

รายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

เรื่อง การออกแบบบลวดลาย

ครูผู้สอน ครูปิ่นณัฏ รัตนภักดี

ครูปรียาพร หมั่นหาญ



เรื่อง

การออกแบบบลวดลาย





จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้

๑. นักเรียนสามารถอธิบาย
การออกแบบบลวดลาย





จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านทักษะและกระบวนการ

๒. นักเรียนสามารถวิเคราะห์
ข้อมูลเรื่องการออกแบบลวดลาย





จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านคุณลักษณะ

๓. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้

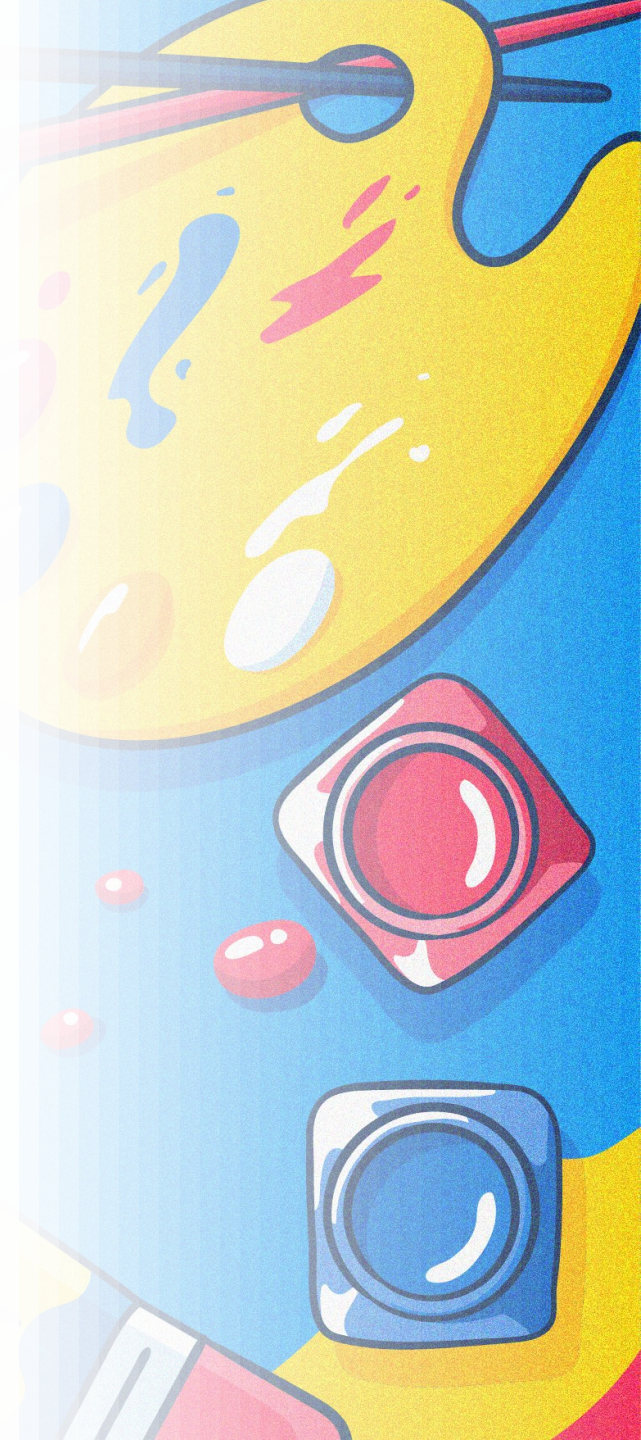




? **กิจกรรม**
ฉันคืออะไร



กิจกรรม ชั้นคืออะไร



กิจกรรม ชั้นคืออะไร

- สิ่งที่เราเห็นคืออะไร
- เพราะอะไรถึงคิดว่าเป็นสิ่งนั้น
- นักเรียนเห็นอะไรจากภาพบ้าง



กิจกรรม ฉันทคืออะไร





การออกแบบ หลากหลาย



การออกแบบลวดลาย

ผู้สร้างหรือออกแบบลวดลาย
จำเป็นต้องมีความรู้อะไรบ้าง?

สามารถพบเห็นได้ที่ไหน?

ลวดลาย
Pattern

ลวดลายมาจากไหน
คิดขึ้นเอง? มาจากสิ่งรอบตัว?

อะไรจัดว่าเป็นลวดลายบ้าง?
ยกตัวอย่างลวดลาย



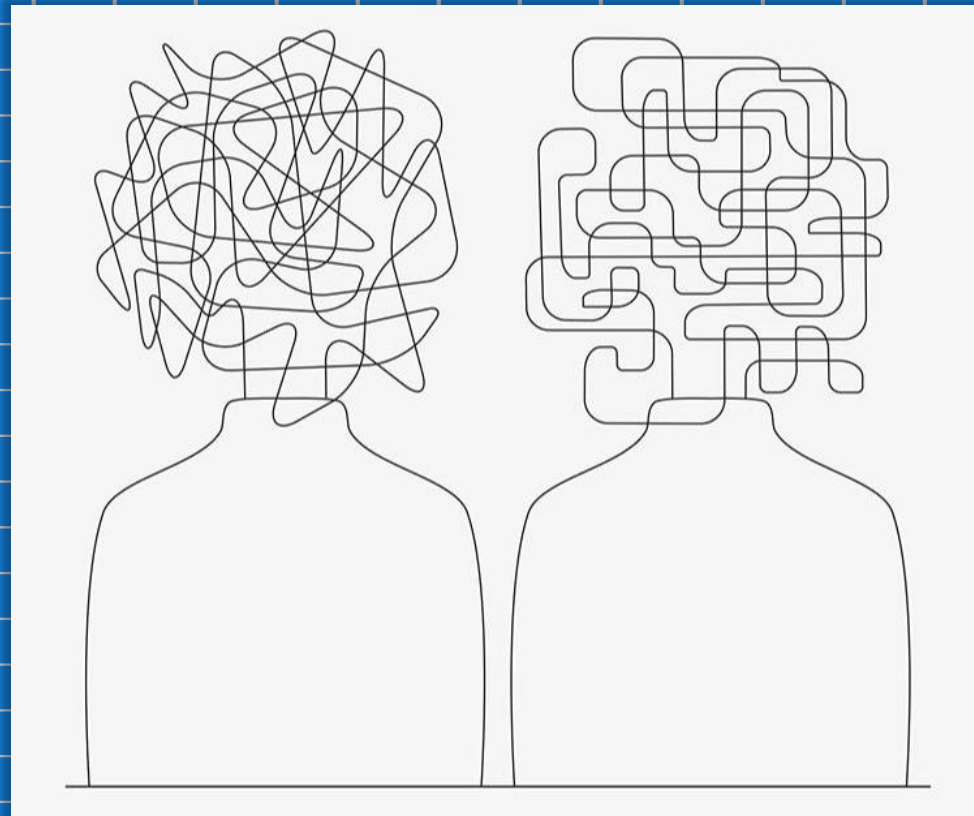
การออกแบบบลวดลลาย

คือ การสร้างลวดลายใหม่ให้เกิดขึ้น
เพื่อนำไปใช้ในการประดับตกแต่งวัตถุ สิ่งของ
หรือสถานที่ หรือพื้นที่ว่าง เพื่อให้มีความสวยงาม
น่าสนใจยิ่งขึ้น

การออกแบบลวดลาย

แรงบันดาลใจ

ในการสร้างสรรค์ผลงาน
จากสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัว

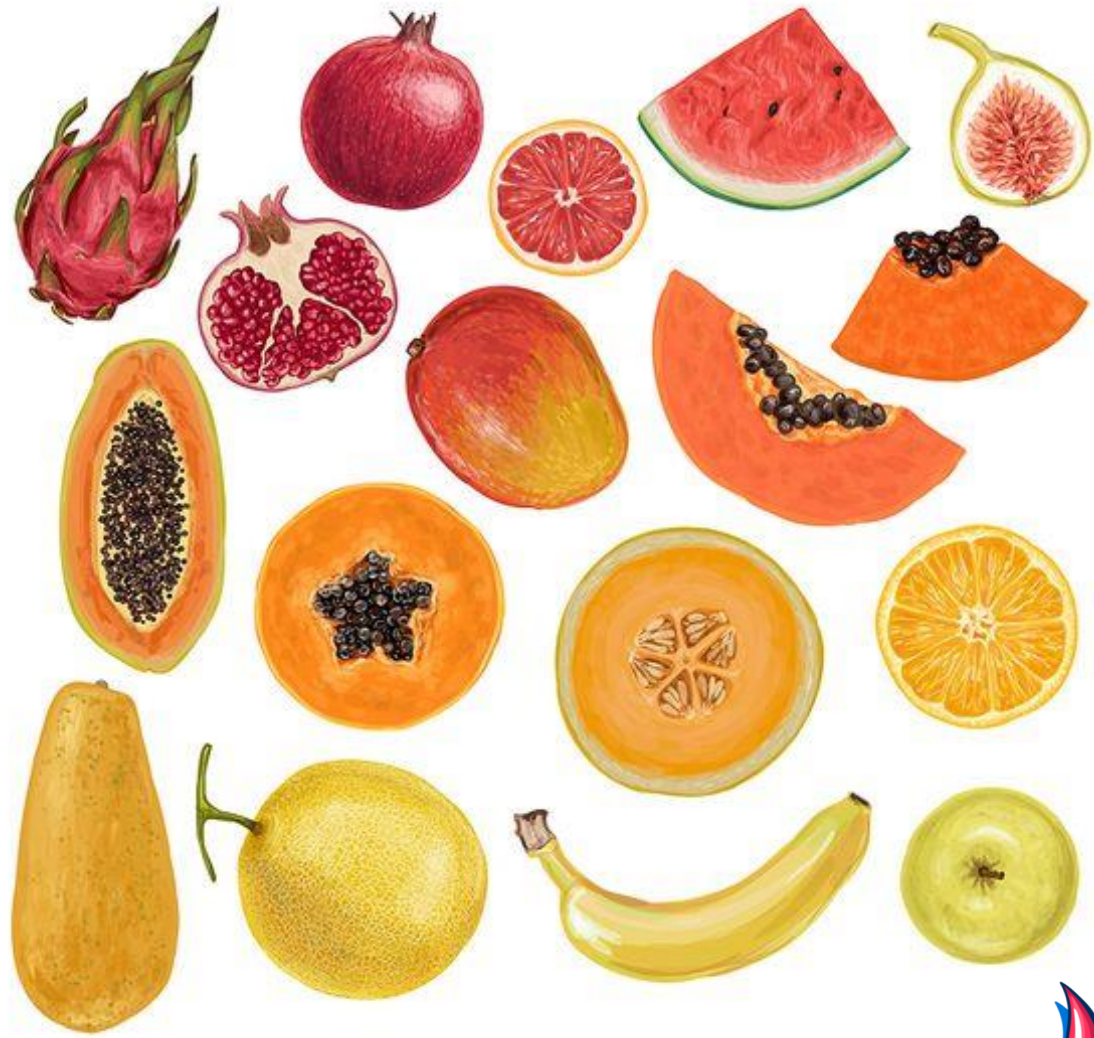


จุดมุ่งหมาย

ในการออกแบบ
ขึ้นอยู่กับงานแต่ละชนิด

ออกแบบโดยยึดถือธรรมชาติ Nature Design





๕ ขั้นตอนการคิดการออกแบบลวดลาย



ศึกษา&รวบรวมข้อมูล



จินตนาการ



ออกแบบ



ประเมิน

งานออกแบบ

ขั้นตอนการคิดการออกแบบหลากหลาย

เรื่องราวรอบตัว

สิ่งของ

ศึกษาและรวบรวม
ข้อมูล

เศรษฐกิจ

สังคม

ขนบธรรมเนียมประเพณี

ลักษณะพื้นที่



ขั้นตอนการคิดการออกแบบลวดลาย

● **จินตนาการ** แปลงข้อมูลออกมาให้เป็นรูปธรรม

กำหนดลักษณะของลวดลายพัฒนาให้เกิด
ลวดลายใหม่ นับเป็นการพัฒนาให้เกิดคุณค่าต่อ
การใช้งาน

จินตนาการ

ไว้ **หลายตัวเลือก**
เพื่อค้นหาสิ่งที่ดีที่สุด

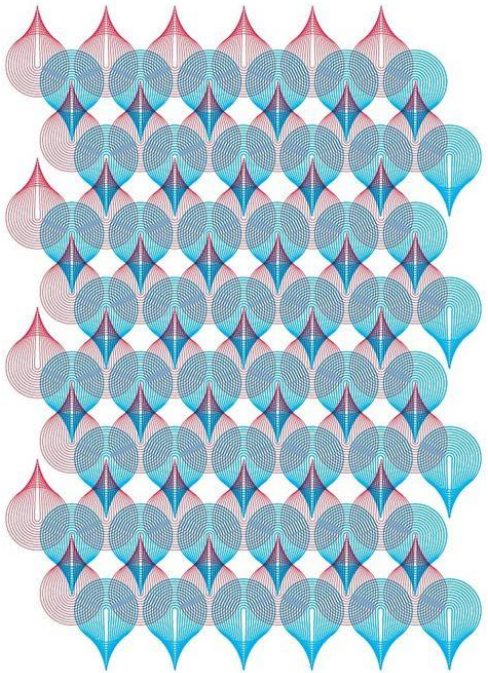




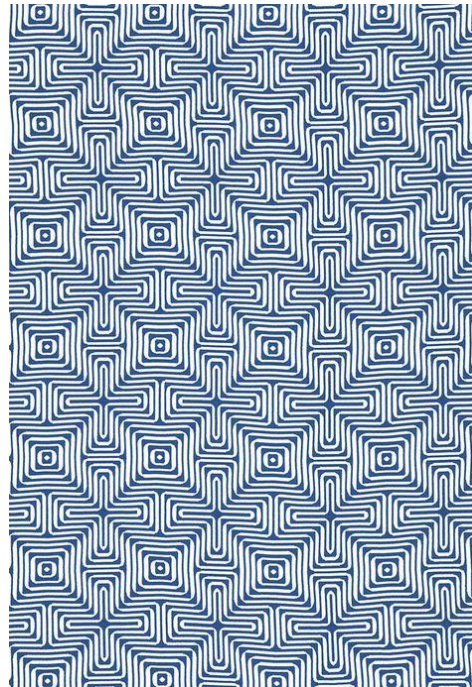
ขั้นตอนการคิดการออกแบบลวดลาย



ออกแบบนำภาพร่างจากจินตนาการมาออกแบบใส่รายละเอียดเพิ่ม



Elise Benouf





องค์ประกอบ ที่นำมาออกแบบลวดลาย

เส้น

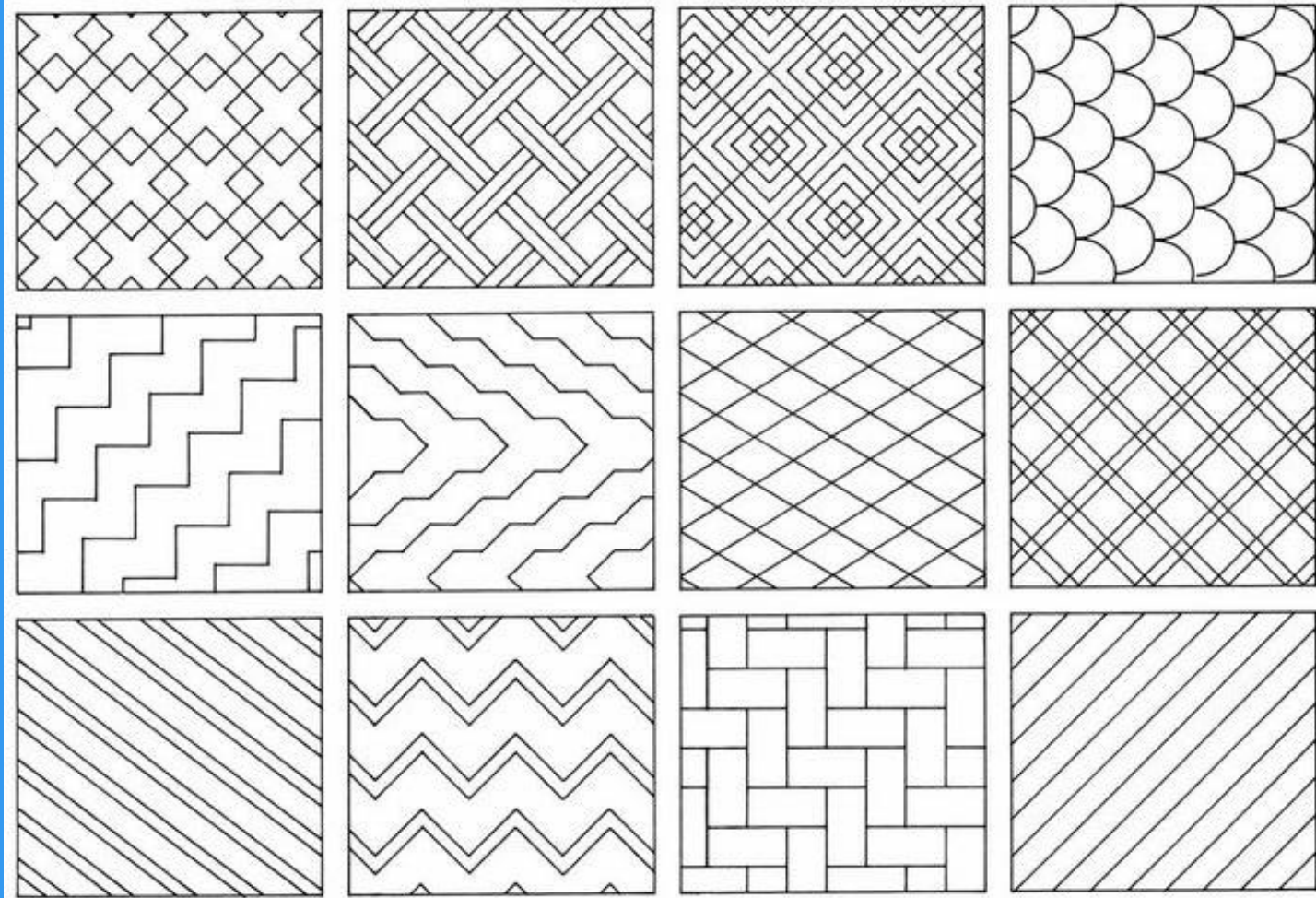
รูปร่าง
รูปทรง

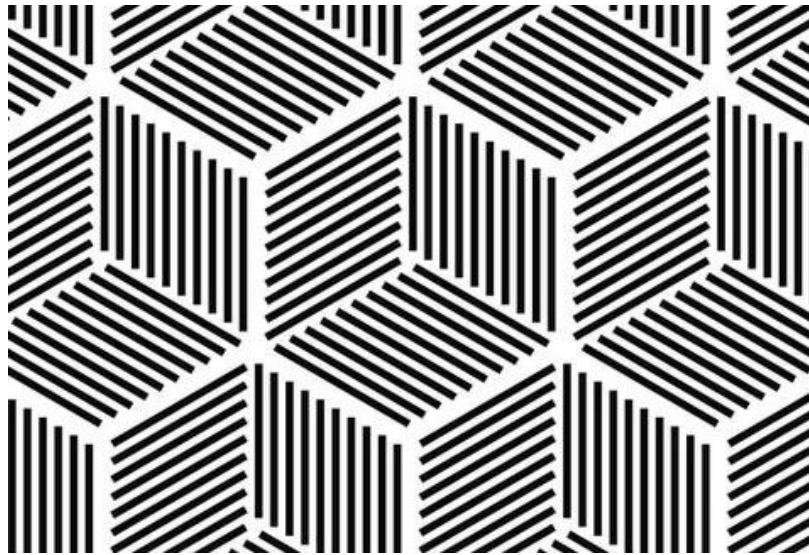
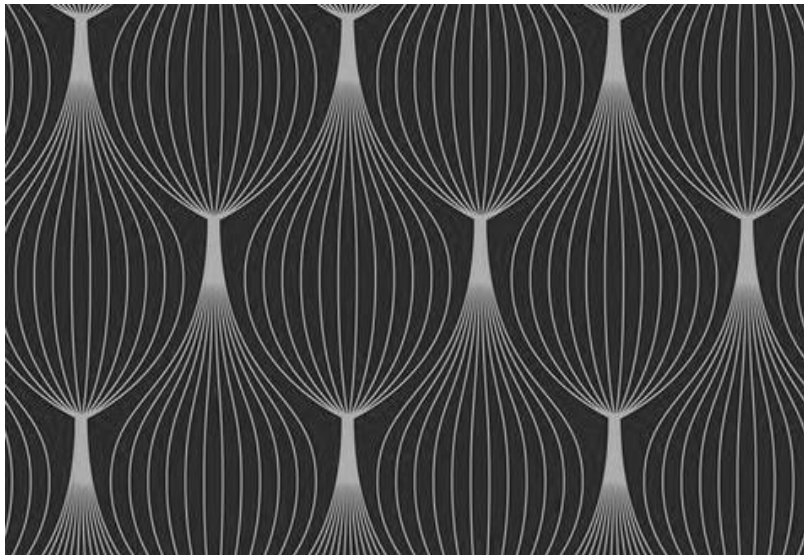
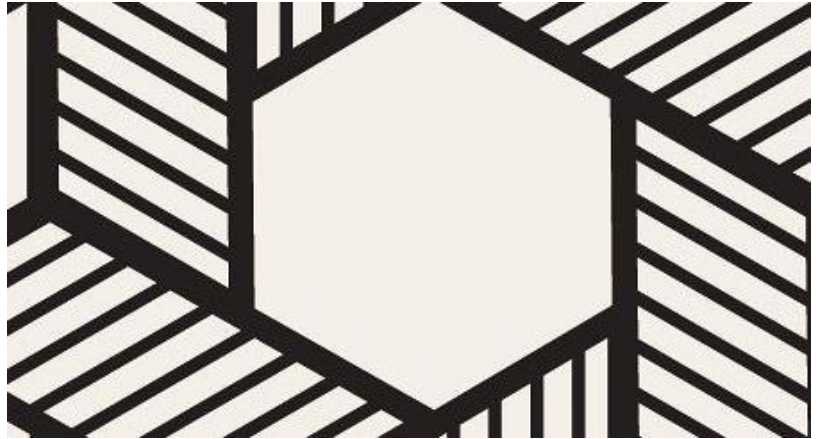
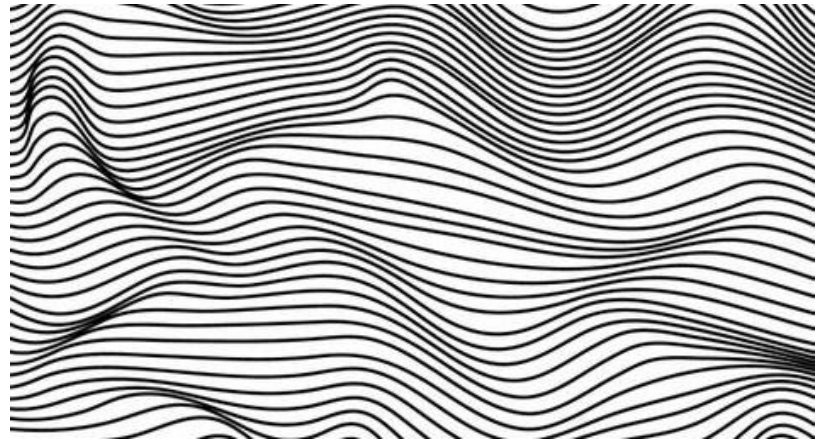
สี

แสงเงา

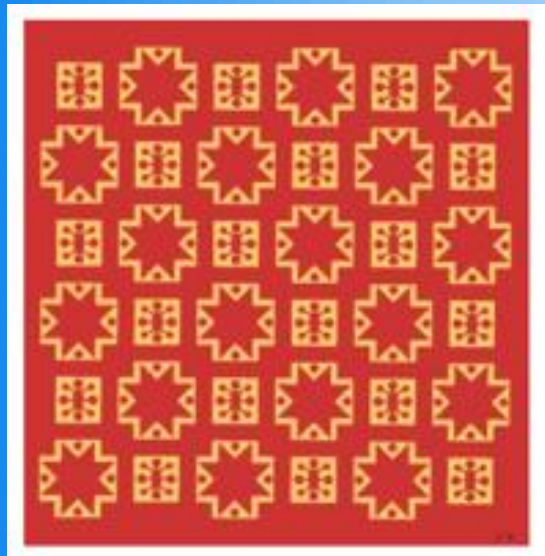


เส้น





รูปร่าง รูปทรง



รูปร่างเรขาคณิต



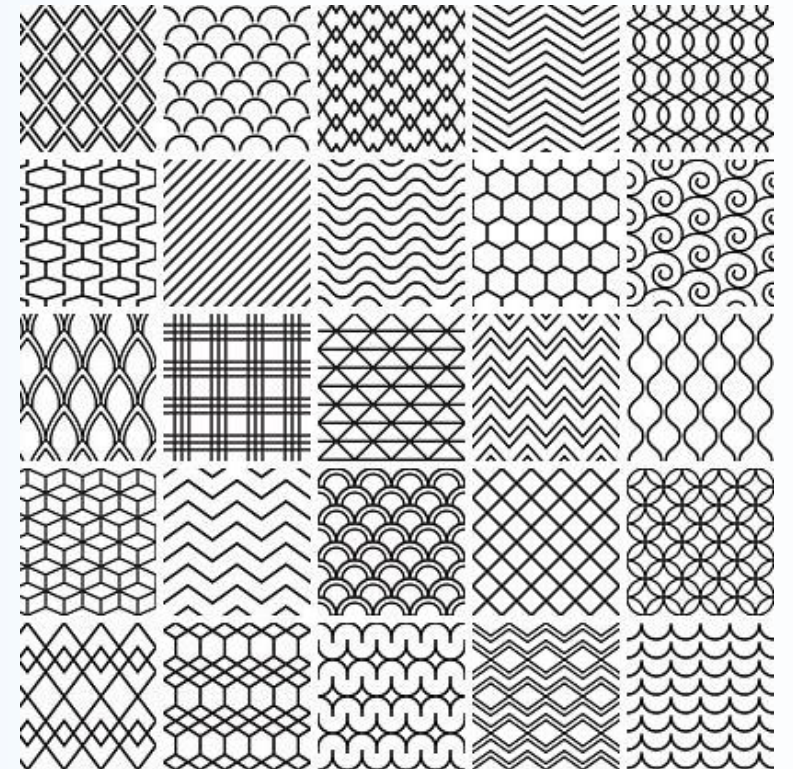
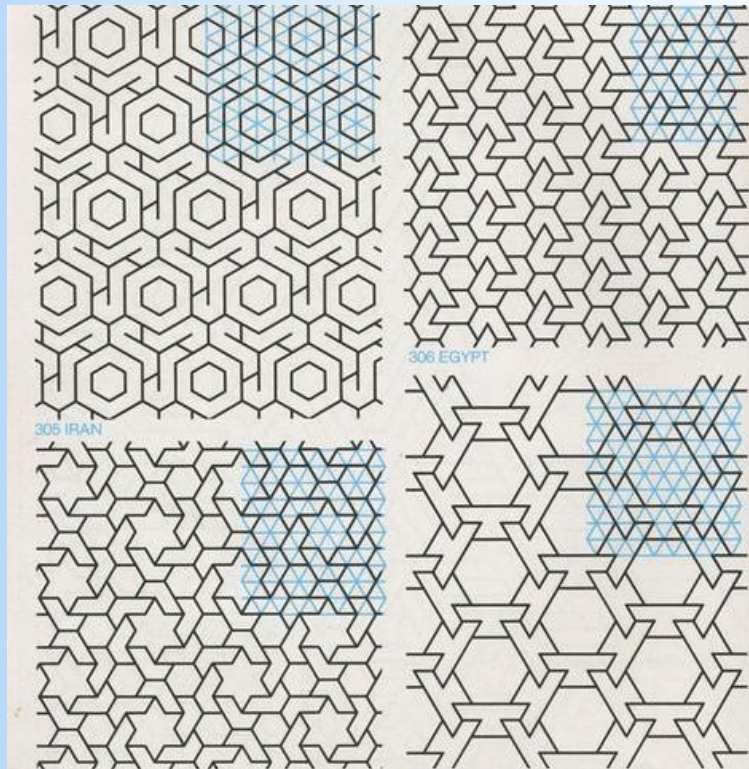
รูปร่างธรรมชาติ



รูปร่างอิสระ



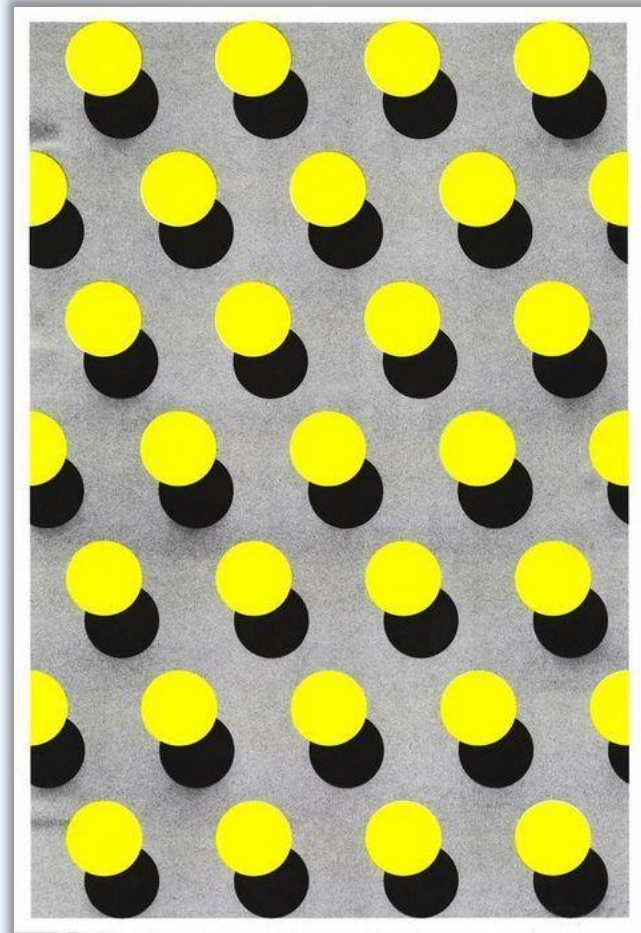
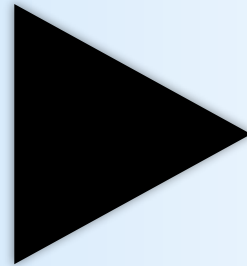
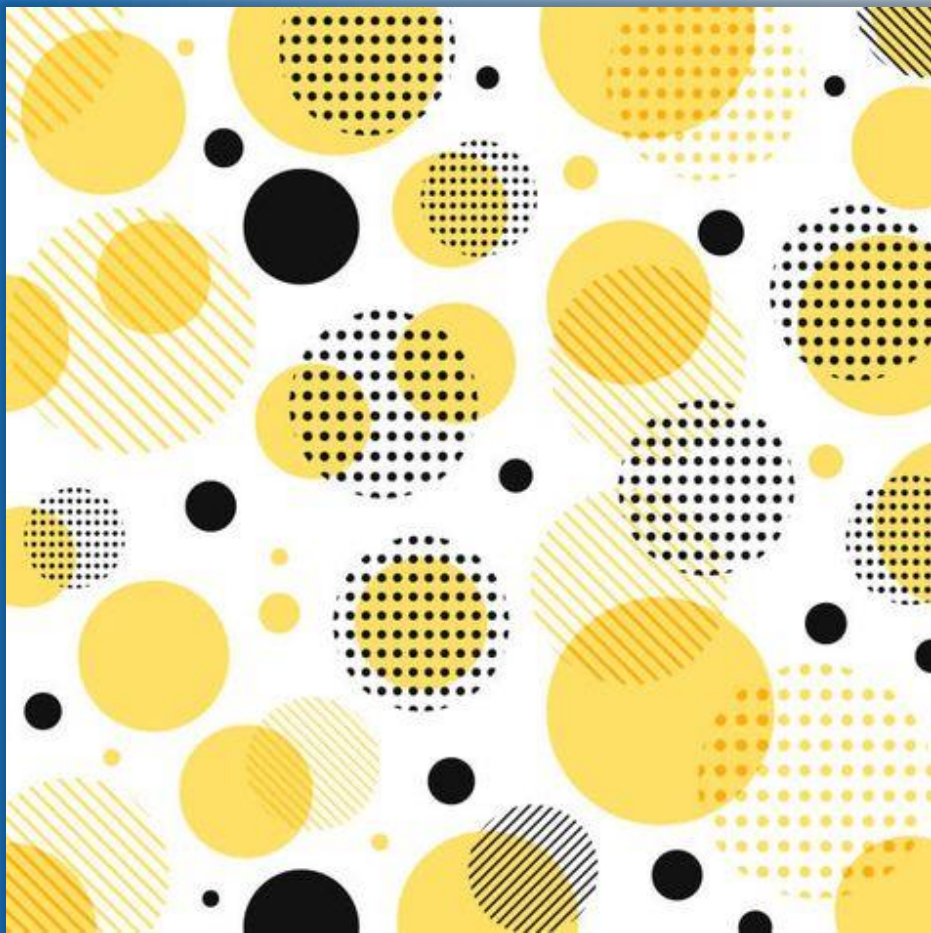
รูปร่าง รูปทรง เรขาคณิต



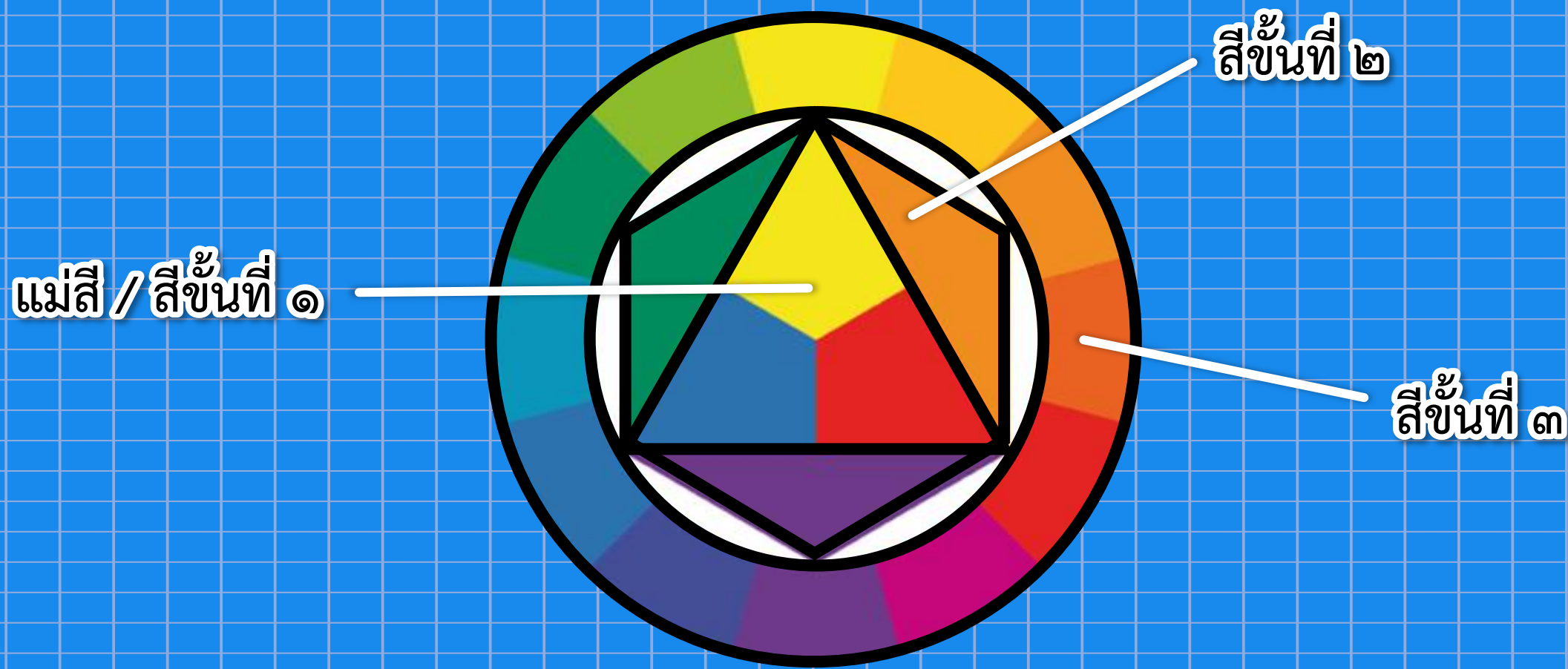


ସମ୍ର

การแต่งเงา



การใช้สีจากวงจรัส



Complementary Colour

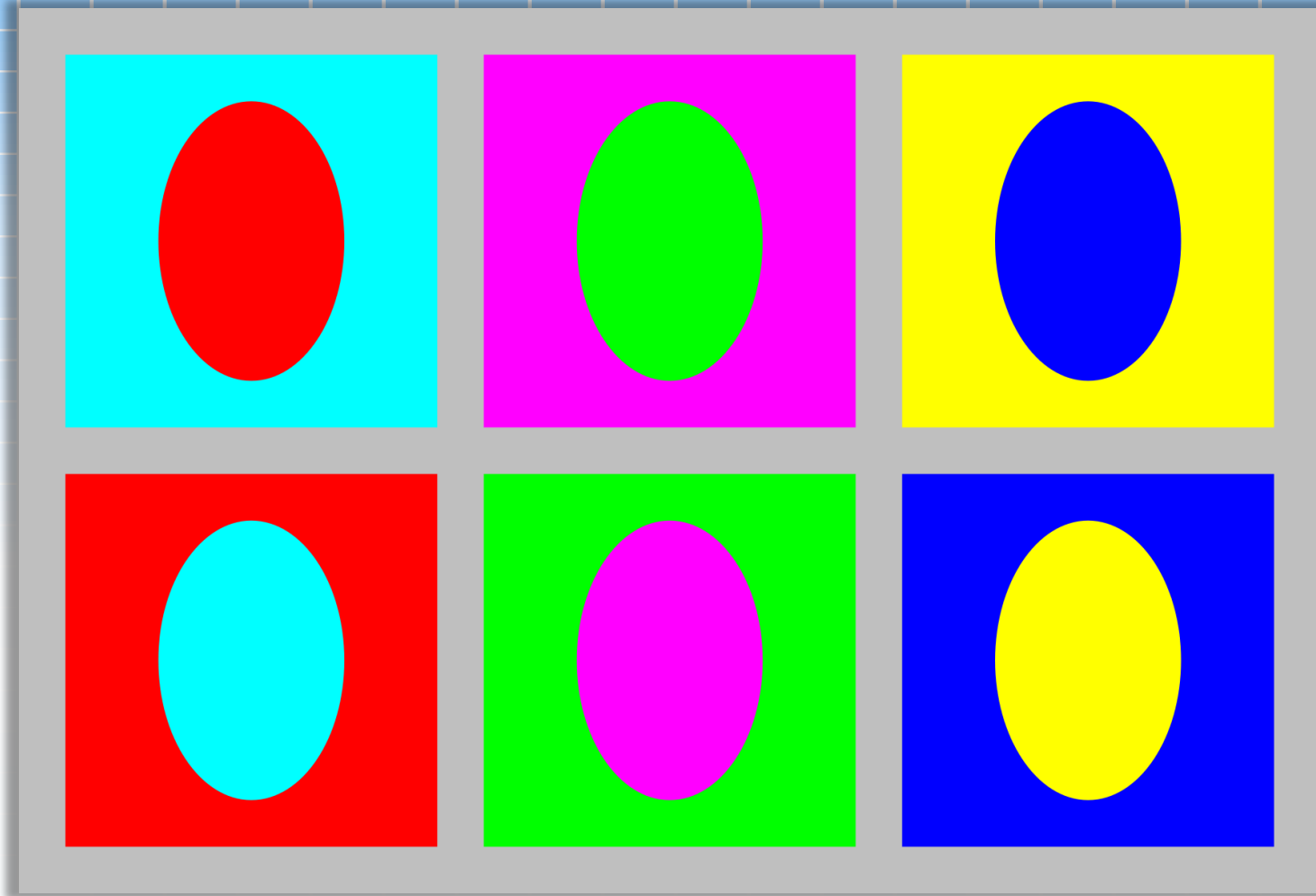
สีคู่ / สีคู่ตรงข้าม

สีที่ตรงข้ามกัน

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



Complementary Colour สีคู่ / สีคู่ตรงข้าม



Complementary Colour สีคู่ / สีคู่ตรงข้าม



ตารางเปรียบเทียบน้ำหนักสี

ค่าน้ำหนักอ่อนแก่

	9		
	8	Grey	Yellow
Orange	7	Grey	Light Green
Dark Orange	6	Grey	Green
Red	5	Grey	Dark Green
Dark Red	4	Dark Grey	Blue
Dark Purple	3	Black	Dark Blue
Dark Purple	2	Black	
	1	Black	

น้ำหนักร่อนแก่สามารถสร้างได้โดยการผสม สีขาว สีดำ หรือสีตรงข้าม เข้าไปในสีแท้

“Tint”

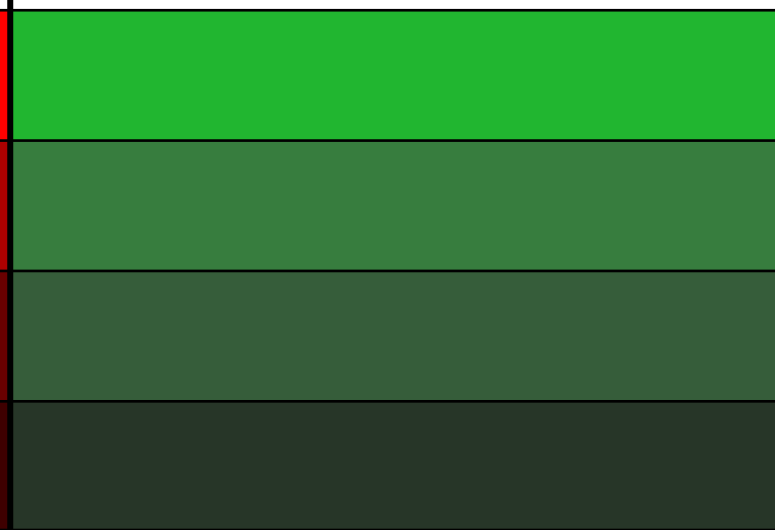
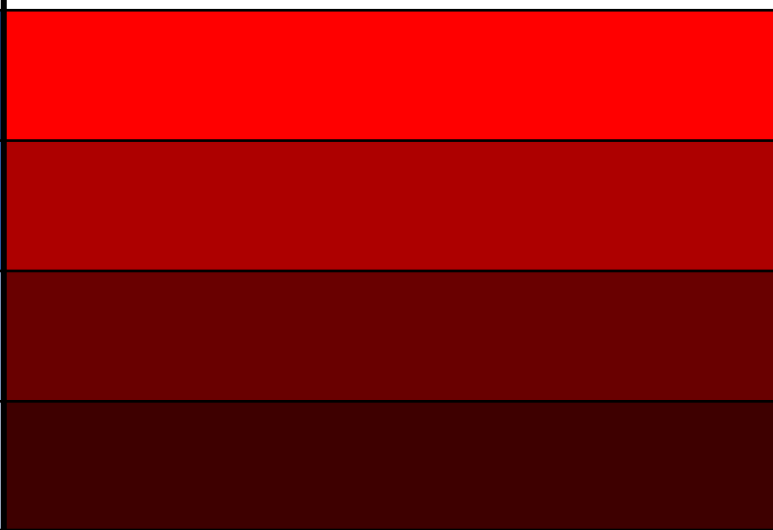
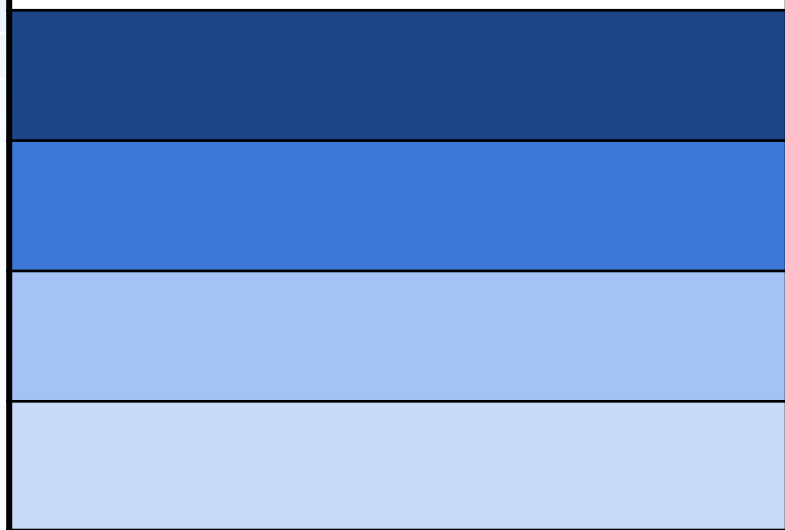
การผสมสีขาวจะทำให้สีแท้ที่มีค่าน้ำหนักร่อน

“Shade”

การผสมสีดำจะทำให้น้ำหนักร่อนของสีเข้มขึ้นหรือคล้ำลง


“เบรกสี”

การผสมสีตรงข้ามจะทำให้สีแท้คล้ำลง

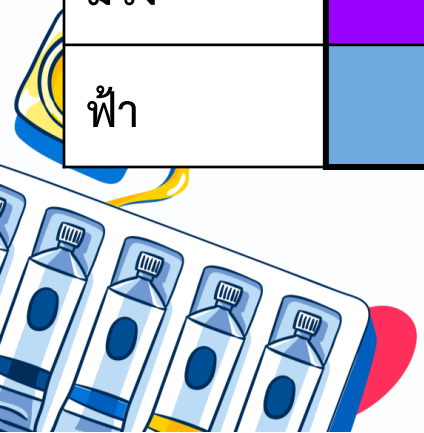


สี : ความรู้สึก



แดง		ตื่นเต้น รุนแรง กล้าหาญ
เขียว		สดชื่น มีพลัง สบาย มีชีวิตชีวา
เหลือง		ร่าเริง สดใส
ส้ม		สนุกสนาน ร่าเริง อบอุ่น
ม่วง		เศร้าโศก มีเสน่ห์ ลึกลับ
ฟ้า		สดใส สะอาด เรียบร้อย

ชมพู		อ่อนหวาน นุ่มนวล
น้ำเงิน		สุขุม เยือกเย็น สงบ
น้ำตาล		เก่า แข็งแกร่ง อบอุ่น
เทา		เศร้า สงบ สุขุม
ดำ		หดหู่ เศร้า ลึกลับ หนักแน่น
ขาว		บริสุทธิ์ สะอาด ใหม่



Every possible emotional overlap in Inside Out

Joy and Sadness make melancholy. But what do the other emotions add up to?





หลักการจัด องค์ประกอบ

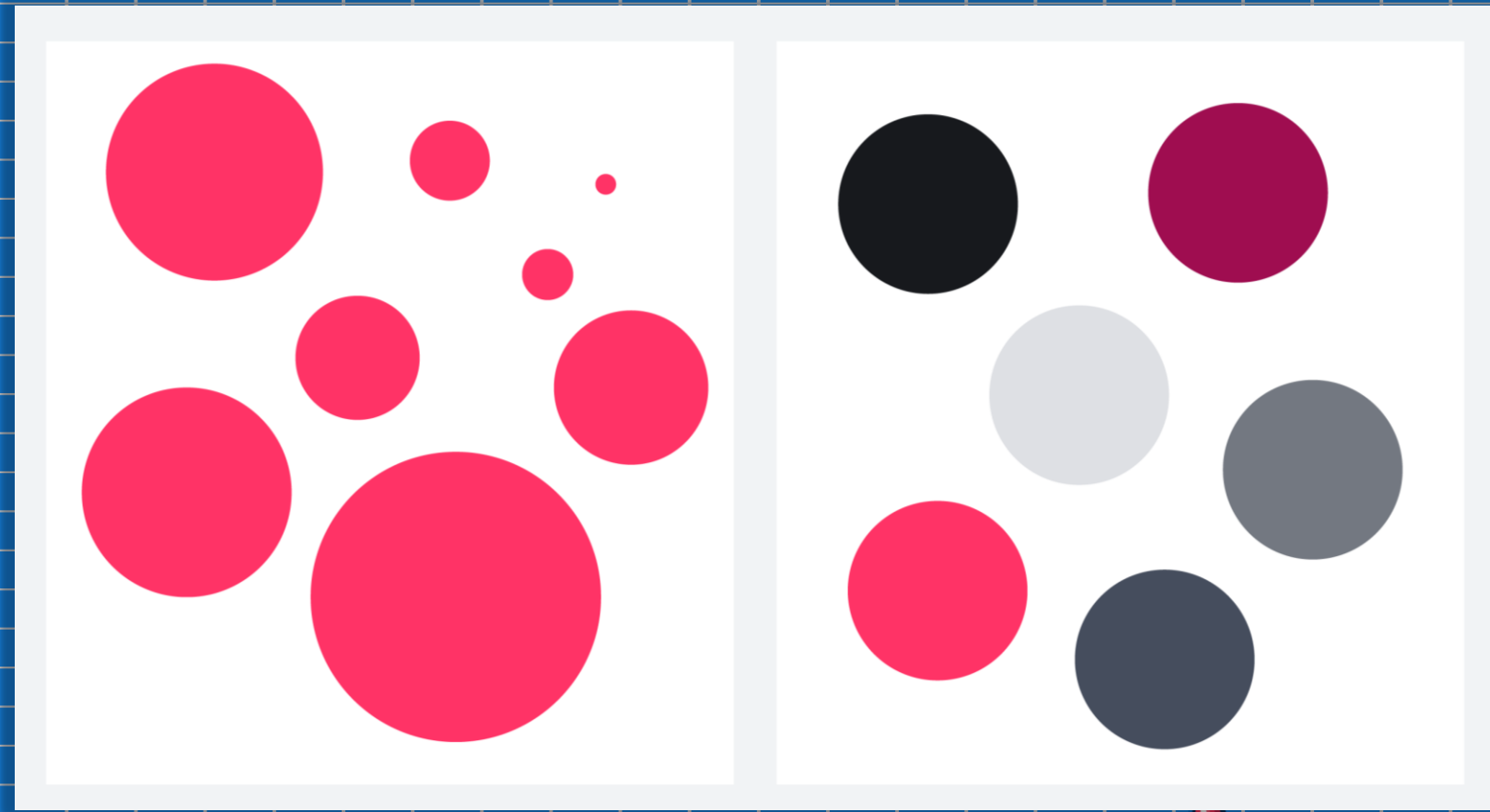


หลักการจัดองค์ประกอบ

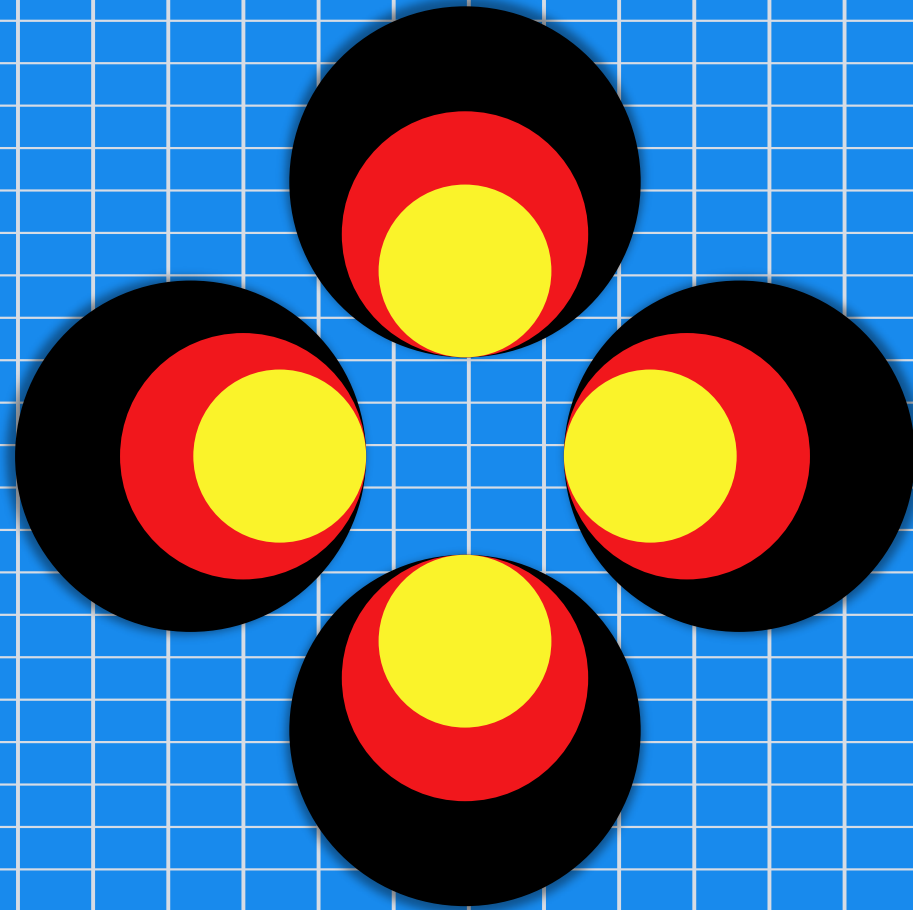
- เอกภาพ Unity
- ดุลยภาพ Balance
- ความกลมกลืน Harmony
- ความขัดแย้ง Contrast
- สัดส่วน Proportion
- จังหวะ Rhythm
- การเน้น Emphasis



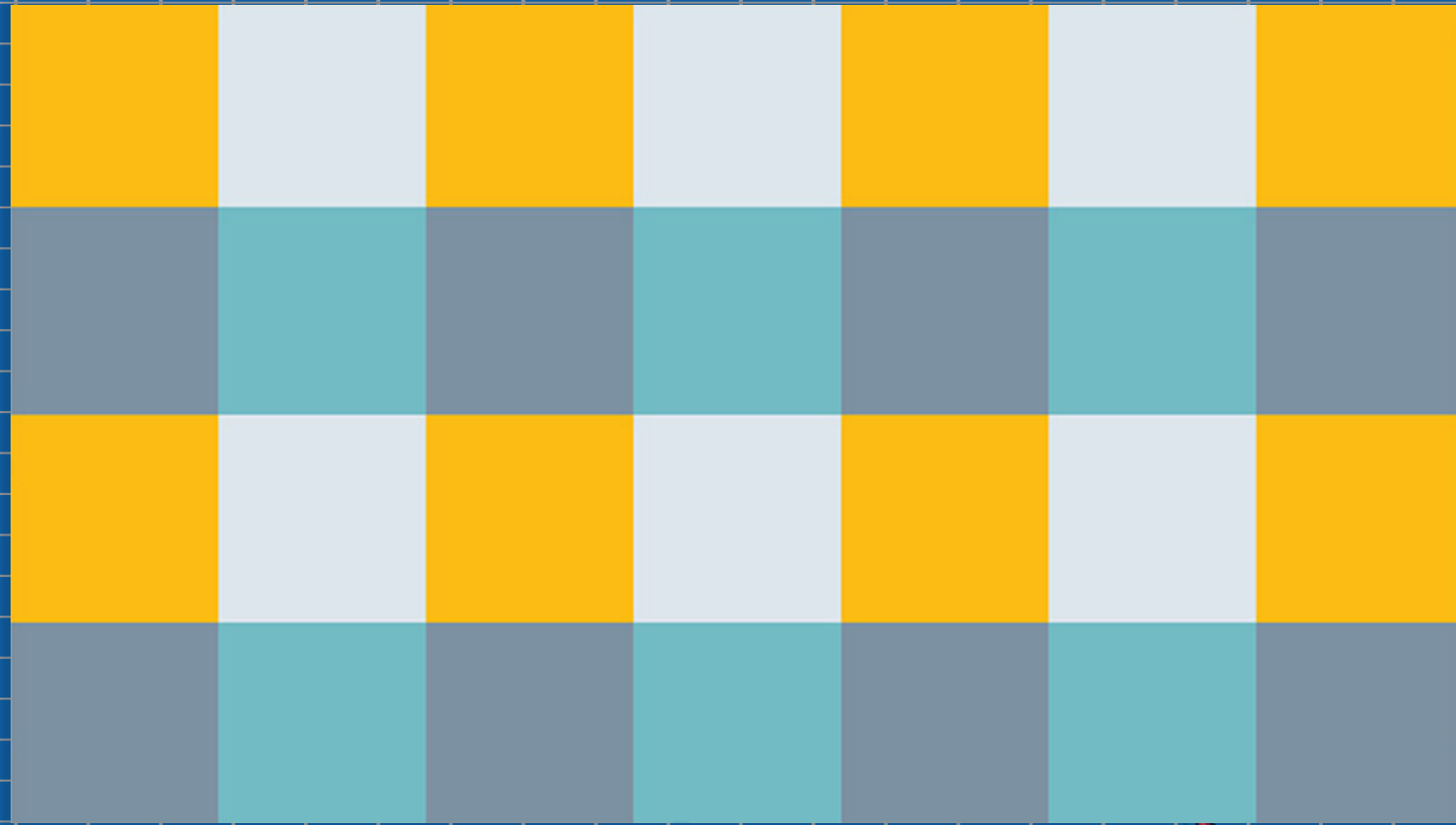
เอกภาพ Unity



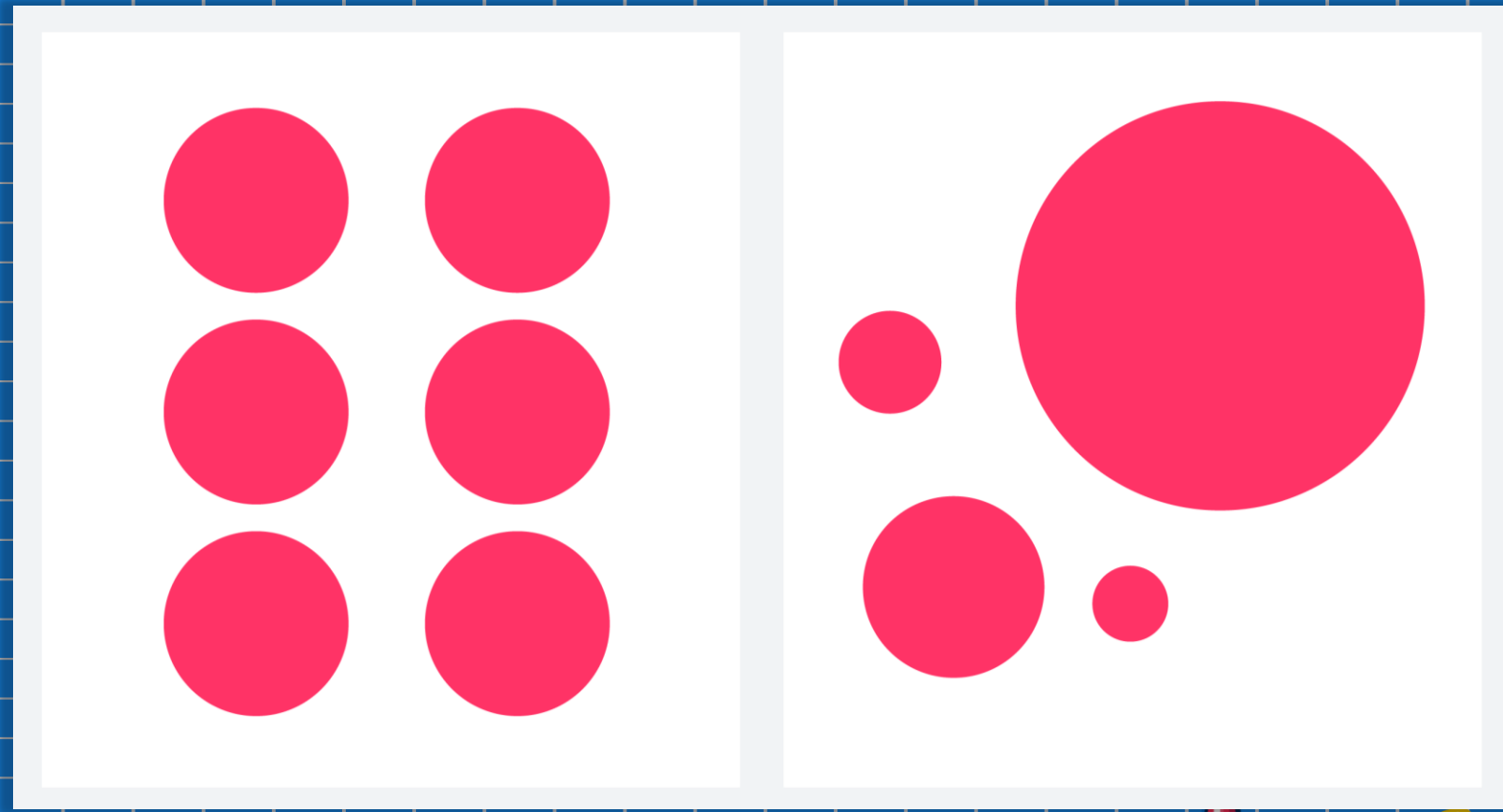
เอกภาพ Unity



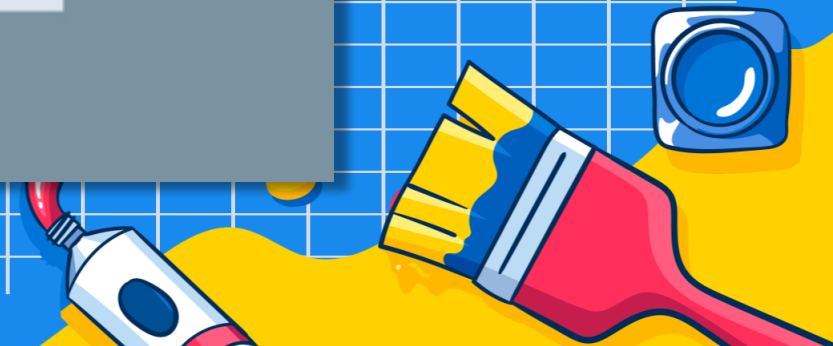
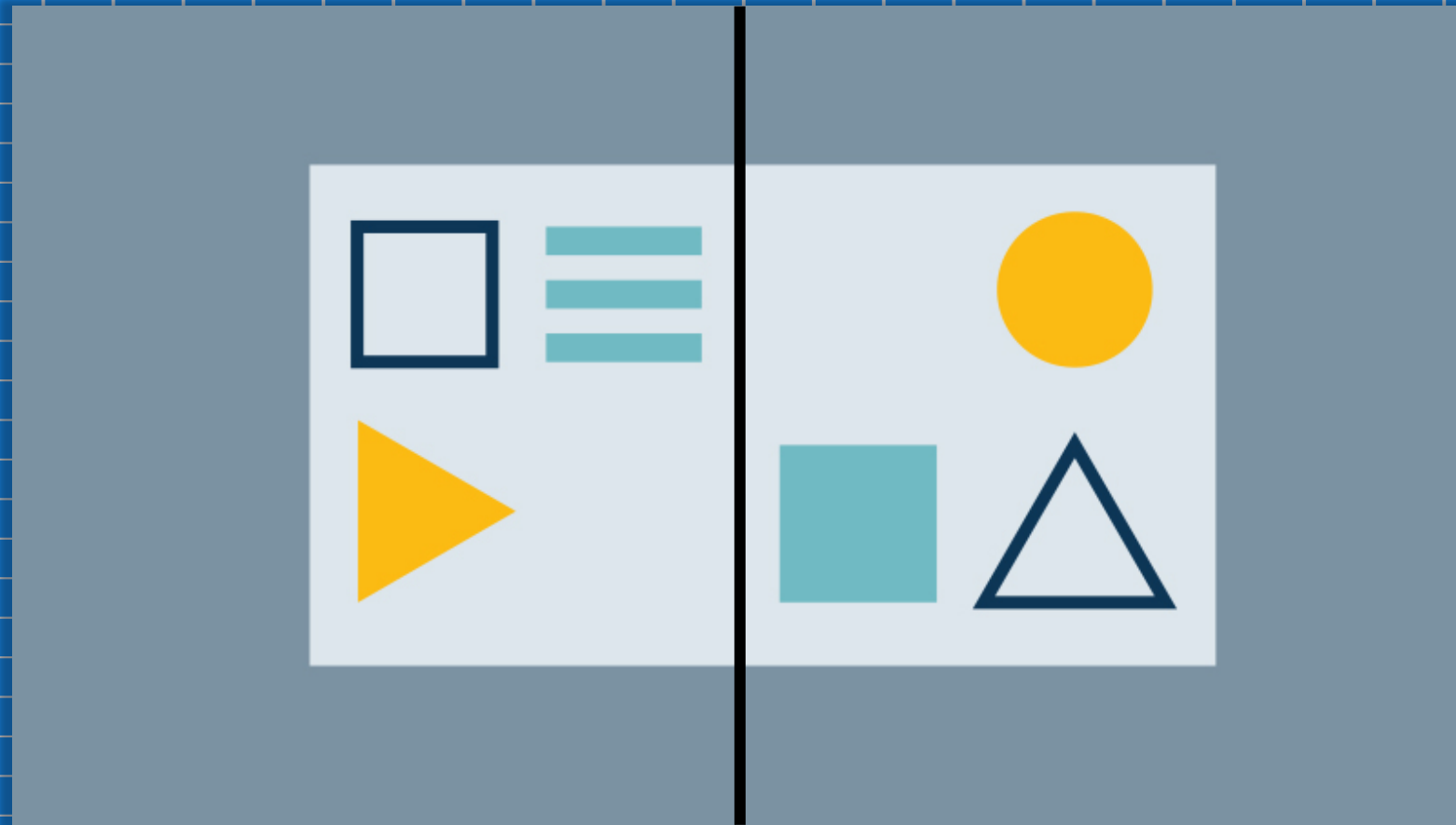
เอกภาพ Unity



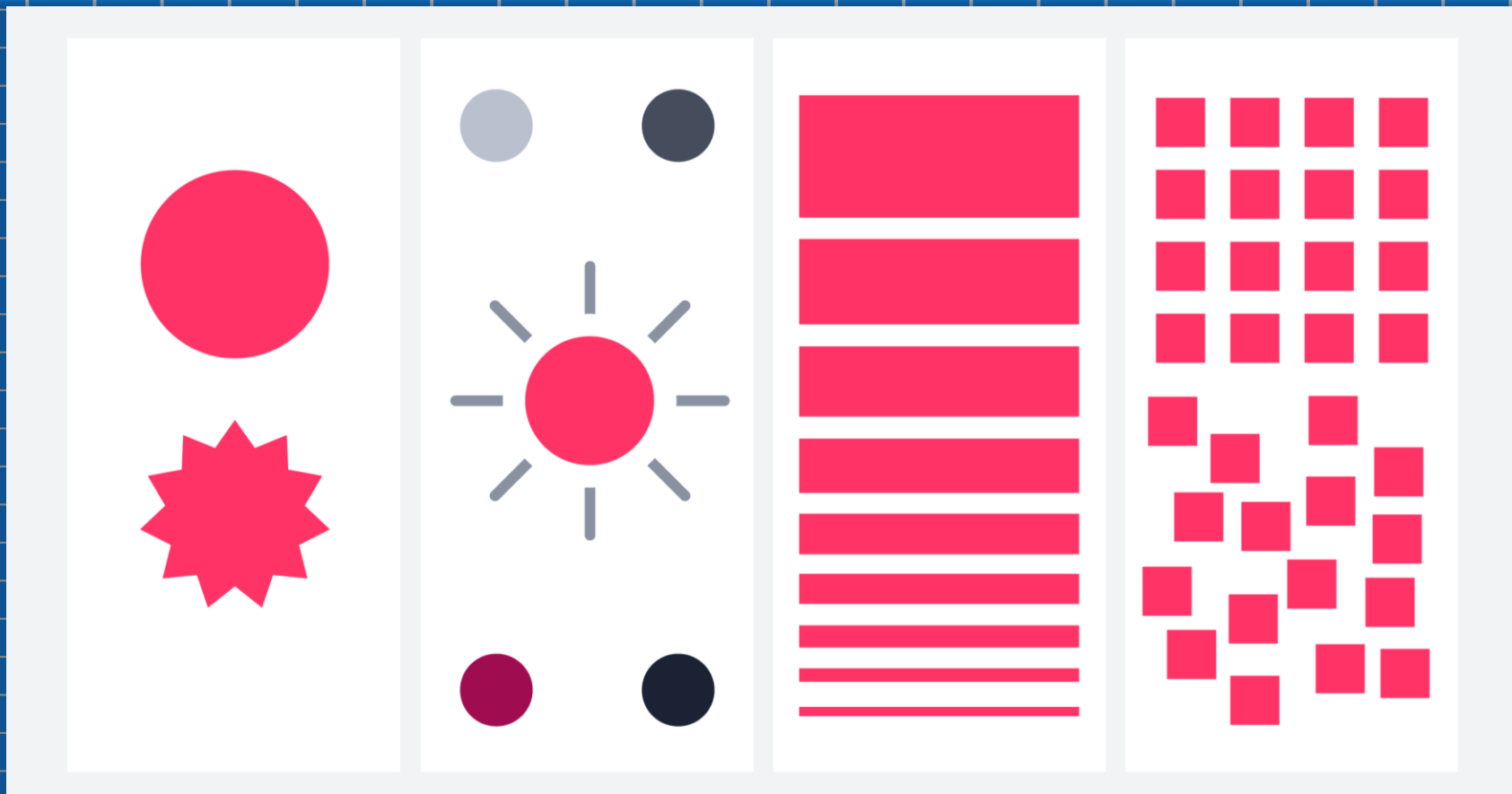
คุณภาพ Balance



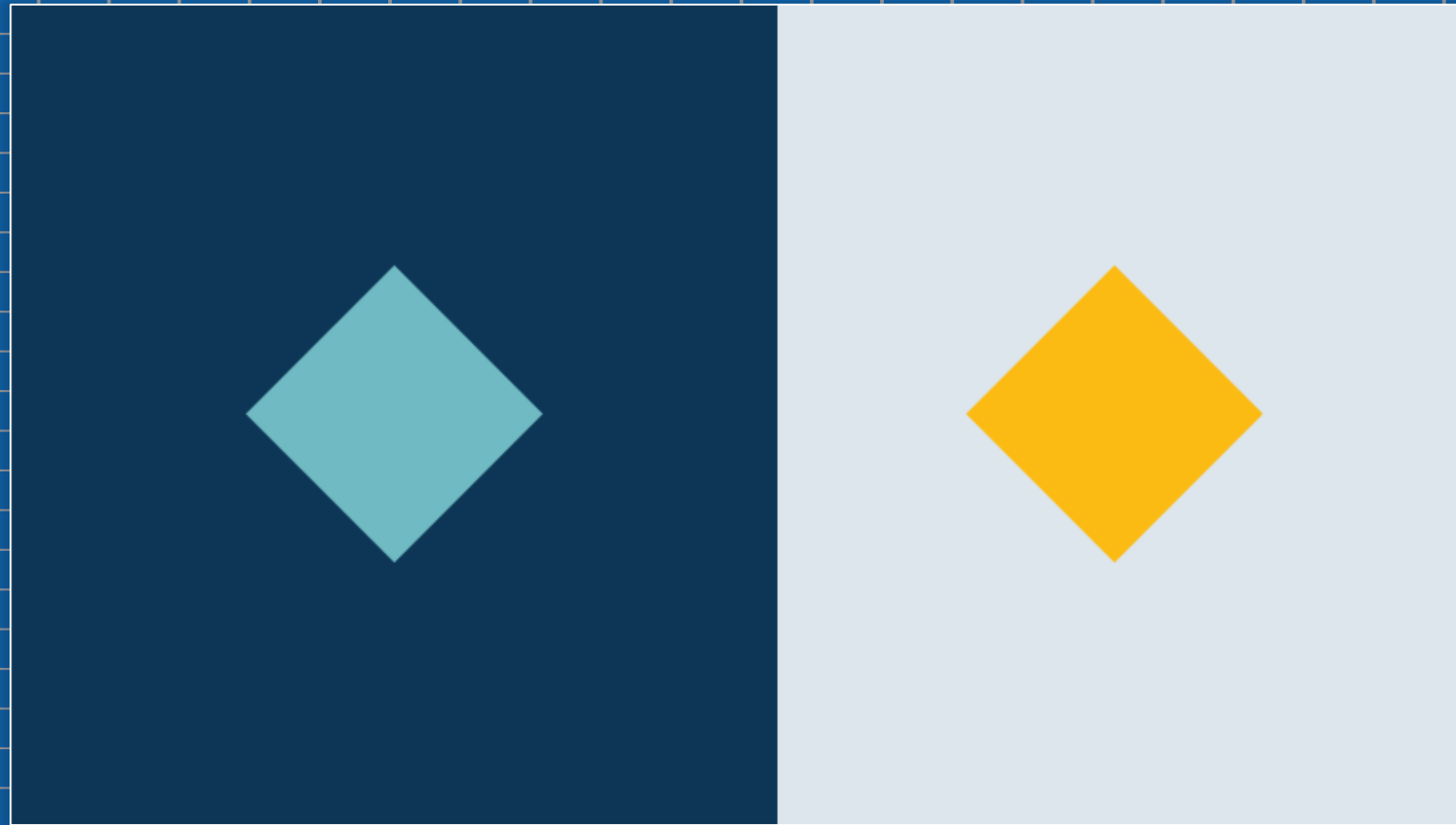
คุณภาพ Balance



ความขัดแย้ง Contrast



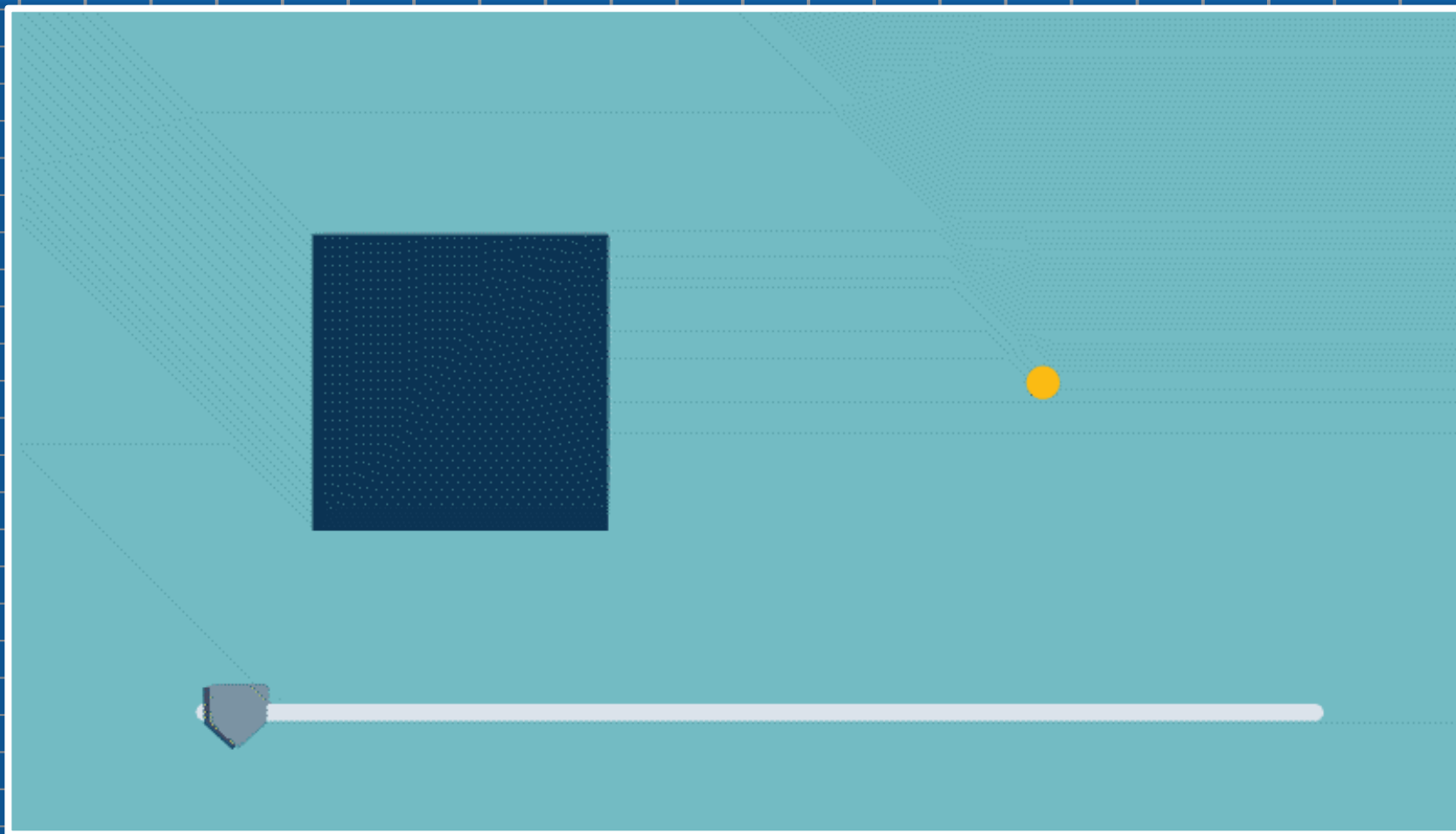
ความขัดแย้ง Contrast



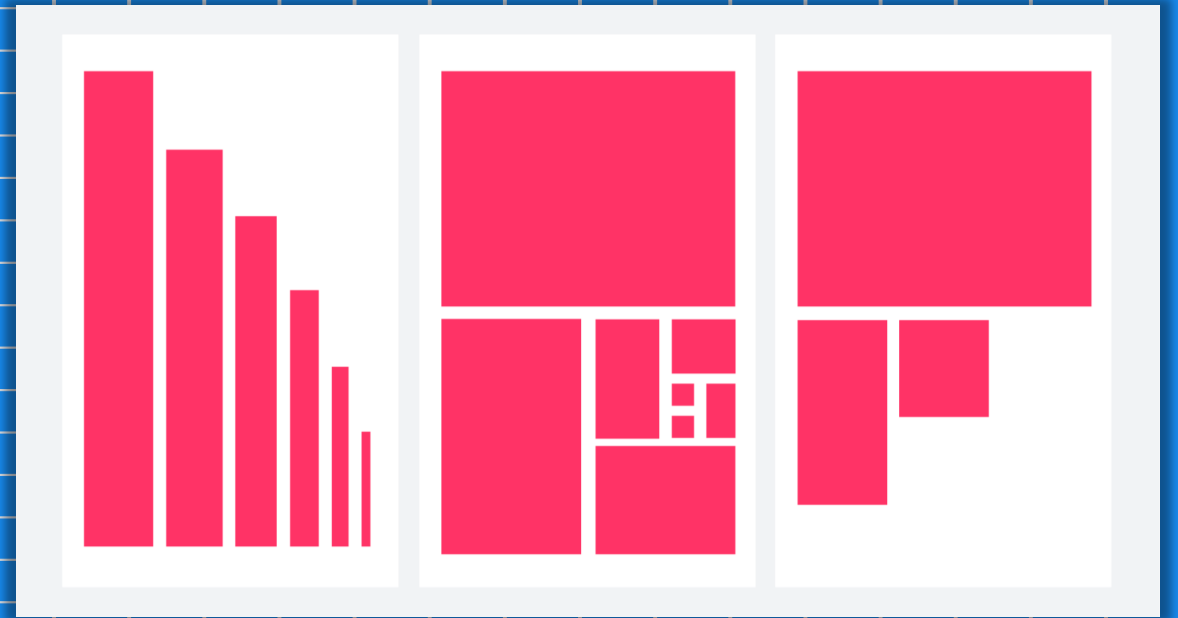
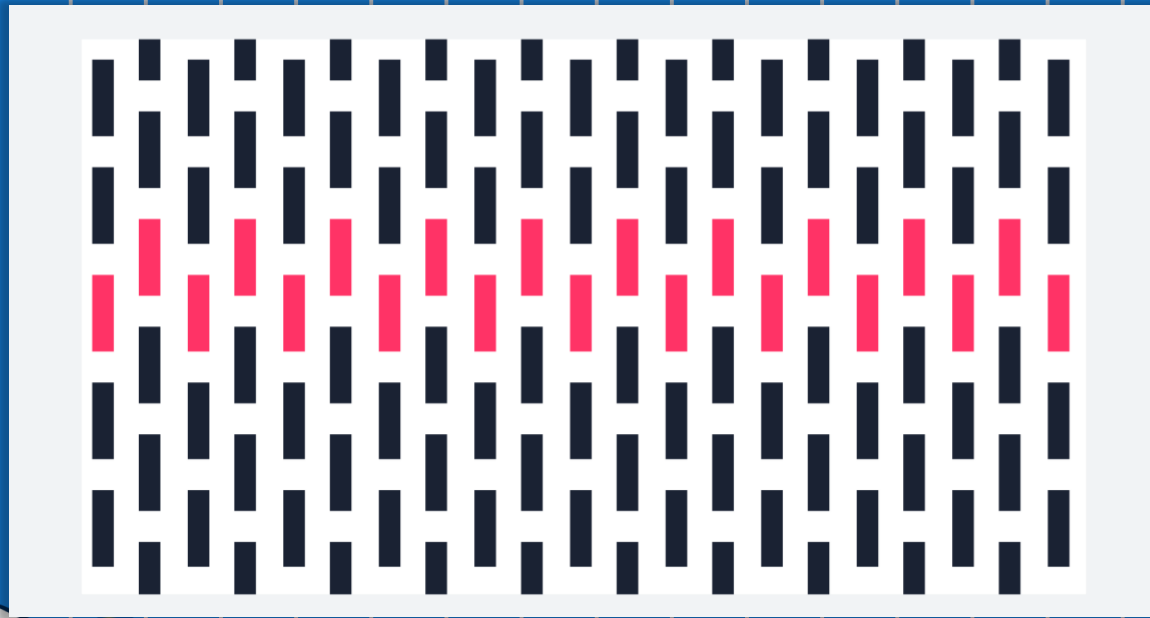
สัดส่วน Proportion



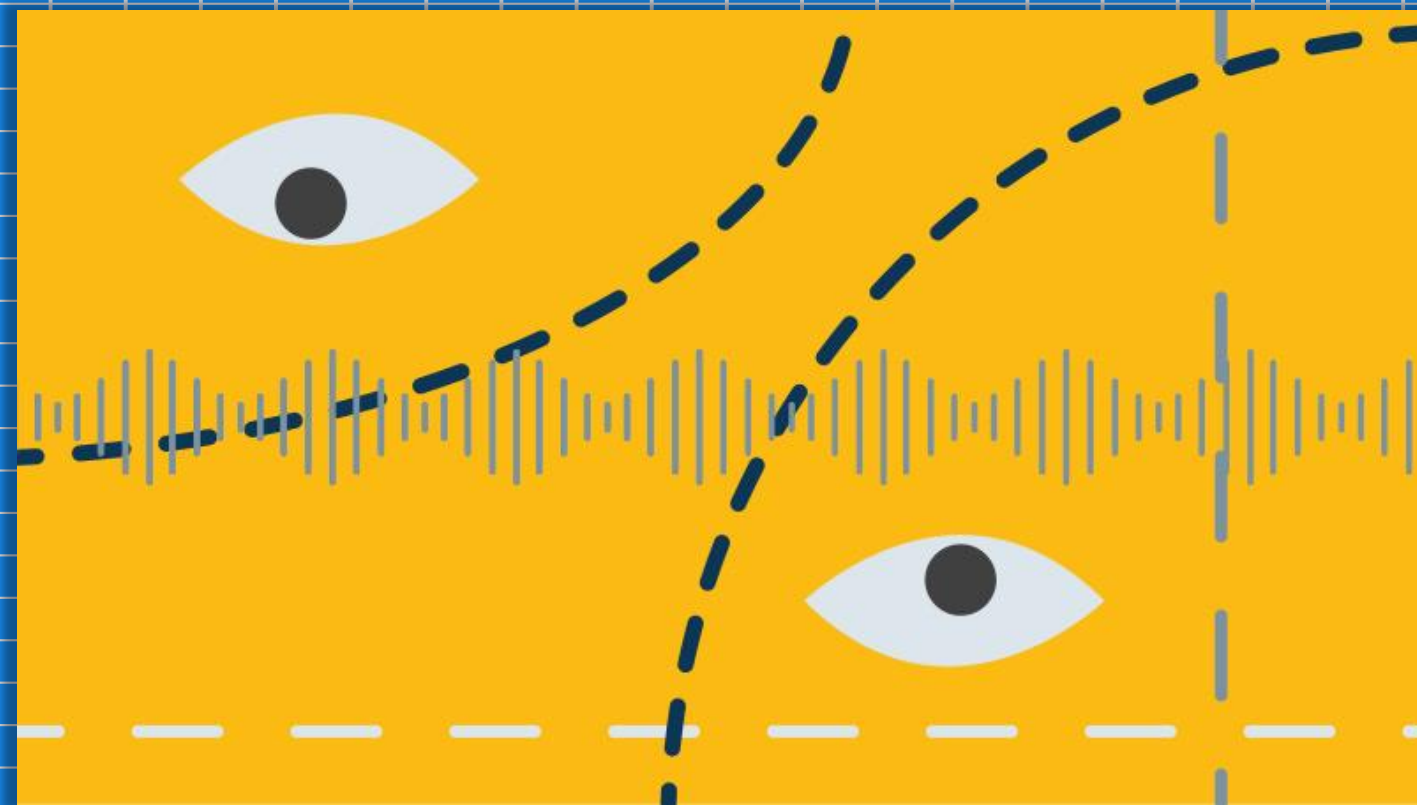
สัดส่วน Proportion



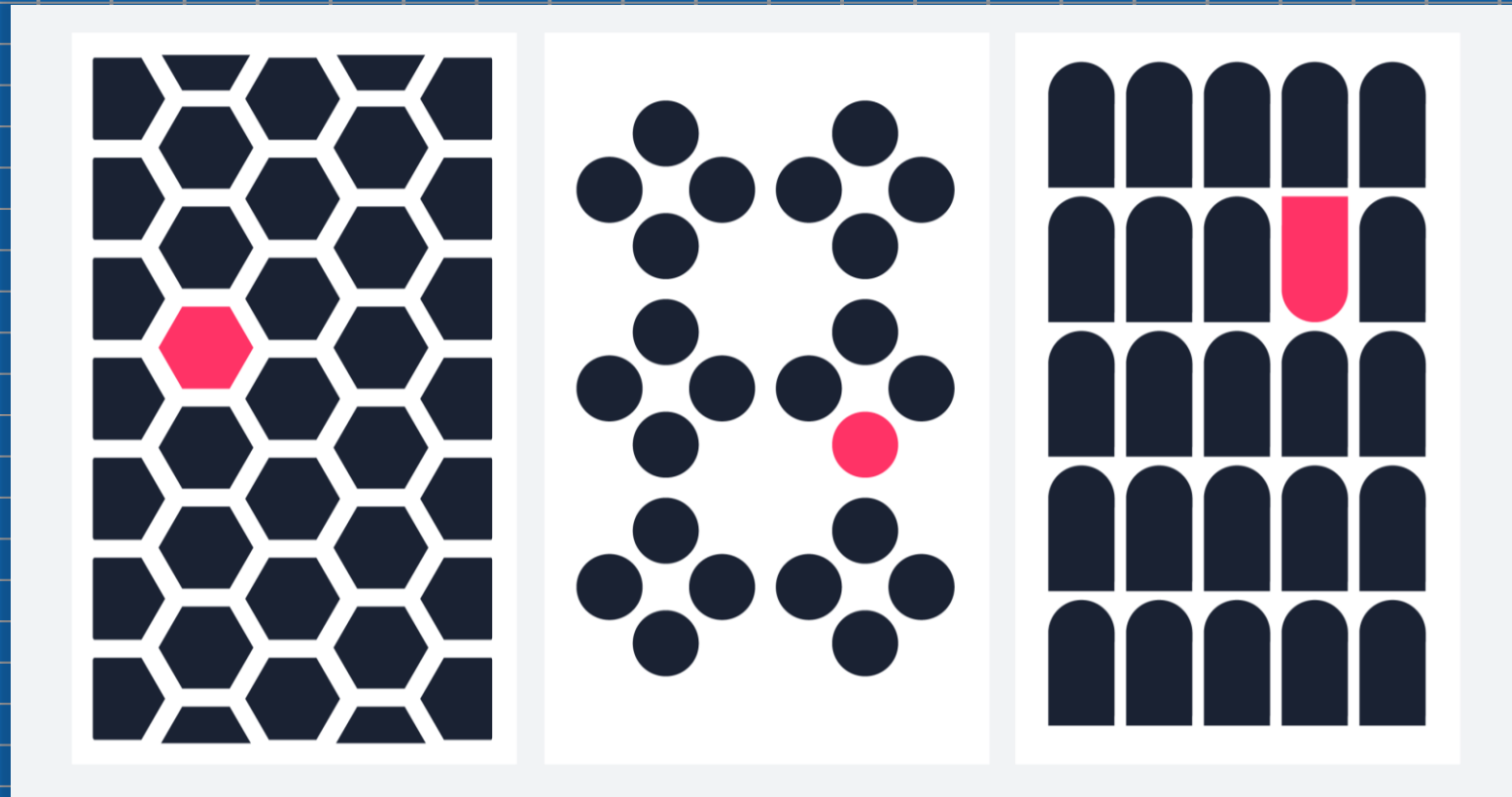
ความกลมกลืน Harmony



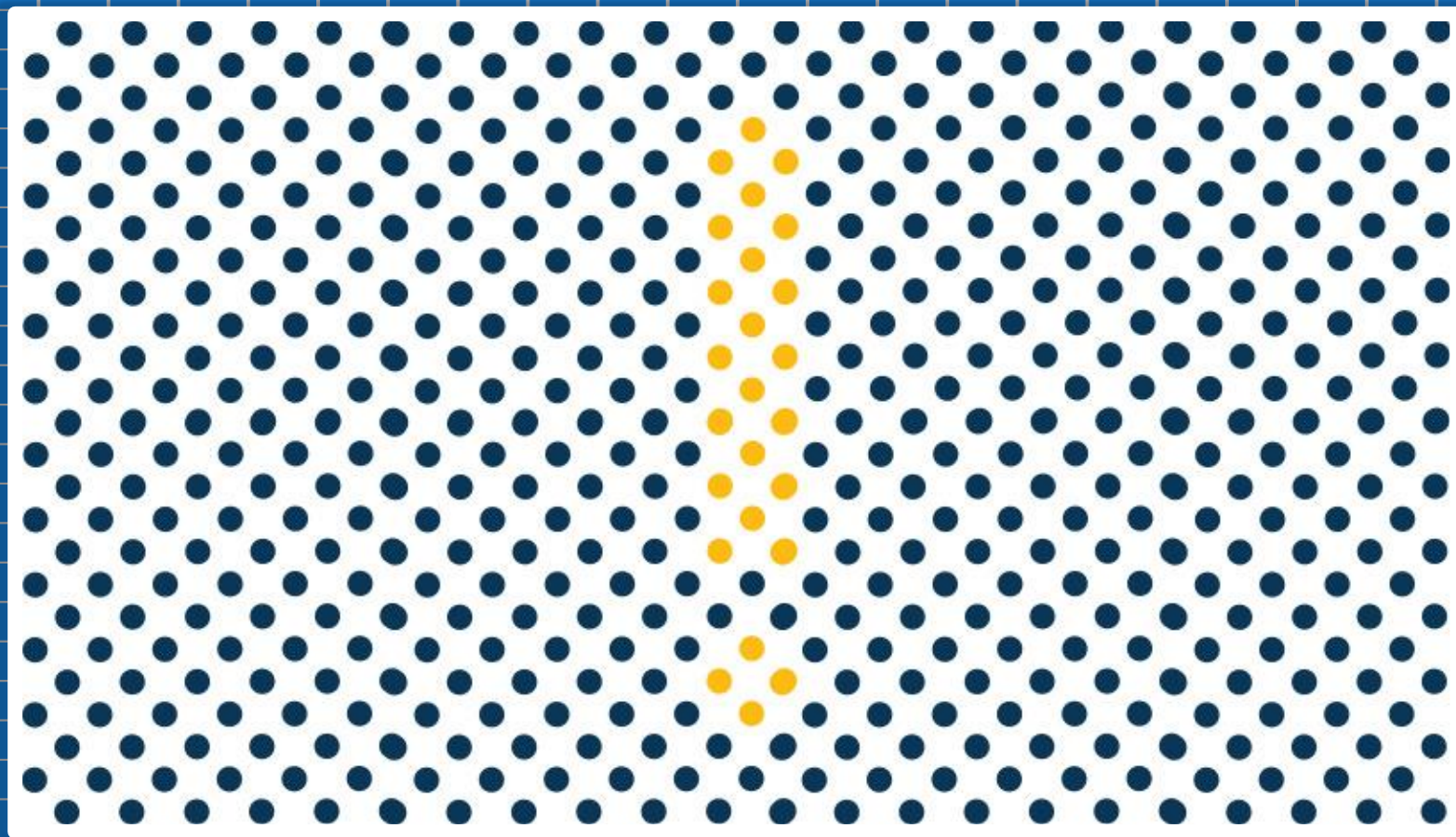
จังหวะ Rhythm



การเน้น Emphasis



การเน้น Emphasis



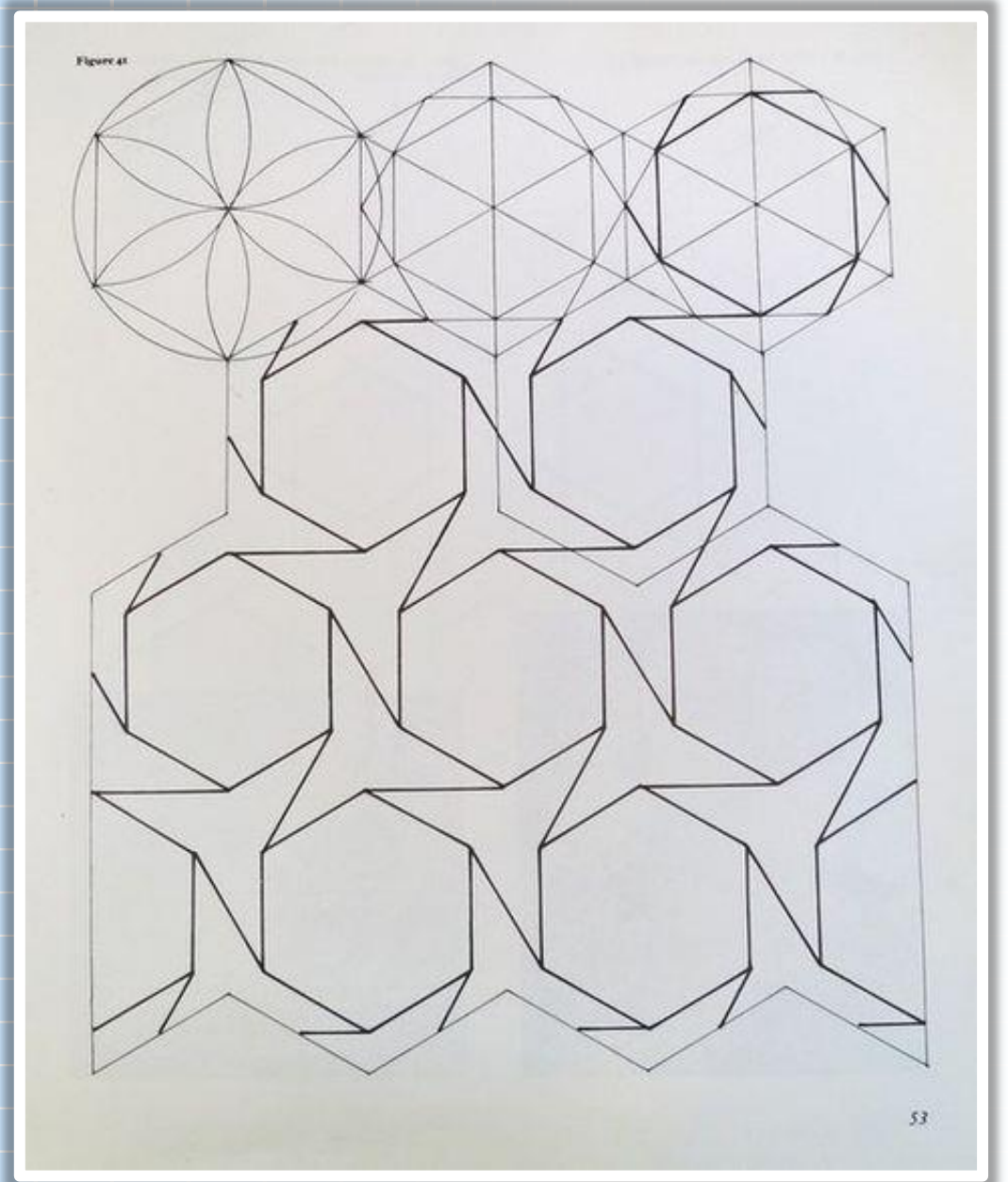


การเกิดขึ้นของ รูปร่างและที่ว่าง



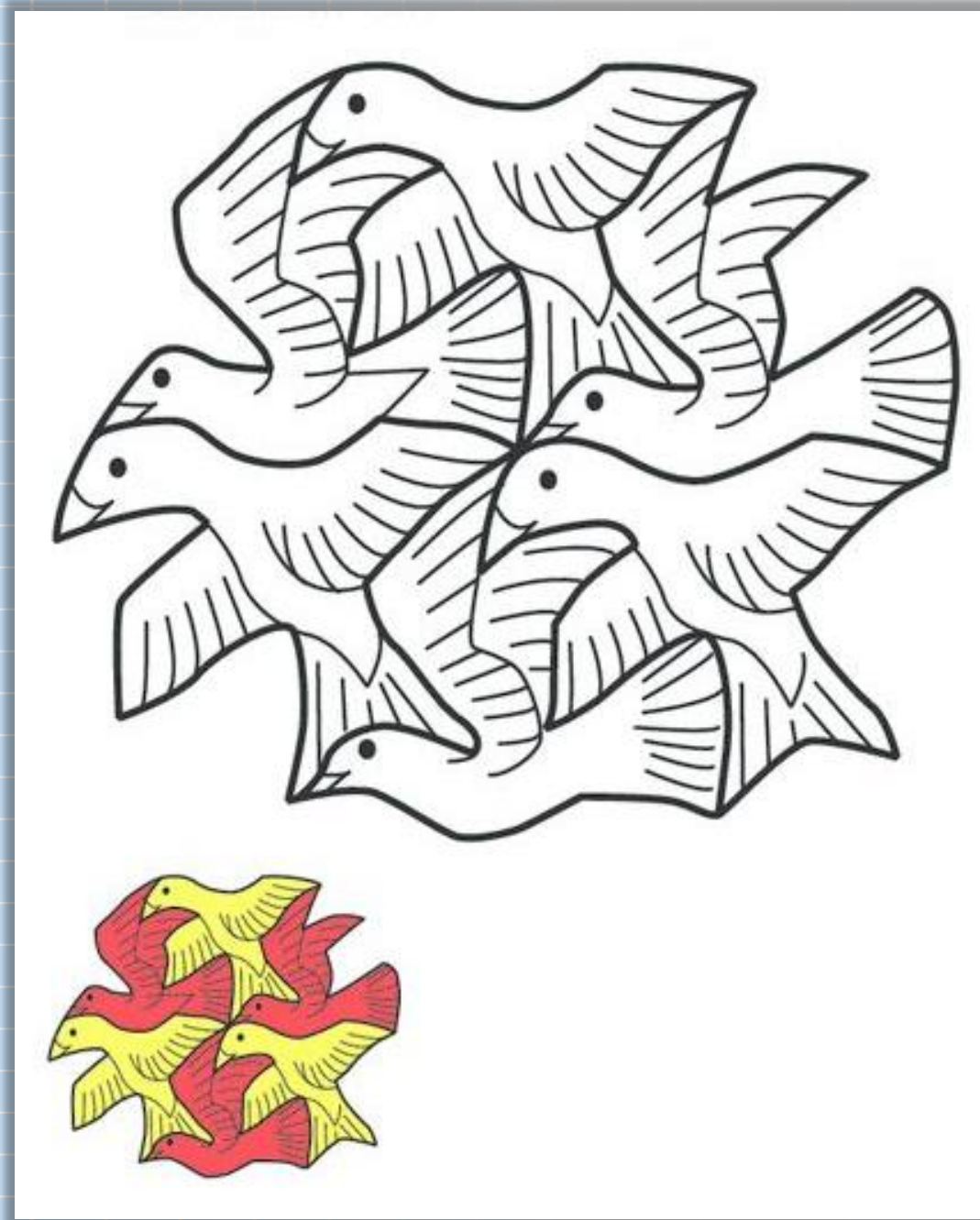
การเรียงลำดับ

Translation



การเรียงลำดับ

Translation



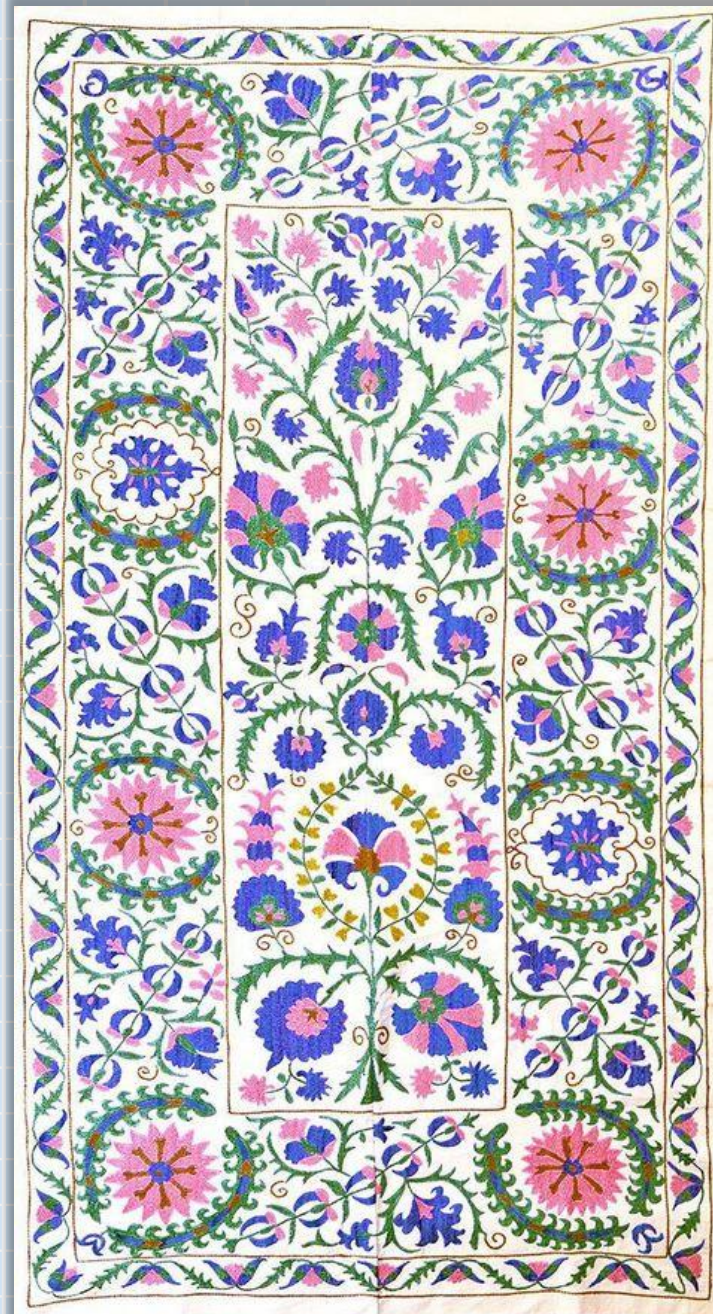


การสลับซ้ายขวา

Reflection



about a line





การสลับซ้ายขวา

Reflection



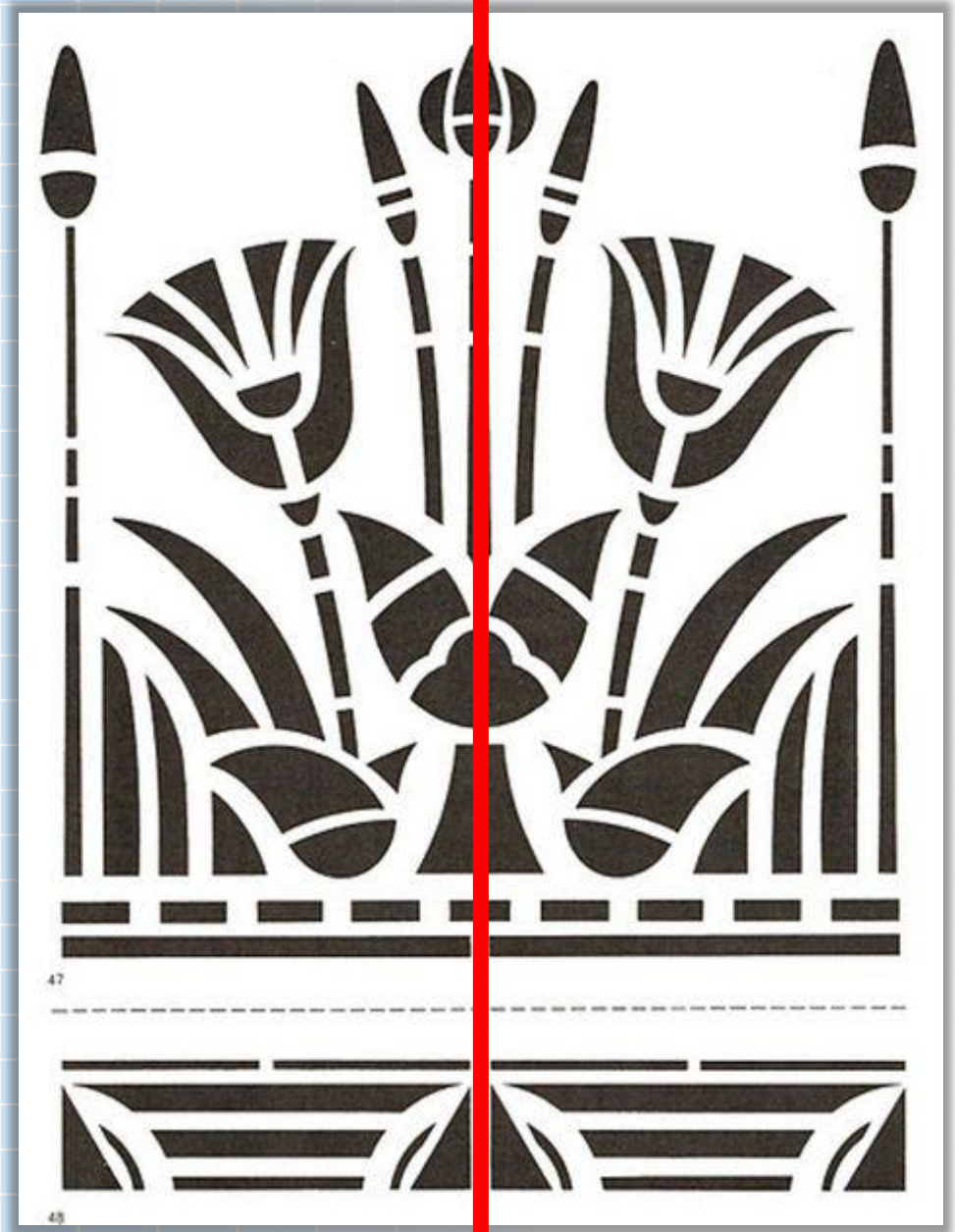
about a line



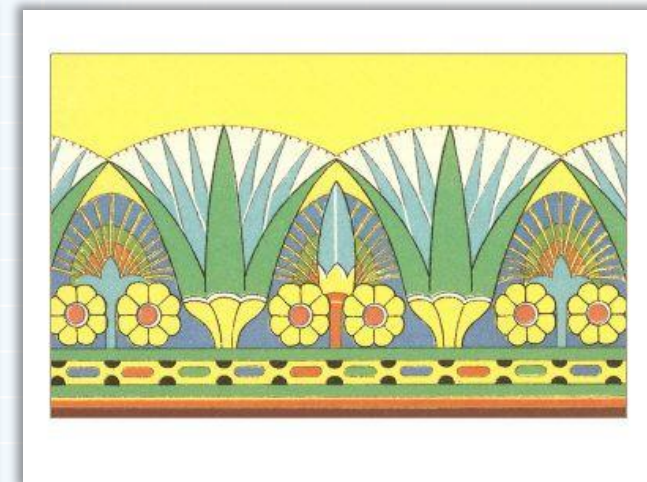
การสลับซ้ายขวา

Reflection

about a line



การสลับซ้ายขวา
Reflection
about a line



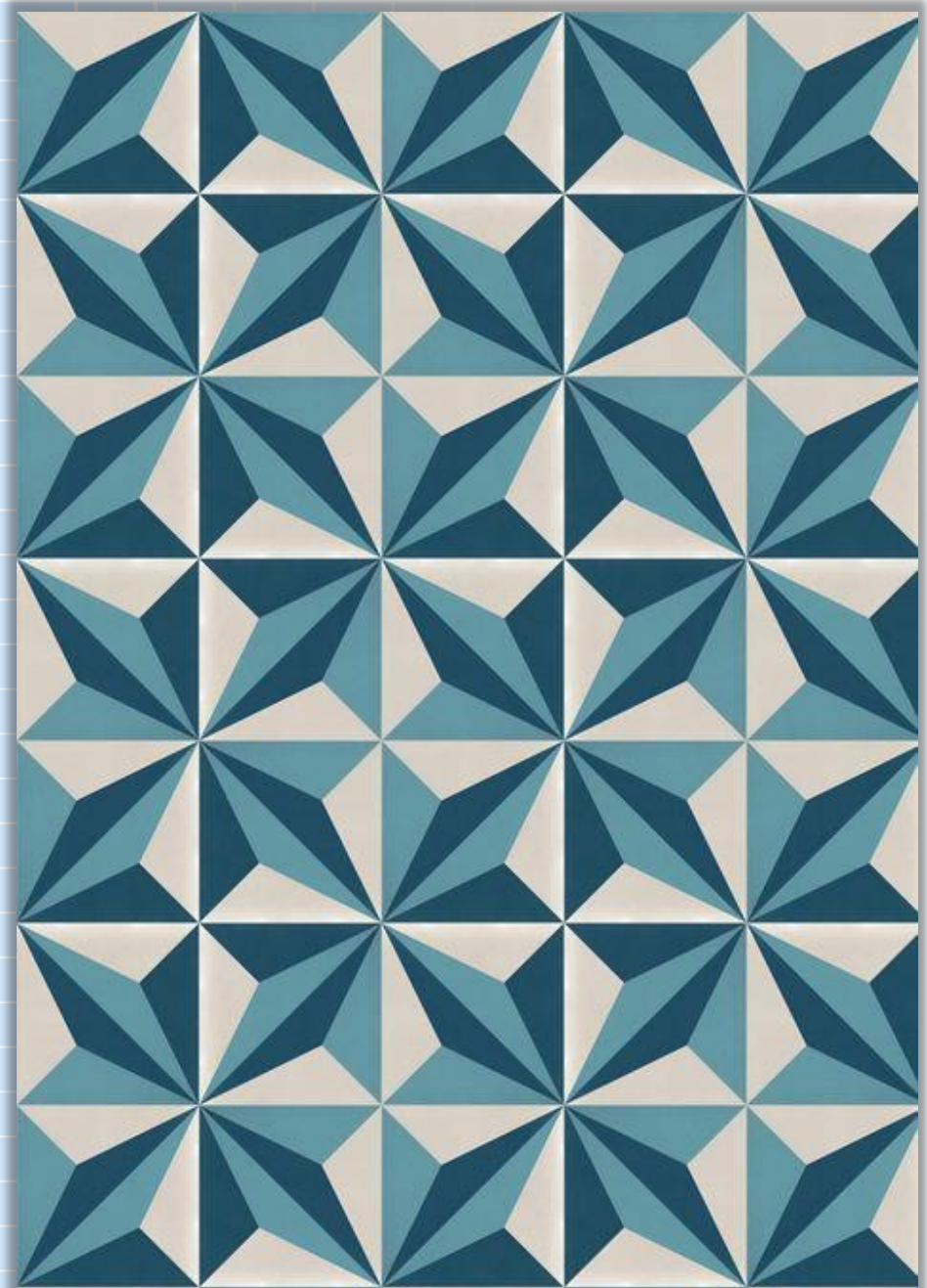


การหมุนรอบจุด

Rotation



about a point

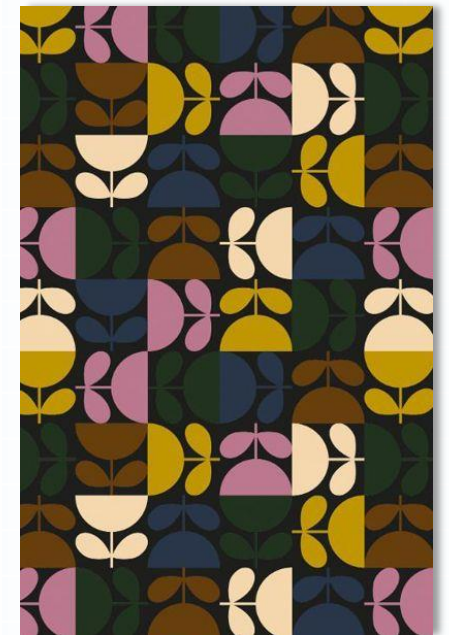
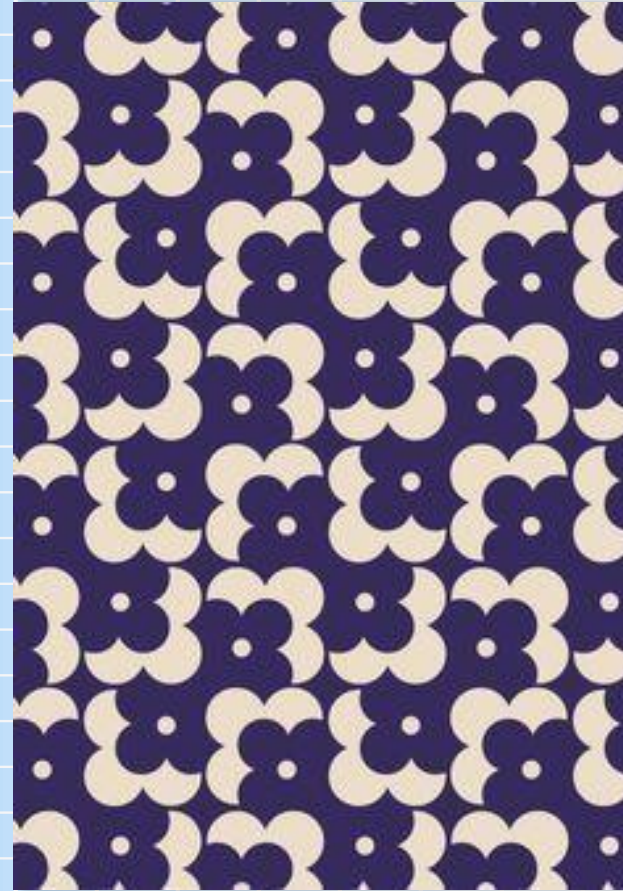




การหมุนรอบจุด

Rotation

about a point

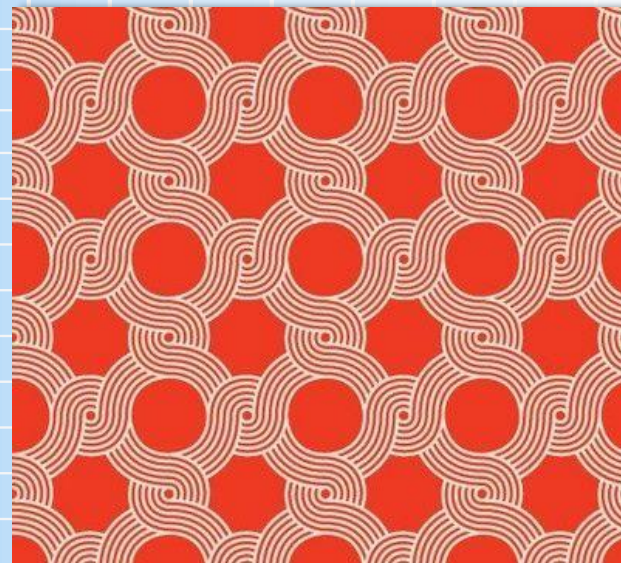




การหมุนรอบจุด

Rotation

about a point





สรุปขั้นตอนการออกแบบลวดลาย

๑. ศึกษารวบรวมข้อมูล
๒. จินตนาการ
๓. ออกแบบ
๔. ประเมินการออกแบบ





สรุปทัศนธาตุที่นำมาออกแบบลวดลาย

๑. เส้น
๒. รูปร่าง รูปทรง
๓. สี
๔. แสงเงา





ผลงานการออกแบบลวดลายบนฝาท่อ

ให้นักเรียนทำการศึกษา เตรียมข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการเรียนสัปดาห์ถัดไป ดังนี้

- แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๓-๕ คน
- เลือกพื้นที่หรือจังหวัดที่ต้องการออกแบบฝาท่อ
- ศึกษาเอกลักษณ์หรือข้อมูลของพื้นที่





บทเรียนครั้งถัดไป

เรื่อง

การระดมความคิดวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ภูมิภาค

ดาวน์โหลดเอกสารได้ที่ www.dltv.ac.th

