



การออกแบบตัวละครพื้นฐานสำหรับเด็ก

BASIC CHARACTER DESIGN FOR THE CHILDREN

ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส*

Tipsukhon Pesopas

บทคัดย่อ

การออกแบบตัวละครที่มีเอกลักษณ์จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบจากการสร้างรูปลักษณะหรือบุคลิกหน้าตาที่แตกต่างกัน เพื่อให้เกิดลักษณะพิเศษ โดยเฉพาะที่น่าจดจำของตนเอง หากออกแบบมาได้ดีมีความน่าสนใจจะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชม แต่หากออกแบบตัวละครมาไม่ดี แม้เนื้อหาจะดีขนาดไหนก็ตามคงจะประสบความสำเร็จได้ยาก มาซากาซึ คูโบ กล่าวไว้ว่า การสร้างตัวละครให้ครองใจคนทั้งโลกนั้น ไม่มีหลักสูตรตายตัว แต่มีบรรทัดฐานที่อาจนำไปใช้ได้คือ ตัวละครตัวนั้นต้องมีจุดเด่น เอกลักษณ์ในด้านรูปร่างอย่างมาก เช่น เมื่อนำไปเรเงาให้เป็นสีดำทั้งภาพแล้วผู้ชมยังสามารถรู้ได้ว่าเป็นตัวละครตัวใด เด็กสามารถจดจำและวาดตามได้ง่าย ดังนั้น การออกแบบตัวละครจึงถือเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องเรียนรู้สำหรับนักออกแบบแอนิเมชันทุกคน ต้องคำนึงถึงหลักการพื้นฐานของการออกแบบคือ ขนาด (size) รูปทรง (shape) สัดส่วน (proportion) โดยนำหลักทั้ง 3 ข้อ มาจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกัน เพื่อสื่อถึงบุคลิกของตัวละครได้ชัดเจน ปัจจัยสำคัญในการออกแบบตัวละครพื้นฐานสำหรับเด็กคือการเลือกใช้โทนสีที่เหมาะสมและตรงกับกลุ่มเป้าหมาย

คำสำคัญ: การออกแบบตัวละคร

ABSTRACT

The character design must have identity and elements of characteristic or difference appearance for particularly memorable. Well-designed will interested and attract the audience. Even though, the best story but worst character designer could not success. Mr. Masakazu Kubo said doesn't use any principle to creating a character that wins all people's hearts, but the standard is that character must be extraordinary appearance. For example, use black color to highlight the character, and the audience still remembers or children can recognize

* อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบสื่อสาร คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี



and easy to draw. Then character design is necessary to learn for designers and animator. The basic elements like size, shape, ratio or proportion, by use these principles to create the composition and show the character identity. Factor to design the character for children is to use correct color and suitable to the target.

Keyword: character design.

บทนำ

ภาพเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการสื่อความหมาย มีความเป็นสากล สามารถอธิบายสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เกิดความเข้าใจได้เป็นอย่างดี ปัจจุบันภาพการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน เช่น ภาพประกอบในงานโฆษณา ภาพยนตร์ หนังสือเด็ก และในรูปแบบสื่อการเรียนการสอน เนื่องจากสามารถทำให้บุคคลรับรู้และเข้าใจเรื่องราวที่ต้องการสื่อสารได้อย่างรวดเร็ว ช่วยสร้างความผ่อนคลาย สร้างความบันเทิง และเติมเต็มจินตนาการ อีกทั้งเป็นสื่อที่ช่วยอธิบายเรื่องราว สื่อความหมายได้ง่ายกว่าการบอกเล่า ตัวละครจึงมีส่วนสำคัญอย่างมาก ทำให้งานดูน่าสนใจ การออกแบบตัวละครต้องพยายามทำให้ตัวละครมีชีวิต โดยการสร้างมิติให้กับตัวละคร รวมถึงการออกแบบหน้าตาท่าทางและการแต่งกายที่เหมาะสม การออกแบบตัวละครจึงถือเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องเรียนรู้สำหรับนักออกแบบแอนิเมชันทุกคน

