



เอกสารประกอบการฝึก



เทคโนโลยีขั้นสูง

ADVANCED TECHNOLOGY

หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ

พื้นฐาน
ศิลปะและการวาดภาพ

Basic Art & Drawing

กลุ่มอาชีพช่างอิเล็กทรอนิกส์
และคอมพิวเตอร์

นพส.13/2556

สำนักพัฒนาผู้ฝึกและเทคโนโลยีการฝึก

กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน

คำนำ

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วซึ่งครอบคลุมทั้งด้านอุตสาหกรรมการผลิต การสื่อสาร โทรคมนาคม การบริหารจัดการด้านโลจิสติกส์ ตลอดจนการนำเทคโนโลยีมาใช้ในภาคบริการ ทำให้กรมพัฒนาฝีมือแรงงานต้องพัฒนาหลักสูตรการฝึกเทคโนโลยีขั้นสูงเริ่มตั้งแต่ปีพ.ศ. ๒๕๕๓ จำนวน ๑๔ หลักสูตร และได้ดำเนินการพัฒนาหลักสูตรการฝึกเทคโนโลยีขั้นสูงอย่างต่อเนื่องทุกปี ในปีพ.ศ. ๒๕๕๕ ได้จัดตั้งศูนย์ฝึกอบรมเทคโนโลยีขั้นสูง จำนวน ๖ แห่ง ในสถาบันพัฒนาฝีมือแรงงานภาค ๖ แห่ง และในปีพ.ศ. ๒๕๕๖ จะดำเนินการจัดตั้งศูนย์ฝึกอบรมเทคโนโลยีขั้นสูงขึ้นอีก ๖ แห่ง ในสถาบันพัฒนาฝีมือแรงงานภาคส่วนที่เหลือ

กรมพัฒนาฝีมือแรงงานพิจารณาเห็นว่าหลักสูตรการฝึกเทคโนโลยีขั้นสูงยังไม่เพียงพอ ที่จะทำให้การฝึกอบรมมีคุณภาพ จึงได้มอบหมายให้มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จัดทำเอกสารประกอบการฝึก จำนวน ๑๔ ฉบับ เพื่อให้วิทยากรใช้เป็นแนวทางในการฝึกอบรมหลักสูตรเทคโนโลยีขั้นสูง ซึ่งจัดทำเมื่อปีพ.ศ.๒๕๕๓ จำนวน ๑๔ หลักสูตร ซึ่งช่วยให้การฝึกอบรมมีคุณภาพและได้มาตรฐานเดียวกัน ทั้งประเทศ ด้วยความคาดหวังว่าผู้ผ่านการฝึกในหลักสูตรนี้จะได้รับความรู้ ประสบการณ์ และทักษะ อย่างมีคุณภาพตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและตามความต้องการของตลาดแรงงาน ตลอดจนเป็นการเตรียมกำลังแรงงานของประเทศรองรับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียนในปี ๒๕๕๘

กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารประกอบการฝึกชุดนี้จะทำให้การฝึกอบรมหลักสูตรเทคโนโลยีขั้นสูง ดำเนินการอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาฝีมือแรงงานต่อไป



(นายนคร ศิลปอาชา)


อธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน

ธันวาคม ๒๕๕๕

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น.....	1
การวาดเส้น	2
พื้นผิวและการใช้สี	22
การวาดภาพหุ่นนิ่งและการวาดภาพคนจริง	90
การวาดภาพหุ่นนิ่ง	91
การวาดภาพคนจริง	116
การวาดฉาก.....	171
ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับทัศนียภาพ	172
วิธีการเขียนทัศนียภาพ	174
การจัดองค์ประกอบภาพ	205
ความเข้าใจในศิลปะ.....	206
การจัดภาพ.....	208
การใช้โปรแกรมลงสีสำหรับภาพนิ่ง	243
ความรู้เบื้องต้นในการใช้งานโปรแกรมตกแต่งภาพ	244
เทคนิคการลงสีภาพ.....	260
การคิดโครงเรื่อง บท และการเล่าเรื่องด้วยภาพ	301
การเขียนสตอรี่บอร์ด (Story board)	302
ศิลปะการเล่าเรื่อง	312
บรรณานุกรม.....	335

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเตรียมการสอน (ทฤษฎี)	
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น	
		รหัสวิชา 0922124501	
		หัวข้อที่ 1	เวลา 2 ชั่วโมง
วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้ ทักษะและความสามารถในเรื่องของพื้นผิว สี แสง และเงาและการวาดเส้นอย่างถูกต้อง			
วิธีการสอน : บรรยาย สาธิต และให้ฝึกปฏิบัติ			
หัวข้อสำคัญ : 1) การวาดเส้น 2) สี แสง เงา 3) พื้นผิว 4) การใช้สี			
อุปกรณ์ช่วยฝึก : 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 4. ไม้บรรทัด 5. กระดาษรองวาด 6. ตัวหนีบ 7. มีดคัตเตอร์ 8. กระเป๋ใส่ชิ้นงาน			
การมอบหมายงาน :			
การวัดและประเมินผล :			
หนังสืออ้างอิง : ชัยวัฒน์ การรื่นศรี (2546). ศิลปะเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ปาเจรา. บุญเลิศ บุตรขาว. (2528). กายวิภาค. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. ปรัชญา อารมณ์. (2538). หลักการออกแบบ. ภูเก็ต: โปรแกรมออกแบบฯ สถาบันราชภัฏภูเก็ต. วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2552). วาดเส้นพื้นฐาน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. _____. (ม.ป.ป.). (2519). การวาดเขียน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช. สมเกียรติ ตั้งนโม (แปล) (2536). ทฤษฎีสี. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.			

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

เครื่องมือและอุปกรณ์ในการวาดเส้น

อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการวาดเส้นนั้น ที่จำเป็นก็มีเพียงกระดาษ ดินสอ ยางลบ และคัตเตอร์ เท่านั้นก็เพียงพอแล้ว สำหรับการเริ่มต้นหัดวาดเส้น ส่วนคุณภาพของอุปกรณ์ ควรเลือกใช้อุปกรณ์ที่ดีมีคุณภาพ จะได้ไม่เป็นอุปสรรคในการทำงาน

สำหรับอุปกรณ์วาดเส้นพื้นฐานมีดังนี้

1. แผ่นกระดาษรอง

แผ่นกระดาษรอง ส่วนใหญ่จะใช้ไม้กระดานอัด เพราะจะมีน้ำหนักเบา พื้นเรียบ สามารถใช้งานได้ดีโดยเฉพาะนำออกนอกพื้นที่ อุปกรณ์ที่ควบคู่กับแผ่นกระดาษรอง อีกอย่างก็คือ ตัวหนีบ กระดาษเทปกาว ซึ่งเป็นตัวช่วยจับยึดกระดาษ



2. กระดาษ

กระดาษเป็นวัสดุ ที่มีความสำคัญมากเช่นกัน ซึ่งเป็นพื้นที่ปรากฏภาพ หรือผลงาน ในการวาดเส้นอาจใช้ได้หลายชนิดซึ่งมีให้เลือกมาก ก็ขึ้นอยู่กับรูปแบบของงาน โดยทั่วไป กระดาษ ในการทำงานวาดภาพ จะใช้กระดาษวาดเขียน ที่มีขนาดเรียกเป็น ปอนด์ ที่เหมาะสมทั่วไปจะอยู่ในระดับ 60-80 ปอนด์ และใช้ด้านที่มีผิวเรียบ ถ้าเป็นการวาดภาพที่ใช้ถ่านชาร์โคลในการวาดภาพ กระดาษที่ใช้มักนิยมกระดาษปรู๊ฟ เพราะผิวของกระดาษจะจับเนื้อถ่านสีดำได้ดีและราคาไม่สูง เหมาะกับการนำมาเขียนที่ใช้ความเร็ว ไม่ต้องการรายละเอียดมากนัก



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

3. ดินสอ

ดินสอ เป็นเครื่องมือพื้นฐาน และ จัดหาง่ายที่สุดในการใช้เขียนหนังสือและงานวาดเส้น ดินสอที่ใช้อยู่ในปัจจุบันมีให้เลือกสะดวกในการใช้อยู่หลายชนิด ตั้งแต่ที่เป็นไม้หุ้มต้องใช้มีดเหลา หรือ ชนิดที่เปลี่ยนไส้ได้ บางครั้งก็เรียกว่าดินสอกดซึ่งมีหลายประเภท และในแต่ละชนิดของดินสอ ก็แบ่งคุณสมบัติของไส้ดินสอซึ่งทำด้วยแกรไฟต์ (Graphite) เพื่อสะดวกและเหมาะกับการใช้งาน คุณสมบัติของไส้ดินสอดำ จะเป็น อ่อน-แก่ คือถ้าไส้มีความแข็งจะให้น้ำหนักอ่อน ถ้าไส้อ่อนจะให้น้ำหนักดำเข้ม โดยมีตัวอักษร H และ B เป็นตัวบอกระดับน้ำหนัก

โดยทั่วไปในงานวาดเส้นจะใช้ดินสอดำอยู่ที่ ระดับ 2B-4B แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับรูปแบบของงานด้วยคุณสมบัติที่ดีของดินสออีกอย่างหนึ่งก็คือ สามารถทำให้ภาพ อ่อน-แก่ หรือไล่น้ำหนักมือได้เป็นอย่างดีนอกเหนือจากเลือกชนิดจากคุณสมบัติอ่อน-แก่ ตามที่ H-B กำหนดไว้แล้ว



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

4. ยางลบ

ยางลบ เป็น ตัวช่วยแก้ไขในส่วนที่ผิด ช่วยในการตกแต่งภาพบางส่วน และ ช่วยทำความสะอาดพื้นของชิ้นงาน โดยเฉพาะงานที่ใช้ดินสอดำทั่วไป ยางลบที่ใช้มีหลายคุณภาพ ควรเลือกใช้ที่มีเนื้อนุ่มจะทำให้เนื้อหรือผิวของกระดาษไม่เสียหาย





5. มีด หรือ คัตเตอร์




ส่วนใหญ่จะนำมาใช้เหลาดินสอด และ ตัดกระดาษ ที่นิยมใช้ในปัจจุบัน ให้ความปลอดภัย ก็จะเป็น คัตเตอร์ มีหลายขนาด ตัวใบตัดสามารถหักเพื่อเปลี่ยนความคมและเลื่อนเก็บได้ มีความสะดวก ในการพกพา ในการเหลาดินสอด บางครั้งอาจใช้เครื่องเหลาแบบหมุนตั้งโต๊ะ ซึ่งก็ให้ความสะดวก แต่การใช้คัตเตอร์ นอกจากสะดวกพกพา ยังสามารถเหลาให้ได้ความยาวของไส้ได้ตามต้องการ




นอกจาก วัสดุอุปกรณ์หลักดังกล่าว ในการวาดเส้นยังมีอุปกรณ์ที่ช่วยเสริมอีกเช่น วงเวียน กระดาษทึบ ด้วงหนีบ มัสซึ่งเทป กระเป่าใส่ชิ้นงาน แผ่นรองตัด โต๊ะ เก้าอ้นนั่งทำงาน ฯลฯ

คุณภาพของ วัสดุ-อุปกรณ์ มีส่วนสำคัญในการสร้างผลงาน เพราะจะทำให้ผลงาน เรียบร้อย ดูดี และ ทำได้ สะดวกรวดเร็ว แต่ถึงอย่างไรก็ตามทักษะฝีมือของผู้วาดเส้น จะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด ในการวาดเส้น ดังนั้น เครื่องมือดี ฝีมือดี จึงจะได้ผลงานที่ดี และมีคุณภาพ

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1
<p>การจับดินสอ</p> <p>ลักษณะการจับดินสอในท่าต่างๆ ในการวาดเส้น ควรจับให้ถูกต้องตามลักษณะการใช้งาน โดยเฉพาะการฝึก เริ่มต้น ถ้าการจับดินสอวาดรูปผิดแบบก็จะวาดรูปออกมาได้ไม่ดี เพราะลักษณะการจับดินสอแต่ละแบบจะได้ลักษณะของเส้นที่แตกต่างกัน ดังนี้</p> <p style="text-align: center;">จับแบบหงายมือ</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>การจับดินสอแบบหงายมือ เหมาะสำหรับการร่างโครงสร้างของภาพรวม โดยการเหวี่ยงข้อมือไปในทิศทางต่างๆ อย่างรวดเร็ว</p>		

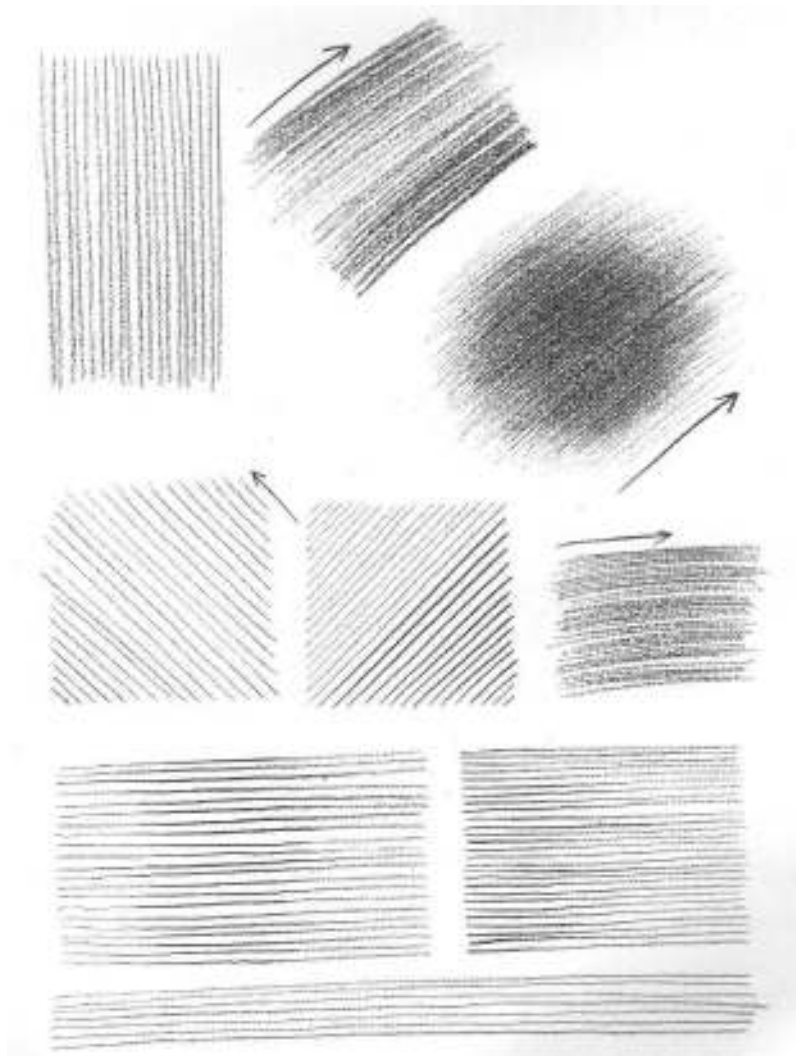
	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p>ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124501</p>
		<p>หัวข้อที่ 1</p>
<p>จับแบบคว่ำมือ</p>  <p>การจับดินสอแบบคว่ำมือ เหมาะสำหรับการร่างภาพรูปทรงต่างๆ และเหมาะกับการแรเงาน้ำหนักกลางโดยรวม</p> <p>จับแบบเขียนหนังสือ</p>  <p>การจับดินสอแบบเขียนหนังสือ เป็นลักษณะการจับดินสอที่ใช้มากที่สุดในการวาดเส้น ตั้งแต่การแรเงาน้ำหนักต่างๆ การวาดในพื้นที่แคบๆ จนถึงการตกแต่งเก็บรายละเอียด</p>		


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

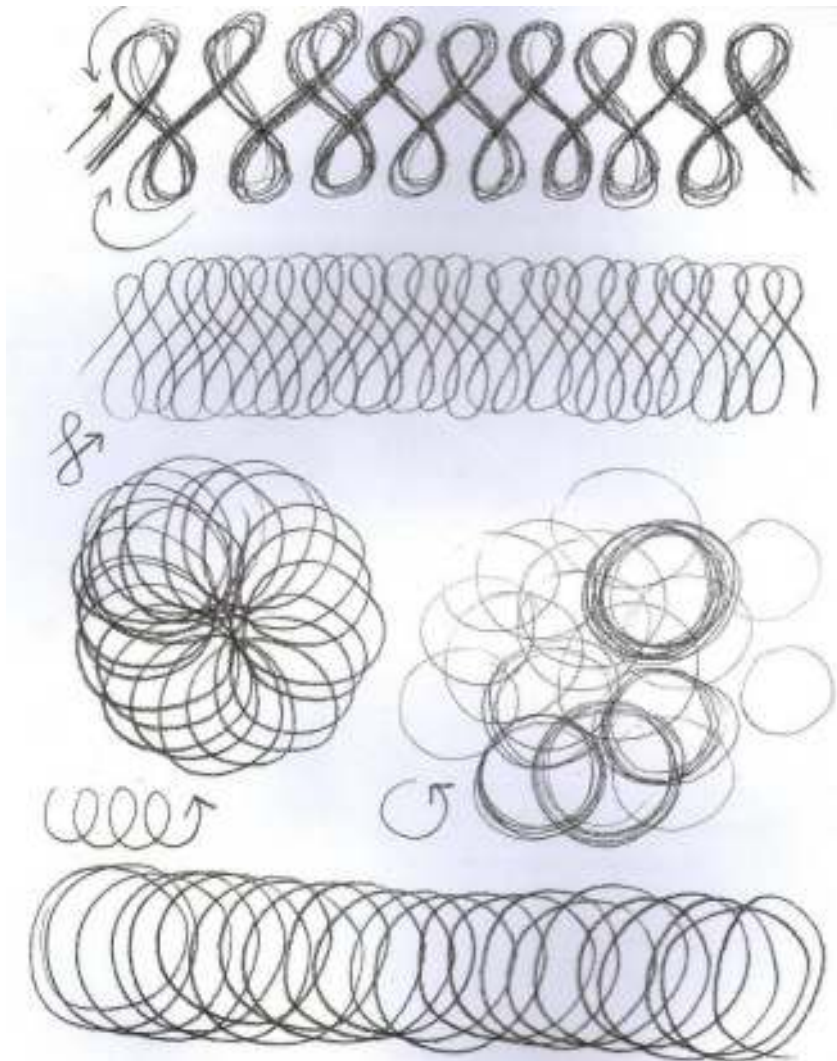
การฝึกซ้อมมือ

การฝึกซ้อมมือ เป็นการฝึกวาดเส้นในลักษณะต่างๆ โดยการเหวี่ยงหรือหมุนเฉพาะข้อมือให้ไปในทิศทางต่างๆได้อย่างอิสระ เป็นการควบคุมน้ำหนักเข้ม - อ่อน โดยการกดหนักหรือผ่อนเบาด้วยน้ำหนักมือผสมเข้ากับสายตาที่แม่นยำ การวาดเส้นจะใช้เฉพาะข้อมือและน้ำหนักมือเป็นหลัก การเหวี่ยงแขนเป็นแค่เพียงส่วนประกอบในการวาดพื้นที่กว้างเท่านั้น

ดังนั้น การฝึกวาดเส้นลักษณะต่างๆ จะต้องควบคุมน้ำหนักของมือด้วย เพื่อให้เส้นที่ได้มีน้ำหนักที่แตกต่างกันตามที่ต้องการ



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1



การฝึกน้ำหนักมือมีประโยชน์ในการวาดเส้นเป็นอย่างมาก โดยทั่วไปการแรงเงาจะค่อยๆ เพิ่มน้ำหนักขึ้นไปเรื่อยๆ แต่ถ้าเราสามารถควบคุมน้ำหนักมือได้ ในส่วนที่เข้มก็กดน้ำหนักมือให้หนัก ในส่วนที่เบา ก็ผ่อนน้ำหนักมือให้เบา ลงจะลดเวลาทำงานให้สั้นลง ทำให้การวาดนั้นเร็วขึ้นมาก ถึงแม้การวาดแบบเก็บรายละเอียดก็ใช้เวลาในการวาดไม่นานนัก

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

ความหมายของเส้น

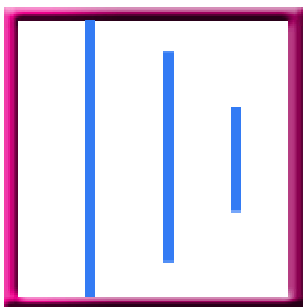
เส้นเกิดจากการเคลื่อนที่ของจุด (Moving dot) จำนวนมาก ไปในทิศทาง ที่กำหนด หรือเส้นคือทางเดินของจุดไปในทิศทางเดียวกันที่กำหนด เส้น เป็นแนวเชื่อมโยงระหว่าง จุดสองจุดขึ้นไป

เส้นจะมีปฏิกิริยา ได้ต่อกับสายตาของ มนุษย์ให้เคลื่อนที่ไปตามลักษณะของเส้นได้เป็นอย่างดี เราจะเห็นเส้นในการเคลื่อนไหวของมนุษย์ เส้นรูปทรงของสัตว์ วัตถุ และธรรมชาติที่แตกต่างกัน รูปลักษณะของเส้นเหล่านี้ไม่ว่าจะเป็นเส้นที่ปรากฏตามสายตา (Visual Elements) หรือ เส้นที่ปรากฏในความคิด (Conceptual Elements) ก็ตาม สามารถทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ตื่นเต้น สงบราบเรียบ นุ่มนวล ร่าเริง เครื่องขรีม อ่อนหวาน เป็นต้น เส้นจึงเป็นองค์ประกอบที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกของผู้สร้างงานศิลปะให้ผู้อื่นได้สัมผัสได้เป็นอย่างดี

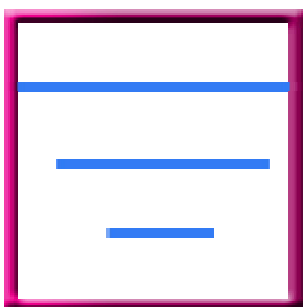
ความรู้สึกที่เกิดจากการใช้เส้นประเภทต่างๆในการออกแบบ

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมายแสดงความรู้สึกและอารมณ์ได้ด้วยตัวเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่างๆขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กัน จะมีชื่อเรียกต่าง ๆ และให้ความหมาย ความรู้สึกที่แตกต่างกันอีกด้วย


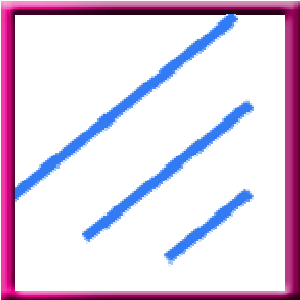
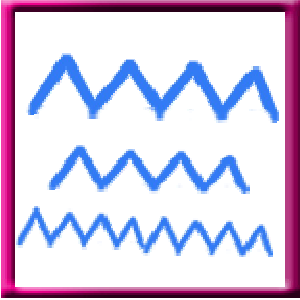


เส้นตรง คือเส้นที่ลากเป็นแนวตรง ซึ่งมีหลายลักษณะ เช่น


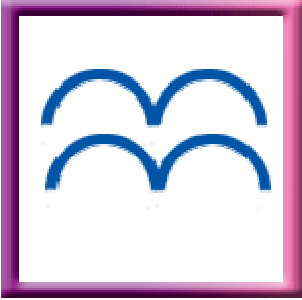
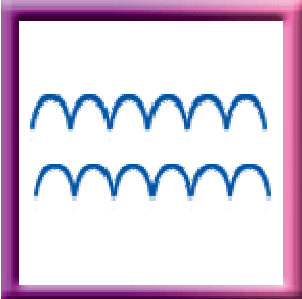




เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สีกมั่นคงแข็งแรง



เส้นตรงแนวนอน ให้ความรู้สีกสงบนิ่งราบเรียบ

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p>ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124501</p>
		<p>หัวข้อที่ 1</p>
<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>เส้นตรงแนวเฉียง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>เส้นหยัก ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวรุนแรง</p> </div> </div> <p>เส้นโค้ง คือ เส้นที่ลากโค้งงอ คดไปคดมา ไม่มีเหลี่ยม ซึ่งมีหลายลักษณะ เช่น</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>เส้นโค้งคว่ำ ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน นุ่มนวล</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>เส้นโค้งหงาย ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน นุ่มนวล</p> </div> </div> </div>		

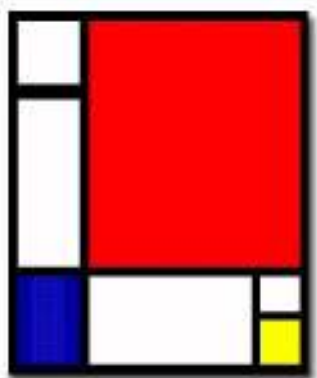
	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p>ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124501</p>
		<p>หัวข้อที่ 1</p>
<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>เส้นโค้งวงกว้าง ให้ความรู้สึกสบายเคลื่อนไหวช้าๆ</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวรุนแรง มีพลัง เปลี่ยนทิศทางรวดเร็ว</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>เส้นขดกันหอย ให้ความรู้สึกหมุนวน สับสน</p> </div> </div> </div>		

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1


รูปแบบของเส้น

หากพิจารณารูปแบบของเส้นที่ปรากฏอยู่ในสิ่งต่างๆ รอบตัวหรือผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ เส้นสามารถแบ่งได้ 4 แบบ คือ

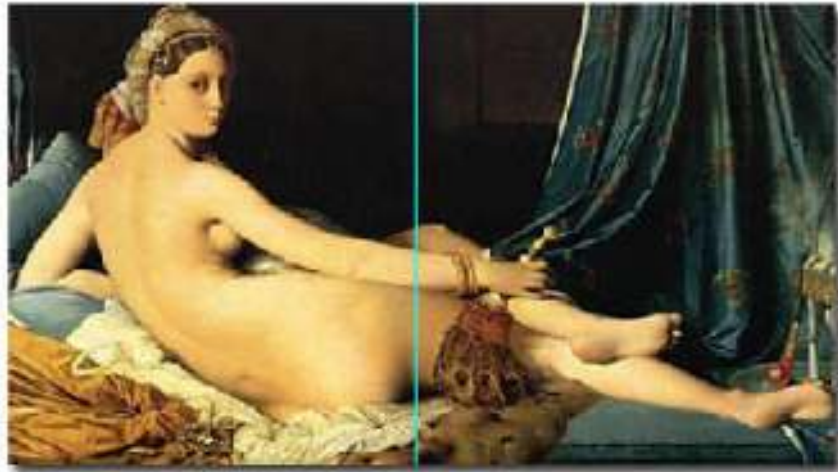
1. เส้นแท้จริง (Actual Line) หมายถึง เส้นที่แสดงความคมชัดเข้มในงานศิลปะแม้จะมีความหนาบางอยู่ในตัว โดยแสดงบุคลิกของเส้น ในลักษณะต่าง ๆ เช่น ตรง โค้ง ชิกแซ็ก โค้งไปมา ฯลฯ หรือประกอบกันขึ้นเป็นรูปร่างและรูปทรง




งานออกแบบทัศนศิลป์ที่ใช้เส้นแท้จริง

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

2. เส้นโดยนัย (Implied Line) หมายถึง เส้นที่ไม่ปรากฏรูปเส้นชัดเจนโดยตรงแต่เป็นเส้นที่เกิดจากองค์ประกอบต่าง ๆ จัดเรียงตามตำแหน่ง และทิศทางที่ผู้ดูสามารถรับรู้ได้โดยนัย และทราบว่าเป็นเส้นตรง โค้ง หรือ ซิกแซ็ก ซึ่งเส้นโดยนัยนี้จะให้ความรู้สึกเช่นเดียวกันกับเส้นแท้จริง ดังตัวอย่างต่อไปนี้




งานออกแบบทัศนศิลป์ที่ใช้เส้นโดยนัย

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

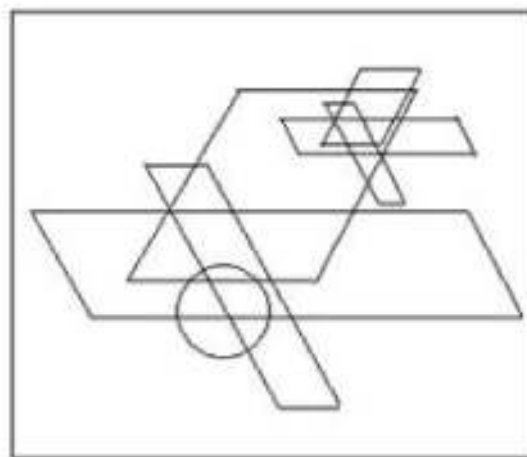
3. เส้นไม่มีตัวตน (Psychic Line) หมายถึง เส้นที่ไม่มีลักษณะเส้นที่แท้จริง และเส้นโดยนัยแต่เป็นเส้นจะปรากฏให้สามารถรับรู้ได้จากองค์ประกอบ เนื้อหา เรือราว ด้วยความรู้สึกว่ามีเส้นปรากฏอยู่ แต่ความจริงแล้วไม่มีเส้นในลักษณะนี้ต้องอาศัยจินตนาการของผู้ดูเป็นสำคัญ




งานออกแบบทัศนศิลป์ที่ใช้เส้นไม่มีตัวตน

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

4. เส้นที่เกิดจากขอบ (Line Formed by Edges) หมายถึง เส้นที่ไม่ใช่เกิดจากการเขียนหรือการลากจุดขีดให้
เกิดเป็นเส้นโดยตรงแต่เป็นเส้นที่เกิดจากส่วนประกอบมูลฐาน หรือ ทัศนธาตุ อื่น ๆ เช่น รูปร่าง รูปทรง สี หรือน้ำหนัก
อ่อนแก่ ที่นำมาจัดองค์ประกอบแล้ว ส่วนขอบที่มาชนกันเกิดเป็นเส้นขึ้นมา เช่น เส้นที่ปรากฏในธรรมชาติ และ
สิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา



งานออกแบบทัศนศิลป์ที่ใช้เส้นที่เกิดจากขอบ

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1


การแรเงา



ภาพผลงานการแรเงาน้ำหนัก

การแรเงา คือ การสร้างรอยดินสอ ปากกาหรืออื่นๆ ด้วยการควบคุมน้ำหนักพ่นหนักเบาในการ ชีต เขียน เกลี่ย ปาด ทับ ไขว้ และใช้รอยเหล่านี้สร้างน้ำหนักให้เกิดลักษณะผิวของธรรมชาติ หรือหุ่นที่ใช้ในการเขียน การแรเงาจึงเป็นการสร้างความเข้มด้วยระยะต่างๆ ในรูปทรงของงานชิ้นหนึ่งๆ เมื่อใช้ตามลักษณะแสงเงาจะทำให้เกิดมิติของมวลสารและระยะ หรือปริมาณมาตรฐานของรูปทรง น้ำหนักที่ไล่เรียงจากอ่อนไปหาแก่อย่างสม่ำเสมอนี้ เรียกว่า ค่า (VALUE) ของสีหรือน้ำหนักที่ระบายเป็นระยะอ่อน กลาง แก่ ค่าของระยะอ่อนแก่เหล่านี้นิยมเรียกกันว่า **น้ำหนัก**

การแรเงาน้ำหนักจึงเป็นการสร้างเงาในภาพ ให้ดูมีความลึกมีระยะใกล้ไกลและดูมีปริมาตร เปลี่ยนค่าของรูปร่างที่มีเพียง 2 มิติให้เป็น 3 มิติ ทำให้รูปร่างที่มีเพียงความกว้าง-ยาวเปลี่ยนค่าเป็นรูปทรงมีความตื้นลึกหนาบางเกิดขึ้น ความตื้นลึกหนาบางนี้เป็นความรู้สึกเท่านั้น และการทำให้เกิดภาพเช่นนี้ คือ เทคนิคในการสร้างภาพลวงตา (ILLUSION) เป็นวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างหนึ่ง

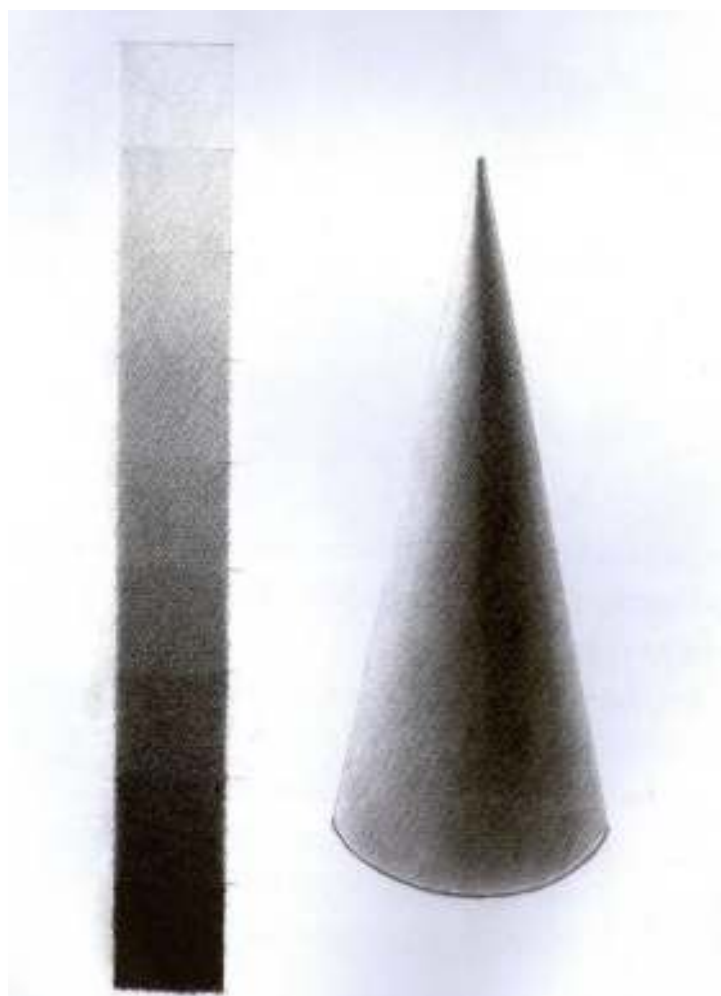
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

น้ำหนักในการวาดเขียนจึงมีความหมายดังนี้


ค่าน้ำหนักจากความสว่างสุดถึงความมืดที่สุด หรือ จากน้ำหนักขาวสุดจนถึงดำสุด น้ำหนักที่เกิดขึ้นนั้นสามารถแบ่งได้ 9 ระดับ ซึ่งความต่างระดับของแสงเงาสามารถทำให้การมองเห็นวัตถุนั้นดูมีมิติ และในด้านของศิลปะการวาดเส้น การไล่น้ำหนักก่อนแก่สามารถสร้างภาพจาก 2 มิติ ให้มองเห็นเป็นภาพลวงตา 3 มิติ

การวาดน้ำหนักแสง 9 ระดับบนวัตถุใดหรือบริเวณใดจะทำให้วัตถุนั้นดูแล้วได้ความรู้สึกกลม ซึ่งแสงเงานั้นแสดงถึง ความใกล้ กลาง ไกล ยาว สั้น นูน เว้า หรือ สูง ต่ำ ได้อย่างชัดเจน

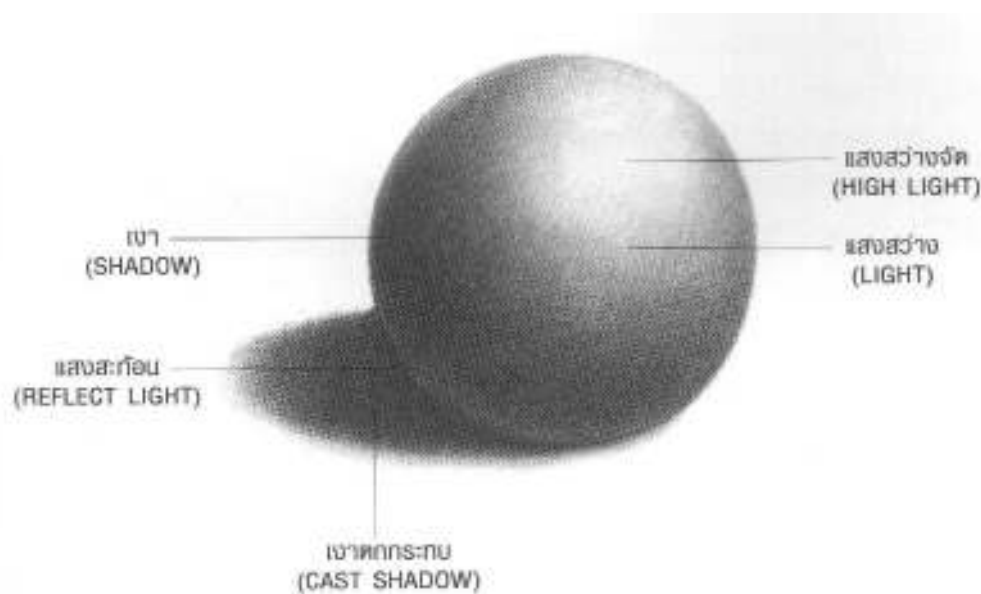
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9



ภาพค่าน้ำหนัก 9 ระดับ


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

ลักษณะของแสงเงาที่ใช้ในการวาดเขียนแบ่งออกเป็น 5 ค่า



ภาพของแสงเงาที่ใช้ในการวาดเขียน

- แสงสว่างที่สุด (HIGH LIGHT)** เป็นบริเวณที่วัตถุกระทบแสงโดยตรง ทำให้ส่วนนั้นมีน้ำหนักอ่อนที่สุด ถ้าวัตถุเป็นสีขาวบริเวณนั้นจะเปลี่ยวว่างไม่ต้องลงเงาก็ได้
- แสงสว่าง (LIGHT)** เป็นบริเวณที่ไม่ถูกแสงโดยตรงแต่มีบางส่วนที่ได้รับอิทธิพลจากแสง การลงน้ำหนักบริเวณนี้ต้องให้อ่อนจางแต่แก่กว่าบริเวณแสงสว่างที่สุดเล็กน้อย
- เงา (DARK)** เป็นบริเวณที่ได้รับอิทธิพลของแสงน้อยมาก ซึ่งเงาบริเวณนี้จะต้องแรงเงาให้มีน้ำหนักเข้มกว่าบริเวณแสงสว่างพอสมควร พอที่จะแยกแสงและเงาออกจากกันได้
- แสงสะท้อน (REFLECTED LIGHT)** เป็นบริเวณของวัตถุที่ไม่ได้กระทบแสงโดยตรง หากอยู่ในตำแหน่งที่เป็นเงาแต่ถูกแสงสะท้อนจากวัตถุที่อยู่ใกล้ๆ กันมากกระทบน้ำหนักของบริเวณนี้จะอ่อนกว่าบริเวณที่เป็นเงา ค่าของแสงสะท้อนจะให้ความรู้สึกในภาพมีมิติมีมวลสารมีชีวิตชีวาดูเหมือนมีอากาศอยู่รอบๆ
- เงาตกกระทบ (CAST SHADOW)** เป็นบริเวณที่เงาของวัตถุนั้นๆ ทอดไปตามพื้นรองรับวัตถุ โดยจะมีน้ำหนักแก่กว่าบริเวณแสงสะท้อนขนาดและรูปร่างของเงาตกทอดจะขึ้นอยู่กับทิศทางของแสง รูปร่างของวัตถุและพื้น

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

ลักษณะของน้ำหนักรูปจะเป็นดังนี้

1. มี 2 มิติ คือ กว้างกับยาว
2. มีทิศทาง
3. มีความยาว ความสั้น ความโค้ง หรือเป็นคลื่น ฯลฯ
4. มีรูปร่าง กลม เหลี่ยม หรืออิสระตามลักษณะของรูปทรง
5. มีความอ่อน แก่ และลักษณะผิวต่างๆ ตามแบบหรือหุ่นที่วาด



หน้าที่ของน้ำหนักรูปในการวาดเขียนจำแนกออกได้ ดังนี้


1. ให้ความแตกต่างระหว่างรูปทรงกับพื้นที่ หรือรูปทรงกับที่ว่าง
2. ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวต่อการนำสายตาผู้ดูบริเวณที่น้ำหนักรูปตัดกันจะดึงดูดความสนใจ ถ้าตัดกันหลายแห่งจะนำสายตาให้เคลื่อนที่จากบริเวณหนึ่งไปยังอีกบริเวณหนึ่ง ทั้งนี้จะเป็นไปตามจังหวะที่ผู้เขียนกำหนดไว้นั่นเอง ซึ่งอาจกลมกลืนหรือตัดกันอย่างรุนแรง
3. ให้ความเป็น 2 มิติ หรือ 3 มิติแก่รูปทรง
4. ให้ความรู้สึกในภาพด้วยการประสานกันของน้ำหนักรูป
5. ให้ความรู้สึกแก่ภาพ

แนวคิดในการแรเงาน้ำหนักรูป

เรามองเห็นสิ่งต่างๆ ได้ เพราะอาศัยแสงสว่างจากดวงอาทิตย์ หรือต้นแสงจากแหล่งกำเนิดอื่น เมื่อมีแสงสว่างก็ต้องมีเงาควบคู่ไปด้วย และแสงเงาทำให้เรามองเห็นวัตถุที่ผิวสีเดียวกันมีน้ำหนักรูปแตกต่างกัน เช่น วัตถุสีขาวส่วนที่ถูกแสงจะเป็นสีขาวสว่างจ้า แต่ส่วนที่ไม่ถูกแสงจะขาวหม่น ทั้งที่วัตถุนั้นก็เป็นสีขาวเท่ากันตลอดพื้นผิว

เมื่อธรรมชาติของแสงเงาให้ผลที่มองเห็นเช่นนี้ ผู้เขียนจำต้องเข้าใจการจัดน้ำหนักรูปอ่อนแก่ให้ได้ใกล้เคียงกับน้ำหนักรูปของแสงที่ตกกระทบผิววัตถุเพราะความแตกต่างของน้ำหนักรูปทำให้เกิดความรู้สึกที่ต่างกันไปได้ เช่น น้ำหนักรูปที่อ่อนให้ความรู้สึกเบา น้ำหนักรูปที่แก่ทำให้ดูแล้วรู้สึกหนัก นอกจากนี้ยังทำให้เกิดระยะต่างๆ ในการมองเห็น ตลอดจนความรู้สึกด้านความงามในทางศิลปะ

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1
<p>เทคนิคการแรเงาน้ำหนักที่นิยมใช้กัน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้แสงเข้าทางด้านหนึ่ง อีกด้านหนึ่งเป็นเงา เป็นวิธีการที่ใช้ในการเขียนภาพเหมือนจริงทั่วไป 2. ให้แสงเข้าตรงหน้า ส่วนที่อยู่ใกล้จะมีน้ำหนักอ่อน ส่วนที่อยู่ไกลจะมีน้ำหนักแก่ น้ำหนักที่ใช้ในวิธีนี้เรียกว่า จีออสคูโร (CHIAROSCURO) เป็นภาษาอิตาเลียน แปลว่า ความสว่างและความมืด อันต่างไปจากการให้ปริมาตรของรูปทรงด้วยการให้แสงเงาทั่วไป 3. กำหนดให้แสงขึ้นจากจุดกลางภาพ ส่วนมากจะใช้แสงเทียนหรือแสงไฟฟ้า 4. ให้แสงเกิดขึ้นในจุดที่ต้องการ ส่วนอื่นให้อยู่ในเงามืด 5. ให้แสงกระจายเลื่อนไหลไปทั่วภาพ เน้นความใกล้ ไกล ลึก ตื้นด้วยบรรยากาศของน้ำหนักจนเกือบไม่คำนึงถึงปริมาตรของรูปทรง 6. ให้น้ำหนักอ่อนทั้งรูปและพื้น ไม่เน้นปริมาตรของรูปทรง แต่เน้นความสว่างของแสงให้จ้า ไม่มีเงา 7. ให้แสงเด่นระริกกระจายไปทั่วๆ ภาพ <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">ภาพผลงานการแรเงาน้ำหนัก</p>		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

เทคนิคการแรเงาน้ำหนัก

เมื่อตรวจแก้ไขข้อบกพร่องของภาพร่างดีแล้ว และเป็นภาพร่างที่พร้อมจะแรเงาน้ำหนักการกำหนดแสงเงาบนวัตถุในภาพร่างซึ่งมีรูปทรงต่างๆ นั้น อาจลำดับขั้นตอนของกระบวนการได้ ดังนี้

1. หารีตาวัตถุที่เป็นหุ่นกำหนดพื้นที่แบ่งส่วนระหว่างแสงเงาออกจากกันให้ชัดเจนด้วยเส้นร่างเบาๆบนรูปทรงของภาพร่างที่วาดไว้แล้ว โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคร่าวๆ คือ แสงกับเงาเท่านั้น
2. แรเงาน้ำหนักในส่วนพื้นที่ที่เป็นเงาทั้งหมดด้วยน้ำหนักเบาที่สุดของเงาที่ตกทอดบนวัตถุ และเว้นพื้นที่ส่วนที่เป็นแสงไว้
3. พิจารณาเปรียบเทียบน้ำหนักที่เบาที่สุดกับน้ำหนักที่เข้มในส่วนขึ้นอีกเท่าใด แล้วแบ่งน้ำหนักเงาที่อ่อนกับเงาที่เข้มขึ้นด้วยวิธีร่างเส้นแบ่งพื้นที่เบาๆ เช่นเดียวกับข้อ 1 จากนั้นก็แรเงาเพิ่มน้ำหนักในส่วนที่เข้มขึ้นตลอดเวลาจะต้องเปรียบเทียบน้ำหนักของเงาที่ลงใหม่กับเงาอ่อนและแสงที่เว้นไว้อยู่เสมอเพื่อให้การแรเงาน้ำหนักได้ใกล้เคียงความเป็นจริง การแรเงาน้ำหนักต้องลงรวมๆ ไปทีละน้ำหนักจะทำให้คุณน้ำหนักได้ง่าย
4. การแรเงาน้ำหนักที่เข้มขึ้นจะใช้วิธีการเดียวกับข้อ 1 และข้อ 3 จนครบกระบวนการจะทำให้ได้ภาพที่มีน้ำหนักแสงเงาใกล้เคียงกับความเป็นจริงจากนั้นเกลี่ยน้ำหนักที่แบ่งไว้ในเบื้องต้นให้ประสานกลมกลืนกัน
5. พิจารณาในส่วนของแสงที่เว้นไว้จะเห็นว่าน้ำหนักอ่อนแก่เช่นเดียวกับในส่วนของเงาต้องใช้ดินสอลงน้ำหนักแผ่วๆ ในส่วนของแสงที่เว้นไว้ เพื่อให้รายละเอียดของแสงเงามีน้ำหนักที่สมบูรณ์
6. เเงาตกกระทบใช้หลักการเกี่ยวกับการแรเงาน้ำหนักบนวัตถุที่กล่าวมาแล้ว แต่ต้องสังเกตทิศทางของแสงประกอบการเขียนแสงในการวาดเขียนปกติจะใช้ประมาณ 45 องศากับพื้น แต่มีข้อสังเกต คือ ถ้าแสงมาจากมุมที่สูง จะเห็นเงาตกกระทบสั้น ถ้าแสงมาจากมุมที่ต่ำลงเงาตกกระทบจะยาวขึ้นในส่วนน้ำหนักของเงาตกกระทบเองก็จะมีน้ำหนักอ่อนแก่เช่นเดียวกับแสงเงาบนวัตถุคือเงาที่อยู่ใกล้วัตถุจะมีความเข้มกว่าเงาที่ทอดห่างตัววัตถุสาเหตุมาจากแสงสะท้อนรอบๆ ตัววัตถุที่สะท้อนเข้ามาลบเงาให้จางลง

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

พื้นผิว หรือ ผิวสัมผัส (Texture) และการใช้สี

พื้นผิว หมายถึงบริเวณผิวนอกของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็น รับรู้ได้ด้วยการสัมผัสทางตาและกายสัมผัส ก่อให้เกิดความรู้สึกในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น หยาบ ละเอียด มัน วาว ด้าน และขรุขระ พื้นผิวเป็นส่วนประกอบ (Element) ที่สำคัญของศิลปะอันหนึ่งที่ถูกนำมา ใช้สร้างสรรค์ทัศนศิลป์ เพราะพื้นผิวสามารถก่อให้เกิดปฏิกิริยาทางด้านความรู้สึก รับรู้ได้ด้วยการสัมผัสทางตา และจับต้องได้ทางกายสัมผัส หน้าที่ของนักออกแบบ และศิลปิน คือ การนำเอาพื้นผิวในลักษณะต่าง ๆ มาใช้เพื่อสร้างสรรค์ความงามและประโยชน์ใช้สอย

พื้นผิว มีความสำคัญมากสำหรับ การสร้างสรรค์ งานทัศนศิลป์ และการออกแบบ พื้นผิวจะถูก นำมาใช้ใน ลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น ในผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ศิลปินจะใช้พื้นผิว สร้างความงาม และค่าน้ำหนัก เพื่อให้ เกิดความประสานกลมกลืน ความแตกต่าง และจุดเด่น เป็นต้น

โดยเฉพาะการออกแบบสถาปัตยกรรม ลักษณะผิวจะมีประโยชน์มากกว่างานออกแบบทัศนศิลป์ประเภทอื่น เพราะลักษณะผิวสนองทั้งประโยชน์ใช้สอย และความงามโดยสถาปนิกจะเลือกวัสดุที่มีพื้นผิว แตกต่างกันไปใช้ เช่น ลักษณะผิวที่หยาบ เรียบ มัน จะมีคุณสมบัติในการใช้สอยแตกต่างกัน

ในการออกแบบศิลปะประยุกต์ เช่น การออกแบบเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน คุณสมบัติทางกายสัมผัสของ ลักษณะผิวก็มีประโยชน์ไม่น้อยกว่าทางด้านความงาม

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1


การเกิดของพื้นผิว

พื้นผิวที่สัมผัสได้ มีแหล่งกำเนิด 2 แหล่ง คือ

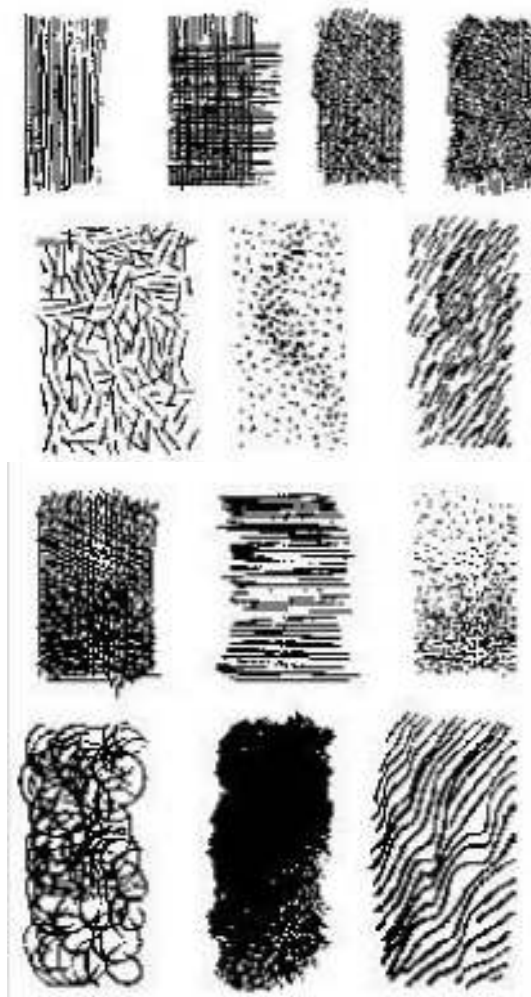
1. เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ได้แก่ พื้นผิวของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติ และสิ่งมีชีวิต เช่น เปลือกไม้ ก้อนกรวด ก้อนหิน กิ่งไม้ ใบไม้ ผิวหนังสัตว์ ฯลฯ



ภาพพื้นผิวที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

2. เกิดขึ้นโดยมนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ การขีด ขีด ระบาย ฯลฯ ให้เกิดเป็นร่องรอยบนพื้นผิว ในลักษณะต่าง ๆ เช่น การเขียนเส้นด้วยปากกา ดินสอ การเขียนสีด้วยแปรงแห้ง ๆ การใช้ฟองน้ำแตะแต้มสีบนกระดาษ ในงานจิตรกรรม การสร้างพื้นผิวหยาบและละเอียดในงานประติมากรรมและสถาปัตยกรรม



ภาพพื้นผิวที่เกิดขึ้นโดยมนุษย์สร้างขึ้น

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

ลักษณะของพื้นผิว

พื้นผิวไม่ว่าจะเกิดจากธรรมชาติ หรือจากมนุษย์และเครื่องจักรจะมีลักษณะที่สัมผัสได้ ใน 2 ลักษณะ คือ

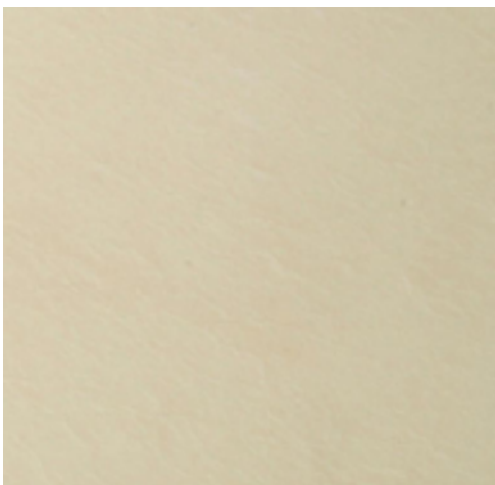
1. พื้นผิวจริง (Real Textures) หมายถึง พื้นผิวที่สามารถจับต้องได้ เช่น เปลือกของต้นไม้ ใบไม้ ก้อนหิน ก้อนกรวด ผลไม้ ผิวหนังคน สัตว์ ฯลฯ พื้นผิวลักษณะนี้มนุษย์สามารถสัมผัสได้ ทั้งทางจักษุสัมผัส กายสัมผัส และความรู้สึกที่สัมผัสได้ก็มักจะตรงกันทั้งที่ตาเห็นและการสัมผัสพื้นผิวจริงจะมีคุณสมบัติของส่วนประกอบอื่นมาเกี่ยวข้องโดยตรงก็คือ น้ำหนักและทิศทางของแสงและเงาเพราะสิ่งนี้จะทำให้การเกิดของพื้นผิวเด่นชัดขึ้น



ภาพพื้นผิวจริงที่สามารถจับต้องได้

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สีส แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

2. พื้นผิวเทียม (Artificial Textures) หมายถึง พื้นผิวที่เลียนแบบพื้นผิวจริง และเป็นพื้นผิวที่รับรู้ได้ทางจักษุสัมผัส (Visual Textures) โดยรู้สึกได้ โดยประสบการณ์ที่เคยรับรู้จากพื้นผิวจริง เช่น มองเห็นว่า เรียบมัน หยาบ ขรุขระ ฯลฯ แต่เมื่อสัมผัสจากทางกายอาจจะมีลักษณะคล้อยตามกับที่ตาเห็น หรือค้ำกับที่ตาเห็นก็ได้



พื้นผิวที่เลียนแบบพื้นผิวจริง

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

ความหมายสำคัญของพื้นผิวในการออกแบบทัศนศิลป์

พื้นผิวมีความสำคัญต่องานออกแบบทัศนศิลป์ใน 2 ด้านคือ ด้านอารมณ์ ความรู้สึก จากการมองเห็นหรือทางสัมผัสสัมผัสต่อพื้นผิวนั้น และด้านประโยชน์ใช้สอยจากคุณสมบัติของพื้นผิวนั้นโดยตรงแต่ในทางทัศนศิลป์ความสำคัญของพื้นผิวต่อความรู้สึกด้านอารมณ์จะมีความสำคัญมากกว่า ดังจะได้นำเสนอลักษณะของพื้นผิวตามประเภทใหญ่ ๆ ต่อไปนี้

1. พื้นผิวละเอียดเรียบ ลักษณะทางกายภาพของพื้นผิวแบบนี้จะสะท้อนแสง และถ้ามีน้ำหนักแสงเงาเกิดขึ้น ก็จะเป็นน้ำหนักแสงเงาที่นุ่มนวล ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกนุ่มนวล บอบบาง เบา สุภาพ และถ้าพื้นผิวเรียบมีความมันวาว ก็จะทำให้ความรู้สึกหรูหรามีราคา



ภาพพื้นผิวละเอียดเรียบ


ลักษณะทางกายภาพจะสะท้อนแสงและให้ความรู้สึกหรูหรามีราคา


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

2. พื้นผิวหยาบไม่เรียบ ลักษณะทางกายภาพของพื้นผิวแบบนี้จะดูดซับแสง และทำให้น้ำหนักของแสงเงาที่เกิดขึ้นมีน้ำหนักที่รุนแรงจะให้ความรู้สึกเข้มข้นหนักแน่น มั่นคง น่ากลัวหรือกระด้าง

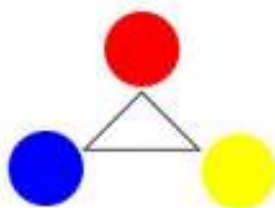


ภาพพื้นผิวหยาบไม่เรียบ
 ลักษณะทางกายภาพจะดูดซับแสงให้ความรู้สึกหนักแน่น มั่นคง และกระด้าง

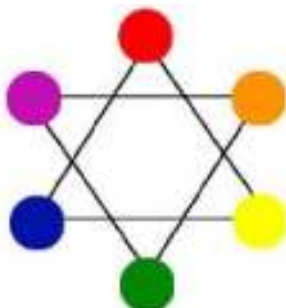
	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p style="text-align: center;">ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124501</p>
		<p>หัวข้อที่ 1</p>
<p>ทฤษฎีสี</p> <p>ทฤษฎีสี หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยาคือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่ อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆตามอิทธิพล ของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจใน ผลงานของศิลปะ และสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่ รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีแตกต่างกันมากมาย</p> <p>สีในงานศิลปะที่เราใช้กันนั้น โดยมากมักเป็นสีประเภทสำเร็จรูป กล่าวคือเมื่อเปิดขวดขึ้นมาก็สามารถนำมาใช้ได้ทันที จนทำให้เราขาดทักษะความรู้ด้านการผสมสีให้ได้มาซึ่งสีในรูปแบบต่างๆ นับแต่อดีตกาล มนุษย์เรารู้จักการใช้สีใน การสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ รอบๆ ตัว เช่น การนำเอาสีของยางไม้ไปเขียนตามผนังถ้ำทั้งแบบตั้งใจและไม่ตั้งใจศิลปิน สมัยก่อนๆ เห็นว่าเรื่องของสีเป็นเรื่องยุ่งยากทำให้การสร้างสรรค์งานศิลปะในยุคก่อนไม่ค่อยคำนึงถึงกฎเกณฑ์ หรือ หลักการเท่าไรนัก</p> <p>แม่สีศิลปะ</p> <p>แม่สีศิลปะ หรือ บางครั้งเรียกว่าแม่สีวัตถุธาตุ หมายถึงสีที่ใช้ในการวาดภาพ หรือสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะต่างๆ ไป ซึ่งเมื่อนำมาผสมกันในปริมาณต่างๆ ที่ต่างอัตราส่วนกันจะเกิดสีอื่นต่างๆ มากมายให้เราได้เลือกหรือนำมาใช้ในการ สร้างสรรค์ผลงานที่สวยงามได้ แม่สีในกลุ่มนี้ประกอบด้วย สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน</p> <p>แม่สี Primary Colour</p> <p>แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม แม่สีมีอยู่ 2 ชนิด คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แม่สีของแสงเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดงสีเหลือง และสีน้ำเงินอยู่ในรูปของ แสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวกับสี คุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ ในการถ่ายภาพภาพโทรทัศน์การจัดแสงสีใน การแสดงต่าง ๆ เป็นต้น 2. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สี เหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวางในวงการศิลปะวงการอุตสาหกรรม ฯลฯ <p>แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์จะทำให้เกิดวงจรัสสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติเกิดจากการผสมกันของแม่ สีวัตถุธาตุเป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไปในวงจรัสสี (Colour Circle)</p>		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน




สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากันจะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่
 สีแดงผสมกับสีเหลือง ได้สีส้ม
 สีแดงผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วง
 สีเหลืองผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว



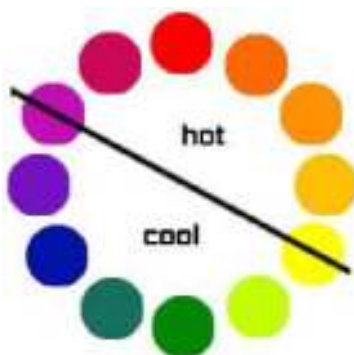
สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่น ๆ อีก 6 สี คือ
 สีแดงผสมกับสีส้ม ได้สีส้มแดง สีแดงผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง
 สีเหลืองผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง สีน้ำเงินผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน
 สีน้ำเงินผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน สีเหลืองผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

วรรณะของสี

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรถ้าจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ



ภาพวรรณะของสีที่ให้ความรู้สึกร้อนและเย็น


สีตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์

สีเหลือง		สีม่วง
สีส้มเหลือง		สีม่วงน้ำเงิน
สีส้ม		สีน้ำเงิน
สีแสด		สีเขียวน้ำเงิน
สีแดง		สีเขียว
สีม่วงแดง		สีเขียวเหลือง

ภาพสีคู่ปฏิปักษ์ที่มีค่าความเข้มของสีตัดกันอย่างรุนแรง

สีตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสีตัดกันอย่างรุนแรงในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกันเพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกันอาจจะทำได้ดังนี้

1. มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
2. ผสมสีอื่นๆ ลงไปสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
3. ผสมสีตรงข้ามลงไปในสีทั้งสองสี

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สีส แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

ค่าความเข้มหรือน้ำหนักของสี

สีต่างๆ ที่เกิดขึ้นในวงจรสีหากเรานำมาเรียงน้ำหนักความอ่อนแก่ของสีหลายสี เช่น ม่วง น้ำเงิน เขียวแกมน้ำเงิน เขียว และเหลืองแกมเขียว หรือ ม่วง แดง แดงส้ม ส้ม ส้มแกมเหลือง และเหลือง หรือเรียกว่าค่าในน้ำหนักของสีหลายสี (Value of different color) ดังตัวอย่าง



ภาพค่าในน้ำหนักของสีหลายสี

สำหรับค่าความเข้มอีกประเภทหนึ่งเกิดจากการนำสีใดสีหนึ่งเพียงสีเดียวแล้วนำมาไล่น้ำหนักอ่อนแก่ในตัวเอง เราเรียกว่าค่าน้ำหนักสีเดียว (Value of single color) ซึ่งถ้าผู้เรียนฝึกฝนได้เป็นอย่างดีแล้วสามารถนำความรู้จากการไล่น้ำหนักนี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากในการสร้างงานจิตรกรรม ดังตัวอย่าง




ภาพค่าในน้ำหนักของสีเพียงสีเดียว

ระยะของสี

เมื่อกล่าวถึงระยะของสีนั้นก็หมายรวมถึงระยะใกล้ของแสงเงาที่เกิดแก่วัตถุนั้นๆ ด้วย ซึ่งหลักการของน้ำหนักใกล้ไกลของวัตถุคือวัตถุที่ใกล้ตาแสงเงาจะสว่างจัดชัดเจน และเมื่อระยะไกลออกไปทั้งแสงและเงาก็จะจางลงไปด้วย ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะระยะไกลนั้นจะมีเรื่องของบรรยากาศเข้ามากรองทั้งแสงและเงาให้จางลง ระยะยิ่งไกลออกไปแสงเงายิ่งจางไป จางไป จนกลายเป็นภาพแบนราบ



ภาพแสดงระยะของแสงเงาที่เกิดกับวัตถุในระยะต่างๆ

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

จากภาพแสดงระยะของแสงเงาที่เกิดกับวัตถุในระยะต่าง ๆ จะสังเกตได้ว่าทรงกลมลูกแรกจะมีแสงเงาเกิดขึ้นบนวัตถุ ทั้งนี้เนื่องจากมีระยะภาพที่อยู่ใกล้ตา ดังนั้นแสงและเงาจะเห็นได้ชัดเจน ส่วนทรงกลมลูกอื่น ๆ ที่เรียงต่อ ๆ ไป แสดงถึงระยะที่ไกลออกไปแสงเงาก็จะจางลงไปจนกระทั่งลูกสุดท้ายจะกลายเป็นภาพแบน ๆ

ระยะใกล้ไกลของสี (Perspective of Color) มีหลักเกณฑ์ที่พอสรุปได้ ดังนี้

วัตถุที่มีสียิ่งไกลออกไปสีของวัตถุก็ยิ่งใกล้เป็นสีกลางเข้าไปทุกที

น้ำหนักของวัตถุที่มีสีเมื่อไกลออกไปก็ยิ่งจางลงกลายเป็นสีกลางและน้ำหนักก็อ่อนลงด้วย ถ้ามีส่วนที่เป็นแสงสว่าง ก็จะมีดมัวลง เงามก็จะจางลงและค่อยๆ ปรับลงจนไม่มีน้ำหนัก

วัตถุที่มีสีตามระยะใกล้ไกลแสงเงาแสงเงาจะมีลักษณะ ดังตัวอย่าง เช่น พุ่มไม้ที่มีสีเหลืองเขียวที่มีพืชปกคลุมเมื่อถูกแสงจัดๆ เงามจะออกไปทางสีม่วงแดง เมื่อระยะไกลออกไปเงาจะเป็นสีที่ค่อนข้างไปทางน้ำเงิน และเมื่อไกลจนเห็นระยะห่างมากๆ เงามจะกลายเป็นสีเขียว



ภาพแสดงสีของวัตถุในระยะใกล้และไกลออกไป

จะสังเกตได้ว่าเงาของวัตถุที่มีสีจะมีสีตรงข้ามเข้ามาเกี่ยวข้องเมื่อวัตถุนั้นอยู่ใกล้แต่เมื่อไกลออกไปก็จางลง เงามก็อ่อนลงหลักเกณฑ์ที่จะคล้ายคลึงกันกล่าวคือ เมื่อวัตถุที่มีสีอยู่ไกลออกไป แสงที่กระทบวัตถุก็จะน้อยลงไปด้วย ทั้งนี้เนื่องจากถูกบรรยากาศครอบคลุมมีลักษณะคล้ายว่ามีกระดาษฝ้าบังอยู่ และสำหรับวัตถุที่มีสี เมื่ออยู่ในที่มีแสงน้อย จะมีสีคล้ำเป็นสีกลาง ส่วนแสงสว่างก็จะดูแบนๆ ดังตัวอย่างข้างต้น สังเกตได้ว่าสีของบรรยากาศนั้นจะไม่ตายตัวว่าจะเป็นสีใดตลอดไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพดินฟ้าอากาศ ฤดูกาล ภูมิประเทศนั้นๆ ซึ่งพอจำแนกได้เบื้องต้นคือ บรรยากาศตอนเช้า จะมีสีน้ำเงินอ่อน ตอนเที่ยงจะเป็นสีม่วงน้ำเงิน ตอนบ่ายสีม่วงนั้นจะมีความเข้มมากขึ้น ซึ่งหลักการสังเกตสีบรรยากาศนั้น เราจะไม่มองที่จุดๆ เดียวของธรรมชาตินั้น แต่เราต้องมองบรรยากาศโดยรวม จึงจะสังเกตเห็นได้ดี

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1


สีกับปฏิบัติการการมองเห็น

การใช้สีให้แสดงศักยภาพในงานออกแบบศิลปะให้ประสบความสำเร็จนั้น ต้องมีการวางแผนการใช้ซึ่งการวางแผนนี้ เรียกว่าการวางโครงสร้างสี (Color Schemes) เพื่อให้สีนั้น มีปฏิบัติการต่อการมองเห็นตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ แต่ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวที่เกี่ยวกับการใช้สี หลักเกณฑ์ต่างๆ เป็นเพียงแนวทางเท่านั้น เพราะความรู้สึกการรับรู้ทางด้านสีของมนุษย์นั้นแตกต่างกัน



ภาพโทนสีเย็น (Cool Tone)
ให้ความรู้สึก เศร้า เยือกเย็นและความไม่สบาย

ภาพโทนสีร้อน (Warm Tone)
ให้ความรู้สึก อบอุ่น และผ่อนคลาย

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

ปฏิบัติการของสี (The Effect of Color)

สีมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ เกี่ยวข้องกับการมองเห็น ความรู้สึก ความชอบ โดยเฉพาะความรู้สึกทางด้านอารมณ์ของมนุษย์นั้นแตกต่างกันตามพื้นฐานประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม ในบทนี้จะกล่าวถึงปฏิบัติการของสีที่มีต่อมนุษย์ ใน 3 ด้านคือ ด้านศิลปะ ด้านวิทยาศาสตร์ และด้านจิตวิทยา

1. ปฏิบัติการของสีทางด้านศิลปะ สีเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของการออกแบบศิลปะ (Element of Design) ทุกสาขา ซึ่งศิลปิน หรือนักออกแบบใช้สีเป็น “ตัวกลาง” หรือ “สื่อ” ในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่สร้างสรรค์ออกมาเป็นงานออกแบบหรือศิลปะสาขาใดสาขาหนึ่ง แต่สีจะบรรลุถึงอารมณ์ความรู้สึกได้นั้นต้องสัมพันธ์กับส่วนประกอบขั้นมูลฐานของศิลปะด้านอื่นๆ ด้วย ซึ่งประกอบด้วย เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น

ด้านขนาด (Size)

สีอ่อน จะให้ความรู้สึกว่ามีขนาดใหญ่ กว้างขวาง

สีเข้ม จะให้ความรู้สึกว่ามีขนาดเล็ก คับแคบ



อิทธิพลของสี ต่อความเปลี่ยนแปลงด้านขนาด

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

ด้านน้ำหนัก (Weight)

สีอ่อน สีวรรณะเย็น จะให้ความรู้สึกว่ามีน้ำหนักเบา

สีเข้ม สีวรรณะร้อน จะให้ความรู้สึกว่ามีน้ำหนักมาก



อิทธิพลของสี ต่อการเปลี่ยนแปลงด้านน้ำหนัก

ด้านระยะทาง (Perspective)

สีอ่อน จะให้ความรู้สึกว่ามีระยะทางไกลสายตา

สีเข้ม จะให้ความรู้สึกว่ามีระยะทางใกล้สายตา



อิทธิพลของสีต่อการเปลี่ยนแปลงด้านระยะทาง

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

ด้านอุณหภูมิ (Temperature)

สีวรรณะร้อน จะให้ความรู้สึกเร้าร้อน ตื่นเต้นไม่สบายตา

สีวรรณะเย็น จะให้ความรู้สึกสบาย เรียบสงบ



อิทธิพลของสี ต่อการเปลี่ยนแปลงด้านอุณหภูมิ


เรื่องความแข็งแรง (Weight)

สีตามวัตถุในธรรมชาติที่มีความแข็งแรงอยู่ในตัวเอง

หากใช้สีตามวัตถุในธรรมชาตินั้นจะให้ความรู้สึกว่ามีน้ำหนักมากกว่าสีอื่น ๆ



อิทธิพลของสี ต่อความแข็งแรง

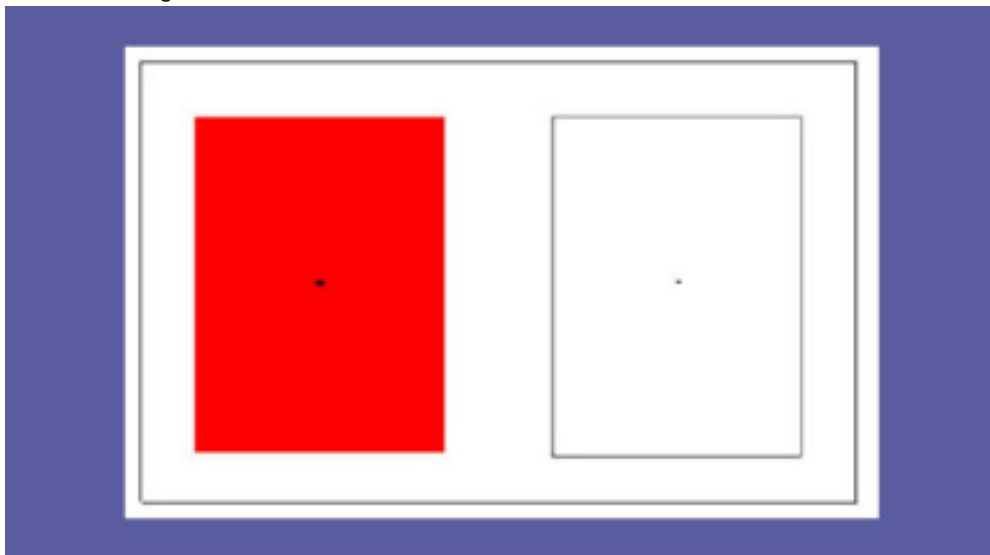
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

2. ปฏิกริยาของสีทางด้านวิทยาศาสตร์

ตาของมนุษย์เราสามารถเห็นสีได้ไม่น้อยกว่า 7 ล้านสี และสีทั้งหลายที่มองเห็นนั้นมีผลต่อการรับรู้แต่สิ่งที่ตาเห็นนั้นอาจแปรเปลี่ยนไปจากความจริง หรือหลอกตาได้ ตัวอย่างเช่น เมื่อเราเปลี่ยนสายตา จากการจับจ้องสีใดสีหนึ่งไปมองยังสิ่งใหม่สีเดิมที่ติดตามาอาจทำให้สีของวัตถุใหม่นั้นเปลี่ยนไปจากสีที่แท้จริงได้ ทั้งนี้เพราะเกิดจากการปรับสภาพของดวงตาต่อสิ่งที่ปรากฏโดยที่เราอาจไม่เคยสังเกตสิ่งเหล่านี้คือปฏิกริยาของสีทางด้านกรมองเห็น (Visual Effect) ที่สำคัญ มีดังต่อไปนี้

ภาพติดตา (After-image)

