

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

รหัสวิชา ศ๒๒๑๐๑

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

เรื่อง ทบทวนบทเรียน

ครูผู้สอน ครูปิ่นณัฏ รัตนภักดี
ครูรุ่งศักดิ์ บุญเทศ



เรื่อง ทบทวนบทเรียน



จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้

๑. นักเรียนสามารถเข้าใจในทฤษฎีออกแบบ

ตัวละคร

๒. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการ

การออกแบบตัวละคร



จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านทักษะกระบวนการ

๑. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร ในโจทย์สัตว์หิมพานต์ในจินตนาการได้



จุดประสงค์การเรียนรู้

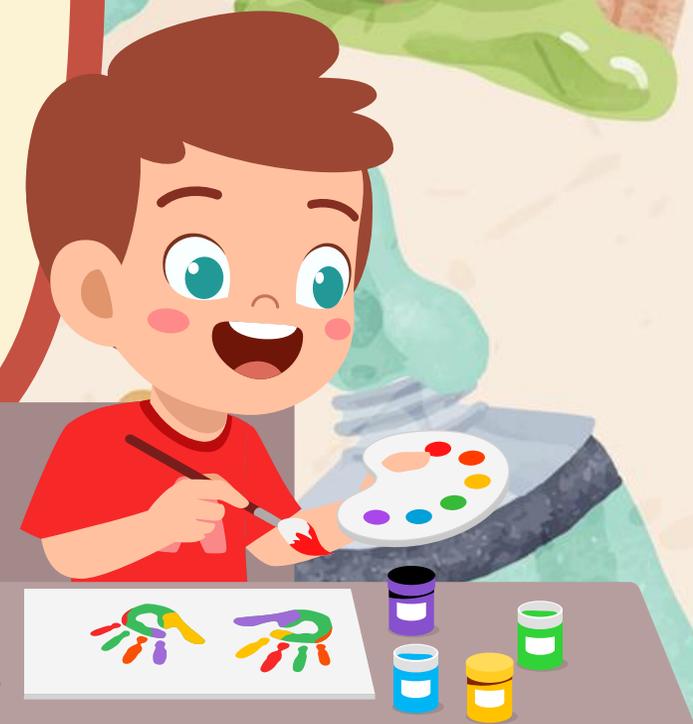
ด้านคุณลักษณะ

๑. นักเรียนมีวินัย
๒. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน
๓. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้



กิจกรรม

“เส้นสาย ลวดลาย ตัวละคร”



เล่น? รูปทรง? ความรู้สึก?



เส้น? รูปทรง? ความรู้สึก?



เส้นโค้ง รูปทรงกลม



เส้น? รูปทรง? ความรู้สึก?



เส้น? รูปทรง? ความรู้สึก?



เส้นตรง รูปทรงสี่เหลี่ยม



เส้น? รูปทรง? ความรู้สึก?



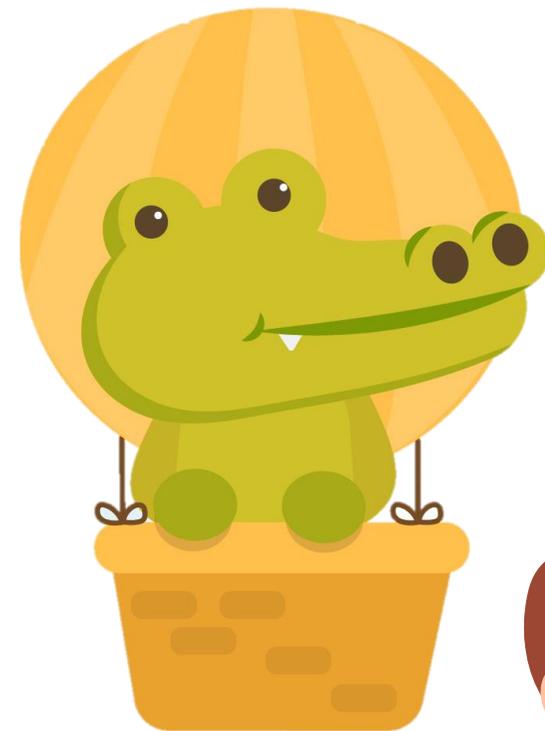
เส้น? รูปทรง? ความรู้สึก?



เส้นตรง รูปทรงสามเหลี่ยม



ทั้ง ๓ รูปทรงให้ความรู้สึกละต่างกันหรือไม่?



ความสัมพันธ์ของทัศนธาตุและความรู้สึก

วงกลมและเส้นโค้ง



อบอุ่น อารมณ์ดี
สดใส ร่าเริง สนุกสนาน

สี่เหลี่ยม



แข็งกร้าว ดุดัน
มั่นคง จริงจัง

สามเหลี่ยม



เจ้าเล่ห์ ตัวร้าย
ลึกลับ น่าวางแผน

ทัศนธาตุ

Visual Elements



ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุ ส่วนประกอบที่เป็นโครงสร้าง
ของงานทัศนศิลป์ สามารถมองเห็นได้
เป็นเบื้องต้น ประกอบไปด้วย จุด เส้น รูปร่าง
รูปทรง น้ำหนัก สี พื้นที่ว่าง และพื้นผิว



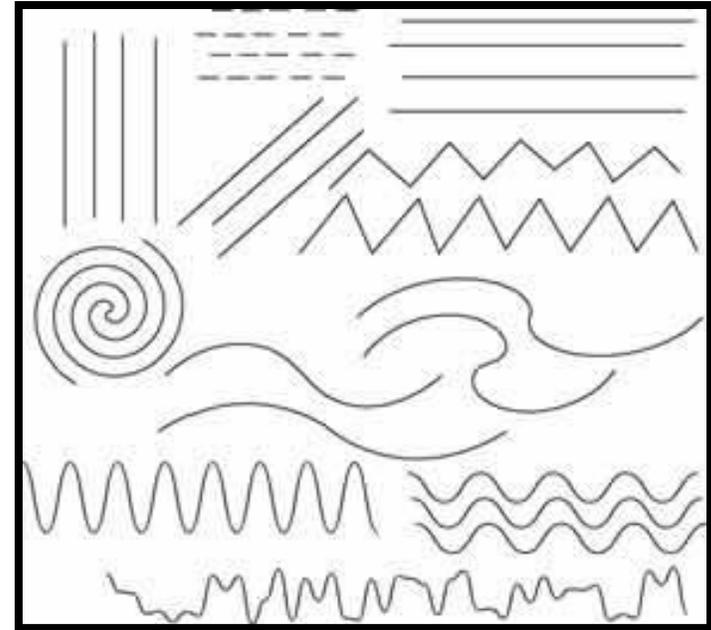
จุด ทิศนธาตุที่เล็กที่สุด ไม่มีความกว้างความยาว

ความหนาหรือความสูง



เส้น เกิดจากจุดเรียงต่อกัน เส้นแต่ละประเภท

ให้ความรู้สึกแตกต่างกัน



รูปร่าง เส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุ มีลักษณะ
เป็น ๒ มิติ มีทั้งความกว้างและความยาว โดยรูปร่างแบ่ง
ออกเป็น ๓ ประเภท คือ

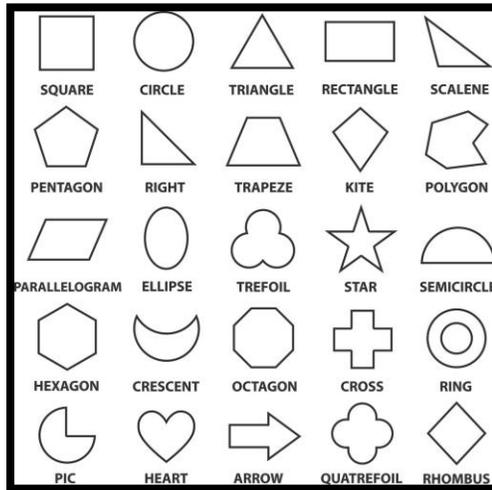
๑. รูปร่างธรรมชาติ
๒. รูปร่างเรขาคณิต
๓. รูปร่างอิสระ



รูปร่าง



รูปร่างธรรมชาติ



รูปร่างเรขาคณิต



รูปร่างอิสระ

รูปทรง โครงสร้างที่มองเห็นได้เป็น ๓ มิติ มีทั้ง
ส่วนกว้าง ส่วนยาว ส่วนหนา แบ่งเป็น ๓ ประเภท คือ

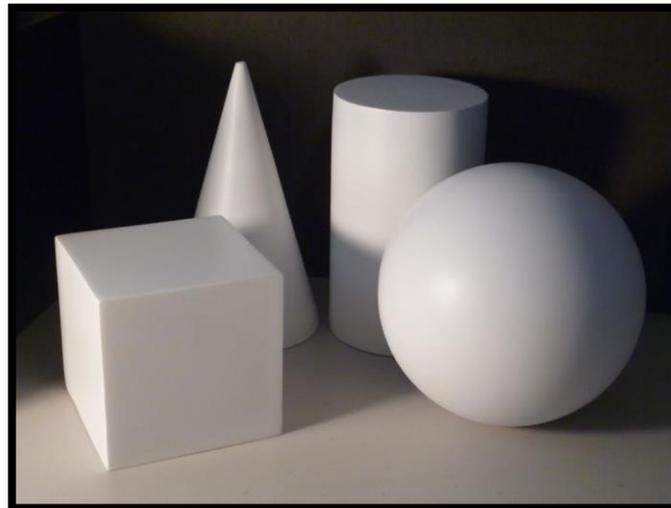
๑. รูปทรงธรรมชาติ
๒. รูปทรงเรขาคณิต
๓. รูปทรงอิสระ



รูปทรง



รูปทรงธรรมชาติ



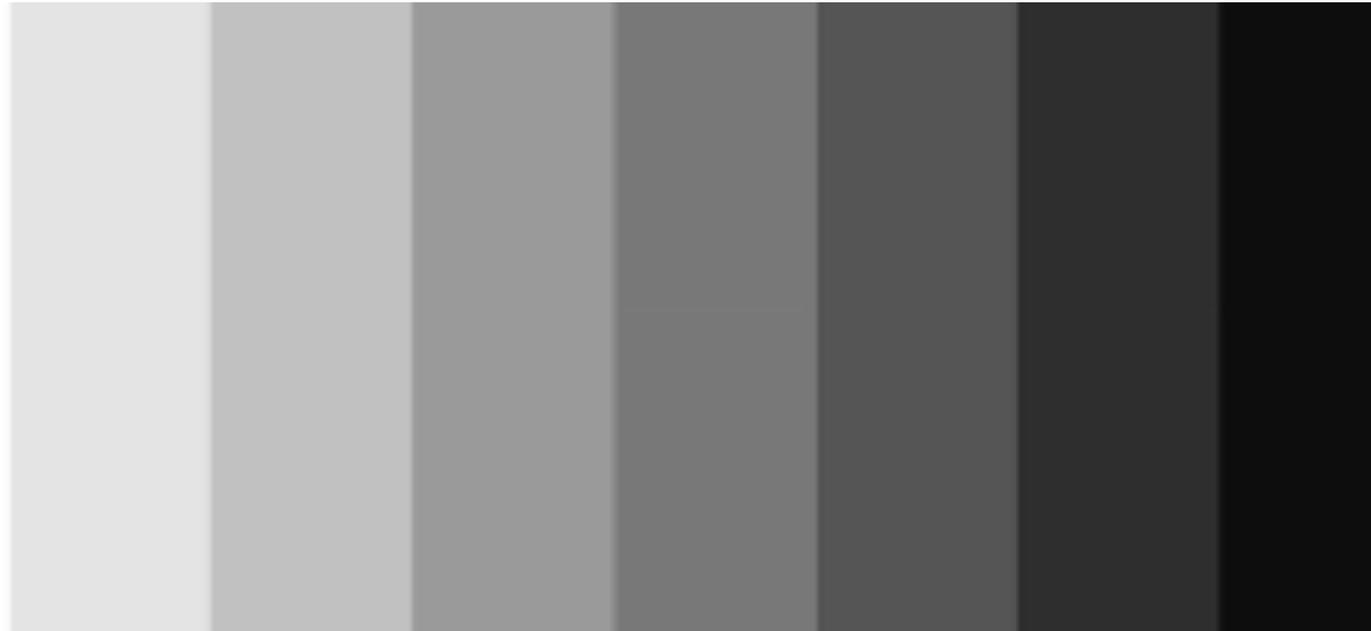
รูปทรงเรขาคณิต



รูปทรงอิสระ

น้ำหนัก ความเข้ม ความอ่อนของแสงเงาตามที่ประสาท

ตารับรู้ได้ ทำให้ภาพเกิดมิติ น้ำหนักทำให้รูปทรงมีปริมาตร
และให้ระยะแก่ภาพ มีแสงและเงา (Light & Shade)



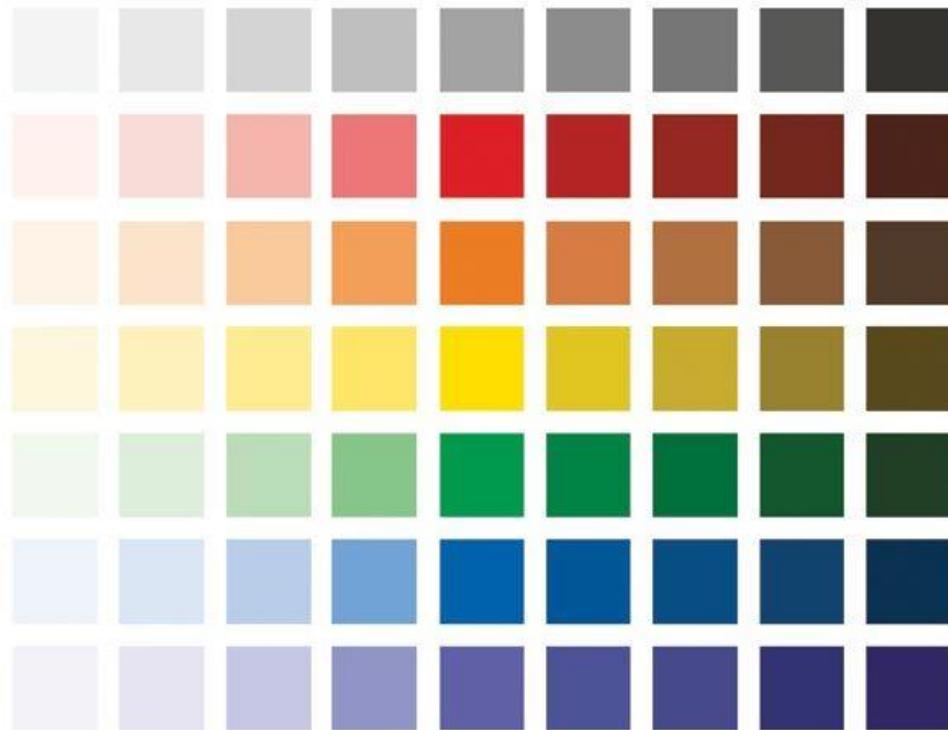


สี ลักษณะของแสงที่ปรากฏขึ้นแก่สายตาและมองเห็นได้
สีทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่าง มีทั้งเข้ม อ่อน หนักและเบา ทำให้รู้สึก
สดใส ร่าเริง ตื่นเต้น ส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันไป



วรรณะของสี (Tone) แบ่ง ๒ วรรณะ คือ
สีวรรณะร้อน และสีวรรณะเย็น





ค่าของสี (Value of colour) หมายถึง
ความเข้มอ่อนของสีตั้งแต่สว่างไปจนถึงมืด



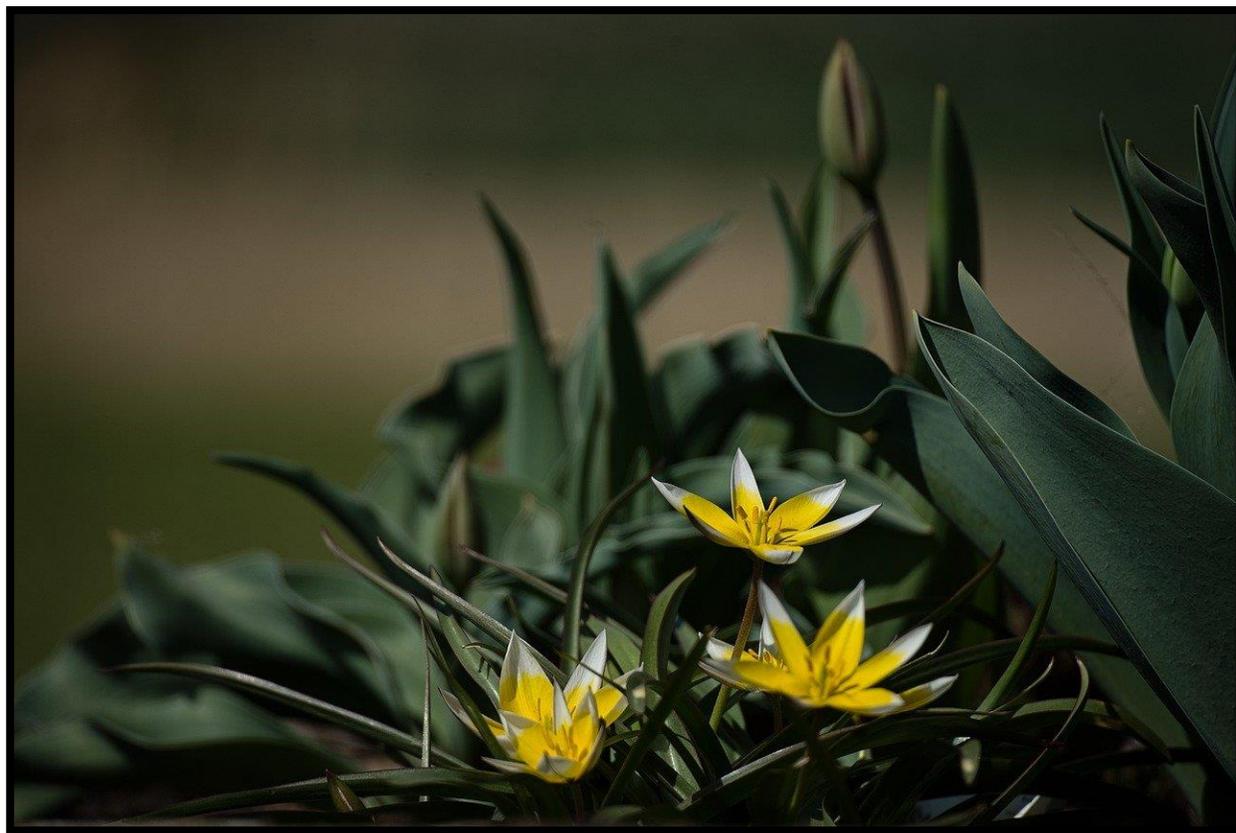


สีเอกรงค์ (Monochrome) สีที่แสดงออกมาเพียงสีเดียว
เช่น ภาพโทนสีแดง เหลือง หรือน้ำเงิน



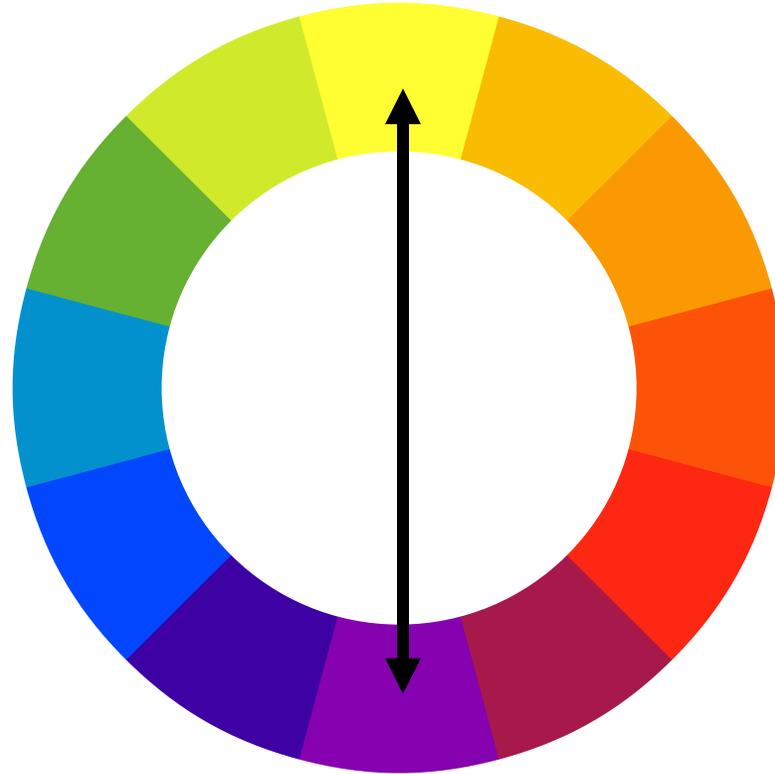


สีส่วนรวม (Tonality) หมายถึง สีที่มีปรากฏเด่นชัดที่สุดในภาพ หรือสีที่มีอิทธิพลมากที่สุดในภาพ เช่น การเขียนภาพทิวทัศน์ มีสีส่วนรวมเป็นสีเขียว สีนํ้าเงิน



สีที่ปรากฏเด่น (Intensity) หมายถึง การใช้สีสดใส

ให้ภาพเด่นขึ้นมาจากสีกลางหรือสีหม่น



สีตรงข้ามกัน (Contrast) สีที่อยู่ตรงกันข้ามในวงจร
สีธรรมชาติ เช่น สีแดงกับสีเขียว

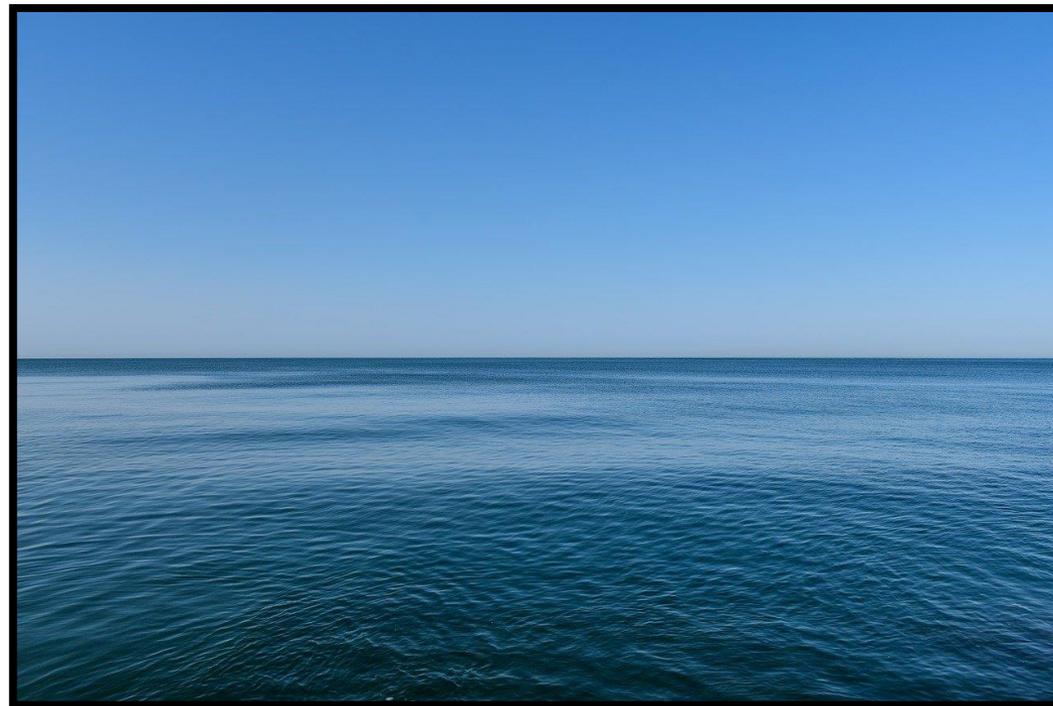
บริเวณว่าง พื้นที่ว่างที่อยู่บริเวณโดยรอบวัตถุในภาพ
ทำให้ภาพเกิดจุดเด่น และดูไม่อึดอัดจนเกินไป

SPACE

ช่อง ว่าง



บริเวณว่าง





พื้นผิว พื้นผิวของวัตถุต่าง ๆ ที่ให้ความรู้สึกลึกแตกต่างกัน
เช่น ขรุขระ ลื่น หยาบ เป็นต้น

The background of the slide features a stylized illustration of a stained glass window. The window is composed of several arched panes. The top pane contains a central floral motif with pink and purple petals. Below it, there are smaller panes with colorful geometric patterns in shades of blue, yellow, and red. The overall style is reminiscent of traditional Gothic or Romanesque architecture.

องค์ประกอบศิลป์

Art Composition

องค์ประกอบศิลป์

๑. เอกภาพ Unity
๒. ความสมดุล Balance
๓. จุดเด่น Dominance
๔. จังหวะ Rythm
๕. ความกลมกลืน Harmony
๖. ความขัดแย้ง Contrast
๗. ขนาดและสัดส่วน Size and Proportion



Unity เอกภาพ

เอกภาพ Unity ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน สอดคล้องกลมกลืนในภาพ



เอกภาพด้านรูปทรง



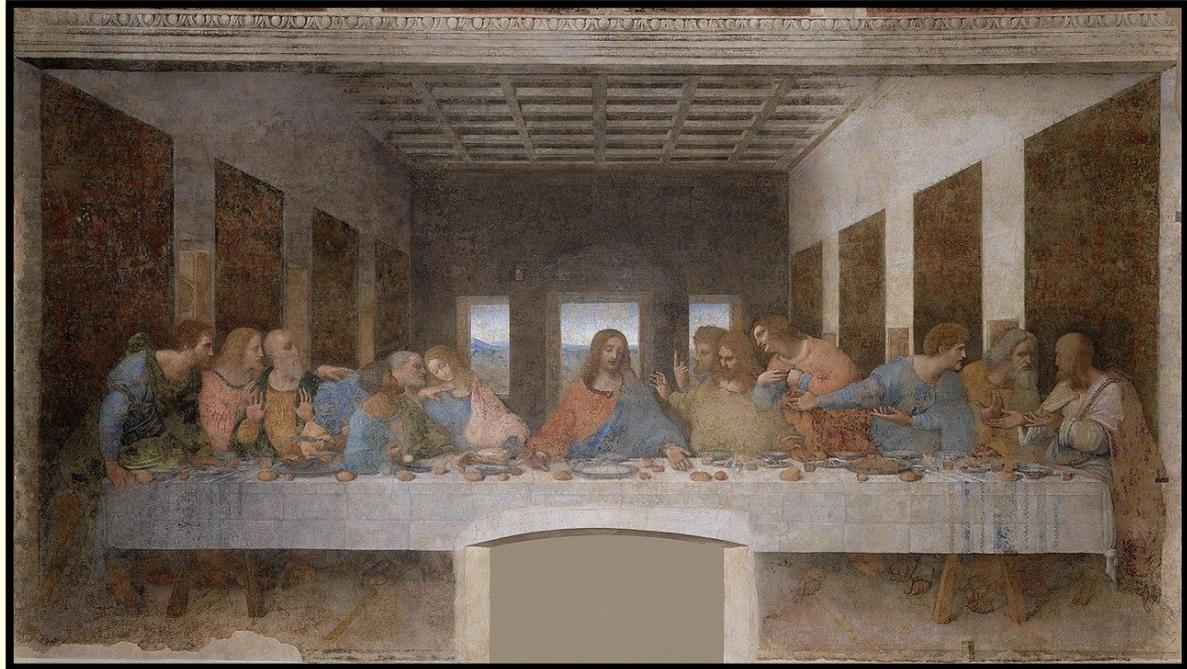
เอกภาพด้านความรู้สึก

Balance ความสมดุล

ความสมดุลหรือดุลยภาพ คือ ความเท่ากันเสมอกันในภาพ ทั้งในเรื่องของน้ำหนัก หรือความกลมกลืนพอเหมาะพอดี



ดุลยภาพสมมาตร



ดุลยภาพอสมมาตร

Dominance จุดเด่น

จุดเด่น คือ จุดที่ปรากฏชัดและสะดุดตาที่สุดในภาพ สร้างความน่าสนใจ

ให้ภาพ



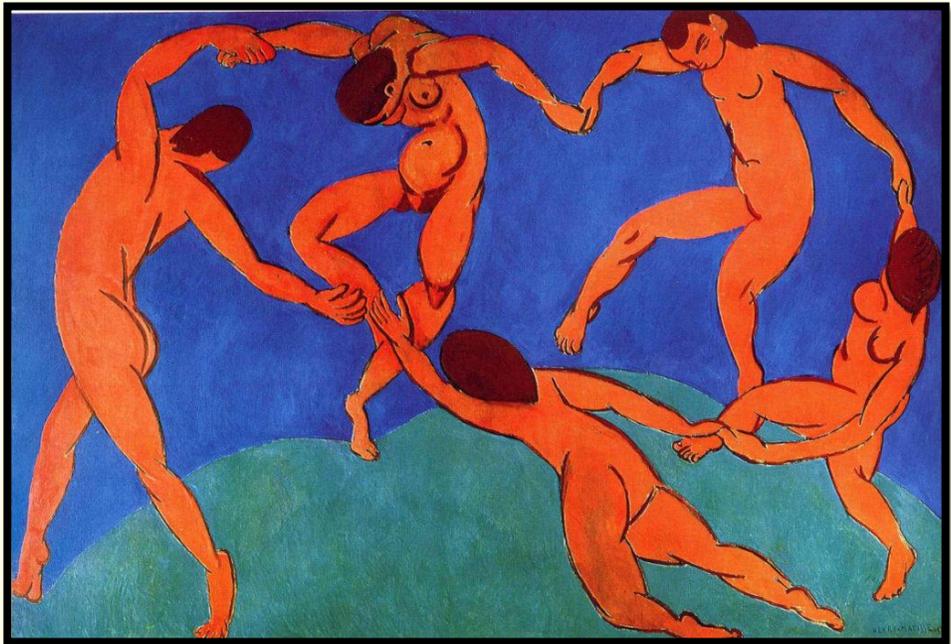
จุดเด่นหลัก



จุดเด่นรอง

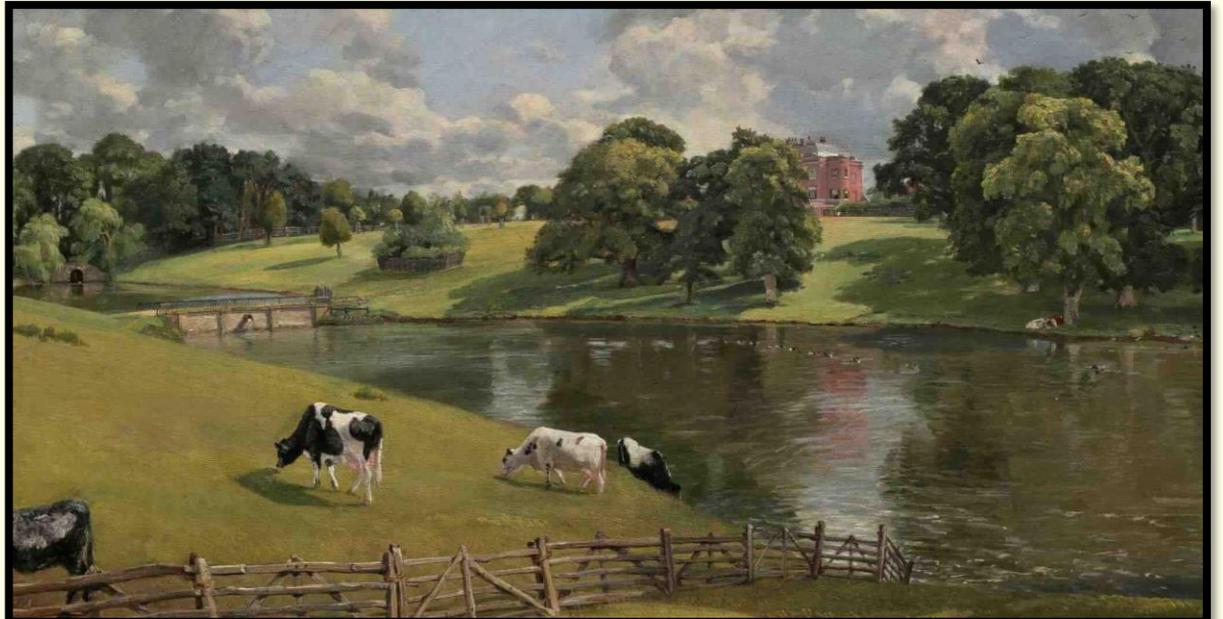
Rythm จังหวะ

จังหวะ คือ การเว้นระยะห่างที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ภายในรูปภาพ มีทั้งความสม่ำเสมอและความไม่สม่ำเสมอในภาพ ทำให้เกิดความสวยงาม เคลื่อนไหว



Harmony ความกลมกลืน

ความกลมกลืน คือ ความสอดคล้องกลมกลืนกันขององค์ประกอบในภาพ เช่น สี รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก ที่ประกอบเข้าด้วยกันแล้วไม่เกิดความขัดแย้ง



Contrast ความขัดแย้ง

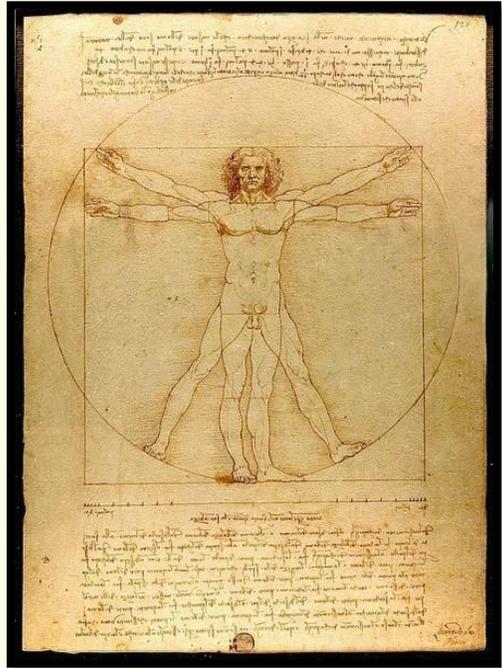
ความขัดแย้ง เป็นสิ่งที่ตรงข้ามกัน หรือแตกต่างกัน แต่ช่วยให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น



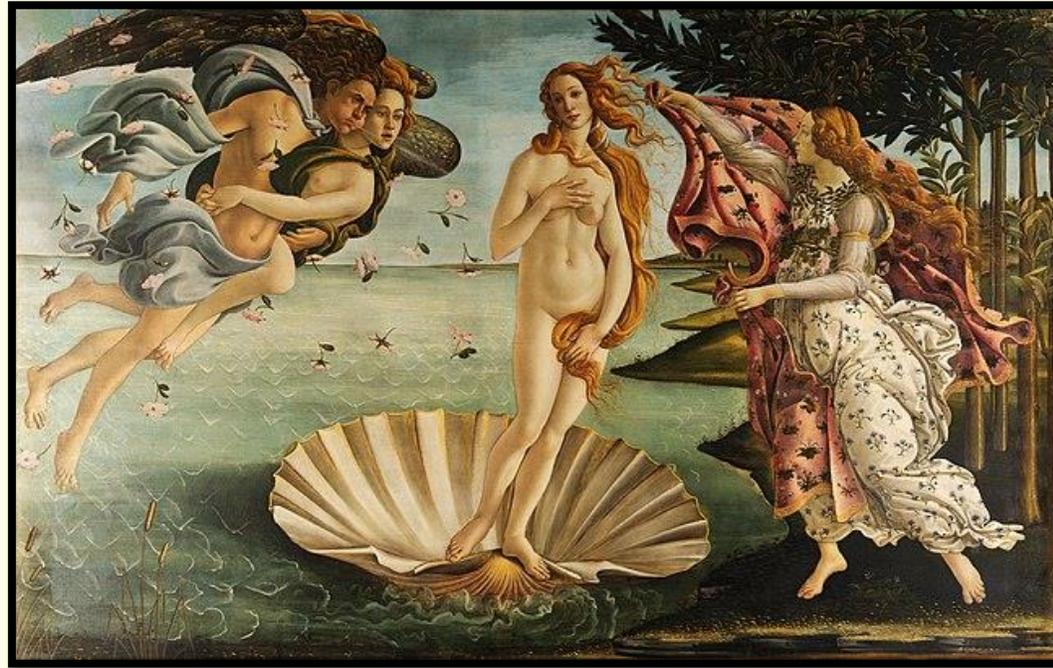
Size and Proportion ขนาดและสัดส่วน

ขนาด คือ ลักษณะรูปทรงที่มีความแตกต่างกัน

สัดส่วน คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของภาพที่แตกต่างกัน



สัดส่วนมาตรฐาน

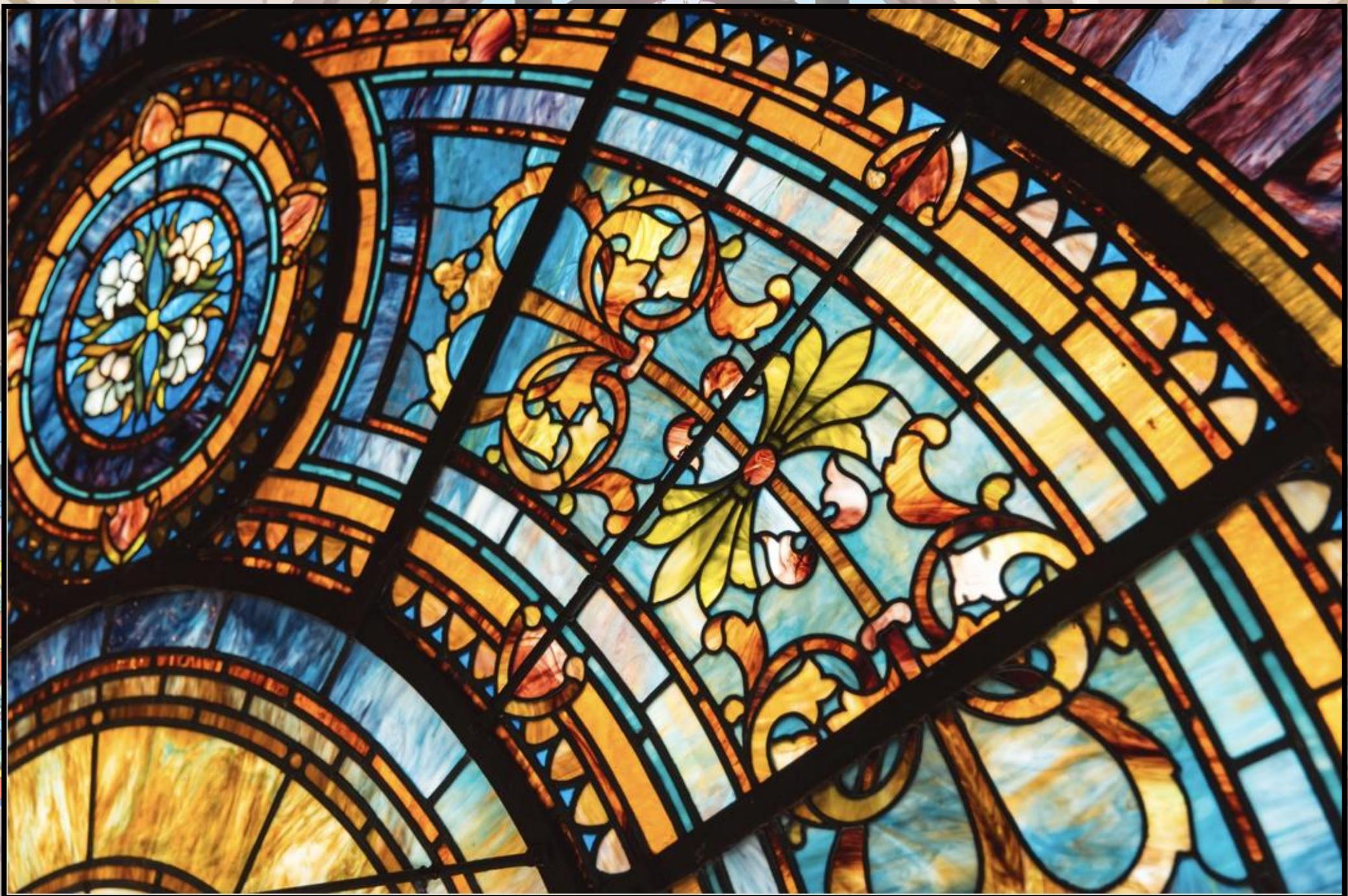


สัดส่วนจากความรู้สึก

ศิลปะบนกระจกแก้ว



ศิลปะบนกระจกแก้ว เป็นการสร้าง
งานศิลปะที่ใช้ทัศนธาตุในส่วนของ เส้น สี
รูปร่าง น้ำหนักสี มาประกอบกันให้เกิดผลงาน
ศิลปะ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์



Stained Glass ศิลปะบนกระจกแก้ว (กระจกสี)

มีส่วนประกอบที่เป็นทัศนธาตุ ดังนี้

- **โทนสี** : การเลือกใช้สีต่าง ๆ ในงาน
- **เส้น** : การใช้เส้นเป็นทัศนธาตุหลักที่เห็นได้ในงานกระจกสีรูปแบบต่าง ๆ
- **รูปร่าง** : การนำเส้นมาลากต่อกันเป็นรูปร่าง เพื่อสื่อถึงสิ่งต่าง ๆ เช่น ดอกไม้ บ้าน เป็นต้น
- **องค์ประกอบในภาพ** : มีการจัดองค์ประกอบได้จากการจัดองค์ประกอบพื้นฐาน ๗ รูปแบบข้างต้น คือ เอกภาพ ความสมดุล จุดเด่น จังหวะ ความกลมกลืน ความขัดแย้ง และขนาดและสัดส่วน

หลักการออกแบบ

ตัวละคร





CONCEPT แนวคิด



- การตั้งเป้าหมายว่าจะออกแบบตัวละครอย่างไร





๒

UNIQUE-MESS มีเอกลักษณ์เฉพาะ

• ทำให้ตัวละครแต่ละตัวน่าสนใจและน่าจดจำ





๓. SIMPLICITY ความสามัญ

• การออกแบบให้มีรูปลักษณ์ที่จดจำง่าย





REPEAT ABILITY การซ้ำ

- คาแรกเตอร์ที่สามารถวาดซ้ำได้





PERSONALITY ลักษณะนิสัย



• ตัวละครแต่ละตัวควรกำหนดให้มีลักษณะนิสัยต่างกัน



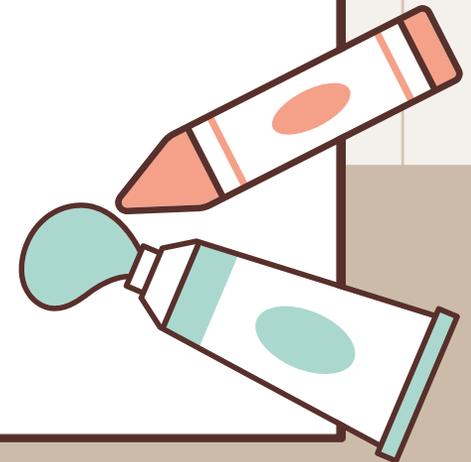


องค์ประกอบของ
การออกแบบตัวละคร



LINE

เส้นสามารถสร้างความรู้สึกได้





SHAPE & FORM

รูปร่างของตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์





COLOR

โทนสีต่างกัน สื่ออารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกัน



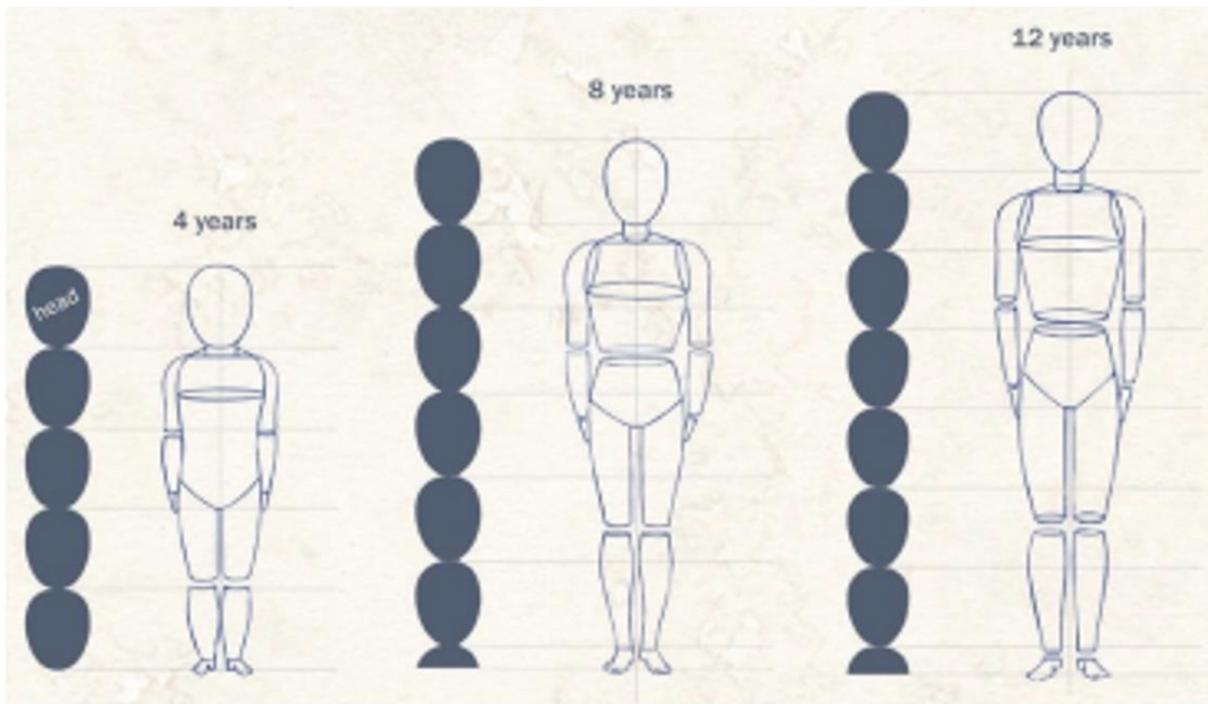


SIZE & PROPORTION

ขนาดให้ความรู้สึกที่ต่างกัน

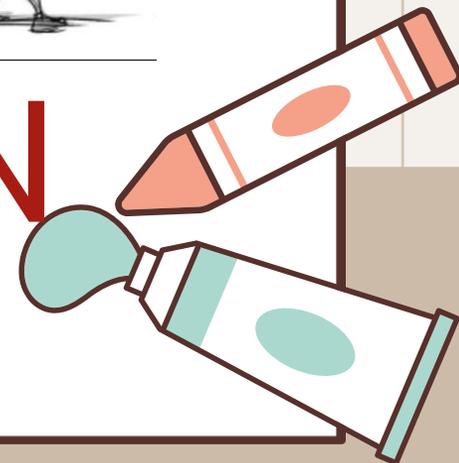
สัดส่วนควรให้เกินจริงหรือน้อยกว่าความเป็นจริง

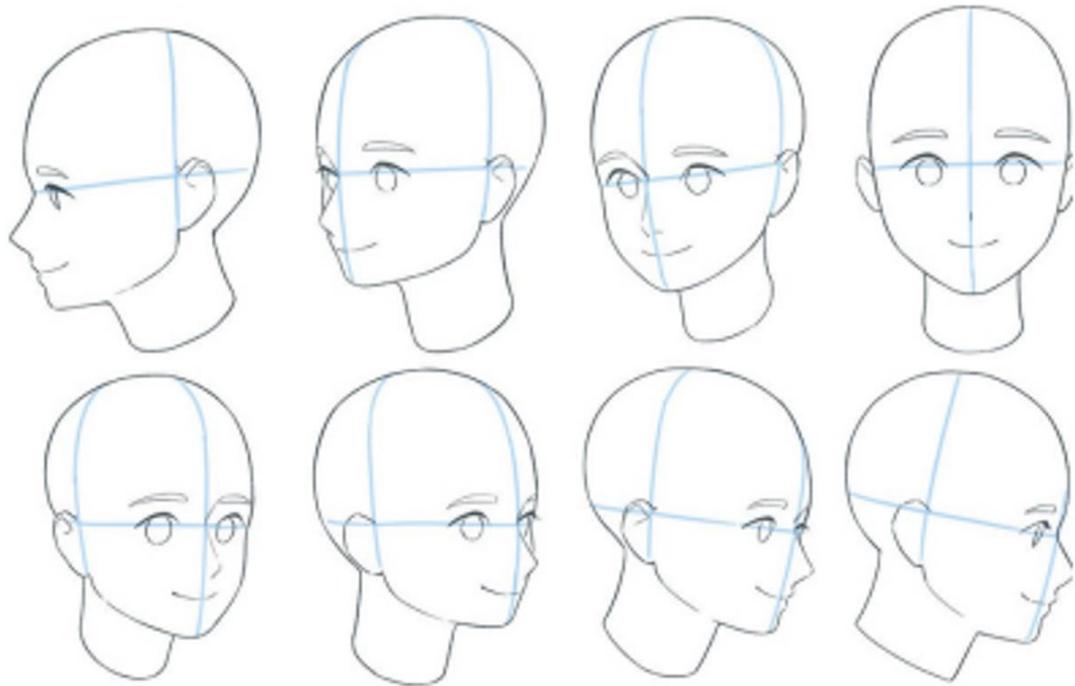




SIZE & PROPORTION

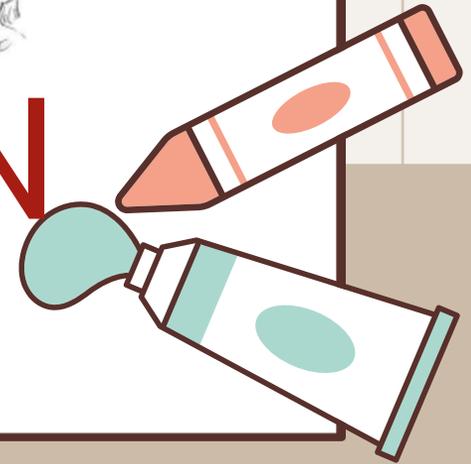
สัดส่วนตัว





SIZE & PROPORTION

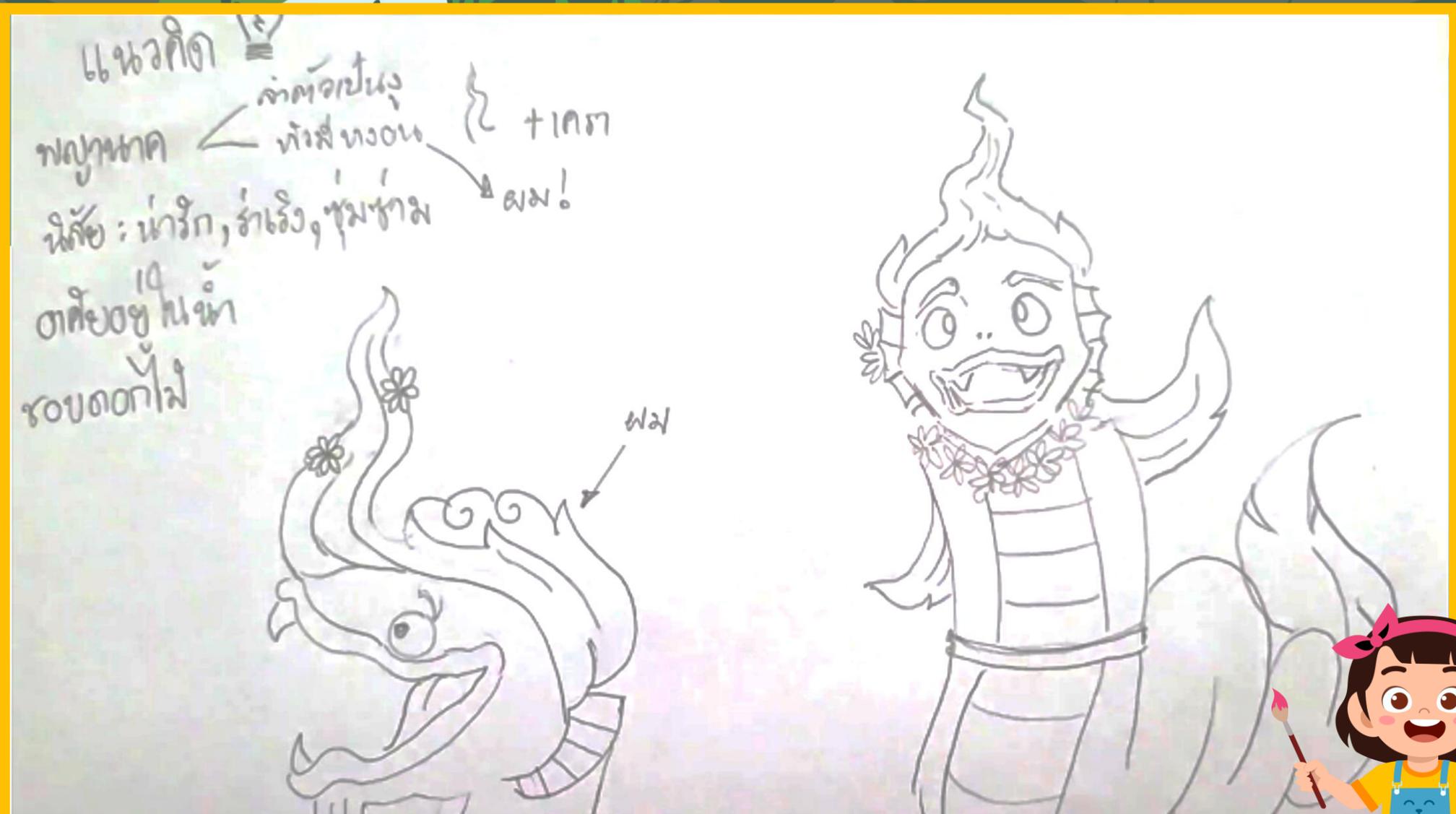
สัดส่วนใบหน้า



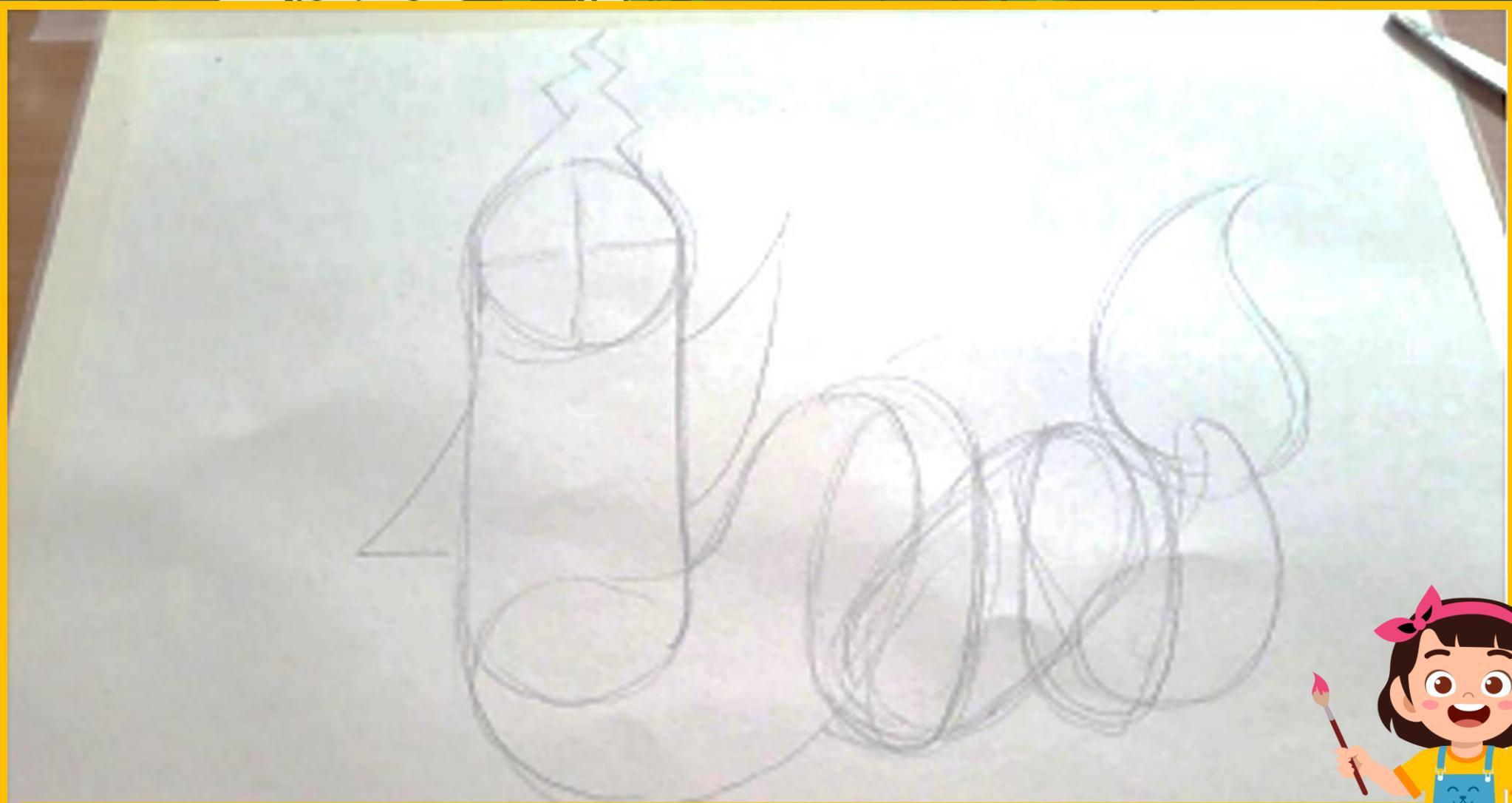
๕ ขั้นตอน

การออกแบบตัวละคร





๑. สร้างแนวคิดและเรื่องราว



๒. ร่างภาพด้วยรูปร่างรูปทรงเรขาคณิต





๓. กำหนดอารมณ์ความรู้สึกและใส่สีพื้นฐานของตัวละคร





๔. ลงสีตัวละครและพื้นหลังพร้อมทั้งเก็บรายละเอียด



แบบทดสอบ



แบบทดสอบ

๑. ข้อใดคือความแตกต่างของรูปร่าง (Shape) กับรูปทรง (Form) ที่ถูกต้อง
- ก. รูปร่าง (Shape) คือโครงสร้างของรูปวัตถุ มีลักษณะเป็น ๒ มิติ (กว้าง ยาว)
ส่วนรูปทรง คือ เส้นรอบนอกของวัตถุ มีลักษณะเป็น ๓ มิติ (กว้าง ยาว ลึก)
- ข. รูปร่าง (Shape) คือโครงสร้างของรูปวัตถุ มีลักษณะเป็น ๓ มิติ (กว้าง ยาว ลึก)
ส่วนรูปทรง คือ เส้นรอบนอกของวัตถุ มีลักษณะเป็น ๒ มิติ (กว้าง ยาว)
- ค. รูปร่าง (Shape) คือ เส้นรอบนอกของวัตถุ มีลักษณะเป็น ๒ มิติ (กว้าง ยาว)
ส่วนรูปทรง คือ โครงสร้างทั้งหมดของรูปวัตถุ มีลักษณะเป็น ๓ มิติ (กว้าง ยาว ลึก)
- ง. รูปร่าง (Shape) คือ เส้นบริเวณด้านหน้าวัตถุ มีลักษณะเป็น ๒ มิติ (กว้าง ยาว)
ส่วนรูปทรง คือ วัตถุ ที่มีความสัมพันธ์กับขนาด มีลักษณะเป็น ๓ มิติ (กว้าง ยาว ลึก)

แบบทดสอบ

๒. ข้อใดเป็นแม่สีทั้งหมด

ก. เขียว แดง ส้ม

ข. น้ำเงิน เขียว เหลือง

ค. ม่วง น้ำเงิน เหลือง

ง. แดง เหลือง น้ำเงิน



แบบทดสอบ

๓. ข้อใดคือความหมายของเอกภาพ (Unity) ในงานศิลปะ

ก. ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

ข. จุดเด่นในงานศิลปะ

ค. ความมีดุลยภาพที่เท่าเทียมกัน

ง. องค์ประกอบของภาพที่มีระยะสั้น ลึก ใกล้ ไกล



แบบทดสอบ

๔. ข้อใดคือสิ่งที่ “สำคัญที่สุด” ของน้ำหนักอ่อน – แก่ของแสงเงาและสีภายในงานศิลปะ

ก. ความสำคัญในการสร้างสรรค์

ข. ความสำคัญทำให้เกิดระยะใกล้ไกลและเป็นมิติ

ค. ความสำคัญในการวางสัดส่วน

ง. ความสำคัญในความสมดุล (Balance) ของภาพ



แบบทดสอบ

๕. บุคคลใดสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยให้ความสำคัญกับความสมดุล (Balance) มากที่สุด

- ก. ลีทาวาดภาพตึกโดยเน้นความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบภาพ
- ข. มุทิตาวาดภาพแมว โดยเน้นให้ภาพเกิดระยะความตื้น - ลึก กลมกลืน ประสานกันภายในภาพ
- ค. พงศ์ศิริวาดภาพวิวธรรมชาติโดยให้น้ำหนักของภาพเท่ากันทั้งซ้ายและขวา
- ง. จักขณ์วาดภาพสัตว์ประหลาดตัวใหญ่ให้เป็นจุดเด่นของภาพ



แบบทดสอบ

๖. ข้อใดไม่สอดคล้องกับวิธีการสร้างงาน Stained Glass ศิลปะบนกระจกแก้ว (กระจกสี) และทัศนธาตุ

ก. เส้น : การใช้เส้นเป็นทัศนธาตุหลักที่เห็นได้ในงานกระจกสี

รูปแบบต่าง ๆ

ข. รูปร่าง : การนำเส้นมาลากต่อกันเป็นรูปร่าง เพื่อสื่อถึงสิ่งต่าง ๆ เช่น ดอกไม้, บ้าน เป็นต้น

ค. โทนสี : การเลือกใช้สีต่าง ๆ ในงาน

ง. จุด : การใช้จุดมาต่อกันเป็นภาพกระจกสี



แบบทดสอบ

๗. จากข้อความ “สิ่งที่แสดงความเป็นตัวตนของตัวการ์ตูนนั้น ๆ เป็นลักษณะเฉพาะของตัวการ์ตูน” มีความหมายตรงกับข้อใดที่สุด

- ก. Simplicity (ความเรียบง่าย)
- ข. Uniqueness (เอกลักษณ์)
- ค. Shape (รูปร่าง)
- ง. Concept (แนวคิด)



แบบทดสอบ

๘. ถ้านักเรียนต้องการออกแบบตัวการ์ตูน จะดำเนินการอย่างไร
- ก. ศึกษาข้อมูล Character ตัวละคร – ร่างภาพ – ตัดเส้น – ลงสี
 - ข. ศึกษาข้อมูล Character ตัวละคร – ตัดเส้น – ร่างภาพ – ลงสี
 - ค. ร่างภาพ – ตัดเส้น – ลงสี – ศึกษาข้อมูล Character ตัวละคร
 - ง. ร่างภาพ – ศึกษาข้อมูล Character ตัวละคร – ตัดเส้น – ลงสี



แบบทดสอบ

๙. ข้อใดกล่าว ไม่ ถูกต้อง ตามวิธีการวาดภาพการ์ตูน

ก. การวาดภาพการ์ตูนต้องมีความละเอียด ได้สัดส่วนและแสงเงาที่เหมือนจริง

ข. วาดด้วยลายเส้นที่เรียบง่าย โดยเน้นคุณลักษณะพิเศษของรูปร่าง ท่าทาง
ของสิ่งที่จะวาด

ค. การวาดภาพการ์ตูนควรต้องเป็นภาพที่เรียบง่าย รายละเอียดน้อย

ง. การวาดการ์ตูนควรเน้นสีที่สดใสสบายตา



แบบทดสอบ

๑๐. ข้อใด “ไม่ใช่” ปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้การออกแบบภาพการ์ตูนประสบความสำเร็จ

- ก. เทคนิคในการออกแบบตัวการ์ตูน
- ข. ประสบการณ์ในวาดการ์ตูน
- ค. ขนาดของตัวการ์ตูน
- ง. การศึกษา Character ก่อนการออกแบบ





สิ่งที่ต้องเตรียม

ใบความรู้

เรื่อง ประติมากรรมกระดาษ

ใบงาน

เรื่อง แผนผังความคิดประติมากรรมกระดาษ

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ www.dltv.ac.th





บทเรียนครั้งต่อไป

เรื่อง **ประติมากรรมกระดาษ**