การออกแบบตัวละคร

ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมาก เช่น สื่อภาพยนตร์ โฆษณา สื่อการเรียนการสอน และเกม การ์ตูนถูกนำไปใช้ในหลายวัตถุประสงค์ด้วยกัน เนื่องจากเป็นสื่อที่ช่วยให้มนุษย์ได้ผ่อนคลายจากวิถีชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริง การ์ตูนทำให้สามารถรับรู้และเข้าใจเรื่องที่ต้องการจะสื่อได้อย่างรวดเร็ว เป็นรูปแบบที่มีการใช้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกายวิภาคของคนและสัตว์มาช่วยในการออกแบบ โดยใช้วิธีการปรับเปลี่ยนจากรูปแบบปกติไปสู่การออกแบบที่เกินจริง เช่น จมูกใหญ่ ปากหนา หูกว้าง มีหาง สิ่งสำคัญอยู่ที่คุณลักษณะและเอกลักษณ์ของตัวละครเป็นหลัก ตัวละคร (character) หมายถึง การ์ตูน สัตว์ สิ่งของ ที่มีบทบาทในการแสดงละคร ทำให้สามารถรับรู้และเข้าใจเรื่องที่ต้องการจะสื่อความหมายโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก มีหลักการออกแบบตัวละครที่น่าสนใจ ดังนี้

1. มีเอกลักษณ์ มีรูปแบบลักษณะเฉพาะที่แตกต่าง เป็นที่น่าสนใจและน่าจดจำ
2. มีบุคลิก ท่าทาง การเคลื่อนไหวที่โดดเด่น มีลักษณะเฉพาะตัว
3. มีรูปร่าง สีสัน และมีสัญลักษณ์ที่จดจำได้ง่าย
4. มีการแสดงอารมณ์ชัดเจน ช่วยให้เข้าใจสิ่งที่นำเสนอ

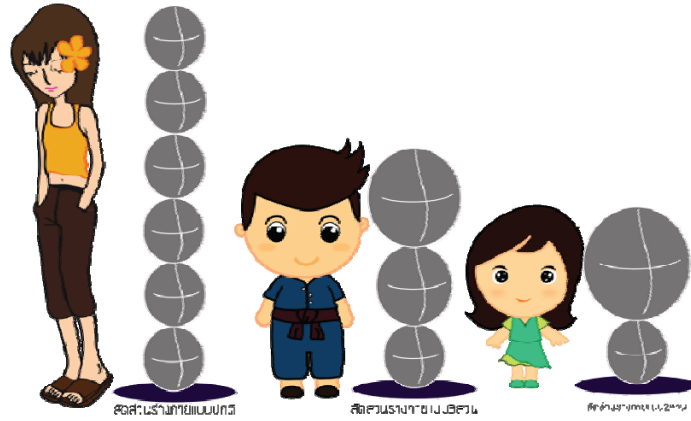


ส่วนประกอบสำคัญในการออกแบบตัวละคร การออกแบบตัวละครคือ การจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกันให้เกิดบุคลิกต่าง ๆ ที่สามารถสื่อบุคลิกของตัวละครได้ชัดเจน การแบ่งสัดส่วนของตัวละครจะแยกออกเป็น ส่วนหัว ตัว แขน ขา และอื่น ๆ ไม่ควรมีสัดส่วนเท่ากันเพราะจะทำให้ดูน่าเบื่อ ตรงกันข้ามยิ่งสัดส่วนมีความแตกต่างกันเท่าไร ตัวละครจะยิ่งดูเตะตามากขึ้น เช่น ตัวใหญ่มากแต่หัวเล็ก หรือตัวพอมแต่หัวโต เป็นต้น การสร้างจุดสนใจให้กับตัวละคร ควรเน้นที่จุดใดจุดหนึ่งเพียงจุดเดียว เพราะหากวางจุดสนใจไว้หลายจุดจะเกิดการแข่งกันเอง ทำให้บุคลิกตัวละครดูไม่โดดเด่นเท่าที่ควร ซึ่งการออกแบบตัวละครขึ้นอยู่กับส่วนประกอบหลัก 3 อย่าง คือ ขนาด (size) รูปทรง (shape) และสัดส่วน (proportion) ดังนี้