ปฏิกริยาของสีที่มีผลกับการมองเห็นที่สำคัญประการหนึ่งก็คือเรื่องของภาพติดตา (After-image) เช่น ถ้าเราจ้องมองสีใดสีหนึ่งประมาณ 30 นาที แล้วเคลื่อนสายตามามองพื้นกระดาษสีขาวหรือสีเทาทันทีทันใดเราจะมองเห็นสีคู่ตรงข้าม (Complementary Color) ของสีนั้นปรากฏขึ้นเรื่อย ๆ บนพื้นสีขาว หรือพื้นสีเทานั้น ภาพที่เห็นภายหลังนี้เรียกว่าภาพติดตา (Afterimage)




ภาพที่ใช้ทดลองภาพติดตา

ทดลองภาพติดตาโดยให้เพ่งมองจุดสีดำบนพื้นสีเหลืองสีแดงในภาพซ้ายมือระยะห่างประมาณ 30 ซม. หรือ 12 นิ้ว ประมาณ 30 วินาที (พยายามให้จุดโฟกัสอยู่ที่จุดสีดำอย่างแน่วแน่ มิฉะนั้นอาจจะไม่เกิดผลใด ๆ

หลังจากนั้นเลื่อนสายตาลงมายังจุดสีดำในภาพขวามือแล้วท่านเห็นอะไร

สิ่งที่เห็น คือภาพที่เห็นในพื้นที่ขาว จะมีภาพติดตาเป็นภาพดาวสีเทาปรากฏจาง ๆ

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

สีเปลี่ยนแปลงตามสภาพแวดล้อม

ปฏิกิริยาของสีที่ส่งผ่านดวงตามาสู่สมองให้มนุษย์รับรู้ นั้น นอกจากจะรับรู้จากคุณสมบัติทางกายภาพ (Physical Properties) ของสีแล้ว สียังมีการแปรเปลี่ยนคุณสมบัติทางการมองเห็นอันเกิดจากสีที่แวดล้อมตัวมันเองด้วย บางลักษณะอาจเรียกว่าสีลวงตา (Color Illusion)

ในธรรมชาติสีที่สดใสจะสะท้อนแสงได้ดีกว่าและกระตุ้นสายตาให้สนใจจับจ้องได้ดีกว่า สีไม่สดใส โดยเฉพาะสีเหลืองเป็นสีที่สะดุดตาที่สุดในจำนวนสีที่ตามนุษย์มองเห็น (Visible Color) เป็นสีใช้ในการกระตุ้นเตือน เช่น ใช้เป็นเครื่องหมายให้ปฏิบัติตามสีที่มีการตัดกันอย่างรุนแรงจะจำแนกแยกแยะวัตถุได้ชัดเจนกว่าสีกลมกลืนคุณสมบัติทั้งหลายของสีต่าง ๆ เหล่านี้เมื่อนำมาอยู่ร่วมกันแล้วจะก่อให้เกิดปฏิกิริยาทางการมองเห็นมากมาย ซึ่งจะมีผลต่องานออกแบบทางทัศนศิลป์ให้เป็นไปในทางที่เป็นประโยชน์หรือส่งผลเสียต่องานออกแบบนั้นได้ ดังตัวอย่าง ต่อไปนี้



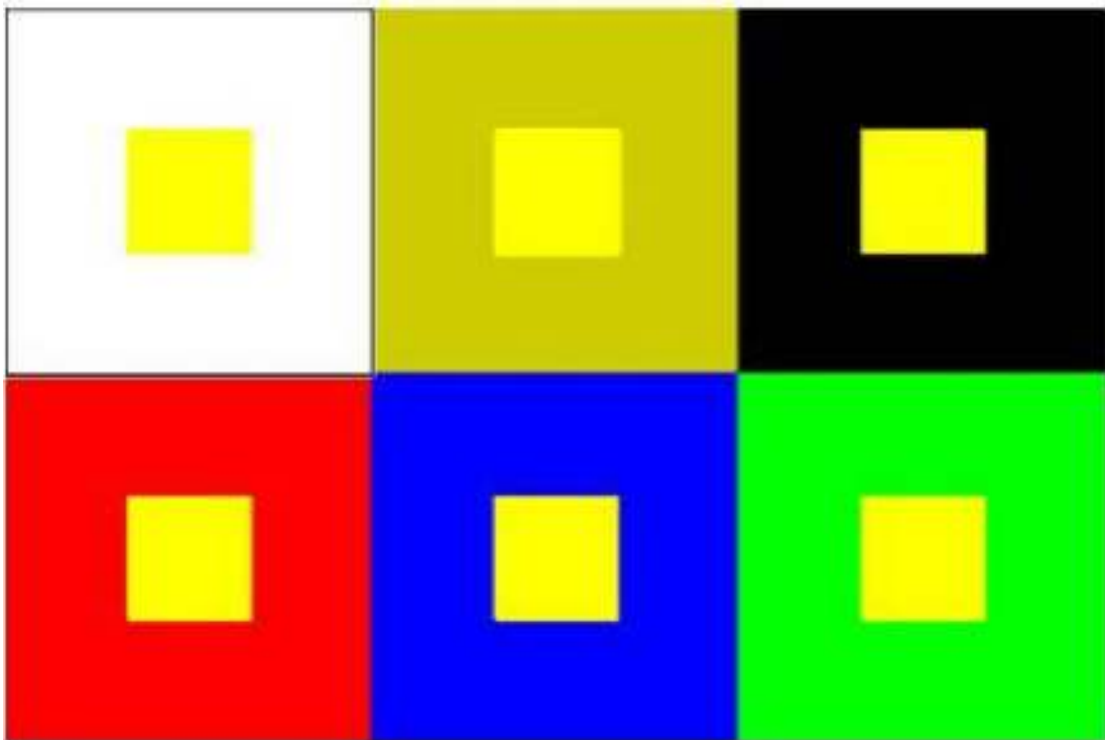
ภาพคู่ที่ตัดกันอย่างรุนแรงจะแยกรูปและพื้น
ออกจกกันอย่างชัดเจน และกำหนดได้เลย
ว่าจะมองส่วนใด เป็นภาพ หรือเป็นพื้น



ภาพที่ถูกลดความสดใสของทั้งสองสีลงโดย
ใช้สีขาวมาผสม ทำให้ความตัดกันลดลงทำให้
รูปและพื้นแตกต่างกันไม่มากนักมองเป็น
ภาพรวมทั้งหมด


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

พื้นหลัง (Background) ที่ล้อมรอบส่วนที่เป็นรูป สามารถแปรเปลี่ยนค่าของสี หรือเกิดผลอื่นๆ ได้ ดังตัวอย่าง ต่อไปนี้



ภาพสีเหลี่ยมสีเหลืองที่ปรากฏบนพื้นหลัง (Background) ที่มีสีแตกต่างกัน

เปรียบเทียบรูปสีเหลี่ยมสีเหลืองที่ปรากฏบนพื้นหลัง (Background) ที่มีสีแตกต่างกันมีผลทำให้สีเหลือง มีความอ่อนลง มีความสดใส และมีความเข้มขึ้น เมื่อมีสีอื่นมาปะปน

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

จากผลของสีกับพื้นหลัง ได้นำมาเป็นแนวทางหนึ่งในการออกแบบกราฟิก โดยเฉพาะการออกแบบตัวอักษร พื้นหลัง (Background) มีความสำคัญมากที่จะทำให้ตัวอักษรนั้นมองเห็นชัดเจนง่าย ดังตัวอย่าง ต่อไปนี้




ภาพสีพื้นหลังที่ทำให้อ่านตัวอักษรได้ดีที่สุด



ภาพสีพื้นหลังที่ทำให้อ่านตัวอักษรได้ยาก

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p>ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124501</p>
		<p>หัวข้อที่ 1</p>
<div style="text-align: center;">  <p>ภาพสีพื้นหลังกับสีตัวอักษรที่เสริมซึ่งกันและกัน</p>  <p>ภาพการเปรียบเทียบน้ำหนักของสีพื้นหลังกับตัวหนังสือสีเดียวดูความเด่นชัดไม่เท่ากันในแต่ละน้ำหนัก</p> </div>		


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

3. ปฏิกริยาของสีทางด้านจิตวิทยา

สีมีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์ สีแต่ละสีจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน บางคนสามารถเลือกใช้สีได้ถูกต้องกับโอกาส เวลา สถานที่ วัฒนธรรมประเพณี และสมัยนิยม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรู้ ประสบการณ์ รสนิยม ลักษณะนิสัย เพศ ความชอบของแต่ละบุคคล ตลอดจนความเชื่อของแต่ละเชื้อชาติ ศาสนา เช่น ชาวจีนชอบสีแดงเพราะถือว่าสีแดงมีอำนาจภาพ ชาวตะวันตกชอบสีแดงเลือดนกเพราะถือว่าสีแดงแสดงถึงความเป็นผู้ตีความสูงศักดิ์ สุภาพสตรีนิยมสวมใส่เสื้อผ้าสีสดใส สุภาพบุรุษนิยมสวมใส่เสื้อผ้าสีเรียบๆ เป็นต้น แต่ถึงแม้ความรู้สึกในเรื่องสีของมนุษย์จะแตกต่างกันออกไปตามสาเหตุดังกล่าวแต่ความรู้สึกโดยรวมแล้วสีจะมีอิทธิพลทั้งทางด้านดีและทางด้านไม่ดีก่อให้เกิดสัญลักษณ์วัตถุหรือสิ่งของที่เกี่ยวข้องเนื่อง ดังตาราง ต่อไปนี้

สี	ยุโรปอเมริกา	จีน	ญี่ปุ่น	ตะวันออกกลาง
สีแดง	อันตราย ความโกรธ หึงหวง	ความสุข ความหลง ความดีใจ	อันตราย ความโกรธ	อันตราย ปีศาจ
สีเหลือง	จะโง่ ซื่อตรง	เกียรติยศ ความรักดี	ค่า, ได้ ผู้ดี ให้เกียรติ	ความสุข ความมั่งคั่ง
สีเขียว	เชื่อง ปลอดภัย ปลอดภัย ไป	เคารพ ใจ เจริญดีมีสติ	เกษตร เคารพ มีพลัง	ความสมบูรณ์ ความเจริญรุ่ง
สีขาว	ความบริสุทธิ์ ความเมตตา	ความเศร้า ความขุ่นมัว	ความเศร้า ความตาย	ความบริสุทธิ์ ความตาย
สีน้ำเงิน	ความเป็นผู้นำ อำนาจ ความสงบ	ความร่ำรวย	ความเศร้า ความตาย	-
สีดำ	ความตาย ปีศาจ	ปีศาจ	ปีศาจ	ปีศาจ ความเกลียด

ภาพสีที่มีอิทธิพลทั้งทางด้านดีและทางด้านไม่ดี

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

การใช้สีในงานออกแบบทัศนศิลป์

แนวทางการใช้สีต่อไปนี้เป็นแนวทางกว้าง ๆ เท่านั้น ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการใช้งานในลักษณะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบทัศนศิลป์ ซึ่งได้กำหนดแนวทางการใช้ออกเป็น 2 แนวทาง คือ

1. การใช้สีแบบประสานกลมกลืน
2. การใช้สีแบบแตกต่างกัน




การใช้สีแบบประสานกลมกลืน

การใช้สีแบบประสานกลมกลืน มีแนวทางการใช้ 5 แนวทาง คือ

1. **การใช้สีเอกรงค์ (Monochromatic Colors)** การใช้สีแบบประสานกลมกลืน วิธีที่ง่ายที่สุด คือ การใช้สีเอกรงค์ สีเอกรงค์ ถ้าพิจารณาตามรูปศัพท์แล้ว จะหมายถึงการใช้สีเดียว หรือสีใดสีหนึ่งในวงล้อสี (Colors Wheel) โดยสีที่ใช้นั้นมีทั้งน้ำหนักอ่อน-แก่ (Lightness Darkness) สด สีหม่น (Brightness-Dullness) การใช้สีวิธีนี้จะมีความกลมกลืนเป็นสีใดสีหนึ่งอย่างชัดเจน และมีประสิทธิภาพ ในการสร้างอารมณ์โดยรวมได้ง่ายด้วยการใช้สีเพียงสีเดียว

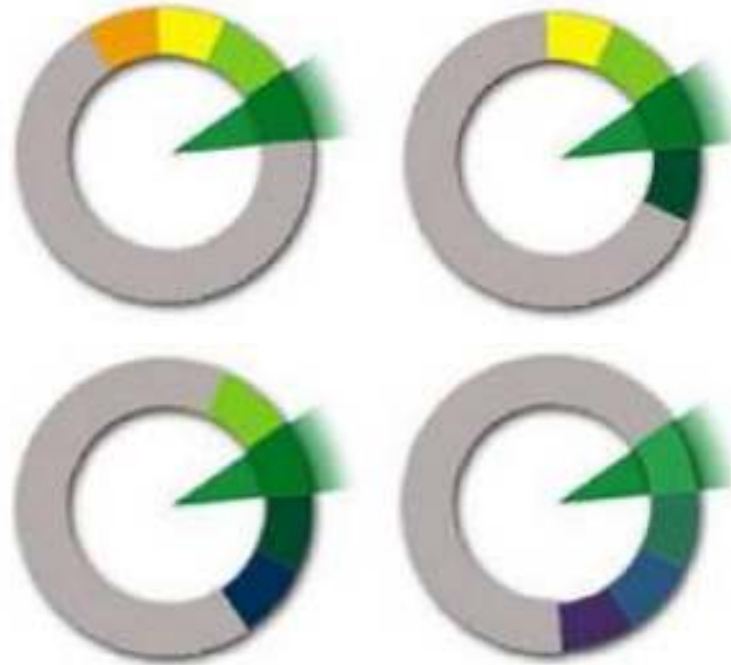


ภาพการใช้สีเขียวเป็นสีเอกรงค์

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p style="text-align: center;">ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124501</p>
		<p>หัวข้อที่ 1</p>
<p>แต่ในบางครั้งการใช้สีเอกรงค์วิธีนี้อาจดูไม่มีชีวิตชีวาเพราะขาดความหลากหลายของสี ซึ่งอาจทำให้ไม่มีความน่าสนใจ จืดชืด ไม่มีชีวิตชีวา จึงมีแนวทางการใช้สีเอกรงค์อีกวิธีหนึ่ง คือ การนำสีที่ใกล้เคียงกันกับสีหลักที่ใช้จากวงสี แต่สีที่นำมาใช้ร่วมหรือเป็นสีรองนั้นไม่ควรเกิน 3 สี และต้องลดความเข้มความสดใสโดยผสมกับสีตรงข้าม แล้วผสมด้วยสีหลักทุกครั้งก่อน เช่น</p> <p>กำหนดสีเขียวอ่อนเป็นสีหลัก สีที่ใกล้เคียงที่เป็นสีรองในวงสีคือ เหลือง เขียว เขียวน้ำเงิน แต่มักนิยม ใช้เพียงแค่ 3 สี คือ เหลือง เขียวเหลือง เขียว โดยสีรองนี้ต้องนำมาลดค่าความสดใสลงโดยการผสมกับ สีคู่ตรงกันข้ามในวงสี และที่สำคัญก็คือ ใช้ในปริมาณที่น้อยกว่าสีหลัก</p> <p>การใช้สีเอกรงค์วิธีนี้ทำให้งานออกแบบนั้นมีความน่าสนใจ มีชีวิตชีวา มีความหลากหลายของสี แต่ดูโดยรวมยังออกเป็นสีเดียวมีจุดเด่นที่สดใสในส่วนที่เป็นสีหลัก</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;">ภาพการใช้สีที่ใกล้เคียงกันในวงสี คือ เหลือง เขียว เขียวน้ำเงิน ผลที่ได้รับ คือ งานออกแบบนั้นมีความน่าสนใจ มีชีวิตชีวา</p>		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1


2. การใช้สีแบบสีใกล้เคียง (Relate Colors, Analogous Colors) หมายถึง สีที่อยู่ใกล้เคียงกันในวงสี ซึ่งสามารถกำหนดสีใกล้เคียงได้โดยยึดสีใดสีหนึ่งเป็นหลักก่อน แล้วนับไปทางซ้ายหรือขวาทางใดทางหนึ่ง หรือทั้ง 2 ทาง นับร่วมกับสีหลักแล้วไม่เกิน 4 สี ถือว่าเป็นกลุ่มสีที่กลมกลืน และถ้าจะ ให้สีกลมกลืนกันที่สุดก็นับเพียง 3 สี เท่านั้น

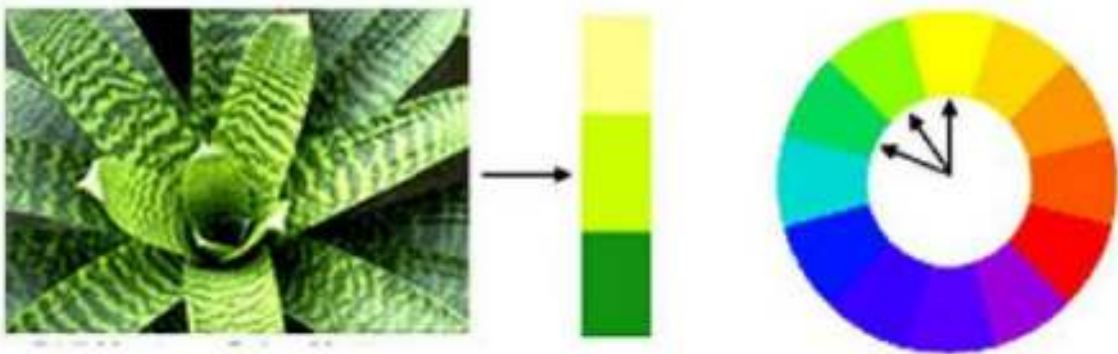


ภาพการใช้สีแบบสีใกล้เคียง

การใช้สีใกล้เคียง มีข้อแนะนำการใช้การใช้ 3 วิธี ดังนี้

1. ใช้สีใกล้เคียงที่มีความกลมกลืนตามจำนวน 4 สี หรือ 3 สี ที่อยู่โทนเดียวกัน เช่น โทนร้อน หรือ โทนเย็น หรือ สีที่มีค่าน้ำหนักไม่แตกต่างกันมากนักได้เลย เพราะสีในกลุ่มนี้จะกลมกลืนกันเป็นธรรมชาติอยู่แล้วผลงานที่ออกมาจึงกลมกลืนสัมพันธ์กันเป็นหน่วยเดียวกัน


	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1



สีใกล้เคียงกันในธรรมชาติ



สีใกล้เคียงกันในโทนร้อน และโทนเย็น

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

2. หากต้องการใช้สีกลมกลืนที่ต้องการเน้นจุดเด่นจุดน่าสนใจในงานออกแบบนั้น ควรเลือกสีกลมกลืนที่มีบางสีที่ไม่อยู่ในโทนเดียวกัน เช่น มีบางสีอยู่ในโทนร้อนหรือโทนเย็นหรือเป็นสีที่มีค่าน้ำหนักแตกต่างกัน และควรให้ใช้สีเหล่านี้มีปริมาณที่น้อยกว่าสีส่วนรวม



ภาพการใช้สีกลมกลืน

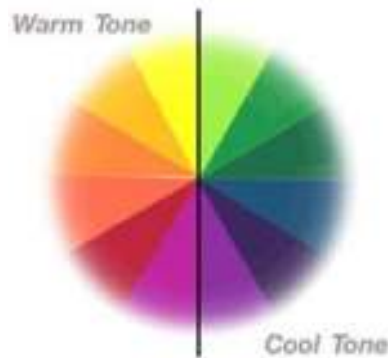
การใช้สีใกล้เคียง (Relate Colors) อาจจะคล้ายกับการใช้สีเอกรงค์ แต่แตกต่างกันตรงที่สีรองที่นำมาใช้ร่วมกับสีหลักนั้นใช้ได้ทั้งสีสดและสีหม่น ซึ่งต่างจากการใช้สีเอกรงค์ที่สีรองนั้นต้องเป็นสีหม่นเสมอ



ภาพการใช้สีใกล้เคียง

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

3. การใช้สีแบบวรรณะ (WarmTone / Cool Tone)



ภาพวงสีธรรมชาติทั้ง 12 สี

จากวงสีธรรมชาติทั้ง 12 สี ถ้าเรียงลำดับของสีตั้งแต่ สีเหลือง เวียนมาทางซ้าย ซึ่งประกอบด้วย

- สีเหลือง (Yellow)
- สีส้มเหลือง (Yellow – Orange)
- สีส้มแดง (Red – Orange)
- สีส้ม (Orange)
- สีแดง (Red)
- สีม่วงแดง (Red – Violet)


จะพบว่ากลุ่มสีทั้ง 6 สีนี้ ให้อารมณ์อบอุ่น ร้อนแรง ตื่นเต้น จึงได้มีการกำหนดว่าสีกลุ่มนี้เป็นสีวรรณะร้อน (Warm Tone)

ถ้าเรียงลำดับของสีตั้งแต่ สีเขียวเหลือง เวียนมาทางขวา ซึ่งประกอบด้วย

- สีเขียวเหลือง (Yellow – Green)
- สีเขียว (Green)
- สีเขียวน้ำเงิน (Blue - Green)
- สีน้ำเงิน (Blue)
- สีม่วงน้ำเงิน (Blue – Violet)
- สีม่วง (Violet)

จะพบว่ากลุ่มสีทั้ง 6 สีนี้ ให้อารมณ์เยือกเย็น สงบ มีชีวิตชีวา จึงได้มีการกำหนดว่าสีกลุ่มนี้เป็นสีวรรณะเย็น (Cool Tone)

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p>ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124501</p>
		<p>หัวข้อที่ 1</p>
<p>หลักการใช้สีแบบวรรณะมี 2 แบบ ดังนี้ คือ</p> <p>1. การใช้สีวรรณะเดียว คือ การเลือกใช้ สีวรรณะใดวรรณะหนึ่งเท่านั้น ผลงานที่ออกมา ก็จะดูเป็นผลงานที่มีสีสัมพันธ์กันกลมกลืนกัน เป็นหน่วยเดียวกัน แต่แต่ละวรรณะก็จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันเช่น</p> <p>ใช้สีวรรณะร้อน จะให้ความรู้สึกตื่นเต้น ร้อนแรง เร้าใจ</p> <p>ใช้สีวรรณะเย็น จะให้ความรู้สึกสงบ นุ่มนวล สบาย</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="181 1059 751 1783">  </div> <div data-bbox="850 1059 1420 1783">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div data-bbox="316 1800 577 1839" style="text-align: center;"> <p>ภาพการใช้สีวรรณะเย็น</p> </div> <div data-bbox="1023 1800 1284 1839" style="text-align: center;"> <p>ภาพการใช้สีวรรณะร้อน</p> </div> </div>		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

2. การใช้สีวรรณะเดียวแต่มีการนำอีกวรรณะมาช่วย เพื่อเป็นการเน้นจุดเด่น สร้างความสนใจ และไม่ให้อารมณ์ไปทางใดทางหนึ่งจนเกินไป เช่น ร้อนหรือเย็นจนเกินไป เป็นต้น แต่การใช้สีในกรณีนี้ก็มีข้อแนะนำ คือ

ใช้สีต่างวรรณะมาช่วย ในอัตราส่วน 90 : 10

ใช้สีต่างวรรณะมาช่วย ในอัตราส่วน 80 : 20

ใช้สีต่างวรรณะมาช่วย ในอัตราส่วน 70 : 30




ภาพการใช้สีวรรณะเดียวแต่มีการนำอีกวรรณะมาช่วย เพื่อเป็นการเน้นจุดเด่นและสร้างความสนใจ

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

4. การใช้สีส่วนรวม (Tonality) คือ การใช้สีหลายๆ สีเป็นทั้งสีในวรรณะร้อน และวรรณะเย็นได้ทุกสี ที่อยู่ในวงจรสีแต่ให้ดูรวมๆ แล้วออกเป็นสีใดสีหนึ่ง ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดของการใช้สีวิธีนี้ก็คือสีในธรรมชาติ ซึ่งจะประกอบ ด้วยสีหลายๆ สีทั้งสีร้อน สีเย็น สีสด สีหม่น แต่เมื่อดูรวมๆ แล้วโดยเฉพาะเมื่อบมองจากมุมสูงทางอากาศแล้วจะเห็นว่า สีเขียวเป็นสีที่ครอบคลุมบรรยากาศทั้งหมด นั่นก็คือเป็นวรรณะของสีเขียว






ภาพการใช้สีส่วนรวม

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

การใช้สีวิธีนี้ก็คือการเลือกใช้สีใดสีหนึ่งเป็นหลักและใช้ในปริมาณที่มากกว่าสีอื่นและสีอื่นๆ ที่จะนำมาใช้
ร่วมกันนั้นพยายามลดค่าของสีให้หม่นลงโดยการนำสีคู่ตรงกันข้ามมาผสมและใช้ในปริมาณที่น้อยกว่า



ภาพการเลือกใช้สีใดสีหนึ่งเป็นหลักแล้วนำสีคู่ตรงกันข้ามมาผสมและใช้ในปริมาณที่น้อยกว่า

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p style="text-align: center;">ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124501</p>
		<p>หัวข้อที่ 1</p>
<p>5. การใช้สีแบบค่าของสี (Value of Color) หมายถึง ลักษณะความเข้มหรือความอ่อนแก่ของสีที่ไล่เรียงกัน การใช้สีแบบค่าของสีนี้คือการใช้สีแท้ (Hue) ผสมกับสีกลาง คือ สีดำ สีขาว สีเทา ทำให้ค่าของสี (Value) นั้นอ่อน หรือ เข้มขึ้น การใช้สีแบบค่าของสีนี้มี 2 แนวทาง คือ</p> <p>1. การใช้สีในค่าน้ำหนักของสีเดียว (Values of Single Color) คือ สีแท้สีใดสีหนึ่งผสมด้วยสีขาว หรือ สีดำให้น้ำหนักของสีนั้นแตกต่างกันไล่เรียงกันซึ่งสามารถกระจายค่าของสีออกเป็นระยะๆ ได้หลายระยะตามต้องการ</p>  <p style="text-align: center;">ภาพการใช้สีในค่าน้ำหนักของสีเดียว</p> <p>2. การใช้สีในค่าน้ำหนักของสีหลายสี (Values of Different Colors) คือ การใช้สีซึ่งมีค่าน้ำหนักอ่อนแก่ ในแนวทางที่ 1 มาใช้ร่วมกัน จำนวนหลายสีแต่ชุดสีที่นำมาใช้ร่วมกันนี้มักจะเป็นสีที่อยู่ใกล้เคียงกันในวงจรัสสี หรือมีวรรณะของสี (Hue) ที่คล้ายกัน ซึ่งจะทำให้ผลงานนั้นมีความประสานกลมกลืนกัน การใช้สีวิธีนี้เป็นการใช้สีเพียงไม่กี่สี หรือแม้เพียงสีเพียง 1 สี แต่ผลที่ออกมาแล้วเหมือนกับการใช้สีจำนวนมากที่มีความสัมพันธ์กันเป็นอย่างดี</p>  <p style="text-align: center;">ภาพการใช้สีในค่าน้ำหนักของสีหลายสี</p>		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

การใช้สีแบบแตกต่างกัน


สีแบบแตกต่างกันที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้ จำแนกออกได้เป็น 2 ประเภท คือ สีแบบแตกต่างกันชนิดตัดกันอย่างแท้จริง และสีแบบแตกต่างกันชนิดตัดกันอย่างธรรมดา

1. การใช้สีแบบแตกต่างกันชนิดตัดกันอย่างแท้จริง (True Contrast) หมายถึงสี 2 สีที่มีความขัดแย้งซึ่งกันและกัน รุนแรง บาดตา ถ้าดูจากวงสีธรรมชาติจะเป็นสีที่อยู่ในตำแหน่งตรงกันข้ามกัน และมีค่าที่ตัดกันอย่างรุนแรง สีเหล่านี้ประกอบด้วย

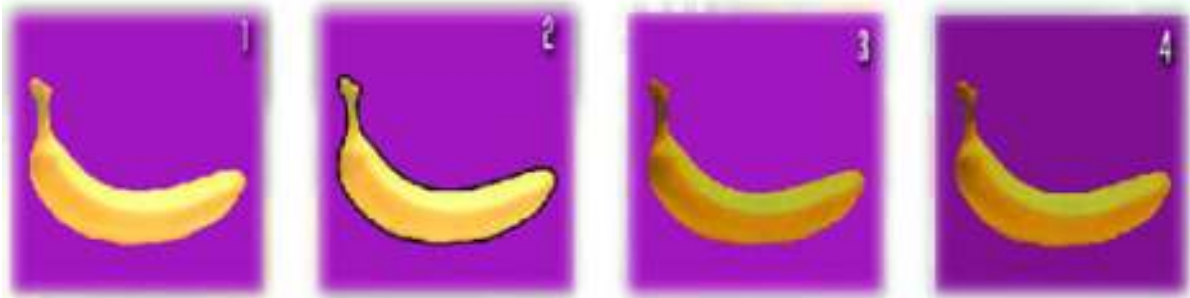
- สีเหลือง ตัดกับ สีม่วง
- สีส้มเหลือง ตัดกับ สีม่วงน้ำเงิน
- สีส้ม ตัดกับ สีน้ำเงิน
- สีส้มแดง ตัดกับ สีเขียวน้ำเงิน
- สีแดง ตัดกับ สีเขียว
- สีม่วงแดง ตัดกับ สีเขียวเหลือง




ภาพการใช้สี 2 สีที่มีความขัดแย้งซึ่งกันและกัน

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

แนวทางการใช้สีตัดกันอย่างแท้จริงให้มีประสิทธิภาพโดยลดความรุนแรงความขัดแย้งของคู่สีให้น้อยลง เพื่อให้การใช้สีคู่ตัดกันดู สบายตาขึ้นและมีความสัมพันธ์กันเป็นอย่างดี มีแนวทางดังต่อไปนี้



1. เมื่อต้องการใช้สีคู่ตัดกัน โดยไม่ผสมสีอื่นใด ให้ใช้ ในอัตราส่วนแตกต่างกัน เช่น 90 : 10 , 80 : 20 , 70 : 30 เป็นต้น
2. ใช้สีหนักหรือสีเข้มตัดเส้น ในวัตถุที่มีสีสดใส
3. ลดความสดใสของสีใดสีหนึ่งลง โดยใช้สีคู่ตรงกันข้าม
4. ลดความสดใสของสีคู่ทั้ง 2 สี ลง โดยใช้สีคู่ตรงกันข้าม

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

2. การใช้สีแบบแตกต่างกันชนิดสีตัดกันโดยน้ำหนัก (Value Contrast) สีตัดกันโดยน้ำหนัก (Value Contrast) ได้แก่ สีที่มีความแตกต่างกันในเรื่องความเข้ม หรือคุณค่าน้ำหนัก (Value) ของแต่ละสี ซึ่งไม่ใช่สีคู่ตรงข้าม (Complementary Colors) กันในวงสี ความเข้มหรือตัดกันโดยน้ำหนักนี้จะมีติดตัวเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละสี ซึ่งจะเห็นได้ชัดเจนหากปรับค่าสีเหล่านั้นมาเป็นค่าน้ำหนัก ขาว ดำ

แนวทางการใช้สีตัดกันโดยน้ำหนัก (Value Contrast) อาจใช้แนวทางเดียวกับการใช้สีตัดกันอย่างแท้จริง (True Contrast) หรือใช้แนวทางอื่น ๆ ก็ได้ ทั้งนี้เพราะค่าของสีตัดกันโดยน้ำหนักนี้ไม่รุนแรงและแตกต่างกันมากนัก



ภาพการใช้สีตัดกันโดยน้ำหนัก

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

การใช้สีแบบแตกต่างกันชนิดไตรดัมพันธ์ (Triadic Color)


สีไตรดัมพันธ์ (TriadicColor) คือ การใช้สีสามสีที่มีระยะห่างจากตัวมันเองเท่า ๆ กันในวงจรัสสีเปรียบเหมือนมีรูปสามเหลี่ยมด้านเท่าวางอยู่บนวงสีและตรงมุม 3 มุมนั้นก็จะเป็นสี 3 สีที่เข้าชุดกันเป็น 3 สี

ตัวอย่างเช่น ใช้สีเหลืองเป็นสีที่ 1 จากนั้นก็เว้นไปอีก 3 สีตามเข็มนาฬิกาก็ได้สีน้ำเงินเป็นสีที่ 2 เว้นไปอีก 3 สี ก็จะได้สีแดงเป็นสีที่ 3

จะเห็นได้ว่าทั้ง 3 สี คือ สีเหลือง สีน้ำเงิน และสีแดงชุดนี้มีระยะห่างเท่า ๆ กันในวงจรัสสี คือห่าง 3 สี



ภาพการใช้สีสามสีที่มีระยะห่างจากตัวมันเองเท่า ๆ กันในวงจรัสสี


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

การใช้สีแบบแตกต่างกันชนิดจัตุรัสสัมพันธ์ (Quadratic Color)

การใช้สีจัตุรัสสัมพันธ์ (QuadraticColor) คล้ายกับการใช้สีไตรสัมพันธ์ (TriadicColor) แต่แตกต่างกันตรงที่ เป็นการ ใช้สี 4 สี คือเพิ่มเข้ามาอีก 1 สี และสีเหล่านี้ ก็มีระยะห่างจากตัวมันเอง เท่า ๆ กันในวงจรรสีเปรียบเทียบ มีรูป สีเหลี่ยม ด้านเท่าวางอยู่บนวงสี และตรงมุม 4 มุมนั้น ก็จะเป็นสี 4 สี ที่เข้าชิดกัน ตัวอย่างเช่น (ภาพที่ 1) ใช้สีส้มเหลือง เป็นสีที่ 1 จากนั้นก็เว้นไปอีก 2 สี ตามเข็มนาฬิกา ก็จะได้ สีเขียว เป็นสีที่ 2 เว้นไปอีก 2 สี ก็จะได้สีม่วงน้ำเงิน เป็นสีที่ 3 จากนั้นก็เว้นไปอีก 2 สี ก็จะได้สีแดง เป็นสีที่ 4 จะเห็นได้ว่าทั้ง 4 สี คือ ส้มเหลือง สีเขียว สีม่วงน้ำเงิน และสีแดงนี้มี ระยะห่างเท่า ๆ กันในวงจรรสี คือห่าง 2 สี สำหรับสีอื่น ก็ได้เช่นเดียวกัน ((ภาพที่ 2,3) สีไตรสัมพันธ์ (TriadicColor)โดย กำหนดสีที่ 1 เป็นสีหลักก่อน และกำหนดสีที่ 2 สีที่ 3 และสีที่ 4 ในวงจรรสี จากการเว้นระยะห่างกัน 2 สี เป็นสีร่วม




ภาพการใช้สีสี่สีที่มีระยะห่างจากตัวมันเองเท่า ๆ กันในวงจรรสี

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1

การใช้สีแบบแตกต่างกันชนิดสีปรากฏเด่นชัด (Intensity) หมายถึง สีที่ดูแล้วสะดุดตาโดยมีสีอื่นเป็นองค์ประกอบ เพื่อเสริมให้เกิดความเด่นชัดสะดุดตามากขึ้นกว่าค่าน้ำหนักเดิมเช่นเดียวกับดวงจันทร์จะเห็นเด่นชัดในเวลากลางคืน เพราะอยู่ท่ามกลางท้องฟ้าที่มืดหรือมีค่าน้ำหนักที่เข้ม



ภาพการใช้สีแบบแตกต่างกันชนิดสีปรากฏเด่นชัด

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1


การใช้สีแบบแตกต่างกันชนิดกลับค่าของสี(Discord)


การใช้สีโดยการกลับค่าของสี คือ การใช้สีที่มีน้ำหนักอ่อนร่วมกับสีที่มีน้ำหนักแก่ แต่กลับน้ำหนักของสีแก่นั้นให้อ่อนลงกว่าสีที่มีน้ำหนักอ่อนและใช้ในปริมาณที่น้อยกว่า


ตัวอย่างเช่น การใช้สีเขียวร่วมกับสีม่วงในทางน้ำหนักแล้วสีเขียวจะมีน้ำหนักของสีอ่อนกว่าสีม่วง แต่เมื่อนำมาใช้โดยวิธีนี้ก็คือกลับค่าหรือผสมสีม่วงนั้นให้มีน้ำหนักอ่อนที่สุดโดยให้อ่อนกว่าสีเขียวนั้นและนำไปใช้ในปริมาณที่น้อยกว่าการใช้วิธีนี้สามารถนำมาใช้ในงานออกแบบศิลปะเพื่อการสร้างจุดเด่นและเพื่อความน่าสนใจมีชีวิตชีวา



ภาพการใช้สีเขียวร่วมกับสีม่วงเพื่อสร้างจุดเด่นและเพิ่มความน่าสนใจทำให้มีชีวิตชีวา

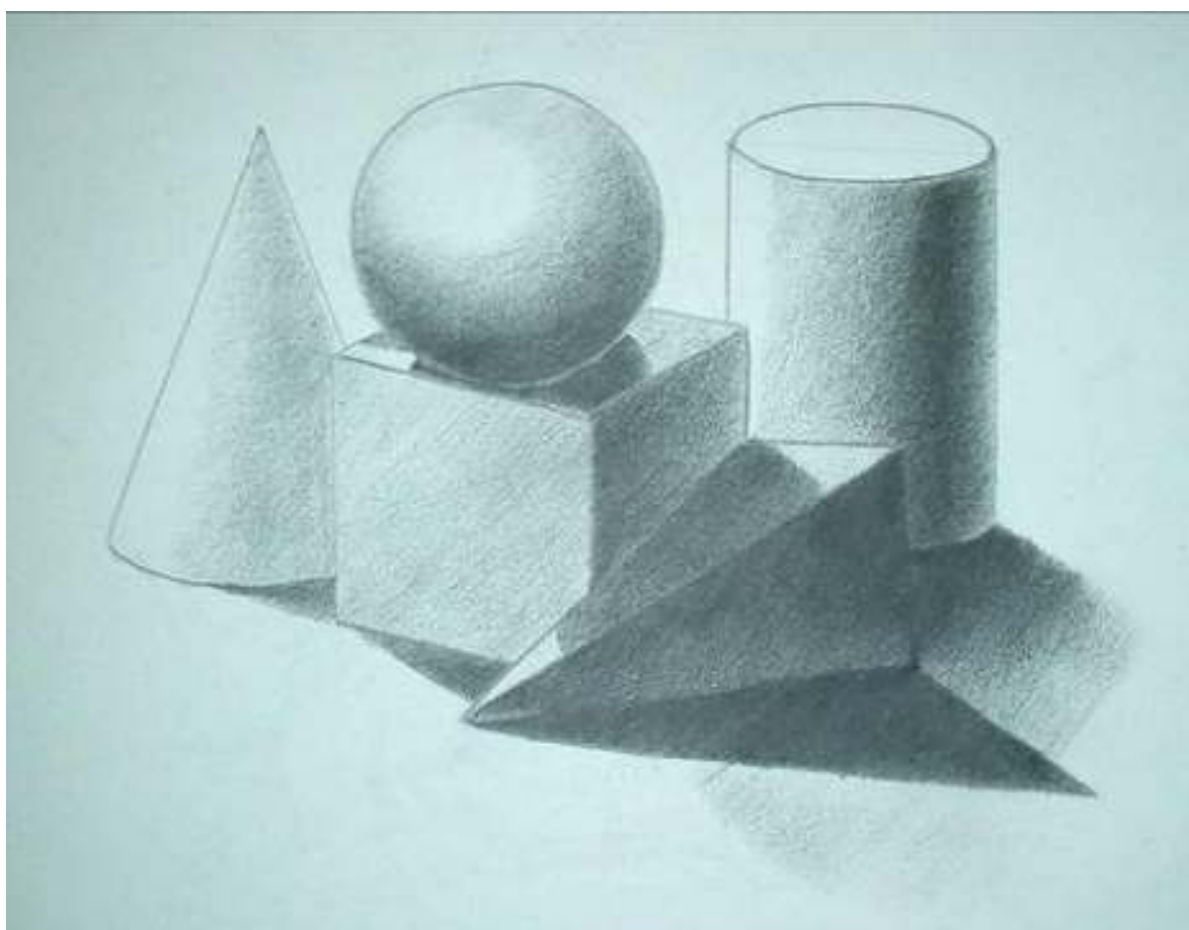
	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบทดสอบ
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1
<p><input type="checkbox"/> ตอนที่ 2 กำหนดให้วาดรูปทรงเรขาคณิตแบบกลุ่มแล้วลงแสงเงา</p>		


	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบเฉลยทดสอบ
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1
<ol style="list-style-type: none"> 1. ข้อใดคือทัศนธาตุ ค สี บริเวณว่าง พื้นผิว 2. จุดเกิดจากข้อใด ก กด 3. เส้นหยักหรือเส้นซิกแซกให้ความรู้สึกอย่างไร ง ตื่นเต้น 4. รูปทรงมีกี่มิติ ข 3 มิติ 5. สีที่ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน น่ารัก คือสีอะไร ค สีชมพู 6. เครื่องหมายสัญลักษณ์ใช้สีแดงเพราะอะไร ก แสดงถึงอันตราย 7. สีมีความสัมพันธ์กับทัศนธาตุในข้อใดมากที่สุด ข แสง 8. ข้อใดคือการนำสีมาใช้เพื่อแสดงอารมณ์และความรู้สึก ง กระตุ้นให้ตื่นเต้น 9. ความรู้สึกหยาบ ละเอียดย มั่นวาง และขรุขระ คือทัศนธาตุในข้อใด ก พื้นผิว 10. ลักษณะพื้นผิวที่ให้ความรู้สึกหยาบคือข้อใด ข ผิวเรียบมัน 		


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเฉลยทดสอบ
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1


ภาพตัวอย่าง

รูปทรงเรขาคณิตแบบกลุ่มแล้วลงแสงเงา



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบประเมินแบบทดสอบ
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		หัวข้อที่ 1
เกณฑ์การประเมิน :		
เกณฑ์การให้คะแนน		ระดับคะแนน
1. ทิศทางของการแรเงาไปในทิศทางเดียวกัน และมีความกลมกลืน		25 คะแนน
2. น้ำหนักของการแรเงาภายในแถวมีความสม่ำเสมอ		25 คะแนน
3. ชิ้นงานมีความละเอียดสวยงาม		25 คะแนน
4. ผลงานสะอาดเรียบร้อย		25 คะแนน
รวม		100 คะแนน
หมายเหตุ :		
ระดับคะแนน	90-100	คะแนน หมายถึง ดีเยี่ยม
ระดับคะแนน	70-89	คะแนน หมายถึง ดี
ระดับคะแนน	50-69	คะแนน หมายถึง ผ่านเกณฑ์
ระดับคะแนน	0-49	คะแนน หมายถึง ไม่ผ่านเกณฑ์

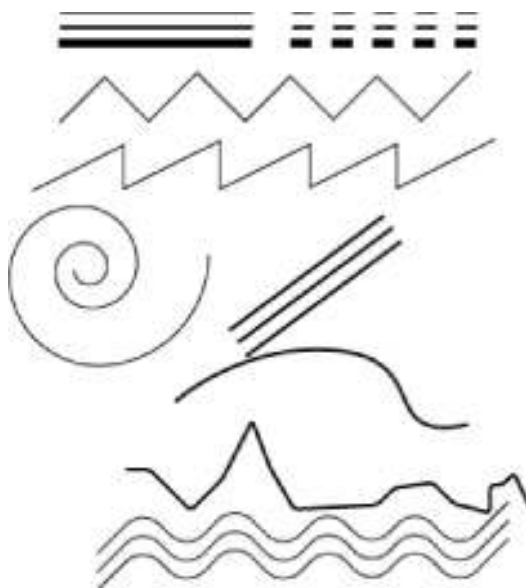
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเตรียมการสอน (ปฏิบัติ)	
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น	
		รหัสวิชา 0922124501	
		งานที่ 1	เวลา 4 ชั่วโมง
วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้ ทักษะและความสามารถในเรื่องของพื้นผิว สี แสง และเงาและการวาดเส้น			
วิธีการสอน : บรรยาย สาธิต และให้ฝึกปฏิบัติ			
อุปกรณ์ช่วยฝึก : 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 4. ไม้บรรทัด 5. กระดาษรองวาด 6. ตัวหนีบ 7. มีดคัตเตอร์			
การมอบหมายงาน :			
การวัดและประเมินผล :			
หนังสืออ้างอิง : ชัยวิวัฒน์ การรื่นศรี (2546). ศิลปะเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ปาเจรา. บุญเลิศ บุตรขาว. (2528). กายวิภาค. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. ปรัชญา อารมณ์. (2538). หลักการออกแบบ. ภูเก็ต: โปรแกรมออกแบบฯ สถาบันราชภัฏภูเก็ต. วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2552). วาดเส้นพื้นฐาน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. _____ (ม.ป.ป.). (2519). การวาดเขียน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช. สมเกียรติ ตั้งนโม (แปล) (2536). ทฤษฎีสี. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.			

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

เส้นกับการเขียนภาพ

เส้นเป็นมูลฐานสำคัญอันดับแรกของงานศิลปะทุกประเภท และเป็นส่วนสำคัญที่สุดของการเขียนภาพเพราะเส้นถูกใช้งานในการสร้างรูปทรง น้ำหนัก แสง-เงาตามธรรมชาติ เพื่อให้เกิดปริมาตรและความแน่นที่เป็นรูปทรงของภาพ

เส้น คือ จุดหลายพันจุดนับไม่ถ้วนเคลื่อนไหวไปในบริเวณว่าง (Space) ตามทิศทางที่ผู้ลากต้องการผลจากการเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่งเส้นจึงเกิดจากการลาก ขูด ชีด ด้วยวัสดุต่างๆ เช่นดินสอ ปากกา พู่กัน แปรง ฯลฯ ขนาดของเส้นจึงมีความกว้าง ความยาว ความหนา และความบางแตกต่างกันไปตามขนาดของวัสดุที่เรานำมาเขียน




ภาพของเส้นในลักษณะต่างๆ

ลักษณะของเส้น

เส้นมีความสำคัญและมีความหมายในตัวของมันเอง ความรู้สึกที่เกิดจากเส้นนี้เป็นผลจากการรับรู้มองเห็นเส้นแสดงลักษณะไปตามทิศทางต่างๆ เส้นแสดง ดังนี้

1. เส้นแสดงลักษณะของตัวเอง
2. เส้นแสดงภาพ 2 มิติ
3. เส้นแสดงภาพ 3 มิติ
4. เส้นแสดงค่าน้ำหนัก (Value)
5. เส้นแสดงลักษณะของแสงเงา

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

1. เส้นแสดงลักษณะของตัวเอง



1.1 เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง



1.2 เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง



1.3 เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย



1.4 เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง



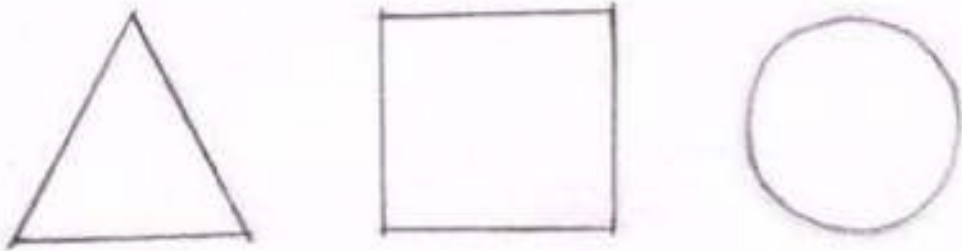
1.5 เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล



1.6 เส้นขด ม้วน ขยุกขยิก ให้ความรู้สึกสับสน วุ่นวาย

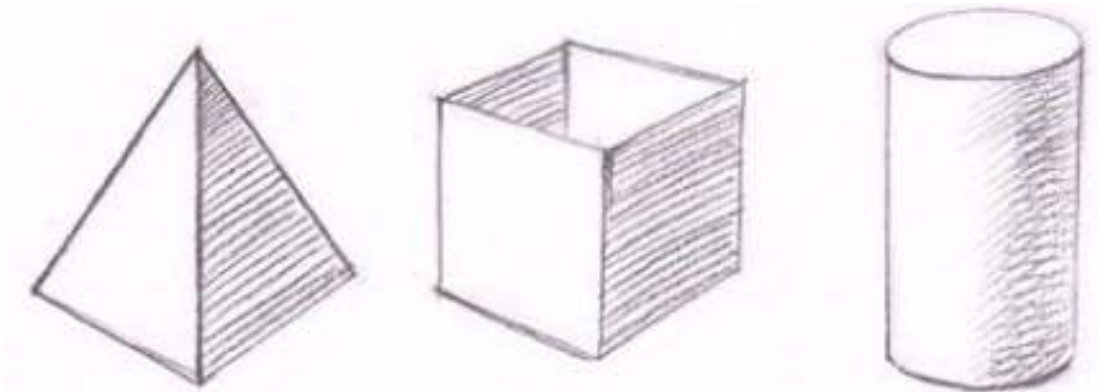
	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

2. เส้นแสดงภาพ 2 มิติ



ภาพ เส้นแสดงภาพ 2 มิติ

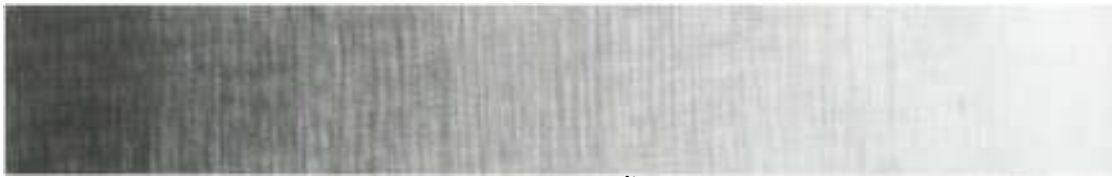
3. เส้นแสดงภาพ 3 มิติ



ภาพเส้นแสดงภาพ 3 มิติ

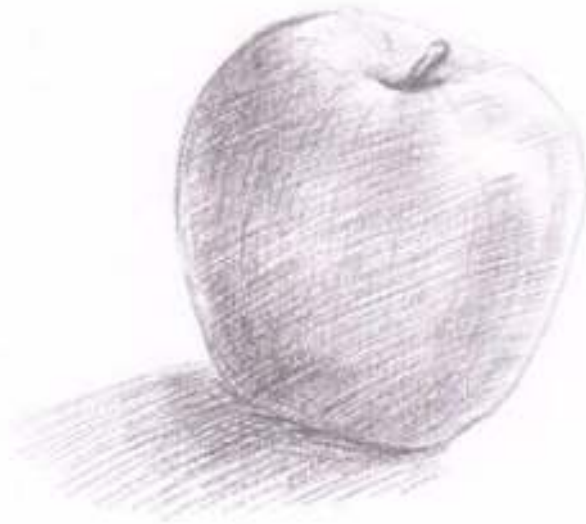
	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

4.เส้นแสดงค่าน้ำหนัก (Value) โดยการขีดเรียงขีดติดกัน หรือไขว้กัน เป็นต้น



ภาพลักษณะการขีดเส้นแสดงน้ำหนักเข้มมาอ่อน

5. เส้นแสดงลักษณะของแสงเงา



ภาพเส้นแสดงลักษณะของน้ำหนัก

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

เทคนิควิธีการของการเขียนเส้น

ในการเขียนภาพการฝึกวาดเส้นพื้นฐาน การลากเส้นในลักษณะต่างๆ มีความจำเป็นมากในเบื้องต้น เพราะจะช่วยให้มีความคุ้นเคยกับการจับเครื่องมือในการวาดภาพ หรือเขียนภาพและมีทักษะในการบังคับทิศทางของการลากเส้น ซึ่งพอจะแบ่ง ได้ดังนี้

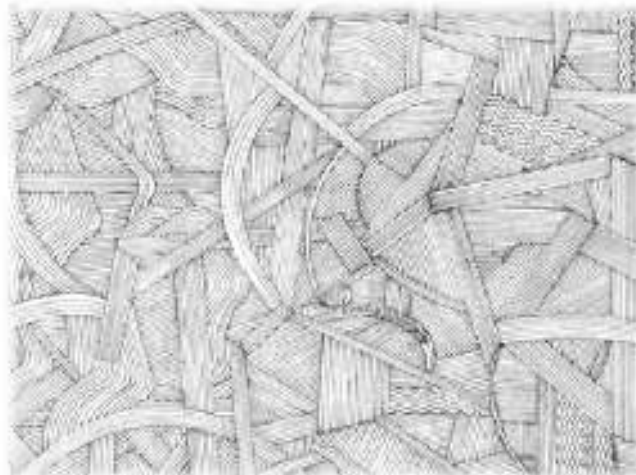
1. วิธีการเขียนเส้น
2. ตำแหน่งของปลายดินสอ
3. ขนาดของเส้น
4. เส้นร่าง

1. วิธีการเขียนเส้น

ดังที่กล่าวมาแล้ว เส้นเป็นพื้นฐานเบื้องต้น ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ทุกสาขา ซึ่งขึ้นอยู่กับเทคนิควิธีการ โดยทั่วไปการเขียนเส้นสามารถทำได้ 2 วิธี คือ

1. การเขียนเส้นโดยใช้เครื่องมือช่วยเขียน
2. การเขียนด้วยมือ

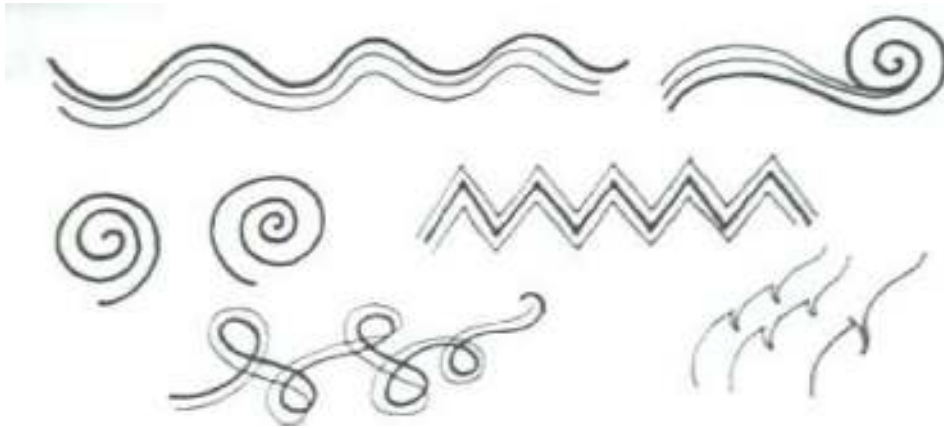
1. การเขียนเส้นโดยใช้เครื่องมือช่วยเขียน เช่น ไม้บรรทัด วงเวียน และเครื่องมืออื่นๆ มาเป็นส่วนช่วยประกอบ บังคับทิศทาง เส้นที่เกิดจากเครื่องมือช่วยเขียนเหล่านี้ สามารถบังคับทิศทางได้ง่าย มีความเป็นระเบียบ ไม่สามารถเขียน ให้เส้นอ่อนช้อยได้ตามต้องการนิยมใช้ในการออกแบบ



ภาพแสดงการเขียนเส้นด้วยเครื่องมือช่วยเขียน

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1


2. การเขียนด้วยมือ เป็นการเขียนโดยใช้เครื่องมือบังคับทิศทางในการลากเส้นตามที่ต้องการโดยผ่านวัสดุที่สามารถทำให้เกิดเส้นได้ เช่น ดินสอ ปากกา เป็นต้น การเขียนลักษณะนี้จะได้เส้นที่มีความเป็นอิสระ อ่อนช้อยนุ่มนวล สวยงาม เหมาะสำหรับการเขียนภาพต่างๆ



ภาพลักษณะการเขียนเส้นด้วยมือ



ภาพผลงานการเขียนด้วยมือเส้นที่มีความเป็นอิสระอ่อนช้อยสวยงาม

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

2. ขนาดของเส้น

การลากเส้นขนาดของเส้นขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ต่างๆ และเมื่อลากเส้นขนาดของเส้นย่อมเกิดจากอุปกรณ์นั้น เช่น ขนาดจากเส้นปากกา เบอร์ด่างๆ ขนาดจากปลายพู่กัน ตลอดจนเส้นดินสอหรือถ่าน (ชาร์โคล) เพื่อความเข้าใจง่ายๆ ขอแบ่งขนาดของเส้นออกได้ดังนี้

1. เส้นบางหรือขนาดเล็ก (Thin Line)
2. เส้นขนาดกลางหรือหนา (Thick Line)
3. เส้นขนาดใหญ่หรือทึบ (Variable Line)

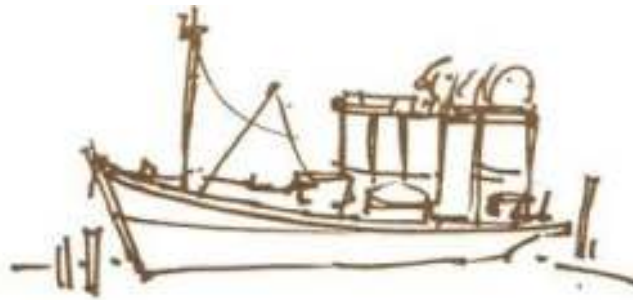


ภาพเส้นบางหรือขนาดเล็ก



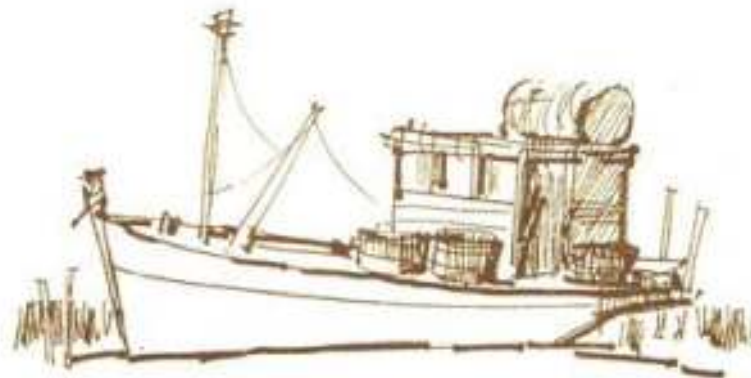
ภาพแสดงเส้นขนาดกลางหรือหนา

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1



ภาพเส้นขนาดใหญ่หรือทึบ

จากขนาดต่างๆ ของเส้นเมื่อนำมาสร้างภาพเรียกว่า การจัดเส้น (Composite Line) คือ การใช้เส้นขนาดต่างๆ ในภาพเดียวกัน ดังภาพประกอบต่อไปนี้



ภาพเส้นขนาดต่างๆ ในภาพเดียวกัน

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

3. ตำแหน่งของปลายดินสอ

เทคนิคพื้นฐานของการวาดเส้นให้ได้ขนาดต่าง ๆ โดยการวางตำแหน่งของปลายดินสอ บนพื้นกระดาษในลักษณะของการจับดินสอเอียง หรือเฉียงจะเกิดความแตกต่างของขนาดเส้นที่ได้ ถ้าจับวาดในแนวตั้งจะได้เส้นเล็ก ถ้าเอียงมุมลงเส้นจะโตขึ้น หรือถ้าต้องการให้ได้พื้นที่มากแบบระบายก็จับดินสอให้เอียงมากขึ้น




ภาพตำแหน่งของปลายดินสอ



ภาพขนาดของเส้นที่ได้

ขนาดของเส้น หนา บาง ใหญ่ หรือเล็กขึ้นอยู่กับที่การควบคุมน้ำหนักมือการพลิกเลือนหามุมและตำแหน่งที่ปลายดินสอ หากปลายดินสอที่เอียงดินสอก็จะใหญ่และหนา ถ้าปลายดินสอแหลมเส้นก็จะเล็กบาง

ดังนั้นผู้เขียนภาพส่วนมากจะใช้วิธีพลิกเลือนมือหมุนดินสอเปลี่ยนมุมได้ดินสอหาเงาที่แหลมทุกครั้งที่ต้องการให้เส้นเล็กและต้องการให้เส้นใหญ่หรือแรงๆก็หามุมที่ต้องการ

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

4. เส้นร่าง

เส้นร่าง เป็นเส้นที่มีความสำคัญมากในการร่างภาพโครงสร้างขณะวาดเส้นและใช้แนวดินสอทำมุมระนาบของกระดาษประมาณ 15 องศา การวาดเส้นร่างจะวาดด้วยการทำงานของช่วงข้อศอกและแขน

ดังนั้นการจับดินสอจึงสามารถร่างดินสอได้คล่องตัว ทำรัศมีของการร่างเส้นได้กว้างทั่วทั้งแผ่นภาพ คือสามารถร่างเส้นจากส่วนบนของแผ่นภาพลงมาส่วนล่างได้โดยการร่างเส้นเดียวติดต่อกันโดยตลอดและรวดเร็ว การร่างภาพจะร่างเส้นที่มีน้ำหนักเบาจะใช้วิธีผ่อนน้ำหนักมือจากการจับดินสอนั้น เส้นร่างที่ใช้ในการร่างภาพโครงสร้างถ้าคลาดเคลื่อนหรือผิดพลาดไม่นิยมลบออกทันทีเพราะการร่างเส้นร่างนั้นด้วยดินสออ่อน 2 บี , 4 บี และร่างด้วยเส้นเบาๆ ก่อน เมื่อผิดพลาดก็ร่างขึ้นใหม่ เส้นเก่าที่ผิดจะเป็นแนวเปรียบเทียบให้เส้นที่ร่างขึ้นใหม่มีความถูกต้อง การลบทิ้งเมื่อผิดพลาดจะทำให้กระดาษข้ำและไม่มีเส้นไว้เป็นเครื่องสังเกต


การควบคุมน้ำหนักมือนั้นมีผลต่อลักษณะของเส้นเช่นกัน ขณะที่ลากเส้นดินสอหากแน่น น้ำหนักมือลงปลายดินสอ เส้นที่ปรากฏก็จะมีน้ำหนักเข้ม เส้นหนา และเมื่อต้องการเส้นที่มีน้ำหนัก อ่อนเบา ก็จะใช้วิธีผ่อนน้ำหนักมือจากการจับดินสอ

สรุป

องค์ประกอบพื้นฐานการเขียนภาพพระบายสี ประกอบไปด้วย เส้น รูปร่างรูปทรง ขนาดสัดส่วน การจัดภาพ การลงน้ำหนัก เส้นเป็นพื้นฐานของศิลปะทุกแขนงโดยเฉพาะจิตรกรรม ถึงกับมีผู้กล่าวว่า "ถ้าใครมีพื้นฐานทางงานวาดเส้นมาดีจะทำงาน งานจิตรกรรมหรือการเขียนภาพพระบายสีได้ดีไปด้วย"

ลักษณะของเส้นมีหลายลักษณะ คือ ความหมายในตัวเอง แสดงลักษณะ 2 มิติ แสดงลักษณะ 3 มิติ แสดงค่าน้ำหนัก แสดงลักษณะของแสงเงา ขนาดของเส้น หนา บาง ใหญ่ หรือเล็กนั้นขึ้นอยู่กับตำแหน่งของปลายดินสอและการพลิกเลื้อนหมุมที่ปลายดินสอ

การเขียนเส้นมี 2 ลักษณะ คือ ใช้เครื่องมือช่วยเขียนและใช้มือเขียน การควบคุมน้ำหนักมือหากแน่นน้ำหนักมือลงปลายดินสอเส้นที่ปรากฏก็จะมีน้ำหนักเข้มเส้นหนา และเมื่อต้องการเขียนเส้นร่างซึ่งเป็นเส้นที่มีน้ำหนักอ่อนจางก็จะใช้วิธีผ่อนน้ำหนักมือจากการจับดินสอ

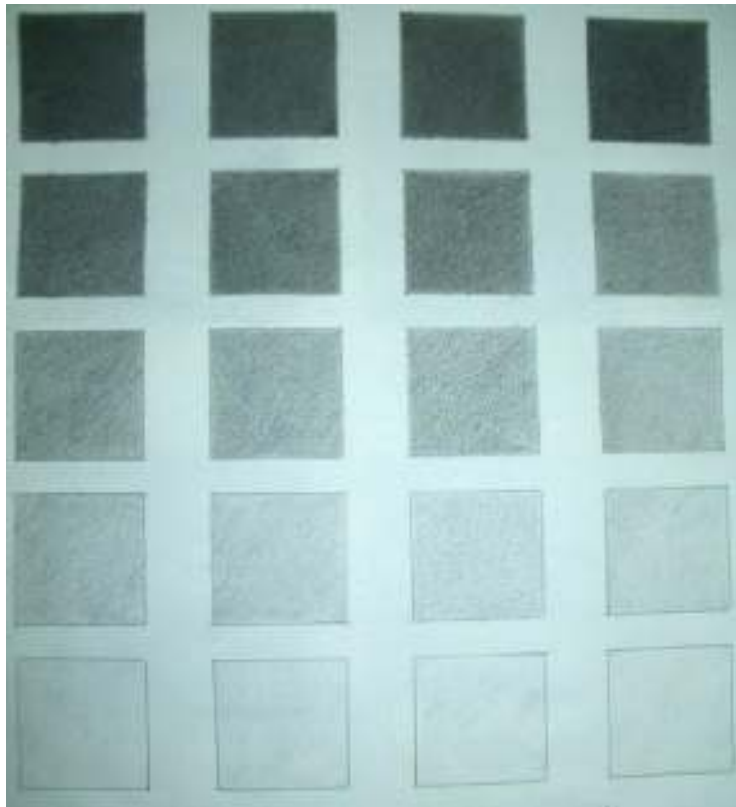
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

การฝึกฝีมือ


ขั้นแรก การเรียนรู้หน้าหนังสือ การบังคับทิศทางมือ ต้องฝึกจนจำความหนักเบาได้ดังนี้

1. วาดรูปสี่เหลี่ยม 2 x 2 นิ้ว 4 แถว แถวละ 5 ช่อง แรเงาจากเข้มมากจนจางลงเป็น 5 ระดับความเข้มใน แต่ละช่องต้องแรเงาให้สีสม่ำเสมอ

เทคนิค ให้ใช้ดินสอ HB ตีกรอบ และใช้ดินสอ EE แรเงา จับดินสอคล้ายกับจับปากกาแล้วขีดไปทิศทางเดียว กันไม่ต้องยาวมาก

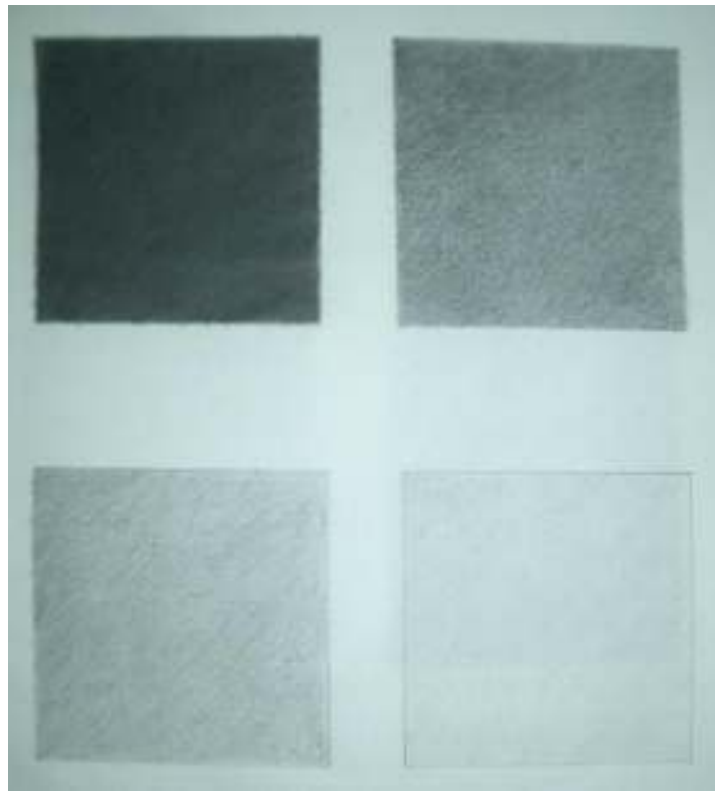


ภาพการแรเงา 5 ระดับความเข้ม

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

2. วาดรูป สีเหลี่ยม 4 x 4 นิ้ว 2 แถว แถวละ 2 ช่อง แสงจากซ้ายมากจนจางลง 4 ระดับความเข้ม แต่ละช่อง
ต้องแสงให้สีสม่ำเสมอ

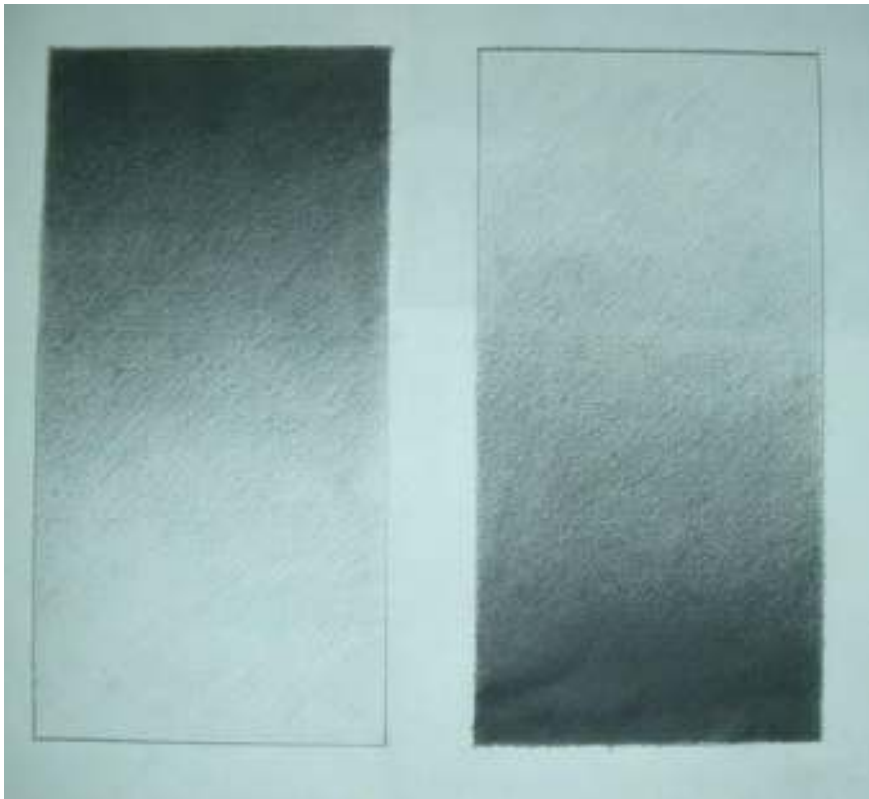
เทคนิค ฝนลากเส้นยาวๆ ได้



ภาพการแสง 4 ระดับความเข้ม

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

3. วาดรูป สีเหลื่อม 4 x 8 นิ้ว 2 ช่อง ช่องแรก แรเงาจากเข้มมากจนจางลง ช่อง 2 แรเงาจากอ่อนถึงเข้มมาก แต่ละช่องต้องแรเงาให้สีสม่ำเสมอ



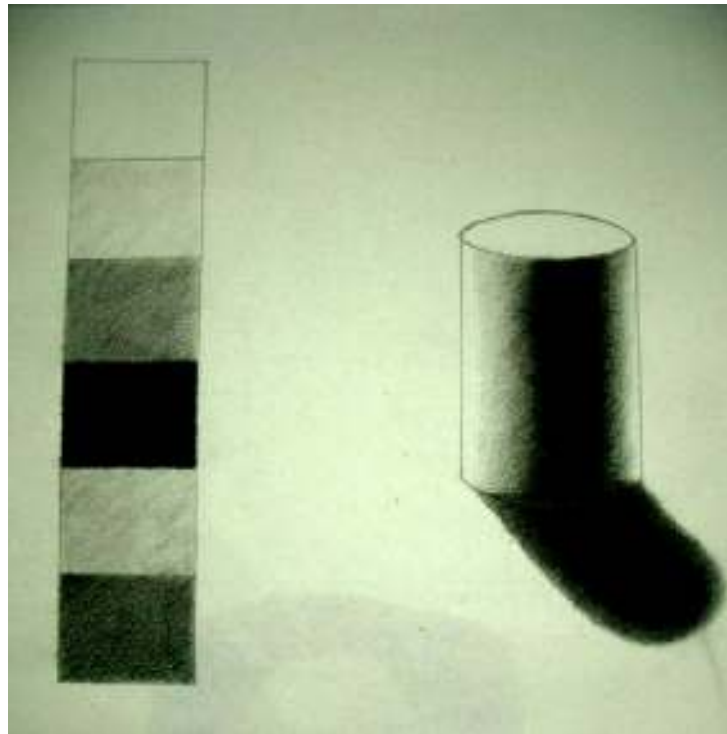
ภาพช่องแรก แรเงาจากเข้มมากจนจางลง ช่อง 2 แรเงาจากอ่อนถึงเข้มมาก

เทคนิค ให้ใช้ดินสอ HB ตีกรอบ ดินสอ EE แรเงา สิ่งสำคัญ คือ ดินสอต้องแหลมพอสมควร ทิศทางที่แรเงา ต้องเป็นแนวเดียวกัน บนลงล่าง-ล่างขึ้นบน หรือ ทแยงบนลงล่าง-ล่างขึ้นบน จับดินสอเหมือนจับปากกาทำมุมประมาณ 45 องศา แต่ละช่องต้องตั้งใจและใช้เวลานานพอสมควร ไม่ควรรีบร้อน


	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

ชั้นสอง การเรียนรู้เรื่องแสงเงา

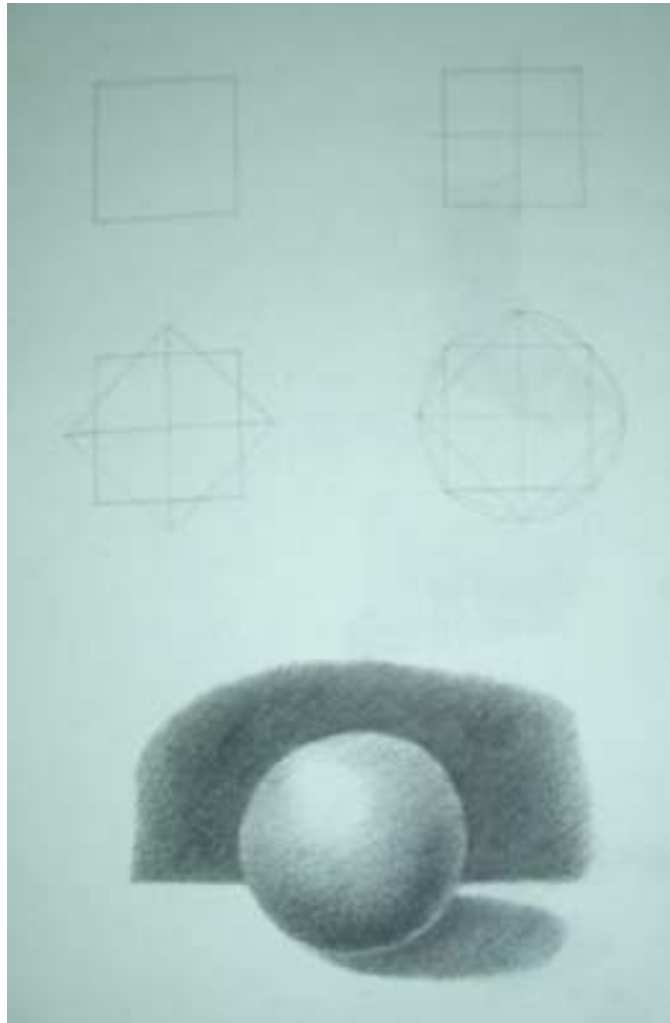
- วาดรูปทรงกระบอก แรเงาให้ดูเป็นรูป 3 มิติ มีเงาตกทอด




ภาพรูปทรงกระบอกที่แรเงาให้ดูเป็นรูป 3 มิติ และมีเงาตกทอด

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

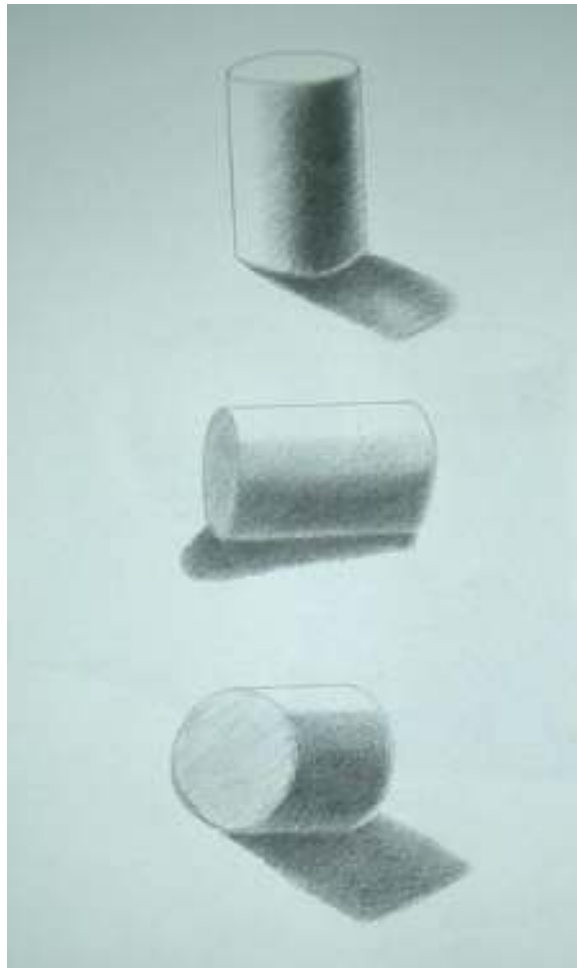
2. วาดรูปทรงกลม แรเงาให้ดูเป็นรูป 3 มิติ มีเงาตกทอด




ภาพรูปทรงกระบอกที่แรเงาให้ดูเป็นรูป 3 มิติ และมีเงาตกทอด

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

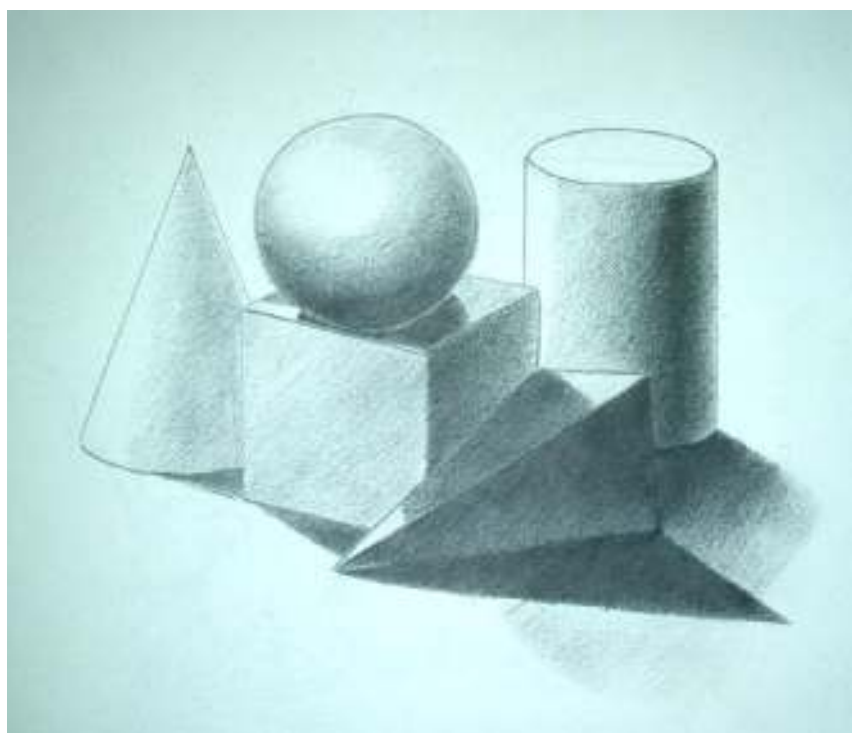
3. วาดรูปทรงกระบอก 3 อัน ให้แสงส่องคนละด้าน ทั้งนอนและเอียง อาจวาดรูป สามเหลี่ยม หกเหลี่ยมเพื่อเป็นการฝึกเพิ่มเติม




ภาพรูปทรงกระบอก 3 อัน ที่มีแสงส่องคนละด้าน

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

4. วาดรูปทรงเรขาคณิตแบบกลุ่มแล้วลงแสงเงา 1 กลุ่ม



ภาพรูปทรงเรขาคณิตแบบกลุ่ม

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน : ให้ผู้ฝึก ฝึกปฏิบัติงานในหัวข้อที่ 1 และ 2 ดังนี้		
<ol style="list-style-type: none"> 1. ฝึกปฏิบัติการพื้นฐานเกี่ยวกับลายเส้น <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ฝึกปฏิบัติการลากเส้นในลักษณะต่างๆ 2. ฝึกปฏิบัติการแรเงาน้ำหนักรูปเรขาคณิต <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ฝึกปฏิบัติการแรเงา 5 ระดับความเข้ม 2.2 ฝึกปฏิบัติการแรเงาจากเข้มมากจนจางลง 		
อุปกรณ์และเครื่องมือ: <ol style="list-style-type: none"> 1. ไม้บรรทัด 2. กระดาษรองวาด 3. ตัวหนีบ 4. มีดคัตเตอร์ 		
วัสดุ : <ol style="list-style-type: none"> 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1
1. ฝึกปฏิบัติการพื้นฐานเกี่ยวกับลายเส้น		
1.1 ฝึกปฏิบัติการลากเส้นในลักษณะต่างๆ		

ขั้นตอนการลากเส้นในลักษณะต่างๆ		
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	คำอธิบาย	ข้อควรระวัง
1. แบ่งสัดส่วนของกระดาษ	แบ่งสัดส่วนของกระดาษให้ได้ 10 ส่วน จากนั้นตีเส้นตารางเพื่อสร้างช่องสี่เหลี่ยม 10 ช่อง	-
2. ลากเส้นตรงแนวนอนในช่องที่ 1	ลากเส้นตรงแนวนอนจากด้านซ้ายไปด้านขวาจนเต็มช่องสี่เหลี่ยม	จังหวะและน้ำหนักของเส้นดินสอ ต้องมีความสม่ำเสมอ
3. ลากเส้นตรงแนวนอนในช่องที่ 2	ลากเส้นตรงแนวนอนจากด้านขวาไปด้านซ้ายจนเต็มช่องสี่เหลี่ยม	จังหวะและน้ำหนักของเส้นดินสอ ต้องมีความสม่ำเสมอ
4. ลากเส้นตรงแนวตั้งในช่องที่ 3	ลากเส้นตรงแนวตั้งจากด้านล่างขึ้นด้านบนจนเต็มช่องสี่เหลี่ยม	จังหวะและน้ำหนักของเส้นดินสอ ต้องมีความสม่ำเสมอ
5. ลากเส้นตรงแนวตั้งในช่องที่ 4	ลากเส้นตรงแนวตั้งจากด้านบนลงด้านล่างจนเต็มช่องสี่เหลี่ยม	จังหวะและน้ำหนักของเส้นดินสอ ต้องมีความสม่ำเสมอ
6. ลากเส้นตรงแนวเฉียงในช่องที่ 5	ลากเส้นตรงแนวเฉียงจากด้านล่างขึ้นด้านบนจนเต็มช่องสี่เหลี่ยม	จังหวะและน้ำหนักของเส้นดินสอ ต้องมีความสม่ำเสมอ
7. ลากเส้นตรงแนวเฉียงในช่องที่ 6	ลากเส้นตรงแนวเฉียงจากด้านบนลงด้านล่างจนเต็มช่องสี่เหลี่ยม	จังหวะและน้ำหนักของเส้นดินสอ ต้องมีความสม่ำเสมอ
8. ลากเส้นโค้งครึ่งวงกลมในช่องที่ 7	ลากเส้นโค้งครึ่งวงกลมจากด้านล่างขึ้นด้านบนจนเต็มช่องสี่เหลี่ยม	จังหวะและน้ำหนักของเส้นดินสอ ต้องมีความสม่ำเสมอ
9. ลากเส้นโค้งครึ่งวงกลมในช่องที่ 8	ลากเส้นโค้งครึ่งวงกลมจากด้านบนลงด้านล่างจนเต็มช่องสี่เหลี่ยม	จังหวะและน้ำหนักของเส้นดินสอ ต้องมีความสม่ำเสมอ
10. ลากเส้นโค้งวงกลมในช่องที่ 9	ลากเส้นโค้งวงกลมวนซ้าย จนเต็มช่องสี่เหลี่ยม	จังหวะและน้ำหนักของเส้นดินสอ ต้องมีความสม่ำเสมอ
11. ลากเส้นโค้งวงกลมในช่องที่ 10	ลากเส้นโค้งวงกลมวนขวา จนเต็มช่องสี่เหลี่ยม	จังหวะและน้ำหนักของเส้นดินสอ ต้องมีความสม่ำเสมอ
หมายเหตุ :		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1
2. ฝึกปฏิบัติการแรเงาน้ำหนักรูปเรขาคณิต		
2.1 ฝึกปฏิบัติการแรเงา 5 ระดับความเข้ม		

ขั้นตอนการแรเงา 5 ระดับความเข้ม		
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	คำอธิบาย	ข้อควรระวัง
1. วาดรูปสี่เหลี่ยม	วาดรูปสี่เหลี่ยมขนาด 2 x 2 นิ้ว จำนวน 5 แถวแนวนอน โดยที่แต่ละแถว ประกอบด้วยรูปสี่เหลี่ยม 4 รูป จะได้รูปสี่เหลี่ยมทั้งหมด 20 รูป	ใช้ดินสอ HB ตีกรอบ
2. แรเงารูปสี่เหลี่ยมแถวที่ 1	แรเงารูปสี่เหลี่ยมแถวที่ 1 ให้มีระดับความเข้มมากที่สุด และต้องแรเงาให้สม่ำเสมอ	ใช้ดินสอ EE แรเงา จับดินสอ คล้ายกับจับปากกาแล้วขีดไป ทิศทางเดียวกันไม่ต้องยาวมาก
3. แรเงารูปสี่เหลี่ยมแถวที่ 2	แรเงารูปสี่เหลี่ยมแถวที่ 2 ให้มีระดับความเข้มมาก และต้องแรเงาให้สม่ำเสมอ	ใช้ดินสอ EE แรเงา จับดินสอ คล้ายกับจับปากกาแล้วขีดไป ทิศทางเดียวกันไม่ต้องยาวมาก
4. แรเงารูปสี่เหลี่ยมแถวที่ 3	แรเงารูปสี่เหลี่ยมแถวที่ 3 ให้มีระดับความเข้มปานกลาง และต้องแรเงาให้สม่ำเสมอ	ใช้ดินสอ EE แรเงา จับดินสอ คล้ายกับจับปากกาแล้วขีดไป ทิศทางเดียวกันไม่ต้องยาวมาก
5. แรเงารูปสี่เหลี่ยมแถวที่ 4	แรเงารูปสี่เหลี่ยมแถวที่ 4 ให้มีระดับความเข้มน้อย และต้องแรเงาให้สม่ำเสมอ	ใช้ดินสอ EE แรเงา จับดินสอ คล้ายกับจับปากกาแล้วขีดไป ทิศทางเดียวกันไม่ต้องยาวมาก
6. แรเงารูปสี่เหลี่ยมแถวที่ 5	แรเงารูปสี่เหลี่ยมแถวที่ 5 ให้มีระดับความเข้มน้อยที่สุด และต้องแรเงาให้สม่ำเสมอ	ใช้ดินสอ EE แรเงา จับดินสอ คล้ายกับจับปากกาแล้วขีดไป ทิศทางเดียวกันไม่ต้องยาวมาก
หมายเหตุ : ผู้ฝึก ฝึกปฏิบัติการแรเงาในระดับความเข้มที่แตกต่างกันจากดินสอความเข้มระดับ EE เพียงแท่งเดียว และทำให้เกิดความต่างของความเข้มให้ได้มากที่สุด		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสงเงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1
2. ฝึกปฏิบัติการแรเงาน้ำหนักรูปเรขาคณิต		
2.2 ฝึกปฏิบัติการแรเงาจากเข้มมากจนจางลง		

ขั้นตอนการแรเงา 5 ระดับความเข้ม		
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	คำอธิบาย	ข้อควรระวัง
1. วาดรูปสี่เหลี่ยม	วาดรูปสี่เหลี่ยม 4 x 8 นิ้ว 2 รูป	ใช้ดินสอ HB ตีกรอบ ดินสอ EE แรเงา
2. แรเงารูปสี่เหลี่ยมรูปที่ 1	แรเงาจากเข้มมากจนจางลง และต้องแรเงาให้สม่ำเสมอ	ทิศทางที่แรเงาต้องเป็นแนวเดียวกัน การแรเงาในแต่ละช่องต้องตั้งใจและใช้เวลานานพอสมควร ไม่ควรรีบร้อน
3. แรเงารูปสี่เหลี่ยมรูปที่ 2	แรเงาจากอ่อนถึงเข้มมาก และต้องแรเงาให้สม่ำเสมอ	ทิศทางที่แรเงาต้องเป็นแนวเดียวกัน การแรเงาในแต่ละช่องต้องตั้งใจและใช้เวลานานพอสมควร ไม่ควรรีบร้อน

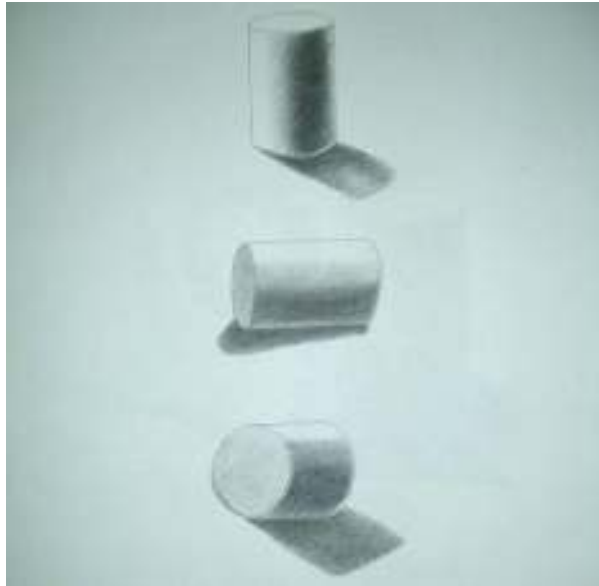
หมายเหตุ : ผู้ฝึก ฝึกปฏิบัติการแรเงาในระดับความเข้มที่แตกต่างกันจากดินสอความเข้มระดับ EE เพียงแห่งเดียว และทำให้เกิดความต่างของความเข้มให้ได้มากที่สุด

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบงาน
		หัวข้อวิชา ความเข้าใจเรื่องพื้นผิว สี แสง เงา และการวาดเส้น
		รหัสวิชา 0922124501
		งานที่ 1

- วิทยากร/ครูฝึกกำหนดให้ผู้เข้ารับการฝึกทำการวาดรูปทรงกระบอก 3 อัน ให้แสงส่องคนละด้าน ทั้งนอนและเอียง


ภาพตัวอย่าง


รูปทรงกระบอก 3 อัน ให้แสงส่องคนละด้าน ทั้งนอนและเอียง



ครุภัณฑ์/เครื่องมือ/วัสดุ/อุปกรณ์

- | | |
|------------------|--------------------|
| 1. ดินสอเบอร์ EE | 2. กระดาษ 80 ปอนด์ |
| 3. ยางลบ | 4. ไม้บรรทัด |
| 5. กระดาษรองวาด | 6. ตัวหนีบ |
| 7. มีดคัตเตอร์ | |

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเตรียมการสอน (ทฤษฎี)	
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและการวาดภาพคนจริง	
		รหัสวิชา 0922124502	
		หัวข้อที่ 2	เวลา 2 ชั่วโมง
วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้ ความสามารถในการขึ้นรูปและการตัดทอนรูปทรงตัวละคร			
วิธีการสอน : บรรยาย สาธิต และให้ฝึกปฏิบัติ			
หัวข้อสำคัญ : 1)การวาดภาพโครงร่างจากหุ่นนิ่ง 2) การจัดองค์ประกอบการวาดภาพหุ่นนิ่ง 3) การวาดสัดส่วนโครงสร้าง 4) โครงสร้างและสัดส่วนร่างกายมนุษย์ 5) ลักษณะกล้ามเนื้อที่เกี่ยวข้องกับการวาดภาพคนจริง			
อุปกรณ์ช่วยฝึก : 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 4. ไม้บรรทัด 5. กระดาษรองวาด 6. ตัวหนีบ 7. มีดคัตเตอร์			
การมอบหมายงาน :			
การวัดและประเมินผล :			
หนังสืออ้างอิง : เจษฎา ทองรุ่งโรจน์ (2549). เลโอนาร์โด ดา วินชี. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ. น.ณ ปากน้ำ. (2515). พจนานุกรมศิลป์. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ. บุญเลิศ บุตรขาว. (2528). กายวิภาค. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2552). วาดเส้นพื้นฐาน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. _____ . (ม.ป.ป.). (2519). การวาดเขียน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.			

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

ความหมายของภาพหุ่นนิ่ง



ภาพหุ่นนิ่ง (Still Life) เป็นการวาดภาพวัตถุสิ่งของที่ไม่สามารถเคลื่อนที่ได้ผู้วาดจะต้องนำหุ่นมาจัดวางให้ได้มุมมองที่เหมาะสมกับองค์ประกอบและน้ำหนักแสงเงาที่สวยงาม การเขียนภาพหุ่นนิ่งเหมาะสำหรับผู้ฝึกหัดใหม่ เพราะไม่ต้องกังวลเรื่องหุ่นจะขยับเขยื้อนหรือเปลี่ยนท่าทางสามารถจัดหาหุ่นได้ง่ายทั้งจากธรรมชาติ และวัตถุสิ่งของที่คนสร้างขึ้น และยังเป็นการทำความเข้าใจกับรูปทรงต่าง ๆ ในการลงน้ำหนักแสงเงาขึ้นพื้นฐานเพราะโครงสร้างของหุ่นนิ่งส่วนมากมาจากรูปทรงเรขาคณิตประกอบเข้าด้วยกันเสียเป็นส่วนใหญ่การฝึกวาดภาพหุ่นนิ่งจะทำให้เข้าใจเรื่องของการร่างภาพ การจัดภาพ ขนาดสัดส่วน และน้ำหนักแสงเงาได้เป็นอย่างดี




ภาพหุ่นนิ่งและภาพโครงสร้างของหุ่นนิ่งที่มาจากรูปทรงเรขาคณิต

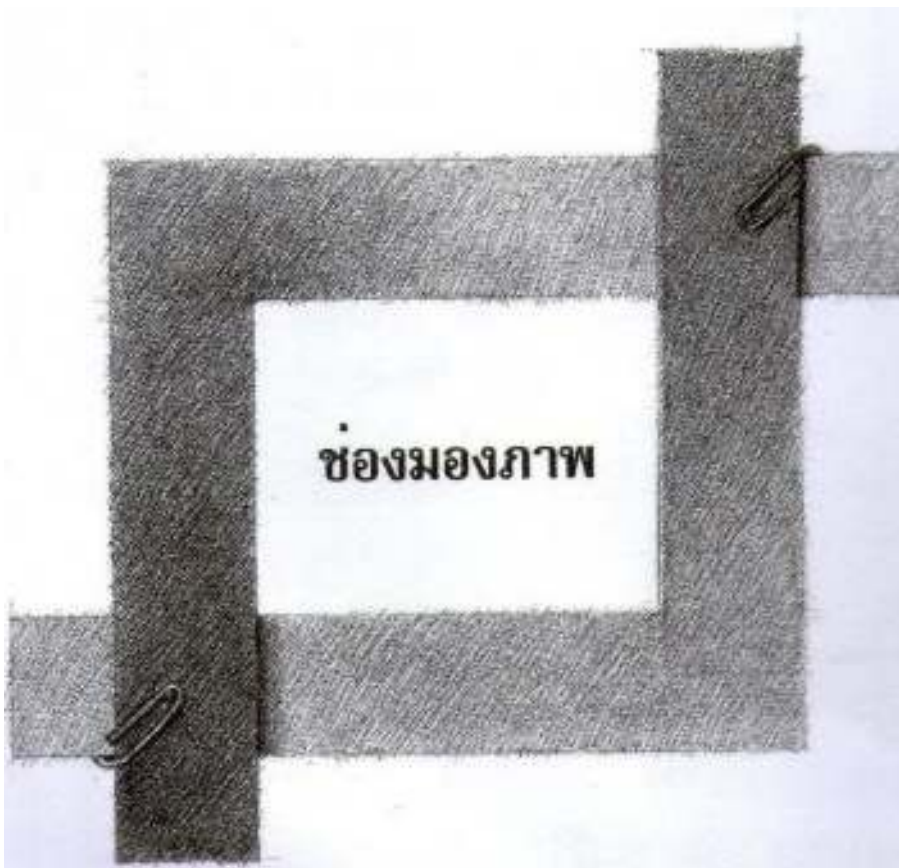


ภาพวาดหุ่นนิ่ง


	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p>ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124502</p>
		<p>หัวข้อที่ 2</p>
<p>การเลือกมุมมอง</p> <p>วิธีที่ 1 วางนิ้วมือเป็นช่องสี่เหลี่ยมสำหรับมองภาพ วิธีการคือ ยื่นแขนให้สุดนำปลายนิ้วโป่งขวาแตะปลายนิ้วชี้ซ้ายมือและปลายนิ้วชี้ขวามือแตะปลายนิ้วโป่งซ้ายมือจะเกิดช่องมองภาพสี่เหลี่ยมผืนผ้า เลื่อนช่องมองภาพไปมาทั้งแนวตั้งและแนวนอนหามุมจกคิดว่าสวยที่สุด</p> <div data-bbox="335 806 1260 1500" data-label="Image">  </div> <p>ภาพวางนิ้วมือเป็นช่องสี่เหลี่ยมสำหรับมองภาพ</p>		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

วิธีที่ 2 ตัดกระดาษแข็งเป็นรูปตัว L จำนวน 2 ชิ้นแล้วนำมาประกอบเข้าด้วยกันเลื่อนปรับขนาดที่สามารถมองได้ชัดเจน เลื่อนหามุมมองจนพอใจ



ภาพการนำกระดาษรูปตัว L จำนวน 2 ชิ้นมาประกอบเข้าด้วยกันเป็นช่องสี่เหลี่ยมสำหรับมองภาพ

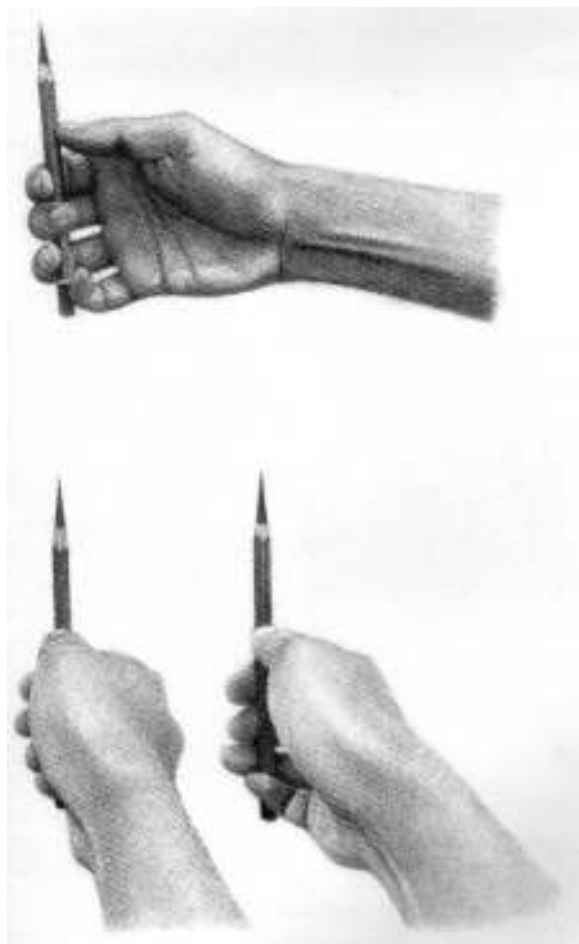
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

การวัดส่วน


การวัดส่วน คือ การเปรียบเทียบขนาดความกว้างยาวของรูปทรงโดยไม่ใช้เครื่องมือใดๆนอกจากสายตา และดินสอ สำหรับผู้ที่ยังไม่แม่นยำมักจะทำวัดส่วนด้วยการใช้ดินสอ มีขั้นตอนดังนี้

1. ยื่นมือออกไปให้สุดให้ดินสอตั้งฉากหรือขนานกับพื้น
2. เลื่อนหาความกว้างความสูงของรูปทรง แล้วเทียบกับรูปทรงข้างเคียงด้วยนิ้วหัวแม่มือ
3. นำส่วนที่วัดได้มาเทียบในกระดาษ อาจจะย่อหรือขยายจากแบบก็ได้ แต่ต้องมีสัดส่วนตามการวัด

ถ้าเป็นผู้ที่มีความชำนาญแล้วอาจจะใช้เพียงสายตาเท่านั้น



ภาพการวัดส่วนด้วยสายตาและดินสอ

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

ประเภทของการเขียนภาพหุ่นนิ่ง

หุ่นนิ่งมีความสำคัญมากต่อการเขียนภาพเพราะเป็นพื้นฐานในการเขียนภาพอื่นๆ หุ่นนิ่งเป็นรูปทรงที่พบเห็นได้ทั่วไป ง่ายต่อการรับรู้และการถ่ายทอด ไม่สามารถเคลื่อนที่ได้ช่วยให้ผู้เขียนมีสมาธิในการมอง การสังเกตรายละเอียดต่างๆ ที่เป็นโครงสร้างของรูปทรงหุ่นนิ่งมีทั้งจากธรรมชาติและสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นจึงมีการประเภทของหุ่นนิ่งไว้ 4 ประเภทด้วยกัน คือ

1. หุ่นนิ่งที่เป็นแบบจากธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ผลไม้ ซึ่งให้ผลทางความรู้สึกของสีและรูปทรงที่เป็นธรรมชาติ อีกทั้งยังมีพื้นผิวที่มีชีวิต



ภาพวาดหุ่นนิ่งที่ได้จากแบบธรรมชาติ

หุ่นนิ่งประเภทนี้จะมีโครงสร้างและรูปทรงส่วนใหญ่มาจากธรรมชาติ ดังนั้นสิ่งที่ก่อให้เกิดผลต่อความรู้สึกของเราจะให้ผลในเรื่องของสิ่งมีชีวิตภาพหุ่นนิ่งของดอกไม้ที่มีสีสันสดใสให้ผลต่อการฝึกฝนการถ่ายทอดสีที่เป็นธรรมชาติ


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

2. หุ่นนิ่งที่เป็นแบบของวัตถุสิ่งของ เช่น แก้ว ขวด ภาชนะใช้สอย รวมทั้งรูปทรงที่เป็นวัตถุอื่น ๆ ที่เป็นรูปทรงแบบเรขาคณิต (Geometric Form)



ภาพวาดหุ่นนิ่งที่ได้จากแบบของสิ่งของวัตถุ

ลักษณะโครงสร้างของหุ่นนิ่งประเภทนี้ก่อให้เกิดผลต่อความรู้สึกในความเป็นวัตถุ ความสมดุลที่มีเหตุผล สีเส้นและพื้นผิวของหุ่นนิ่งประเภทนี้จะมีลักษณะหลากหลาย เช่น ขวดจะลื่น กระจกมีการสะท้อนแสง เหล็กมีความหนา แข็งแรงและพลาสติกสกดใสไม่มีชีวิต เป็นต้น


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

3. หุ่นนิ่งที่เป็นแบบจากวัตถุสิ่งของจากรูปทรงทางวัฒนธรรม เช่น เครื่องดนตรีไทย ผ้าไทย หัวโขน เครื่องจักสาน เครื่องปั้นดินเผา ข้าวของเครื่องใช้ และภาชนะพื้นบ้าน ฯลฯ

หุ่นนิ่งรูปแบบนี้มีรูปร่างซึ่งนำให้เราเห็นถึงลักษณะทางวัฒนธรรม สิ่งที่เป็นแบบอย่างทางขนบธรรมเนียมประเพณี และความเชื่อ ตลอดจนรูปร่างของของใช้แบบพื้นถิ่นจะเป็นผลต่อการสร้างอารมณ์ความรู้สึกของผู้เขียนมากขึ้น การเขียนภาพหุ่นนิ่งก่อให้เกิดการชักนำจิตนาการในการสร้างสรรค์ให้มีสาระมากกว่าการเขียนภาพให้ใกล้เคียงเหมือนแบบที่เห็น




ภาพวาดหุ่นนิ่งที่ได้จากแบบของสิ่งของวัตถุจากรูปทรงทางวัฒนธรรม

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและการวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

4. หุ่นนิ่งที่เป็นแบบจากวัตถุสิ่งของที่ทันสมัย ได้แก่ รูปทรงของเครื่องจักร และผลิตผลทางอุตสาหกรรมหรือเทคโนโลยีที่ทันสมัย เช่น เหล็ก โลหะสมัยใหม่ พลาสติก ไฟฟ้า และแสงทางวิทยาศาสตร์

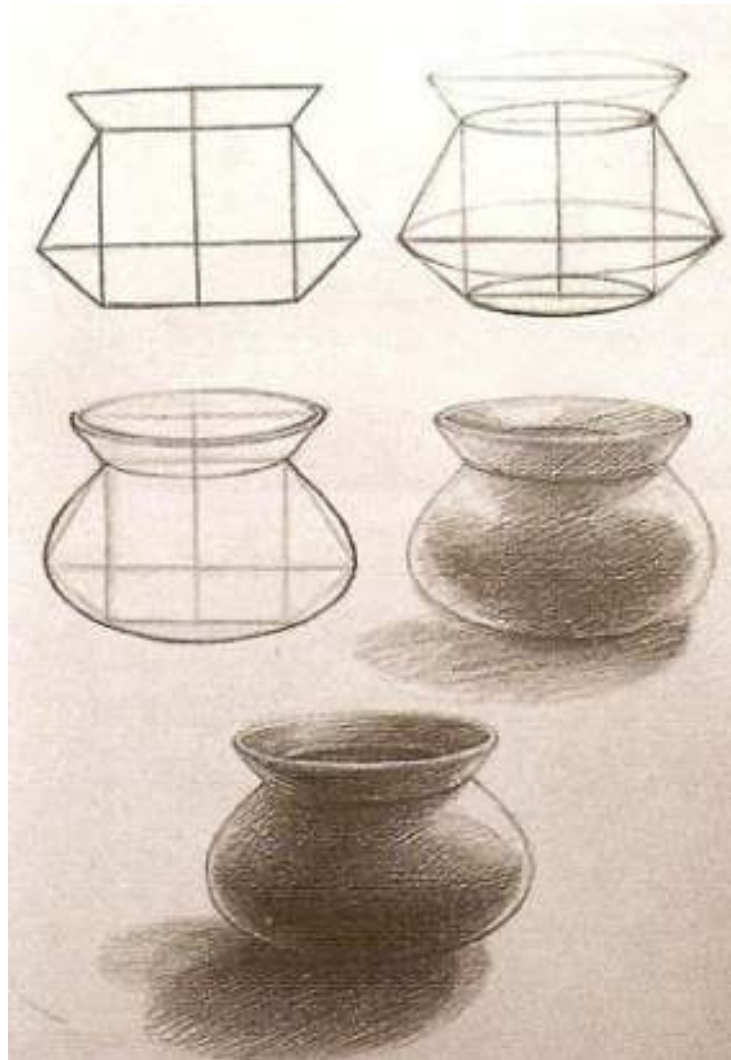


ภาพหุ่นนิ่งที่เป็นแบบจากวัตถุสิ่งของที่ทันสมัย

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2


การร่างภาพ (SKETCH)

การร่างภาพไม่ว่าจะเป็นการเขียนจากหุ่นนิ่งที่จัดไว้หรือจากแบบใดก็ตาม การร่างภาพก็เพื่อหาความพอดีเหมาะสมของภาพที่จะเขียน จึงเป็นการจัดภาพที่เห็นลงบนกระดาษด้วยอีกส่วนหนึ่ง การร่างภาพในเบื้องต้นต้องร่างแบบคร่าว ๆ ด้วยการร่างเบาๆ มือไว้ก่อน เพื่อให้การร่างสามารถโยกย้ายหรือขยับสายเส้นไปได้เรื่อยๆ บนตำแหน่งนี้



ภาพการร่างภาพในเบื้องต้น

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p style="text-align: center;">ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124502</p>
		<p>หัวข้อที่ 2</p>
<p>การร่างภาพเป็นส่วนที่สำคัญมากในการวาดเขียน เพราะเป็นการเริ่มวาดโครงสร้างทั้งหมดของภาพ ก่อนจะดำเนินขั้นตอนไปสู่การแรเงาลงน้ำหนัก การร่างภาพจะต้องกะสัดส่วนโดยรวมของภาพก่อน คือ หาความกว้างและความสูงของหุ่น แล้วจึงร่างภาพและเพิ่มเติมรายละเอียดโครงสร้างในแต่ละตำแหน่งให้เหมาะสมกับหน้ากระดาษ เพราะการร่างภาพอย่างได้สัดส่วนและเหมาะสมกับหน้ากระดาษดีแล้วนั้น จะทำให้การแรเงาน้ำหนักในพื้นที่ต่าง ๆ ง่าย รวดเร็วและสวยงาม</p> <p>การจัดภาพในลักษณะต่างๆ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>ภาพ การจัดภาพเล็ก</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ภาพ การจัดภาพใหญ่</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">  <p>ภาพ การจัดภาพเหมาะสม</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>ภาพ การจัดภาพเอียงซ้าย</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ภาพ การจัดภาพเอียงขวา</p> </div> </div>		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2


ขนาดรูปทรงกับหน้ากระดาษ ต้องไม่เล็กหรือใหญ่จนเกินไป ถ้ารูปทรงเล็กจะเหลือพื้นที่กระดาษว่างมากทำให้ขาดเรื่องราวและรายละเอียดของรูปทรง หากรูปทรงใหญ่ภาพจะดูอึดอัด ส่วนสำคัญของภาพขาดหายไป

เมื่อเราเลื่อนมุมมองได้เหมาะสมแล้ว การร่างภาพโดยการคำนวณด้วยสายตา (Drawing by Eye) ก็เป็นวิธีวัดสัดส่วนอีกวิธีหนึ่งที่ศิลปินใช้ดินสอที่วาดวัดโดยการจับดินสอในลักษณะตั้งตรงหรือแนวราบ แล้วยื่นมือออกไปจนสุดปลายแขนพร้อมหลับตาข้างหนึ่งให้หันหน้าอีกข้างหนึ่งมองผ่านดินสอไปยังวัตถุที่เป็นแบบมองเห็นทั้งดินสอและวัตถุพร้อม ๆ กัน แล้วจึงกำหนดสัดส่วนใดส่วนหนึ่งของวัตถุเป็นเกณฑ์สำหรับวัด

ข้อควรระวังในการวัดสัดส่วนโดยการคำนวณด้วยสายตา ควรจับดินสอแล้วยื่นไปจนสุดแขน ให้มีความยาวของแขนคงที่ หากยื่นแขนไม่สุดแขน ก็จะทำให้การวัดครั้งต่อไปผิดพลาดได้ รวมทั้งตำแหน่งที่ยืนหรือนั่งวาดก็ควรจะต้องอยู่ในตำแหน่งเดียวกันตลอด ไม่เคลื่อนที่ต้องอยู่ในตำแหน่งเดียวตลอดของการร่างภาพ พร้อมทั้งใช้หัวแม่มือเลื่อนการวัดความกว้าง ความยาว ความสูงของรูปทรงนั้นๆ แล้วเปรียบเทียบกับรูปทรงในบริเวณใกล้เคียง หรือเปรียบเทียบในรูปทรงของตัวเอง นำส่วนที่ได้มาลงกระดาษอาจจะขยายหรือย่อส่วนจากหุ่นต้นแบบ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมกับหน้ากระดาษ



ภาพการวัดสัดส่วนโดยการคำนวณด้วยสายตา

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2


วาดเส้นแบบร่างภาพ (Sketch Drawing)

การวาดเส้นลักษณะนี้จะเริ่มด้วยการมอง และการสังเกตแบบอย่างละเอียดทุกส่วน พยายามจับสิ่งที่เป็นสาระหลักหรือส่วนรวมในภาพ จับเส้นและโครงสร้างใหญ่ๆ วาดภาพขึ้นด้วยเส้นร่างภาพแบบหยาบๆพอให้ได้เส้นเค้าโครงรวมๆ ที่ประกอบกันเป็นรูปทรง สัดส่วน โครงสร้าง และรายละเอียดพอประมาณเป็นการฝึกการสังเกต และจับสาระสำคัญนำมาถ่ายทอดด้วยความฉับไว

วาดเส้นแบบร่างภาพด้วยเส้นและน้ำหนักแบบคร่าวๆ นี่เป็นวิธีที่รวดเร็วฉับไว การฝึกหัดวางเส้นในเรื่องนี้ระยะแรกควรเริ่มต้น จากแบบและเรื่องที่ยังไม่สับสนมาก เช่น ฝึกร่างภาพจากวัตถุ สิ่งของการตัดสินใจ การมองเห็น การสังเกต และการถ่ายทอดเป็น ภาพร่างหยาบๆ ประสบการณ์และความชำนาญจากการฝึกฝนจะช่วยให้สามารถร่างภาพได้อย่างแม่นยำฉับไว



ภาพการวาดเส้นแบบร่างภาพ (Sketch drawing)

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

การจัดองค์ประกอบในการเขียนภาพหุ่นนิ่ง

ความงามของหุ่นนิ่งอยู่ที่การเข้าใจเลือกวัตถุต่างๆ มาจัดรวมกันเป็นกลุ่มเพื่อให้เกิดความกลมกลืนกัน โดยพิจารณาถึงการจัดองค์ประกอบส่วนต่างๆ ของภาพพื้นฐานในเรื่องต่อไปนี้

1. เรื่องราวของภาพที่จัดรวมเป็นกลุ่มต้องมีความชัดเจน ในการจัดภาพส่วนประกอบที่สำคัญที่สุดไม่ควรอยู่มุมใดมุมหนึ่งของภาพ แต่ควรอยู่ก่อนไปกึ่งกลางซึ่งจะทำให้ภาพเกิดความสนใจและดึงดูดแก่ผู้ดู
2. การจัดองค์ประกอบควรคำนึงถึงความสมดุล ภาพหุ่นนิ่งควรมีน้ำหนักเท่ากันทั้งซ้ายและขวา
3. จุดสนใจของภาพหุ่นนิ่งไม่ควรจัดให้จุดเด่นของภาพอยู่ตรงกลาง ควรจะขยับไปทางซ้ายหรือทางขวาของภาพ และควรทำให้เกิดความประสานกลมกลืนของเอกภาพ (Unity)

ขั้นตอนในการเขียนภาพหุ่นนิ่ง


1. การหารูปทรงและรูปแบบของภาพหุ่นนิ่ง

การจัดภาพหุ่นนิ่งผู้เขียนควรจะมีรูปทรงที่จะวาดเสียก่อนโดยการเดินรอบๆ หุ่นนิ่งเพื่อหามุมที่ดีที่สุด เพราะในการจัดวางหุ่นนิ่งสำหรับการเขียนนั้นมักจะจัดวางเป็นกลุ่มสามารถมองได้มุม ดังนั้นก่อนที่จะเขียนผู้เขียนจะต้องเลือกมุมที่จะเขียนให้เหมาะสมและดูสวยงาม หรือหากต้องการมุมที่ดูแปลกตาขึ้นผู้เขียนจะต้องหลีกเลี่ยงการเขียนภาพในมุมที่ซ้ำซากจำเจ ดังนั้นการหามุมภาพที่แปลกตาจะก่อให้เกิดความรู้สึกน่าทึ่งแก่ผู้ดูตลอดจนรู้สึกว่าการงานนั้นมีความงามไปอีกแบบ

บางครั้งในการมุมสำหรับการเขียนภาพผู้เขียนอาจใช้อุปกรณ์ช่วยที่เรียกว่า “กรอบจัดภาพ” มีลักษณะเป็นกรอบสี่เหลี่ยมเจาะเป็นช่อง ส่วนที่เป็นช่องนี้เองคือบริเวณที่ภาพจะปรากฏคล้ายกับช่องมองของกล้องถ่ายรูปหรือใช้ดินสอมาเป็นเครื่องช่วยวัดขนาดและสัดส่วนหรือหาตำแหน่งในการเขียน

2. การกำหนดขนาดของรูปลงบนพื้นระนาบรองรับ

เมื่อผู้เขียนภาพหามุมในการเขียนภาพที่เหมาะสมได้แล้วก็จะกำหนดขนาดโครงร่างของรูปลงบนพื้นระนาบรองรับหรือลงบนกระดาษที่เตรียมมา โดยผู้เขียนจะเป็นผู้กำหนดกรอบของกระดาษด้วยตนเองวางภาพให้ห่างจากกรอบกระดาษทั้งสี่ด้านพอสมควร จากนั้นจึงสังเกตโครงสร้างโดยรวมของหุ่นที่เขียนว่าส่วนใดของภาพวางอยู่ในตำแหน่งใดสูงต่ำเท่าใดแล้วจึงมากำหนดตำแหน่งลงบนกระดาษ

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

3. การร่างโครงสร้างของภาพ

การร่างภาพ คือ การวาดเส้นแสดงรูปร่างบนหน้ากระดาษเพื่อรอการแรเงาในลำดับขั้นต่อไป การร่างภาพจะใช้น้ำหนักดินสอที่เบาที่สุดโดยร่างจากโครงสร้างรอบนอกหรือการร่างภาพโดยมองรูปทรงให้เป็นรูปเรขาคณิตต่างๆ ด้วยการเขียนเป็นแท่งสี่เหลี่ยมก่อนแล้วจึงปรับเส้นให้กลมกลืน




ภาพแสดง การเขียนโครงสร้างของภาพ

ข้อสำคัญของการร่างภาพไม่ใช่เพียงการร่างภาพอย่างหยาบๆ ง่ายๆ แต่ต้องพยายามร่างภาพให้ได้สัดส่วนที่ถูกต้องได้ความละเอียดของหุ่น รวมทั้งขอบเขตบริเวณตำแหน่งที่เป็นแสงเงากระทบตลอดจนสะท้อนในผิวของหุ่น

4. การกำหนดแสงและเงา

การกำหนดแสงและเงาให้สามารถมองเห็นว่าแสงเข้ามาทางด้านใดของภาพหุ่นนิ่ง ดังนั้นการจัดภาพที่ดีต้องคำนึงถึงแสงและเงาด้วย เพราะจะทำให้ผลงานมีน้ำหนักอ่อนแก่และมีปริมาตรภายในตัว เกิดความตื่นลึกและมีมิติในภาพ แต่หากผู้เขียนมีความชำนาญแล้วอาจจะไม่ต้องทำในขั้นตอนนี้ก็ได้

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

5. การลงน้ำหนักก่อนแก่หรือการแรเงา

การเขียนภาพหุ่นนิ่งให้มีลักษณะเหมือนจริงนั้นจะต้องมีการลงน้ำหนักก่อนแก่ให้ตรงตามแสงเงาที่มองเห็น ซึ่งแสงที่มากกระทบกับวัตถุต่างๆ นั้นจะมีน้ำหนักก่อนแก่ที่ต่างกัน เป็นต้นว่า สิ่งของบางอย่างที่มีสีแก่จะมีน้ำหนักเข้ม ส่วนวัตถุที่มีสีอ่อนจะมีน้ำหนักอ่อน ดังนั้นการมองเห็นความแตกต่างของน้ำหนักวัตถุสิ่งของต่างๆ เหล่านี้จะช่วยให้การเขียนภาพมีความถูกต้องแต่การแรเงาก็จะต้องคำนึงถึงสภาพของแสงและเงาด้วย ไม่ว่าจะเป็นเงาตกทอดที่พื้น แสงสะท้อนของวัตถุหรือแสงจัดในส่วนที่ได้รับแสงสว่างโดยตรงทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรายละเอียดของวัตถุนั้นๆ



ภาพแสดง การลงน้ำหนักก่อนแก่หรือการแรเงา


6. การเก็บรายละเอียดในภาพ

การเขียนแสดงรายละเอียดของแสงและเงา เป็นกระบวนการสุดท้ายที่จะทำให้ภาพผลงานมีความสมบูรณ์เหมือนจริงตามแบบ ซึ่งจะต้องพิจารณาในเรื่องของแสงสว่างจัดบริเวณแสงสว่าง เงา เข้มจัด แสงสะท้อนในบริเวณเงาและเงาตกทอด การเพิ่มรายละเอียดโดยการแรเงานั้นจะค่อยๆ เขียนเพิ่มเติมให้เสร็จไปพร้อมๆ กัน เพื่อให้เกิดความประสานกลมกลืนกันไปทั้งภาพและให้ความรู้สึกถึงระยะและมิติภายในผลงาน



ภาพแสดง การเก็บรายละเอียดในการเขียนภาพหุ่นนิ่ง

ภาพหุ่นนิ่งเป็นภาพเขียนที่แสดงเรื่องราวเกี่ยวกับวัตถุสิ่งของที่เคลื่อนที่ไม่ได้ส่วนมักจะเป็นสิ่งของที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เครื่องใช้ไม้สอย เครื่องมือ พืช ผัก ผลไม้ เป็นต้น การเขียนภาพหุ่นนิ่งเป็นวิธีการเขียนภาพที่ได้ความนิยมมาเป็นเวลานาน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะภาพหุ่นนิ่งเป็นภาพที่มีเสน่ห์และมีคุณค่าในตัวของมันเอง การจัดวางหุ่นนิ่งก็ไม่ยุ่งยากและหาได้ง่ายทั้งยังสะดวกต่อการทำงาน

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

การวาดสัดส่วนโครงสร้าง (Proportion)

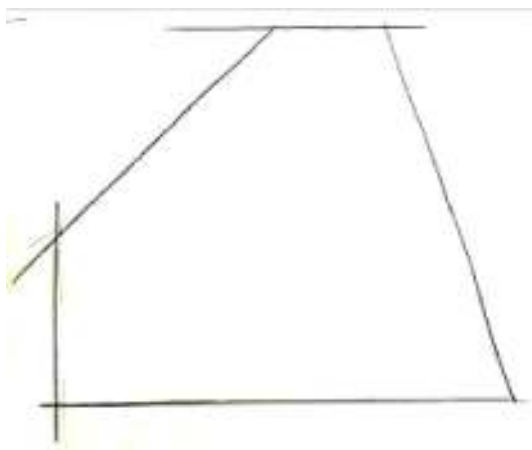
เมื่อได้วางส่วนรวมของภาพเหมาะสมกับหน้ากระดาษแล้ว จะทำให้ได้ภาพสวยงามดูดี การวาดสัดส่วนโครงสร้างของภาพ เป็นสิ่งจำเป็นยิ่งในการร่างภาพและวาดภาพ เพราะหลังจากการร่างส่วนรวมของภาพได้ดีแล้ว จะทำให้สามารถกำหนดตำแหน่งทิศทางของรายละเอียดได้ง่ายและถูกต้องขึ้น

การวาดสัดส่วนโครงสร้างจะมีวิธีการแตกต่างกันตามบุคลิกภาพของแต่ละคน ในที่นี้จะเสนอวิธีการวาดสัดส่วนโครงสร้างเพียง 2 วิธี ดังนี้

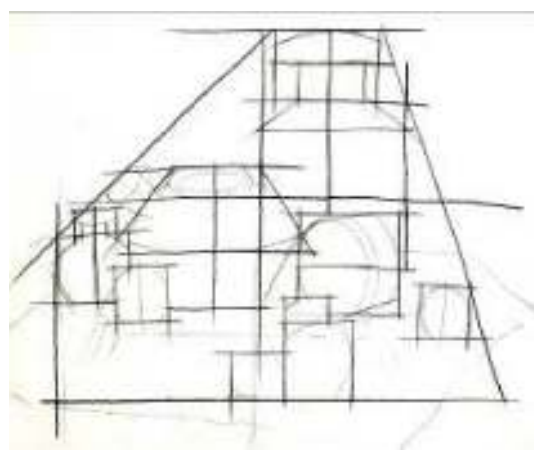
1. การหาโครงสร้างส่วนรวม
2. การกำหนดสนามภาพ

1. การหาโครงสร้างส่วนรวม


การหาโครงสร้างส่วนรวมรอบนอกของแบบที่จะเขียนก่อน ด้วยการมองโดยส่วนรวมๆ ให้เป็นรูปทรงที่ง่ายๆ ว่าแบบทั้งหมดโดยส่วนรวมนั้น อยู่ในลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตแบบใด เช่น สามเหลี่ยม ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม วงกลม วงรี เป็นต้น จากนั้นขีดเส้นตามทิศทางที่เห็นเป็นรูปทรงเรขาคณิตเพื่อเป็นกรอบง่าย ๆ สำหรับการร่างโครงสร้างต่าง ๆ ลงไปตามตำแหน่งของส่วนประกอบนั้น ๆ ในกรอบ



ภาพ การหาโครงสร้างส่วนรวมรอบนอก



ภาพ สัดส่วนรูปทรงภายใน

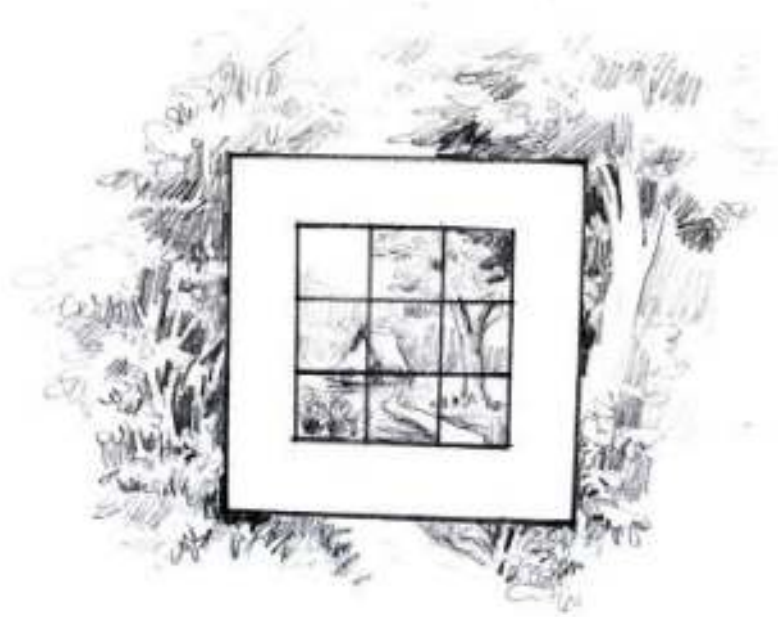
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

2. การกำหนดสนามภาพ


การกำหนดสนามภาพ คือ การกำหนดก่อนว่า การวาดภาพนั้นๆ จะมีเนื้อที่เท่าใด จากส่วนไหนถึงส่วนไหนของแบบ และมีความเหมาะสมพอดีกับหน้ากระดาษมากน้อยเพียงใด

วิธีการกำหนดสนามภาพจะใช้กระดาษที่แข็งพอประมาณ นำมาเจาะเป็นช่องสี่เหลี่ยมผืนผ้า ให้ได้สัดส่วนสัมพันธ์กับกระดาษวาดเขียนนั้น โดยจะเป็นขนาดย่อเล็กๆ ตามแนวตั้งหรือแนวนอน วิธีใช้ก็เพียงขยับกระดาษที่เจาะยื่นขนานตรงออกไปกับใบหน้าจนสุดมือ หลับตาข้างหนึ่งแล้วเล็งผ่านกระดาษออกไป จะพบกับแง่มุมต่างๆ จากธรรมชาติหรือวัตถุที่จะเขียนคล้ายๆ กับการจัดมุมกล้องในการถ่ายภาพ

หากองค์ประกอบสำหรับการจัดสนามภาพยังไม่เหมาะสมดีพอกับหน้ากระดาษ ก็จับกระดาษเคลื่อนไปทางซ้ายหรือขวา หรือเลื่อนเข้าไปเลื่อนออก มองจนกว่าจะพบกับแง่มุมของภาพในกรอบกระดาษที่พอใจ ทั้งนี้กระดาษจะต้องขนานกับระดับตาเสมอ เมื่อเคลื่อนตำแหน่งกระดาษแต่ละครั้ง ซึ่งการกำหนดสนามภาพ หรือการจัดภาพวิธีนี้ ใช้ได้กับการจัดภาพทุกประเภท ช่วยให้การตัดสินใจวางตำแหน่งภาพลงบนกระดาษพบกับความเหมาะสมและรวดเร็วขึ้น



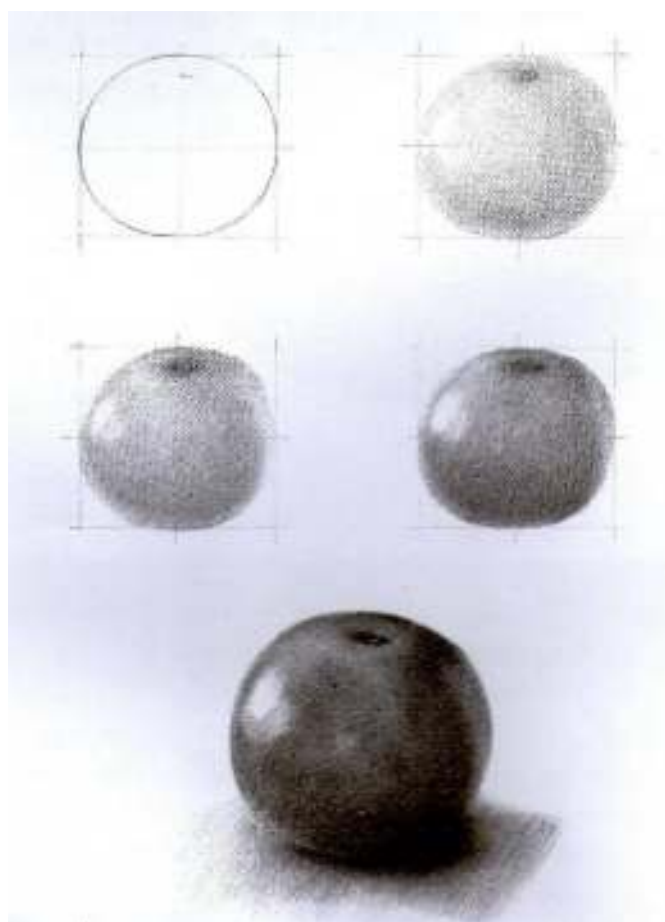
ภาพ การกำหนดสนามภาพ

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2


ตัวอย่างการวาดส้ม

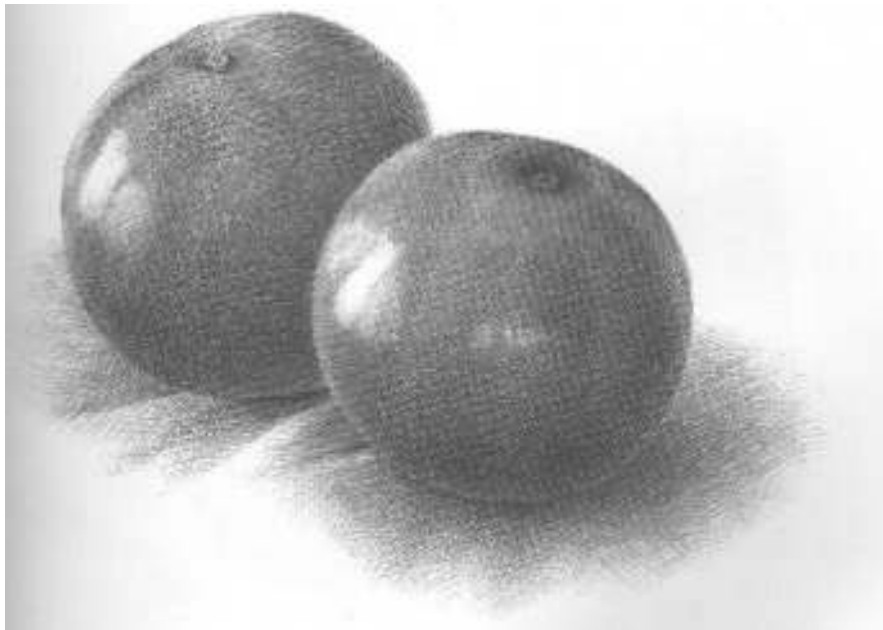
ส้ม คือ หุ่นพื้นฐานที่ผู้เริ่มต้นต้องพยายามหัดวาดให้ได้ความกลมกลืนมากที่สุด โดยเริ่มจากการวาดส้มหนึ่งผล เมื่อวาดได้แล้วก็จัดส้มเพิ่มเป็น 2 ผล แล้วก็ 3 ผล และลองจัดหุ่นวาดส้มหลายๆผล

ข้อระวังในการวาดคือ ต้องหมั่นสังเกตน้ำหนักของแต่ละผลว่าผลไหนมีน้ำหนักอ่อน และผลไหนมีน้ำหนักเข้ม การวาดด้วยดินสอดำต้องแทนค่าสีของวัตถุเป็นสีขาวดำ สังเกตน้ำหนักแสงเงาโดยการเปรียบเทียบกับน้ำหนักวัตถุข้างเคียง



ภาพการการวาดส้มหนึ่งผล


	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2



ภาพการการวาดส้มสองผล




ภาพการการวาดส้มสามผล

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

ตัวอย่างการวาดสิ่งของใกล้ตัว


ภาพต้นแบบ



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2


1. วางตำแหน่งของหุ่นคร่าวๆ เพื่อกะสัดส่วนให้เหมาะสม และร่างเส้นรอบนอกของรูปทรงให้ชัดเจน



	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2


2. ร่างโครงสร้างรายละเอียดภายใน และแรเงาน้ำหนักกลางโดยรวมเพื่อกำหนดขอบเขตของแสงเงา



	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2


3. เพิ่มรายละเอียดภายใน และเพิ่มน้ำหนักเงาบนรูปทรงของหุ่น



	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

4. เพิ่มน้ำหนักเงาตกกระทบ และตกแต่งรายละเอียด เน้นรูปทรงของหุ่นแต่ละชิ้นให้ชัดเจน



	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

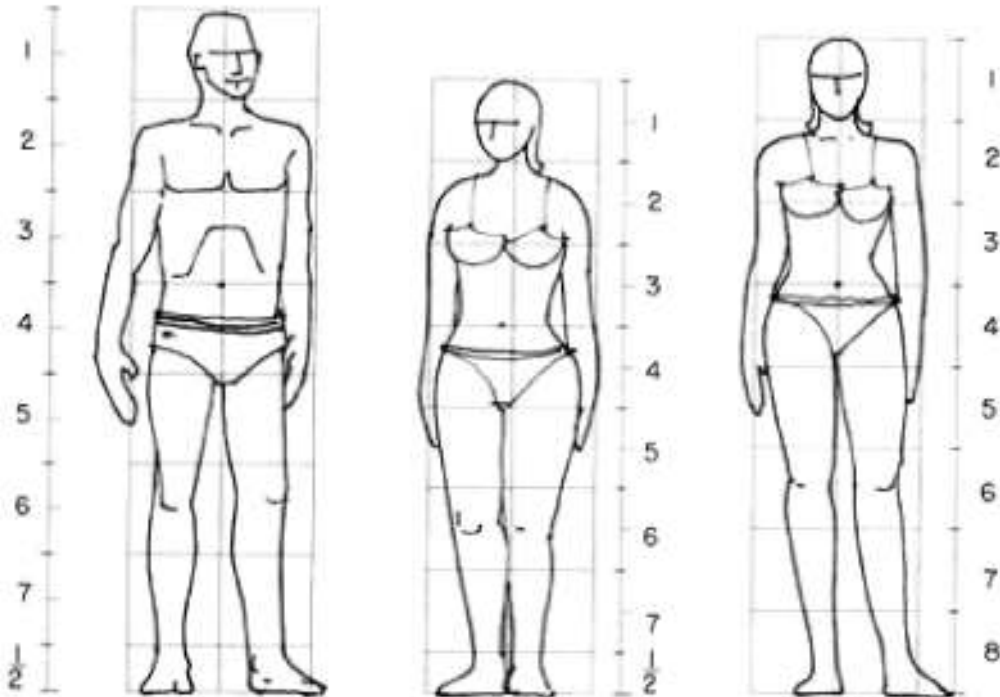
ภาพเสร็จสมบูรณ์



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

การวาดภาพคนจริง

การวาดภาพคนหรือมนุษย์ ผู้ที่จะวาดภาพต้องศึกษาในเรื่องของสัดส่วน และโครงสร้างของร่างกายมนุษย์เสียก่อนเพื่อเป็นแนวทางซึ่งจะทำให้ได้ภาพที่ถูกต้อง เพราะถ้าไม่ถูกต้องหรือผิดสัดส่วน ก็จะมองหรือรู้ได้ทันทีเพราะเป็นสิ่งใกล้ตัวอยู่แล้ว การเขียนภาพคนมีสิ่งต้องคิดคำนึง อยู่มาก เพราะมีทั้งเพศหญิง เพศชาย และมีอิริยาบถต่าง ๆ เช่น นั่ง นอน เดิน ยืน ฯลฯ ซึ่งในแต่ละท่าทางของการเคลื่อนไหวจะให้ความรู้สึก และสวยงามเหมาะสมต่างกัน



สัดส่วนผู้ชายปกติ
เจ็ดส่วนครึ่ง

สัดส่วนผู้หญิงปกติ
เจ็ดส่วนครึ่ง

สัดส่วนสวยงามผู้หญิง
แปดส่วน

ภาพแสดงสัดส่วนของคนปกติที่นับส่วนสูงเจ็ดส่วนครึ่งโดยให้ส่วนศีรษะเท่ากับ 1 ส่วน

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

สัดส่วนและโครงสร้างของมนุษย์


การศึกษา หลักเกณฑ์สัดส่วนเบื้องต้น มีความจำเป็นในการวาดเส้นภาพคน และมีความสำคัญอย่างยิ่งในงานออกแบบด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะที่มุ่งประโยชน์ทางการใช้สอย เพื่อกำหนดขนาดต่าง ๆ ให้เหมาะกับการใช้และอำนวยความสะดวก ในการหาระยะสัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน จะสรุปโดยเอาค่าเฉลี่ยของคนโดยทั่วไปซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ให้เป็นตัวแทนของคนทั้งหมด (Human scale)

การรู้สัดส่วนช่วยให้

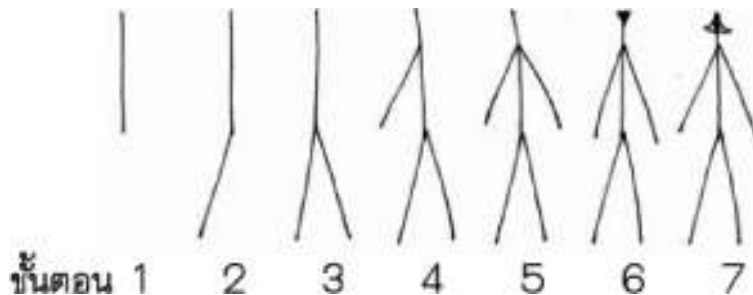
1. ช่วยในการวาดภาพคนได้สัดส่วนที่ถูกต้องมีความสวยงาม หรือสร้างสรรค์ได้ตาม จุดประสงค์
2. เป็นข้อมูลในการออกแบบผลงานต่าง ๆ เพื่อการใช้สอยที่สะดวกสบาย เพื่อความ สวยงามและแนวความคิดสร้างสรรค์
3. ช่วยในการสร้างเสริม ปรับปรุง หรือพัฒนาบุคลิกของบุคคล การกำหนดสัดส่วนของมนุษย์จะถือเอากะโหลกศีรษะมาจรดปลายคางถือเป็น 1 ส่วนเต็ม ร่างกายที่ดีได้สัดส่วนของคนเราจะอยู่ 7 ส่วนครึ่ง แต่ก็ยังมีสัดส่วนที่สวยงามกว่าปกติขึ้นไปอีก โดยมีการจัดสัดส่วนของมนุษย์ ได้เป็น 4 ระดับ คือ
 1. สัดส่วนทั่วไป (Normal) 7 ครึ่ง ซึ่งเป็นสัดส่วนที่ดูดีอยู่แล้ว
 2. แบบอุดมคติ (Dialectic) เท่ากับ 8 ส่วน มีรูปร่างสวยงามขึ้น
 3. ต้นแบบ (Fashion) เท่ากับ 8 1/2 มีรูปร่างสวยงามสง่า ใช้เป็นแบบอย่าง หรือ เดินแบบ
 4. เรือนร่างเทพนิยาย (Herdic) เท่ากับ 9 ส่วน มีรูปร่างสวยงามสง่า เกินความเป็นจริง



ภาพเรือนร่างในเทพนิยายที่มีรูปร่างสวยงามสง่าเกินความเป็นจริง

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

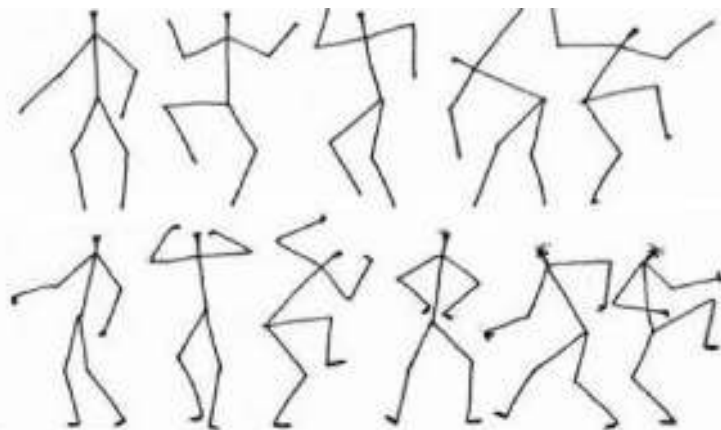
โครงสร้างของคน อย่างง่าย และลักษณะพื้นฐานจะเห็นว่าใช้เส้นในการวาดเพียง 5 เส้นเท่านั้น เส้นแรกแนวตั้งเป็นลำตัว เส้นที่ 2-3 ก็จะเป็นส่วนขา และ 4-5 ก็จะเป็นแขน ถ้าจะแสดงเพศหญิง หรือชาย ก็เติมเป็นส่วนหัว หรือทรงผม



ภาพขั้นตอนการวาดโครงสร้างของคนเพียง 5 เส้น

ดังนั้นในการฝึกวาดในระยะแรก จะเป็นโครงสร้างที่เป็นเส้นตรงในแต่ละส่วนอย่างง่ายเพียง 5 เส้น คือ เส้นตรงของลำตัว เส้นตรงของขาซ้าย ขาขวา เส้นตรงแขนซ้าย และแขนขวา

การวาดโครงสร้างที่ใช้เพียง 5 เส้น จะเป็นขั้นเริ่มต้น ภาพที่ได้อาจจะให้ความรู้สึกแข็งทื่อตามสภาพของเส้นตรง และจำกัดจำนวนของเส้น แต่ถ้าฝึกไปสักระยะหนึ่งแล้วเพิ่มรายละเอียดขึ้น ในส่วนส่วนแขนและขา จากเส้นตรงก็จะเริ่มหักเส้น ในส่วนของลำแขนทั้งซ้าย-ขวา ช่วงข้อศอก และ ในส่วนของลำขาทั้งซ้าย-ขวา ช่วงหัวเข่า ซึ่งทำให้เกิดโครงสร้างที่มีท่าทางขึ้น การงอของ ข้อศอก และ หัวเข่า จะต้องไปในทิศทางที่เป็นไปได้ของการขยับ และ การงอของมนุษย์ ภาพหรือท่าทางต่างๆ ก็จะเป็นไปตามธรรมชาติ และ มีความสวยงามตามอิริยาบถนั้น ๆ

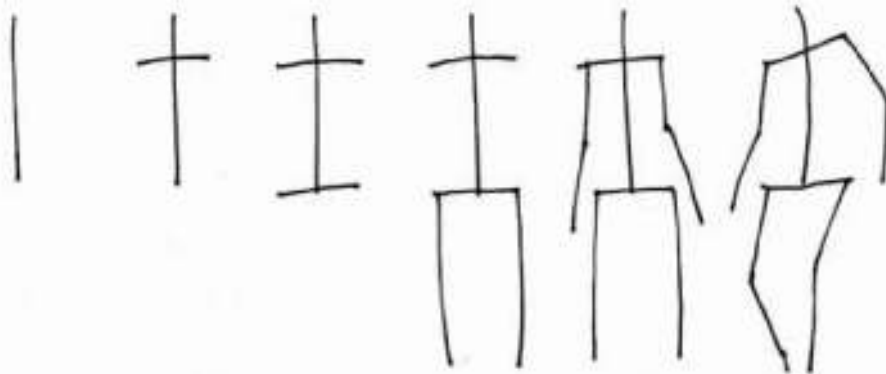


ภาพการงอของข้อศอกและหัวเข่าที่เป็นไปตามธรรมชาติ

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

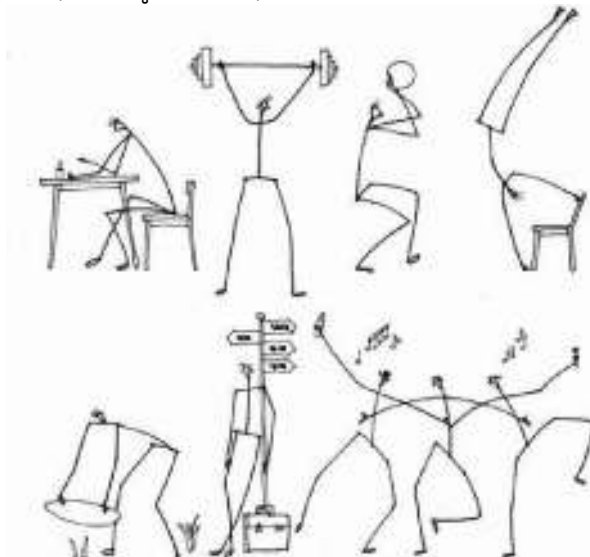
การแต่งเติมความหนาของเส้นในบางส่วน จะเป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้ภาพมีมิติขึ้น มีความสวยงามขึ้น แต่ต้องเลือกในส่วนที่เป็นไปได้ใกล้เคียงกับ สัดส่วนของมนุษย์ เช่น ในส่วนของลำตัว กล้ามเนื้อของน่อง เท้า มือ เป็นต้น

การวาดเส้นโครงสร้างของคนที่มีความกว้างของร่างกาย โดยเพิ่มเส้นตรงอีก 2 เป็น 7 เส้น คือ ส่วนเส้นตรงที่เป็นช่วงไหล่ และ ตะโพก


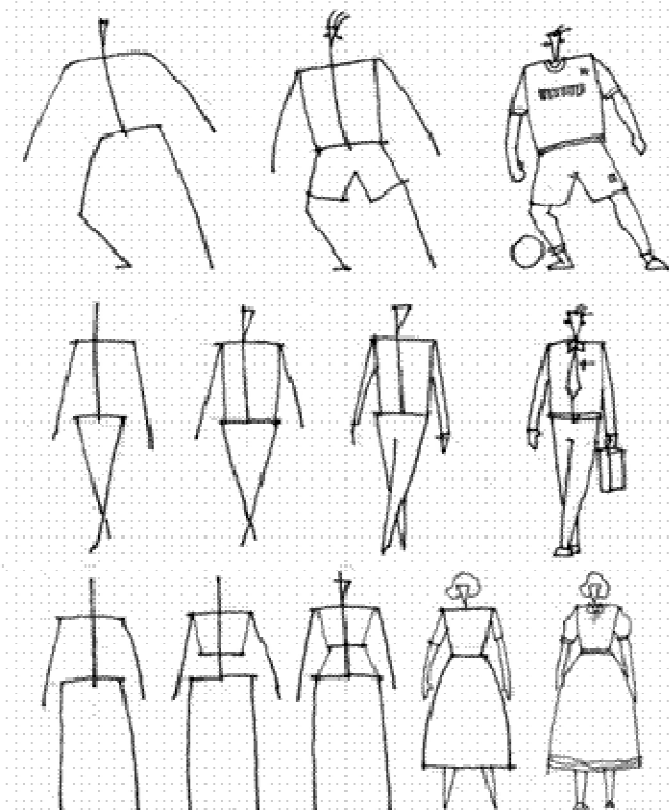



ภาพขั้นตอนการวาดโครงสร้างของคนโดยเพิ่มเส้นตรงอีก 2 เป็น 7 เส้น

เมื่อวาดได้ภาพที่เป็นโครงสร้างคนในลักษณะเส้นการตกแต่งเพิ่มเติมในส่วนของ ศีรษะ มือ เท้า ก็สามารถทำต่อได้รวมทั้งการใส่เรื่องราวกิจกรรมต่างๆ ให้กับรูปร่างนั้นๆ

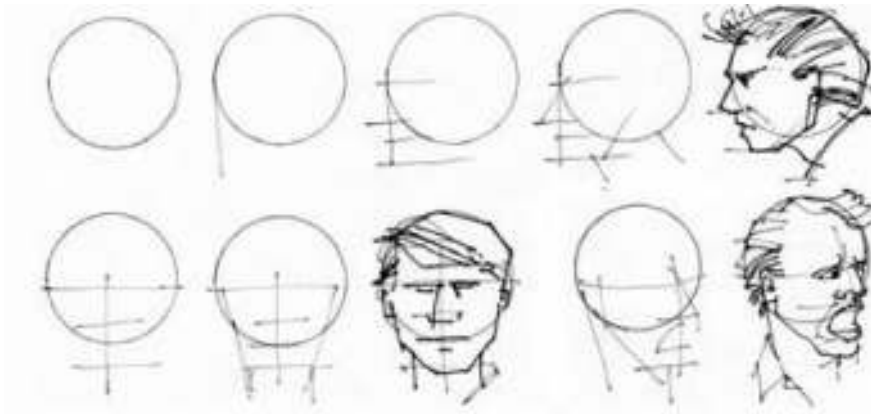


ภาพโครงสร้างคนในลักษณะเส้นการตกแต่งเพิ่มเติมในส่วนของ ศีรษะ มือ เท้า

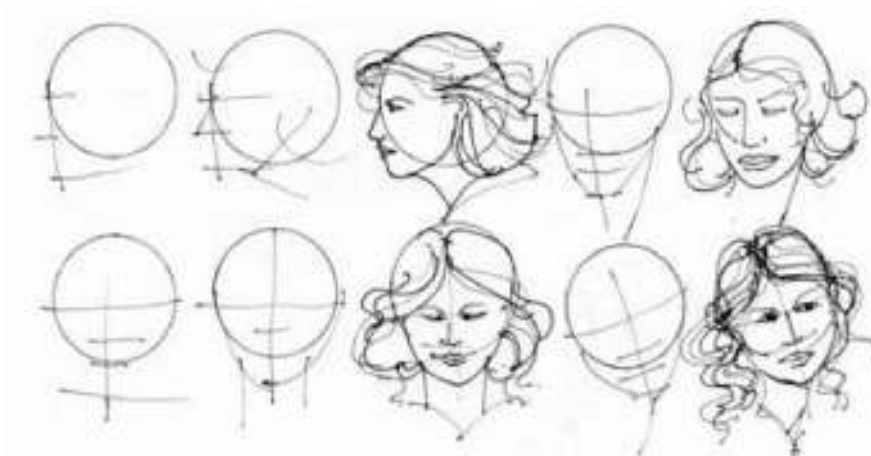
	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p>ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124502</p>
		<p>หัวข้อที่ 2</p>
<p>คนที่มีความ กว้างของร่างกาย และ เพิ่มความหนาให้กับ ลำตัว แขน ขา โดยการลากเส้นคู่ขนาดกับเส้นโครงสร้างเดิม</p>  <p>ภาพการลากเส้นคู่ขนาดกับเส้นโครงสร้างเดิมเพื่อเพิ่มความหนาให้กับลำตัว แขนและขา</p> <p>จะเห็นได้ว่าการเขียนท่าทางต่าง ๆ ของคนไม่ได้เป็นสิ่งยาก ถ้ายึดการวาดให้ได้สัดส่วนเป็นเส้นง่าย ๆ เสียก่อน โดยที่ทุกส่วนจะเป็นไปตามธรรมชาติอยู่แล้ว ได้แก่ ส่วนนอของข้อศอกในส่วนแขน หัวเข่า ในส่วนของขา และยกแขนก็อยู่ที่ตำแหน่งของไหล่ ยกขา ก็อยู่ตรงเส้นส่วนตะโพกหรือโคนขา</p>		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2


การเขียนรูปใบหน้าหลักเบื้องต้น คนเราจะมีคุณสมบัติแบบชายชวาคือ ทั้งชายกับชวามีขนาดลักษณะเหมือนกัน ดังนั้นการร่างภาพร่างเส้นเบาก่อนจะเป็นส่วนช่วยให้การวาดรูป ใบหน้าได้สัดส่วนและเหมือน โดยมีเส้นแบ่งกลาง แบ่งเส้นระดับตำแหน่ง ตา จมูก ปาก ส่วนที่จะต้องได้มีลักษณะขนาดเท่ากันมากก็เป็นส่วนของดวงตากับหูในกรณีภาพ หันหน้าตรง การวาดจากร่างเบา แล้วลงเส้นหนักจริง อาจเป็นการฝึกในระยะแรก เมื่อมีความแม่นยำก็อาจไม่ต้องร่างก็ได้

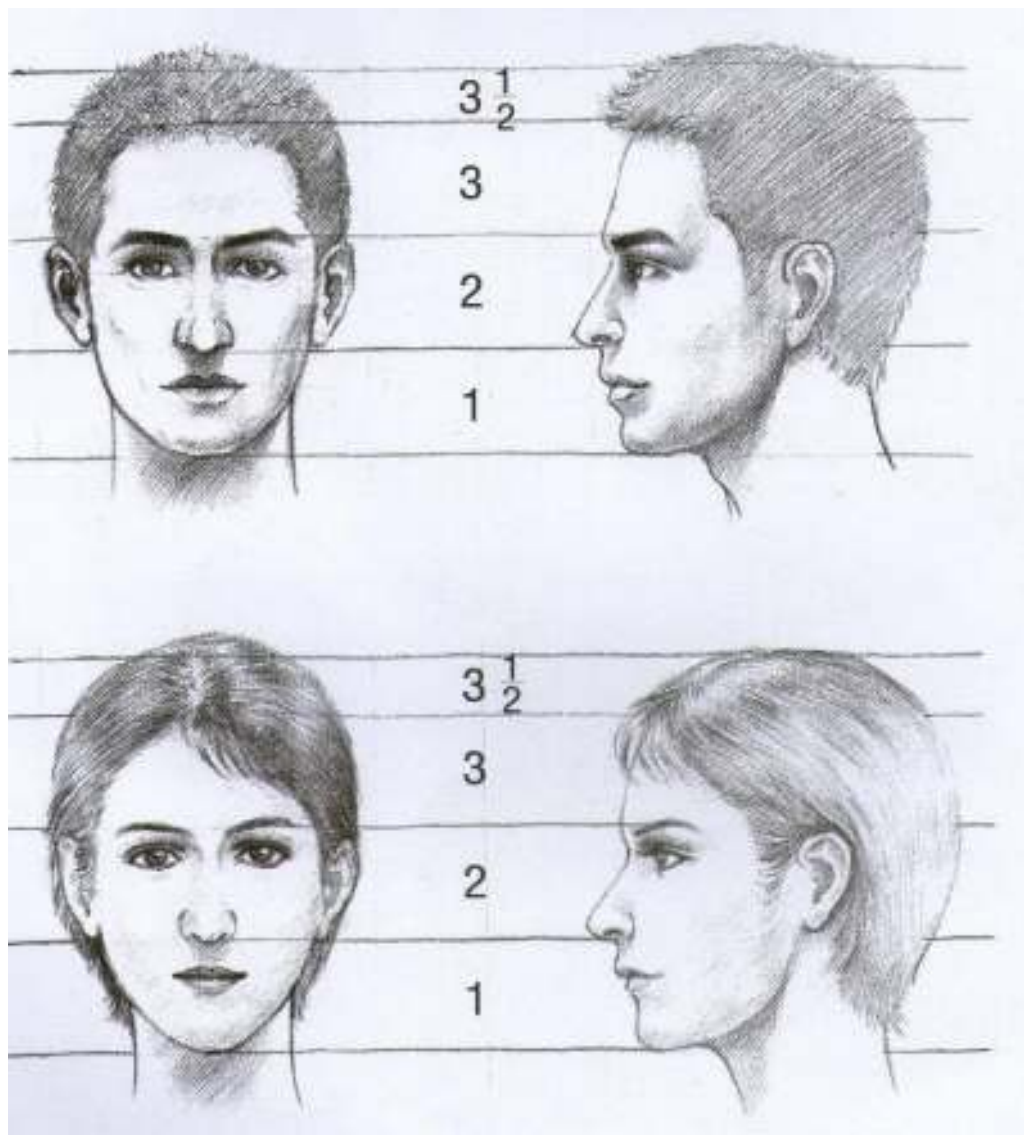


ภาพแสดงขั้นตอนในการวาดเส้นใบหน้าคนเพศชายทั้งชาย และชวา




ภาพแสดงขั้นตอนในการวาดเส้นใบหน้าคนเพศหญิงทั้งชาย และชวา

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2



- ส่วนที่ 1 จากปลายคาง ถึง โคนจมูก
ส่วนที่ 2 จากโคนจมูก ถึง หว่างคิ้ว
ส่วนที่ 3 จากหว่างคิ้ว ถึง โคนผม
ส่วนที่ 3 1/2 จากโคนผม ถึง กะโหลกศีรษะด้านบน

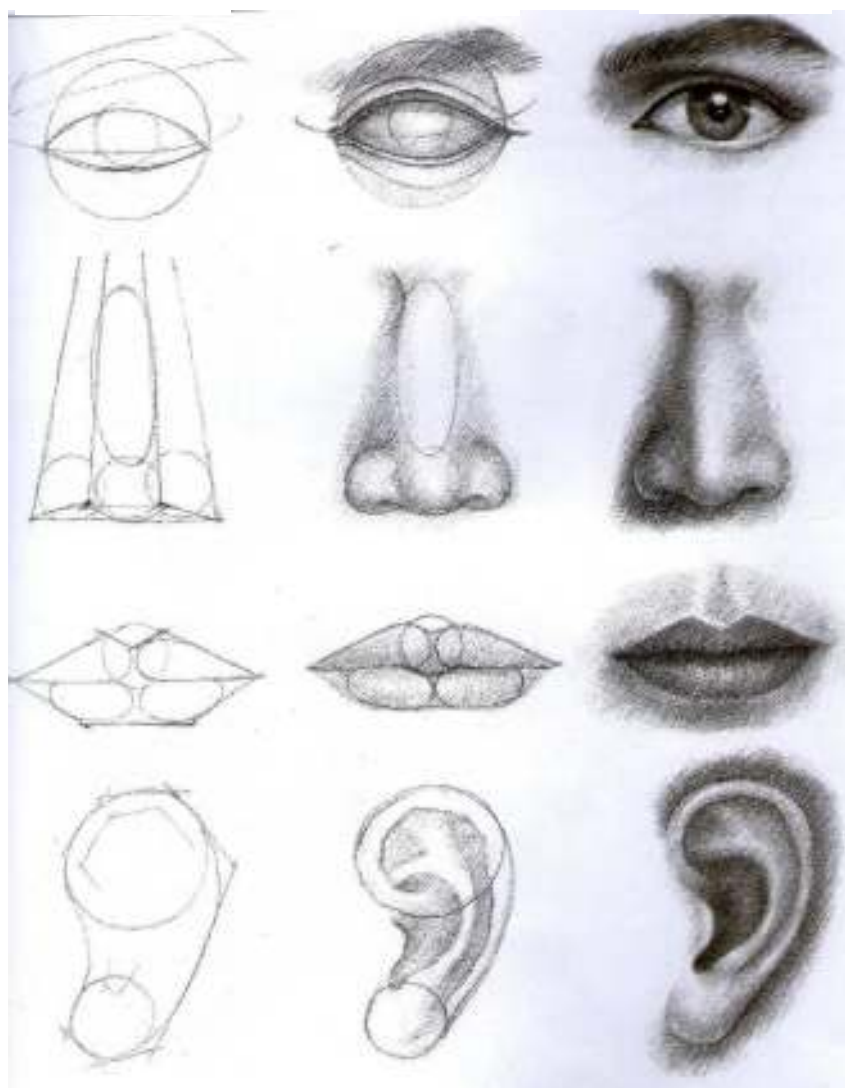
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

ภาพด้านหน้า

ขั้นตอนที่ 1

ขั้นตอนที่ 2

ขั้นตอนที่ 3



ภาพขั้นตอนที่ 1 ร่างโครงสร้างคร่าวๆ เป็นรูปทรงเรขาคณิต

ภาพขั้นตอนที่ 2 ใส่รายละเอียดตามเส้นร่างของรูปทรง

ภาพขั้นตอนที่ 3 แรเงาให้มีมิติและให้ความรู้สึกเหมือนมีชีวิต

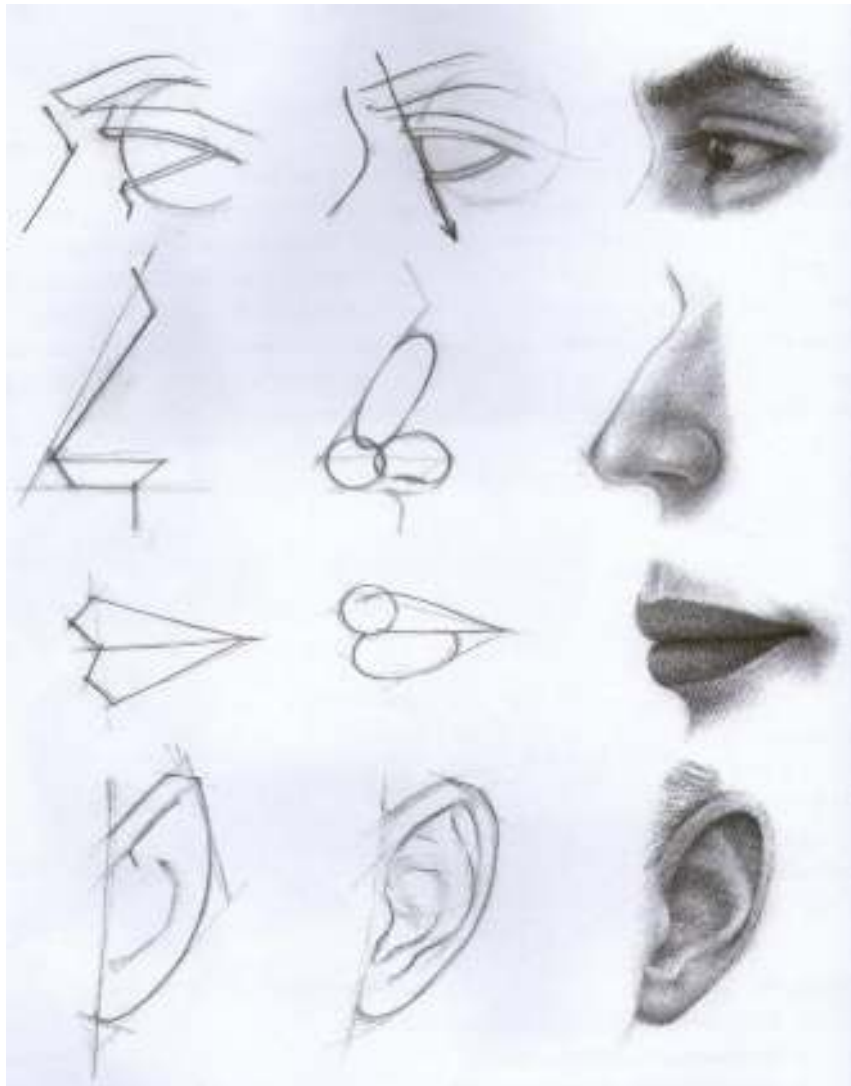
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

ภาพด้านข้าง

ขั้นตอนที่ 1

ขั้นตอนที่ 2


ขั้นตอนที่ 3



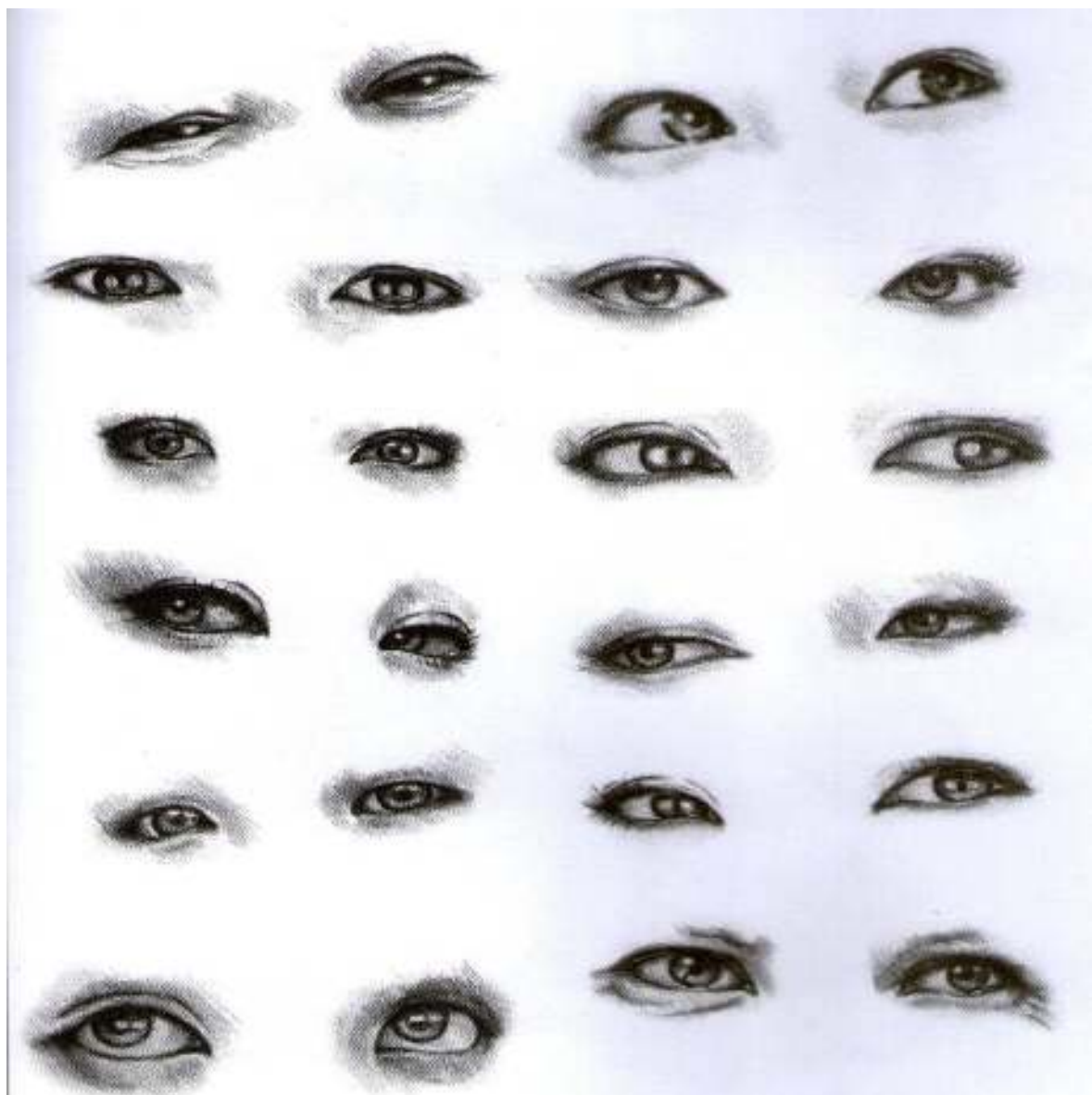
ภาพขั้นตอนที่ 1 ร่างโครงสร้างคร่าวๆ เป็นรูปทรงเรขาคณิต

ภาพขั้นตอนที่ 2 ใส่รายละเอียดตามเส้นร่างของรูปทรง


ภาพขั้นตอนที่ 3 แรเงาให้มีมิติและให้ความรู้สึกเหมือนมีชีวิต

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

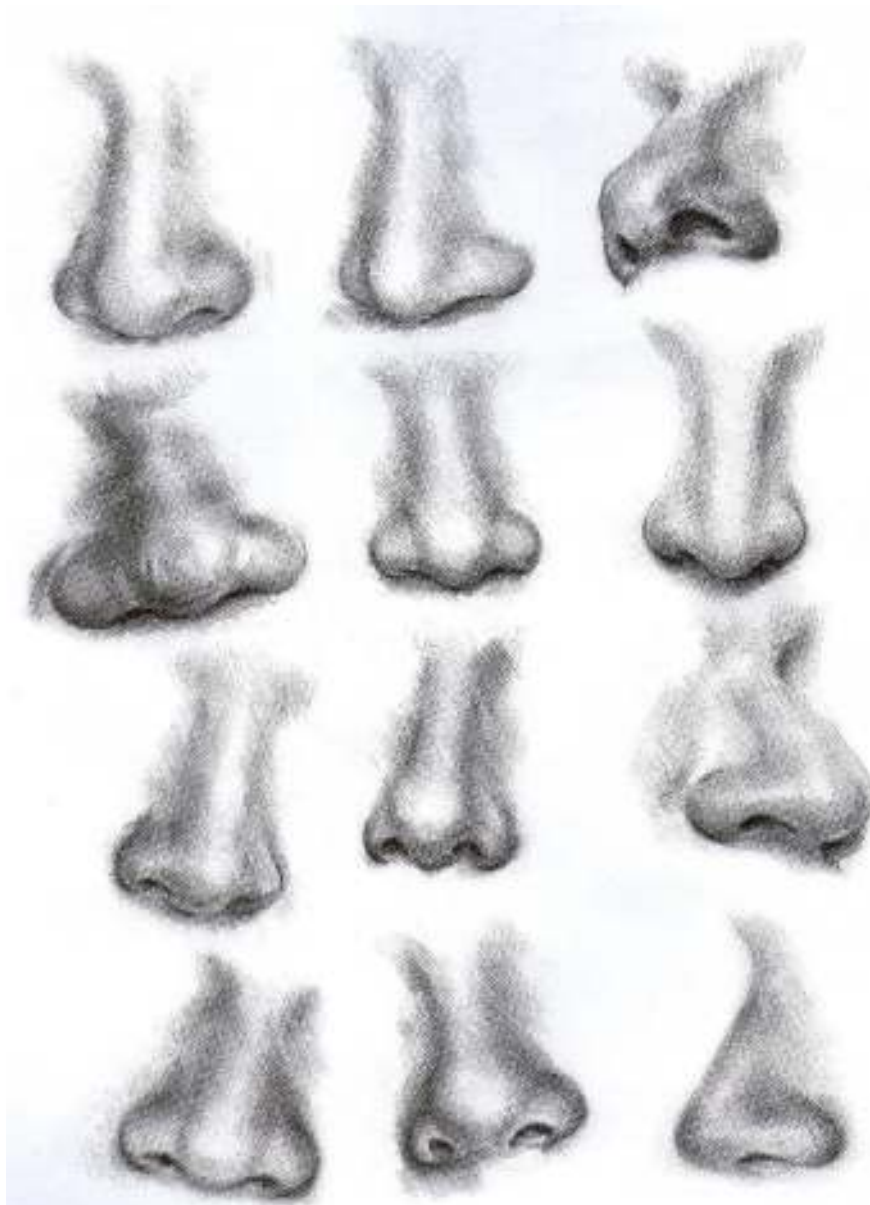
ภาพตา




ภาพวาดดวงตาของมนุษย์ในลักษณะต่างๆ

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

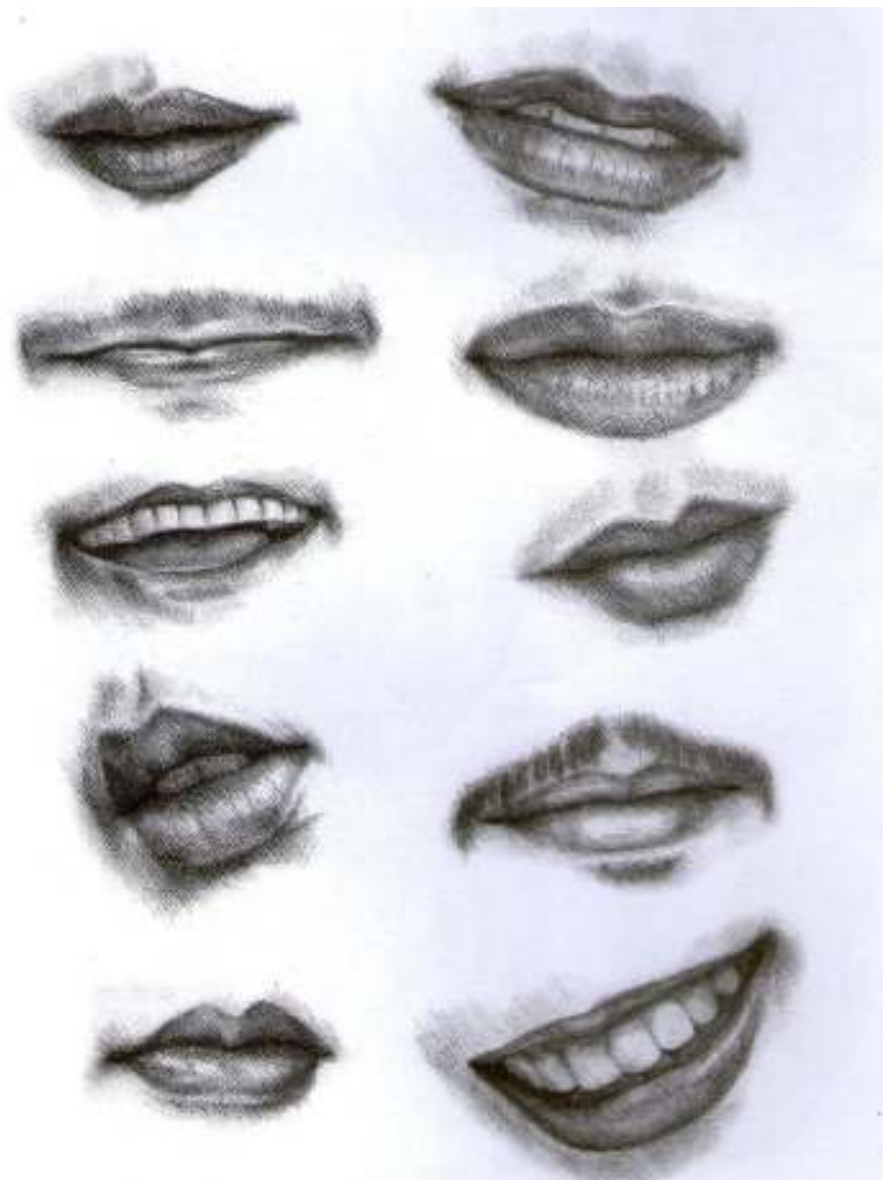
ภาพจมูก




ภาพวาดจมูกของมนุษย์ในลักษณะต่างๆ

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

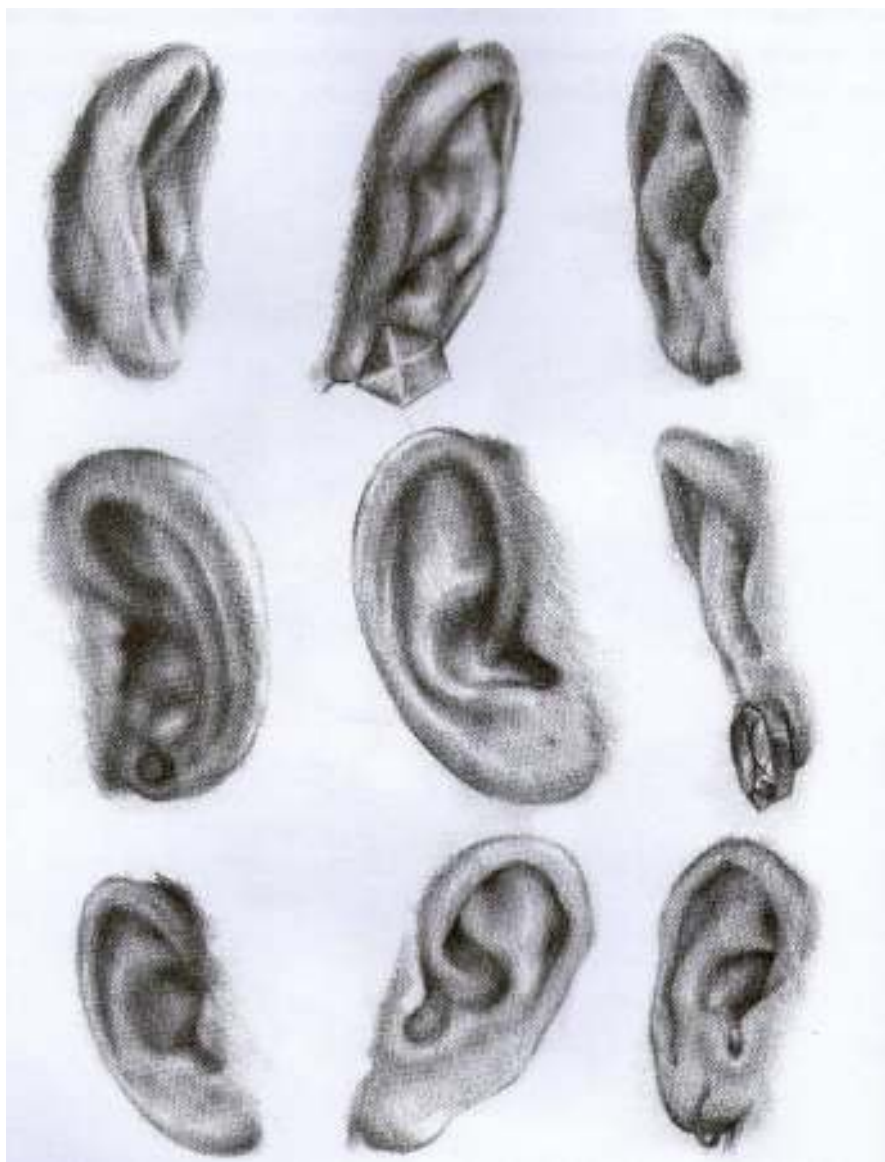
ภาพปาก




ภาพวาดปากของมนุษย์ในลักษณะต่างๆ

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

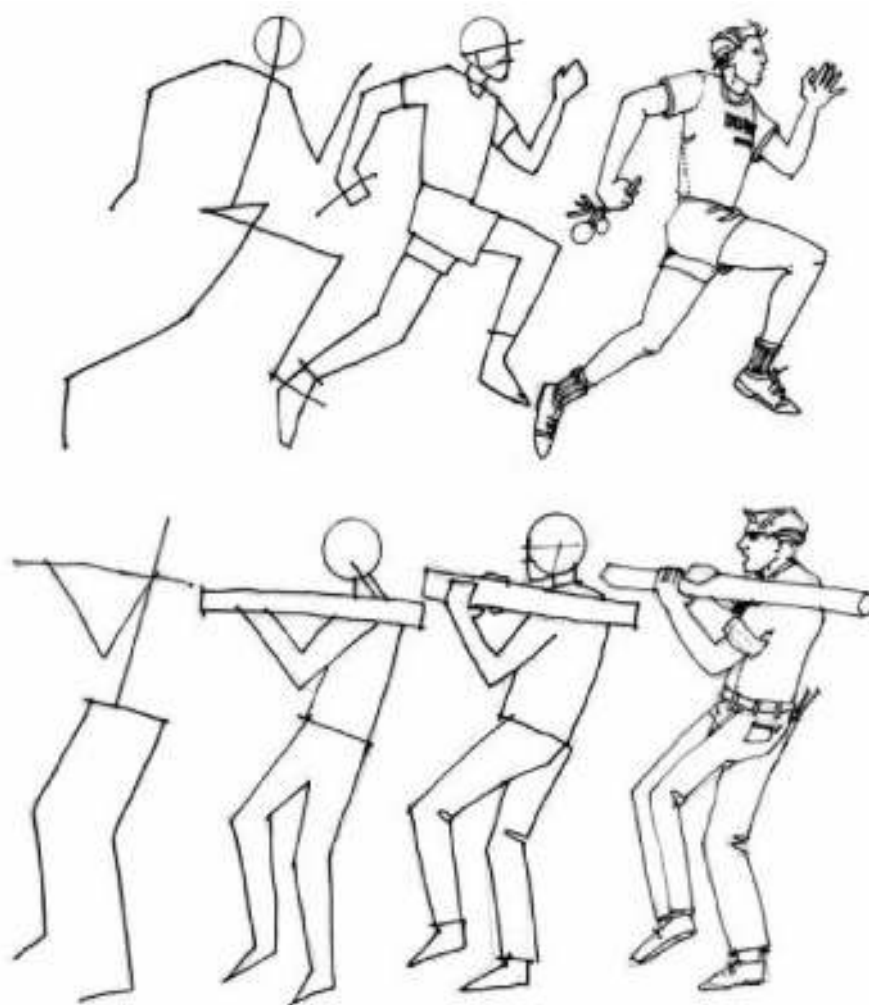
ภาพหู




ภาพวาดใบหูของมนุษย์ในลักษณะต่างๆ

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

การฝึกอาจเริ่มจากการ Sketch ภาพนิ่งปกติ ด้านข้าง ด้านหน้า หน้าตรง แล้วค่อยเอียงหน้าก้ม และอาจใส่ลีลา
 อารมณ์ต่าง ๆ ต่อมาเมื่อมีความชำนาญขึ้นการจะเขียนวาดให้มีมุมมองต่าง ๆ อย่างไม่รู้ก็ตามการยึด คือ เส้นตั้งกลางหน้า
 และระดับตา จมูก ปาก เป็นเส้นร่างหลักที่จะเป็นสัดส่วนกำหนดให้เป็นอย่างดี



ภาพการใส่ลีลาอารมณ์ต่าง ๆ

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2



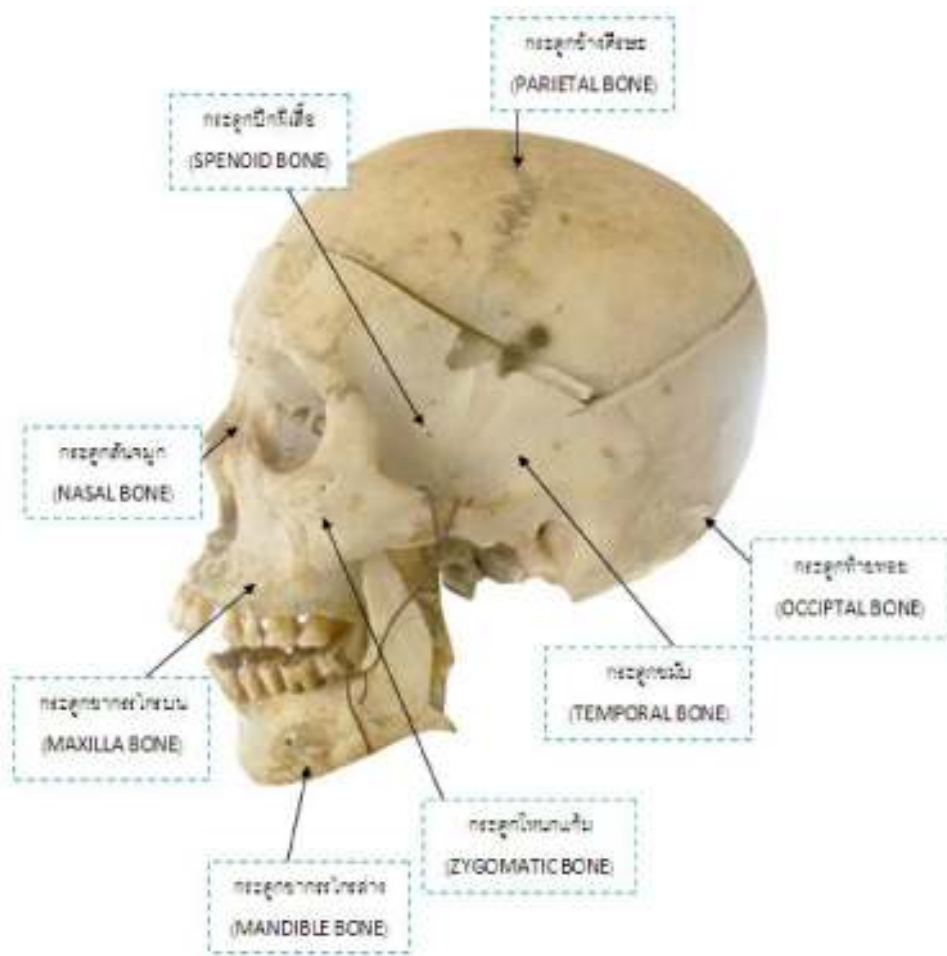
ภาพวาดเส้นภาพคนจากโครงเส้นอย่างง่ายมามีส่วนหนของลำตัว ลำแขนและขา

ภาพวาดเส้นภาพคนจะฝึกจากโครงเส้นอย่างง่าย และมามีส่วนหน คือ ส่วนหนของลำตัว ลำแขน-ขาตามลำดับ หรืออาจจะพูดในอีกแง่หนึ่งว่าจากโครงกระดูกก็มาใส่เนื้อหนัง หรือเสื้อผ้าให้ เมื่อได้ภาพที่สมบูรณ์ ก็จะเป็นขั้นตอนที่วาดภาพของคนที่ร่วมกลุ่ม จัดเป็นองค์ประกอบของภาพ เพื่อการออกแบบ หรือ เพื่อการโฆษณา ภาพวาดเส้นลักษณะนี้ ต้องให้ความรู้สึกขององค์ประกอบรวม มีการซ้อน หรือบังภาพคน เพื่อให้ลีลาท่าทางที่น่าสนใจ ชวนมองนอกเหนือจากความถูกต้อง สวยงามของโครงร่าง ซึ่งอาจเป็นการนำท่าทางหลายลักษณะมารวมกัน


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2

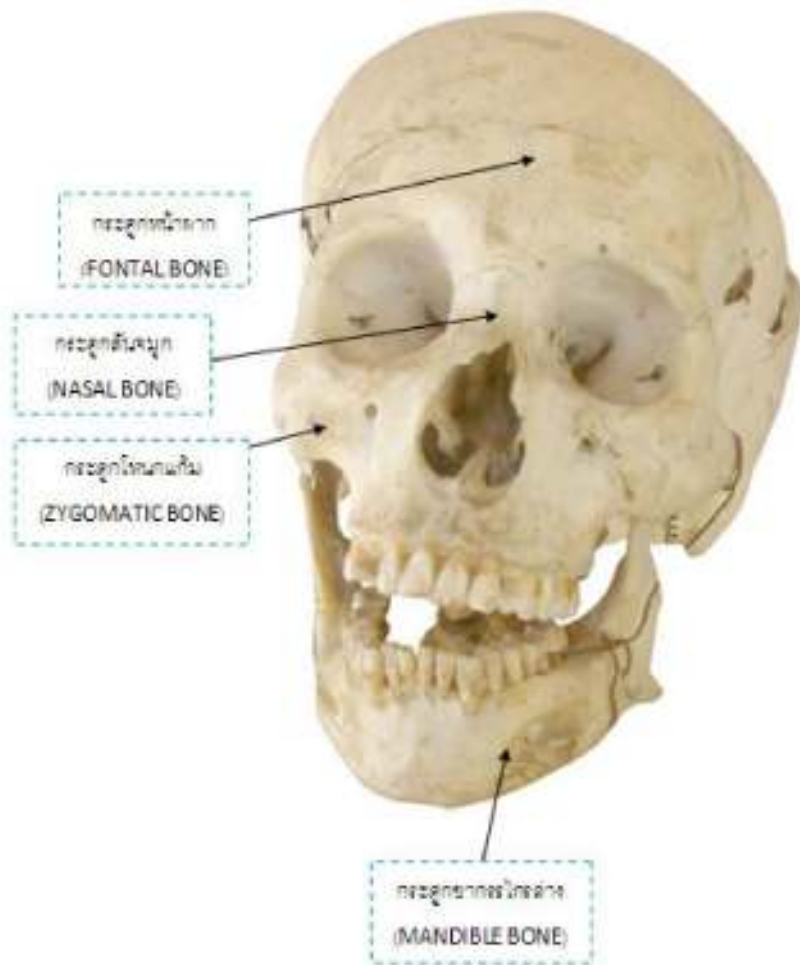
ลักษณะกล้ามเนื้อที่เกี่ยวข้องกับการวาดภาพคนจริง

การที่จะวาดภาพคนเต็มตัวได้ดั่งนั้นควรจะต้องศึกษากายวิภาค (Anatomy) ควบคู่ไปด้วย การศึกษาวิชากายวิภาคจะเป็นการเรียนรู้เรื่องของสัดส่วนเริ่มจากสัดส่วนของกะโหลก กระดูก โครงสร้างของร่างกายทั้งหมดแล้วค่อยๆ ศึกษาเรื่องกล้ามเนื้อที่ผูกยึดติดกับกระดูกนั้นๆ หลังจากนั้นก็วาดภาพที่มีผิวหนังห่อหุ้มอยู่เป็นขั้นตอน การเรียนรู้ของกายวิภาคซึ่งจะต้องเรียนรู้ทั้งหมดตั้งแต่ ชาย หญิง วัยรุ่น เด็ก และคนชรา หากเราจะเขียนภาพคนเต็มตัว (Figure) ให้ชำนาญถูกต้อง ให้เริ่มโดยการศึกษาเรื่องของโครงกระดูกทั้งร่างกายพยายามจำรายละเอียดลักษณะของกระดูกแต่ละส่วนให้ได้มากที่สุด ก่อนที่จะศึกษาเรื่องของกล้ามเนื้อที่มายึดติดกับกระดูก




ภาพส่วนต่างๆ ของกะโหลกมนุษย์

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2




ภาพส่วนต่างๆ ของกะโหลกมนุษย์

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2



- | | |
|--|----------------------------------|
| 1 <u>Occipitalis muscle</u> | 7 <u>Zygomaticus muscle</u> |
| 2 <u>Frontalis muscle</u> | 8 <u>Orbicularis oris muscle</u> |
| 3 <u>Temporalis muscle</u> | 9 <u>Mentalis muscle</u> |
| 4 <u>Orbicularis oculi muscle</u> | 10 <u>Buccinator muscle</u> |
| 5 <u>Lateralis nasi muscle</u> | 11 <u>Risorius muscle</u> |
| 6 <u>Levator labii superioris muscle</u> | 12 <u>Masseter muscle</u> |


ภาพส่วนต่างๆ ของกล้ามเนื้อมนุษย์


	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2




- | | |
|--|--|
| 1 <u>Frontalis</u> muscle | 6 <u>Masseter</u> muscle |
| 2 <u>Temporalis</u> muscle | 7 <u>Risorius</u> muscle |
| 3 <u>Orbicularis oculi</u> muscle | 8 <u>Depressor anguli oris</u> muscle |
| 4 <u>Transversus nasi</u> muscle | 9 <u>Depressor labii inferioris</u> muscle |
| 5 <u>Levator labii superioris</u> muscle | 10 <u>Mentalis</u> muscle |

ภาพส่วนต่างๆ ของกล้ามเนื้อมนุษย์

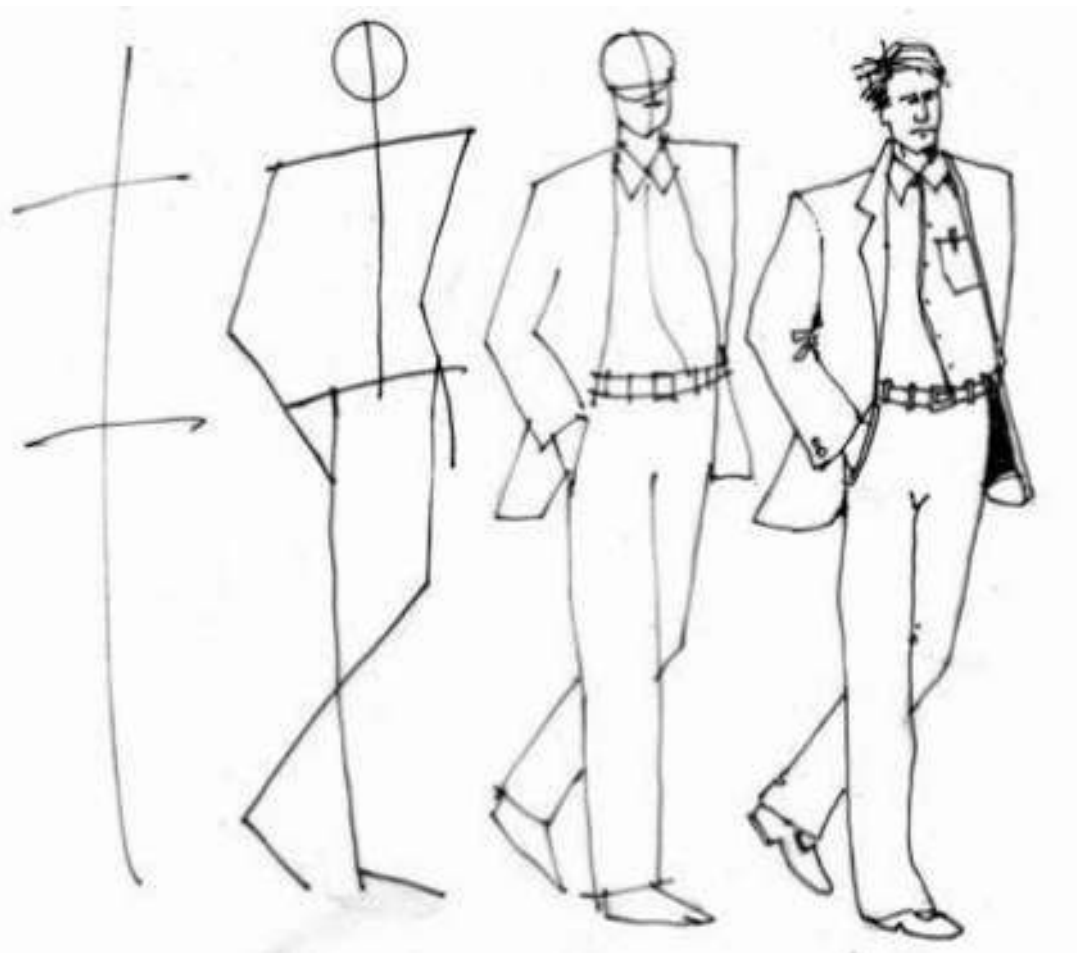
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบทดสอบ
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2
<input type="checkbox"/> ตอนที่ 2 กำหนดให้วาดเส้นภาพคนจากโครงเส้น >> มีสัดส่วน (ส่วนหน้าของลำตัว ลำแขน-ขาตามลำดับ) ให้ได้ภาพที่สมบูรณ์		


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเฉลยทดสอบ
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2
<ol style="list-style-type: none"> 1. สิ่งของเครื่องใช้ที่นำมาจัด โดยขอบเขตไม่มากนักเป็นการจัดขึ้นเองภายในห้องตรงกับข้อใด ค STILL – LIFE 2. ข้อใดคือสิ่งที่ศิลปินยุโรปให้ความสำคัญกับการวาดภาพหุ่นนิ่ง ง เป็นเพียงภาพประกอบของภาพคน 3. ผ้าไทย หัวโขน จัดอยู่ในประเภทใดของการเขียน ภาพหุ่นนิ่ง ง หุ่นนิ่งจากรูปทรงทางวัฒนธรรม 4. ข้อใดกล่าวถึง Sketch Drawing ไม่ถูกต้อง ข การวาดภาพด้วยเส้นร่างแบบละเอียด 5. ข้อสำคัญของการร่างภาพคือข้อใด ก สัดส่วนที่ถูกต้อง 6. สัดส่วนของมนุษย์แบบอุดมคติตรงกับข้อใด ข 8 ส่วน 7. สัดส่วนของมนุษย์ต้นแบบ (FASHION) มีลักษณะอย่างไร ค มีรูปร่างสวยงามสง่า 8. สัดส่วนของมนุษย์แบบทั่วไป (NORMAL) มีลักษณะอย่างไร ก เป็นสัดส่วนที่ดี 9. โครงสร้างของคนอย่างง่ายถือว่าเป็นขั้นเริ่มต้นประกอบ ด้วยเส้นจำนวนกี่เส้น ค 5 เส้น 10. การวาดเส้นโครงสร้างของคนที่มีความกว้างของร่างกาย คือ การเพิ่มเส้นตรงที่บริเวณใด ง ไหล่ และ ตะโพก 		


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเฉลยทดสอบ
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		หัวข้อที่ 2


ภาพตัวอย่าง

ภาพคนจากโครงเส้น >> มีสัดส่วน



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบประเมินแบบทดสอบ	
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง	
		รหัสวิชา 0922124502	
		หัวข้อที่ 2	
เกณฑ์การประเมิน :			
เกณฑ์การให้คะแนน		ระดับคะแนน	
1. ภาพมีสัดส่วนและขนาดถูกต้อง		25 คะแนน	
2. สามารถถ่ายทอดแสงเงาออกมาได้อย่างถูกต้อง		25 คะแนน	
3. การจัดวางภาพ เหมาะสมกับกระดาษ		25 คะแนน	
4. ชิ้นงานมีความสวยงามและสะอาดเรียบร้อย		25 คะแนน	
รวม		100 คะแนน	
หมายเหตุ :			
ระดับคะแนน	90-100	คะแนน	หมายถึง ดีเยี่ยม
ระดับคะแนน	70-89	คะแนน	หมายถึง ดี
ระดับคะแนน	50-69	คะแนน	หมายถึง ผ่านเกณฑ์
ระดับคะแนน	0-49	คะแนน	หมายถึง ไม่ผ่านเกณฑ์

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเตรียมการสอน (ปฏิบัติ)	
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง	
		รหัสวิชา 0922124502	
		งานที่ 2	เวลา 4 ชั่วโมง
วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้ ความสามารถในการขึ้นรูปและการตัดทอนรูปทรงตัวละคร			
วิธีการสอน : บรรยาย สาธิต และให้ฝึกปฏิบัติ			
อุปกรณ์ช่วยฝึก : 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 4. ไม้บรรทัด 5. กระดาษรองวาด 6. ตัวหนีบ 7. มีดคัตเตอร์			
การมอบหมายงาน :			
การวัดและประเมินผล :			
หนังสืออ้างอิง : เจษฎา ทองรุ่งโรจน์ (2549). เลโอนาร์โด ดา วินชี. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ. น.ณ ปากน้ำ. (2515). พจนานุกรมศิลป์. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ. บุญเลิศ บุตรขาว. (2528). กายวิภาค. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2552). วาดเส้นพื้นฐาน (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. _____ . (ม.ป.ป.). (2519). การวาดเขียน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.			

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2

การวาดภาพหุ่นนิ่ง


การวาดภาพนิ่ง สิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึง คือ ขั้นตอนการออกแบบซึ่งแต่ละคนย่อมจะมีรูปภาพที่อยากจะวาดอยู่ในหัวของเราซึ่งแตกต่างกันออกไป แต่ว่าขั้นตอนการออกแบบนั้นจะต้องลงลายเส้นของภาพเสียก่อน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ต้องละเอียดอ่อน เพราะถ้าเกิดว่าเราลงเส้นหนาจนเกินไป เมื่อเราร่างแบบผิดพลาดจะทำให้การแก้ไขนั้นยาก ซึ่งสิ่งที่ต้องเรียนรู้ก็คือการวาดเส้นตรงและเส้นโค้งจะต้องลองหัดวาดเส้นเหล่านี้ให้เกิดความชำนาญ

วิธีการวาดภาพหุ่นนิ่ง

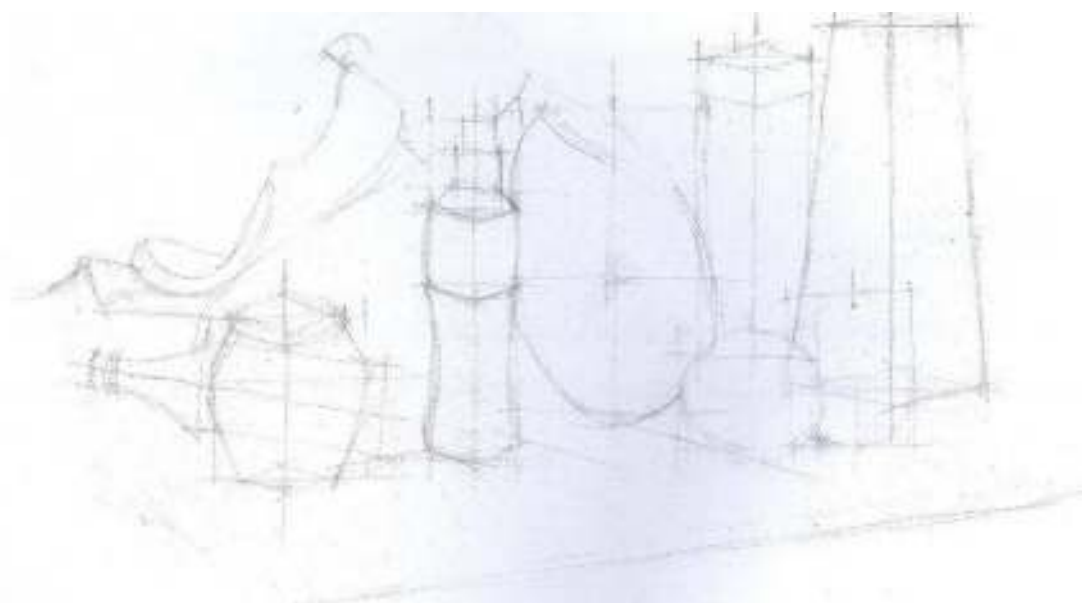
วิธีการวาดภาพหุ่นนิ่งมีขั้นตอน ดังนี้


ภาพต้นแบบ



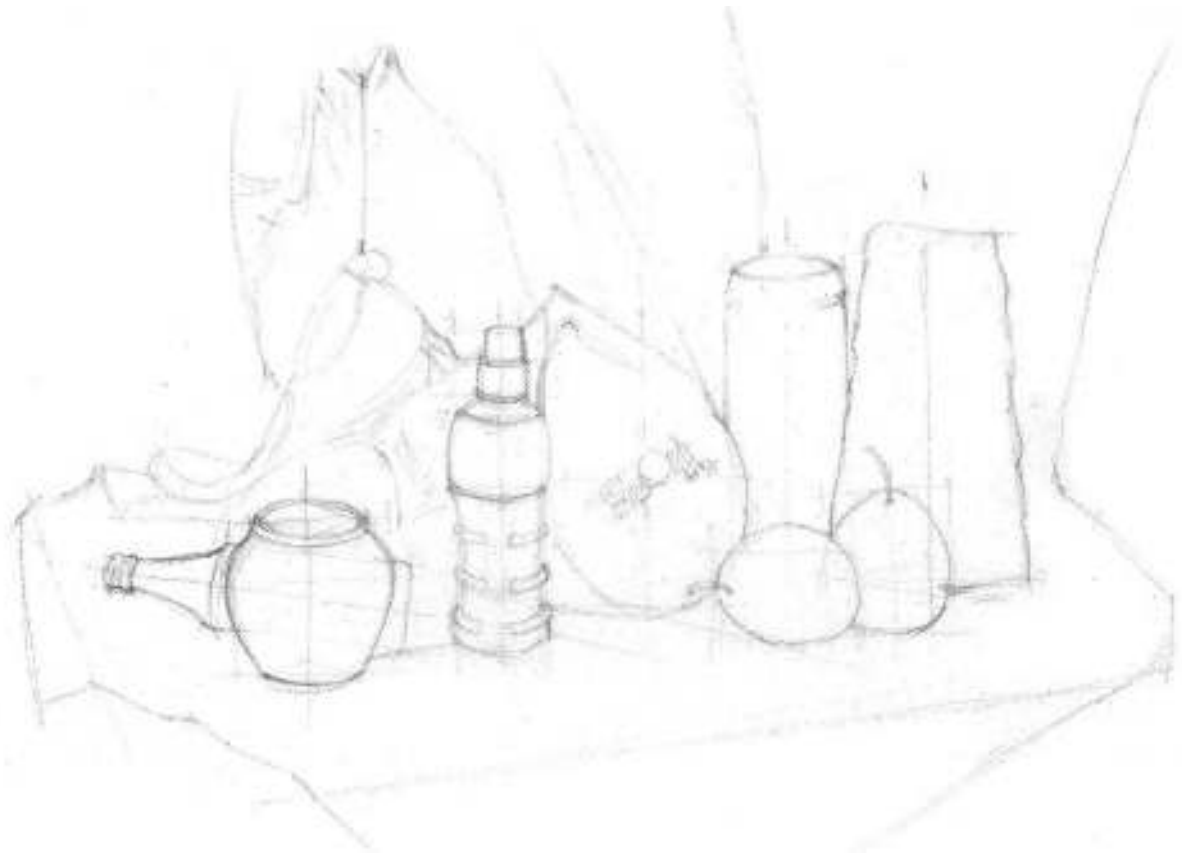
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


1. ร่างภาพเพื่อกะสัดส่วนให้เหมาะสมกับกระดาษ โดยร่างโครงสร้างของหุ่นคร่าวๆเพื่อกำหนดตำแหน่งรูปทรงของหุ่น และเพื่อที่จะได้ใส่รายละเอียดของรูปต่างๆ จากนั้นดูตำแหน่งสัดส่วนให้ถูกต้อง



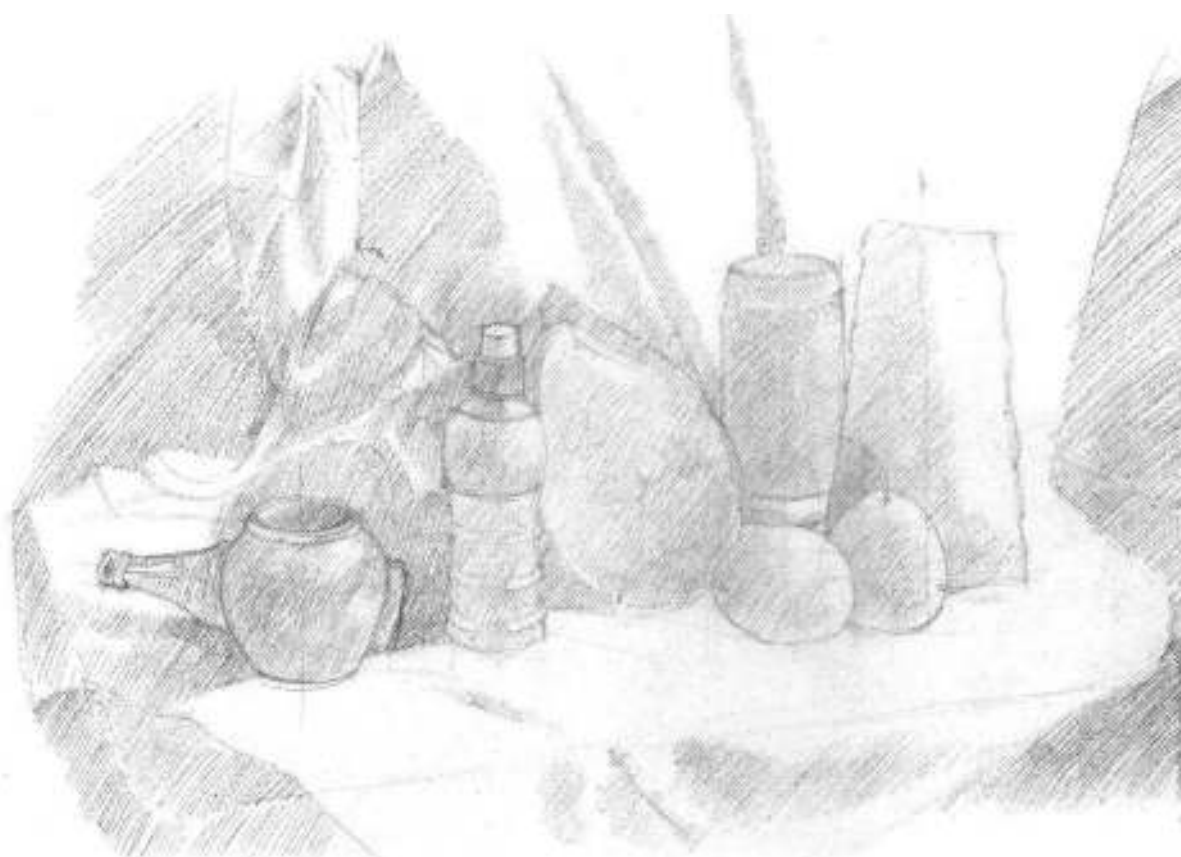
	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


2. ร่างเส้นรอบนอกและใส่รายละเอียดของหุ่นแต่ละชิ้น



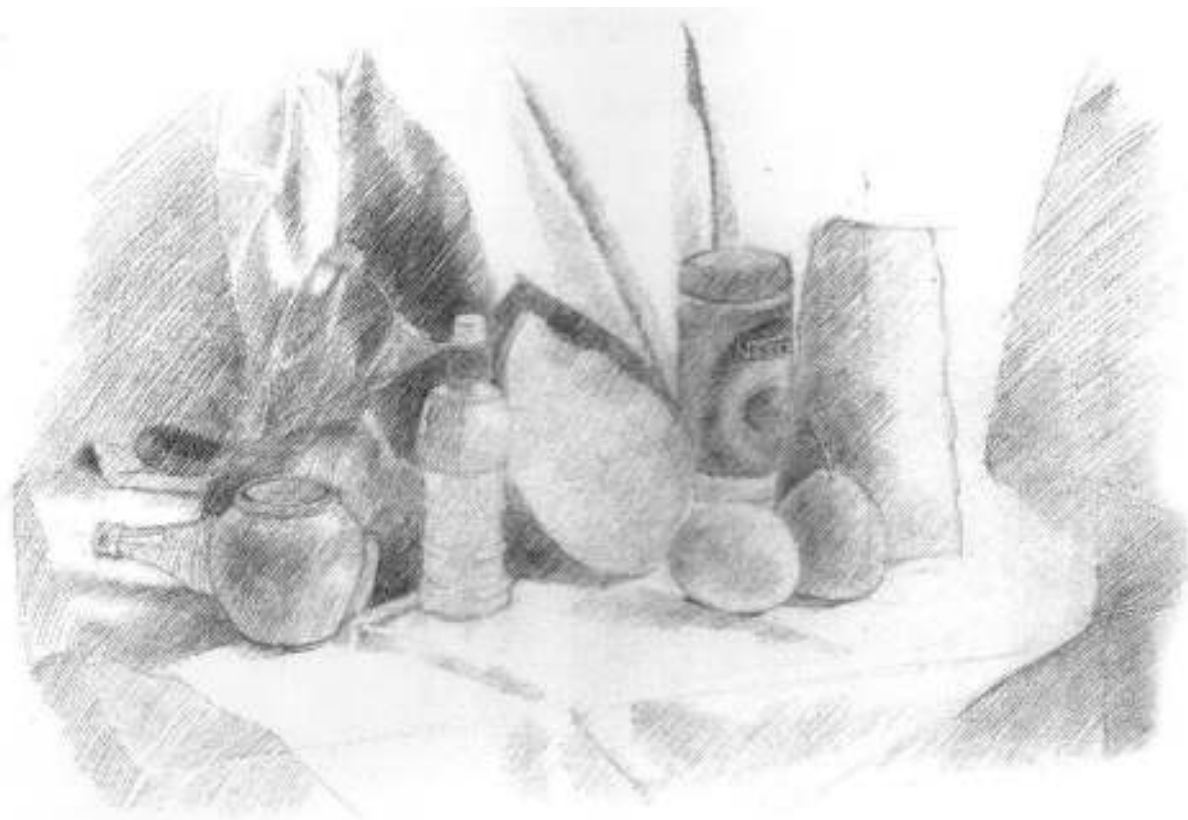
	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


3. แรเงาน้ำหนักกลางโดยรวม เพื่อกำหนดขอบเขตของแสงและเงา



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


4. เพิ่มน้ำหนักเงาโดยรวม เพื่อค้ำน้ำหนักของภาพ



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


5. แรเงาน้ำหนักให้ชัดเจนขึ้น เพื่อแยกน้ำหนักของรูปทรงวัตถุแต่ละชิ้นให้ออกจากกันและสร้างระยะให้มีมิติความลึก



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


6. เริ่มเน้นน้ำหนักเงาเข้มและตกแต่งรายละเอียดของวัตถุแต่ละชิ้น



	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2

7. ตกแต่งรายละเอียดและแยกน้ำหนักแสงเงาให้ชัดเจน ภาพเสร็จสมบูรณ์



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2

การวาดภาพคนเหมือน คือ การวาดตั้งแต่บริเวณส่วนศีรษะจนถึงเอวเป็นการที่ผู้เริ่มต้นควรฝึกวาดให้เกิดความชำนาญเพราะใบหน้าเป็นส่วนที่มีรายละเอียดมาก เช่น ตา หู จมูก ปาก

ดังนั้นผู้เริ่มต้นควรฝึกฝนให้เข้าใจการวาดภาพคนเหมือน ซึ่งแบ่งสัดส่วนออกเป็นทั้งหมด 3 ส่วนครึ่ง ดังนี้

- ส่วนที่ 1 จากปลายคางถึงปลายจมูก
- ส่วนที่ 2 จากปลายจมูกถึงคิ้ว
- ส่วนที่ 3 จากคิ้วถึงโคนผม
- ส่วนที่ 3 1/2 จากโคนผมจนถึงส่วนบนของศีรษะ


ก่อนจะฝึกวาดภาพคนเหมือนนั้นควรฝึกวาดหุ่นปูนเสียก่อนซึ่งสามารถใช้เป็นพื้นฐานในการวาดภาพคนเหมือน เช่น หุ่นเหลี่ยม หุ่นวินัส หุ่นเดวิด ฯลฯ เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจในการวาดภาพคนเหมือนได้ง่ายยิ่งขึ้นและพัฒนาไปสู่การวาดภาพคนเหมือนเต็มตัว (Figure)

การวาดภาพหุ่นปูน

การวาดภาพหุ่นปูนมีขั้นตอน ดังนี้

หุ่นปูนเดวิดต้นแบบ



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


1. ร่างเส้นวงกลมในกระดาษ แล้วแบ่งส่วนสามส่วนครึ่ง จากนั้นเขียนโครงหน้า



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


2. เส้นโครงรูปร่างสัดส่วนโดยรวมของหุ่นปูนเดวิด แบ่งส่วนตำแหน่งของตาและโหนกคิ้ว ตำแหน่งของใบหู ตำแหน่งของปากและเส้นขอบปากล่าง เส้นสบปาก



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


3. กำหนดตำแหน่งคิ้ว หัวคิ้ว สันจมูก และปีกจมูก โดยตำแหน่งของตาและหัวตาอยู่ในแนวเส้นตั้งตรงกับปีกจมูก แนวเส้นหัวถึงหางตา



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


4. กำหนดตำแหน่งของคาง โหนกแก้ม โหนกคิ้ว เปลือกตา ถุงใต้ตา และเขียนโครงรูปร่างก่อนผม



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


5. โครงเส้นร่างดินสอก่อนลงน้ำหนักแสงเงาด้วยดินสอ EE



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


6. แรเงาด้วยเส้นเฉียงเป็นพื้นน้ำหนักที่ระนาบด้านหน้าและระนาบข้างซ้าย จากนั้นแยกระนาบที่เป็นแสงและระนาบที่เป็นเงาออกจากกันด้วยน้ำหนักเส้นดินสอ



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


7. แรเงาให้เกิดมิติด้วยน้ำหนักที่หนึ่งและน้ำหนักที่สอง โดยเน้นน้ำหนักที่สองในบริเวณที่มีความลึกและเน้นเส้นให้เกิดความเข้มและความคมชัด



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


8. เน้นน้ำหนักเงาเข้มที่ก่อนผม จากนั้นลงน้ำหนักเงาเข้มที่ฐานหุ่น และเพิ่มน้ำหนักเงาบริเวณหัวไหล่ข้างขวา ให้ตัดน้ำหนักกับแสงที่ลำคอ



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2



9. ลงพื้นน้ำหนักเส้นเฉียงค่อนข้างเข้ม โดยเน้นให้พื้นหลังเข้ม เพื่อตัดแสงสว่างที่ตัวหุ่นปูนให้เด่นชัด




	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2

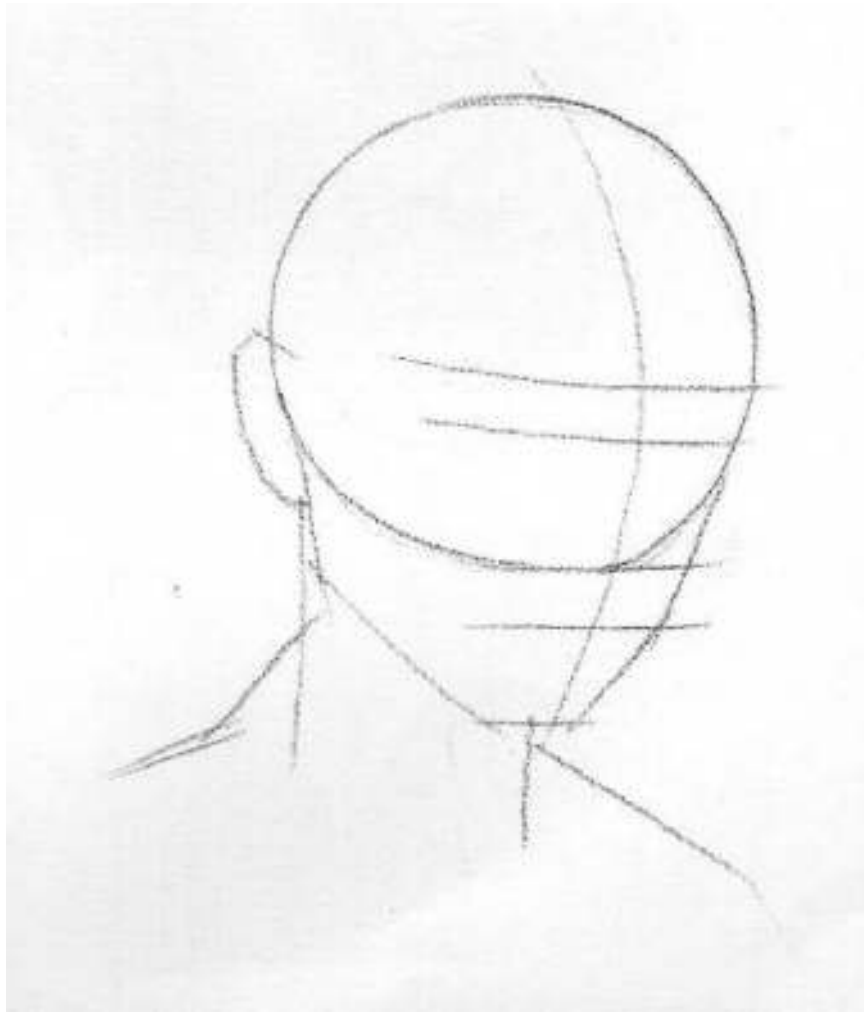
10. ภาพเสร็จสมบูรณ์




	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p>ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)</p>
		<p>หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124502</p>
		<p>งานที่ 2</p>
<p>การวาดภาพคนเหมือน</p> <p style="text-align: center;">ภาพต้นแบบ</p> <div style="text-align: center;">  </div>		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


1. ร่างภาพรูปทรงเรขาคณิต โดยร่างวงกลมแทนรูปทรงของกะโหลกศีรษะ ขอบวงกลมล่างแตะโคนจมูก ลากเส้นแกนใบหน้าแล้วแบ่งสัดส่วนเป็น 3 1/2 ส่วน ร่างเส้นรอบนอกของรูปทรงใบหน้า



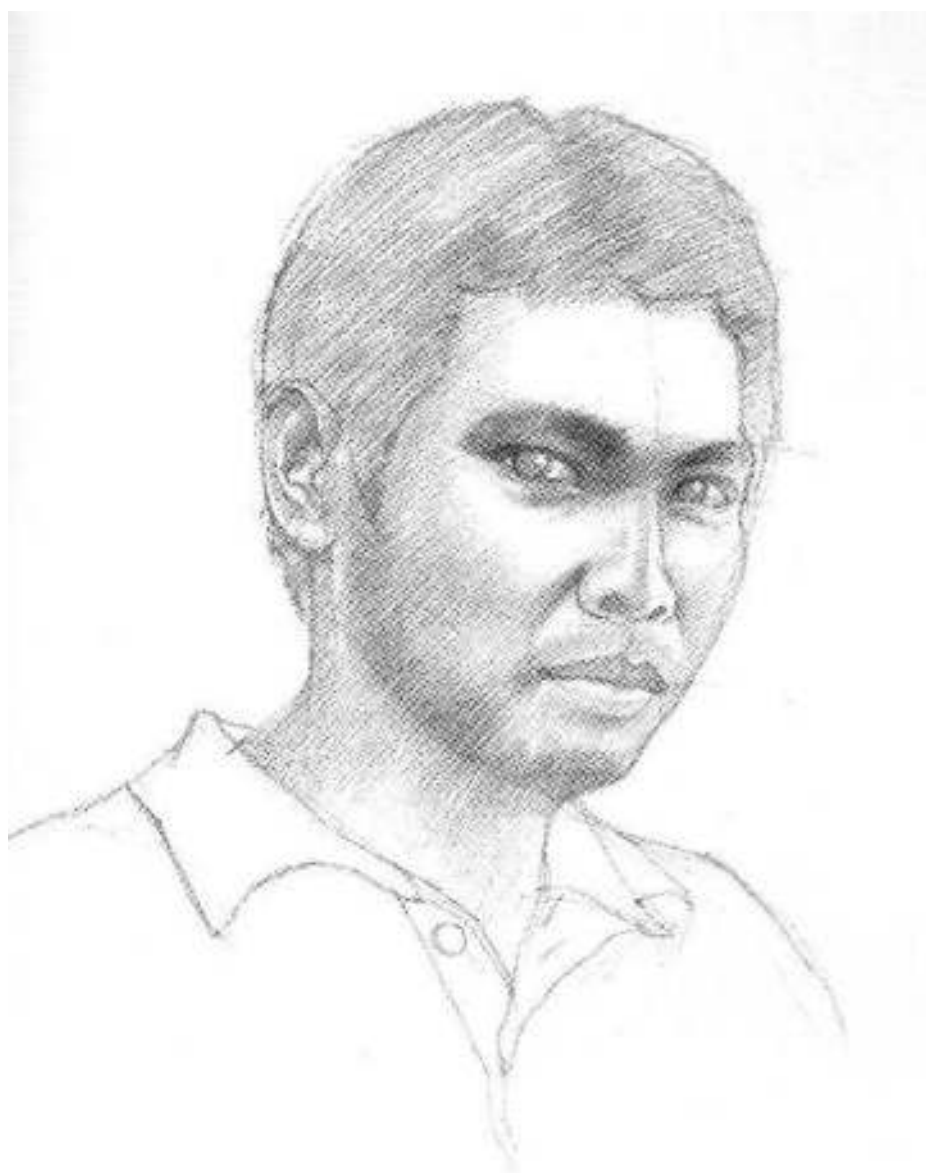
	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


2. ร่างโครงสร้างรายละเอียดทั้งหมด



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


3. แรเงาหน้าหนักกลางและเน้นเงาบริเวณเปลือกตา เพื่อสร้างมิติความลึก



	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


4. แต่งรายละเอียดและเน้นน้ำหนักแสงเงาให้ดูนุ่มนวล



	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


5. ใส่รายละเอียดที่คอเสื้อ



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2


6. แต่งรายละเอียดให้ดูนุ่มนวลมีชีวิต ภาพเสร็จสมบูรณ์



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน : ให้ผู้ฝึก ฝึกปฏิบัติงานในหัวข้อที่ 1 และ 2 ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 1. ฝึกปฏิบัติการฝึกวาดภาพหุ่นนิ่ง <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ฝึกปฏิบัติการวาดภาพหุ่นนิ่งเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ 2. ฝึกปฏิบัติการวาดภาพคนจริง <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ฝึกปฏิบัติการวาดภาพคนจริงจากแบบหุ่นคนจริงหรือภาพถ่าย (ครึ่งตัว) 		
อุปกรณ์และเครื่องมือ: <ol style="list-style-type: none"> 1. ไม้บรรทัด 2. กระดาษรองวาด 3. ตัวหนีบ 4. มีดคัตเตอร์ 		
วัสดุ : <ol style="list-style-type: none"> 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2
1. ฝึกปฏิบัติการฝึกวาดภาพหุ่นนิ่ง		
1.1 ฝึกปฏิบัติการวาดภาพหุ่นนิ่งเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้		

ขั้นตอนการวาดภาพหุ่นนิ่งเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้		
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	คำอธิบาย	ข้อควรระวัง
1. ร่างภาพ	กำหนดสัดส่วนให้เหมาะสมกับกระดาษ โดยร่างโครงสร้างของหุ่นคร่าวๆ เพื่อกำหนดตำแหน่งรูปทรงของหุ่น และเพื่อที่จะได้ใส่รายละเอียดของรูปต่างๆ	ตำแหน่งและสัดส่วนต้องมีความเหมาะสมและถูกต้อง
2. ใส่รายละเอียดของหุ่น	ร่างเส้นรอบนอกและใส่รายละเอียดของหุ่นแต่ละชิ้น	-
3. กำหนดขอบเขตของแสงและเงา	แรเงาน้ำหนักกลางโดยรวม เพื่อกำหนดขอบเขตของแสงและเงา	-
4. เพิ่มน้ำหนักเงา	เพิ่มน้ำหนักเงาโดยรวม เพื่อค้ำน้ำหนักของภาพ	-
5. ลงน้ำหนักแยกน้ำหนักของรูปทรงวัตถุแต่ละชิ้น	แรเงาน้ำหนักให้ชัดเจนขึ้น เพื่อแยกน้ำหนักของรูปทรงวัตถุแต่ละชิ้นให้ออกจากกันและสร้างระยะให้มีมิติความลึก	-
6. เน้นน้ำหนักเงา	เริ่มเน้นน้ำหนักเงาเข้มและตกแต่งรายละเอียดของวัตถุแต่ละชิ้น	-
7. เก็บรายละเอียด	ตกแต่งรายละเอียดและแยกน้ำหนักแสงเงาให้ชัดเจน	-
หมายเหตุ : ผู้ฝึก ฝึกปฏิบัติการวาดภาพหุ่นนิ่งเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้จากดินสอ EE		


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2

2. ฝึกปฏิบัติการวาดภาพคนจริง

2.1 ฝึกปฏิบัติการวาดภาพคนจริงจากแบบหุ่นคนจริงหรือภาพถ่าย (ครึ่งตัว)

ขั้นตอนการวาดภาพคนจริงจากแบบหุ่นคนจริงหรือภาพถ่าย (ครึ่งตัว)		
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	คำอธิบาย	ข้อควรระวัง
1. ร่างภาพรูปทรงเรขาคณิต	ร่างวงกลมแทนรูปทรงของกะโหลกศีรษะ ขอบวงกลมล่างแตะโคนจมูก ลากเส้นแกน ใบหน้าแล้วแบ่งสัดส่วนเป็น 3 1/2 ส่วน ร่างเส้นรอบนอกของรูปทรงใบหน้า	ตำแหน่งและสัดส่วนต้องมีความ เหมาะสมและถูกต้อง
2. ร่างโครงสร้าง	ร่างโครงสร้างรายละเอียดทั้งหมดของ ใบหน้า	-
3. เน้นเงาบริเวณเปลือกตา	แรเงาน้ำหนักกลางและเน้นเงาบริเวณ เปลือกตา เพื่อสร้างมิติความลึก	-
4. แต่งรายละเอียด	แต่งรายละเอียดและเน้นน้ำหนักแสงเงาให้ดู นุ่มนวล	-
5. เก็บรายละเอียดที่เสีย	ใส่รายละเอียดที่เสียและแต่งรายละเอียดให้ ดูนุ่มนวลมีชีวิต	-

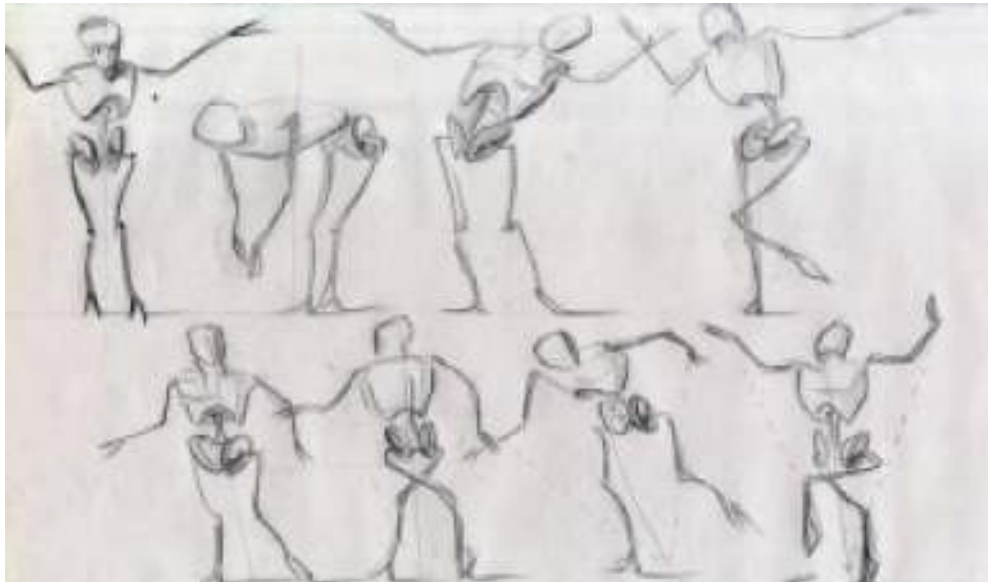
หมายเหตุ : ผู้ฝึก ฝึกปฏิบัติการวาดภาพคนจริงจากแบบหุ่นคนจริงหรือภาพถ่ายจากดินสอ EE

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบงาน
		หัวข้อวิชา การวาดภาพหุ่นนิ่งและ การวาดภาพคนจริง
		รหัสวิชา 0922124502
		งานที่ 2

วิทยากร/ครูฝึกกำหนดให้ผู้รับการฝึกได้ฝึกทักษะการเขียนภาพโดยอ้างอิงโครงสร้างของมนุษย์


ภาพตัวอย่าง

การเขียนภาพโดยอ้างอิงโครงสร้างของมนุษย์



ครุภัณฑ์/เครื่องมือ/วัสดุ/อุปกรณ์

- | | |
|------------------|--------------------|
| 1. ดินสอเบอร์ EE | 2. กระดาษ 80 ปอนด์ |
| 3. ยางลบ | 4. ไม้บรรทัด |
| 5. กระดาษรองวาด | 6. ตัวหนีบ |
| 7. มีดคัตเตอร์ | |

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเตรียมการสอน (ทฤษฎี)	
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก	
		รหัสวิชา 0922124503	
		หัวข้อที่ 3	เวลา 2 ชั่วโมง
วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้ ความสามารถในการวางและออกแบบฉาก			
วิธีการสอน : บรรยาย สาธิต และให้ฝึกปฏิบัติ			
หัวข้อสำคัญ : 1) ความหมายและรูปแบบของการเขียนทัศนียภาพ (PERSPECTIVE) 2) ลักษณะและโครงสร้างของภาพทัศนียภาพ (PERSPECTIVE) 3) ลักษณะของภาพทัศนียภาพ (PERSPECTIVE) แบบจุดรวมสายตา 1 จุด 4) ลักษณะของภาพทัศนียภาพ (PERSPECTIVE) แบบจุดรวมสายตา 2 จุด 5) ลักษณะของภาพทัศนียภาพ (PERSPECTIVE) แบบจุดรวมสายตา 3 จุด			
อุปกรณ์ช่วยฝึก : 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 4. ไม้บรรทัด 5. กระดาษรองวาด 6. ตัวหนีบ 7. มีดคัตเตอร์			
การมอบหมายงาน :			
การวัดและประเมินผล :			
หนังสืออ้างอิง : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2553). องค์ประกอบศิลปะ . (พิมพ์ครั้งที่ 6), กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน์. ชัยวิวัฒน์ การรื่นศรี (2546). ศิลปะเบื้องต้น . กรุงเทพฯ: ปาเจรา. ชลุด นิมเสมอ (2542). องค์ประกอบของศิลปะ . (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช. น.ณ ปากน้ำ. (2515). พจนานุกรมศิลป์ . กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ. ปรัชญา อภรณ์. (2538). หลักการออกแบบ . ภูเก็ต: โปรแกรมออกแบบฯ สถาบันราชภัฏภูเก็ต. วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2552). วาดเส้นพื้นฐาน . (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. _____. (2548). องค์ประกอบศิลปะ . กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. สมเกียรติ ตั้งนโม (แปล) (2536). ทฤษฎีสี . กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. อารี สุทธิพันธุ์. (ม.ป.ป.). ปรัชญาศิลปะ . กรุงเทพฯ: เอ. การพิมพ์. _____. (ม.ป.ป.). ประวัติศาสตร์ศิลป์ . กรุงเทพฯ: แผนกวิชาศิลปศึกษาวิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร. _____. (ม.ป.ป.). (2519). การวาดเขียน . กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.			

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับทัศนียภาพ

การเขียนทัศนียภาพ (Perspective) คือ การแสดงภาพในลักษณะ 3 มิติ การแสดงภาพใกล้เคียงความเป็นจริง ลักษณะของทัศนียภาพจะเปลี่ยนแปลงเสมอตามการมองเห็น เช่น วัตถุอยู่ต่ำกว่าระดับสายตา วัตถุอยู่ในแนวระดับสายตา วัตถุอยู่สูงกว่าระดับสายตา วัตถุอยู่ทางซ้ายหรือขวามือ เป็นต้น ในการแสดงแบบภาพจะกำหนดวัตถุให้อยู่ในลักษณะใดก็ได้ตามความต้องการประเภทของทัศนียภาพ ทัศนียภาพงานออกแบบตกแต่ง ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับงานสถาปัตยกรรม สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. ทัศนียภาพภายใน (Interior Perspective) ได้แก่ ทัศนียภาพที่อยู่ภายในอาคารในห้องในส่วนที่มีหลังคาคลุมและมีกำแพงล้อมรอบ



ทัศนียภาพภายในบ้าน



ทัศนียภาพภายในอาคารพาณิชย์

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3

2. ทักษะภาพภายนอก (Exterior Perspective) ได้แก่ ทักษะภาพที่อยู่ภายนอกอาคารทำให้เห็นรูปทรงของอาคาร ชนิดของหลังคาและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่อยู่ภายนอกอาคาร เช่น ต้นไม้ถนน ฯลฯ



ทัศนียภาพภายนอก



ทัศนียภาพภายนอก

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3

วิธีการเขียนภาพทัศนียภาพ


การเขียนทัศนียภาพแบ่งเป็น 2 แบบ คือ

1. การเขียนทัศนียภาพแบบบรรยากาศ (Aerial Perspective) หมายถึง การสร้างภาพลวงตาของความลึกที่ถดถอยเข้าไปในภาพ โดยการถ่ายทอดสภาพของบรรยากาศในจิตรกรรม ภาพทิวทัศน์เมื่อมองผ่านมวลของบรรยากาศ สีของวัตถุที่อยู่ในระยะไกลในภาพจะดูซีดจางกว่าส่วนที่อยู่ใกล้สายตาและในบางครั้งก็จะมีสีที่เย็นกว่าหรือออกสีฟ้ากว่าสีในความเป็นจริง ซึ่งทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพความชื้นในบรรยากาศด้วย ปรากฏการณ์นี้มีหลักอยู่ว่า บริเวณฉากหลังของทิวทัศน์ควรมีความชัดเจนน้อยกว่าบริเวณที่เป็นฉากหน้า ทั้งในด้านของความคมชัดของรูปร่างและสีเท่าที่ผ่านมาการเขียนทัศนียภาพแบบบรรยากาศมักจะกระทำโดยการเปลี่ยนไล่โทนสีแก่อ่อน ที่สัมพันธ์กันกับความคมชัดที่แตกต่างกัน กลวิธีนี้กระทำกันมาแต่เดิมในการสร้างสรรค์ภาพลวงตาของมิติใกล้ไกล



ทัศนียภาพแบบมีบรรยากาศ

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p style="text-align: center;">ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p style="text-align: center;">หัวข้อวิชา การวาดฉาก</p>
		<p style="text-align: center;">รหัสวิชา 0922124503</p>
		<p style="text-align: center;">หัวข้อที่ 3</p>
<p>2. การเขียนทัศนียภาพแบบเส้น (Linear Perspective) หมายถึง ระบบมาตรฐานของทัศนียภาพวิทยาเชิงเรขาคณิตซึ่งมีพื้นฐานมาจากโครงสร้างบนพื้นระนาบภาพ ซึ่งอาจจะมาจากโครงสร้างที่มีอยู่จริงหรือจินตนาการขึ้น โครงสร้างนั้นจะอยู่ในลักษณะของเส้นซึ่งตัดฉากคู่ขนานกันเบนเข้าบรรจบกันที่จุดรวมสายตบบนเส้นขอบฟ้า พื้นระนาบภาพจะแบ่งความลึกของพื้นที่ตามแนวนอนออกเป็นเขตต่าง ๆ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>ทัศนียภาพลายเส้นอาคาร</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ทัศนียภาพลายเส้นอาคารที่พัก</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">ทัศนียภาพลายเส้นอาคารพาณิชย์</p>		

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3
<p>โครงการเขียนทัศนียภาพ</p> <p>การเขียนทัศนียภาพแบ่งโครงการออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่</p> <p>1. ระนาบ</p> <p>พื้นระนาบภาพ (Picture Plane - PP) คือ แผ่นระนาบตั้งที่จะเขียนทัศนียภาพหรือแผ่นกระดาษที่จะเขียนภาพ แผ่นภาพนี้จะวางตั้งฉากบนระนาบพื้น</p> <p>ระนาบพื้น (Ground Plane - GP) คือ แผ่นพื้นห้องหรือแผ่นพื้นที่ยาววัตถุแผ่นภาพ (P.P.) จะต้องวางตั้งฉากกับแผ่นพื้นหรือระนาบพื้นเสมอ</p> <p>ระนาบสายตา (Horizon Plane - HP) คือ ระนาบนอนในระดับตา จะขนานกับระนาบพื้น (G.L.) และตั้งฉากกับพื้นระนาบภาพ (PP) โดยระนาบสายตานั้นจะเลื่อนขึ้นลงได้เสมอหากเลื่อนขึ้นก็ได้ภาพมองจากเบื้องสูง ถ้าสูงจากพื้นเท่าความสูงคนก็เป็นภาพมุมมองธรรมดา ถ้าเลื่อนต่ำลงไปกว่าระนาบพื้นก็ได้ภาพมองซ้อนขึ้น</p> <p>2. เส้น</p> <p>เส้นขอบฟ้า (Horizon Line - HL) เป็นเส้นที่ตั้งอยู่ในแนวระดับตา (Eye Level) เส้นนี้มีความสำคัญมาก เพราะจุดลึบตา (V.P.) จะตั้งอยู่บนเส้นนี้</p> <p>เส้นสายตา (Line of Vision - LV) ปกติเส้นสายตานั้นมีหลายเส้นอยู่ในรูปทรงกรวย แต่เส้นนี้เป็นเส้นแกนหรือทิศทางที่ตาจ้องเล็ง</p> <p>เส้นพื้นที่จุดแผ่นภาพ (Ground Line - GL) เส้นนี้มีความสำคัญในการเขียนภาพเพราะใช้เป็นที่ตั้งของภาพ</p> <p>3. จุด</p> <p>จุดมอง (Station Point - SP) คือ จุดยืนของเราที่ตาตั้งนิ่งอยู่มองไปตามเส้นสายตา จุดนี้มีความสำคัญมากอยู่กับการเลือกตำแหน่งที่ตั้ง ถ้าใกล้วัตถุเกินไปทำให้เกิดภาพพิกลได้</p> <p>จุดรวมสายตา (Center of Vision - CV) คือ จุดที่ตั้งอยู่ตรงกลางของภาพ จุดที่เส้นสายตาเส้นกลางของเส้นสายตาดกบนพื้นระนาบภาพเหมือนตาจ้อง (Focus) อยู่ ณ จุดนั้นดังนั้นจึงควรจัดให้อยู่บริเวณที่น่าสนใจที่สุดของภาพ</p> <p>จุดลึบสายตาหรือจุดรวมสายตา (Vanishing Point - VP) เป็นหัวใจของการเขียนทัศนียภาพ เพราะกฎสากลของทัศนียภาพมีอยู่ว่าเส้นขนานชุดใด ๆ ที่ไม่ตั้งฉากกับระนาบภาพจะวิ่งลึบหายไปยังจุดลึบสายตา หมายความว่าเส้นขนานทุกชุดที่ทำมุมกับระนาบภาพ จะมีจุดลึบสายตาของมันเอง นอกจากนี้จุดลึบสายตาก็ยังเป็นเครื่องแบ่งประเภทของการเขียนทัศนียภาพอีกด้วย</p>		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3

มุมมองในการเขียนทัศนียภาพ

การเขียนทัศนียภาพแบ่งโดยใช้เส้นระดับสายตาที่มองวัตถุเป็นหลัก แบ่งเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้ คือ

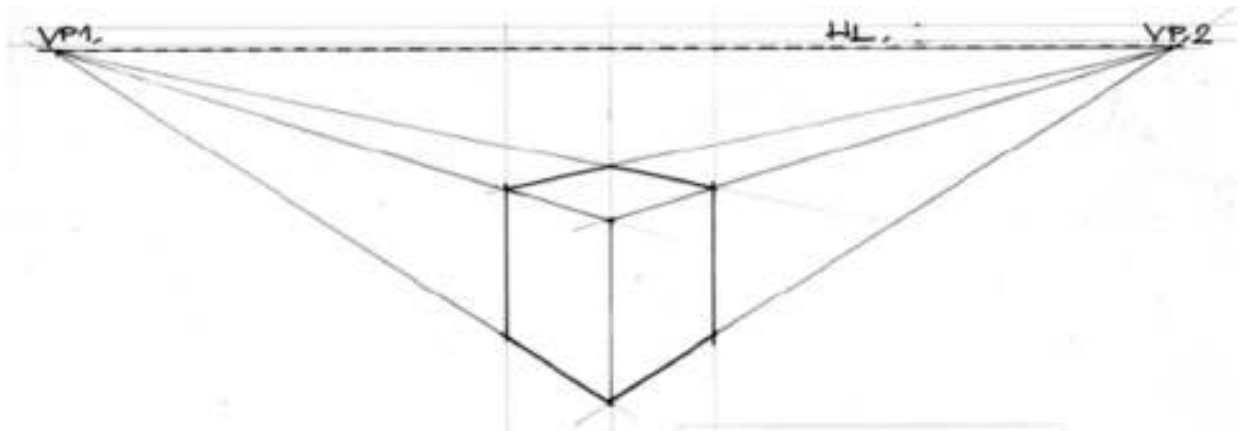
1. มุมมองแบบคนมอง (Eye level view or Normal eye view) คือ การเขียนทัศนียภาพที่มองจากระดับสายตาปกติ มุมมองสายตาที่อยู่ระดับเดียวกับวัตถุ ซึ่งมีเส้นระดับสายตาอยู่ระดับเดียวกับสายตาปกติ



ทัศนียภาพวัตถุระดับสายตา

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3

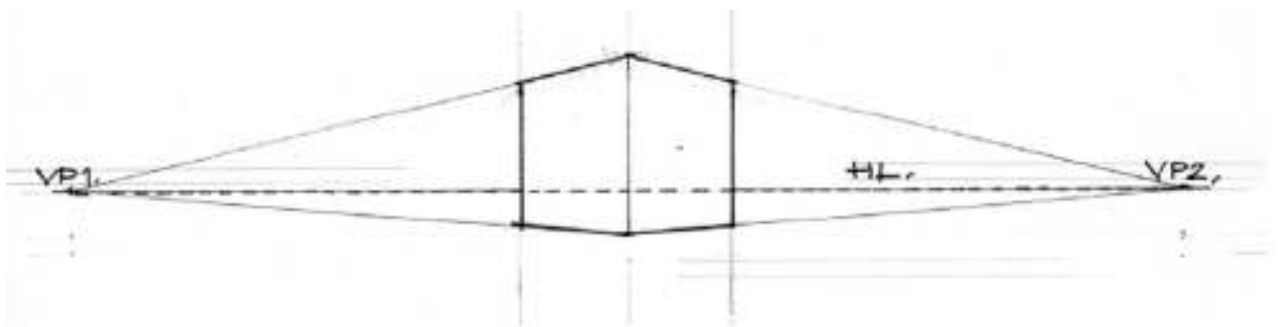
2. มุมมองแบบนกมอง (Bird eye view) คือ การเขียนทัศนียภาพที่มองจากที่สูงไปที่ต่ำมุมมองที่มองจากระดับสูงกว่าปกติ ซึ่งมีเส้นระดับสายตาสูงกว่าระดับสายตาปกติ



ทัศนียภาพมุมมองสูงกว่าวัตถุ

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3

3. มุมมองแบบหนอนมอง (Worm eye view) คือ การเขียนทัศนียภาพที่มองจากที่ต่ำไปที่สูง เป็นมุมมองที่มองจากระดับต่ำกว่าปกติ ซึ่งมีเส้นระดับสายตาต่ำกว่าระดับสายตาปกติ



ทัศนียภาพมุมมองต่ำกว่าวัตถุ

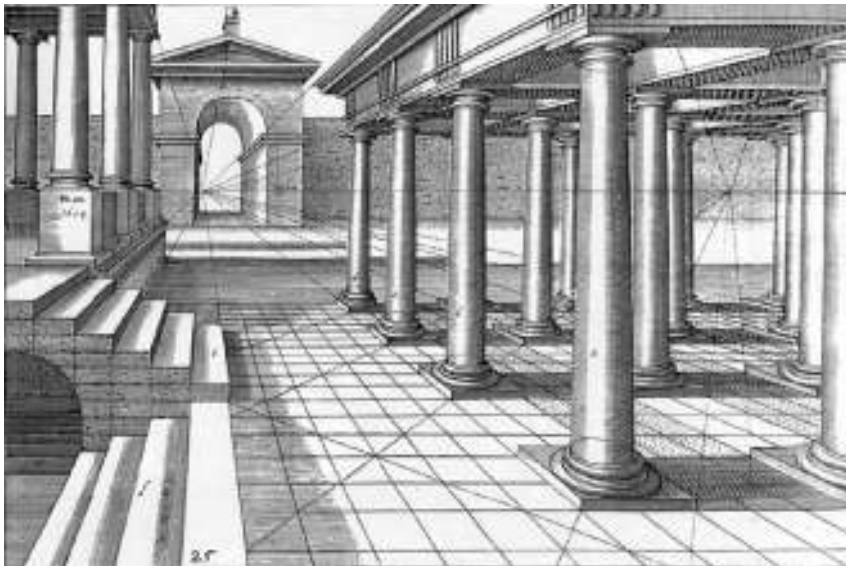
มุมมองในการเขียนทัศนียภาพจะเปลี่ยนไปเมื่อกำหนดจุดยืนมอง (SP) จุดลับสายตา (VP) เส้นระดับสายตา (HL) ที่แตกต่างกัน ทำให้วัตถุหรือทัศนียภาพแปรเปลี่ยนไปได้หลายทิศทาง

ดังนั้นการกำหนดจุด เส้น และระนาบ ตามโครงการเขียนทัศนียภาพ จึงมีความสำคัญมากในการเขียนทัศนียภาพ

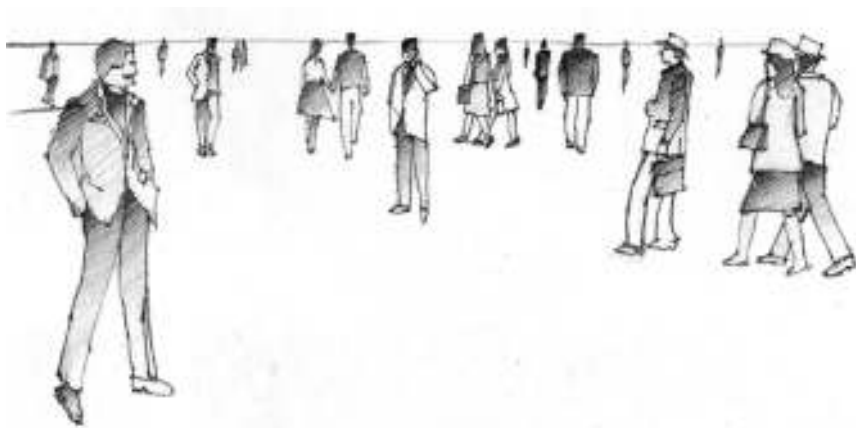
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3

ลักษณะของทัศนียภาพ

1. เส้นขนานทั้งหลายที่ขนานกับเส้นพื้นจำลองภาพ (PP) จะขนานกันเสมอ
2. ภาพที่อยู่ไกลจากเส้นระดับตาจะใหญ่กว่าภาพที่อยู่ใกล้เส้นระดับตา
3. เส้นขนานต่าง ๆ ที่ไม่ขนานกับเส้นพื้นจำลองภาพ (PP) จะไปบรรจบกันที่จุดลึบตา
4. ภาพทัศนียภาพที่อยู่เหนือเส้นระดับตาจะมองเห็นภาพด้านล่างของวัตถุ
5. ภาพทัศนียภาพที่อยู่ด้านล่างของเส้นระดับตาจะมองเห็นภาพด้านบนของวัตถุ
6. วัตถุที่อยู่ใกล้เส้นระดับตาจะมีพื้นผิวเล็กกว่าวัตถุที่อยู่ห่างเส้นระดับตา
7. ระยะของวัตถุที่อยู่ใกล้เส้นระดับตาจะมีขนาดเล็กกว่าวัตถุที่อยู่ห่างออกมาจากเส้นระดับตา



ทัศนียภาพแสดงตำแหน่งวัตถุระยะต่างกัน



ทัศนียภาพแสดงตำแหน่งวัตถุ ใกล้-ไกล

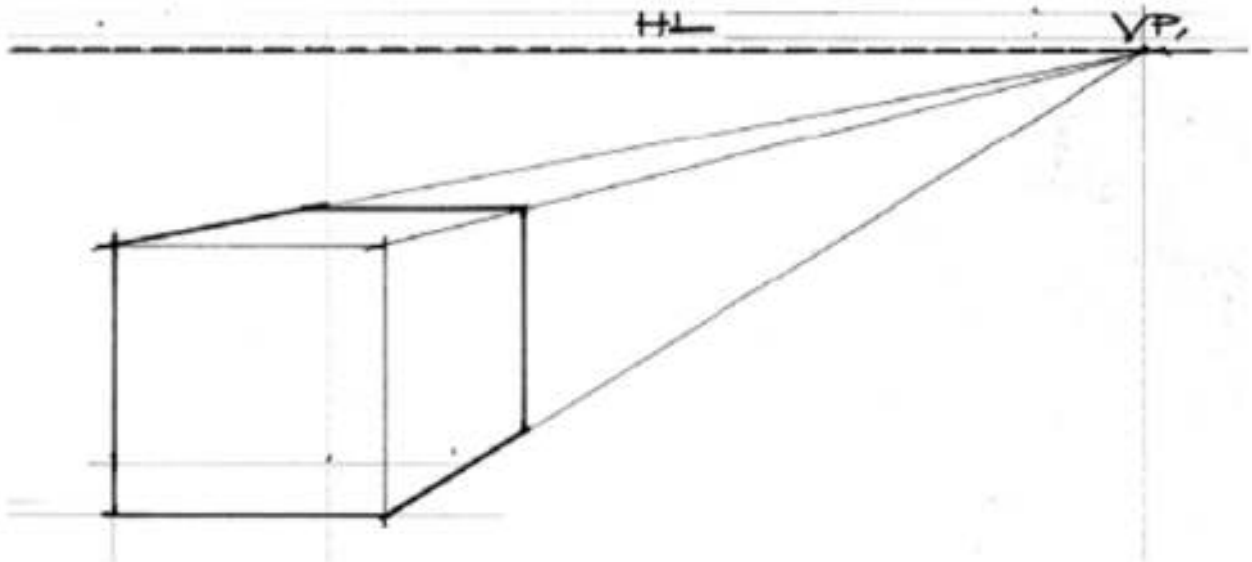
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3

การเขียนทัศนียภาพโดยกำหนดจุดรวมสายตา


การเขียนทัศนียภาพโดยกำหนดจุดรวมสายตาสามารถทำได้ 3 แบบ ดังนี้

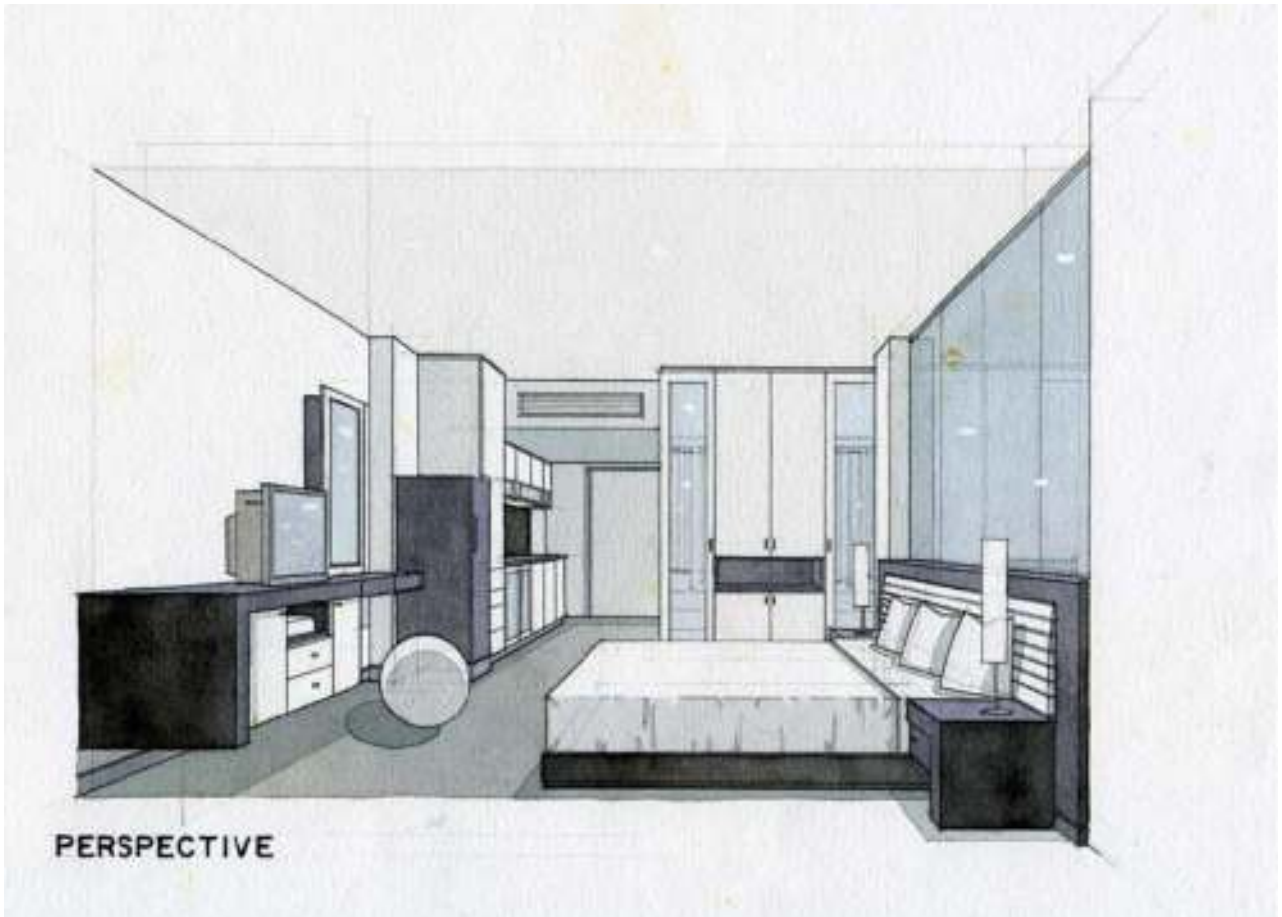
1. การเขียนทัศนียภาพแบบจุดเดียว (One point perspective)
2. การเขียนทัศนียภาพแบบสองจุด (Two point perspective)
3. การเขียนทัศนียภาพแบบสามจุด (Three point perspective)

1. การเขียนทัศนียภาพแบบจุดเดียว คือ การเขียนทัศนียภาพให้มีจุดรวมสายตาเพียงจุดเดียวบนเส้นระดับสายตา ภาพของวัตถุที่อยู่ใกล้สายตาจะมีขนาดใหญ่แล้วเล็กลง ๆ เมื่อห่างสายตาออกไปหรือเข้าใกล้จุดรวมสายตา หรือเป็นการเขียนทัศนียภาพแบบเส้นขนานจะมีแนวตั้งด้านหน้าขนานกับเส้นระดับตา ส่วนด้านลึกจะไปรวมที่จุดรวมสายตาที่ตั้งอยู่บนเส้นระดับสายตา



ทัศนียภาพแบบ 1 จุด

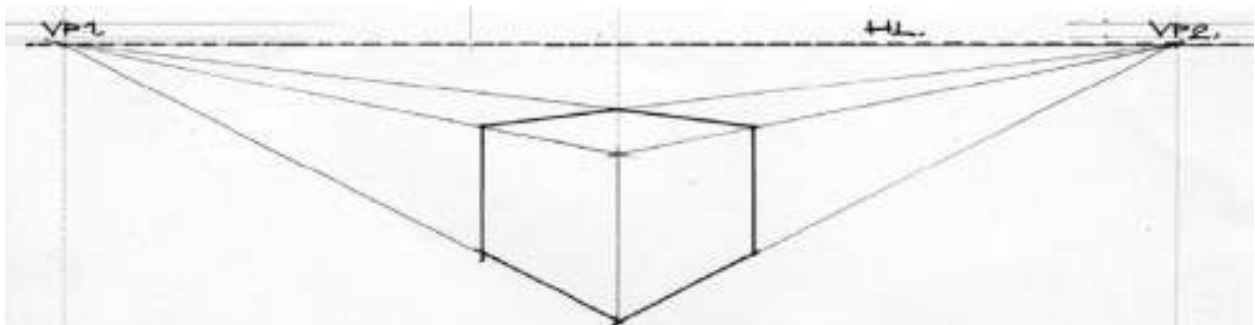
	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3



ทัศนียภาพในงานตกแต่งแบบ 1 จุด

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3

2. การเขียนทัศนียภาพแบบสองจุด คือ การเขียนทัศนียภาพให้มีจุดรวมสายตา 2 จุดบนเส้นระดับสายตามีเส้นแนวระดับทั้งด้านหน้าและด้านข้างจะไปรวมกันที่จุดรวมสายตา (VP1 และ VP2) วัตถุที่อยู่กลางภาพหรือใกล้สายตาจะมีขนาดใหญ่ที่สุด แล้วจะเล็กลงทั้ง 2 ข้างเมื่อทิศทางของภาพลู่เข้าหาจุดรวมสายตาทั้งข้างซ้ายและข้างขวา



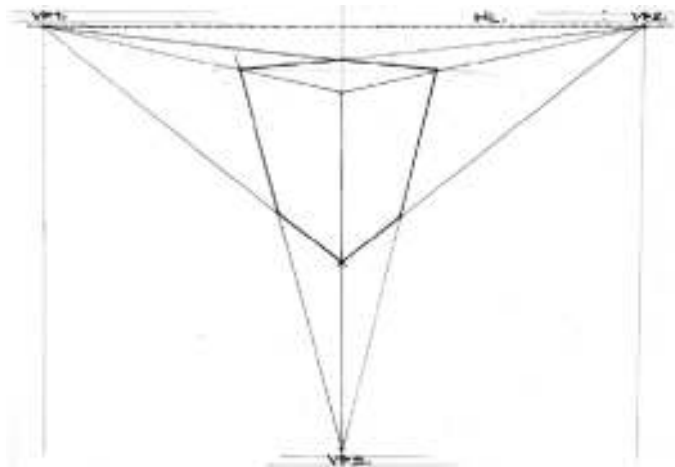
ทัศนียภาพแบบ 2 จุด



ทัศนียภาพตกแต่งภายในแบบ 2 จุด

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3


3. การเขียนทัศนียภาพแบบสามจุด คือ การเขียนทัศนียภาพที่กำหนดให้มีจุดรวมสายตา 3 จุด โดยกำหนด 2 จุดแรกอยู่บนเส้นระดับสายตา จุดที่ 3 (VP 3) อยู่ระหว่าง 2 จุดแรกแต่ไม่ได้อยู่บนเส้นระดับสายตาอาจอยู่สูงหรือต่ำกว่าเส้นระดับสายตาก็ได้ โดยจะอยู่ตรงข้ามกับตำแหน่งของตามองวัตถุ กล่าวคือ ถ้ามองวัตถุจากมุมต่ำจุดที่สามจะอยู่สูงกว่าเส้นระดับสายตา ถ้ามองวัตถุจากมุมสูงจุดที่สามก็จะอยู่ต่ำกว่าเส้นระดับสายตา สำหรับภาพที่เขียนได้ก็จะมีขนาดเล็กกลางเมื่อทิศทางของภาพดูเข้าหาจุดรวมสายตาทั้งสามในลักษณะเดียวกันกับการเขียนทัศนียภาพ 2 แบบแรก โดยทั่วไปจะใช้การเขียนทัศนียภาพแบบสามจุดกับงานที่มีขนาดใหญ่ เช่น ตึกสูง ๆ เรือลำใหญ่ ฯลฯ




ทัศนียภาพแบบ 3 จุด



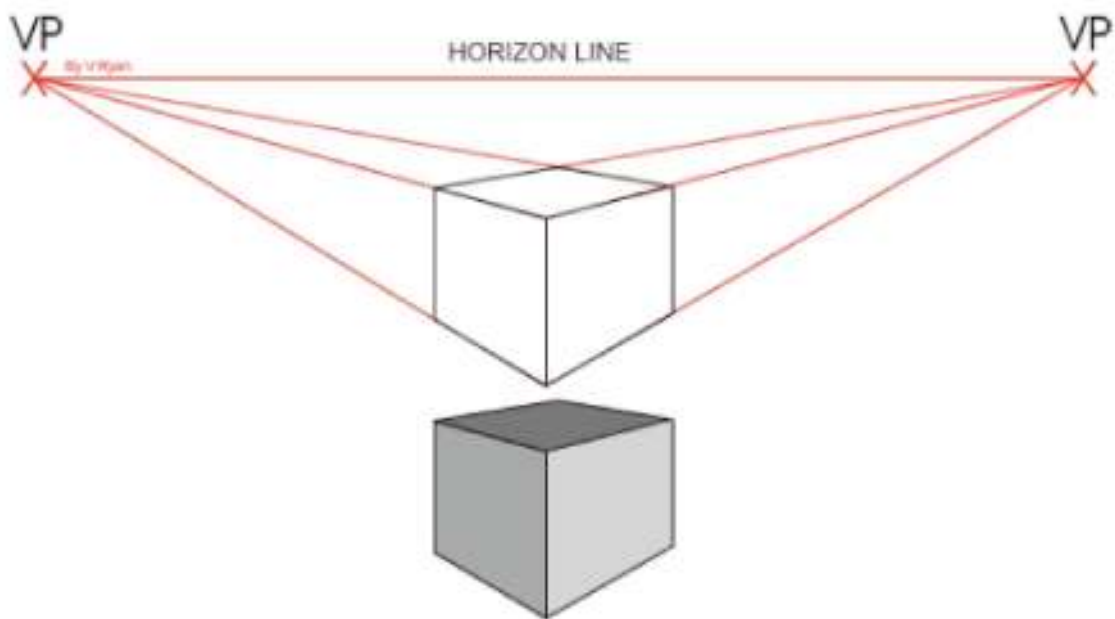
ทัศนียภาพหุ่นจำลองตึกแต่งภายในแบบ 3 จุด


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบทดสอบ
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3
<p><input type="checkbox"/> คำชี้แจง แบบทดสอบมีทั้งหมด 2 ตอน</p> <p><input type="checkbox"/> ตอนที่ 1 เขียนเครื่องหมาย ○ ล้อมรอบตัวอักษรหน้าคำตอบที่ถูกต้อง</p>		
<p>1. Perspective เป็นการแสดงภาพในลักษณะใด</p> <p>ก ลักษณะ 2 มิติ ข ลักษณะ 3 มิติ</p> <p>ค ลักษณะ 4 มิติ ง ลักษณะ 5 มิติ</p> <p>2. ลักษณะของทัศนียภาพจะเปลี่ยนแปลงตามข้อใด</p> <p>ก โครงสร้าง ข สิ่งแวดล้อม</p> <p>ค ความลึกที่ถดถอย ง การมองเห็น</p> <p>3. ต้นไม้ ถนน สิ่งแวดล้อมต่างๆ จัดเป็นทัศนียภาพ (Perspective) ประเภทใด</p> <p>ก Aerial ข Linear</p> <p>ค Exterior ง Interior</p> <p>4. มุมมองแบบคนมอง คือข้อใด</p> <p>ก มุมมองสายตาดูอยู่ระดับเดียวกับวัตถุ</p> <p>ข มุมมองที่มีเส้นระดับสายตาสูงกว่าปกติ</p> <p>ค มุมมองที่มีเส้นระดับสายตาต่ำกว่าปกติ</p> <p>ง มุมมองที่ตกบนพื้นระนาบเหมือนตาจับจ้อง</p> <p>5. มุมมองแบบWorm 's eye view คือ ข้อใด</p> <p>ก มุมมองสายตาดูอยู่ระดับเดียวกับวัตถุ</p> <p>ข มุมมองที่มีเส้นระดับสายตาสูงกว่าปกติ</p> <p>ค มุมมองที่มีเส้นระดับสายตาต่ำกว่าปกติ</p> <p>ง มุมมองที่ตกบนพื้นระนาบเหมือนตาจับจ้อง</p> <p>6. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของทัศนียภาพ</p> <p>ก วัตถุที่อยู่ใกล้เส้นระดับตาจะมีพื้นผิวเล็กกว่าวัตถุที่อยู่ห่างเส้นระดับตา</p> <p>ข ภาพที่อยู่ไกลจากเส้นระดับตาจะใหญ่กว่าภาพที่อยู่ใกล้เส้นระดับตา</p>	<p>ค ภาพที่ทัศนียภาพที่อยู่ด้านล่างของเส้นระดับตาจะมองเห็นภาพด้านบนของวัตถุ</p> <p>ง เส้นขนานต่างๆที่ไม่ขนานกับเส้นพื้นจำลองภาพจะบรรจบกันที่เส้นระดับตา</p> <p>7. การเขียนทัศนียภาพโดยกำหนดจุดรวมสายตาสามารถทำได้กี่แบบ</p> <p>ก 3 แบบ ข 4 แบบ</p> <p>ค 5 แบบ ง 6 แบบ</p> <p>8. วัตถุที่อยู่กลางภาพหรือใกล้สายตาจะมีขนาดใหญ่ที่สุดแล้วจะเล็กลงทั้ง 2 ข้าง คือการเขียนทัศนียภาพแบบใด</p> <p>ก แบบ 1 จุด ข แบบ 2 จุด</p> <p>ค แบบ 3 จุด ง แบบ 4 จุด</p> <p>9. ภาพที่เขียนได้ก็จะมีขนาดเล็กลงเมื่อทิศทางของภาพลู่อเข้าหาจุดรวมสายตาทั้งสามจุด คือการเขียนทัศนียภาพแบบใด</p> <p>ก แบบ 1 จุด ข แบบ 2 จุด</p> <p>ค แบบ 3 จุด ง แบบ 4 จุด</p> <p>10. ภาพของวัตถุที่อยู่ใกล้สายตาจะมีขนาดใหญ่ วัตถุที่อยู่ไกลสายตาจะมีขนาดเล็กลงๆ คือการเขียนทัศนียภาพในข้อใด</p> <p>ก แบบ 1 จุด ข แบบ 2 จุด</p> <p>ค แบบ 3 จุด ง แบบ 4 จุด</p>	


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบทดสอบ
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3

- ตอนที่ 2 กำหนดให้วาดภาพ PERSPECTIVE จากเส้นโครงสร้างของภาพที่กำหนดให้

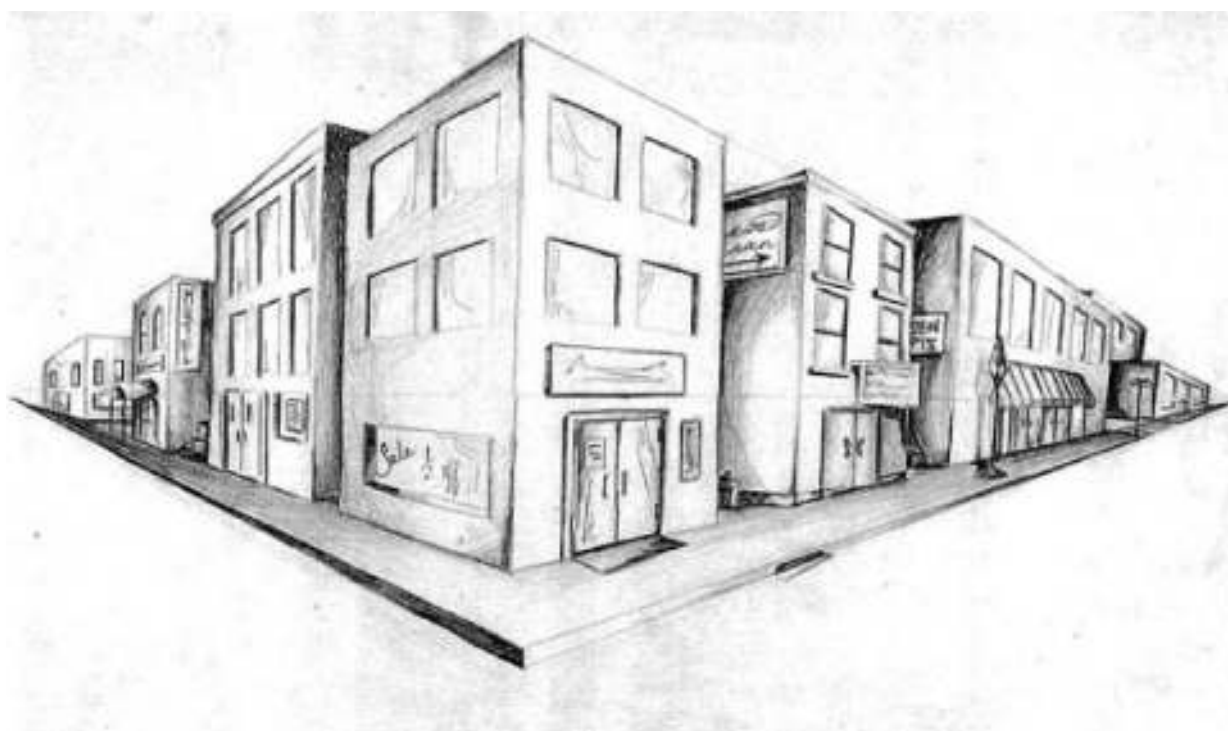
ภาพที่กำหนดให้





	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบเฉลยทดสอบ
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3
<ol style="list-style-type: none"> 1. Perspective เป็นการแสดงภาพในลักษณะใด ข ลักษณะ 3 มิติ 2. ลักษณะของทัศนียภาพจะเปลี่ยนแปลงตามข้อใด ง การมองเห็น 3. ต้นไม้ ถนน สิ่งแวดล้อมต่างๆ จัดเป็นทัศนียภาพประเภทใด ค Exterior Perspective 4. มุมมองแบบคนมอง คือข้อใด ก มุมมองสายตาที่อยู่ระดับเดียวกับวัตถุ 5. มุมมองแบบWorm 's eye view คือ ข้อใด ค มุมมองที่มีเส้นระดับสายตาต่ำกว่าปกติ 6. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของทัศนียภาพ ง เส้นขนานต่างๆที่ไม่ขนานกับเส้นพื้นจำลองภาพ จะบรรจบกันที่เส้นระดับตา 7. การเขียนทัศนียภาพโดยกำหนดจุดรวมสายตาสามารถทำได้กี่แบบ ก 3 แบบ 8. วัตถุที่อยู่กลางภาพหรือใกล้สายตาจะมีขนาดใหญ่ที่สุด แล้วจะเล็กลงทั้ง 2 ข้าง คือการเขียนทัศนียภาพแบบใด ข แบบ 2 จุด 9. ภาพที่เขียนได้ก็จะมีขนาดเล็กลงเมื่อทิศทางของภาพลู่อเข้าหาจุดรวมสายตาทั้งสามจุด คือการเขียนทัศนียภาพแบบใด ค แบบ 3 จุด 10. ภาพของวัตถุที่อยู่ไกลสายตาจะมีขนาดใหญ่ วัตถุที่อยู่ใกล้สายตาจะมีขนาดเล็กลงๆ คือการเขียนทัศนียภาพแบบใด ก แบบ 1 จุด 		

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบเฉลยทดสอบ
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		หัวข้อที่ 3

ภาพตัวอย่าง
PERSPECTIVE จากเส้นโครงสร้างของภาพที่กำหนดให้



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบประเมินแบบทดสอบ	
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก	
		รหัสวิชา 0922124503	
		หัวข้อที่ 3	
เกณฑ์การประเมิน :			
เกณฑ์การให้คะแนน		ระดับคะแนน	
1. ภาพมีสัดส่วนและขนาดถูกต้อง		25 คะแนน	
2. การจัดวางภาพ เหมาะสม		25 คะแนน	
3. ความสมบูรณ์ลงตัว		25 คะแนน	
4. ชิ้นงานมีความสวยงามและสะอาดเรียบร้อย		25 คะแนน	
รวม		100 คะแนน	
หมายเหตุ :			
ระดับคะแนน	90-100	คะแนน	หมายถึง ดีเยี่ยม
ระดับคะแนน	70-89	คะแนน	หมายถึง ดี
ระดับคะแนน	50-69	คะแนน	หมายถึง ผ่านเกณฑ์
ระดับคะแนน	0-49	คะแนน	หมายถึง ไม่ผ่านเกณฑ์

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเตรียมการสอน (ปฏิบัติ)	
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก	
		รหัสวิชา 0922124503	
		งานที่ 3	เวลา 4 ชั่วโมง
วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้ ความสามารถในการวางและออกแบบฉาก			
วิธีการสอน : บรรยาย สาธิต และให้ฝึกปฏิบัติ			
อุปกรณ์ช่วยฝึก : 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 4. ไม้บรรทัด 5. กระดาษรองวาด 6. ตัวหนีบ 7. มีดคัตเตอร์			
การมอบหมายงาน :			
การวัดและประเมินผล :			
หนังสืออ้างอิง : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2553). องค์ประกอบศิลปะ . (พิมพ์ครั้งที่ 6), กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน์. ชัยวิวัฒน์ การรื่นศรี (2546). ศิลปะเบื้องต้น . กรุงเทพฯ: ปาเจรา. ชลุด นิมเสมอ (2542). องค์ประกอบของศิลปะ . (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช. น.ณ ปากน้ำ. (2515). พจนานุกรมศิลป์ . กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ. ปรีชญา อารณ. (2538). หลักการออกแบบ . ภูเก็ต: โปรแกรมออกแบบฯ สถาบันราชภัฏภูเก็ต. วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2552). วาดเส้นพื้นฐาน . (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. _____. (2548). องค์ประกอบศิลปะ . กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. สมเกียรติ ตั้งนโม (แปล) (2536). ทฤษฎีสี . กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. อารี สุทธิพันธุ์. (ม.ป.ป.). ปรัชญาศิลปะ . กรุงเทพฯ: เอ. การพิมพ์. _____. (ม.ป.ป.). ประวัติศาสตร์ศิลป์ . กรุงเทพฯ: แผนกวิชาศิลปศึกษาวิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร. _____. (ม.ป.ป.). (2519). การวาดเขียน . กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.			

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		งานที่ 3

การวาดฉากในงานออกแบบทัศนียภาพ

หลักการของภาพทัศนียภาพ เป็นภาพที่ให้ความรู้สึกเป็น 3 มิติ คือ มีลักษณะของความเหมือนใกล้เคียงกับภาพที่คนเราเห็นภาพต่าง ๆ โดยทั่วไป เช่น ถ้าไปยืนอยู่กลางถนน แล้วมองไปไกลข้างหน้า เราจะเห็นถนนจะค่อยเล็กลงเสาไฟฟ้าก็สั้นลง ถ้ามีต้นไม้เป็นทิวข้างทางก็จะเตี้ยลง แล้วก็วิ่งไปรวมกันที่จุดสุดสายตา หรือถ้าใครอยู่ใกล้เส้นทางรถไฟก็จะเห็นได้ชัดเจน รางรถไฟจะไปรวมกันที่จุดจุดเดียว ไม่เหมือนที่นอนขวางรับรางเหล็กก็จะสั้นเข้า และรวมกันที่ จุดรวมสายตา ซึ่งพอจะสรุปลักษณะของภาพ PERSPECTIVE ได้ดังนี้

1. วัตถุ หรือสิ่งของที่มีขนาดเท่ากันเมื่ออยู่ไกลตัวออกไปจะมีขนาดเล็กลง
2. ระยะที่เท่ากันเมื่ออยู่ไกลตัวออกไปจะมีระยะที่ถี่ขึ้นเรื่อย ๆ จนรวมเป็นจุดเดียวกัน
3. เส้น หรือสิ่งของที่คู่ขนานกันเมื่อไกลออกไปจะพุ่งเข้าหากัน
4. วัตถุ หรือสิ่งของต่าง ๆ เมื่ออยู่ไกลตัวออกไป จะมีรายละเอียดและความชัดเจนลดลงไปตามลำดับ



ภาพลักษณะของภาพ PERSPECTIVE

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		งานที่ 3

ลักษณะและโครงสร้างของภาพ PERSPECTIVE แบบจุดรวมสายตา 1 จุด

ภาพ PERSPECTIVE แบบจุดรวมสายตา 1 จุด เป็นการเขียนภาพประกอบแบบที่มีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงตามที่สายตามองเห็น ระยะที่อยู่ใกล้สายตาจะมีขนาดใหญ่ ส่วนระยะที่อยู่ไกลสายตาออกไปจะมีขนาดค่อย ๆ เล็กลงและไปรวมที่จุด จุดหนึ่งเรียกว่า จุดรวมสายตา และจะมีจุดรวมสายตาเพียงจุดเดียวซึ่งจะต้องอยู่บนเส้นระดับตาเสมอ

โครงสร้างของภาพ PERSPECTIVE แบบจุดรวมสายตา 1 จุด

1. ประกอบด้วย เส้นระดับสายตา H. L
2. ประกอบด้วย จุดรวมสายตา V. P (VANISHING POINT) เพียงจุดเดียว
3. ประกอบด้วยเส้นในแนวดิ่ง
4. ประกอบด้วยเส้นในแนวระดับ หรือ แนวนอน
5. มุมของวัตถุทั้งหมด จะลากไปยังจุดรวมสายตา ซึ่งมีเพียงจุดเดียว



ภาพ PERSPECTIVE แบบจุดรวมสายตา 1 จุด

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		งานที่ 3

ลักษณะและโครงสร้างของภาพ PERSPECTIVE แบบจุดรวมสายตา 2 จุด

ภาพ PERSPECTIVE แบบจุดรวมสายตา 2 จุด เป็นการเขียนภาพประกอบแบบที่มีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงตามที่สายตามองเห็น ตำแหน่งที่มอง คือ มองตรงมุมของวัตถุระยะที่อยู่ใกล้สายตาจะมีขนาดใหญ่ ส่วนระยะที่อยู่ไกลสายตาออกไปด้านข้างของวัตถุทั้งสองจะมีขนาดค่อย ๆ เล็กลงและไปรวมที่จุดรวมสายตาทั้ง 2 จุด ซึ่งจะต้องอยู่บนเส้นระดับตาเสมอ

โครงสร้างของภาพ PERSPECTIVE แบบจุดรวมสายตา 2 จุด

1. ประกอบด้วย เส้นระดับสายตา H. L
2. ประกอบด้วย จุดรวมสายตา V. P (VANISHING POINT) 2 จุด ซึ่งวางอยู่บนเส้นระดับตา
3. ประกอบด้วยเส้นในแนวดิ่ง
4. ประกอบด้วยเส้นที่ลากไปยัง จุดรวมสายตาทางด้านซ้าย และ ขวา ทั้ง 2 จุด
5. มุมของวัตถุทั้งหมด จะลากเส้นตัดไป- มา ยังจุดรวมสายตาทั้งสอง



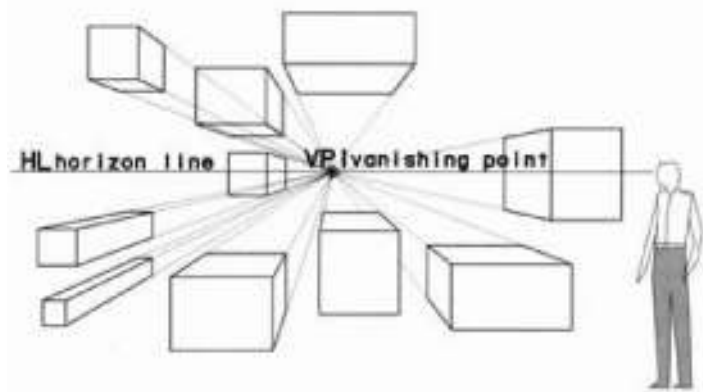
ภาพ PERSPECTIVE แบบจุดรวมสายตา 2 จุด

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		งานที่ 3

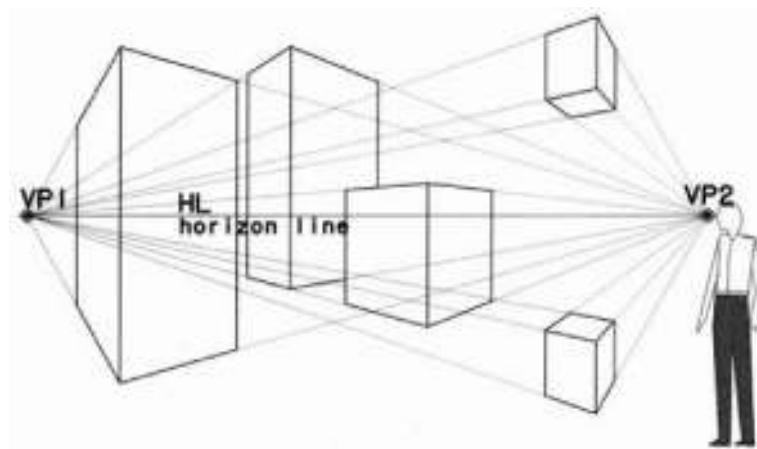
หลักการของการวาดภาพ PERSPECTIVE

หลักการพื้นฐานของภาพ PERSPECTIVE จะประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก 2 ส่วนที่สำคัญที่กำหนดในการลากเส้น คือ

- 1.เส้นระดับสายตา หรือที่เรียกว่า Horizon Line ใช้ตัวย่อ HL เป็นเส้นระดับแนวนอน หรือแนวระดับน้ำ จะขึ้น-ลง สูง-ต่ำอยู่ในระดับสายตาซึ่งจะเป็นเส้นที่สำคัญในการกำหนดของการมองวัตถุหรือสิ่งก่อสร้างทั้งหมด
- 2.จุดรวมสายตา หรือเรียกว่า Vanishing point ใช้ตัวย่อ VP เป็นจุดรวมสายตาที่อยู่ในเส้นระดับสายตา เป็นตำแหน่งที่ลากเส้นสิ่งของต่างๆ ไปรวมกันมีตั้งแต่ 1 จุดขึ้นไป แล้วแต่ตำแหน่งของวัตถุที่จัดวาง หรือ ต้องการวาดให้มีความหลากหลายซับซ้อน

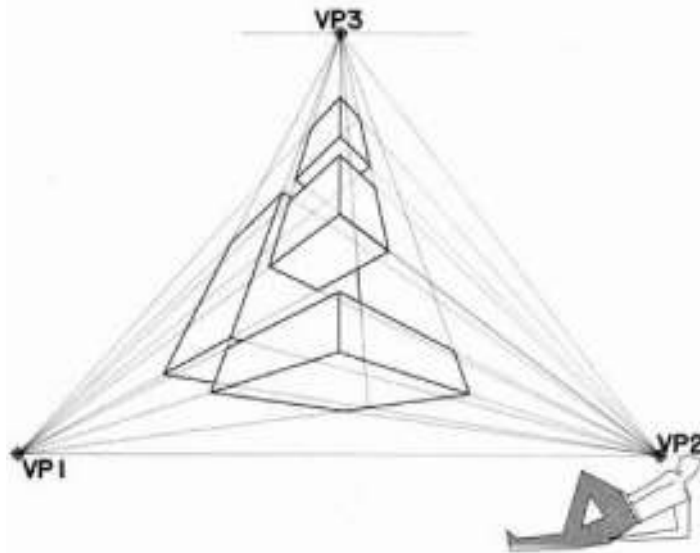


ภาพเส้นที่มีจุดรวมสายตา 1 จุด

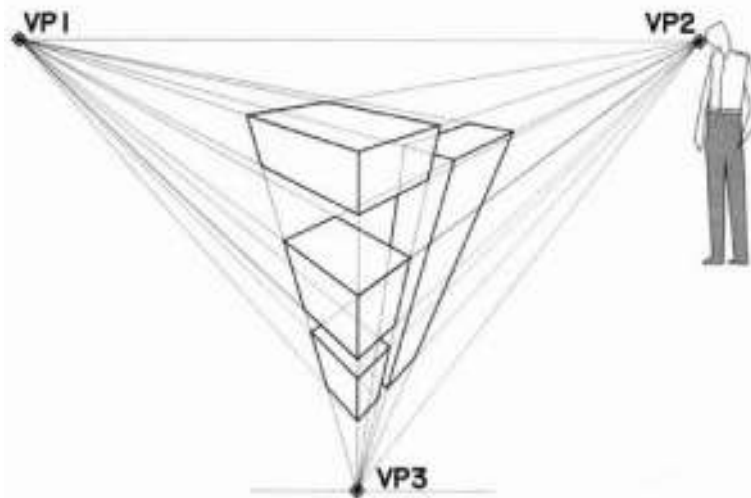


ภาพเส้นที่มีจุดรวมสายตา 2 จุด

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		งานที่ 3



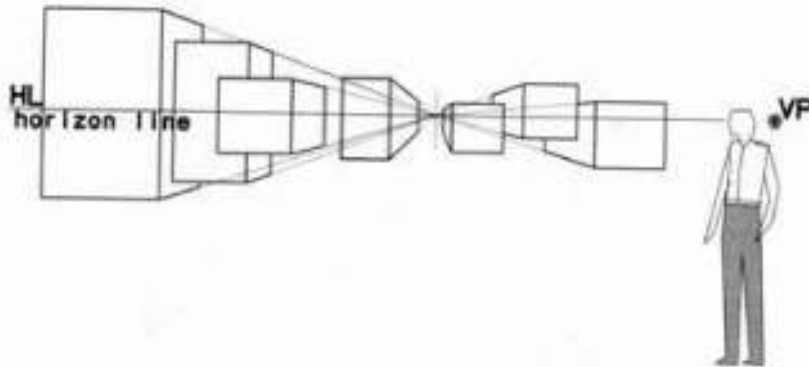
ภาพเส้นที่มีจุดรวมสายตา 3 จุด



ภาพเส้นที่มีจุดรวมสายตา 3 จุด (ลักษณะของการมองจากบนลงล่าง)

ภาพ PERSPECTIVE ที่มีจุดรวมสายตา 3 จุดจะให้ความรู้สึกของสิ่งก่อสร้างสูงชะรูดหรือต่ำลึกลงไป ใช้กับงานเขียนภาพในงานออกแบบทางสถาปัตยกรรมเป็นส่วนใหญ่ จุดรวมสายตาที่ 3 ตำแหน่งจะอยู่ในแกนของแนวตั้งจะต่ำหรือสูงกว่าเส้นระดับสายตาก็ได้

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		งานที่ 3



ภาพ PERSPECTIVE ที่อยู่ในระดับสายตา VP 1 จุด

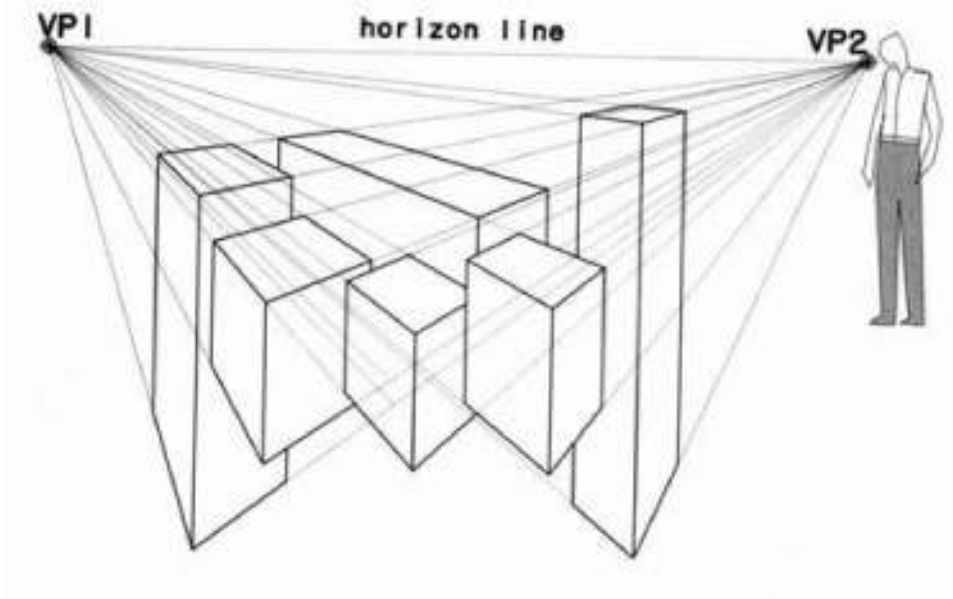


ภาพมอง 1 จุดที่มองตัวอาคารในระดับสายตาเป็นมุมมองที่ปกติทั่วไป

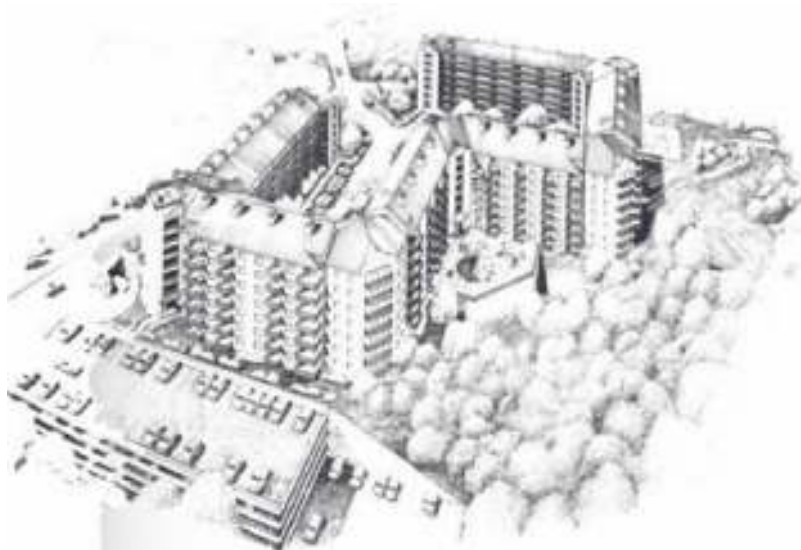


ภาพมองตัวอาคารในระดับสายตาเป็นมุมมองที่ปกติทั่วไป

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		งานที่ 3



ภาพ PERSPECTIVE VP 2 จุด ที่มองจากที่สูงลงที่ต่ำ

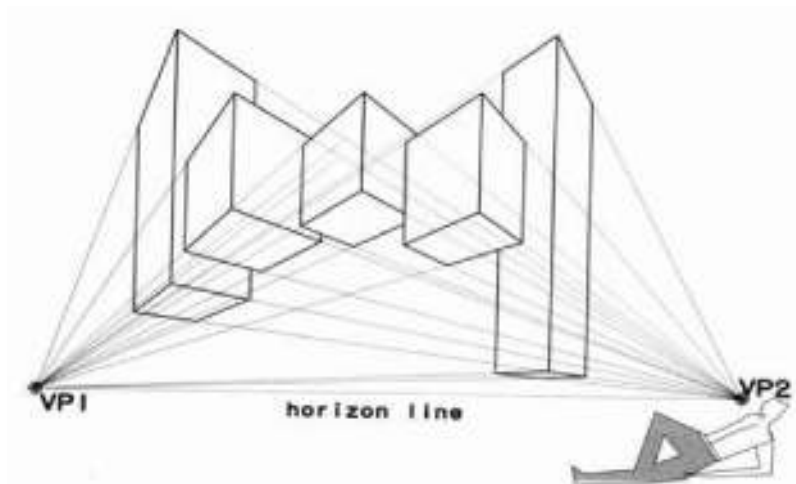


ภาพมุมมอง Bird eyes view
มองจากที่สูงลงที่ต่ำคล้ายกับนกบินแล้วมองลงมาเห็นครอบคลุมตัวอาคารทั้งหมด

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		งานที่ 3





ภาพอาคารสูงในลักษณะของการมองเห็นขึ้น เรียกว่า WORM S EYES VIEW



ภาพ PERSPECTIVE VP 2 จุด ที่มองสูงขึ้นไป

การวาดเส้นให้มุมมองของอาคารโดดเด่น สูงสง่า ก็ใช้มุมมองจากล่างขึ้นบน คือ Worm Eyes View เพราะจะได้ภาพสิ่งก่อสร้างที่ดึงดูดความสนใจได้ดี และ ใกล้เคียงกับความเป็นจริงที่คนยืนแหงนหน้ามองตึกสูงเมื่อสร้างเสร็จแล้ว

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		งานที่ 3
<p>ขั้นตอนการปฏิบัติงาน : ให้ผู้ฝึก ฝึกปฏิบัติงานในหัวข้อที่ 1 ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ฝึกปฏิบัติการวาดภาพโครงสร้าง Perspective <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ฝึกปฏิบัติการวาดภาพโครงสร้าง Perspective 1 จุด 1.2 ฝึกปฏิบัติการวาดภาพโครงสร้าง Perspective 2 จุด 		
<p>อุปกรณ์และเครื่องมือ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ไม้บรรทัด 2. กระดาษรองวาด 3. ตลับหมึก 4. มีดคัตเตอร์ 		
<p>วัสดุ :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		งานที่ 3

1. ฝึกปฏิบัติการวาดภาพโครงสร้าง Perspective


1.1 ฝึกปฏิบัติการวาดภาพโครงสร้าง Perspective 1 จุด

ขั้นตอนการวาดภาพโครงสร้าง Perspective 1 จุด		
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	คำอธิบาย	ข้อควรระวัง
1. กำหนดขอบเขตของภาพ	สร้างเส้น PP เพื่อกำหนดขอบเขตของภาพ	-
2. กำหนดแปลน	กำหนดแปลนที่จะใช้สร้างภาพ Perspective โดยให้วางอยู่ที่ระดับเส้น PP	-
3. กำหนดจุดมองภาพ	กำหนดจุดที่จะมองภาพ SP	-
4. กำหนดเส้นระดับสายตา	กำหนดเส้นระดับสายตา HL ในภาพ	-
5. กำหนดเส้นระดับพื้น	กำหนดเส้นระดับพื้นของภาพ GL ลงในภาพ	-
6. กำหนดจุดสุดสายตา	กำหนดจุดสุดสายตา VP โดยการลากเส้นจากจุดมองภาพ SP ไปตัดที่เส้นผ่านภาพ PP แล้วจึงลากเส้นตั้งจากจุดตัดที่เกิดขึ้นลงไปตัดที่เส้นระดับสายตา HL จะได้จุด VP ที่ต้องการ	-
7. กำหนดรูปด้าน	กำหนดรูปด้านมาวางด้านข้างของภาพ Perspective รูปด้านที่จะใช้สร้างภาพ Perspective โดยให้วางอยู่ในระดับเส้นพื้นภาพ GL	-
8. สร้างแนวความกว้างของภาพ Perspective ด้านหน้า	ลากเส้นตั้งจากรูป Plan ของภาพ ลงมาตัดที่เส้นพื้นภาพ GL จะได้แนวความกว้างของภาพ Perspective ด้านหน้า	-

หมายเหตุ :

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		งานที่ 3
1. ฝึกปฏิบัติการวาดภาพโครงสร้าง Perspective		
1.1 ฝึกปฏิบัติการวาดภาพโครงสร้าง Perspective 1 จุด		

ขั้นตอนการวาดภาพโครงสร้าง Perspective 1 จุด		
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	คำอธิบาย	ข้อควรระวัง
9. สร้างระนาบของภาพ	ลากเส้นจากจุด VP ไปตัดกับจุดตัดแนวความกว้างของภาพที่ได้เป็นระนาบของภาพ	-
10. สร้างความสูงของภาพ	ลากเส้นขนานจากรูปด้านไปติดกับขนาดความกว้างที่ได้ของภาพ Perspective จะได้ความสูงของภาพ	-
11. สร้างจุดตัดที่เส้น PP	ลากเส้นจากจุดมองภาพ SP ไปยังจุดที่เหลือด้านท้ายของรูปแปลน จะได้จุดตัดที่เส้น PP เพื่อใช้ถ่ายระดับเป็นความของภาพ Perspective	-
12. ลากเส้นถ่ายระดับ	ลากเส้นถ่ายระดับจากข้อ 11 ลงมา ตัดกับแนวระนาบของเส้น VP แนวที่เป็นระนาบของภาพในข้อ 9	-
13. เส้นจริงทับรอบรูป	เมื่อได้จุดตัดจากเส้นระนาบของ VP ตัดกับเส้นแนวตั้งทั้งหมดแล้วจึงเขียนเส้นจริงทับรอบรูป	-
หมายเหตุ :		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		งานที่ 3
1. ฝึกปฏิบัติการวาดภาพโครงสร้าง Perspective		
1.2 ฝึกปฏิบัติการวาดภาพโครงสร้าง Perspective 2 จุด		

ขั้นตอนการวาดภาพโครงสร้าง Perspective 2 จุด		
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	คำอธิบาย	ข้อควรระวัง
1. กำหนดเส้น PP	กำหนดเส้นแผ่นภาพ PP ลงในภาพ	-
2. วางรูปแปลนที่จะใช้อ้างอิงแนวภาพ Perspective	วางรูปแปลนที่จะใช้อ้างอิงแนวภาพ Perspective ให้อยู่บนระดับเส้น PP	-
3. กำหนดเส้นพื้น	กำหนดเส้นพื้นบนภาพ GL ลงในภาพ	-
4. กำหนดจุดมองภาพ	กำหนดจุดมองภาพ SP ลงในภาพ	-
5. กำหนดเส้นระดับสายตา	กำหนดเส้นระดับสายตา HL ลงในภาพ	-
6. กำหนดขอบเขตการมอง	ลากเส้นจากจุดมองภาพ SP ไปตัดที่เส้นแผ่นภาพ PP เพื่อกำหนดขอบเขตการมอง	-
7. สร้างจุด VP	ลากเส้นตั้งจากจุดตัดที่เกิดขึ้นจากข้อ 6 ลงมาตัดที่เส้น HL ในแนวตั้ง เพื่อให้เกิดจุด VP	-
8. กำหนดเส้นแนวหลักด้านหน้า	ลากเส้นตั้งจากจุดมุมของแปลนตั้งฉากกับเส้นพื้น GL เพื่อกำหนดเป็นเส้นแนวหลักด้านหน้า	-
9. กำหนดจุดวางรูปด้าน	กำหนดจุดวางรูปด้าน โดยวางให้ขนานบนเส้นพื้น GL	-
10. สร้างจุดตัดที่เส้น PP	ลากเส้นระนาบจากจุดมองภาพ SP ไปยังจุดมุมที่เหลือของภาพแปลนโดยจะเกิดจุดตัดที่เส้น PP	-
หมายเหตุ :		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		งานที่ 3
1. ฝึกปฏิบัติการวาดภาพโครงสร้าง Perspective		
1.2 ฝึกปฏิบัติการวาดภาพโครงสร้าง Perspective 2 จุด		

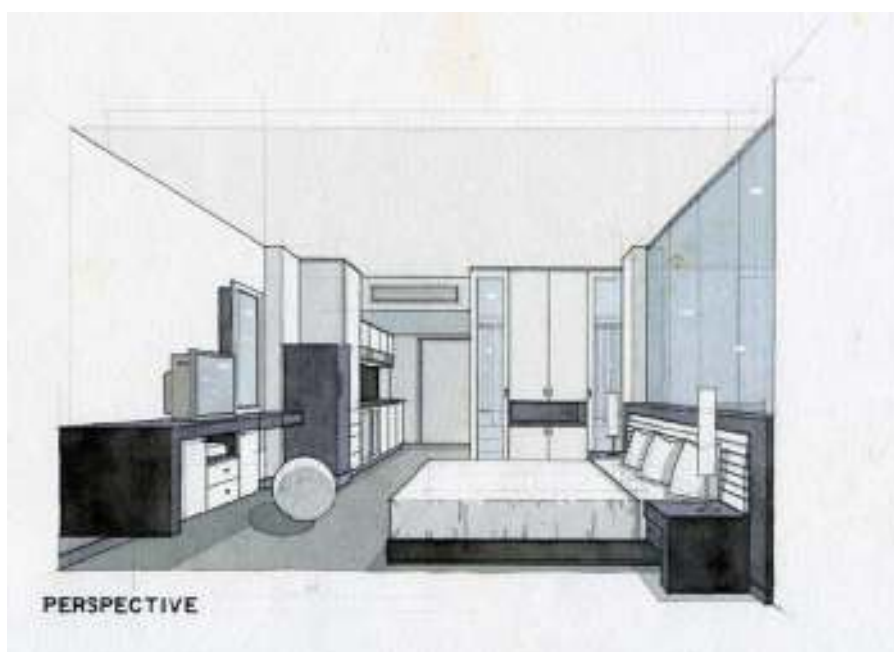
ขั้นตอนการวาดภาพโครงสร้าง Perspective 2 จุด		
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	คำอธิบาย	ข้อควรระวัง
11. ลากเส้นจากจุด VP	ลากเส้นจากจุด VP ไปตัดกันกับแนวเส้นตั้งหลักที่ลากจากมุมหลักของแปลนที่ตั้งฉากตัดกับเส้น GL	-
12. สร้างแนวความกว้างยาว	ลากเส้นถ่ายแนวระดับจากจุดตัดที่เหลือบนเส้น PP ลงมาเป็นแนวตั้งตั้งฉากลงมาตัดกับแนวระดับเส้น VP ถ่ายระดับมาก่อนแล้วจะได้แนวความกว้างยาว	-
13. สร้างแนวตั้งจากข้อ 12	ลากเส้นแนวระดับจากจุด VP ไปยังจุดตัดภาพ Perspective ที่เกิดจากแนวตั้งจากข้อ 12	-
14. ถ่ายระดับความสูงจากรูปด้านข้าง	ถ่ายระดับความสูงจากรูปด้านข้างมาตัดกับเส้นหลักของภาพ Perspective	-
15. ถ่ายระดับจากจุด VP	เมื่อได้ความสูงจากการถ่ายระดับเส้นหลักแล้ว ถ่ายระดับจากจุด VP ไปสู่แนวตั้งระดับความสูงที่เหลือจะได้ความกว้าง และยาว	-
16. สร้างเส้นรอบรูป	เมื่อได้ความสูงทั้งหมดและความกว้างยาวในแนวด้านหน้าแล้ว ลากเส้นจากจุด VP ไปตัดที่แนวเส้นตั้งความสูงที่ได้จากข้อ 15 จะได้เส้นรอบรูปทั้งหมด	-
หมายเหตุ :		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบงาน
		หัวข้อวิชา การวาดฉาก
		รหัสวิชา 0922124503
		งานที่ 3

- วิทยากร/ครูฝึกกำหนดให้ผู้รับการฝึกได้ฝึกทักษะการเขียนภาพ 1 POINT PERSPECTIVE ของห้อง**


ภาพตัวอย่าง


ภาพ 1 POINT PERSPECTIVE ของห้อง



ครุภัณฑ์/เครื่องมือ/วัสดุ/อุปกรณ์

- | | |
|------------------|--------------------|
| 1. ดินสอเบอร์ EE | 2. กระดาษ 80 ปอนด์ |
| 3. ยางลบ | 4. ไม้บรรทัด |
| 5. กระดาษรองวาด | 6. ตัวหนีบ |
| 7. มีดคัตเตอร์ | |

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเตรียมการสอน (ทฤษฎี)	
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ	
		รหัสวิชา 0922124504	
		หัวข้อที่ 4	เวลา 2 ชั่วโมง
วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้ ความสามารถในการจัดองค์ประกอบภาพ			
วิธีการสอน : บรรยาย สาธิต และให้ฝึกปฏิบัติ			
หัวข้อสำคัญ : 1) ความเข้าใจในองค์ประกอบศิลปะ 2) องค์ประกอบพื้นฐานของงานศิลปะ 3) องค์ประกอบหลักของงานศิลปะ			
อุปกรณ์ช่วยฝึก : 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 4. ไม้บรรทัด 5. กระดาษรองวาด 6. ตัวหนีบ 7. มีดคัตเตอร์			
การมอบหมายงาน :			
การวัดและประเมินผล :			
หนังสืออ้างอิง : เจษฎา ทองรุ่งโรจน์ (2549). เลโอนาร์โด ดา วินชี. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ. ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2553). องค์ประกอบศิลปะ. (พิมพ์ครั้งที่ 6), กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน์. ชุลุด นิมเสมอ (2542). องค์ประกอบของศิลปะ. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช. น.ณ ปากน้ำ. (2515). พจนานุกรมศิลป์. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ. ปรัชญา อารมณ์. (2538). หลักการออกแบบ. ภูเก็ต: โปรแกรมออกแบบฯ สถาบันราชภัฏภูเก็ต. วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2552). วาดเส้นพื้นฐาน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. _____. (2548). องค์ประกอบศิลปะ. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. สมเกียรติ ตั้งนโม (แปล) (2536). ทฤษฎีสี. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. อารี สุทธิพันธุ์. (ม.ป.ป.). ปรัชญาศิลปะ. กรุงเทพฯ: เอ. การพิมพ์. _____. (ม.ป.ป.). ประวัติศาสตร์ศิลป์. กรุงเทพฯ: แผนกวิชาศิลปศึกษาวิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร. _____. (ม.ป.ป.). (2519). การวาดเขียน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.			

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4

ความเข้าใจในศิลปะ

มนุษย์รับรู้ถึงความสวยงามความพอใจของสิ่งต่างๆ ได้แตกต่างกัน ระดับความพอใจของแต่ละบุคคลก็แตกต่างกันออกไปทั้งนี้อาจขึ้นกับรสนิยม สภาพสังคม ศาสนา ความเชื่อและสิ่งแวดล้อมที่ผู้รับรู้นั้นดำรงชีวิตอยู่ หากแต่ผู้รับรู้นั้นได้เข้าใจถึงกระบวนการองค์ประกอบและพื้นฐานที่สำคัญของสิ่งที่ได้สัมผัส ย่อมทำให้รับรู้ถึงความงาม ความพอใจนั้นๆ เกิดขึ้นได้อย่างแท้จริง

ศิลปะนั้นดูเหมือนว่าจะไม่มีกฎเกณฑ์อะไรมากนัก เพราะอาศัยแต่ความสุนทรีย์ทางอารมณ์เพียงประการเดียว แต่หากว่าได้ศึกษาถึงความสุนทรีย์อย่างลึกซึ้งแล้ว จะเห็นว่ามันมีกฎเกณฑ์ในตัวของมันเอง ซึ่งผู้เรียนจะต้องศึกษาถึงองค์ประกอบต่างๆ เหล่านั้นที่ประกอบกันขึ้นเป็นงานศิลปะ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ผู้เรียนจะต้องเข้าใจในหลักองค์ประกอบของศิลปะ เป็นพื้นฐานเสียก่อนจึงจะสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีคุณค่าและรับรู้ถึงความงามทางศิลปะได้อย่างถูกต้อง

ความหมายขององค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบของศิลปะ (Composition) นั้นมาจากภาษาละติน คำว่า Post หมายถึง การจัดวาง และคำว่า Comp หมายถึง เข้าด้วยกัน ซึ่งเมื่อนำมารวมกันแล้วในทางศิลปะ

Composition หมายถึง องค์ประกอบของศิลปะ การจะเกิดองค์ประกอบศิลป์ได้นั้นต้องเกิดจากการนำเอาส่วนประกอบของศิลปะ (Element of Art) มาสร้างสรรค์งานศิลปะเข้าด้วยหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ (Principle of Art) จึงจะเป็นผลงานองค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง สิ่งที่มนุษย์ใช้เป็นสื่อในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ โดยนำส่วนประกอบของศิลปะมาจัดวางรวมกันอย่างสอดคล้องกลมกลืนและมีความหมายเกิดรูปร่างหรือรูปแบบต่างๆ อันเด่นชัด จากความหมายจะเห็นได้ว่าการที่จะเกิดผลงานศิลปะดีๆ สักชิ้นนั้น ผู้สร้างสรรค์จะต้องใช้กระบวนการที่หลากหลายมาประกอบกัน ได้แก่ องค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ องค์ประกอบของศิลปะ และการจัดองค์ประกอบของศิลปะ มาถ่ายทอดลงในชิ้นงาน หรือผลงานนั้นๆ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณค่าทั้งด้านความงามและมีคุณค่าทางจิตใจอันเป็นจุดหมายสำคัญที่ศิลปินทุกคนมุ่งหวังให้เกิดแก่ผู้ชมทั้งหลาย

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4

องค์ประกอบพื้นฐานของงานศิลปะ

องค์ประกอบพื้นฐานด้านนามธรรมของศิลปะ เป็นแนวคิด หรือจุดกำเนิดแรกที่ศิลปินใช้เป็นสิ่งกำหนดทิศทาง ในการสร้างสรรค์ ก่อนที่จะมีการสร้างผลงานศิลปะ ประกอบด้วย เนื้อหากับเรื่องราว

1. เนื้อหาในทางศิลปะ คือ ความคิดที่เป็นนามธรรมที่แสดงให้เห็นได้โดยผ่านกระบวนการทางศิลปะ เช่น ศิลปิน ต้องการเขียนภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชนบทก็จะแสดงออกโดยการเขียนภาพทิวทัศน์ของชนบท หรือภาพวิถีชีวิตของคนในชนบท เป็นต้น


2. เรื่องราวในทางศิลปะ คือ ส่วนที่แสดงความคิดทั้งหมดของศิลปินออกมาเป็นรูปธรรมด้วยกระบวนการทางศิลปะ เช่น ศิลปินเขียนภาพชื่อชาวเขาก็มักแสดงรูปเกี่ยวกับวิถีชีวิตหรือกิจกรรมส่วนหนึ่งของชาวเขานั้นคือเรื่องราวที่ปรากฏออกมาให้เห็น


องค์ประกอบพื้นฐานด้านรูปธรรมของศิลปะ คือ สิ่งที่แสดงแนวคิดเกี่ยวกับเนื้อหาและเรื่องราวของศิลปินให้เห็น หรือ รับรู้ผ่านผลงานศิลปะ ประกอบด้วย เอกภาพ ดุลยภาพ และจุดเด่น

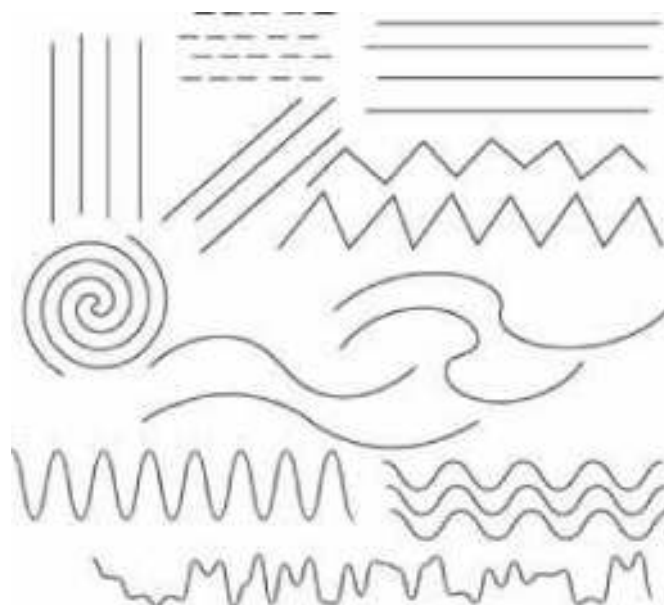
1. เอกภาพ หมายถึง การนำองค์ประกอบของศิลปะมาจัดเข้าด้วยกันให้แต่ละหน่วยมีความสัมพันธ์ เกี่ยวข้องซึ่งกันและกันประสานกลมกลืนเกิดเป็นผลรวมที่แบ่งแยกไม่ได้ โดยถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะด้วยกระบวนการศิลปะ

2. ดุลยภาพ คือ การนำองค์ประกอบของศิลปะมาจัดเข้าด้วยกันให้เกิดความเท่ากันหรือสมดุล โดยมีเส้นแกนสมมุติ 2 เส้น เป็นตัวกำหนดดุลยภาพเส้นแกนสมมุติจะทำหน้าที่แบ่งภาพออกเป็นด้านซ้ายและด้านขวา หรือด้านบนและด้านล่าง เพื่อให้ผลงานศิลปะที่ปรากฏเกิดความสมดุลในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่น แบบซ้ายขวาเหมือนกันและแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน

3. จุดเด่น คือ ส่วนที่สำคัญในภาพ มีความชัดเจนสะดุดตาเป็นแห่งแรก รับรู้ได้ด้วยการมองผลงานที่สำเร็จแล้ว จุดเด่นจะมีลักษณะการมีอำนาจ ตระหง่าน ชัดเจนกว่าส่วนอื่นทั้งหมด โดยเกิดจากการเน้นให้เด่นในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่น จุดเด่นที่มีความเด่นชัด หรือจุดเด่นที่แยกตัวออกไปให้เด่น

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p style="text-align: center;">ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124504</p>
		<p>หัวข้อที่ 4</p>
<p>องค์ประกอบหลักของงานศิลปะ การจัดภาพ</p> <p>การจัดภาพ เป็นองค์ประกอบหลักขององค์ประกอบศิลป์อย่างหนึ่ง ซึ่งจะทำให้เราสร้างสรรค์ผลงานทุกรูปแบบ ได้น่าสนใจ มีความสวยงาม มีหลักดังนี้</p> <p>1. จุด (Point, Dot)</p> <p>จุด (Point, Dot) คือ ส่วนประกอบที่เล็กที่สุดเป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่ส่วนอื่นๆ เช่น การนำจุดมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสมและซ้ำๆ กันจะทำให้เรามองเห็นเป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว และการออกแบบที่น่าตื่นตาตื่นใจได้จากจุดหนึ่งถึงจุดหนึ่งมีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตาแต่เห็นได้ด้วยจินตนาการเราเรียกว่า เส้นโครงสร้าง</p> <p>นอกจากจุดที่เรานำมาจัดวางเพื่อการออกแบบแล้ว เราสามารถพบเห็นลักษณะการจัดวางจุดจากสิ่งเป็นธรรมชาติที่อยู่รอบๆ ตัวเราได้ เช่น ข้าวโพด รวงข้าว เมล็ดถั่ว ก้อนหิน เปลือกหอย ไปไม้ ลายของสัตว์นานาชนิด ได้แก่ เสือ ไก่ นก สุนัข งู และแมว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ธรรมชาติได้ออกแบบไว้อย่างสวยงามมีระเบียบมีการซ้ำกันอย่างมีจังหวะและมีอิทธิพลต่อความคิดของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เช่น การออกแบบลูกคิด ลูกบิดประตู การร้อยลูกปัด สร้อยคอ และเครื่องประดับต่างๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากจุดทั้งสิ้น</p> <p>2. เส้น (Line)</p> <p>เส้น (Line) เกิดจากจุดที่เรียงต่อกันในทางยาว หรือเกิดจากการลากเส้นไปยังทิศทางต่างๆ มีหลายลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เฉียง โค้ง ฯลฯ</p> <p>เส้น คือ ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุดหรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันไปก็จะเป็นเส้นขึ้น</p> <p>เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาวไม่มีความกว้างทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือ โครงสร้างของรูปร่างรูปทรง เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมายแสดงความรู้สึกและอารมณ์ได้ด้วยตัวเองและด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น</p> <p>เส้นมี 2 ลักษณะ คือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กันจะมีชื่อเรียกต่าง ๆ และให้ความหมาย ความรู้สึกที่แตกต่างกันอีกด้วย</p> <p>ความสำคัญของเส้น</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็น ส่วน ๆ 2. กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา 3. กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรงทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น 4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ของแสดงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น 5. ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูปและโครงสร้างของภาพ 		


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4



ภาพลักษณะของเส้นในรูปแบบต่างๆ

ลักษณะของเส้น

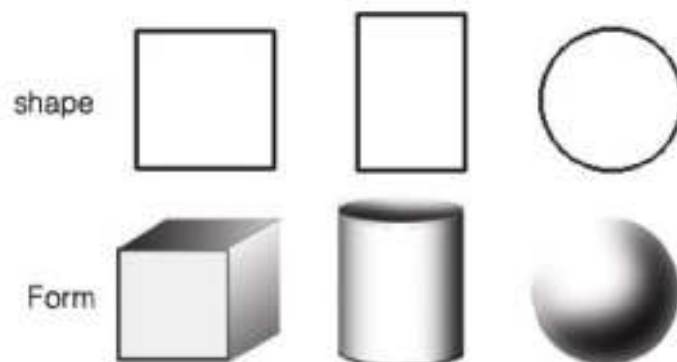
1. เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูงสง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่นเป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทะแยงมุม ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
4. เส้นหยัก หรือ เส้นแบบฟันปลา ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ชัดแย้ง ความรุนแรง
5. เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล
6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทางที่ หมุนวนออกมาถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง
8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หายไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4

3. รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

รูปร่าง คือ พื้นที่ ๆ ล้อมรอบด้วยเส้นที่แสดงความกว้าง และความยาว รูปร่างจึงมีสองมิติ

รูปทรง คือ ภาพสามมิติที่ต่อเนื่องจากรูปร่างโดยมีความหนา หรือความลึก ทำให้ภาพที่เห็นมีความชัดเจน และสมบูรณ์

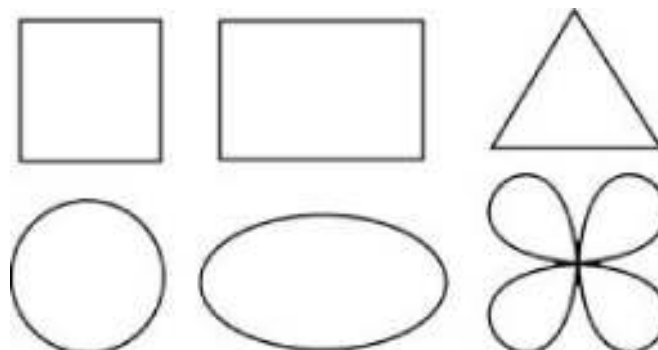


ภาพของรูปร่างและรูปทรง


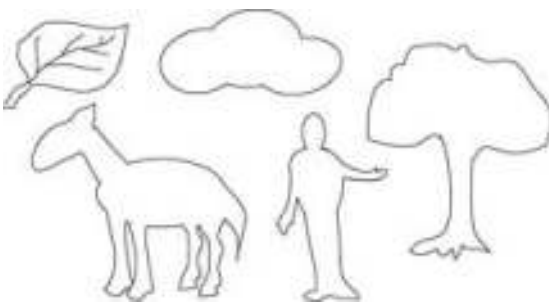
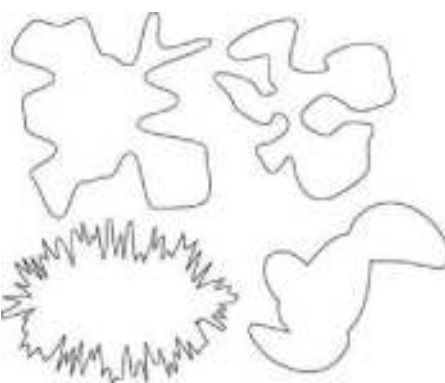
รูปร่างและรูปทรงที่มีอยู่ในงานศิลปะมี 3 ลักษณะ คือ



รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปที่แน่นอนมาตรฐานสามารถวัดหรือคำนวณได้ง่าย มีกฎเกณฑ์เกิดจากการสร้างของมนุษย์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี นอกจากนี้ยังรวมถึงรูปทรงของสิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นอย่างมีแบบแผนแน่นอน เช่น รถยนต์ เครื่องจักรกล เครื่องบิน สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่ผลิตโดยระบบอุตสาหกรรม ก็จัดเป็นรูปเรขาคณิตเช่นกัน


รูปเรขาคณิตเป็นรูป ที่ให้โครงสร้างพื้นฐานของรูปต่าง ๆ ดังนั้นการสร้างสรรครูปอื่น ๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจถ่องแท้เสียก่อน




ภาพของรูปเรขาคณิต

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p style="text-align: center;">ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p style="text-align: center;">หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ</p>
		<p style="text-align: center;">รหัสวิชา 0922124504</p>
		<p style="text-align: center;">หัวข้อที่ 4</p>
<p>รูปอินทรีย์ (Organic Form) เป็นรูปของสิ่งที่มีชีวิต หรือ คล้ายกับสิ่งมีชีวิตที่สามารถเจริญเติบโต เคลื่อนไหว หรือเปลี่ยนแปลงรูปได้ เช่น รูปของคน สัตว์ พืช</p> <div style="text-align: center;">  <p>ภาพของรูปอินทรีย์</p> </div> <p>รูปอิสระ (Free Form) เป็นรูปที่ไม่ใช่แบบเรขาคณิต หรือแบบอินทรีย์แต่เกิดขึ้นอย่างอิสระไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน ซึ่งเป็นไปตามอิทธิพล และการกระทำจากสิ่งแวดล้อม เช่น รูปก้อนเมฆ ก้อนหิน หยดน้ำ ควั่น ซึ่งให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหวมีพลัง รูปอิสระจะมีลักษณะขัดแย้งกับรูปเรขาคณิตแต่กลมกลืนกับรูปอินทรีย์ รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปอินทรีย์ ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพ เช่น รถยนต์ที่ถูกชนจนยับเยินทั้งคัน เครื่องบินตก ตอไม้ที่ถูกเผาทำลาย หรือซากสัตว์ที่เน่าเปื่อยผุพัง</p> <div style="text-align: center;">  <p>ภาพของรูปอิสระ</p> </div> <p>ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง เมื่อนำรูปทรงหลาย ๆ รูปมาวางใกล้กันรูปเหล่านั้นจะมีความสัมพันธ์ดึงดูด หรือ ผลักไสซึ่งกันและกัน การประกอบกันของรูปทรงอาจทำได้โดยใช้รูปทรงที่มีลักษณะใกล้เคียงกันรูปทรงที่ต่อเนื่องกัน รูปทรงที่ซ้อนกัน รูปทรงที่ผนึกเข้าด้วยกัน รูปทรงที่แทรกเข้าหากัน รูปทรงที่สานเข้าด้วยกัน หรือ รูปทรงที่ปิดพันกัน การนำรูปเรขาคณิต รูปอินทรีย์ และรูป อิสระมาประกอบเข้าด้วยกันจะได้รูปลักษณะใหม่ ๆ อย่างไม่สิ้นสุด</p>		

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p style="text-align: center;">ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124504</p>
		<p>หัวข้อที่ 4</p>
<p>4. น้ำหนัก (Value)</p> <p>น้ำหนัก (Value) หมายถึง ความอ่อนแก่ของสี หรือแสงเงาที่นำมาใช้ในการเขียนภาพ น้ำหนัก ทำให้รูปทรงมีปริมาตร และให้ระยะแก่ภาพ</p> <p>ค่าน้ำหนัก คือ ค่าความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุหรือ ความอ่อน- ความเข้มของสีหนึ่ง ๆ หรือหลายสี เช่น สีแดงมีความเข้มกว่าสีชมพู หรือ สีแดงอ่อนกว่าสีน้ำเงิน เป็นต้น นอกจากนี้ยังหมายถึงระดับความเข้มของแสงและระดับ ความมืดของเงาซึ่งไล่เรียงจากมืดที่สุด (สีดำ) ไปจนถึงสว่างที่สุด (สีขาว) น้ำหนักที่อยู่ระหว่างกลางจะเป็นสีเทาซึ่งมีตั้งแต่เทาแก่ที่สุดจนถึงเทาอ่อนที่สุด</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  <p>ภาพของค่าน้ำหนัก</p> </div> <p>การใช้ค่าน้ำหนักจะทำให้ภาพดูเหมือนจริง และมีความกลมกลืน ถ้าใช้ค่าน้ำหนักหลาย ๆ ระดับจะทำให้มีความกลมกลืนมากยิ่งขึ้น และถ้าใช้ค่าน้ำหนักจำนวนน้อยที่แตกต่างกันมากจะทำให้เกิด ความแตกต่าง ความขัดแย้ง</p> <div style="text-align: center;">  <p>ภาพของแสงและเงา</p> </div> <p>แสงและเงา (Light & Shade) เป็นองค์ประกอบของศิลป์ที่อยู่คู่กับแสง เมื่อแสงส่องกระทบกับวัตถุจะทำให้เกิดเงา แสงและเงา เป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง ในที่ที่มีแสงสว่างมาก เงาจะเข้มขึ้น และในที่ที่มีแสงสว่างน้อย เงาจะไม่ชัดเจน ในที่ที่ไม่มีแสงสว่างจะไม่มีเงา และเงาจะอยู่ในทางตรงข้ามกับแสงเสมอ</p>		

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p style="text-align: center;">ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p style="text-align: center;">หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ</p>
		<p style="text-align: center;">รหัสวิชา 0922124504</p>
		<p style="text-align: center;">หัวข้อที่ 4</p>
<p>ค่าน้ำหนักของแสงและเงาที่เกิดบนวัตถุ สามารถจำแนกเป็นลักษณะที่ ต่าง ๆ ได้ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บริเวณแสงสว่างจัด (Hi-light) เป็นบริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุดจะมีความสว่างมากที่สุด ในวัตถุที่มีผิวมันวาวจะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงออกมาให้เห็นได้ชัด 2. บริเวณแสงสว่าง (Light) เป็นบริเวณที่ได้รับแสงสว่างรองลงมาจากบริเวณแสงสว่างจัด เนื่องจากอยู่ห่างจาก แหล่งกำเนิดแสงออกมา และเริ่มมีค่าน้ำหนักอ่อน ๆ 3. บริเวณเงา (Shade) เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่าง เป็นบริเวณที่ถูกบดบังจากแสงสว่างซึ่งจะมีค่าน้ำหนัก เข้มมากขึ้นกว่าบริเวณแสงสว่าง 4. บริเวณเงาเข้มจัด (Hi-Shade) เป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด หรือเป็นบริเวณที่ถูก บดบังมาก ๆ หลาย ๆ ชั้น จะมีค่าน้ำหนักที่เข้มมากไปจนถึงเข้มที่สุด 5. บริเวณเงาตกทอด เป็นบริเวณของพื้นหลังที่เงาของวัตถุทาบลงไป เป็นบริเวณเงาที่อยู่ภายนอกวัตถุ และ จะมีความเข้มของค่าน้ำหนักขึ้นอยู่กับ ความเข้มของเงา น้ำหนักของพื้น หลัง ทิศทางและระยะของเงา <p>ความสำคัญของค่าน้ำหนัก</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ความแตกต่างระหว่างรูปและพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง 2. ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว 3. ให้ความรู้สึกเป็น 2 มิติ แก่รูปร่าง และความเป็น 3 มิติแก่รูปทรง 4. ทำให้เกิดระยะความตื้น - ลึก และระยะใกล้ - ไกลของภาพ 5. ทำให้เกิดความกลมกลืนประสานกันของภาพ 		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4

5. สี (Color)

สี (Color) เป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการทำงานศิลปะ สีจะช่วยให้เกิดความน่าสนใจ และมีชีวิตชีวาแก่ผู้ที่ได้พบเห็นอีกทั้งยังให้ความรู้สึกต่าง ๆ ได้ด้วย สีจึงมีอิทธิพลต่อจิตใจของมนุษย์เราเป็นอันมาก


สี คือ ลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน) ในทางวิทยาศาสตร์ให้คำจำกัดความของสีว่า เป็นคลื่นแสงหรือความเข้มของแสงที่สายตาสสามารถมองเห็น ในทางศิลปะสี คือ ทิวทัศน์อย่างหนึ่งที่ประกอบองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะ และใช้ในการสร้างงานศิลปะโดยจะทำให้ผลงานมีความสวยงาม ช่วยสร้างบรรยากาศ มีความสมจริง เต็มซัดและน่าสนใจมากขึ้น สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในชีวิตของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีต่าง ๆ อย่างแยกไม่ออก




ภาพของสีในชีวิตของมนุษย์ที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีต่าง ๆ อย่างแยกไม่ออก

สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ เช่น

1. ใช้ในการจำแนกสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน
2. ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสวยงามกลมกลืน เช่น การแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน
3. ใช้ในการจัดกลุ่ม พวก คณะ ด้วยการใชสีต่าง ๆ เช่น คณะสี เครื่องแบบต่าง ๆ
4. ใช้ในการสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์ หรือ ใช้บอกเล่าเรื่องราว
5. ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศ สมจริงและน่าสนใจ
6. เป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ของมนุษย์

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p style="text-align: center;">ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124504</p>
		<p>หัวข้อที่ 4</p>
<p>6. พื้นผิว (Texture)</p> <p>พื้นผิว (Texture) หมายถึง ส่วนที่เป็นพื้นผิวของวัตถุที่มีลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น เรียบ ขรุขระ หยาบ มั่น นุ่ม ฯลฯ ซึ่งเราสามารถมองเห็นและสัมผัสได้ การนำพื้นผิวมาใช้ในงานศิลปะ จะช่วยให้เกิดความเด่นในส่วนที่สำคัญ และยังทำให้เกิดความงามสมบูรณ์</p> <p>ลักษณะที่สัมผัสได้ของพื้นผิว มี 2 ประเภท คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือ หรือกายสัมผัส เป็นลักษณะพื้นผิวที่เป็นอยู่จริง ๆ ของผิวหน้าของวัสดุนั้น ๆ ซึ่งสามารถสัมผัสได้จากงานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม และสิ่งประดิษฐ์อื่น ๆ 2. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตาจากการมองเห็นแต่ไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิววัสดุนั้น ๆ เช่น การวาดภาพก้อนหินบนกระดาษจะให้ความรู้สึกเป็นก้อนหินแต่ มือสัมผัสเป็นกระดาษ หรือใช้กระดาษพิมพ์ลายไม้ หรือลายหินอ่อนเพื่อปะ หรือ ทับบนผิวหน้าของสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น ลักษณะเช่นนี้ถือว่าการสร้างพื้นผิวลงตาให้สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นเท่านั้น <p>ผิวลักษณะต่าง ๆ จะให้ความรู้สึกต่องานศิลปะที่แตกต่างกัน พื้นผิวหยาบจะให้ความรู้สึกกระตุ้นประสาท หนักแน่น มั่นคง แข็งแรง ถาวร ในขณะที่ผิวเรียบจะให้ความรู้สึกเบา สบาย การใช้ลักษณะของพื้นผิวที่แตกต่างกันจะเห็นได้ชัดเจนจากงานประติมากรรม และมากที่สุดในงานสถาปัตยกรรมซึ่งมีการรวมเอาลักษณะต่าง ๆ กันของพื้นผิววัสดุหลาย ๆ อย่างเช่น อิฐ ไม้ โลหะ กระจก คอนกรีต หิน ซึ่งมีความขัดแย้งกันแต่สถาปนิกได้นำมาผสมกลมกลืนได้อย่างเหมาะสมลงตัวจนเกิดความสวยงาม</p>		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4

การเคลื่อนไหว (Movement)


การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในงานทัศนศิลป์ ไม่ว่าจะเป็นสาขา จิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะ ภาพพิมพ์ หรืองานออกแบบใด ๆ ก็ตาม เป็นอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ดูได้โดย รับรู้จากสิ่งที่ยูนิ่ง (Static) ได้ด้วย การเห็นหรือด้วยประสาทสัมผัสทางตา ว่าสิ่งนั้น มีการเคลื่อนไหว ไม่ใช่การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจริง เพราะงานทัศนศิลป์โดยทั่วไป จะไม่มีการเคลื่อนไหว แต่ลักษณะของทัศนธาตุ รวมทั้งองค์ประกอบ ทางศิลปะ ทำให้รู้สึกว่ามี การเคลื่อนไหว ผ่านจักขุสัมผัส และความรู้สึกของการเคลื่อนไหวนั้น ส่วนหนึ่ง ก็เกิดจาก ประสบการณ์จากการรับรู้ ของมนุษย์จากธรรมชาติ เช่นเดียวกัน การเคลื่อนไหว ที่เกิดจากลักษณะของทัศนธาตุ รวมทั้งองค์ประกอบทางศิลปะ อาจจะแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะคือ

1. การเคลื่อนไหวที่ถ่วงดุลซึ่งกันและกัน

เป็นการเคลื่อนไหวมีการผลักและต้านพร้อม ๆ กันเหมือนเรือกำลังโต้กับคลื่นลมในมหาสมุทร หรือคนกำลังต่อสู้ดิ้นรนกันโดยที่ยังไม่มีผู้ใดเพลี่ยงพล้ำเป็นการถ่วงดุลไม่ล้มไปข้างใดข้างหนึ่งให้ความรู้สึกตึงเครียด การเคลื่อนไหวลักษณะนี้ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวที่รุนแรงกดดันแต่หยุดนิ่งอยู่กับที่



ภาพเรือกำลังโต้กับคลื่นลมในมหาสมุทร

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4

2. การเคลื่อนไหวที่ไม่มีแรงต้านทาน


เป็นการเคลื่อนไหวที่ไม่มีการต้านทานทำให้มีการเคลื่อนไหวผ่านไปได้อย่างต่อเนื่อง เช่นเดียวกับการวิ่งของรถที่ผ่านไปอย่างรวดเร็ว การเคลื่อนไหวลักษณะนี้ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวที่รวดเร็วรุนแรงไม่หยุดนิ่งมีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา



ภาพการวิ่งของรถที่ผ่านไปอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ให้ความรู้สึกมีการเคลื่อนไหวตลอดเวลาไม่หยุดนิ่ง

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4

3. การเคลื่อนไหวที่ซ้ำและผ่อนคลาย


เป็นการเคลื่อนไหวที่มีพลังน้อย ฉ่อย ผ่อนคลาย มีลักษณะเป็นการซ้ำเป็นลำดับอย่างต่อเนื่อง เหมือนเมื่อทำนบหรือเขื่อนพังในช่วงแรกพลังน้ำจะไหลบ่าอย่างรวดเร็วลงไปสู่ระดับน้ำที่ต่ำกว่า แต่เมื่อระดับน้ำสองข้างอยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกันแล้ว จังหวะการไหลของน้ำก็ฉ่อยลง จังหวะของคลื่นก็มีการซ้ำอย่างเป็นระเบียบ



ภาพการเคลื่อนไหวที่มีพลังน้อยให้ความรู้ผ่อนคลาย



ภาพการเคลื่อนไหวที่มีพลังน้อยให้ความรู้ฉ่อย

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4

ลักษณะของการเคลื่อนไหวในการออกแบบทางทัศนศิลป์

1. การเคลื่อนไหวแบบคาดล่วงหน้า (Anticipated Movement)

รูปร่างมีการจัดวางตำแหน่ง หรือ มีกริยาท่าทางไม่คงที่เหมือนกำลังจะไปทางใดทางหนึ่งจะเป็นการชี้้นำให้เรา รู้สึกเคลื่อนไหวติดตามและคาดเดาสิ่งที่กำลังจะปรากฏต่อมาหรือกำลังจะเป็นไป ความรู้สึกเช่นนี้เกิดจากประสบการณ์ที่เคยเห็นกริยาอาการเหล่านั้นมาแล้ว




ภาพลักษณะการจัดท่าทางที่ไม่คงที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่อยู่นิ่ง



(ซ้าย) ภาพแสดงท่าทางที่คาดเดาการเคลื่อนไหวทั้งก่อนหน้านั้นและต่อจากนี้ได้

(ขวา) ภาพการจัดวางตำแหน่งและท่าทางของวัตถุประกอบกับเทคนิคการถ่ายภาพให้ความรู้สึกมีการเคลื่อนไหว

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4

2. การเคลื่อนไหวของเส้นที่ฟุ้งเป็นทาง (Fuzzy Outlines)


ในสิ่งแวดล้อมรอบตัวเมื่อเรามองเห็นรูปร่างหรือวัตถุใด ๆ เคลื่อนไหวผ่านไปอย่างรวดเร็วเราจะเห็น รูปร่างนั้นไม่ชัดเจนความรู้สึกนี้ได้สั่งสมจนเป็นประสบการณ์ที่บ่งบอกแทนความหมายว่า รูปร่างที่ไม่ชัดโดยเฉพาะเส้นขอบที่ฟุ้งมัวฟุ้งเป็นทางจะเป็นลักษณะของการเคลื่อนไหวในทางทัศนศิลป์จึงได้ใช้แนวทางดังกล่าวเป็นแนวทางหนึ่งสำหรับสร้างความเคลื่อนไหว



ภาพการเคลื่อนไหวของเส้นที่ฟุ้งเป็นทาง



ภาพเส้นที่ฟุ้งไปในทิศทางตรงกันข้ามกับเส้นนั้น อาจเป็นเส้นจากตัววัตถุเอง ที่ค่อย ๆ ฟุ้งหายไป

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4

3. ภาพที่เหลื่อมซ้อนหลาย ๆ ภาพ (Multiple Image)


สิ่งที่เหมือนกัน ที่มีการจัดวางต่อเนื่อง ซ้อน ๆ กัน เช่น เราเห็นจากภาพบุคคลหรือร่างกายที่แสดงกริยาอาการเคลื่อนไหวเป็นชุดต่อเนื่องเหลื่อมซ้อนกัน เราจะรู้สึกได้ว่าการเคลื่อนไหวตามกริยาอาการนั้น หลักการนี้เหมือนกับการนำแผ่นระนาบหลาย ๆ แผ่นมาซ้อนต่อเนื่องกันไปก็จะสร้างความรู้สึกละเอียดต่อเนื่องจากระนาบด้านหน้า (Foreground) เข้าไปยังระนาบที่อยู่ด้านหลังสุด และถ้าระนาบที่เหลื่อมซ้อนกันนั้น มีขนาดเล็กลงเรื่อย ๆ ก็จะสร้างความรู้สึกละเอียดในทางลึกที่ชัดเจนขึ้น



ภาพการเหลื่อมซ้อนกันทำให้สายตาเคลื่อนไหวไล่ตามทิศทางของการเหลื่อมนั้น



ภาพการต่อเนื่องเป็นชุดซ้ำกัน ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4

4. การเคลื่อนไหวทางสายตา (Optical Movement)


โดยธรรมชาติสายตาของคนเรามักจะเคลื่อนไหวติดตามองค์ประกอบของภาพ เช่น เส้น รูปร่าง น้ำหนัก สี ทิศทางที่มีบุคลิกลักษณะของการเคลื่อนไหวเสมอ เช่น รูปร่างที่มีส่วนประกอบของเส้นโค้ง ซึ่งเส้นโค้งเป็นเส้นที่มีบุคลิกของการเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่งจะทำให้สายตาเราเคลื่อนไหวติดตามเลื่อนไหลไปตามแนวของเส้นโค้งนั้น



สังเกตขอบเส้นโค้งของสนามหญ้าและการรับกันของภาพคนด้านซ้ายที่มีแนวโค้งประกอบกับการเขียน (Stroke) น้ำหนักของพื้นหญ้าที่มีลักษณะรับกับแนวโค้งทำให้เกิดการเคลื่อนไหวของสายตาไปตามแนวโค้งดังกล่าวนี้มาหยุดอยู่ตรงกลางภาพได้อารมณ์หยุดนิ่งเงียบสงบ

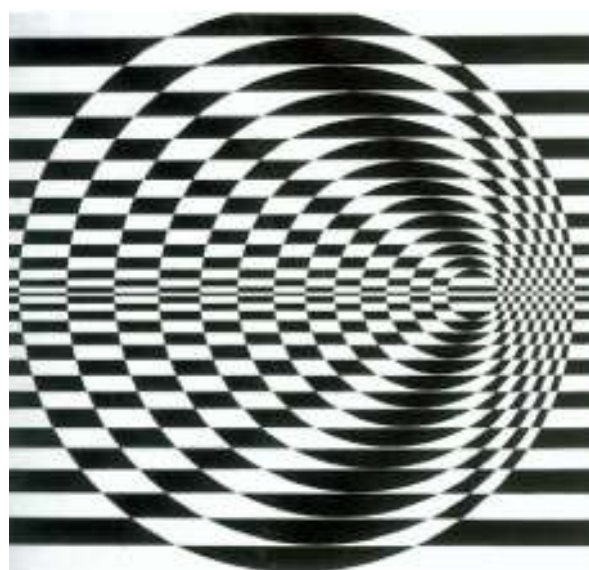


ภาพลักษณะและทิศทางของเส้นทำให้เกิดการเคลื่อนไหว ของสายตาไปตามลักษณะของเส้น และ ทิศทางนั้น

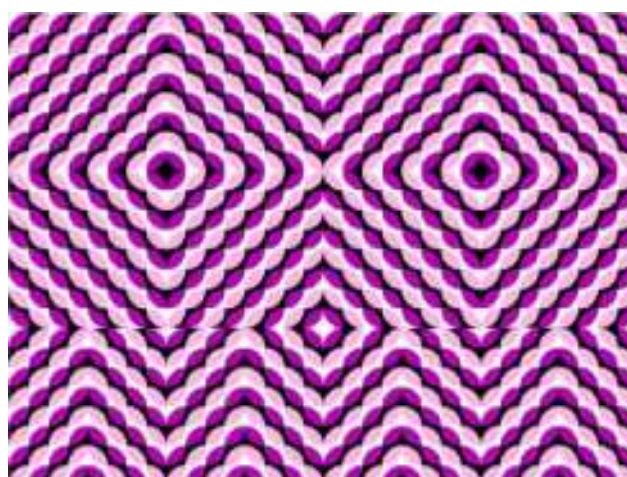
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4

5. การเคลื่อนไหวโดยภาพลวงตา (Optical Illusions)


ภาพลวงตา เช่น ศิลปะแบบออปอาร์ต (Op Art) เป็นการลวงตาที่เกิดจากการซ้ำของเส้น รูปร่าง หรือน้ำหนัก จะทำให้สายตามองเห็นมีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นตลอดเวลาในภาพนั้น



ภาพที่ให้ความรู้ถึงการเคลื่อนไหวทางสายตา

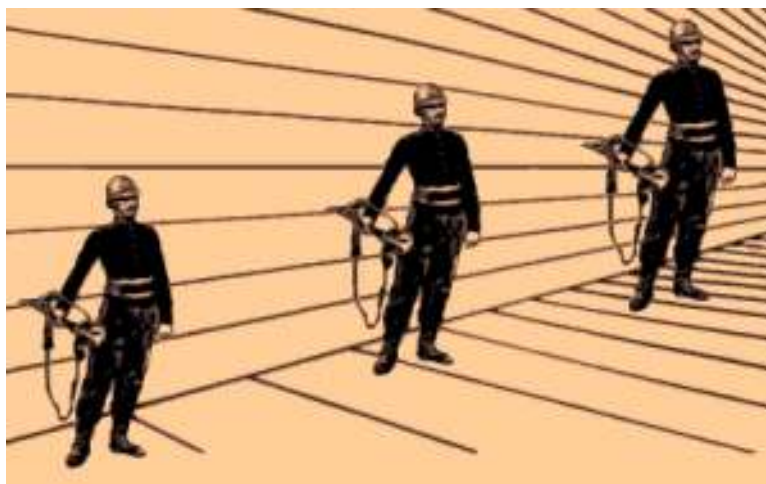


ภาพที่ให้ความรู้ถึงการเคลื่อนไหวทางสายตา

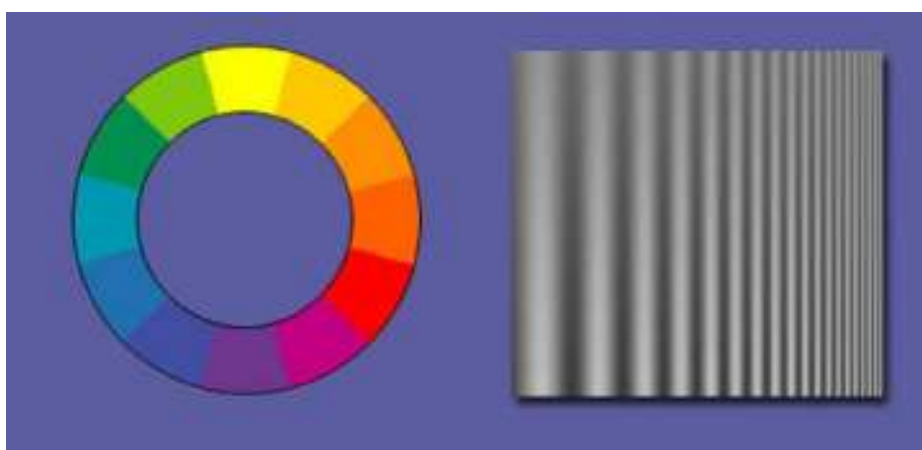
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4

6. การเคลื่อนไหวโดยการกระจายหรือลดหลั่น (Gradiation)


การลดหลั่น หรือ การกระจายของส่วนประกอบศิลปะ นอกจากจะสร้างระยะความลึก เช่น การลดหลั่นของขนาดและทิศทางทำให้เกิดทัศนียภาพ (Linear Perspective) การลดหลั่นของสีจากสีโทนร้อนมาโทนเย็นและจากสีเข้มมายังสีอ่อนสร้างระยะความลึกของบรรยากาศ (Aerial Perspective) การลดหลั่นยังสามารถสร้างความสนใจและความรู้สึกของการเคลื่อนไหวได้ เช่น การลดหลั่น หรือการไล่สีน้ำหนักรวมทั้งน้ำหนักร้อน ทำให้สายตาเคลื่อนไหว ไล่ตามน้ำหนักร้อนได้






ภาพการลดหลั่นของขนาดและทิศทางทำให้เกิดทัศนียภาพ





ภาพการลดหลั่นของสีและน้ำหนักร้อนแก่ทำให้สายตาเคลื่อนไหวไล่ตามน้ำหนักร้อนได้


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบทดสอบ
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4
<p><input type="checkbox"/> ตอนที่ 2 กำหนดให้ออกแบบฉากให้ถูกต้องตามขั้นตอน (ตามหลัก Composition) เช่น การออกแบบห้องนอน ห้องรับแขก สนามเด็กเล่น เป็นต้น</p>		

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบเฉลยทดสอบ
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		หัวข้อที่ 4
<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกภาพ มีความหมายตรงตามข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ก ความกลมกลืน 2. ลักษณะของดุลยภาพไม่ตรงตามข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ง มีอำนาจ ตระหง่าน ชัดเจนกว่าส่วนอื่นทั้งหมด 3. ส่วนประกอบที่เล็กที่สุดคือข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ข จุด 4. รูปอินทรีย์ (Organic Form) คือข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ง สิ่งมีชีวิตที่เคลื่อนไหว หรือ เปลี่ยนแปลงรูปได้ 5. ข้อใดกล่าวถึงรูปอิสระ (Free Form) ไม่ถูกต้อง <ol style="list-style-type: none"> ก รูปของคน สัตว์ พืช 6. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ที่ได้จากสี <ol style="list-style-type: none"> ค ความรู้สึกเป็น 2 มิติ และ 3 มิติ 7. พื้นผิวที่ให้ความรู้สึกกระตุ้นประสาท หนักแน่น มั่นคง แข็งแรง ถาวร คือข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ค ผิวหยาบ 8. การเคลื่อนไหวที่มีพลังน้อย เฉื่อย ผ่อนคลาย คือข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ก การเคลื่อนไหวที่ช้า 9. ลักษณะภาพที่เหลี่ยมซ้นหลาย ๆ ภาพ คือข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ข กริยาอาการเคลื่อนไหวเป็นชุดต่อเนื่อง 10. ศิลปะแบบออปอาร์ท คือข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ข การเคลื่อนไหวโดยภาพลวงตา 		

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p>ใบเฉลยทดสอบ</p>
		<p>หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124504</p>
		<p>หัวข้อที่ 4</p>
<p>ภาพตัวอย่าง ภาพการออกแบบฉาก</p>  <p>ฉากห้องรับแขก</p>		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบประเมินแบบทดสอบ	
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ	
		รหัสวิชา 0922124504	
		หัวข้อที่ 4	
เกณฑ์การประเมิน :			
เกณฑ์การให้คะแนน		ระดับคะแนน	
1. การจัดองค์ประกอบภาพเหมาะสม		25 คะแนน	
2. ความคิดสร้างสรรค์		25 คะแนน	
3. ความสมบูรณ์ลงตัว		25 คะแนน	
4. ชิ้นงานมีความสวยงามและสะอาดเรียบร้อย		25 คะแนน	
รวม		100 คะแนน	
หมายเหตุ :			
ระดับคะแนน	90-100	คะแนน	หมายถึง ดีเยี่ยม
ระดับคะแนน	70-89	คะแนน	หมายถึง ดี
ระดับคะแนน	50-69	คะแนน	หมายถึง ผ่านเกณฑ์
ระดับคะแนน	0-49	คะแนน	หมายถึง ไม่ผ่านเกณฑ์

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเตรียมการสอน (ปฏิบัติ)	
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ	
		รหัสวิชา 0922124504	
		งานที่ 4	เวลา 4 ชั่วโมง
วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้ ความสามารถในการวางและออกแบบฉาก			
วิธีการสอน : บรรยาย สาธิต และให้ฝึกปฏิบัติ			
อุปกรณ์ช่วยฝึก : 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 4. ไม้บรรทัด 5. กระดาษรองวาด 6. ตัวหนีบ 7. มีดคัตเตอร์			
การมอบหมายงาน :			
การวัดและประเมินผล :			
หนังสืออ้างอิง : เจษฎา ทองรุ่งโรจน์ (2549). เลโอนาร์โด ดา วินชี. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ. ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2553). องค์ประกอบศิลปะ. (พิมพ์ครั้งที่ 6), กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน์. ชลุด นิมเสมอ (2542). องค์ประกอบของศิลปะ. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช. น.ณ ปากน้ำ. (2515). พจนานุกรมศิลป์. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ. ปรัชญา อารมณ์. (2538). หลักการออกแบบ. ภูเก็ต: โปรแกรมออกแบบฯ สถาบันราชภัฏภูเก็ต. วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2552). วาดเส้นพื้นฐาน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. _____. (2548). องค์ประกอบศิลปะ. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. สมเกียรติ ตั้งนโม (แปล) (2536). ทฤษฎีสี. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. อารี สุทธิพันธุ์. (ม.ป.ป.). วิชาศิลปะ. กรุงเทพฯ: เอ. การพิมพ์. _____. (ม.ป.ป.). ประวัติศาสตร์ศิลป์. กรุงเทพฯ: แผนกวิชาศิลปศึกษาวิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร. _____. (ม.ป.ป.). (2519). การวาดเขียน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.			

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		งานที่ 4

หลักการจัดภาพ (COMPOSITION)

หลักการสำคัญของการจัดภาพนี้ นอกจากเพื่อให้การเขียนภาพนั้นมีความเหมาะสมสัมพันธ์กับหน้ากระดาษแล้วยังทำให้ภาพเขียนนั้น ๆ มีความเป็นเอกภาพทั้งในด้านเนื้อหาและรูปทรง การจัดภาพนี้ต้องมีพื้นที่ว่างและรูปทรงที่เหมาะสม มีจุดเด่นน่าสนใจไม่มากหรือน้อยจนเกินไป

ดังนั้นหลักการจัดภาพสำหรับการวาดเขียนที่สำคัญจึงประกอบด้วยหลัก 3 ประการ คือ

1. เอกภาพ (UNITY)





2. ความสมดุล (BALANCE)





3. จุดสนใจ (CENTER OF INTEREST)



	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p style="text-align: center;">ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)</p>
		<p>หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124504</p>
		<p>งานที่ 4</p>
<p>1. เอกภาพ (UNITY)</p> <p>เอกภาพ คือ ความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของสิ่งที่แตกต่างกัน ทั้งที่เป็นรูปและเป็นนามธรรมมีความ สับสน ยุ่งเหยิง ขัดแย้ง ถูกจัดให้มีการรวมตัวกันอย่างมีระเบียบและดุลยภาพ สร้างเป็นรูปทรง มีเอกภาพของเรื่อง แนวทาง และรูปทรง ที่สัมพันธ์ด้วยจุดหมายและเป้าหมายอันเดียวกัน ด้วยโครงสร้างหลักที่สัมพันธ์คล้อยตามกัน ไม่ ขัดแย้งกันไปคนละทิศทาง จนจับใจความไม่ได้ แต่ในขณะที่เดียวกันการจัดภาพก็ต้องคำนึงถึงหลักการประสานสัมพันธ์ ส่วนประกอบต่าง ๆ ด้วย ความรู้สึกในเอกภาพมิได้หมายความว่า การที่เรานำส่วนต่าง ๆ มากองรวมกัน แต่เป็นการเข้าใจ วางแผนเลือกสิ่งที่มีสัมพันธ์ต่อเนื่อง (Coherence) กันได้เป็นอย่างดี ซึ่งความสัมพันธ์ต่อเนื่องดังกล่าวนี้จะต้องมีจุดสนใจ หรือจุดเด่นและส่วนรอง (Dominance and Subordination) ภายในภาพอีกด้วย อย่างไรก็ตามในการเขียนภาพถ้าเรา รู้จักให้ความสำคัญจุดเด่น และลดการแข่งขันกันเด่นภายในภาพย่อมทำให้ผลงานภาพเขียนมีคุณค่ายิ่งขึ้น แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น จุดเด่นก็ไม่ควรกระทำขึ้นอย่างจงใจ ควรคำนึงถึงส่วนรองรอบ ๆ ภาพด้วย เพราะส่วนรองมีส่วนเสริมทำให้ภาพมีความ กลมกลืนและเป็นเอกภาพกันเป็นอย่างดี</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">ภาพการสร้างภาพที่มีเอกภาพของเรื่องราว</p>		

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		งานที่ 4
<p>2. ความสมดุล (BALANCE)</p> <p>ความสมดุลในความหมายทั่วไป หมายถึง การถ่วงน้ำหนัก หรือแรงปะทะที่เท่ากัน หรือเท่าเทียมกันแต่ความสมดุลในทางศิลปะ หมายถึง ความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของส่วนต่าง ๆ ในรูปทรง</p> <p>สำหรับการเขียนภาพความรู้สึกสมดุลเกิดขึ้นจากการรับรู้ความเหมาะสมกลมกลืนทางด้านน้ำหนักในภาพเขียนซึ่งไม่เกี่ยวกับจำนวนปริมาณของน้ำหนักที่ซึ่งจะเป็นเรื่องขนาด สัดส่วน รูปร่างและรูปทรง ที่มีลักษณะสมดุลขึ้นโดยส่วนรวมทั้งน้ำหนักซ้ายและขวามีความสมดุลทางการเห็น (Visual Balance)</p> <p>ความสมดุลที่ใช้ในการวาดเขียนและอื่น ๆ ทางศิลปะ จำแนกออกเป็นลักษณะใหญ่ๆ 2 ลักษณะ คือ ซ้ายขวาเท่ากันและซ้ายขวาไม่เท่ากัน</p> <p>1. ความสมดุลลักษณะซ้ายขวาเท่ากัน (SYMETRICAL BALANCE) คือ ภาพที่มีรูปทรงและเนื้อหาของเรื่องภายในภาพมีความเท่ากันทั้งซ้ายขวาในงานวาดเขียนไม่นิยมใช้ในงานลวดลายตกแต่ง งานสถาปัตยกรรมหรืองานที่ต้องการความสมดุลที่ให้ความรู้สึกนิ่งและมั่นคง</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">ภาพความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน</p>		

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		งานที่ 4
<p>2. ความสมดุลลักษณะซ้ายขวาไม่เท่ากัน (ASYMMETRICAL BALANCE) คือ ภาพที่มีรูปทรงและเนื้อหา ของเรื่องราวภายในภาพไม่เท่ากัน จะเกิดความรู้สึกเป็นเรื่องราวธรรมดา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในผลงานทางศิลปะศิลปิน จะยึดถือเรื่องความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญต่อการเขียนภาพ สำหรับการจัดองค์ประกอบโดยใช้หลักความสมดุล ที่ต่างกัน นับเป็นวิธีที่น่าสนใจนอกเหนือไปจากความสมดุลซ้ายขวาเหมือนกัน นิยมใช้ในงานวาดเขียนและจิตรกรรมทั่วไป เพราะผลงานที่มีการจัดภาพลักษณะนี้ ช่วยให้ภาพมีความรู้สึกที่เคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่งพร้อมกับให้ความรู้สึก ไม่น่าเบื่ออีกด้วย</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">ภาพความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เท่ากัน</p>		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		งานที่ 4


3. จุดสนใจ (CENTER OF INTEREST)

จุดสนใจ คือ ตำแหน่งหรือบริเวณที่ได้รับการเน้นให้โดดเด่นสะดุดตา หรือมีความสำคัญกว่าบริเวณตำแหน่งใดอื่น ๆ ในภาพที่จัดประกอบขึ้น การเน้นในส่วนของพื้นที่หรือองค์ประกอบใดก็ตาม ต้องคำนึงถึงสิ่งที่ต้องการเน้น ความพอเหมาะในการเน้น ปริมาณของการเน้นและจุดที่ต้องการเน้น โดยเน้นที่ส่วนหนึ่งของภาพให้มีความสำคัญเป็นจุดเด่น และให้ส่วนประกอบอื่น ๆ มีความสำคัญเป็นรองลงมา แต่สัมพันธ์กันเพื่อเป็นการดึงดูดสายตาของผู้ดูให้พุ่งสู่จุดนั้น แต่โดยส่วนรวมมีความสอดคล้องต้องกัน ตำแหน่งจุดสนใจ หรือจุดเด่น ในการวาดเขียนมักไม่นิยมวางจุดสนใจไว้ตรงกลางภาพ เพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกสงบนิ่ง ซึ่งผิดกับการวางไว้ด้านใดด้านหนึ่ง จะให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวได้ดีกว่า



ภาพการจัดวางตำแหน่งจุดสนใจที่ดี

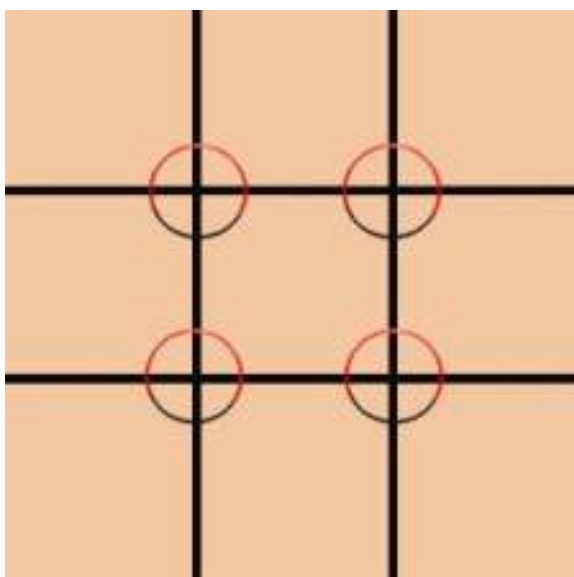
	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p style="text-align: center;">ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)</p>
		<p>หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124504</p>
		<p>งานที่ 4</p>
<p>การสร้างจุดสนใจ</p> <p>การสร้างจุดสนใจไม่ว่าโดยวิธีใดก็ตาม ไม่ควรสร้างหลายจุดเพราะถ้ามีหลายจุดก็จะแย่งความเด่นกันไม่รู้ว่าจะจุดสนใจที่แท้จริงอยู่ที่ไหน นอกจากนี้ก็จะเป็นการทำให้เอกภาพในงานนั้นหมดไป การสร้างจุดสนใจเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการสร้างความแตกต่าง</p> <p>หลักเบื้องต้นในการพิจารณาสร้างจุดสนใจในงานศิลปะ ก็คือ ศิลปินหรือนักออกแบบจะต้องกำหนดแนวทางของการสร้างจุดสนใจไว้ล่วงหน้าก็คือ ตำแหน่ง ปริมาณ และที่สำคัญที่สุดก็คือ วิธีการสร้างจุดสนใจ โดยใช้ส่วนประกอบมูลฐาน และองค์ประกอบของทัศนศิลป์</p> <p>แนวทางสร้างจุดสนใจ มีดังต่อไปนี้</p> <p>การสร้างจุดสนใจด้วยขนาด (Size) วัตถุ หรือรูปร่าง รูปทรง ที่มีขนาดใหญ่ที่สุดจะเป็นสิ่งสะดุดตาก่อให้เกิดจุดสนใจได้ทันทีในเบื้องต้น</p> <p>การสร้างจุดสนใจด้วยสี (Color) สีที่มีความเข้มสดใส (Color Intensity) ที่แตกต่างกว่าสีส่วนรวมในภาพก็จะสร้างจุดสนใจได้ดี หรือสีและน้ำหนักที่แตกต่างก็สร้างจุดสนใจได้เช่นกัน</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">ภาพการสร้างจุดสนใจด้วยสี</p>		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		งานที่ 4


การสร้างจุดสนใจด้วยตำแหน่ง (Location) โดยธรรมชาติ การมองของมนุษย์เราจะเริ่มจากบริเวณกลางภาพ ถัดขึ้นบน เล็กน้อย จึงมี กฎของการจัดองค์ประกอบภาพ ให้เกิด ความน่าสนใจ หรือ ที่เรียกว่า กฎ 3 ส่วน



ภาพการสร้างจุดสนใจด้วยตำแหน่ง

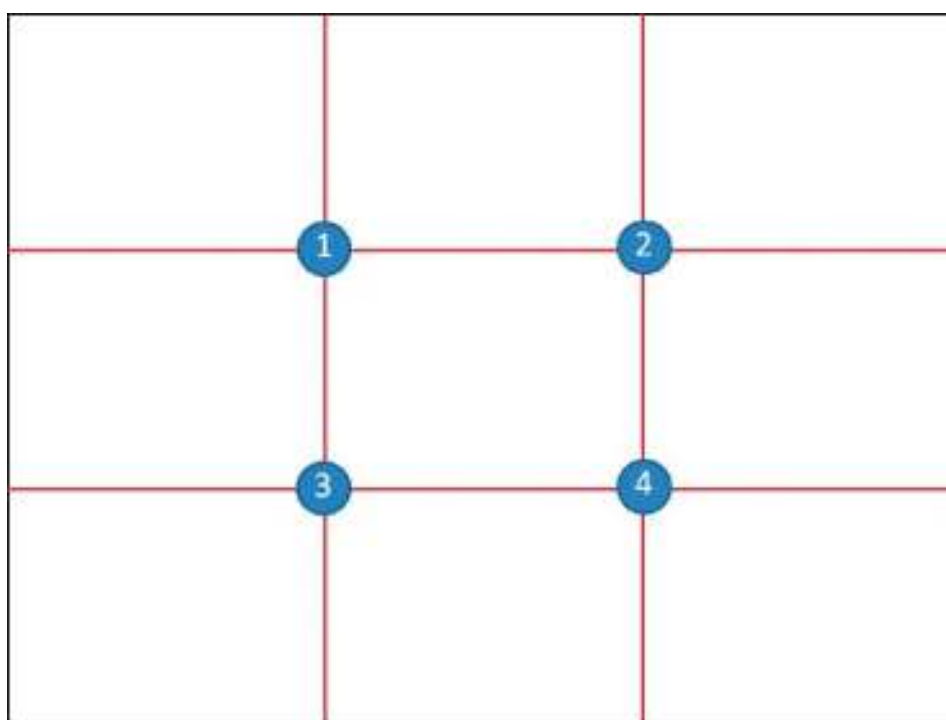


ภาพกฎ 3 ส่วน

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		งานที่ 4

กฎ 3 ส่วน (Rule of Third)

กฎ 3 ส่วน (Rule of Third) คือ การแบ่งพื้นที่ตามแนวนอน และแนวตั้งออกเป็น 3 ส่วนเท่า ๆ กัน จุด 4 จุด ซึ่งเป็นจุดตัดของเส้นที่แบ่งนี้จะเป็นจุดแห่งความสนใจในการวางตำแหน่งองค์ประกอบที่ต้องการสร้างจุดสนใจไว้ในตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งของจุดตัดทั้ง 4 นี้




ภาพการแบ่งพื้นที่ตามแนวนอน และแนวตั้งออกเป็น 3 ส่วนเท่า ๆ กัน

การสร้างจุดสนใจด้วยตำแหน่งอีกวิธีหนึ่งก็คือ นำองค์ประกอบที่ต้องการสร้างจุดสนใจนั้นให้แยกจากองค์ประกอบโดยรวมจะทำให้สายตาผู้ชมพุ่งไปยังตำแหน่งที่โดดเด่นนั้น

ข้อแนะนำ

1. การเน้นไม่จำเป็นจะต้องชี้แนะให้เห็นเด่นชัดจนเกินไป สิ่งที่จะต้องระลึกถึงอยู่เสมอ คือ เมื่อจัดวางจุดสนใจแล้ว จะต้องพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้สิ่งอื่นมาดึงความสนใจออกไป จนทำให้เกิดความสับสน
2. การเน้น สามารถกระทำได้ด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ของศิลปะ ไม่ว่าจะเป็น เส้น สี แสง-เงา รูปร่าง รูปทรง หรือ พื้นผิว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอของศิลปินผู้สร้างสรรค์


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		งานที่ 4
<p>ขั้นตอนการปฏิบัติงาน : ให้ผู้ฝึก ฝึกปฏิบัติงานในหัวข้อที่ 1 ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ฝึกปฏิบัติการสร้างจุด เด่นด้วยตำแหน่ง <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ฝึกปฏิบัติการสร้างจุดเด่นด้วยตำแหน่งโดยใช้กฎ 3 ส่วน 		
<p>อุปกรณ์และเครื่องมือ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ไม้บรรทัด 2. กระดาษรองวาด 3. ตัวหนีบ 4. มีดคัตเตอร์ 		
<p>วัสดุ :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		งานที่ 4
1. ฝึกปฏิบัติการสร้างจุดเด่นด้วยตำแหน่ง		
1.1 ฝึกปฏิบัติการสร้างจุดเด่นด้วยตำแหน่งโดยใช้กฎ 3 ส่วน		

ขั้นตอนการสร้างจุดเด่นด้วยตำแหน่งโดยใช้กฎ 3 ส่วน		
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	คำอธิบาย	ข้อควรระวัง
1. แบ่งพื้นที่	การแบ่งพื้นที่ตามแนวนอน และแนวตั้ง ออกเป็น 3 ส่วนเท่า ๆ กัน	-
2. สร้างจุดสนใจ	จากนั้นจะเกิดจุด 4 จุดซึ่งเป็นจุดตัดของเส้นที่แบ่งนี้ ซึ่งเป็นจุดสนใจ	-
3. วางตำแหน่งองค์ประกอบ	วางตำแหน่งองค์ประกอบที่ต้องการสร้างจุดสนใจไว้ในตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งของจุดตัด 4 จุดนี้	เมื่อจัดวางจุดสนใจแล้ว จะต้องพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้สิ่งอื่นมาดึงความสนใจออกไป จนทำให้เกิดความสับสน

หมายเหตุ :

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบงาน (ปฏิบัติ)								
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ								
		รหัสวิชา 0922124504								
		งานที่ 4								
<p><input type="checkbox"/> วิทยากร/ครูฝึกกำหนดให้ผู้รับการฝึกอบรมได้ฝึกทักษะการสร้างจุดเด่นของภาพด้วยตำแหน่งโดยใช้ทฤษฎีกฎ 3 ส่วน (Rule of Third)</p> <p style="text-align: center;">ภาพแบบที่กำหนดให้</p> <div style="text-align: center;">  </div>										
<p>ครุภัณฑ์/เครื่องมือ/วัสดุ/อุปกรณ์</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">1. ดินสอเบอร์ EE</td> <td style="width: 50%;">2. กระดาษ 80 ปอนด์</td> </tr> <tr> <td>3. ยางลบ</td> <td>4. ไม้บรรทัด</td> </tr> <tr> <td>5. กระดาษรองวาด</td> <td>6. ตัวหนีบ</td> </tr> <tr> <td>7. มีดคัตเตอร์</td> <td></td> </tr> </table>			1. ดินสอเบอร์ EE	2. กระดาษ 80 ปอนด์	3. ยางลบ	4. ไม้บรรทัด	5. กระดาษรองวาด	6. ตัวหนีบ	7. มีดคัตเตอร์	
1. ดินสอเบอร์ EE	2. กระดาษ 80 ปอนด์									
3. ยางลบ	4. ไม้บรรทัด									
5. กระดาษรองวาด	6. ตัวหนีบ									
7. มีดคัตเตอร์										

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบงาน (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การจัดองค์ประกอบภาพ
		รหัสวิชา 0922124504
		งานที่ 4

- วิทยากร/ครูฝึกกำหนดให้ผู้รับการฝึกได้ฝึกทักษะการขึ้นโครงของวัตถุ และลงรายละเอียดของสัดส่วน จากแบบที่กำหนดให้**


ภาพตัวอย่าง


การสร้างจุดเด่นของภาพด้วยตำแหน่งโดยใช้ทฤษฎีกฎ 3 ส่วน (Rule of Third)



ครุภัณฑ์/เครื่องมือ/วัสดุ/อุปกรณ์

- | | |
|------------------|--------------------|
| 1. ดินสอเบอร์ EE | 2. กระดาษ 80 ปอนด์ |
| 3. ยางลบ | 4. ไม้บรรทัด |
| 5. กระดาษรองวาด | 6. ตัวหนีบ |
| 7. มีดคัตเตอร์ | |

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเตรียมการสอน (ทฤษฎี)	
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง	
		รหัสวิชา 0922124505	
		หัวข้อที่ 5	เวลา 2 ชั่วโมง
วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้ ความสามารถในการใช้โปรแกรมลงสีภาพนิ่งได้อย่างถูกต้อง			
วิธีการสอน : บรรยาย สาธิต และให้ฝึกปฏิบัติ			
หัวข้อสำคัญ : 1) ความรู้เบื้องต้นในการใช้งานโปรแกรมตกแต่งภาพ 2) เครื่องมือและคำสั่งการใช้งาน Photoshop 3) ทฤษฎีสี โหมดสี (Color Mode) 4) การเลือกพื้นที่ในการทำงาน 5) การเตรียมรูปภาพ 6) การลงสีภาพ 7) เทคนิคการตกแต่งแสงเงา			
อุปกรณ์ช่วยฝึก : 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 4. ไม้บรรทัด 5. กระดาษรองวาด 6. ตัวหนีบ 7. มีดคัตเตอร์			
การมอบหมายงาน :			
การวัดและประเมินผล :			
หนังสืออ้างอิง : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2553). องค์ประกอบศิลปะ . (พิมพ์ครั้งที่ 6), กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน์. ชัยวิวัฒน์ การรื่นศรี (2546). ศิลปะเบื้องต้น . กรุงเทพฯ: ปาเจรา. ชลุด นิมเสมอ (2542). องค์ประกอบของศิลปะ . (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช. ปรัชญา อารณ. (2538). หลักการออกแบบ . กรุงเทพฯ: โปรแกรมออกแบบฯ สถาบันราชภัฏภูเก็ต. วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2552). วาดเส้นพื้นฐาน . (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. _____. (2548). องค์ประกอบศิลปะ . กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. สมเกียรติ ตั้งนโม (แปล) (2536). ทฤษฎีสี . กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. อนัน ภาชนะกาญจน์ และ อนัน วาโซะ (2554). โฟโต้ช้อป (โปรแกรมคอมพิวเตอร์) . กรุงเทพฯ: ไอดีซี พรีเมียร์.			

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5


ความรู้เบื้องต้นในการใช้งานโปรแกรมตกแต่งภาพ

Adobe Photoshop คือชื่อเต็มของโปรแกรมนี้นี้ ที่ใช้สำหรับการตกแต่งภาพ แก้ไขภาพ ย่อขนาด เปลี่ยนประเภทไฟล์ หรือหลายๆ คนอาจจะเคยได้ยินคำว่า Retouch ภาพซึ่งก็มีความหมายในแนวเดียวกัน โปรแกรม photoshop นี้ถือได้ว่าเป็นโปรแกรมที่ดีที่สุด และน่าใช้ที่สุดสำหรับการแก้ไขภาพก็ว่าได้ เรียกว่า ถ้าพูดถึงการแก้ไขรูปภาพดิจิทัล ต้องพูดถึงโปรแกรม Adobe Photoshop เลยทีเดียว

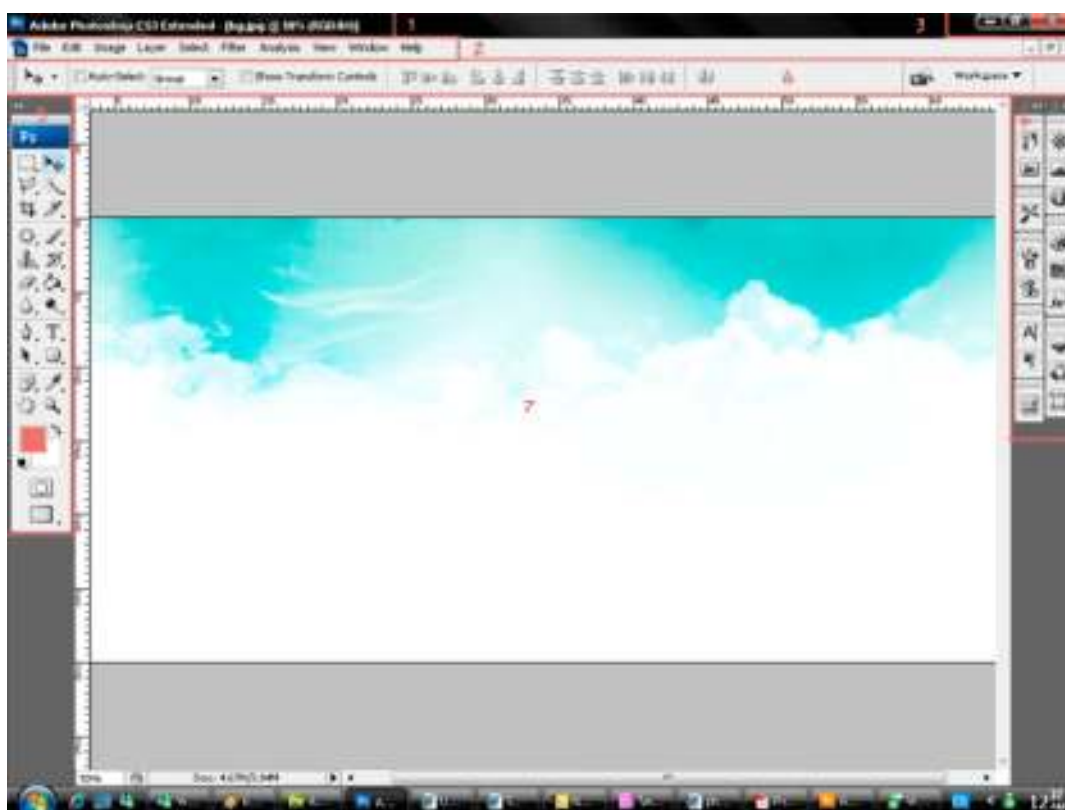
ความสามารถพื้นฐานของ Adobe Photoshop ที่ควรทราบ

- ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ
- ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ
- เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
- สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สีเหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่างอิสระ
- มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
- การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
- เพิ่มเติมข้อความ ใส่ effect ของข้อความได้
- Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้
- และอื่นๆ อีกมากมาย



	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5


ส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Photoshop



ภาพหน้าจอของโปรแกรม Photoshop

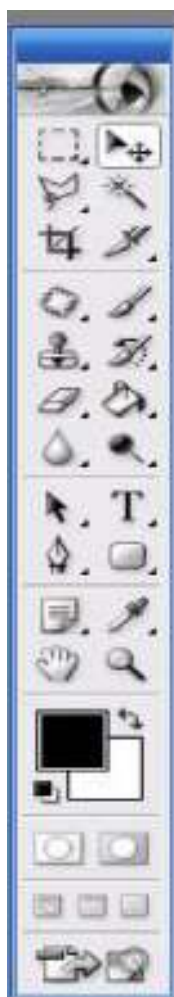
หน้าจอของโปรแกรม Photoshop ประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ของโปรแกรม Photoshop
2. แถบเมนู (Menu Bar)
3. ปุ่มควบคุมการทำงาน
4. แถบกำหนดรูปแบบของเครื่องมือที่ใช้งาน (Tool Option Bar)
5. กล่องเครื่องมือ (Tool Box)
6. Palette ที่รวบรวมคุณสมบัติของการทำงานต่างๆ เช่น Navigator , Color , Layer , History เป็นต้น
7. พื้นที่ทำงาน


	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5

เครื่องมือและคำสั่งการใช้งาน Photoshop

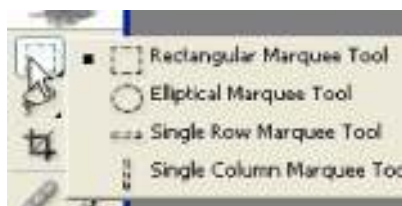
Tools เป็นเครื่องมือที่ใช้ใน Photoshop สามารถกำหนด ป้อนและแสดงด้วยคำสั่ง windows > show/hide Tools ปุ่มบน Tools บางอัน มีรูปภาพสามเหลี่ยมอันเล็กๆอยู่ด้านล่างขวา เมื่อเรากดเมาส์ค้างบนปุ่มนั้นจะมีเครื่องมือที่ถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มเดียวกันออกมา สำหรับเครื่องมือต่างๆ มีการใช้ดังนี้



ภาพของ Tools ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในโปรแกรม Photoshop

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5

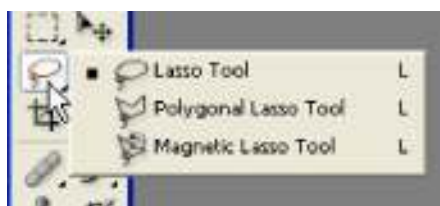
เครื่องมือใน Tool Box



Marquee Tools เป็นกลุ่มเครื่องมือสำหรับเลือกส่วนที่ต้องการใช้งาน คือ เลือกรูปทรงที่ต้องการ จากนั้นลากคลุมส่วนที่ต้องการบริเวณที่เป็นจุดไขว้ปลายจะถูกเลือกให้พร้อมที่จะรับคำสั่งอื่นๆ ต่อไป การยกเลิกกดที่บริเวณใดก็ได้ของงาน 1 ครั้ง



Move Tool เป็นเครื่องมือเพื่อการเคลื่อนย้ายตำแหน่งสามารถเรียกใช้งานได้ที่ Tools Box ที่เครื่องหมายลูกศร และมีเครื่องหมายทิศทางอยู่ สามารถใช้งานได้โดยการนำเมาส์ลากไปในตำแหน่งที่ต้องการ




Lasso Tools เป็นเครื่องมือสำหรับเลือกบางส่วนของภาพที่ต้องการ

รูปที่ 1 คือ การคลิกลากตามส่วนที่ต้องการ ถ้าปล่อยคลิกเมื่อใดปลายเส้นที่เลือกจะวิ่งไปหาจุดเริ่มต้นทันที

รูปที่ 2 คือ ใช้คลิกลากเมาส์แล้วหยุดที่ต้องการค่อยๆ คลิกได้ถ้าผิดกด Delete เพื่อลบจุดที่กำหนดไว้โดยระหว่างจุดที่เลือกจะเป็นเส้นตรง

รูปที่ 3 คือ จะเลือกจากความแตกต่างของสีให้โดยอัตโนมัติ โดยคอยสร้างจุดที่กำหนดไว้ได้เอง

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5



Magic wand (W) เครื่องมือในการสร้าง Selection ในบริเวณที่มีโทนสีเดียวกัน



Crop Tool เป็นเครื่องมือสำหรับเลือกตัดเฉพาะส่วนที่ต้องการวิธีใช้ คือ เมื่อเลือกเครื่องมือนี้แล้วก็กำหนดจุดเริ่มต้น จากนั้นก็ลากจนคลุมส่วนที่เราต้องการจะได้ลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยม ดับเบิ้ลคลิก ก็จะได้รูปที่ต้องการ




Healing Brush Tool การใช้งานเหมือน Clone แต่จะมีการเกลี่ยสีให้ใกล้เคียงกับบริเวณใกล้เคียง

Patch Tool คือ การสร้างส่วนที่ต้องการจะวางทับโดยกำหนดบริเวณที่ต้องการ แล้วเลือกโดยใช้เมาส์ลากไปเลือกส่วนที่ต้องการทับ

Color Replacement Tool เครื่องมือขั้นสุดทำย่นไว้เปลี่ยนสีของจุดที่ต้องการกับสีที่ได้เลือกไว้



Brush Tool ใช้เพื่อการวาดภาพ ถ้าคลิกค้างจะสามารถเลือกเปลี่ยนเป็น

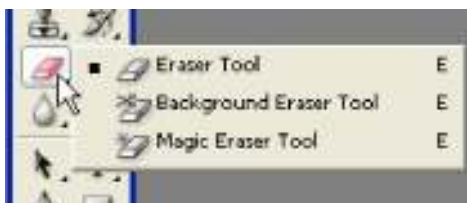
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5

Pencil Tool ได้ด้วย สามารถ เลือกสีโดยคลิกที่ แท็บ Switch คลิกที่สีเพื่อเปลี่ยนสีตามต้องการ สามารถเปลี่ยนขนาดได้โดย คลิกขวาที่ไฟล้งาน เลือกปรับแต่งขนาดตามต้องการ




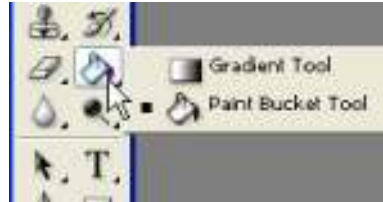
Clone Stamp Tool / Healing Brush Tool เครื่องมือ 2 กลุ่ม มีวิธีใช้เหมือนกัน Clone คือ การก๊อปปี้บริเวณที่เลือกไปวางทับส่วนที่ต้องการใช้งานโดยเลือกกด Alt ค้างไว้ แล้วเลือกบริเวณที่ต้องการจะโคลน หรือ Copy แล้วคลิกเมาส์ซ้ายปล่อย ALT แล้วนำเมาส์มาบริเวณที่เราต้องการจะโคลนทับคลิกลากเมาส์โคลนส่วนที่เรา copy ก็จะถูกมาวาดทับส่วนที่ต้องการ

Red Eye Tool การลบจุดแดงในตาเพียงแต่คลิกลากเมาส์ตกลูกตาแดงก็จะมีสีดำมาแทนที่สีแดง



Eraser Tool การลบใช้ในส่วนที่ต้องการจะลบ ซึ่งสามารถปรับขนาดได้เหมือนกับ Brush Tool
 Background Eraser Tool จะเป็นการเลือกลบในส่วน แแบ็กกราวนด์ ที่ไม่ต้องการออกจากรูป
 Magic Eraser Tool จะทำการลบสีที่ต่อเนื่องกับสีที่เราเลือกไว้ทั้งผืน

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5



Paint Bucket Tool คือ การลงสีหลังจากเลือกสีที่ต้องการแล้ว จากนั้นเลือกเครื่องมือนี้ ไปที่ๆ ต้องการจะเติมสี แล้วก็คลิก


Gradient Tool คือ การทาสีแบบไล่ระดับสี คลิกเลือก Gradient Tool แล้วเลือกชุดสีที่กำหนดไว้ แล้วนำมาคลิกลากไปตามส่วนที่ต้องการทาสี การไล่ระดับมี 5 แบบ จะไล่ระดับสีแบบไหนให้คลิกเลือก



Blur คือ การทำภาพให้เบลอ

Sharpen คือ การทำภาพ ให้คมชัดขึ้น

Smudge คือ การทำให้ภาพดูเหมือนเคลื่อนไหวใช้มากๆ ภาพจะเบลอ การใช้งาน คือ คลิกแล้วลากสามารถปรับขนาดโดยคลิกขวาเหมือน Brush Tool ส่วน Option อื่นๆ ปรับได้ที่ Tool Option Bar


	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5



Zoom Tool มีให้ใช้ทั้งซูมอิน และซูมเอาท์ สามารถเลือกได้ที่ Tool Option Bar แต่ให้ง่าย คือ กด < Ctrl + Space Bar > เพื่อ ZOOM IN แล้วก็กด < Ctrl + Shift + Space Bar > เพื่อ ZOOM OUT

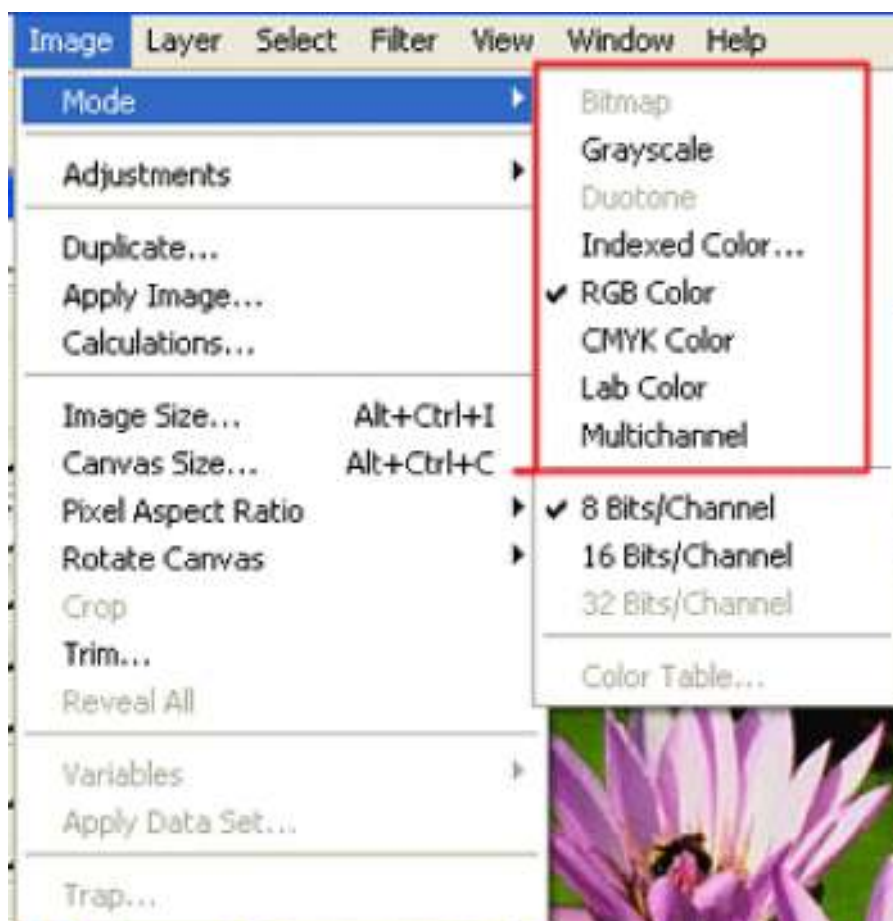


Quick Mask / Standard เป็นเครื่องมือสำหรับเลือกส่วนที่ต้องการปกป้อง ไม่ให้ถูกแก้ไขในขณะที่เราทำงาน แต่ก็สามารถใช้เป็นเครื่องมือช่วยเลือกส่วนที่เราต้องการทำงานได้ การใช้งานคลิกที่ Quick Mask Mode จากนั้นใช้เครื่องมือ Brush กำหนดจุดที่เราต้องการ ถ้าคลุมพื้นที่กว้างๆ อาจใช้ Paint ช่วยในการลง เมื่อครบแล้ว คลิกที่ Edit in Standard Mode จะเห็นว่า ส่วนที่เราลงสีไว้ จะถูกปกป้อง การทำงานกับภาพ จะไม่ถูกทำในส่วนนี้ได้ แต่ถ้าหากต้องการใช้เป็นส่วนที่ทำงาน ก็สั่งได้ที่ Select > Inverse หรือกด < Shift + Ctrl + I > ตอนนี้เราก็สามารถทำงานในส่วนที่เลือก โดยส่วนที่ไม่ถูกเลือกจะถูกปกป้องไว้





	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5


ทฤษฎีสี โหมดสี (Color Mode)

Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการจัดการกับภาพในระบบ Digital โดยเฉพาะ โหมดต่าง ๆ จึงถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในงานต่าง ๆ กันไป สำหรับ Photoshop จะมีโหมดสีอยู่ด้วยกัน ทั้งหมด 8 โหมด คือ



ภาพโหมดสีทั้ง 8 โหมด

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p style="text-align: center;">ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124505</p>
		<p>หัวข้อที่ 5</p>
<div style="text-align: center;">  </div> <p>Bitmap</p> <p>โหมดสีที่มีการเก็บข้อมูลสีเพียง 1 Bit ต่อ Pixel ซึ่งจะทำให้รูปในโหมดนี้มีเพียง สีขาวหรือดำเท่านั้น และไม่สามารถไล่เฉดสีได้ทำให้ภาพหยาบมากและไม่สามารถตกแต่งใด ๆ ได้ ข้อดีของโหมดภาพแบบนี้คือ ภาพที่ได้จากโหมดนี้จะมีขนาดเล็กมาก สามารถใช้สร้างภาพลายเส้น หรือโลโก้ที่ไม่ต้องการสีสันทันได้</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Grayscale</p> <p>โหมดสำหรับภาพขาวดำ สามารถไล่เฉดสีได้ทำให้ภาพมีความคมชัดกว่า Bitmap มาก สามารถใช้กับเครื่องมือใน Photoshop ได้แทบทุกตัว</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Duotone</p> <p>โหมดสีที่สามารถปรับความคมชัดและเฉดสีของภาพแบบ Grayscale ให้มีความหลากหลายมากขึ้น สามารถใช้สีอื่น ๆ เข้ามาเสริมในสีดำ ทำให้ภาพมีความน่าสนใจขึ้น</p>		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5



Indexed Color

โหมดสีที่จำกัดไว้เพียง 256 สี โดย Photoshop จะปรับสีให้ใกล้เคียงกับสีที่กำหนดไว้ทั้ง 256 สีที่ถูกกำหนดไว้แล้ว ซึ่งจะทำให้ขนาดของภาพไม่ใหญ่มาก และยังคงคุณสมบัติของภาพไว้อย่างครบถ้วน






RGB Color


โหมดสีที่ถอดคุณสมบัติของภาพแบบ RGB มาสร้างเห็นโหมดภาพ โดยมีสีแดง เขียว และน้ำเงิน โดยแต่ละสีจะไล่ได้ 256 ระดับ โดยใช้หลักการการรวมแสงสี ซึ่งสามารถสร้างสีได้สูงสุด 16.7 ล้านสี หลักการแสดงสีของจอคอมพิวเตอร์นั้นจะแสดงเป็น RGB อยู่แล้ว ฉะนั้น ไม่ว่าจะเลือกโหมดการทำงานใดก็ตาม การแสดงผลบนจอภาพก็จะใช้ เป็น RGB อยู่เช่นเดิม



CMYK

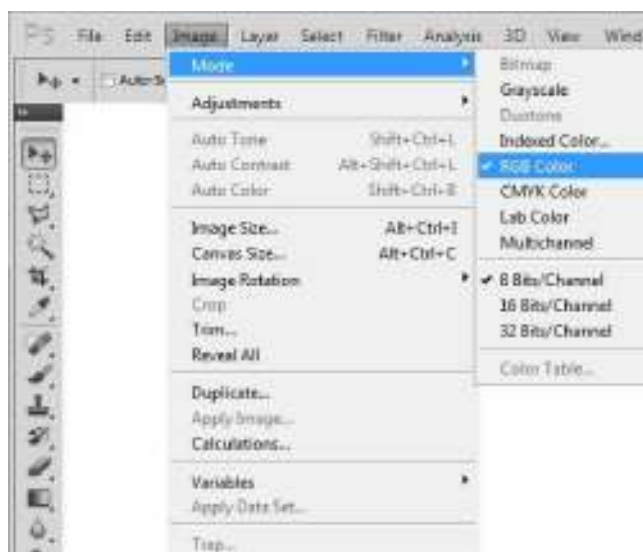
โหมดมาตรฐานสำหรับเครื่องพิมพ์ โดยแบ่งสีเป็น 4 สีหลักได้แก่ ฟ้า ชมพูม่วง เหลือง และดำ โดยในแต่ละสีจะมีค่า 8 Bit ซึ่งทำให้ในแต่ละ Pixel จะเก็บค่าถึง 32 Bit ในโหมดนี้ Photoshop จัดเตรียมสำหรับภาพที่ใช้ในการพิมพ์ โดยแก้ไขจุดบกพร่องของโหมดสี RGB ที่เครื่องพิมพ์ไม่สามารถพิมพ์สีบางสีออกไปได้

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p>ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124505</p>
		<p>หัวข้อที่ 5</p>
<div style="text-align: center;">  </div> <p>Lab Color เป็นโหมดสีที่มีความเหมือนจริงที่สุด สำหรับงานพิมพ์ที่เป็น Photo CD หรือภาพที่ต้องการใช้งาน ระหว่าง ระบบคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน เช่น Windows ไปยัง Mac</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Multichannel การเก็บสีจำนวน 8 Bit ต่อ Pixel ทำให้มีความจำกัดของจำนวนสี ซึ่งใจใช้กับการพิมพ์แบบพิเศษที่ไม่ต้องการ ความละเอียด และสีที่จุดขนาดมากนัก</p>		

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5

ประเภทของโหมดสี

ประเภทของโหมดสี ประกอบด้วย



ภาพโหมดสีทั้ง 8 โหมด

โหมด RGB - โหมดสีปกติเวลาเราใช้งาน Photoshop ดังนั้น ถ้ามีปัญหาการใช้งาน ให้ลองตรวจสอบการกำหนดโหมดสีว่าเป็นโหมด RGB หรือเปล่า (RGB ย่อมาจาก R: Red, G:Green, B:Blue)

โหมด CMYK - โหมดสีสำหรับงานพิมพ์โดยเฉพาะ สีที่แสดงบนจอจะค่อนข้างทึบ และพิมพ์ออกมาจะสดใส

โหมด Lab Color - โหมดสีที่แสดงช่องความกว้างของสีได้สูงที่สุด เหมาะสำหรับการใช้เมื่อต้องการเพิ่มปริมาณสีให้สดขึ้นกว่าปกติ


โหมด Grayscale - โหมดสีเทา แต่สามารถแสดงระดับสีได้ถึง 256 ระดับ

โหมด Bitmap - โหมดที่แสดงสีได้เพียง 2 สีเท่านั้น

โหมด Duotone - โหมดสีที่มีสีจำนวนน้อยๆ คล้ายกับโหมด Grayscale เช่น 1 โทน, 2 โทน, 3 โทน, 4 โทน เป็นต้น ภาพที่ได้จะมีเส้นน้อยแต่ดูสวยงามไปอีกแบบหนึ่ง

โหมด Indexed Color - โหมดสีสำหรับแสดงบนเว็บไซต์ แสดงระดับสีได้ 256 สี ซึ่งผลที่ได้รับคือไฟล์มีขนาดเล็ก

โหมด Multichannel - โหมดที่ใช้สำหรับงานสิ่งพิมพ์คุณภาพสูง เป็นโหมดที่สามารถไล่ระดับสีได้ถึง 256 สีในแต่ละ channel

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5





การเลือกพื้นที่ในการทำงาน

การเลือกพื้นที่ด้วย Marquee

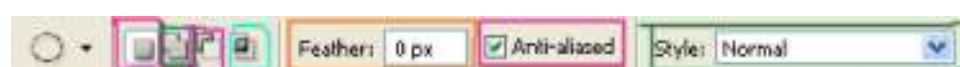
การเลือกพื้นที่ หรือการสร้าง Selection เป็นการกำหนดขอบเขตในการทำงาน โดยโปรแกรมจะแสดงพื้นที่ที่ถูกเลือกโดยการล้อมพื้นที่ด้วยเส้นปะเมื่อเราสร้างเขต Selection ขึ้นเราจะสามารถทำงานได้เพียงภาพในพื้นที่ที่เลือกไว้เท่านั้น พื้นที่ที่อยู่นอกเหนือขอบเขตการเลือกจะไม่สามารถทำงานได้








1. การสร้าง selection จาก Maquee tool











Maquee tool แบ่งออกเป็น 4 รูปแบบคือ


-  rectangular marquee tool รูปแบบการเลือก selection แบบสี่เหลี่ยม
-  elliptical marquee tool รูปแบบการเลือก selection แบบวงกลม
-  single row marquee tool รูปแบบการเลือก selection แบบแถวเดียว
-  single column marquee tool รูปแบบการเลือก selection แบบคอลัมน์เดียว


2. การปรับแต่งเครื่องมือ Maquee tool จากแถบ Option bar



-  New selection จะมีการสร้างพื้นที่ selection ใหม่ทุกครั้งที่มีการวาด
-  Add to selection การรวมพื้นที่ selection ในส่วนของพื้นที่ใหม่จะรวมกับพื้นที่เก่า
-  Subtract from selection การลบพื้นที่เดิมที่เลือกไว้
-  Intersect with selection การเลือกพื้นที่ที่วาดขึ้นใหม่ไปหักลบกับพื้นที่เดิม โดยจะเหลือเฉพาะส่วนที่มีพื้นที่ซ้อนกันเท่านั้น
-  Feather ช่องกำหนดความฟุ้งการกระจายที่ขอบของพื้นที่
-  Anti-aliased กำหนดส่วนขอบของ selection ให้มีการทำ Anti-aliased
-  Style ช่องสำหรับเลือกวิธีการเลือกพื้นที่ selection

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p style="text-align: center;">ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>									
		<p>หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง</p>									
		<p>รหัสวิชา 0922124505</p>									
		<p>หัวข้อที่ 5</p>									
<p>การเลือกพื้นที่ด้วย Lasso</p> <p>เครื่องมือ Lasso Maquee Tool เป็นเครื่องมือสำหรับเลือกภาพโดยกำหนดส่วนที่เป็นขอบของ Selection เอง ซึ่งแบ่งออกเป็นเครื่องมือย่อยๆ ดังนี้</p> <table border="0" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 30px; text-align: center;"></td> <td>lasso tool</td> <td>ตัวเลือกแบบอิสระ</td> </tr> <tr> <td style="width: 30px; text-align: center;"></td> <td>polygonal lasso tool</td> <td>ตัวเลือกแบบเส้นตรง</td> </tr> <tr> <td style="width: 30px; text-align: center;"></td> <td>magnetic lasso tool</td> <td>ตัวเลือกแบบแม่เหล็ก</td> </tr> </table> <p style="margin-top: 20px;">1. Lasso Tool</p> <p>สำหรับเลือกพื้นที่โดยการคลิกแล้วลากเมาส์ไปตามพื้นที่ที่ต้องการ หากกดแป้น Alt ค้างเอาไว้ขณะใช้งาน เครื่องมือ Lasso จะกลายเป็น Polygonal Lasso และเมื่อปล่อยแป้น Alt เส้น Selection ที่วาดจะปิดทันที</p> <p style="margin-top: 20px;">2. Polygonal Lasso Tool</p> <p>สำหรับคลิกเลือกขอบเขตของพื้นที่ Selection แบบเหลี่ยม การปิดพื้นที่ Selection หรือการสิ้นสุดการเลือกของ Polygonal Lasso นั้น ทำได้ 2 วิธี</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คลิกเลือกพื้นที่จนกระทั่งเส้นบอกเขตการเลือกมาชนที่จุดเริ่มต้น 2. ดับเบิ้ลคลิกเพื่อปิดเส้น Selection ทันที <p style="margin-top: 20px;">3. Magnetic Lasso Tool</p> <p>สำหรับเลือกเขตพื้นที่อัตโนมัติ โดยจะทำการอ่านค่าความแตกต่างระหว่างสีเป็นตัวตัดสินใจเลือกการวางเส้น กำหนดพื้นที่ สำหรับ Option Bar ของเครื่องมือกลุ่ม Lasso จะเหมือน ๆ กับ Option Bar ของเครื่องมือ Maquee</p> <p style="margin-top: 20px;">การเลือกทั้งหมด(All selection)</p> <p>คำสั่ง All selection เป็นคำสั่งสำหรับเลือกพื้นที่ทั้งหมดของพื้นที่ทำงาน สามารถทำได้โดยคลิกที่ Menu Select > All หรือกดแป้น Ctrl + A</p>				lasso tool	ตัวเลือกแบบอิสระ		polygonal lasso tool	ตัวเลือกแบบเส้นตรง		magnetic lasso tool	ตัวเลือกแบบแม่เหล็ก
	lasso tool	ตัวเลือกแบบอิสระ									
	polygonal lasso tool	ตัวเลือกแบบเส้นตรง									
	magnetic lasso tool	ตัวเลือกแบบแม่เหล็ก									

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5
<p>การยกเลิกการเลือก Selection (Deselect)</p> <p>การยกเลิก Selection หรือการทำ Deselect นั้น สามารถทำได้ 2 วิธี คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คลิกที่ Menu Select > Deselect หรือกดแป้น Ctrl + D 2. ใช้เครื่องมือ Maquee หรือ Lasso ในรูปแบบ New คลิกลงไปในพื้นที่นอกเหนือการ Selection 1 ครั้ง <p>การ Reselection</p> <p>ในระหว่างการทำงานเมื่อเราได้ทำการ Deselection พื้นที่ Selection ไปแล้ว เราสามารถเรียกพื้นที่ Selection ครั้งสุดท้ายกลับมาใช้งานได้โดยหลังจาก Deselect พื้นที่ Selection เดิมไปแล้ว คลิกที่ Menu > Select >Reselect หรือกด Shift + Ctrl + D</p>		

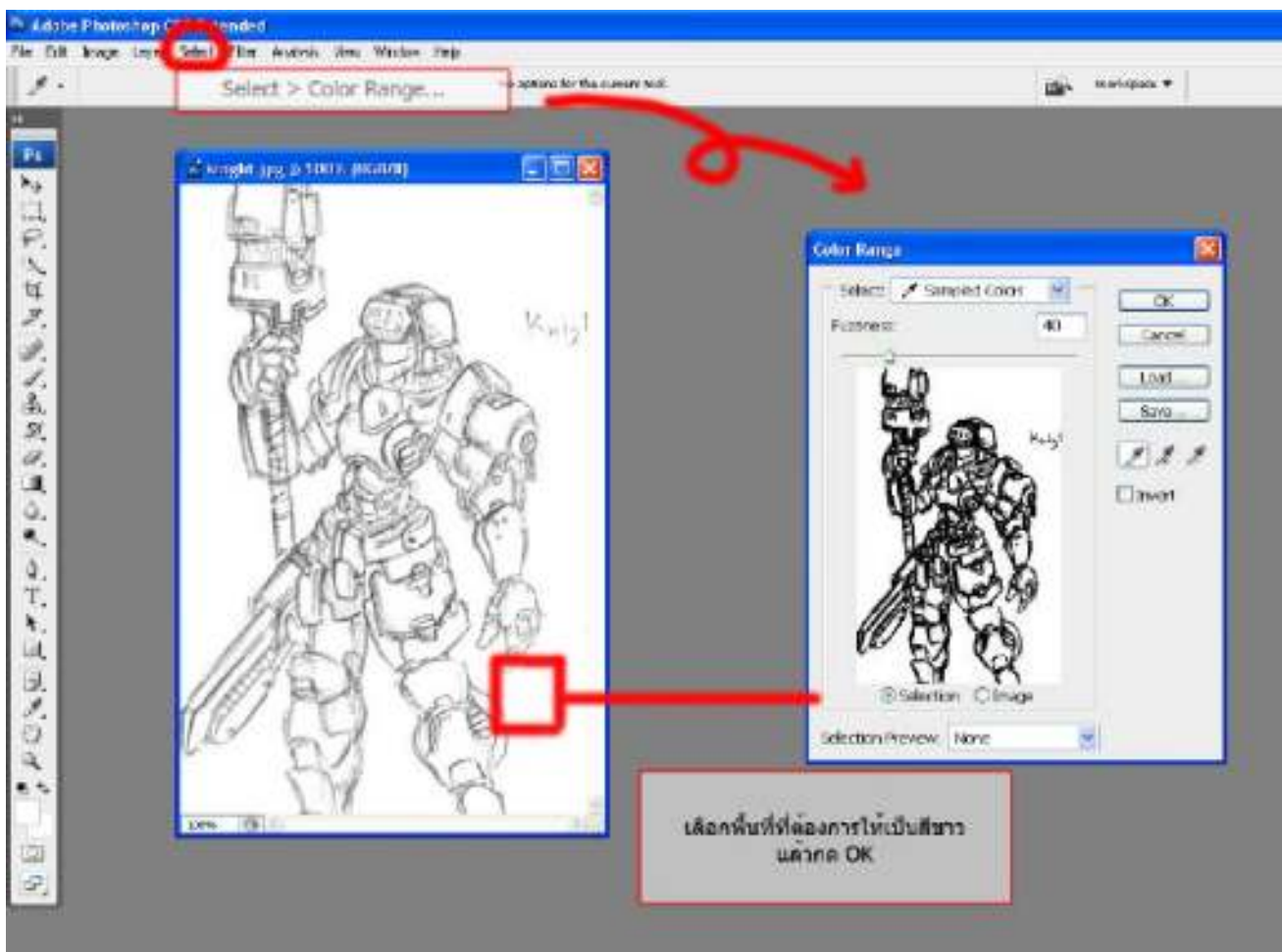
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5


เทคนิคการลงสีภาพ

การเตรียมรูปภาพ


1. ให้แสงนภาพที่ต้องการเข้าคอมพิวเตอร์
2. ทำความสะอาดชิ้นงาน กรณีที่มีรอยเปื้อนอะไรก็ตามที่ไม่ใช่สีขาว

ให้ใช้คำสั่ง Select>Color Range ในทูลบาร์ด้านบนเพื่อเลือกส่วนที่จะเป็นพื้นสีขาวในภาพทั้งหมด




	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5


การลงสีภาพ

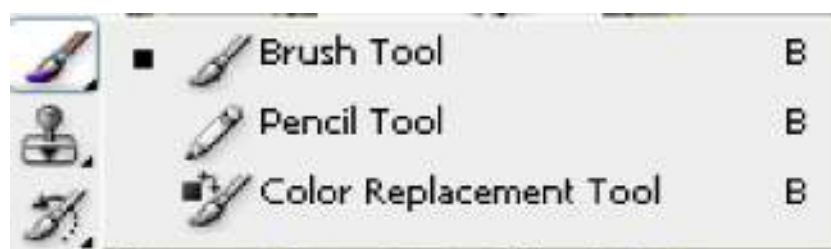
1. ทำการแบ่งเลเยอร์ใน Photoshop เพื่อแยกชิ้นการทำงานไม่ให้ทำลงบนต้นฉบับ กันความผิดพลาด ลากเลเยอร์ภาพต้นฉบับ (มีอยู่อันเดียว...) ลงมาที่ไอคอน  New Layer ด้านล่างของหน้าต่างเลเยอร์ จะเห็นว่ามีเลเยอร์ใหม่เกิดขึ้นแต่ภาพเหมือนกัน ให้เปลี่ยน Layer Mode ของเลเยอร์ที่สร้างขึ้นใหม่เป็น Multiply ซึ่งจะทำให้สีขาวของเลเยอร์นั้นๆโปร่งใสมองเห็นเลเยอร์ข้างล่าง



2. สร้างเลเยอร์ใหม่ระหว่างเลเยอร์ที่ทำไว้เมื่อสักครู่กับเลเยอร์แรกสุด ในเลเยอร์นี้จะเป็นพื้นที่ที่จะลงสี ระวางอย่า ลงสีผิดเลเยอร์ มิฉะนั้นจะต้องกลับไปสร้างเลเยอร์ใหม่อีก

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5

3. เลือกเครื่องมือ  Brush (คีย์ลัด : B) จากแถบทางซ้าย




ให้ดูที่เมนูบาร์ด้านบนเครื่องมือหลายๆ ชนิดใน Photoshop สามารถปรับแต่งได้ เครื่องมือ Brush ก็เช่นเดียวกัน ดูในภาพทดลองใช้และปรับให้เหมาะสมกับชิ้นงาน




หัวแปรงบางประเภทมีคุณสมบัติขณะลงสีที่ต่างกัน ส่วนใหญ่จะลากเส้นเหมือนเส้นปกติ แต่บางหัวจะมีคุณสมบัติ "กระจาย" เช่น หัวแปรงใบไม้ ควรทดลองให้แน่ใจก่อนใช้


การทำการลงสีพื้น คือ ลงสีที่เราต้องการลงบนตัวงานโดยที่ยังไม่ต้องคำนึงถึงแสงเงา ในที่นี้จะลงสีลงบนเลเยอร์กลางที่สร้างขึ้นล่าสุดให้เรียบร้อย

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5



ภาพการลงสีลงบนตัวงานโดยที่ยังไม่ต้องคำนึงถึงแสงเงา

หากทาสีผิดตำแหน่ง สามารถใช้เครื่องมือ  Eraser (คีย์ลัด: B) ในการลบส่วนที่ไม่ต้องการออกไปได้ และสามารถปรับแต่งได้คล้าย Brush ผิดกันตรงที่ว่าจะมีโหมดการทำงานหลักมาให้ 3 รูปแบบคือ
Brush หัวแปรงลบเป็นหัว Brush หัวไป ปรับขนาดได้
Pencil หัวลบสีเหลี่ยมขนาด 1 Pixel ปรับขนาดไม่ได้
Block หัวลบขนาดประมาณ 200*200 Pixel ปรับขนาดไม่ได้ทำการลบ ลงสีพื้นให้เสร็จเรียบร้อย

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5


2. ไล่สี โดยซูมภาพเข้าไปใกล้ๆ หากทำงานด้วย Brush เราจะเห็นรอยแตกของพิกเซลเป็นสีที่เข้มน้อยกว่าสีที่เราลงไปเล็กน้อย ใช้เครื่องมือ Color Pick ดูดสีนั้นๆ ขึ้นมาแล้วใช้ Brush ปาดทับ ทำไปเรื่อยๆ จนกว่าเราเห็นว่าเนียนดีพอแล้ว หากในขั้นตอนลงสี เราใช้หัวแปรง brush แบบฟุ้ง ขอบไม่คม อาจจะทำให้เลือกสีได้ง่ายขึ้น ระหว่างทำอาจปรับลด opacity (ความโปร่งใสของสี) ของหัวแปรงที่แถบ เพื่อให้ควบคุมการไล่สีได้ง่ายขึ้น



ภาพรอยแตกของพิกเซลเป็นสีที่เข้มน้อยกว่าสีที่ลงไปเล็กน้อย




ภาพการไล่สีด้วย Brush

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5

3. ลงสีและแสง ทำเช่นเดียวกันกับวิธีการลงเงาในขั้นตอนที่แล้ว เพียงแต่กลับสีเป็นสีด้านที่สว่างกว่าสีพื้น แนะนำว่าควรปรับ Brush ให้มี Opacity อ่อนๆ ประมาณ 20-50% เพื่อที่สีของแสงที่เข้ามาจะได้ไม่เด่นจนกลบสีพื้นเกินไป




ภาพการลงสีและแสง


	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5


4. ตกแต่งพื้นหลังและส่วนต่างๆของชิ้นงานได้ตามใจชอบ เป็นอันเสร็จสมบูรณ์




ภาพที่เสร็จสมบูรณ์

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบทดสอบ
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5
<p><input type="checkbox"/> คำชี้แจง แบบทดสอบมีทั้งหมด 2 ตอน</p> <p><input type="checkbox"/> ตอนที่ 1 เขียนเครื่องหมาย ○ ล้อมรอบตัวอักษรหน้าคำตอบที่ถูกต้อง</p>		
<p>1. ข้อใดไม่ใช่ความสามารถของโปรแกรม Photoshop</p> <p>ก ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ</p> <p>ข เปลี่ยนแปลงสีของภาพได้</p> <p>ค ตัดต่อเสียงประกอบการ์ตูนได้</p> <p>ง ตัดต่อภาพบางส่วนของภาพได้</p> <p>2. Sharpen คือข้อใด</p> <p>ก การทำภาพ ให้คมชัดขึ้น</p> <p>ข การทำให้ภาพดูเหมือนเคลื่อนไหว</p> <p>ค การเลือกลบในส่วนแบ็กกราวนด์</p> <p>ง เลือกส่วนที่ต้องการปกป้องไม่ให้ถูกแก้ไข</p> <p>3. โหมดสีที่จำกัดไว้เพียง 256 สี คือข้อใด</p> <p>ก RGB Color ข Bitmap</p> <p>ค Grayscale ง Indexed Color</p> <p>4. โหมดสีที่มีการเก็บข้อมูลสีเพียง 1Bit : Pixel คือข้อใด</p> <p>ก Bitmap ข CMYK</p> <p>ค Lab Color ง Multichannel</p> <p>5. โหมดสีที่แสดงบนจอจะค่อนข้างทึบ และพิมพ์ออกมาจะสดใส คือข้อใด</p> <p>ก RGB Color ข CMYK</p> <p>ค Grayscale ง Multichannel</p> <p>6. ข้อใดคือคำสั่ง All selection</p> <p>ก Ctrl + D ข Ctrl + A</p> <p>ค Shift + Ctrl + D ง Shift + Ctrl + A</p>	<p>7. ทำความสะอาดชั้นงาน กรณีที่มีรอยเปื้อนต้องใช้คำสั่งตามข้อใด</p> <p>ก Select > Brush</p> <p>ข Select > Opacity</p> <p>ค Select > Color Pick</p> <p>ง Select > Color Range</p> <p>8. ถ้า Layer Mode ของเลเยอร์ที่สร้างขึ้นใหม่เป็น Multiply จะมีผลตามข้อใด</p> <p>ก สีขาวของเลเยอร์จะทึบ</p> <p>ข สีขาวของเลเยอร์จะเบลอ</p> <p>ค สีขาวของเลเยอร์จะโปร่งใส</p> <p>ง สีขาวของเลเยอร์จะเปลี่ยนสี</p> <p>9. การไล่สี หากทำงานด้วย Brush ถ้าชุมภาพเข้าไปใกล้ๆ จะเกิดผลตามข้อใด</p> <p>ก มีรอยฟุ้ง ขอบไม่คม</p> <p>ข มีรอยแตกของพิกเซล</p> <p>ค สีที่ลงจะสว่างกว่าสีพื้น</p> <p>ง สีที่เข้ามาไม่มีความโดดเด่น</p> <p>10. การลงสีแสงควรปรับ Brush ให้มี Opacity ตามข้อใด</p> <p>ก 20-50% ข 40-50%</p> <p>ค 60-100% ง 80-100%</p>	

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบทดสอบ
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5
<input type="checkbox"/> ตอนที่ 2 กำหนดให้ลงสีจากภาพที่ได้ออกแบบไว้ให้ถูกต้องตามขั้นตอน (ตามหลัก ทฤษฎี) ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop		


	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบเฉลยทดสอบ
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5
<ol style="list-style-type: none"> 1. ข้อใดไม่ใช่ความสามารถของโปรแกรม Photoshop <ol style="list-style-type: none"> ค ตัดต่อเสียงประกอบการ์ตูนได้ 2. Sharpen คือข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ก การทำภาพ ให้คมชัดขึ้น 3. โหมดสีที่จำกัดไว้เพียง 256 สี คือข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ง Indexed Color 4. โหมดสีที่มีการเก็บข้อมูลสีเพียง 1Bit : Pixel คือข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ก Bitmap 5. โหมดสีที่แสดงบนจอจะค่อนข้างทึบ และพิมพ์ออกมาจะสดใส คือข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ข CMYK 6. ข้อใดคือคำสั่ง All selection <ol style="list-style-type: none"> ข Ctrl + A 7. ทำความสะอาดชิ้นงาน กรณีที่มีรอยเปื้อนต้องใช้คำสั่งตามข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ง Select > Color Range 8. ถ้า Layer Mode ของเลเยอร์ที่สร้างขึ้นใหม่เป็น Multiply จะมีผลตามข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ค สีขาวของเลเยอร์จะโปร่งใส 9. การไล่สี หากทำงานด้วย Brush ถ้าชุมภาพเข้าไปใกล้ๆ จะเกิดผลตามข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ข มีรอยแตกของพิกเซล 10. การลงสีแสงควรปรับ Brush ให้มี Opacity ตามข้อใด <ol style="list-style-type: none"> ก 20-50% 		


	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบเฉลยทดสอบ
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		หัวข้อที่ 5


ภาพตัวอย่าง
ภาพการลงสีจากภาพที่ได้ออกแบบไว้ ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop



ฉากห้องรับแขก

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบประเมินแบบทดสอบ	
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง	
		รหัสวิชา 0922124505	
		หัวข้อที่ 5	
เกณฑ์การประเมิน :			
เกณฑ์การให้คะแนน		ระดับคะแนน	
1. การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop สร้างงานศิลปะอย่างเป็นธรรมชาติ		25 คะแนน	
2. การเลือกใช้สีทางศิลปะ และการให้แสงเงา		25 คะแนน	
3. ความคิดสร้างสรรค์		25 คะแนน	
4. ชิ้นงานมีความสวยงามและเรียบร้อย		25 คะแนน	
รวม		100 คะแนน	
หมายเหตุ :			
ระดับคะแนน	90-100	คะแนน	หมายถึง ดีเยี่ยม
ระดับคะแนน	70-89	คะแนน	หมายถึง ดี
ระดับคะแนน	50-69	คะแนน	หมายถึง ผ่านเกณฑ์
ระดับคะแนน	0-49	คะแนน	หมายถึง ไม่ผ่านเกณฑ์

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเตรียมการสอน (ปฏิบัติ)	
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง	
		รหัสวิชา 0922124505	
		งานที่ 5	เวลา 4 ชั่วโมง
วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้ ความสามารถในการใช้โปรแกรมลงสีภาพนิ่ง			
วิธีการสอน : บรรยาย สาธิต และให้ฝึกปฏิบัติ			
อุปกรณ์ช่วยฝึก : 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 4. ไม้บรรทัด 5. กระดาษรองวาด 6. ตัวหนีบ 7. มีดคัตเตอร์			
การมอบหมายงาน :			
การวัดและประเมินผล :			
หนังสืออ้างอิง : ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2553). องค์ประกอบศิลปะ . (พิมพ์ครั้งที่ 6), กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน์. ชัยวิวัฒน์ การรื่นศรี (2546). ศิลปะเบื้องต้น . กรุงเทพฯ: ปาเจรา. ชลุด นิมเสมอ (2542). องค์ประกอบของศิลปะ . (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช. ปรัชญา อารณ. (2538). หลักการออกแบบ . กรุงเทพฯ: โปรแกรมออกแบบฯ สถาบันราชภัฏภูเก็ต. วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2552). วาดเส้นพื้นฐาน . (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. _____ (2548). องค์ประกอบศิลปะ . กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. สมเกียรติ ตั้งนโม (แปล) (2536). ทฤษฎีสี . กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. อนัน ภาชนะกาญจน์ และ อนัน วาโซะ (2554). โฟโต้ช้อป (โปรแกรมคอมพิวเตอร์) . กรุงเทพฯ: ไอดีซี พรีเมียร์.			

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5


การใช้โปรแกรมลงสีสำหรับภาพนิ่ง

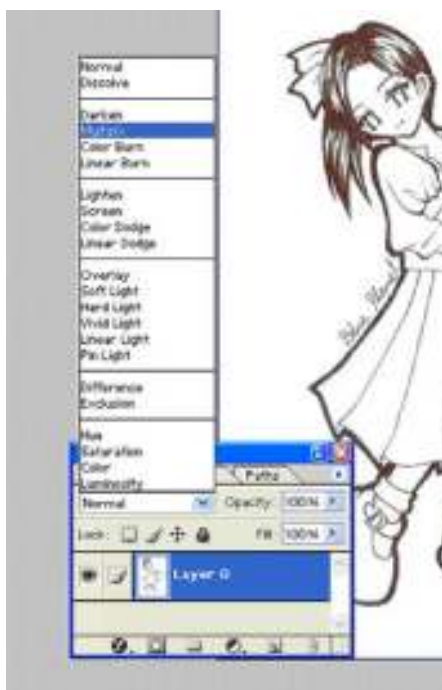


1. เปิดรูปที่ต้องการจะลงสีขึ้นมา ทำความสะอาดรูปให้เรียบร้อย เลือกที่แถบเมนู Window >> Layers ให้มีเครื่องหมายขึ้น แล้วจะได้หน้าต่าง Layers ขึ้นมา



2. Double click ที่ Layer Background จะมีหน้าต่าง New Layer ปรากฏขึ้น เปลี่ยนเป็น Layer 0 แล้วคลิก OK


	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5

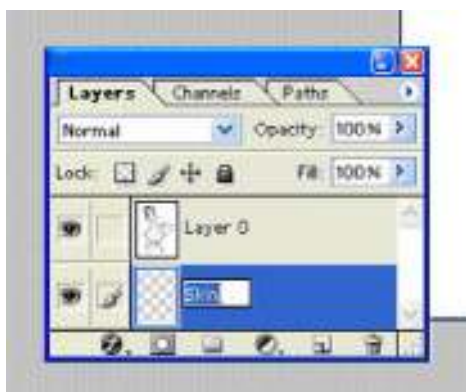


3. เปลี่ยนโหมด Layer 0 จาก Normal ให้เป็น Multiply เพื่อที่สีจะได้ไม่ทับลายเส้น สะดวกต่อการแยกลงสี

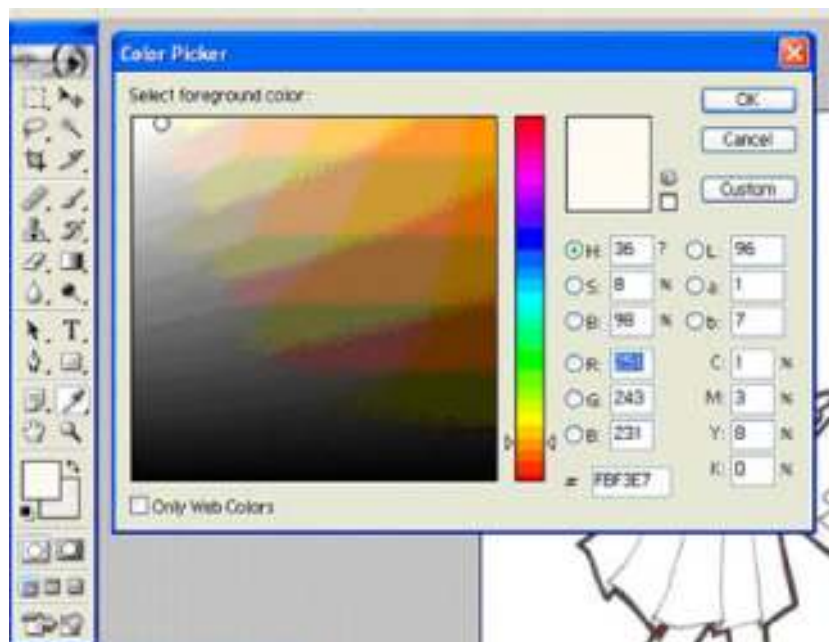


4. สร้าง Layer ใหม่ขึ้นมาโดยใช้เครื่องมือ Create a new layer ที่มุมหน้าต่าง Layers รูปที่สองนับจากทางขวา ให้ layer ใหม่เป็นโหมด Normal

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5

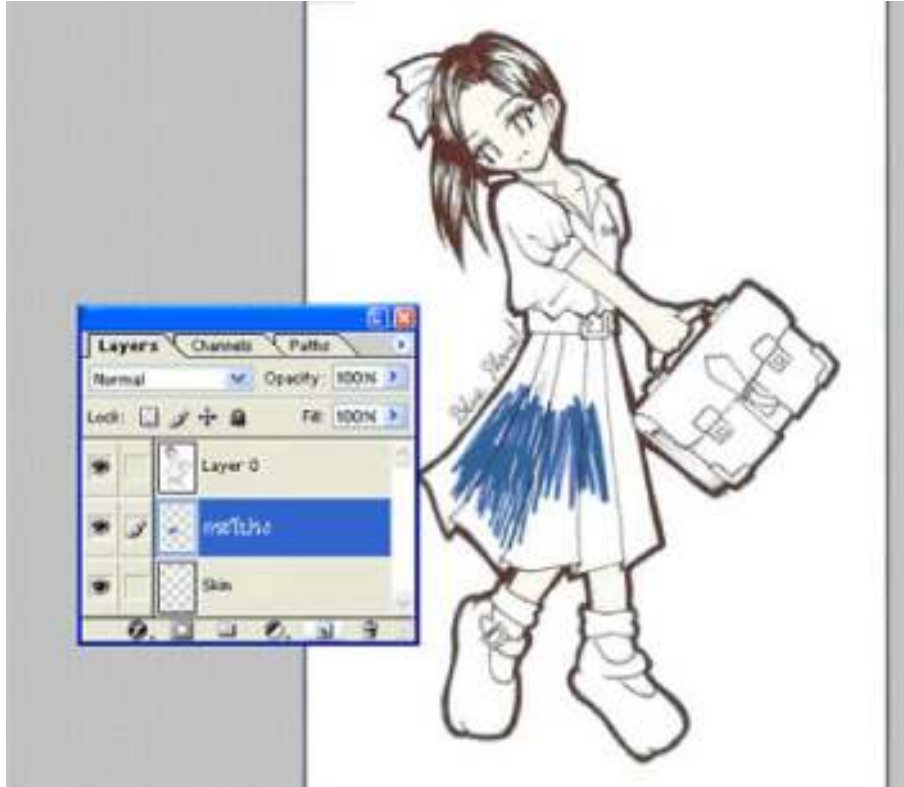


5. ลาก Layer 0 ให้อยู่บนสุด ดับเบิลคลิกที่ชื่อ Layer ใหม่ แล้วเปลี่ยนชื่อตามส่วนที่ต้องการจะลงสี
ดังภาพจะลงสีผิวก่อน




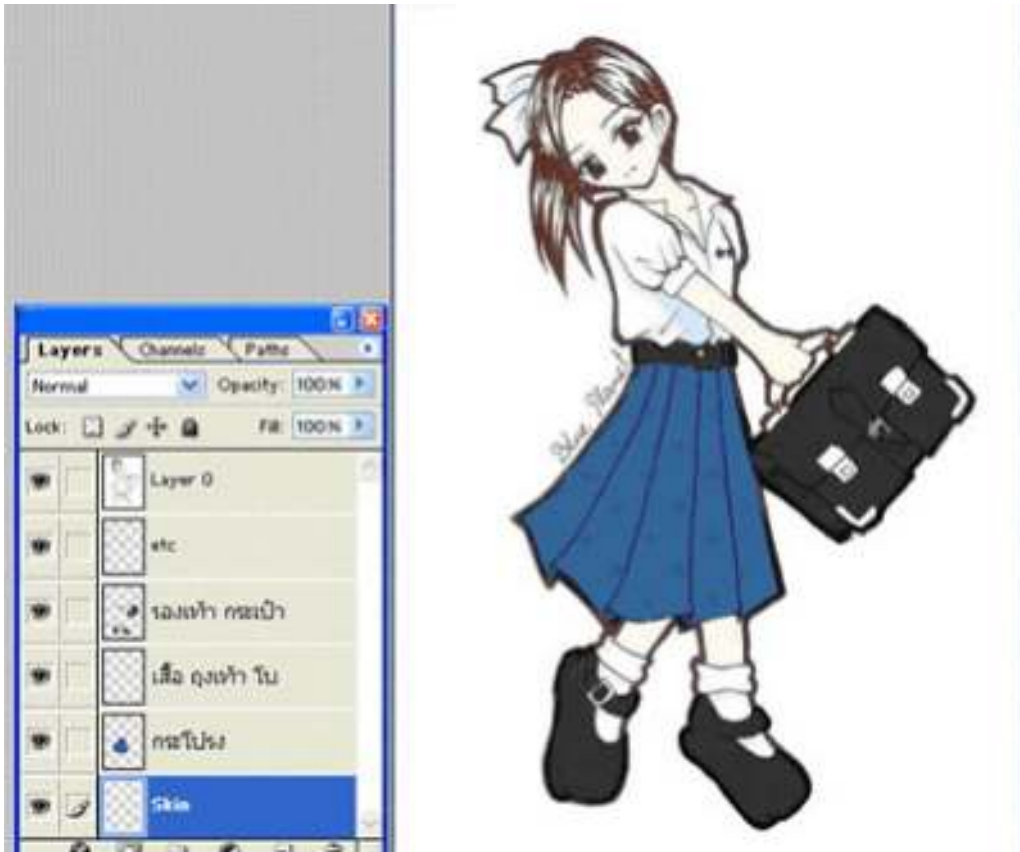
6. คลิกที่ช่องสีจะมีหน้าต่าง Color Picker เกิดขึ้น แถบสีด้านข้างจะใช้ในการเลือกโทนสี ซึ่งจะปรากฏให้เห็นใน
ช่องใหญ่ ใช้ไอคอนรูปวงกลมลากไปตามความมืด สว่างของสีตามต้องการ และคลิก OK

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5




7. เลือกเครื่องมือ Brush Tool ที่แถบเครื่องมือในการลงสี ปรับลักษณะ Brush Tool ได้โดยการเลือกที่แถบ รายละเอียดเครื่องมือบนด้านบนหน้าจอ หรือคลิกขวาแล้วเลือกขนาดและรูปแบบที่เหมาะสมในการทำงาน
ลงสีตาม Layer นั้นๆ ให้ครบทั้งภาพ เมื่อจะลงสีจุดอื่นให้สร้าง Layer ใหม่เพิ่มอีก เพื่อเวลาแก้ไขจะได้โดยง่าย
จัดวางลำดับ Layer ให้ดี เช่น Layer กรรไกร ควรจะอยู่บน Layer สีผิว

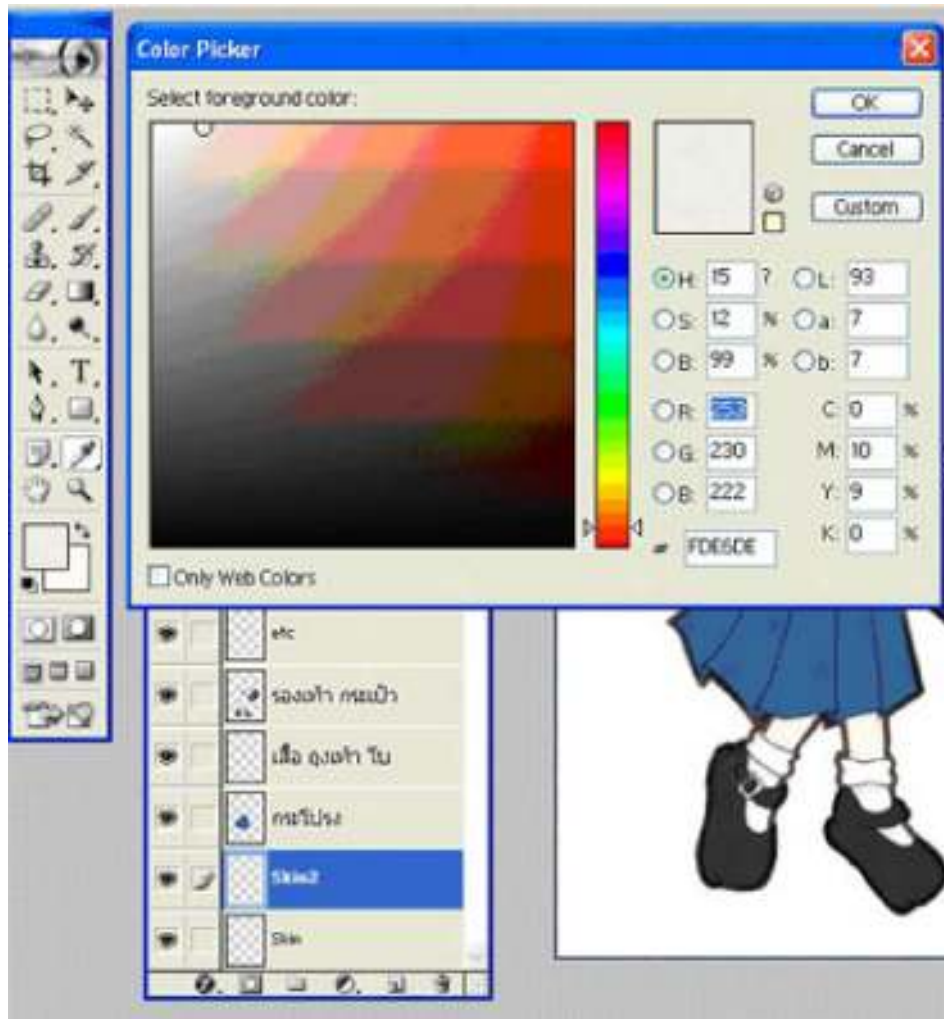
	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5




8. ลงสีพื้นให้ครบทั้งหมด ถ้าสีเดียวกันควรลงสีใน Layer เดียวกัน หรือรายละเอียดเล็กๆน้อยๆ ควรจะรวมไว้ด้วยกันจะได้ไม่ต้องเสียเวลาเปลี่ยน Layer

ตรวจสอบความเรียบร้อยว่าไม่มีสีที่หลุดออกนอกเส้น ถ้ามีให้ใช้เครื่องมือ Eraser Tool ลบออกให้สะอาด วิธีปรับรูปแบบและขนาดใช้วิธีเดียวกับ Brush Tool

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5



9. สร้าง Layer ทับลงบน layer สีพื้นที่เราต้องการจะลงเงา เปลี่ยนชื่อโดยให้ชื่อเดียวกับ Layer สีพื้น และเติมเลข 2 ลงไปต่อท้าย ทำให้สะดวกต่อการแยกแยะว่า Layer ไหนเป็นแสงเงาของส่วนไหน เปลี่ยนสีโดยให้สีเข้มขึ้นกว่าสีพื้นทีลงไว้ในตอนแรก ลงสีตามแสงเงาของรูปให้เรียบร้อยถ้าลงสีผิดก็ลบออกได้เรื่อยๆ เพราะ Layer จะแยกออกจากกัน


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5

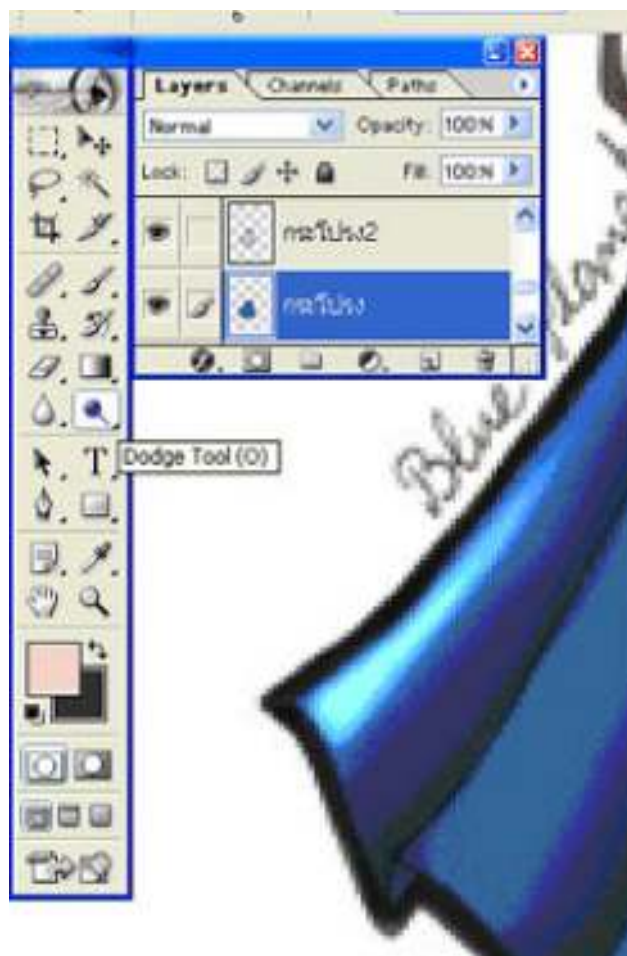


10. เมื่อลงเงาเสร็จแล้ว จะเห็นว่าสีดูแข็งๆ ให้เลือกใช้เครื่องมือ Blur Tool ในการเกลี่ยสี ซึ่งจะทำให้สีดูนุ่มลง และไล่ระดับไปกับสีพื้น ข้อควรระวังในขั้นตอนนี้คือ เวลาเกลี่ยสีแล้วจะทำให้สีออกนอกเส้นได้ในบางจุด ให้ตรวจเช็คความเรียบร้อยอยู่เสมอๆ




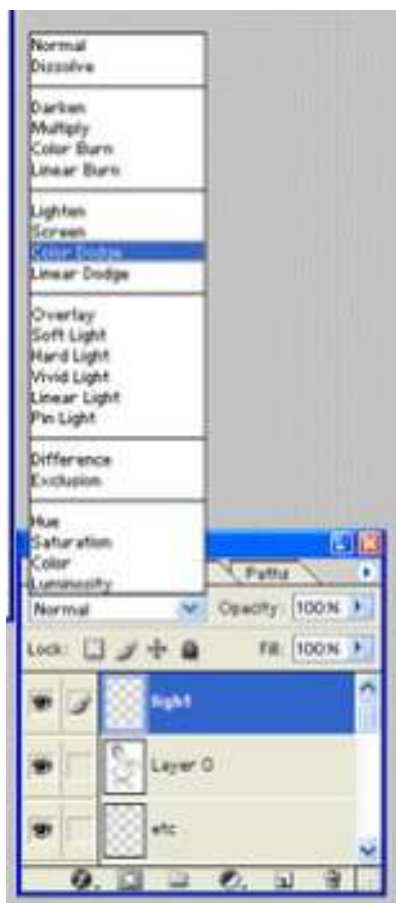
11. ลงเงาให้ครบทั้งภาพ ดูแสงเงาให้ดีด้วยว่า แสงมาจากทางไหน ไม่เช่นนั้นหลังจากลงแสงสะท้อนแล้ว จะกลับไปแก้ไขยาก

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5




12. กลับไปที่ Layer สีพื้นแล้วเลือกใช้เครื่องมือ Dodge Tool ในการลง Highlight
ข้อควรระวัง คือ เครื่องมือนี้จะทำให้ตรงที่ลง Highlight สว่างขึ้นทุกครั้งที่คลิกเมาส์ใหม่ จึงควรที่จะลากเพียง
ครั้งเดียว หรือสองครั้งให้เสร็จ มิเช่นนั้นอาจจะได้แสงสะท้อนที่มีน้ำหนักไม่เท่ากันได้

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5

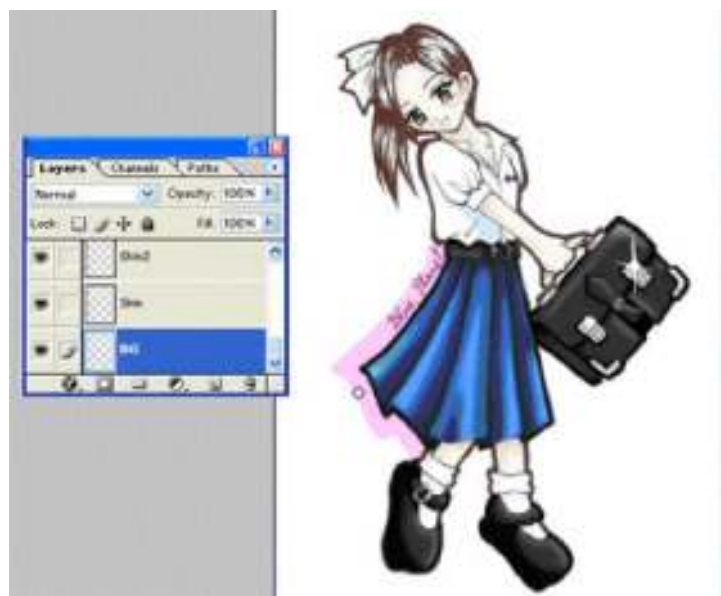


13. สร้าง Layer ใหม่ โดยวางไว้บน Layer 0 ปรับโหมดเป็น Color Dodge
การเลือกโหมดนี้จะใช้เวลาต้องการลงแสงสะท้อนทับตัวลายเส้นด้วย เลือกสีที่ต้องการให้เป็นแสงสะท้อน
ซึ่งควรจะเป็นสีอ่อนๆ หรือสีขาว


	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5



14. ลงแสงในจุดที่ต้องการให้เป็นแสงสะท้อน ซึ่งจะมีความสว่างมากกว่าตรงที่ลง Highlight ธรรมดาตามขั้นตอนที่ 12 ถ้าหากเป็นรูปที่ลงสีโทนมืด หรือไม่มีแสงสะท้อน ให้ข้ามขั้นตอนนี้ไปได้เลย



15. ในการลงสีเน้นรูปให้ดูเด่นนั้น ให้สร้าง Layer ว่างที่สุด สีที่ใช้ควรเป็นสีที่ตัดกับตัวภาพ แต่ไม่ควรสีสดจนทำให้ดูเด่นกว่ารูป หากรูปมีฉากหลังอยู่แล้ว ขั้นตอนนี้ก็ไม่จำเป็นในการลงสี


	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5



16. ใช้ Blur Tool เคลื่อนสีให้เรียบร้อย ก็จะได้ตัวรูปที่เสร็จสมบูรณ์ ขั้นตอนต่อไปจะเป็นการนำรูปอื่นมาซ้อนเป็นฉากหลัง

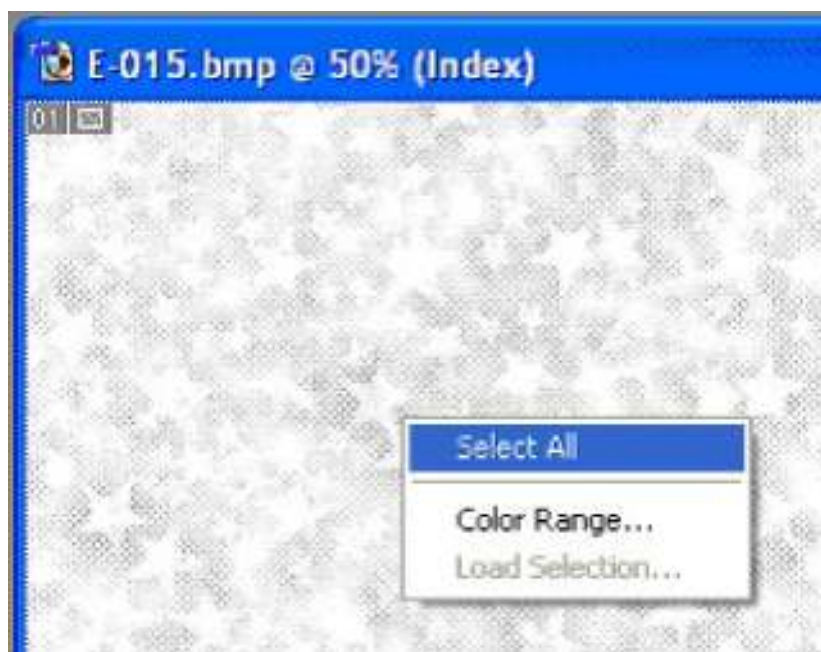


17. เปิดรูปที่ต้องการจะซ้อนขึ้นมา ในที่นี้จะใช้ สกรีนโทนรูปดาว เป็นฉากหลัง


	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5



18. เลือกเครื่องมือ Magic Wand Tool ในการคัดลอกฉากหลัง



19. คลิกขวาที่สกรีนโทน แล้วเลือก Select All จะเป็นการเลือกทั้งภาพ


	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5

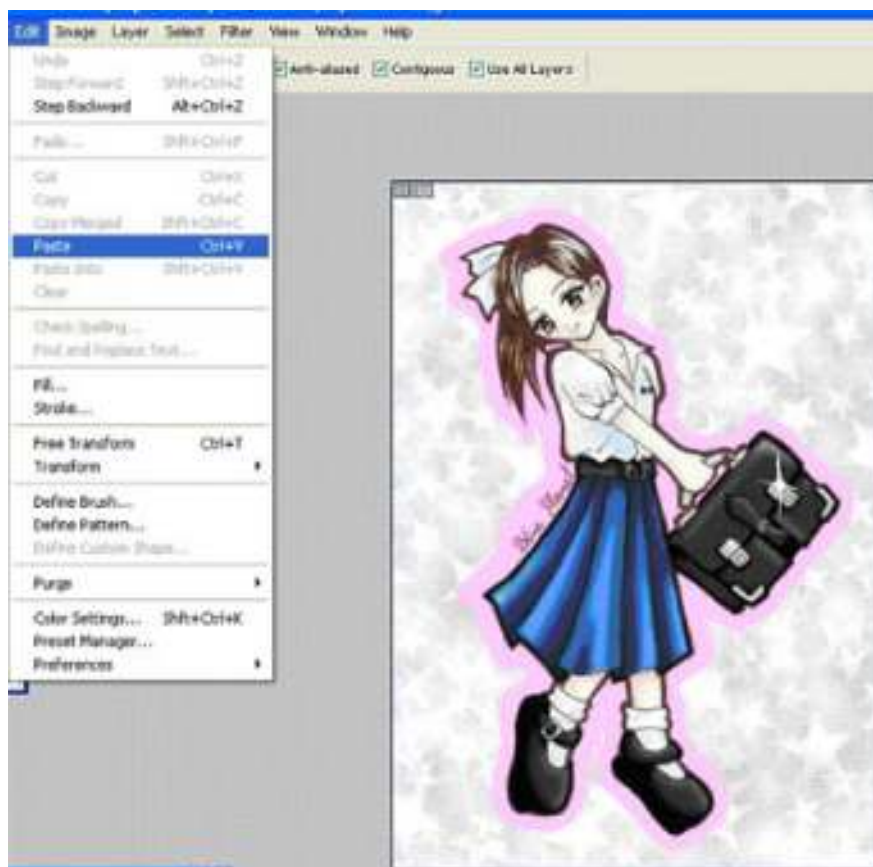


20. ไปที่แถบเมนู เลือก Edit >> Copy เป็นการคัดลอกรูป เสร็จแล้วให้พักรูปนี้ไว้ก่อน แล้วกดไปยังหน้าต่างรูปที่ลงสีเสร็จแล้วขึ้นมา



21. ใช้เครื่องมือ Magic Wand Tool คลิกที่พื้นที่สีขาวด้านหลังรูป เพื่อเป็นพื้นที่ที่จะวางฉากหลัง

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5

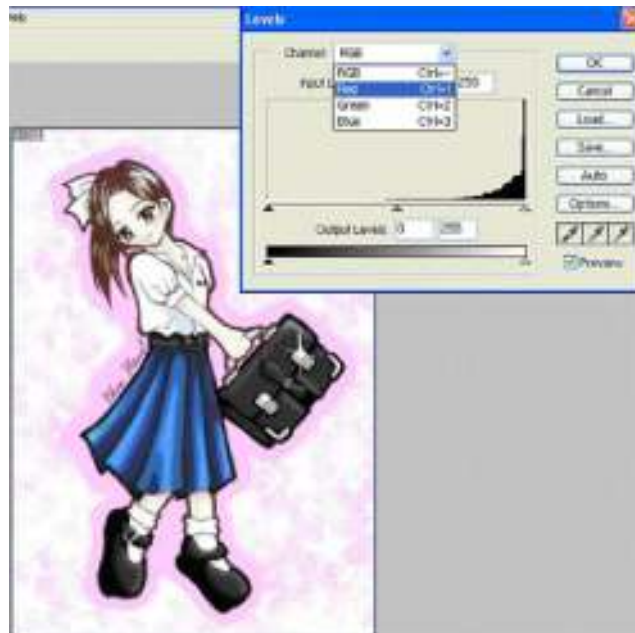


22. ไปที่แถบเมนูอีกครั้ง เลือกคำสั่ง Edit >> Paste ลายสกรีนโทนที่เลือกไว้จะมาซ้อนอยู่หลังรูปทันที และจะมี Layer ใหม่เพิ่มขึ้นมา ให้ใช้ Eraser Tool ลบสกรีนโทนที่เกินเข้ามาในตัวรูปออกให้หมด


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5



23. ในการเปลี่ยนสีฉากหลังนั้น ให้ไปที่แถบเมนู เลือกคำสั่ง Image >> Adjustments >> Levels จะมีหน้าต่าง Levels เกิดขึ้น ให้ปรับสี ของ Layer นั้นๆ ควรดูด้วยว่ากดถูก Layer หรือไม่มีเช่นนั้นอาจจะทำให้สีของรูปเพี้ยนได้




24. เลือกสีที่ช่อง Channel และปรับสีตามความต้องการ โดยการเลือกลูกศรที่แถบด้านล่าง เมื่อได้สีที่ต้องการแล้วให้คลิก OK เป็นอันเสร็จสมบูรณ์

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5



25. ภาพที่เสร็จสมบูรณ์


	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5

สรุปขั้นตอนการใช้โปรแกรมลงสีสำหรับภาพนิ่ง

ตอนที่ 1 เตรียมเส้นให้เป็นเส้นไล่โหมด Normal


1. ให้ทำการสแกนรูปเข้าไป จากนั้นปรับความเข้มและทำความสะอาดรูปโดยใช้ยางลบลบสิ่งสกปรกออกไป



	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5


2. หลังจากปรับรูปเสร็จแล้ว ไปที่หน้าต่าง Channels แล้วกด ตามในวงกลมสีแดงข้างล่างนี้ เพื่อทำการ Selection



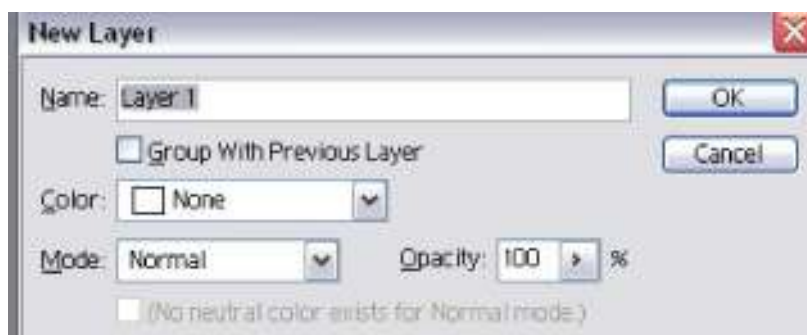
	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5

3. จากนั้นทำการ inverse โดยการกด Shift+Ctrl+I หลังจากนั้นจะได้ Selection ของเส้นมา




	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5

4. จากนั้นทำการสร้าง New layer โดยการกด Shift+Ctrl+N



5. จากนั้นเทสที่ซอบลงไป โดยคำสั่ง Atl+delete




	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5

ตอนที่ 2 ลงสี

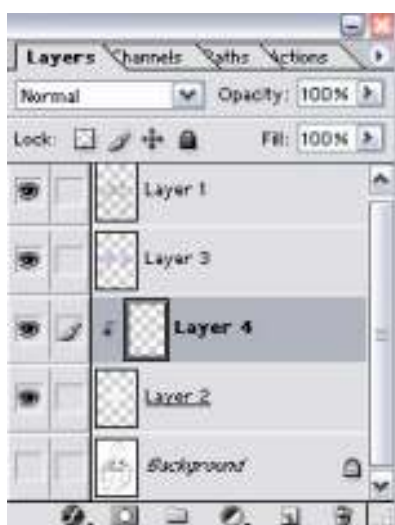
หลังจากได้เลเยอร์เส้นมาแล้ว ให้สร้างเลเยอร์ใหม่ให้อยู่ด้านล่างเลเยอร์เส้นแล้วลงสี ตอนนี้ก็สามารระบายสีได้โดยไม่ต้องกลัวออกนอกเส้นเพราะว่าเลเยอร์อื่นจะทับลงมาเอง



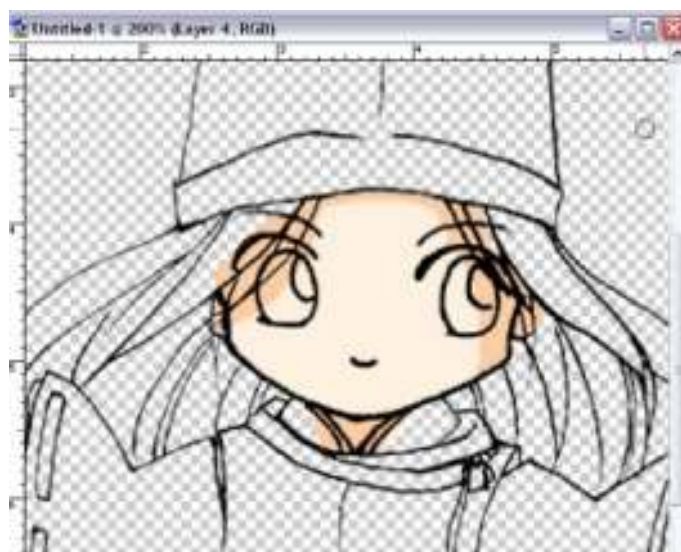
	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5


ตอนที่ 3 การลงเงา

1. ให้สร้าง New layer แล้วกด Ctrl+G เพื่อสร้าง group layer




2. จากนั้นสามารถทำการลงเงาได้โดยที่การระบายสีจะไม่เกินพื้นที่ที่ได้ลงสีไว้




	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5

3. หลังจากลงสีไปเรื่อยๆ ก็จะได้รูปที่เสร็จเรียบร้อยดังนี้




	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5
<p>ขั้นตอนการปฏิบัติงาน : ให้ผู้ฝึก ฝึกปฏิบัติงานในหัวข้อที่ 1 ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ฝึกปฏิบัติการลงสีโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ฝึกปฏิบัติการเตรียมเส้นให้เป็นเส้นสีโหมด Normal 1.2 ฝึกปฏิบัติการลงสีและเงาตัวการ์ตูนโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop 		
<p>อุปกรณ์และเครื่องมือ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ไม้บรรทัด 2. กระดาษรองวาด 3. ตัวหนีบ 4. มีดคัตเตอร์ 		
<p>วัสดุ :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5

1. ฝึกปฏิบัติการลงสีโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
1.1 ฝึกปฏิบัติการเตรียมเส้นให้เป็นเส้นสีโหมด Normal

ขั้นตอนการเตรียมเส้นให้เป็นเส้นสีโหมด Normal		
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	คำอธิบาย	ข้อควรระวัง
1. สแกนรูป	ทำการสแกนรูปเข้าไป จากนั้นปรับความ เข้มและทำความสะอาดรูปโดยใช้ยางลบ สิ่งสกปรกออกไป	-
2. ทำการ Selection	หลังจากปรับรูปเสร็จแล้ว ไปที่หน้าต่าง Channels แล้วกด ตามในวงกลมสีแดง ข้างล่างนี้ เพื่อทำการ Selection	-
3. ทำการ inverse	ทำการ inverse โดยการกด Shift+Ctrl+I หลังจากนั้นจะได้ Selection ของเส้นมา	-
4. สร้าง New layer	ทำการสร้าง New layer โดยการกด Shift+Ctrl+N	-
5. เทสี	เทสีที่ขอบลงไป โดยคำสั่ง Atl+delete Fill สี Forground ถ้าจะ Fill สี background กด Ctrl+delete	-


หมายเหตุ :

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5

1. ฝึกปฏิบัติการลงสีโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
1.2 ฝึกปฏิบัติการลงสีและเงาตัวการ์ตูนโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop

ขั้นตอนการลงสีตัวการ์ตูนโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop		
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	คำอธิบาย	ข้อควรระวัง
1. สร้างเลเยอร์ใหม่ให้อยู่ด้านล่างเลเยอร์เส้น	สร้างเลเยอร์ใหม่ให้อยู่ด้านล่างเลเยอร์เส้น แล้วลงสี หรือจะสร้างเลเยอร์สีขาวมารองก่อนก็ได้ เพื่อจะได้ดูถนัด ในขั้นตอนนี้สามารถระบายสีได้อย่างไม่ต้องกลัวออกนอกเส้นเพราะว่าเลเยอร์อื่นจะทับลงมาเอง	-
2. สร้าง group layer	ให้สร้าง New layer แล้วกด Ctrl+G เพื่อสร้าง group layer	-
3. ทำการลงเงา	สามารถทำการลงเงาได้โดยที่การระบายสีจะไม่เกินพื้นที่ที่ได้ลงสีไว้	ให้ระวังการลงสีโดยการใช้ magic wands เคาะแล้ว Fill สีลงไป หากเลเยอร์เส้นไม่ดำพอ ก็อาจจะ มีเส้นไม่เรียบร้อยได้ ทางที่ดีหลังจากใช้ magic wands ทำ Selection ให้ใช้ Select> modify>expand> 1 pixel ด้วย Selection จะกินขอบเข้าไปอีก 1 pixel
4. ลงสี	ลงสีในส่วนอื่นไปเรื่อยๆ จนได้รูปที่เสร็จเรียบร้อย	-

หมายเหตุ :

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบงาน
		หัวข้อวิชา การใช้โปรแกรม ลงสีสำหรับภาพนิ่ง
		รหัสวิชา 0922124505
		งานที่ 5


- วิทยากร/ครูฝึกกำหนดให้ผู้รับการฝึกได้ฝึกทักษะการใช้โปรแกรมลงสีภาพนิ่ง ลงสีภาพตัวการ์ตูนที่กำหนดให้


ภาพตัวอย่าง



ครุภัณฑ์/เครื่องมือ/วัสดุ/อุปกรณ์

1. เครื่อง Scanner
2. เมาส์ปากกา
3. คอมพิวเตอร์
4. โปรแกรม Adobe Photoshop

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเตรียมการสอน (ทฤษฎี)	
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และการเล่าเรื่องด้วยภาพ	
		รหัสวิชา 0922124506	
		หัวข้อที่ 6	เวลา 2 ชั่วโมง
วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้ความสามารถการคิดโครงเรื่อง บท และการเล่าเรื่องด้วยภาพ			
วิธีการสอน : บรรยาย สาธิต และให้ฝึกปฏิบัติ			
หัวข้อสำคัญ : 1) ส่วนประกอบของสตอรี่บอร์ด 2) การเตรียมข้อมูลสำหรับ Storyboard 3) ตัวอย่างการเตรียมเรื่อง/บทและ ตัวอย่าง Storyboard 4) หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด 5) ตัวละคร และการวางลักษณะนิสัยตัวละคร 6) ศิลปะการเล่าเรื่องด้วยการแสดงอารมณ์และสีหน้าตัวละคร 7) ศิลปะการเล่าเรื่องด้วยภาษาภาพและการจัดองค์ประกอบ 8) ศิลปะการเล่าเรื่องด้วยการวางมุมกล้องและการกำกับภาพ			
อุปกรณ์ช่วยฝึก : 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 4. ไม้บรรทัด 5. กระดาษรองวาด 6. ตัวหนีบ 7. มีดคัตเตอร์			
การมอบหมายงาน :			
การวัดและประเมินผล :			
หนังสืออ้างอิง : เจษฎา ทองรุ่งโรจน์ (2549). เลโอนาร์โด ดา วินชี. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ. ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2553). องค์ประกอบศิลปะ. (พิมพ์ครั้งที่ 6), กรุงเทพฯ: วิทยพัฒน์. ชัยวิวัฒน์ การรื่นศรี (2546). ศิลปะเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ปาเจรา. ชลุด นิมเสมอ (2542). องค์ประกอบของศิลปะ. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช. น.ณ ปากน้ำ. (2515). พจนานุกรมศิลป์. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ. บุญเลิศ บุตรขาว. (2528). กายวิภาค. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. ปรัชญา อภรณ์. (2538). หลักการออกแบบ. ภูเก็ต: โปรแกรมออกแบบฯ สถาบันราชภัฏภูเก็ต. วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2552). วาดเส้นพื้นฐาน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. _____. (2548). องค์ประกอบศิลปะ. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. สมเกียรติ ตั้งนโม (แปล) (2536). ทฤษฎีสี. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. อนัน ภาชนะกาญจน์ และ อนัน วาโซะ (2554). โฟโต้ช้อป (โปรแกรมคอมพิวเตอร์). กรุงเทพฯ: ไอทีซี พรีเมียร์. อารี สุทธิพันธ์. (ม.ป.ป.). ปรัชญาศิลปะ. กรุงเทพฯ: เอ. การพิมพ์. _____. (ม.ป.ป.). ประวัติศาสตร์ศิลป์. กรุงเทพฯ: แผนกวิชาศิลปศึกษาวิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร. _____. (ม.ป.ป.). (2519). การวาดเขียน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.			

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6

การเขียนสตอรี่บอร์ด (Story board)

Story Board คือ การวาดการ์ตูนอย่างหยาบเป็นหน้า ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ (สำหรับเรื่องยาวจะทำเป็นตอนต่อตอน) เพื่อวางแผนการจัดลำดับช่อง รวมถึงบอลลูนคำพูดและความคิดต่าง ๆ ของตัวละครก่อนที่จะลงมือวาดจริง




ภาพตัวอย่าง Story Board

ข้อดีของการทำ Story Board

1. ช่วยให้เนื้อเรื่องลื่นไหล เพราะได้อ่านทวนตั้งแต่ต้นจนจบก่อนจะลงมือวาดจริง
2. ช่วยให้เนื้อเรื่องไม่ออกทะเล เพราะมีแผนการวาดกำกับไว้หมดแล้ว
3. ช่วยกะปริมาณบทพูดให้พอดีและเหมาะสมกับหน้ากระดาษและบอลลูนนั้น ๆ
4. ช่วยให้สามารถวาดจบได้ในจำนวนหน้าที่กำหนด

ข้อควรจำในการจัดทำ Story Board

1. อย่ากลัวที่จะต้องแก้ไข Story Board
2. อย่าลงมือวาดทันทีหลังทำ Story Board เสร็จ
3. บางทีถึงจะลงมือวาดจริงแล้ว แต่มาเจอจุดที่อยากแก้ไขก็ยังสามารถแก้ไขได้ ไม่ใช่จะต้องวาดตามสตอรี่บอร์ดที่เราวางไว้ทุกอย่าง ถ้าพบอะไรที่ควรแก้ไขเล็ก ๆ น้อย ๆ ก็แก้ไขได้

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6

ส่วนประกอบของสตอรี่บอร์ด

- Title คือ ชื่อเรื่อง
- ภาพแสดงการเคลื่อนไหวในฉากๆ นั้นอยู่ภายในกรอบสี่เหลี่ยม
- Description คำอธิบายเกี่ยวกับฉากนั้น
- Scene ชื่อฉาก
- Timing เวลาในการแสดงฉากนั้น
- Sound FX เสียงประกอบ
- Music BG ดนตรีประกอบ


Storyboard การสร้างการ์ตูน Animation

	Scene : _____
	เวลา : _____
	คำอธิบาย : _____

	Sound Effect : _____

สิ่งสำคัญที่อยู่ในสตอรี่บอร์ด

1. Subject หรือ Character ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่หรือตัวการ์ตูนที่ระบุรายละเอียดว่า คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่หรือตัวการ์ตูนกำลังเคลื่อนไหวอย่างไร
2. กล้อง ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง
3. เสียง การพูดกันระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรีอย่างไร

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6

การเตรียมข้อมูลสำหรับ Storyboard

การเตรียมข้อมูลสำหรับ Storyboard ข้อมูลสำหรับ Storyboard อาจมีทั้งภาพ เสียง ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว (Animation Movies) หรืออื่นๆ ซึ่งจะต้องมีการจัดเตรียมขึ้นมาก่อนที่จะนำไปใส่โปรแกรม มีรายละเอียดที่เกี่ยวข้องดังนี้

การจัดเตรียมภาพสำหรับโปรแกรม

ข้อมูลต่าง ๆ อาจจะมาจากการวาดด้วยโปรแกรม Graphic Editor เช่น โปรแกรม PC Paint Brush ที่มี Microsoft Windows หรืออื่น ๆ โปรแกรม Authoring System บางตัวจะมีคำสั่งสำหรับการวาดรูปหรือในส่วนของ Graphics Editor ไว้ให้ด้วยทำให้ทำงานได้สะดวกขึ้น แต่อย่างไรก็ดีโปรแกรมแต่ละตัวมีความสามารถแตกต่างกัน


ดังนั้นอาจต้องมีการใช้โปรแกรมหลายโปรแกรมช่วยกัน การทำงานภายใต้ระบบ Microsoft Windows ทำให้สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลกันได้โดยง่าย นอกจากนี้อาจจะนำเข้ามาจากแหล่งอื่น เช่น การ Scan จากหนังสือหรือวารสาร ด้วยการใช้เครื่อง Scanner หรืออาจนำมาจากกล้องถ่ายวิดีโอ ในกรณีนี้จะต้องมีการดัดพิเศษที่ทำหน้าที่จับสัญญาณวิดีโอ เข้ามาในเครื่องคอมพิวเตอร์ เรียกว่าการ์ด Video Capture เช่น การ์ด Video Blaster ของบริษัท Creative Technology ด้วยวิธีนี้ทำให้สามารถนำภาพต่าง ๆ เข้ามาใช้ในโปรแกรมได้อย่างมากมาย

การจัดเตรียมเสียง

การบันทึกเสียงเข้ามาในเครื่องคอมพิวเตอร์นั้น เครื่องคอมพิวเตอร์จะต้องมีการ์ด Sound Generator Card เช่น Sound Blaster Card การ์ดนี้มีความจำเป็นในการบันทึกเสียง ที่มีการแปลงสัญญาณเสียงเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์และทำงานในทางตรงข้ามเมื่อโปรแกรมเรียกใช้แฟ้มเสียงที่จะให้ออกลำโพงในเพื่อให้ความสัมพันธ์กับการแสดงภาพการนำเสียงเข้าไปใช้ในบางครั้งอาจใช้วิธีให้โปรแกรมควบคุมการเล่นเครื่อง CD สัมพันธ์กับเนื้อเรื่องก็ได้โปรแกรม Authoring System เคลื่อนไหวการนำภาพเคลื่อนไหวเข้ามาใช้กับโปรแกรมอาจทำได้หลายวิธี เช่น

1. การต่อเครื่องเล่นเลเซอร์เข้ากับคอมพิวเตอร์ แล้วใช้โปรแกรมควบคุมการเล่นให้สัมพันธ์กับเนื้อหา

2. การจับภาพจากวิดีโอเข้ามา เป็นข้อมูลประเภท Movie file โดยมีการกำหนดเป็นจำนวนเฟรมต่อวินาที ทำได้ด้วยโปรแกรม เช่น Microsoft Video For windows จากนั้นจึงเรียกใช้ไฟล์ด้วยโปรแกรม Video Capture

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6

ตัวอย่าง Storyboard

Story Board Never Land

ในหมู่บ้านที่อบอุ่นไปด้วยธรรมชาติ
เด็กน้อยเมจทำหน้าอย่างงง

มุมกล้อง: Medium Shot
ทำนอง: เพลงเพลงโลกคล้ายทำนอง
เพลงคริสมาสต์



เมจได้พบคนแคระตัวเล็ก เขาชวนเธอไปเที่ยว
เล่น ณ เมืองขนมหวาน

มุมกล้อง: Long Shot



คนแคระพาเธอไปที่ลำธารเขลิ และกระโดด
เล่นกันอย่างสนุกสนาน


มุมกล้อง: Medium Shot
Sound: เสียงหัวเราะอย่างสนุกสนาน



คนแคระน้อยพาเธอไปที่บ้านขนมหวานอีกด้วย
ที่น่ารัยยิ่งพากันถือกินขนมที่อบบนไฟอย่าง
เอร็ดอร่อย

มุมกล้อง: Medium Shot



	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6

ตัวอย่าง Storyboard (ต่อ)

Story Board Novel Land



ช็อกโกแลตแท่งออกมาจากบ้านขนมและ
ไล่พวกแมจิไป

มุมกล้อง: Long Shot



พวกแมจิหนีจากช็อกโกแลตแท่งได้แล้ว ทั้งสอง
ไปเจอประตูที่มีรูปปีกทองอยู่ด้านหน้า แมจิเปิด
ลูกบิดเข้าไปข้างในอยากรู้ อยากเห็น

มุมกล้อง: Extreme > Medium Shot




ผู้ฝึกดำอีกทีแมจิไปโมดที่เมืองแห่งสุสาน
สองข้างทางมีแต่ต้นไม้และสุสาน

มุมกล้อง: Long Shot
ท่าทาง: เือบจนคนจีน่ากลัวนิดๆ



แมจิมองไปเห็นโต๊ะอาหารโต๊ะหนึ่ง มีน้ำดื่มของ
และจานใส่เค้กน้ำตาลากลัว แต่ไม่น่ากิน

มุมกล้อง: Medium & Long Shot

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6

ตัวอย่าง Storyboard (ต่อ)

Story Board Never Land

เมจิกในอาหารที่วางอยู่บนโต๊ะอย่างเอร็ดอร่อย

มุมกล้อง: Medium Shot



รุ่งก็ฝึกของโมล์มาโล เมจิกและคนแคระจึง
วิ่งหนี

มุมกล้อง: Long Shot



เมจิกและคนแคระตกหลุมรูฝัง ปากทงมคตอง
ร้างกว้าง


มุมกล้อง: Long Shot



ทั้งคู่ตกลงไปที่ลานหิมะกว้าง

มุมกล้อง: Medium Shot



	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6

ตัวอย่าง Storyboard (ต่อ)



Storyboard Never Land

เมจิมละตนแตรจะไปโน้ตที่ลานหิมะกว้าง มี
หิมะโปรยปรายทั้งคู่ช่วยกันปั้นตุ๊กตาหิมะ

มุมกล้อง: Long Shot



เกล็ดหิมะร่วงโรย

มุมกล้อง: Extream




เมจิมตาตื่นที่เสียงโรงพยาบาลโดยมีแม่หึ่ง
ปกกผลไม้อยู่ข้างๆ


มุมกล้อง: Medium Shot



เมจิมทำได้คมองไปที่นอกหน้าต่างเมื่อมองดู
หิมะร่วงโรย

มุมกล้อง: Medium Shot

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	<p style="text-align: center;">ใบข้อมูล (ทฤษฎี)</p>
		<p>หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ</p>
		<p>รหัสวิชา 0922124506</p>
		<p>หัวข้อที่ 6</p>
<p>หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. วางโครงเรื่องหลัก ไม่ว่าจะ เป็น Theme, ตัวละครหลัก, ฉาก ฯลฯ <ol style="list-style-type: none"> 1.1 แนวเรื่อง 1.2 ฉาก 1.3 เนื้อเรื่องย่อ 1.4 Theme/แก่น (ข้อคิด/สิ่งที่ต้องการจะสื่อ) 1.5 ตัวละคร สิ่งสำคัญคือกำหนดรูปลักษณ์ของตัวละครแต่ละตัวให้โดดเด่นไม่คล้ายกันจนเกินไป <p>สรุป คือ ควรออกแบบรูปลักษณ์ของตัวละครให้โดดเด่นแตกต่างกัน และมองแล้วสามารถสื่อถึงลักษณะนิสัยของตัวละครได้ทันที</p> 2. ลำดับเหตุการณ์คร่าว ๆ <p>ทุกเหตุการณ์จะเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน เหตุการณ์ก่อนหน้าจะทำให้เหตุการณ์ต่อมามีน้ำหนักมากขึ้น และอย่าลืมว่าต้องหาจุด Climax ของเรื่องให้ได้ จุดนี้จะเป็นจุดที่น่าตื่นเต้นที่สุดก่อนที่จะเฉลยปมทุกอย่างในเรื่อง การสร้างปมให้ผู้อ่านสงสัยก็เป็นจุดสำคัญในการสร้างเรื่อง ปมจะทำให้ผู้อ่านเกิดคำถามในใจและคาดเดาเนื้อเรื่อง รวมถึงตอนจบไปต่าง ๆ นานา</p> 3. กำหนดหน้า 4. แต่งบท <p>เป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนลงมือวาดสตอรี่บอร์ด ควรเขียนบทพูดและบทความคิดที่จะใช้เขียนลงในคอมมิคออกมาโดยละเอียดเพื่อที่จะได้กำหนดขนาดของบอลูนและจัดวางลงบนหน้ากระดาษได้อย่างเหมาะสม</p> 5. เขียน Story Board ลงบนกระดาษแบบฟอร์มการเขียน Story Board อาจวาดด้วยดินสอ 2B แล้วลงแสงเงาธรรมดา หรือเพิ่มความสวยงามด้วยการลงสีเขียน สีดินสอไม้ หรือสีน้ำโปสเตอร์ก็ได้ 		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6

ตัวละคร และการวางลักษณะนิสัยตัวละคร

บุคลิกลักษณะของตัวละครโดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. บุคลิกแบบจำลอง หมายถึง บุคลิกลักษณะต่างๆ ไป ซึ่งอาจจะไม่เป็นจริงในขณะที่คนอื่นๆ มักจะคาดเดาว่าคนในบุคลิกแบบนี้จะมีนิสัยอย่างไร ซึ่งก็คือการประเมินตัวละครที่เห็นจากบุคลิกภาพภายนอก เช่น นางเอกของเรื่องจะต้องเป็นเจ้าหญิง หรือเป็นหญิงสาวที่สวยงาม มีความอ่อนโยน อ่อนหวาน เรียบร้อย เป็นต้น




ภาพบุคลิกแบบจำลอง

2. บุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว หมายถึง บุคลิกพิเศษเฉพาะตัวของตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนที่ดีควรมีเอกลักษณ์ของตัวเองเพื่อให้คนดูสนใจจดจำและติดตาม เช่น ตัวละครคนแคระทั้งเจ็ด ในภาพยนตร์เรื่องสโนว์ไวท์แต่ละตัวจะมีบุคลิกที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้เราสามารถใช้บุคลิกพิเศษของตัวละครแต่ละตัวเพิ่มสีสันให้กับเนื้อเรื่องของการ์ตูนได้ด้วย



ภาพบุคลิกแบบบุคลิกพิเศษเฉพาะตัว

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6

ชนิดของตัวละครหลัก



ภาพตัวละครหลัก

ตัวละครหลักสามารถแบ่งสถานะออกได้เป็น 7 ชนิด คือ

Hero : ตัวละครหลักของเรื่องจะมีเป้าหมายในชีวิตว่าจะต้องไปทำอะไรรสักอย่างให้สำเร็จ อาจจะเก่งหรือไม่เก่งก็ได้ ถ้าจะให้ดีต้องมีปมด้อยอะไรสักอย่างเอาไว้เป็นจุดอ่อนหน่อยก็จะดูน่าสนใจขึ้นมาก

Mentor : อาจารย์หรือผู้แนะนำของ Hero บุคลิกจะออกแนวฉลาดรอบรู้ รู้จักอาวุธในตำนาน เก่งกาจเหนือมนุษย์ ใจดี มีเมตตา


Herald : เพื่อนพระเอก คอยช่วยเหลือพระเอก ให้ผ่านพ้นเรื่องราวต่างๆ จากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่งได้

Threshold guardian : บุคลิกจะไม่เอาใคร ไม่ฝึกฝัฝ้ายใด มักจะเป็นพวกที่เฝ้าอาวุธในตำนาน หรือมังกร หรือสัตว์ประหลาดมีหน้าที่หลักๆ คือ คอยพิสูจน์ฝีมือและความตั้งใจจริงของ Hero

Shape shifter : ไม่ค่อยจริงจังเป็นหน้าที่หลักของ Shape shifter เป็นพวกนกสองหัวที่เปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ เป็นตัวที่คอยทรยศหักหลัง ทำให้เรื่องราวเปลี่ยนมุมมองไปจากที่เป็น คอยสร้างความสับสนให้เนื้อเรื่อง

Trickster : ตัวโจ๊ก ช่วยสร้างสีสันและเสียงหัวเราะให้เรื่องราว มักจะมาในรูปแบบตัวอะไรก็ได้ เล็ก ๆ น่ารัก ๆ มีได้ทั้งฝั่ง Hero และ Shadow อาจจะเป็นตัวหลักหรือเป็นฝูงๆ หรืออาจจะโผล่มาเป็นช่วงๆ ช่วงละตัวก็ได้ ตัว Trickster นี้ถ้าไม่มีในเนื้อเรื่องคงขาดความสนุกไปเลยทีเดียว

Shadow : ผู้ร้าย จอมมาร มีหน้าที่หลัก คือ คอยขัดขวางพระเอก หรือมีหน้าที่เก่งอย่างเดียว นอนรอให้พระเอกไปปราบ

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6


ศิลปะการเล่าเรื่อง

การแสดงอารมณ์และสีหน้าตัวละคร

การแสดงออกของตัวละครในเรื่องของอารมณ์ต่างๆ จะทำให้ตัวละครดูสมจริงมากขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ขึ้นอยู่กับบุคลิกลักษณะตัวละครที่คุณออกแบบ โดยอารมณ์ต่างๆ ของตัวละครสามารถเป็นไปในแนวทางต่างๆ เช่น เงียบและขบขัน หรือ เกินจริงมากๆ เช่น ในตัวละครหมาป่า เวลาที่หมาป่าตกใจจะมีอาการตาโปนออกมานอกเบ้าอย่างเห็นได้ชัด หรือ แม้กระทั่งตัวละครหน้าตายซึ่งจะมีสีหน้าไร้อารมณ์ไม่ว่าจะอยู่ในอารมณ์แบบไหน



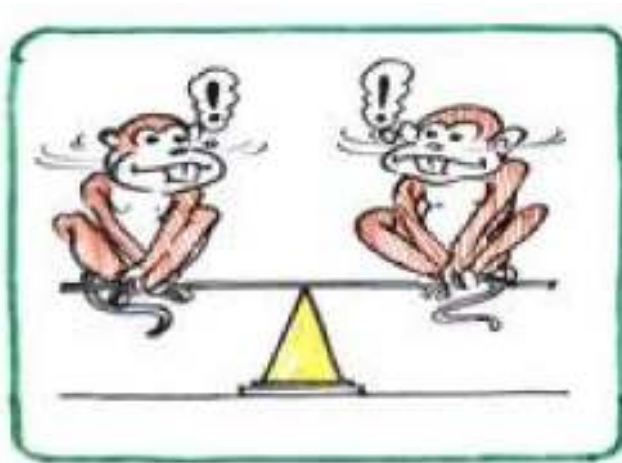
ภาพการแสดงอารมณ์และสีหน้าตัวละคร

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6

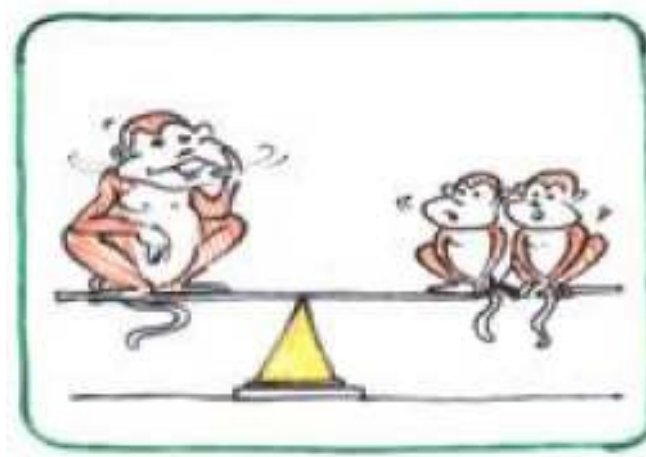
ศิลปะการเล่าเรื่องด้วยภาษาภาพและการจัดองค์ประกอบ

การจัดองค์ประกอบ (Composition)


1. ความสมดุล (Balance) คือ ความเท่ากันหรือเท่าเทียมกันทั้งสองข้าง แบ่งออกเป็น



สมดุลแบบทั้ง 2 ข้างเหมือนกัน (Symmetrical balance) ทั้งซ้ายขวาเหมือนกัน ดังภาพบน การสมดุลแบบนี้จะทำให้ดูมั่นคงหนักแน่น ยุติธรรม เช่น งานราชการ ใบุฒิปัตร์ ประกาศนียบัตร์ การถ่ายรูปติดบัตร เป็นต้น



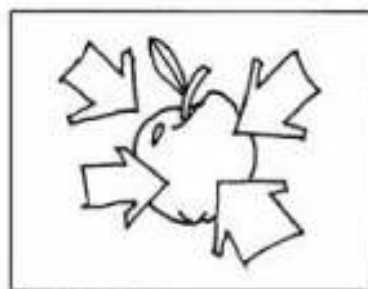
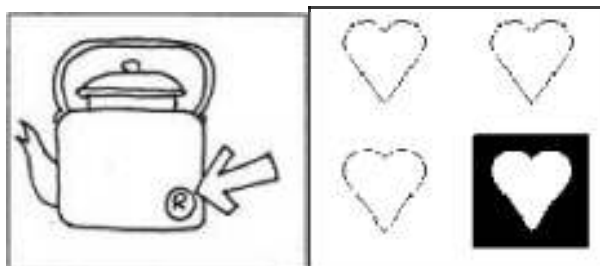
สมดุลแบบ 2 ข้างไม่เหมือนกัน (Asymmetrical balance) ด้านซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน ดังภาพบน แต่มองดูแล้วเท่ากันด้วยน้ำหนักทางสายตา เช่น สมดุลด้วยน้ำหนักและขนาดของรูปทรง ด้วยจุดสนใจ ด้วยจำนวนด้วยความแตกต่างของรายละเอียด ด้วยค่าความเข้ม-จางของสี เป็นต้น

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6

2. การเน้นให้เกิดจุดเด่น (Emphasis) ในการออกแบบจะประกอบด้วยจุดสำคัญหรือส่วนประธานในภาพ จุดรองลงมาหรือส่วนรองประธาน ส่วนประกอบหรือพวงรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ

หลักและวิธีในการใช้การเน้น

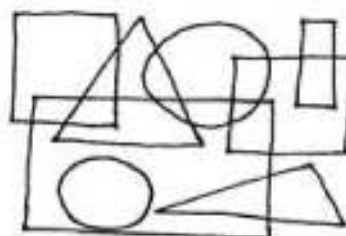
- เน้นด้วยการใช้หลักเรื่อง Contrast
- เน้นด้วยการประดับ
- เน้นด้วยการจัดกลุ่มในส่วนที่ต้องการเน้น
- เน้นด้วยการใช้สี
- เน้นด้วยขนาด
- เน้นด้วยการทำจุดรวมสายตา




3. เอกภาพ (Unity) ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นกลุ่มเป็นก้อน โดยที่องค์ประกอบภายในต้องกลมกลืนกันมี 2 แบบคือ



เอกภาพแบบหยุดนิ่ง (Static unity) โดยใช้รูปทรงเรขาคณิต
ทำให้เกิดลักษณะหนักแน่น

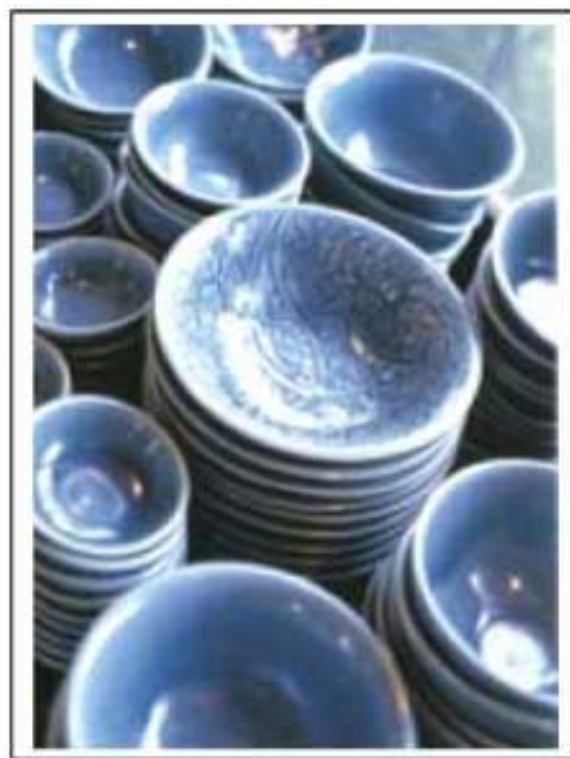



เอกภาพแบบเคลื่อนไหว (Dynamic unity) ใช้รูปทรงหรือ
รูปร่างแบบธรรมชาติทำให้เคลื่อนไหวสนุกสนาน

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6

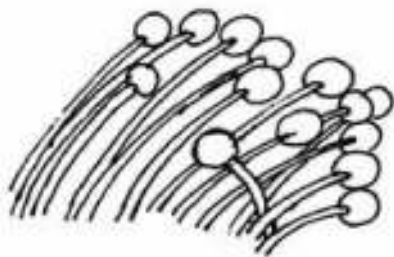
4. ความกลมกลืน (Harmony) การจัดองค์ประกอบที่ใกล้เคียงกันหรือคล้าย ๆ กันมาจัดภาพทำให้เกิดความนุ่มนวลกลมกลืนกันมี 3 แบบ คือ

1. กลมกลืนในด้านประโยชน์ใช้สอย
2. กลมกลืนในความหมาย
3. กลมกลืนในองค์ประกอบ ได้แก่
 - กลมกลืนด้วยเส้น-ทิศทาง
 - กลมกลืนด้วยรูปทรง-รูปร่าง
 - กลมกลืนด้วยวัสดุ -พื้นผิว
 - กลมกลืนด้วยสี มักใช้ทริสตีที่ใกล้เคียงกัน
 - กลมกลืนด้วยขนาด-สัดส่วน
 - กลมกลืนด้วยน้ำหนัก



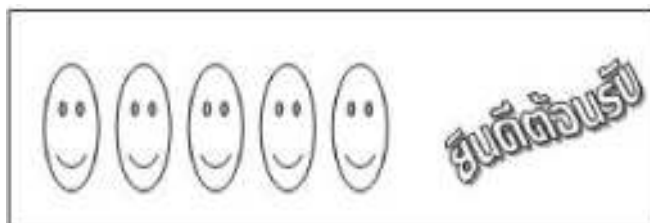
	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6

5. ความขัดแย้ง (Contrast) การจัดองค์ประกอบให้เกิดความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจหรือให้เกิดความสนุกตื่นเต้น น่าสนใจ ลดความเรียบ น่าเบื่อ ให้ความรู้สึกฝืนใจ ชัดใจ แต่ชวนมอง

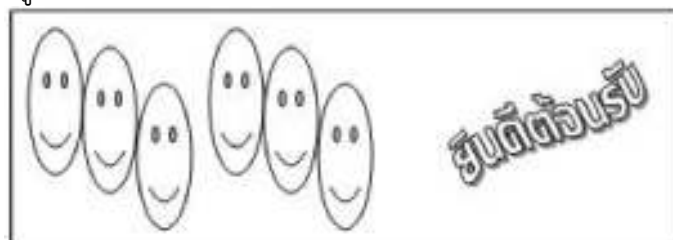



6. จังหวะ (Rhythm) จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องกันหรือซ้ำซ้อนกัน จังหวะที่ดีทำให้ภาพดูสนุก เปรียบได้กับเสียงเพลงอันไพเราะ ในด้านการออกแบบแบ่ง จังหวะ เป็น 3 แบบ คือ

1. จังหวะแบบเหมือนกันซ้ำๆกัน เป็นการนำเอาองค์ประกอบหรือรูปที่เหมือน ๆ กัน มาจัดวางเรียงต่อกัน ทำให้ดูมีระเบียบ (Order) เป็นทางการ การออกแบบลายต่อเนื่อง เช่น ลายเหล็กดัด ลายกระเบื้องปูพื้น หรือผนัง ลายผ้า เป็นต้น

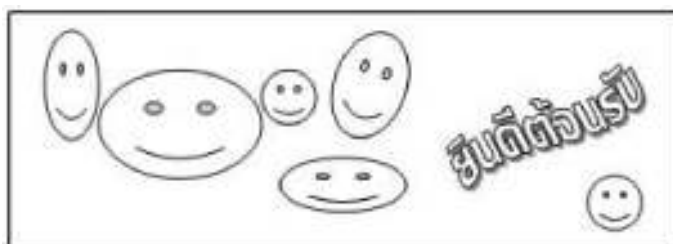


2. จังหวะสลับกันไปแบบคงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกันอย่างต่อเนื่อง เป็นชุด เป็นช่วง ให้ความรู้สึกเป็นระบบ สม่่าเสมอ ความแน่นอน

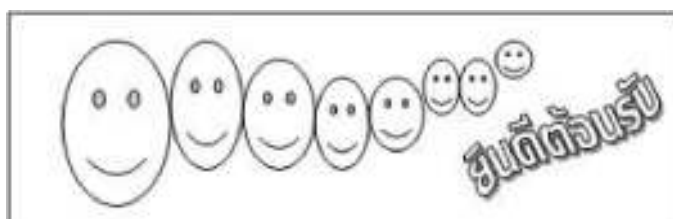


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6

3. จังหวะสลับกันไปแบบไม่คงที่ เป็นการนำองค์ประกอบหรือรูปที่ต่างกันมาวางสลับกัน อย่างอิสระ ทั้งขนาด ทิศทาง ระยะห่าง ให้ความรู้สึกสนุกสนาน




4. จังหวะจากเล็กไปใหญ่หรือจากใหญ่ไปเล็ก เป็นการนำรูปที่เหมือนกันมาเรียงต่อกัน แต่มีขนาดต่างกัน โดยเรียงจากเล็กไปใหญ่หรือจากใหญ่ไปเล็กอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาพมีความลึกลับมีมิติ

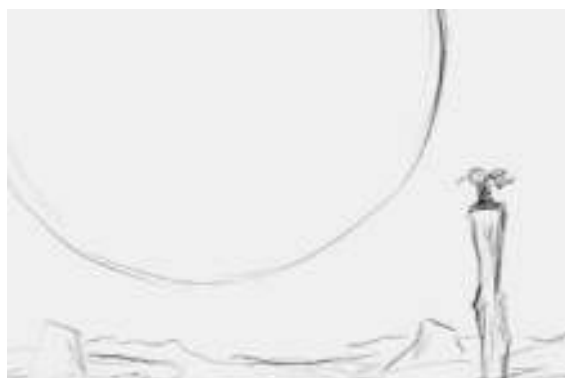


7. ความง่าย (Simplicity) เป็นการจัดให้ดูโล่งสบายตาไม่ยุ่งยากซับซ้อนมีมนต์เสน่ห์เดียว ลดการมีฉากหลังหรือภาพประกอบอื่น ๆ ที่ไม่จำเป็นหรือไม่เกี่ยวข้องออกไป เพราะการมีฉากหลังรกทำให้ภาพหลักไม่เด่น นิยมใช้ในการถ่ายภาพที่ปรับฉากหลังให้เบลอเป็นภาพเกี่ยวกับดอกไม้ แมลง สัตว์ และบุคคลนางแบบ เป็นต้น

8. ความลึก (Perspective) ให้ภาพดูสมจริง คือ ภาพวัตถุได้อยู่ใกล้จะใหญ่ ถ้าอยู่ไกลออกไปจะมองเห็นเล็กลงตามลำดับจนสุดสายตา ซึ่งมีมุมมองหลัก ๆ อยู่ 3 ลักษณะ คือ วัตถุอยู่สูงกว่าระดับตา วัตถุอยู่ในระดับสายตา และวัตถุอยู่ต่ำกว่าระดับสายตา

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6

การวางมุมกล้องและการกำกับภาพ




1. **ภาพไกลมาก หรือ Extreme Long Shot (ELS)** เป็นขนาดภาพที่กว้างไกลมากขนาดภาพนี้มักใช้ในฉากเปิดเครื่องหรือเริ่มต้นเพื่อบอกสถานที่ว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ไหนปกติฉากที่เปิดโดยใช้ภาพขนาดนี้มักมีขนาดกว้างใหญ่มาก เช่น มหานครซึ่งเต็มไปด้วยหมอกสูงเสียดฟ้า, ท้องทะเลกว้างสุดลูกหูลูกตา, ขุนเขาสูงตระหง่าน

จุดเด่นของภาพ Extreme Long Shot อยู่ตรงความยิ่งใหญ่ของภาพ ซึ่งสามารถสร้างพลังดึงดูดคนดูไว้ได้



2. **ภาพไกล หรือ Long Shot (LS)** เป็นขนาดภาพที่ย่อลงมาจากรูปภาพ Extreme Long Shot คือ กว้างไกลพอที่จะมองเห็นเหตุการณ์ โดยรวมทั้งหมดได้ เมื่อดูแล้วรู้ได้ทันทีว่าในฉากนี้ ใครทำอะไรอยู่ที่ไหนกันบ้างเพื่อให้คนดูไม่เกิดความสับสนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของตัวละครในฉากนั้นๆ ถือเป็นขนาดภาพที่เหมาะสมกับการเปิดฉาก หรือเปิดตัวละคร เพื่อให้เห็นภาพรวม ก่อนที่จะนำคนดูเข้าไปใกล้ตัวละครมากขึ้นในช็อต (Shot) ต่อไป


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6



3. ภาพปานกลาง หรือ Medium Shot (MS) เป็นภาพที่คนดูจะไม่ได้เห็นตัวละครตลอดทั้งร่างเหมือนภาพ Long Shot แต่จะเห็นประมาณครึ่งตัว เป็นขนาดภาพที่ทำให้รายละเอียดของตัวละครมากยิ่งขึ้น เหมือนพาคันดูก้าวไปใกล้ตัวละครให้มากขึ้น ภาพขนาดนี้ถูกใช้บ่อยมากกว่าภาพขนาดอื่นๆ เพราะสามารถให้รายละเอียดได้มากไม่น้อยเกินไป คือ คนดูจะได้เห็นทั้งท่าทางของตัวละคร และอารมณ์ที่ฉายบนสีหน้าไปพร้อมๆกัน





4. ภาพใกล้หรือ Close up (CU) เป็นขนาดภาพที่เน้นใบหน้าตัวละครโดยเฉพาะเพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละคร ในขณะที่รู้ว่ารู้สึกอย่างไรต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ภาพขนาดนี้มักเคลื่อนไหวน้อยเพื่อให้คนดูเก็บรายละเอียดได้ครบถ้วน


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ทฤษฎี)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6



5. ภาพใกล้.หรือ Extreme Close up (CU) เป็นขนาดภาพที่ตรงกันข้ามชนิดสุดขั้วกับภาพ Extreme Long Shot คือจะพาคนดูเข้าไปใกล้ตัวละครมากๆ เช่น แ่ตา ปาก จมูก เล็บ รวมไปถึงการถ่ายสิ่งของอื่น ๆ อย่างชิดติด เพื่อให้เห็นรายละเอียดกันอย่างแจ่มแจ้ง เช่น ก้อนน้ำแข็งในแก้ว, หัวแหวน, ไก่ปิ้ง เป็นต้น เป็นต้น

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบทดสอบ
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6
<input type="checkbox"/> ตอนที่ 2 วิทยากร/ครูฝึกกำหนดให้ผู้รับการฝึกได้ฝึกทักษะการออกแบบการแสดง อารมณ์และสีหน้าตัวละคร		


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเฉลยทดสอบ
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6
<ol style="list-style-type: none"> 1. ข้อใดคือความหมายของ Story Board <ul style="list-style-type: none"> ค การจัดลำดับช่อง และคำพูดต่างๆของตัวละคร 2. บุคลิกลักษณะของตัวแสดงโดยแบ่งออกได้กี่ลักษณะ <ul style="list-style-type: none"> ก 2 ลักษณะ 3. บุคลิกแบบจำลอง หมายถึง ข้อใด <ul style="list-style-type: none"> ง การประเมินตัวละครจากบุคลิกภาพภายนอก 4. บุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว หมายถึง ข้อใด <ul style="list-style-type: none"> ค เอกลักษณ์ที่ทำให้คนดูจดจำ 5. ตัวละครประเภท Threshold guardian จะมีลักษณะตามข้อใด <ul style="list-style-type: none"> ข ไม่เอาใคร ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใด 6. ตัวละครประเภท Shadow จะมีลักษณะตามข้อใด <ul style="list-style-type: none"> ก ผู้ร้าย จอมมาร 7. ข้อใดคือขนาดภาพที่กว้างไกลมากกว่าขนาดภาพนี้มักใช้ในฉากเปิดเรื่อง <ul style="list-style-type: none"> ง ELS 8. ข้อใดคือขนาดภาพที่เน้นใบหน้าตัวละครโดยเฉพาะ เพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครในขณะนั้นว่ารู้สึกอย่างไรต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น <ul style="list-style-type: none"> ข CU 9. ข้อใดคือขนาดที่ถูกใช้บ่อยมากกว่าภาพชนิดอื่นๆ <ul style="list-style-type: none"> ก MS 10. ข้อใดคือขนาดภาพที่เหมาะสมกับการเปิดฉาก หรือเปิดตัวละคร <ul style="list-style-type: none"> ค LS 		


	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเฉลยทดสอบ
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6


- ตอนที่ 2 วิทยากร/ครูฝึกกำหนดให้ผู้รับการฝึกได้ฝึกทักษะการออกแบบการแสดง
อารมณ์และสีหน้าตัวละคร

ภาพตัวอย่าง
การออกแบบ หน้าตาของตัวละคร




	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบประเมินแบบทดสอบ
		หัวข้อวิชา การคิดโครงสร้างเรื่อง บท และการเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		หัวข้อที่ 6
เกณฑ์การประเมิน :		
เกณฑ์การให้คะแนน		ระดับคะแนน
1. ความถูกต้องของการแสดงอารมณ์และสีหน้า		25 คะแนน
2. การออกแบบลักษณะตัวละคร และการเคลื่อนไหว		25 คะแนน
3. ความคิดสร้างสรรค์		25 คะแนน
4. ชิ้นงานมีความสวยงามและเรียบร้อย		25 คะแนน
รวม		100 คะแนน
หมายเหตุ :		
ระดับคะแนน	90-100	คะแนน หมายถึง ดีเยี่ยม
ระดับคะแนน	70-89	คะแนน หมายถึง ดี
ระดับคะแนน	50-69	คะแนน หมายถึง ผ่านเกณฑ์
ระดับคะแนน	0-49	คะแนน หมายถึง ไม่ผ่านเกณฑ์

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบเตรียมการสอน (ปฏิบัติ)	
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และการเล่าเรื่องด้วยภาพ	
		รหัสวิชา 0922124506	
		งานที่ 6	เวลา 4 ชั่วโมง
วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ผู้รับการฝึกมีความรู้ความสามารถด้านการคิดโครงเรื่อง บท และการเล่าเรื่องด้วยภาพ			
วิธีการสอน : บรรยาย สาธิต และให้ฝึกปฏิบัติ			
อุปกรณ์ช่วยฝึก : 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ 4. ไม้บรรทัด 5. กระดาษรองวาด 6. ตัวหนีบ 7. มีดคัตเตอร์			
การมอบหมายงาน :			
การวัดและประเมินผล :			
หนังสืออ้างอิง : เจษฎา ทองรุ่งโรจน์ (2549). เลโอนาร์โด ดา วินชี. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ. ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2553). องค์ประกอบศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่ 6), กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน์. ชัยวิวัฒน์ การรื่นศรี (2546). ศิลปะเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ปาเจรา. ชลุด นิมเสมอ (2542). องค์ประกอบของศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช. น.ณ ปากน้ำ. (2515). พจนานุกรมศิลป์. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ. บุญเลิศ บุตรขาว. (2528). กายวิภาค. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. ปรัชญา อามรณ์. (2538). หลักการออกแบบ. ภูเก็ต: โปรแกรมออกแบบฯ สถาบันราชภัฏภูเก็ต. วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2552). วาดเส้นพื้นฐาน (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. _____. (2548). องค์ประกอบศิลปะ. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์. สมเกียรติ ตั้งนโม (แปล) (2536). ทฤษฎีสี. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. อนัน ภาชนะกาญจน์ และ อนัน วาโซะ (2554). โฟโต้ซ็อบ (โปรแกรมคอมพิวเตอร์). กรุงเทพฯ: ไอดีซี พรีเมียร์. อารี สุทธิพันธุ์. (ม.ป.ป.). รัชชญาศิลปะ. กรุงเทพฯ: เอ. การพิมพ์. _____. (ม.ป.ป.). ประวัติศาสตร์ศิลป์. กรุงเทพฯ: แผนกวิชาศิลปศึกษาวิทยาลัยวิชาการศึกษาระสาณมิตร. _____. (ม.ป.ป.). (2519). การวาดเขียน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.			

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		งานที่ 6

ขั้นตอนการคิดโครงเรื่องและการเขียนบท

1. การค้นคว้าหาข้อมูล (research) เป็นขั้นตอนการเขียนบทอันดับแรกที่ต้องทำถือเป็นสิ่งสำคัญหลังจากพบประเด็นของเรื่องแล้ว จึงลงมือค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อเสริมรายละเอียดเรื่องราวที่ถูกต้อง จริง ชัดเจน และมีมิติมากขึ้น คุณภาพของบทจะดีหรือไม่จึงอยู่ที่การค้นคว้าหาข้อมูล
2. การกำหนดประโยคหลักสำคัญ (premise) หมายถึง ความคิดหรือแนวความคิดที่ง่าย ๆ ธรรมดา
3. การเขียนเรื่องย่อ (synopsis) คือ เรื่องย่อขนาดสั้นที่สามารถจบลงได้ 3-4 บรรทัด หรือหนึ่งย่อหน้า หรืออาจเขียนเป็น story outline เป็นร่างหลังจากที่เราค้นคว้าหาข้อมูลแล้วก่อนเขียนเป็นโครงเรื่องขยาย (treatment)
4. การเขียนโครงเรื่องขยาย (treatment) เป็นการเขียนคำอธิบายของโครงเรื่อง (plot) ในรูปแบบของเรื่องสั้น และการเขียนโครงเรื่องขยายที่ดีต้องมีประโยคหลักสำคัญ (premise) ที่ง่าย ๆ น่าสนใจ
5. ซีควেনส์หลัก (master scene/sequence) คือ บทที่มีโครงเรื่อง บทพูด แต่มีความสมบูรณ์น้อยกว่าบทถ่ายทำ (shooting script) เป็นการเล่าเรื่องที่ได้พัฒนามาแล้วอย่างมีขั้นตอน ประกอบด้วยตัวละครหลักบทพูด ฉาก แอ็คชั่น ซีควেনส์ มีรูปแบบการเขียนที่ถูกต้อง
6. บทถ่ายทำ (shooting script) คือ บทที่เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการเขียน บทถ่ายทำจะบอกรายละเอียดเพิ่มเติมจากบทภาพยนตร์ (screenplay) ได้แก่ ตำแหน่งกล้อง การเชื่อมต่อ เช่น คัท (cut) การเลื่อนภาพ (fade) การละลายภาพ หรือการจางซ้อนภาพ (dissolve) การกวาดภาพ (wipe) ตลอดจนการใช้ภาพพิเศษ (effect) อื่น ๆ เป็นต้น
7. บทภาพ (storyboard) คือ บทภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่อยู่ด้วยภาพ คล้ายหนังสือการ์ตูน ให้ความเห็นต่อเนื้อของช็อตตลอดทั้งซีควেনส์หรือทั้งเรื่องมีคำอธิบายภาพประกอบ เสียงต่าง ๆ เช่น เสียงดนตรี เสียงประกอบฉาก และเสียงพูด เป็นต้น ใช้เป็นแนวทางสำหรับการถ่ายทำ หรือใช้เป็นวิธีการคาดคะเนภาพล่วงหน้า (pre-visualizing) ก่อนการถ่ายทำว่า เมื่อถ่ายทำสำเร็จแล้วหนังจะมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร ซึ่งบริษัทของ Walt Disney นำมาใช้กับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทเป็นครั้งแรก โดยเขียนภาพ เหตุการณ์ของแอ็คชั่นเรียงติดต่อกันบนบอร์ด เพื่อให้คนดูเข้าใจและมองเห็นเรื่องราวล่วงหน้าได้ก่อนลงมือเขียนภาพ ส่วนใหญ่บทภาพจะมีเลขที่ลำดับช็อตกำกับไว้ คำบรรยายเหตุการณ์ มุมกล้อง และอาจมีเสียงประกอบด้วย

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		งานที่ 6

การเล่าเรื่องด้วยภาพ

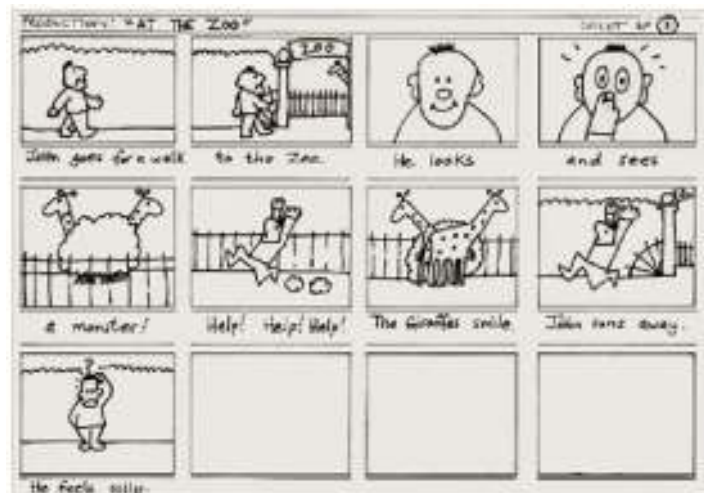
ศิลปะการเล่าเรื่อง

ศิลปะการเล่าเรื่องไม่ว่าจะเป็นนิทาน นิยาย ละครหรือภาพยนตร์ ล้วนแต่มีรากฐานแบบเดียวกันนั่นคือ การเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นของมนุษย์หรือสัตว์ หรือแม้แต่อะไรก็ตามที่เกิดขึ้นช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ณ สถานที่ใดที่หนหนึ่งเสมอ ฉะนั้นองค์ประกอบที่สำคัญที่ขาดไม่ได้คือ ตัวละคร สถานที่และเวลา


สิ่งสำคัญในการเขียนบทหนังสั้นก็คือ การเริ่มค้นหาวัตถุหรือแรงบันดาลใจให้ได้ว่าเราอยากจะพูด อยากจะนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับอะไร ตัวเราเองมีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ อย่างไร ซึ่งแรงบันดาลใจในการเขียนบทที่เราสามารถนำมาใช้ก็คือ ตัวละคร แนวความคิดและเหตุการณ์ ควรจะมองหาวัตถุในการสร้างเรื่องให้แคบอยู่ในสิ่งที่เรารู้สึกจริงจัง เพราะคนทำหนังสั้นมักจะทำเรื่องที่ใกล้ตัว หรือไม่ก็ใกล้เกินจนทำให้เราไม่สามารถจำกัดขอบเขตได้

การทำสตอรี่บอร์ด

การทำสตอรี่บอร์ดเป็นการสร้างตารางขึ้นมาเพื่อร่างภาพลงไปตามลำดับขั้นตอนของเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อให้ทุกๆฝ่ายสามารถมองเห็นภาพรวมของงานที่จะลงมือทำได้ล่วงหน้า ซึ่งหากมีข้อที่ต้องแก้ไขใดๆเกิดขึ้นก็สามารถแก้ไขเปลี่ยนแปลงได้ และทำสตอรี่บอร์ดใหม่ได้ การทำสตอรี่บอร์ดนั้นโดยหลักแล้วจะเป็นต้นแบบของการนำไปสร้างภาพจริง และเป็นตัวกำหนดในการทำงานอื่นๆ ไปด้วยเช่น เสียงพากย์ เสียงดนตรี เสียงประกอบอื่นๆ special effect จึงเป็นการร่างภาพ พร้อมกับการระบุรายละเอียดที่จำเป็นต้องทำลงไป



ภาพสตอรี่บอร์ด

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		งานที่ 6

หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด

รูปแบบของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ

1. ส่วนเสียง
2. ส่วนภาพ

โดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ด 24 เฟรม คือ ภาพ 24 ภาพ เมื่อถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ใช้เวลา 1 นาที
 ถ้าเป็นภาพยนตร์โฆษณา ในเวลา 30 วินาที ต้องเขียน 12 เฟรม

การเขียนบทบรรยายจะเป็นส่วนสนับสนุนการนำเสนอภาพ มิใช่การนำเสนอบทบรรยายนั้น ความยาวของ
 คำบรรยายมีหลักการในการจัดทำ 3 ประการคือ

1. ต้องเหมาะสมกับลักษณะของผู้ชม
2. ต้องมีความยาวพอที่จะครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่กำหนด
3. ต้องให้สั้นที่สุดเท่าที่จะทำได้


สำหรับรายการที่ใช้การบรรยายแบบ “Voice Over” ควรมีภาพของผู้บรรยายปรากฏขึ้นในตอนเริ่มรายการ
 ก่อนจะทำให้รายการดูเป็นกันเองมากขึ้น และถ้ารายการยาวมากควรให้ผู้บรรยายมากกว่า 1 คน จะทำให้ลดความเบื่อ
 ของรายการลงได้ เสียงบรรยายไม่จำเป็นต้องมีอยู่ตลอดเวลาทั้งช่วงโดยใช้ดนตรีและเสียงอื่นประกอบด้วย

สิ่งสำคัญที่อยู่ในสตอรี่บอร์ด ประกอบด้วย

1. Subject หรือ Character ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่หรือตัวการ์ตูน และที่สำคัญคือ พวกเขา กำลัง
 เคลื่อนไหวอย่างไร
2. กล้อง ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง
3. เสียง การพูดกันระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรีอย่างไร

วิธีการเขียนสตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ด (Story board) คือการเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์หรือหนังแต่ละเรื่อง
 โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ เช่น ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี
 เสียงพูดและแต่ละอย่างนั้นมีลำดับของการปรากฏว่าอะไรจะปรากฏขึ้นก่อน-หลัง อะไรจะปรากฏพร้อมกัน เป็นการ
 ออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละหน้าจอ ก่อนที่จะลงมือสร้างแอนิเมชันหรือหนังขึ้นมาจริงๆ

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		งานที่ 6


กระดาษสตอรี่บอร์ด

เรื่อง.....ตอน.....จาก.....

เสียง/บทบรรยาย _____


เสียงตัวละคร/บทสนทนา _____


เพลง _____

	<p>หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบข้อมูล (ปฏิบัติ)
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		งานที่ 6

ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด




	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และการเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		งานที่ 6
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน : ให้ผู้ฝึก ฝึกปฏิบัติงานในหัวข้อที่ 1 ดังนี้ 1. ฝึกปฏิบัติการพื้นฐานการเขียนบท 1.1 ฝึกปฏิบัติการเขียนสตอรี่บอร์ด		
อุปกรณ์และเครื่องมือ: 1. ไม้บรรทัด 2. กระดาษรองวาด 3. ตัวหนีบ 4. มีดคัตเตอร์		
วัสดุ : 1. ดินสอเบอร์ EE 2. กระดาษ 80 ปอนด์ 3. ยางลบ		

	หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101	ใบขั้นตอนการปฏิบัติงาน
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บทและการเล่าเรื่องด้วยภาพ
		รหัสวิชา 0922124506
		งานที่ 6
1. ฝึกปฏิบัติการพื้นฐานการเขียนบท		
1.1 ฝึกปฏิบัติการเขียนสตอรี่บอร์ด		

ขั้นตอนการเขียนสตอรี่บอร์ด		
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	คำอธิบาย	ข้อควรระวัง
1. จัดทำ Story Board Template	พิมพ์ Story Board Template ลงบนกระดาษ A4 ขนาดตัวอักษร 16 เท่านั้น	-
2. วาดภาพและลงสีแนวความคิด	วาดภาพและลงสีแนวความคิดลงในช่องจำนวนไม่น้อยกว่า 16 ช่อง แต่ไม่เกิน 32 ช่อง	ห้ามไม่ให้พิมพ์ภาพจากผลงานที่สำเร็จแล้วมาตัดแปะลงบนช่องดังกล่าว
3. เขียนคำบรรยายของแต่ละภาพ	เขียนคำบรรยายของแต่ละภาพลงในช่องภาพ	-
4. เขียนคำบรรยายเสียงของแต่ละภาพ	เขียนคำบรรยายเสียงของแต่ละภาพลงในช่องเสียง	-

หมายเหตุ :

	<p style="text-align: center;">หลักสูตรการฝึกยกระดับฝีมือ สาขา พื้นฐานศิลปะและการวาดภาพ ชื่อภาษาอังกฤษ Basic Art & Drawing รหัสหลักสูตร 0920084210101</p>	ใบงาน								
		หัวข้อวิชา การคิดโครงเรื่อง บท และ การเล่าเรื่องด้วยภาพ								
		รหัสวิชา 0922124506								
		งานที่ 6								
<p><input type="checkbox"/> กำหนดให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเขียนสตอรี่บอร์ดหัวข้อที่ตนเองสนใจลงในแบบฟอร์ม ความยาวไม่เกิน 1 นาที</p> <p style="text-align: center;">เรื่อง.....ตอน.....จาก.....</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="border: 1px solid black; width: 300px; height: 100px; margin-bottom: 20px;"></div> <div style="width: 40%; border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;">เขียน/บทบรรยาย</div> <div style="width: 40%; border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;">เขียนตัวละคร/บทสนทนา</div> <div style="width: 40%; border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;">เพลง</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="border: 1px solid black; width: 300px; height: 100px; margin-bottom: 20px;"></div> <div style="width: 40%; border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;"></div> <div style="width: 40%; border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;"></div> </div>										
<p>ครุภัณฑ์/เครื่องมือ/วัสดุ/อุปกรณ์</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">1. ดินสอเบอร์ EE</td> <td style="width: 50%;">2. กระดาษ 80 ปอนด์</td> </tr> <tr> <td>3. ยางลบ</td> <td>4. ไม้บรรทัด</td> </tr> <tr> <td>5. กระดาษรองวาด</td> <td>6. ตัวหนีบ</td> </tr> <tr> <td>7. มีดคัตเตอร์</td> <td></td> </tr> </table>			1. ดินสอเบอร์ EE	2. กระดาษ 80 ปอนด์	3. ยางลบ	4. ไม้บรรทัด	5. กระดาษรองวาด	6. ตัวหนีบ	7. มีดคัตเตอร์	
1. ดินสอเบอร์ EE	2. กระดาษ 80 ปอนด์									
3. ยางลบ	4. ไม้บรรทัด									
5. กระดาษรองวาด	6. ตัวหนีบ									
7. มีดคัตเตอร์										

บรรณานุกรม

- เจษฎา ทองรุ่งโรจน์ (2549). เลโอนาร์โด ดา วินชี. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ.
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2553). องค์ประกอบศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่ 6), กรุงเทพฯ: วิทยพัฒน์.
- ชัยวิวัฒน์ การรื่นศรี (2546). ศิลปะเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ปาเจรา.
- ชลุด นิมเสมอ (2542). องค์ประกอบของศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- น.ณ ปากน้ำ. (2515). พจนานุกรมศิลป์. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- บุญเลิศ บุตรขาว. (2528). กายวิภาค. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ปรัชญา อภรณ์. (2538). หลักการออกแบบ. ภูเก็ต: โปรแกรมออกแบบฯ สถาบันราชภัฏภูเก็ต.
- วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2552). วาดเส้นพื้นฐาน (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- _____. (2548). องค์ประกอบศิลปะ. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- สมเกียรติ ตั้งนโม (แปล) (2536). ทฤษฎีสี. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อนัน ภาชนะกาญจน์ และ อนัน วาโชะ (2554). โฟโต้ช้อป (โปรแกรมคอมพิวเตอร์). กรุงเทพฯ: ไอดีซีพีรีเมียร์.
- อารี สุทธิพันธุ์. (ม.ป.ป.). ปรัชญาศิลปะ. กรุงเทพฯ: เอ. การพิมพ์.
- _____. (ม.ป.ป.). ประวัติศาสตร์ศิลป์. กรุงเทพฯ: แผนกวิชาศิลปศึกษาวิทยาลัยวิชาการศึกษาระสาณมิตร.
- _____. (ม.ป.ป.). (2519). การวาดเขียน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

คณะผู้ดำเนินการ

คณะที่ปรึกษา

นายนคร ศิลปอาชา

อธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน

นายสุรเดช วลีอิทธิกุล

รองอธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน

นายสันโดษ เต็มแสงเลิศ

ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาผู้ฝึกและ
เทคโนโลยีการฝึก

นางสาวเกยูร คณารุ่งเรือง

ผู้อำนวยการกลุ่มงานพัฒนาหลักสูตร
และเทคโนโลยีการฝึก

คณะผู้ตรวจสอบความถูกต้อง

นายเดช พึ่งขยาย

นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงานชำนาญการ

นางวรรณิภา จินาชาญ

นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงานชำนาญการ

นายคมธัช รัตนศษ

นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงานชำนาญการ

นายนที ราชฉวาง

นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงานชำนาญการ

นายไพฑูรย์ ถิ่นสูง

นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงานชำนาญการ

นายธงชัย จิตต์หาญ

นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงานชำนาญการ

นายหาญชัย ชุนณรงค์

นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงานชำนาญการ

นายสมเกียรติ อู่เงิน

นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงานชำนาญการ

นายไพศาล สุราสา

นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงานปฏิบัติการ

นายปฏิญญา สารสุวรรณ

ครูฝึกฝีมือแรงงาน ระดับ2

ผู้ประสานงาน

นายจักรวาล ทิพย์มัลย์

นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงานชำนาญการ

ผู้จัดทำ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี