านใดก่อนเป็นอย่างแรก

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมท้ายบทที่ 6

6.1 จงออกแบบสร้างสรรค์ตัวละคร ด้วยดินสอ จำนวน 3 ตัว ที่มีลักษณะดังนี้ เป็นนักธุรกิจสาว, อายุประมาณ 29 ปี, หน้าตาดี, รูปร่างดี, ฉลาด, เจ้าเล่ห์, มีความมั่นใจสูง, ชอบดูถูกคนอื่น โดยกำหนดให้ทำในกระดาษขนาด A3 ซึ่งกำหนดให้ผลงานมีส่วนประกอบดังนี้

- ภาพร่างตัวละครจำนวน 3 ตัว
- Concept (แนวคิดในการออกแบบ)
- Theme (ธีมในการออกแบบ)
- Profile Data (ข้อมูลประวัติและรายละเอียดทั้งหมดที่เกี่ยวข้องของตัวละคร)
- ชื่อ นามสกุล/ รหัสประจำตัว/ สาขา/ คณะ/ มหาวิทยาลัย (ผู้จัดทำ)

6.2 จงออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครจำนวน 1 ตัว ที่มีลักษณะดังนี้ เป็นนักธุรกิจสาว, อายุประมาณ 29 ปี, หน้าตาดี, รูปร่างดี, ฉลาด, เจ้าเล่ห์, มีความมั่นใจสูง, ชอบดูถูกคนอื่น โดยกำหนดให้ทำในคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ พร้อมลงสีให้สวยงาม ในพื้นที่ขนาด A4 ซึ่งกำหนดให้ผลงานมีส่วนประกอบดังนี้

- ภาพตัวละคร (ลงสีสมบูรณ์) จำนวน 1 ตัว
- Concept (แนวคิดในการออกแบบ)
- Theme (ธีมในการออกแบบ)
- Profile Data (ข้อมูลประวัติและรายละเอียดทั้งหมดที่เกี่ยวข้องของตัวละคร)
- ชื่อ นามสกุล/ รหัสประจำตัว/ สาขา/ คณะ/ มหาวิทยาลัย (ผู้จัดทำ)

บทที่ 7

“ท่าทางและการแสดงออกเพื่อสร้างบุคลิกของตัวละคร”

ในการจัดทำทางและการแสดงออกเพื่อสร้างบุคลิกของตัวละครนั้นจำเป็นต้องเข้าใจในภาษากายเพื่อสื่อสารสิ่งที่ผู้ออกแบบต้องการสื่อไปยังผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยในภาษากายนั้นจะประกอบไปด้วย สีหน้า ดวงตา มือและแขน ร่างกายท่อนล่าง เป็นหลัก โดยในบทนี้จะเป็นการอธิบายเกี่ยวกับ ภาษาทางกาย, การแสดงออกทางสีหน้า, และการแสดงออกทางร่างกาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาษาทางกาย (Body Language)

ภาษาทางกาย (Body Language) หมายถึง การเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ ของร่างกายที่แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่เรารู้สึกหรือคิด เรียกได้ว่าเป็น “อวัจนภาษา” (Nonverbal language) เป็นการใช้พฤติกรรมทางร่างกายเพื่อการสื่อสาร ซึ่งจัดว่าเป็นภาษาอีกประเภทหนึ่งที่ใช้เพื่อแสดงความหมาย

ประโยชน์ของภาษาทางกาย

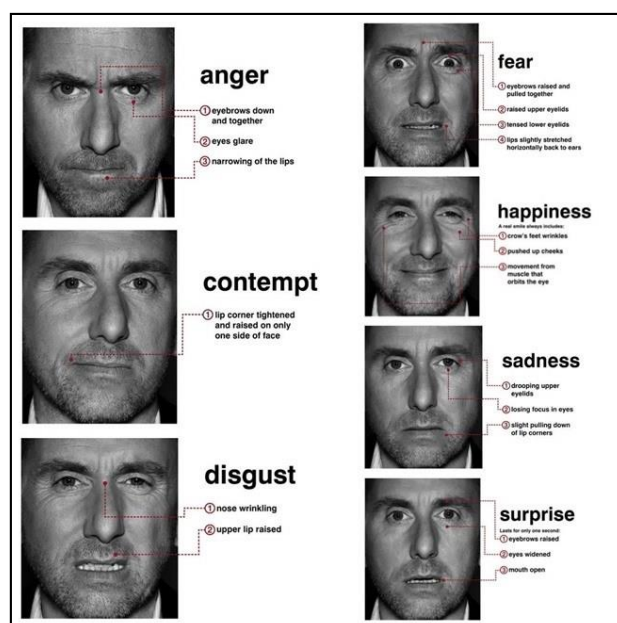
- เพื่อเป็นการตอกย้ำ (Repeating) การใช้ภาษากายแสดงความเน้นย้ำ เช่น เมื่อเรากล่าวถึงสิ่งของที่ใหญ่มาก ๆ เราจะกางมือออกกว้าง ๆ เพื่อย้ำสิ่งที่เราพูด
- เพื่อให้ภาษาสมบูรณ์ (Complement) เช่น หากเราบอกรักกับใครสักคน การกอดหรือการบีบมือฝ่ายตรงข้ามจะเป็นวิธีแสดงความรักที่ลึกซึ้งที่สุดและทำให้สิ่งที่เราพูดสมบูรณ์มากขึ้น
- เพื่อการใช้ท่าทางหรือสัญลักษณ์แทนคำ (Substituting) เช่น หากเรารู้สึกรำคาญการพูดเสียงดัง เราอาจกลอกตาไปหาต้นเสียงเพื่อแสดงความรู้สึกเบื่อหน่าย หรือวางนิ้วชี้ไว้ที่ริมฝีปากเพื่อแสดงว่าให้เงียบเสียง

- เพื่อให้การสื่อสารมีความต่อเนื่องกัน (Regulating) โดยใช้การสบตาและพยักหน้า เพื่อแสดงความเข้าใจ ทำให้การสนทนาไหลลื่น ต่อเนื่อง

- เพื่อแสดงความขัดแย้ง (Contradicting) บางครั้งคำพูดของคนเรากับการกระทำก็แตกต่างกัน เช่นหญิงคนหนึ่งกล่าวกับผู้หญิงอีกคนว่า “กระเป๋าสวยจัง เข้าใจเลือกให้เข้ากันนะคะ” น้ำเสียงหวาน เสนาะหูฟังดูดี แต่เธอกลับใช้กริยาท่าทางมองฝ่ายตรงข้ามตั้งแต่หัวจรดเท้า ซึ่งลักษณะการมองตั้งแต่หัวจรดเท้าเป็นการดูถูก (look down) และตรงข้ามกับคำพูดที่ฟังดูดีของเธอ (PAKSUDAR5N22, 2013: Online)

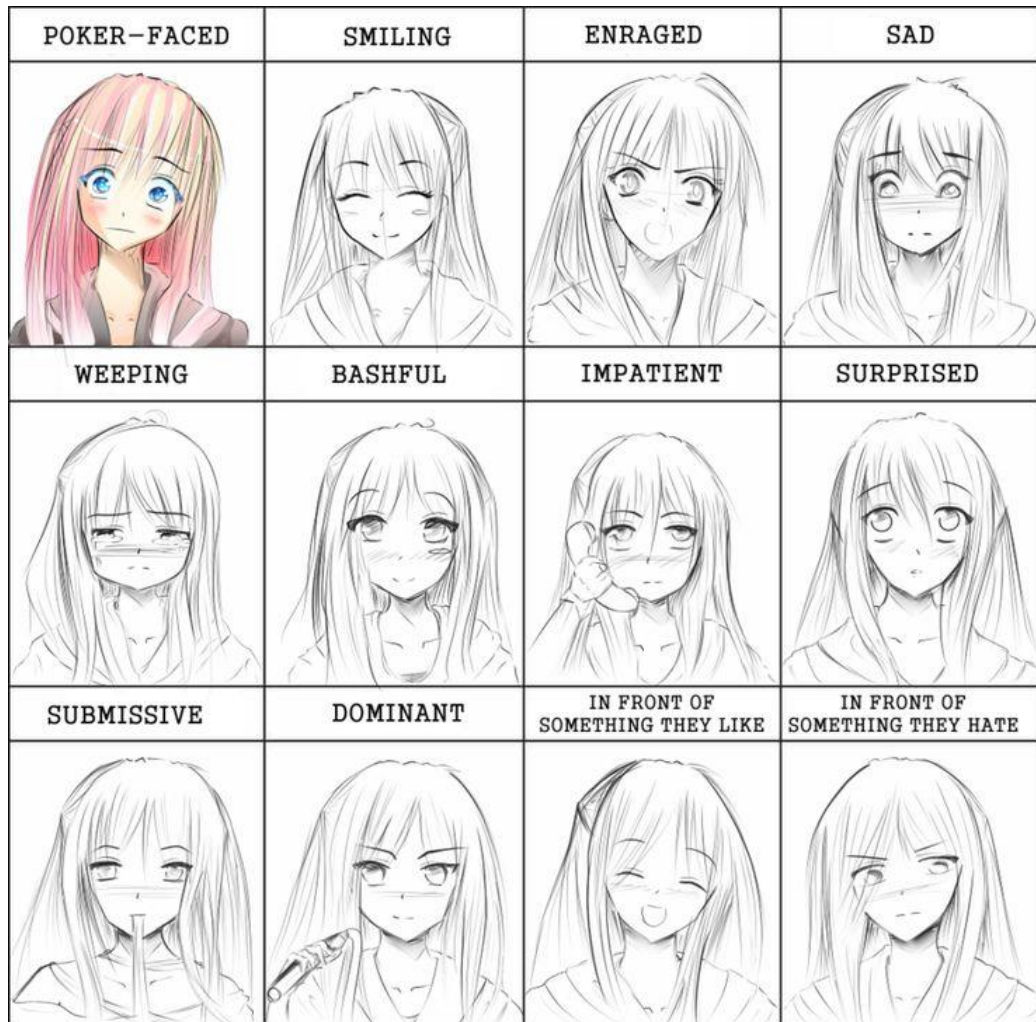
การแสดงออกสีหน้า

ใบหน้าบอกอะไรได้บ้าง เช่น สามารถบอกได้ว่ามีความสุข มองโลกในแง่ดี หรือคนที่เอียงศีรษะเวลาที่คุยอาจกำลังรู้สึกเสียใจ ขณะที่การเอียงศีรษะเล็กน้อยอาจหมายถึงความก้าวร้าวหรือแม้แต่กำลังสับสน ซึ่งโดยทั่วไปการแสดงสีหน้าของมนุษย์ จะแสดงออกถึง การโกรธ (anger), การดูถูก (contempt), การรังเกียจ (disgust), ความกลัว (fear), ความสุข (happiness), ความเศร้า (sadness), การประหลาดใจ (surprise), การร้องไห้ (weeping), การเขินอาย (bashful), ความกระวนกระวายใจ (impatient), การยอมจำนน (submissive), และ การแสดงความเป็นอำนาจ (dominant) เป็นต้น



ภาพที่ 7-1 ตัวอย่างลักษณะการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านสีหน้าของมนุษย์

(ที่มา: <https://i0.wp.com/bacapikiran.com/wp-content/uploads/2017/07/lietome.jpeg?ssl=1>)



ภาพที่ 7-2 ตัวอย่างลักษณะการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านสีหน้าของตัวการ์ตูน

(ที่มา: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/44/34/7a/44347a9e4f79df3d9fd8a20f0600c4ba--face-expressions-face-reference.jpg>)

ทั้งนี้โครงสร้างใบหน้าตัวละคร ประกอบด้วยอวัยวะต่าง ๆ ที่อยู่บนใบหน้า บางตัวละครจะไม่มีอวัยวะครบเหมือนจริงแต่ที่มาของโครงสร้างจะใกล้เคียงลักษณะจริง สิ่งสำคัญที่สุดในการแสดงอารมณ์ความรู้สึกบนใบหน้ามีอยู่ 3 ส่วน ได้แก่ คิ้ว ตาและปากโดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) **สว่นตาและคิ้ว** มีความสำคัญมากเพราะการแสดงอารมณ์ความรู้สึกออกมาล้วนสะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนจากทางสายตา (ทิพยสุคนธ์ เพชรโอภาส, ม.ป.ป.: 185-186) โดยดวงตาจะสามารถสื่อถึงอารมณ์ของตัวแสดงได้หลายแบบด้วยกัน เช่น

- การสบตาจะสื่อถึงความมั่นใจในตัวเอง
- การหลบตาอาจสื่อได้ถึงความไม่ซื่อสัตย์

- ดวงตาสดใส ลูกวาวเปล่งประกาย แสดงถึงความพึงพอใจ
- ดวงตาคม้ม แสดงอารมณ์โกรธ
- ตาหยี แสดงถึงความรังเกียจ สะอิดสะเอียน
- ตาหยี แต่ดวงตาสดใส แสดงถึงความสนุกสนาน
- ดวงตาเบิกกว้าง แสดงถึงความประหลาดใจ
- การเหลือบตามองบนขึ้นไปทางซ้าย แสดงว่ากำลังระลึกความทรงจำในอดีต
- การเหลือบตามองบนขวา แสดงว่ากำลังพยายามจินตนาการเพื่อสร้างเรื่องราว

บางอย่าง

- การเหลือบตามองไปทางซ้าย แสดงว่าพยายามจะเรียกความรู้สึกในอดีตกลับมา
- การเหลือบตามองไปทางขวา แสดงว่ากำลังคิดหาคำตอบที่ดีที่สุดให้คู่สนทนา รู้สึก

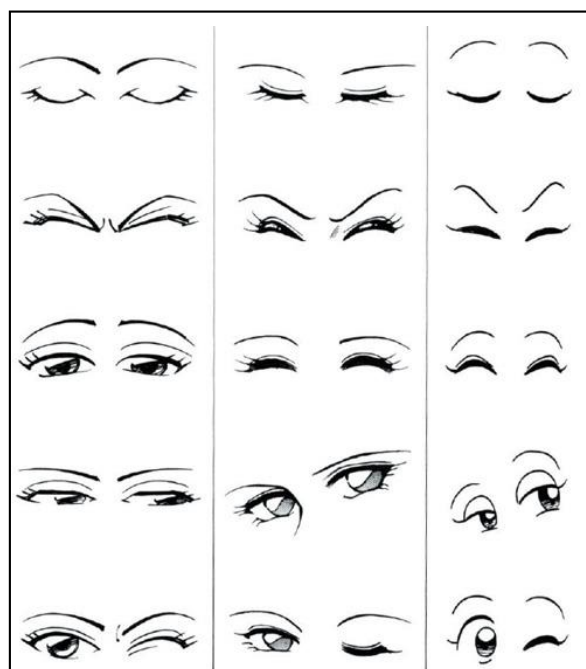
พึงพอใจ

- การเหลือบตามองลงไปด้านล่างซ้าย แสดงว่ากำลังหาข้อโต้แย้งมาหักล้างกับคู่

สนทนา

- การเหลือบตามองล่างไปทางขวา แสดงว่ากำลังระลึกถึงเหตุการณ์ที่เคยลงมือทำ

ไป ฯลฯ



ภาพที่ 7-3 ตัวอย่างลักษณะการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านดวงตาของตัวการ์ตูน

(ที่มา: <https://funfunit.files.wordpress.com/2013/06/eye61.jpg>)

2) **สวนปาก** สามารถแสดงอารมณ์ออกมาชัดเจนได้พอ ๆ กับสายตา การวาดปากเพียงเส้นเดียวก็สามารถแสดงอารมณ์ออกมาได้ เช่น เส้นปากโค้งคว่ำให้ความรู้สึกโกรธ บึ้งตึง กลุ้มใจ หรือเส้นโค้งหงายให้ความรู้สึกอารมณ์ดีมีความสุข (ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส, ม.ป.ป.: 186)

การแสดงออกทางร่างกาย

ในการแสดงออกทางร่างกายของมนุษย์นั้น จะประกอบไปด้วย อิริยาบถ ท่าทางต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้แสดงออกมา โดยท่าทางนั้น ๆ จะมีอยู่หลากหลาย ยกตัวอย่างการเคลื่อนไหวทั่วไปในชีวิตประจำวัน เช่น การยืน เดิน วิ่ง นั่ง นอน กระโดด คลาน ยกของ ฯลฯ



ภาพที่ 7-4 ตัวอย่างการแสดงออกทางร่างกายทั่วไปในชีวิตประจำวัน

(ที่มา: <https://loadebookstogo.blogspot.com/2013/07/manner-action.html#.YagyAdBByM8>)

นอกจากนี้ท่าทางยังสามารถแสดงออกถึงความรู้สึกภายในของตัวละครนั้น ๆ ดังนี้

การแสดงออกด้วยสีระะ

- การเอียงศีรษะขณะสนทนา แสดงถึง กำลังให้ความสนใจกับสิ่งที่คู่สนทนาพูดอยู่ และคิดตาม



ภาพที่ 7-5 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่เอียงศีรษะขณะสนทนา

(ที่มา: <http://tirofinale-news.blogspot.com/2017/06/10-reasons-to-love-senjougahara-hitagi.html>)

- การเอียงศีรษะมาก ๆ และหลับตาในบางครั้ง แสดงถึง ความรู้สึกเห็นใจ และ สงสาร



ภาพที่ 7-6 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่เอียงศีรษะมาก ๆ

(ที่มา : <http://jurnalotaku.com/2015/07/15/waifu-wednesday-senjougahara-hitagi/joi-waifu-wednesday-senjougahara-hitagi/>)

- การพยักหน้าเล็กน้อยขณะสนทนา แสดงถึงการเห็นด้วย
- การพยักหน้าหลาย ๆ ครั้ง ที่มีความเร็ว และรุนแรงมากเกินไปกตริคนธรรมดาทำนั้น
ในขณะสนทนา บ่งบอกว่า ไม่ได้สนใจอยากจะฟัง (HYENA, 2020: Online)
- การเชิดหน้า แสดงความรู้สึกไม่เป็นมิตร และรู้สึกไม่พอใจ



ภาพที่ 7-7 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่เชิดหน้า
(ที่มา : <https://gmn.gamer.com.tw/detail.php?sn=126180>)

การแสดงออกด้วยลำตัว

- การนั่งเอนตัวไปในทิศทางหนึ่ง สื่อถึงคนที่รู้สึกแยะ ดูเศร้าหรือน่าสงสาร หรือถ้ามีผู้สนทนา จะหมายถึง การมีท่าทีที่จะไม่ชอบ เป็นการปฏิเสธการเผชิญหน้า หรือต้องการสร้างระยะห่าง



ภาพที่ 7-8 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่นั่งเอนตัวไปในทิศทางหนึ่ง
(ที่มา: <https://3.bp.blogspot.com>)

- การยกไหล่ขึ้น แสดงถึงการไม่พอใจ หรือ การต้องการให้ผู้อื่นเห็นถึงพลังของตนเอง



ภาพที่ 7-9 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่ยกไหล่ขึ้น
(ที่มา: http://sriyam.blogspot.com/2015/08/blog-post_1.html)

การแสดงออกด้วยแขน

- การปล่อยตัวตามสบาย แล้วแขนเปิดอ้ากว้างจากบริเวณลำตัว แสดงถึงการเปิดใจรับฟัง
- การกอดอก หมายถึง การปิดกั้นหรือสร้างกำแพงต่อผู้ที่กำลังสนทนาด้วย แสดงออกถึงความมั่นใจในตนเอง



ภาพที่ 7-10 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่กอดอก
(ที่มา: <https://f.ptcdn.info/840/009/000/1379409477-14444-o.jpg>)

- การเอาแขนแนบลำตัว ความหมายว่า กำลังรู้สึกอึดอัด ถูกคุกคาม หรือมีความไม่สบายใจบางอย่าง



ภาพที่ 7-11 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่เอาแขนแนบลำตัว

(ที่มา: <https://www.bloggang.com/m/viewdiary.php?id=chuk007&month=03-2010&date=27&group=5&gblog=5>)

- การเท้าเอว บ่งบอกถึงการประกาศอาณาเขตหรือต้องการแสดงอำนาจ
(Nokkaew, 2560: Online)



ภาพที่ 7-12 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่เท้าเอว

(ที่มา: <https://twitter.com/kahonoii/status/683868949910437888>)

- การยื่นแขนแบบไม่เหยียดสุด หมายถึง มีความกังวลกับสิ่งที่ถืออยู่หรือสิ่งที่อยู่ตรงหน้า รู้สึกว่าต้องปกป้องตัวเอง
- การกางแขนแบบมือ และพวยไปด้านข้าง แสดงถึงการเปิดรับ แต่ถ้ากระทำโดยรวดเร็ว และเปิดกว้างมาก แสดงถึงการท้าทาย
- การกางแขนขมู่มือขึ้นตรง ๆ แสดงถึง การยอมแพ้



ภาพที่ 7-13 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่กางแขนขมู่มือขึ้นตรง ๆ
(ที่มา: http://one8piece.blogspot.com/2014/01/blog-post_15.html)

- การกางแขนขมู่มือขึ้นกว้าง ๆ แสดงถึง ความดีใจ สบายใจ



ภาพที่ 7-14 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่กางแขนขมู่มือขึ้นกว้าง ๆ
(ที่มา: <https://www.facebook.com/onepiecechannel/>)

การแสดงออกด้วยมือ

- การพยายามซ่อนมือเอาไว้ในตำแหน่งที่มองไม่เห็น หมายถึง กำลังอัดอัดจากบางสิ่งที่อยู่ตรงนั้น หรือมีบางสิ่งที่ปิดบังอยู่ในขณะสนทนา
- การประกบมือแบบหน้าจั่ว และปลายนิ้วแต่ละนิ้วสัมผัสกัน แสดงออกว่าคนคนนั้นกำลังมีความมั่นใจอย่างที่สุด



ภาพที่ 7-15 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่ประกบมือแบบหน้าจั่ว

(ที่มา: <https://akibatan.com/2020/05/asuka-voted-favorite-character-in-nhk-evangelion-mega-poll/>)

- การใช้มือสัมผัสบริเวณลำคอหรือสร้อยคอ แสดงออกถึงความกังวลว่าจะมีสิ่งที่เป็นอันตราย รู้สึกไม่สบายใจ (Nokkaew, 2560: Online)
- การยกมือขึ้นมาสัมผัสใบหู แสดงถึง การตกอยู่ในความรู้สึกไม่แน่ใจ (HYENA, 2020: Online)



ภาพที่ 7-16 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่ยกมือขึ้นมาสัมผัสใบหู

(ที่มา: <http://www.tdshopkub.com>)

- การยกมือลูบจมูก แสดงถึง กำลังเกิดความสงสัย
- การยกมือลูบแก้มข้างใดข้างหนึ่ง แสดงถึง การคิดทบทวนหาเหตุผล



ภาพที่ 7-17 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่ยกมือลูบแก้มข้างใดข้างหนึ่ง
(ที่มา: <https://pantip.com/topic/40001798>)

- การยกมือจับที่ปลายคาง แสดงถึง การจะตัดสินใจทำอะไรบางอย่าง



ภาพที่ 7-18 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่ยกมือจับที่ปลายคาง
(ที่มา: <https://www.sanook.com/movie/49929/>)

- การยกมือสัมผัสที่ด้านหน้าของลำคอ แสดงถึง ความสนใจ หรือความกังวลใจด้วย
- การยกมือจับที่ท้ายทอย แสดงถึง ความรู้สึกสนใจในการสนทนานั้น ๆ



ภาพที่ 7-19 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่ยกมือจับที่ท้ายทอย
(ที่มา: <https://www.siamzone.com/board/view.php?sid=4097680>)

- การชี้นิ้วใส่ผู้อื่น แสดงถึง ความไม่พอใจ และเป็นการรุกราน อันแสดงถึงอำนาจของตน



ภาพที่ 7-20 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่ชี้นิ้ว
(ที่มา: <https://www.facebook.com/Pdffreefree/photos/a.848836965261679/939873699491338/>)

การแสดงออกด้วยขา

- การนั่งไขว่ห้างแบบหลวม ๆ หมายถึง ความรู้สึกผ่อนคลาย



ภาพที่ 7-21 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่นั่งไขว่ห้างแบบหลวม ๆ

(ที่มา: <http://tomyamwasabi.com>)

- การนั่งไขว่ห้างแบบแน่น ๆ หมายถึง การปิดกั้นหรือสร้างกำแพงต่อผู้ที่กำลังสนทนาด้วย และมีความมั่นใจในตนเอง



ภาพที่ 7-22 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่นั่งไขว่ห้างแบบแน่น ๆ

(ที่มา: <https://image.dek-d.com/23/2194700/104013683>)

- การนั่งอ้าขา ปปล่อยตัวตามสบาย แสดงถึงความรู้สึกปลอดภัย ผ่อนคลายไร้กังวล



ภาพที่ 7-23 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่นั่งอ้าขา

(ที่มา: <https://www.bloggang.com/m/viewblog.php?id=prysang&month=09-2012&group=5>)

- การนั่งขัดสมาธิ แสดงถึง ความรู้สึกมีพลัง



ภาพที่ 7-24 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่นั่งขัดสมาธิ

(ที่มา: https://writer.dek-d.com/laksamoln/blog/?blog_id=10056987)

- การนั่งชันเข่า หรือนั่งทับอยู่บนขาตัวเอง แสดงถึง ความรู้สึกเบื่อหน่าย และสูญเสีย

(HYENA, 2020: Online)



ภาพที่ 7-25 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่นั่งทับอยู่บนขาตัวเอง
(ที่มา: <https://www.soccersuck.com/boards/topicstore/1153422>)

- การยืนกางขากว้างออกจากกัน แสดงถึง ความต้องการแสดงพลัง และต้องการโดดเด่น

เด่น



ภาพที่ 7-26 ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละครที่ยืนกางขากว้างออกจากกัน
(ที่มา: <https://www.beartai.com/lifestyle/cartoon/513482>)

การแสดงออกด้วยเท้า

- การไขว้เท้าขณะนั่ง แสดงถึงความไม่สบายใจหรือไม่มั่นคง
- เมื่อนั่งอยู่ ปลายเท้าข้างใดข้างหนึ่งชี้ขึ้น แสดงว่ากำลังอารมณ์ดี หรือกำลังนึกถึงเรื่องดี ๆ
- เมื่อนั่งอยู่ การกระดั่งไปมาของเท้า แสดงออกถึงความตื่นเต้นดีใจ กำลังมีความสุข ฯลฯ

สรุป

ภาษาทางกาย (Body Language) หมายถึง การเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ ของร่างกายที่แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่เรารู้สึกหรือคิด โดยประโยชน์ของภาษาทางกาย คือ เพื่อเป็นการตอกย้ำ, เพื่อให้ภาษาสมบูรณ์, เพื่อการใช้ท่าทางหรือสัญลักษณ์แทนคำ, เพื่อให้การสื่อสารมีความต่อเนื่องกัน, และเพื่อแสดงความขัดแย้ง ทั้งนี้ในการแสดงออกสีหน้าสามารถแสดงออกได้ถึง การโกรธ, การดูถูก, การรังเกียจ, ความกลัว, ความสุข, ความเศร้า, การประหลาดใจ, การร้องไห้, การเขินอาย, ความกระวนกระวายใจ, การยอมจำนน, และ การแสดงความมีอำนาจ ฯลฯ ในการแสดงออกทางร่างกายของมนุษย์นั้น จะประกอบไปด้วย อิริยาบถ ท่าทางต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้แสดงออกมา โดยท่าทางนั้น ๆ จะมีอยู่หลากหลาย ยกตัวอย่างการเคลื่อนไหวทั่วไปในชีวิตประจำวัน เช่น การยืน เดิน วิ่ง นั่ง นอน กระโดด คลาน ยกของ ฯลฯ นอกจากนี้ท่าทางยังสามารถแสดงออกถึงความรู้สึกภายในของตัวละคนนั้นได้อีกด้วย

คำถามท้ายบทที่ 7

7.1 “ภาษาทางกาย (Body Language)” หมายถึงอะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7.2 จงอธิบายประโยชน์ของภาษาทางกาย

.....

.....

.....

.....

.....

7.3 การแสดงออกสีหน้าสามารถแสดงออกถึงอารมณ์ใดได้บ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

...

7.4 “การเท้าเอว” สามารถบ่งบอกว่าตัวละครนั้นมีความรู้สึกอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

7.5 “การนั่งไขว่ห้างแบบแน่น ๆ” สามารถบ่งบอกว่าตัวละครนั้นมีความรู้สึกอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมท้ายบทที่ 7

7.1 จงออกแบบสร้างสรรค์ใบหน้าตัวละครจำนวน 1 ตัว โดยให้ใบหน้าของตัวละครแสดงอารมณ์ตามตำแหน่งที่กำหนด ภายในตารางที่กำหนดให้

POKER-FACED	SMILING	ENRAGED	SAD
WEeping	BASHFUL	IMPATIENT	SURPRISED
SUBMISSIVE	DOMINANT	IN FRONT OF SOMETHING THEY LIKE	IN FRONT OF SOMETHING THEY HATE

7.2 จงออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครจำนวน 1 ตัว โดยให้ตัวละครที่ได้ทำการออกแบบแสดงท่าสำคัญ (Key Pose) ที่แสดงถึงบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครนั้น โดยกำหนดให้ทำในคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ในพื้นที่ขนาด A3 พร้อมลงสีให้สวยงาม

บทที่ 8

“สัญลักษณ์ของตัวละคร”

ในบทนี้จะเป็นการอธิบายเกี่ยวกับ สัญลักษณ์ (Symbol), และสัญลักษณ์ที่ปรากฏในตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังนี้

สัญลักษณ์ (Symbol)

โดยพื้นฐาน สัญลักษณ์ หรือ เครื่องหมาย (Symbol) หมายถึง สิ่งที่ใช้แทนความหมายของอีกสิ่งหนึ่ง หรือถ้าจะกล่าวให้ลึกลงไปอีก สัญลักษณ์ หมายถึง วัตถุ อักษร รูปร่าง หรือสีสันทัน ซึ่งใช้ในการสื่อความหมายหรือแนวความคิดให้มนุษย์เข้าใจไปในทางเดียวกัน อาจจะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรมก็ได้ ในทางปรัชญามักมีคำนิยามว่า ทุกสิ่งทุกอย่างในธรรมชาติ หรือแม้ในจักรวาล สามารถแทนได้ด้วยสัญลักษณ์ทั้งสิ้น

สัญลักษณ์นั้นช่วยในการสื่อสาร อาจจะเป็นรูปภาพ การเขียนอักษร การออกเสียง หรือการทำท่าทาง ซึ่งช่วยให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารเข้าใจตรงกันแม้จะพูดกันคนละภาษา แต่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของทั้งสองฝ่ายว่า ผู้ส่งสารมีความสามารถใช้สัญลักษณ์ให้สื่อความหมายมากเพียงใด และผู้รับสารมีความเข้าใจในสัญลักษณ์ที่ใช้มากเพียงใด ดังนั้นภาษามือจึงจัดว่าเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งเช่นกัน (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2564: Online)

ความสำคัญของสัญลักษณ์ สัญลักษณ์นั้นช่วยในการสื่อสาร อาจจะเป็นรูปภาพ การเขียนอักษร การออกเสียง หรือการทำท่าทาง ซึ่งช่วยให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารเข้าใจตรงกันแม้จะพูดกันคนละภาษา แต่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของทั้งสองฝ่ายว่า ผู้ส่งสารมีความสามารถใช้สัญลักษณ์ให้สื่อความหมายมากเพียงใด และผู้รับสารมีความเข้าใจในสัญลักษณ์ที่ใช้มากเพียงใด (IM2, 2016: Online)

รูปแบบลักษณะของสัญลักษณ์

โดยทั่วไปภาพสัญลักษณ์ประเภท Pictogram ประกอบด้วย

1. กรอบภาพ (Symbol field) ได้แก่ พื้นที่ที่ล้อมรอบรูปภาพสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่อยู่ในอาณาเขตจำกัด อาจมีรูปร่างหลายลักษณะได้ คือ วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม หกเหลี่ยม หรือแปดเหลี่ยม เป็นต้น

2. รูปภาพ (Figure) ได้แก่ ภาพสัญลักษณ์ที่แสดงแทนภาพคน สัตว์ สิ่งของต่าง ๆ โดยทั่วไปที่พบเห็น มี 3 ลักษณะ คือ

2.1 Outline รูปร่างที่เกิดขึ้นจากการใช้เส้นแสดงโครงของภาพ



ภาพที่ 8-1, 8-2, และ 8-3 ตัวอย่างสัญลักษณ์แบบ Outline

(ที่มา: https://www.dnp.go.th/park/sara/symbol/s_goal.htm)

2.2 Dot Form รูปร่างที่เกิดขึ้นจากการใช้จุดประกอบกันเป็นจำนวนมาก

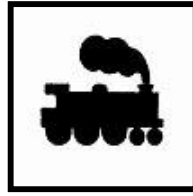
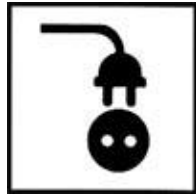


ภาพที่ 8-4, และ 8-5 ตัวอย่างสัญลักษณ์แบบ Dot Form

(ที่มา: https://www.dnp.go.th/park/sara/symbol/s_goal.htm)

2.3 Solid Form รูปร่างที่มีลักษณะทึบ มี 2 รูปแบบ คือ

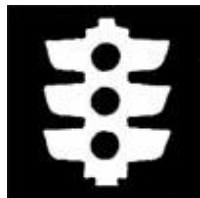
- Positive Form ภาพสัญลักษณ์ คือ ส่วนที่เป็นรูปร่างที่มีลักษณะทึบ



ภาพที่ 8-6, และ 8-7 ตัวอย่างสัญลักษณ์แบบ Positive Form

(ที่มา: https://www.dnp.go.th/park/sara/symbol/s_goal.htm)

- Negative Form ภาพสัญลักษณ์ คือ ตัวภาพเป็นส่วนที่เป็นบริเวณว่างบนพื้นภาพ



ภาพที่ 8-8, และ 8-9 ตัวอย่างสัญลักษณ์แบบ Negative Form

(ที่มา: https://www.dnp.go.th/park/sara/symbol/s_goal.htm)

รูปร่างต่าง ๆ เหล่านี้ อาจแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ตามลักษณะของรูปร่าง ดังนี้

1. รูปทรงธรรมชาติ (Natural Form)

เป็นการเลียนแบบรูปทรงจริงในธรรมชาติ โดยอาจมีการเปลี่ยนแปลงให้ได้รูปแบบที่น่าสนใจในลักษณะลดตัดทอน (Distortion) คือ ลดสิ่งที่เกินความจำเป็นลงให้เหลือแต่ลักษณะหรือโครงสร้างที่เห็นว่าสำคัญของรูปทรงไว้ หรือต่อเติมเสริมแต่งลวดลายลงบนรูปทรงธรรมชาติให้ได้รูปแบบที่แสดงลวดลายมากกว่าโครงสร้างของรูปทรงนั้น ๆ



ภาพที่ 8-10, และ 8-11 ตัวอย่างสัญลักษณ์แบบรูปทรงธรรมชาติ (Natural Form)

(ที่มา: https://www.dnp.go.th/park/sara/symbol/s_goal.htm)

2. รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form)

รูปทรงที่ประกอบขึ้นด้วยรูปร่างเรขาคณิต เช่น เส้นตรง เส้นทแยงมุม วงกลม สามเหลี่ยม รูปทรงกรวย ทรงกระบอก เป็นต้น ทั้งนี้จะเป็นรูปทรงที่พัฒนามาจากรูปทรงธรรมชาติ เช่น ภาพคนใช้วงกลมแทนศีรษะ ใช้เส้นตรงแสดงแขนและขา เป็นต้น



ภาพที่ 8-12, 8-13, และ 8-14 ตัวอย่างสัญลักษณ์แบบรูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form)

(ที่มา: https://www.dnp.go.th/park/sara/symbol/s_goal.htm)

ประโยชน์ของสัญลักษณ์

1. สามารถใช้สื่อสารข้อมูลข่าวสารในช่วงเวลาที่สั้น ทั้งนี้เนื่องจากมีความชัดเจนมากกว่าใช้ข้อความ
2. ใช้พื้นที่น้อยกว่าการใช้ข้อความหรือวลี ขนาดของสัญลักษณ์สามารถย่อ/ขยายได้ตามขนาดที่ต้องการ
3. สัญลักษณ์มีการนำไปใช้อย่างสากล ทั้งนี้เนื่องจากสามารถที่จะสื่อความหมายให้ผู้มาเยือนที่ไม่เข้าใจภาษาท้องถิ่นเข้าใจได้
4. สัญลักษณ์สามารถถ่ายทอดวัตถุประสงค์ได้สองทาง ทั้งทางอนุญาตและไม่อนุญาต เช่น ถ้าคาดพื้นเป็นเส้นตรงจากมุมซ้ายบนไปยังมุมขวาล่าง สัญลักษณ์นั้นก็หมายถึงห้ามทำกิจกรรมนั้น ๆ (ความมุ่งหมาย รูปแบบ การใช้ ประเภท และประโยชน์ของสัญลักษณ์, ม.ป.ป.: ออนไลน์)

สัญลักษณ์ที่ปรากฏในตัวละคร

และจากที่ได้อธิบายไว้ข้างต้น สัญลักษณ์ คือ สิ่งที่ใช้แทนความหมายของอีกสิ่งหนึ่ง ทั้งนี้เช่นเดียวกันในการออกแบบ เหล่าตัวละครแต่ละตัวก็มักจะมีสิ่งที่ใช้ควบคู่หรือประกอบกับตัวละครนั้น ๆ จนกลายเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อแทนตัวละครนั้น ๆ ได้โดยปริยาย ซึ่งการกำเนิดของความหมาย

ของสัญลักษณ์ในตัวละครนี้จะปรากฏก่อน หรือหลังตัวละครก็ได้ แต่จำเป็นจะต้องมีความเชื่อมโยงกันกับตัวละครนั้น ๆ ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง

ซึ่งสัญลักษณ์ที่ปรากฏในตัวละครสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายรูปแบบด้วยกัน คือ

1. สัญลักษณ์ที่เกิดจากการรับรู้ผ่าน รูปร่าง หรือ สีส้น

สัญลักษณ์ในรูปแบบนี้จะเป็นการสอดแทรกความหมาย ผ่านส่วนรายละเอียดต่าง ๆ ของตัวละคร โดยจะแสดงออกถึงบางสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวละคร หรือต้องการให้ผู้ชมรับรู้แล้วเชื่อมโยงไปถึงสิ่งอื่น ๆ ยกตัวอย่าง ตัวละครชื่อ “ตือโป๊ยก่าย” ในวรรณกรรม “ไซอิ๋ว” จะนิยมออกแบบเป็นผู้ที่มีรูปร่างอวบอ้วนเพื่อแสดงออกถึงความตะกละตะกลามและโลภ ในด้านชุดของกัปตันอเมริกามีการใช้โทนสีของธงชาติสหรัฐอเมริกา เป็นต้น



ภาพที่ 8-15, และ 8-16 ภาพ “ตือโป๊ยก่าย” ในวรรณกรรมเรื่อง “ไซอิ๋ว” และ “กัปตันอเมริกา”

(ที่มา: <http://www.baanjompra.com/webboard/thread-1018-1-1.html>, <https://is.gd/uX1Zsl>)

2. สัญลักษณ์ที่มีลักษณะเป็นรูปภาพสัญลักษณ์

สัญลักษณ์ในรูปแบบนี้จะใช้รูปภาพปรากฏอยู่บนตัวละคร หรือ ปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่องที่เชื่อมโยงกับตัวละคร ซึ่งสัญลักษณ์นี้อาจประกอบไปด้วย ตัวอักษร รูป สีส้น หรือ อย่างหนึ่งอย่างใดก็ได้ ทั้งนี้สามารถแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

2.1 รูปสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงกลุ่มของตัวละคร

รูปสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงกลุ่มของตัวละคร เป็นการแสดงรูปภาพที่เชื่อมโยงไปถึงกลุ่มที่ประกอบด้วยตัวละครจำนวนหลายตัวขึ้นไป โดยมีได้มีการเฉพาะเจาะจงไปที่ตัวละครใด ดังตัวอย่างตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 8-1 แสดงตัวอย่างรูปสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงกลุ่มของตัวละคร

รูปสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงกลุ่มของตัวละคร	ที่มาของสัญลักษณ์ตามเนื้อหา
 <p>ภาพที่ 8-17, 8-18, และ 8-19 (ที่มา: https://is.gd/LqyPIB, https://is.gd/gZRkxr, https://is.gd/sFX44f)</p>	- สัญลักษณ์ของจักรวรรดิกาแลกติก, กลุ่มพันธมิตรฟื้นฟูสาธารณรัฐ, และกลุ่มเจได ในเรื่อง “Star Wars”
 <p>ภาพที่ 8-20, และ 8-21 (ที่มา: https://is.gd/glsNRc, https://is.gd/qcD5xG)</p>	- สัญลักษณ์ของกลุ่มหุ่นยนต์ Autobot และกลุ่มหุ่นยนต์ Decepticon ในเรื่อง “Transformers”
 <p>ภาพที่ 8-22 (ที่มา: http://www.saradd.com/14365-content/)</p>	- สัญลักษณ์ของกลุ่มโจรสลัดในเรื่อง “One Piece”
 <p>ภาพที่ 8-23 (ที่มา: https://is.gd/iBVzj)</p>	- สัญลักษณ์ของกลุ่ม The Avenger ที่ประกอบด้วยเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ของ Marvel
 <p>ภาพที่ 8-24 (ที่มา: https://is.gd/XSg5ki)</p>	- สัญลักษณ์หมู่บ้านโคโนฮะงาคุระ ในเรื่อง “นารูโตะ”
 <p>ภาพที่ 8-25, และ 8-26 (ที่มา: https://is.gd/PV3p8E)</p>	- ตราสัญลักษณ์ของสหพันธ์โลก หรือ Earth Federation และตราสัญลักษณ์ของฝ่าย Zeon ในเรื่อง “Gundam”

2.2 รูปสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงตัวละครแต่ละตัว

รูปสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงตัวละครแต่ละตัว เป็นการนำเอารูปภาพหรือส่วนประกอบที่สามารถทำให้ผู้ชมจดจำแล้วเชื่อมโยงถึงตัวละครนั้น ๆ , เนื้อหาของเรื่อง รวมถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้ออกแบบต้องการสื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ได้ โดยในรูปแบบนี้สามารถแบ่งย่อยได้ออกเป็น 2 รูปแบบ ด้วยกัน คือ 1 รูปสัญลักษณ์ที่มีเจตนาแสดงออกถึงตัวละครอย่างชัดเจน และ 2 รูปสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ควบคู่กับตัวละครจนเป็นที่จดจำได้

2.2.1 รูปสัญลักษณ์ที่มีเจตนาแสดงออกถึงตัวละครอย่างชัดเจน

ในรูปแบบนี้มักจะใช้เป็นรูปภาพที่ถูกออกแบบมาให้ปรากฏอยู่กับตัวละครนั้น ๆ ตั้งแต่แรกเริ่ม (ซึ่งอาจมีการปรับเปลี่ยนรูปสัญลักษณ์ไปบ้างในภายหลังแต่ยังคงโครงสร้างทางวิธีคิดของรูปเอาไว้) อย่างมีนัยยะสำคัญ ตามตัวอย่างสัญลักษณ์ที่ปรากฏในตัวละครดังนี้

ตารางที่ 8-2 แสดงตัวอย่างรูปสัญลักษณ์ที่มีเจตนาแสดงออกถึงตัวละครอย่างชัดเจน

ตัวละคร	สัญลักษณ์ที่ใช้	ที่มาของสัญลักษณ์
 <p>ภาพที่ 8-27 Superman (ที่มา:https://is.gd/klhhVp)</p>	 <p>ภาพที่ 8-28 (https://is.gd/okSi94)</p>	- สัญลักษณ์ตัว “S” บนหน้าอก แทนชื่อ “Superman”
 <p>ภาพที่ 8-29 Batman (ที่มา:https://is.gd/ZGmP2p)</p>	 <p>ภาพที่ 8-30 (https://is.gd/eahTVh)</p>	- มาจากรูปร่างของค้างคาวที่ได้รับการตัดทอน
 <p>ภาพที่ 8-31 WONDER WOMAN (ที่มา:https://is.gd/6AZYQe)</p>	 <p>ภาพที่ 8-32 (https://is.gd/cGVOYR)</p>	- มาจากโครงร่างของนกอินทรีที่เป็นสัญลักษณ์ของอเมริกา
 <p>ภาพที่ 8-33 The Flash (ที่มา:https://is.gd/RwJKGm)</p>	 <p>ภาพที่ 8-34 (https://is.gd/55FOZ6)</p>	- สัญลักษณ์รูปสายฟ้าที่สื่อถึง ไฟฟ้าแลบที่มีความเร็วมาก
 <p>ภาพที่ 8-35 Spiderman (ที่มา:https://is.gd/5mEM38)</p>	 <p>ภาพที่ 8-36 (https://is.gd/NUWQ14)</p>	- เป็นสัญลักษณ์รูปแมงมุมสีดำ ที่แสดงให้เห็นถึงที่มาของพลังความสามารถพิเศษของตัว “Spiderman”

2.2.2 รูปสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ควบคู่กับตัวละครจนเป็นที่จดจำได้

ในแบบนี้เป็นรูปภาพเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏควบคู่กับตัวละครนั้น ๆ เป็นระยะเวลาที่ยาวนาน ทำให้ผู้ชมจดจำและสามารถเชื่อมโยงระหว่างตัวรูปภาพนั้น ๆ กับตัวละครได้ โดยตัวรูปภาพที่แสดงซึ่งจุดเด่นของตัวละครนี้จะกลายเป็นสัญลักษณ์เฉพาะของตัวละครนี้ไปด้วย โดยสิ่งนี้อาจมาพร้อมกับการออกแบบตัวละครตั้งแต่แรกเริ่มหรือปรากฏขึ้นระหว่างเนื้อเรื่องก็ได้ ตามตัวอย่างต่อไปนี้

ตารางที่ 8-3 แสดงตัวอย่างรูปสัญลักษณ์ที่ปรากฏ

ตัวละคร	สัญลักษณ์ที่ใช้	ที่มาของสัญลักษณ์
 <p>ภาพที่ 8-37 (ที่มา: https://movie.mthai.com/film/70738.html)</p>	 <p>ภาพที่ 8-38 (ที่มา: https://twitter.com/gag_mjolnir_bot)</p>	ค้อนโยเนียร์ที่เป็นอาวุธสำคัญของ ธอร์ (THOR)
 <p>ภาพที่ 8-39 (ที่มา: https://is.gd/IQrkk0)</p>	 <p>ภาพที่ 8-40 (ที่มา: https://pantip.com/topic/33680696)</p>	รูปรอยแผลเจ็ดแห่งบนหน้าอกของ “เคนชิโร่” ตัวเอกของเรื่อง “หมัดเทพเจ้าดาวเหนือ”
 <p>ภาพที่ 8-41 (ที่มา: https://is.gd/t6ayYW)</p>	 <p>ภาพที่ 8-42 (ที่มา: https://board.postjung.com/947901.html)</p>	หมวกฟางที่ตัวเอกของเรื่อง “One pieces” ชื่อ “ลูฟี่” ใช้ติดตัวอยู่ตลอดเวลา
 <p>ภาพที่ 8-43 (ที่มา: https://is.gd/oAu5NA)</p>	 <p>ภาพที่ 8-44 (ที่มา: https://is.gd/IqtwbL)</p>	ดาบขนาดใหญ่ของตัวละครเอกที่ชื่อ “กัช” ในเรื่อง “Berserk”

สรุป

สัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึง สิ่งที่ใช้แทนความหมายของอีกสิ่งหนึ่ง เป็นวัตถุ อักษร รูปร่าง หรือสี ซึ่งใช้ในการสื่อความหมายหรือแนวความคิดให้มนุษย์เข้าใจไปในทางเดียวกัน อาจจะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรมก็ได้ โดยความสำคัญของสัญลักษณ์คือ ช่วยในการสื่อสารให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารเข้าใจตรงกันแม้จะพูดกันคนละภาษา ทั้งนี้รูปแบบลักษณะของสัญลักษณ์ ประกอบด้วย 1 กรอบภาพ (Symbol field) และ 2 รูปภาพ (Figure) ซึ่งสัญลักษณ์ที่ปรากฏในตัวละครสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายรูปแบบด้วยกัน คือ 1 สัญลักษณ์ที่เกิดจากการรับรู้ผ่าน รูปร่าง หรือ สี สัน และ 2 สัญลักษณ์ที่มีลักษณะเป็นรูปภาพสัญลักษณ์ โดยสัญลักษณ์ที่มีลักษณะเป็นรูปภาพสัญลักษณ์สามารถแบ่งย่อยได้ออกเป็น 2 รูปแบบด้วยกัน คือ 1 รูปสัญลักษณ์ที่มีเจตนาแสดงออกถึงตัวละครอย่างชัดเจน และ 2 รูปสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ควบคู่กับตัวละครจนเป็นที่จดจำได้

คำถามท้ายบทที่ 8

8.1 “สัญลักษณ์ (Symbol)” หมายถึงอะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

8.2 “รูปแบบลักษณะของสัญลักษณ์” ประกอบด้วยอะไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

8.3 “สัญลักษณ์ที่ปรากฏในตัวละคร” สามารถแบ่งออกได้เป็นกี่ประเภท อะไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

8.4 จงยกตัวอย่าง “รูปสัญลักษณ์ที่มีเจตนาแสดงออกถึงตัวละครอย่างชัดเจน” ที่ปรากฏใน
ตัวละคร

.....

.....

.....

.....

8.5 จงยกตัวอย่าง “รูปสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ควบคู่กับตัวละครจนเป็นที่จดจำได้” ที่ปรากฏ
ในตัวละคร

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมท้ายบทที่ 8

8.1 จงออกแบบสร้างสรรค์ตัวละคร ด้วยดินสอ จำนวน 3 ตัว บนกระดาษ ขนาด A3
และเขียนอธิบายรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่ได้ออกแบบมาด้วย โดยกำหนดให้มี
ส่วนประกอบดังนี้

- ภาพร่างตัวละครจำนวน 3 ตัว
- Concept (แนวคิดในการออกแบบ)
- Theme (ธีมในการออกแบบ)
- Profile Data (ข้อมูลประวัติและรายละเอียดทั้งหมดที่เกี่ยวข้องของตัวละคร)
- สัญลักษณ์ ที่แสดงถึงตัวละครที่ได้ทำการออกแบบ
- ชื่อ นามสกุล/ รหัสประจำตัว/ สาขา/ คณะ/ มหาวิทยาลัย (ผู้จัดทำ)

8.2 จงออกแบบสร้างสรรค์ตัวละคร จำนวน 1 ตัว ในคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ พร้อมลงสีให้สวยงาม บนพื้นที่ขนาด A3 และเขียนอธิบายรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร ที่ได้ออกแบบมาด้วย โดยกำหนดให้มีส่วนประกอบดังนี้

- ภาพตัวละคร (ลงสีสมบูรณ์) จำนวน 1 ตัว
- Concept (แนวคิดในการออกแบบ)
- Theme (ธีมในการออกแบบ)
- Profile Data (ข้อมูลประวัติและรายละเอียดทั้งหมดที่เกี่ยวข้องของตัวละคร)
- สัญลักษณ์ ที่แสดงถึงตัวละครที่ได้ทำการออกแบบ
- ชื่อ นามสกุล/ รหัสประจำตัว/ สาขา/ คณะ/ มหาวิทยาลัย (ผู้จัดทำ)

บทที่ 9

“Character Model Sheet ในการสร้างตัวละคร”

ในบทนี้จะเป็นการอธิบายเกี่ยวกับ Character Model Sheet, ตัวอย่าง Character Model Sheet, และ การเป็น character designer ที่ดี โดยมีรายละเอียดดังนี้

Character Model Sheet

Character Model Sheet หรือ character board หรือ character sheet คือ แผ่นแสดงภาพการ์ตูน หรือตัวแสดงต่าง ๆ ที่ใช้งานในแอนิเมชัน ซึ่งแสดงถึงการออกแบบ รูปทรง สัดส่วน และโครงสร้างต่าง ๆ ของร่างกาย ในมุมมองที่หลากหลาย เพื่อให้คนที่เอางานไปทำต่อเข้าใจตัวละครได้มากที่สุด โดยตัวละครแต่ละตัวจะถูกออกแบบในหลากหลายท่าทางโดยนักวาดภาพ (Artists) ซึ่งแต่ละคนก็จะมีสไตล์เป็นของตัวเอง ดังนั้น นักแอนิเมเตอร์ (Animator) จึงต้องอาศัยเครื่องมือ Model Sheet ในการอ้างอิงเพื่อให้ภาพที่ได้รับการออกแบบมานั้นมีทิศทางที่ตรงกัน การวาดภาพโดยการอ้างอิง Model Sheet เรามักจะเรียกกันว่า “On-model” ทั้งนี้ในส่วนของตัวประกอบที่ไม่ได้มีบทบาทมากนักอาจไม่จำเป็นต้องทำ Model Sheet ก็ได้

โดยภายใน Character Model Sheet นั้น ควรจะประกอบด้วย

- ชื่อเรื่องของตัวละคร และชื่อของตัวละคร
- ภาพตัวละครที่ทำการออกแบบในมุมมองต่าง ๆ ที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งควรจะประกอบด้วย มุมมองด้านหน้า, ด้านข้าง, และด้านหลัง เป็นหลัก ทั้งนี้ใน Character Model Sheet นั้น อาจมีมุมมองของตัวละครที่มากกว่าที่ระบุเอาไว้ก็ยิ่งเป็นการดี เช่น ท่าสำคัญ (Key Pose) หรือ มุมที่แสดงถึงจุดเด่นของตัวละครนั้น เนื่องด้วยจะสามารถทำให้เห็นภาพรวมทั้งหมดของตัวละครได้อย่างกระจ่างมากขึ้น

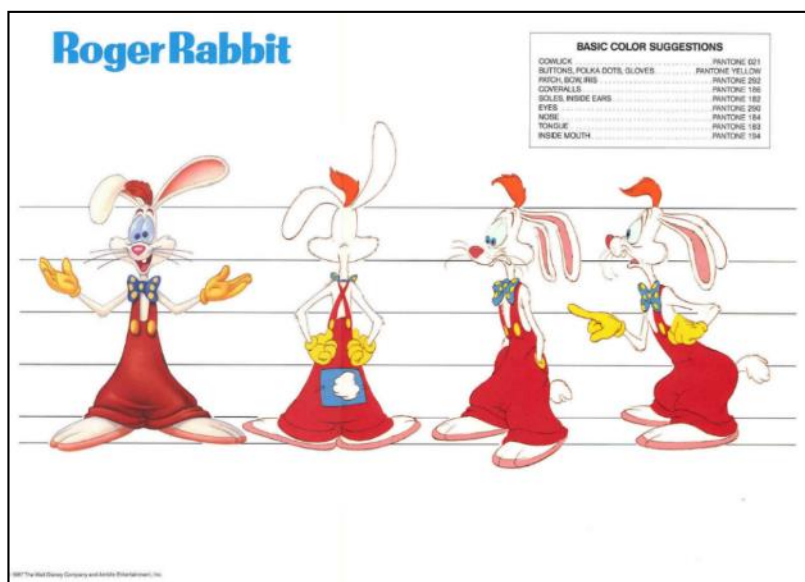
- รายละเอียดข้อมูลส่วนตัวของตัวละคร
- ส่วนรายละเอียดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ภาพส่วนรายละเอียดต่าง ๆ ที่มีความสำคัญกับตัวละคร, Concept (แนวคิด), Inspiration (แรงบันดาลใจ) ฯลฯ

ตัวอย่าง Character Model Sheet

ซึ่งตัวอย่างของ Character Model Sheet มีดังนี้

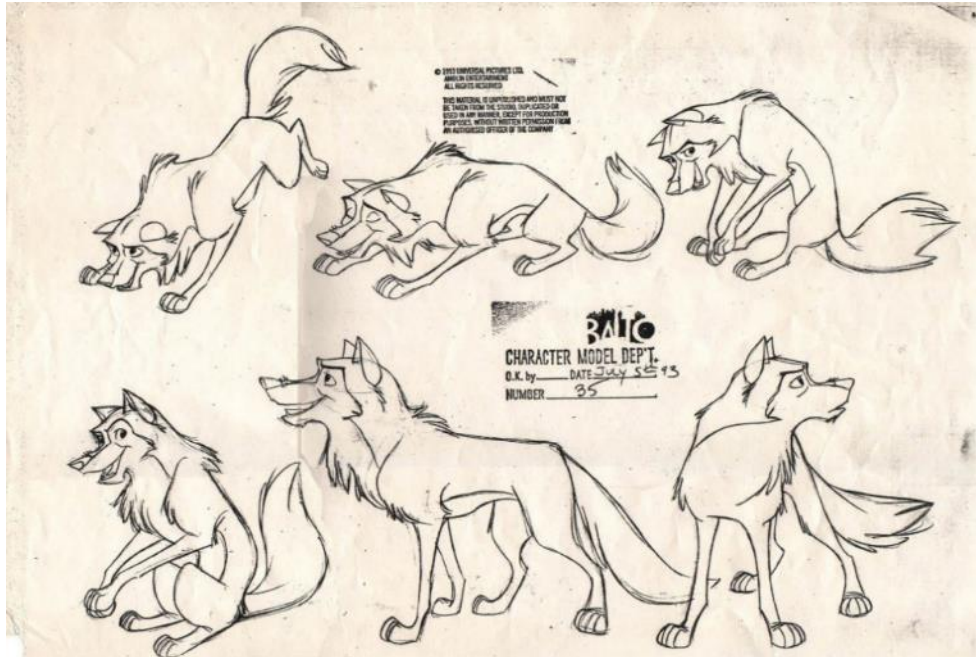


ภาพที่ 9-1 ภาพ Artwork from the Open Movie Workshop 'Chaos&Evolutions'
(ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Model_sheet#/media/File:1D_model-sheet.png)



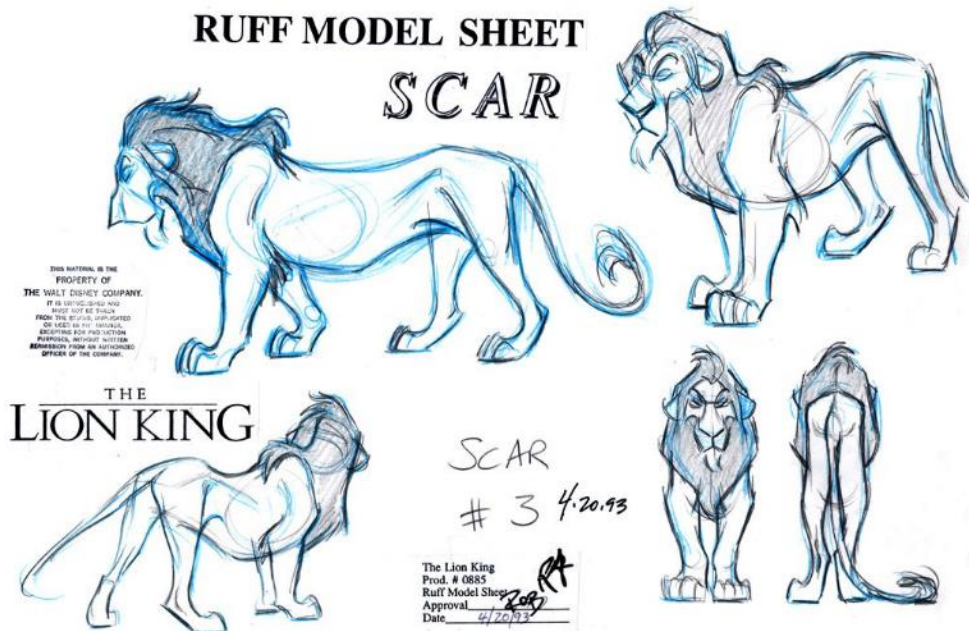
ภาพที่ 9-2 ภาพ Character Model Sheet ของตัวละครชื่อ “Roger Rabbit”

(ที่มา: <https://is.gd/V9uAL4>)



ภาพที่ 9-3 ภาพ Character Model Sheet ของตัวละครชื่อ “Balto”

(ที่มา: [https://www.animationsource.org/sites_content/balto/img_site/3\(5\).jpg](https://www.animationsource.org/sites_content/balto/img_site/3(5).jpg))



ภาพที่ 9-4 ภาพ Character Model Sheet ของตัวละครชื่อ “Scar” ในเรื่อง “The lion King”

(ที่มา: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/bf/37/3e/bf373eaa1a8b5cee4b209231e7cc7f67.png>)



ภาพที่ 9-5 ภาพ Character Model Sheet ของตัวละครชื่อ “Peter Pan”

(ที่มา: <http://www.michaelspornanimation.com/splog/wp-content/V/1940%20Models1.jpg>)



Imaged by Heritage Auctions, HA.com

ภาพที่ 9-6 ภาพ Character Model Sheet ของตัวละครชื่อ “Tinker Bell” ในเรื่อง “Peter Pan”

(ที่มา: <https://is.gd/WQ3xjl>)



ภาพที่ 9-7 ภาพ Character Model Sheet ของตัวละครชื่อ “Wendy” ในเรื่อง “Peter Pan”
 (ที่มา: <http://www.michaelspornanimation.com/splog/wp-content/V/1940%20Models2.jpg>)



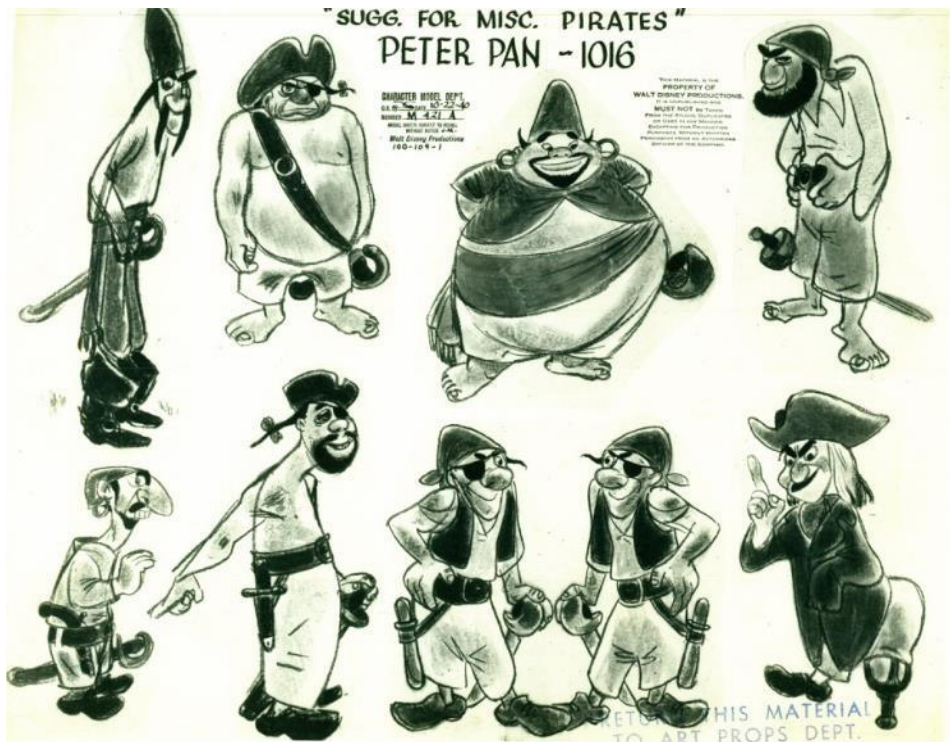
ภาพที่ 9-8 ภาพ Character Model Sheet ของตัวละครชื่อ “John” ในเรื่อง “Peter Pan”
 (ที่มา: <http://www.michaelspornanimation.com/splog/wp-content/V/1940%20Models4.jpg>)



ภาพที่ 9-9 ภาพ Character Model Sheet ของตัวละครชื่อ “Michael” ในเรื่อง “Peter Pan”
 (ที่มา: <http://www.michaelspormananimation.com/splog/wp-content/V/1940%20Models3.jpg>)

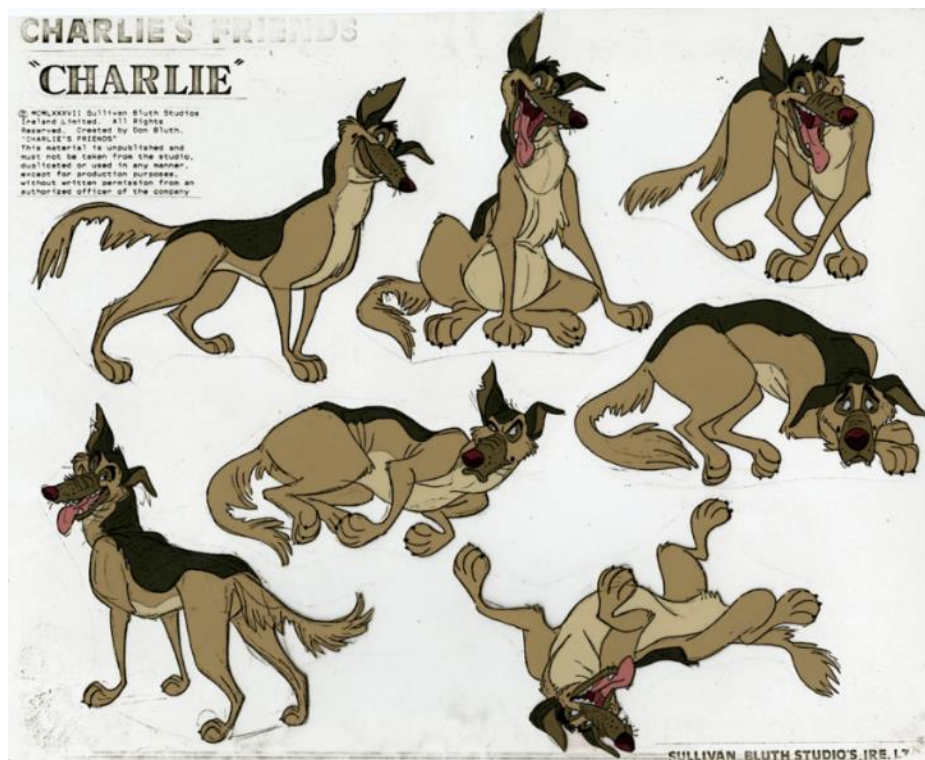


ภาพที่ 9-10 ภาพ Character Model Sheet ของตัวละครชื่อ “Captain Hook” ในเรื่อง “Peter Pan”
 (ที่มา: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/74/a7/e2/74a7e282626ce4d1a9d9d6d4d657601c--peter-pan-characters-walt-disney-characters.jpg>)



ภาพที่ 9-11 ภาพ Character Model Sheet ของตัวละครประกอบต่าง ๆ ในเรื่อง “Peter Pan”

(ที่มา: <http://www.michaelspornanimation.com/splog/wp-content/V/1940%20Models8.jpg>)



ภาพที่ 9-12 ภาพ Character Model Sheet ของตัวละครชื่อ “Charlie” ในเรื่อง “Charlie's friends”

(ที่มา: <https://is.gd/Kf5QxX>)



ภาพที่ 9-13 ภาพ Character Model Sheet ของตัวละครชื่อ “นางตะเคียน”
 (ที่มา: <https://is.gd/M9KFpq>)



ภาพที่ 9-14 ภาพตัวอย่างการออกแบบ Character Model Sheet
 (ที่มา: <https://apopheniainc.files.wordpress.com/2010/10/cthulhiad-character-sheet-003-harry-small.jpg>)



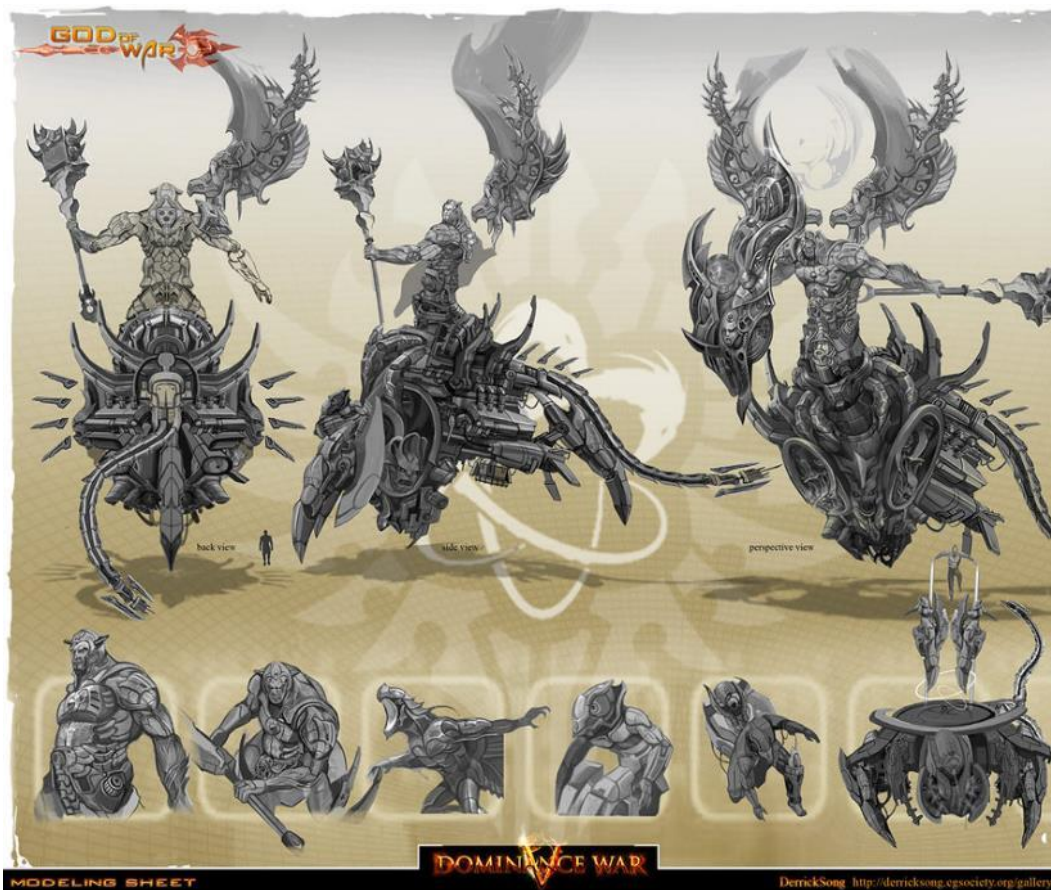
ภาพที่ 9-15 ภาพตัวอย่างการออกแบบ Character Model Sheet

(ที่มา: <https://is.gd/6jomwC>)



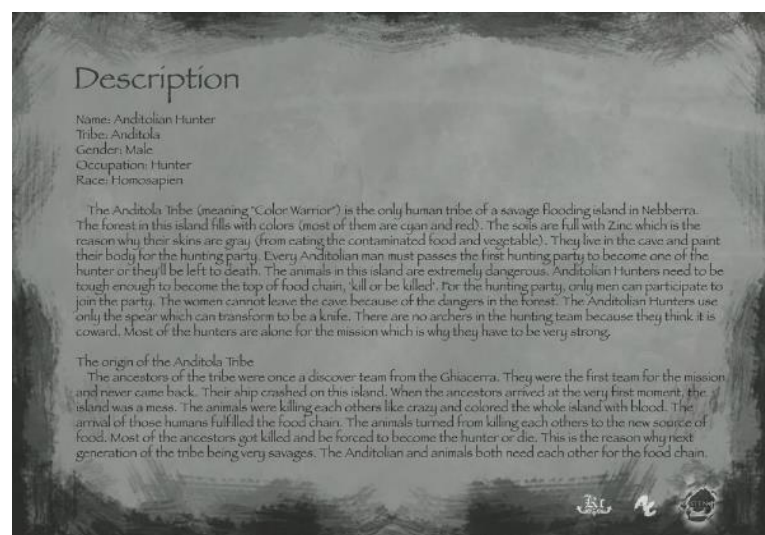
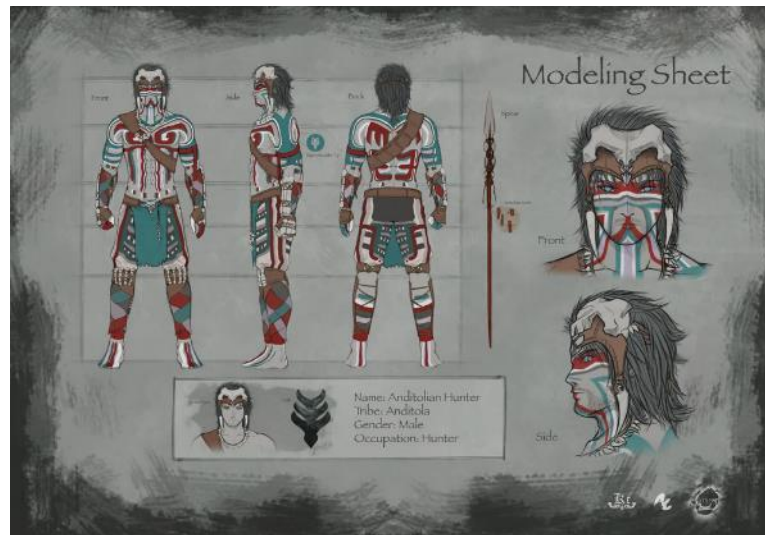
ภาพที่ 9-16 ภาพตัวอย่างการออกแบบ Character Model Sheet

(ที่มา: <http://orig03.deviantart.net/a8c3/f/2010/220/3/8/38fb2eb263bd63151e12cff7222d6173.png>)



ภาพที่ 9-17 ภาพตัวอย่างการออกแบบ Character Model Sheet

(ที่มา: <http://wallpapers3d.info/dominance-war-iii-wallpapers-67-wallpapers/>)



ภาพที่ 9-18 ภาพตัวอย่างการออกแบบ Character Model Sheet

(ที่มา: <https://www.dek-d.com/board/view/1553762/>)



ภาพที่ 9-21 ภาพตัวอย่างการออกแบบ Character Model Sheet

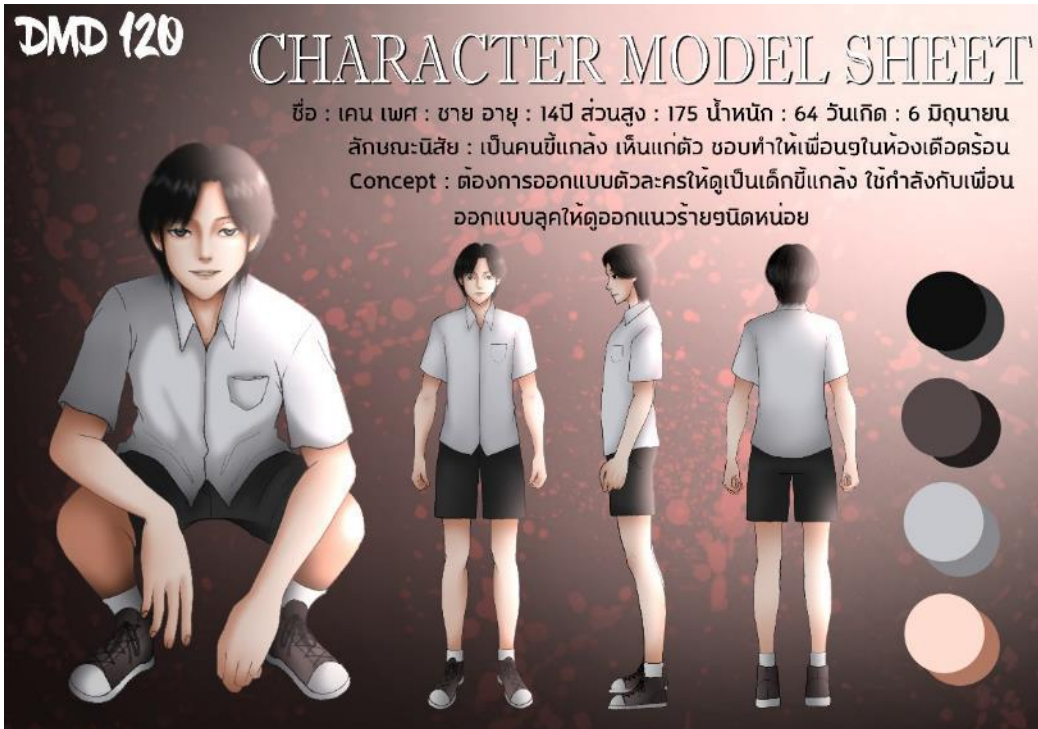
(ที่มา: พิรพรรณ เรืองนิล)

Character Model Sheet



ภาพที่ 9-22 ภาพตัวอย่างการออกแบบ Character Model Sheet

(ที่มา: ก่อเกียรติ พงษ์สิทธิกาญญา)



ภาพที่ 9-23 ภาพตัวอย่างการออกแบบ Character Model Sheet
 (ที่มา: อติวิศว์ โชคมากทรัพย์)



ภาพที่ 9-24 ภาพตัวอย่างการออกแบบ Character Model Sheet
 (ที่มา: นิศาชล มิ่งโอโล)

การเป็น character designer ที่ดี

การเป็น character designer ที่ดีนี้ ในเว็บไซต์ www.illustcourse.com ได้มีการนำเอาแนวคิดของ Aaron Blaise มาอธิบายมา 7 ขั้นตอน โดยตัดทอนบางส่วนมาอธิบาย ดังนี้ 1. ค้นคว้า 2. รู้ Anatomy 3. รู้จักจักรวาล 4. มีความเข้าใจเนื้อเรื่อง 5. วาดทดลอง และสเก็ตช์ 6. วาดสีหน้า วาดโมเดลชิตและคีย์โพส 7. ทำให้คาแร็คเตอร์เคลื่อนไหว

1. **ค้นคว้า** เป็นเรื่องจำเป็นที่เราต้องรู้เกี่ยวกับสิ่งที่มีอยู่จริงให้มากที่สุดก่อนที่เราจะเริ่มออกแบบ มีหลายวิธีด้วยกันที่จะทำเช่นนั้น เช่น ดูสารคดี โดยในเรื่อง Snow bear Aaron ผู้สร้างต้องดูสารคดีเกี่ยวกับสัตว์และอวัยวะโอไว้เยอะมาก นอกจากนี้ยังใช้ Google ช่วยในการหาข้อมูลและรูป

2. **รู้ Anatomy (ของจริง)** จำเป็นที่ต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับกายวิภาค เข้าใจฟอร์มหรือรูปทรงที่อยู่ภายใต้มัน โดยอย่ายึดติดกับการออกแบบใด ๆ เร็วเกินไป

3. **รู้จักจักรวาล** ภาพที่ออกแบบนั้นต้องมีความเหมาะสมกับรูปแบบที่ใช้ในภาพยนตร์

4. **มีความเข้าใจเนื้อเรื่อง** ต้องทำความเข้าใจเนื้อเรื่องอย่างดีและคาแร็คเตอร์ที่จะอยู่ในเรื่อง

5. **วาดทดลอง และสเก็ตช์** เริ่มทดลองวาดท่าทางต่าง ๆ และสีหน้า โดยคาแร็คเตอร์จะต้องสื่อตรงกับเนื้อเรื่องจริง ๆ

6. **วาดสีหน้า วาดโมเดลชิต และคีย์โพส** เป็นช่วงที่จะเริ่มที่จะใส่อารมณ์ให้กับตัวคาแร็คเตอร์ของเนื้อเรื่อง

7. **ทำให้คาแร็คเตอร์เคลื่อนไหว** คือการทดสอบการเคลื่อนไหวของการออกแบบ เป็นการทำให้คาแร็คเตอร์เคลื่อนไหวในฉากก่อนที่จะกลายเป็นการถ่ายทำจริง (Aaron Blaise, 2017: Online)

สรุป

Character Model Sheet คือ แผ่นแสดงภาพการ์ตูน หรือตัวแสดงต่าง ๆ ที่ใช้งานในแอนิเมชัน ซึ่งแสดงถึงการออกแบบ รูปทรง สัดส่วน และโครงสร้างต่าง ๆ ของร่างกาย ในมุมมองที่หลากหลาย เพื่อให้คนที่เอางานไปทำต่อเข้าใจตัวละครได้มากที่สุด โดยภายใน Character Model Sheet นั้น ควรจะประกอบด้วย ชื่อเรื่องของตัวละครและชื่อของตัวละคร, ภาพตัวละครในหลากหลายมุมมอง, รายละเอียดข้อมูลส่วนตัวของตัวละคร, และส่วนรายละเอียดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร ทั้งนี้การเป็น character designer ที่ดี มี 7 ส่วนด้วยกัน คือ 1 ค้นคว้า 2 รู้ Anatomy 3 รู้จักจักรวาล 4 มีความเข้าใจเนื้อเรื่อง 5 วาดทดลองและสเก็ตช์ 6 วาดสีหน้า วาดโมเดลชิตและคีย์โพส และ 7 ทำให้คาแร็คเตอร์เคลื่อนไหว

คำถามท้ายบทที่ 9

9.1 “Character Model Sheet” คืออะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

9.2 จงอธิบายส่วนประกอบที่ควรปรากฏใน Character Model Sheet

.....

.....

.....

.....

.....

9.3 การเป็น character designer ที่ดี ในแนวคิดของแนวคิดของ Aaron Blaise ประกอบด้วยอะไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

9.4 จงอธิบายประเด็น “คั่นคว่ำ” ของการเป็น character designer ที่ดี ในแนวคิดของแนวคิดของ Aaron Blaise

.....

.....

.....

.....

.....

9.5 จงอธิบายประเด็น “รู้ Anatomy” ของการเป็น character designer ที่ดี ในแนวคิด
ของแนวคิดของ Aaron Blaise

.....

.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมท้ายบทที่ 9

9.1 จงออกแบบตัวละครที่มีรูปแบบภาพลักษณ์มาจากธรรมชาติหรือสิ่งของ จำนวน 1 ตัว แล้วนำตัวละครนั้นเอามาจัดทำเป็น Character Model Sheet โดยกำหนดให้ทำในคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ บนพื้นที่ขนาด A2 และให้มีส่วนประกอบดังนี้

- ชื่อเรื่องของตัวละคร (ถ้ามี) หรือ ชื่อของตัวละคร

- ภาพตัวละครในมุมมองต่าง ๆ ประกอบด้วย

1 ทำสำคัญ (Key Pose) (มุมที่แสดงถึงจุดเด่นของตัวละครนั้น)

2 มุมมองด้านหน้า

3 มุมมองด้านข้าง

4 มุมมองด้านหลัง

- ข้อมูลส่วนตัวของตัวละคร ประกอบด้วย

1 ชื่อ

2 เชื้อชาติ เผ่าพันธุ์

3 สถานที่เกิด (ถ้ามี) / ที่อยู่อาศัย

4 ความสามารถพิเศษ

5 สิ่งสำคัญที่สุดในชีวิต

6 งานอดิเรก / กีฬา

7 บุคลิกภาพด้านดีและด้านไม่ดี

8 ลักษณะนิสัย (ที่เด่นชัด)

9 สิ่งที่ชอบ (อาหาร, เพลง, สี)

10 สิ่งที่กลัวที่สุด

11 เป้าหมายสูงสุดหรือความใฝ่ฝัน

- ส่วนรายละเอียดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย

1 ภาพส่วนรายละเอียดต่าง ๆ ที่มีความสำคัญกับตัวละคร

2 Concept (แนวคิดในการออกแบบตัวละคร)

บทที่ 10

“การวิเคราะห์ตัวละคร”

ในบทนี้จะเป็นการอธิบายเกี่ยวกับ การพิจารณาบุคลิกลักษณะตัวละครเบื้องต้น, และการวิเคราะห์ตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังนี้

การพิจารณาบุคลิกลักษณะตัวละครเบื้องต้น

การพิจารณาบุคลิกลักษณะตัวละคร (Characterization) เบื้องต้น คือ การสังเกตและทำการวิเคราะห์ส่วนประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครนั้น ๆ โดยในการพิจารณาบุคลิกลักษณะตัวละครเบื้องต้นนั้น มีองค์ประกอบหลักที่ช่วยในการวิเคราะห์ แบ่งออกได้เป็น 3 ส่วน ใหญ่ ๆ คือ 1 Appearance 2 Background และ 3 Point of View

1. **Appearance** คือ รูปร่างนอกของตัวละคร เช่น สวย หล่อ พิกัด ตัวดำ ขาว ผมหยิก แขนยาว ขาสั้น รวมไปถึงลักษณะการแต่งตัวของตัวละคร (กฤษกร, 2550: ออนไลน์)



ภาพที่ 10-1 ภาพตัวละคร “ลีโอนิดาส (Leonidas I)” จากเรื่อง “300” โดยจากภาพสังเกตได้ว่าตัวละครแต่งกายในรูปแบบนักรบสปาร์ตา ที่แสดงให้เห็นซึ่งความเข้มแข็งและคุดัน ตามแนวทางของชาวสปาร์ตา

(ที่มา: <http://worldcivil14.blogspot.com/2015/12/leonidas-i.html>)

ทั้งนี้ภาพลักษณ์ของตัวละครนี้มีความสำคัญอย่างมาก เพราะเป็นสิ่งแรกที่เราจะรับรู้ได้จากตัวละครนั้น ๆ โดยการออกแบบตัวละครที่ดีจะสามารถทำให้เกิดความประทับใจต่อผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้ และสามารถสะท้อนได้ถึงบทบาทที่ตัวละครนั้น ๆ ได้รับ รวมถึงภูมิหลังของตัวละครนั้นได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 10-2 ภาพตัวละคร “ลัคกี้แมน” จากเรื่อง “Lucky man” โดยจากภาพสังเกตได้ว่าตัวละครมีลักษณะใกล้เคียงกับอูลูตราแมนที่เป็นยอดมนุษย์อันโด่งดังของญี่ปุ่น หากแต่ตัวภาพนี้มีการออกแบบให้ดูไม่จริงจังและตลกขบขัน เช่นเดียวกับเนื้อหาของเรื่องนี้

(ที่มา: <https://pantip.com/topic/37622558>)



ภาพที่ 10-3 ภาพตัวละคร “หุ่น VF-1S Valkyrie” จากเรื่อง “Macross” โดยจากภาพสังเกตได้ว่าตัวละครมีลักษณะเป็นหุ่นยนต์ที่มีส่วนต่าง ๆ เกี่ยวกับเครื่องบินรบ ซึ่งหุ่นนี้สามารถแปลงร่างเป็นเครื่องบินรบได้

(ที่มา: <https://www.amazon.ca/VF-1S-Valkyrie-Focker-Macross-japan/dp/B00DGN8AFK>)

2. **Background** คือ ภูมิหลังของตัวละคร โดยในที่นี้ผู้ออกแบบจำเป็นจะต้องมีการกำหนด Background ของตัวละครให้มีความสมเหตุสมผล กล่าวคือ ตัวภูมิหลังของตัวละครนั้นจะส่งผลถึงแนวคิด การแสดงออกต่อเหตุการณ์หรือสถานการณ์นั้น ๆ ที่ตัวละครได้พบเจอ รวมถึงภาพลักษณ์ภายนอกของตัวละครอีกด้วย นอกจากนี้การกำหนดซึ่ง Background ของตัวละครยังจำเป็นที่จะต้องสอดคล้องกันกับโครงสร้างภาพรวมทั้งหมดของเรื่องด้วย



ภาพที่ 10-4 ภาพตัวละคร “แอนโทนี่ เอ็ดวาร์ด โทนี่ สตาร์ค” จากเรื่อง “Iron Man” โดยภูมิหลังของตัวละครนี้ เกิดในครอบครัวที่ร่ำรวยจากการค้าอาวุธสงครามและออกแบบอาวุธให้กับกองทัพสหรัฐ ทำให้สามารถสร้างชุด Iron Man และเทคโนโลยีต่าง ๆ ในการใช้ต่อสู้ให้กับตนเองได้

(ที่มา: <http://www.a-bellamy.com/iron-man-3-2013/>)



ภาพที่ 10-5 ภาพตัวละคร “Batman” จากเรื่อง “Batman” โดยภูมิหลังของตัวละครนี้ เกิดในครอบครัวที่ร่ำรวย ทำให้สามารถสร้างเทคโนโลยีต่าง ๆ ในการใช้ต่อสู้ให้กับตนเองได้ (ที่มา: <http://www.a-bellamy.com/iron-man-3-2013/>)



ภาพที่ 10-6 ภาพตัวละคร “ฮันมะ บากิ” จากเรื่อง “Baki” โดยตามเนื้อเรื่องภูมิหลังของตัวละครนี้ เกิดในครอบครัวที่มีพ่อ ((ฮันมะ ยูจิโร่) ผู้ถูกขนานนามว่าเป็น “สิ่งมีชีวิตที่แข็งแกร่งที่สุดในปฐพี” หรือ “อาก้า”) เป็นคน โหดเหี้ยม และฆ่าแม่ของบากิ ทำให้ตัวละครนี้พยายามฝึกฝนตนเองให้แข็งแกร่งเพื่อที่จะเอาชนะพ่อของตนเองให้ได้ (ที่มา: <https://www.sanook.com/sport/1088719/>)



ภาพที่ 10-7 ภาพตัวละคร “วู้ดดี้ (Woody)” จากเรื่อง “Toy story” โดยตามเนื้อเรื่องภูมิหลังของตัวละครนี้ วู้ดดี้เป็นของเล่นที่ได้รับคามนิยม และเป็นของเล่นชิ้นโปรดของเด็กน้อย Andy Davis แต่เมื่อ Andy ได้รับของขวัญเป็น Buzz Lightyear หุ่นจำลองนักบินอวกาศ ทำให้ Andy และ บรรดาของเล่นชิ้นอื่น ๆ ให้ความสนใจมากกว่าตัววู้ดดี้ ทำให้เขาหงุดหงิดและพยายามหาหนทางที่เขาจะกลับมาเป็นที่ชื่นชอบอีกครั้ง (ที่มา: <https://sites.google.com/site/toystoryducx/home/woody>)

3. Point of View คือ มุมมองและทัศนคติของตัวละคร ซึ่งการกำหนด Point of View ของตัวละครก็ควรจะเชื่อมโยงกับตัว Background ของตัวละครนั้น ๆ เพราะในความเป็นจริง ภูมิหลังของตัวละครนี่เองที่เป็นรากฐานทางความคิดที่จะก่อให้เกิดเป็น มุมมอง ทัศนคติของตัวละคร เช่น ตัวละครที่มีนิสัยเห็นแก่ตัว มักจะมาจากครอบครัวที่แตกแยก (กฤษกร, 2550: ออนไลน์)



ภาพที่ 10-8 ภาพตัวละคร “อุจิวะ ซาสึเกะ” จากเรื่อง “นารูโตะ นินจาจอมคาถา” โดยตัวละครนี้อยู่ในวังวนแห่งความแค้น แต่รู้ตัวเองดีกว่าตนยังไม่มีความสามารถมากพอ จึงพยายามทำทุกทางที่จะให้ตนเองเก่งมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ตัวละครนี้จึงไม่ค่อยสนใจความรู้สึกของใคร และดูจะเห็นแก่ตัว (ที่มา: <https://propanedot.wordpress.com/>)



ภาพที่ 10-9 ภาพตัวละคร “กัส” จากเรื่อง “Berserk” โดยตัวละครนี้เมื่อต้องพบกับสัตว์ประหลาดที่ใคร ๆ ต่างกลัว แต่ด้วยภูมิหลังของตัวละครนี้ ต้องพบกับความยากลำบากตั้งแต่เกิด และต้องพยายามต่อสู้ดิ้นรนเพื่อเอาชีวิตรอดมาโดยตลอด ทำให้ตัวละครนี้มีลักษณะมุ่งมั่น และไม่ย่อท้อ จะต่อสู้จนถึงที่สุด แม้ว่าหนทางข้างหน้าจะไม่มีเลยก็ตาม (ที่มา: <https://pantip.com/topic/30030141>)

ทั้งนี้หลังจากที่การพิจารณาบุคลิกลักษณะตัวละครเบื้องต้นโดยใช้หลักทั้ง 3 ข้อแล้ว ก็จะนำไปสู่การสร้าง Dialogue (บทสนทนา) หรือ Monologue (บทพูดคนเดียว เช่น การบรรยายความเป็นมาของตัวเอง) ต่อไปได้เป็นอย่างดี

การวิเคราะห์ตัวละคร

ในการวิเคราะห์ตัวละครส่วนนี้ จะเน้นหัวข้อที่ใช้ช่วยในการวิเคราะห์ตัวละครที่ได้มีการออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ว่ามีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด โดยสิ่งที่ต้องคำนึงมีดังนี้ 1 ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย, 2 เรื่องราวน่าสนใจและสอดคล้องกับการออกแบบ, 3 ภาพลักษณ์ของตัวละคร, 4 เป็นที่จดจำ, และ 5 ความคิดสร้างสรรค์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย

ตรงกับกลุ่มเป้าหมายนี้ คือ การออกแบบนี้เราจะสื่อสารกับใคร เราออกแบบมาเพื่อให้คนกลุ่มใด หรือกลุ่มเป้าหมายในการออกแบบนี้เพื่อใคร เราจะต้องรู้ว่าคาแรคเตอร์ที่เราจะสร้าง ต้องการสื่อสารกับคนกลุ่มไหน อายุเท่าไร เพศอะไร หรือแม้กระทั่งเป็นคนที่มีความนิสัยแบบไหน ยกตัวอย่างง่าย ๆ ถ้าหากคาแรคเตอร์นั้นต้องการจะสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กเล็ก เราก็ต้องดีไซน์คาแรคเตอร์ให้มีรูปร่าง รูปทรงที่ดูง่าย ๆ รายละเอียดไม่ต้องเยอะมาก และมีสีสันที่สดใส (VithitaAnimation, ม.ป.ป.: Online)

2. เรื่องราวที่น่าสนใจและสอดคล้องกับการออกแบบ

ทั้งนี้ก่อนที่จะสร้างคาแรคเตอร์ขึ้นมา สิ่งที่สำคัญและขาดไม่ได้เลยก็คือ “Story” เพราะการสร้างเรื่องราวเบื้องหลังนั้น ถือเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับคาแรคเตอร์อย่างมาก เพราะมันจะช่วยสนับสนุนให้โครงเรื่องของคาแรคเตอร์แข็งแรงและเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับคาแรคเตอร์นั้น ๆ ยกตัวอย่าง “คาแรคเตอร์ญี่ปุ่นที่ประสบความสำเร็จ” มักจะสร้างเรื่องราวที่มีเอกลักษณ์ และมีนิสัยใจคอให้กับคาแรคเตอร์ และถือเป็นวิธีเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างองค์กรกับกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย และแนบเนียนที่สุด (VithitaAnimation, ม.ป.ป.: Online)

ด้วยเหตุนี้หากเราจะวิเคราะห์ในประเด็นนี้จึงจำเป็นต้องพิจารณาว่า เนื้อหาเรื่องราวที่ใช้ในการออกแบบคาแรคเตอร์นั้น ๆ มีความสอดคล้องแล้วเชื่อมโยงกับภาพลักษณ์ของตัวละครนั้นหรือไม่ อย่างไร แต่ทั้งนี้หากตัวคาแรคเตอร์นั้น ๆ ไม่ได้ถูกสร้างภายใต้เนื้อหาเรื่องราวใด หากแต่เป็นตัวละครแบบเดี่ยว (ตัวภาพเดี่ยว ๆ โดยมีได้ยึดติดอยู่กับสารหรือเนื้อหาเรื่องราว) ก็ให้พิจารณาถึงข้อมูลแหล่งที่มาของการก่อเกิดตัวละครนั้นแทน ว่ามีความเชื่อมโยงหรือสัมพันธ์กันกับคาแรคเตอร์

นั้น ๆ หรือไม่ อย่างไร ซึ่งตัวละครในรูปแบบนี้ ยกตัวอย่างเช่น ตัว “คุมะมง” ของจังหวัดคุมาโมโตะ ประเทศญี่ปุ่น, “ก๊อตจิ” ของ บริษัท ปตท. จำกัด (มหาชน), และ “มังกรบาร์บิกอน” ของ ร้านอาหาร Bar B Q Plaza เป็นต้น

3. ภาพลักษณ์ของตัวละคร

การสร้างคาแรคเตอร์ต้องคำนึงถึงรูปร่าง, รูปทรง และสเกล (สัดส่วน) เป็นหลัก โดยการขึ้นโครงสร้างให้กับคาแรคเตอร์ สามารถสร้างขึ้นได้จากหลายรูปแบบ เช่น อาจเกิดจากการผสมผสานตัดทอนจากรูปทรงเรขาคณิต, การนำรูปร่างรูปทรงของข้าวของเครื่องใช้รอบตัวมาใช้ หรือแม้กระทั่งการดัดแปลงดีไซน์มาจากสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ ไม่ว่าจะได้รับ Inspiration มาจากแหล่งไหน ก็ต้องอย่าลืมนำงานดีไซน์ที่ท้อออกมาขึ้นตอบโจทย์กับ Story ที่ต้องการสื่อสารของคาแรคเตอร์นั้น ๆ ด้วยหรือไม่ (VithitaAnimation, ม.ป.ป.: Online)

สรุปได้ว่า ในส่วนประเด็นนี้สิ่งสำคัญของการวิเคราะห์คือ รูปร่าง, รูปทรง และสัดส่วน รวมถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏของตัวคาแรคเตอร์นั้น มีความสวยงาม น่าสนใจ หรือไม่ อย่างไร

4. เป็นที่จดจำ

ทั้งนี้สิ่งหนึ่งที่จะเป็นตัววัดว่ารูปแบบคาแรคเตอร์ที่ได้ออกแบบมานั้นประสบความสำเร็จหรือไม่ อีกประการหนึ่ง คือ ผู้คนทั่วไปสามารถจดจำได้มากน้อยเพียงใด ฉะนั้นการพิจารณาในประเด็นนี้จึงอยู่ที่ว่าตัวละครนั้น ๆ มีจุดเด่นอันสามารถเป็นที่จดจำได้มากน้อยเพียงใด ซึ่งในกรณีที่เราเป็นผู้สร้างสรรค์ เทคนิคง่าย ๆ ที่จะช่วยเราเชื่อว่า งานคาแรคเตอร์ที่เราออกแบบมีความน่าจดจำหรือไม่ โดยใช้เทคนิคการปรับภาพให้เป็น “Silhouette” (ภาพเงาดำ) วิธีนี้จะช่วยให้เราเห็น Shape ของคาแรคเตอร์ได้ชัดขึ้น ลองนึกถึงเราเอาภาพ Mickey Mouse มาปรับเป็น Silhouette เรายังดูออกกว่าคาแรคเตอร์นี้ก็คือ Mickey Mouse อยู่ดี (VithitaAnimation, ม.ป.ป.: Online)

5. ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นอีกหัวข้อหนึ่งซึ่งไม่ควรละเลยในการใช้พิจารณาวิเคราะห์ผลงานการออกแบบ เนื่องด้วยความคิดสร้างสรรค์นี้เองจะเป็นส่วนสำคัญในการแสดงออกถึงจุดเด่นที่แตกต่างของผู้สร้างสรรค์แต่ละคนได้เป็นอย่างดี โดยการพิจารณาด้านความคิดสร้างสรรค์นี้สามารถวิเคราะห์ได้ 2 ประเด็นใหญ่ด้วยกัน คือ 1 ความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงออก และ 2 ความคิดสร้างสรรค์ในด้านกระบวนการทางความคิด

ตัวอย่างการวิเคราะห์ตัวละคร

ตารางที่ 10-1 ตัวอย่างการวิเคราะห์ตัวละคร

ตัวละคร หัวข้อในการ วิเคราะห์	กลุ่ม เป้าหมาย	เรื่องราว น่าสนใจและ สอดคล้องกับ การออกแบบ	ภาพลักษณ์ ของตัวละคร	เป็นที่จดจำ	ความคิด สร้างสรรค์
 “มิกกี้ เม้าส์” จากเรื่อง “มิกกี้ เม้าส์”	เด็ก อายุราว 3 – 6 ปี	เป็นเพียงหนูตัว เล็ก ๆ ชอบที่จะ ใช้เหตุผลเพื่อ แก้ไขปัญหาต่าง ๆ โดยไม่ต้องใช้ กำลังเข้าสู่ จน สามารถเอาชนะ ศัตรูที่มีร่างกายที่ แข็งแรงกว่า	หนูที่มี ลักษณะคล้าย เด็กอายุราว3- 6 ปี สวมถุง มือสีขาว กางเกงสีแดง และรองเท้าสี เหลือง	หนูตัวเล็ก ๆ หุกลมใหญ่สี ดำ ขนขา เล็กมาก สวม กางเกงเอี๊ยม สีแดง รองเท้าสี เหลือง	การตัดทอน และ เพิ่มเติม รูปลักษณะจาก หนู ให้มี ลักษณะน่ารัก และแทรก ภาพลักษณ์ ของมนุษย์เข้าไป ไปด้วย
 “แคโรล ลินดัล (แคโรล รีด)” จากเรื่อง “คำสาปฟาริโอ”	เด็กผู้หญิง อายุราว 12 – 18 ปี	การนำเอา ประวัติศาสตร์ อียิปต์โบราณมา ปรุงใหม่ โดยผูก เรื่องกับตัวละคร เอกที่โดนพาดัว ยอนเวลาไปยัง ยุคอียิปต์โบราณ	สาวน้อยผม ทอง ผิวขาว นัยน์ตาสีฟ้า	สาวน้อยผม ทอง ผิวขาว นัยน์ตาสีฟ้า สไลไสววาว สวม เครื่องประดับ แบบอียิปต์ โบราณ	การวาดตัว ละครที่มีตาโต และสไลไสว วาวมากกว่า ปรกติ และ นำเอามาสวม ใส่ชุดแบบ โบราณ
 “Alien (ซีโนมอร์ฟ จากผลงาน ออกแบบของ เอช.อาร์. ไกเกอร์)” จากเรื่อง “Alien”	ผู้ใหญ่ 18 ปี ขึ้นไป	สัตว์ประหลาด นอกโลกที่มนุษย์ ไปพบเข้าแล้ว เกิดเรื่องราว สยองขวัญ	สิ่งมีชีวิตใน จินตนาการ ผสมผสานกับ ร่างกายมนุษย์ ไม่มีดวงตา ผิวทาสีดำ และมีหางยาว	สิ่งมีชีวิตที่มี หัวยื่นยาว ขนาดใหญ่ ผสมผสานกับ ร่างกาย มนุษย์	เป็นการ ผสมผสาน สิ่งมีชีวิตใน จินตนาการ, ร่างกายมนุษย์ และ เทคโนโลยี ให้ ดูมีความน่า กลัว

(ที่มาของภาพ : <https://sites.google.com>, <https://writer.dek-d.com/kwan-ptk/writer/view.php?id=656355>,
<https://www.route035.com/webboard/index.php?topic=218.20>)

สรุป

การพิจารณาบุคลิกลักษณะตัวละครเบื้องต้น คือ การสังเกตและทำการวิเคราะห์ ส่วนประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครนั้น ๆ โดยในการพิจารณาบุคลิกลักษณะตัวละครเบื้องต้น มีองค์ประกอบหลักที่ช่วยในการวิเคราะห์ แบ่งออกได้เป็น 3 ส่วน ใหญ่ ๆ คือ 1 Appearance 2 Background และ 3 Point of View โดยในการวิเคราะห์ตัวละครที่ได้มีการออกแบบสร้างสรรค์ ขึ้นมาเป็นที่เรียบร้อยแล้วนั้น สิ่งที่ต้องคำนึงมีดังนี้ 1 ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย, 2 เรื่องราวน่าสนใจและ สอดคล้องกับการออกแบบ, 3 ภาพลักษณ์ของตัวละคร, 4 เป็นที่จดจำ และ 5 ความคิดสร้างสรรค์

คำถามท้ายบทที่ 10

10.1 “การพิจารณาบุคลิกลักษณะตัวละครเบื้องต้น” คืออะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

10.2 ในการพิจารณาบุคลิกลักษณะตัวละครเบื้องต้น มีองค์ประกอบหลักที่ช่วยในการ วิเคราะห์อะไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

10.3 ในการวิเคราะห์ตัวละคร สิ่งที่ต้องคำนึงมีอะไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

10.4 ในการวิเคราะห์ตัวละคร ประเด็น “ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย” หมายความว่าอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

10.5 ในการวิเคราะห์ตัวละคร ประเด็น “เป็นที่จดจำ” หมายความว่าอย่างไร

.....

.....

.....






.....

.....

.....

กิจกรรมท้ายบทที่ 10

10.1 จงวิเคราะห์ตัวละครในตารางต่อไปนี้

ตัวละคร หัวข้อในการ วิเคราะห์	กลุ่ม เป้าหมาย	เรื่องราว น่าสนใจและ สอดคล้องกับ การออกแบบ	ภาพลักษณ์ ของตัวละคร	เป็นที่จดจำ	ความคิด สร้างสรรค์
					
					
					
					
					

(ที่มาของภาพ: <https://sites.google.com/site/thitirat/pra-wati-do-re-mxn>,

<https://women.mthai.com/women-variety/175494.html>, <https://www.prachachat.net/spinoff/entertainment/news-365616>, <http://www.bepohome.com/>, <https://www.hobbyprime.com/hfc/onlinestore/pdtDetail.aspx?pdtid=19809>
)

บทที่ 11

“การออกแบบตัวละครสำหรับเด็ก”

ในบทนี้จะเป็นการอธิบายเกี่ยวกับ มโนทัศน์ทางการรับรู้ทางศิลปะ, พัฒนาการทางด้านการรับรู้ทางสายตา, ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ, ลักษณะของภาพที่เด็กชอบ, สิ่งที่ต้องคำนึงเบื้องต้นในการออกแบบตัวละครสำหรับเด็ก, และลักษณะรูปแบบตัวละครที่ควรสร้างสรรค์สำหรับเด็กแต่ละวัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

มโนทัศน์ทางการรับรู้ทางศิลปะ (Art Perceptual Concept)

วิสุตร โพธิ์เงิน (2550) มีการอธิบายเรื่องนี้ไว้ว่า “การรับรู้ทางตา ซึ่งได้แก่ การมองเห็น สามารถแยกความหมายได้ 2 คำ กล่าวคือ การมองหรือการดูสามารถจัดว่าเป็นการส่งสายตาไปสู่จุดใดจุดหนึ่ง ซึ่งเป็นกระบวนการที่จะนำไปสู่การเห็น การเห็นจึงเป็นจุดหมายปลายทางของการรับรู้ส่งไปยังสมองเกิดการเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่



ภาพที่ 11-1 แสดงลักษณะการรับรู้ทางตาที่สัมพันธ์กันกับสมอง

(ที่มา: <https://www.cleanpng.com/png-computer-icons-perception-clip-art-perception-4510847/>)

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์ (2537) ได้กล่าวว่า ดวงตาของคนเรานั้นสามารถรับรู้จากสิ่งกระตุ้นเรา ได้ประมาณ 180 องศา แต่จุดโฟกัสของสายตาเราจะอยู่บริเวณกึ่งกลางของ 180 องศานี้เพียง 3 องศาเท่านั้น นั่นก็คือบริเวณที่เราสามารถเห็นได้แจ่มชัดที่สุด เพราะฉะนั้นเราสามารถเห็นรายละเอียดต่าง ๆ ของสิ่งที่เห็นได้เพียงเล็กน้อยการที่เราจะรับรู้รูปแบบต่าง ๆ ได้ทั้งหมด เราต้องงดยกย้ายจุดศูนย์กลางแห่งสายตาไปมา เพราะสายตาสามารถรับรู้ผลงานศิลปะในลักษณะรวม ๆ เท่านั้น แต่ถ้าจะให้เข้าใจถึงความหมายที่ผลงานศิลปะนั้น ผู้ชมต้องศึกษาแยกแยะ ดูส่วนประกอบย่อยต่าง ๆ ที่ผลงานชิ้นนั้นจัดเตรียมเรียงเข้าด้วยกัน ซึ่งความต้องการทางการรับรู้ของมนุษย์นั้น มักจะมีลักษณะการจัดสิ่งที่จะรับรู้เป็นส่วนรวมหรือเป็นหมวดหมู่ เพราะในการรับรู้แต่ละครั้ง อวัยวะรับรู้สัมผัสหลายอย่างจะทำงานร่วมกัน คือ แทนที่จะรับรู้รายละเอียด เรามักจะรับรู้ส่วนรวมได้มากกว่านอกจากนี้มนุษย์ยังรับรู้ทางด้านคุณค่าและการวิเคราะห์ควบคู่ไปด้วย” (วิสูตร โพธิ์เงิน, 2550: ออนไลน์)

พัฒนาการทางการรับรู้ทางสายตา

จากการศึกษาของ วิคเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Lowenfeld, 1957) พบว่ามนุษย์มีความแตกต่างในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ซึ่งความแตกต่างในการมองเห็นนั้นจะสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจนเมื่ออายุ 12 ปีขึ้นไป โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ กลุ่มที่การมองแบบทัศนระ (Visual mind) และกลุ่มที่มีการมองแบบสัมผัส (Haptic mind)

1. การมองแบบทัศนระ(Visual mind) คือ กลุ่มที่มีความเอนเอียง หรือชอบในการใช้สายตาในการมองเป็นหลักเพื่อนำไปสู่ความทรงจำ ซึ่งในการมองครั้งแรกนั้นจะมองเป็นภาพรวม จากนั้นจึงค่อยศึกษาถึงรายละเอียดของภาพที่เห็นในการมองครั้งที่สอง นอกจากนี้ในการมองแบบทัศนระนั้นยังช่วยในเรื่องของการระลึกภาพ จดจำภาพ หรือสร้างภาพขึ้นมาเองจินตนาการได้เหมือนของเดิมจากที่เคยเห็นอย่างแม่นยำ

ผู้ที่มีการมองแบบทัศนระนั้นจะเป็นผู้ใช้สายตาในการมองอย่างสังเกต พิจารณาอย่างพินิจพิเคราะห์ซึ่งจะมีความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดที่อยู่รอบ ๆ ภาพที่มองเห็นทั้งหมดได้อย่างเป็นขั้นตอน โดยไม่สนใจในส่วนย่อยส่วนใดส่วนหนึ่งเท่านั้น จะวางตัวเหมือนผู้สังเกตการณ์ และจัดสิ่งต่าง ๆ ที่เห็นอย่างเป็นระบบ หลังจากการพิจารณาอย่างสังเกตแล้วจึงนำส่วนต่างที่ได้จากการสังเกตมาสรุปเป็นภาพที่เกิดขึ้นเพื่อนำไปจดจำไว้ในสมอง การจดจำนี้รวมถึงการจดจำตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ ด้วย แล้วจึงสร้างเป็นจินตภาพขึ้น เช่น การคลำหาสิ่งของในที่มืดขณะนำมือไปลูบคลำวัตถุชิ้น

จะเกิดการสร้างภาพในสมองและในใจขึ้น ผู้ที่รับรู้ในลักษณะนี้ชอบที่จะใช้ประสาทสัมผัสทางด้านอื่น ๆ

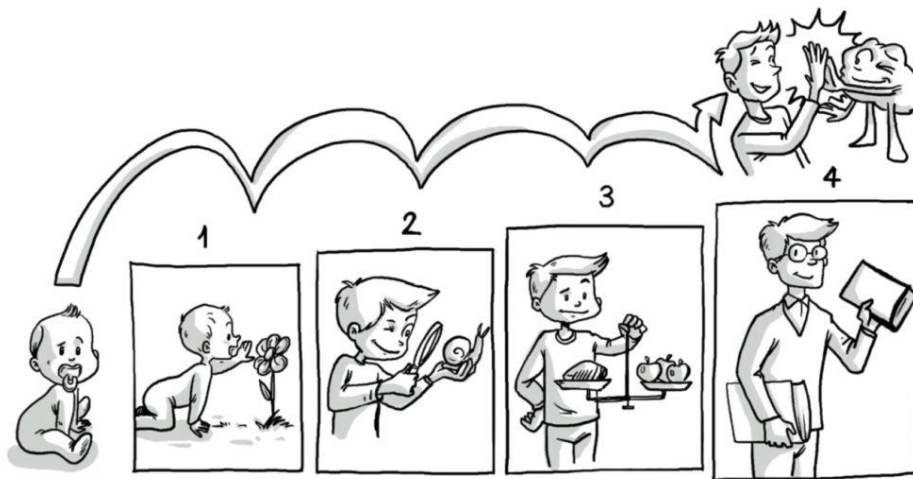
2. การมองแบบผัสสะ (Haptic mind) คือ ผู้ที่มีลักษณะการมองเฉพาะส่วนที่สำคัญเท่านั้น ไม่สนใจรายละเอียดที่อยู่รอบ ๆ วัตถุ ซึ่งถือว่าเป็นการมองอย่างปกติทั่ว ๆ ไป นอกจากนั้นยังมีการนำความรู้สึกส่วนตัวที่ได้จากประสบการณ์เดิม และการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อเข้าร่วมในการมองเห็นด้วย

ผู้ที่มองในลักษณะนี้จะขาดความสามารถในการระลึกภาพ จดจำภาพ หรือสร้างภาพให้เหมือนจริงได้ การสร้างภาพจะเน้นเฉพาะส่วนที่สำคัญ หรือส่วนที่ตนเองสนใจเท่านั้น ผู้รับแบบผัสสะนั้น เป็นผู้ที่ใช้สายตาในการมองแบบทั่ว ๆ ไปขาดความถนัดในการดูอย่างสังเกตเพื่อนำไปจดจำอย่างเป็นขั้นเป็นตอน อีกทั้งยังไม่สามารถมองเห็นภาพรวมทั้งหมดในเรื่องของ พื้นที่ ลำดับ และสัดส่วนที่ถูกต้องได้ ผู้ที่รับรู้ประเภทนี้อาศัยความรู้สึกของตนเองที่เคยมีประสบการณ์จากการสัมผัส หรือการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อในด้านใดด้านหนึ่ง หรือผ่อนคลายจากการสัมผัส เช่น ความแข็งความอ่อน ความอบอุ่น ความหนาวเย็น เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นตัวบังคับให้สายตาเพ่งมองภาพที่เคยได้รับประสบการณ์มาก่อน และสร้างจินตภาพขึ้นมาจากจินตนาการด้วย การรับรู้แบบผัสสะนี้เป็น การนำเอาประสบการณ์ของตนเองไปผูกกับสิ่งแวดล้อมที่ตนมองเห็นจากโลกภายนอก จึงไม่สามารถที่จะสะท้อนให้เห็นถึงรายละเอียดได้อย่างชัดเจน

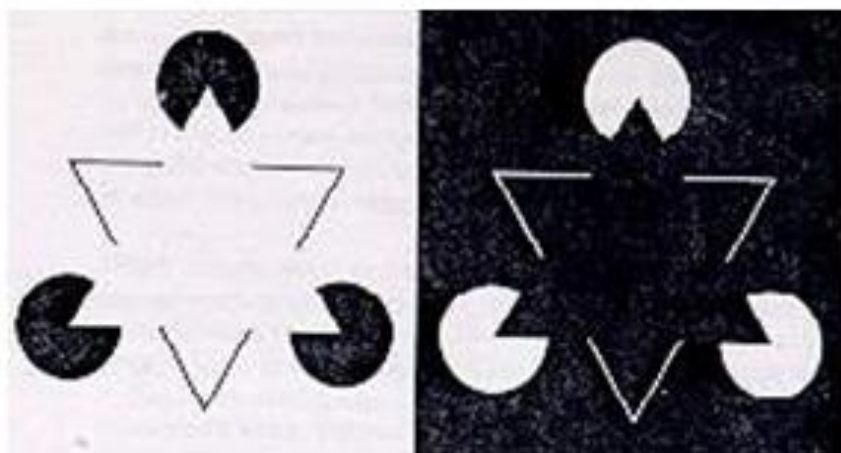
ดังนั้นการรับรู้ทางศิลปะเป็นการรับรู้ทางสายตาหรือจากประสาทสัมผัสที่มีต่อวัตถุจากสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เช่น สี แสงเงา ตำแหน่งสัดส่วนความเคลื่อนไหว รวมถึงการรับรู้ทางด้านความคิด ความรู้สึก คุณค่า และความงามโดยมีผลงานศิลปะเป็นสื่อ (วิสูตร โปธิ์เงิน, 2550: ออนไลน์)

ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ

วิสูตร โปธิ์เงิน (2550) ได้อธิบายประเด็นนี้ว่า “ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ ของ รูดอล์ฟ อาร์นไฮม์ (Arnheim, 1954) ได้รวมทฤษฎีศิลปะของเด็กหลายทฤษฎีเข้าด้วยกัน โดยยึดทฤษฎีของเพียเจต์ (Jean Piaget) เป็นหลัก ผสมกับทฤษฎีเกสตัลท์ (Gestalt) และทฤษฎีการรับรู้ของตนเอง



ภาพที่ 11-2 แสดงภาพอธิบายทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์
 (ที่มา: <https://mali.me/eyfeed/piagets-theory-of-cognitive-development/>)



ภาพที่ 11-3 แสดงภาพตัวอย่างทฤษฎีเกสตัลท์ (Gestalt) เกี่ยวกับการรับรู้ (Perception) ของมนุษย์
 (ที่มา: https://www.baanjomyut.com/library_2/extension-2/gestalt_theory/01.html)

อาร์นไฮม์ ได้เสนอว่า เด็กจะวาดภาพสิ่งที่เด็กเห็นแต่จะวาดภาพหรือแสดงออกในสิ่งที่เด็กรับรู้ ซึ่งเป็นภาพที่แตกต่างไปจากลักษณะภาพจากการถ่ายภาพผ่านกล้องถ่ายรูป เด็กและผู้ใหญ่พยายามที่จะแสดงโครงสร้างของวัตถุในลักษณะที่สื่อถึงวัตถุนั้น ๆ มีการพัฒนาจากรูปแบบง่าย ๆ ไปสู่รูปแบบที่ยุ่ยากซับซ้อนขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะการรับรู้ของเด็กแต่ละคน จากการศึกษาพัฒนาการของความซับซ้อนของรูปทรงทางด้านศิลปะ จะเป็นลักษณะคู่ขนานกันระหว่างความซับซ้อนของรูปทรง และความสามารถในการรับรู้และการเข้าใจความซับซ้อนของงานศิลปะ หลักฐานการรับรู้พบว่ามีพัฒนาการมาโดยกำเนิดเริ่มต้นจากความเข้าใจลักษณะโครงสร้างที่เด่นสะดุดตา

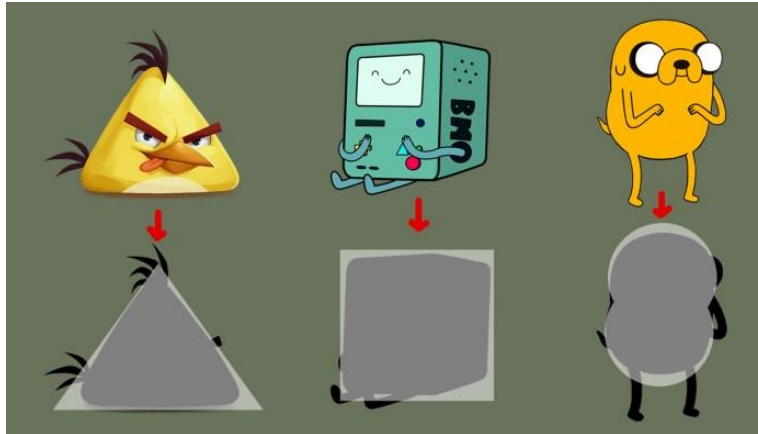
ในการพิสูจน์กระบวนการรับรู้ (perceptual process) โดยได้ตั้งสมมติฐานว่า การรับรู้เกิดขึ้นจากการบันทึกภาพรวมและรายละเอียดต่าง ๆ ที่แต่ละบุคคลมองเห็น จากทดลองพบว่า ผู้สังเกตซึ่งมีสมองที่ปกติสามารถแยกแยะรูปสามเหลี่ยมที่คล้ายคลึงกันได้ แต่แตกต่างกันในเรื่องขนาดและสี สามารถวาดภาพสามเหลี่ยมที่มองเห็นออกมาเป็นรูปทรงสามเหลี่ยมได้ เนื่องจากการมองเห็นลักษณะเด่นของโครงสร้างโดยรวมเป็นข้อมูลพื้นฐานทางการรับรู้แต่ภาพรูปสามเหลี่ยมที่วาดออกมานั้นจะมีความแตกต่างกันในรายละเอียดตามโน้ตซ์น จากการศึกษาวิจัยรูปทรงอย่างมีศิลปะ (artistic form) ของแต่ละบุคคล การรับรู้ทางศิลปะ การมองเห็นรูปทรงที่เป็นศิลปะและพยายามทำความเข้าใจกับรูปทรงที่มองเห็นนั้น ๆ เชื่อมโยงไปถึงการทำงานของสมองระบบประสาท ซึ่งกำลังรับรู้ข้อมูลต่าง ๆ จากประสาทสัมผัสอีกด้วย การรับรู้ทางศิลปะเป็นการรับรู้ปริมาณหนึ่ง ที่ผู้ชมมีต่อรูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) ซึ่งรูปทรงที่มองเห็นจะมีส่วนประกอบที่มองเห็น (Visual Elements) เป็นส่วนประกอบที่ก่อให้เกิดคุณค่า และความสัมพันธ์กันในส่วนรวมได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว สี เป็นต้น ด้วยความมีชีวิตชีวาตามโอกาสจะอำนวย เมื่อได้รับรู้แล้ว การรับรู้ต่าง ๆ จะรวมตัวกันเป็นการสะสม (Funded Perception) และจะกลายเป็นประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ก็ต่อเมื่อมีการรวมคุณค่าของรูปทรงที่มองเห็น” (วิสูตร โปธิ์เงิน, 2550: ออนไลน์)

ลักษณะของภาพที่เด็กชอบ

วิสูตร โปธิ์เงิน (2550) ได้มีการอธิบายเกี่ยวกับลักษณะภาพประกอบที่เด็กชอบดังนี้ “เด็ก ๆ จะให้ความสนใจภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็ก โดยภาพประกอบในหนังสือจะต้องมีลักษณะดังนี้

1. ภาพประกอบสีสดใส (แต่ไม่ควรใช้สีสะท้อนแสง เพราะจะทำให้ร้ายสายตาเด็ก และจะดึงดูดความน่าสนใจเฉพาะจุดที่มีสีสะท้อนแสง)
2. เด็กเล็กชอบภาพประกอบที่มีลายเส้นที่ไม่ซับซ้อน เมื่อเด็กโตขึ้นก็จะชอบภาพที่มีความซับซ้อนมากขึ้น
3. เด็กชอบภาพประกอบที่เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา
4. เด็กชอบภาพประกอบที่มีขนาดใหญ่กว่าภาพประกอบที่มีขนาดเล็ก
5. เด็กมักจะชอบดูรูปทางขวามือก่อนรูปด้านซ้ายมือ
6. เด็กชายและเด็กผู้หญิงชอบภาพประกอบหนังสือไม่แตกต่างกัน
7. ภาพวาดด้วยสีน้ำ และสีหมึกที่มีสีสดใสส่งผลให้เกิดจินตนาการได้ดี” (วิสูตร โปธิ์เงิน, 2550: ออนไลน์)

2. ลักษณะรูปร่าง รูปทรง ของตัวละคร คือ ควรใช้รูปร่าง รูปทรง เรขาคณิตพื้นฐาน เป็นโครงสร้างหลักในการออกแบบ เพราะจะทำให้ดูเรียบง่าย สามารถเข้าถึงเด็กได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 11-6 แสดงตัวอย่างลักษณะรูปร่าง รูปทรง ของตัวละคร

(ที่มา: <https://www.plotter.in.th/?p=3990>)

3. สีที่ใช้ในการออกแบบตัวละคร คือ รูปแบบและชนิดของสีที่ควรใช้ ส่วนใหญ่แล้วเด็กเล็ก มีแนวโน้มที่จะชอบสีสดใสที่สดใส แล้วจะค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปชอบสีที่ดูดูตายน้อยลงตามอายุที่เพิ่มขึ้นตามลำดับ ซึ่งสีที่ไม่ควรใช้สำหรับการออกแบบตัวละครสำหรับเด็กก็คือสีสะท้อนแสง เนื่องด้วยจะทำให้เกิดการดึงดูดความสนใจในสีส่วนนั้นจนไม่สนใจในส่วนประกอบอื่น ๆ ได้ ส่วนชนิดของสีที่ควรใช้ ควรจะเป็นสีน้ำ และสีหมึก ซึ่งจะเป็นสีที่เสริมสร้างจินตนาการสำหรับเด็กอีกด้วย



ภาพที่ 11-7 ตัวอย่างตัวละครสำหรับเด็ก ที่ใช้สีสดใส โดยในภาพนี้มาจากหนังสือเรื่อง “นิทานอมตะแสนกล หนูน้อยหมวกแดง”

(ที่มา: <https://www.shopat24.com/p/หนังสือ-นิทานอมตะแสนกล-หนูน้อยหมวกแดง/473281/>)

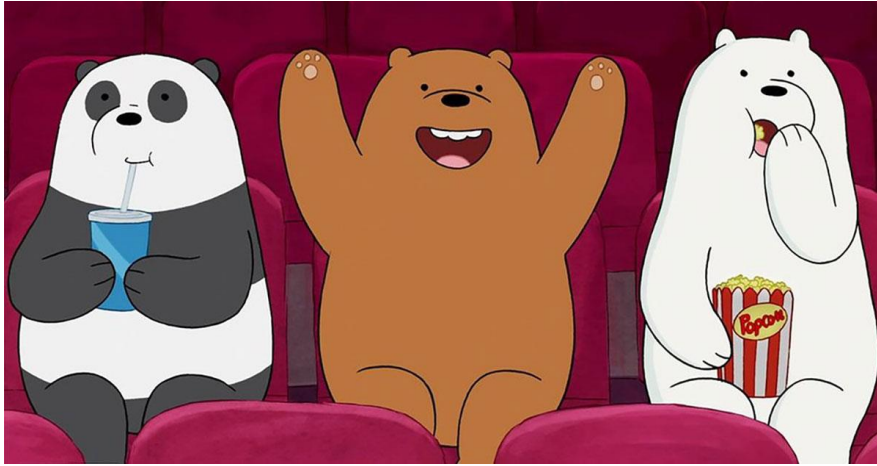


ภาพที่ 11-8 แสดงตัวอย่างตัวละครสำหรับเด็ก ที่ใช้สีสันสดใส จากเรื่อง “Teletubbies”
(ที่มา: <https://www.themoviedb.org/tv/1682-teletubbies/images/backdrops>)

4. รายละเอียดของตัวละคร คือ เด็กยิ่งอายุน้อยเท่าใดก็มีแนวโน้มที่จะชอบตัวละครที่มีรายละเอียดน้อย ๆ ไม่ซับซ้อนมากขึ้นเช่นกัน ด้วยเหตุนี้หากออกแบบตัวละครสำหรับเด็กเล็กจึงไม่ควรแสดงรายละเอียดมากนัก แต่ควรแสดงให้เห็นส่วนต่าง ๆ ได้ชัดเจน เช่น การแสดงส่วนอวัยวะต่าง ๆ ของตัวละครให้มีขนาดใหญ่กว่าปรกติ, การใช้เส้นเข้มเน้นส่วนต่าง ๆ ของตัวละคร เป็นต้น แต่เมื่อเด็กอายุมากขึ้น ก็จะชอบรายละเอียดที่มากขึ้นตามอายุไปด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 11-9 แสดงตัวอย่างตัวละครสำหรับเด็ก โดยในภาพนี้มาจากแอนิเมชันเรื่อง “Looney Tunes”
(ที่มา: <http://thailand.fansshare.com/gallery/photos/14788068/img-studio/>)



ภาพที่ 11-10 แสดงตัวอย่างตัวละครสำหรับเด็ก โดยในภาพนี้มาจากแอนิเมชันเรื่อง “We Bare Bears”
(ที่มา: <https://pradt.co/we-bare-bears-the-movie>)

ลักษณะรูปแบบตัวละครที่ควรสร้างสรรค์สำหรับเด็กแต่ละวัย

ด้วยลักษณะการรับรู้และความชอบของเด็กในแต่ละวัยมีความแตกต่างกัน ด้วยเหตุนี้เราจึงจำเป็นต้องเข้าใจในความชอบที่แตกต่างกันดังนี้

- **เด็กเล็ก** ราวอายุ 1 ปี ถึง 4 ปี เป็นเด็กวัยเตาะแตะ (Toddler) (1-3 ปี) ถึงช่วงก่อนวัยเรียน ธรรมชาติเด็กเล็กนี้จะชอบลายเส้นและรายละเอียดที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ตัวละครที่มีลักษณะหัวโต (อัตราส่วนประมาณ 1:2, 1:3) ตาโต ตัวสั้น มีสีเส้นที่สดใส และมีโครงสร้างร่างกายที่เกิดจากรูปร่างรูปทรงทรงเรขาคณิตต่ออย่างง่าย ๆ



ภาพที่ 11-11 แสดงตัวอย่างตัวละครสำหรับเด็กเล็ก โดยในภาพนี้มาจากหนังสือนิทานชุดหนูน้อยหัดอ่าน ตอน ปลอดภัยไว้ก่อน
(ที่มา: <http://www.pvgroupcenter.com/product/236/นิทานชุดหนูน้อยหัดอ่าน-ตอน-ปลอดภัยไว้ก่อน-ปกอ่อน>)



ภาพที่ 11-12 แสดงตัวอย่างตัวละครสำหรับเด็กเล็ก โดยในภาพนี้คือ “Jerry” ในเรื่อง “Tom and Jerry”
(ที่มา: https://hmong.in.th/wiki/Jerry_%28Tom_and_Jerry%29)



ภาพที่ 11-13 แสดงตัวอย่างตัวละครสำหรับเด็กเล็ก โดยในภาพนี้มาจากแอนิเมชันเรื่อง “My little Pony”
(ที่มา: <https://th.theasianparent.com/my-little-pony-cartoon-character>)

- **เด็กอายุราว 5-8 ปี** เป็นเด็กวัยเรียน (School age) เด็กกลุ่มช่วงวัยนี้ จะเริ่มชอบตัวภาพที่มีลายเส้นและรายละเอียดที่ดูสมจริงมากขึ้นกว่ากลุ่มเด็กเล็ก จะชอบตัวละครที่มีลักษณะหัวโต เช่น เดิม หากแต่ตัวละครมีความสูงมากขึ้น สัดส่วนตัวภาพที่ควรใช้จะประมาณ 1:3, 1:4, และ 1:5 ในส่วนอวัยวะต่าง ๆ เช่น ตา ควรใช้ขนาดเล็กลงกว่าตัวละครสำหรับเด็กเล็ก เพราะกลุ่มอายุนี้นิยมสนใจสิ่งที่เหมือนจริงมากขึ้น ด้านสีที่ใช้ควรจะมีความสดใสอยู่แต่จุดฉาดน้อยลงกว่าตัวละครสำหรับเด็กเล็กเช่นกัน



ภาพที่ 11-14 แสดงตัวอย่างตัวละครสำหรับเด็กอายุราว 5-8 ปี โดยในภาพนี้มาจากเรื่อง “Parman”
(ที่มา: <https://anime-shiba.com/2021/02/26/parman-ปาร์แมน-ตอนที่-1-101-พากย์ไทย/>)

TEEN TITANS GO!



ภาพที่ 11-15 แสดงตัวอย่างตัวละครสำหรับเด็กอายุราว 5-8 ปี โดยในภาพนี้มาจากแอนิเมชันเรื่อง “Teen Titans Go”
(ที่มา: https://tvdinners.fandom.com/wiki/Team_Umizoomi_Macaroni_%26_Cheese)

- เด็กอายุราว 9-13 ปี เป็นเด็กโต ซึ่งอาจเรียกว่า วัยก่อนวัยรุ่น (Preadolescence) เด็กกลุ่มช่วงวัยนี้ จะชอบตัวภาพที่มีรายละเอียด สีสันเหมือนจริง สดส่วนและส่วนประกอบต่าง ๆ ไกล่เคียงกับความเป็นจริง แต่อาจไม่เหมือนจริงทั้งหมด



ภาพที่ 11-16 แสดงตัวอย่างตัวละครสำหรับเด็กอายุราว 9-13 ปี โดยในภาพนี้มาจากเรื่อง “The Adventures of Tintin”
(ที่มา: <https://www.comicbooktreasury.com/the-adventures-of-tintin-reading-order/>)



ภาพที่ 11-17 แสดงตัวอย่างตัวละครสำหรับเด็กอายุราว 9-13 ปี โดยในภาพนี้มาจากแอนิเมชันเรื่อง “Encanto”
(ที่มา: https://tvdinners.fandom.com/wiki/Team_Umizoomi_Macaroni_%26_Cheese)

- อายุราว 14-18 ปี **ขึ้นไป** เป็นเด็กวัยรุ่น หรือวัยรุ่น (Adolescence) กลุ่มช่วงวัยนี้ จะชอบ
สิ่งที่เหมือนจริงทั้งสัดส่วนตัวภาพ และสีเส้นที่ใช้ นอกจากนี้ยังชอบที่มีการแสดงรายละเอียดต่าง ๆ
ด้วย



ภาพที่ 11-18 แสดงตัวอย่างตัวละครสำหรับเด็กอายุราว 14-18 ปี ขึ้นไป โดยในภาพนี้มาจากแอนิเมชันเรื่อง “One punch man”

(ที่มา: <https://www.online-station.net/mobile-game/315943/>)



ภาพที่ 11-19 แสดงตัวอย่างตัวละครสำหรับเด็กอายุราว 14-18 ปี ขึ้นไป โดยในภาพนี้มาจากแอนิเมชันเรื่อง “มหาศึกคนชนเทพ”

(ที่มา: <https://m.mgromonline.com/entertainment/detail/9640000059107>)

สรุป

มโนทัศน์ทางการรับรู้ทางศิลปะ เป็นการรับรู้ทางตา โดยการเห็นจะโยงไปยังสมองเกิดการเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ ซึ่งดวงตาของคนเรานั้นสามารถรับรู้จากสิ่งกระตุ้นเราได้ประมาณ 180 องศา แต่จุดโฟกัสของสายตาเราจะอยู่บริเวณกึ่งกลางของ 180 องศานี้เพียง 3 องศา โดยมักจะรับรู้ส่วนรวมได้มากกว่า นอกจากนี้มนุษย์ยังรับรู้ทางด้านคุณค่าและการวิเคราะห์ควบคู่ไปด้วย ด้านพัฒนาการทางด้านการรับรู้ทางสายตา มนุษย์มีความแตกต่างในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ รอบตัว อันสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ กลุ่มที่การมองแบบทัศนยะและกลุ่มที่มีการมองแบบผัสสะ การรับรู้ทางศิลปะเป็นการรับรู้ทางสายตาหรือจากประสาทสัมผัสที่มีต่อวัตถุจากสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เช่น สี แสง เงา ตำแหน่งสัดส่วนความเคลื่อนไหว รวมถึงการรับรู้ทางด้านความคิด ความรู้สึก คุณค่า และความงามโดยมีผลงานศิลปะเป็นสื่อ ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ ในการมองเห็นรูปทรงที่เป็นศิลปะและพยายามทำความเข้าใจกับรูปทรงที่มองเห็นนั้น ๆ จะเชื่อมโยงไปถึงการทำงานของสมองระบบประสาท เมื่อได้รับรู้แล้ว การรับรู้ต่าง ๆ จะรวมตัวกันเป็นการสะสม และจะกลายเป็นประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ ก็ต่อเมื่อมีการรวมคุณค่าของรูปทรงที่มองเห็น ทั้งนี้ในลักษณะของภาพที่เด็กชอบมีลักษณะดังนี้ 1 ภาพประกอบสีสดใส 2 ภาพประกอบที่มีลายเส้นที่ไม่ซับซ้อน 3 ภาพประกอบที่เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา 4 ภาพประกอบที่มีขนาดใหญ่ 5 เด็กมักจะชอบดูรูปทางขวามือก่อนรูปด้านซ้ายมือ 6 เด็กชายและเด็กผู้หญิงชอบภาพประกอบหนังสือไม่แตกต่างกัน 7 ภาพวาดด้วยสีน้ำและสีหมึกที่มีสีสดใสส่งผลให้เกิดจินตนาการได้ดี

ในสิ่งที่ต้องคำนึงเบื้องต้นในการออกแบบตัวละครสำหรับเด็ก คือ 1 สัดส่วนตัวละครควรใช้ขนาดย่อสัดส่วน 2 ลักษณะรูปร่าง รูปทรง ของตัวละครควรมาจากรูปเรขาคณิต 3. ควรใช้สีสดใสในการออกแบบตัวละคร และ 4 ไม่ควรใส่รายละเอียดของตัวละครให้มาก โดยลักษณะรูปแบบตัวละครที่ควรสร้างสรรค์สำหรับเด็กแต่ละวัย ได้แก่ เด็กเล็กชอบลายเส้นและรายละเอียดที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ตัวละครที่มีลักษณะหัวโต เด็กอายุราว 5-8 ปี ชอบตัวภาพที่มีลายเส้นและรายละเอียดที่ดูสมจริงมากขึ้นกว่ากลุ่มเด็กเล็ก เด็กอายุราว 9-13 ปี ชอบตัวภาพที่มีรายละเอียด สีสันเหมือนจริง สัดส่วนและส่วนประกอบต่าง ๆ ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ส่วนอายุราว 14-18 ปี ขึ้นไป จะชอบสิ่งที่เหมือนจริง ทั้งสัดส่วนตัวภาพ และสีเส้นที่ใช้

คำถามท้ายบทที่ 11

11.1 “มนทัศน์ทางการรับรู้ทางศิลปะ” คืออะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

11.2 จงอธิบาย “พัฒนาการทางการรับรู้ทางสายตา”

.....

.....

.....

.....

.....

11.3 จงอธิบาย “ลักษณะของภาพที่เด็กชอบ”

.....

.....

.....

.....

.....

11.4 อะไรคือ “สิ่งที่ต้องคำนึงเบื้องต้นในการออกแบบตัวละครสำหรับเด็ก” จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

11.5 ลักษณะรูปแบบตัวละครที่ควรสร้างสรรค์สำหรับเด็กแต่ละวัย เป็นอย่างไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมท้ายบทที่ 11

11.1 จงออกแบบตัวละครสำหรับเด็กเล็กจำนวน 1 ตัว แล้วนำตัวละครนั้นเอามาจัดทำเป็น Character Model Sheet โดยกำหนดให้ทำในคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ บนพื้นที่ขนาด A2 และให้มีส่วนประกอบดังนี้

- ชื่อเรื่องของตัวละคร (ถ้ามี) หรือ ชื่อของตัวละคร

- ภาพตัวละครในมุมมองต่าง ๆ ประกอบด้วย

- 1 ท่าสำคัญ (Key Pose) (มุมที่แสดงถึงจุดเด่นของตัวละครนั้น)
- 2 มุมมองด้านหน้า
- 3 มุมมองด้านข้าง
- 4 มุมมองด้านหลัง

- ข้อมูลส่วนตัวของตัวละคร ประกอบด้วย

- 1 ชื่อ
- 2 เชื้อชาติ เผ่าพันธุ์
- 3 สถานที่เกิด (ถ้ามี) / ที่อยู่อาศัย
- 4 ความสามารถพิเศษ (ถ้ามี)
- 5 สิ่งสำคัญที่สุดในชีวิต (ถ้ามี)
- 6 งานอดิเรก / กีฬา (ถ้ามี)
- 7 บุคลิกภาพด้านดีและด้านไม่ดี
- 8 ลักษณะนิสัย (ที่เด่นชัด)
- 9 สิ่งที่ชอบ (อาหาร, เพลง, สี)

10 สิ่งทีกลับที่สุด

11 เป้าหมายสูงสุดหรือความใฝ่ฝัน (ถ้ามี)

- ส่วนรายละเอียดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย

1 ภาพส่วนรายละเอียดต่าง ๆ ที่มีความสำคัญกับตัวละคร

2 Concept (แนวคิดในการออกแบบตัวละคร)

บทที่ 12

“การออกแบบตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์”

ในบทนี้จะเป็นการอธิบายเกี่ยวกับ ความหมายของ “แบรนด์”, กระบวนการการสร้างแบรนด์, บุคลิกภาพของตราสินค้าหรือแบรนด์, ความสำคัญของการออกแบบตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์, ประเภทของตัวการ์ตูนตราสินค้า, กระบวนการสร้างตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์, และปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จของตัวการ์ตูนตราสินค้า โดยมีรายละเอียดดังนี้

ความหมายของ “แบรนด์”

Keller (1996) ได้ให้คำนิยาม แบรนด์ (Brand) ว่า หมายถึง ชื่อ (Name) สัญลักษณ์ (Symbol) โลโก้ (Logo) เครื่องหมายการค้า (Trademark) และสิ่งใดก็ตามที่ใช้เป็นสิ่งที่กำหนด และสร้างความแตกต่างให้กับสินค้าหรือบริการและสิ่งที่เจ้าของสินค้าสร้างขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้บริโภคสามารถจดจำในสินค้านั้น ๆ ได้ง่ายขึ้น รวมทั้งยังเป็นสิ่งที่นำมาใช้เพื่อช่วยส่งเสริมคุณค่าสินค้าได้ง่ายขึ้น (นนธิดา รอดสถิตย์, 2556: 16)

สรุปได้สั้น ๆ ว่า แบรนด์ (Brand) หรือ ตราสินค้า คือ สิ่งที่เป็นตัวแสดงถึงสินค้าและผลิตภัณฑ์ ของบริษัทนั้น ๆ ทั้งนี้ในการสร้างแบรนด์นั้นไม่ใช่เรื่องง่าย หรือบังเอิญเกิดขึ้น หากแต่มีขั้นตอนและกระบวนการต่าง ๆ มากมาย

โดย นนธิดา รอดสถิตย์ (2556) ได้อธิบายว่า “การสร้างแบรนด์ไม่ได้เกิดขึ้นในลักษณะสุ่ม (Random) หากแต่เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในลักษณะเป็นกระบวนการ (Process) มีขั้นตอน มีการเริ่มต้นอย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังมีความเกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้งกับศาสตร์อื่น ๆ หลายแขนง โดยเฉพาะศาสตร์ทางด้านจิตวิทยา (Psychology), สังคมวิทยา (Sociology) และพฤติกรรมผู้บริโภค (Consumer Behavior) หลักการสำคัญของการสร้างแบรนด์ คือการนำเอาศาสตร์ต่าง ๆ เข้ามา

ประยุกต์ปรับใช้ เพื่อนำคุณสมบัติที่จับต้องได้ (Tangible Attributes) และคุณสมบัติที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Attributes) ของสินค้า มาผันแปรให้มีคุณค่า โดยที่คุณค่าเหล่านี้อาจจะเป็นผลจากคุณสมบัติต่าง ๆ ของสินค้า (Functional Benefit) และ/หรือคุณค่าแห่งความรู้สึก (Emotional Benefit) ของผู้บริโภคเกิดขึ้นเมื่อได้ปฏิสัมพันธ์กับแบรนด์หรือเมื่อได้ครอบครองแบรนด์นั้น ๆ การประยุกต์ศาสตร์ต่าง ๆ ดังที่เกริ่นนี้ จึงทำให้การสร้างแบรนด์เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและละเอียดอ่อน นักสร้างแบรนด์จำเป็นต้องเข้าใจศาสตร์ต่าง ๆ เป็นการเบื้องต้น หลังจากนั้นจึงอาศัยความรู้ที่เกิดจากการสัมผัสตลาดอย่างแท้จริงมาช่วยวิเคราะห์สถานการณ์และคิดค้นหลักการและวิธีการต่าง ๆ เพื่อสร้างแบรนด์ของตน”

กระบวนการการสร้างแบรนด์

กระบวนการการสร้างแบรนด์สามารถปฏิบัติตามขั้นตอนได้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 Target Consumer Identification กระบวนการสร้างแบรนด์เริ่มต้นที่การระบุตัวตนของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสารด้วย การระบุเป้าหมายที่ดีควรประกอบไปด้วยการวิเคราะห์อื่น ๆ ควบคู่ไปด้วย นั่นคือ

การวิเคราะห์ SWOT (SWOT Analysis) หมายถึง การวิเคราะห์จุดแข็ง (Strength Analysis) การวิเคราะห์จุดอ่อน (Weakness Analysis) การวิเคราะห์โอกาส (Opportunity Analysis) และการวิเคราะห์อุปสรรค (Threat Analysis)

การวิเคราะห์ตัวเอง (Brand Analysis) คือ การวิเคราะห์ตัวเองเพื่อค้นหาจุดแข็งและจุดอ่อนของตัวเอง อีกทั้งเป็นการศึกษาว่ามีโอกาสหรืออุปสรรคใด ๆ เกี่ยวกับแบรนด์ ข้อมูลที่นำมาได้นี้เป็นข้อมูลสำคัญเบื้องต้นเพื่อการตกลงร่วมกันระหว่างผู้มีภารกิจในการสร้างแบรนด์และผู้ประกอบการ

การวิเคราะห์คู่แข่ง (Competitor Analysis) คือ การวิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการตลาดของคู่แข่ง และลักษณะการแข่งขันในตลาด และลักษณะการตอบโต้ของคู่แข่งแต่ละรายมีผลต่อการแข่งขันและย่อมมีผลต่อการกำหนดภาพลักษณ์และการสร้างแบรนด์ของเรา

การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค (Consumer Analysis) จัดได้ว่าเป็นการวิเคราะห์ที่จำเป็นในเบื้องต้นเช่นกัน เพราะทำให้เราสามารถทำความเข้าใจและคาดหวังพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้บริโภคได้ว่าจะเป็นเช่นไรต่อกิจกรรมต่าง ๆ หรือแนวคิดในการสร้างแบรนด์ต่าง ๆ

จากที่กล่าวมาเป็นเพียงการวิเคราะห์เบื้องต้นที่สำคัญที่สุด ในการสร้างแบรนด์ไม่ควรละเลย เพราะการวิเคราะห์ดังกล่าวจะให้ข้อมูลที่ทำให้เกิดการ รู้เขารู้เรา รู้เขาก็ก็นำมาใช้ในการรู้จักคู่แข่งและผู้บริโภค ในขณะที่รู้เรา หมายถึงการรู้จักตัวเองอย่างเป็นระบบ

ขั้นตอนที่ 2 Brand Design การออกแบบแบรนด์ (Brand Design) หมายถึง การออกแบบเนื้อหาสาระต่าง ๆ เกี่ยวกับแบรนด์ อาทิความหมายที่เป็นแก่นแท้ของแบรนด์ (Brand Essence), การกำหนดพันธะสัญญา (Promise) ที่แบรนด์จะมอบให้แก่ผู้บริโภค, การกำหนดบุคลิกลักษณะ (Personality) ของแบรนด์ เป็นต้น วัตถุประสงค์สำคัญในขั้นตอนนี้คือ การกำหนดจุดยืนที่ชัดเจนในส่วนต่าง ๆ ว่าปรารถนาให้แบรนด์เป็นอย่างไร จุดยืนภาพลักษณ์ และคุณค่าอย่างไร ข้อมูลที่ได้มาจะเป็นข้อมูลสำคัญเพื่อทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องจะได้เข้าใจแบรนด์ ที่ทุกคนต้องร่วมมือกันสร้างนั้นหมายถึงอะไร และสามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลประกอบในการสร้างเอกลักษณ์ของแบรนด์

ขั้นตอนที่ 3 Brand Identity Creation คือ กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของแบรนด์ โดยมีเป้าหมายเพื่อสื่อสารตัวตนของแบรนด์ที่เป็นเอกลักษณ์ออกไปสู่ผู้บริโภคร่วมเป้าหมาย ในส่วนนี้การสร้างแบรนด์จะได้เรียนรู้หลักคิดในการกำหนดอัตลักษณ์ (Identity) ของแบรนด์ใน 4 ลักษณะด้วยกัน คือ แบรนด์ในฐานะบุคคล (Brand as Person), แบรนด์คือสัญลักษณ์ (Brand as Symbol), แบรนด์คือองค์กร (Brand as Organization), และ แบรนด์คือผลิตภัณฑ์ (Brand as Product)

นักสร้างแบรนด์ยังจะได้เข้าใจหลักคิดของ อัตลักษณ์หลักของแบรนด์ (Core Brand Identity) และ การขยายอัตลักษณ์ของแบรนด์ (Extended Brand Identity) ซึ่งจะมีผลต่อการพัฒนาองค์ประกอบต่าง ๆ ของ Brand Identity อาทิ ชื่อ (Name), สโลแกน (Slogan), โลโก้ (Logo), สี (Color), เสียง (Voice) และ สไตล์ภาพ (Visual Style) ของแบรนด์

ขั้นตอนที่ 4 Brand Building Implementation เป็นขั้นตอนในการนำเสนอสิ่งที่เราได้ศึกษาและพัฒนาในขั้นตอนก่อนหน้านี้มานำเสนอให้แก่ผู้บริโภคร่วมเป้าหมาย ขั้นตอนนี้ประกอบไปด้วยรายละเอียดสำคัญ ๆ หลายประการ อาทิ การสร้างการรับรู้ (Awareness) การสร้างโอกาสให้ผู้บริโภคได้เข้าถึงแบรนด์ (Accessibility) การสร้างการเชื่อมต่อเชิงอารมณ์ (Emotional Connection) ระหว่างแบรนด์และผู้บริโภค และการสร้างความต่างที่มีนัยสำคัญของแบรนด์ (Relevant Differentiation) ให้ปรากฏเป็นประจักษ์ในความรู้สึกของผู้บริโภค เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 5 Leveraging the Brand เมื่อผ่านขั้นตอนที่ 4 แล้ว ก็ถือได้แจ้งเกิดแบรนด์หลักที่เราบริหารไปแล้ว แต่ศักยภาพของแบรนด์สามารถทำได้มากกว่านั้น แบรนด์สามารถนำมาขยายผลในลักษณะ Brand Extension และการทำ Global Branding ต่อไป

ขั้นตอนที่ 6 Brand Equity Management เมื่อผ่านขั้นตอนที่ 5 แล้ว ก็ถือได้ว่าแบรนด์ประสบความสำเร็จในการสร้างแบรนด์ไปแล้วครึ่งหนึ่ง เพราะเมื่อมาถึงขั้นตอนที่ 5 นั้น แบรนด์ที่สร้างก็ได้ประกาศแจ้งเกิดให้ผู้บริโภคได้รู้จักแล้ว อีกทั้งยังได้ขยายผลสร้างการเติบโตที่ต่อเนื่องให้แก่แบรนด์อีกด้วย แต่ที่กล่าวไว้ว่าการสร้างแบรนด์เพื่อผลระยะยาวและยั่งยืน นักสร้างแบรนด์จึงต้องสามารถรักษาจุดยืนของแบรนด์ที่พึงพอใจไว้อยู่เสมอ วิธีการที่เหมาะสมที่สุดคือ การบริหาร Brand Equity ซึ่งหมายถึงการบริหารทุกสิ่งทุกอย่างที่ผู้บริโภคระลึกถึงแบรนด์ ไม่ว่าจะเป็น Brand Message, Brand Contact, Brand Associations หรือ Brand Network หลักคิดเรื่อง Brand Equity เป็นหลักคิดที่ได้รับความนิยมไม่นาน แต่เป็นหลักคิดที่ได้รับความนิยมมาก เนื่องจากเป็นสิ่งที่ทำให้นักการตลาดเห็นได้ชัดเจนว่า Brand Equity เป็นคุณค่าที่แท้จริงของแบรนด์ในความรู้สึกของผู้บริโภค เป็นหลักคิดที่ผู้บริโภคสร้างขึ้นมาเองจากการเกิดปฏิสัมพันธ์กับแบรนด์ของเราในจุดต่าง ๆ หลักคิดของ Brand Equity นอกจากจะมีประโยชน์ช่วยเป็นแนวทางสร้างแบรนด์ให้แข็งแกร่งยั่งยืนแล้ว ยังเป็นแนวทางเพื่อวิจัยจุดแข็ง, จุดอ่อน, โอกาส, และอุปสรรคของแบรนด์อีกด้วย (นันทิธา รอดสถิตย์, 2556: 16-19)

บุคลิกภาพของตราสินค้าหรือแบรนด์ (Brand Personality)

บุคลิกภาพตราสินค้า (Brand Personality) หมายถึง ลักษณะต่าง ๆ ที่เปรียบเสมือนว่าตราสินค้าเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริง ๆ บุคลิกภาพตราสินค้าเป็นองค์ประกอบสำคัญของภาพลักษณ์ ตราสินค้า (Brand Image) ที่ทำให้ภาพลักษณ์ของตราสินค้าดูมีชีวิตชีวา ถึงแม้บุคลิกภาพตราสินค้าจะเป็นสิ่งที่เจ้าของตราสินค้ากำหนดขึ้น แต่โดยทั่วไปแล้วผู้บริโภคจะพัฒนาความรู้สึกต่าง ๆ เพื่อสะท้อนบุคลิกภาพของตราสินค้านั้นขึ้นเองในใจ (ศรีกัญญา มงคลศิริ, 2547: 92)

โดยในมิติทางด้านบุคลิกภาพตราสินค้าหรือแบรนด์นั้น เอเคอร์ (Aaker, 1997) ได้สร้างมาตรวัดบุคลิกภาพตราสินค้า (Brand Personality Scale) โดยมีพื้นฐานทางทฤษฎีมาจาก 3 แหล่งที่มาคือ ด้านจิตวิทยา (Psychology) มาตรวัดทางด้านบุคลิกภาพโดยนักการตลาด (Personality Scale Used by Marketers) และงานวิจัยเชิงคุณภาพที่เกี่ยวกับลักษณะส่วนบุคคล (Personality Trait) ซึ่งผลจากการสร้างมาตรวัดทำให้ได้ลักษณะบุคลิกภาพทั้งหมด 42 ด้าน และเมื่อทำการวิเคราะห์ทางสถิติโดยวิเคราะห์ปัจจัย (Factor Analysis) พบว่าสามารถแบ่งบุคลิกภาพได้ 5 มิติ ดังนี้

1) **บุคลิกภาพจริงใจ (Sincerity)** ประกอบด้วยลักษณะบุคลิกภาพ 4 ด้าน ได้แก่ บุคลิกภาพติดดิน (Down-to-earth) ซื่อสัตย์ (Honest) ดีงาม (Wholesome) และร่าเริง (Cheerful) เหมาะสมที่จะใช้กับสินค้าประเภทที่ผู้บริโภคมีความคุ้นเคย หรือจำเป็นในชีวิตประจำวัน

2) **บุคลิกภาพน่าตื่นเต้น (Excitement)** ประกอบด้วยลักษณะบุคลิกภาพ 4 ด้าน ได้แก่ บุคลิกภาพกล้าทำท่าย (Daring) มุ่งมั่น (Spirited) ช่างจินตนาการ (Imaginative) และทันสมัย (Up-to-date) เป็นลักษณะของบุคลิกที่เหมาะสมกับสินค้าประเภทรถยนต์ อุปกรณ์กีฬา เครื่องสำอางและสินค้าแฟชั่น

3) **บุคลิกภาพมีความสามารถ (Competence)** ประกอบด้วยลักษณะบุคลิกภาพ 3 ด้าน ได้แก่ บุคลิกภาพน่าเชื่อถือ (Reliable), ฉลาด (Intelligent), และ ประสบความสำเร็จ (Successful) เป็นลักษณะของบุคลิกที่เหมาะสมกับสินค้าที่ต้องการความน่าเชื่อถือ ความเป็นผู้นำ ความมีปัญญา ปรารถนาดี และความสำเร็จ

4) **บุคลิกภาพโก้หรู (Sophistication)** ประกอบด้วยลักษณะบุคลิกภาพ 2 ด้าน ได้แก่ บุคลิกภาพเป็นคนมีระดับ (Upper Class) และมีเสน่ห์ (Charming) เป็นลักษณะของบุคลิกที่เหมาะสมกับสินค้าที่ต้องการความเหนือระดับทางสถานะทางสังคม

5) **บุคลิกภาพเข้มแข็ง (Ruggedness)** ประกอบด้วยลักษณะบุคลิกภาพ 2 ด้าน ได้แก่ บุคลิกภาพชอบกิจกรรมนอกบ้าน (Outdoorsy) และหัวแข็ง มุทะลุ (Tough) เป็นลักษณะของบุคลิกที่เหมาะสมกับสินค้าที่ต้องการแสดงออกถึงความเข้มแข็ง รักอิสระ และอยู่เหนือกฎเกณฑ์ ทั้งนี้บุคลิกภาพตราสินค้าสามารถส่งผลถึงความชอบของผู้บริโภค และยังเป็นทางเลือกให้กับผู้บริโภคอีกด้วย เมื่อพิจารณาตราสินค้าให้มีลักษณะคล้ายกับมนุษย์จะพบว่า เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้บริโภคและตราสินค้า โดยหากตราสินค้ามีบุคลิกภาพที่ชัดเจนก็จะส่งผลให้ตราสินค้านั้นสามารถดำรงอยู่และง่ายต่อการจดจำและเข้าถึงผู้บริโภค

เอเคอร์ (Aaker, 1996) กล่าวว่า บุคลิกภาพตราสินค้าสามารถสร้างได้จากปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวสินค้านั้น (Product-related Factors) เช่น หมวดหมู่สินค้า (Product Category Itself) บรรจุภัณฑ์ (Packaging) ราคา (Price) และคุณลักษณะทางกายภาพ (Physical Attributes) เป็นต้น และยังหมายรวมถึงปัจจัยที่ไม่เกี่ยวข้องกับตัวสินค้านั้น (Factors not Related to Product) เช่น ประสบการณ์ที่ผ่านมาของผู้บริโภค (Customer's Past Experience) จินตนาการที่เกี่ยวข้องกับผู้ใช้ (User Imagery) สัญลักษณ์ (Symbols) การสื่อสารทางการตลาด (Marketing Communication) การพูดแบบปากต่อปาก (Word of Mouth) ภาพลักษณ์ของผู้บริหารระดับสูง (CEO Image) การใช้

ผู้มีชื่อเสียงรับรองตราสินค้า (Celebrity brand endorsers) รวมถึงวัฒนธรรม (Culture) เป็นต้น (จिरศักดิ์ จงศรีรัตนกุล, 2560: 35-36)

โดย จิรศักดิ์ จงศรีรัตนกุล (2560) มีการอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเด็นนี้ว่า “ปัจจัย (บุคลิกภาพของตราสินค้า) ที่เกี่ยวข้องกับตัวสินค้านั้น เป็นปัจจัยที่แสดงออกถึงลักษณะของสินค้านั้น ๆ โดยที่ผู้บริโภคสามารถรับรู้ได้โดยตรง ส่วนปัจจัยที่ไม่เกี่ยวข้องกับตัวสินค้านั้น อาจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองกับผู้บริโภคโดยตรง เช่น ประสบการณ์ที่ผ่านมาของผู้บริโภค เป็นต้น หรืออาจจะเกิดจากการรับรู้มาจากบุคคลอื่นก็ได้ เช่น ภาพลักษณ์ของผู้บริหารของบริษัทที่เป็นเจ้าของตราสินค้า เช่น คุณตัน ภาสกรนที ที่มีภาพลักษณ์เป็นผู้บริหารที่ทุ่มเท มีจิตใจดี ห่วงใยผู้อื่น หรือการใช้ผู้มีชื่อเสียง เช่น ชมพู่ อารยา หรือ ญาญ่า อุรัสยา นักแสดง นางแบบชื่อดังมาช่วยโฆษณาและเป็นผู้รับรองสินค้า (Celebrity Endorser) หรือใช้เป็นทูตตราสินค้า (Brand Ambassador) หรือใช้ความบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ตัวการ์ตูนตราสัญลักษณ์เพื่อสื่อสารการตลาด เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดนี้ช่วยสร้างให้ผู้บริโภคเกิดการรับรู้ถึงบุคลิกภาพของตราสินค้าได้ทั้งสิ้น”

ความสำคัญของการออกแบบตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์

ตัวแสดงหรือตัวละครผู้สวมบทบาท (Character) เป็นสัญลักษณ์ตราสินค้าพิเศษชนิดหนึ่ง (A special type of brand symbol) ซึ่งอยู่ในรูปของสัญลักษณ์ที่มีบุคลิกภาพเหมือนกับมนุษย์หรือสิ่งมีชีวิตจริง หรืออยู่ในรูปของตัวการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้ เป็นสัญลักษณ์ที่ช่วยเพิ่มการจดจำตราสินค้า (Brand Awareness) และเพิ่มการเชื่อมโยงไปที่ตราสินค้า (Brand Associations) เช่น Bibendum (Michelin Man) ของยางรถยนต์ยี่ห้อ Michelin หรือ Tony the Tiger ของผลิตภัณฑ์อาหารเช้ายี่ห้อ Kellogg เป็นต้น (จिरศักดิ์ จงศรีรัตนกุล, 2560)



ภาพที่ 12-1 แสดงตัวอย่างตัวละคร Bibendum (Michelin Man) ของยางรถยนต์ยี่ห้อ Michelin

(ที่มา: <http://www.thaieuro.biz/press-center/teba-news/michelin-siam-at-boi-fair/>)



ภาพที่ 12-2 แสดงตัวอย่างตัวละคร Tony the Tiger ของผลิตภัณฑ์อาหารเช้าห่อ Kellogg
(ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Tony_the_Tiger)

ทั้งนี้ตัวละครผู้สวมบทบาท (Character) เป็นสัญลักษณ์ตราสินค้า หรือในหลายครั้งที่ถูกเรียกว่า Mascot (ตุ๊กตาสัญลักษณ์) นี้ มีที่มาจากความเชื่อที่จะนำมาซึ่งโชคดีมาให้ โดยอยู่ในรูปลักษณะบุคคล สัตว์ หรือตัวการ์ตูนต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม สำหรับตัวการ์ตูนตราสินค้า (Brand Mascot หรือ Brand Character) นั้น กลับไม่ได้ถูกนำมาใช้เพื่อประโยชน์ในเรื่องของโชคกลาง แต่เป็นการนำมาใช้เพื่อการสร้างความคิดเชื่อมโยงไปยังสิ่งอื่น รูปลักษณะของตัวการ์ตูนตราสินค้าสามารถออกแบบให้เป็นได้ทั้งแบบเสมือนจริง หรือรูปร่างตามจินตนาการที่เป็นเสมือนตัวแทนของตราสินค้าที่มีชีวิตได้ ซึ่งหากตัวการ์ตูนตราสินค้าเป็นส่วนผสมของตราสัญลักษณ์ (Logo) และผู้รับรองตราสินค้านั้น ๆ จะเป็นเหมือนสิ่งช่วยเตือนความจำให้กับผู้บริโภคที่ได้พบเห็น (จิรศักดิ์ จงศรีรัตนกุล, 2560: 49)

โดย เกษม พิพัฒน์เสรีธรรม (2546) ให้ความเห็นเกี่ยวกับข้อดีของการออกแบบตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์ไว้ว่า “ความจริงการใช้สัญลักษณ์หรือตัวการ์ตูนมาสร้างบุคลิกภาพให้กับตราสินค้านั้นมีข้อดีมากกว่าการใช้บุคคลที่มีชื่อเสียง ทั้งนี้เพราะสัญลักษณ์หรือตัวการ์ตูนไม่มีข้อจำกัดเรื่องอายุ ไม่สามารถแก่ เจ็บหรือตาย ไม่มีข้อจำกัดทางกายภาพ ไม่อ้วนหรือผอมเกินไป อีกทั้งยังสามารถดัด

ความกังวลในเรื่องของพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของผู้นำเสนอตราสินค้าว่าจะส่งผลกระทบต่อตราสินค้าอีกด้วย”

ตัวการ์ตูนตราสินค้าปรากฏอยู่ในหลายลักษณะ ตั้งแต่ตัวการ์ตูนไปจนถึงหุ่นที่เคลื่อนไหวได้ เช่น Tony the Tiger, Ronald McDonald, หรือ Morris the Cat เป็นต้น ซึ่งมีบริษัทมากมายที่สร้างตัวการ์ตูนเหล่านี้ขึ้นเป็นร้อย ๆ ตัว เพื่อใช้ประโยชน์ในเชิงการตลาด (Garretson & Burton, 2005) นอกจากนี้ยังมีการศึกษาที่พบว่ามีการนำตัวการ์ตูนตราสินค้ามาใช้กันอย่างแพร่หลายและประสบความสำเร็จอย่างมากในการนำไปใช้กับงานโฆษณา โดยนักโฆษณายามที่จะใช้ตัวการ์ตูนที่ผู้บริโภค หรือกลุ่มเป้าหมายมีความคุ้นเคยดีตั้งแต่สมัยวัยเด็ก เป็นเครื่องมือเปิดทางเข้าสู่ความทรงจำของผู้บริโภค (Callcott & Philips, 1996, pp. 73-79) การ์เร็ตสัน และ ไนด์ริส (Garretson & Neiedrich, 2004) กล่าวว่า การสร้างตัวการ์ตูนที่ดูน่าไว้วางใจจะถูกนำไปสู่การให้คุณค่าว่าเป็นตราสินค้า (Brand) ที่ได้รับความนิยม และงานโฆษณาที่มีตัวการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้จะเรียกความสนใจได้ในระดับสูง ช่วยให้สินค้าเป็นที่จดจำได้และยังเพิ่มความนิยมในกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กอีกด้วย (จิรศักดิ์ จงศรีรัตนกุล, 2560: 50)



ภาพที่ 12-3 แสดงตัวอย่างตัวละคร Ronald McDonald ของร้านอาหาร McDonald

(ที่มา: <https://www.thedaily meal.com/news/eat/angry-vandals-burned-and-decapitated-statue-ronald-mcdonald/102315>)



ภาพที่ 12-4 แสดงตัวอย่างตัวละคร Morris the Cat เป็นมาสคอตโฆษณาสำหรับอาหารแมวแบรนด์ 9Lives
(ที่มา: <https://www.catster.com/the-scoop/morris-the-cat-is-the-cats-meow-pt-2>)

ประเภทของตัวการ์ตูนตราสินค้า

ประเภทของตัวการ์ตูนตราสินค้าแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1 ตัวการ์ตูนตราสินค้าที่มาจากการ์ตูนแอนิเมชัน (Brand Character in Animation)

ตัวการ์ตูนตราสินค้าประเภทนี้จะมีประวัติความเป็นมาตามเนื้อเรื่อง และมีตัวละครอื่น ๆ ตามท้องเรื่องเป็นตัวประกอบเบื้องหลัง ด้วยการเล่าเรื่องและการเคลื่อนไหวผ่านเทคนิคแอนิเมชัน บุคลิกภาพของตัวการ์ตูนจะถูกถ่ายทอดและเชื่อมต่อกับจินตนาการของคนดู แสดงรายชื่อของตัวการ์ตูนแอนิเมชันที่มีชื่อเสียงโด่งดัง ซึ่งในระยะแรกนั้นตัวการ์ตูนส่วนใหญ่มีต้นกำเนิดมาจากประเทศในฝั่งตะวันตก (เช่น สหราชอาณาจักร, สหรัฐอเมริกา) ในขณะที่ตัวการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นเพิ่งเข้ามามีอิทธิพลในช่วงศตวรรษที่ 1970 เป็นต้นมา ตัวอย่างตัวการ์ตูนตราสินค้าที่มาจากการ์ตูนแอนิเมชัน เช่น Mickey Mouse, Winnie the Pooh, Doraemon, Buzz Lightyear, Totoro เป็นต้น.... นอกจากนี้ ตัวการ์ตูนตราสินค้าอาจวิวัฒนาการมาจากงานเขียนหรือสิ่งพิมพ์ได้เช่นกัน (เช่น ตัวละครจากนวนิยายเรื่อง Harry Potter, Peter Rabbit, Super Hero จาก Marvel และ DC เป็นต้น) นอกจากนี้ ตัวการ์ตูนตราสินค้าจากแอนิเมชันยังได้ประโยชน์จากการออกฉายทางโทรทัศน์หรือโรงภาพยนตร์จนทำให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายในกลุ่มผู้ชมจำนวนมากอีกด้วย ซึ่งการรับรู้ตัวการ์ตูนจะ

เกิดขึ้นในช่วงแรก และภาพนั้นจะถูกบันทึกลงไปในจิตใจสำนึกกรอเวลาที่จะถูกเรียกขึ้นมาใช้งานเมื่อมี
สิ่งกระตุ้น



ภาพที่ 12-5 แสดงตัวอย่างตัวการ์ตูนตราสินค้าที่มาจากการ์ตูนแอนิเมชัน โดยตัวภาพนี้คือ หมี Pooh จากเรื่อง Winnie the Pooh จากบริษัท A.A. Milne สหราชอาณาจักร (United Kingdom)
(ที่มา: <https://pantip.com/topic/36864275>)



ภาพที่ 12-6 แสดงตัวอย่างตัวการ์ตูนตราสินค้าที่มาจากการ์ตูนแอนิเมชัน โดยตัวภาพนี้คือ Totoro จากเรื่อง โทโทโร่เพื่อนรัก (My Neighbor Totoro) จาก Studio Ghibli สร้างสรรค์โดย Hayao Miyazaki ประเทศญี่ปุ่น
(ที่มา: <https://shorturl.asia/1uMXw>)



ภาพที่ 12-7 แสดงตัวอย่างตัวการ์ตูนตราสินค้าที่มาจากการ์ตูนแอนิเมชัน โดยตัวภาพนี้คือ Popeye จากเรื่อง Popeye สร้างสรรค์โดย Elzie Crisler Segar ประเทศสหรัฐอเมริกา (ที่มา: <https://en.wikipedia.org/wiki/Popeye>)



ภาพที่ 12-8 แสดงตัวอย่างตัวการ์ตูนตราสินค้าที่มาจากการ์ตูนแอนิเมชัน โดยตัวภาพนี้คือ Peter Rabbit จากเรื่อง Peter Rabbit ที่แต่งโดย Beatrix Potter จาก สหราชอาณาจักร (United Kingdom) (ที่มา: <https://shorturl.asia/1uMXw>)

2 ตัวการ์ตูนตราสินค้าเชิงเอกลักษณ์ (Brand Character with Identity) เป็นตัวการ์ตูนที่มีลักษณะเฉพาะของตราสินค้าประทับอยู่ให้เห็นเป็นเอกลักษณ์ และตัวการ์ตูนตราสินค้าประเภทนี้ยังทำหน้าที่เป็นเสมือนสัญลักษณ์ตราสินค้า (Spokes-character) อีกด้วย โดยส่วนใหญ่แล้วสินค้าโภคภัณฑ์ที่ไม่ค่อยมีความแตกต่างของสินค้า เช่น ผลิตภัณฑ์อาหาร มักจะมีการนำสัญลักษณ์ตรา

สินค้า (Spokes-characters) มาใช้ในการโฆษณา ทั้งนี้ตัวการ์ตูนตราสินค้าที่ดีจะต้องมีคุณลักษณะที่เชื่อมโยงกับตราสินค้า (Brand) ที่ต้องการนำเสนออย่างเห็นได้ชัด ตัวอย่างเช่น Michelin Man, Mamy Poko เป็นต้น



ภาพที่ 12-9 แสดงตัวอย่างตัวการ์ตูนตราสินค้าเชิงเอกลักษณ์ โดยตัวภาพนี้คือ โฟโคจัง มาสคอตผ้าอ้อมเด็กสำเร็จรูป Mamy Poko (ที่มา: <https://th.mamypoko.com/th/about/who-is-poko.html>)



ภาพที่ 12-10 แสดงตัวอย่างตัวการ์ตูนตราสินค้าเชิงเอกลักษณ์ โดยตัวภาพนี้คือ Fido Dido จากเครื่องดื่มน้ำอัดลมยี่ห้อ เซเวนอัพ (ที่มา: <https://pantip.com/topic/31941463/page2>)

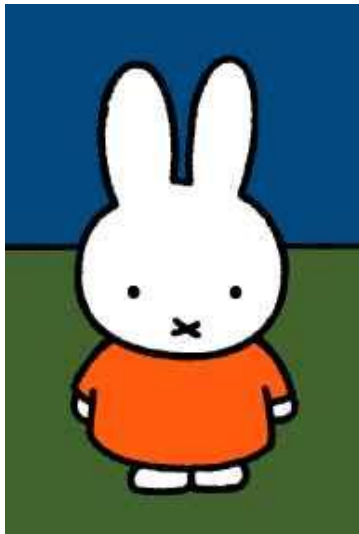


ภาพที่ 12-11 แสดงตัวอย่างตัวการ์ตูนตราสินค้าเชิงเอกลักษณ์ โดยตัวภาพนี้คือ Qoo จากเครื่องดื่มน้ำผลไม้ห่อ Qoo ประเทศญี่ปุ่น (ที่มา: <https://geordiejapan.wordpress.com/2012/10/19/qoo-%E3%82%AF%E3%83%BC/>)

3 ตัวการ์ตูนตราสินค้าเชิงศิลป์ (Brand Character in Pure Design) เป็นตัวการ์ตูนตราสินค้าที่ถูกสร้างสรรค์โดยไม่ได้เน้นความสำคัญของเรื่องราวหรือประวัติความเป็นมาของตัวการ์ตูนมากนัก หรืออาจไม่มีเลย แต่จะเน้นที่การออกแบบตัวการ์ตูนให้มีลักษณะที่ดึงดูดความสนใจของลูกค้าเป็นหลัก โดยบริษัทมักจะมีการนำเสนอตัวการ์ตูนตราสินค้าในรูปแบบใหม่ ๆ เป็นประจำเพื่อให้ตราสินค้ามีความทันสมัยอยู่เสมอและเป็นที่ดึงดูดโดยไม่เน้นการเล่าเรื่อง ซึ่งปัจจัยหลักปัจจัยเดียวของความจงรักภักดีในตราสินค้าประเภทนี้ คือความตื่นตาตื่นใจในรูปแบบดีไซน์ที่แปลกใหม่และรองรับกับความต้องการของกลุ่มลูกค้า ตัวอย่างเช่น Hello Kitty ที่มีการออกแบบตราสินค้าในรูปแบบใหม่ ๆ หรือ Collection ใหม่อยู่เสมอ (Lolita Kitty, French Kitty, Tan Kitty เป็นต้น) ที่ช่วยกระตุ้นให้กลุ่มลูกค้าที่ชื่นชอบมีการติดตามและหาซื้อเพื่อสะสมอยู่เป็นประจำ ตัวการ์ตูนตราสินค้าเชิงศิลป์นี้จะพึ่งพารายได้จากการจำหน่ายสินค้า Merchandise และการขายลิขสิทธิ์ของตัวการ์ตูนตราสินค้าเป็นหลัก อย่างไรก็ตาม บริษัทยังสามารถเพิ่มกลุ่มลูกค้าได้ โดยการนำตัวการ์ตูนตราสินค้านี้ไปต่อยอดในการผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน หรือหนังสือการ์ตูนได้อีกด้วย (จิรัชศักดิ์ จงศรีรัตนกุล, 2560: 51-52)



ภาพที่ 12-12 แสดงตัวอย่างตัวการ์ตูนตราสินค้าเชิงศิลป์ โดยตัวภาพนี้คือ Hello Kitty ของบริษัท Sanrio ประเทศญี่ปุ่น
(ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/เฮลโลคิตตี้>)



ภาพที่ 12-13 แสดงตัวอย่างตัวการ์ตูนตราสินค้าเชิงศิลป์ โดยตัวภาพนี้คือ Miffy โดย Dick Bruna ประเทศ Netherlands
(ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/เฮลโลคิตตี้>)



ภาพที่ 12-14 แสดงตัวอย่างตัวการ์ตูนตราสินค้าเชิงศิลป์ โดยตัวภาพนี้คือ ริลัคคุมะ (Rilakkuma) ของบริษัท San-X ประเทศญี่ปุ่น
(ที่มา: <https://www.marumura.com/rilakkuma-seikatsu/>)

กระบวนการสร้างตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์

ในกระบวนการการสร้างตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์มีขั้นตอนดังนี้

1 ศึกษา วิเคราะห์ และทำความเข้าใจในสินค้าหรือธุรกิจที่จะทำการสร้างแบรนด์ โดยจะต้องเข้าใจในทุก ๆ มิติที่เกี่ยวข้องในสินค้าหรือธุรกิจนั้น ๆ ให้ถ่องแท้ ทั้งทางด้านรูปแบบของสินค้าหรือบริการ บุคลิกภาพของแบรนด์ กลุ่มเป้าหมาย รวมถึงทุกอย่างที่เกี่ยวข้อง

2 กำหนดประเภทของตัวละครที่จะใช้ในการสื่อสารแบรนด์ เมื่อเราเข้าใจเกี่ยวกับสินค้าหรือธุรกิจที่เราจะทำการสร้างแบรนด์ดีแล้ว ก็ทำการกำหนดแนวทางที่จะใช้ในการออกแบบ โดยทำการเลือกประเภทว่ารูปแบบประเภทไหนที่จะเหมาะสมในการนำเสนอ เช่น จะเป็นตัวละครที่มีอยู่แล้ว อาทิจากการ์ตูนแอนิเมชัน หรือจะเลือกใช้ตัวละครตราสินค้าเชิงเอกลักษณ์ ที่มาจากการออกแบบเฉพาะเพื่อสินค้านั้น ๆ ซึ่งหากเลือกเป็นตัวละครตราสินค้าเชิงเอกลักษณ์ ก็จะเข้าสู่การออกแบบเพื่อสร้างสรรค์ตัวละครขึ้นมาใหม่ในขั้นตอนต่อไป

3 ออกแบบตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์ ทำการออกแบบโดยดึงเอาแต่ละส่วนที่เกี่ยวข้องกับสินค้าหรือธุรกิจนั้น ๆ ของมาทั้งหมด จัดเป็นกลุ่ม ๆ และทำการคัดเลือกสิ่งที่ต้องการจะใช้ในการสร้างแบรนด์จริง ๆ เท่านั้น ทั้งนี้โครงสร้างหลักของตัวละครที่จะทำการออกแบบควรจะมาจกสิ่งที่ต้องการจะสื่อถึงแบรนด์นั้นมากที่สุด เช่น ใช้ชุดสีจากแบรนด์ตราสินค้านั้น ๆ, ใช้โครงสร้างตัวภาพจากตัวสินค้าของธุรกิจ, ใช้สัดส่วนรูปร่าง รูปทรงที่เหมาะสมกับบุคลิกที่ต้องการจะสื่อถึงแบรนด์ เป็นต้น แล้วจึงค่อยนำเอาสิ่งที่เป็นรายละเอียดที่ต้องการจะสอดแทรกอันเกี่ยวข้องกับแบรนด์มาเป็นส่วนเพิ่มเติม ซึ่งข้อควรระวังในส่วนที่เป็นรายละเอียดนั้น ไม่ควรใส่มากเกินไปเพราะอาจทำให้ผู้รับสับสนได้ รวมถึงสร้างข้อมูลส่วนตัวและ Story เรื่องราวภูมิหลังของตัวละครควบคู่ไปด้วย



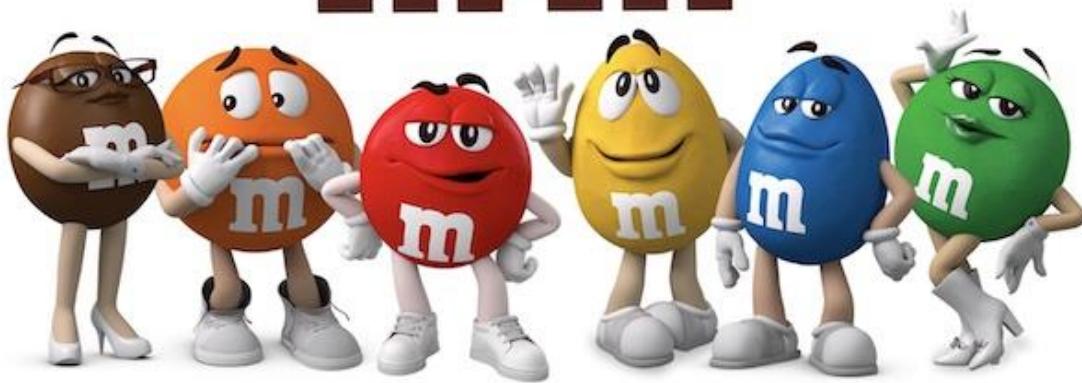
ภาพที่ 12-15 แสดงตัวอย่างตัวละคร ก๊อตจิ ของบริษัท ปตท. ซึ่งจะสังเกตเห็นว่ามีการใช้ชุดสีเดียวกันกับตราสินค้าของ ปตท.

(ที่มา: <https://shorturl.asia/rA41B>)



ภาพที่ 12-16 แสดงตัวอย่างตัวละคร น่องอ่อนใจ ของบริษัท AIS ซึ่งจะสังเกตเห็นว่ามีการใช้ชุดสีเดียวกันกับตราสินค้าของ AIS
(ที่มา: <https://www.flashfly.net/wp/14489>)

m&m's



ภาพที่ 12-17 แสดงตัวอย่างตัวละครของช็อกโกแลต M&M ซึ่งจะสังเกตเห็นว่ามีลักษณะโครงสร้างตัวละครมาจากสินค้าของธุรกิจตนเอง
(ที่มา: <https://bestreview.asia/best-chocolate-mms/>)

4 นำเสนอและรับฟังความคิดเห็น เมื่อทำการออกแบบออกแบบตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว สิ่งที่สำคัญเป็นอย่างมากคือการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุก ๆ ฝ่าย รวมถึงตัวแทนของผู้บริโภคด้วยก็จะเป็นดี เพื่อทำการทบทวนว่าการออกแบบนี้เหมาะสมหรือไม่เพียงใด เพราะเมื่อทำการนำเสนอต่อสาธารณะแล้ว ตัวละครนี้จะกลายเป็นภาพจำของผู้คน อันเป็นตัวแทนของแบรนด์นั้น ๆ เป็นเวลาไม่น้อยเลยทีเดียว

ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จของตัวการ์ตูนตราสินค้า

บราวน์ (Brown, 2010) ระบุว่า มี 4 กลยุทธ์ในการพัฒนาตัวการ์ตูนตราสินค้าให้ประสบความสำเร็จ คือ 1) Match คือต้นแบบตัวการ์ตูนตราสินค้าและผลิตภัณฑ์ต้องมีความสอดคล้องกัน 2) Mix คือต้องผสานตัวการ์ตูนตราสินค้าเข้ากับคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์มากกว่าใช้วิธีประสานเพียงรูปลักษณะภายนอกเพียงอย่างเดียว 3) Multiply คือทำให้ตัวการ์ตูนตราสินค้าสามารถขยายหรือเพิ่มปริมาณออกไปได้ เช่น ให้มี ตัวการ์ตูนอื่น ๆ ที่ช่วยส่งเสริมตัวการ์ตูนตราสินค้าหลัก และ 4) Mystify คือ ทำให้ดูน่าประหลาดใจ โดยอาจใช้วิธีการเชื่อมโยงที่ไม่สอดคล้องกันระหว่างตัวการ์ตูนตราสินค้าและผลิตภัณฑ์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้จับใจกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย คอลลคอตต์ และฟิลลิปส์ (Callcott & Philips, 1996) ระบุว่า มี 4 มิติที่จะส่งผลให้ตัวการ์ตูนตราสินค้าได้รับความชื่นชอบได้แก่

1) ลักษณะนิสัย (เช่น Energizer Bunny มีลักษณะของความน่าเชื่อถือไว้วางใจ หรือ Snoopy มีลักษณะของความจริงใจ) ซึ่งตัวการ์ตูนที่มีลักษณะนิสัยที่ ชัดเจนจะช่วยดึงดูดความสนใจของลูกค้า โดยเฉพาะการวางลักษณะนิสัยให้ตัวการ์ตูนตราสินค้ามี ความจริงใจ มีความสามารถและกระตือรือร้น จะส่งผลต่อความเชื่อมั่นในตราสินค้า ทศนคติต่อตรา สินค้า และลูกค้ายินยอมที่จะจ่าย ในราคาที่สูงกว่า

- 2) ลักษณะทางกายภาพ หมายถึง รูปทรง รูปร่าง ลักษณะภายนอกที่สามารถมองเห็นได้
- 3) ความตลกขบขัน
- 4) วัฒนธรรมและประสบการณ์ในอดีตของผู้บริโภค

คาล์บ (Kalb, 2012) ระบุว่าตัวการ์ตูนตราสินค้าที่ประสบความสำเร็จนั้นจะต้องสามารถทำให้ผู้คนสามารถจดจำองค์ประกอบหลักของตราสินค้าดังต่อไปนี้ได้ อย่างน้อยหนึ่งองค์ประกอบ ได้แก่ ชื่อ (บริษัทหรือสินค้า) ประโยชน์ที่จะได้รับ สินค้า กลุ่มลูกค้าเป้าหมาย ให้มีความเชื่อมโยงกันของทุกองค์ประกอบ (จิรัชศักดิ์ จงศรีรัตนกุล, 2560: 55-56)

สรุป

แบรนด์ (Brand) หรือ ตราสินค้า คือ สิ่งที่เป็นตัวแสดงถึงสินค้าและผลิตภัณฑ์ ของบริษัท นั้น ๆ ทั้งนี้ในการสร้างแบรนด์นั้นไม่ใช่เรื่องง่าย หรือบังเอิญเกิดขึ้น หากแต่มีขั้นตอนและกระบวนการต่าง ๆ มากมาย ในกระบวนการการสร้างแบรนด์ มีขั้นตอน คือ 1 การระบุตัวตนของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสาร 2 การออกแบบแบรนด์ 3 สร้างเอกลักษณ์ของแบรนด์ 4 นำเสนอสิ่งที่

ได้ศึกษาและพัฒนามาแก่ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย 5 นำมาขยายผล 6 การบริหารทุกสิ่งทุกอย่างที่ผู้บริโภคระลึกถึงแบรนด์ ส่วนบุคลิกภาพตราสินค้า หมายถึง ลักษณะต่าง ๆ ที่เปรียบเสมือนว่าตราสินค้าเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริง ๆ บุคลิกภาพตราสินค้าเป็นองค์ประกอบสำคัญของภาพลักษณ์สามารถแบ่งบุคลิกภาพได้ 5 มิติ ดังนี้ 1 บุคลิกภาพจริงใจ 2 บุคลิกภาพน่าตื่นเต้น 3 บุคลิกภาพมีความสามารถ 4 บุคลิกภาพโก้หรู 5 บุคลิกภาพเข้มแข็ง โดยความสำคัญของการออกแบบตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์ เป็นสัญลักษณ์ตราสินค้าพิเศษชนิดหนึ่ง ซึ่งอยู่ในรูปของสัญลักษณ์ที่มีบุคลิกภาพเหมือนกับมนุษย์หรือสิ่งมีชีวิตจริง หรืออยู่ในรูปของตัวการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้ เป็นสัญลักษณ์ที่ช่วยเพิ่มการจดจำตราสินค้า และเพิ่มการเชื่อมโยงไปที่ตราสินค้า ในส่วนประเภทของตัวการ์ตูนตราสินค้า แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1 ตัวการ์ตูนตราสินค้าที่มาจากการ์ตูนแอนิเมชัน 2 ตัวการ์ตูนตราสินค้าเชิงเอกลักษณ์ และ 3 ตัวการ์ตูนตราสินค้าเชิงศิลป์ ซึ่งกระบวนการสร้างตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์ ได้แก่ 1 ศึกษา วิเคราะห์ และทำความเข้าใจในสินค้าหรือธุรกิจที่จะทำการสร้างแบรนด์ 2 กำหนดประเภทของตัวละครที่จะใช้ในการสื่อสารแบรนด์ 3 ออกแบบตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์ 4 นำเสนอและรับฟังความคิดเห็น ด้านปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จของตัวการ์ตูนตราสินค้า โดย 4 กลยุทธ์ ในการพัฒนาตัวการ์ตูนตราสินค้าให้ประสบความสำเร็จ คือ 1 Match 2 Mix 3 Multiply 4 Mystify ซึ่งด้าน 4 มิติที่จะส่งผลให้ตัวการ์ตูนตราสินค้าได้รับความชื่นชอบ ได้แก่ 1 ลักษณะนิสัย 2 ลักษณะทางกายภาพ 3 ความตลกขบขัน และ 4 วัฒนธรรมและประสบการณ์ในอดีตของผู้บริโภค

คำถามท้ายบทที่ 12

12.1 แบรนด์ (Brand) คืออะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

12.2 กระบวนการการสร้างแบรนด์ มีขั้นตอนอย่างไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

12.3 บุคลิกภาพของตราสินค้าหรือแบรนด์ (Brand Personality) คืออะไร และมีอะไรบ้าง
จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

12.4 ประเภทของตัวการ์ตูนตราสินค้า มีอะไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

12.5 กระบวนการสร้างตัวละครเพื่อการสื่อสารแบรนด์ มีขั้นตอนอย่างไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมท้ายบทที่ 12

12.1 จงออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครตราสินค้าเชิงเอกลักษณ์ (Brand Character with Identity) ที่ใช้ส่งเสริมสินค้าหรือบริการ (ชนิดใดก็ได้) ด้วยดินสอ จำนวน 3 ตัว บนกระดาษขนาด A3 พร้อมเขียนอธิบายรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่ได้ออกแบบมาด้วย ซึ่งกำหนดให้ผลงานมีส่วนประกอบดังนี้

- ภาพร่างตัวละครจำนวน 3 ตัว
- Concept (แนวคิดในการออกแบบ)
- Theme (ธีมในการออกแบบ)

- Profile Data (ข้อมูลประวัติและรายละเอียดทั้งหมดที่เกี่ยวข้องของตัวละคร)
- ชื่อ นามสกุล/ รหัสประจำตัว/ สาขา/ คณะ/ มหาวิทยาลัย (ผู้จัดทำ)

12.2 จงออกแบบ Character Model Sheet นำเสนอตัวละครตราสินค้าเชิงเอกลักษณ์ (Brand Character with Identity) ที่ใช้ส่งเสริมสินค้าหรือบริการ (ชนิดใดก็ได้) จำนวน 1 ตัว พร้อมลงสีให้สวยงาม ในคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ บนพื้นที่ขนาด A2 และเขียนอธิบายรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่ได้ออกแบบมาด้วย ซึ่งกำหนดให้ผลงานมีส่วนประกอบดังนี้

- ภาพตัวละคร ในท่าสำคัญ (Key Pose) (มุมที่แสดงถึงจุดเด่นของตัวละครนั้น) (ลงสีสมบูรณ์) จำนวน 1 ตัว
- ภาพตัวละคร มุมมองด้านหน้า, ด้านข้าง, และด้านหลัง ด้านละ 1 ภาพ
- Concept (แนวคิดในการออกแบบ)
- Theme (ธีมในการออกแบบ)
- Profile Data (ข้อมูลประวัติและรายละเอียดทั้งหมดที่เกี่ยวข้องของตัวละคร)
- ชื่อ นามสกุล/ รหัสประจำตัว/ สาขา/ คณะ/ มหาวิทยาลัย (ผู้จัดทำ)

“การสร้างตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ”

ในบทนี้จะเป็นการอธิบายเกี่ยวกับ การสร้างโมเดลตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ ด้วยดินเยื่อกระดาษ, ขั้นตอนกระบวนการสร้างตัวละครในรูปแบบ 3 มิติด้วยดินเยื่อกระดาษ, และการสร้างตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ ด้วยโปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

การสร้างโมเดลตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ ด้วยดินเยื่อกระดาษ

ในการปั้นด้วยมือนั้น ปัจจุบันสามารถใช้เทคนิคและวัสดุที่ใช้ปั้นได้หลากหลายประเภทด้วยกัน โดยในที่นี้จะเน้นการปั้นสำหรับสร้างโมเดลตัวละครที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้วัสดุดินเยื่อกระดาษที่สามารถแข็งตัวและใช้งานได้ทันทีโดยไม่ต้องนำไปทำแม่พิมพ์หรือนำเอาไปเข้าเตาอบ ซึ่งมีขั้นตอนและกระบวนการดังต่อไปนี้

วัสดุ อุปกรณ์

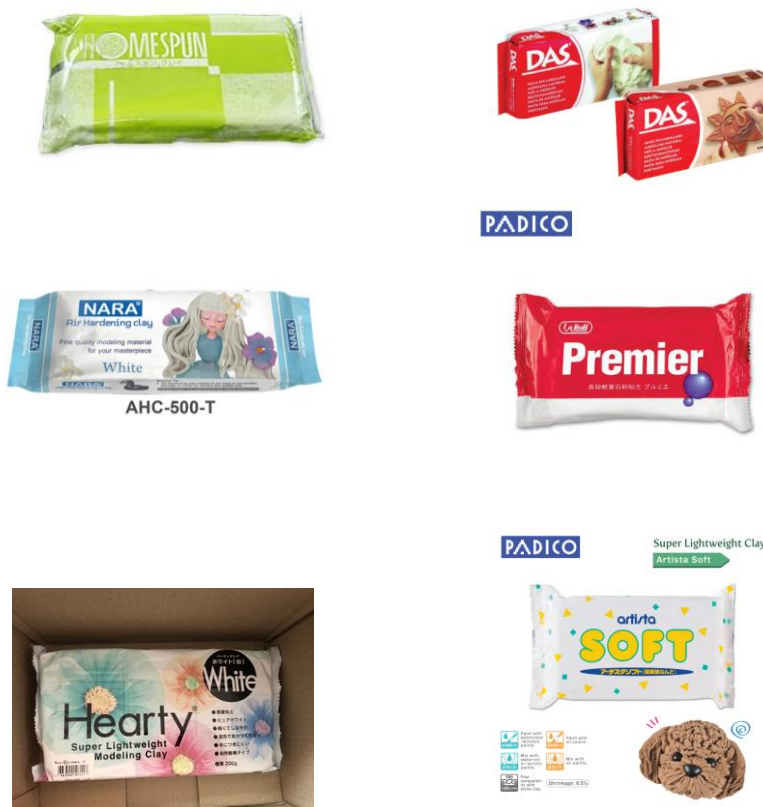
- **สมุด,กระดาษ** ใช้สำหรับร่างต้นแบบที่จะใช้สร้างโมเดลฟิกเกอร์ตัวละคร
- **ดินสอ, ปากกา** ใช้สำหรับร่างต้นแบบที่จะใช้สร้างโมเดลฟิกเกอร์ตัวละคร
- **ยางลบ** ใช้สำหรับลบแก้ไขร่างต้นแบบที่จะใช้สร้างโมเดลฟิกเกอร์ตัวละคร
- **ลวด** ใช้สำหรับสร้างเป็นแกนโครงสร้างของตัวโมเดลฟิกเกอร์ตัวละคร ด้วยเหตุนี้

จึงต้องไม่อ่อนหรือแข็งจนเกินไป

- **คีม** ใช้สำหรับตัดหรือตัดลวด ฯลฯ
- **กรรไกร** ใช้สำหรับตัดส่วนประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- **คัตเตอร์** ใช้ตัดและตกแต่งชิ้นงาน
- **ผ้า** สำหรับใช้เช็ดทำความสะอาดสิ่งต่าง ๆ

- โฟม ใช้สำหรับเสริมโครงสร้างภายในของส่วนที่เป็นชิ้นส่วนขนาดใหญ่
- ดินเยื่อกระดาษ (หรือที่นิยมเรียกว่าดินญี่ปุ่น) ใช้สำหรับปั้นเป็นโมเดลฟิกเกอร์ตัวละคร

ซึ่งมีหลากหลายแบบหลากหลายแบรนด์ด้วยกัน เช่น ยี่ห้อ Homespun, Das, Nara, Premier, Hearty, Artista Soft ฯลฯ ซึ่งทั้งนี้ควรพิจารณาตามความเหมาะสมกับความต้องการของเรา เนื่องด้วยบางแบรนด์มีน้ำหนัก บางแบรนด์เบา บางชนิดเหมาะที่การทำรายละเอียด แต่บางชนิดทำรายละเอียดไม่ได้นัก ส่วนสีที่มีให้เลือกหลากหลายนั้น อาจไม่ต้องกังวลมากนักหากเป้าหมายผลงานที่สำเร็จคืองานที่ลงสีเรียบร้อยแล้ว เพราะยังงี้ก็ต้องลงสีทับอยู่แล้ว หากแต่ถ้าไม่ลงสีก็ให้เลือกเอาสีของดินตามที่ต้องการ



ภาพที่ 13-1 แสดงตัวอย่างดินเยื่อกระดาษยี่ห้อต่าง ๆ

(ที่มา: <https://shopee.co.th/ดินญี่ปุ่น-ดินเยื่อกระดาษ-HOMESPUN-Paper-Clay-1kg-สีขาว-ดินปั้นโมเดล-ดินปั้นงานฝีมือ-i.5292912.1218573273>, <http://www.cwart.net/product/153/ดินเยื่อกระดาษ-das-1000g>, <https://www.officemate.co.th/th/nara-ดินเยื่อกระดาษ-ขาว-นารา-ahc-500-w-ofm1006407>, <https://shopee.co.th/PADICO-ดินปั้น-LA-DOLLPREMIER-300G-%28PREMIER-300G%29-i.107149618.2679915986>, <https://shopee.co.th/%EF%B8%8Fพร้อมส่ง-%EF%B8%8F-Hearty-ดินญี่ปุ่นสีขาว-ขนาด-50g-Hearty-Super-Lightweight-Modeling-Clay-50g-i.86958925.1452342097>, https://www.dg-arts.com/th/product_detail.php?id=1834)

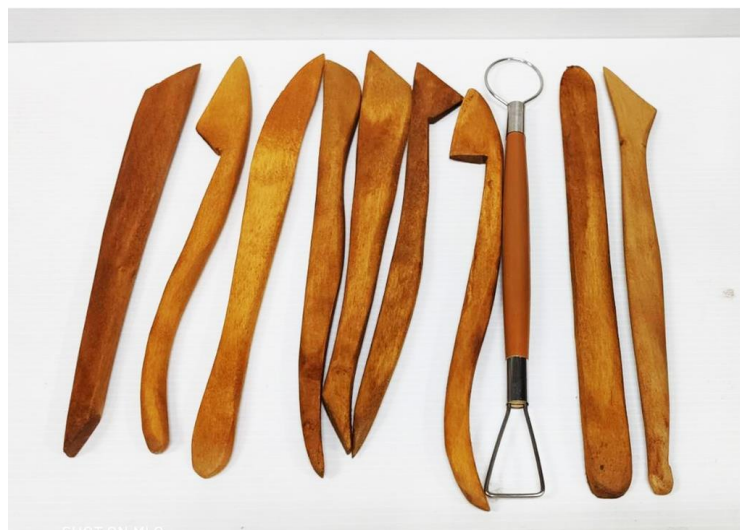
- **กระดาษฟรอย** ใช้สำหรับนำมาพอกคลุมโครงสร้างได้สร้างไว้ เพื่อไม่ให้โมเดล
ฟิกเกอร์ตัวละครที่สร้างมีน้ำหนักมาก รวมถึงทำให้ไม่เปลืองดินอีกด้วย



ภาพที่ 13-2 แสดงตัวอย่างกระดาษฟรอย

(ที่มา: <https://home.kapook.com/view104905.html>)

- **ไม้ปั้น** เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับปั้น โดยมีหลายหลายแบบ หลากหลายขนาด
ด้วยกัน ควรคำนึงถึงขนาดของชิ้นงานที่เราสร้างสรรค์ว่ามีขนาดเท่าใด และต้องการใช้ทำรายละเอียด
ใดบ้างในการเลือกใช้



ภาพที่ 13-3 แสดงตัวอย่างไม้ปั้น

(ที่มา: <https://shopee.co.th/เครื่องมืองานปั้น-เครื่องมือปั้นดิน-เครื่องมือแกะสลัก-10-ชิ้น-i.31935069.4021377616>)

- **กระดาษทราย** ใช้สำหรับขัดแตกชิ้นงานให้เรียบเนียน โดยควรจะใช้สองเบอร์หลัก ๆ คือ เบอร์หยาบ (เบอร์ 80 – 400) และ เบอร์ละเอียด (เบอร์ 1,000-1,500) โดยไล่ขัดจากกระดาษทรายเบอร์หยาบก่อนแล้วจึงขัดเก็บผลงานให้เรียบเนียนด้วยกระดาษทรายเบอร์ละเอียด



ภาพที่ 13-4 แสดงตัวอย่างกระดาษทราย

(ที่มา: <https://www.priceza.com/s/ราคา/กระดาษทราย-800>)

- **กระบอกใส่น้ำ** สำหรับใช้น้ำเพื่อลู่ให้ดินเรียบเนียนติดกัน
- **การร่อน** ใช้สำหรับเชื่อมต่อติดส่วนประกอบต่าง ๆ เพิ่มเติมในโมเดลฟิกเกอร์ตัวละคร ขณะที่ดินแห้งเรียบร้อยแล้ว
- **พู่กัน** สำหรับใช้ลงสีโมเดลฟิกเกอร์ตัวละคร ทั้งนี้ควรเลือกขนาดเบอร์ที่ใช้ และหัวแปรงพู่กันที่มีความหลากหลาย เพื่อใช้ให้เหมาะสมกับรูปแบบในการลงสี รวมถึงอาจมีแอร์บรัชหรือพู่กันลมช่วยด้วยก็ได้



ภาพที่ 13-5 แสดงตัวอย่างพู่กัน

(ที่มา: https://www.office2art.com/index.php?lay=show&ac=cat_show_pro_detail&pid=208272)

- จานสี ใช้สำหรับผสมสี เพื่อใช้ทำโมเดลฟิกเกอร์ตัวละคร
- ทินเนอร์ สำหรับใช้ทำผสมสีทำโมเดลและสำหรับล้างพู่กัน



ภาพที่ 13-6 แสดงตัวอย่างทินเนอร์สำหรับงานโมเดล

(ที่มา: <https://www.mrlhobby.com/product/ทินเนอร์-mr-color-thinner-110ml/>)

- ทรอปเปอร์ สำหรับใช้ในการที่ดูสี



ภาพที่ 13-7 แสดงตัวอย่างทรอปเปอร์

(ที่มา: <https://shopee.co.th/ทรอปเปอร์-หลอดหยดสี-3-ml-แพค10ชิ้น-i.8382155.1056727279>)

- สีสเปรย์รองพื้น ใช้สำหรับรองพื้นตัวโมเดลฟิกเกอร์ตัวละคร ก่อนจะทำการลงสี ทั้งนี้สีที่รองพื้นอาจมีหลายสีให้เลือกใช้ แต่จะไม่มีผลมากนักหากใช้สียี่ห้อที่มีความเข้มข้นมากในเวลาลงสีตัวโมเดล



ภาพที่ 13-8 แสดงตัวอย่างสีสเปรย์รองพื้น

(ที่มา: <https://shopee.co.th/collections/419684/>)

- สี ใช้สำหรับลงสีโมเดล มีหลากหลายแบรนด์และหลากหลายประเภทให้เลือก มี สูตรผสมน้ำ และ สูตรผสมทินเนอร์ ในที่นี้แนะนำให้ใช้สีสำหรับทำโมเดลโดยเฉพาะ เพื่อจะลงสีได้ดีกว่าแบบอื่น ๆ หากแต่อาจมีราคาแพง ซึ่งอาจใช้สีอะคริลิกแทนได้ และควรมีสีหมึกเอาไว้เพื่อช่วยลงในส่วนที่ต้องการความรู้สึกแบบลงสีบาง ๆ ใส ๆ ได้ด้วย



ภาพที่ 13-9 แสดงตัวอย่างสีสำหรับโมเดล

(ที่มา: <https://dc23-mecharts.blogspot.com/2012/03/i-got-more-vallejo-paints-today.html>)

- สเปรย์เคลือบชิ้นงาน ใช้สำหรับเคลือบสีโมเดลฟิกเกอร์ตัวละครให้มีความคงทน เป็นรูปแบบสเปรย์แล็กเกอร์ โดยมีให้เลือกทั้งแบบเงา และแบบด้าน ขึ้นอยู่กับว่าเราต้องการแบบใด



ภาพที่ 13-10 แสดงตัวอย่างสเปรย์เคลือบชิ้นงาน

(ที่มา: <https://shopee.co.th/Leyland-แล็กเกอร์สเปรย์เคลือบใส-ด้าน-Clear-Acrylic-%281-กระป๋อง%29-i.45200120.1814399912>)

ขั้นตอนกระบวนการสร้างตัวละครในรูปแบบ 3 มิติด้วยดินเยื่อกระดาษ

ในกระบวนการสร้างตัวละครในรูปแบบ 3 มิติด้วยดินเยื่อกระดาษ มีขั้นตอนดังนี้

- **ร่างโครงสร้างตัวละคร** วาดรูปร่างของตัวละครที่ต้องการจะสร้างลงบนกระดาษ แล้วกำหนดแกนโครงสร้างของตัวละครนั้น
- **สร้างแกนโครงสร้างตัวละคร** ดัดลวดให้ได้ตามโครงที่กำหนดไว้ในแบบร่าง
- **สร้างโครงรวมของตัวละคร** นำเอาฟรอยมาพอกคลุมโครงลวดที่ได้สร้างไว้ แล้วนำเอาดินมาพอกทับฟรอยอีกที (ควรชุบน้ำควบคู่ไปด้วย แต่ไม่ควรเยอะเกินไป) พร้อมกับตัดท่าทางของตัวละครตามที่ต้องการ ในขั้นตอนนี้ยังไม่ต้องเน้นกล้ามเนื้อหรือรายละเอียดของตัวละคร
- **ใส่กล้ามเนื้อและผิวหนังโดยรวมของตัวละคร** นำดินมาปั้นพอกทับส่วนที่เป็นโครง แล้วทำการใส่กล้ามเนื้อตามโครงสร้างร่างกายตามจริง แต่ยังไม่ควรใส่ในส่วนรายละเอียด
- **เก็บรายละเอียดต่าง ๆ ของตัวละคร** นำดินปั้นใส่ในรายละเอียดต่าง ๆ ของตัวละคร ซึ่งในที่นี้หากมีรายละเอียดบางส่วนสามารถใช้วัสดุอื่น ๆ มาช่วยได้ ก็สามารถนำเอามาใช้ได้เลย เช่น ไม้ลูกชิ้น คอตตอนบัด ลวด สายไฟ เป็นต้น โดยใช้กาวร้อนเป็นตัวประสานติดชิ้นงาน แต่ต้องทำในขณะที่ตัวละครแห้งสนิทแล้ว
- **ขัดตกแต่งชิ้นงาน** ทำการขัดตกแต่งชิ้นงานด้วยกระดาษทราย โดยเริ่มจากกระดาษทรายเบอร์หยาบก่อน แล้วค่อยขัดเก็บผลงานให้เรียบเนียนด้วยกระดาษทรายเบอร์ละเอียด เมื่อแล้วเสร็จใช้ผ้าลูบเศษฝุ่นผงต่าง ๆ ออกให้เรียบร้อย
- **พ่นสีรองพื้นผลงาน** นำเอาหุ่นตัวละครที่เสร็จเรียบร้อยแล้วมาทำการพ่นสีรองพื้นด้วยสีสเปรย์รองพื้น เพื่อเตรียมในการลงสีชิ้นงาน
- **ลงสีตัวละคร** ทำการลงสีชิ้นงานด้วยสีสำหรับทำโมเดล โดยหากตัวละครที่ทำมีรายละเอียดที่เป็นซอกเล็ก ๆ ควรระบายสีลงไปในพื้นที่นั้น ๆ ก่อน แล้วค่อยปิดสีหลักในตำแหน่งพื้นที่โดยรวม และสุดท้ายคือ ระบายสีในส่วนที่เป็นรายละเอียดที่มีความนูนออกมามากกว่าส่วนอื่น เพื่อทำการไล่แสงไล่เงาให้ดูมีมิติมากยิ่งขึ้น
- **เคลือบชิ้นงาน** เมื่อลงสีเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก็ทำการพ่นเคลือบผลงานด้วยแลคเกอร์ ซึ่งมีทั้งแบบเงา และด้าน ขึ้นอยู่กับความต้องการ

ปล. หากต้องการรูปแบบที่แตกต่างออกไปในด้านรายละเอียด อาจปรับเปลี่ยนขั้นตอน หรือเสริมเทคนิคเพิ่มเติมได้ เช่น หากตัวละครมีความหนาไม่มากนัก ก็อาจไม่จำเป็นต้องเสริมฟรอยที่จะใช้พอกคลุมโครงลวดที่สร้างไว้ หรือหากชิ้นส่วนใดของตัวละครมีขนาดใหญ่ก็สามารถใช้โฟมเป็นส่วน

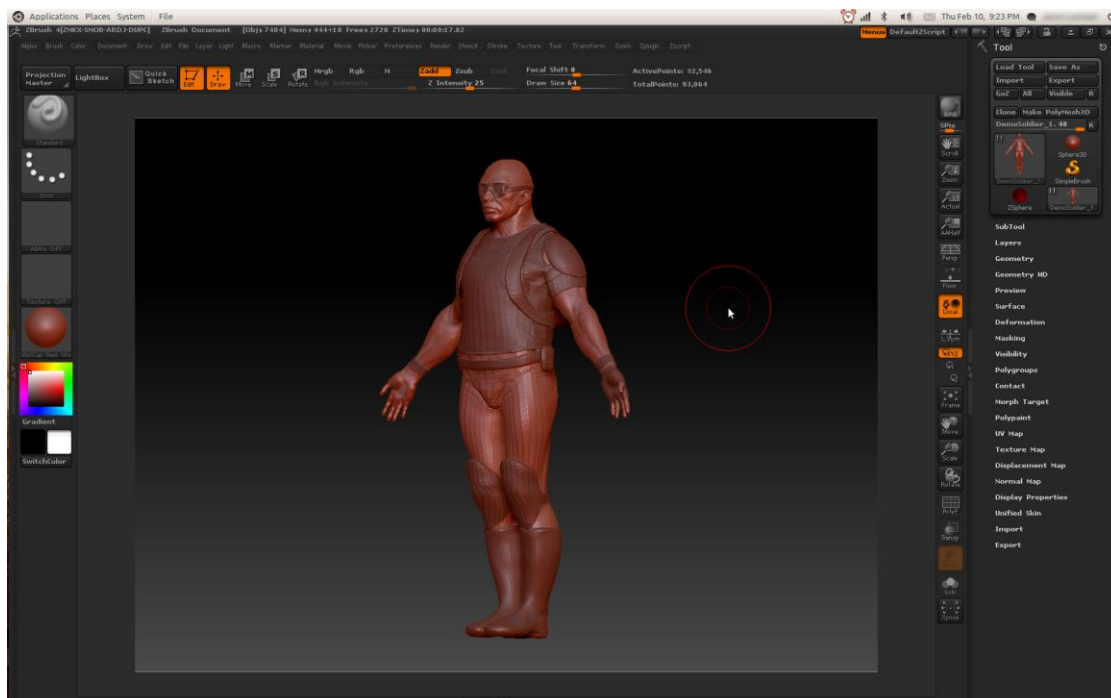
โครงสร้างภายใน เพื่อให้ส่วนนั้นไม่มีน้ำหนักที่มากจนเกินไปและยังทำให้ไม่สิ้นเปลืองดินที่ใช้อีกด้วย หรือการใส่ผงหญ้าที่ใช้ทำโมเดลลงไปในตัวผลงานที่ต้องการให้ได้ลักษณะแบบหญ้า มอส ขึ้นติดอยู่กับตัวละคร หรือหากต้องการให้บางส่วนมีสีเงาบางส่วนมีสีด้านในตัวละครเดียวกัน ก็อาจใช้การทาเคลือบเฉพาะที่ได้เช่นกัน เป็นต้น

การสร้างตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ ด้วยโปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน

ในการสร้างตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือแอปพลิเคชัน ปัจจุบันนี้มีทางเลือกเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์มากมาย ทั้งที่สร้างหรือปั้นทุกส่วนขึ้นได้เอง และที่มีแบบสำเร็จรูปมาให้ผู้ออกแบบเลือกปรับแต่งเพิ่มเติม โดยมีตัวอย่างดังนี้

โปรแกรมและแอปพลิเคชันที่ใช้สร้างสรรค์ตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ

โปรแกรมและแอปพลิเคชันที่ใช้สร้างสรรค์ตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ มีมากมาย เช่น Zbrush, Autodesk Maya, Blender, 123D Sculpt+, Nomad Sculpt, Fusion 360, Autodesk Mudbox, MODO, , Leoply, และ Sculptris เป็นต้น



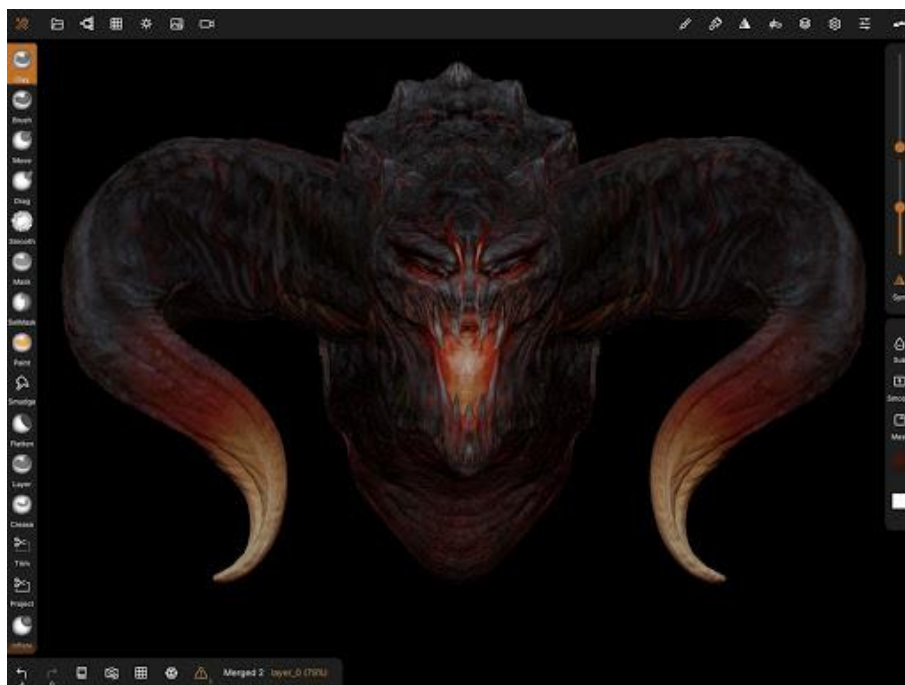
ภาพที่ 13-11 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Zbrush

(ที่มา: <https://www.codeweavers.com/compatibility/crossover/zbrush-40>)



ภาพที่ 13-12 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Blender

(ที่มา: https://docs.blender.org/manual/en/latest/getting_started/about/introduction.html)



ภาพที่ 13-13 แสดงตัวอย่างแอปพลิเคชัน Nomad Sculpt

(ที่มา: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.stephaneinier.nomad&hl=th&gl=US>)

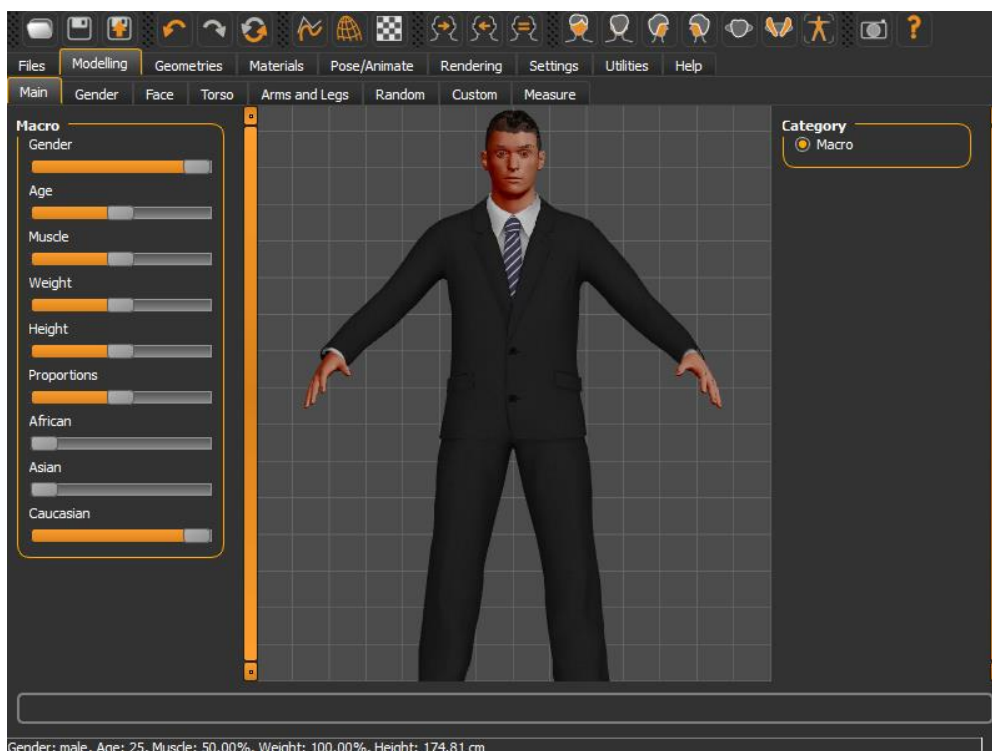
ซึ่งโปรแกรมและแอปพลิเคชันเหล่านี้จะสามารถสร้างสรรค์รูปแบบตัวละครได้ตามความต้องการของผู้ออกแบบ โดยการปั้นแต่งขึ้นเองเป็นหลัก หากแต่ก็มีโปรแกรมและแอปพลิเคชันอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งจะมีต้นแบบสำเร็จรูปให้เป็นเบื้องต้น ผู้ออกแบบเพียงแค่ปรับแต่งตามความของตนเองเพิ่มเติม

เท่านั้น เช่น MetaHuman, Makehuman, VRoid Studio, Character Creator, Adobe fuse, Daz 3D, และ Poser เป็นต้น



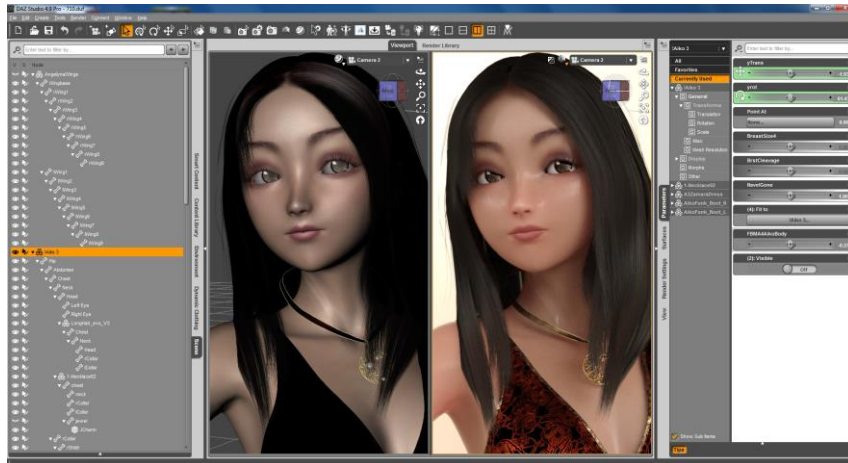
ภาพที่ 13-14 แสดงตัวอย่างโปรแกรม MetaHuman

(ที่มา: <https://beforesandafters.com/2021/04/15/you-can-get-early-access-to-metahuman-creator-right-now/>)

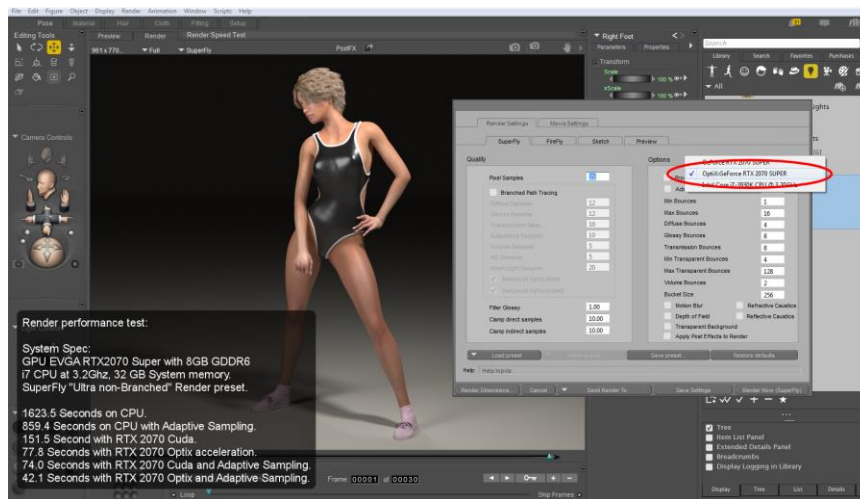


ภาพที่ 13-15 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Makehuman

(ที่มา: <https://en.wikipedia.org/wiki/MakeHuman>)



ภาพที่ 13-16 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Daz 3D
(ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Daz_Studio)



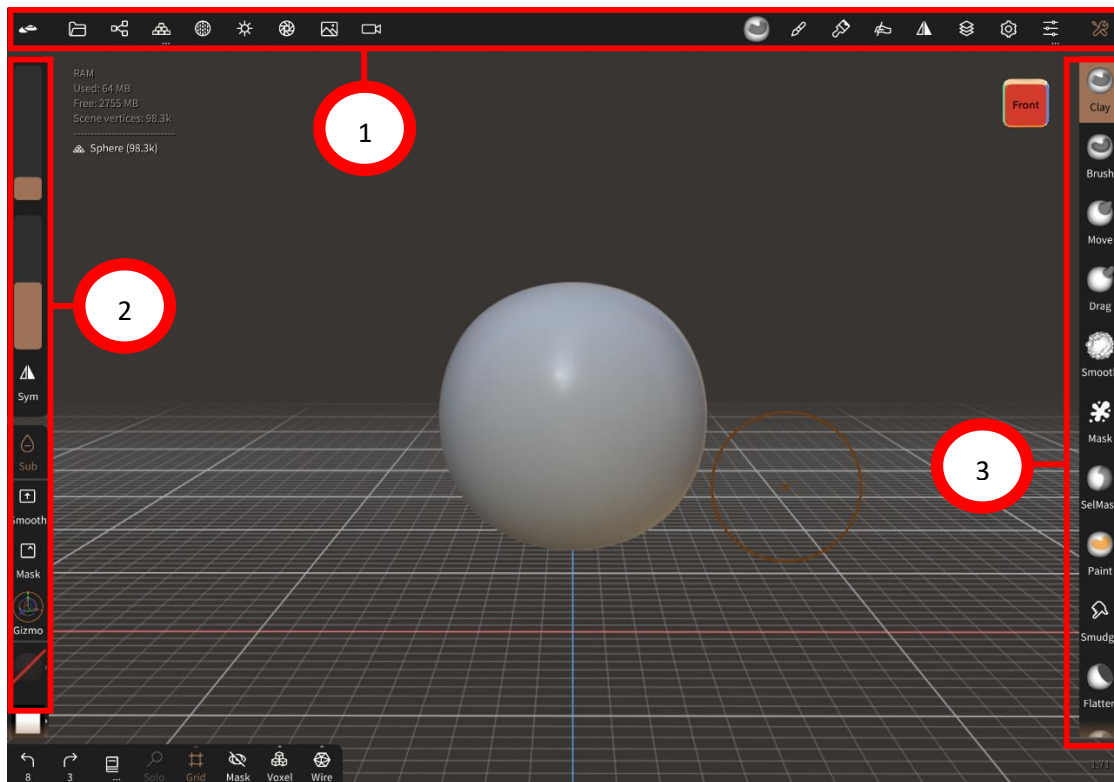
ภาพที่ 13-17 แสดงตัวอย่างโปรแกรม Poser
(ที่มา: <https://www.posersoftware.com/poser-12>)

ทั้งนี้ในส่วนกลุ่มโปรแกรมและแอปพลิเคชันที่มีรูปแบบสำเร็จรูปนั้น จะเหมาะในการสร้างตัวละครที่เป็นมนุษย์เป็นหลักมากกว่า หากต้องการออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครที่มีความหลากหลายด้านภาพลักษณ์ จึงควรใช้ในกลุ่มโปรแกรมและแอปพลิเคชันที่ปั้นขึ้นเองจะดีกว่า

โดยโปรแกรมและแอปพลิเคชันที่ได้ยกตัวอย่างมาทั้งหมดนี้ ในด้านการทำงานจะมีรายละเอียดของเครื่องมือการทำงานที่แตกต่างกันออกไป แล้วแต่วัตถุประสงค์ของผู้ที่ออกแบบโปรแกรม แต่โดยรวมนั้นจะมีโครงสร้างเครื่องมือที่คล้ายคลึงกัน ขึ้นอยู่กับผู้ที่ทำการออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครจะเลือกว่าโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันไหนเหมาะสมกับผลงานและการทำงานของตนเองมากกว่ากัน

การสร้างตัวละคร 3 มิติ ในแอปพลิเคชัน Nomad Sculpt

เครื่องมือในแอปพลิเคชัน Nomad Sculpt เบื้องต้น มีดังนี้



ภาพที่ 13-18 แสดงหน้าพื้นที่การทำงานโดยรวมของแอปพลิเคชัน Nomad Sculpt

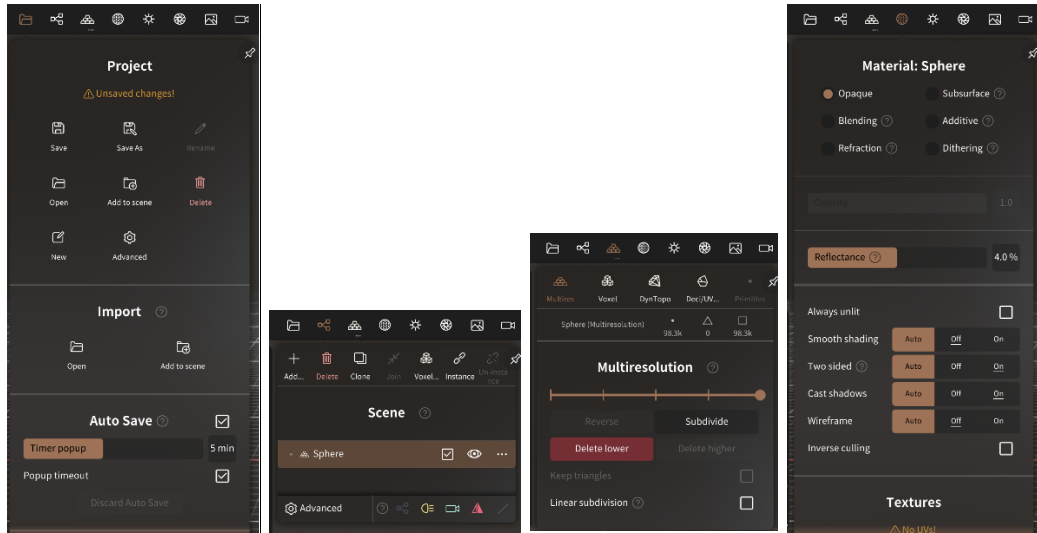
1) หน้าต่างในแอปพลิเคชัน Nomad Sculpt มีเบื้องต้นดังนี้

- หน้าต่าง Project ทำหน้าที่ ในการสร้างงาน เปิดงาน จัดเก็บ บันทึก และลบโปรเจก รวมถึงการส่งงานนำเสนอไฟล์ในการสร้างคลิปแอนิเมชัน สร้างออบเจ็ค Object เพื่อนำไปสร้างเป็น AR (Augmented reality) VR (Virtual reality) เพื่อพัฒนาชิ้นงานต่อไปได้ (ชาอู๋ ชัย บุญคุ้ม, ม.ป.ป.: ออนไลน์)

- หน้าต่าง Scene ทำหน้าที่ในการสร้างรูปทรงเพิ่มเติม

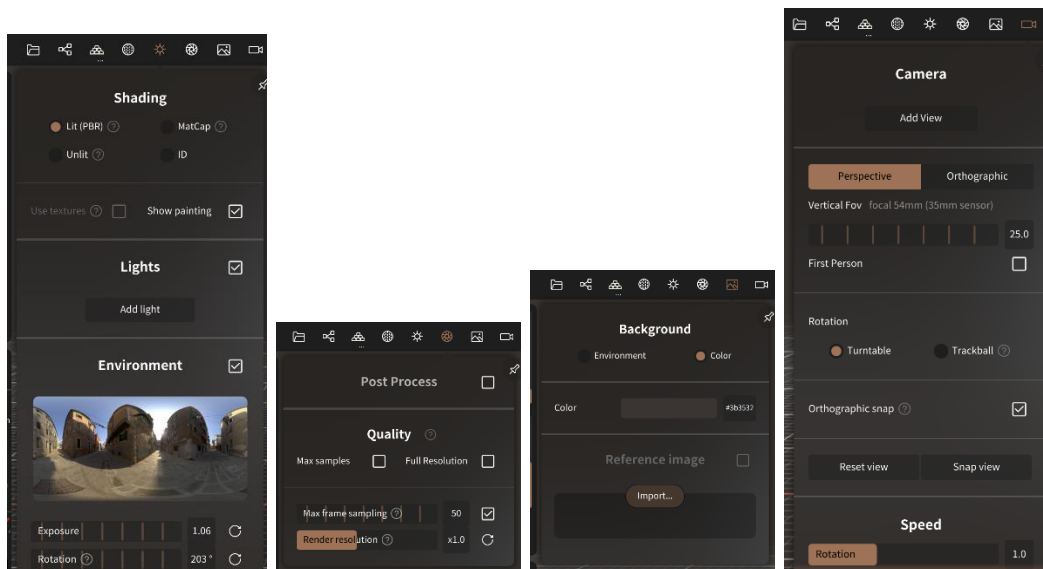
- หน้าต่าง Voxel remeshing ทำหน้าที่ กำหนดค่าความละเอียดของ

วัตถุ



ภาพที่ 13-19 แสดงรายละเอียดเครื่องมือที่ปรากฏในส่วนหน้าต่างของแอปพลิเคชัน Nomad Sculpt 1

- หน้าต่าง **Shading** ทำหน้าที่ กำหนดการตั้งค่ารูปแบบทิศทางของแสงเงา
- หน้าต่าง **Background** ทำหน้าที่ กำหนดค่าพื้นหลัง ซึ่งยังสามารถนำภาพที่เป็นต้นแบบใส่เข้ามาเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างงานได้ด้วย
- หน้าต่าง **Camera** ทำหน้าที่ กำหนดมุมมองของวัตถุ โดยการกดเลือกไปที่วัตถุ แล้วทำการลากไปตามทิศทางที่ต้องการ



ภาพที่ 13-20 แสดงรายละเอียดเครื่องมือที่ปรากฏในส่วนหน้าต่างของแอปพลิเคชัน Nomad Sculpt 2

2) หน้าต่างการปรับการทำงานของเครื่องมือ โดยทำหน้าที่ปรับขนาดของเครื่องมือ ปรับความคมของขอบ ปรับค่าการทำงานกับตัววัตถุ เช่น ลด, เพิ่ม, ความราบเรียบ, การเลือกใช้สี เป็นต้น

3) เครื่องมือในการสร้างรูปทรงสามมิติ เครื่องมือในการสร้างรูปทรงสามมิติที่ต้องใช้เบื้องต้นมีดังนี้

- เครื่องมือ Clay ทำหน้าที่ สร้างความนูนหรือลดตามขนาดของวงกลม
- เครื่องมือ Brush ทำหน้าที่ สร้างความนูนตามขนาดของแปรง
- เครื่องมือ Move ทำหน้าที่ ปรับรูปทรงอย่างอิสระ
- เครื่องมือ Drag ทำหน้าที่ ดึงพื้นผิวของวัตถุ
- เครื่องมือ Smooth ทำหน้าที่ ปรับแต่งพื้นผิวให้มีความเรียบเนียน
- เครื่องมือ Paint ทำหน้าที่ ลงสีวัตถุ
- เครื่องมือ Crease ทำหน้าที่ สร้างรอยกดลงไปวัตถุ
- เครื่องมือ Split Trim และ Project ทำหน้าที่ ตัดแต่งรูปทรง และตัด

แยกรูปทรงออกจากกัน

- เครื่องมือ GIZmo และ Transform ทำหน้าที่ เคลื่อนย้ายตำแหน่งตามแนวแกน X Y Z รวมทั้งปรับขนาดรูปทรงสามมิติ ให้มีขนาดเล็กหรือใหญ่ขึ้น (ชาลูนซ์ บุกคัม, ม.ป.ป.: ออนไลน์)

- เครื่องมือ Measure ทำหน้าที่ วัดขนาดของวัตถุ หน่วยวัดเป็นเซนติเมตร

- เครื่องมือ Insert ทำหน้าที่ เพิ่มรูปทรงของวัตถุ ในรูปแบบสามเหลี่ยมสี่เหลี่ยม วงกลม

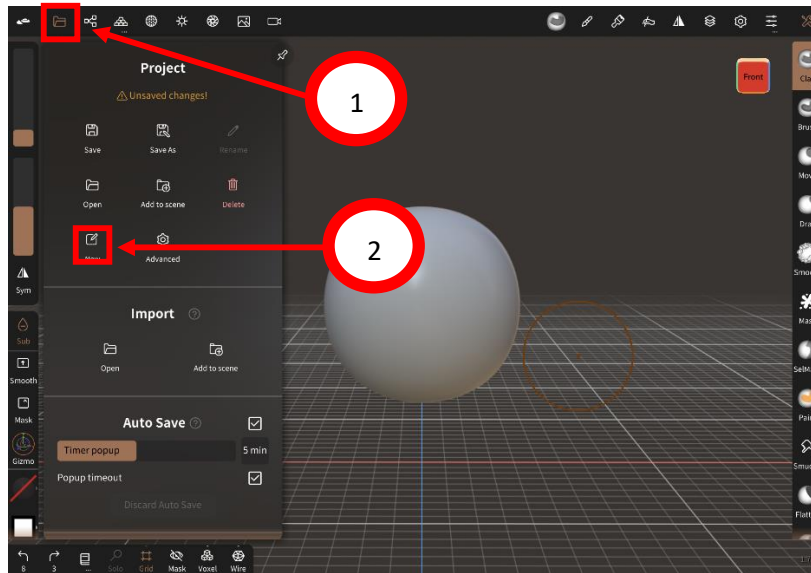
- เครื่องมือ View ทำหน้าที่ แสดงมุมมองภาพวัตถุตามที่สร้างเสมือนจริง

ขั้นตอนการสร้างตัวละคร 3 มิติ ในแอปพลิเคชัน Nomad Sculpt

ในการสร้างตัวละคร 3 มิติ ในแอปพลิเคชัน Nomad Sculpt มีขั้นตอนดังนี้

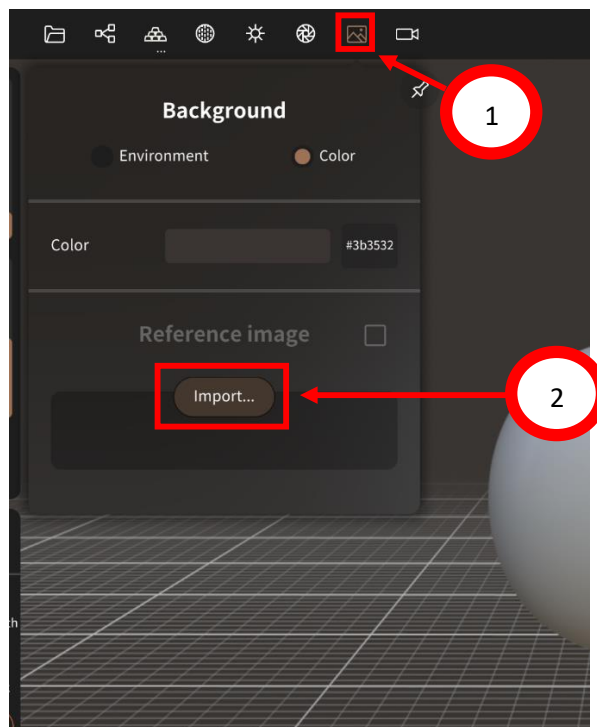
- 1) จัดเตรียมแบบร่างหรือภาพตัวละครที่ต้องการจะใช้สร้าง
- 2) สร้างโปรเจกต์การทำงาน โดยเลือกคำสั่ง New เพื่อสร้างชิ้นงาน ในแอป-

พลิเคชัน Nomad

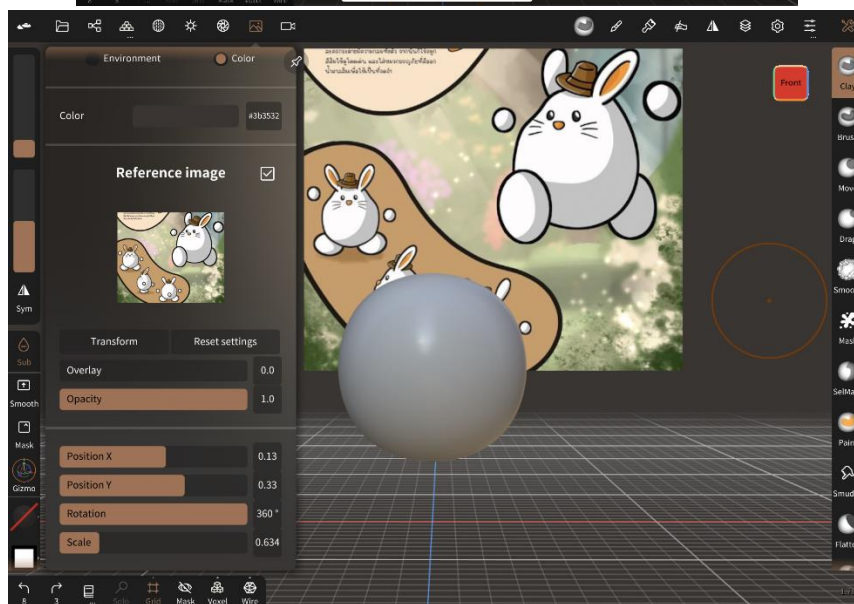
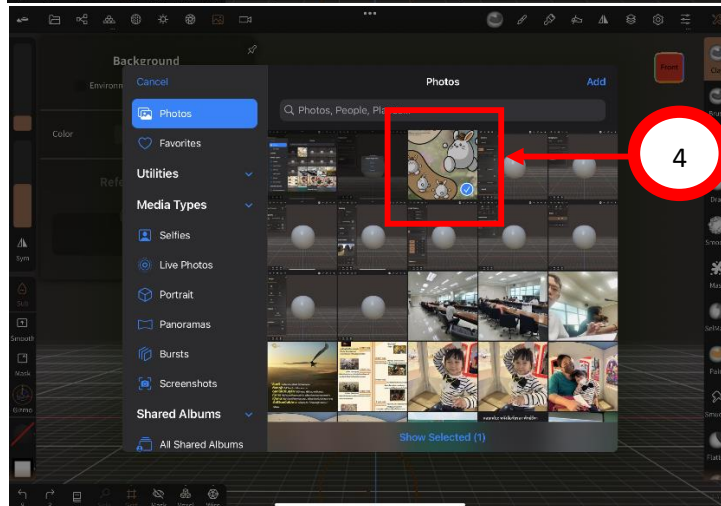
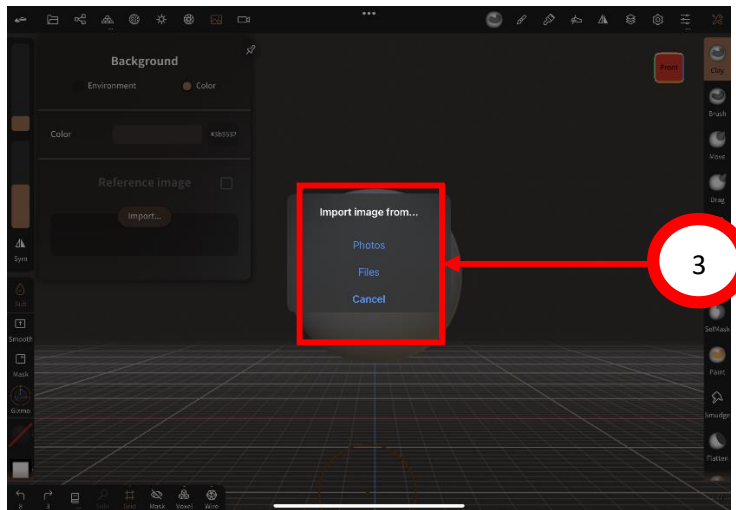


ภาพที่ 13-21 แสดงขั้นตอนการสร้างโปรเจกต์การทำงาน

3) นำแบบร่างตัวละคร เข้าในแอปพลิเคชัน Nomad โดยการเลือกที่ หน้าต่าง Background แล้วเลือก Import จากนั้นเลือกแบบร่างที่เตรียมไว้ เพื่อนำเข้าแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 13-22 แสดงขั้นตอนการนำแบบร่างตัวละคร ใส่ในแอปพลิเคชัน Nomad 1



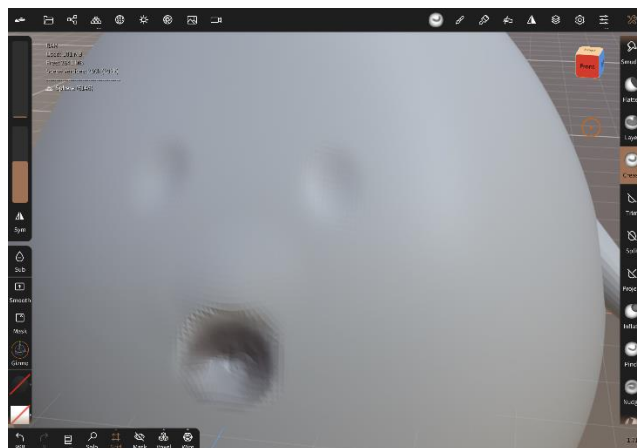
ภาพที่ 13-23 แสดงขั้นตอนการนำแบบร่างตัวละคร ใส่ในแอปพลิเคชัน Nomad 2
(ที่มาภาพตัวละคร: จิรกิตติ์ สอนคุ้ม)

4) สร้างโครงสร้างหลักของตัวละคร โดยการใช้เครื่องมือ Drag และ Clay ปรับโครงสร้างตัวละครให้ได้ตามภาพร่างต้นแบบ ทั้งนี้ให้เริ่มที่ด้านหน้าก่อน แล้วจึงค่อยปรับโครงสร้างตัวภาพที่ด้านข้าง



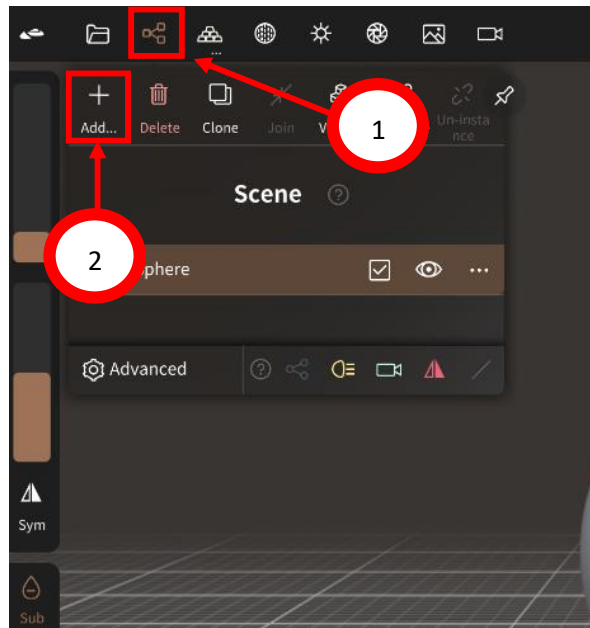
ภาพที่ 13-24 แสดงขั้นตอนการสร้างโครงสร้างหลักของตัวละคร

5) สร้างส่วนประกอบต่าง ๆ โดยการใช้เครื่องมือ Brush และ Crease สร้างหลุมดวงตา และปากของตัวละคร แล้วใช้เครื่องมือ Smooth ปรับแต่งให้เรียบเนียน



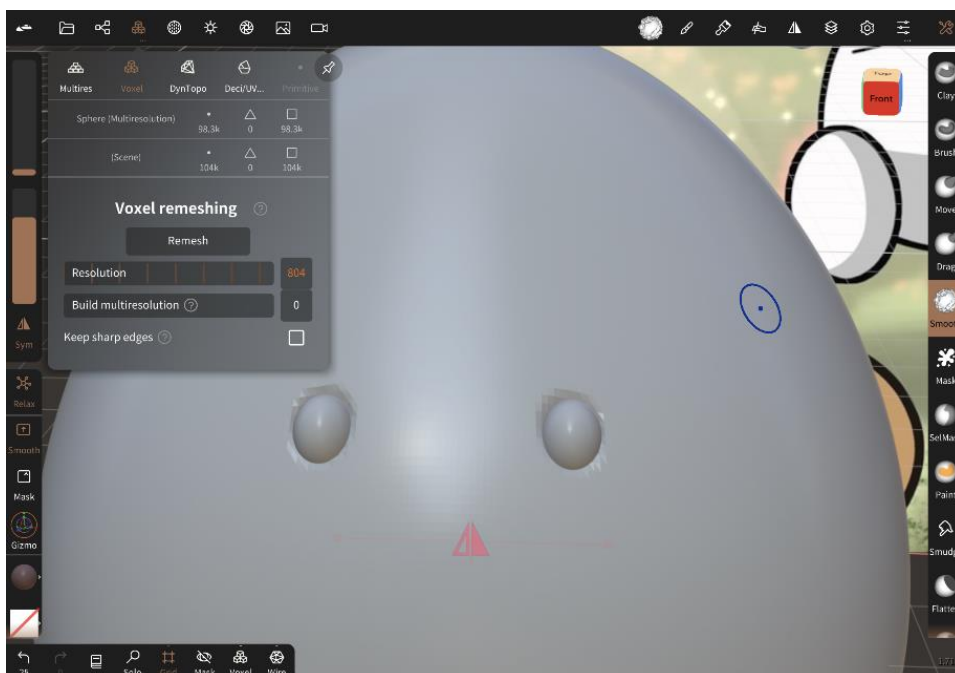
ภาพที่ 13-25 แสดงขั้นตอนการสร้างหลุมดวงตา และปากของตัวละคร

จากนั้นสร้างส่วนประกอบต่าง ๆ เพิ่มเติม เช่น ลูกตา ลิ้น มือ เท้า และหมวก โดยไปที่หน้าต่าง Scene แล้วเลือก Add จากนั้น เลือกรูปทรงที่ต้องการ



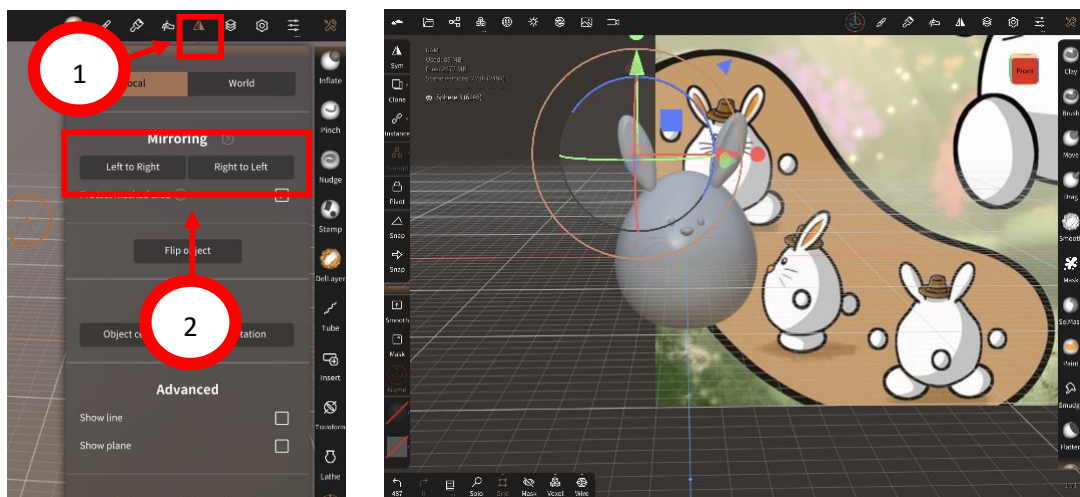
ภาพที่ 13-26 แสดงขั้นตอนการสร้างหลุมดวงตา และปากของตัวละคร

จากนั้นทำการปรับแต่ง ด้วยเครื่องมือ GIZmo และ Transform เพื่อให้ได้โครงสร้างรูปทรงตามที่ต้องการ แล้วปรับแต่งเพิ่มเติมด้วยเครื่องมือ Brush และ Crease จากนั้นใช้เครื่องมือ Smooth ปรับแต่งให้เรียบเนียน นอกจากนี้ใช้เครื่องมือ Tube เพื่อสร้างเป็นหน่วยของตัวละคร



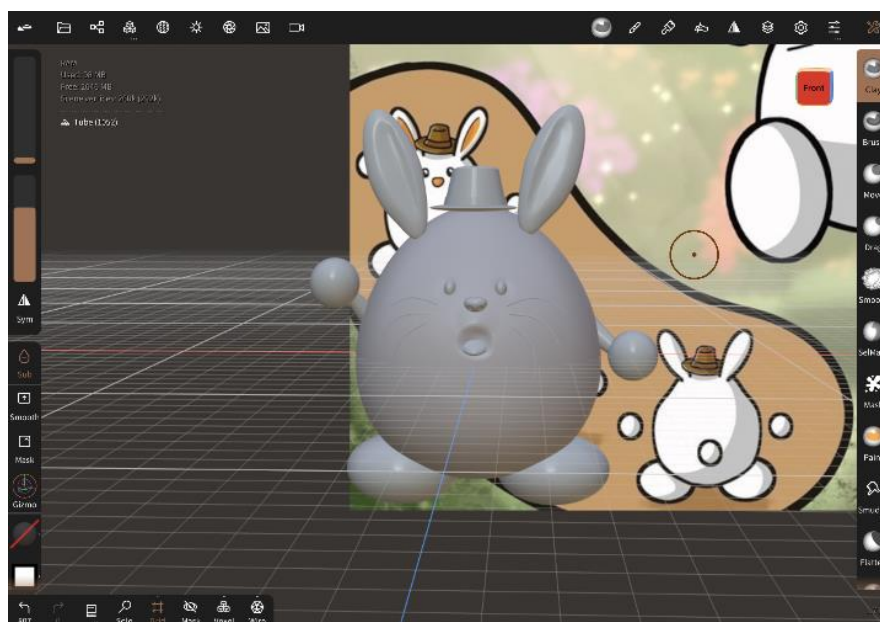
ภาพที่ 13-27 แสดงขั้นตอนการสร้างดวงตา ของตัวละคร

ทั้งนี้หากวัตถุที่สร้าง มีปรากฏอยู่ 2 ชั้น ที่เหมือนกันสามารถสร้างหรือปรับแต่งพร้อมกันโดยกดที่ปุ่ม Sym ได้ แต่หากไม่เหมือนกันก็อาจใช้การเลือกวัตถุที่ต้องการแล้วทำการเลือกที่หน้าต่าง Scene แล้วเลือก Clone ซึ่งจะได้วัตถุเช่นเดียวกันเพิ่มขึ้นอีกหนึ่งชิ้น แต่หากต้องการเหมือนกันแต่กลับด้านกันเช่นใบหูของตัวอย่าง ให้เลือกที่วัตถุที่ได้ทำการ Clone มาแล้วเลือกที่หน้าต่าง Mirroring จากนั้นทำการเลือก Lift to Right หรือ Right to Lift วัตถุนั้นจะปรับตามที่ต้องการ



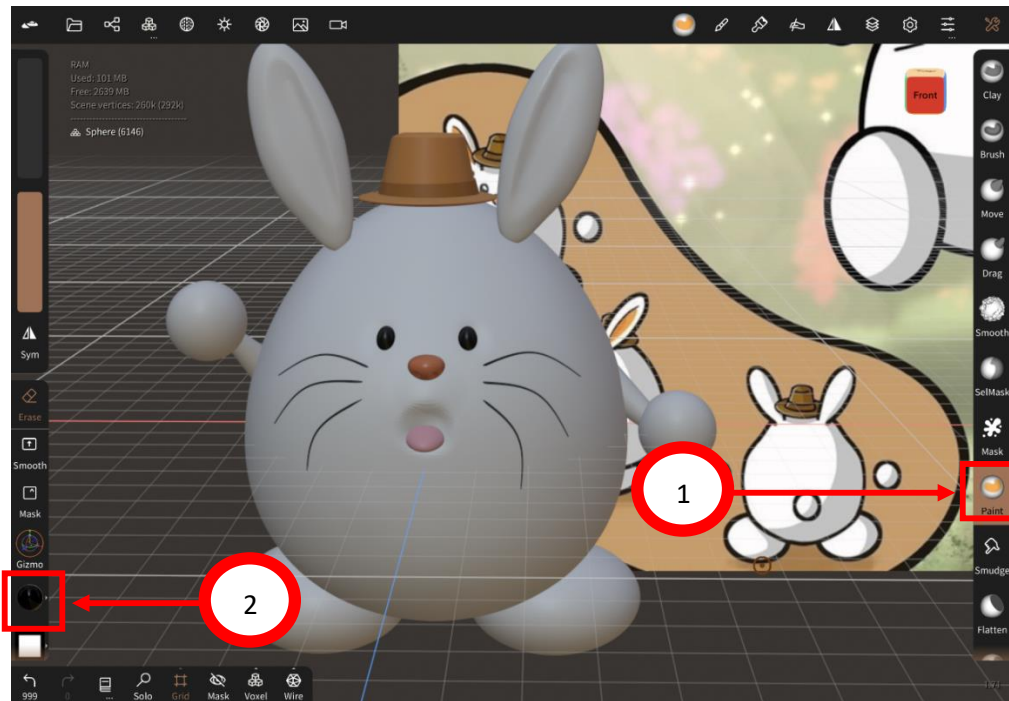
ภาพที่ 13-28 แสดงขั้นตอนการสร้างหูอีกข้างหนึ่งของตัวละคร

จากนั้นทำการนำวัตถุทั้งหมดมาประกอบเข้าด้วยกัน แล้วเก็บรายละเอียดโดยรวมทั้งหมด



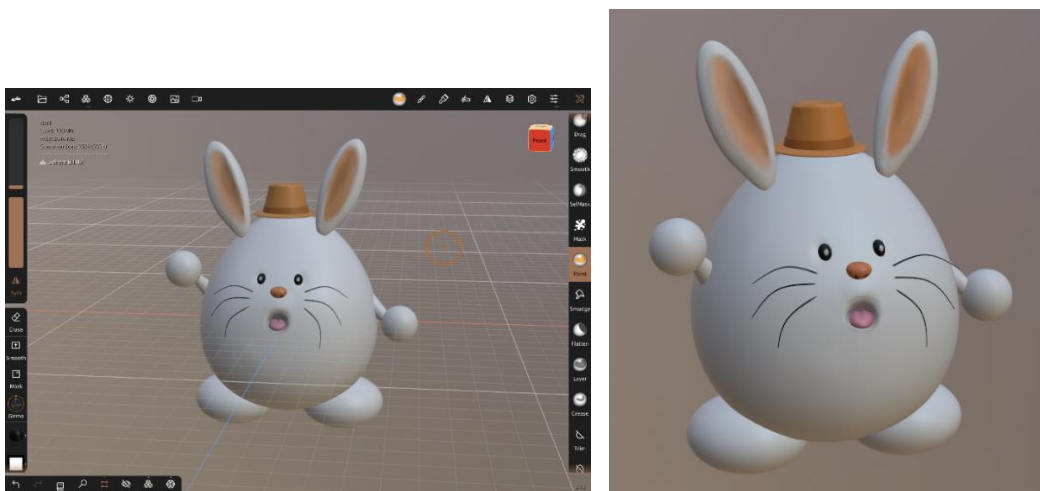
ภาพที่ 13-29 แสดงการใส่รายละเอียดทั้งหมดของตัวละคร

6) ใส่สีให้กับตัวละคร โดยการเลือกที่เครื่องมือ Paint แล้วเลือกสีในหน้าต่าง Stroke Painting ซึ่งหากจะลงสีในส่วนใดให้ทำการเลือกที่วัตถุส่วนนั้นก่อน



ภาพที่ 13-30 แสดงการใส่สีให้กับตัวละคร

7) นำออกผลงานเพื่อใช้งาน เมื่อผลงานเสร็จสมบูรณ์แล้ว ให้ทำการ Save แล้วการจะนำไปใช้ในรูปร่างใด ก็ทำการเลือก Export ตามความเหมาะสมต่อไป



ภาพที่ 13-31 แสดงตัวละคร 3 มิติ ที่สมบูรณ์

ทั้งนี้กระบวนการสร้างโมเดลตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ ด้วยแอปพลิเคชัน Nomad Sculpt ที่ได้อธิบายมานี้ เป็นเพียงขั้นตอนกระบวนการเบื้องต้น ยังมีเครื่องมือและรายละเอียดอีกมากที่ผู้สร้างสรรค์อาจต้องทำการฝึกฝนให้เกิดความชำนาญมากยิ่งขึ้นด้วยตนเองต่อไป

สรุป

ในการสร้างโมเดลตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ ด้วยดินเยื่อกระดาษ จะต้องมีส่วนและอุปกรณ์คือ สมุด, กระดาษ, ดินสอ, ปากกา, ยางลบ, ลวด, คีม, กรรไกร, คัตเตอร์, ฝา, โฟม, ดินเยื่อกระดาษ, กระดาษทราย, ไม้ปั่น, กระดาษทราย, กระจกใส่น้ำ, กาวร้อน, พู่กัน, จานสี, ทินเนอร์, ครอบเปอร์, สีสเปรย์รองพื้น, สี, และสเปรย์เคลือบชิ้นงาน ส่วนกระบวนการสร้างตัวละครในรูปแบบ 3 มิติด้วยดินเยื่อกระดาษ มีขั้นตอนดังนี้ 1 ร่างโครงสร้างตัวละคร, 2 สร้างแกนโครงสร้างตัวละคร, 3 สร้างโครงรวมของตัวละคร, 4 ใส่กล้ามเนื้อและผิวหนังโดยรวมของตัวละคร, 5 เก็บรายละเอียดต่าง ๆ ของตัวละคร, 6 ขัดตกแต่งชิ้นงาน, 7 พ่นสีรองพื้นผลงาน, 8 ลงสีตัวละคร, และ 9 เคลือบชิ้นงาน ด้านการสร้างตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือแอปพลิเคชัน มีทั้งแบบปั้นขึ้นเอง เช่น Zbrush, Autodesk Maya, Blender, 123D Sculpt+, Nomad Sculpt, Fusion 360, Autodesk Mudbox, MODO, , Leopoldy, Sculpttris ฯลฯ และแบบที่สำเร็จรูป เช่น MetaHuman, Makehuman, VRoid Studio, Character Creator, Adobe fuse, Daz 3D, และ Poser ฯลฯ

คำถามท้ายบทที่ 13

13.1 ในการสร้างโมเดลตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ ด้วยดินเยื่อกระดาษ จะต้องมีส่วนและอุปกรณ์อะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

13.2 โมเดลตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ ด้วยดินเยื่อกระดาษ มีขั้นตอนอย่างไรบ้าง จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

13.3 จงยกตัวอย่างโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือแอปพลิเคชันที่ใช้ในการสร้างสรรค์ตัวละคร 3 มิติ

.....

.....

.....

.....

13.4 จงยกตัวอย่างโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือแอปพลิเคชันที่ใช้ในการสร้างสรรค์ตัวละคร 3 มิติ แบบที่ผู้สร้างต้องปั้นขึ้นรูปเอง

.....

.....

.....

.....

13.5 หากต้องการสร้างสรรค์ตัวละครที่เป็นมนุษย์ในรูปแบบ 3 มิติ มีโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือแอปพลิเคชันใดบ้างที่มีรูปแบบสำเร็จรูปให้ผู้สร้างแค่ปรับแต่งรายละเอียดเพิ่มเติมเท่านั้น จงยกตัวอย่าง

.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมท้ายบทที่ 13

13.1 จงออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครที่มีที่มาจากสัตว์ผสมจำนวน 2 ชนิด ขึ้นไป ด้วยดินสอ จำนวน 3 ตัว บนกระดาษ ขนาด A3 พร้อมเขียนอธิบายรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่ได้ออกแบบมาด้วย ซึ่งกำหนดให้ผลงานมีส่วนประกอบดังนี้

- ภาพร่างตัวละครจำนวน 3 ตัว
- Concept (แนวคิดในการออกแบบ)
- Theme (ธีมในการออกแบบ)
- Profile Data (ข้อมูลประวัติและรายละเอียดทั้งหมดที่เกี่ยวข้องของตัวละคร)
- ชื่อ นามสกุล/ รหัสประจำตัว/ สาขา/ คณะ/ มหาวิทยาลัย (ผู้จัดทำ)

13.2 จงออกแบบสร้างสรรค์ตัวละคร 3 มิติ ด้วยดินเยื่อกระดาษ ที่มีที่มาจากสัตว์ผสมจำนวน 2 ชนิด ขึ้นไป จำนวน 1 ตัว ขนาดความสูงประมาณ 15 ถึง 30 เซนติเมตร

13.3 จงออกแบบสร้างสรรค์ตัวละคร 3 มิติ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือแอปพลิเคชันที่มีที่มาจากสัตว์ผสมจำนวน 2 ชนิด ขึ้นไป จำนวน 1 ตัว ขนาดความสูงประมาณ 15 ถึง 30 เซนติเมตร

บรรณานุกรม

กฤษกร. (2550). **การวิเคราะห์ตัวละคร**. เข้าถึงได้จาก

<http://oknation.nationtv.tv/blog/krisakorn/2007/05/09/entry-1>.

การสร้างอนิเมชันทิมเบสส์. (ม.ป.ป.). เข้าถึงได้จาก

<https://sites.google.com/site/karsrangxnimechanthimbess/home/1>.

เกษม พิพัฒน์เสรีธรรม. (2546). **Brand personality บ่งบอกความเป็นคุณจากแบรนด์**. วารสาร
โปรดักทีวิตีแวลด์, 8(47), 66-69.

ความมุ่งหมาย รูปแบบ การใช้ ประเภท และประโยชน์ของสัญลักษณ์. (ม.ป.ป.). เข้าถึงได้จาก

https://www.dnp.go.th/park/sara/symbol/s_goal.htm.

จิรภิก ขิวิวัฒนะตระกูล. (2558). **ลักษณะนิสัยของตัวละคร**. เข้าถึงได้จาก

<https://sites.google.com/site/pesavena/laksana-nisay-khxng-taw-lakhr>.

_____. (ม.ป.ป.). **ตัวละคร**. เข้าถึงได้จาก

<https://sites.google.com/site/pesavena/taw-lakhr>.

จิรศักดิ์ จงศรีรัตนกุล. (2560). **การเลือกใช้ตัวการ์ตูนเพื่อการสื่อสารแบรนด์ในธุรกิจบริการ**.

วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ชวลิต ดวงอุทา. (2552). **การออกแบบคาแรคเตอร์ในงานโฆษณาที่ส่งผลต่อการจดจำสินค้าของผู้บริโภค**.

วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ภาค

วิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ชะลูด นิ่มเสมอ. (2559). **องค์ประกอบศิลปะ**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์.

ชาญชัย บุญคุ้ม. (ม.ป.ป.). **แนะนำการสร้างกราฟิกสามมิติ 3D ด้วย App Nomad for Ipad Pro**.

เข้าถึงได้จาก

<https://www.ubu.ac.th/web/mod/km/files/cf202112240843459273.pdf>.

ณัฐชนน มิคะนุชและคณะ. (2555). **ประเภทของทัศนศิลป์**. เข้าถึงได้จาก [http://cg1-](http://cg1-1.blogspot.com/p/blog-page.html)

[1.blogspot.com/p/blog-page.html](http://cg1-1.blogspot.com/p/blog-page.html).

दनัย ม่วงแก้ว. (2552). **Flash Cartoon Animation**. นนทบุรี : ไอดีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์ จำกัด.

- ตัวละคร.** (ม.ป.ป.). เข้าถึงได้จาก <https://dictionary.sanook.com/search/dict-th-th-royal-institute/%E0%B8%95%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B8%84%E0%B8%A3>.
- เถกิง พันธุ์เถกิงอมร. (2541). **นวนิยายและเรื่องสั้น การศึกษาเชิงวิเคราะห์และวิจารณ์.** คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสงขลา.
- นันทิดา รอดสถิตย์. (2556). **การสร้างแบรนด์สินค้าเปเปอร์มาเช่ของไทย.** วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- พิเชษฐ วัฒนเวสกร (การันต์). (2552). **Digital CG Painting basic.** กรุงเทพฯ : ไอดีซีพี.
- พีทวาน. (2560). **องค์ประกอบสำคัญอีกอย่างของเรื่องสั้นคือการสร้างตัวละครให้มีชีวิต.** เข้าถึงได้จาก <https://www.dek-d.com/writer/46099/>.
- ทิพย์สุนทร เพชรโอภาส. (ม.ป.ป.). **การออกแบบตัวละครพื้นฐานสำหรับเด็ก.** วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี. เข้าถึงจาก https://www.chonburi.spu.ac.th/journal/booksearch/upload/1539-03-content_20.pdf.
- ชนพล จุลกะเศียน. (2561). **การออกแบบตัวละคร.** นครปฐม : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.
- ชนวัน คูตระกูล และคณะ. (ม.ป.ป.). **PRODUCTION PLANING.** เข้าถึงได้จาก http://courseware.payap.ac.th/docu/ca425/chapter/chapter1_3.htm.
- ธเนศ หาญใจ. (2552). **การ์ตูน (Cartoon).** เข้าถึงได้จาก <http://www.kanlayanee.ac.th/animation/web/cartoon.htm>.
- ยุวพาส์ (ประทีปเสนา) ชัยศิลป์วัฒนา. (2542). **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณคดี.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รูปแบบ การใช้ ประเภท และประโยชน์ของสัญลักษณ์.** เข้าถึงได้จาก http://www.dnp.go.th/park/sara/symbol/s_goal.htm.
- วรรณคดีศึกษา. (2560). **บทที่ 5 กลวิธีของการประพันธ์.** เข้าถึงได้จาก <http://wannakade.blogspot.com/2017/05/5.html>.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2561). **การ์ตูน**. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%95%E0%B8%B9%E0%B8%99>.

_____ . (2564). **สัญลักษณ์**. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%8D%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%A9%E0%B8%93%E0%B9%8C>.

วิสิฐ จันมา. (2558). **ประวัติศาสตร์และพื้นฐานการออกแบบภาพเคลื่อนไหว**. กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิสูตร โพธิ์เงิน. (2017). **เอกสารประกอบการสอนรายวิชา SU005 การออกแบบภาพประกอบสื่อ**

สำหรับเด็ก. ครุศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. เข้าถึงได้จาก

https://exlms.thaimooc.org/courses/course-v1:SU-MOOC+su005+2017_T1/courseware/7e6f234ea96f4a3c8260fa7b56f82348/15bc b77b87614ac984e815336b6ecb89/?child=first.

ศรีกัญญา มงคลศิริ. (2547). **Brand Management**. กรุงเทพฯ : เลิฟแอนด์ลิฟ.

สุภัทรวดี คำภูมิ. (2013). **การออกแบบตัวละคร**. เข้าถึงได้จาก

<https://funfunit.wordpress.com/2013/06/17/drawanimatepanzoom/>.

อภิชาติ ยอดสุวรรณ. (2534). **บทบาทของพระอุปคุต ในเรื่องมหาอุปคุต ฉบับล้านนา**.

เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อิรวดี ไตลังคะ. (2546). **ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

เอกสารประกอบวิชาการวรรณกรรมวิจารณ์. เข้าถึงได้จาก

www.elfhs.ssrui.ac.th/jiraporn_ad/file.php/1/litcrit15_1_.doc.

Aaron Blaise. (2017). **7 ขั้นตอนสู่การเป็น character designer ที่ดี**. เข้าถึงได้จาก

<https://www.illustcourse.com/2017/04/03/character-design-aaron-blaise/>.

Acesman. (2005). **ประวัติความเป็นมาของการ์ตูน**. เข้าถึงได้จาก [http://www.kartoon-](http://www.kartoon-discovery.com/history/history1.html)

[discovery.com/history/history1.html](http://www.kartoon-discovery.com/history/history1.html).

Atom. (2555). **Character design**. เข้าถึงได้จาก <http://wanyarat->

[arti3901.blogspot.com/2012/07/character-design.html](http://wanyarat-arti3901.blogspot.com/2012/07/character-design.html).

- Chai. (2556). **ความรู้เกี่ยวกับการเขียนบทเบื้องต้น**. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/chaipon4256/khwam-ru-keiyw-kab-kar-kheiy-nbth-beuxng-tn>.
- HYENA. (2020). **Reading body language: แคว้ ภาษากาย ท่าทางของคู่สนทนาจะบอกคุณว่า เขากำลังคิดอะไรกับคุณอยู่กันแน่**. เข้าถึงได้จาก <https://www.unlockmen.com/all-new-honda-civic-craft-and-premium-design>.
- IM2. (2016). **สัญลักษณ์ หมายถึง (symbols)**. เข้าถึงได้จาก <https://www.im2market.com/2016/11/26/3702>.
- Konbabas. (2013). **concept แตกต่างจากthemeอย่างไร ใช้อย่างไร**. เข้าถึงได้จาก <http://cometruebrand.blogspot.com/2013/06/concept-theme.html>.
- MovieDIY. (2019). **ประเภทตัวละคร 9 ประเภท (Nine Character Types)**. เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/movieDIY/posts/3214352335260599/>.
- Nannie. (2557). **มุมกล้อง (CAMERA ANGLES)**. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/nannienice265202/mum-klxng-camera-angles/mum-xei yng-oblique-angle-shot>.
- Nokkaew. (2560). **16 พฤติกรรมของร่างกายที่แฝงความหมาย การอ่านใจจากภาษากายเบื้องต้น**. เข้าถึงได้จาก <https://www.mangozero.com/16-meaning-body-language/>.
- PAKSUDAR5N22. (2013). **ภาษากาย คือ**. เข้าถึงได้จาก <https://mintpaku.wordpress.com/2013/12/12/ภาษากาย-คือ/>.
- Panuwat Tangkijpaiboon. (2016). **HOW TO CHARACTER DESIGN**. เข้าถึงได้จาก <https://www.slideshare.net/PanuwatTangkijpaiboo/how-to-character-design>.
- Pramote Patana. (2557). **องค์ประกอบของการออกแบบ [Element of Design]**. เข้าถึงได้จาก <http://fdesignbasis.blogspot.com/2014/03/3-element-of-design.html>.
- Siriporn Pongvinyoo. (2011). **Concept VS Theme**. เข้าถึงได้จาก <https://www.slideshare.net/OnionHead/concept-vs-theme>.
- VithitaAnimation. (ม.ป.ป.). **4 ความลับ สร้างคาแรคเตอร์ยังไง? ให้นำจดจำ**. สืบค้นจาก <https://vithita.com/charactercontent/create-awareness-for-characters/>.

ดัชนี

1

1001 Night, 30, 31

123D Sculpt, 236, 249

7

7 archetypes, 42, 50

๙

๙ ศาสตร์, 35, 36

A

Adobe fuse, 238, 249

Adolescence, 204

Aesthetic Experience, 196

Akira, 30, 32, 82

Aladin, 27

Alice in Wonderland, 25

Alien, 188

Ally Sloper's Half Holiday, 13, 37

Amelie, 74

Amelie Poulain, 74

Animator, 88, 163

Antagonist, 41

Appearance, 181, 189

Armaroid Lady, 96

Arrow, 67, 71

Art direction, 79, 88, 89

Art Perceptual Concept, 192

artistic form, 196

Associate, 81

Astro Boy, 30, 31

attack on titan, 112

Autobot, 157

Autodesk Maya, 236, 249

Autodesk Mudbox, 236, 249

B

Background, 81, 181, 183, 185, 189

Baki, 184

Balto, 165

Bambi, 25

Batman, 26, 45, 158, 183

Beauty and the Beast, 27, 28

Bed Time, 24, 25

Berserk, 57, 101, 159, 185

Bibendum, 214

BLEACH, 113

Blender, 236, 237, 249

Blues, 121

BLUES, 60

Body Language, 133, 149

Brand, 209, 210, 211, 212, 214, 215, 216,

217, 219, 220, 221, 225, 226, 227, 228,

252, 254

Brand Character, 215, 228

Brand Design, 211

Brand Equity, 212
Brand Essence, 211
Brand Identity Creation, 211
Braveheart, 60

C

Captain Hook, 168
Caricature, 37
Carrie Bradshaw, 66
Cars, 58
cartoon, 12, 121, 122, 148, 201, 253
Cartoons, 5, 12, 38
Celebrity brand endorsers, 214
Celebrity Endorser, 214
CEO Image, 213
Character, 1, 3, 6, 9, 11, 37, 80, 82, 83, 85,
88, 89, 90, 112, 116, 123, 125, 130, 163,
164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171,
172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179,
207, 214, 215, 217, 219, 221, 227, 228,
238, 249, 254, 255
Character design, 11, 37, 254
Character Design, 1, 3, 6
character designer, 6, 9, 163, 177, 178, 179,
254
Character Designer, 85
Character Model Sheet, 6, 9, 163, 177
Character Sheet, 83
Characteristic, 81
Characterization, 181
Charlie's friends, 169
Charmander, 98

Chikara to Onna no Yo no Naka, 29
Choju Giga, 15
Clarice Starling, 73
Closed From, 93
Comic, 37, 95
Competitor Analysis, 210
concept, 78, 79, 88, 89, 255
Concept, 90, 110, 111, 132, 161, 162, 164,
180, 192, 208, 227, 228, 251, 255
Consumer Analysis, 210
Consumer Behavior, 209

D

Darth Vader, 99
Daz 3D, 238, 239, 249
DC comic, 114
Decepticon, 157
Demon Slayer, 54
Devilman, 82
Dialogue, 186
Dick Bruna, 222
Doraemon, 217
Dot Form, 153
Dragon ball, 44, 105, 113
Dragon Quest, 62
Dragonball, 30
Dumbo, 25
dynamic character, 42

E

Earth Federation, 157
El Apóstol, 23, 24

Element of Design, 91, 109, 255
Elsa, 61
Emile Cohl, 22, 23
Encanto, 203
Enchanted Drawing, 22

F

Fantasia, 25
Fantasmagorie, 22, 23
Fantastic Four, 102
Fashion Illustration, 116
Father Damien Karras, 70
Felix the Cat, 24, 25
Fido Dido, 220
flat character, 41
Free Form, 93
Frodo, 74
Frozen, 61, 63
Functional Benefit, 210
Funded Perception, 196
Funny faces, 22
Fusion 360, 236, 249

G

Game of Throne, 67
Gandalf, 44
Geometric Form, 93, 155
Gertie Dinosaur, 23, 24
Gestalt, 194, 195
Ghost in the Shell, 30, 32
Golem, 62
GON, 55

Griffith, 101
Groot, 57
Guardians of The Galaxy, 57
Guido Orefice, 74
Gundam, 32, 121, 157

H

Hakujaden, 29, 30
Haptic mind, 193, 194
Harry Potter, 45, 217
Hellboy, 107
Hello Kitty, 221, 222
Herald, 45, 50, 81
Hero, 43, 44, 46, 47, 50, 66, 81, 217
hesheit, 19

I

ID, 81
Idealistic, 59, 60, 61, 75
identification, 81
Illustrated Tale, 37
Indiana Jones, 68
Inspiration, 164, 187
Intangible Attributes, 210
Iron Man, 183

J

J. Stuart Blackton, 22
James Bond, 68
Joe the Sea-Cret Agent, 19
John Ayrton Paris, 21
John Randolph Bray, 24, 25

John Snow, 67

K

Katsudo Shashin, 29

Kellogg, 214, 215

Key Pose, 151, 163, 179, 207, 228

Kimetsu no Yaiba, 54

King Leonides, 66

Kinnikuman Zebra, 97

Kobu tori, 29

Koko the Clown, 24

L

Laurie Hutzler, 66

Leonard Shelby, 73

Leonidas, 181

Leopoly, 236, 249

Life is Beautiful, 74

Lightning McQueen, 58

Little Nemo, 23, 24

Logo, 209, 211, 215

Looney Tunes, 199

Loretta Castorini, 69

Lowenfeld, 193

Lucky man, 182

Luke Skywalker, 74

M

M&M, 224

Macross, 182

Mahoutsukai Sally, 30, 31

Main character, 41

Makehuman, 238, 249

Malcolm Merlyn, 71

Mamy Poko, 220

manga, 15, 37, 92, 125, 126

Manga Calender, 30, 31

Marvel, 114, 157, 217

Medusa, 64

Memento, 73

Mentor, 44, 50, 81

MetaHuman, 238, 249

MGM, 25

Michael Corleone, 71

Michelin, 214, 220

Mickey Mouse, 187, 217

Miffy, 222

Minor character, 41

Miranda, 72

Mobile Suit Gundam, 30, 32

Model Sheet, 6, 9, 82, 88, 89, 163, 164, 165,
166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173,
174, 175, 176, 177, 178, 179, 207, 228

MODO, 236, 249

Monologue, 186

Moonstruck, 69

Morris the Cat, 216, 217

My little Pony, 201

Mystique, 96

N

Namakura Gatana, 29

Natural Form, 154

Negative Form, 154

Nine, 35, 255
Nomad Sculpt, 236, 237, 249
Nonverbal language, 133
Nosferatu Zodd, 57
NTSC, 21

O

Off-model, 88
Olaf, 63
Oliver Queen, 67
One Piece, 43, 48, 157
One pieces, 159
One punch man, 204
On-model, 88, 163
Opened From, 93
Organic Form, 93
Origin, 81
Oskar Schindler, 67
Outline, 153

P

PAL, 21
Parman, 202
perceptual process, 196
Persepolis, 78, 79
Personality, 211, 212, 227
Personification, 59, 62, 63, 75
Peter Pan, 25, 166, 167, 168, 169
Peter Rabbit, 217, 219
Physical Attributes, 213
Physiology, 5, 53, 75
Pinocchio, 25

Point of View, 181, 185, 189
Pokemon, 99, 103
Popeye, 219
Poser, 238, 239, 240, 249
Positive Form, 154
Power, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75,
81
Power of Ambition, 72, 75
Power of Conscience, 67, 75
Power of Excitement, 68, 75
Power of Idealism, 66, 75
Power of Imagination, 74, 75
Power of Love, 69, 75
Power of Reason, 70, 75
Power of Truth, 73, 75
Power of Will, 71, 75
Preadolescence, 203
Princess Mononoke, 30, 32
Profile Data, 80, 82, 84, 90, 111, 132, 161,
162, 228, 251

Protagonist, 41
Psychology, 5, 53, 66, 75, 209, 212
Punch, 12, 37

Q

Qoo, 221
Queen Elizabeth, 67
Quirino Cristiani, 23, 24

R

Realistic, 59, 60, 75
Ribon no Kishi, 30

Rilakkuma, 222
Rockman, 119
Roger Rabbit, 164
Role, 81
Ronald McDonald, 216
round character, 41
Ruggedness, 213

S

Samantha Jones, 71
Sauron, 59
Scar, 165
Schindler's List, 67
School age, 201
Sculptris, 236, 249
SD, 6, 8, 81, 112, 121, 122, 128, 130, 131
Sex and the City, 66, 71, 72
Shadow, 47, 48, 50, 100
Shadow Moon, 100
Shape shifter, 46, 47, 50
Shockwave, 102
Silhouette, 187
Sin City, 106
Sincerity, 213
Sociology, 53, 209
Solid Form, 154
Sophistication, 213
South Park, 27
Space Adventure Cobra, 96
Spiderman, 158
Spirited Away, 30, 33, 58
Spock, 70

Spokes-character, 219
SpongeBob, 104
Star Trek, 70
Star Wars, 74, 99, 157
Static Character, 42
Steve Brady, 69
Stock Character, 41
Style, 80, 81, 82, 89, 211
Subordinate, 41
Substance and Shadow, 12
Super Robot, 30
Superman, 26, 43, 158
Surrealistic, 59, 61, 62, 75
Suzanne Stone, 72
SWOT, 210
Symbol, 6, 8, 152, 153, 160, 209, 211
Symbol field, 153, 160

T

Tangible Attributes, 210
Target Consumer Identification, 210
Teen Titans Go, 202
Teletubbies, 199
Thanos, 56
Thaumatrope, 21
The Avenger, 157
The Avengers", 56
The Circle Formula and Rubber-Hose
Method, 95
The Exorcist, 70
The Flash, 100, 158
The funnies, 13, 37

The Funnies, 14
 The Godfather, 71
 The Great Mouse Detective, 27
 The lion King, 165
 The Lord of The Ring, 42
 The Lord of the Rings, 46, 59, 74
 The Matrix, 30
 The Silence of the Lambs, 73
 The Simpsons, 27
 The Sinking of the Lusitania, 23, 24
 The Way of the Househusband, 61
 The Yellow Bastard, 106
 theme, 79, 88, 89, 255
 Thing, 102
 THOR, 159
 Threshold guardian, 46, 50
 Thumbnail, 85
 Tinker Bell, 166
 Tintin, 13, 203
 To Die For, 72
 Tom and Jerry, 201
 Tony the Tiger, 214, 215, 216
 Totoro, 217, 218
 Toy story, 184
 Toy Story, 27, 28
 Trademark, 209
 Transformers, 102, 115, 157
 Trickster, 47, 48, 50

U

Uchuu Senkan Yamato, 30, 32
 Ugokie kori no tatehiki, 30

Ukiyo-e, 15
 UPA, 25
 Urusei Yatsura, 30, 32

V

Visual Elements, 196
 Visual Form, 196
 Visual mind, 193
 VRoid Studio, 238, 249

W

Warner Brother, 25
 We Bare Bears, 200
 Wendy, 167
 What's Michael?, 54
 Winnie the Pooh, 103, 217
 Winsor McCay, 22, 23
 WONDER WOMAN, 158
 Woody, 184

X

X-Men, 96

Z

Zenigame, 98
 Zeon, 157

ก

ก๊อตจิ, 187, 223
 กัซ, 159, 185
 กัปตันอเมริกา, 156
 ก้านกล้วย, 35

การ์ตูน, 5, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18,
19, 20, 21, 22, 24, 26, 29, 30, 33, 34, 35,
37, 38, 39, 65, 81, 86, 88, 92, 95, 117, 119,
120, 121, 125, 126, 128, 130, 135, 136,
163, 177, 209, 214, 215, 216, 217, 218,
219, 220, 221, 222, 223, 225, 226, 227,
252, 253

การ์ตูนแอนิเมชัน, 20

การรับรู้ทางตา, 192

การออกแบบ, 3

การออกแบบตัวละคร, 11

ก๊อปปี้, 25

ข

ขายหัวเราะ, 16

ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต, 17

ค

คนแคระทั้ง 7, 25

ครุฑ มหายุทธ หิมพานต์, 35, 36

คอนเซปต์, 78

คามาโดะ ทันจิโร่, 54

คาโอโนชิ, 58

คำสาปฟาโรห์, 188

คินนิคุแมน, 106

คิกฤทธิ ปราโมช, 40

คุณทองแดง, 19, 35

คุมะมง, 187

เคนชิโร่, 159

เครื่องหมายการค้า, 209

เคโรโระ, 104

แครอล ลินด์ล, 188

โคนัน, 108

โคโนฮะงากุเระ, 157

ง

เงาะป่า, 35

จ

จอมพล สฤษดิ์ ธนะรัชต์, 33

จอร์จ เรมี, 13

จำกับโจ้, 33

จุก เบี้ยวสกุล, 16

จุ่มจุ่ม, 18

เจได, 157

เจ้าหญิงหิมะขาว, 29

เจ้าหนูปรมาณู, 30

โจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ, 72

ฉ

ฉั่นคือต้นไม้, 40

ฉั่นคือหินผา เขาหาว่าฉั่นศักดิ์สิทธิ์, 40

ช

ชายชล ซีวิน, 17

ชิชูเกะ, 108

ชินทาการะจิมะ, 16

ช

ชงโงกุน, 105

ชาเก๊า, 40

ซูเปอร์แมน, 14, 26

เซนต์เซย์ย่า, 84

แซมไวส์ แกมจี, 42

โฆฏ กิกะ, 15, 37

ไซอิ๋ว, 64, 156

ด

ดร.สลัมป์ กับหนูน้อยอาราเล่, 105

ดราگونบอล, 71

ดาบพิฆาตอสูร, 54, 97

ดินญี่ปุ่น, 230

ดินเยื่อกระดาษ, 229, 230

ดีโอ บรันโด, 72

เด็กกับหมี, 33

เด็กขายคำแพง, 33

เด็กโต, 203

เด็กวัยเรียน, 201

โดนัลด์ดั๊ก, 25

โดราเอมอน, 108

ด

ตัวละคร, 3, 11, 40

ตัวละครที่มีบทบาทคงที่, 42

ตัวละครที่มีบทบาทไม่คงที่, 42

ตัวละครที่มีลักษณะซับซ้อน, 41

ตัวละครที่มีลักษณะไม่ซับซ้อน, 41

ตัวละครแนวบุคลลาธิษฐาน, 62

ตัวละครแนวแบบฉบับ, 64

ตัวละครแนวสมจริง, 59

ตัวละครแนวเหนือจริง, 61

ตัวละครแนวอุดมคติ, 60

ตัวละครประกอบ, 41

ตัวละครเอก, 41

ดิน ดิน ผจญภัย, 13

ดีโอเปียกาย, 156

ท

ทฤษฎีการรับรู้ของตนเอง, 194

ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ, 194

ทฤษฎีเกสโตลท์, 194

ทฤษฎีของเพียเจต์, 194

ทองเนื้อเก้า, 72

ทาเคฮิโกะ อิโนะอุเอะ, 85

ทुरบุรุษทูย, 33

เท็ตซึกะ โอซามุ, 16

เทพธิดาตะวัน, 33

ไทยคอมมิค, 18

ธ

ธิม, 5, 7, 78, 79, 88, 89, 90, 111, 132, 161,

162, 227, 228, 251

น

น้องอุ่นใจ, 224

นาค, 35, 36

นางพญางูขาว, 29

นายหัวแดงโม, 19

นารูโตะ, 157

นินจาฮาโตริ, 101

นิยายภาพ, 37

บ

บรอสคาสต์ไทย เทเลวิชั่น, 35

บุคลิกแบบจำลอง, 65, 81

บุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว, 65, 81

เบจิด้า, 71

เบบี้, 16

แบทแมน, 26

แบรนดี้, 209

ป

ปยุต เงากระจ่าง, 33

ปลาบู่ทอง, 35

เปล่ง ไตรปิ่น, 17

โปเกม่อน, 98

ผ

ผีเสื้อแสนรัก, 33

พ

พระมหาชนก, 19

พระยูไล, 64

พลูโต, 25, 26

พิกเล็ต, 103

พิคาชู, 99

เพชรพระอุมา, 17

ฟ

ฟูจิจินดาเนะ, 103

โฟรโต้, 42

ภ

ภาพเคลื่อนไหว, 20, 21, 22, 24

ภาพติดตา, 21

ภาพล้อเลียน, 37

ภาษาทางกาย, 133

ภูมิหลังของตัวละคร, 183

ม

มนัส จรรย์รงค์, 40

มหาศึกคนชนเทพ, 204

มหาสนุก, 16

มอม, 40

มังกรบาร์บิกอน, 187

มังงะ, 15, 16

มิกกี้ เมาส์, 25, 188

มิติกายภาพ, 53

มิติทางสังคม, 53

มิดที่13, 19

แม่นาก, 69

แม่มน้อยแซลลี่, 30

โมเดลฟิกเกอร์, 230

ไมตรี ลิ้มปชาติ, 40

ย

ยอดอมตะนิยายภูตผีปีศาจ, 17

ยักษ์, 35, 36

ร

ราม ราชพฤกษ์, 40

รามวงแมน, 106

รูตอล์ฟ อาร์นไฮม์, 194

รูปทรงธรรมชาติ, 154

รูปทรงเรขาคณิต, 155

เรนชองต์, 12

ฤ

ฤทธิหมัดดาวเหนือ, 69

ล

ลามู, 30

ลูฟี่, 159

โลกนิทาน, 35

ว

วอลท์ ดิสนีย์, 24, 25

วัฒนา เพ็ชรสุวรรณ, 18

วัยก่อนวัยรุ่น, 203

วัยรุ่น, 204

ว้าวชน, 40

วิกเตอร์ โลเวนเฟลด์, 193

วิบูลย์กิจ, 18

ส

ส.อาสนจินดา, 33

สโนว์ไวท์, 25

สรรพสิริ วิริยสิริ, 33

สังข์ทอง, 35

สัญลักษณ์, 6, 8, 133, 149, 152, 153, 154, 155,
156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 209,
213, 214, 215, 219, 226, 255

สัดส่วนตัวละคร, 197

สำนักพิมพ์บางกอกสาส์น, 17

สุตสาคร, 33, 35

สุสานหึ่งห้อย, 59

เสน่ห์ คล้ายเคลือบ, 33

ท

ทนมานเผชิญภัย, 33, 34

หนูจ๋า, 16

หนูน้อยเนรมิต, 33

หนูหล่อของยามมองปริภูมิปาล์ม, 33

หมัดเทพเจ้าดาวเหนือ, 159

เหตุมหัศจรรย์, 33, 34

เหม เวชกร, 16

อ

อ.ปยุต เงากระจ่าง, 33

อนิเมะ, 21

อวัจนภาษา, 133

อสูรข้างขึ้นที่สาม อากาสะ, 97

อากิระ, 30

อากิระ โทริยามะ, 30

อากิระ โทะริยะมะ, 85

อาร์ตไดเรกชั่น, 78, 79

อุกิโอเอะ, 15, 37

เอกโค่ จิ้งก้องโลก, 35, 36

เอช.อาร์. ไกเกอร์, 188

แอนิเมชัน, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 29, 30, 33,
34, 35, 76, 77, 88, 163, 177

ฮ

ฮายาโอะ มียาซากิ, 30

โฮะคุไซ, 37

ประวัติผู้เขียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนพล จุลกะเทียน

สาขาการออกแบบสื่อดิจิทัล

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี ศิลปะบัณฑิต (ศป.บ.) สาขาวิชาศิลปะไทย สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลวิทยาเขตเพาะช่าง
- ปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.) สาขาวิชาทัศนศิลป์:ศิลปะสมัยใหม่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ปริญญาเอก ปรัชญาดุสิตบัณฑิต (ปร.ด.) สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผลงานวิชาการ

- งานวิจัยเรื่อง “การศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดจักรวาลวิทยาของวรรณกรรมประเภทไตรภูมิเพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย” (2561)
- หนังสือเรื่อง “การออกแบบตัวละคร” (2561)
- งานวิจัยเรื่อง “สื่อเคลื่อนไหวผ่านเทคโนโลยีความจริงเสริมบนจิตรกรรมฝาผนังไทยโบราณ : กรณีศึกษาจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร” (2562)
- หนังสือเรื่อง “ภูมิปัญญาไทยในงานศิลปกรรม” (2563)
- งานวิจัยเรื่อง “การศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบเพื่อสร้างสรรค์จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐานภายในพระอุโบสถวัดปราสาท จังหวัดนนทบุรี” (2563)
- หนังสือเรื่อง “การเล่าเรื่องและการเขียนสตอรี่บอร์ด” (2564)
- หนังสือเรื่อง “การสร้างสื่อการท่องเที่ยวเสมือนจริง” (2564)
- งานวิจัยเรื่อง “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถ วัดชมภูเวก จังหวัดนนทบุรี” (2565)

- งานวิจัยเรื่อง “สื่อเคลื่อนไหวจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร” (2565)



ISBN 978-974-625-973-6



9 789746 259736