1. ขนาด (size) เป็นเรื่องของการเปรียบเทียบ ใหญ่กว่าหรือเล็กกว่า ขนาดมีความสำคัญในแง่ของการสร้างความรู้สึกที่แตกต่างกัน ขนาดใหญ่ให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่มากกว่า แข็งแรงกว่า มั่นคงกว่า และมีอำนาจเหนือกว่า ในขณะที่ขนาดเล็กให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่น้อยกว่า อ่อนแรงกว่า คล่องแคล่วว่องไวกว่า และมีลักษณะตกเป็นเบี้ยล่าง

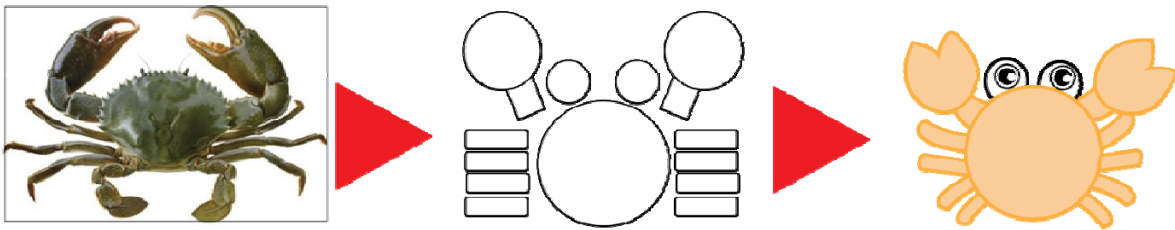
2. รูปทรง (shape) รูปทรงหลัก ๆ มีอยู่ 2 แบบ คือ Free Shape กับ Simple Shape โดย Free Shape คือ รูปทรงซึ่งไม่มีโครงสร้างและแบบแผนที่แน่นอน เช่น ควนไฟ ก้อนเมฆ รอยหมึกซึมบนผ้า หรือแผนที่ประเทศต่าง ๆ ส่วน Simple Shape คือรูปทรงแบบง่าย ๆ ไม่ยุ่งยาก ไม่สลับซับซ้อน มีโครงสร้างที่แน่นอน ได้แก่ วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ในการออกแบบตัวละคร ศิลปินนักออกแบบจะให้ความสำคัญกับ Simple Shape มากกว่า Free Shape เพราะ Simple Shape เป็นรูปทรงที่สะดวกต่อการใช้งาน เตละตาผู้ชมได้มากกว่า จัดจาง่าย และสามารถสื่อบุคลิกตัวละครออกมาได้อย่างชัดเจน

3. สัดส่วน (proportion) ตัวละครที่มีรูปทรง (shape) และสัดส่วน (proportion) ผิดเพี้ยนไปจากความจริงมากเท่าไร ก็จะมีความเป็นการ์ตูนมากขึ้นเท่านั้น การสร้างการ์ตูนจะต้องเขียนให้เกินจริงหรือน้อยกว่าความเป็นจริง ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี ทั้งขยายให้ใหญ่ขึ้น ยัดให้ยาวออก บีบให้เล็กลง หรือหดหายไปเลย การเพิ่ม ลด ตัด เน้น เกี่ยวข้องกับสัดส่วนอย่างมาก

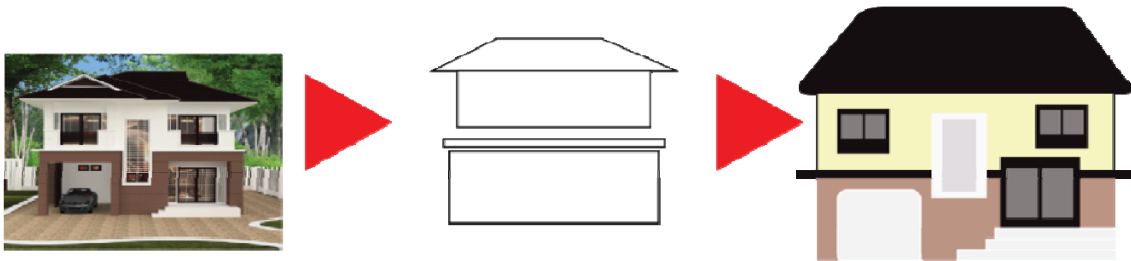


ภาพที่ 1 ตัวอย่างการแบ่งสัดส่วนตัวละคร

การสร้างสรรคด้วยรูปทรงเรขาคณิต ในการออกแบบตัวละคร ผู้สร้างสรรค์ต้องเริ่มจากการมองภาพต่าง ๆ เช่น บุคคล สัตว์ สิ่งของ พืช หรือสิ่งปลูกสร้าง ในลักษณะเรขาคณิต และลองแยกองค์ประกอบโดยใช้การเพิ่มและลดสัดส่วน จากนั้นนำองค์ประกอบพื้นฐานที่ได้มาผสมผสานเข้ากับจินตนาการของผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการสร้างสรรคสัตว์ด้วยรูปทรงเรขาคณิต



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการสร้างสรรคบ้านด้วยรูปทรงเรขาคณิต



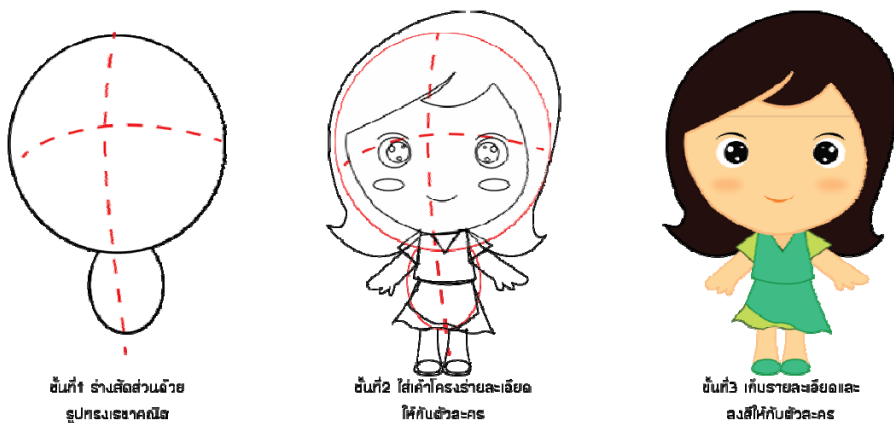
การนำรูปทรงเรขาคณิตมาเป็นเค้าโครงและกำหนดรูปแบบลักษณะตัวละครว่าประกอบด้วยรูปทรงเรขาคณิตอะไรบ้าง เช่น ส่วนหัวและส่วนตัว เป็นรูปวงกลมหรือวงรี รูปทรงเรขาคณิตเปรียบเสมือนกรอบโครงร่างของวัตถุ เป็นตัวกำหนดรูปทรงของตัวละครไม่ให้บิดเบี่ยวจนขาดความสวยงาม



ภาพที่ 4 ตัวอย่างการออกแบบใบหน้าตัวละคร

ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

ผู้สร้างสรรค์ต้องเริ่มจากการวาดสัดส่วนของร่างกาย ลักษณะท่าทางคร่าว ๆ โดยวาดศีรษะให้มีขนาดใหญ่กว่าส่วนลำตัว หรือวาดศีรษะให้มีขนาดเล็กกว่าส่วนลำตัว จากนั้นเริ่มวาดรายละเอียดจากส่วนศีรษะ ไปหน้าดวงตา เลื้อยผ้า และเริ่มใส่สีสันทันให้กับตัวละครตามความเหมาะสม



ขั้นที่ 1 ร่างสัดส่วนด้วยรูปทรงเรขาคณิต

ขั้นที่ 2 ใส่เค้าโครงรายละเอียดให้กับตัวละคร

ขั้นที่ 3 เก็บรายละเอียดและลงสีให้กับตัวละคร

ภาพที่ 5 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

โครงสร้างใบหน้าตัวละคร ประกอบด้วยอวัยวะต่าง ๆ ที่อยู่บนใบหน้า บางตัวละครจะไม่มีอวัยวะครบเหมือนจริงแต่ที่มาของโครงสร้างจะใกล้เคียงลักษณะจริง สิ่งสำคัญที่สุดในการแสดงอารมณ์ความรู้สึกบนใบหน้ามีอยู่ 3 ส่วน ได้แก่ คิ้ว ตา และปาก โดยมีรายละเอียด ดังนี้



1) ส่วนตาและคิ้ว มีความสำคัญมากเพราะการแสดงอารมณ์ความรู้สึกออกมาล้วนสะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนจากทางสายตา

2) ส่วนปาก สามารถแสดงอารมณ์ออกมาชัดเจนได้พอ ๆ กับสายตา การวาดปากเพียงเส้นเดียวก็สามารถแสดงอารมณ์ออกมาได้ เช่น เส้นปากโค้งคว่ำให้ความรู้สึกโกรธ บึ้งตึง กัดริมฝีปาก หรือเส้นโค้งหงาย ให้ความรู้สึกอารมณ์ดี มีความสุข



ภาพที่ 6 ตัวอย่างการแสดงอารมณ์ดีใจ



ภาพที่ 7 ตัวอย่างการแสดงอารมณ์เสียใจ



ภาพที่ 8 ตัวอย่างการแสดงอารมณ์โกรธ



สี (color) เป็นส่วนประกอบของศิลปะที่มีความสำคัญและค่อนข้างจะมีบทบาทโดดเด่นกว่าส่วนประกอบอื่น ๆ สามารถรับรู้ได้รวดเร็ว และสีเพียงอย่างเดียวสามารถทำให้เกิดส่วนประกอบของศิลปะได้อีกหลายอย่าง เช่น การป้ายสีเป็นเส้น สลักสีเป็นจุด การใช้สีเป็นพื้นผิว น้ำหนักและบริเวณว่าง นอกจากนี้สียังสามารถทำให้ผู้พบเห็นเกิดอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ เช่น

สีแดง	ให้ความรู้สึก	ตื่นเต้น รุนแรง กล้าหาญ มีอำนาจ
สีเขียว	ให้ความรู้สึก	สดชื่น มีพลัง สบาย มีชีวิตชีวา
สีเหลือง	ให้ความรู้สึก	ร่าเริง สดใส กระชุ่มกระชวย
สีส้ม	ให้ความรู้สึก	สนุกสนาน ร่าเริง อบอุ่น
สีม่วง	ให้ความรู้สึก	เศร้า ผิดหวัง
สีฟ้า	ให้ความรู้สึก	สดใส สะอาด เรียบร้อย
สีชมพู	ให้ความรู้สึก	อ่อนหวาน นุ่มนวล น่ารัก
สีน้ำเงิน	ให้ความรู้สึก	สุขุม เยือกเย็น สงบ
สีน้ำตาล	ให้ความรู้สึก	เก่า แข็งแกร่ง ทрудโทรม
สีเทา	ให้ความรู้สึก	เศร้า สงบ สุขุม เรียบร้อย สุภาพ
สีดำ	ให้ความรู้สึก	หดหู่ เศร้า ลึกลับหนักแน่น
สีขาว	ให้ความรู้สึก	บริสุทธิ์ ใหม่ สะอาด

สีที่มีลักษณะแตกต่างกันย่อมให้อารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ก่อนที่จะจับคู่สีควรเลือกตัวสีที่เหมาะสม โดยกำหนดอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอด หลังจากนั้นจึงเลือกค่าของสีและความเข้มของสี เนื่องจากการสร้างบรรยากาศที่ต้องการสร้างขึ้นบนภาพ การจับคู่โทนสีมีดังนี้

1) สีโทนร้อนหรือสีโทนอบอุ่น ประกอบด้วย สีแดง สีส้ม สีเหลือง สีชมพู และสีม่วง ให้ความรู้สึกอบอุ่นราวกับแสงอาทิตย์ ให้ความรู้สึกแสวงหาความก้าวหน้า



ภาพที่ 9 สีโทนร้อน

2) สีโทนเย็น ประกอบด้วย สีเหลือง สีน้ำเงิน สีฟ้า สีเขียว และสีม่วง ให้ความรู้สึกเยือกเย็น ให้ความรู้สึกสบายใจ



ภาพที่ 10 สีโทนเย็น

3) สีโทนอ่อน ประกอบด้วย สีชมพูอ่อน สีเหลืองอ่อน สีม่วงอ่อน สีฟ้าอ่อน เป็นต้น ให้ความรู้สึกอิสระ สบาย ๆ และละเอียดอ่อน



ภาพที่ 11 สีโทนอ่อน

4) สีโทนสดใส โดยปกติจะมีระดับความเข้มของสีค่อนข้างสูง จัดอยู่ในกลุ่มสีโทนสว่าง เช่น สีเหลืองสด สีแดงสด สีส้มสด เป็นต้น ให้ความรู้สึกกระปรี้กระเปร่า คึกคัก มีชีวิตชีวา



ภาพที่ 12 สีโทนสดใส

5) สีโทนเรียบ เป็นโทนสีในกลุ่มโทนสีเทา เช่น สีเทาอ่อน สีน้ำตาลอ่อน สีเทาอมฟ้า เป็นต้น ให้ความรู้สึกเรียบ เรียบง่าย ผ่อนคลายสบาย ๆ



ภาพที่ 13 สีโทนเรียบ



6) สีโทนหนักแน่น เป็นกลุ่มโทนสีมืด เช่น สีน้ำเงินเข้ม สีแดงเลือดหมู สีเขียวเข้ม สีเทาเข้ม เป็นต้น ให้ความรู้สึกถึงความเป็นผู้ใหญ่ ความคลาสสิก ความแน่นอนและมั่นคง



ภาพที่ 14 สีโทนหนักแน่น

บทสรุป

การออกแบบตัวละครคือการจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกัน สามารถสื่อบุคลิกของตัวละครได้ชัดเจน ซึ่งการออกแบบตัวละครขึ้นอยู่กับส่วนประกอบหลัก 3 อย่าง คือ ขนาด (size) รูปทรง (shape) และสัดส่วน (proportion) ในการออกแบบตัวละครควรเริ่มจากรูปทรงแบบง่าย ๆ ไม่ยุ่งยาก ไม่สลับซับซ้อน ได้แก่ วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และควรมีสัดส่วนผิเคเพิ่มขึ้นไปจากความจริงเพื่อให้เกิดการจดจำและสามารถสื่อบุคลิกตัวละครออกมาได้อย่างชัดเจน โทนสีที่เลือกใช้ควรคำนึงถึงอารมณ์และความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอดให้เหมาะสม เช่น หากต้องการแสดงออกถึงความสนุกสนาน ควรใช้โทนสีแบบสดใส เนื่องจากสีโทนนี้จะให้ความรู้สึกกระปรี้กระเปร่า คึกคัก มีชีวิตชีวา ตื่นเต้น ไร่่าใจ หากกลุ่มเป้าหมายคือเด็กสิ่งัที่ควรคำนึงในเรืองของการใช้สีคือ ผู้สร้างสรรค์ไม่ควรใช้สีโทนมืดหรือสว่างแสบตาจนเกินไป เนื่องจากกลั้มเนื้อตาของเด็กยังไม่แข็งแรงทำให้กลั้มเนื้อตาเสียได้ อาจแก้ไขโดยการเติมสีขาวเพื่อให้งานมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- จักรกฤษณ์ นิลทะสิน. (2545). *การวาดภาพการ์ตูน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. (2548). *Animation says Hi: สวัสดิ์แอนิเมชัน*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2553). *องค์ประกอบศิลป์ 1* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: สามลดา.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547). *การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน: How to make 2D animation*. กรุงเทพฯ: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี.