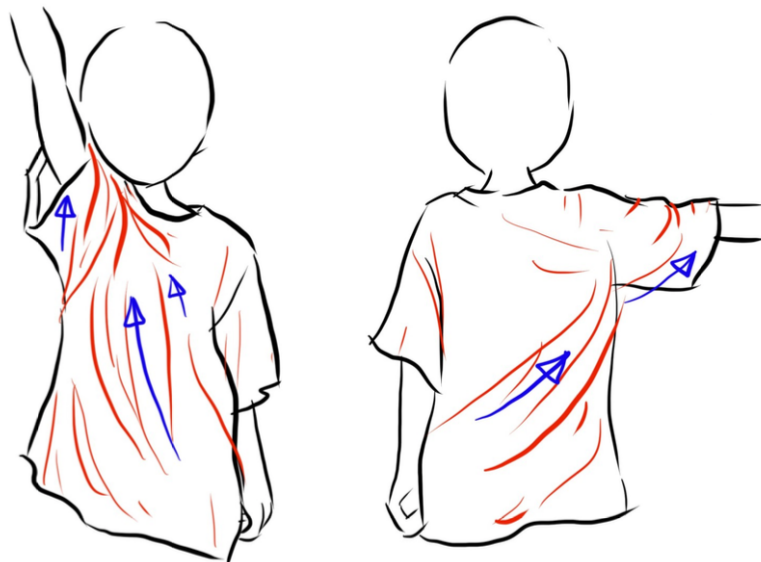
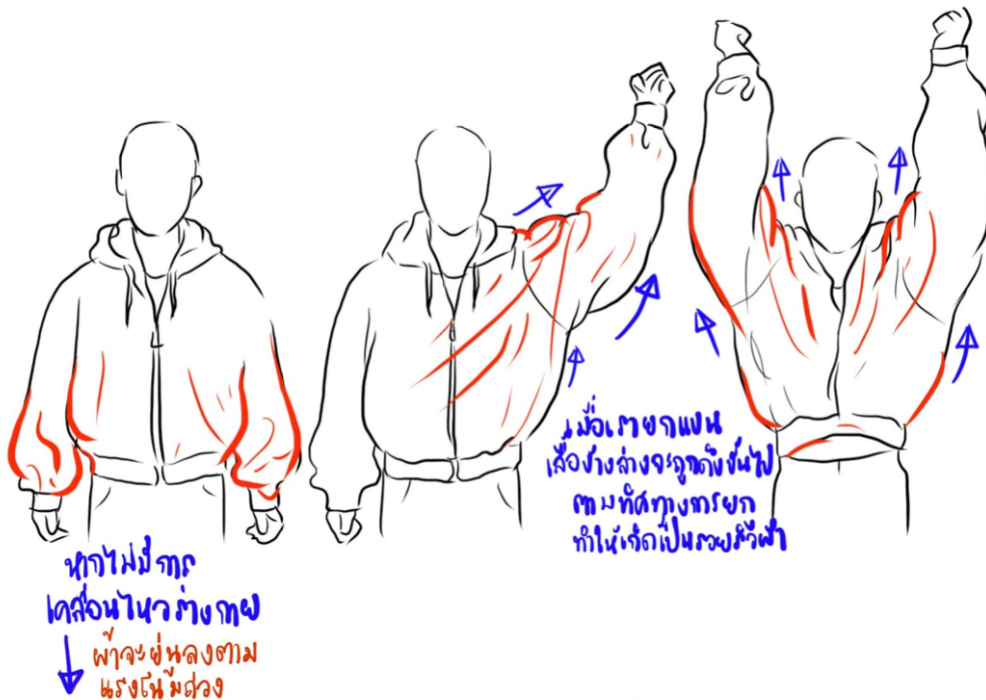


ใบความรู้ เรื่อง การฝึกวาดวาดรี้วผ้าและลงน้ำหนักแสงเงาบนเครื่องแต่งกาย  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง การออกแบบเครื่องแต่งกาย  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๔ เรื่อง การออกแบบเครื่องแต่งกาย ๔  
 รายวิชา ศิลปะ รหัสวิชา ศ๒๓๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ส่วนหัวภาพเขียนที่ ๑ การออกแบบเครื่องแต่งกาย แบบที่ 1๕ การออกแบบเครื่องแต่งกาย

## การวาดรอยยับหรือรี้วผ้า

### • การสร้างเส้นยับ



• การลงแสงและเงา

1

2

3

การลงแสงและเงาขั้นพื้นฐาน ควรมีอย่างน้อย 3 ชั้น

1. **สีพื้นหรือแสงสว่าง** - เป็นบริเวณที่ได้รับอิทธิพลจากแสงเยอะ แต่ไม่ใช่แสงที่สว่างที่สุด หรือ HIGHLIGHT
2. **เงา** - คือสีที่เข้มขึ้นมาจากสีพื้น เป็นส่วนที่ได้รับอิทธิพลของแสงน้อย
3. **เงามืด** - คือสีที่เข้มที่สุด เป็นส่วนที่ไม่ได้รับแสง เช่น ด้านในของเครื่องแต่งกาย หรือ ตามซอกรอยยับ

1



เมื่อกำหนดรอยยับแล้ว  
ให้ลงสีพื้นบนเครื่องแต่งกาย  
ทั้งหมด

2



ลงสีที่สองหรือเงา  
ตามแนวยับที่กำหนดและใน  
ส่วนที่ได้รับแสงน้อย

3



ลงสีที่สามหรือเงามืด  
ในบริเวณที่ไม่ได้รับแสง เช่น  
ซอกเล็กของรอยยับ และด้าน  
ในของเครื่องแต่งกาย