

รายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์)

รหัสวิชา ศ๒๑๑๐๑

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

เรื่อง ทบทวนบทเรียน

ครูผู้สอน ครูปัณณ์ รัตนภักดี
ครูรุ่งศักดิ์ บุญเทศ



ເຮືອງ

ທບ່ານທຣີຍນ





จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้

๑. นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างและความคล้ายคลึงของงานหัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม และมีองค์ความรู้เรื่องหัศนราตุเบื้องต้น และค่าน้ำหนัก
๒. นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของการสร้างสรรค์งานหัศนศิลป์ของวัฒนธรรมไทยและสากล





จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้





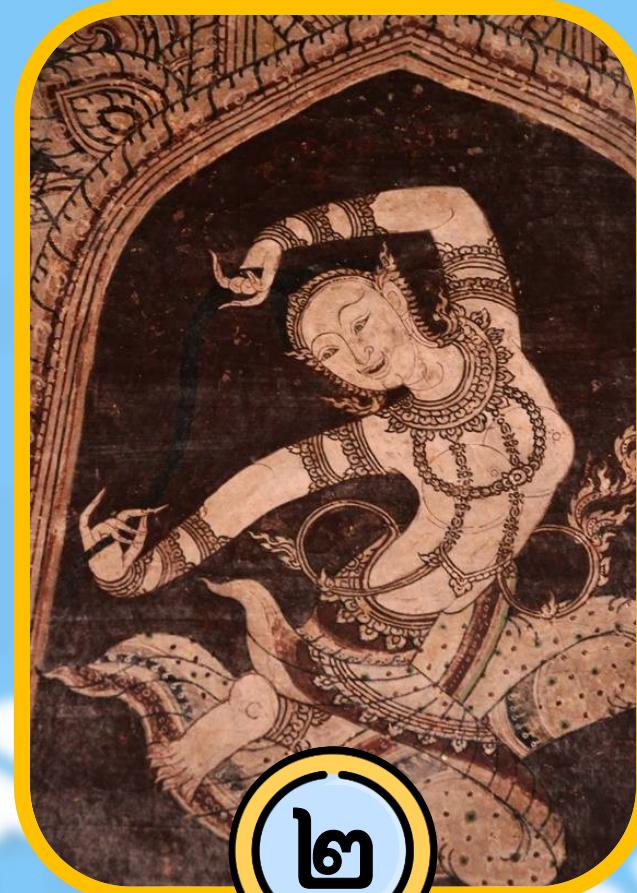
ເຫັນຫວອຕາງກົນ

ອຍກຳໄລ



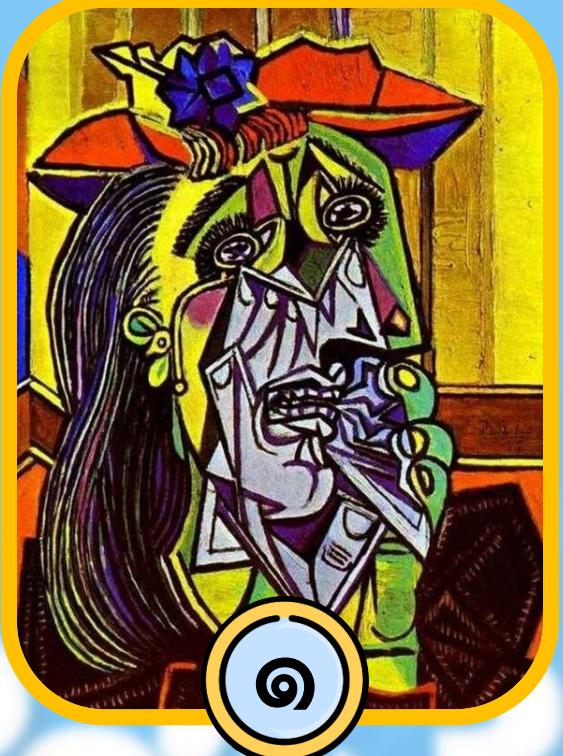


เหมือนหรือต่างกันอย่างไร

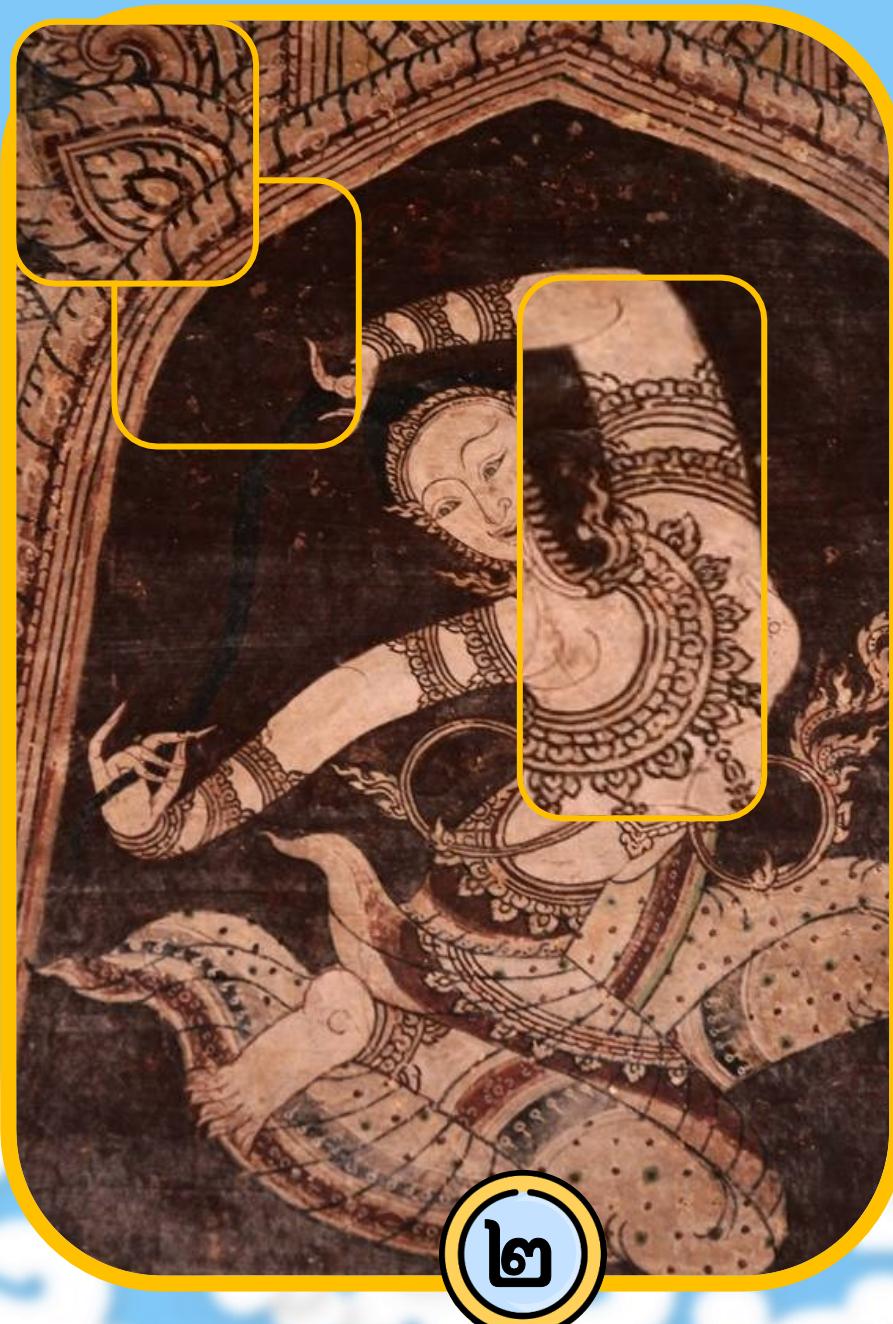
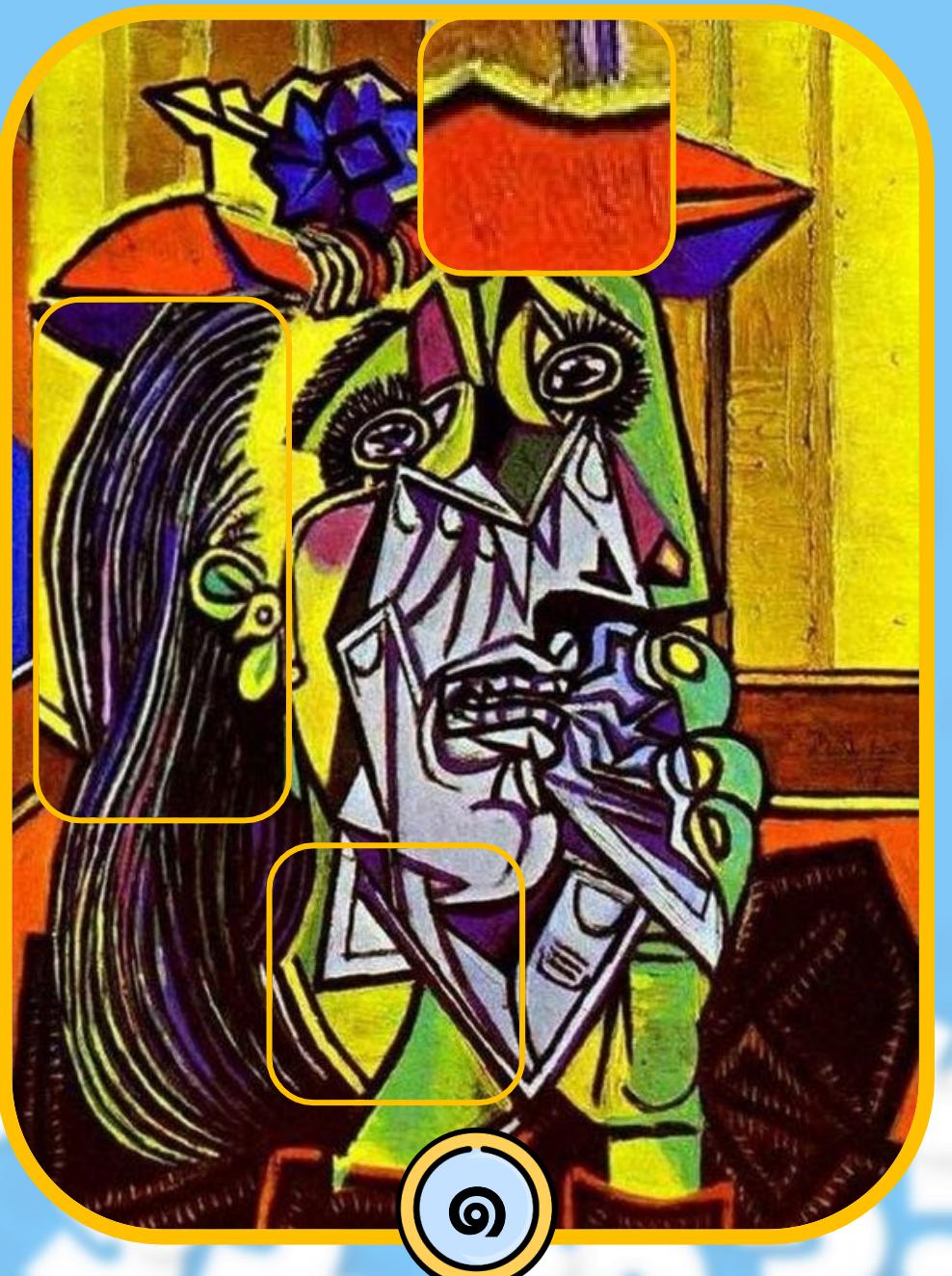




เหมือนหรือต่างกันอย่างไร



นักเรียนคิดว่าจิตรกรรมทั้งสองภาพนี้มีสิ่งใดที่เหมือนและต่างกัน ?



ทบทวน ความรู้



ทบทวนความรู้

๑. ทัศนธาตุ
๒. ทัศนศิลป์ของวัฒนธรรมไทยและสากล
๓. การระบายสีเม้ม
๔. การระบายสีโปสเตอร์



ทัศนศิลป์และสีงวรรณล้อม





ทัศนศิลป์

หมายถึง ศิลปกรรมประเภทหนึ่ง ที่แสดงออกผ่านรูปภาพ หรือรูปทรง
สามารถรับรู้ด้วยสายตา



สิ่งแวดล้อม

หมายถึง สิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวเรา ทั้งเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ หรือเกิดขึ้น^{จากฝีมือมนุษย์}



ความเหมือนและความต่างในงานทัศนศิลป์กับสิ่งแวดล้อม

ทัศนศิลป์

มนุษย์ตั้งใจ
สร้างขึ้นใหม่
ให้เป็นผลงานศิลปะ

สิ่งแวดล้อม

สิ่งที่เกิดขึ้นเอง
หรือมีอยู่ก่อน

ทัศนราตร
ความงาม

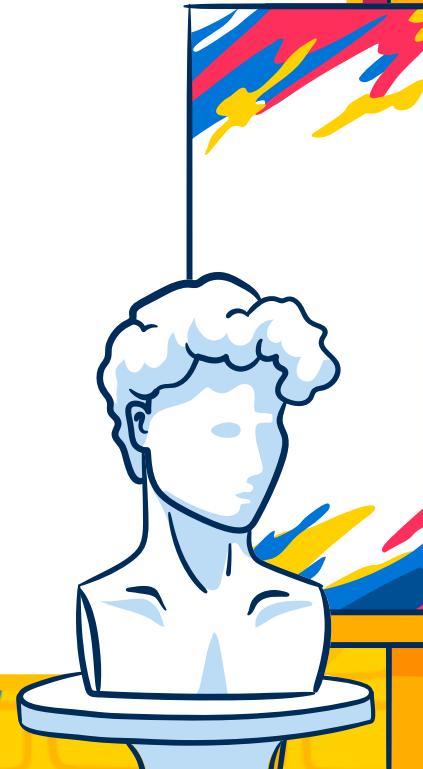




หัตถศิลป์

หัตถราตรี

หมายถึง ส่วนประกอบต่าง ๆ ที่นำมา
จัดเป็นภาพตามที่ตามองเห็น





ทัศนศิลป์



๑. จุด

๒. เส้น

๓. สี

๔. รูปร่างรูปทรง

๕. พื้นที่ว่าง

๖. ค่าน้ำหนักแสงเงา

๗. ลักษณะพื้นผิว





ตารางสรุปทักษณ์ราตรุ

ทักษณ์ราตรุ	จุด	เส้น	สี	รูปร่างรูปร่าง	พื้นที่ว่าง	ค่าเฉลี่ยนักแสดงงาน	ลักษณะพื้นผิว
ภาพ							
ข้อมูล	<ul style="list-style-type: none"> ทักษณ์ราตรุพื้นฐานเป็นองตันที่เล็กที่สุดในงานทักษณ์โลก ไม่มีความกว้าง ไม่มีความยาว ไม่มีความสัก 	<ul style="list-style-type: none"> เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญที่ใช้ในการเรื่องภาพ เช่นรูปร่าง รูปทรง การเรียงงาน เส้นจึงแบ่งออกเป็น 6 ประเภท เป็นองตันได้แก่ เส้นตั้ง เส้นแนวนอน เส้นเอียง เส้นซิกแซก เส้นไถ ฯลฯ และเส้นอิสระ: 	<ul style="list-style-type: none"> สีเกิดจากแสงกระแทกกับวัสดุ ลักษณะข้าวดวงตา ลามารคจัดสีเป็นวงล้อสีได้ เพื่อจ่ายต่อการจัดหมวดหมู่ สีแบ่งเป็น 2 วรรณะ: คือ วรรณะร้อน และวรรณะเย็น 	<ul style="list-style-type: none"> รูปร่าง คือ เส้นรอบนอกของวัสดุ มีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ มีความกว้างและความยาว รูปทรง คือ โครงสร้างของวัตถุที่ปรากฏให้เห็นในลักษณะ 3 มิติ คือ มีความ กว้าง ความยาว และความหนาหรือความสัก 	<ul style="list-style-type: none"> พื้นที่ว่าง คือ พื้นที่ว่างบริเวณรอบ ๆ รูปร่างรูปทรง หรือพื้นที่ว่างภายในรูปทรง หรือพื้นที่ว่างภายในรูปทรง ทำให้เกิดมิติ เกิดระดับในรูป 	<ul style="list-style-type: none"> ค่าเฉลี่ยนัก คือ จำแนกความ เป็น ความอ่อนของสีต่าง ๆ และแสดงงานตามที่ประสาทด้วยรูป ทำให้เกิดมิติ เกิดระดับในรูป แสงเงา คือ ลักษณะของแสงที่กระแทก ทำให้เกิดบริเวณที่แสงส่องกระทบ ซึ่งบริเวณที่แสงส่องมากที่สุด เรียกว่า แสงสว่างเจิด แสงที่ส่องน้อยที่สุด เรียกว่า แสงอ่อน แสงที่ส่องน้อยที่สุด เรียกว่า แสงอ่อน แสงที่ส่องน้อยที่สุด เรียกว่า แสงอ่อน 	<ul style="list-style-type: none"> ลักษณะพื้นผิว คือ พื้นผิวของวัตถุที่มีองค์ประกอบและลักษณะพื้นผิว ให้ความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจ แตกต่างกัน
ลักษณะเด่น	เป็นองตันกำเนิดของทักษณ์ราตรุอีก ๑	สร้างอารมณ์และความรู้สึก	สร้างจุดเด่นดึงดูดความสนใจ	จากเส้นเป็นภาพ	ทำให้ภาพพ่วงคล้ายไม่วัดอัด	สร้างมิติ ระยะสักดีน	พื้นผิววัตถุที่มีองค์ประกอบและลักษณะพื้นผิว ให้ความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจ แตกต่างกัน



ตารางสรุปทัศนราตรุ

ทัศนราตรุ	จุด
ภาพ	
ข้อมูล	<ul style="list-style-type: none">ทัศนราตรุพื้นฐานเบื้องต้นที่เล็กที่สุดในงานทัศนศิลป์ไม่มีความกว้าง ไม่มีความยาว ไม่มีความลึก
ลักษณะเด่น	<p>“ เป็นต้นกำเนิดของทัศนราตรุอื่น ๆ ”</p>



ตารางสรุปทักษณ์ราตรุ

ทักษณ์ราตรุ	จุด	เล่น	สี	รูปร่างรูปร่าง	พื้นที่ว่าง	ค่าน้ำหนักแสงเงา	ลักษณะพื้นผิว
ภาพ							
ข้อมูล	<ul style="list-style-type: none"> ทักษณ์ราตรุพื้นฐานเบื้องต้นที่เล็กที่สุดในงานศิลป์ ไปรษณีย์ความกว้างไปรษณีย์ความยาวไม่มีความสัก 	<ul style="list-style-type: none"> เล่นเป็นพื้นฐานสำคัญที่ใช้ในการสร้างภาพ เช่นรูปร่าง รูปทรง การเรขา เล่นเส้นแบ่ง ออกแบบ 6 ประเทก เปื้องตัน ได้แก่ เล่นตั้ง เล่นบน เล่นเรียง เล่นซักแซก เส็บไถ่ ฯลฯ เล่นอิสระ: สีเกิดจากแสงกระแทกกับวัสดุ อาทิตย์เข้าด้วยกัน ลามาร์กจัดสีเป็นวงล้อสีได้ เพื่อตัดต่อการจัดหมวดหมู่ สีเปล่าเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะ: ร้อน แล้ววรรณะ:เย็น 		<ul style="list-style-type: none"> รูปร่าง คือ เล่นรอบนอกของ วัสดุ มีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ มีความกว้างและความยาว รูปทรง คือ โครงสร้างของ วัสดุที่ปรากฏให้เห็นใน ลักษณะ: 3 มิติ คือ มีความ กว้าง ความยาว และความ หนาหรือความสัก พื้นที่ว่าง คือ พื้นที่ว่างบริเวณ รอบ ๆ รูปร่างรูปทรง หรือพื้นที่ ว่างภายในรูปทรง ทำให้เกิดมิติ เกิดระยะทาง ใกล้ ไกล แสงเงา คือ ลักษณะของแสงที่ กระแทกตุ่น ทำให้เกิดบริเวณที่ แสงส่องกระแทก ซึ่งบริเวณที่ แสงส่องมากที่สุด เรียกว่า แสง ส่องจัด แสงที่ด้านหลังของ วัสดุที่ไม่ได้รับแสง และเกิดเจาต์กัด ลักษณะพื้นผิวที่ต้องกัด ขำกับแสง 	<ul style="list-style-type: none"> ค่าปานกลาง คือ จำนวนความ เป็น ๆ รูปร่างรูปทรง หรือพื้นที่ ว่างภายในรูปทรง ทำให้ภาพผ่อนคลาย ไม่รีดอัด 	<ul style="list-style-type: none"> ลักษณะพื้นผิว คือ พื้นผิวของ วัสดุที่บดของหินและสับผ่าได้ ให้ ความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจ แตกต่างกัน 	
ลักษณะเด่น	เป็นต้นกำเนิดของทักษณ์ ราตรุอีกด้วย	สร้างอารมณ์และ ความรู้สึก	สร้างจุดเด่น ดึงดูดความสนใจ	จากเล่นเป็นภาพ	ทำให้ภาพผ่อนคลาย ไม่รีดอัด	สร้างมิติ ระยะสักดืน	พื้นผิวตัดกันที่ม่องเห็น สัมผัส รู้สึกได้



ตารางสรุปทัศนราตรุ

ทัศนราตรุ	เส้น
ภาพ	
ข้อมูล	<ul style="list-style-type: none">เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญที่ใช้ในการร่างภาพ เช่นรูปร่าง รูปทรง การแรเงา เส้นจึงแบ่งออกเป็น ๖ ประเภท เป็นต้น ได้แก่ เส้นตั้ง เส้นนอน เส้นเอียง เส้นซิกแซก เส้นโค้ง และเส้นอิสระ
ลักษณะเด่น	<p>“ สร้างอารมณ์และความรู้สึก ”</p>

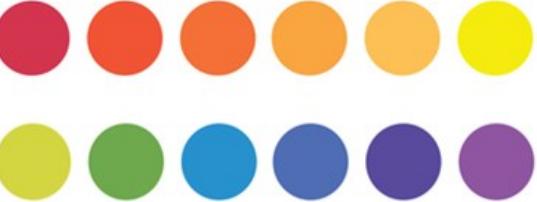


ตารางสรุปทักษณ์ราตรุ

ทักษณ์ราตรุ	จุด	เล่น	สี	รูปร่างรูปร่าง	พื้นที่ว่าง	ค่าน้ำหนักแสงเงา	ลักษณะพื้นผิว
ภาพ							
ข้อมูล	<ul style="list-style-type: none"> ทักษณ์ราตรุพินฐานเมื่องดันกีเล็ก กีสุดในงานศิลป์ ไปปีความกว้าง เป็นปีความยาว ไม่มีความสึก 	<ul style="list-style-type: none"> เล่นเป็นพินฐานสำคัญกีใช้ในการร่างภาพ เป็นบันธุปร่าง รูปทรง การเรขา เล่นจึงแบ่งออกเป็น 6 ประเภท เมื่องดันได้แก่ เล่นตั้ง เล่นบน เล่นเอียง เล่นซักแซก เส็บไถ่ ฯลฯ เล่นอิสระ: 	<ul style="list-style-type: none"> สีเกิดจากแสงกระแทกกับวัสดุ ข้าวอเนื้อด้วงตา ลามาร์กจัดสีเป็นวงล้อสีได้ เพื่อตัดเย่อการจัดหมวดหมู่ สีเปล่าเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะ: เส้น แล้วรวมจะเป็น 6 ประการ สีเปล่าเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะ: 3 มิติ คือ มีความ กว้าง ความยาว และความ หนา-thick/thin 	<ul style="list-style-type: none"> รูปร่าง คือ เล่นรอบนอกของ วัสดุ มีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ มีความกว้างและความยาว รูปทรง คือ โครงสร้างของ วัสดุที่ปรากฏให้เห็นใน ลักษณะ: 3 มิติ คือ มีความ กว้าง ความยาว และความ หนา-thick/thin 	<ul style="list-style-type: none"> พื้นที่ว่าง คือ พื้นที่ว่างบริเวณ รอบ ๆ รูปร่างรูปทรง หรือพื้นที่ ว่างภายในรูปทรง กำกับด้วยเส้นเส้น 	<ul style="list-style-type: none"> ค่าปานกลาง คือ จำวนความ เป็น ฯ รูปร่างรูปทรง หรือพื้นที่ ว่างภายในรูปทรง รับรู้ ทำให้เกิดมิติ เกิดระยะไกล ใกล้ แสงเงา คือ ลักษณะของแสงที่ กระแทกตุ๊ก ทำให้เกิดบริเวณที่ แสงส่องกระแทก ซึ่งบริเวณที่ แสงส่องมากก็สุด เรียกว่า แสง ส่องจัด และเกิดจากบริเวณที่ ไม่ได้รับแสง และเกิดเจาต์ก่อ ลงบนพื้น ในทิศทางตรงกัน ข้ามกับแสง 	<ul style="list-style-type: none"> ลักษณะพื้นผิว คือ พื้นผิวของ วัสดุที่ม่องกีนและสืบผ้าได้ ให้ ความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจ แตกต่างกัน
ลักษณะเด่น	เป็นดันกำเนิดของทักษณ์ ราตรุอีน ๆ	สร้างอารมณ์และ ความรู้สึก	สร้างจุดเด่น ดึงดูดความสนใจ	จากเล่นเป็นภาพ	กำกับภาพผ่อนคลาย ไม่รีดอัด	สร้างมิติ ระยะสักด้าน	พื้นผิวต่ำที่ม่องเห็น สัมผัส รู้สึกได้



ตารางสรุปที่ศนราตรุ

ทัศนราตรุ	สี
ภาพ	 
ข้อมูล	<ul style="list-style-type: none">สีเกิดจากแสงกระแทกกับวัตถุและห้อนเข้าด้วยตาสามารถจัดสีเป็นวงล้อสีได้ เพื่อง่ายต่อการจัดหมวดหมู่สีแบ่งเป็น ๒ วรรณะ คือ วรรณะร้อน และวรรณะเย็น
ลักษณะเด่น	<p>“ สร้างจุดเด่น ดึงดูดความสนใจ ”</p>

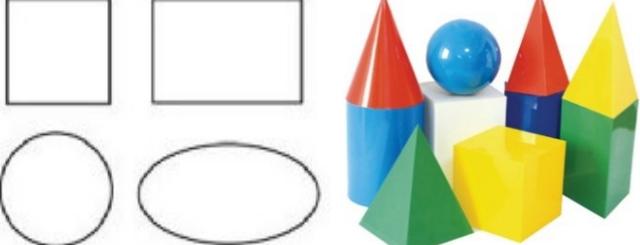


ตารางสรุปทักษณ์ราตรุ

ทักษณ์ราตรุ	จุด	เล่น	สี	รูปร่างรูปร่าง	พื้นที่ว่าง	ค่าเฉลี่าหน้าและเงา	ลักษณะพื้นผิว
ภาพ							
ข้อมูล	<ul style="list-style-type: none"> ทักษณ์ราตรุพื้นฐานเบื้องต้นที่เล็กที่สุดในงานศิลป์ ไปรษณีย์ความกว้างไม่มีความยาวไม่มีความสัก 	<ul style="list-style-type: none"> เล่นเป็นพื้นฐานสำคัญที่ใช้ในการร่างภาพ เช่นรูปร่าง รูปทรง การเรขา เล่นเส้นแบ่ง ออกแบบ 6 ประเทก เปื้องตัน ได้แก่ เล่นตั้ง เล่นบน เล่นเอียง เล่นซิกแซก เส้นไปด้านหลัง และเล่นอิสระ 	<ul style="list-style-type: none"> สีเกิดจากแสงกระแทกกับวัสดุ อาทิตย์เข้าด้วยกัน ลามาร์กจัดสีเป็นวงล้อสีได้ เพื่อตัดต่อการจัดหมวดหมู่ สีเปลี่ยน 2 วรรณะ คือ วรรณะร้อน 2 มิติ คือ ความร้อน 2 ด้าน สีเปลี่ยน 2 วรรณะ คือ ความร้อน 2 ด้าน 	<ul style="list-style-type: none"> รูปร่าง คือ เล่นรอบนอกของวัสดุ มีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ มีความกว้างและความยาว รูปทรง คือ โครงสร้างของวัสดุที่ปรากฏให้เห็นในลักษณะ 3 มิติ คือ มีความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความสัก 	<ul style="list-style-type: none"> พื้นที่ว่าง คือ พื้นที่ว่างบริเวณรอบ ๆ รูปร่างรูปทรง หรือพื้นที่ว่างภายในรูปทรง กำไห้ภาพผ่อนคลาย ไม่วัดอัด 	<ul style="list-style-type: none"> ค่าเฉลี่าหน้า คือ จำแนกความเป็น อ่อนของสีต่าง ๆ และแสงเงาตามที่ประสาทตัวรับรู้ ทำให้เกิดมิติ เกิดระดับไกส์ ใกล้ แสงเงา คือ ลักษณะของแสงที่กระทบตุ๊กตา ทำให้เกิดบริเวณที่แสงส่องกระแทก ซึ่งบริเวณที่แสงส่องมากที่สุด เรียกว่า แสงสว่าง แสงที่ส่องน้อยลงเรียกว่า แสงเงา 	<ul style="list-style-type: none"> ลักษณะพื้นผิว คือ พื้นผิวของวัสดุที่มีอยู่จริงและสืบทอดได้ ให้ความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจ แตกต่างกัน
ลักษณะเด่น	เป็นต้นกำเนิดของทักษณ์ราตรุอีกด้วย	สร้างอารมณ์และความรู้สึก	สร้างจุดเด่น ดึงดูดความสนใจ	จากเล่นเป็นภาพ	กำไห้ภาพผ่อนคลาย ไม่วัดอัด	สร้างมิติ ระยะสักดืน	พื้นผิวต่ำที่มองเห็น สัมผัส รู้สึกได้



ตารางสรุปทัศนราตรุ

ทัศนราตรุ	รูปร่างรูปทรง
ภาพ	
ข้อมูล	<ul style="list-style-type: none">รูปร่าง คือ เส้นรอบนอกของวัตถุ มีลักษณะเป็น ๒ มิติ คือ มีความกว้างและความยาวรูปทรง คือ โครงสร้างของวัตถุที่ปรากฏให้เห็นในลักษณะ ๓ มิติ คือ มีความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึก
ลักษณะเด่น	<p>“ จากเส้นเป็นภาพ ”</p>



ตารางสรุปทักษณ์ราตรุ

ทักษณ์ราตรุ	จุด	เล่น	สี	รูปร่างรูปร่าง	พื้นที่ว่าง	ค่าหน้าหน้าแสงเงา	ลักษณะพื้นผิว
ภาพ							
ข้อมูล	<ul style="list-style-type: none"> ทักษณ์ราตรุพื้นฐานเบื้องต้นที่เล็กที่สุดในงานศิลป์ ไปรษณีย์ว่างไปรษณีย์ไม่มีความสัก 	<ul style="list-style-type: none"> เล่นเป็นพื้นฐานสำคัญที่ใช้ในการสร้างภาพ เช่นรูปร่าง รูปทรง การเรียง ฯลฯ เล่นซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ประเภท เปื้องต้นได้แก่ เล่นตั้ง เล่นบน เล่นเอียง เล่นซักแซก เส็บไถ่ และเล่นอิสระ 	<ul style="list-style-type: none"> สีเกิดจากแสงกระแทกกับวัสดุ อาทิตย์เข้าด้วยกัน ลามาร์กจัดสีเป็นวงล้อสีได้เพื่อต่อย่อการจัดหมวดหมู่ สีแบ่งเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะ: ร้อน 2 มิติ คือ มีความร้อนและความเย็น รูปร่าง คือ เล่นรอบนอกของวัสดุ มีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ มีความกว้างและยาว รูปทรง คือ โครงสร้างของวัสดุที่ปรากฏให้เห็นในลักษณะ: 3 มิติ คือ มีความ กว้าง ยาว และความ หนา หรือความสัก 	<ul style="list-style-type: none"> รูปร่าง คือ พื้นที่ว่างบริเวณรอบ ๆ รูปร่างรูปทรง หรือพื้นที่ว่างภายในรูปทรง พื้นที่ว่าง คือ พื้นที่ว่างบริเวณรอบ ๆ รูปร่างรูปทรง หรือพื้นที่ว่างภายในรูปทรง ทำให้เกิดมิติ เกิดระดับไกส์ ไลล์ แสงเงา คือ ลักษณะของแสงที่กระแทกตุ๊กตาให้เกิดบริเวณที่แสงส่องกระแทก ซึ่งบริเวณที่แสงส่องมากที่สุด เรียกว่า แสงสว่าง แสงที่ส่องน้อยลงเรียกว่า แสงเงา แสงที่ส่องน้อยลงเรียกว่า แสงเงา 	<ul style="list-style-type: none"> ค่าบำรุง คือ จำนวนความเข้ม อ่อนของสีต่าง ๆ และแสงเงาตามที่ประสาทตัวรับรู้ ทำให้เกิดมิติ เกิดระดับไกส์ ไลล์ ลักษณะพื้นผิว คือ พื้นผิวของวัสดุที่มีลักษณะเด่น เช่น ลักษณะของสีต่าง ๆ และแสงเงาตามที่ประสาทตัวรับรู้ ทำให้เกิดมิติ เกิดระดับไกส์ ไลล์ 		
ลักษณะเด่น	เป็นต้นกำเนิดของทักษณ์ราตรุอีกด้วย	สร้างอารมณ์และความรู้สึก	สร้างจุดเด่น ดึงดูดความสนใจ	จากเล่นเป็นภาพ	ทำให้ภาพผ่อนคลาย ไม่เครียด	สร้างมิติ ระยะสักดิ้น	พื้นผิวต่ำที่มีองค์เห็น สัมผัส รู้สึกได้



ตารางสรุปทัศนราตรุ

ทัศนราตรุ	พื้นที่ว่าง
ภาพ	
ข้อมูล	 <ul style="list-style-type: none">พื้นที่ว่าง คือ พื้นที่ว่างบริเวณรอบ ๆ รูปร่างรูปทรง หรือพื้นที่ว่างภายในรูปทรงทำให้ภาพดูปลดปล่อย
ลักษณะเด่น	<p>“ ทำให้ภาพผ่อนคลาย ไม่อึดอัด ”</p>



ตารางสรุปทักษณ์ราตรุ

ทักษณ์ราตรุ	จุด	เล่น	สี	รูปร่างรูปร่าง	พื้นที่ว่าง	ค่าหน้าหน้าแข้งเงา	ลักษณะพื้นผิว
ภาพ							
ข้อมูล	<ul style="list-style-type: none"> ทักษณ์ราตรุพินฐานเมื่องดันกีเล็ก กีสุดในงานทักษณ์ศิลป์ ไปปีความกว้างไปปีความยาว ไม่มีความสัก 	<ul style="list-style-type: none"> เล่นเป็นพินฐานสำคัญกีใช้ในการร่างภาพ เป็นบัน្តอรูปร่าง รูปทรง การเรขา เล่นจึงแบ่งออกเป็น 6 ประเทก เมื่องดันได้แก่ เล่นตั้ง เล่นบน เล่นเอียง เล่นซักแซก เล่นไถ่ และเล่นอิสระ: 	<ul style="list-style-type: none"> สีเกิดจากแสงกระแทกกับวัสดุ จำต้องเข้าด้วยตา สามารถจัดสีเป็นวงล้อสีได้ เพื่อตัดเยื่อการจัดหมวดหมู่ สีเปลี่ยนเป็น 2 วรรณะ กีอี วาระนະ: เรือน แล้วรวมนะ: เย็น 	<ul style="list-style-type: none"> รูปร่าง กีอี เล่นรอบนอกของ วัสดุ มีลักษณะเป็น 2 มิติ กีอี มีความกว้างและความยาว รูปทรง กีอี โครงสร้างของ วัสดุที่ปรากฏให้เห็นใน ลักษณะ: 3 มิติ กีอี มีความ กว้าง ความยาว และความ หนาหรือความสัก 	<ul style="list-style-type: none"> พื้นที่ว่าง กีอี พื้นที่ว่างบริเวณ รอบ ๆ รูปร่างรูปทรง หรือพื้นที่ ว่างภายในรูปทรง กีอีให้ภาพพูดปลดไปรัง 	<ul style="list-style-type: none"> ค่าบำรุง กีอี จำบวนความ เป็น รูปทรงรูปทรง หรือพื้นที่ ว่างภายในรูปทรง กีอีให้กีดมิติ เกิดระยะไกลส์ ใกล้ แสงเงา กีอี ลักษณะของแสงกี กระแทกตุ กีอีให้กีดบริเวณกี แสงส่องกระแทก ซึ่งบริเวณกี แสงส่องมากกีสุด เรียกว่า แสง ส่องจัด และกีดเจาตอกอด ลงบนพื้น ในกีค้างตรงกัน ข้างกันและ 	<ul style="list-style-type: none"> ลักษณะพื้นผิว กีอี พื้นผิวของ วัสดุที่บอนหินและสับผ่าได้ ให้ ความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจ แตกต่างกัน
ลักษณะเด่น	เป็นดันกำเนิดของทักษณ์ ราตรุอีน ๆ	สร้างอารมณ์และ ความรู้สึก	สร้างจุดเด่น ดึงดูดความสนใจ	จากเล่นเป็นภาพ	กำให้ภาพผ่อนคลาย ไม่รีดอัด	สร้างมิติ ระยะสักด้าน	พื้นผิววัตถุกีมองเห็น สัมผัส รู้สึกได้



ตารางสรุปที่ศนราตรุ

ทัศนราตรุ	ค่าน้ำหนักแสงเงา
ภาพ	
ข้อมูล	<ul style="list-style-type: none">ค่าน้ำหนัก คือ จำนวนความเข้ม ความอ่อนของสีต่าง ๆ และแสงเงาตามที่ประสาทตารับรู้ ทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกลแสงเงา คือ ลักษณะของแสงที่กระทบวัตถุ ทำให้เกิดบริเวณที่แสงส่องกระแทบ ซึ่งบริเวณที่แสงส่องมากที่สุด เรียกว่า แสงสว่างจัด และเกิดเงาบริเวณที่ไม่ได้รับแสง และเกิดเงาตกหลงบนพื้น ในทิศทางตรงกันข้ามกับแสง
ลักษณะเด่น	<p>“ สร้างมิติ ระยะลึกตื้น ”</p>



ตารางสรุปทักษณ์ราตรุ

ทักษณ์ราตรุ	จุด	เล่น	สี	รูปร่างรูปร่าง	พื้นที่ว่าง	ค่าเฉลี่ยหน้าแสงเงา	ลักษณะพื้นผิว
ภาพ							
ข้อมูล	<ul style="list-style-type: none"> ทักษณ์ราตรุพื้นฐานเบื้องต้นที่เล็กที่สุดในงานศิลป์ ไปปีความกว้างไปปีความยาวไม่มีความสัก 	<ul style="list-style-type: none"> เล่นเป็นพื้นฐานสำคัญที่ใช้ในการร่างภาพ เช่นรูปร่าง รูปทรง การเรขา เล่นเส้นแบ่ง ออกแบบ 6 ประเทก เปื้องตัน ได้แก่ เส้นตั้ง เส้นแนบ เส้นเอียง เส้นเชิงแซก เส้นไปด้านหลัง และเส้นอิสระ 	<ul style="list-style-type: none"> สีเกิดจากแสงกระแทกกับวัสดุ อาทิตย์เข้าด้วยกัน ลามาร์กจัดสีเป็นวงล้อสีได้ เพื่อตัดต่อการจัดหมวดหมู่ สีเปล่าเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะ: ร้อน 2 มิติ คือ มีความกว้างและยาว รูปร่าง คือ เส้นรอบนอกของ วัสดุ มีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ มีความกว้างและยาว 	<ul style="list-style-type: none"> รูปร่าง คือ เส้นรอบนอกของ วัสดุ มีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ มีความกว้างและยาว รูปร่าง คือ โครงสร้างของ วัสดุที่ปรากฏให้เห็นใน ลักษณะ: 3 มิติ คือ มีความ กว้าง ความยาว และความ หนาหรือความสัก 	<ul style="list-style-type: none"> พื้นที่ว่าง คือ พื้นที่ว่างบริเวณ รอบ ๆ รูปร่างรูปร่าง หรือพื้นที่ ว่างภายในรูปร่าง ทำให้ภาพดูปลดปล่อย 	<ul style="list-style-type: none"> ค่าป่าหมึก คือ จำนวนความ เป็น ฯ รูปร่างรูปร่าง หรือพื้นที่ ว่างภายในรูปร่าง ทำให้ภาพดูปลดปล่อย แสงเงา คือ ลักษณะของแสงที่ กระแทกตุ๊กตา ทำให้เกิดบริเวณที่ แสงส่องกระแทก ซึ่งบริเวณที่ แสงส่องมากที่สุด เรียกว่า แสง ส่วนจัด แสงที่ติดตามกัน ไปได้รับแสง และเกิดเจาตอกด ลงบนพื้น ในทิศทางตรงกัน ข้ามกันและ 	<ul style="list-style-type: none"> ลักษณะพื้นผิว คือ พื้นผิวของ วัสดุที่มีอยู่จริงและสืบทอดได้ ให้ ความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจ แตกต่างกัน
ลักษณะเด่น	เป็นต้นกำเนิดของทักษณ์ ราตรุอีกด้วย	สร้างอารมณ์และ ความรู้สึก	สร้างจุดเด่น ดึงดูดความสนใจ	จากเส้นเป็นภาพ	ทำให้ภาพผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด	สร้างมิติ ระยะสักดีน	พื้นผิววัตถุที่มีองค์เห็น สัมผัส รู้สึกได้



ตารางสรุปทัศนราตรุ

ทัศนราตรุ	ลักษณะพื้นผิว
ภาพ	
ข้อมูล	<ul style="list-style-type: none">ลักษณะพื้นผิว คือ พื้นผิวของวัตถุที่มองเห็นและสัมผัสได้ ให้ความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจแตกต่างกัน
ลักษณะเด่น	<p>“ พื้นผิววัตถุที่มองเห็น สัมผัส รู้สึกได้ ”</p>



ตารางสรุปทักษณ์ราตรุ

ทักษณ์ราตรุ	จุด	เล่น	สี	รูปร่างรูปร่าง	พื้นที่ว่าง	ค่าเฉลี่าหน้าทักษณ์แสงเงา	ลักษณะพื้นผิว
ภาพ							
ข้อมูล	<ul style="list-style-type: none"> ทักษณ์ราตรุพื้นฐานเบื้องต้นที่เล็กที่สุดในงานศิลป์ ไปรษณีย์ความกว้างไม่มีความยาวไม่มีความสัก 	<ul style="list-style-type: none"> เล่นเป็นพื้นฐานสำคัญที่ใช้ในการสร้างภาพ เช่นรูปร่าง รูปทรง การเรขา เล่นเส้นแบ่ง ออกแบบ 6 ประเทก เปื้องตัน ได้แก่ เส้นตั้ง เส้นแนบ เส้นเอียง เส้นซิกแซก เส้นไถ่ ฯลฯ เส้นอิสระ: 	<ul style="list-style-type: none"> สีเกิดจากแสงกระแทกกับวัสดุ อาทิตย์เข้าด้วยกัน ลามาร์กจัดสีเป็นวงล้อสีได้ เพื่อตัดส่วนของการจัดหมวดหมู่ สีเปลี่ยนเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะ: ร้อน 2 มิติ คือ มีความกว้างและยาว รูปร่าง คือ เส้นรอบนอกของ วัสดุ มีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ มีความกว้างและยาว 	<ul style="list-style-type: none"> รูปร่าง คือ เส้นรอบนอกของ วัสดุ มีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ มีความกว้างและยาว รูปร่าง คือ โครงสร้างของ วัสดุที่ปรากฏให้เห็นใน ลักษณะ: 3 มิติ คือ มีความ กว้าง ความยาว และความ หนาหรือความสัก 	<ul style="list-style-type: none"> พื้นที่ว่าง คือ พื้นที่ว่างบริเวณ รอบ ๆ รูปร่างรูปร่าง หรือพื้นที่ ว่างภายในรูปร่าง กำไห้การพื้นที่ว่าง คือ ให้เกิดมิติ เกิดระยะไกล ให้ 	<ul style="list-style-type: none"> ค่าป่าหมึก คือ จำนวนความ เป็น ๆ รูปร่างรูปร่าง หรือพื้นที่ ว่างภายในรูปร่าง พื้นที่ว่าง คือ ลักษณะของแสงที่ กระแทกตุ๊กตาให้เกิดบริเวณที่ แสงส่องกระแทก ซึ่งบริเวณที่ แสงส่องมากที่สุด เรียกว่า แสง ส่องเจิด แสงที่เดินทางมา ไปได้รับแสง และเกิดเจิดก่อตัว ลงบนพื้น ในทิศทางตรงกัน ข้ามกับแสง 	<ul style="list-style-type: none"> ลักษณะพื้นผิว คือ พื้นผิวของ วัสดุที่มีอยู่ก็แล้วแต่พื้นที่ ให้ ความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจ แตกต่างกัน
ลักษณะเด่น	เป็นต้นกำเนิดของทักษณ์ ราตรุอีน ๆ	สร้างอารมณ์และ ความรู้สึก	สร้างจุดเด่น ดึงดูดความสนใจ	จากเส้นเป็นภาพ	กำไห้ภาพผ่อนคลาย ไม่รีดอัด	สร้างมิติ ระยะสักดีน	พื้นผิววัตถุที่มีองค์เป็น สัมผัส รู้สึกได้

ทัศนศิลป์ของวัฒนธรรมไทย และสากล





จุดประสงค์ในการสร้างงานที่ศนศิลป์ของสากล

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์

๒. ยุคโบราณ

๓. ยุคคลาสสิก

๔. ยุคกลาง

๕. ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยากร

๖. ยุคใหม่

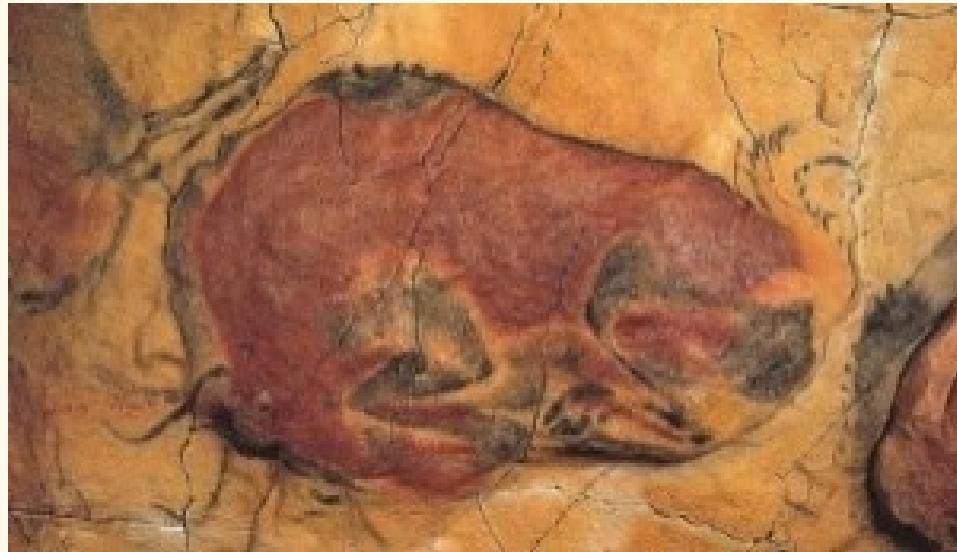
๗. ยุคปัจจุบัน



๙. ยุคก่อนประวัติศาสตร์



“ศิลปะรับใช้ความเชื่อเหนือธรรมชาติ”



ภาพวาดผาผนังถ้ำอัลตามิรา
ประเทศสเปน

- จิตกรรมเขียนสีบนผนังถ้ำ
- เทคนิคการระบายสี/พ่นสี/แปะสี
- วัสดุที่ใช้ทำสี : ดินสี แร่หิน เลือดสัตว์
เขม่าไฟ ถ่าน



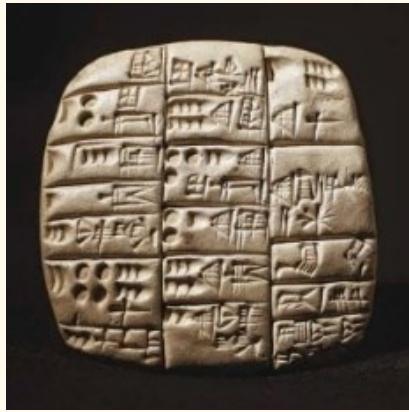
๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์

๒. ยุคโบราณ

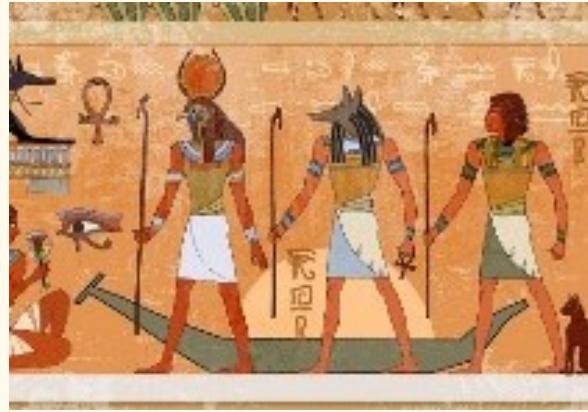


“ ศิลปะยังคงถูกใช้เพื่อพิธีกรรม ” และความเชื่อเรื่องเทพเจ้า

- ตัวอักษรโบราณที่เก่าแก่ที่สุดในโลกที่มีการค้นพบ
- เทคนิคการใช้วิธีการกด หรือ ทิ่ม ขุดขีด
- วัสดุที่ใช้ทำ อุปกรณ์ปลายแหลม ดินเหนียว



ภาพตัวอักษรคุนิฟอร์ม
ยุคเมโซโปเตเมีย



ภาพจิตรกรรมฝาผนัง
ยุคอียิปต์

- จิตรกรรมเขียนสีฝาผนัง
- เทคนิคการระบายสี
- วัสดุที่ใช้ทำสี : แร่หิน มีลักษณะเฉพาะ คือ ศีรษะ ขา เท้า หันข้าง แต่ลำตัว แขน หันตรง
- เรื่องเกี่ยวข้องกับเทพเจ้า พิธีกรรม kaz-ตรี



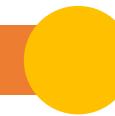
๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์



๒. ยุคโบราณ



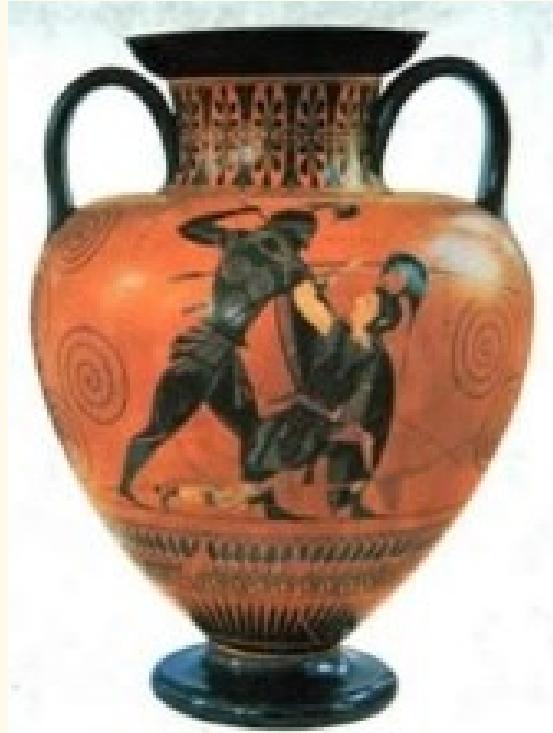
๓. ยุคคลาสสิก



ยุคคลาสสิก : ยุคกรีก

“ นำศิลปะสร้างรูปเคารพ วิหาร บูชาเทพเจ้า ”

- เทคนิคการวาดระบายสีบนแจกัน
- มีลักษณะเป็น ๒ มิติ มีการลดTHONรายละเอียดให้เป็นเรขาคณิต มีความเรียบง่าย คมชัด
- ใช้สีจากดิน เช่น สีดำ สีแดง สีน้ำตาล หรือสีขาวเป็นต้น



ภาพจิตรกรรมบนแจกัน
ยุคกรีก

๑. ชุดก่อนประวัติศาสตร์

๒. ชุดโบราณ

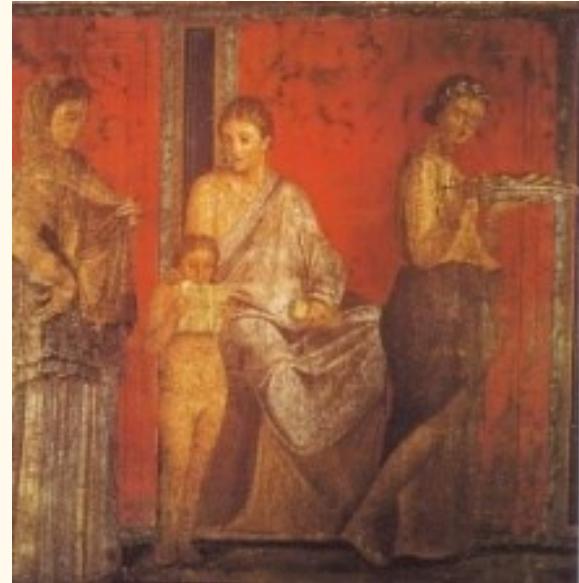
๓. ชุดคลาสสิก



ยุคคลาสสิก : ยุคโรมัน

“ นำศิลปะมาใช้เพื่อเน้นประโยชน์ใช้สอย ”

- เทคนิคการวาดระบายสีบนผ้าผนัง
- ลักษณะจิตกรรมมีการใช้แสงเงา และการวิภาคของมนุษย์ชัดเจน
- ใช้สีผุนผสมกาว



ภาพจิตกรรมผ้าผนัง
เมืองปอมเปอี ยุคโรมัน

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์



๒. ยุคโบราณ

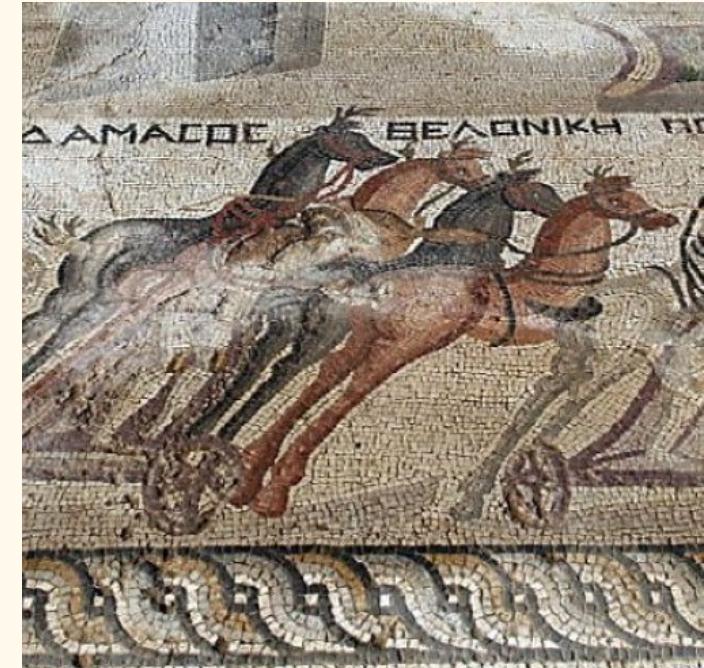
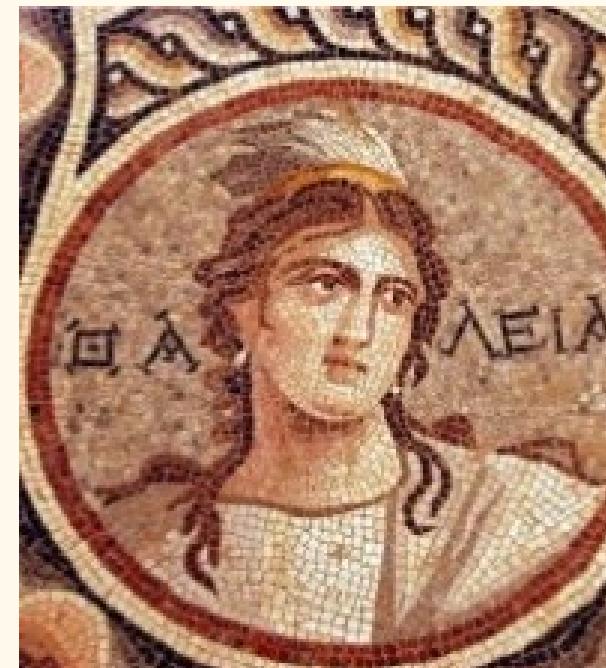


๓. ยุคคลาสสิก



โมเสค ยุคกรีก-โรมัน

- เทคนิคการใช้หินสี กระเบื้องสี มาเรียงต่อกันเป็นภาพ
- ลักษณะมีการใช้แสงเงา และกายวิภาคของมนุษย์ชัดเจน ใช้ตกแต่งผาผนัง พื้น สถาปัตยกรรม
- วัสดุใช้หินสี กระเบื้องสี



๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์



๒. ยุคโบราณ

๓. ยุคคลาสสิก

๔. ยุคกลาง

“ศิลปะรับใช้ศาสนา”

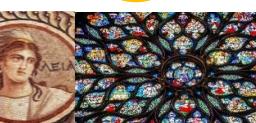
กระเจลี

- เทคนิคการใช้กระเจลี มาเรียงต่อ กันเป็นภาพ
- ใช้ตกแต่งอาคารสถาปัตยกรรม โบสถ์ วิหาร
- วัสดุใช้กระเจลี



โบสถ์แซงท์ ชาเปลล์
กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์



๒. ยุคโบราณ

๓. ยุคคลาสสิก

๔. ยุคกลาง

๕. ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยากร

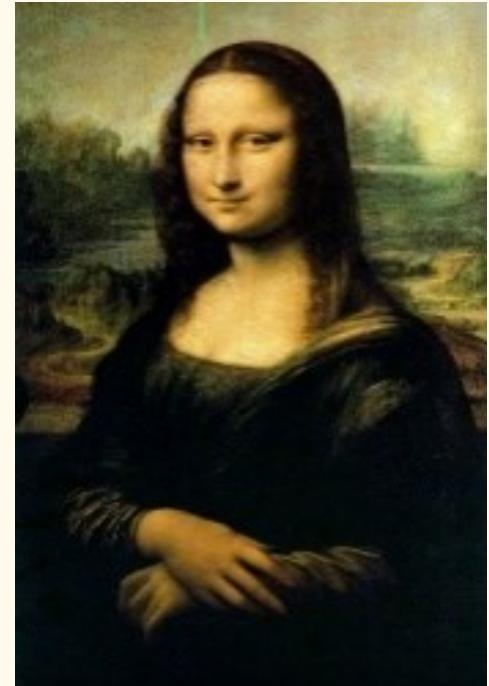


“ ศิลปะเริ่มหลุดพ้นจากศาสนา ”

ศิลปินมีบทบาทในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมากขึ้น

ยุคพื้นพูดศิลปวิทยาการ : ยุคเรอเนสซองซ์

- จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ
- เทคนิคแบบสฟูมาโต ที่เน้นบรรยากาศสว่าง ๆ ท่ามกลางเมฆหมอกและทิวทัศน์
- ลักษณะจิตรกรรมมีการใช้แสงเงา และกายวิภาคของมนุษย์ชัดเจน



ภาพโมนาลิซ่า โดย ลีโอนาร์โด ดา วินชี

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์



๒. ยุคโบราณ

๓. ยุคคลาสสิก

๔. ยุคกลาง

๕. ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยากร

ยุคพื้นพูศิลปวิทยากร : ยุคบารอก

- จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ
- เทคนิคใช้ความมีดสลักไม่ดำเนินท์และแสงสว่างเป็นจุด ๆ
- ลักษณะจิตรกรรมมีการใช้แสงเงาและการวิภาคของมนุษย์ชัดเจน
- มีสีหน้าของมนุษย์ที่แสดงออกชัดเจน



บทเรียนกายวิภาคของนายแพทย์นิโคลัส ทูลป์
โดย เรมบรันต์

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์



๒. ยุคโบราณ

๓. ยุคคลาสสิก

๔. ยุคกลาง

๕. ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยากร



ยุคพื้นพูศิลปวิทยาการ : ยุคโรโกโก

- จิตกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ
- ลักษณะจิตกรรมมีการใช้แสงเงา และกายวิภาคของมนุษย์ชัดเจน
- มีรายละเอียดมากกว่าปกติ
- แสดงลักษณะการเคลื่อนไหว



ภาพโลลีซิงชา
โดย ออนอเรย์ ฟราโภนาร์ด

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์



๒. ยุคโบราณ

๓. ยุคคลาสสิก

๔. ยุคกลาง

๕. ยุคที่นักคิดบุกเบิกการ

๖. ยุคใหม่

“ ศิลปะมีความหลากหลายมากขึ้น ”

ตามแนวคิดของศิลปิน ทำให้จำแนกได้เป็นลักษณะ ๑

ลักษณะอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism)

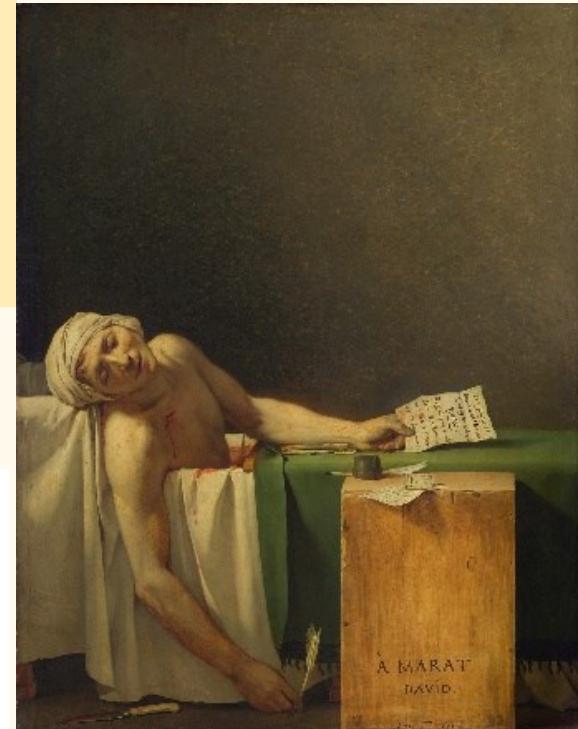
ศิลปินประทับใจในธรรมชาติ



จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ
Sunrise โดย โกลด์ โมเน

ลักษณะ Neo-Classicism (Neo-Classical)

ศิลปินยึดความงามตามกายวิภาค
ตามกรีกโรมัน เน้นสะท้อนภาพ
ประวัติศาสตร์



จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ
The death of marat
โดย ชาก-ลุย ดาวิด

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์



๒. ยุคโบราณ

๓. ยุคคลาสสิก

๔. ยุคกลาง

๕. ยุคที่นักคิดบุกเบิกการ

๖. ยุคใหม่

ลัทธิสัจจ尼ยม (Realism)

ศิลปินเน้นสะท้อนชีวิตจริงของมนุษย์ในสังคม



จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ

The interior of my studio โดย กูสตาฟ กูร์เบ

ลัทธิโพสต์อิมเพรสชันนิسم (Post Impressionism)

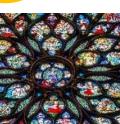
ศิลปินเชื่อว่าผลงานศิลปะไม่จำเป็นต้องเหมือนธรรมชาติ
แต่เกิดจากความรู้สึกของตัวศิลปินเอง



จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ

The starry night โดย วินเซนต์ แวนโก๊ะ

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์



๒. ยุคโบราณ

๓. ยุคคลาสสิก

๔. ยุคกลาง

๕. ยุคที่นักศิลป์เริ่มทำงาน

๖. ยุคใหม่

ลัทธิคิวบิสม์ (Cubism)

ศิลปินเชื่อว่ารูปทรงในธรรมชาติ มีที่มาจากการบูรณาการเรขาคณิต



จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ
ผู้หญิงร้องไห้ โดย ปีกัสโซ

ลัทธินามธรรม (Abstract Art)

ศิลปินเชื่อว่าผลงานศิลปะไม่จำเป็นต้องมีเนื้อหา รูปร่าง รูปทรง ใช้เพียงอารมณ์ของศิลปินที่แสดงออกมา



จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ No. ๕ ,
๑๙๔๙ โดย แจ็คสัน พอลลีอุก

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์



๒. ยุคโบราณ

๓. ยุคคลาสสิก

๔. ยุคกลาง

๕. ยุคที่นักศิลป์เริ่มทำงาน

๖. ยุคใหม่

๗. ยุคปัจจุบัน

“ ศิลปะแบ่งตามเทคนิควิธี ” ในการสร้างงานของศิลปิน

ศิลปะข้างทาง Graffiti & Street Art



เทคนิค Stencil (การฉลุ)
ภาพ Girl With Balloon
โดย Banksy สีน้ำมันบนผ้าใบ

ศิลปะสื่อผสม Mixed Media Art



เทคนิค Paper Relief Sculptures
โดย Lauren Collin



เทคนิค Paintings และ Collages บนกระดาษ
โดย Eva Magill Oliver



จุดประสงค์ในการสร้างงานทัศนศิลป์ของไทย

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์
๒. ยุคหัวใจ
๓. ยุคคริสต์
๔. ยุคลพบุรี
๕. ยุคเชียงแสน
๖. ยุคสุขทัย
๗. ยุคอยุธยา
๘. ยุครัตนโกสินทร์





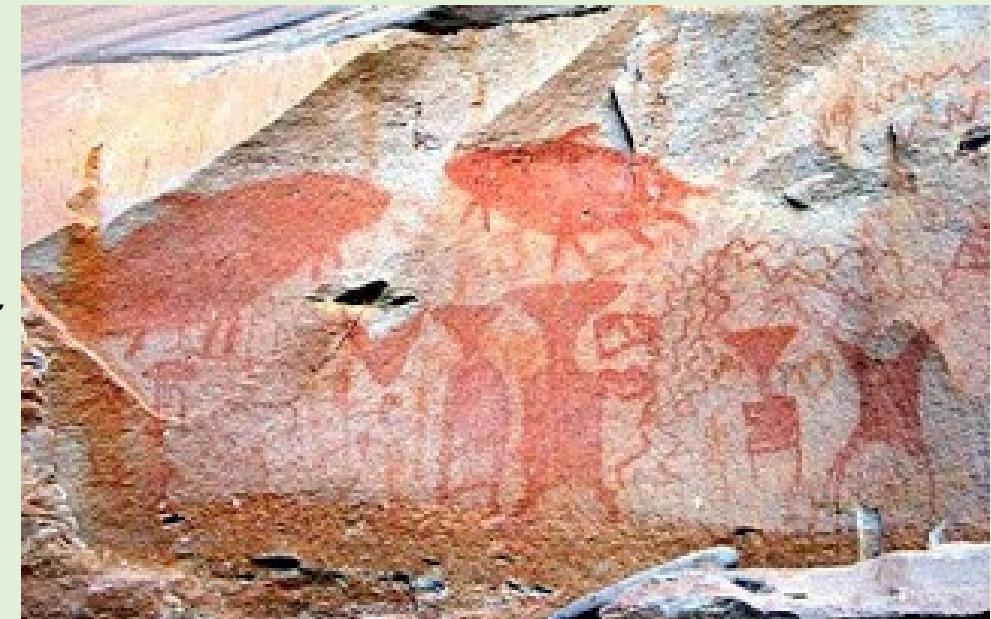
จุดประสงค์ในการสร้างงานที่ศนศิลป์ของไทย

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์



“ ศิลปะรับใช้ความเชื่อเนื้อรัฐมชาติ ”

- จิตกรรมเขียนสีบนผนังถ้ำ
- เทคนิคการระบายสี/พ่นสี/แปะสี
- วัสดุที่ใช้ทำสี : ดินสี แร่หิน เลือดสัตว์
เขม่าไฟ ถ่าน



ภาพวาดผาผนัง ผาแต้ม จังหวัดอุบลราชธานี



จุดประสงค์ในการสร้างงานที่ศนศิลป์ของไทย

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์
๒. ยุคหราวด
๓. ยุคศรีวชัย
๔. ยุคพุทธ
๕. ยุคเชียงแสน



“ ศิลปะรับใช้ศาสนา ”

๒. ยุคทวารวดี (ราว พ.ศ. ๕๐๐ - ๑๗๐๐)

๓. ยุคศรีวิชัย (ราว พ.ศ. ๑๗๐๐ - ๑๙๐๐)

๔. ยุคลพบุรี (ราว พ.ศ. ๑๗๐๐ - ๑๘๐๐)

๕. ยุคเชียงแสน (พ.ศ. ๑๖๐๐ - ๒๐๔๙)

ยังไม่พบหลักฐานจิตรกรรม
ที่เกิดในยุคสมัยนั้น



จุดประสงค์ในการสร้างงานที่ศนศิลป์ของไทย

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์
๒. ยุคหินดิบ
๓. ยุคหินปูน
๔. ยุคโลปูรี
๕. ยุคเขี้ยวนอน
๖. ยุคโลขะ



“ ศิลปะรับใช้ศาสนา ”

- จิตวิตรกรรมลายเส้นบนแผ่นหินชนวน
- ลักษณะภาพ ๒ มิติ เทคนิคการขูดเส้นลงบนแผ่นหินชนวน ไม่ได้ลงสี



ภาพลายเส้นสลักบนแผ่นหินชนวน



จุดประสงค์ในการสร้างงานที่ศนศิลป์ของไทย

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์
๒. ยุคหินดึกดำบรรพ์
๓. ยุคศรีวิชัย
๔. ยุคอาณาจักรบุรี
๕. ยุคเขียงแณน
๖. ยุคอาณาจักรขอม
๗. ยุคอยุธยา



“ ศิลปะรับใช้ศาสนา ”

- จิตรกรรมสีผุนแบบลงสีตัดเส้นบนผ้าผนัง
- ลักษณะภาพ ๒ มิติ นิยมลงพื้นด้วยสีแดง และใช้สีดำ แดง ขาว เขียวในการวาด มีการปิดทองในบางจุด
- ใช้สีผุนผสมกวางยางไม้ หรือการหนังสัตว์



จิตรกรรมวัดケーアเกวสุทธาราม จังหวัดเพชรบุรี



จุดประสงค์ในการสร้างงานที่ศนศิลป์ของไทย

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์
๒. ยุคหราวดี
๓. ยุคครุภูมิ
๔. ยุคพบริ
๕. ยุคเขียงแก่น
๖. ยุคสุขทัย
๗. ยุคอยุธยา
๘. ยุครัตนบูรี



“ ศิลปะยังคงรับใช้ศาสนา ”

แต่เน้นการพื้นพูด และรื้อฟื้น

- จิตกรรมสีผุนแบบลงสีตัดเส้นบนสมุดข้อย
- ลักษณะภาพ ๒ มิติ ได้รับอิทธิพลจากอยุธยาคือ นิยมลงพื้นด้วยสีแดง และใช้สีดำ แดง ขาว เขียว ในการระบาย มีการปิดทองในบางจุด
- ใช้สีผุนผสมกวางยางไม้ หรือการหนังสัตว์



สมุดภาพข้อยไตรภูมิ



จุดประสงค์ในการสร้างงานที่ศนศิลป์ของไทย

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์
๒. ยุคหินดิบ
๓. ยุคคริสต์
๔. ยุคพุทธ
๕. ยุคเขียงแม่น
๖. ยุคถือเทวดา
๗. ยุคยะหริรักษ์
๘. ยุคสมัยใหม่
๙. ยุคครุฑานาถศิลป์



“ ในช่วงแรกศิลปะยังเกี่ยวข้องกับศาสนา ”
และช่วงยุคปัจจุบันเริ่มหลุดพ้นทำให้ศิลปินมีบทบาทในการสร้างสรรค์
ผลงานศิลปะมากขึ้น

ช่วงต้น

- จิตรกรรมสีผุนบนฝาผนังลงสีตัดเส้น
- ลักษณะ ๒ มิติ รับอิทธิพลจากอยุธยา



จิตรกรรมฝาผนัง พระที่นั่งพุทธสรรษ รัชกาลที่ ๑



จุดประสงค์ในการสร้างงานที่ศนศิลป์ของไทย

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์
๒. ยุคหินวัต
๓. ยุคคริสต์
๔. ยุคพุทธ
๕. ยุคเขียงแม่น
๖. ยุคถือข่าย
๗. ยุคยะหริษา
๘. ยุคเรืองรุ่ง
๙. ยุครัตนโกสินทร์



ช่วงกลาง

- จิตกรรมสีฝุ่นบนผ้าผนังลงสีตัดเส้น
- มีลักษณะ ๓ มิติ ค่าน้ำหนักแสงเงา
- รับอิทธิพลจากตะวันตก
- มีการวาดตามหลักทัศนียภาพ
- มีระยะหน้า-กลาง-หลัง

จิตกร ชรัสอินโข่ง



ภาพเขียนบนผ้าผนังพระอุโบสถที่วัดมหาธาตุราม
วัดบวรนิเวศวิหาร รัชกาลที่ 4



จุดประสงค์ในการสร้างงานที่ศนศิลป์ของไทย

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์
๒. ยุคหินวัต
๓. ยุคคริสต์
๔. ยุคพุทธ
๕. ยุคเขียงแม่น
๖. ยุคถือทัย
๗. ยุคยะหริษา
๘. ยุคธรรมบูร্জ
๙. ยุคกรุงโภสินทาร



แบ่งประเภทจิตรกรรมไทย

๑. จิตรกรรมไทยแบบประเพณี (Thai Traditional Painting)

๒. จิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัย (Thai Contemporolary Painting)

ปัจจุบัน

จิตรกรรมไทยแบบประเพณี



จิตรกรรมฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดาราม

- จิตรกรรมสีผุ่นบนผ้าผนังลงสีตัดเส้น
- มีลักษณะ ๓ มิติ
- มีการวาดตามหลักทัศนียภาพ
- ยังคงรูปแบบจิตรกรรมไทยดั้งเดิม



จุดประสงค์ในการสร้างงานที่ศนศิลป์ของไทย

๑. ยุคก่อนประวัติศาสตร์
๒. ยุคหินวัต
๓. ยุคคริสต์
๔. ยุคพุทธ
๕. ยุคเขียงแม่น
๖. ยุคถือข่าย
๗. ยุคยะหริษา
๘. ยุคเรนบูร์
๙. ยุคครุฑนาภิสินธ์



ปัจจุบัน

จิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัย

- จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบตัดเส้น
- มีลักษณะ ๓ มิติ
- แฝงลักษณะของลวดลายไทยที่ปรับประยุกต์ให้เป็นเอกลักษณ์ของศิลปิน



ผลงานอาจารย์เฉลิมชัย โฉมชิตพิพัฒน์



ผลงานอาจารย์จักรพันธุ์ โปษยภกต



จัตกรกรรมไทย

จัตกรกรรมสากล

ประเภท / ยุคสมัย	ยุคก่อนประวัติศาสตร์ (2,500,000 - 2,300 ปีก่อน.ค.ศ.)	ยุคโบราณ		ยุคคลาสิก		ยุคกลาง (A.D. 100 - A.D. 1500)	ยุคพิพิธภัณฑ์และอารยธรรม			ยุคใหม่ (A.D. 1800 - A.D. 1960)					ยุคปัจจุบัน (A.D. 1960 - ปัจจุบัน)		
		ยุคโบราณอียิปต์ (4,000 - 332 ปีก่อน.ค.ศ.)	ยุคเรืองด้วยหิน (3,300 - 332 ปีก่อน.ค.ศ.)	ยุคกรีก (3,000-100 ปีก่อน.ค.ศ.)	ยุคโรมัน (753 ปีก่อน.ค.ศ. - 475)		ยุคกรีก (A.D. 1500 - A.D. 1600)	ยุคโรมัน (A.D. 1600 - A.D. 1700)	ยุคไวกิ้ง (จาก พ.ศ. 750 ถึง พ.ศ. 1050)	ลักษณะ อันเพรียบเต็มไป ด้วยความรุนแรง	ลักษณะ โคลาสิก	ลักษณะ เรียบง่าย	ลักษณะ โพลีโคป	ลักษณะ ที่แสดงถึงความจริง	ลักษณะ ที่แสดงถึงความงาม	ลักษณะ ที่แสดงถึงความงาม	
		ภาพจิตรกรรม岩画 ประดับบนผนังหิน	ภาพจิตรกรรมหินทราย ประดับบนหิน	ภาพจิตรกรรมอียิปต์ ประดับบนหิน	ภาพจิตรกรรมกรีก ประดับบนหิน		ภาพจิตรกรรมญี่ปุ่น ประดับบนหิน	ภาพจิตรกรรมญี่ปุ่น ประดับบนหิน	ภาพจิตรกรรมญี่ปุ่น ประดับบนหิน	ภาพจิตรกรรมญี่ปุ่น ประดับบนหิน	ภาพจิตรกรรมญี่ปุ่น ประดับบนหิน	ภาพจิตรกรรมญี่ปุ่น ประดับบนหิน	ภาพจิตรกรรมญี่ปุ่น ประดับบนหิน	ภาพจิตรกรรมญี่ปุ่น ประดับบนหิน	ภาพจิตรกรรมญี่ปุ่น ประดับบนหิน	ภาพจิตรกรรมญี่ปุ่น ประดับบนหิน	
ข้อมูล		• จิตรกรรมที่เกี่ยวกับมนต์ดำ และเครื่องรางของทางศาสนา	• ลักษณะโบราณที่ทำเป็นหิน ไม่ได้มาจากหินเด่น	• จิตรกรรมที่เกี่ยวกับมนต์ดำ และเครื่องรางของทางศาสนา	• จิตรกรรมที่เกี่ยวกับมนต์ดำ และเครื่องรางของทางศาสนา		• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น
		• เนื้อร้องใช้วิธีงบกับกระเบื้อง เคลือบเงาที่ดี ดูง่ายน่ามอง	• จิตรกรรมที่เกี่ยวกับมนต์ดำ และเครื่องรางของทางศาสนา	• จิตรกรรมที่เกี่ยวกับมนต์ดำ และเครื่องรางของทางศาสนา	• จิตรกรรมที่เกี่ยวกับมนต์ดำ และเครื่องรางของทางศาสนา		• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น	• จิตรกรรมที่มีลวดลายแบบ ญี่ปุ่น
วัตถุประสงค์	ศิลปะรับใช้ความเชื่อ และปรัชญา	ศิลปะรับใช้ความเชื่อ และปรัชญา	น้ำดื่มป่าช้างรูปปาร์ฟ สร้างเจ้าป่า เพื่อบูชาเทพเจ้า	น้ำดื่มป่าช้างรูปปาร์ฟ ให้บูชาเทพเจ้า	ศิลปะรับใช้ศาสนา		ศิลปะร่วมด้วยพื้นที่ทางศาสนา	ศิลปะร่วมด้วยพื้นที่ทางศาสนา			ศิลปะร่วมด้วยพื้นที่ทางศาสนา				ศิลปะร่วมด้วยพื้นที่ทางศาสนา	ศิลปะร่วมด้วยพื้นที่ทางศาสนา	ศิลปะร่วมด้วยพื้นที่ทางศาสนา

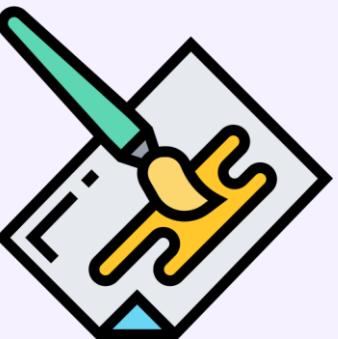
เอกสารประกอบการสอนวิชา ค 21101 ภาคการศึกษาเดือน ปีการศึกษา 2563 โดยอ.สุจินต์ วัฒนารัตน์ / อ.ณสิตก์กัช วงศ์คงคา



กิจกรรม

เบิดภาคความจำ





หบทวนเทคนิคปั้นปุ๋ย





ตารางสรุป เทคนิคปฏิบัติ



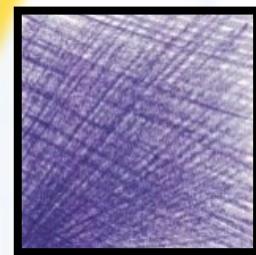
ประเภทสี	คุณสมบัติ	เทคนิคสีใหม่								
		เทคนิคการใช้สี			วิธีการลงสี					
สีไม้	<ul style="list-style-type: none"> ระบายง่าย ควบคุมพินก์ได้ดี สีสดใส สวยงาม ไม่ต้องใช้อุปกรณ์เสริมยุ่งยาก พกพาสะดวก สามารถแก้ไขหรือระบายเลริบได้ง่าย 		การแรเงา		ลงสีอ่อนก่อน					
สีไม้	<ul style="list-style-type: none"> ระบายง่าย ควบคุมพินก์ได้ดี สีสดใส สวยงาม ไม่ต้องใช้อุปกรณ์เสริมยุ่งยาก พกพาสะดวก สามารถแก้ไขหรือระบายเลริบได้ง่าย 	การใช้จุด		การเพ้นท์ใน กีกกาลงเตียงกัน	ตระหง่านข้าว ค่อยๆ ระบายสีกับให้เข้มขึ้นกี กีก					
สีไม้	<ul style="list-style-type: none"> ระบายง่าย ควบคุมพินก์ได้ดี สีสดใส สวยงาม ไม่ต้องใช้อุปกรณ์เสริมยุ่งยาก พกพาสะดวก สามารถแก้ไขหรือระบายเลริบได้ง่าย 	การคลำเส้น		การวนเส้น	ตระหง่านเจ้าหรือ ส่วนกีบัดของวัตถุ ให้เกร็ง สีคู่ตรงข้าม หรือลดสีกับเข้มกว่า ของสีนั้นลงไป และ เก็บรายละเอียด					
สีไม้	<ul style="list-style-type: none"> ระบายง่าย ควบคุมพินก์ได้ดี สีสดใส สวยงาม ไม่ต้องใช้อุปกรณ์เสริมยุ่งยาก พกพาสะดวก สามารถแก้ไขหรือระบายเลริบได้ง่าย 	การฟันเส้น		การฟันเส้น						
สีสเปเชียล	<ul style="list-style-type: none"> สีปอดเตอร์เป็นสีกึ่งแสง มีเนื้อสีข้น สามารถระบายให้มีเนื้อเรียบได้ สามารถระบายสีกับกันได้ พลเมล็ดขาว-ดำ หรือสีกับเข้มกว่า-อ่อน กว่า ให้มีเนื้อบางก่อน-เข้มลงได้ ใช้ในการวาดภาพ ภาพประกอบ เรื่อง งานออกแบบต่าง ๆ 	เทคนิคสีปอล์ฟ	1. การระบายสีให้เรียบ		1. การระบายสีให้เรียบ		2. การเกลี่ยสีให้เข้ากัน		3. ระบายจากข้างหลัง มาข้างหน้า	
สีสเปเชียล	<ul style="list-style-type: none"> สีปอดเตอร์เป็นสีกึ่งแสง มีเนื้อสีข้น สามารถระบายให้มีเนื้อเรียบได้ สามารถระบายสีกับกันได้ พลเมล็ดขาว-ดำ หรือสีกับเข้มกว่า-อ่อน กว่า ให้มีเนื้อบางก่อน-เข้มลงได้ ใช้ในการวาดภาพ ภาพประกอบ เรื่อง งานออกแบบต่าง ๆ 	อัตราส่วน น้ำกับสี พลเมล็ด		ผลเมล็ดเข้ม ผลเมล็ดน้ำเงิน	ผลเมล็ดเข้ม ผลเมล็ดน้ำเงิน	ลงสีข้นก่อน		ลงสีอ่อนก่อน		
สีสเปเชียล	<ul style="list-style-type: none"> สีปอดเตอร์เป็นสีกึ่งแสง มีเนื้อสีข้น สามารถระบายให้มีเนื้อเรียบได้ สามารถระบายสีกับกันได้ พลเมล็ดขาว-ดำ หรือสีกับเข้มกว่า-อ่อน กว่า ให้มีเนื้อบางก่อน-เข้มลงได้ ใช้ในการวาดภาพ ภาพประกอบ เรื่อง งานออกแบบต่าง ๆ 	ระบายให้สีกึ่ง 2 สี เก็บกันบางส่วน		เกลี่ยสีบน กระดาษ	เกลี่ยสีบน กระดาษ	ลงสีเข้มก่อน		ลงสีเข้มก่อน		



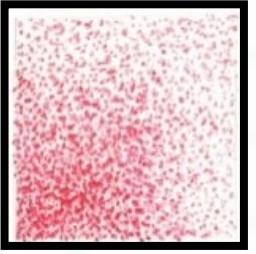
เทคนิคระบายสีใหม่



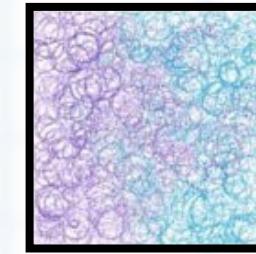
การแรเงา



การسانเส้น



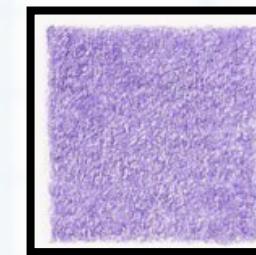
การใช้จุด



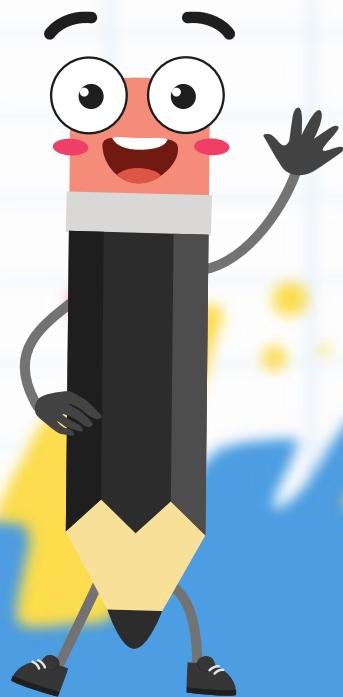
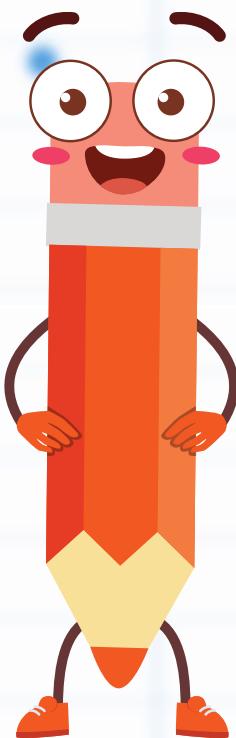
การวนเส้น



การผนเส้น
ในทิศทางเดียวกัน



การผนเส้น





ตารางสรุป เทคนิคปฏิบัติ



ประเภทสี	คุณสมบัติ	เทคนิคสีใหม่					
		เทคนิคการใช้สี			วิธีการลงสี		
สีไม้	<ul style="list-style-type: none"> ระบายง่าย ควบคุมพินก์ได้ดี สีสดใส สวยงาม ไม่ต้องใช้อุปกรณ์เสริมยุ่งยาก พกพาสะดวก สามารถนำไปหรือระบายและรีบได้ง่าย 		การแรเงา		ลงสีอ่อนๆ ก่อน	การใช้สี	การใช้สีที่เป็นแสงสีก่อน ให้เว้นขาว ค่อยๆ ระบายสีกัน ให้เข้มขึ้นกี ล-ชีบ
สีโปสตอร์	<ul style="list-style-type: none"> สีโปสตอร์เป็นสีกึ่งเหลือง มีเนื้อสีข้น สามารถระบายให้มีเนื้อเรียบได้ สามารถระบายสีกับกันได้ พลเมล็ดขาว-ดำ หรือสีที่เข้มกว่า-อ่อน กว่า ให้มีเนื้อหนาแน่น-เข้มลงได้ ใช้ในการวาดภาพ ภาพประกอบ เรื่อง งานออกแบบต่าง ๆ 	การระบายสีให้เรียบ		การเกลี่ยสีให้เข้ากัน		ระบายจากข้างหลัง มาข้างหน้า	ลงสีข้นๆ ก่อน ลงสีอ่อนๆ ก่อน
		การฟันสี		การลงสี		ลงสีข้นๆ ก่อน ลงสีอ่อนๆ ก่อน	ระบายให้สีทั้ง 2 สี เก็บกันบางส่วน เกลี่ยสีบนสีของไป-มา ใช้ผู้กันชุมป์ปั๊บ-อาดปัด/ใช้เข้ากัน



เทคนิคระบายสีไปสเตอร์

๑. การระบายสีให้เรียบ

อัตราส่วน
น้ำกับสี
ผสมพอดี



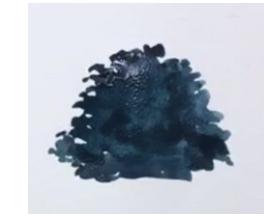
๒. การเกลี่ยสีให้เข้ากัน



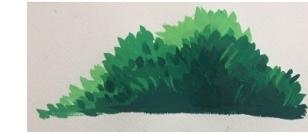
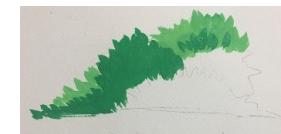
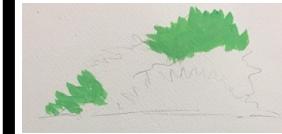
- ระบายให้สีทึบ ๒ สี ทับกันบางส่วน
- เกลี่ยสีขณะสียังไม่แห้ง
- ใช้พู่กันชุมน้ำสะอาดปัดให้สีเข้ากัน

๓. ระบายจากข้างหลังมาข้างหน้า

ลงสีเข้มก่อน



ลงสีอ่อนก่อน



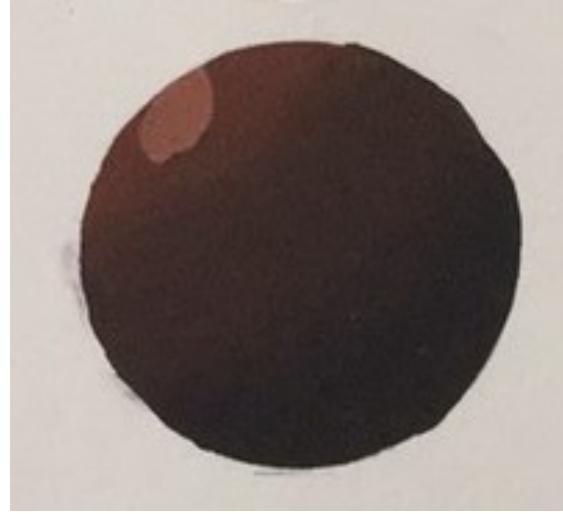


ค่าน้ำหนักในวัตถุ



ไฮไลต์

ค่าน้ำหนักอ่อน

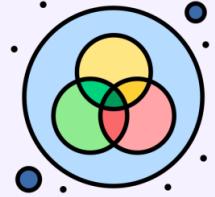


การเกลี่ยสี



ค่าน้ำหนักกลาง

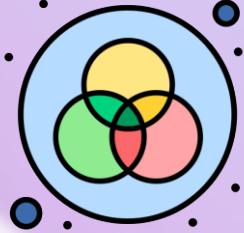
ค่าน้ำหนักแก่



กิจกรรม

จับคู่ของจริง





หลักการผสมสี

สีขั้นที่ ๑
(แม่สีหลัก)

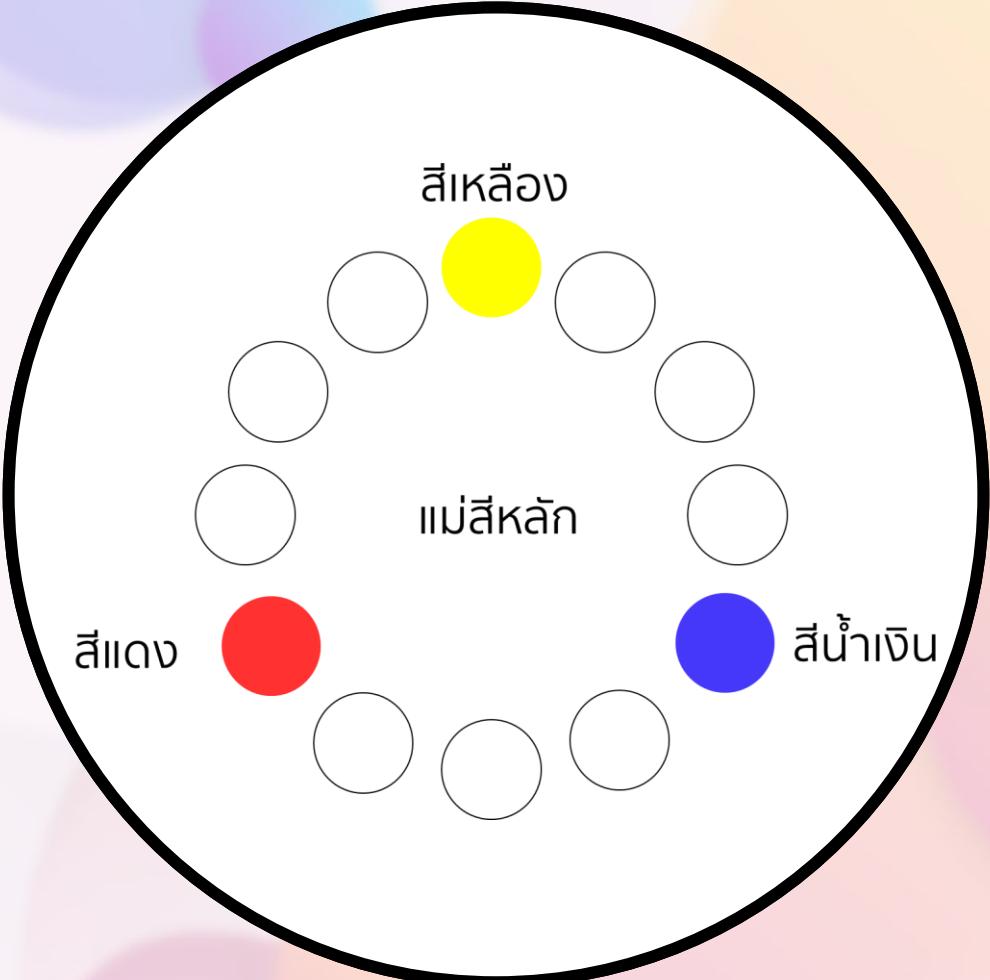
สีเหลือง/สีแดง/สีน้ำเงิน

สีขั้นที่ ๒

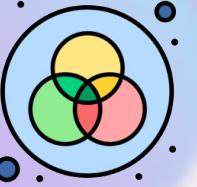
สีส้ม/สีม่วง/สีเขียว

สีขั้นที่ ๓

สีเขียวเหลือง/สีเขียวน้ำเงิน/สีม่วงน้ำเงิน
/สีม่วงแดง/สีส้มแดง/สีส้มเหลือง



หลักการผสมสี



สีขั้นที่ ๑
(แม่สีหลัก)

สีเหลือง/สีแดง/สีน้ำเงิน

สีขั้นที่ ๒

สีส้ม/สีม่วง/สีเขียว

สีขั้นที่ ๓

สีเขียวเหลือง/สีเขียวน้ำเงิน/สีม่วงน้ำเงิน
/สีม่วงแดง/สีส้มแดง/สีส้มเหลือง

สีส้ม

สีแดง

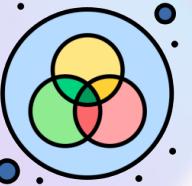
สีเหลือง

สีม่วง

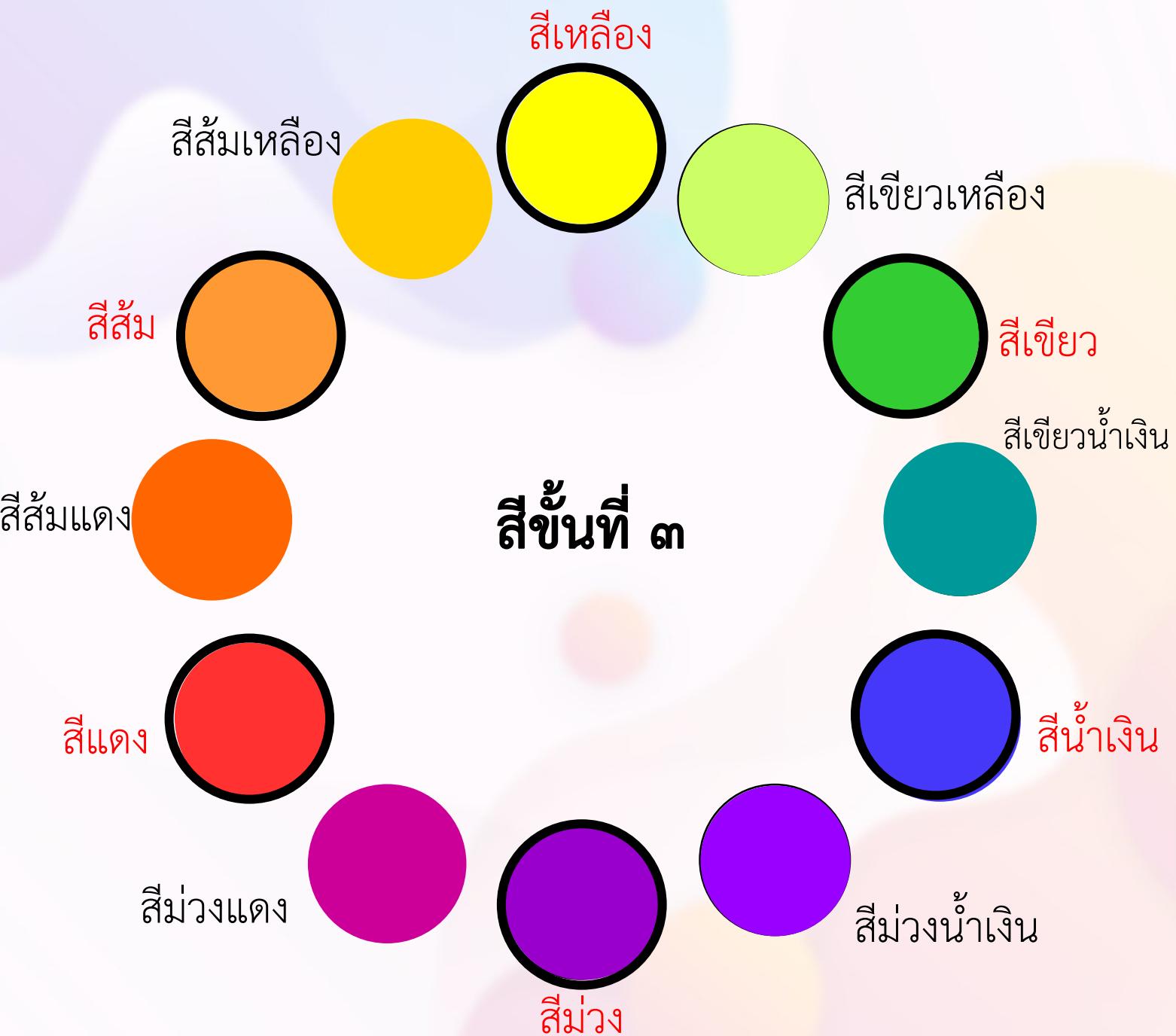
สีเขียว

สีน้ำเงิน

หลักการผสมสี



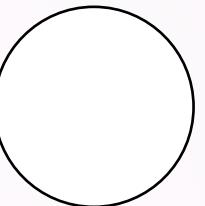
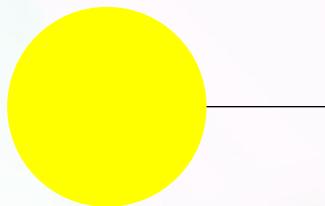
- สีขั้นที่ ๑
(แม่สีหลัก)
สีเหลือง/สีแดง/สีน้ำเงิน
- สีขั้นที่ ๒
สีส้ม/สีม่วง/สีเขียว
- สีขั้นที่ ๓
สีเขียวเหลือง/สีเขียน้ำเงิน/สีม่วงน้ำเงิน/
สีม่วงแดง/สีส้มแดง/สีส้มเหลือง



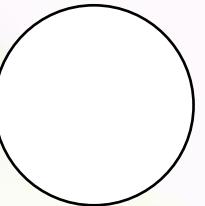
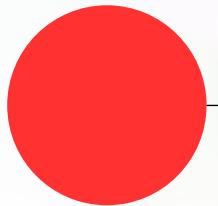
หลักการผสมสี



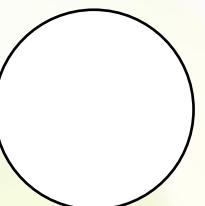
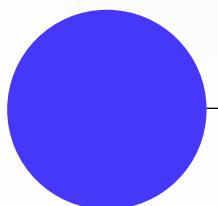
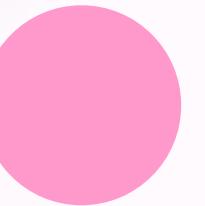
ผสมสีขาว



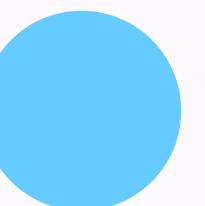
=



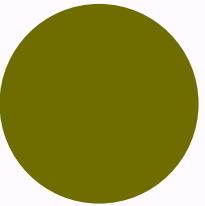
=



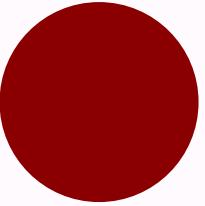
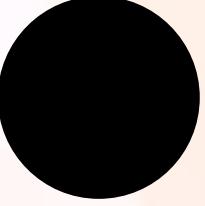
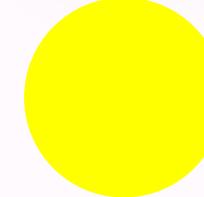
=



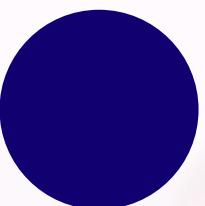
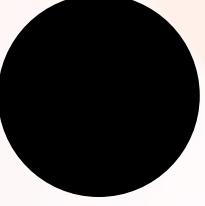
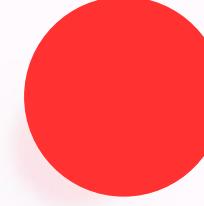
ผสมสีดำ



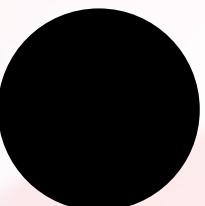
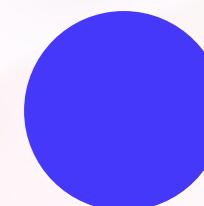
=



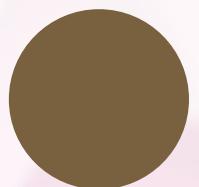
=



=



สีคู่ตรงข้ามผสมกัน =





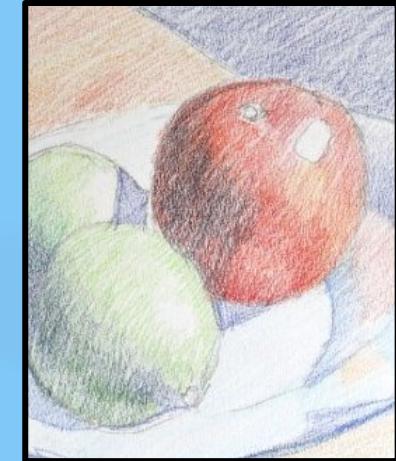
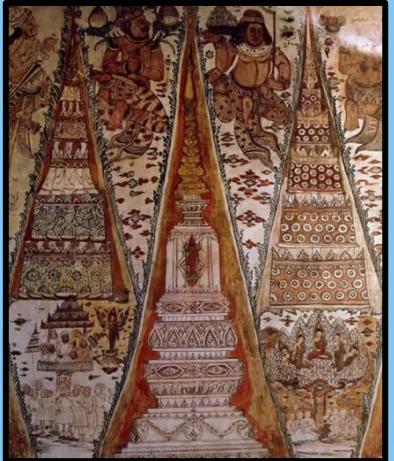
กิจกรรม

คำถายชวนคิด





นักเรียนลองจับคุ่ภาพกับข้อความที่สัมพันธ์กัน



๑

๒

๓

๔

๕

ทีบแสง ทับซ้อนได้

เทคนิคสฟูมาโต

ลงสีอ่อนก่อน

ศิลปะรับใช้ศาสนา

สร้างมิติ ระยะลึกตื้น

จิตรกรรมตะวันตก



นักเรียนคิดว่ารูปภาพใด^๑ เกิดขึ้นในช่วงเวลาเดียวกัน

๑

A

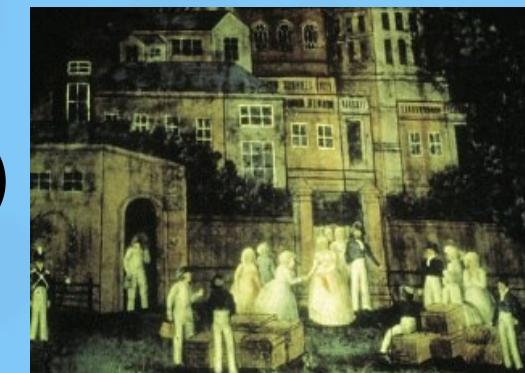
๒

B

๓

C

จิตรกรรมไทย





นักเรียนคิดว่าภาพใดใช้เทคนิคเดียวกัน



๑



๒



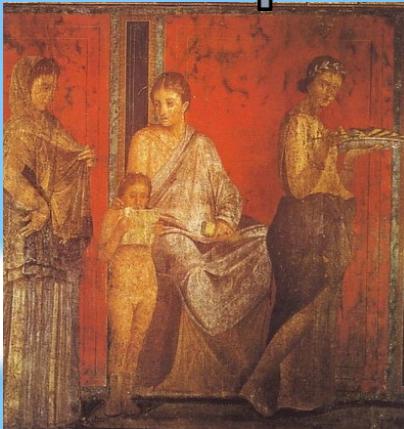
๓



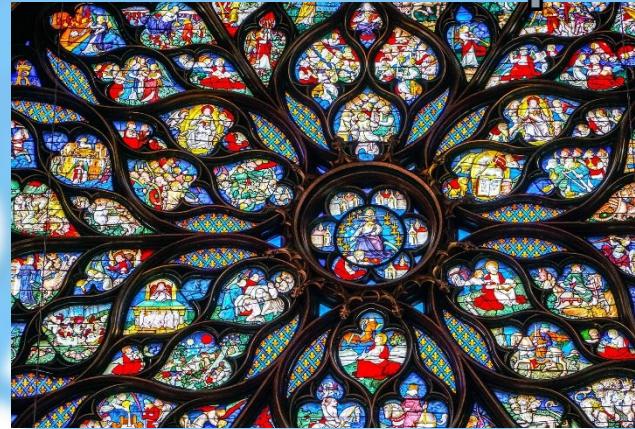
๔



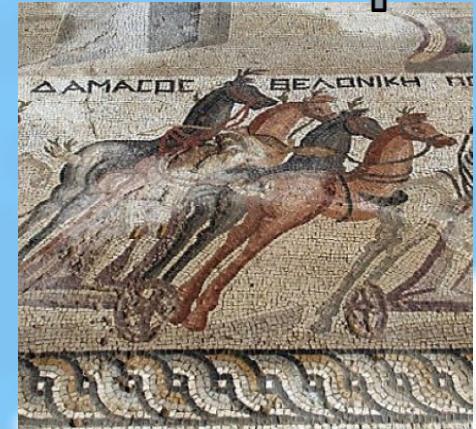
๕



๖

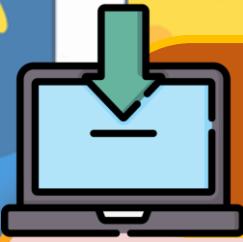


๗



๘





ช่องทางดาวน์โหลดและรับชม DLTv

การเตรียมกิจกรรมสำหรับครุป้ายทาง



ใบความรู้, ใบกิจกรรม, แผนจัดการเรียนรู้



ทบทวนบทเรียน สำหรับนักเรียนปลายทาง



สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th