

เอกสารประกอบการสอน รายวิชา GMD 1105

DRAWING 1

วาด

เส้น



ขวัญใจ สุขก้อน

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

เอกสารประกอบการสอน

รายวิชาวาดเส้น 1

ขวัญใจ สุขก้อน

ศศ.บ. (ทัศนศิลป์)

ศป.ม. (ออกแบบเรขศิลป์)

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2560

คำนำ

เอกสารประกอบการสอนเล่มนี้ ใช้ประกอบการสอน รายวิชาวาดเส้น 1 รหัสวิชา GMD1105 ซึ่งผู้เขียนเป็นผู้สอนประจำวิชานี้มาตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 โดยการวาดเส้นนี้ถือเป็นพื้นฐานทางด้านศิลปะและการออกแบบ ในฐานะเป็นผู้เขียนและผู้สอนวิชานี้เชื่อมั่นว่าเอกสารประกอบการสอนเล่มนี้จะ เป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาเพื่อใช้ประกอบในการเรียนการสอนในรายวิชา และเป็นคู่มือในการเรียนที่จะ ช่วยฝึกทักษะขั้นพื้นฐานในการวาดเส้น ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นปีสูงของนักศึกษาต่อไปได้ และยังสามารถนำทักษะที่ได้ฝึกฝนในวิชานี้ไปใช้ในการทำงานวิชาชีพเมื่อจบการศึกษาออกไปอย่างมี ประสิทธิภาพ นักศึกษาสามารถค้นคว้าเอกสารเพิ่มเติมจากเอกสารที่ผู้เขียนนำเสนอไว้ในบรรณานุกรม

เนื้อหาในเอกสารประกอบการสอนนี้ แบ่งออกเป็น จำนวน 8 บท

บทที่ 1 ความหมาย และความเป็นมาของการวาดเส้น

บทที่ 2 การเตรียมตัวก่อนการวาดเส้น

บทที่ 3 ขั้นตอนการวาดเส้น

บทที่ 4 การวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต

บทที่ 5 การวาดเส้นภาพวัตถุ

บทที่ 6 การวาดเส้นภาพคนเหมือน

บทที่ 7 การวาดเส้นภาพทิวทัศน์

บทที่ 8 การวาดเส้นด้วยอุปกรณ์ต่างๆ

สุดท้ายนี้ผู้เขียนขอขอบคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่ให้การสนับสนุนในการเรียบเรียง เอกสารประกอบการสอนเล่มนี้ ผู้เขียนหวังว่าคงเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอนที่สนใจ ผู้เขียนมีความยินดีน้อมรับและจักขอบพระคุณยิ่ง หากผู้อ่านมีข้อเสนอแนะ ข้อบกพร่องหรือข้อที่เห็นสมควร ปรับปรุงที่พบในเอกสารประกอบการสอนนี้ให้ทราบผ่านทางอีเมลล์ khwanchai.su@ssru.ac.th เพื่อที่จะดำเนินการปรับปรุงและแก้ไขให้ถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไป อย่างมีประสิทธิภาพในโอกาสต่อไป

ขวัญใจ สุขก้อน

สาขาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ตุลาคม 2560

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ค
สารบัญภาพ	ณ
แผนบริหารการสอนประจำวิชา	ด
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 1	1
บทที่ 1 ความหมาย และความเป็นมาของการวาดเส้น	3
1.1 ความหมายของการวาดเส้น	3
1.2 ประวัติความเป็นมาของการวาดเส้น	3
1.2.1 ยุคก่อนประวัติศาสตร์ (15,000 B.C.)	4
1.2.2 ชาวอียิปต์ กับความเชื่อซึ่งมีอิทธิพลในการสร้างผลงานศิลปะ	5
1.2.3 การวาดเส้นยุคสมัยกรีกและโรมัน	6
1.2.4 การวาดเส้นยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาหรือเรอเนาซอง	7
1.3 ความสำคัญของการวาดเส้น	8
1.4 ประเภทของการวาดเส้น	8
1.4.1 การวาดเส้นด้านวิจิตรศิลป์	9
1.4.2 การวาดเส้นด้านประยุกต์ศิลป์	9
1.5 ความสำคัญของการวาดเส้นสำหรับนักออกแบบ	14
1.6 ขอบข่ายงานและอาชีพนักออกแบบที่ต้องใช้พื้นฐานการวาดเส้น	17
1.7 สรุป	18
คำถามทบทวนบทที่ 1	19
เอกสารอ้างอิง	20
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 2	21
บทที่ 2 การเตรียมตัวก่อนการวาดเส้น	23
2.1 วัสดุและอุปกรณ์ในการวาดเส้น	23

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.1.1 ดินสอ	23
2.1.2 ปากกาในงานวาดเส้น	25
2.1.3 มีด หรือ คัตเตอร์	26
2.1.4 ยางลบ ยางลบ	26
2.1.5 กระดาษ	26
2.1.6 ไม้บรรทัด	27
2.1.7 แผ่นกระดาษรอง	28
2.2 คุณสมบัติของเส้น	29
2.3 หน้าที่ของเส้น	29
2.4 ลักษณะและทิศทางของเส้น	29
2.4.1 ลักษณะของเส้น	30
2.4.2 ทิศทางของเส้น	31
2.5 เทคนิควิธีการของการเขียนเส้น	32
2.5.1 วิธีการเขียนเส้น	32
2.5.2 ขนาดของเส้น	33
2.5.3 ตำแหน่งของปลายดินสอ	33
2.5.4 วิธีการจับดินสอ	34
2.5.5 เส้นร่าง	37
แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 2	38
คำถามทบทวนบทที่ 2	41
เอกสารอ้างอิง	42
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 3	43
บทที่ 3 ขั้นตอนการวาดเส้น	45
3.1 การร่างภาพ	45
3.2 การจัดองค์ประกอบ	46

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3 มุมมอง	47
3.4 ทิศนมิติ	49
3.5 แสงและเงาในงานวาดเส้น	53
3.5.1 ลักษณะของแสงเงาที่ใช้ในการวาดเส้น	55
3.5.2 ทิศทางแสง	56
3.5.3 แสงที่นิยมในการวาดเส้น	57
3.5.4 การใช้เส้นในส่วนของการลงน้ำหนัก	57
3.5.5 เทคนิคการแรเงาน้ำหนัก	58
แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 3	60
คำถามทบทวนบทที่ 3	61
เอกสารอ้างอิง	62
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 4	63
บทที่ 4 การวาดเส้นหุ่นนิ่งทรงเรขาคณิต	65
4.1 รูปร่าง	66
4.2 รูปทรง	67
4.3 โครงสร้าง	68
4.4 ระนาบ	69
4.5 ทิศนมิติในการวาดรูปทรงเรขาคณิต	70
4.6 การวาดรูปทรงเรขาคณิต	71
4.6.1 การวาดวัตถุทรงกลม	72
4.6.2 การวาดรูปทรงพีรามิดสี่เหลี่ยม	75
4.6.3 การวาดรูปทรงกระบอก	79
4.6.4 การวาดรูปทรงกรวย	83
4.6.5 การวาดรูปทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์	86
4.7 สรุป	93

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 4	94
คำถามทบทวนบทที่ 4	95
เอกสารอ้างอิง	96
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 5	97
บทที่ 5 การวาดเส้นภาพวัตถุ	99
5.1 ความหมายของภาพหุ่นนิ่ง	99
5.2 ประเภทของภาพหุ่นนิ่ง	99
5.3 หลักการวาดเส้นวัตถุ	100
5.3.1 ทศนมิติในการวาดเส้นภาพวัตถุ	101
5.3.2 ตำแหน่งของจุดนำสายตา	102
5.3.3 พื้นผิว	103
5.4 ขั้นตอนการวาดภาพวัตถุ	103
5.4.1 ขั้นตอนการวาดภาพวัตถุสิ่งของเครื่องใช้	104
5.4.2 ขั้นตอนการวาดภาพวัตถุจากธรรมชาติ	108
5.4.3 ขั้นตอนการวาดภาพหุ่นนิ่งวัตถุสิ่งของที่มีการจัดหุ่นจำนวนหลายชิ้น	110
5.5 สรุป	113
แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 5	114
คำถามทบทวนบทที่ 5	115
เอกสารอ้างอิง	116
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 6	117
บทที่ 6 การวาดเส้นภาพคน	119
6.1 จุดมุ่งหมายของการวาดภาพคน	119
6.2 ประเภทของการวาดเส้นภาพคน	119
6.3 การวาดเส้นภาพคนเหมือน	124
6.3.1 การวาดภาพส่วนใบหน้า	126

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
6.3.2 ขั้นตอนการวาดภาพส่วนใบหน้า	129
6.3.3 ขั้นตอนการวาดภาพคนเหมือน	131
6.3.4 ขั้นตอนการวาดภาพคนเต็มตัว	132
6.4 สรุป	135
แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 6	136
คำถามทบทวนบทที่ 6	137
เอกสารอ้างอิง	138
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 7	139
บทที่ 7 การวาดเส้นภาพทิวทัศน์	141
7.1 ความหมายของการวาดเส้นภาพทิวทัศน์	141
7.2 ประเภทของการวาดเส้นทัศนียภาพ	141
7.3 หลักการทัศนียภาพ	143
7.3.1 ลักษณะของเส้นต่างๆ ที่ใช้ในการเขียนภาพทัศนียวิทยา	144
7.3.2 ประเภทของการวาดทัศนียภาพ	145
7.4 ระดับของสายตา ในการวาดภาพทิวทัศน์	150
7.5 ระยะเวลาการวาดเส้นภาพทิวทัศน์	152
7.6 ขั้นตอนการวาดเส้นภาพทิวทัศน์	152
7.7 สรุป	157
แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 7	158
คำถามทบทวนบทที่ 7	159
เอกสารอ้างอิง	160
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 8	161
บทที่ 8 การวาดเส้นด้วยอุปกรณ์ต่างๆ	163
8.1 การวาดเส้นด้วยปากกา	163
8.2 การวาดเส้นด้วยสีไม้	166

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
8.3 การวาดเส้นด้วยแท่งถ่าน	169
8.4 การวาดเส้นเกรยอง	171
8.5 สรุป	175
แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 8	176
คำถามทบทวนบทที่ 8	177
เอกสารอ้างอิง	178
บรรณานุกรม	179

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 ภาพจิตรกรรมบนผนังถ้ำ ลาสโกวส์ 15,000ก่อนคริสตกาล	4
ภาพที่ 1.2 ผลงานศิลปะของชาวอียิปต์ที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ที่โดดเด่นเฉพาะ	5
ภาพที่ 1.3 เครื่องปั้นดินเผาของกรีกเขียนลายแสดงเรื่องราวนักรบ	6
ภาพที่ 1.4 ภาพกายวิภาค "วิทรูเวียนแมน" ภาพวาดเส้นของ เลโอนาร์โด ดา วินชี	7
ภาพที่ 1.5 การวาดเส้นด้านประยุกต์ศิลป์	9
ภาพที่ 1.6 การวาดเส้นในในการออกแบบผลิตภัณฑ์	10
ภาพที่ 1.7 การวาดเส้นในในการออกแบบตกแต่งภายใน	11
ภาพที่ 1.8 การวาดเส้นในการออกแบบโลโก้ firefox.com	11
ภาพที่ 1.9 ตัวอย่างผลงานการวาดเส้นภาพหุ่นนิ่งจากธรรมชาติ	12
ภาพที่ 1.10 ตัวอย่างผลงานการวาดเส้นภาพคนเหมือน	13
ภาพที่ 1.11 ตัวอย่างผลงานการวาดเส้นภาพวิวทัศน์เมือง	14
ภาพที่ 1.12 ขั้นตอนการสร้างสรรค้งานดิจิทัลเพ้นท์	15
ภาพที่ 1.13 ภาพสมมุติสเก็ตของนักออกแบบกราฟิก	16
ภาพที่ 1.14 แบบร่างของตัวละครในการออกแบบอนิเมชั่น 3D เพื่อเสนอแนวคิดก่อนการออกแบบจริง	16
ภาพที่ 2.1 แร่แกรไฟต์เมื่อฝนลงบนกระดาษ	23
ภาพที่ 2.2 แสดงค่าความแข็ง-ความอ่อนของไส้ดินสอด	24
ภาพที่ 2.3 แสดงค่าน้ำหนักความอ่อน-เข้มของไส้ดินสอดต่างๆ	24
ภาพที่ 2.4 เปรียบเทียบค่าน้ำหนักและความแข็งของดินสอดแบบต่างๆ	25
ภาพที่ 2.5 ภาพปากกาแบบต่างๆ	25
ภาพที่ 2.6 ลักษณะการเหลาดินสอดด้วยมีด	26
ภาพที่ 2.7 ภาพสมมุติสเก็ตและกระดาษสำหรับวาดเส้น	27
ภาพที่ 2.8 ไม้บรรทัดแบบต่างๆ	27
ภาพที่ 2.9 กระดานรองวาดเขียน	28
ภาพที่ 2.10 เส้นที่มีน้ำหนักสม่ำเสมอ	30
ภาพที่ 2.11 เส้นที่มีน้ำหนักไม่เท่ากัน	30
ภาพที่ 2.12 เส้นเบา	30
ภาพที่ 2.13 เส้นหนัก	30

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 2.14 เส้นหนา	31
ภาพที่ 2.15 เส้นบาง	31
ภาพที่ 2.16 ภาพแสดงลักษณะเส้นที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกันออกไป	32
ภาพที่ 2.17 ตำแหน่งของไส้ดินสอกับกระดาษที่ทำให้ขนาดของเส้นต่างกัน	34
ภาพที่ 2.18 ด้านซ้าย-วิธีการจับดินสอแบบเขียนหนังสือ ด้านขวา-วิธีการจับดินสอแบบ อิสระที่ให้ความยืดหยุ่นอิสระ	35
ภาพที่ 2.19 ลักษณะการจับดินสอในการวาดเส้นหนา	35
ภาพที่ 2.20 ตัวอย่างการจับดินสอในการวาดเส้นให้ได้เส้นบางและคมชัด	36
ภาพที่ 2.21 ตัวอย่างการจับดินสอในการวาดเส้นให้ได้เส้นยาว	36
ภาพที่ 2.22 ลักษณะของเส้นร่างในงานวาดเส้น	37
ภาพที่ 3.1 การร่างภาพด้วยเส้นที่มีน้ำหนักเบา	45
ภาพที่ 3.2 การใช้กระดาษเจาะเป็นช่องสี่เหลี่ยมเพื่อหาค่าประกอบภาพ	46
ภาพที่ 3.3 การใช้มือทำลักษณะเป็นช่องสี่เหลี่ยมเพื่อหาค่าประกอบภาพ	47
ภาพที่ 3.4 การเห็นวัตถุจากมุมมองต่างๆ	48
ภาพที่ 3.5 ทศมิติในการวาดภาพวัตถุ	49
ภาพที่ 3.6 การวาดภาพทัศนมิติในมุมมองระดับวัตถุ	50
ภาพที่ 3.7 การวาดภาพทัศนมิติในมุมมองระดับสูงกว่าวัตถุ	50
ภาพที่ 3.8 การวาดภาพทัศนมิติในมุมมองระดับต่ำกว่าวัตถุ	51
ภาพที่ 3.9 การวาดภาพวัตถุที่มีจุดรวมสายตา 1 จุด	51
ภาพที่ 3.10 การวาดภาพวัตถุที่มีจุดรวมสายตา 2 จุด	52
ภาพที่ 3.11 การวาดภาพวัตถุที่มีจุดรวมสายตา 3 จุด ในลักษณะจากล่างขึ้นบน	52
ภาพที่ 3.12 การวาดภาพวัตถุที่มีจุดรวมสายตา 3 จุด ในลักษณะจากบนลงล่าง	53
ภาพที่ 3.13 การแรเงาเพื่อลงน้ำหนักจากรูปร่างให้เป็นรูปทรง	53
ภาพที่ 3.14 แสงและเงาที่ทำให้เกิดรูปทรง 3 มิติ	54
ภาพที่ 3.15 ลักษณะของแสงเงาที่ใช้ในการวาดเส้น	55
ภาพที่ 3.16 แสดงภาพวัตถุที่โดนแสงจากทิศทางที่ต่างกัน	56
ภาพที่ 3.17 การใช้เส้นในการลงน้ำหนัก	58

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.1 รูปทรงของวัตถุแบบต่างๆ ที่มีพื้นฐานโครงสร้างมาจากรูปทรงเรขาคณิต	65
ภาพที่ 4.2 รูปทรงธรรมชาติ	66
ภาพที่ 4.3 รูปทรงเรขาคณิต	66
ภาพที่ 4.4 รูปทรงอิสระ	67
ภาพที่ 4.5 แสดงลักษณะของรูปทรง	67
ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างภาพแสดงโครงสร้างวัตถุ	68
ภาพที่ 4.7 การมองน้ำหนักรูปทรงให้เป็นระนาบก่อนจะเปลี่ยนให้น้ำหนักกลมกลืนเป็นรูปทรง 3 มิติ	69
ภาพที่ 4.8 ทักษะมิติของภาพในการวาดวัตถุรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดจากระดับสายตาต่างๆ	70
ภาพที่ 4.9 หุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต	71
ภาพที่ 4.10 หุ่นนิ่งเรขาคณิตรูปทรงกลม	72
ภาพที่ 4.11 ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างรูปทรงกลม	73
ภาพที่ 4.12 ลงน้ำหนักแสงเงา	74
ภาพที่ 4.13 ลงน้ำหนักกลางเพื่อเพิ่มมิติ	74
ภาพที่ 4.14 งานสำเร็จในการวาดเส้นรูปทรงกลม	75
ภาพที่ 4.15 หุ่นนิ่งเรขาคณิตรูปทรงพีระมิดสี่เหลี่ยม	76
ภาพที่ 4.16 ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างรูปทรงพีระมิดสี่เหลี่ยม	77
ภาพที่ 4.17 ลงน้ำหนักกลางเพื่อเพิ่มมิติ	77
ภาพที่ 4.18 ภาพสำเร็จในการวาดเส้นรูปทรงพีระมิด	78
ภาพที่ 4.19 หุ่นนิ่งเรขาคณิตรูปทรงกระบอก	79
ภาพที่ 4.20 ภาพแสดงวงกลมด้านล่างและด้านบนของทรงกระบอกที่แตกต่างกันตามระดับสายตา	80
ภาพที่ 4.21 ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างรูปทรงกระบอก	81
ภาพที่ 4.22 ลงน้ำหนักกลางเพื่อเพิ่มมิติ	81
ภาพที่ 4.23 งานสำเร็จการวาดเส้นรูปทรงกระบอก	82
ภาพที่ 4.24 หุ่นนิ่งเรขาคณิตรูปทรงกรวย	83
ภาพที่ 4.25 ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างหุ่นนิ่งเรขาคณิตรูปทรงกรวย	84
ภาพที่ 4.26 ภาพร่างหุ่นนิ่งเรขาคณิตทรงกรวย	84
ภาพที่ 4.27 ลงน้ำหนักแรเงา	85

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.28 ลงน้ำหนักกลางเพื่อเพิ่มมิติ	85
ภาพที่ 4.29 งานสำเร็จการวาดเส้นรูปทรงกรวย	86
ภาพที่ 4.30 หุ่นนิ่งเรขาคณิตรูปทรงลูกบาศก์	87
ภาพที่ 4.31 ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างหุ่นเรขาคณิตรูปทรงกรวย	88
ภาพที่ 4.32 ลงน้ำหนักรวมๆ ทั้งภาพ	88
ภาพที่ 4.33 ลงน้ำหนักเข้มขึ้นและเก็บรายละเอียดเพื่อสร้างมิติ	89
ภาพที่ 4.34 งานสำเร็จการวาดเส้นรูปทรงลูกบาศก์	89
ภาพที่ 4.35 จัดองค์ประกอบภาพ	91
ภาพที่ 4.36 ภาพการจัดหุ่นนิ่งวัตถุรูปทรงเรขาคณิต	92
ภาพที่ 4.37 ภาพการจัดหุ่นนิ่งวัตถุรูปทรงเรขาคณิต	92
ภาพที่ 4.38 ภาพการจัดหุ่นนิ่งวัตถุรูปทรงเรขาคณิต	93
ภาพที่ 5.1 เปรียบเทียบการจัดหุ่นเพื่อวาดเส้น ระหว่างภาพด้านซ้ายเป็นการวางหุ่นนิ่งขึ้นเดียว และด้านขวาเป็นการจัดหุ่นหลายชิ้น	100
ภาพที่ 5.2 ภาพวัตถุที่มีโครงสร้างจากรูปทรงเรขาคณิต	101
ภาพที่ 5.3 ทศนมิติในการวาดเส้นภาพวัตถุสิ่งของ	102
ภาพที่ 5.4 ภาพเปรียบเทียบลักษณะการวาดทัศนมิติของวัตถุที่แตกต่างกัน ภาพบนให้ความรู้สึก ถึงวัตถุที่อยู่ใกล้กว่าภาพล่าง	102
ภาพที่ 5.5 ภาพแสดงพื้นผิววัตถุในการวาดเส้น	103
ภาพที่ 5.6 การร่างโครงสร้างวัตถุ	104
ภาพที่ 5.7 การเก็บรายละเอียดของการร่างภาพวัตถุ	105
ภาพที่ 5.8 การเก็บรายละเอียดของการร่างภาพวัตถุ	106
ภาพที่ 5.9 การแรเงาเพื่อลดค่าน้ำหนักแสงเงาโดยเริ่มจากน้ำหนักอ่อนจนถึงน้ำหนักเข้ม	106
ภาพที่ 5.10 ภาพวาดเส้นวัตถุสิ่งของเครื่องใช้เมื่อเสร็จสมบูรณ์	107
ภาพที่ 5.11 ภาพขั้นตอนการวาดภาพวัตถุสิ่งของเครื่องใช้	108
ภาพที่ 5.12 ขั้นตอนการร่างภาพวัตถุ	109
ภาพที่ 5.13 การลงน้ำหนักราค่าแสงเงาเพื่อให้เกิดมิติ	109
ภาพที่ 5.14 ภาพวาดเส้นวัตถุธรรมชาติเมื่อเสร็จสมบูรณ์	110

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 5.15 ขั้นตอนการร่างภาพวัตถุ	111
ภาพที่ 5.16 การลงน้ำหนักค่าแสงเงาเพื่อให้เกิดมิติ	112
ภาพที่ 5.17 ภาพวาดเส้นวัตถุเมื่อเสร็จสมบูรณ์	112
ภาพที่ 5.18 ภาพขั้นตอนการวาดภาพวัตถุหนึ่งวัตถุที่มีการจัดหุ่นจำนวนหลายชิ้น	113
ภาพที่ 6.1 ตัวอย่างผลงานวาดเส้นภาพคนเต็มตัว	120
ภาพที่ 6.2 ตัวอย่างผลงานวาดเส้นภาพคนเหมือน	121
ภาพที่ 6.3 ตัวอย่างผลงานวาดเส้นคนเปลือย	122
ภาพที่ 6.4 ตัวอย่างผลงานวาดเส้นภาพคนในสถานการณ์ดำเนินชีวิต	123
ภาพที่ 6.5 ผลงานการวาดเส้นภาพคนเพื่อผูกเรื่องราว	124
ภาพที่ 6.6 หุ่นปูนเหนียวที่ง่ายต่อการศึกษาสัดส่วนใบหน้าคน	125
ภาพที่ 6.7 การวาดหุ่นปูนเหนียว	125
ภาพที่ 6.8 ขั้นตอนการวาด ตา	127
ภาพที่ 6.9 ขั้นตอนการวาด จมูก	128
ภาพที่ 6.10 ขั้นตอนการวาด ปาก	128
ภาพที่ 6.11 การเขียนโครงสร้างโดยรวมของใบหน้าในการวาดภาพใบหน้า	129
ภาพที่ 6.12 การกำหนดตำแหน่งอวัยวะบนใบหน้าในการวาดภาพใบหน้า	130
ภาพที่ 6.13 สร้างมิติด้วยการลงน้ำหนักแสงเงาในการวาดภาพใบหน้า	130
ภาพที่ 6.14 ขั้นตอนการวาดเส้นภาพคนเหมือน	131
ภาพที่ 6.15 แสดงสัดส่วนของโครงสร้างร่างกายมนุษย์	132
ภาพที่ 6.16 แสดงขั้นตอนการวาดภาพคนเต็มตัว	133
ภาพที่ 6.17 ภาพวาดเส้นคนเต็มตัวในท่าทางต่างๆ	134
ภาพที่ 7.1 ภาพวาดเส้นทิวทัศน์บก	142
ภาพที่ 7.2 ภาพวาดทิวทัศน์ทะเล	142
ภาพที่ 7.3 ภาพวาดเส้นทิวทัศน์สิ่งก่อสร้าง	143
ภาพที่ 7.4 ลักษณะของเส้นต่างๆ ในการเขียนภาพทัศนมิติ	144
ภาพที่ 7.5 ทัศนมิติแบบจุดรวมสายตา 1 จุด	145
ภาพที่ 7.6 การวาดภาพแบบรวมสายตา 1 จุด	145

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 7.7 ทศนิยมแบบจุดรวมสายตา 2 จุด	146
ภาพที่ 7.8 การวาดภาพแบบรวมสายตา 2 จุด	146
ภาพที่ 7.9 ทศนิยมแบบจุดรวมสายตา 3 จุดในมุมมองสูงกว่าวัตถุ	147
ภาพที่ 7.10 การวาดภาพแบบรวมสายตา 3 จุดในมุมมองสูงกว่าวัตถุ	147
ภาพที่ 7.11 ทศนิยมแบบจุดรวมสายตา 3 จุดในมุมมองต่ำกว่าวัตถุ	148
ภาพที่ 7.12 การวาดภาพแบบรวมสายตา 3 จุดในมุมมองต่ำกว่าวัตถุ	148
ภาพที่ 7.13 เส้นนำสายตาในการวาดภาพทัศนมิติ	149
ภาพที่ 7.14 ภาพวาดเส้นที่ผู้วาดต้องจินตนาการให้มีจุดนำสายตาอยู่ภายในภาพ	149
ภาพที่ 7.15 ภาพวาดทัศนมิติระดับสูงกว่าวัตถุ	150
ภาพที่ 7.16 ภาพวาดทัศนมิติระดับเดียวกับวัตถุ	151
ภาพที่ 7.17 ภาพวาดทัศนมิติระดับต่ำกว่าวัตถุ	151
ภาพที่ 7.18 การเลือกองค์ประกอบของภาพให้มีระยะของวัตถุ ทั้ง 3 ระยะ	152
ภาพที่ 7.19 การใช้กระดาษตัดเป็นช่องเพื่อใช้จัดองค์ประกอบภาพ	153
ภาพที่ 7.20 ภาพแสดงตำแหน่งที่ใช้วางจุดสนใจของภาพ โดยเลือกจุดใดจุดหนึ่ง ที่เห็นว่าเหมาะสม	153
ภาพที่ 7.21 การเริ่มวาดโครงสร้างวัตถุด้วยรูปทรงพื้นฐานแบบง่ายๆ	154
ภาพที่ 7.22 การเริ่มวาดโครงสร้างภาพโดยรวม	154
ภาพที่ 7.23 ขั้นตอนการเก็บรายละเอียดในการร่างภาพ	155
ภาพที่ 7.24 การเริ่มวาดโครงสร้างภาพโดยรวม	155
ภาพที่ 7.25 เก็บรายละเอียดสุดท้ายด้วยการลงน้ำหนักที่เข้มที่สุด	156
ภาพที่ 8.1 ผลงานการวาดเส้นด้วยปากกาหมึกซึม	163
ภาพที่ 8.2 ผลงานการวาดเส้นด้วยปากกาลูกลื่น	164
ภาพที่ 8.3 ลักษณะเส้นที่ได้จากการใช้ปากกาหมึกซึมขนาดแตกต่างกัน	165
ภาพที่ 8.4 วิธีการแรเงาลงน้ำหนักด้วยปากกา	165
ภาพที่ 8.5 การผสมสีไม้สองสีให้เกิดเป็นสีที่ผสมกัน	166
ภาพที่ 8.6 ผลงานวาดเส้นด้วยสีไม้	166
ภาพที่ 8.7 ร่างภาพองค์ประกอบโดยรวม	167
ภาพที่ 8.8 ระบายสีรวมๆ ทั้งหมด	167

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 8.9 ลงรายละเอียดของสีที่แตกต่างกันเพื่อผสมกันให้ได้สีที่ต้องการ	168
ภาพที่ 8.10 ระบายสีเก็บรายละเอียดไปถึงส่วนในเงา	168
ภาพที่ 8.11 เก็บรายละเอียดสุดท้ายของสีในส่วนของเงาและพื้นผิวของวัตถุ	169
ภาพที่ 8.12 ลักษณะแห่งถ่าน	170
ภาพที่ 8.13 การจับแต่งถ่าน	170
ภาพที่ 8.14 ภาพผลงานวาดเส้นด้วยเกรยอง	171
ภาพที่ 8.15 ผลงานวาดเส้นด้วยเกรยอง	172
ภาพที่ 8.16 ลักษณะของเกรยอง	173
ภาพที่ 8.17 วิธีจับเกรยอง	173
ภาพที่ 8.18 ภาพที่ได้จากการปาดเกรยอง	174
ภาพที่ 8.19 การใช้เกรยองวาดในส่วนเงาโดยเว้นส่วนแสงเอาไว้	174
ภาพที่ 8.20 การใช้เกรยองสีเข้มวาดส่วนของเงา และใช้สีอ่อนวาดในส่วนของแสง	175

แผนบริหารการสอนประจำวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม/สาขาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	GMD 1105
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การวาดเส้น 1
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Drawing 1

2. จำนวนหน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

วิทยาศาสตร์บัณฑิต (ออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย) หมวดวิชาเฉพาะด้าน

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ขวัญใจ สุขก้อน
4.2 อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ขวัญใจ สุขก้อน

5. สถานที่ติดต่อ ห้อง 4243

6. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

- 6.1 ภาคการศึกษาที่ 2/ชั้นปีที่ 1/หมู่เรียน 1 และ 2
6.2 จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ 40 คน

7. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) ไม่มี

8. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี) ไม่มี

9. สถานที่เรียน อาคาร 42 ห้อง 4243

10. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง กรกฎาคม พ.ศ. 2560

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- นักศึกษาได้เพิ่มพูนทักษะความสามารถและเข้าใจหลักการในการวาดเส้นในรูปแบบต่างๆ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
- นักศึกษามีทักษะความชำนาญในการวาดเส้นด้วยมือ โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ดินสอ ปากกา เป็นต้น และสามารถนำไปใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบผลงานต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับ การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
- นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจและความสามารถในการประกอบอาชีพในอนาคต มีทักษะในการ ปฏิบัติงาน บริหารงานและวางแผนงาน ให้คำแนะนำความรู้ ประสบการณ์แก่ผู้ร่วมงานได้ ตลอดจนสามารถ ประสานงาน ติดตามงานและประเมินผลการปฏิบัติงานได้
- นักศึกษามีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีทักษะในการค้นคว้า รวมทั้งปรับปรุงและพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้าอยู่เสมอ สามารถแก้ปัญหาด้วยหลักการและเหตุผล ปฏิบัติงานด้วยหลักวิชาการที่มีการวางแผน ควบคุม อย่างรอบคอบ อันจะก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายอย่างประหยัด รวดเร็ว และมีคุณภาพ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้เนื้อหาวิชามีความทันสมัยและสอดคล้องต่อวิชาชีพที่นักศึกษาจะต้องนำไปใช้ในอนาคต

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

การวาดเส้นพื้นฐานจากหุ่นนิ่ง การสังเกตแสงและเงาบนวัตถุ ให้เกิดความเข้าใจและมีความชำนาญในการวาดภาพที่เน้นโครงสร้างของเส้น รูปร่าง รูปทรง แสงและเงา ลักษณะพื้นผิว ขนาด ปริมาตร ทศนิยมมิติ ทศนิยมภาพ และองค์ประกอบของภาพ ฝึกวาดภาพด้วยอุปกรณ์ประเภทต่างๆ ได้แก่ ดินสอดำ ดินสอสี ปากกา สีหมึก

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ภาคสนาม/ การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	ไม่มี	2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

ห้องพักอาจารย์ ห้อง 4235 เวลาให้คำปรึกษา 8 ชั่วโมง/สัปดาห์ (17.00-17.50 น. ทุกวันโดยนักศึกษาควรติดต่อและนัดหมายก่อนเข้าพบ) มือถือ : 0968246688 / E-mail : khwanchai.su@ssru.ac.th

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- มีความรู้ความเข้าใจในคุณค่าวิชาชีพ
- มีความซื่อสัตย์ สุจริต มีวินัย เคารพและสามารถปฏิบัติตามระเบียบของสถาบันและสังคม
- สามารถบริหารเวลาและปรับวิถีชีวิตอย่างสร้างสรรค์ในสังคม
- มีจิตสำนึกและพฤติกรรมที่คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน

1.2 วิธีการสอน

- บรรยายสอดแทรกเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับจรรยาบรรณวิชาชีพ
- สอดแทรก คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์ ต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
- กำหนดให้ส่งงานตามกำหนด

1.3 วิธีการประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกในชั้นเรียน
- สังเกตพฤติกรรม การเข้าเรียน การส่งงานตรงเวลา ความซื่อสัตย์ในการทำงาน

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- มีความรู้ ความเข้าใจ ทฤษฎี เกี่ยวกับหลักการทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาวิชาสาขาวิชาการ ออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
- มีความรู้และความเข้าใจในองค์ความรู้ทางด้านอื่นที่สัมพันธ์ที่สัมพันธ์กับองค์ความรู้ ทางด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียโดยสามารถนำมาบูรณาการและนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม
- มีความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการปฏิบัติงานด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียโดยใช้วิธีการ เรียนรู้จากประสบการณ์
- สามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงทางวิชาการและวิชาชีพทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง

2.2 วิธีการสอน

- บรรยายเนื้อหาโดยใช้โจทย์ปัญหาในการออกแบบเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ การแก้ปัญหา และ ฝึกปฏิบัติงานสร้างสรรค์ตามที่ได้รับมอบหมาย

2.3 วิธีการประเมินผล

- ผลงานการวาดเส้นตามเทคนิควิธีการที่กำหนดให้ตลอดภาคเรียน

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- สามารถสืบค้น ประมวลข้อมูล หลักฐาน แนวคิดต่างๆ ในการระบุและวิเคราะห์ปัญหาได้ ด้วยตนเอง
- สามารถประยุกต์ความรู้ทางด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย และด้านอื่นๆ ที่สัมพันธ์กัน รวมทั้งใช้ทักษะทางวิชาชีพและดุลยพินิจในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดจากการตัดสินใจ
- สามารถติดตาม ประเมินผลและรายงานผลได้อย่างถูกต้องครบถ้วน

3.2 วิธีการสอน

- การวิเคราะห์โจทย์ที่กำหนดเพื่อนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงาน
- การปฏิบัติกรวาดเส้นเพื่อการสร้างสรรค์งานตามโจทย์ที่กำหนดให้

3.3 วิธีการประเมินผล

- รายงานการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานตลอดภาคเรียน
- การจัดแสดงผลงานนิทรรศการของนักศึกษา

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- สามารถปฏิบัติและรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายอย่างมีประสิทธิภาพ
- มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรได้เป็นอย่างดี
- สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในบทบาทผู้นำหรือในบทบาทของผู้ร่วมทีม
- มีความรับผิดชอบการพัฒนาความรู้ความสามารถทางวิชาชีพด้านการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียของตนเองอย่างต่อเนื่อง

4.2 วิธีการสอน

- มอบหมายงานให้ทำงานกลุ่มและมีการนำเสนองาน

4.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินจากการนำเสนอรายงานกลุ่ม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- มีทักษะการใช้สถิติวิเคราะห์เชิงปริมาณเพื่อตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์ในการแปลความหมาย และ เสนอแนะแนวทางในการแก้ปัญหาหรือข้อโต้แย้ง
- สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมกับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่แตกต่างกัน
- สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคนิคการสื่อสารที่เหมาะสมในการเก็บรวบรวมข้อมูล การแปลความหมาย และการสื่อสารสารสนเทศ

5.2 วิธีการสอน

- มอบหมายให้นักศึกษาสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับผลงานของศิลปินแล้วตัวอย่างงานที่เกี่ยวข้องทางสื่อออนไลน์เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งาน
- นำเสนอผลงานโดยใช้รูปแบบและเทคโนโลยีที่เหมาะสม

5.3 วิธีการประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีเพื่อนำเสนอผลงาน
- ผลงานตลอดภาคเรียน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน				
ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
1	- อธิบายรายละเอียดในวิชาและกฎในชั้นเรียน - ความหมายและความสำคัญของการวาดเส้น - อุปกรณ์การวาดเส้น - เริ่มต้นการวาดเส้น - เส้นแบบต่างๆ	4	- แจก Course Outline - อธิบายเนื้อหาโดยสื่อการสอน PowerPoint - ให้นักศึกษาปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ.ขวัญใจ
2	- รูปร่าง (Shape) และรูปทรง (Form)	4	- ปฏิบัติงานในชั้นเรียน วาดเส้นเพื่อสร้างรูปทรง 3 มิติ โดยเริ่มจากร่างภาพโครงสร้างรูปทรงพื้นฐาน อุปกรณ์ – ดินสอ EE, หุ่นนิ่ง - ทรงเรขาคณิต	อ.ขวัญใจ
3	- น้ำหนักและแสงเงาในการวาดเส้น	4	- ปฏิบัติงานในชั้นเรียน ฝึกลงน้ำหนักหุ่นเรขาคณิต อุปกรณ์ – ดินสอ EE, หุ่นนิ่ง - ทรงเรขาคณิต	อ.ขวัญใจ
4	- การจัดองค์ประกอบในการวาดเส้น	4	- อธิบายวิธีการ และแสดงตัวอย่างงาน - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน วาดหุ่นเรขาคณิตหลายชิ้น	อ.ขวัญใจ

5	- เรียนรู้โครงสร้างต่างๆ ของวัตถุที่มาจากรูปทรงเรขาคณิต - การร่างโครงสร้างของหุ่นนิ่ง พร้อมลงน้ำหนักและแสงเงา	4	- อธิบายวิธีการ และแสดงตัวอย่างงาน - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน โดยให้นักศึกษาวาดภาพ ด้วยการสร้างน้ำหนักด้วยอุปกรณ์การวาดภาพ จนเกิดเป็นภาพที่มีมิติ อุปกรณ์ – ดินสอ EE, ซ้อน แก้ว ครอบป้องกัน Assign Project - วาดสิ่งของใช้ใกล้ตัว	อ.ขวัญใจ
6	วาดภาพวัตถุที่มีความซับซ้อน	4	- อธิบายวิธีการ และแสดงตัวอย่างงาน - ปฏิบัติงานใช้เรียน วาดหุ่นนิ่ง เช่น รองเท้าผ้าใบ และลงค่าน้ำหนัก	อ.ขวัญใจ
7	การวาดภาพรูปทรงธรรมชาติและการใช้สีที่แสดงน้ำหนัก แสงเงา	4	- อธิบายเนื้อหาโดยสื่อการสอน PowerPoint - แสดงตัวอย่างงาน และสาธิตวิธีการ - ให้นักศึกษาปฏิบัติงานใช้เรียน วาดหุ่นนิ่ง เช่น ผลไม้ และลงค่าน้ำหนัก อุปกรณ์ - ดินสอสี Assign Project - วาดภาพดอกไม้ด้วยดินสอสี	อ.ขวัญใจ
8	- สัปดาห์สอบกลางภาค -			
9	ทัศนมิติในการวาดเส้น - perspective - eye level	4	- อธิบายเนื้อหาด้วยสื่อการสอน PowerPoint - สาธิตวิธีการ - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน	อ.ขวัญใจ
10	วิธีการวาดภาพอาคาร สถาปัตยกรรม	4	- อธิบายเนื้อหาโดยสื่อการสอน PowerPoint - แสดงตัวอย่างงาน และสาธิตวิธีการ ปฏิบัติงาน วาดภาพอาคารภายในมหาวิทยาลัย	อ.ขวัญใจ
11	การวาดภาพสถาปัตยกรรม	4	- วาดภาพนอกสถานที่ อุปกรณ์ - ปากกาหมึกซึม Assign Project	อ.ขวัญใจ
12	การวาดภาพทิวทัศน์	4	- อธิบายเนื้อหาโดยสื่อการสอน PowerPoint - แสดงตัวอย่างงาน และสาธิตวิธีการ ปฏิบัติงานในชั้นเรียน : ประยุกต์ใช้การวาดเส้น เพื่อนำไปใช้ในงานออกแบบ วาดฉากทิวทัศน์จากภาพในภาพยนตร์	อ.ขวัญใจ

13	เรียนรู้สัดส่วนอวัยวะมนุษย์ ในการวาดเส้น	4	<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายเนื้อด้วยสื่อการสอน PowerPoint - แสดงตัวอย่างงาน สาคติวิธีการ - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน โดยให้นักศึกษาวาดภาพอวัยวะต่างๆ เช่น อวัยวะบนใบหน้า มือ อุปกรณ์ – ดินสอ EE 	อ.ขวัญใจ
15	<ul style="list-style-type: none"> - เรียนรู้การวาดภาพใบหน้า และ สัดส่วนใบหน้ามนุษย์ - การวาดภาพ Portrait 	4	<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายเนื้อด้วยสื่อการสอน PowerPoint - แสดงตัวอย่างงาน สาคติวิธีการ - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน วาดภาพ portrait อุปกรณ์ – ดินสอ EE Assign Project - วาดภาพคนครึ่งตัว (Portrait) 	อ.ขวัญใจ
14	- การวาดภาพประกอบ เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบ	4	<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายเนื้อด้วยสื่อการสอน PowerPoint - แสดงตัวอย่างงาน สาคติวิธีการ - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน วาดภาพโดยการใช้ อุปกรณ์การวาดที่หลากหลายตามโจทย์ที่ได้รับ อุปกรณ์ – สีไม้ ปากกาลูกกลิ้ง ทรายองหมึก 	อ.ขวัญใจ
16	- การวาดภาพประกอบ เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบ	4	<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายเนื้อด้วยสื่อการสอน PowerPoint - แสดงตัวอย่างงาน สาคติวิธีการ - ปฏิบัติงานในชั้นเรียน วาดภาพโดยการใช้ อุปกรณ์การวาดที่หลากหลายตามโจทย์ที่ได้รับ อุปกรณ์ – สีไม้ ปากกาลูกกลิ้ง ทรายองหมึก 	อ.ขวัญใจ
17	สอบปลายภาค			

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้				
กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้*	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1	1.3,1.5,2.2,2.63.1,3.2,4.5,5.1,5.3	<ul style="list-style-type: none"> • การปฏิบัติงานในชั้นเรียน • โครงการงาน1 (งานเดี่ยว) 	1, 2, 3, 4, 6, 9, 10, 12, 13, 14 5, 7, 11, 15	50% 40%
2	1.3,1.5	<ul style="list-style-type: none"> • การเข้าชั้นเรียน • การมีส่วนร่วมในการเสนอวิเคราะห์ ความคิดเห็นในชั้นเรียน วิจัย 	ตลอดภาคการศึกษา	10 %

หมวดที่6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

ขวัญใจ สุขก้อน. เอกสารการสอนวิชา วาดเส้น 1. 2560

วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ. วาดเส้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ. 2552

พิษณุ ประเสริฐผล. วาดเส้นด้วยดินสอ. กรุงเทพฯ. 2549

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

www.pinterest.com

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การเก็บข้อมูลความคิดเห็นของนักศึกษาจากวิธีการ ดังต่อไปนี้

- การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สนทนาระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การพัฒนาการและ สะท้อนความคิดจากพฤติกรรมของผู้เรียน โดยสังเกตจากผู้สอน
- การทำแบบประเมินอาจารย์ผู้สอน และแบบประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา

- การติดต่อก่อนชั้นเรียนทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้แก่ Facebook และ e-mail หรือการเข้าปรึกษาที่ห้องพักตามเวลาที่กำหนด

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ประเมินจากผลงานจากโครงการทั้งหมดของนักศึกษา โดยใช้หลักเกณฑ์ดังนี้
 - ความคิดสร้างสรรค์
 - ความเชี่ยวชาญ ประสิทธิภาพในการใช้เครื่องมือ
 - ความมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น
 - การนำเสนอผลงาน และการสื่อสาร
- ประเมินจากผลงานที่ปฏิบัติในชั้นเรียน

3. การปรับปรุงการสอน

- ทำการประเมินคุณภาพผลงานของนักศึกษาทั้งกระบวนการทำงาน ตลอดจนพัฒนาการของการสร้างงาน และการได้มาซึ่งงานที่สมบูรณ์ เพื่อประเมินความเข้าใจในการเรียนรู้ของนักศึกษา และนำไปปรับใช้ในการสอนภาคการศึกษาต่อไป

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในแต่ละบทเรียน ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จากการให้นักศึกษาทำโครงการในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน และมีการประเมินจากผลงานของนักศึกษา
- หลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ โดยการตั้งคณะกรรมการสอบไล่ภายนอก ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบจากผลงานของนักศึกษา พัฒนาการ การตั้งโจทย์ของโครงการ วิธีการให้คะแนน และประเมินการให้คะแนน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมินและการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิภาพผลรายวิชา ได้มีการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงวิธีการสอน ทุกภาคการศึกษา จากข้อมูลที่ได้รับจาก ข้อที่ 1-4
- ปรับปรุงเนื้อหาบทเรียน ให้สอดคล้องกับการนำไปประยุกต์ใช้งานจริง และตามความเหมาะสมในการเรียนรู้เพิ่มเติมให้ทันต่อความก้าวหน้าสำหรับสร้างงานในช่วงนั้นๆ รวมทั้งรวบรวมข้อมูลและนำข้อมูลที่ได้รับมาวางแผนปรับปรุงคุณภาพให้ดีขึ้นต่อไป

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้
จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Program Specification) มคอ. 2

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม	ความรู้	ทักษะทาง ปัญญา	ทักษะทาง ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และ ความ รับผิดชอบ				ทักษะการ วิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี												
				1	2	3	4	1	2	3										
		● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง																		
GMD1105 การวาดเส้น 1	○ ● ○ ○ ○ ● ○ ○ ○ ○ ○ ● ○ ● ○ ○ ○ ○ ○ ● ○																			

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 1

เนื้อหาประจำบทเรียน

1. ความหมายของการวาดเส้น
2. ประวัติความเป็นมาของการวาดเส้น
3. ความสำคัญของการวาดเส้น
4. ประเภทของการวาดเส้น
5. ความสำคัญของการวาดเส้นสำหรับนักออกแบบ
6. ขอบข่ายงานและอาชีพนักออกแบบที่เกี่ยวข้องกับพื้นฐานการวาดเส้น

วัตถุประสงค์ของการศึกษาในบทนี้

1. เพื่อให้ให้นักศึกษาสามารถอธิบายได้ถึงความหมายของการวาดเส้น
2. เพื่อให้ให้นักศึกษาสามารถอธิบายประวัติความเป็นมาของการวาดเส้นได้
3. เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงความสำคัญของการวาดเส้น
4. เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายประเภทของการวาดเส้นได้
5. เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงความสำคัญของการวาดเส้นสำหรับนักออกแบบ
6. เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงขอบข่ายงานและอาชีพนักออกแบบที่เกี่ยวข้องกับพื้นฐานการวาดเส้น

วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอนประจำบท

วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอนประจำบทที่ 1 ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

1. ประเมินความรู้ก่อนการเรียนการสอน
2. ศึกษาเอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้นบทที่ 1 ความรู้พื้นฐานของการวาดเส้น
3. บรรยายตามเนื้อหา โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ
4. ยกตัวอย่างกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาบทเรียน
5. นำอุปกรณ์การวาดเส้นมาให้ดูเพื่อเตรียมอุปกรณ์มาเรียนในครั้งต่อไปได้อย่างถูกต้อง
6. สรุปถึงความสำคัญของการวาดเส้นว่านำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบได้อย่างไร
7. ประเมินผลหลังเรียนโดยการเขียนบรรยายตอบคำถามท้ายบท

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการสอนวิชาวาดเส้นบทที่ 1 เรื่องความรู้พื้นฐานของการวาดเส้น
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point สำหรับประกอบคำบรรยาย พร้อมฉายภาพตัวอย่างผลงาน
3. กรณีศึกษาถึงตัวอย่างผลงานที่มีความสำคัญระดับโลกที่ใช้พื้นฐานของการวาดเส้นในการสร้างสรรค์
4. วัสดุอุปกรณ์ในการวาดเส้น กระดาษวาดรูป ดินสอ EE ยางลบ คลิปหนีบกระดาษ กระดาษวาดรูป 80 ปอนด์

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน
2. สังเกตพฤติกรรมความตั้งใจและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
3. ประเมินเปรียบเทียบแบบทดสอบการเขียนบรรยายของผู้เรียนทั้งก่อนและหลังเรียน

บทที่ 1

ความหมาย และความเป็นการวาดเส้น

1.1 ความหมายของการวาดเส้น

การวาดเส้น (Drawing) เป็นพื้นฐานของงานศิลปะเกือบทุกแขนงโดยสร้างภาพสองมิติด้วยวิธีที่ง่ายและรวดเร็วเพื่อถ่ายทอดจากสิ่งที่ตาเห็นหรือสิ่งที่จินตนาการจากความนึกคิดออกมาเป็นภาพผ่านทักษะความรู้และความเข้าใจในการขีดเขียนให้เกิดร่องรอยต่างๆ เพื่อถ่ายทอด หรือสื่อสารความรู้สึกนึกคิดของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นโดยใช้วัสดุที่หาได้จากรอบตัว เช่น ถ่าน เศษไม้ หรือแม้แต่ นิ้วมือของตนเอง แต่ในปัจจุบันมีอุปกรณ์หลากหลายที่นิยมนำมาใช้ในการวาดเส้น เช่น ดินสอ ปากกา หมึก เครยอง ดินสอสี ดินสอถ่าน ขอล็ก ฯลฯ นำมาเขียนลงบนกระดาษ หรือวัสดุอื่นๆ อย่าง กระดาษ พลาสติก แผ่นไม้ หนัง ผ้า ไม้กระดาน สำหรับการเขียนชั่วคราวอาจใช้กระดานดำหรือกระดานขาว หรือบนพื้นผิวต่างๆ

ความหมายทางวิชาการ ให้ความหมายของการวาดเส้นว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในกระบวนการสร้างสรรค์ ในการสร้างสรรค์ผลงานทุกแขนงจะต้องใช้กรรมวิธีในการวาดเส้นเป็นขั้นตอนแรก ในการถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความคิดให้เป็นรูปธรรมก่อนที่จะพัฒนาไปสู่การนำเสนอในสาขาต่างๆ ของตน ตัวอย่างเช่น จิตรกรต้องร่างความคิดของตนเองอย่างคร่าวๆ ก่อนที่จะลงมือเขียนด้วยสี ประติมากรต้องจัดสรรรูปทรง ปริมาตรที่วางให้ลงตัวด้วยวิธีการร่างภาพ ก่อนที่จะลงมือปั้นด้วยดิน นกออกแบบต้องทำภาพร่างความคิดครั้งแล้วครั้งเล่าก่อนที่จะนำไปสร้างเป็นผลงานจริงเพื่อสนองประโยชน์ใช้สอยตามความต้องการ

ดังนั้นการวาดเส้นเป็นพื้นฐานหลักในการถ่ายทอด ความคิด ออกเป็น รูปร่าง รูปภาพ เริ่มตั้งแต่พื้นฐานจนถึงระดับที่ละเอียดสลับซับซ้อน ไม่เพียงแต่ผู้ที่เรียนทางด้านศิลปะหรือนักออกแบบเท่านั้น ผู้สนใจทั่วไปหรือมนุษย์ตั้งแต่ยุคโบราณก็ยังใช้วิธีการวาดเส้นในการขีดเขียนเพื่อบันทึกเรื่องราวต่างๆ บนเพดานหรือผนังถ้ำ เป็นการแสดงให้เห็นถึงสติปัญญา ความสามารถของทักษะฝีมือ และวิธีการถ่ายทอดที่เป็นคุณสมบัติส่วนหนึ่งของมนุษย์

1.2 ประวัติความเป็นมาของการวาดเส้น

ในยุคแรกของมนุษย์นั้น สิ่งต่างๆ ที่สร้างขึ้นมาก็เพื่อการดำรงชีพ อาหาร ต่อสู้กับสัตว์ ภัยธรรมชาติและต่อสู้กันระหว่างเผ่าพันธุ์ ทำให้บางอย่างได้ทิ้งร่องรอยของผลงานเอาไว้ให้คน

ในยุคต่อๆ มาได้ศึกษาเป็นข้อมูลเรื่องราวต่างๆ ในด้านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่างๆ รวมไปถึงศิลปะการวาดเส้นนั้น นักโบราณคดีได้ศึกษาค้นคว้าจากหลักฐานที่หลงเหลืออยู่และเป็นวิชาการแขนงเดียวที่ให้คำตอบที่ใกล้เคียงมากที่สุดในทางประวัติศาสตร์ เรียงลำดับได้ดังนี้

1.2.1 ยุคก่อนประวัติศาสตร์ (15,000 B.C.)

ผลงานของมนุษย์ยุคนี้สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าทาง ทักษะฝีมือของมนุษย์มานานนับหมื่นปี นักโบราณคดีได้สันนิษฐานไว้ว่า ผลงานของมนุษย์ที่เกี่ยวกับการวาดหรือศิลปะมีจุดกำเนิดในบริเวณทวีปแอฟริกาและมนุษย์ได้อพยพโยกย้ายถิ่นฐานที่ทำมาหากินไปตามพื้นที่ต่างๆ บางกลุ่มขึ้นทางเหนือผ่านทะเลทรายซาฮารา (Sahara Desert) ข้ามทะเลเมดิเตอร์เรเนียน (Mediterranean Sea) ไปถึงยุโรป เพราะพบเครื่องมือเครื่องใช้ที่คล้ายคลึงกันและเป็นที่ยอมรับกันว่า “มนุษย์พวกแรก” ที่ถือได้ว่าเป็นมนุษย์ซึ่งมีฝีมือทางการเป็น “ช่างศิลป์” คือ พวก “โครมันยอง” (Cro-Magnons) เพราะนอกจากจะรู้จักหลบเลี่ยงอากาศหนาวเย็นเข้าไปอาศัยอยู่ในถ้ำแล้ว ที่สำคัญคือรู้จักเขียนภาพต่างๆ เพื่อบันทึกเหตุการณ์จากประสบการณ์ที่รับรู้มา รู้จักสร้างสรรค์และประดิษฐ์สิ่งอำนวยความสะดวกสบายเพื่อใช้สอยและล่าสัตว์ให้มีชีวิตอยู่รอด



ภาพที่ 1.1 : ภาพจิตรกรรมบนผนังถ้ำ ลาสโกวส์ 15,000 ก่อนคริสตกาล

ที่มา : (Philip B. Meggs and Alston W. Purvis, 2012, p.6)

1.2.2 ชาวอียิปต์ กับความเชื่อซึ่งมีอิทธิพลในการสร้างผลงานศิลปะ คือ

ชาวอียิปต์เชื่อว่ามนุษย์ประกอบด้วยร่างกายและวิญญาณโดยชีวิตในโลกหน้ามีจริงและมีความสำคัญ ทั้งยังเชื่ออีกว่า ฟาโรห์ (Faro) คือ พระเจ้าผู้ยิ่งใหญ่และเชื่อในพระเจ้าหลายองค์ที่ให้คุณและโทษซึ่งเหล่านี้เป็นความเชื่อซึ่งมีอิทธิพลต่อการสร้างงานศิลปะ จากความเชื่อดังกล่าวจึงมีผลทำให้ชาวอียิปต์สร้างผลงานที่มีความคงทนอยู่จนถึงปัจจุบันนี้ เช่น สร้างปิรามิด เป็นผลงานสถาปัตยกรรมปิดตายที่มีความแข็งแรง ทนทานเพื่อรักษาร่างศพของฟาโรห์ไว้ เพื่อจะกลับมามีชีวิตใหม่อีกตามความเชื่อ โดยมีภาพเขียนตามผนังห้องเก็บศพ ห้องประวัติฯ ห้องสมบัติ เป็นภาพช่วยเตือนความทรงจำเมื่อฟื้นคืนร่าง

ผลงานวาดเส้นอียิปต์จะมีเอกลักษณ์ที่บ่งบอกอยู่หลายประการ ดังนี้

1. มีการตัดเส้นรอบนอก วาดรายละเอียดชัดเจนและใช้สีเรียบ
2. การวาดภาพคนมักจะสลับด้านของหุ่นเพื่อการถ่ายทอดให้ชัดเจน
3. ภาพของคนจะมีลักษณะของส่วนหัวและคอเป็นรูปด้านข้าง ตาด้านหน้า บริเวณอกเป็นรูปด้านหน้า ท่อนขาจนถึงเท้าเป็นรูปด้านข้าง



ภาพที่ 1.2 : ผลงานศิลปะของชาวอียิปต์ที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ที่โดดเด่นเฉพาะ

ที่มา : http://www.prc.ac.th/newart/web_pic2/pic_h005.jpg

1.2.3 การวาดเส้นยุคสมัยกรีกและโรมัน

ยุคสมัยกรีกและโรมันภูมิปัญญาความรู้ในด้านต่างๆ เจริญมากจนได้ชื่อว่าเป็นต้นสายของอารยธรรมตะวันตกทุกแขนง ทำให้เกิดการพัฒนาศิลปะวิทยาการต่างๆ มากมาย รวมถึงการวาดเส้นที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างมากจากยุคสมัยอียิปต์อย่างสิ้นเชิง เพราะอียิปต์ภาพวาดลายเส้นจะเป็นลักษณะอุดมคติที่มีรูปแบบเฉพาะ แต่ศิลปินในยุคกรีกและโรมันพยายามถ่ายทอดและเลียนแบบธรรมชาติให้มากที่สุด ศิลปะวาดเส้นที่ถ่ายทอดรูปคนถือเป็นแบบสำคัญ โดยที่ศิลปินพยายามถ่ายทอดรูปร่างของเทพเจ้า โดยเลือกเอาลักษณะร่างกายมนุษย์ที่สมบูรณ์แบบ กล้ามเนื้องดงาม รูปคนในศิลปะสมัยนี้จึงถือว่าเป็นศิลปะที่โดดเด่นที่สุดในสมัยเดียวกันนี้มีการวาดภาพตกแต่งบนเครื่องปั้นดินเผาเป็นการวาดเส้นที่มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนของกรีก คือการทำงานบนผิวโค้งของเครื่องปั้นดินเผามีลักษณะเป็นสองมิติ ใช้เรื่องราวเกี่ยวกับเทพเจ้า ขนบธรรมเนียมและนักรบ

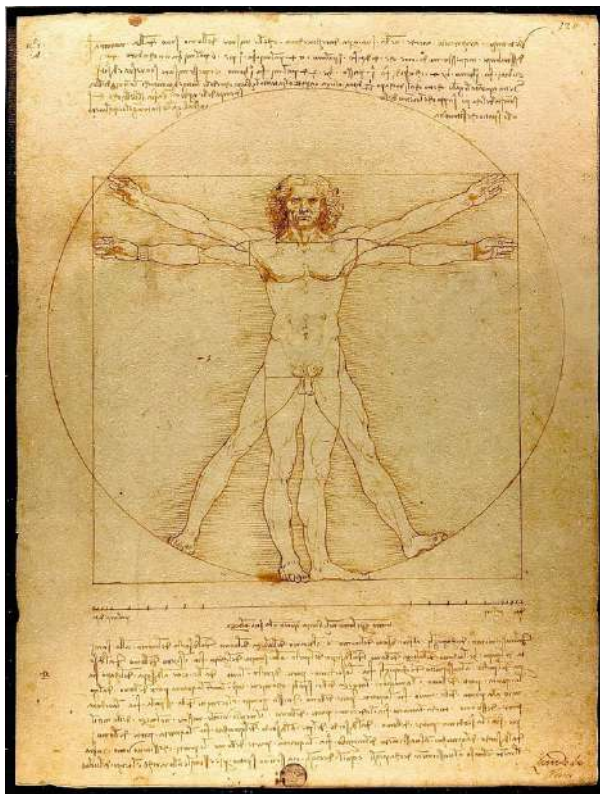


ภาพที่ 1.3 : เครื่องปั้นดินเผาของกรีกเขียนลายแสดงเรื่องราวนักรบ

ที่มา : th.wikipedia.org. Online. 2015.

1.2.4 การวาดเส้นยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาหรือเรอเนาซง

การวาดเส้นที่ฝึกฝนปฏิบัติกันในปัจจุบันนี้ ได้รับอิทธิพลและแนวทางการถ่ายทอดมาจากการวาดเส้นในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาคุณนี้ บทบาทของการวาดเส้นเปรียบเสมือนเครื่องมืออุปกรณ์อย่างหนึ่งทางปัญญาที่จะแสดงให้เห็นว่าผู้เขียนมีความเฉลียวฉลาด มีความคิด และความสามารถในการแก้ปัญหาในระดับไหน และยังแสดงให้เห็นถึงความคิดในการออกแบบต่างๆ ด้วย ซึ่งหมายถึงว่าผู้เรียนวาดเส้นจะต้องฝึกฝนกันเป็นเวลานานตามระบบของการฝึกงานอยู่กับช่างฝีมือโดยตรง ในปลายศตวรรษที่ 15 แนวความคิดของการวาดเส้นได้เปลี่ยนไป หลังจากได้รับอิทธิพลจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ โดยศิลปินและนักวิทยาศาสตร์ คือ เลโอนาร์โดดา วินชี ได้แสดงความคิดเห็นว่าการวาดเส้นเป็นเครื่องมือที่บันทึกความคิดอย่างหนึ่งของมนุษย์ ในการแสวงหาความจริงจากธรรมชาติ และถือว่าเป็นเครื่องมือช่วยการค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์ด้วย



ภาพที่ 1.4 : ภาพกายวิภาค "วิทรูเวียนแมน" ภาพวาดเส้นของ เลโอนาร์โด ดา วินชี
ที่มา : th.wikipedia.org/wiki. online 2012.

1.3 ความสำคัญของการวาดเส้น

การวาดเส้นถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในกระบวนการสร้างสรรค์ ในการสร้างสรรค์ผลงานทุกแขนงจะต้องใช้กรรมวิธีวาดเส้นเป็นขั้นตอนแรกในการถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความคิด ให้เป็นรูปธรรม ก่อนที่จะพัฒนาไปสู่ในการนำเสนอในสาขาต่างๆ ของตน ดังจะเห็นได้จากสิ่งต่างๆ รอบๆ ตัวเราที่เกิดจากการออกแบบนั้นได้ผ่านการพัฒนาจากการวาดเส้นทั้งสิ้นก่อนจะเกิดเป็นชิ้นงานหรือผลงาน วาดเส้นในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่จะออกแบบสิ่งของที่ใชในชีวิตประจำวัน วาดเส้นสถาปัตยกรรม ออกแบบที่อยู่อาศัยหรือสื่อต่างๆ ล้วนผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์ก่อนจะถ่ายทอดออกมาเป็นภาพร่างจากการวาดเส้นที่จะนำมาให้เกิดความพอใจ และความสะดวกสบายในการใช้งานหรือแม้กระทั่งงานศิลปะบริสุทธิ์ที่สร้างความปิติ อีกทั้งยังทำให้เกิดปัญหาอีกด้วย

การวาดเส้น มีบทบาทต่องานออกแบบเกือบทุกแขนงซึ่งพอสรุปได้ ดังนี้

1. เป็นตัวช่วยในการถ่ายทอดความคิดของนักออกแบบ
2. ทำให้เห็นลักษณะของผลงานได้ทั้ง 2 มิติ และ ให้ความรู้สึก 3 มิติ
3. สามารถทำได้สะดวก รวดเร็ว ง่าย และใช้อุปกรณ์เขียนพื้นฐานทั่วไป
4. ช่วยในการเลือก ตัดแปลง ชิ้นงาน เป็นการกลั่นกรองที่ดีก่อนการสร้างจริงในเชิงธุรกิจเป็นการประหยัด เวลา ต้นทุน และ ที่สำคัญได้ผลงานที่ดี
5. เป็นตัวช่วยบอกรายละเอียดต่างๆ ทั้งที่เรียบง่าย และซับซ้อนได้ในมุมมองของงานออกแบบ
6. สามารถถ่ายทอดจินตนาการทุกแนวความคิดทั้งที่ใกล้ตัว หรืออนาคตได้ไม่มีขอบเขตจำกัด

มีความเท่าทันกับการสร้างสรรค์ทุกรูปแบบ

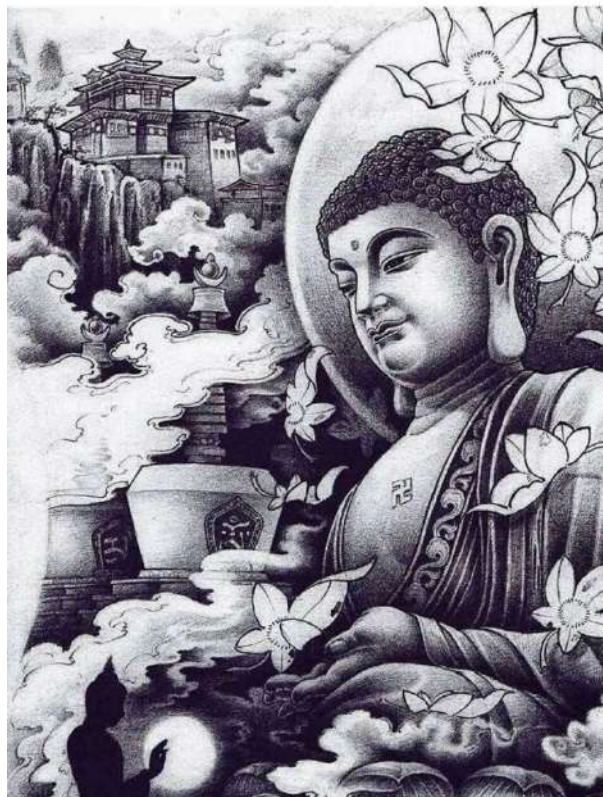
การวาดเส้นช่วยถ่ายทอดสภาพเหตุการณ์ สิ่งแวดล้อมต่างๆ ได้ในสถานะที่ไม่มีอุปกรณ์ที่ช่วยในการบันทึกภาพ และสามารถให้ความรู้สึกตามเหตุการณ์นั้นๆ พร้อมกับคุณค่าทางทักษะฝีมือ ดังนั้นทักษะในการวาดเส้นในงานออกแบบจึงต้องได้รับการฝึกฝน เพื่อให้เกิดความชำนาญ แม่นยำ ชัดเจน รวดเร็ว จะช่วยส่งเสริมให้ขั้นตอนการออกแบบสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1.4 ประเภทของการวาดเส้น

การวาดเส้นมีลักษณะงานและวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ทั้งเพื่อสร้างความรู้สึกรสนิยม สร้างคุณค่าแก่ผลิตภัณฑ์ ถ่ายทอดความคิด ให้ความรู้ ความเข้าใจและการสื่อสาร การวาดเส้นสามารถแบ่งตามความมุ่งหมายของการสร้างได้ 2 ประเภท คือ การวาดเส้นด้านจิตรศิลป์ และการวาดเส้นด้านประยุกต์ศิลป์

1.4.1 การวาดเส้นด้านวิจิตรศิลป์

เป็นการวาดเส้นเพื่อความงาม ความรู้สึกสุนทรีย์ ประเทืองปัญญาและอารมณ์แก่ผู้ดู ในการวาดเส้นเพื่อสร้างงานศิลปะไม่ว่าจะเป็นผลวาดเส้นที่มีแนวทางในการสร้างสรรค์ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นผลงานสำเร็จในตัวเองจัดเป็นผลงานวิจิตร หรือเป็นงานวาดเส้นที่ศิลปินทำขึ้น เพื่อฝึกวาดหรือศึกษาแบบไม่ใช่ผลงานสำเร็จที่มุ่งสร้างแต่ถือว่ามีคุณค่าทางความงาม เช่น การฝึกวาดท่าทาง (Contour Drawing) การฝึกวาดสิ่งมีชีวิต (Life Drawing) การฝึกวาดจากหุ่น (Drawing from Antique or from Cast) การร่างภาพ (Sketch) การวาดเพื่อศึกษาแบบ (Study) เป็นต้น



ภาพที่ 1.5 : การวาดเส้นด้านประยุกต์ศิลป์

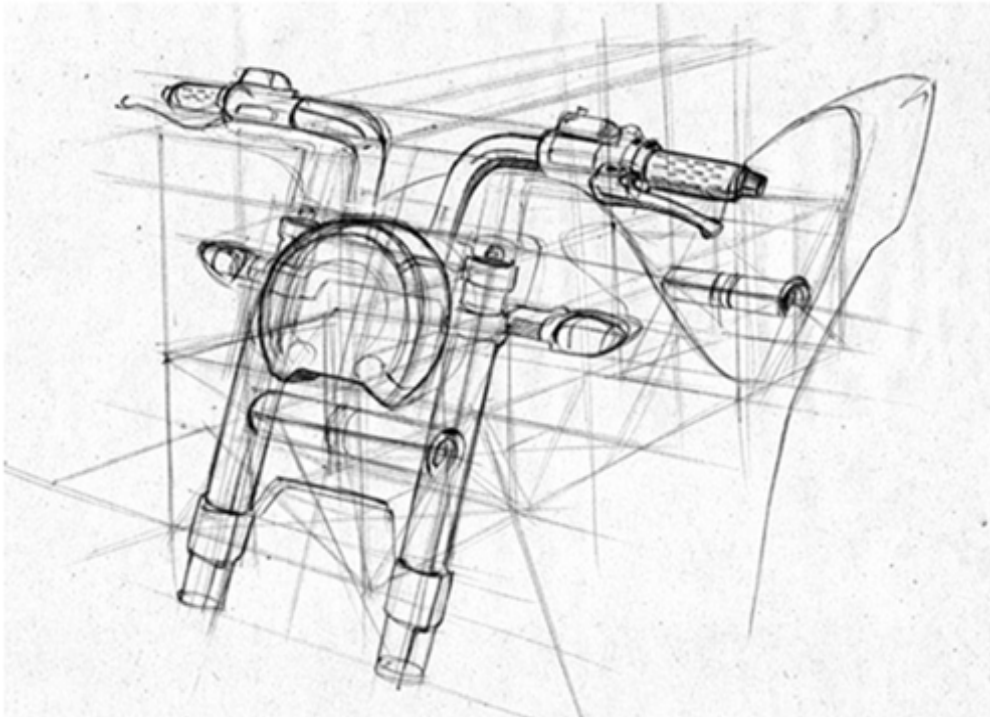
ที่มา : <https://i.pinimg.com/originals/52/d6/b7/52d6b7fbb3d42a76e0e6f1363fc3b980.jpg>

1.4.2 การวาดเส้นด้านประยุกต์ศิลป์

เป็นการนำความรู้ทางศิลปะมาปรับใช้ เพื่อตอบโจทย์ในด้านประโยชน์ใช้สอยหรือเรียกว่า ออกแบบโดยให้หลักการออกมาทำงานเกิดคุณค่าเพื่อตอบโจทย์ทางด้านประโยชน์ใช้สอยและความงามไปพร้อมๆ กัน

การประยุกต์ศิลปะสามารถแบ่งออกเป็นแขนงใหญ่ๆ ได้ 3 แขนง ดังนี้

1. การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) ได้แก่ การออกแบบสิ่งของ เครื่องมือ เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ เครื่องครัว สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ อุปกรณ์กีฬา รถยนต์ ฯลฯ



ภาพที่ 1.6 : การวาดเส้นในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ที่มา : <https://blog.psprint.com/designing/10-product-design-tutorials/>

2. การออกแบบตกแต่ง (Decorative Design) ได้แก่ การออกแบบตกแต่งภายใน เช่น ห้องนอนห้อง ห้องรับแขก โรงแรม ร้านอาหาร ห้างสรรพสินค้าและภายนอกอาคาร เช่น การจัดสวน จัดบริเวณ งานตกแต่งอาคารรวมถึงการจัดนิทรรศการหรืออีเว้นท์ เป็นต้น



ภาพที่ 1.7 : การวาดเส้นในการออกแบบตกแต่งภายใน

ที่มา : <http://lostark.co/interior-design-sketches-kitchen/interior-design-sketches-kitchen-on-excellent-drawings-perfect-drawn-sketch-1/>

3. การออกแบบสื่อสาร (Communication Design) ได้แก่ การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Design) การออกแบบนิเทศศิลป์หรือการออกแบบเรขศิลป์ (Graphic Design) เช่น งานประชาสัมพันธ์โฆษณา ออกแบบสิ่งพิมพ์ โปสเตอร์ แมกกาซีน ภาพประกอบ บรรจุภัณฑ์ ตัวอักษร โลโก้ ฯลฯ



ภาพที่ 1.8 : การวาดเส้นในการออกแบบโลโก้ firefox.com

ที่มา : <http://blog.wolffolins.com>

หากแบ่งประเภทของการวาดเส้นตามลักษณะของสิ่งที่วาด สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. การวาดเส้นภาพหุ่นนิ่ง

การเขียนภาพหุ่นนิ่ง (Still life Drawing) หมายถึง การเขียนภาพวัตถุสิ่งของต่างๆ ที่อยู่รอบตัวในบริเวณจำกัดเช่น ภาพวัตถุสิ่งของและเครื่องใช้ต่างๆ ภายในห้อง เป็นต้น หุ่นนิ่งมีหลายรูปแบบหลายลักษณะและหลายขนาดแตกต่างกันไป แบ่งได้กว้างๆ 2 รูปแบบ ได้แก่ หุ่นนิ่งจากวัตถุของธรรมชาติ และหุ่นนิ่งจากวัตถุสิ่งของที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้น



ภาพที่ 1.9 : ตัวอย่างผลงานการวาดเส้นภาพหุ่นนิ่งจากธรรมชาติ

ที่มา : <https://drawingpen99.com/pencil-drawing-of-a-rose/>

2. การวาดเส้นภาพคน

การเขียนภาพคน (Human Drawing) หมายถึงการเขียนภาพคนที่มีต้นแบบจากคนจริงและจากภาพถ่ายหรือจากจินตนาการ ได้แก่ การวาดภาพคนเหมือน (Portrait) หรือการเขียนภาพคนครึ่งตัว การวาดเส้นคนเต็มตัว (Figure)



ภาพที่ 1.10 : ตัวอย่างผลงานการวาดเส้นภาพคนเหมือน

ที่มา : <https://i.ytimg.com/vi/EWOBCQqEQLk/maxresdefault.jpg>

3. การวาดเส้นภาพทิวทัศน์

การวาดเส้นภาพทิวทัศน์ (Landscape) หมายถึง การเขียนภาพบริเวณภายนอกที่อยู่อาศัย ไม่ว่าจะเป็นอาคาร สถานที่ต่างๆธรรมชาติรอบตัว ภูเขา ต้นไม้ ทะเล น้ำตก เป็นต้น โดยทั่วไป แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ การวาดเส้นภาพทิวทัศน์บก (Landscape) การวาดเส้นภาพทิวทัศน์เมืองและสิ่งก่อสร้าง (Cityscape/Structural Scape) การวาดเส้นภาพทิวทัศน์ทะเล (Seascape) เป็นต้น



ภาพที่ 1.11 : ตัวอย่างผลงานการวาดเส้นภาพทิวทัศน์เมือง

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/230246599678342607>

1.5 ความสำคัญของการวาดเส้นสำหรับนักออกแบบ

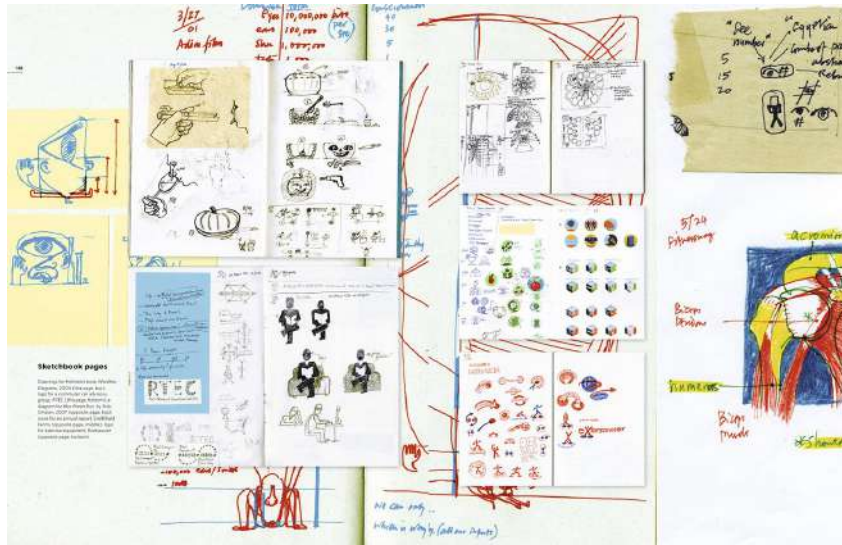
การวาดเส้นถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในการสร้างสรรค์ผลงานทุกแขนง โดยเฉพาะในการออกแบบ นักออกแบบจะต้องใช้กรรมวิธีวาดเส้นเป็นขั้นตอนแรกในการถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความคิดหรือที่เราเรียกว่า แบบร่าง (Sketch) ให้เป็นรูปธรรมก่อนที่จะพัฒนาไปสู่ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานชิ้นสำเร็จซึ่งจะทำให้นักออกแบบหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง มองเห็นภาพรวมของการออกแบบเพื่อความเข้าใจที่ตรงกันก่อนทำผลงานจริง เช่น การร่างภาพของผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ การร่างภาพตึกหรืออาคารในการออกแบบงานสถาปัตยกรรม การร่างต้นแบบของบรรจุภัณฑ์ก่อนที่จะเริ่มลงมือทำผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น



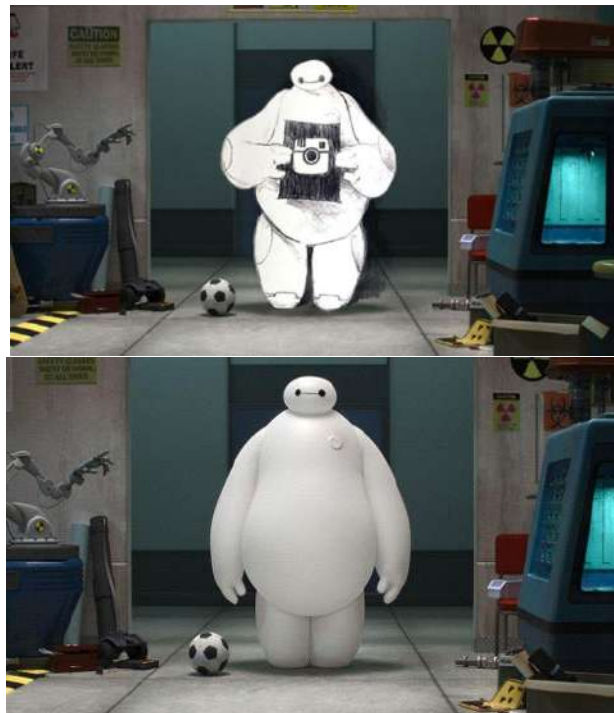
ภาพที่ 1.12 : การสร้างสรรค์งานดิจิทัลเพ้นท์

ที่มา : <https://www.skillshare.com/classes/Character-Painting-Design-and-Render-Like-a-Pro/1777126180>

สำหรับนักออกแบบกราฟิก การวาดเส้นมีความสำคัญในการนำเสนอไอเดียที่คิดออกมาเป็นรูปธรรม เช่น การร่างภาพโลโก้เพื่อนำเสนอไอเดียและปรับรูปแบบก่อนกระบวนการทำด้วยคอมพิวเตอร์ การร่างภาพบรรจุภัณฑ์เพื่อเป็นไอเดียให้ลูกค้าได้เลือกก่อนนำไปออกแบบจริง หรือการร่างภาพตัวละครต่างๆ ในการออกแบบอนิเมชัน เป็นต้น ซึ่งนักออกแบบจะไม่สามารถนำเสนอไอเดียหรือแนวคิดออกมาให้เป็นรูปธรรมได้เลย หากปราศจากการร่างภาพเพื่อถ่ายทอดความคิดและจินตนาการ ดังนั้น การวาดเส้นจึงมีบทบาทสำคัญที่ช่วยให้กระบวนการออกแบบสมบูรณ์ การวาดเส้นทำหน้าที่ในการสร้างภาพหรือรูปร่างเบื้องต้นเพื่อถ่ายทอดจากความคิดออกมาให้ปรากฏมากที่สุด เพื่อจะได้เลือกและพัฒนารูปแบบให้ลงตัวที่สุดก่อนนำไปเขียนเป็นรายละเอียดถูกต้องหรือสร้างจริง ทั้งนี้เพื่อเป็นป้องกันการผิดพลาดในการทำชิ้นงานจริง



ภาพที่ 1.13 : ภาพสมุดสเก็ตของนักออกแบบกราฟิก
ที่มา : (Rick Landers Steven Heller, 2001, p.148)



ภาพที่ 1.14 : แบบร่างของตัวละครในการออกแบบอนิเมชัน 3D เพื่อเสนอแนวคิดก่อนการออกแบบจริง
ที่มา : <https://sea.pcmag.com/software/435/feature/behind-the-scenes-of-disneys-tech-centric-big-hero-6>

1.6 ขอบข่ายงานและอาชีพนักออกแบบที่ต้องใช้พื้นฐานการวาดเส้น

การวาดเส้นนั้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการนำไปใช้กับการออกแบบในสายอาชีพต่างๆ ได้ ดังนี้

1. Graphic Designer หรือเรียกว่า "นักออกแบบกราฟิก" กราฟิก หมายถึง การสื่อความหมาย ด้วยการใช้ศิลปะและศาสตร์ทางการใช้เส้น ภาพวาด ภาพเขียน แผนภาพ ตลอดจนสัญลักษณ์ต่างๆ โดย"นักออกแบบกราฟิก"
 2. Web Graphic Designer ทำหน้าที่ออกแบบกราฟิกบนเว็บไซต์ (User interface)
 3. Art Director หรือเรียกว่า "ผู้กำกับศิลป์" หรือจะเรียกว่านักออกแบบ นักคิดโฆษณา ก็จะได้ทำงานร่วมกับก๊อปปี้ไรท์เตอร์(Copy Writer) หรือผู้คิดคำพูดในโฆษณา หรือคิด "บทพูด" ของโฆษณาในสื่อ วิทยุ โทรทัศน์ คิดข้อความโฆษณาในสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นต้น
 4. Animator หรือเรียกว่า "นักออกแบบแอนิเมชัน" ลักษณะงานก็จะคล้ายงานโฆษณา แต่มีรายละเอียดมากกว่า เหมาะสำหรับผู้ที่มีความชำนาญด้านเขียนการ์ตูนด้วยการวาดมือและมีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์เป็นอย่างดี
 5. Motion Graphic Designer หรือเรียกว่า "นักออกแบบโมชั่นกราฟิก หรือกราฟิกเคลื่อนไหว" จัดอยู่ในกลุ่มนักออกแบบเว็บ และสื่อมัลติมีเดีย
 6. Environmental Graphic Designer หรือเรียกว่า การออกแบบกราฟิกสำหรับสภาพแวดล้อม เป็นการออกแบบกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ เช่น กราฟิกในสถานที่ทั้งในอาคารและนอกอาคาร ป้ายและระบบป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ
 7. Illustrator / Digital Artist หรือเรียกว่า "นักออกแบบภาพประกอบ" ทั้งการออกแบบเพื่อ หนังสือ นิตาน นิตาย หรือหน้าปกนิตยสาร
 8. Visualizer / Digital Artist หรือเรียกว่า "นักออกแบบดิจิทัล" ทำหน้าที่คล้ายกับนักออกแบบภาพประกอบ (Illustrator) แต่จะเน้นมาทางด้านตกแต่งภาพมากกว่า หรือจะเรียกอีกอย่างว่า Retoucher ก็ได้ ลักษณะการทำงาน คือ ตกแต่งภาพตามที่นักออกแบบกราฟิก หรืออาร์ตไดเรกเตอร์จากบริษัท โฆษณากำหนดมา เช่น โปสเตอร์ภาพยนตร์ ภาพประกอบหนังสือ ภาพโฆษณา โดยนักออกแบบกลุ่มนี้จะต้องมีความชำนาญด้านการใช้โปรแกรมในการรีทัชภาพและต้องมีพื้นฐานทางศิลปะที่ดี
- นอกจากนี้แล้ว นักออกแบบกราฟิก สามารถผันตัวเองไปหาอย่างอื่นที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบได้อีกเช่น นักถ่ายภาพ นักออกแบบนิทรรศการและเวทีสไตร์ลิสต์ นักออกแบบแฟชั่น นักออกแบบ เครื่องประดับหรือศิลปินและจิตรกรอิสระ เป็นต้น

ดังนั้นสิ่งสำคัญสำหรับผู้ que ศึกษาด้านการออกแบบและต้องการเป็นนักออกแบบกราฟิกที่มีความชำนาญควรเริ่มต้นฝึกฝนจากการวาดเส้นอย่างจริงจัง ถ้าศึกษาเพียงหลักการทฤษฎีจากการอ่านเพียงอย่างเดียวจะไม่สามารถทำให้ผู้เรียนมีทักษะความชำนาญได้ แต่ต้องอาศัยการฝึกฝนฝึกหัดจึงจะเกิดทักษะความชำนาญ จนนำไปสู่การรู้จริง รู้ลึกในสิ่งนั้นๆ

1.7 สรุป

วาดเส้นเป็นผลงานสร้างสรรค์ของมนุษย์อย่างหนึ่งที่ใช้ อุปกรณ์ต่างๆ ชิด เขียน เป็นภาพ ที่มีความหมายตามที่สมอง หรือสติปัญญาสั่งการโดยมีตาเป็นสื่อรับรู้ของการเกิดภาพนั้นๆ ซึ่งมีมาตั้งแต่ยุคหินเก่าสะท้อนสภาพความเป็นอยู่ของมนุษย์ยุคนั้น ให้คุณค่าทั้งทางโบราณคดีและคุณค่าทางทักษะฝีมือการวาดเส้นมีบทบาทต่องานออกแบบเกือบทุกแขนง เป็นสื่อในการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ทุกรูปแบบ ซึ่งทำได้สะดวก รวดเร็ว ง่าย และใช้อุปกรณ์เขียนพื้นฐานทั่วไป แต่ทั้งนี้ก็ต้องขึ้นกับความสามารถทางทักษะฝีมือของผู้วาดเส้น ซึ่งจะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด ในการวาดเส้น เพื่อให้ได้ผลงานตามจุดมุ่งหมาย

คำถามทบทวนบทที่ 1

1. ให้อธิบายความหมายของการวาดเส้น
2. ให้อธิบายความเชื่อซึ่งมีอิทธิพลในการสร้างผลงานศิลปะของชาวอียิปต์
3. จุดมุ่งหมายของการวาดเส้นมีกี่ประเภท และมีอะไรบ้างพร้อมคำอธิบาย
4. อธิบายถึงความสำคัญของการวาดเส้นสำหรับนักออกแบบ
5. การวาดเส้นตามจุดมุ่งหมายเพื่อความสุนทรีย์คือการวาดเส้นประเภทใด จงอธิบาย
6. การวาดเส้นตามจุดมุ่งหมายเพื่อการสื่อสารและตอบโจทย์เรื่องประโยชน์ใช้สอยคือการวาดเส้นประเภทใด จงอธิบาย
7. ลักษณะเด่นของการวาดเส้นในสมัยกรีกนั้นเป็นอย่างไร จงอธิบาย
8. จงอธิบายบทบาทของการวาดเส้นในสมัยยุคฟื้นฟูทางศิลปะ
9. การวาดเส้นสามารถจำแนกเป็นประเภทตามสิ่งที่วาด ได้แก่อะไรบ้าง จงอธิบาย
10. ให้อธิบายขอบข่ายงานของนักออกแบบดิจิทัล (Visualizer / Digital Artist) ที่เกี่ยวข้องกับพื้นฐานการวาดเส้น

เอกสารอ้างอิง

- เจษฎา ทองรุ่งโรจน์. (2549). **เลโอนาร์โด ดา วินชี**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สุขภาพใจ
- สันต์ ท.โกมลบุตรผู้แปล. (2548). **จดหมายเหตุ ลาลูแบร์**. นนทบุรี : สำนักพิมพ์ปัญญา
- อารี สุทธิพันธุ์. (2520). **ปรัชญาศิลปะ**. กรุงเทพมหานคร : เอ.การพิมพ์
- ED Sibbett, Jr. (1978). **Ancient Egyptian Design**. New York : Dover Publication, Inc.
- Michael Freeman & Roger Warner. (1990). **Angkor**. Japan : Houghton Mifflin.
- Philip B. Meggs & Alston W. Purvis. (2012). **Meggs' History of Graphic Design**. United State of America : Wiley
- Read, Herbert. And others. (1976). **The Book of Art**. New York : Grolier Incorporated.
- Rick Landers Steven Heller. (2001). **Raw Data Infographic Designers' Sketchbooks**. London : THAMES & HUDSON Ltd.
- พีรพงษ์ ตรีศาสตร์. (2553). **ทัศนธาตุ**. (ออนไลน์) สืบค้นจาก http://www.cpss.ac.th/All_link/ART/page26.html 15 มีนาคม 2559
- Greek Ceramic. (2549). (Online). Retrieved from : <http://www.ceramicstudies.me.uk/frame1tu6.html>. 15 March 2017
- UniGang.com. (2553). **เรียนนิเทศศิลป์ นฤมิตรศิลป์ ออกแบบ เรียนยังไง จบไปทำอะไรได้บ้าง**. (ออนไลน์) สืบค้นจาก <http://www.unigang.com/Article/6>. 21 มีนาคม 2559

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 2

เนื้อหา

1. วัสดุและอุปกรณ์ในการวาดเส้น
2. การจับดินสอ
3. ลักษณะของเส้น
4. ความรู้สึกของเส้น

วัตถุประสงค์ของการศึกษาในบทนี้

1. เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงวัสดุและอุปกรณ์ในการวาดเส้น
2. เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายการจับดินสอได้
3. เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายลักษณะของเส้นได้
4. เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงความรู้สึกของเส้น

วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอนประจำบท

วิธีการสอนและกิจกรรมการสอนประจำบทที่ 2 ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาเอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้นบทที่ 2 การเตรียมตัวก่อนการวาดเส้น
2. บรรยายวัสดุและอุปกรณ์ในการวาดเส้นโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรม

คอมพิวเตอร์ Power Point บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ

2. บรรยายเทคนิคและวิธีการในการจับดินสอโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรม

คอมพิวเตอร์ Power Point บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ

3. บรรยายลักษณะของเส้นโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point

บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ

4. บรรยายความรู้สึกของเส้นโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point

บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ

5. ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบตามหัวข้อที่กำหนดให้

6. ให้นักศึกษาวาดเส้นเพื่อฝึกปฏิบัติทางด้านทักษะ

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการสอนวิชาวาดเส้นบทที่ 2 เรื่องการเตรียมตัวก่อนการวาดเส้น
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point สำหรับประกอบคำบรรยายพร้อมตัวอย่างผลงานวาดเส้น
3. วัสดุอุปกรณ์ในการวาดเส้น กระดาษวาดรูป ดินสอ EE ยางลบ คลิปหนีบกระดาษ กระดาษวาดรูป 80 ปอนด์

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน
2. สังเกตพฤติกรรมความตั้งใจและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
3. ประเมินจากผลงานปฏิบัติทางด้านทักษะการวาดเส้น
4. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมความสนใจของผู้เรียนในชั้นเรียน

บทที่ 2

การเตรียมตัวก่อนการวาดเส้น

ก่อนการเริ่มต้นวาดเส้นมีสิ่งที่คุณจำเป็นต้องทราบและเตรียมตัวให้พร้อมก่อนการวาดเส้น ซึ่งในการวาดเส้นนั้นมีเทคนิควิธีการหลากหลายรูปแบบแต่ละเทคนิคจะใช้อุปกรณ์ที่แตกต่างกันไป ดังนั้นผู้วาดจึงควรรู้จักอุปกรณ์ที่ใช้วาดเพื่อรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติที่จะให้เกิดภาพและเทคนิคที่แตกต่างกัน และยังมีอุปกรณ์อื่นๆ ที่ใช้ในการวาดเส้นอื่นๆด้วย

2.1 วัสดุและอุปกรณ์ในการวาดเส้น

2.1.1 ดินสอ

ดินสอมีลักษณะเป็นแท่งทำด้วยไม้ ใส้ดินสอทำด้วยแกรไฟต์ผสมดินเหนียวดินสออาจมีลักษณะคล้ายกันและมีหลายชนิดให้เลือก แต่ละชนิดมีการใช้งานที่แตกต่างกันเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับวัสดุที่ทำใส้ดินสอที่ให้คุณสมบัติแตกต่างกันโดยจะมีตัวอักษร H และ B ประทับบนดินสอเพื่อบอกช่วงน้ำหนัก ตั้งแต่ช่วง H (แข็ง) ไปจนถึง B (นุ่ม) คุณสมบัติของใส้ดินสอดำจะเป็น อ่อน-แก่ คือถ้าใส้มีความแข็งจะให้น้ำหนักอ่อน ถ้าใส้อ่อนจะให้น้ำหนักดำเข้ม



ภาพที่ 2.1 : แร่แกรไฟต์เมื่อฝนลงบนกระดาษ

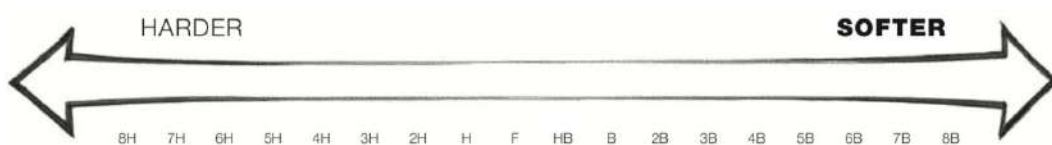
ที่มา : <https://www.bbblogr.com/5821/>

ไส้ดินสอที่มีหลายแบบตามส่วนผสมที่ใช้ทำไส้ดินสอ สามารถแบ่งตามลักษณะได้ 3 ชนิด

1. ชนิดแข็งแกนหรือไส้ดินสอมีความแข็งแต่ขนาดเล็กและมีค่าน้ำหนักที่ค่อนข้างอ่อนเหมาะสำหรับการร่างภาพและงานทั่วไป จะมีตัวอักษรกำกับบนแท่งดินสอว่า Hard แปลว่าแข็ง มีหลายเบอร์ เช่น H, 2H, 3H เป็นต้น

2. ชนิดปานกลาง แกนหรือไส้ดินสอไม่แข็งไม่อ่อนมากเกินไป มีขนาดใหญ่กว่า มีค่าน้ำหนักเข้มกว่าและมีความนุ่มนวลกว่าชนิดแข็งเหมาะสำหรับการร่างภาพ เขียนภาพ และงานทั่วไป จะมีตัวอักษรกำกับบนแท่งดินสอว่า HB

3. ชนิดอ่อน แกนหรือไส้ดินสอมีความอ่อนแต่มีขนาดใหญ่ มีค่าน้ำหนักเข้มเป็นพิเศษและมีความนุ่มนวลกว่าชนิดแข็งและชนิดปานกลางเหมาะสำหรับการแรเงาภาพ มีอักษรกำกับบนแท่งดินสอว่า B ซึ่งมาจากคำว่า Black แปลว่า ดำ มีหลายเบอร์ ได้แก่ B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B



ภาพที่ 2.2 : แสดงค่าความแข็ง-ความอ่อนของไส้ดินสอ

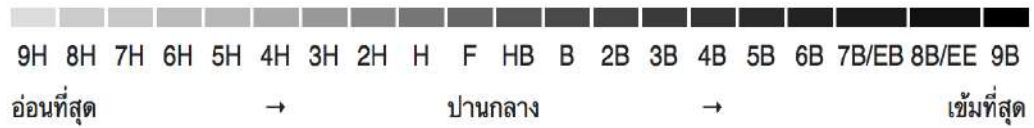
ที่มา : (Mark and Mary. Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.8)



ภาพที่ 2.3 : แสดงค่าน้ำหนักความอ่อน-เข้มของไส้ดินสอต่างๆ

ที่มา : <http://drawingzoro.com/drawing-pencils-types-hd/drawing-pencils-types-hd-photos-different-types-of-drawing-pencils-drawing-art-gallery/>

ดินสอส่วนใหญ่ โดยเฉพาะดินสอที่ใช้ในงานศิลปะ จะระบุความเข้มของดินสอเอาไว้ด้วยตามระบบยุโรป โดยใช้อักษร "H" (Hardness-ความแข็ง) "B" (Blackness-ความดำ) และ "F" (Fine point-เนื้อละเอียด) ดินสอสำหรับศิลปะจะมีความเข้มหลายขนาดให้เลือกใช้เพื่อให้มีความเข้มความสวยงามและให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน มีตั้งแต่ดินสอที่แข็งและสีอ่อนไปจนถึงสีเข้มมากโดยมักเรียงตามลำดับต่อไปนี้



ภาพที่ 2.4 : เปรียบเทียบค่าน้ำหนักและความแข็งของดินสอแบบต่างๆ

ที่มา : <https://th.wikipedia.org/wiki/ดินสอ>

ในปัจจุบันนี้ได้ยกเลิกการใช้สัญลักษณ์ตัวอักษร EB และ EE แต่ถูกแทนที่ด้วย 7B และ 8B โดย EE นั้นย่อมาจาก Extra Extra อย่างไรก็ตามสัญลักษณ์ตัวอักษร EE ยังคงปรากฏในผลิตภัณฑ์ชื่อ STAEDTLER Mars Lumograph ของ STAEDTLER ในประเทศไทย

2.1.2 ปากกาในงานวาดเส้น

ปากกาเป็นเครื่องมือที่สำคัญและจัดหาได้ง่าย สะดวกในการใช้เขียนทั่วไป และงานวาดเส้นให้ขนาดและน้ำหนักของเส้นสม่ำเสมอ แต่จะมีข้อเสียเปรียบจากดินสอในส่วนที่ไม่สามารถทำให้ภาพอ่อน-แก่ หรือใส่น้ำหนักได้ปากกาก็มีหลายชนิดเช่นกัน ให้คุณภาพการใช้งานที่หลากหลายมีทั้งปากกาหมึกแห้ง ปากกาหมึกน้ำ ปากกาหมึกซึม ปากกาหมึกเคมี ปากกาลูกลื่น ปากกาปลายสักหลาด ปากกาเขียนแบบ และมีขนาดของเส้นต่างๆ กัน ในการใช้จึงขึ้นกับรูปแบบและชนิดของงานออกแบบ

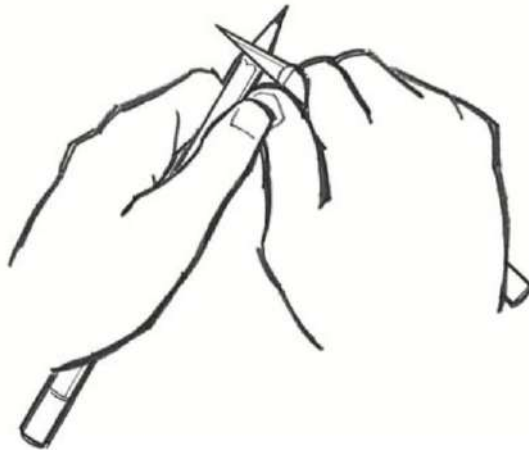


ภาพที่ 2.5 : ภาพปากกาแบบต่างๆ

ที่มา : <https://www.jacksonsart.com/blog/2014/04/16/drawing-pens-papers-compared/>

2.1.3 มีด หรือ คัตเตอร์

ส่วนใหญ่จะนำมาใช้เหลาดินสอและตัดกระดาษคัตเตอร์ให้ความปลอดภัยมากกว่าการใช้มีด คัตเตอร์มีหลายขนาดตัวใบตัดสามารถหักเพื่อเปลี่ยนความคมและเลื่อนเก็บได้มีความสะดวกในการพกพา ในการเหลาดินสอบางครั้งอาจใช้เครื่องเหลาแบบหมุนตั้งโต๊ะซึ่งก็ให้ความสะดวก แต่การใช้คัตเตอร์ นอกจากสะดวกพกพา ยังสามารถเหลาให้ได้ความยาวของไส้ได้ตามต้องการ



ภาพที่ 2.6 : ลักษณะการเหลาดินสอด้วยมีด

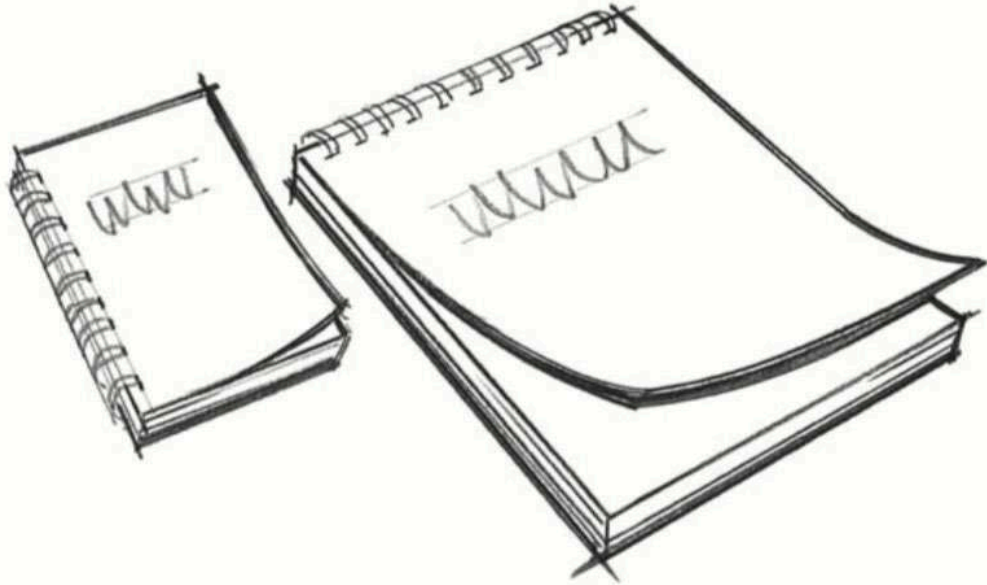
ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.8)

2.1.4 ยางลบ ยางลบ

เป็นตัวช่วยแก้ไขในส่วนที่ผิด ช่วยในการตกแต่งภาพบางส่วนและช่วยทำความสะอาดพื้นของ ชิ้นงานโดยเฉพาะงานที่ใช้ดินสอดำทั่วไป ยางลบที่ใช้มีหลายคุณภาพควรเลือกใช้ที่มีเนื้อนุ่มจะทำให้เนื้อหรือผิวของกระดาษไม่เสียหาย

2.1.5 กระดาษ

กระดาษเป็นวัสดุที่มีความสำคัญมากเช่นกัน ซึ่งเป็นพื้นที่ปรากฏภาพหรือผลงานในการวาดเส้น อาจใช้ได้หลายชนิดซึ่งมีให้เลือกมากขึ้นอยู่กับรูปแบบของงาน โดยทั่วไปกระดาษในการทำงานวาดภาพ จะใช้กระดาษวาดเขียนที่มีขนาดเรียกเป็น ปอนด์ ที่เหมาะสมทั่วไปจะอยู่ในระดับ 60-80 ปอนด์ และใช้ด้านที่มีผิวเรียบ ถ้าเป็นการวาดภาพที่ใช้ถ่านชาร์โคลในการวาดภาพมักนิยมใช้กระดาษปรีฟ เพราะ ผิวของกระดาษจะจับเนื้อถ่านสีดำได้ดีและราคาไม่สูงเหมาะกับการนำมาเขียนที่ใช้ความเร็ว ไม่ต้องการรายละเอียดมากนัก

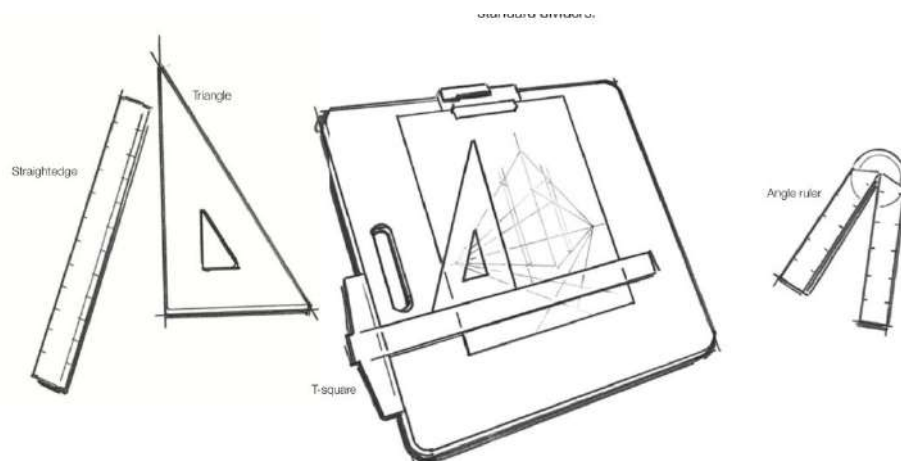


ภาพที่ 2.7 : ภาพสมุดสเก็ตและกระดาษสำหรับวาดเส้น

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.10)

2.1.6 ไม้บรรทัด

จัดเป็นเครื่องมือพื้นฐานที่ช่วยให้การลากเส้นได้แนวตรงมีทั้งที่เป็นพลาสติกและโลหะใช้วัดบอกระยะทั้งที่เป็นเซนติเมตรและนิ้ว นอกจากนี้ก็ช่วยเป็นเครื่องมือทาบแนวในการตัดกระดาษ

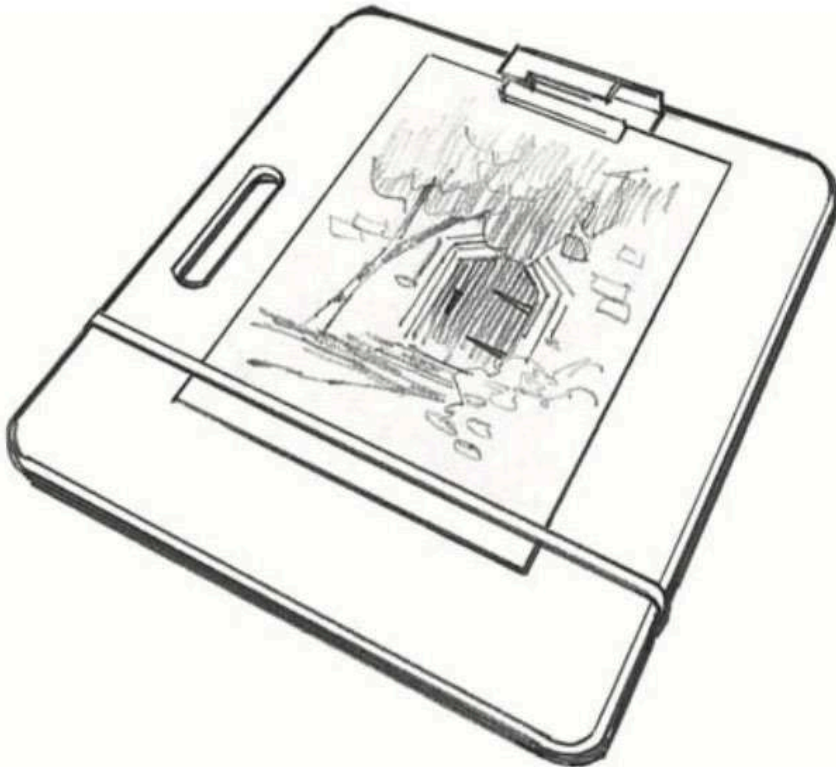


ภาพที่ 2.8 : ไม้บรรทัดแบบต่างๆ

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.12)

2.1.7 แผ่นกระดานรอง

แผ่นกระดานรองส่วนใหญ่จะใช้ไม้กระดานอัดหรือกระดาษ 4 มิลลิเมตรเพราะจะมีน้ำหนักเบา พื้นเรียบ สามารถใช้งานได้ดีโดยเฉพาะนำออกนอกพื้นที่ อุปกรณ์ที่ควบคู่กับแผ่นกระดานรอง อีกอย่างคือ ตัวหนีบ กระดาษเทปกาว ซึ่งเป็นตัวช่วยจับยึดกระดาษ



ภาพที่ 2.9 : กระดานรองวาดเขียน

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.10)

นอกจากวัสดุอุปกรณ์ดังที่กล่าว ในการวาดเส้นในงานออกแบบก็มีอุปกรณ์ที่ช่วยเสริมอื่นอีก เช่น วงเวียน กระดาษทึบ ตัวหนีบ เทป กระเป๋าใส่ผลงาน แผ่นรองตัด โต๊ะ เก้าอ้นนั่งทำงาน ฯลฯ ซึ่งคุณภาพของวัสดุอุปกรณ์มีส่วนสำคัญในการสร้างผลงาน เพราะจะทำให้ผลงานเรียบร้อย ดูดี และทำได้สะดวกรวดเร็ว แต่ถึงอย่างไรก็ตามทักษะฝีมือของผู้วาดเส้นจะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการวาดเส้น

2.2 คุณสมบัติของเส้น

ก่อนเริ่มต้นวาดเส้น สิ่งที่คุณควรรู้จักและทำความเข้าใจคือ “เส้น” ที่มีอยู่หลายลักษณะ ซึ่งคุณสมบัติของเส้น มีดังนี้

1. ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วนๆ
2. ใช้กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
3. ใช้กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสดงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ
5. มีทิศทาง ได้แก่ ทิศทางแนวราบ แนวเฉียง แนวลึก แนวตั้ง
6. เส้นไม่มีความกว้างมีแต่ความหนา ความบาง เส้นใหญ่หรือเส้นเล็ก ความหนา ของเส้นจะต้องพิจารณาเปรียบเทียบกับความยาวเป็นหลัก เพราะเส้นที่สั้นมากจะมีความหนาคล้ายกับเป็นรูปสี่เหลี่ยม ซึ่งจะหมดคุณสมบัติของเส้นจะกลายเป็นรูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้า

2.3 หน้าที่ของเส้น

เส้นมีหน้าที่หลากหลายประการ ดังนี้

1. ใช้เป็นการแบ่งพื้นที่ หรือที่ว่างให้แยกออกจากกัน
2. ใช้เป็นส่วนจำกัดพื้นที่ของรูปทรง
3. ใช้สร้างลักษณะต่างๆ ที่ศิลปินต้องการสร้างขึ้นมา เช่น สร้างเส้นตรง เส้นโค้งคด เส้นหยัก ฟันปลา หรือเส้นวงเป็นกันหอย
4. ใช้สร้างความเป็น 2 มิติ และ 3 มิติให้แก่รูปทรง ให้เป็นรูปประยะต้น ลึก หนา บาง
5. ใช้แสดงแกนของสิ่งทั้งหลาย
6. ใช้สร้างให้เกิดทิศทางและการเคลื่อนไหว
7. ใช้สร้างให้เกิดแสงและเงา ด้วยการประสานเส้นโดยเส้นที่ถี่ และเส้นที่ห่าง
8. ใช้พัฒนาเทคนิคในการใช้เส้นของตัวเองที่ถ่ายทอดเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่อยากจะถ่ายทอดออกมาให้ได้ตรงที่สุด

2.4 ลักษณะและทิศทางของเส้น

ลักษณะและทิศทางของเส้นนั้นเป็นปัจจัยที่ทำให้อารมณ์ความรู้สึกของภาพที่แตกต่างกันไป เส้นบางประเภทให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว บางเส้นดูนุ่มนวลบางเส้นดูนิ่งสงบ ดังนั้นผู้วาดจึง

จำเป็นต้องเรียนรู้ลักษณะและทิศทางของเส้นแบบต่างๆ รวมทั้งควรฝึกฝนวาดเส้นแบบต่างๆ เพื่อเป็นการสร้างความมั่นใจในการวาดเส้น

2.4.1 ลักษณะของเส้น ลักษณะของเส้นมีดังต่อไปนี้

1) เส้นที่มีน้ำหนักสม่ำเสมอ เป็นลักษณะของเส้นที่มีน้ำหนักของเส้นเท่ากันตลอดทั้งเส้น



ภาพที่ 2.10 : เส้นที่มีน้ำหนักสม่ำเสมอ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

2) เส้นที่มีน้ำหนักไม่เท่ากัน เป็นลักษณะของเส้นที่บางช่วงมีน้ำหนักเข้ม-อ่อนในเส้นเดียวกัน



ภาพที่ 2.11 : เส้นที่มีน้ำหนักไม่เท่ากัน

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

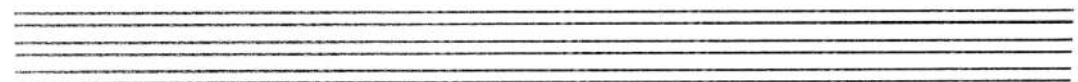
3) เส้นเบา ลักษณะเส้นที่มีน้ำหนักอ่อน



ภาพที่ 2.12 : เส้นเบา

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

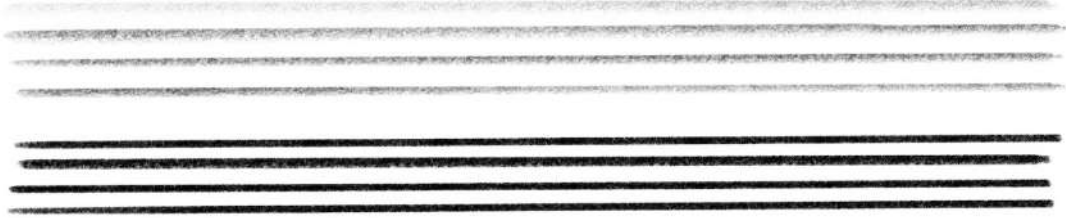
4) เส้นหนัก ลักษณะเส้นที่มีน้ำหนักเข้ม



ภาพที่ 2.13 : เส้นหนัก

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

5) เส้นหนา ลักษณะเส้นที่มีความหนา



ภาพที่ 2.14 : เส้นหนา

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

6) เส้นบาง ลักษณะเส้นที่บาง



ภาพที่ 2.15 : เส้นบาง

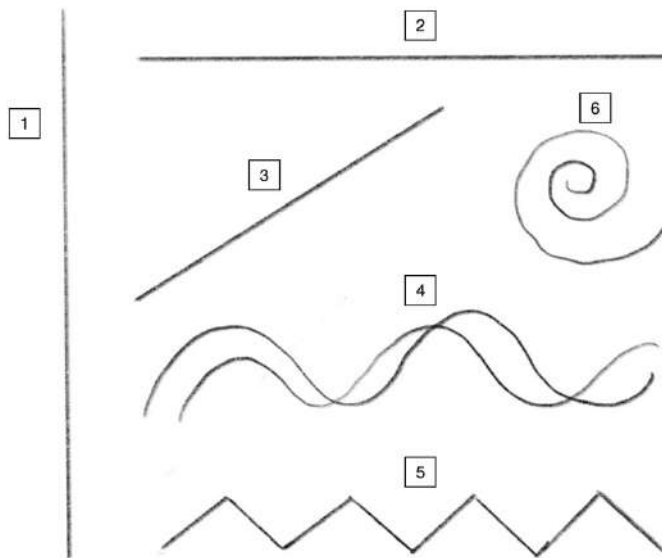
ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

ที่กล่าวมาแล้วนั้น เป็นการกล่าวถึงลักษณะของเส้นแบบต่างๆ ซึ่งในการวาดเส้นจะมีการเรียก ลักษณะของเส้นต่างๆ รวมอยู่ในการวาดเส้น เช่น เส้นหนาเข้มและมีน้ำหนักคงที่ หรือเส้นบางน้ำหนัก ไม่สม่ำเสมอ เป็นต้น

2.4.2 ทิศทางของเส้น

เส้น โครงสร้างของทุกสิ่งและเส้นก็สามารถแสดงความรู้สึกได้ด้วยตัวของมันเอง ซึ่งทิศทางของเส้นช่วยแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกของภาพ ดังนี้

- 1) เส้นตั้ง หรือเส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนัก
- 2) เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
- 3) เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
- 4) เส้นหยัก หรือ เส้นฟันปลา ให้ความรู้สึก ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย
- 5) เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อ่อนโยน นุ่มนวล
- 6) เส้นโค้งแบบก้นหอยให้ความรู้สึก คลี่คลาย หมุนวน เคลื่อนไหวไม่สิ้นสุด



ภาพที่ 2.16 : ภาพแสดงลักษณะเส้นที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกันออกไป

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

2.5 เทคนิควิธีการของการเขียนเส้น

ในการเขียนภาพการฝึกวาดเส้นพื้นฐาน การลากเส้นในลักษณะต่างๆ มีความจำเป็นมากในเบื้องต้น เพราะจะช่วยให้มีความคุ้นเคยกับการจับเครื่องมือในการวาดภาพ รวมทั้งมีทักษะในการบังคับทิศทางของการลากเส้น ซึ่งเทคนิคการเขียนเส้นนั้น แบ่งได้ดังนี้

2.5.1 วิธีการเขียนเส้น

2.5.2 ขนาดของเส้น

2.5.3 ตำแหน่งของปลายดินสอ

2.5.4 การจับดินสอ

2.5.5 เส้นร่าง

2.5.1 วิธีการเขียนเส้น

เส้นเป็นพื้นฐานเบื้องต้น ในการสร้างสรรค์งานจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ทุกสาขา ซึ่งเทคนิควิธีการโดยทั่วไปการเขียนเส้นสามารถทำได้ 2 วิธีคือ

- 1) การเขียนเส้นโดยใช้เครื่องมือช่วยเขียน เช่น ไม้บรรทัด วงเวียน และเครื่องมืออื่นๆ มาเป็นส่วนช่วยประกอบบังคับทิศทาง เส้นที่เกิดจากเครื่องมือช่วยเขียนเหล่านี้ สามารถบังคับทิศทางได้ง่าย มีความเป็นระเบียบ ไม่สามารถเขียนให้เส้นอ่อนช้อยได้ตามต้องการนิยมใช้ในการออกแบบ
- 2) การเขียนด้วยมือ เป็นการเขียนโดยใช้เครื่องมือบังคับทิศทางในการลากเส้นตามที่ต้องการ โดยผ่านวัสดุที่สามารถทำให้เกิดเส้นได้ เช่น ดินสอ ปากกา เป็นต้น การเขียนลักษณะนี้จะได้เส้นที่มีความเป็นอิสระ อ่อนช้อยนุ่มนวล สวยงาม เหมาะสำหรับการเขียนภาพต่างๆ

2.5.2 ขนาดของเส้น

การลากเส้นขนาดของเส้นขึ้นอยู่กับวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ และเมื่อลากเส้นขนาดของเส้นย่อมเกิดจากอุปกรณ์นั้น เช่น ขนาดจากเส้นปากกาเบอร์ต่างๆ ขนาดจากปลายพู่กัน ตลอดจนถึงเส้นจากแท่งถ่าน (เกรยอง) กิ่งไม้จุ่มหมึก เป็นต้น โดยสามารถแบ่งขนาดของเส้นออกได้ดังนี้

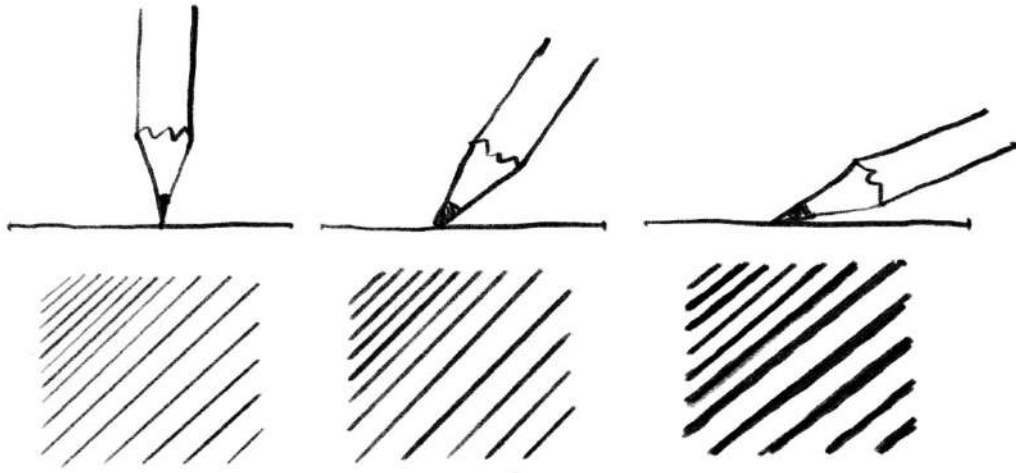
- 1) เส้นบางหรือขนาดเล็ก (Thin Line)
- 2) เส้นขนาดกลางหรือหนา (Thick Line)
- 3) เส้นขนาดใหญ่หรือทึบ (Variable Line)

จากขนาดต่างๆ ของเส้น เมื่อนำมาสร้างภาพเรียกว่า การจัดเส้น (Composite Line) คือ การใช้เส้น ขนาดต่างๆ ในภาพเดียวกัน อันจะทำให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้นตามอารมณ์ของภาพที่ผู้วาดต้องการนำเสนอต่อผู้รับสารหรือผู้ดูภาพของเรา

2.5.3 ตำแหน่งของปลายดินสอ

เทคนิคพื้นฐานของการวาดเส้นให้ได้ขนาดต่างๆ โดยการวางตำแหน่งของปลายดินสอกับจุดที่สัมผัสกับพื้นกระดาษ ในลักษณะของการจับดินสอเอียง หรือ เฉียง จะเกิดความแตกต่างของขนาดเส้นที่ได้ ถ้าจับวาดใน แนวตั้งจะได้เส้นเล็ก ถ้าเอียงมุมลง เส้นจะโตขึ้น หรือถ้าต้องการให้ได้พื้นที่มากแบบระบาย ก็จับดินสอให้เอียง มากขึ้น

ขนาดของเส้น หนา บาง ใหญ่ หรือเล็กนั้น ขึ้นอยู่กับการควบคุมน้ำหนักมือ การพลิกเลื่อนหา มุมและตำแหน่งที่ปลายดินสอ หากปลายดินสอที่อ่เส้นดินสอก็จะใหญ่ หนา ถ้าปลายดินสอแหลมเส้น ก็จะเล็กบาง ดังนั้นผู้เขียนภาพส่วนมากจะใช้วิธีพลิกเลื่อนมือ หมุนดินสอเพื่อเปลี่ยนมุมใส่ดินสอหา ส่วนที่แหลมทุกครั้งที่ต้องการให้เส้นเล็ก หาส่วนที่ทื่อเมื่อต้องการให้เส้นใหญ่หรือแรงๆ ส่วน ความเข้ม-อ่อนของเส้นนั้นขึ้นอยู่กับน้ำหนักมือในการกดดินสอ หากลงน้ำหนักมือในการกดดินสอมาก ก็จะได้เส้นที่เข้ม กดน้ำหนักมือน้อยหรือแผ่วเบา ก็จะได้เส้นที่น้ำหนักเบา



ภาพที่ 2.17 : ตำแหน่งของไส้ดินสอกับกระดาษที่ทำให้ขนาดของเส้นต่างกัน

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

2.5.4 วิธีการจับดินสอ

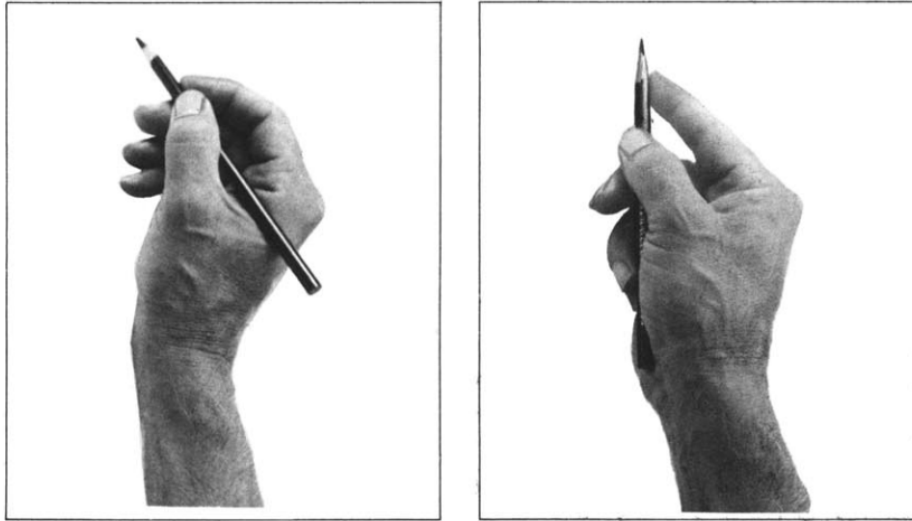
ลักษณะการจับดินสอก็มีความสำคัญที่เป็นปัจจัยให้วาดเส้นได้ขนาดแตกต่างกันไป ดังนั้นผู้วาดมือใหม่ควรฝึกฝนและทดลองจับดินสอให้ถนัดในหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้เกิดความถนัดและคุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์จะทำให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีในการฝึกฝน

การจับดินสอไม่มีวิธีการตายตัว อาจจะจับดินสอในลักษณะเหมือนกับการเขียนข้อความ ด้วยวิธีการใช้นิ้วชี้และนิ้วโป้ง หรือใช้วิธีการคว่ำมือก็ได้ด้วยการจับดินสอด้วยนิ้วโป้งและนิ้วกลาง จากนั้นให้นิ้วชี้ไว้ด้านบนเพื่อกดดินสอให้เกิดเป็นน้ำหนักต่างๆ ในขั้นตอนนี้ผู้วาดควรทดลองการขยับดินสอเพื่อให้เกิดเป็นเส้นหลายๆ แบบเพื่อทดลองน้ำหนักมือ และปรับเปลี่ยนท่าจับดินสอให้ถนัด เพื่อสร้างความคุ้นเคยในการใช้งานดินสอให้ได้มากที่สุด

วิธีการจับดินสอ แบ่งออกเป็น 2 แบบ ได้แก่

1) **แบบเขียนหนังสือ** เหมาะสำหรับการใช้เขียนตัวหนังสือ ร่างภาพ เขียนภาพและแรเงา ในส่วนที่มีความละเอียดประณีต หากจับสั้น (เหลือปลายดินสอน้อย) จะเป็นการใช้วาดในพื้นที่วงแคบ หากจับยาว (เหลือปลายดินสอยาว) จะเป็นการใช้วาดในพื้นที่กว้างได้เส้นที่ยาว

2) **แบบอิสระ** เหมาะสำหรับร่างภาพและแรเงาได้ในมุมกว้าง เป็นอิสระและปฏิบัติได้รวดเร็ว



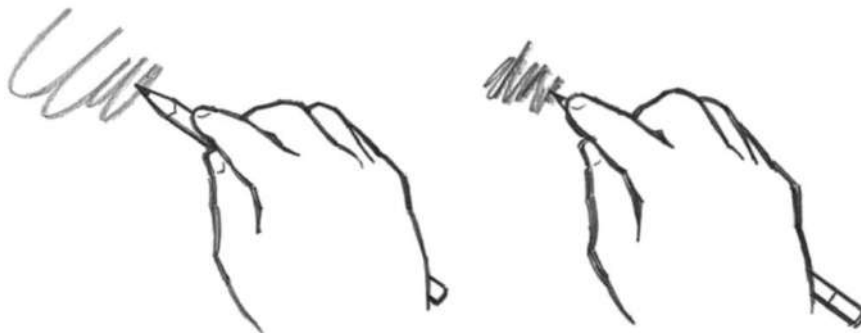
ภาพที่ 2.18 : ด้านซ้าย-วิธีการจับดินสอแบบเขียนหนังสือ ด้านขวา-วิธีการจับดินสอแบบอิสระที่ให้
ความยืดหยุ่นอิสระ

ที่มา : (Rudy De Reyna, 1996,How to draw what you see, p.13)

ลักษณะการจับดินสอเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ได้ลักษณะของเส้นที่แตกต่างกันไปหลายรูปแบบ
ลักษณะของเส้นที่สัมพันธ์กับท่าจับดินสอพื้นฐาน สามารถอธิบายได้ ดังต่อไปนี้

1. เส้นหนา

ขึ้นอยู่กับจุดที่ดินสอสัมผัสกับกระดาษจะไม่ใช้ที่ส่วนปลายแหลมเพียงจุดเดียว แต่จะเป็น
การจับดินสอให้ส่วนด้านข้างของไส้ดินสอสัมผัสกับกระดาษ ถ้าสัมผัสมากก็จะได้เส้นหนาถ้าสัมผัสน้อย
ก็จะได้เส้นบาง

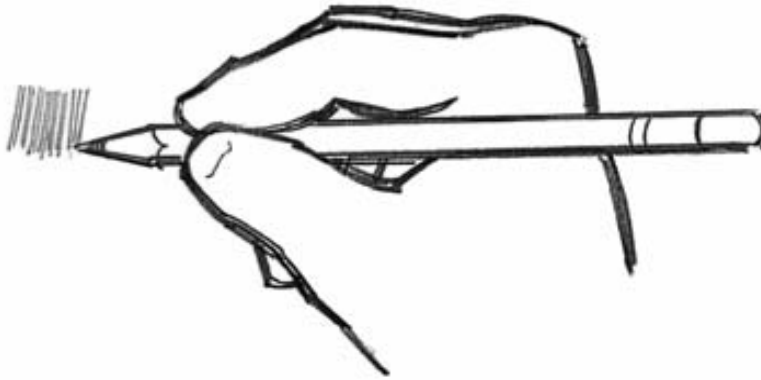


ภาพที่ 2.19 : ลักษณะการจับดินสอในการวาดเส้นหนา

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink,2006, p.15)

2. การสร้างเส้นบาง และมีความคม

สำหรับเส้นลักษณะนี้ให้จับดินสอไว้ในตำแหน่งเหมือนกับการเขียนหนังสือ โดยวางดินสอไว้ระหว่างนิ้วหัวแม่มือกลางและนิ้วชี้ มีอวางอยู่บนกระดาษอย่างนุ่มนวลด้วยท่าที่ถนัด จะช่วยให้ลากเส้นได้อย่างคมและมั่นคง

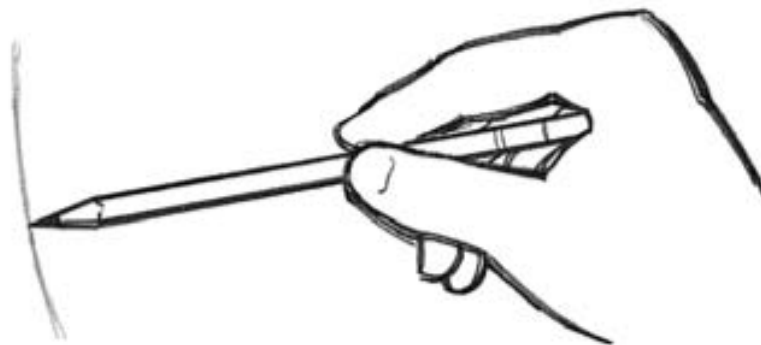


ภาพที่ 2.20 : ตัวอย่างการจับดินสอในการวาดเส้นให้ได้เส้นบางและคมชัด

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.15)

3. การสร้างเส้นยาวที่เชื่อมต่อกัน

สำหรับเส้นลักษณะนี้ให้จับดินสอไว้ในตำแหน่งคล้ายกับการเขียนหนังสือแต่จะทิ้งระยะห่างจากหัวดินสอมากพอสมควร เพื่อให้ได้ระยะของการกวัดมือ ซึ่งง่ายต่อการควบคุมทิศทางในการวาดเส้น จะได้เส้นที่มีชีวิตชีวา โดยไม่กดน้ำหนักให้จมไปในผิวกระดาษมากนัก



ภาพที่ 2.21 : ตัวอย่างการจับดินสอในการวาดเส้นให้ได้เส้นยาว

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, 2006, Drawing for the Absolute Beginner, p.15)

2.5.5 เส้นร่าง

เส้นร่าง เป็นเส้นที่มีความสำคัญมากในการร่างภาพโครงสร้าง ขณะวาดเส้นและใช้แนวดินสอ ทำมุมระนาบของกระดาษประมาณ 15 องศา การวาดเส้นร่างจะวาดด้วยการทำงานของช่วงข้อศอก และแขน ดังนั้น การจับดินสอจึงสามารถร่างดินสอได้คล่องตัว ทำรัศมีของการร่างเส้นได้กว้างทั่วทั้งแผ่นภาพ คือสามารถร่าง เส้นจากส่วนบนของแผ่นภาพลงมาส่วนล่างได้โดยการร่างเส้นเดียวติดต่อกัน โดยตลอดและรวดเร็ว การร่างภาพ จะร่างเส้นที่มีน้ำหนักเบา จะใช้วิธีผ่อนน้ำหนักมือจากการจับดินสอ นั้น เส้นร่างที่ใช้ในการร่างภาพโครงสร้าง ถ้าคลาดเคลื่อนหรือผิดพลาด ไม่นิยมลบออกทันที เพราะการร่างเส้นร่างนั้นด้วยดินสออ่อน 2B,4B และร่างด้วยเส้นเบาๆ ก่อน เมื่อผิดพลาดก็ร่างขึ้นใหม่ เส้นเก่าที่ผิดจะเป็นแนวเปรียบเทียบให้เส้นที่ร่างขึ้นใหม่มีความถูกต้อง การลบทิ้งเมื่อผิดพลาดจะทำให้กระดาษชำรุด และไม่มีเส้นไว้เป็นเครื่องสังเกต การควบคุมน้ำหนักมือนั้นมีผลต่อลักษณะของเส้นเช่นกัน ขณะที่ลากเส้นดินสอหากเน้นน้ำหนักมือลงปลายดินสอ เส้นที่ปรากฏก็จะมีน้ำหนักเข้ม เส้นหนา และเมื่อต้องการเส้นที่มีน้ำหนัก อ่อนเบา ก็จะใช้วิธีผ่อนน้ำหนักมือจากการจับดินสอ นั้น



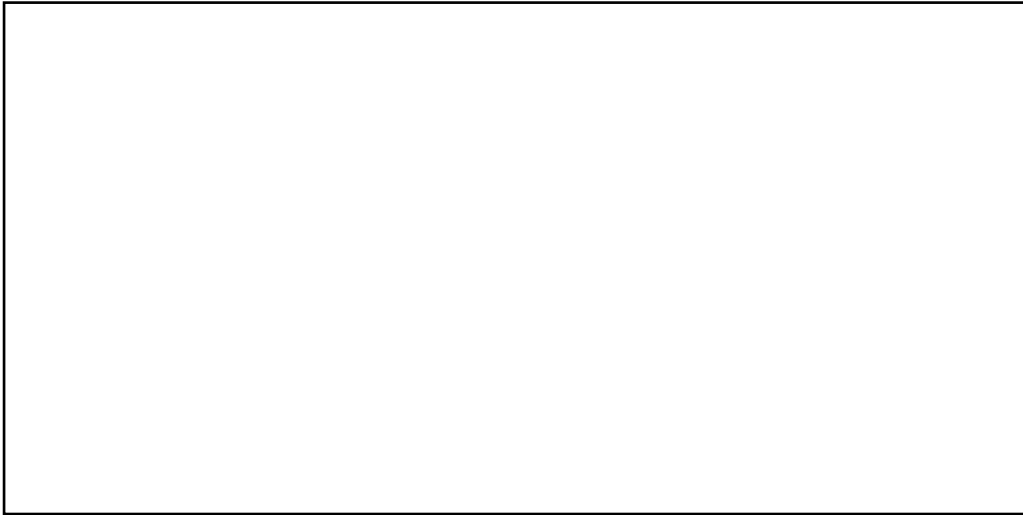
ภาพที่ 2.22 : ลักษณะของเส้นร่างในงานวาดเส้น

ที่มา : <https://yandex.com/collections/card/59fb60090265c1a32accfc75/>

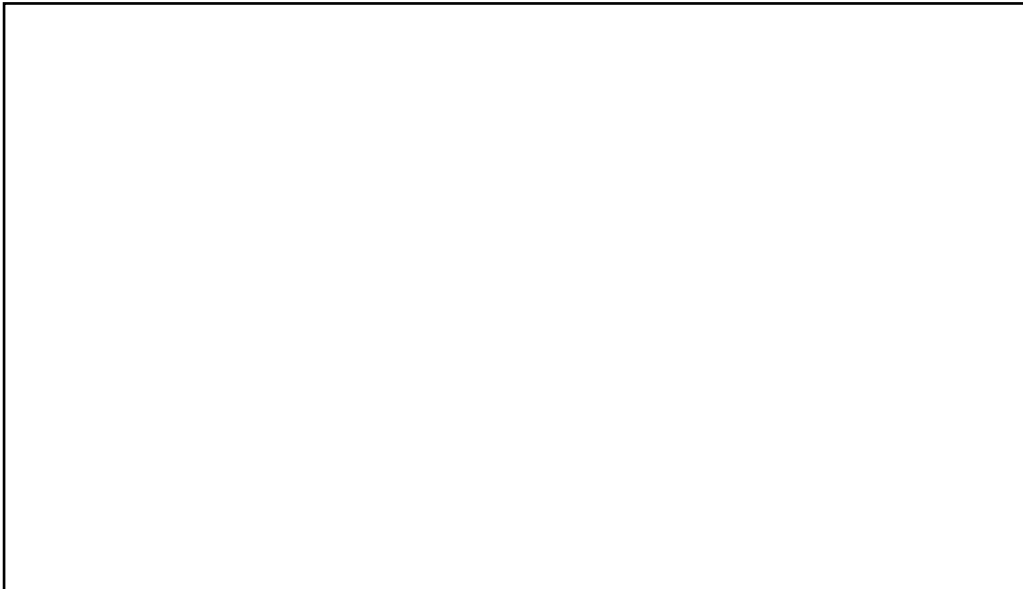
แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 2

โจทย์ ให้นักศึกษาวาดเส้นในลักษณะต่างๆ ตามที่กำหนด

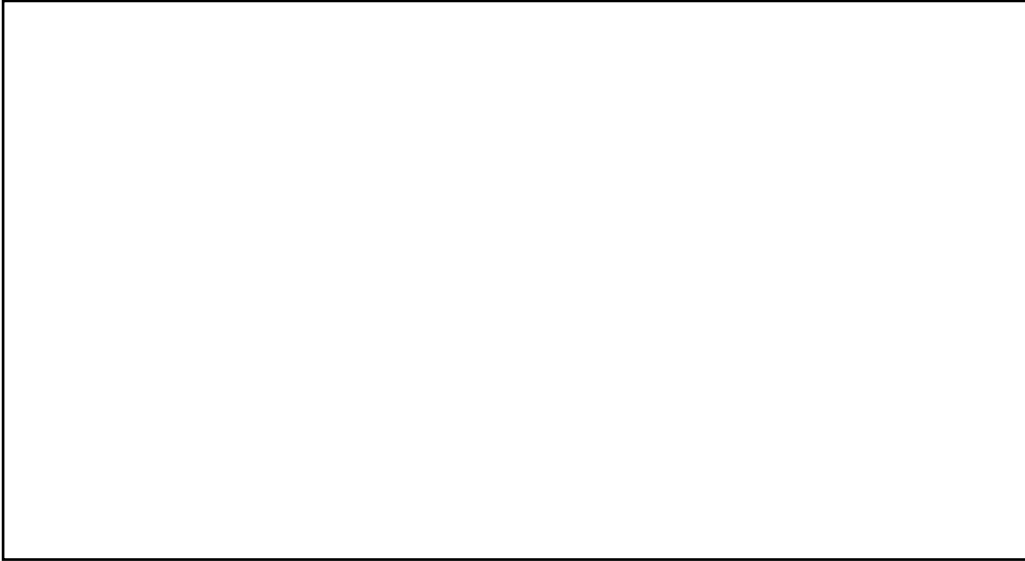
1. ฝึกเขียนเส้นตรง/เส้นนอน



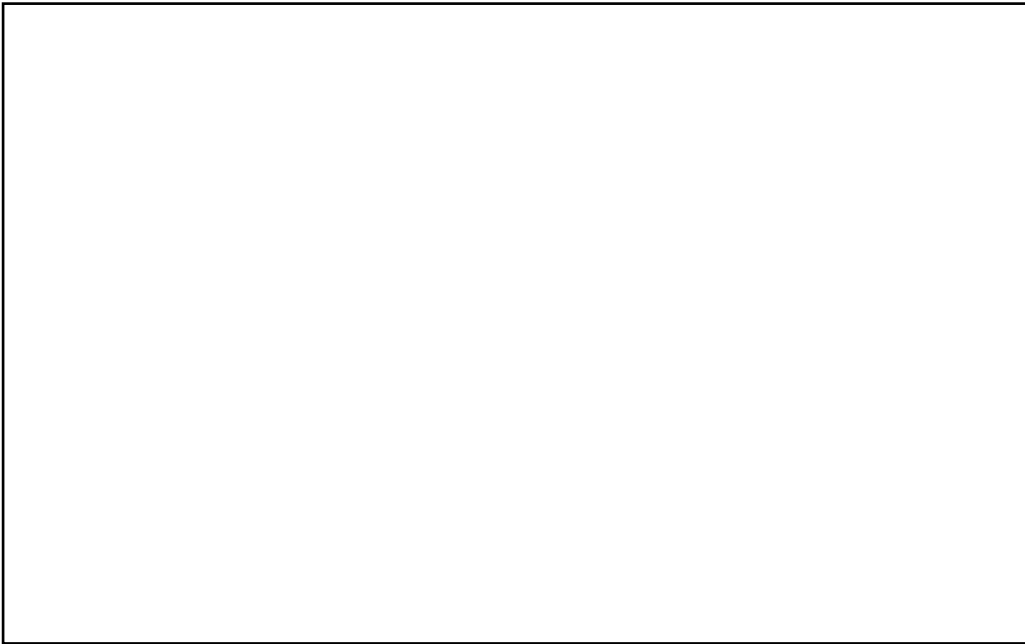
2. ฝึกเขียนเส้นตั้ง



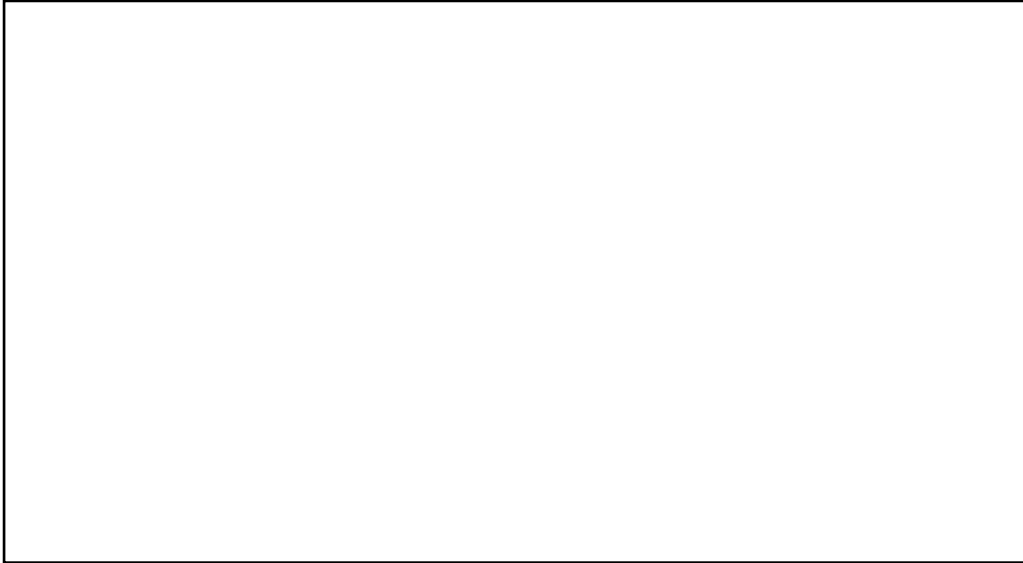
3. ฝึกเขียนเส้นเอียง/หรือเส้นเฉียง



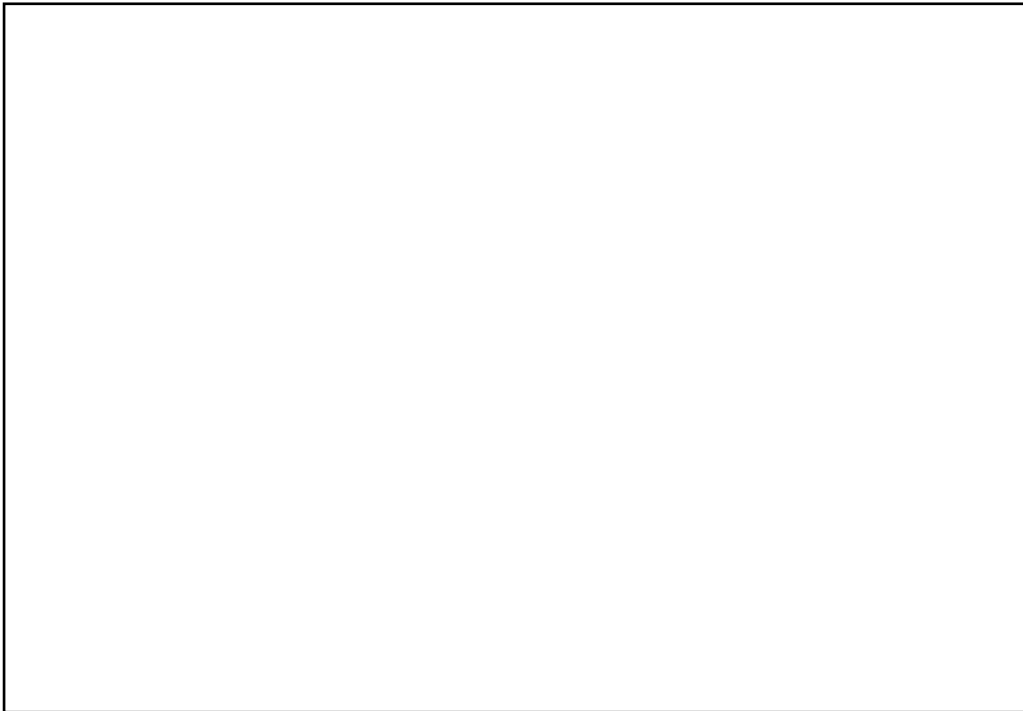
4. ฝึกเขียนเส้นวนเป็นก้นหอย



5. ฝึกเขียนเส้นหยัก/เส้นซิกแซก



6. ฝึกเขียนวงกลม ฯลฯ



คำถามทบทวนบทที่ 2

1. วัสดุและอุปกรณ์ในการวาดเส้นมีอะไรบ้าง
2. วัสดุดินสอลักษณะใดเหมาะสำหรับการแรเงาภาพ
3. ให้อธิบายคุณสมบัติของเส้น
4. ให้อธิบายหน้าที่ของเส้น
5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึกอย่างไร ให้อธิบาย
6. เส้นนอน ให้ความรู้สึกอย่างไร ให้อธิบาย
7. ปัจจัยที่ทำให้เกิดขนาดของเส้นที่แตกต่างกันคืออะไร
8. ปัจจัยที่ทำให้เกิดน้ำหนักของเส้นที่แตกต่างกันคืออะไร
9. การจับดินสอในท่าแบบเดียวกับการเขียนหนังสือโดยทิ้งปลายด้ามดินสอให้ยาวจะช่วยให้ง่ายต่อการวาดเส้นในลักษณะใด
10. ให้อธิบายความหมายของเส้นร่าง

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2556). เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการวาดเส้นเพื่องานนิเทศศาสตร์. คณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชานิเทศศาสตร์. มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
- Mark and MaryWillenbrink. (2006). **Drawing for the Absolute Beginner**. United State of America : North Light Books
- Rudy De Reyna. (1996). **How to draw what you see**. United State of America : Watson-Guptill
- กิจวัฒน์ แสนศรีระ. (2554). **เส้นพื้นฐานการเขียนภาพ**. (ออนไลน์) สืบค้นจาก http://www.cpss.ac.th/learnonline/art_nam/unit_2_1.html. 22 มีนาคม 2559
- ชวนชม by darindesign. (2559). **สาวไส้! ลึกถึงแก่นไส้ดินสอ**. (ออนไลน์) สืบค้นจาก <https://www.bbblogr.com/5821/>. 22 มีนาคม 2559
- Drawing Art Gallery. (2018). **Different Types Of Drawing Pencils**. (Online) Retrieved from : <http://drawingzoro.com/drawing-pencils-types-hd/drawing-pencils-types-hd-photos-different-types-of-drawing-pencils-drawing-art-gallery/>. 16 March 2018

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 3

เนื้อหา

1. ขั้นตอนการวาดเส้น
2. การจัดองค์ประกอบ
3. มุมมอง
4. ทศนิยม
5. แสงและเงา
6. น้ำหนัก

วัตถุประสงค์ของการศึกษาในบทนี้

1. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงขั้นตอนการวาดเส้น
2. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายการจัดองค์ประกอบเพื่อใช้ในการวาดเส้นได้
3. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงมุมมองเพื่อใช้ในการวาดเส้นได้
4. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงทศนิยมเพื่อใช้ในการวาดเส้นได้
5. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงแสงและเงาเพื่อใช้ในการวาดเส้นได้
6. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงน้ำหนักเพื่อใช้ในการวาดเส้นได้

วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอนประจำบท

วิธีการสอนและกิจกรรมการสอนประจำบทที่ 3 ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาเอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้นบทที่ 3 ขั้นตอนการวาดเส้น
2. บรรยายขั้นตอนการวาดเส้นโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ
2. บรรยายเทคนิคและวิธีการในการจัดองค์ประกอบโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ
3. บรรยายมุมมองในการวาดเส้น โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ
4. บรรยายทศนิยมในการวาดเส้น โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ

5. บรรยายแสงและเงาในการวาดเส้น โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์

Power Point บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ

6. บรรยายน้ำหนักในการวาดเส้น โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์

Power Point บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ

7. ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบตามหัวข้อที่กำหนดให้

8. ให้นักศึกษาวาดเส้นเพื่อฝึกปฏิบัติทางด้านทักษะ

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการสอนวิชาวาดเส้นบทที่ 3 เรื่องขั้นตอนการวาดเส้น

2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point สำหรับประกอบคำบรรยายพร้อมตัวอย่างผลงานวาดเส้น

3. วัสดุอุปกรณ์ในการวาดเส้น กระดานวาดรูป ดินสอ EE ยางลบ คลิปหนีกระดาษ กระดาษวาดรูป 80 ปอนด์

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน

2. สังเกตพฤติกรรมความตั้งใจและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

3. ประเมินจากผลงานปฏิบัติทางด้านทักษะการวาดเส้น

4. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมความสนใจของผู้เรียนในชั้นเรียน

บทที่ 3

ขั้นตอนการวาดเส้น

ในการวาดเส้นนั้นมีขั้นตอนในการเริ่มต้นและสิ่งที่คุณวาดจำเป็นต้องทราบในการเริ่มต้นวาดเส้น ดังนี้

3.1 การร่างภาพ (Sketch)

เป็นการเขียนหรือวาดรูปด้วยเส้นร่างเบาๆ โดยไม่ใช่เครื่องมือช่วยในการเขียนหรือวาดรูป การร่างภาพมีความสำคัญมากในงานวาดเส้น เพราะเป็นการเริ่มต้นโครงร่างของภาพทั้งหมด ถ้าร่างภาพได้ขนาดสัดส่วนถูกต้องเหมาะสมดีแล้ว การลงน้ำหนักและการแรเงาก็จะง่าย รวดเร็ว ช่วยทำให้ภาพนั้นสมบูรณ์สวยงามมีขนาดสัดส่วนที่ถูกต้องตามแบบ



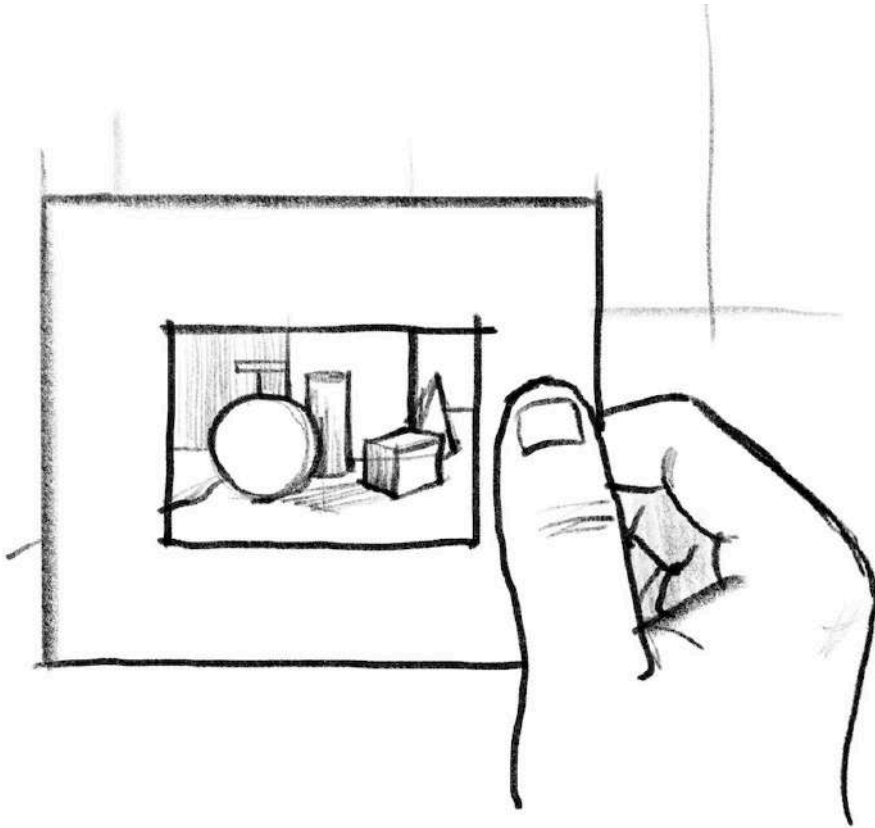
ภาพที่ 3.1 : การร่างภาพด้วยเส้นที่มีน้ำหนักเบา

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

3.2 การจัดองค์ประกอบ (Composition)

การจัดองค์ประกอบภาพที่ดีต้องมีความเหมาะสมกับหน้ากระดาษ ไม่ทำให้ภาพเล็กหรือใหญ่เกินไป ด้วยวิธีการจัดองค์ประกอบ รูปร่าง รูปทรง ให้เหมาะสมกับที่ว่างของหน้ากระดาษ เช่น ถ้ามีพื้นที่ว่างของหน้ากระดาษมากเกินไปภาพจะดูเล็กไม่สมดุลกับพื้นที่ว่าง แต่ถ้ามีพื้นที่ว่างน้อยเกินไปจะทำให้ภาพจะดูอัดอัด เป็นต้น

การจัดองค์ประกอบของภาพ อาจจะใช้กระดาษเจาะเป็นช่องสี่เหลี่ยมให้ได้สัดส่วน (Scale) เดียวกันกับพื้นที่กระดาษที่จะวาด แล้วมองลอดช่องกระดาษเพื่อหาองค์ประกอบของภาพที่เหมาะสม นอกจากใช้กระดาษเจาะเป็นช่องสี่เหลี่ยมแล้ว ผู้วาดสามารถใช้มือในลักษณะการกางมือทั้งสองข้าง ดังภาพตัวอย่าง เพื่อใช้ในการหาองค์ประกอบของภาพ



ภาพที่ 3.2 : การใช้กระดาษเจาะเป็นช่องสี่เหลี่ยมเพื่อหาองค์ประกอบภาพ
ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)



ภาพที่ 3.3 : การใช้มือทำลักษณะเป็นช่องสี่เหลี่ยมเพื่อหาค่าประกอบภาพ
ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

3.3 มุมมอง (Eye level)

มุมมองเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการวาดภาพ ผู้วาดจะมองเห็นลักษณะของวัตถุแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับตำแหน่งของวัตถุและระดับสายตาของผู้วาดโดยหลักๆ แล้วมี 3 มุมมอง

1. ระดับสายตา

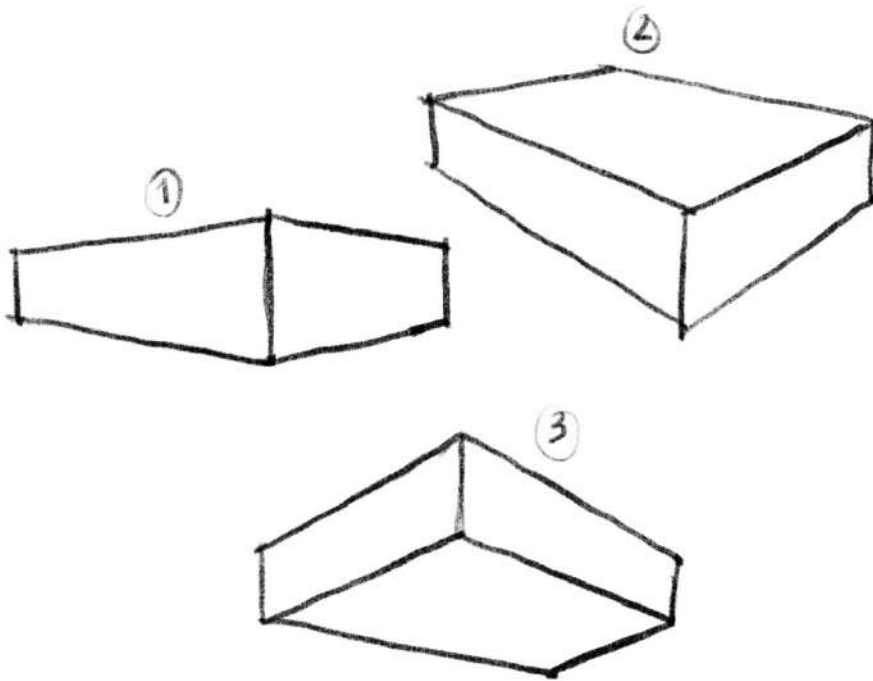
ผู้วาดและวัตถุอยู่ระดับเดียวกันใช้บ่อยในการวาดภาพบุคคล ภาพทิวทัศน์และภาพการออกแบบ ตกแต่งภายใน

2. ระดับเหนือวัตถุ

ระดับสายตาของผู้วาดอยู่เหนือวัตถุ มุมมองนี้จะเห็นสัดส่วนของวัตถุด้านบนของวัตถุได้อย่างชัดเจน ขึ้นอยู่กับระดับความสูงระหว่างระดับสายตาของผู้วาดกับวัตถุด้วย พบได้บ่อยๆ คือ การวาดวัตถุที่เล็กกว่าผู้วาด การวาดภาพทิวทัศน์จากมุมสูง

3. ระดับต่ำกว่าวัตถุ

ระดับสายตาของผู้วาดอยู่ต่ำกว่าวัตถุ หรืออาจจะอยู่ระดับเดียวกับวัตถุ แต่วัตถุนั้นมีขนาดที่สูงมาก เช่น การวาดตึกสูงโดยที่ผู้วาดยืนอยู่ใกล้วัตถุ หรืออาจจะเรียกว่า มุมเงย การวาดภาพที่มุมมองนี้จะให้ความรู้สึกยิ่งใหญ่ เข้มแข็ง



ภาพที่ 3.4 : การเห็นวัตถุจากมุมมองต่างๆ

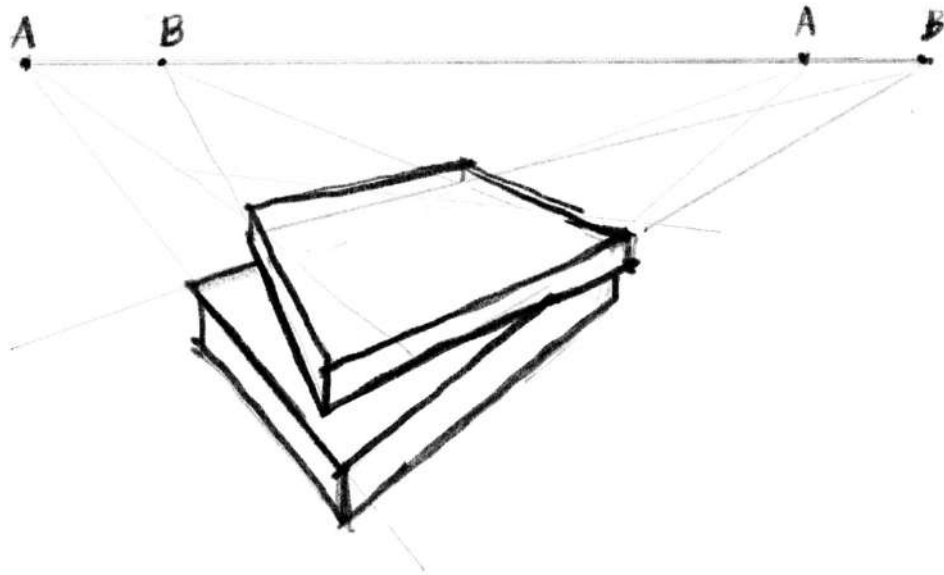
ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

3.4 ทศนมิติ (Perspective)

ทศนมิติ หรือทับศัพท์ว่า เพอร์สเปกทีฟ เป็นหนึ่งในปัจจัยที่สำคัญมากในการวาดภาพถือเป็นพื้นฐานทางความรู้เกี่ยวกับเรื่องระยะใกล้-ไกลที่เกิดขึ้น ซึ่งจะมีอยู่ทั้งในการวาดภาพหุ่นนิ่งและการเขียนภาพทิวทัศน์ ซึ่งจะทำให้การถ่ายทอดภาพวาดออกมาได้ลักษณะสมจริง เช่น วัตถุที่อยู่ใกล้จะมีขนาดใหญ่ วัตถุที่อยู่ไกลจะมีขนาดเล็ก โดยหลักทัศนียวิทยาจะสร้างมิติลวงตาทำให้ภาพที่เขียนดูสมจริงมากยิ่งขึ้น

ทศนมิติจะช่วยให้การเขียนภาพที่ปรากฏออกมาในลักษณะที่เหมือนการมองเห็นจริง โดยปกติมักจะใช้เพื่อการนำเสนอภาพจำลองของแนวความคิดในการออกแบบผลงานเช่น ภาพงานอาคารในงานสถาปัตยกรรม ภาพการตกแต่งภายในสำหรับงานมัณฑนศิลป์ เป็นต้น

ปัจจัยในเรื่องของระดับสายตาที่มองวัตถุนั้น ทำให้ผู้มองเห็นทศนมิติที่แตกต่างกันไป มีผลในการวาดภาพต่างๆ ทั้งภาพวัตถุ ทิวทัศน์ สถาปัตยกรรม ดังนั้นในการวาดเส้นนั้น หลักการพื้นฐานของทศนมิติ (Perspective) มีความสำคัญมาก เพื่อให้ได้ภาพที่ดูไม่ขัดตามีสัดส่วนที่ถูกต้อง สวยงาม และมีความสมบูรณ์



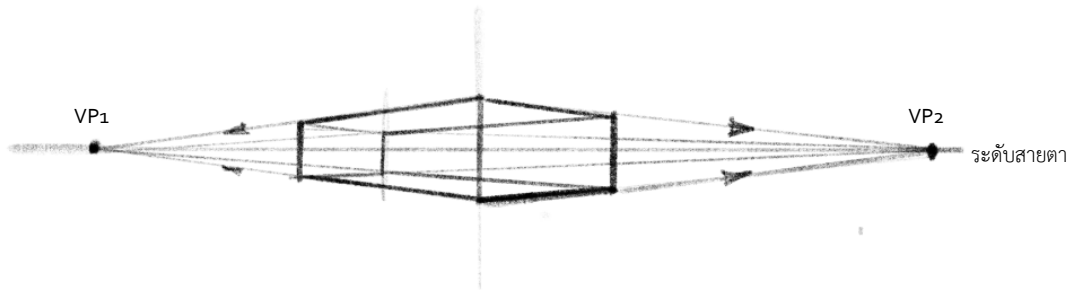
ภาพที่ 3.5 : ทศนมิติในการวาดภาพวัตถุ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

การวาดทัศนมิติ (Perspective) มืองค์ประกอบดังนี้

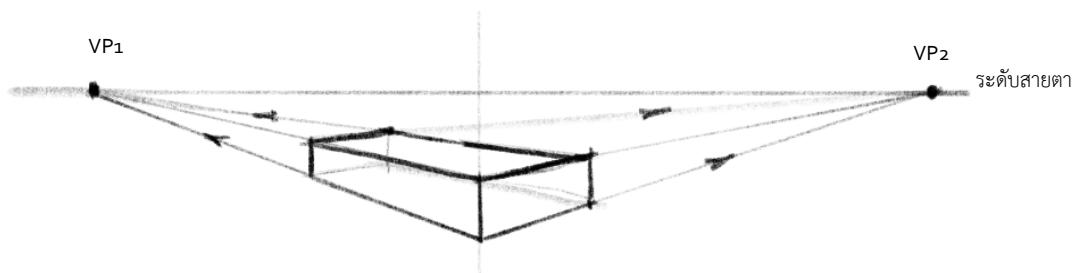
1. เส้นระดับสายตา (Horizon Line หรือ HL) เป็นเส้นระดับแนวนอนหรือ เส้นระดับขอบฟ้า จะขึ้น-ลง สูง-ต่ำ ขึ้นอยู่กับระดับสายตาของผู้มอง เป็นเส้นที่สำคัญในการกำหนดมุมมองของการมอง วัตถุหรือสิ่งก่อสร้างทั้งหลาย โดยเส้นระดับสายตาจะขีดตัดอยู่บริเวณที่ผู้วาดกำหนดให้เป็นจุดระดับสายตา

2. จุดรวมสายตา (Vanishing Point หรือ VP) เป็นจุดรวมสายตาที่อยู่ในเส้นระดับสายตา เป็นตำแหน่งที่ลากเส้นจากวัตถุต่างๆ ไปรวมกัน มีตั้งแต่ 1 จุดขึ้นไป แล้วแต่ตำแหน่งของวัตถุที่จัดวาง หรือต้องการวาดให้มีความหลากหลายซับซ้อน เป็นจุดกำหนดมุมมองที่ไกลที่สุดของสายตาในระยะนั้นๆ โดยกำหนดให้อยู่บนเส้นระดับสายตา



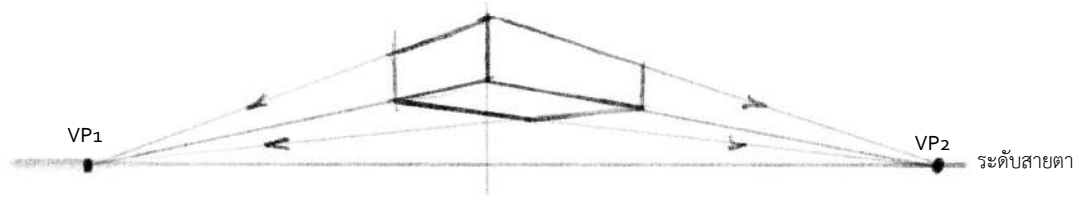
ภาพที่ 3.6 : การวาดภาพทัศนมิติในมุมมองระดับวัตถุ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)



ภาพที่ 3.7 : การวาดภาพทัศนมิติในมุมมองระดับสูงกว่าวัตถุ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)



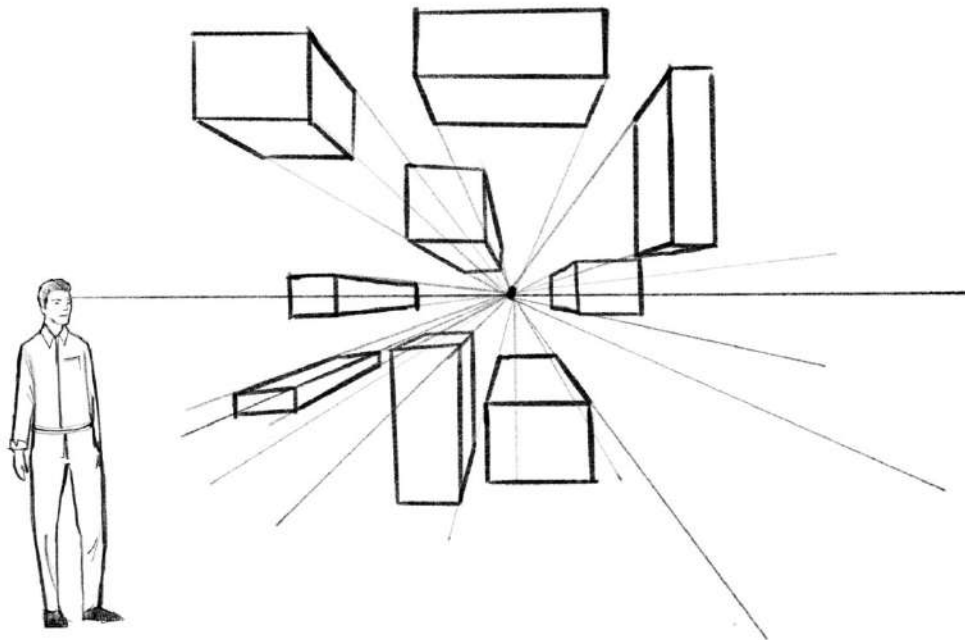
ภาพที่ 3.8 : การวาดภาพทัศนมิติในมุมมองระดับต้ำวัตถุ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

ประเภทของทัศนมิติ

การวาดภาพตามหลักทัศนมิติหรือทัศนียภาพ (Perspective) เป็นส่วนประกอบอย่างหนึ่งที่สำคัญมาก เพราะจะทำให้ภาพมีมิติในเรื่องของความลึก ระยะใกล้-ไกลปรากฏอยู่ในภาพ โดยมีหลักในการวาด คือ สิ่งที่อยู่ใกล้ตาจะมีขนาดใหญ่ สิ่งที่อยู่ไกลตาจะมีขนาดเล็ก โดยการวาดเส้นทัศนียภาพ (Landscape) ตามหลักทัศนมิติ (Perspective) นั้น มี 3 แบบคือ

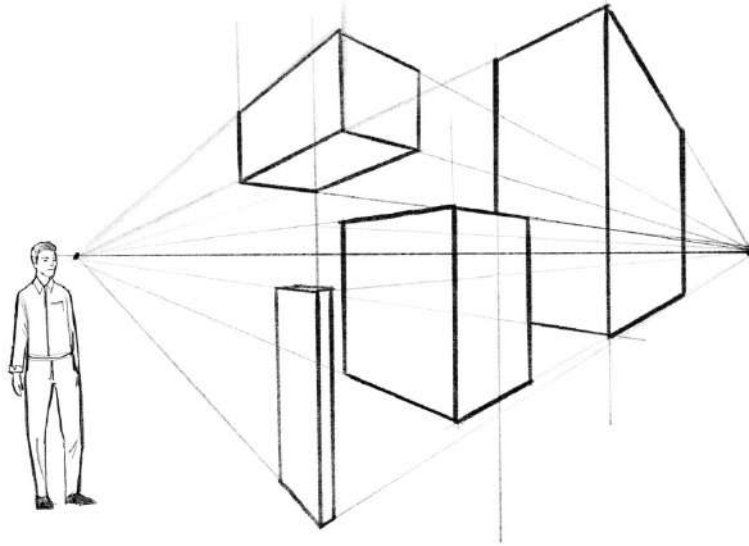
1. ทัศนมิติแบบจุดเดียวจะมีจุดสุดสายตา (Vanishing Point) จุดเดียว อาจอยู่ด้านซ้าย หรือ ขวา บนหรือล่าง หรืออยู่กึ่งกลางของภาพก็ได้



ภาพที่ 3.9 : การวาดภาพวัตถุที่มีจุดรวมสายตา 1 จุด

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

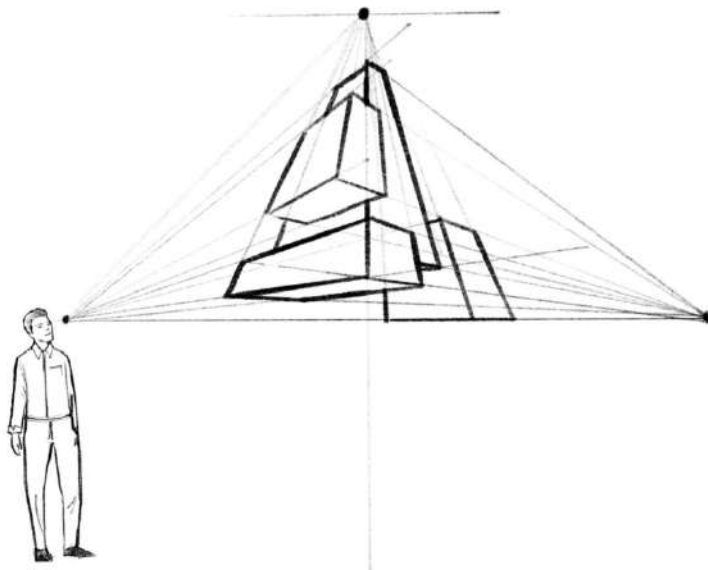
2. ทศนิยมมิติแบบสองจุด จะมีจุดสุดท้ายสองจุด อยู่ทางด้านซ้ายและขวาของภาพ



ภาพที่ 3.10 : การวาดภาพวัตถุที่มีจุดรวมสายตา 2 จุด

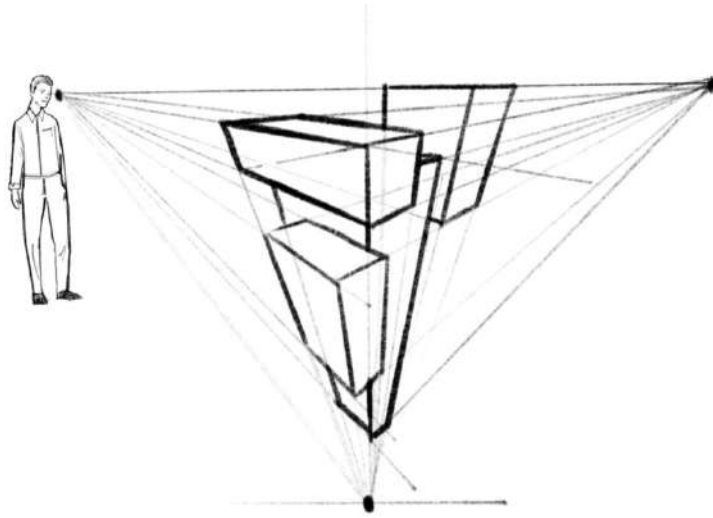
ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

3. ทศนิยมมิติแบบสามจุด จะมีจุดสุดท้ายสองจุด อยู่ทางด้านซ้ายและขวาของภาพ อีกหนึ่งจุดอาจอยู่ด้านบนหรือด้านล่างของภาพก็ได้



ภาพที่ 3.11 : การวาดภาพวัตถุที่มีจุดรวมสายตา 3 จุด ในลักษณะจากล่างขึ้นบน

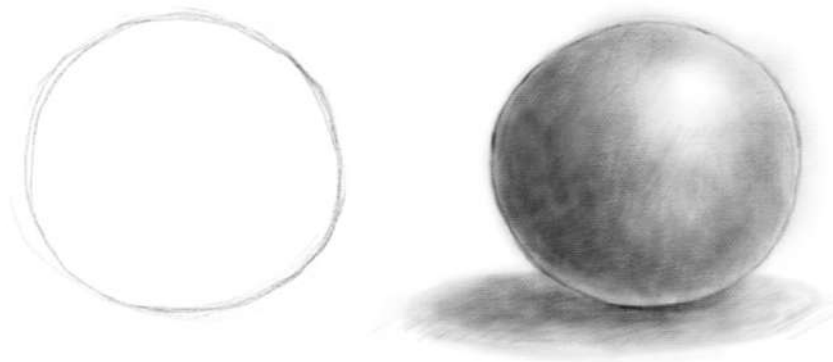
ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)



ภาพที่ 3.12 : การวาดภาพวัตถุที่มีจุดรวมสายตา 3 จุด ในลักษณะจากบนลงล่าง
ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

3.5 แสงและเงาในงานวาดเส้น

มนุษย์เราสามารถมองเห็นสิ่งต่างๆ ผ่านดวงตาได้เพราะแสงกระทบวัตถุและสะท้อนภาพเข้าสู่ในตาเรา ซึ่งแสงนั้นอาจเกิดจากต้นกำเนิดแสงจากธรรมชาติ เช่น ดวงอาทิตย์ หรือจากแสงประดิษฐ์ เช่น พวกลอดไฟต่างๆ ก็ได้ เมื่อมีแสงสิ่งที่เกิดคู่กันคือ เงา ซึ่งเกิดขึ้นได้จากแสงถูกสิ่งใดสิ่งหนึ่งบัง จะทำให้เกิดเงาของสิ่งๆ นั้นในทิศทางตรงข้ามกับแสง ในงานวาดเส้นสิ่งที่จะช่วยขบเน้นให้งานดูสมจริงมีมิติ คือ แสงและเงา เนื่องจากแสงและเงาจะช่วยให้รูปร่าง 2 มิติ เกิดเป็นมิติของรูปทรงในแต่ละด้านของวัตถุ หรือมิติ เช่น วัตถุนั้นกลมหรือวัตถุนั้นเหลี่ยม รวมไปถึงแสดงลักษณะพื้นผิวของวัตถุนั้นๆ ด้วย

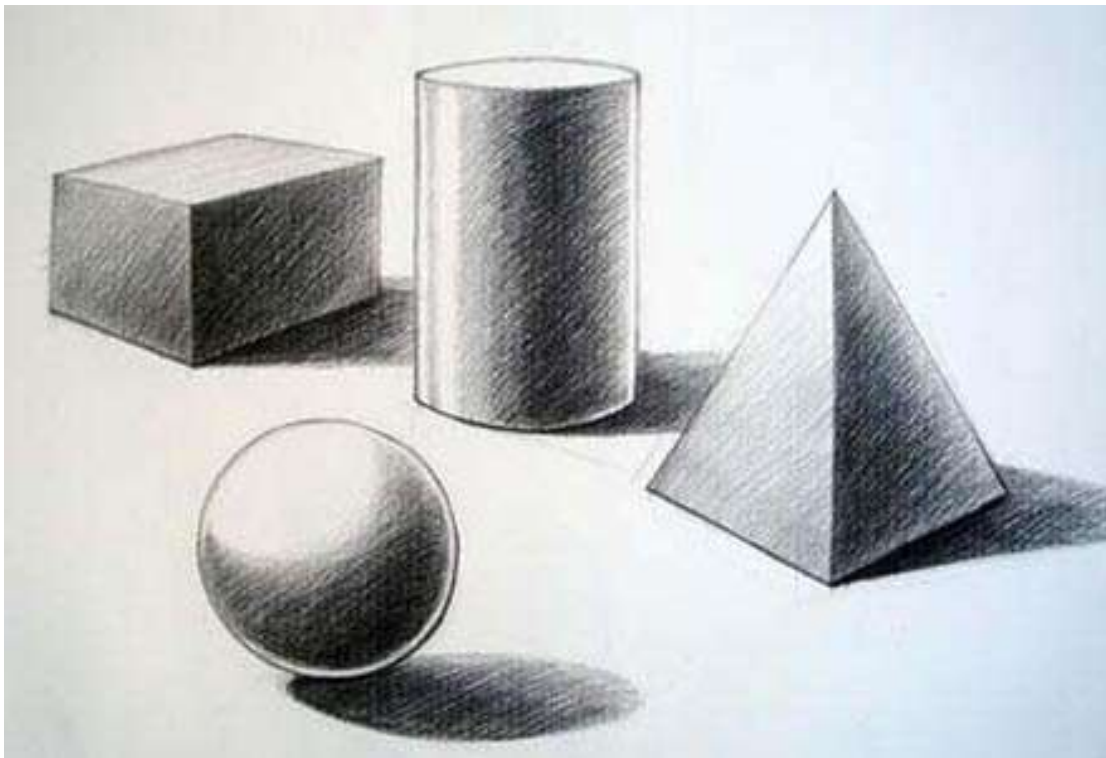


ภาพที่ 3.13 : การแรเงาเพื่อลงน้ำหนักจากรูปร่างให้เป็นรูปทรง
ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

แสง หมายถึง สิ่งที่ทำให้เรามองเห็นวัตถุ จะมี 2 ลักษณะ คือ

1. เกิดขึ้นจากธรรมชาติ เช่น แสงจากดวงอาทิตย์ แสงจากดวงจันทร์ แสงจากดวงดาว เป็นต้น
2. เกิดจากมนุษย์สร้างขึ้น เช่น หลอดไฟ ไฟฉาย โคมไฟ เทียน เป็นต้น

เงา คือส่วนที่แสงส่องไปไม่ถึงโดยมีวัตถุหรือสิ่งของบังเอาไว้ เงาจะชัดหรือไม่ชัดอยู่ที่แสงถ้าแสงสว่างจัดเงาก็จะชัด ถ้าแสงสว่างน้อยเงาก็ไม่ชัด เงาของวัตถุมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับแสงสว่างที่มากกระทบวัตถุนั้นแสงสว่างน้อยเงาที่เกิดขึ้นกับวัตถุก็จะน้อย



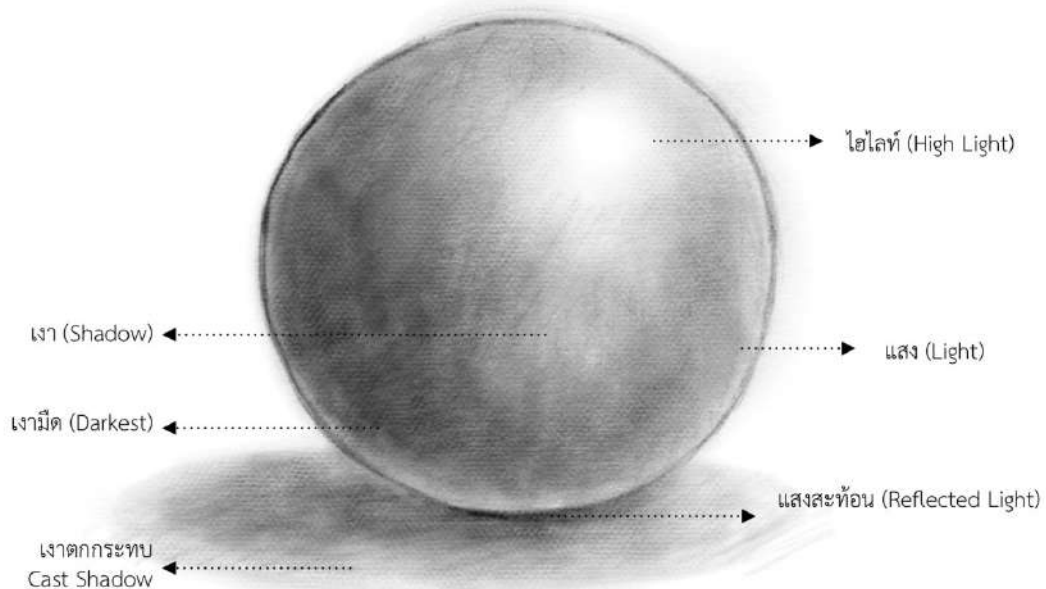
ภาพที่ 3.14 : แสงและเงาที่ทำให้เกิดรูปทรง 3 มิติ

ที่มา : <https://sites.google.com/site/baimon278/kar-lng-na-hnak-eseng-ngea-2>

ในการวาดเส้น หากผู้วาดสามารถลงรายละเอียดของแสงเงาได้ดีก็จะสามารถถ่ายทอดมิติของสิ่งที่จะนำเสนอได้ ซึ่งไม่ใช่แค่ศาสตร์ของจิตรศิลป์เท่านั้นที่ต้องการการวาดเส้นที่มีความสมจริงทางประยุกต์ศิลป์ก็เช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น หากนักออกแบบตัวละครต้องการที่จะสร้างสรรค์ภาพเพื่อใช้ในการงานอนิเมชัน การลงน้ำหนักแสงเงาของตัวละครและฉากให้สมจริง มีมิติก็จะช่วยสร้างสรรคงานให้ได้อย่างมืออาชีพ ฉะนั้นนักออกแบบจึงควรมีพื้นฐานทางการวาดเส้นที่ดีด้วย

3.5.1 ลักษณะของแสงเงาที่ใช้ในการวาดเส้น แบ่งออกเป็น 6 ค่า

1. แสงสว่างที่สุด (High Light) เป็นบริเวณที่วัตถุกระทบแสงโดยตรง ทำให้ส่วนนั้นมีน้ำหนักอ่อนที่สุด ถ้าวัตถุเป็นสีขาวบริเวณนั้นจะปล่อยว่าง ไม่ต้องลงเงาก็ได้
2. แสงสว่าง (Light) เป็นบริเวณที่ไม่ถูกแสงโดยตรง แต่มีบางส่วนที่ได้รับอิทธิพลจากการลงน้ำหนักบริเวณนี้ต้องให้อ่อนจางแต่แก่กว่าบริเวณแสงสว่างที่สุดเล็กน้อย
3. แสงสะท้อน (Reflected Light) เป็นบริเวณของวัตถุที่ไม่ได้กระทบแสงโดยตรง หากอยู่ในตำแหน่งที่เป็นเงาแต่ถูกแสงสะท้อนจากวัตถุที่อยู่ใกล้ๆ กันมากระทบ น้ำหนักของบริเวณนี้จะอ่อนกว่าบริเวณที่เป็นเงา ค่าของแสงสะท้อนจะให้ความรู้สึกในภาพมีมิติ มีมวลสาร มีชีวิตชีวา ดูเหมือนมีอากาศอยู่รอบๆ
4. เงา (Dark) เป็นบริเวณที่ได้รับอิทธิพลของแสงน้อยมาก ซึ่งเงาบริเวณนี้จะต้องแรเงาให้มีน้ำหนักเข้มกว่าบริเวณแสงสว่างพอสมควร พอที่จะแยกแสงและเงาออกจากกันได้
5. เงามืด (Darkest) เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับอิทธิพลของแสงจึงต้องแรเงาด้วยน้ำหนักที่เข้มกว่าบริเวณอื่นๆ ทั้งหมดของวัตถุ
6. เงาตกกระทบหรือเงาของวัตถุ (Cast Shadow) เป็นบริเวณที่เงาของวัตถุนั้นๆ ทอดไปตามพื้นหรือรองรับวัตถุ โดยจะมีน้ำหนักแก่กว่าบริเวณแสงสะท้อน ขนาดและรูปร่างของเงาตกทอดจะขึ้นอยู่กับทิศทางของแสง รูปร่างของวัตถุและพื้น



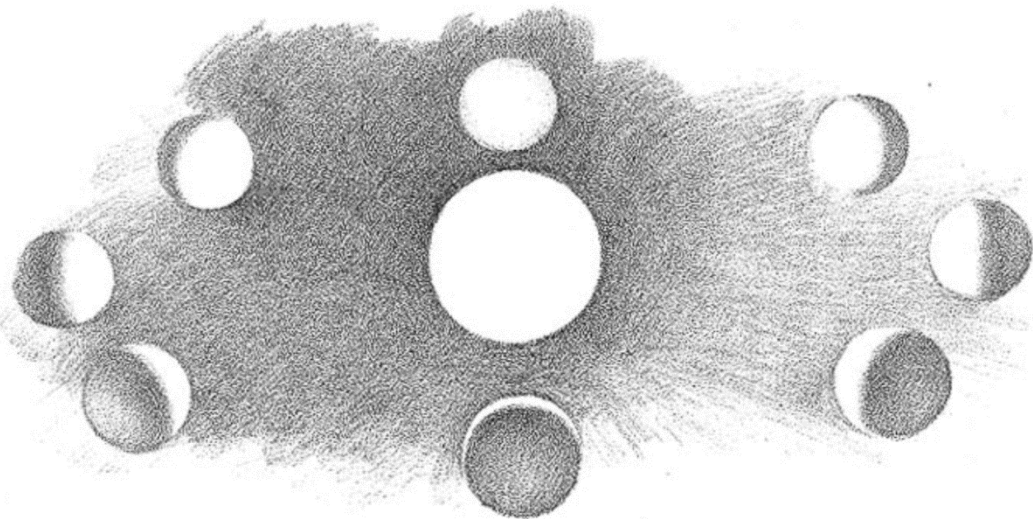
ภาพที่ 3.15 : ลักษณะของแสงเงาที่ใช้ในการวาดเส้น

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

3.5.2 ทิศทางแสง

แม้ว่าแสงนั้นมีแหล่งกำเนิดมาจากที่เดียวกัน แต่หากว่ามีทิศทางที่แตกต่างกันจะส่งผลต่อมิติของภาพ ดังนั้นในการวาดเส้นไม่ว่าจะมือใหม่หรือมืออาชีพ สิ่งที่ต้องพิจารณาอีกอย่างคือความเหมาะสมของทิศทางของแสง โดยเราสามารถแบ่งทิศทางของแสงออกเป็น 5 ทิศทางใหญ่ๆ ดังนี้

1. ทิศทางแสงด้านหน้า คือทิศทางของแสงจะเข้ามาทางด้านหน้าของตัวแบบหรือวัตถุ หรือทิศทางตามแสง ภาพที่เห็นรายละเอียดต่างๆ ของวัตถุครบทุกส่วนชัดเจนไม่เกิดเงาทางด้านหน้าเงาจะไปตกอยู่ทางด้านหลังแทน แสงลักษณะนี้มักทำให้ภาพดูแบน ขาดมิติ
2. ทิศทางแสงด้านหลัง แสงจะมาจากด้านหลังของวัตถุที่เป็นตัวแบบ หรือทิศทางย้อนแสงนั่นเอง ด้านหน้าจะมีมืด ตัวแบบจะกลายเป็นเงาดำจะเห็นเป็นแค่รูปร่างของวัตถุแต่ไม่เห็นรายละเอียดอื่นๆ บนวัตถุ
3. ทิศทางแสงข้าง หมายถึงทุกทิศทางที่มาจากทางด้านข้างทั้งตรงและเฉียงก็ตาม แสงที่มาจากด้านข้างนี้จะทำให้ภาพมีมิติและเกิดแสงเงาทางด้านตรงข้ามของแสง คือถ้าแสงมาด้านซ้ายก็จะเกิดเงามืดทางด้านขวา
4. ทิศทางแสงบน คือแหล่งกำเนิดแสงจะอยู่เหนือตัวแบบหรือมุมสูง ทำให้เกิดเงาตกกระทบทางด้านล่างของวัตถุ
5. ทิศทางแสงล่าง คือแหล่งกำเนิดแสงจะอยู่ต่ำกว่าวัตถุหรือมุมต่ำ ทำให้ไม่เกิดเงาตกกระทบที่ได้วัตถุ ให้อารมณ์เคร่งขรึม ดูลึกลับ



ภาพที่ 3.16 : แสดงภาพวัตถุที่โดนแสงจากทิศทางที่ต่างกัน

ที่มา : (Loomis Andrew, Successful Drawing, p.78)

น้ำหนักในการวาดเขียนมีความหมายดังนี้

1. บริเวณมืดและสว่างขององค์ประกอบต่างๆ ในภาพเขียน
2. แสดงความอ่อนแก่ระดับต่างๆ จากดำมาขาวให้แก่รูปทรงที่มีอยู่ในภาพ นัยหนึ่งคือทำหน้าที่แสงเงาให้แก่รูปทรง

หน้าที่ของน้ำหนัก ในการวาดเขียนจำแนกออกได้ ดังนี้

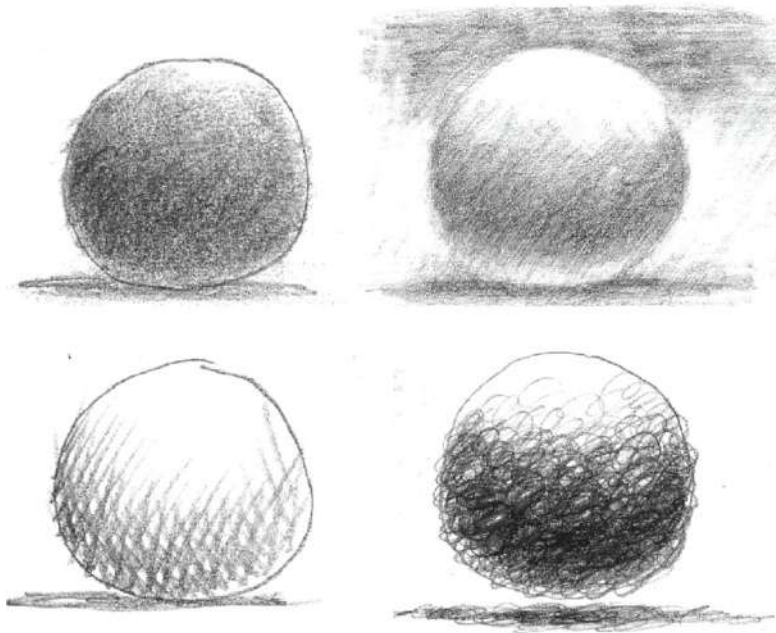
1. ให้ความแตกต่างระหว่างรูปทรงกับพื้นที หรือรูปทรงกับที่ว่าง
2. ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวต่อการนำเสนอสายตาผู้ดู บริเวณที่น้ำหนักตัดกันจะดึงดูดความสนใจ ถ้าตัดกันหลายแห่งจะนำสายตาให้เคลื่อนที่จากบริเวณหนึ่งไปยังอีกบริเวณหนึ่ง ทั้งนี้จะเป็นไปตามจังหวะที่ผู้เขียนกำหนดไว้นั่นเอง ซึ่งอาจกลมกลืนหรือตัดกันอย่างรุนแรง
3. ให้ความเป็น 2 มิติ หรือ 3 มิติแก่รูปทรง
4. ให้ความรู้สึกในภาพ ด้วยการประสานกันของน้ำหนัก
5. ให้ความลึกแก่ภาพ

3.5.3 แสงที่นิยมในการวาดเส้น

1. ให้แสงเข้าทางด้านหนึ่ง อีกด้านหนึ่งเป็นเงา เป็นวิธีการที่ใช้ในการเขียนภาพเหมือนจริงทั่วไป
2. ให้แสงเข้าตรงหน้า ส่วนที่อยู่ใกล้จะมีน้ำหนักอ่อน ส่วนที่อยู่ไกลจะมีน้ำหนักแก่ น้ำหนักที่ใช้ในวิธีนี้เรียกว่าจิอราออสคูโร (Chiaroscuro) เป็นภาษาอิตาเลียน แปลว่า ความสว่างและความมืด ต่างไปจากการให้ปริมาตรของรูปทรงด้วยการให้แสงเงาทั่วไป
3. กำหนดให้แสงขึ้นจากจุดกลางภาพ ส่วนมากจะใช้แสงเทียนหรือแสงไฟฟ้า
4. ให้แสงเกิดขึ้นในจุดที่ต้องการ ส่วนอื่นให้อยู่ในเงามืด
5. ให้แสงกระจายเลื่อนไหลไปทั่วภาพ เน้นความใกล้ ไกล ลึก ตื้นด้วยบรรยากาศของน้ำหนัก จนเกือบไม่คำนึงถึงปริมาตรของรูปทรง

3.5.4 การใช้เส้นในส่วนของการลงน้ำหนัก มีวิธีดังนี้

1. เคลี่ยเรียบด้วยดินสอ (Blending) แล้วใช้มือถูช่วยในบางส่วน จะเกิดภาพที่มีความนุ่มนวล
 2. เคลี่ยเรียบด้วยเส้นทางเดียวกัน (Hatching) จะเกิดภาพที่มองดูแล้ว มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย
 3. เส้นตรงตัดกัน (Cross Hatching) จะเกิดภาพที่มีความหนักแน่น แข็งแรง
 4. เส้นวนไปวนมา (Scumbling) ให้เกิดเป็นค่าน้ำหนักต่างๆ จะเกิดภาพที่มีความแปลกตา
- เส้นลักษณะนี้เข้ากันได้ดีกับวัตถุทรงกลม



ภาพที่ 3.17 : การใช้เส้นในการลงน้ำหนัก

ที่มา : <https://ronniejensen.files.wordpress.com/2015/11/sketching-techniques.jpg>

3.5.5 เทคนิคการแรเงาน้ำหนัก

เมื่อตรวจแก้ไขข้อบกพร่องของภาพร่างดีแล้ว และเป็นภาพร่างที่พร้อมจะแรเงาน้ำหนัก การกำหนดแสงเงาบนวัตถุในภาพร่างซึ่งมีรูปทรงต่างๆ นั้น อาจลำดับขั้นตอนของกระบวนการได้ ดังนี้

1. หรีตาคู่วัตถุที่เป็นหุ่น กำหนดพื้นที่แบ่งส่วนระหว่างแสงเงาออกจากกันให้ชัดเจนด้วยเส้นร่างเบาๆ บนรูปทรงของภาพร่างที่วาดไว้นั้น โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคร่าวๆ คือ แสงกับเงาเท่านั้น
2. แรเงาน้ำหนักในส่วนพื้นที่ที่เป็นเงาทั้งหมด ด้วยน้ำหนักเบาที่สุดของเงาที่ตกทอดบนวัตถุ และเว้นพื้นที่ส่วนที่เป็นแสงไว้

3. พิจารณาเปรียบเทียบน้ำหนักที่เบาที่สุดกับน้ำหนักที่เข้มในส่วนอื่นอีกเท่าใด แล้วแบ่งน้ำหนักเงาที่อ่อนกับเงาที่เข้มขึ้นด้วยวิธีร่างเส้นแบ่งพื้นที่เบาๆ เช่นกันกับข้อ 1 จากนั้นก็แรเงาเพิ่มน้ำหนักในส่วนที่เข้มขึ้น ตลอดเวลาจะต้องเปรียบเทียบน้ำหนักของเงาที่ลงใหม่กับเงาอ่อนและแสงที่เว้นไว้อยู่เสมอ เพื่อให้การแรเงาน้ำหนักได้ใกล้เคียงความเป็นจริง การแรเงาน้ำหนักต้องลงรวมๆ ไปทีละน้ำหนัก จะทำให้คุณน้ำหนักได้ง่าย

4. การแรเงาน้ำหนักที่เข้มข้นจะใช้วิธีการเดียวกับข้อ 1 และข้อ 3 จนครบกระบวนการจะทำให้ได้ภาพที่มีน้ำหนักแสงเงาใกล้เคียงกับความเป็นจริงจากนั้นเกลี่ยน้ำหนักที่แบ่งไว้ในเบื้องต้นให้ประสานกลมกลืนกัน

5. พิจารณาในส่วนของแสงที่เว้นไว้ จะเห็นว่าน้ำหนักอ่อนแก่เช่นเดียวกับในส่วนของเราต้องใช้ดินสอลงน้ำหนักแฉ่วๆ ในส่วนของแสงที่เว้นไว้ เพื่อให้รายละเอียดของแสงเงามีน้ำหนักที่สมบูรณ์

6. เงาตกทอด ใช้หลักการเดียวกับการแรเงาน้ำหนักบนวัตถุที่กล่าวมาแล้ว แต่ต้องสังเกตทิศทางของแสงประกอบการเขียนแสงในการวาดเขียนปกติจะใช้ประมาณ 45 องศากับพื้น แต่มีข้อสังเกต คือ ถ้าแสงมาจากมุมที่สูงจะเห็นเงาตกทอดสั้น ถ้าแสงมาจากมุมที่ต่ำลงเงาตกทอดจะยาวขึ้นในส่วนน้ำหนักของเงาตกทอดเองก็จะมีน้ำหนักอ่อนแก่เช่นเดียวกับแสงเงาบนวัตถุคือเงาที่อยู่ใกล้วัตถุจะมีความเข้มกว่าเงาที่ทอดห่างตัววัตถุสาเหตุมาจากแสงสะท้อนรอบๆ ตัววัตถุที่สะท้อนเข้ามาลบเงาให้จางลง

แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 3

โจทย์ ให้นักศึกษาแรเงาค่าน้ำหนัก 10 ระดับ ลงในช่องสี่เหลี่ยมตามโจทย์ที่กำหนด

1. เกลี่ยเรียงด้วยดินสอ (Blending)

2. เกลี่ยเรียงด้วยเส้นทางเดียวกัน (Hatching)

3. เส้นตรงตัดกัน (Cross Hatching)

4. เส้นวนไปวนมา (Scumbling)

คำถามทบทวนบทที่ 3

1. มุมมองระดับสายตา ใช้บ่อยในการวาดภาพแบบใด
2. ทศนิยมิตีช่วยให้การเขียนภาพในการออกแบบผลงานแบบใด
3. การวาดทัศนมิติ (Perspective) มีองค์ประกอบอะไรบ้าง จงอธิบาย
4. ให้อธิบายลักษณะของแสงเงาที่ใช้ในการวาดเส้นมีอะไรบ้าง
5. จงอธิบายขั้นตอนของการวาดเส้นให้เข้าใจได้ง่าย

เอกสารอ้างอิง

ชวลิต ดาบแก้ว และสุภาวดี เหมทานนท์. (2541). **การเขียนทัศนียภาพ**. กรุงเทพมหานคร : พิมพ์ลักษณ์
ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2556). **เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการวาดเส้นเพื่องานนิเทศศาสตร์**. คณะ
นิเทศศาสตร์ สาขาวิชานิตเทศศาสตร์. มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

Gwen White. (2004). **Perspective : A Guide for Artists, Architects and Designers**.

London : Batsford Ltd.

Loomis, Andrew. (2012) **Successful Drawing**. London : Titan

แสงและเงาในงานวาดเส้น. (ออนไลน์) สืบค้นจาก

<https://sites.google.com/site/smildced/kar-wad-phaph-raengea>. 15 มีนาคม
2560

ทิศทางแสง. (ออนไลน์) สืบค้นจาก

<https://artsgradefive.wordpress.com/2016/11/25/first-blog-post/> 15 มีนาคม 2560

เทคนิคการแรเงาน้ำหนัก. (ออนไลน์) สืบค้นจาก

<http://www.schooltpm.ac.th/home/view.php?userid=art&id=LR531000000066> 15
มีนาคม 2560

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 4

เนื้อหา

1. รูปร่าง
2. รูปทรง
3. โครงสร้าง
4. ระนาบ
5. การวาดรูปทรงเรขาคณิต

วัตถุประสงค์ของการศึกษาในบทนี้

1. เพื่อให้ให้นักศึกษามีความเข้าใจโครงสร้างรูปทรงเรขาคณิต
2. ลงน้ำหนักรูปทรงเรขาคณิตได้ถูกต้อง
3. วัดขนาดและสัดส่วนของรูปทรงเรขาคณิตได้ถูกต้อง
4. สามารถจัดองค์ประกอบและวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิตได้ถูกต้องสวยงาม

วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอนประจำบท

วิธีการสอนและกิจกรรมการสอนประจำบทที่ 4 ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาเอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้นบทที่ 4 การวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต
2. บรรยายขั้นตอนการวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ
3. สาธิตการวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต
4. สาธิตการลงน้ำหนักแสงเงาการวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต
5. สาธิตการจัดองค์ประกอบและร่างภาพพร้อมลงน้ำหนักรูปทรงเรขาคณิต
6. ให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติจัดองค์ประกอบร่างโครงสร้างโดยฝึกเขียนจากหุ่นปูนปลาสเตอร์รูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ รูปทรงกลม รูปทรงกระบอก รูปทรงสามเหลี่ยมปริซึม รูปทรงพีรามิด รูปทรงกรวย และรูปทรงลูกบาศก์ เพื่อฝึกปฏิบัติทางด้านทักษะ

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการสอนวิชาวาดเส้นบทที่ 4 เรื่องการวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point สำหรับประกอบคำบรรยายพร้อมตัวอย่างผลงานการวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต
3. หุ่นปูนปลาสเตอร์ รูปทรงกลม รูปทรงกระบอก รูปทรงปริซึม รูปทรงพีระมิด รูปทรงกรวย และรูปทรงลูกบาศก์
4. วัสดุอุปกรณ์ในการวาดเส้น กระดานวาดรูป ดินสอ EE ยางลบ คลิปหนีบกระดาษ กระดาษวาดรูป 80 ปอนด์

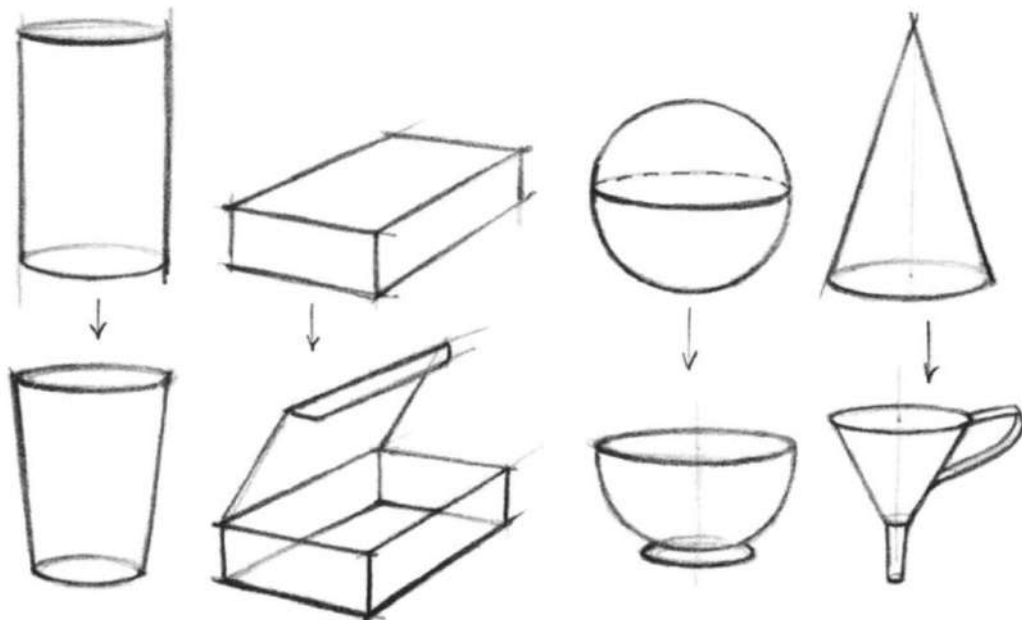
การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน
2. สังเกตพฤติกรรมความตั้งใจและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
3. ประเมินจากผลงานปฏิบัติทางด้านทักษะการวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต
4. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมความสนใจของผู้เรียนในชั้นเรียน

บทที่ 4

การวาดเส้นหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต

ผลงานที่ได้จากการวาดเส้นหุ่นนิ่ง เป็นงานบนพื้นระนาบถือเป็นงาน 2 มิติ คือมีความกว้างและความยาว แต่การวาดเส้นสามารถทำให้งานกลายเป็นภาพ 3 มิติแบบจำลองได้ด้วยวิธีการสร้างรูปทรง (Form) เป็นการเพิ่มอีกหนึ่งทิศทางขึ้นมา เช่น ความหนาหรือความสูง เพื่อให้เห็นมิติของวัตถุต่างๆ ที่วาดขึ้นก็จะทำให้ได้ภาพที่สมบูรณ์มากขึ้น ในการเริ่มต้นฝึกวาดเส้นส่วนใหญ่มักเริ่มต้นจากการวาดภาพวัตถุที่เป็นรูปทรงพื้นฐานก่อน เช่น วัตถุที่เป็นรูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) รูปทรงสี่เหลี่ยม วงกลม ทรงกรวย ทรงกระบอก เป็นต้น เพราะรูปทรงเหล่านี้ถือเป็นรูปทรงพื้นฐานที่ประกอบอยู่ในวัตถุต่างๆ เช่น กระจกมีพื้นฐานมาจากรูปทรงกรวย ไอศกรีมโคนรูปทรงพื้นฐานมาจากรูปทรงกลมและทรงกรวยประกอบกัน ดังนั้นผู้เริ่มต้นหัดวาดใหม่ๆ ควรเริ่มฝึกฝนจากการวาดรูปทรงเรขาคณิต เพื่อศึกษาสัดส่วนและลักษณะแสงเงาที่เกิดขึ้นกับรูปทรงวัตถุแบบต่างๆ รูปร่างและรูปทรงมีความแตกต่างกันสามารถอธิบายได้ ดังต่อไปนี้



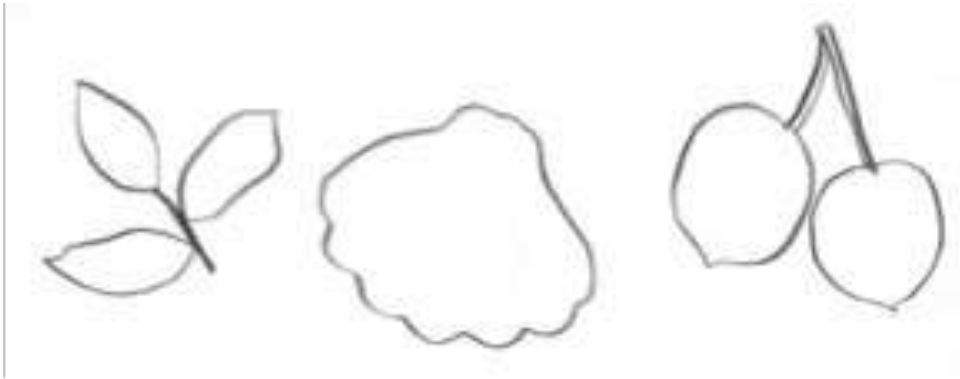
ภาพที่ 4.1 : รูปทรงของวัตถุแบบต่างๆ ที่มีพื้นฐานโครงสร้างมาจากรูปทรงเรขาคณิต

ที่มา : (Rudy De Reyna, How to draw what you see, 1972, p.43)

4.1 รูปร่าง

รูปร่าง (Shape) หมายถึง เส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ คน สัตว์ และพืช มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้างและความยาว แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. **รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape)** หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ และพืช เป็นต้น



ภาพที่ 4.2 : รูปทรงธรรมชาติ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

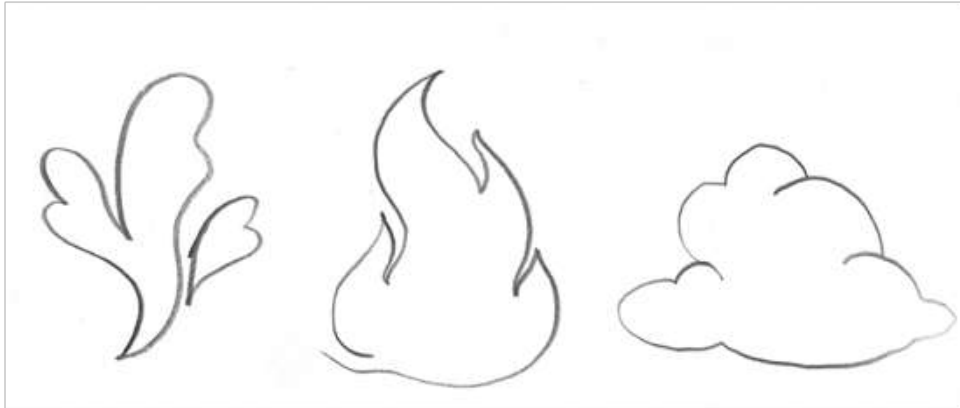
2. **รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape)** หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมีโครงสร้างแน่นอน เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม เป็นต้น



ภาพที่ 4.3 : รูปทรงเรขาคณิต

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

3. **รูปร่างอิสระ (Free Shape)** หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ให้ความรู้สึกที่เป็นเสรีไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนของตนเอง เป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เช่น รูปร่างของหยดน้ำ เมฆ และควัน เป็นต้น

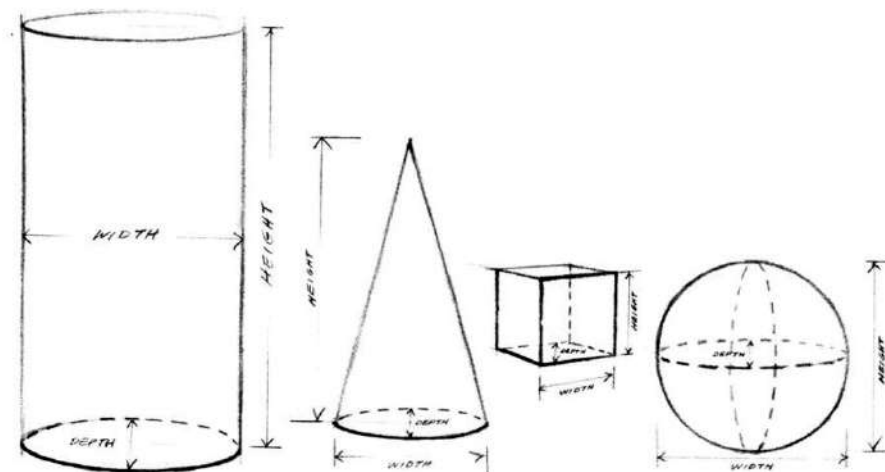


ภาพที่ 4.4 : รูปทรงอิสระ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

4.2 รูปทรง (Form)

โครงสร้างทั้งหมดของวัตถุที่ปรากฏแก่สายตาในลักษณะ 3 มิติ คือ มีทั้งส่วนกว้าง ส่วนยาว ส่วนหนาหรือลึก คือ จะให้ความรู้สึกเป็นแท่งมีเนื้อที่ภายใน มีปริมาตร และมีน้ำหนัก



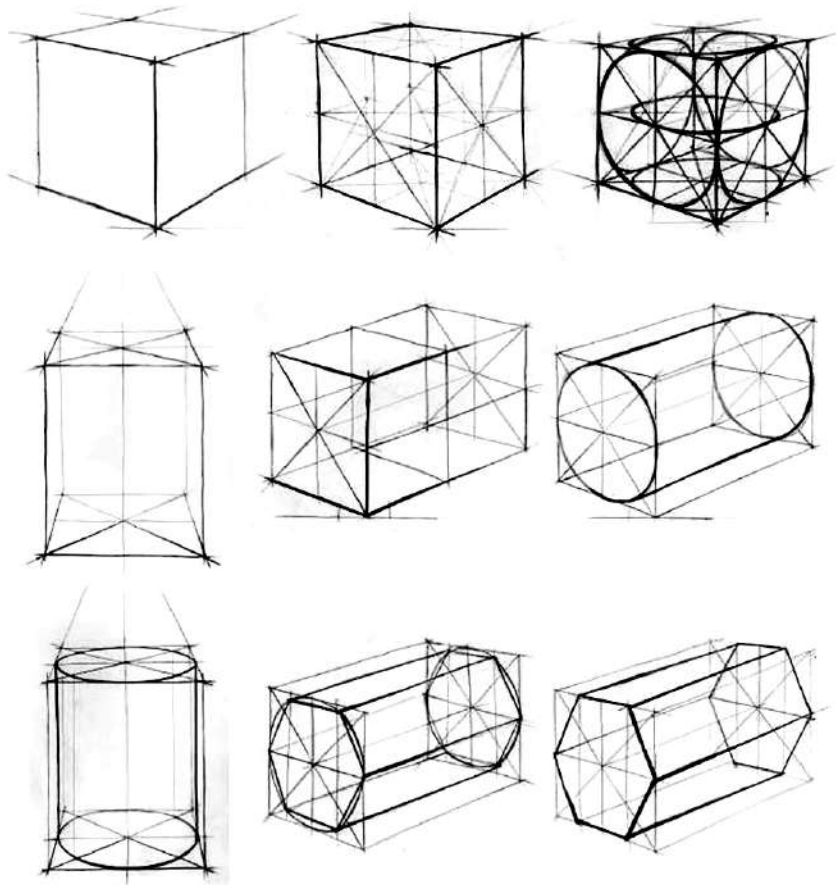
ภาพที่ 4.5 : แสดงลักษณะของรูปทรง

ที่มา : (Rudy De Reyna, How to draw what you see. 1972, p.26)

4.3 โครงสร้าง (Structure)

โครงสร้างในการวาดเส้นมีความสำคัญเป็นพื้นฐานของการเริ่มต้นวาดวัตถุหรือภาพต่างๆ ก่อนที่จะเพิ่มเติมรายละเอียดต่างๆ ในขั้นตอนต่อไป การร่างโครงสร้างจะช่วยให้ผู้วาดสังเกตและเข้าใจโครงสร้างพื้นฐานของสัดส่วน องค์ประกอบ และตำแหน่งขององค์ประกอบได้ดี

การเริ่มต้นวาดโครงร่าง ให้ผู้วาดสังเกตว่าวัตถุที่วาดถูกสร้างขึ้นอย่างไร คล้ายกับมองทะลุเข้าไป ในวัตถุว่าภายในมีโครงสร้างเป็นเส้นอะไรคล้ายกับถ้าเป็นบ้านก็ต้องมีเสา และกรอบที่ล้อมรอบวัตถุนั้นมีลักษณะเป็นรูปทรงอย่างไร

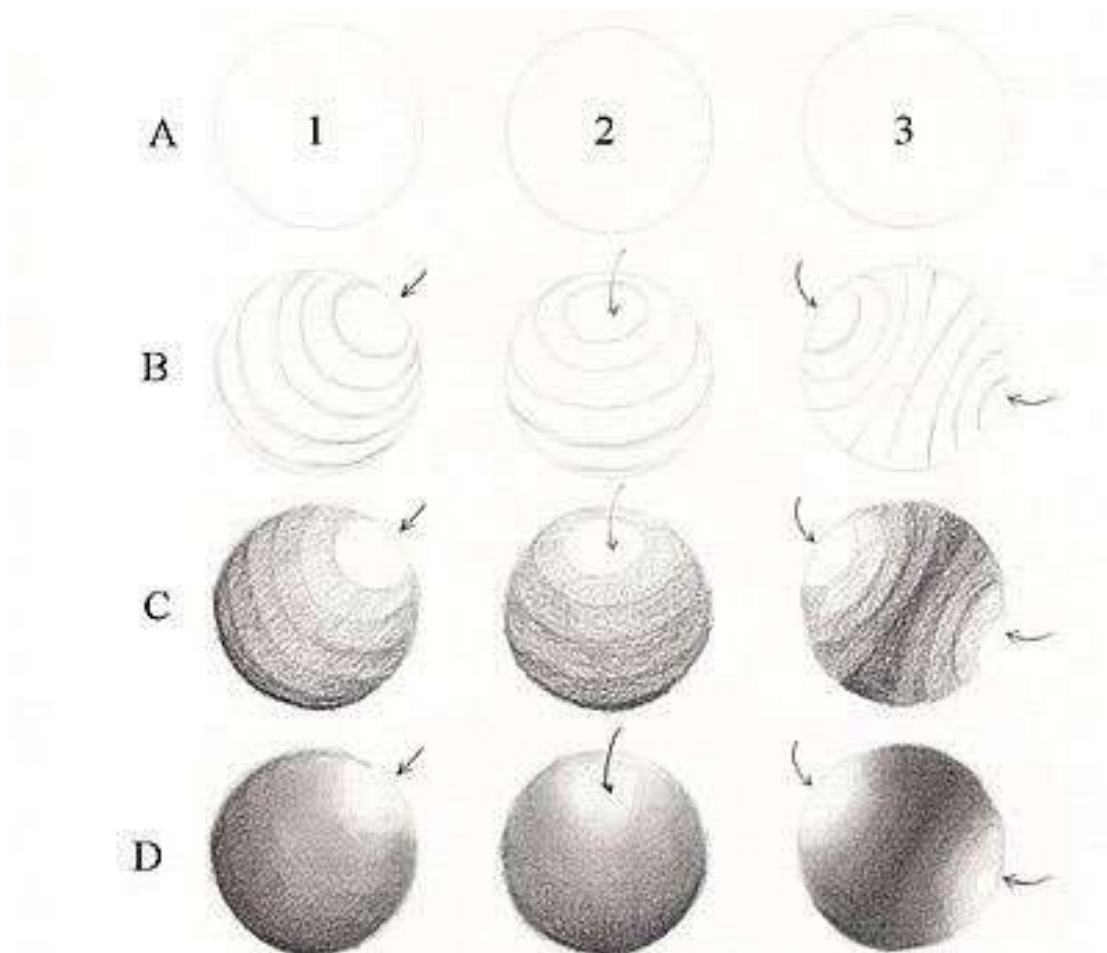


ภาพที่ 4.6 : ตัวอย่างภาพแสดงโครงสร้างวัตถุ

ที่มา : www.pinterest.com

4.4 ระนาบ

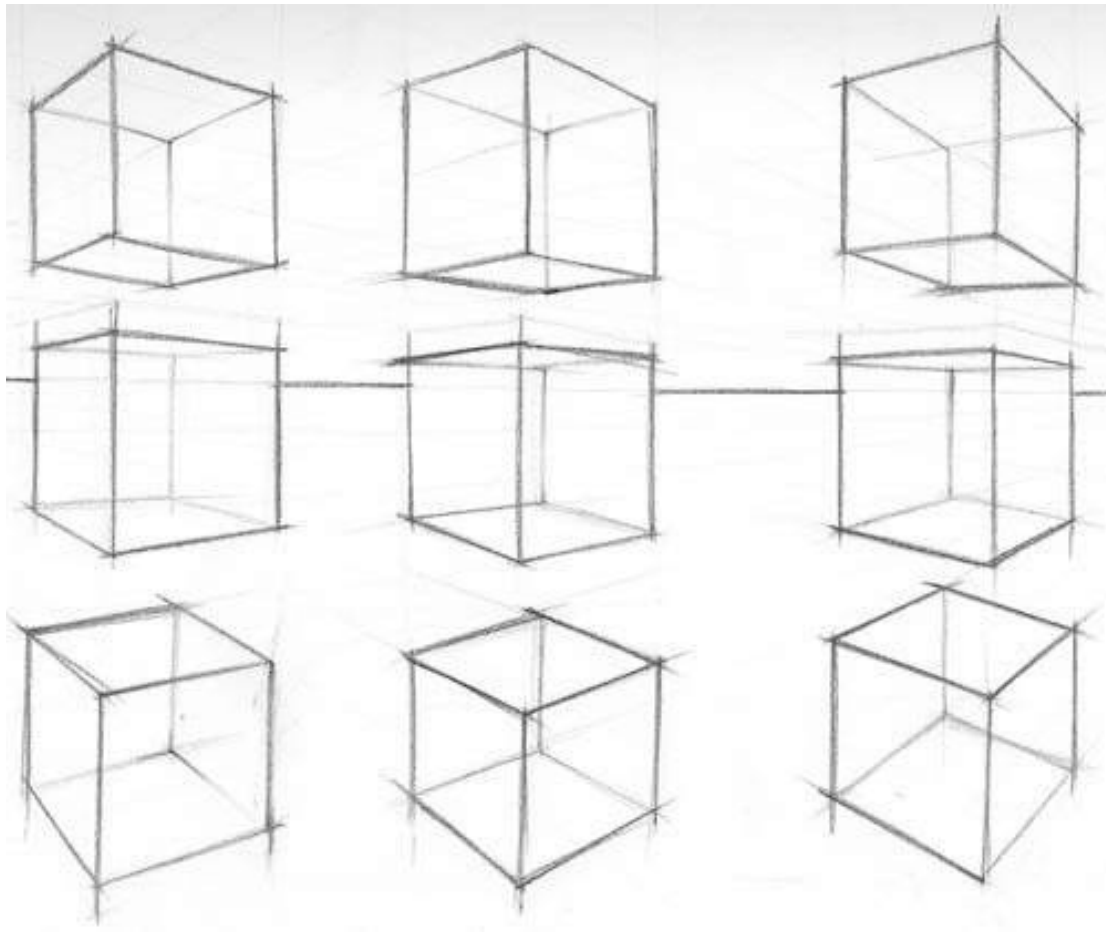
“ระนาบ” มีลักษณะเป็น 2 มิติมีพื้นผิวแบนราบเมื่อนำระนาบมาประกอบเข้าด้วยกันจะได้รูปทรงที่เป็น 3 มิติ ระนาบเปรียบได้กับแผนที่ ในการลงน้ำหนักแสงเงาถ้าเรามองเห็นระนาบซ้อนอยู่ในพื้นที่เราจะวาดได้อย่างชัดเจน เราก็จะรู้ทันทีว่าเราจะต้องแรงเงาน้ำหนักก่อนเข้มตรงส่วนไหนของหุ่น เช่น การแรเงาทรงกลมก็ต้องพยายามมองให้เห็นระนาบของทรงกลมที่เราจะแรเงาว่ามีลักษณะอย่างไรและจึงแรงเงาน้ำหนักไปตามระนาบที่เราเห็นจากด้านแสงไปหาด้านเงา (พิชญ ประเสริฐผล, 2557, หน้า 92)



ภาพที่ 4.7 : การมองน้ำหนักรูปทรงให้เป็นระนาบก่อนจะเกลี่ยให้น้ำหนักกลมกลืนเป็นรูปทรง 3 มิติ
ที่มา : (พิชญ ประเสริฐผล, 2557, หน้า 92)

4.5 ทักษะมิติในการวาดรูปทรงเรขาคณิต

ทักษะมิติมีผลต่อการวาดรูปทรงเรขาคณิตรวมไปถึงระดับสายตาหรือมุมมองในการมองตัวแบบ ดังนั้นผู้วาดควรมีความรู้พื้นฐานทางด้านทักษะมิติและมีความสังเกตตัวแบบให้มากก่อนการเริ่มต้นร่างภาพ ยกตัวอย่างเช่น หากมองวัตถุในมุมมองที่สูงกว่าตัวแบบและอยู่ใกล้วัตถุจะมองเห็นพื้นที่ด้านบนของวัตถุ มากกว่าการมองวัตถุในมุมมองระดับเดียวกับวัตถุรวมไปถึงทักษะมิติของภาพที่จะเห็นพื้นที่ของด้านบน น้อยกว่าพื้นที่ฐานล่างของวัตถุ



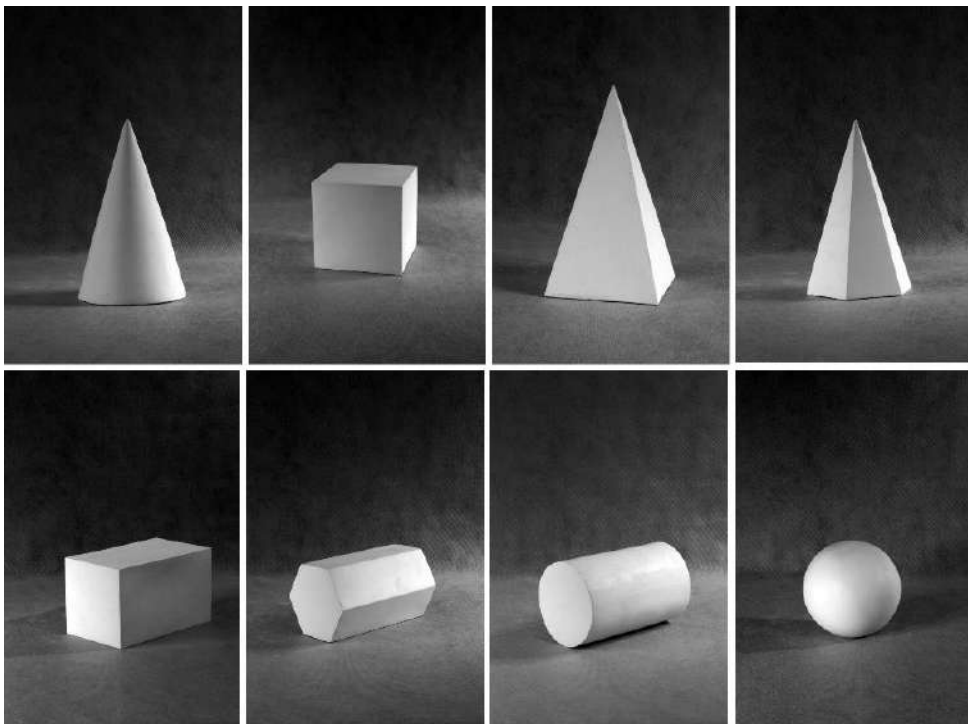
ภาพที่ 4.8 : ทักษะมิติของภาพในการวาดวัตถุรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดจากระดับสายตาต่างๆ

ที่มา : <https://imgarcade.com/how-to-draw-a-cube-in-perspective.html>

4.6 การวาดรูปทรงเรขาคณิต

การวาดรูปทรงเรขาคณิตนั้นมีความเหมาะสมกับผู้ฝึกหัดเขียนภาพเบื้องต้น เนื่องจากสามารถสังเกตเห็นโครงสร้างและการเปรียบเทียบสัดส่วนอย่างง่าย อีกทั้งสามารถเรียนรู้เรื่องการอ่านค่าน้ำหนักและแสงเงาของวัตถุเบื้องต้น (วาดเส้นพื้นฐาน, คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556, หน้า31)

การฝึกวาดเส้นในเบื้องต้นนั้น รูปทรงเรขาคณิตถือว่าเป็นพื้นฐานอันสำคัญในการฝึกและศึกษาเพราะรูปทรงเรขาคณิตจะเป็นรูปทรงสิ่งของส่วนใหญ่ที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น ตึกอาคาร รถยนต์ วิทยุ โทรทัศน์ ฯลฯ ก็มีพื้นฐานแนวความคิดมากจากรูปทรงเรขาคณิตทั้งสิ้น ก่อนจะมาปรับเป็น เหลี่ยมมุม โค้ง มน ตามความคิดและจินตนาการตอบสนองของความต้องการทั้งทางด้านความงามและประโยชน์ใช้สอยของมนุษย์ ดังนั้นการวาดภาพวัตถุรูปทรงเรขาคณิตจะช่วยให้ผู้วาดมีความรู้ความเข้าใจในโครงสร้างและแสงเงาได้ดี



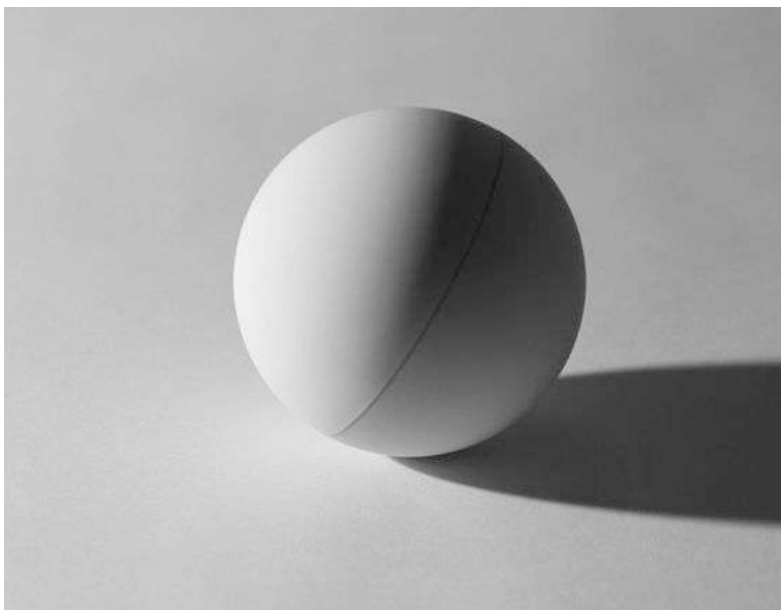
ภาพที่ 4.9 : หุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต

ที่มา : <https://ivyreenamajit3.wordpress.com/2017/04/10/introduction-to-art-and-design-element-of-art/>

รูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ รูปทรงกลม รูปทรงสี่เหลี่ยมพีรามิด รูปทรงกระบอก รูปทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ รูปทรงกรวย รูปทรงปริซึม โดยพื้นที่แต่ละด้านของวัตถุ เรียกว่า ระนาบ (Plain) “ระนาบ” มีลักษณะเป็น 2 มิติมีพื้นผิวแบนราบเมื่อนำระนาบมาประกอบเข้าด้วยกันจะได้ รูปทรงที่เป็น 3 มิติ ระนาบเปรียบได้กับแผนที่ ในการลงน้ำหนักแสงเงาถ้าเรามองเห็นระนาบซ้อนอยู่ในพื้นที่ที่เราจะวาดได้อย่างชัดเจน เราก็จะรู้ทันทีที่เราจะต้องวางน้ำหนักก่อนเข้มตรงส่วนไหนของหุ่น เช่น การวางทรงกลม ก็ต้องพยายามมองเห็นระนาบของทรงกลมที่เราจะวาง ว่ามีลักษณะ อย่างไร และจึงวางน้ำหนักไปตามระนาบที่เราเห็น จากด้านแสงไปหาด้านเงา (พิชญ ประเสริฐผล, 2557, หน้า 92) ทั้งนี้ผู้วาดประยุกต์ใช้วัตถุที่มีอยู่ใกล้ๆ ตัวเช่น กลองสับ ถ้วยกาแฟ กระจกปองน้ำ ขวด แทนก็ได้

4.6.1 การวาดวัตถุทรงกลม

รูปทรงกลม ทรงกลม เป็น รูปเรขาคณิตสามมิติที่มีด้านข้างเป็นผิวโค้งเรียบ และจุดทุกจุดบนผิวโค้งอยู่ห่างจากจุดคงที่จุดหนึ่งเป็นระยะเท่ากัน เรียกจุดคงที่ว่าจุดศูนย์กลางของทรงกลม เรียกระยะที่เท่ากันว่ารัศมีของทรงกลม วัตถุทรงกลมประกอบด้วยการลงระดับน้ำหนักให้วัตถุนั้นมีมิติ พื้นฐานของการวาดแสงอยู่ที่วัตถุทรงกลมเป็นส่วนใหญ่ เช่น วาดใบหน้าคนให้กลม การวางน้ำหนักแขนขาอย่างไรให้ได้ความรู้สึกกลม หรือการวาดภาพหุ่นนิ่งทิวทัศน์ต่างๆ ล้วนแล้วแต่ใช้พื้นฐานการวางน้ำหนักของน้ำหนักทรงกลมเป็นหลักสำคัญ ดังนั้นนอกจากความสำคัญของการร่างภาพสัดส่วนที่ถูกต้องแล้ว การวางน้ำหนักให้กลมเป็นพื้นฐานที่สำคัญมากไม่แพ้กัน (วัชรพงศ์หงษ์สุวรรณ, 2552, หน้า 24)

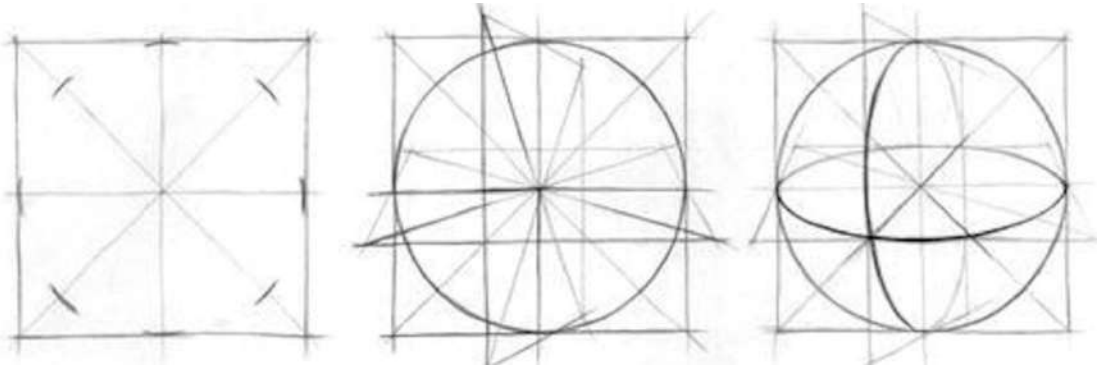


ภาพที่ 4.10 : หุ่นนิ่งเรขาคณิตรูปทรงกลม

ที่มา : <http://rosservis.spb.ru/>

ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างและการลงน้ำหนักแสงเงารูปทรงกลม

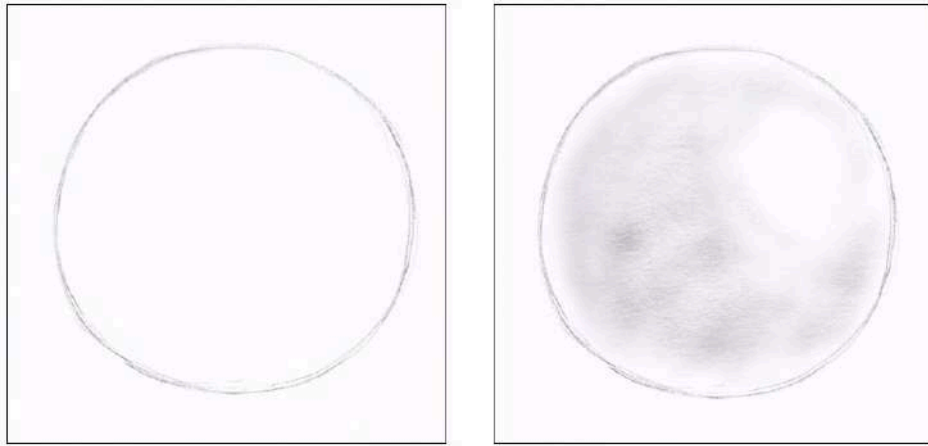
1. การร่างภาพรูปทรงกลมจะเริ่มจากการศึกษาสังเกตหุ่นรูปทรงกลมเพื่อเลือกและมองทิศทางที่แสงมากระทบกับหุ่นปูนเห็นแสงเงาได้ชัดเจนก่อนจะเลือกมุมมองในการร่างภาพ
2. เขียนเส้นแกนแนวตั้งฉากและกำหนดจุดศูนย์กลางของทรงกลม เขียนเส้นแกนแนวนอนลากผ่านจุดศูนย์กลางจากนั้น
3. เขียนเส้นเฉียง ลากผ่านจุดศูนย์กลาง กำหนดรัศมีจากจุดศูนย์กลางโดยการวัดจากปลายดินสอแล้วขีดกำหนดรัศมี
4. ลากเส้นโค้งตามแนวกำหนดรัศมีให้บรรจบกันจนกลายเป็นวงกลม และลบเส้นร่างเหลือไว้เพียงเส้นรอบนอกเพื่อลงน้ำหนักแสงเงา



ภาพที่ 4.11 : ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างรูปทรงกลม

ที่มา : <https://i.pinimg.com/originals/44/60/6d/44606d5e5300535ee12bef88fdac01c5.jpg>

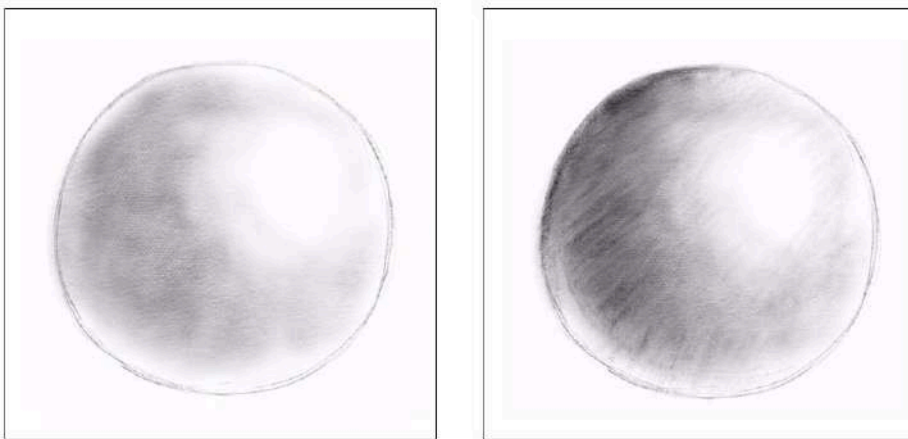
5. การลงน้ำหนักแสงเงาควรมองที่ตัวแบบ เพื่อสังเกตว่าจุดไหนเป็นแสงและเงาก่อนวางน้ำหนักชั้นแรกลงน้ำหนักเบาสุดลงให้ทั่วภาพ



ภาพที่ 4.12 : ลงน้ำหนักแสงเงา

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

6. เขียนค่าน้ำหนักกลางและเข้ม จากนั้นจึงเก็บรายละเอียดของภาพ ทำการลงเงาที่พื้นและ คัดบรรยากาศรอบข้างเพื่อเน้นชิ้นงานให้เกิดความโดดเด่นและเก็บรายละเอียดของภาพให้สวยงาม ดังภาพที่ผู้เขียนทำการสาธิตการเขียนโครงสร้างรูปทรงกลม และการให้น้ำหนักแสงเงาตาม



ภาพที่ 4.13 : ลงน้ำหนักกลางเพื่อเพิ่มมิติ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

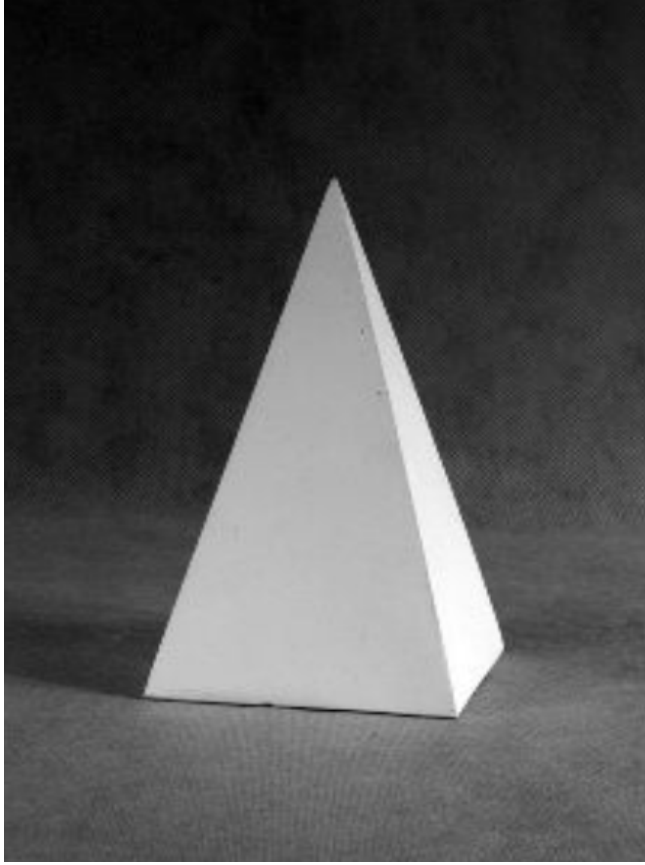


ภาพที่ 4.14 : งานสำเร็จในการวาดเส้นรูปทรงกลม

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

4.6.2 การวาดรูปทรงพีระมิดสี่เหลี่ยม

พีระมิดเป็นรูปเรขาคณิตสามมิติที่มีฐานเป็นรูปเหลี่ยม มียอดแหลมที่อยู่กึ่งกลางของฐาน และหน้าทุกหน้าเป็นรูปสามเหลี่ยมที่มีจุดยอดร่วมกันที่ยอดแหลม การเรียกชื่อพีระมิดจะเรียกตามรูปฐานของพีระมิดว่าเป็นรูปอะไรเช่น ฐานเป็นสี่เหลี่ยมก็จะเรียกรูปทรงพีระมิดสี่เหลี่ยม เนื่องจากรูปทรงด้านข้างพีระมิดจะเป็นระนาบมุมมองในการวาดแต่ละมุมจึงมีความต่างกันออกไปแล้วแต่องศาของตัวฐานที่จะทำมุมกับการมองของผู้วาด และตัวฐานสี่เหลี่ยมจะกว้างหรือแคบก็ขึ้นอยู่กับระดับว่าสูงหรือต่ำกว่าระดับสายตา



ภาพที่ 4.15 : หุ่นนิ่งเรขาคณิตรูปทรงพีระมิดสี่เหลี่ยม

ที่มา : <http://rosservis.spb.ru/>

วัตถุรูปทรงพีระมิดลักษณะแสงเงาจะคล้ายๆ กับรูปทรงสี่เหลี่ยม คือมีน้ำหนักแบนเห็นแสงเงาแต่ละด้านชัดเจน มุมหักขนมีลักษณะขอบคมจึงมองเห็นน้ำหนักแสงเงาได้ชัดเจนมาก (วัชรพงศ์หงษ์สุวรรณ, 2552, หน้า 24)

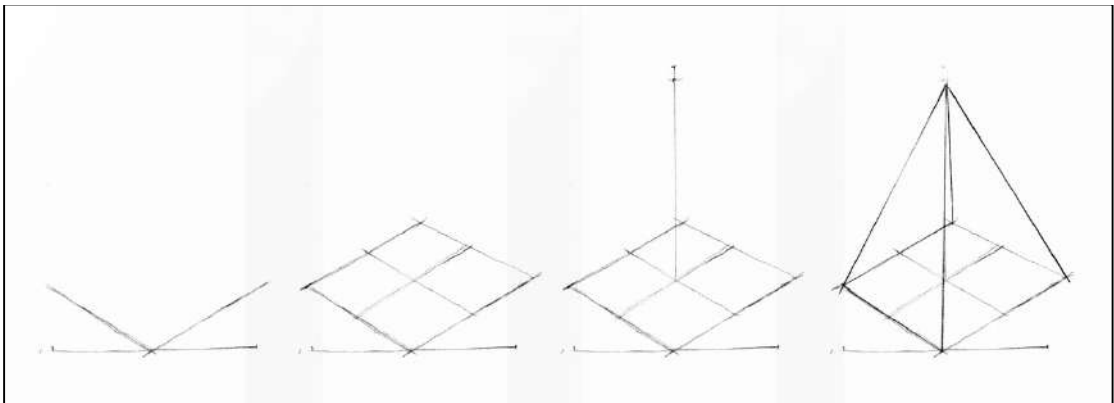
ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างและการลงน้ำหนักแสงเงารูปทรงพีระมิดสี่เหลี่ยม

การเขียนรูปทรงพีระมิดสี่เหลี่ยมนี้ สิ่งแรกคือการหามุมมองที่ควรจะมองเห็นพีระมิดทั้งสองด้านเพราะจะเห็นน้ำหนักเปรียบเทียบได้ง่ายระหว่างด้านที่รับแสงและด้านที่อับแสง

1. กำหนดเส้นระนาบที่ขนานกับตัวเรา อาจจะไม่บรรทัดหรืออะไรก็ได้ที่เป็นเส้นตรงวางขนานกับตัวเราตรงมุมฐานของแบบ จะได้มองเห็นองศาของฐานพีระมิดแต่ละด้านง่ายขึ้น แล้วจึงลากเส้นแนวนอนและกำหนดจุดมุมของฐานพีระมิด

2. ลากเส้นจากจุดมุมของฐานพีระมิดโดยคะแนนจากองศาที่ตาเห็นทั้งสองด้าน และลากเส้นฐานด้านหลังโดยยึดหลักเส้นฐานด้านหน้าให้ขนานกันเป็นฐานรูปทรงสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัด

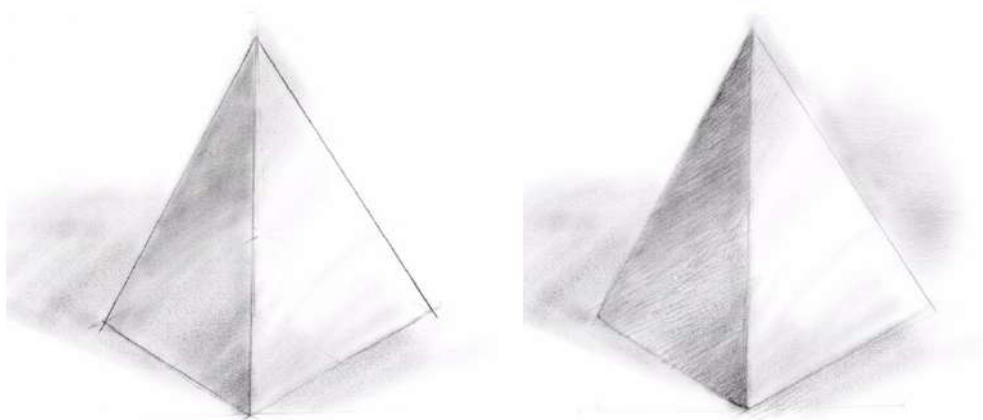
3. แบ่งครึ่งเส้นฐานทั้งสี่ด้านและลากเส้นเพื่อหาจุดกึ่งกลางของฐานพีระมิด ลากเส้นจากจุดกึ่งกลางของฐานพีระมิดขึ้นไปในแนวตั้งฉาก และกำหนดความสูงของพีระมิดโดยศึกษาจากสัดส่วนของแบบให้ขนาดของฐานและความสูงของยอดพีระมิดมีความสัมพันธ์กันแล้วจึงลากเส้นจากจุดสูงสุดของพีระมิดมาบรรจบกับมุมฐานของพีระมิดทั้ง 4 ด้าน



ภาพที่ 4.16 : ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างรูปทรงพีระมิดสี่เหลี่ยม

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

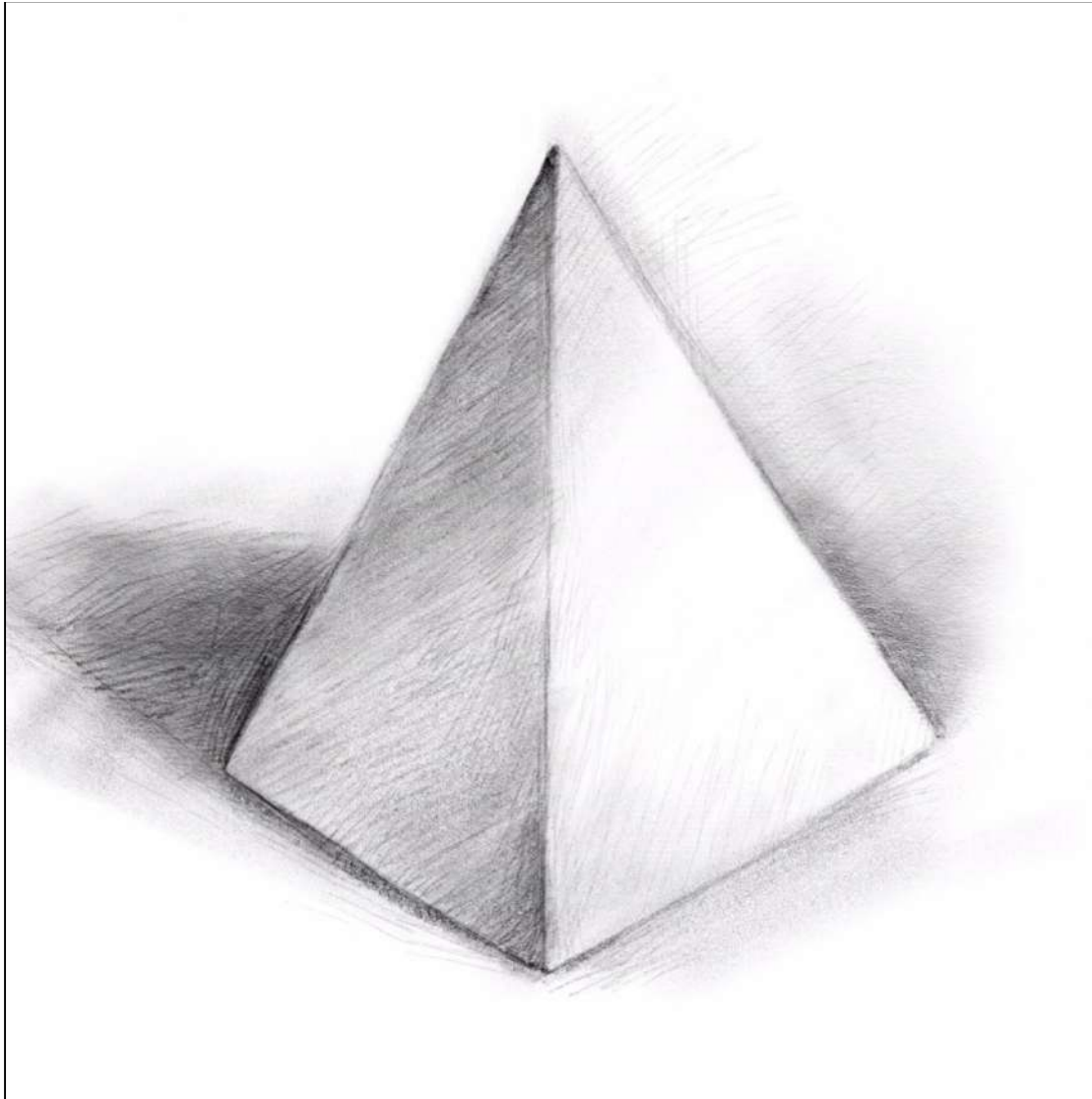
4. จากนั้นลบเส้นโครงสร้างออกเหลือแต่เส้นจริงที่ตาเห็นและลงน้ำหนักอ่อนๆ ให้ทั่วทั้งภาพ และลงน้ำหนักกลางโดยสังเกตจากแบบจุดที่แสงเข้าจะสว่างและจุดที่อับแสงจะลงน้ำหนักเข้ม



ภาพที่ 4.17 : ลงน้ำหนักกลางเพื่อเพิ่มมิติ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

5. เก็บรายละเอียดของภาพโดยที่รูปทรงพีรามิดนั้นจะเป็นระนาบการลงน้ำหนักแสงเงาระหว่าง 2 ด้านจะชัดเจน ระหว่างด้านที่รับแสงและที่บแสง ลงน้ำหนักเงาที่พื้นและบรรยากาศโดยรวมให้สวยงาม



ภาพที่ 4.18 : ภาพสำเร็จในการวาดเส้นรูปทรงพีรามิด

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

4.6.3 การวาดรูปทรงกระบอก

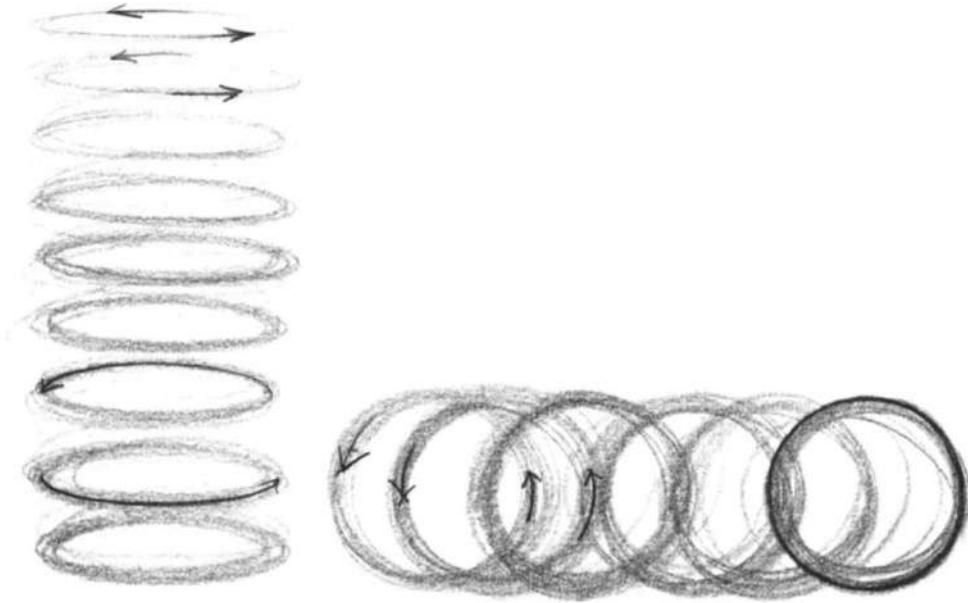
รูปทรงกระบอก เป็นรูปเรขาคณิตสามมิติที่มีฐานสองฐานเป็นรูปวงกลมที่เท่ากันทุกประการ และอยู่บนระนาบที่ขนานกันและเมื่อตัดรูปเรขาคณิตสามมิตินั้นด้วยระนาบที่ขนานกับฐานแล้ว จะได้หน้าตัดเป็นวงกลมที่เท่ากันกับฐานเสมอ ด้านข้างเป็นผิวเรียบโค้งโดยรอบ วัตถุรูปทรงกระบอกเป็นโครงสร้างวัตถุทรงกลมอีกรูปแบบหนึ่ง มีลักษณะกลมและมีทรงสูงเป็นรูปทรงพื้นฐานของวัตถุหลายๆ อย่าง เช่น แจกัน ขวด แก้วน้ำ กระป๋อง เป็นต้น



ภาพที่ 4.19 : หนึ่งเรขาคณิตรูปทรงกระบอก

ที่มา : <http://rosservis.spb.ru/>

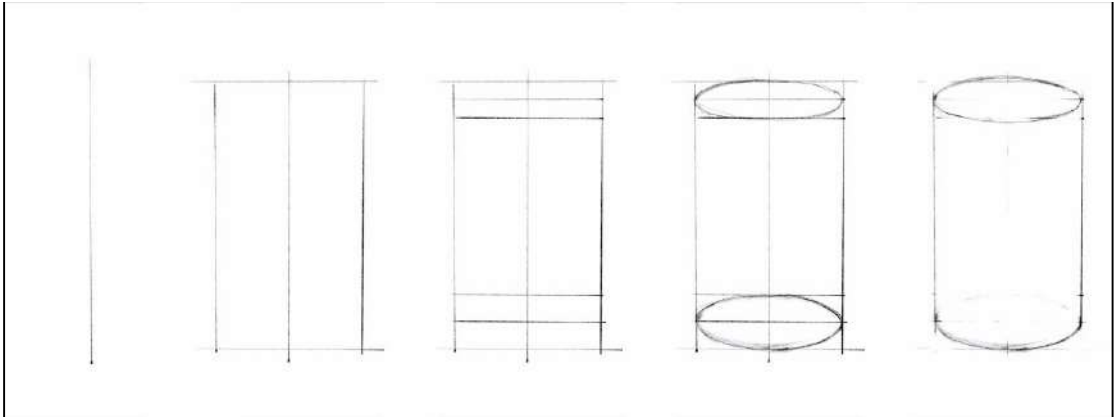
ทรงกระบอก มองโดยรอบจะมีภาพคล้ายกันจะต่างตามระดับสายตา ถ้ามองสูงก็จะเห็นวงกลมด้านบนทรงกระบอกกว้างขึ้น และจะแคบเป็นวงรีลงตามระดับสายตาที่มองต่ำลงมา และจะกลายเป็นเส้นตรงแนวนอนก็ต่อเมื่อวงกลมด้านบนของทรงกระบอกอยู่ระดับเดียวกับสายตา และวงรีจะโค้งขึ้นเมื่อมาสูงกว่าระดับสายตา



ภาพที่ 4.20 : ภาพแสดงวงกลมด้านล่างและด้านบนของทรงกระบอกที่แตกต่างกันตามระดับสายตา
ที่มา : (Rudy De Reyna, How to draw what you see, 1972, p.26)

ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างและการลงน้ำหนักเงารูปทรงกระบอก

1. กำหนดขอบเขตของรูปทรงโดยเริ่มจากการร่างเส้นแกนเพื่อกำหนดความสูง จากนั้นลากเส้นนอนที่ฐาน ใช้ดินสอเล็งและวัดความสูงความกว้างของฐานที่มีสัดส่วนถูกต้อง
2. สังเกตพื้นที่ของระนาบด้านบนของรูปทรงกระบอกว่ามีพื้นที่เท่าไร จากนั้นจึงลากเส้นระนาบแบ่งพื้นที่ ทั้งบริเวณระนาบบนและระนาบฐาน
3. ที่แกนเส้นนอนของฐานวงกลม ให้ร่างเป็นลักษณะวงรีที่เรามองเห็นจากด้านที่เป็นระนาบ โดยพื้นที่วงกลมด้านบนของทรงกระบอกจะเล็กกว่าแคบกว่าฐานของทรงกระบอกเพราะพื้นที่วงกลมด้านบนของทรงกระบอกจะขึ้นมาอยู่ใกล้กับระดับสายตา
4. ตรวจสอบแก้ไขโครงสร้างให้ถูกต้องแล้วจึงลบเส้นโครงสร้างทิ้งให้เหลือเพียงเส้นร่างตามรูปทรงที่ตาเห็น

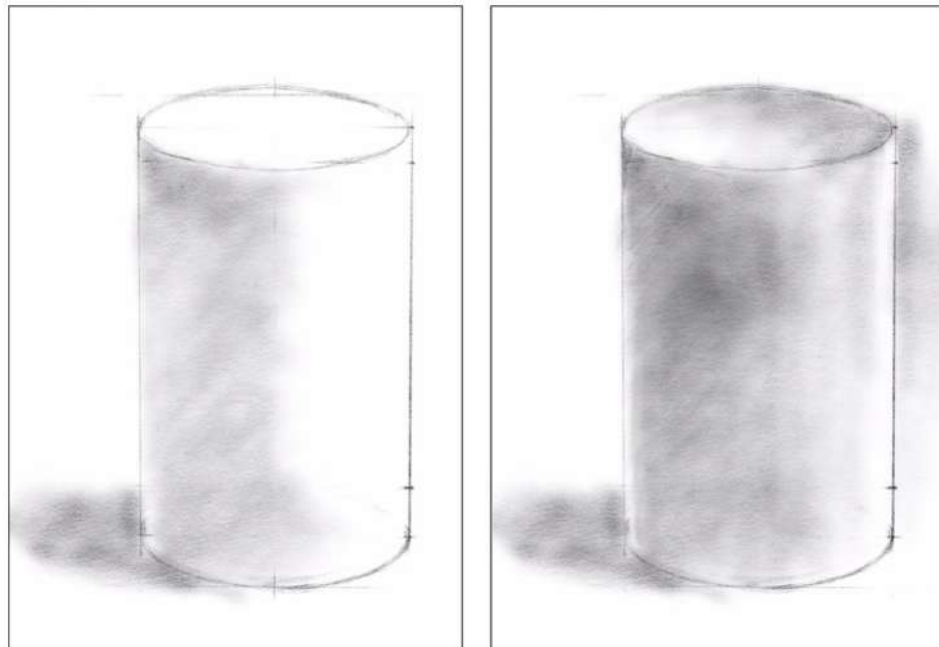


ภาพที่ 4.21 : ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างรูปทรงกระบอก

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

5. แรเงาน้ำหนักอ่อนที่สุดในบริเวณที่มีเงาทั้งหมด เว้นบริเวณแสงไว้ก่อน แล้วจึงค่อยๆ เพิ่มน้ำหนักเงาที่ละชั้น จนได้น้ำหนักแสงเงาใกล้เคียงกับแบบ

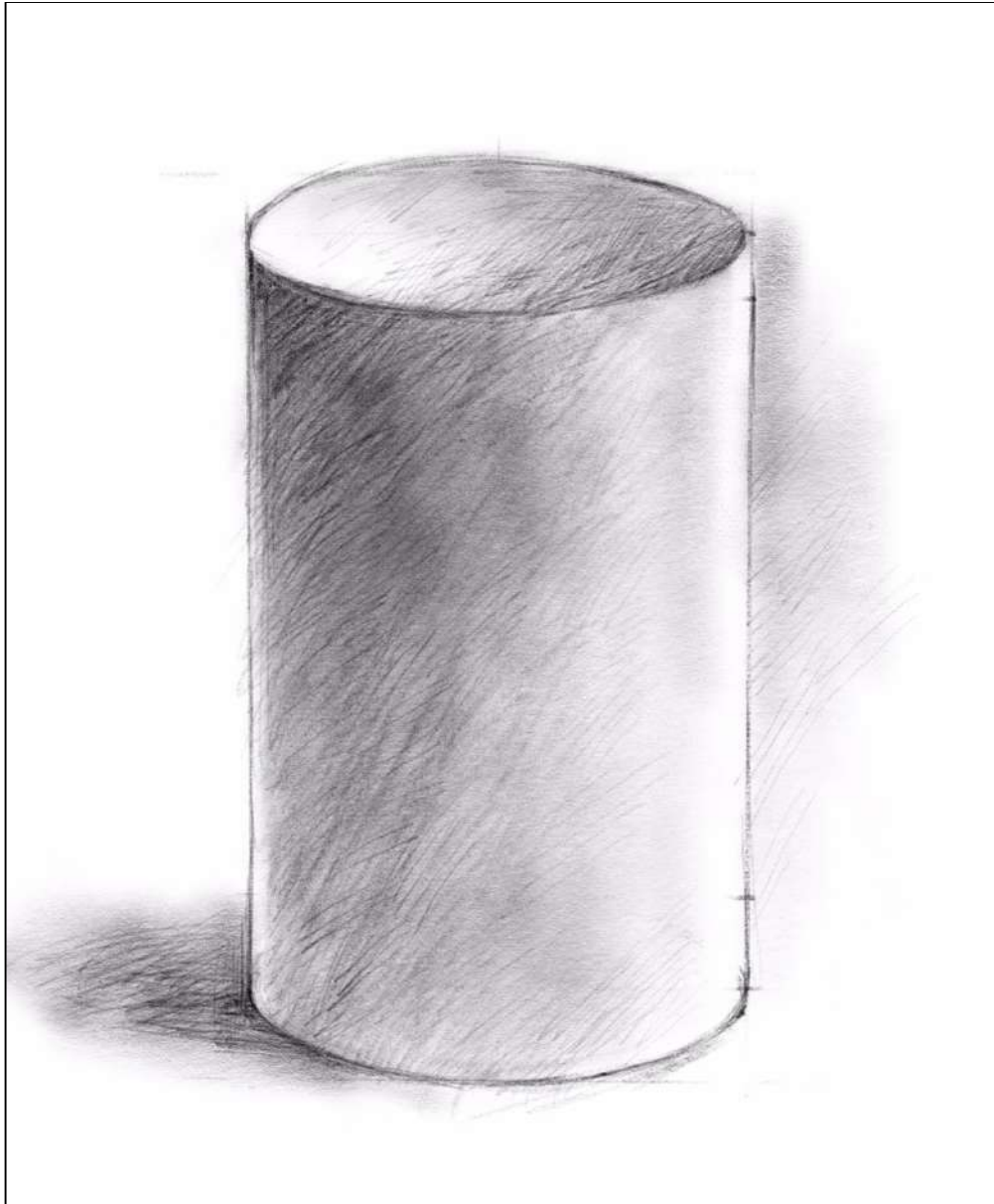
6. ร่างดินสอเบาๆ เพื่อกำหนดขอบเขตของเงาตกทอดที่พื้น จากนั้นแรเงาบริเวณดังกล่าวโดยค่อยๆ เพิ่มน้ำหนักที่ละชั้น โดยสังเกตว่าบริเวณไหนเข้มบริเวณไหนอ่อน



ภาพที่ 4.22 : ลงน้ำหนักกลางเพื่อเพิ่มมิติ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

7. แรงงานน้ำหนักบริเวณเงาให้เข้มที่สุดบริเวณฐานของวัตถุ แล้วจึงไล่น้ำหนักให้จางลงเรื่อยๆ และลงบรรยากาศโดยรวมให้สวยงาม จากนั้นตรวจทานความเรียบร้อยจน ลบเส้นที่ไม่ต้องการ ออกเป็นผลงานที่สำเร็จ



ภาพที่ 4.23 : งานสำเร็จการวาดเส้นรูปทรงกระบอก

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

4.6.4 การวาดรูปทรงกรวย

รูปทรงกรวย เป็นรูปเรขาคณิตสามมิติที่มีฐานเป็นรูปวงกลม มียอดแหลมที่ไม่อยู่ในระนาบเดียวกันกับฐาน และเส้นที่ต่อระหว่างจุดยอดกับจุดใดๆ บนขอบของฐานเป็นส่วน วัตถุทรงกรวยจะคล้ายกับรูปทรงกระบอกต่างกันที่ยอดแหลม การแรเงาน้ำหนักแสงและเงา ใช้หลักการแรเงาน้ำหนัก รูปทรงกลมเป็นเกณฑ์ (วัชรพงศ์หงษ์สุวรรณ, 2552, หน้า 28)

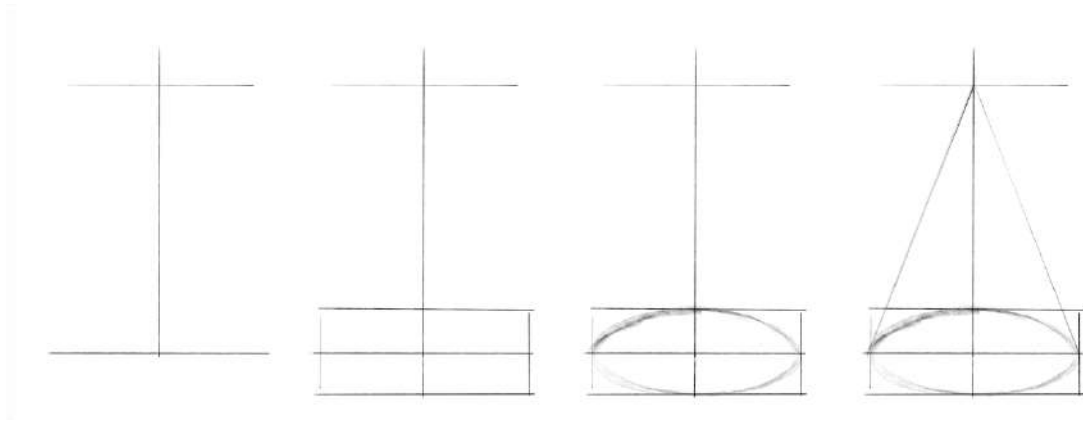


ภาพที่ 4.24 : หุ่นนิ่งเรขาคณิตรูปทรงกรวย

ที่มา : <http://rosservis.spb.ru/>

ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างและการลงน้ำหนักแสงเงารูปทรงกรวย

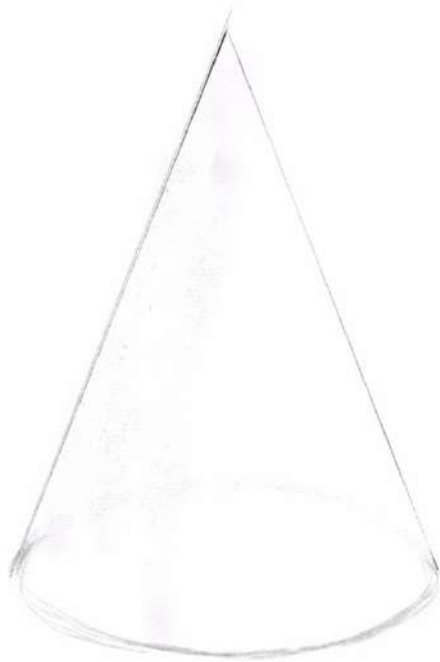
1. กำหนดความสูงของรูปทรงด้วยเส้นแกน จากนั้นกำหนดเส้นฐาน โดยวัดสัดส่วนความกว้างของฐานให้มีความสัมพันธ์กับความสูง
2. สร้างกรอบสี่เหลี่ยมเพื่อกำหนดพื้นที่ของฐาน โดยเริ่มจากการกำหนดเส้นฐานระนาบของทรงกรวยที่จะเป็นรูปทรงรีในทิศทางสายตาที่มองเห็นเป็นโครงสร้าง
3. จากนั้นสร้างเส้นวงรีเพื่อกำหนดฐานและลากเส้นจากขอบวงรีทั้ง 2 ด้านไปที่จุดปลายบนสุดของรูปทรงกรวย



ภาพที่ 4.25 : ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างหุ่นเรขาคณิตรูปทรงกรวย

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

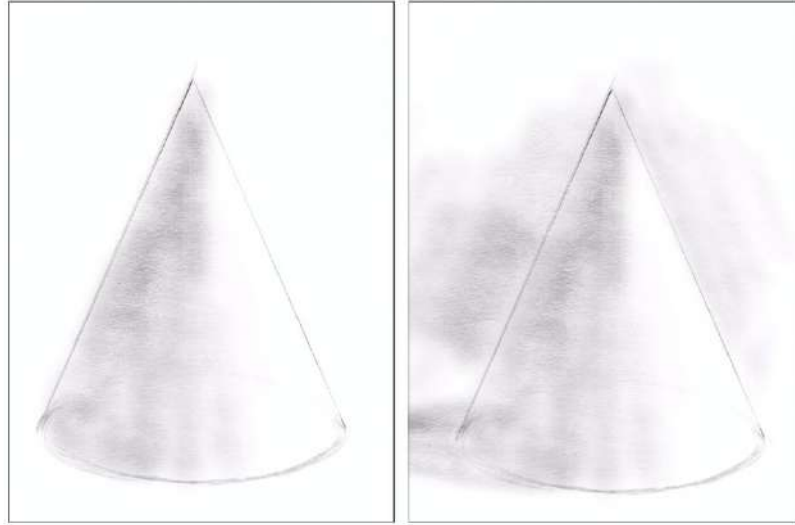
4. ตรวจสอบแก้ไขโครงสร้างให้ถูกต้องแล้วจึงลบเส้นโครงสร้างทิ้งให้เหลือเพียงเส้นร่างตามรูปทรงที่ตาเห็น



ภาพที่ 4.26 : ภาพร่างหุ่นนิ่งเรขาคณิตทรงกรวย

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

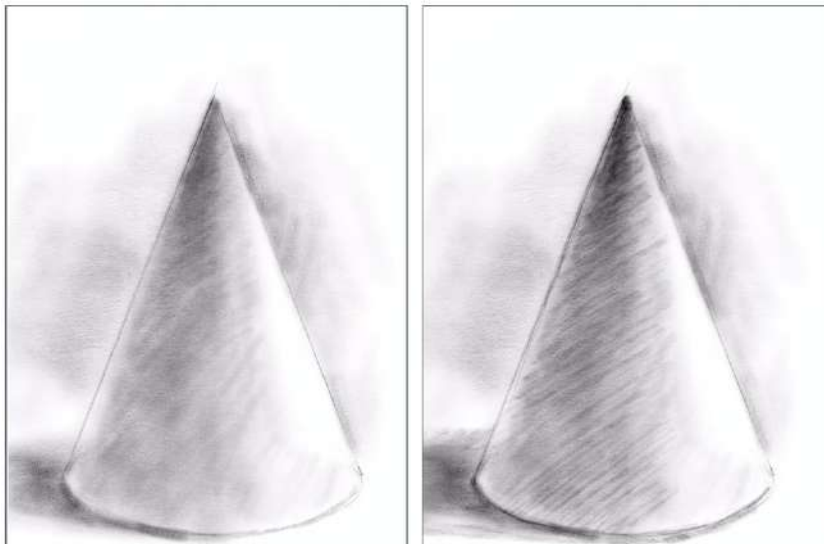
5. แรเงาหน้าหนักอ่อนที่สุดและค่อยๆ เพิ่มน้ำหนักลงไปทีละชั้น โดยพยายามสังเกตเทียบเคียงน้ำหนักกับแบบอยู่เสมอ



ภาพที่ 4.27 : ลงน้ำหนักแรเงา

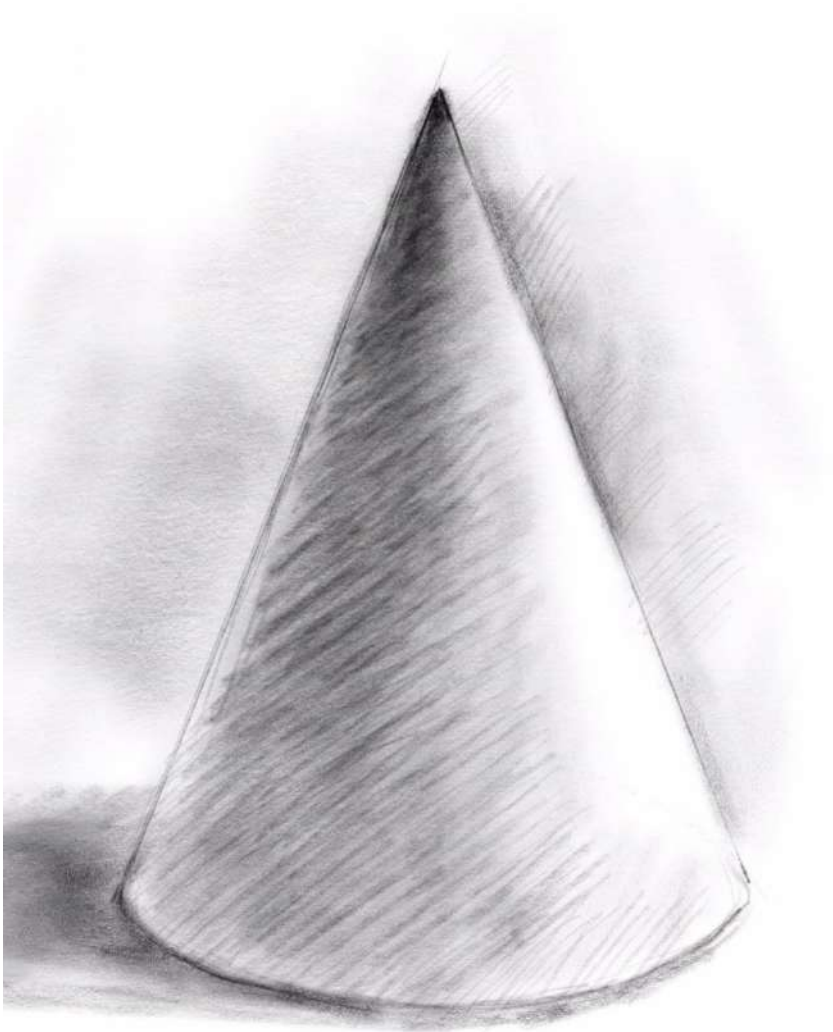
ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

6. เมื่อแรเงาน้ำหนักที่รูปทรงกรวยที่ได้ความโค้งกลมดีแล้ว ให้ร่างขอบเขตเงาที่ตกทอดที่พื้น จากนั้นแรเงาที่น้ำหนักเข้มที่สุดเพื่อเก็บรายละเอียด



ภาพที่ 4.28 : ลงน้ำหนักกลางเพื่อเพิ่มมิติ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

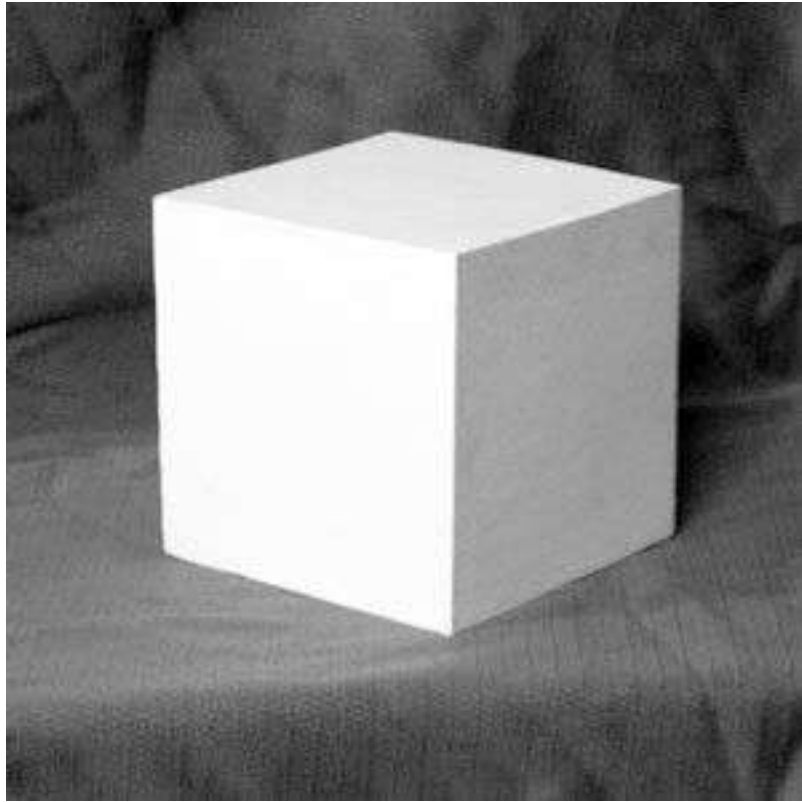


ภาพที่ 4.29 : งานสำเร็จการวาดเส้นรูปทรงกรวย

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

4.6.5 การวาดรูปทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์

รูปทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ เป็นทรงหลายหน้า ที่ประกอบด้วยหน้ารูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสทั้ง 6 หน้า โดยแต่ละจุดยอด จะล้อมรอบด้วยหน้ารูปสี่เหลี่ยมเป็นจำนวน 3 หน้าทุกจุด ทรงนี้มี 8 จุดยอด 12 ขอบ และเป็นหนึ่งในทรงตันเพลโต ทรงลูกบาศก์เป็นทรงหลายหน้าที่คู่กันกับทรงแปดหน้า วัตถุทรงสี่เหลี่ยม แตกต่างจากวัตถุทรงกลมโดนสิ้นเชิง ตั้งแต่ลักษณะของรูปทรงตลอดจน ลักษณะของแสงเงา การแรเงา จะวาดน้ำหนักแบนๆ เห็นแสงเงาแต่ละด้านชัดเจน การตัดขอบเหลี่ยม มุมคมชัด เป็นรูปทรงพื้นฐานของวัตถุหลายชนิดที่มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยม เช่น โต๊ะ เก้าอี้ ตู้ อາคาร ตึก และบ้านเรือน เป็นต้น (วัชรพงศ์หงษ์สุวรรณ, 2552, หน้า 26)

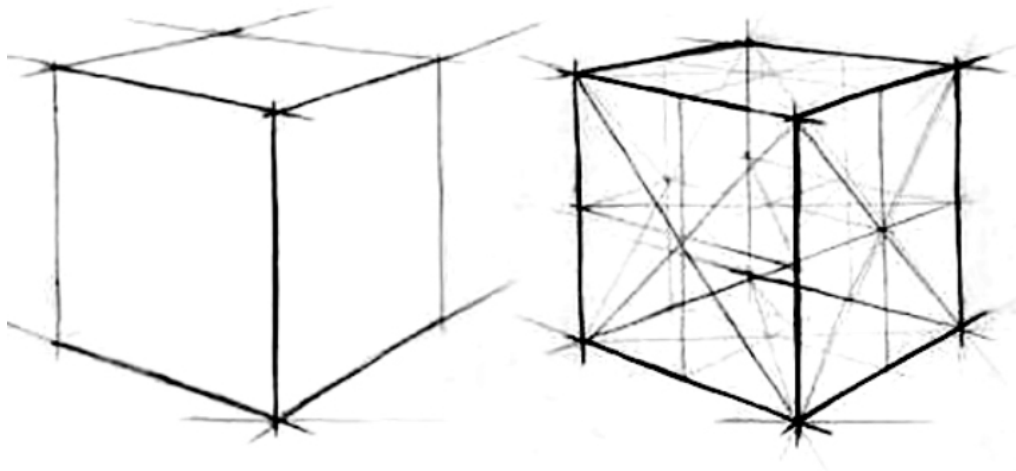


ภาพที่ 4.30 : หุ่นนิ่งเรขาคณิตรูปทรงลูกบาศก์

ที่มา : <http://rosservis.spb.ru/>

ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างและการลงน้ำหนักแสงเงารูปทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์

1. ลากเส้นที่เห็นชัดเจนที่สุดก่อน ในที่นี้คือเส้นที่ตั้งฉากที่ขอบของรูปทรงเส้นที่อยู่ใกล้ตาที่สุด
2. สร้างฐานของรูปทรงโดยใช้ไม้บรรทัดหรือดินสอเล็งเป็นแนวขนานที่มุมล่างของเส้นตรงเส้นแรก หามุมที่ถูกต้องของฐานและความยาวของเส้นฐานทั้ง 2 เส้น จากนั้นลากเส้นขนานเพื่อกำหนดเส้นฐาน
3. ลากเส้นตั้งฉากและเส้นขนานที่เหลืออยู่จนเป็นรูปทรงลูกบาศก์ ตรวจสอบความถูกต้องแก้ไขให้เรียบร้อย

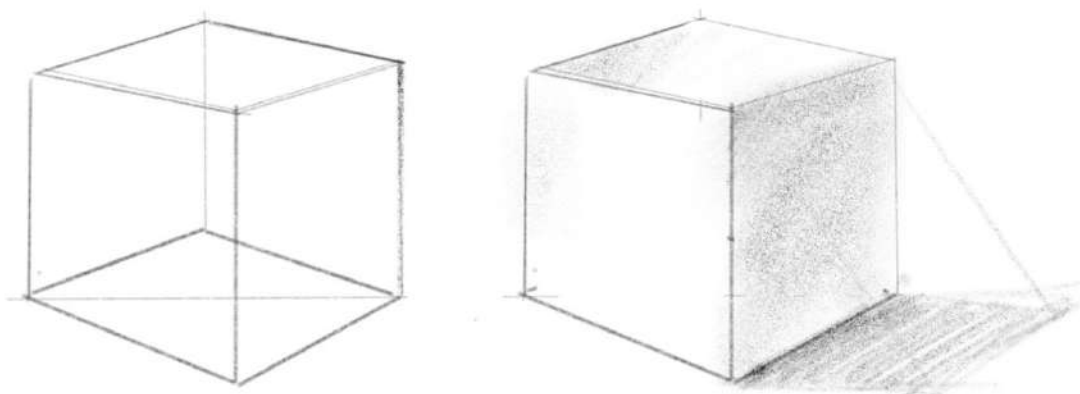


ภาพที่ 4.31 : ขั้นตอนการเขียนโครงสร้างหุ่นเรขาคณิตรูปทรงกรวย

ที่มา : <http://www.pinterest.com>

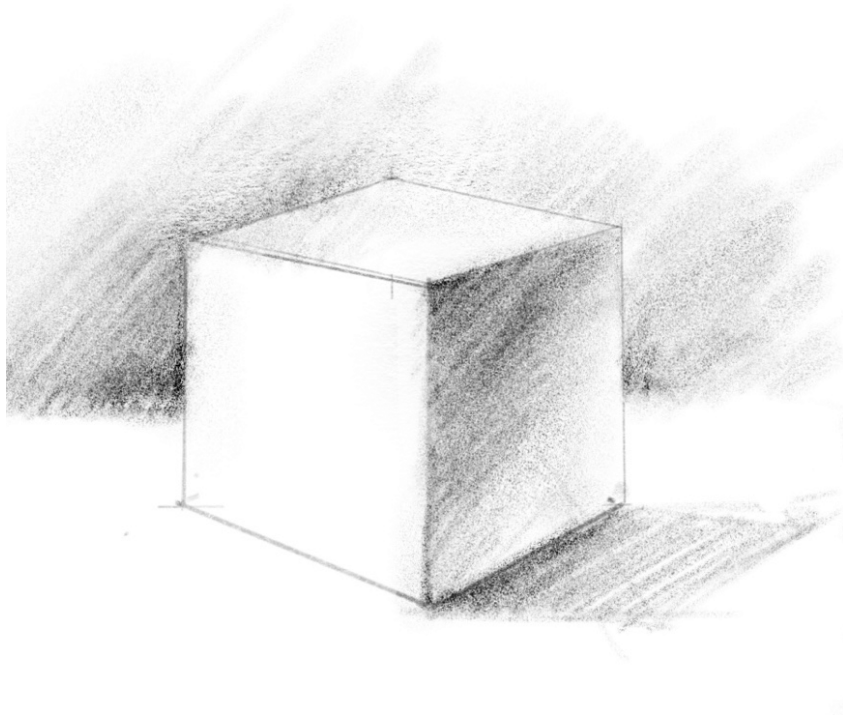
4. ลงน้ำหนักบริเวณที่เป็นเงา โดยพยายามเปรียบเทียบน้ำหนักอ่อน-แก่ของวัตถุอยู่บ่อยๆ ในกรณีที่เป็นวัตถุสีขาวบริเวณที่ถูกแสงจัดมักจะมีน้ำหนักอ่อนจนอาจจะเว้นขาวไว้หรือแรเงาเพียงเล็กน้อย

5. ค่อยๆ เพิ่มน้ำหนักแสงเงาไปที่ละชั้นโดยเปรียบเทียบน้ำหนักของแบกกับน้ำหนักของภาพที่วาดให้ใกล้เคียงกันจากนั้นลงน้ำหนักบริเวณเงาตกทอดที่พื้น เน้นน้ำหนักบริเวณเงามีด (ส่วนมากจะอยู่ใต้วัตถุบริเวณที่ติดกับพื้น) ตรวจสอบความถูกต้องจนเสร็จเรียบร้อย

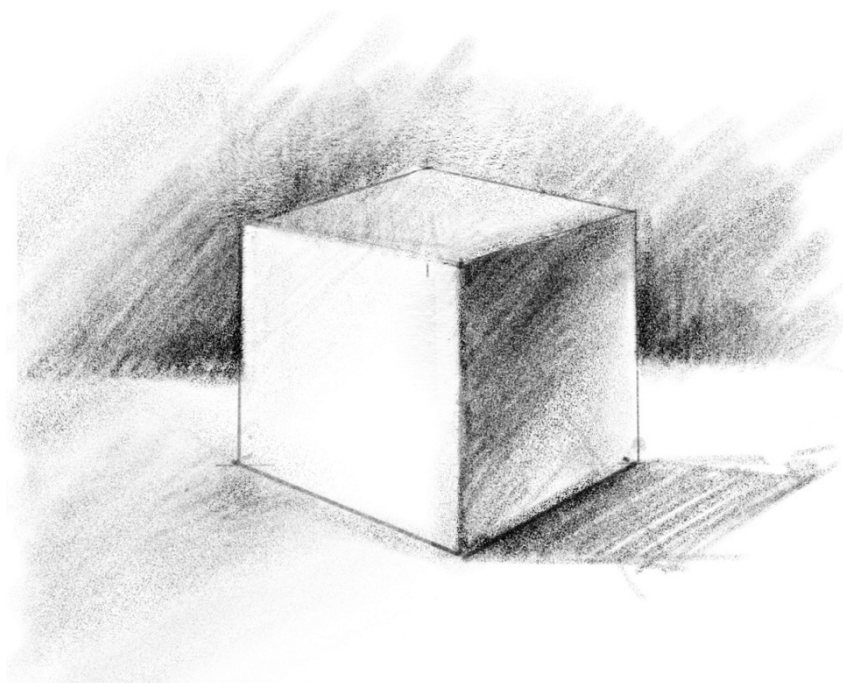


ภาพที่ 4.32 : ลงน้ำหนักรวมๆ ทั้งภาพ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)



ภาพที่ 4.33 : ลงน้ำหนักเข้มขึ้นและเก็บรายละเอียดเพื่อสร้างมิติ
ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)



ภาพที่ 4.34 : งานสำเร็จการวาดเส้นรูปทรงลูกบาศก์
ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

หุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิตนั้นมีมากมายหลากหลายรูปทรง แต่ละรูปทรงจะโครงสร้างๆ ต่างกันไปแต่แนวทางในการวาดนั้นใกล้เคียงกัน โดยรูปทรงที่มีระนาบมาต่อกัน ก็จะใช้แนวทางในการวาดหรือลงน้ำหนักคล้ายกับหุ่นรูปทรงลูกบาศก์ หรือหุ่นที่มีส่วนโค้งก็มีแนวทางในการวาดเหมือนหุ่นรูปทรงกระบอก เป็นต้น ดังนั้นเมื่อผู้วาดฝึกฝนจนชำนาญแล้วสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการวาดรูปทรงอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวถึงในบทเรียนนี้ได้เช่นกัน

การวาดและจัดองค์ประกอบหุ่นนิ่งหลายชิ้น

หลังจากการเรียนรู้และฝึกวาดหุ่นรูปทรงเรขาคณิตรูปทรงต่างๆ มาพอสมควรก็นำมาจัดเป็นหุ่นรวม การวาดหุ่นรวมกับการวาดหุ่นชิ้นเดียวนั้นมีความแตกต่างกันในเรื่องของการเปรียบเทียบสัดส่วนเมื่อนำวัตถุมาตั้งอยู่ด้วยกันและยังมีจุดนำสายตาในการวาดทัศนมิติที่หลากหลายเนื่องจากมีวัตถุหลายชิ้น ส่วนนี้จะช่วยฝึกเรื่องของความแม่นยำในการวาดสัดส่วนของวัตถุต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ความแตกต่างอีกอย่างหนึ่งก็คือ เรื่องของแสงและเงาที่เกิดจากการบังกันของวัตถุทำให้เกิดเงาที่มีเส้นทึบจนทำให้เกิดมิติ

เริ่มแรกลองจัดหุ่นให้น้อยชิ้น โดยให้มีระยะหน้า กลาง ไกล หรืออาจจะมียาเป็นองค์ประกอบในการจัดหุ่นร่วมด้วยเพื่อให้การจัดหุ่นนั้นไม่เรียบหรือว่าโล่งจนเกินไป การฝึกวาดหุ่นรวมเป็นการฝึกทักษะจากการวาดรูปทรงเรขาคณิตชิ้นเดี่ยวมาแล้ว มาถึงขั้นตอนนี้จะมีเรื่องของระยะในการจัดองค์ประกอบของเงาตกกระทบ และแสงสะท้อนจากวัตถุข้างเคียงเข้ามาร่วมด้วย (วัชรพงศ์หงษ์สุวรรณ, 2552, หน้า 29)

ขั้นตอนการวาดรวมรูปทรงเรขาคณิต

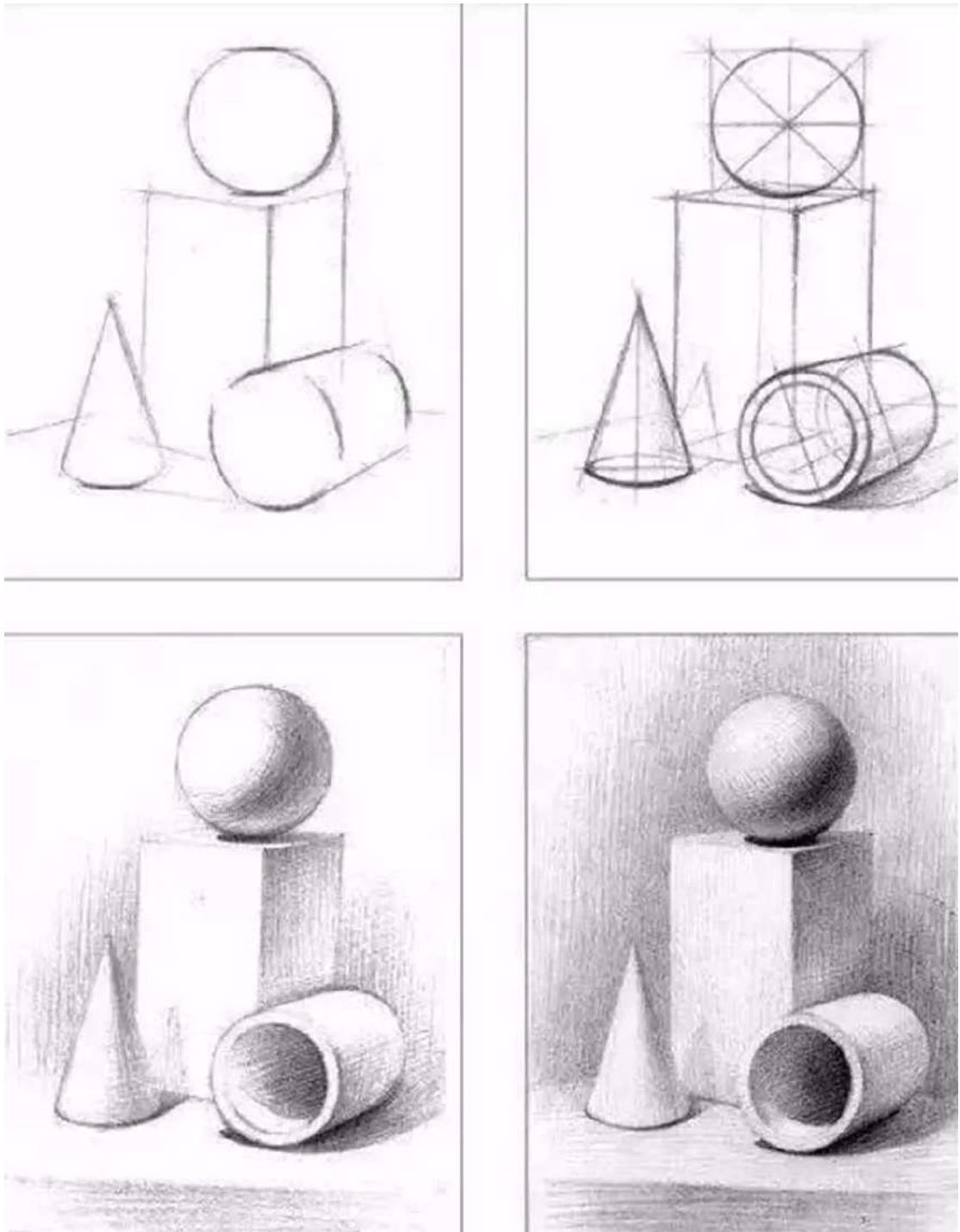
ก่อนที่จะลงมือร่างภาพการเลือกมุมมองถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในการเขียนหุ่นรวมรูปทรงเรขาคณิต ควรที่จะเลือกมุมให้ภาพดูมีระยะ หน้า กลาง หลัง เหลี่ยมมุมของรูปทรงมีความชัดเจน

1. ร่างภาพจัดวางวัตถุอย่างคร่าวๆ ลงบนกระดาษให้ได้องค์ประกอบที่สวยงามไม่เล็กหรือใหญ่จนเกินไป โดยขึ้นโครงสร้างของรูปทรงเรขาคณิตให้ถูกต้องและลงเส้นร่างของรูปทรงและภาพให้ชัดเจนก่อนจะลบเส้นร่างออกให้เหลือเพียงเส้นที่ตาเห็น

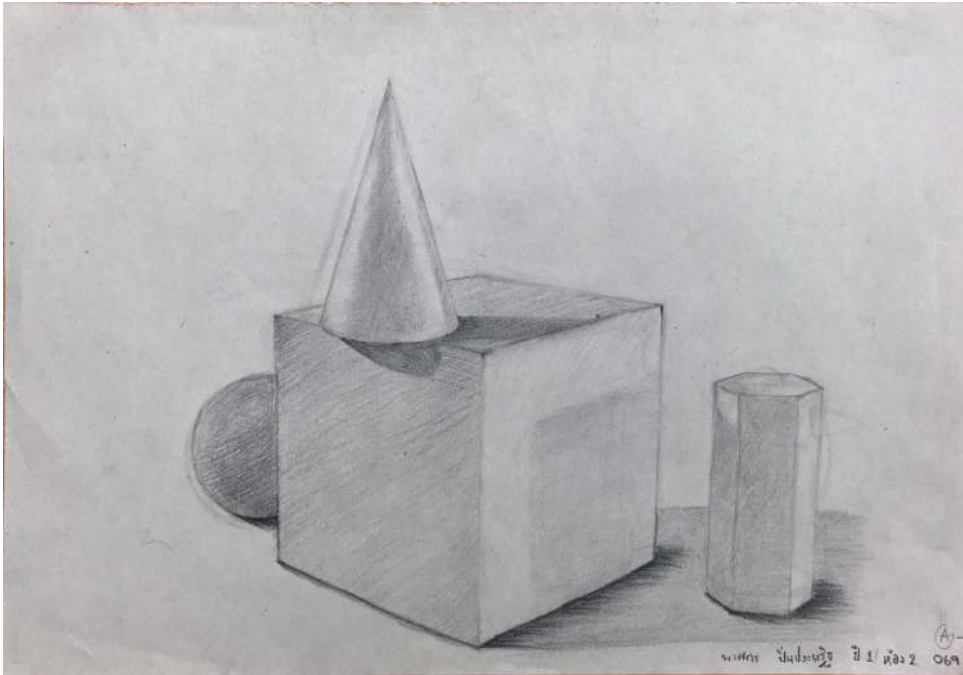
2. ลงน้ำหนักแรกให้อ่อนที่สุดโดยสังเกตแสงและเงาจากหุ่นก่อนวางน้ำหนักอ่อนเข้มคร่าวๆ ทั้งภาพ

3. จากนั้นค่อยๆ เก็บรายละเอียดรูปทรงรูปทรงต่างๆ โดยลงน้ำหนักให้เข้มขึ้น แต่ให้เน้นวัตถุชิ้นที่ต้องการให้เป็นจุดเด่นให้คมชัดที่สุด

4. เก็บรายละเอียดโดยรวมของภาพ ลงน้ำหนักเข้มที่สุดในบริเวณเงาและเงาใต้วัตถุ จากนั้นใส่บรรยากาศให้ภาพดูมีมิติและสวยงามเป็นอันเสร็จสมบูรณ์

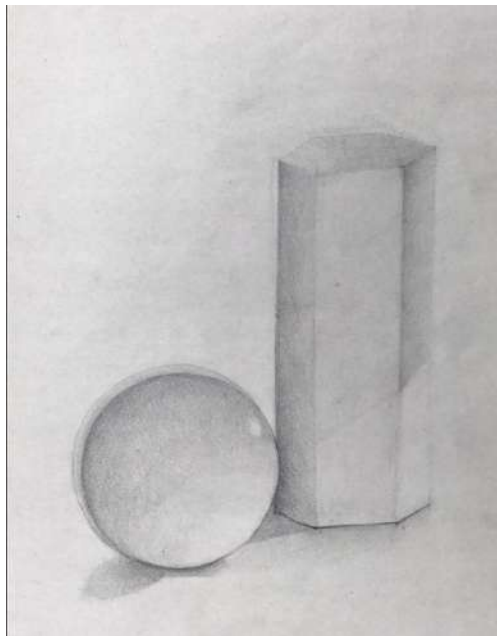


ภาพที่ 4.35 : จัดองค์ประกอบภาพ
ที่มา : <http://www.pinterest.com>



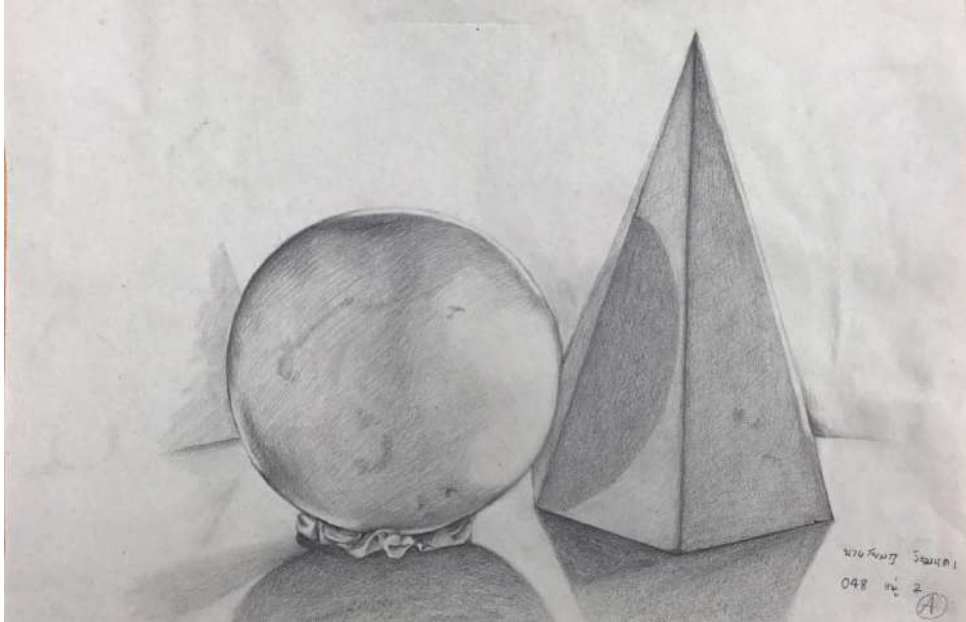
ภาพที่ 4.36 : ภาพการจัดหุ่นนิ่งวัตถุรูปทรงเรขาคณิต

ที่มา : ผลงานนักศึกษาในรายวิชาวาดเส้น 1, 2559



ภาพที่ 4.37 : ภาพการจัดหุ่นนิ่งวัตถุรูปทรงเรขาคณิต

ที่มา : ผลงานนักศึกษาในรายวิชาวาดเส้น 1, 2559



ภาพที่ 4.38 : ภาพการจัดหุ่นนิ่งวัตถุรูปทรงเรขาคณิต
ที่มา : ผลงานนักศึกษาในรายวิชาวาดเส้น 1, 2559

4.7 สรุป

การวาดเส้นรูปทรงเรขาคณิตนั้นมีความเหมาะสมสำหรับผู้เริ่มฝึกการวาดเส้นในระยะเริ่มแรก เนื่องจากรูปทรงเรขาคณิตสามารถสังเกตโครงสร้างและเปรียบเทียบสัดส่วนได้ง่าย อีกทั้งยังสามารถที่จะเห็นน้ำหนักแสงเงาได้อย่างชัดเจนเป็นเครื่องมือในการที่จะเรียนรู้การอ่านค่าน้ำหนักแสงเงาของวัตถุในเบื้องต้นได้เป็นอย่างดี และในการฝึกวาดรูปทรงเรขาคณิตนั้นยังเป็นพื้นฐานโดยรวมที่จะนำไปต่อยอดในการเขียนวัตถุอื่นๆ เพราะการใช้รูปทรงเรขาคณิตในการมองสิ่งต่างๆ จะช่วยในการวาดภาพได้มาก เช่น หนังสือ แก้ว ติ่งนอน จะได้มาจากรูปทรงสี่เหลี่ยม ขวด แก้วน้ำ กระบอกไฟฉาย จะได้มาจากรูปทรงกระบอก บ้านอาจเกิดจากแท่งสี่เหลี่ยมผสมรูปทรงพีรามิด เหยือกน้ำอาจเกิดจากรูปทรงกระบอก รูปทรงกรวย รูปทรงกลมผสมกัน

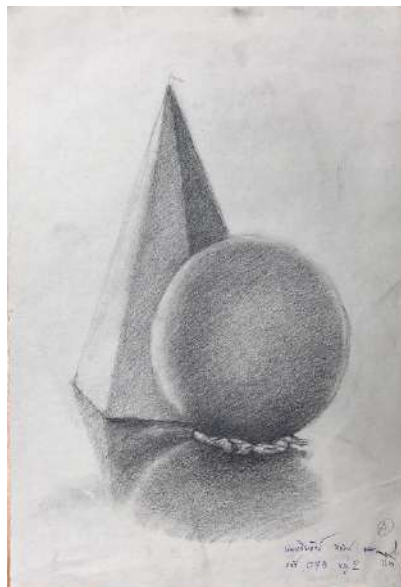
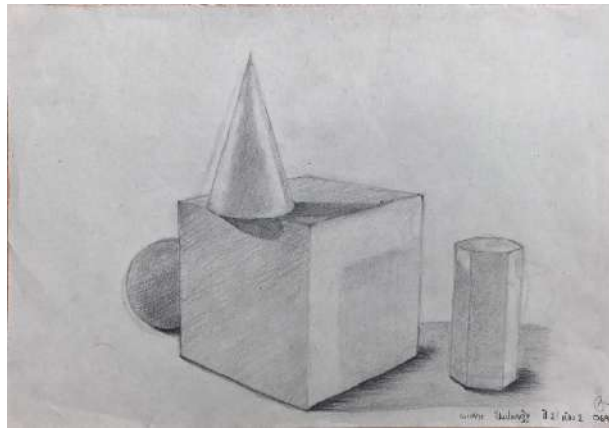
ดังนั้นเมื่อเราเรียนรู้ในเรื่องโครงสร้างและการให้น้ำหนักของรูปทรง เรขาคณิต ในที่สุดเราก็จะมีความเข้าใจว่าวัตถุทั้งหลาย มีรูปทรงพื้นฐานอยู่เพียงสองสามรูปทรงเท่านั้น และรูปทรงเหล่านั้นล้วนเกี่ยวข้องกับรูปทรงเรขาคณิต

แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 4

1. ฝึกปฏิบัติการร่างโครงสร้างและสัดส่วนรูปทรงเรขาคณิตให้ถูกต้องจากหุ่นปูนปลาสเตอร์ รูปทรงกลม รูปทรงพีระมิดสี่เหลี่ยม รูปทรงกระบอกรูปทรงกรวย รูปทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ รูปทรง ปริซึม

2. ฝึกเขียนร่วมรูปทรงเรขาคณิต โดยจัดองค์ประกอบภาพให้มีความสวยงามพร้อมลงน้ำหนักแสงเงา

ตัวอย่างงาน



คำถามทบทวนบทที่ 4

1. จงเขียนและอธิบายถึงการเขียนโครงสร้างรูปทรงกลม
2. จงเขียนและอธิบายถึงการเขียนโครงสร้างรูปทรงพีรามิดสี่เหลี่ยม
3. จงเขียนและอธิบายถึงการเขียนโครงสร้างรูปทรงกระบอก
4. จงเขียนและอธิบายถึงการเขียนโครงสร้างรูปทรงกรวย
5. จงเขียนและอธิบายถึงการเขียนโครงสร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์
6. จงเขียนและอธิบายถึงการเขียนโครงสร้างรูปทรงปริซึมรูปทรง
7. อธิบายสิ่งของรอบตัวว่ามาจากรูปทรงเรขาคณิตรูปใด จำนวน 5 อย่าง

เอกสารอ้างอิง

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2556). **วาดเส้นพื้นฐาน**. กรุงเทพมหานคร : บริษัทแปลน พรินต์ติ้ง

พิชญ์ ประเสริฐผล. (2557). **วาดเส้นด้วยดินสอ**. นนทบุรี : สำนักพิมพ์เฟสท์ออฟเซท

ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2556). **เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการวาดเส้นเพื่องานนิเทศศาสตร์**.

คณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชานิเทศศาสตร์. มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ. (2552). **วาดเส้นพื้นฐาน**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค

อนันต์ ประภาโส. (2553). **วาดเส้นพื้นฐาน**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ลิปประภา

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 5

เนื้อหา

1. ความหมาย ประเภท ของภาพหุ่นนิ่ง
2. หลักการวาดเส้นภาพวัตถุ
3. ทักษะมิติในการวาดเส้นภาพวัตถุ
4. ขั้นตอนการวาดภาพวัตถุสิ่งของเครื่องใช้
5. ขั้นตอนการวาดภาพวัตถุจากธรรมชาติ
6. ขั้นตอนการวาดภาพหุ่นนิ่งวัตถุสิ่งของที่มีการจัดหุ่นจำนวนหลายชิ้น

วัตถุประสงค์ของการศึกษาในบทนี้

1. เพื่อให้ให้นักศึกษามีความเข้าใจความหมาย ประเภท ของภาพหุ่นนิ่ง
2. เพื่อให้ให้นักศึกษามีความเข้าใจหลักการวาดเส้นภาพวัตถุ
3. เพื่อให้ให้นักศึกษามีความเข้าใจทักษะมิติในการวาดเส้นภาพวัตถุได้ถูกต้อง
4. สามารถจัดองค์ประกอบและวาดเส้นภาพวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ วัตถุจากธรรมชาติ รวมทั้งหุ่นนิ่งวัตถุสิ่งของที่มีการจัดหุ่นจำนวนหลายชิ้นได้ถูกต้องสวยงาม

วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอนประจำบท

วิธีการสอนและกิจกรรมการสอนประจำบทที่ 5 ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาเอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้นบทที่ 5 การวาดเส้นภาพวัตถุ
2. บรรยายขั้นตอนการวาดเส้นภาพวัตถุ โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ
3. สาธิตการวาดเส้นภาพวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ วัตถุจากธรรมชาติ รวมทั้งหุ่นนิ่งวัตถุสิ่งของที่มีการจัดหุ่นจำนวนหลายชิ้น
4. ให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติวาดเส้นภาพวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ วัตถุจากธรรมชาติ รวมทั้งหุ่นนิ่งวัตถุสิ่งของที่มีการจัดหุ่นจำนวนหลายชิ้น เพื่อฝึกปฏิบัติทางด้านทักษะ

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการสอนวิชาวาดเส้นบทที่ 5 เรื่องการวาดเส้นภาพวัตถุ
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point สำหรับประกอบคำบรรยายพร้อมตัวอย่างผลงานการวาดเส้นภาพวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ วัตถุจากธรรมชาติ รวมทั้งหุ่นนิ่งวัตถุสิ่งของที่มีการจัดหุ่นจำนวนหลายชิ้น
3. วัตถุสิ่งของเครื่องใช้ วัตถุจากธรรมชาติ รวมทั้งหุ่นนิ่งวัตถุสิ่งของที่มีการจัดหุ่นจำนวนหลายชิ้น
4. วัสดุอุปกรณ์ในการวาดเส้น กระดาษวาดรูป ดินสอ EE ยางลบ คลิปหนีบกระดาษ กระดาษวาดรูป 80 ปอนด์

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน
2. สังเกตพฤติกรรมความตั้งใจและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
3. ประเมินจากผลงานปฏิบัติทางด้านทักษะการวาดเส้นภาพวัตถุ
4. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมความสนใจของผู้เรียนในชั้นเรียน

บทที่ 5

การวาดเส้นภาพวัตถุ

5.1 ความหมายของภาพหุ่นนิ่ง

ภาพหุ่นนิ่ง (Still Life) เป็นการวาดภาพวัตถุสิ่งของที่ไม่สามารถเคลื่อนที่ได้ ผู้วาดจะต้องนำหุ่นมาจัดวางให้ได้มุมมองที่เหมาะสม องค์ประกอบและน้ำหนักแสงเงาที่สวยงามการเขียนภาพหุ่นนิ่งเหมาะสำหรับผู้ฝึกหัดใหม่ เพราะไม่ต้องกังวลเรื่องหุ่นจะขยับเขยื้อน หรือเปลี่ยนท่าทาง สามารถจัดหาหุ่นได้ง่ายทั้งจากธรรมชาติ วัตถุสิ่งของที่คนสร้างขึ้น และยังเป็นการทำสมาธิเข้าใจกับรูปทรงต่างๆ ในการลงน้ำหนักแสงเงาขึ้นพื้นฐาน เพราะโครงสร้างของหุ่นนิ่งส่วนมากมาจากรูปทรงเรขาคณิตประกอบเข้าด้วยกันเสียเป็นส่วนใหญ่ การฝึกวาดภาพหุ่นนิ่งจะทำให้เข้าใจเรื่องของการร่างภาพ การจัดภาพ ขนาดสัดส่วน และน้ำหนักแสงเงาได้เป็นอย่างดี

5.2 ประเภทของภาพหุ่นนิ่ง

หุ่นนิ่งมีมากมายหลายชนิด ไม่สามารถแบ่งประเภทได้แน่นอนว่ามีกี่ประเภท แต่สามารถจัดหมวดหมู่ตามลักษณะความคล้ายคลึงกันได้ เช่น

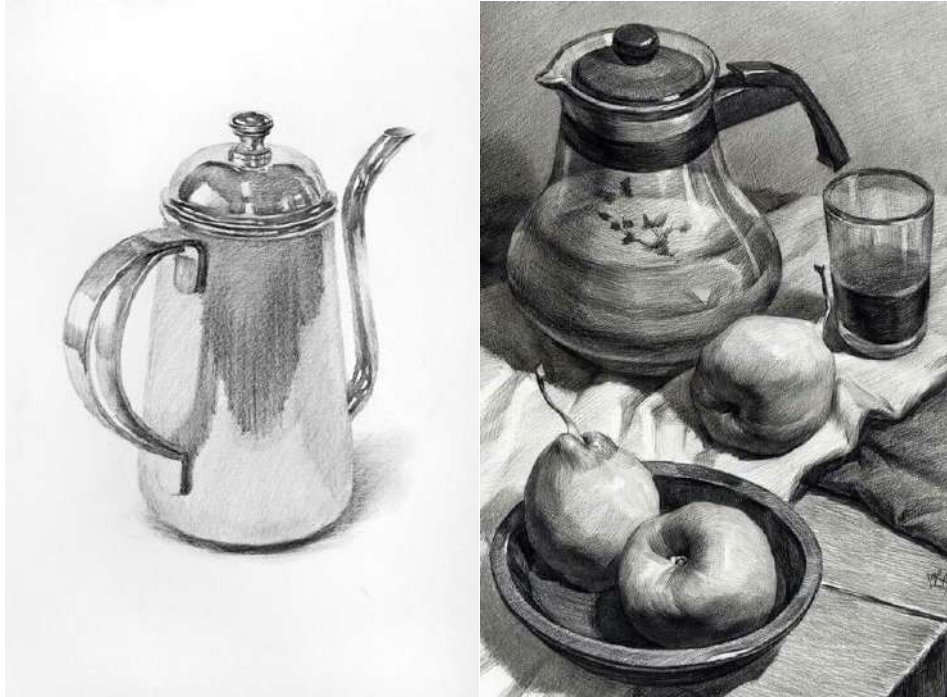
1) **หุ่นนิ่งที่เป็นวัตถุสิ่งของเครื่องใช้** เช่น แจกัน หม้อ ไห แก้ว ขวด รวมถึงภาชนะใช้สอยอื่นๆ ในชีวิตประจำวันทั้งที่เป็นงานหัตถกรรมและงานอุตสาหกรรม หุ่นนิ่งประเภทนี้จะให้ความรู้สึกในความเป็นวัตถุ ความมีเหตุผลสีสันและน้ำหนักจะมีหลากหลายลักษณะ เช่น ขวดจะลื่นใส โลหะจะมีความวาว เป็นต้น

2) **หุ่นนิ่งจากธรรมชาติ** เช่น ผัก ผลไม้ ดอกไม้ ฯลฯ รูปร่างรูปทรงและลักษณะพื้นผิวของหุ่นนิ่งประเภทนี้จะให้ความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ และมีชีวิตชีวา

3) **หุ่นนิ่งประเภทงานประติมากรรม** เช่น หุ่นปูนปลาสเตอร์ รูปคนเหมือน รูปคนเต็มตัว รูปหน้าพระหรืองานประติมากรรมอื่นๆ ผู้เรียนศิลปะนิยมใช้เป็นแบบฝึกความชำนาญในการวาดเส้นมากเพราะหุ่นประเภทนี้มีสีเดียว สังเกตน้ำหนักแสงเงาได้ง่าย

ในการจัดหุ่นเพื่อวาดนั้น ไม่จำเป็นต้องจัดเฉพาะกลุ่มวัตถุประเภทเดียวกัน หากผู้วาดมีความสามารถในการวาดหุ่นแต่ละประเภทแล้วสามารถเลือกจัดหุ่นโดยการผสมผสานได้ตามต้องการ

การฝึกวาดเส้นหุ่นนิ่ง ควรเริ่มฝึกวาดจากวัตถุที่ละชิ้นก่อน เพื่อศึกษาโครงสร้างขนาด สัดส่วน ขั้นตอนวิธีการร่างภาพและการลงน้ำหนักแสงเงา โดยฝึกวาดจากหุ่นที่มีรูปทรงง่ายๆ ไปหารูปทรงที่ยากขึ้น เมื่อมีความรู้และทักษะความสามารถในการวาดภาพแต่ละชิ้นได้แล้วจึงฝึกทักษะการวาดหุ่นนิ่งที่มีส่วนประกอบมากขึ้น

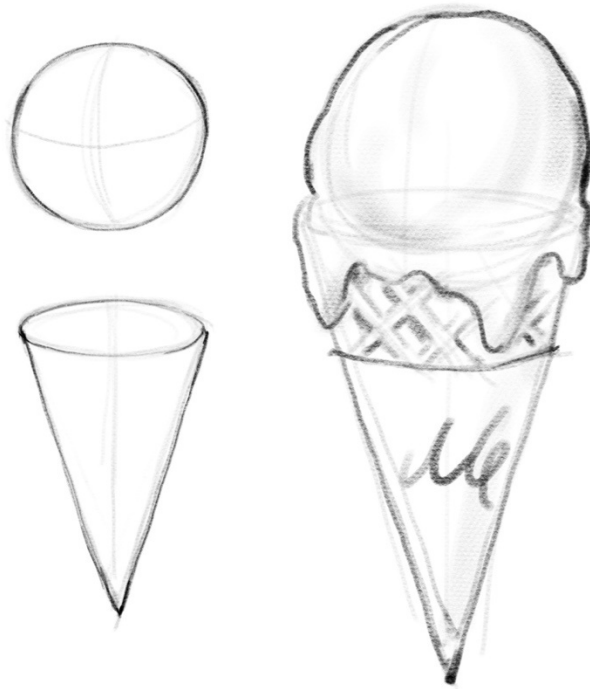


ภาพที่ 5.1 : เปรียบเทียบการจัดหุ่นเพื่อวาดเส้น ระหว่างภาพด้านซ้ายเป็นการวางหุ่นนิ่งชิ้นเดียว และด้านขวาเป็นการจัดหุ่นหลายชิ้น

ที่มา : <http://www.pinterest.com>

5.3 หลักการวาดเส้นวัตถุ

วัตถุต่างๆ นั้นล้วนมีที่มาของโครงสร้างมาจากรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน การเริ่มต้นวาดภาพวัตถุมีวิธีง่ายๆ ให้ผู้วาดสังเกตโดยเริ่มต้นมองหาเส้นโครงสร้างวัตถุเส้นแกนนอน แกนตั้ง จากนั้นมองหาโครงสร้างที่เป็นรูปร่างรูปทรงพื้นฐาน เช่น โคมไฟ หัวคอมมีโครงสร้างมาจาก รูปทรงกลม ขาตั้งมีโครงสร้างมาจากรูปทรงกระบอก ฐานมีโครงสร้างเป็นแบบสี่เหลี่ยม เป็นต้น ซึ่งวิธีการนี้จะทำให้ง่ายต่อการวัดสัดส่วนของวัตถุ ในเบื้องต้นควรฝึกให้มีความคุ้นเคยเพื่อให้เกิด ความชำนาญมากยิ่งขึ้น



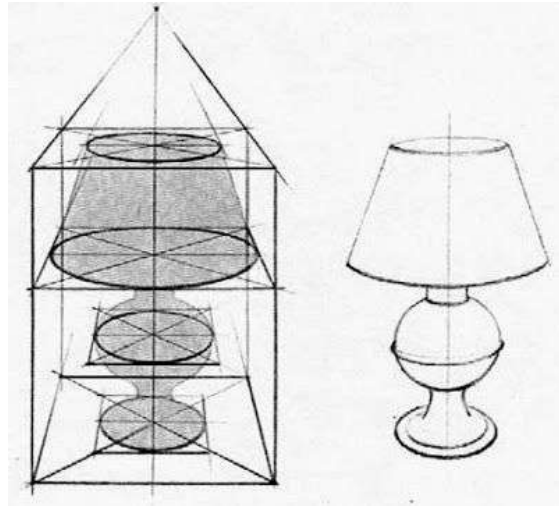
ภาพที่ 5.2 : ภาพวัตถุที่มีโครงสร้างจากรูปทรงเรขาคณิต

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

ข้อดีของการวาดภาพหุ่นนิ่งคือไม่ต้องกังวลกับการเปลี่ยนแปลงหรือการเคลื่อนที่ของวัตถุ เนื่องจากตัวแบบเป็นสิ่งของ แต่ต้องรู้จักเลือกมุมมองในการวาดและมีความรู้ในการจัดองค์ประกอบศิลป์ของภาพทั้งหมด รวมไปถึงการลงน้ำหนักแสงเงาเพราะผู้วาดแต่ละคนจะมีมุมมองมีจินตนาการและอารมณ์ต่อแบบหุ่นนิ่งที่ปรากฏอยู่ตรงหน้าแตกต่างกันออกไป ซึ่งในการวาดภาพวัตถุสิ่งของมีสิ่งให้ผู้วาดจะต้องคำนึงถึงดังต่อไปนี้

5.3.1 ทักษะในการวาดเส้นภาพวัตถุ

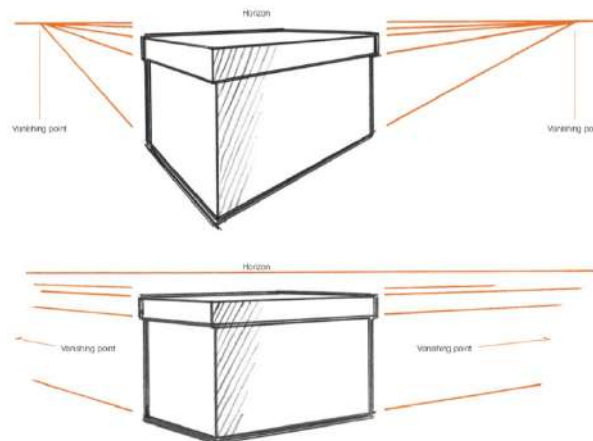
เช่นเดียวกับการวาดภาพอื่นๆ สิ่งสำคัญที่ผู้วาดต้องให้ความสำคัญคือทักษะของภาพ เพราะจะช่วยให้การวาดภาพวัตถุเหล่านั้นไม่ผิดพลาดส่วน ซึ่งในการวาดวัตถุสิ่งของโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อต้องวาดวัตถุที่จัดวางรวมกันหลายชิ้นหลายขนาดจะทำให้เกิดจุดนำสายตาหลายจุดขึ้นในภาพ ดังนั้นผู้วาดต้องระมัดระวังในการวาดและคอยสังเกต วางแผนให้ดีก่อนการเริ่มวาด ก็จะช่วยให้อาตมวาดสัดส่วนของวัตถุได้ถูกต้อง



ภาพที่ 5.3 : ทศนมิติในการวาดเส้นภาพวัตถุสิ่งของ
ที่มา : <http://www.pinterest.com>

5.3.2 ตำแหน่งของจุดนำสายตา

หากจุดนำสายตาปรากฏอยู่ในบริเวณภาพหรือใกล้กับวัตถุ วัตถุนั้นค่อนข้างอยู่ใกล้ตัวผู้วาด หากจุดนำสายตาไม่ได้ปรากฏอยู่ในบริเวณภาพหรืออยู่ไกลจากวัตถุ จะทำให้รู้สึกภาพนั้นอยู่ระยะไกล



ภาพที่ 5.4 : ภาพเปรียบเทียบลักษณะการวาดทัศนมิติของวัตถุที่แตกต่างกัน ภาพบนให้ความรู้สึกถึงวัตถุที่อยู่ใกล้กว่าภาพล่าง

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.40)

5.3.3 พื้นผิว

ในการวาดภาพวัตถุ นอกจากรูปทรงต่างๆ ที่มีความหลากหลายแล้ว พื้นผิวของวัตถุก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มีความแตกต่างกันตามวัสดุของวัตถุนั้นๆ เช่น วัสดุที่เป็นสแตนเลสมีความแวววาวและสะท้อนเงากระเบื้องก็จะให้พื้นผิวแวววาว วัสดุที่ทำจากไม้จะไม่สะท้อนเงาแต่จะมีลวดลายบนพื้นผิว เป็นต้น เมื่อตั้งวัตถุไว้กลางแสง พื้นผิวเท่านั้นก็จะให้เกิดผลของแสงเงาที่แตกต่างกันออกไป

ดังนั้นในการวาดภาพวัตถุต่างๆ ผู้วาดควรใส่ใจในเรื่องของพื้นผิวบนวัตถุนั้นๆ เพื่อให้การถ่ายทอดภาพที่วาดออกไปให้ผู้รับรู้ได้ว่าเป็นวัตถุที่ทำจากวัสดุหรือมีพื้นผิวลักษณะไหน ก็จะทำให้ได้บรรยากาศในการชมภาพมากขึ้น ในแง่ของการออกแบบการใส่ใจในรายละเอียดในการวาดพื้นผิวเพื่อถ่ายทอดหรือนำเสนอถึงผลงานออกแบบที่ถูกต้องเพื่อนำภาพวาดที่เราเรียกว่าเป็นภาพร่างของต้นแบบที่จะทำให้ลูกค้าหรือผู้ที่จะนำไปออกแบบต่อสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานและจินตนาการได้ถึงผลงานสำเร็จ



ภาพที่ 5.5 : ภาพแสดงพื้นผิววัตถุในการวาดเส้น

ที่มา : <http://www.pinterest.com>

5.4 ขั้นตอนการวาดภาพวัตถุ

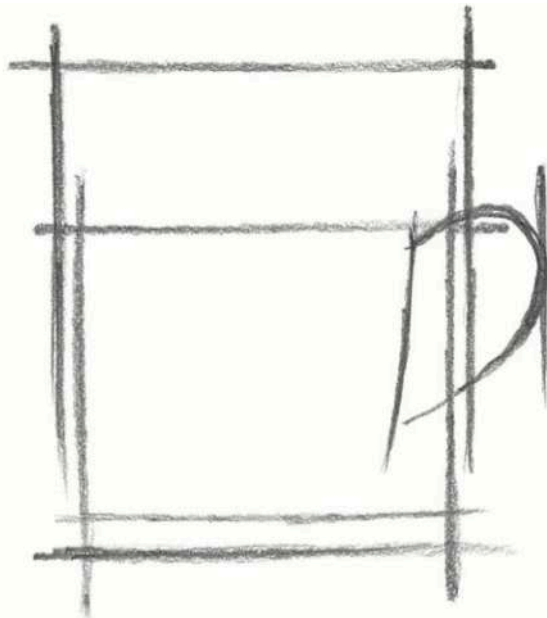
วัตถุนั้นของ หรือวัตถุจากธรรมชาตินั้นมีอยู่มากมาย และหลากหลาย หากจะให้ยกตัวอย่าง การวาดทั้งหมดถือเป็นเรื่องที่ทำไต่ยาก ในบทนี้ผู้เขียนจึงขอยกตัวอย่างขั้นตอนการวาดเส้นวัตถุเพื่อเป็นตัวอย่างให้ผู้เรียนนำไปฝึกทักษะการวาดภาพวัตถุอื่นๆ ต่อไป ซึ่งในการวาดเส้นภาพวัตถุจะมีขั้นตอนการวาดเหมือนกับการวาดภาพหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต ที่เริ่มด้วยขั้นตอนร่างโครงสร้าง เก็บรายละเอียดการร่าง ลงน้ำหนักรวมๆ และเก็บรายละเอียดสุดท้าย จะต่างกันก็แต่รูปทรงที่ดู

ซับซ้อนกว่า แต่นั่นก็ไม่ใช่เรื่องยากในการวาด จากที่ได้กล่าวไปแล้วว่าวัตถุต่างๆ มักมีโครงสร้างส่วนใหญ่มาจากรูปทรงเรขาคณิต ดังนั้นในการวาดผู้วาดต้องใช้ในการสังเกตตัวแบบหรือวัตถุต่างๆ ให้มาก เช่น แก้วน้ำมาจากรูปทรงกระบอกต่างกันที่มีหูจับ โคมไฟมาจากรูปทรงกลม เป็นต้น หากทำเช่นนี้แล้วฝึกฝนบ่อยๆ ก็จะเป็นการเพิ่มทักษะความเชี่ยวชาญให้กับผู้ฝึกวาด

5.4.1 ขั้นตอนการวาดภาพวัตถุสิ่งของเครื่องใช้

สิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันส่วนใหญ่เป็นผลิตภัณฑ์ที่มาจากระบบอุตสาหกรรม หรือสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น โครงสร้างจึงมาจากรูปทรงพื้นฐานเรขาคณิตที่มักความสมดุลกัน สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการวาดที่จำเป็นต้องวาดให้มีความสมดุลกันของสัดส่วน ไม่เช่นนั้นอาจทำให้ภาพวัตถุที่วาดนั้นดูบิดเบี้ยวหรือเอียง ขั้นตอนนี้ผู้เขียนจะยกตัวอย่างการวาดแก้วน้ำซึ่งเป็นของใช้พื้นฐานในชีวิตประจำวัน และมีรูปทรงที่ใกล้เคียงกับรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐานซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจวิธีการวาดได้ง่าย ซึ่งมีขั้นตอนการวาดดังนี้

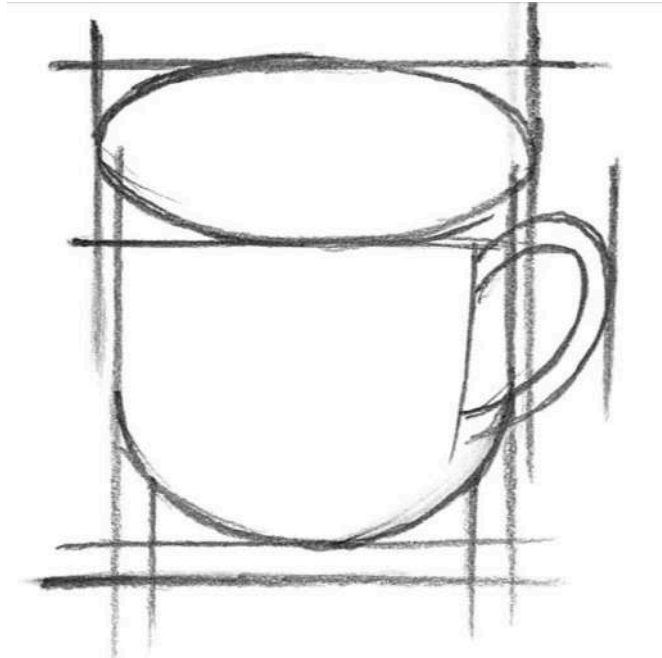
1. ร่างรูปแบบภายนอกโดยรวมของแก้วและกำหนดโครงสร้างที่เกี่ยวข้องมากที่สุด เช่น ระยะความกว้าง ความสูงที่ใช้จะระบุตำแหน่งของขอบด้านล่างของถ้วยและที่จับ ให้เป็นลักษณะ 2 มิติด้วยวิธีการร่างด้วยดินสอและใช้น้ำหนักมือเพียงเบาๆ ในส่วนนี้จะช่วยให้ผู้วาดสามารถตรวจสอบความสมดุลของสัดส่วนในเรื่องของความกว้าง ความสูง และตำแหน่งของหูแก้วน้ำได้



ภาพที่ 5.6 : การร่างโครงสร้างวัตถุ

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.17)

2. ลงรายละเอียดเกี่ยวกับรูปร่างตัววัตถุให้ละเอียดมากขึ้น เช่น ปากแก้ว ความโค้งของก้นแก้ว รูปทรงของหูจับโดยค่อยๆ มองไล่หารายละเอียดที่วาดเพิ่มเติมได้ในขั้นตอนนี้ ซึ่งในขั้นตอนนี้จะทำให้รูปร่างของวัตถุที่วาดเริ่มใกล้เคียงกับรูปทรงจริง



ภาพที่ 5.7 : การเก็บรายละเอียดของการร่างภาพวัตถุ

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.17)

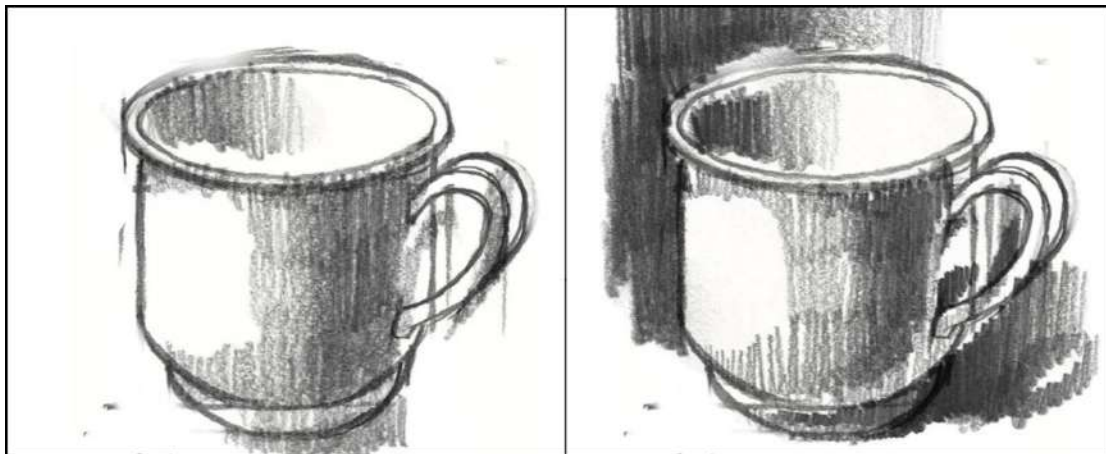
3. เพิ่มรายละเอียดที่จะทำให้ได้รูปทรง 3 มิติแบบจำลองขึ้นมา คือการเพิ่มในส่วนของความหนาของวัตถุ เช่น ขอบของปากแก้ว ความหนาของหูจับ จากนั้นใช้เส้นร่างที่ไม่จำเป็นออกด้วยยางลบ



ภาพที่ 5.8 : การเก็บรายละเอียดของการร่างภาพวัตถุ

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.17)

4. ขั้นตอนสุดท้าย คือการลงน้ำหนักในส่วนแสงเงา โดยค่อยๆ ลงน้ำหนัก ควรลงจากน้ำหนักอ่อนก่อนและเก็บรายละเอียดสุดท้ายด้วยน้ำหนักเข้ม จากนั้นลบเส้นร่างที่ไม่ใช้งานออกไป



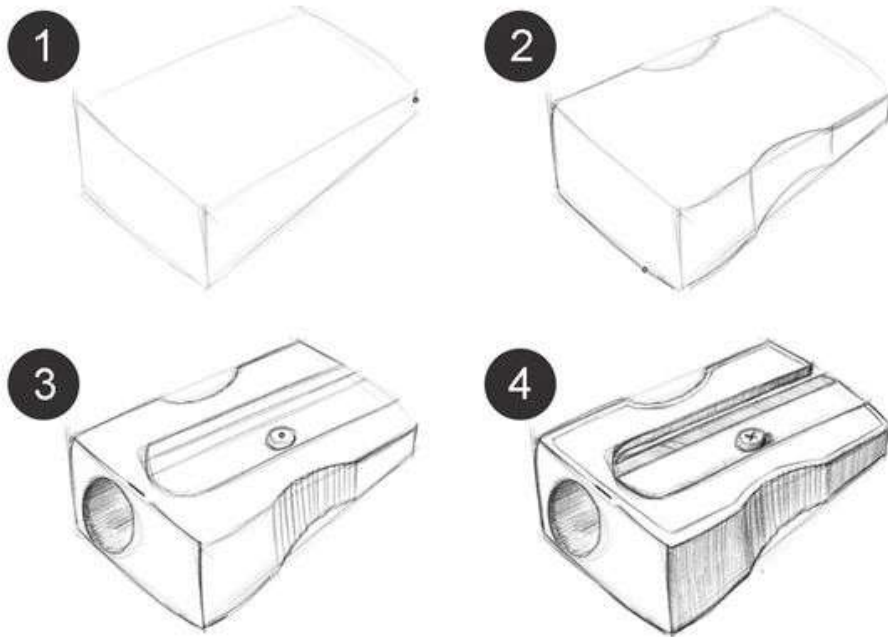
ภาพที่ 5.9 : การแรเงาเพื่อลงน้ำหนักแสงเงาโดยเริ่มจากน้ำหนักอ่อนจนถึงน้ำหนักเข้ม

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.17)



ภาพที่ 5.10 : ภาพวาดเส้นวัตถุสิ่งของเครื่องใช้เมื่อเสร็จสมบูรณ์

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.17)



ภาพที่ 5.11 : ภาพขั้นตอนการวาดภาพวัตถุสิ่งของเครื่องใช้

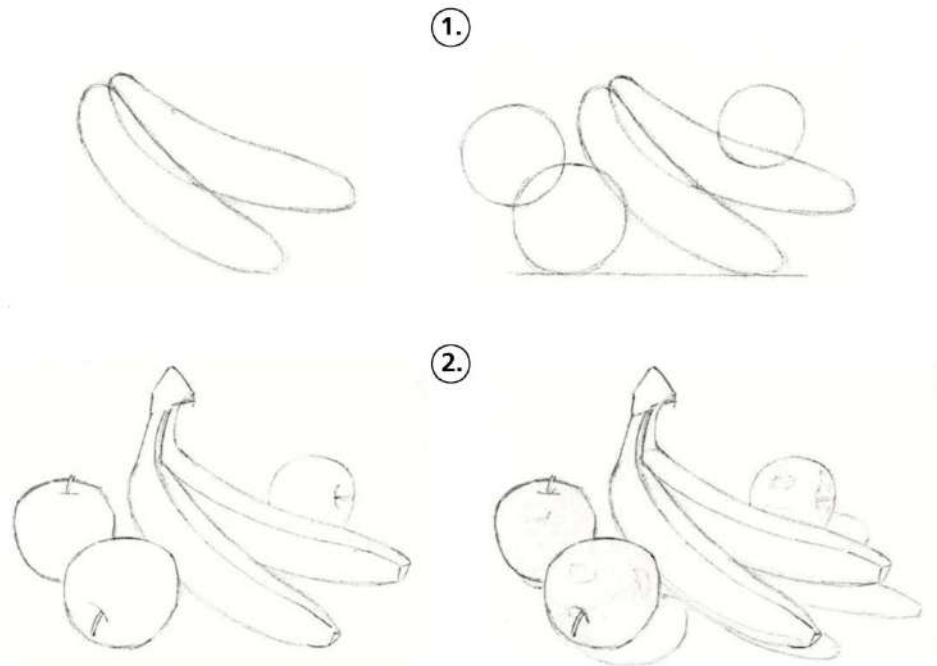
ที่มา : <https://i-h2.pinimg.com/564x/f6/55/14/f65514a863ca4135aabb639ff8b0b25a.jpg>

5.4.2 ขั้นตอนการวาดภาพวัตถุจากธรรมชาติ

โครงสร้างวัตถุที่เกิดตามชาติ เช่น ต้นไม้ ฝัก ผลไม้ ดอกไม้ สัตว์ ต่างจากรูปทรงวัตถุที่สิ่งของเครื่องใช้ในระบอบอุตสาหกรรมตรงความสมดุลของสัดส่วนที่จำเป็นต้องเที่ยงตรงหรือมีความสมบูรณ์มากนัก ส่วนใหญ่เป็นรูปร่างหรือรูปทรงของวัตถุที่เราเรียกว่า รูปทรงธรรมชาติ หรือ ออร์แกนิกฟอร์ม (Organic Form) ในการวาดภาพวัตถุจากธรรมชาตินั้น สิ่งที่ต้องคำนึงถึงหลายๆ เรื่องเพื่อถ่ายทอดถึงวัตถุและคุณสมบัติของสิ่งเหล่านั้น เช่น รูปทรง ทักษณมิติ แสงเงา พื้นผิว เป็นต้นซึ่งการวาดภาพวัตถุจากธรรมชาติมีขั้นตอนการวาดดังนี้

1. ร่างรูปร่างภายนอกโดยรวมของผลไม้ตามที่มองเห็นในส่วนนี้จะช่วยให้ผู้วาดสามารถตรวจสอบสัดส่วนในเรื่องของขนาดและรูปทรงวัตถุนั้นๆ ด้วยวิธีการร่างให้เป็นลักษณะ 2 มิติ ด้วยวิธีการร่างด้วยดินสอและใช้น้ำหนักมือเพียงเบาๆ

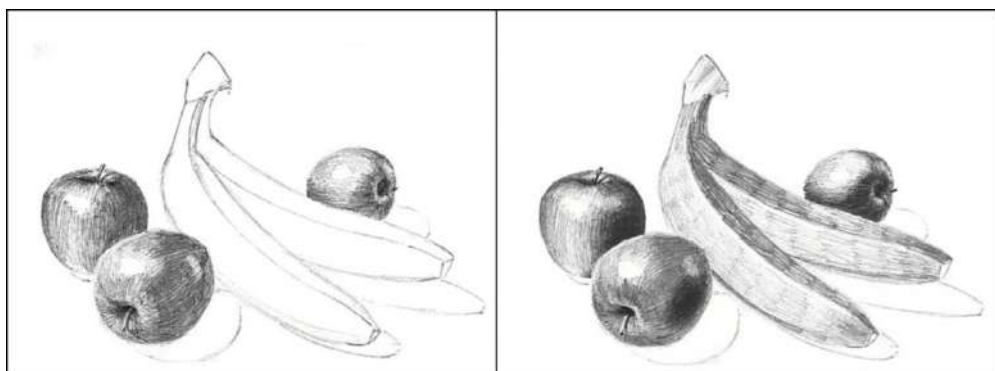
2. ลงรายละเอียดเกี่ยวกับรูปร่างตัววัตถุให้ละเอียดมากขึ้น เช่น ส่วนโค้ง ก้าน รอยปุ่ม รวมถึงให้รายละเอียดความหนา



ภาพที่ 5.12 : ขั้นตอนการร่างภาพวัตถุ

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.92)

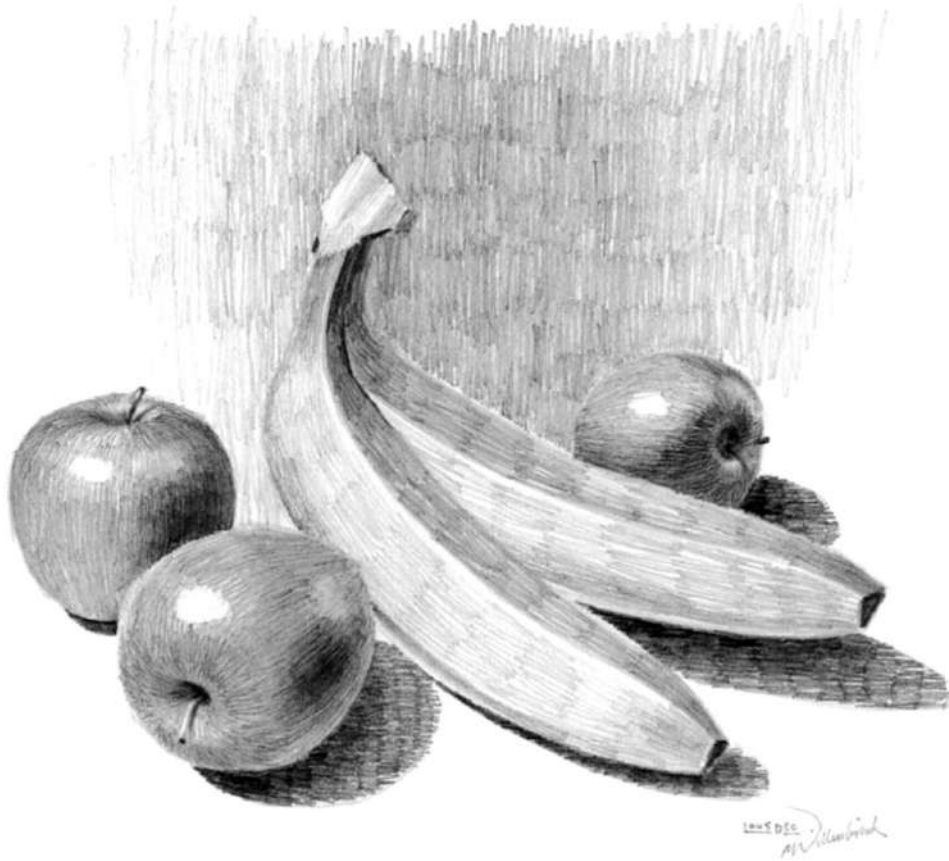
3. ลงน้ำหนักแสดงแสงเงา รวมไปถึงการลงรายละเอียดพื้นผิวของวัตถุโดยค่อยๆ ไล่น้ำหนักอ่อนไปน้ำหนักเข้มเพื่อให้เกิดมิติ



ภาพที่ 5.13 : การลงน้ำหนักค่าแสงเงาเพื่อให้เกิดมิติ

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.92)

4. แรเงาลงน้ำหนักเป็นเงาของวัตถุ และบรรยากาศรอบวัตถุ จากนั้นการเก็บรายละเอียดสุดท้ายด้วยน้ำหนักที่เข้มที่สุด เช่น ตามร่องต่างๆ หรือส่วนเงาใต้วัตถุ



ภาพที่ 5.14 : ภาพวาดเส้นวัตถุธรรมชาติเมื่อเสร็จสมบูรณ์

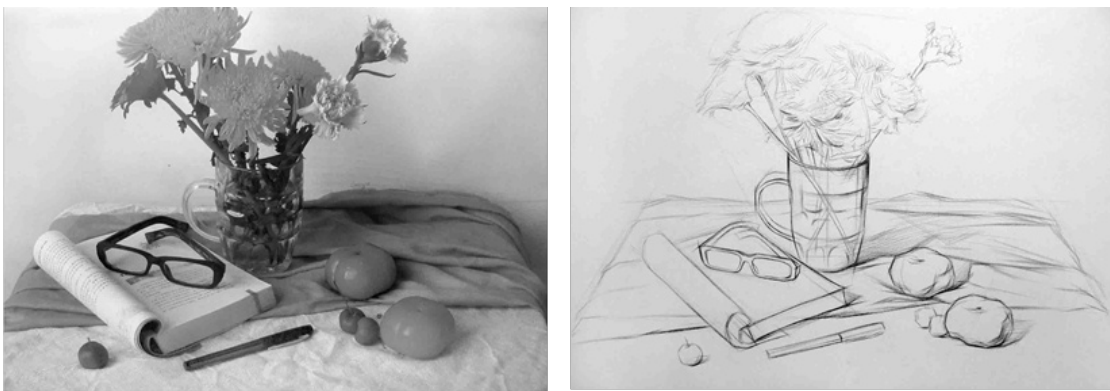
ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.17)

5.4.3 ขั้นตอนการวาดภาพหุ่นนิ่งวัตถุสิ่งของที่มีการจัดหุ่นจำนวนหลายชิ้น

จะเห็นได้ว่าในการวาดภาพวัตถุหุ่นนิ่ง มีขั้นตอนเหมือนการวาดเส้นอื่นๆ โดยเริ่มจากการร่างโครงสร้างโดยรวมจนเก็บรายละเอียดการร่างภาพ จากนั้นแรเงาวัตถุเพื่อให้ค่าน้ำหนักแสงและเงาจากน้ำหนักไปจนถึงน้ำหนักเข้มเพื่อเก็บรายละเอียดสุดท้ายจนได้ภาพที่สมบูรณ์ หากวัตถุมีชิ้นเดียว หรือมีวัตถุจำนวนน้อยและมีขนาดไม่ต่างกันมาก จะวาดได้ง่ายกว่าการวาดหุ่นนิ่งวัตถุที่มีจำนวนหลายชิ้น ยิ่งถ้าวัตถุแต่ละชิ้นมีขนาดที่แตกต่างกันมากนั้น สิ่งที่ผู้วาดควรระมัดระวังคือเรื่องของการจัดองค์ประกอบในการวาดลงในหน้ากระดาษต้องจัดองค์ประกอบให้มีจุดเด่น รวมไปถึงสร้างระยะของภาพให้ดูน่าสนใจโดยให้มีระยะใกล้ ระยะกลาง และระยะไกล และไม่ควรลืมในเรื่องสัดส่วนของวัตถุที่นำมาตั้งด้วยกันจะต้องแสดงสัดส่วนที่เปรียบเทียบสเกลตามจริงของวัตถุ

สำหรับขั้นตอนการวาดภาพหุ่นนิ่งวัตถุสิ่งของที่มีการจัดหุ่นจำนวนมากขึ้นมีดังนี้

1. กำหนดพื้นที่หรือขอบเขตทั้งหมดของหุ่นให้เหมาะสมกับหน้ากระดาษ และกำหนดตำแหน่งของวัตถุภายในโดยให้มีวัตถุหลัก 1 ชิ้นเพื่อเป็นต้นแบบหลักในการเปรียบเทียบกำหนดสัดส่วนกับวัตถุชิ้นอื่น
2. ทำการร่างภาพคร่าวๆ ด้วยดินสอและไม่ควรลงน้ำหนักมือในการร่างภาพให้เส้นที่ร่างนั้นมีความเข้มข้นเกินไปเพราะจะทำให้มีผลกระทบต่อการแรเงาไล่เรียงน้ำหนักแสงเงาจนทำให้ภาพออกมาดูไม่สะอาดหรือดูเลอะเปรอะเปื้อนได้



ภาพที่ 5.15 : ขั้นตอนการร่างภาพวัตถุ

ที่มา : <https://www.gaoguang.com/hl/3694.html>

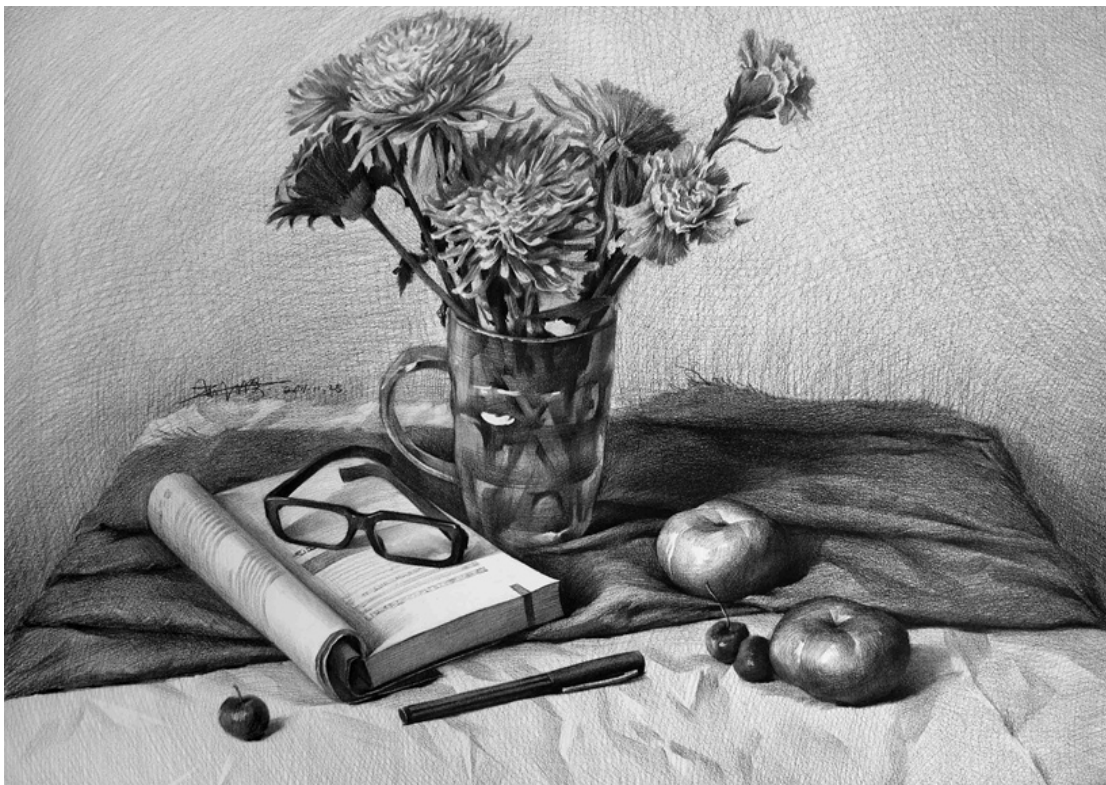
3. ดูตำแหน่งของวัตถุต่างๆ ให้มีสัดส่วนที่ถูกต้องสอดคล้องสัมพันธ์ซึ่งกันและกันโดยมีการวัดสัดส่วนเปรียบเทียบระหว่างวัตถุหลักกับวัตถุอื่นๆ ว่ามีขนาดใหญ่ไปหรือเล็กไปมีตำแหน่งที่วางอยู่ด้วยกันแล้วระดับความสูงต่ำถูกต้องหรือไม่

4. ให้น้ำหนักแสงเงาแบบรวมๆ ภาพหุ่นนิ่งนั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับเรื่องของพื้นหลัง ฉะนั้นหากต้องการให้วัตถุโดยรวมเป็นน้ำหนักอ่อนพื้นหลังก็ควรจะเป็นน้ำหนักเข้มหรือหากวัตถุเข้มพื้นหลังก็ควรจะอ่อนทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเรื่องราวที่จะนำเสนอดูว่าลงน้ำหนักไปแล้วงานดูมีบรรยากาศหรือไม่เพื่อให้งานที่ออกมามีอารมณ์ความรู้สึก

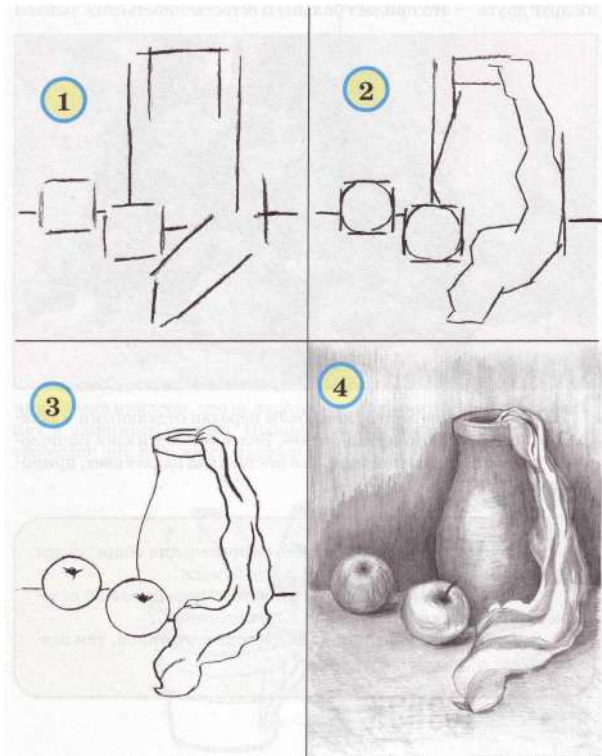


ภาพที่ 5.16 : การลงน้ำหนักค่าแสงเงาเพื่อให้เกิดมิติ
ที่มา : <https://www.gaoguang.com/hl/3694.html>

5. จากนั้นเพิ่มรายละเอียดของวัตถุแสงเงา ด้วยน้ำหนักที่เข้มที่สุดในจุดที่ต้องการเน้น หรือในส่วนเงาที่เข้มที่สุดจนภาพเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 5.17 : ภาพวาดเส้นวัตถุเมื่อเสร็จสมบูรณ์
ที่มา : <https://www.gaoguang.com/hl/3694.html>



ภาพที่ 5.18 : ภาพขั้นตอนการวาดภาพวัตถุหนึ่งวัตถุที่มีการจัดหุ่นจำนวนหลายชิ้น

ที่มา : <https://i-h2.pinimg.com/564x/f6/55/14/f65514a863ca4135aabb639ff8b0b25a.jpg>

5.5 สรุป

หุ่นนิ่ง (Still Life) เป็นตัวแบบที่ไม่สามารถเคลื่อนที่ได้ สามารถนำมาจัดวางเพื่อสร้างองค์ประกอบในการวาดได้ตั้งแต่ชิ้นเดียว จนถึงหลายๆ ชิ้น สามารถจำแนกประเภทหุ่นนิ่งได้ 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ หุ่นนิ่งที่เป็นวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ หุ่นนิ่งจากธรรมชาติ หุ่นนิ่งประเภทงานประติมากรรม หุ่นนิ่งนั้นประกอบไปด้วยวัตถุหลากหลายรูปทรง รวมทั้งยังมีพื้นผิวที่หลากหลาย ได้แก่ หนัง ไม้ แก้ว โลหะ หากเป็นการวาดเส้นเพื่อถ่ายทอดข้อมูลในเชิงพาณิชย์ ซึ่งผู้วาดควรมีการถ่ายทอดลักษณะพื้นผิวของวัตถุให้ถูกต้อง การวาดภาพหุ่นนิ่งหลายชิ้นนั้นมีความยากกว่าหุ่นนิ่งชิ้นเดียวเพราะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลายๆ อย่าง เช่น เรื่องสัดส่วนและขนาดที่เปรียบเทียบกับกันของวัตถุแต่ละชิ้น การจัดองค์ประกอบภาพที่ยากกว่า ทักษะมิติที่มีความหลากหลาย รวมไปถึงเงาตกทอดที่เกิดจากการวางกันเหลื่อมหรือซ้อนกันของวัตถุ

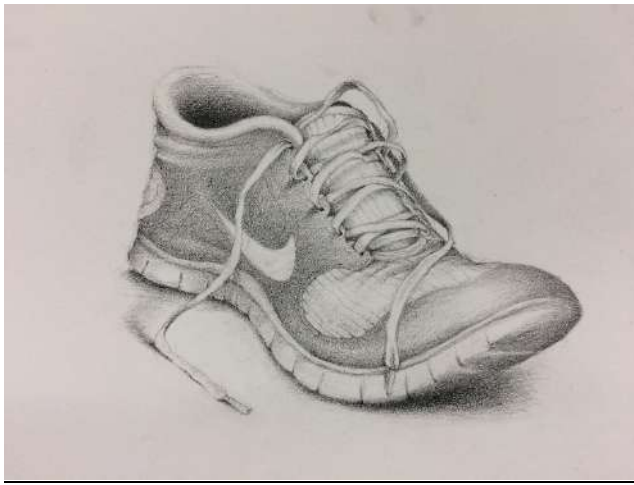
ขั้นตอนในการวาดเส้นภาพหุ่นนิ่งทุกประเภทนั้น มีขั้นตอนที่คล้ายๆ กัน คือ เริ่มต้นด้วยการร่างโครงสร้างโดยรวมของวัตถุต่างๆ จากนั้นเริ่มเก็บรายละเอียดของรูปทรงวัตถุแต่ละชิ้น แล้วลงน้ำหนักแสงเงาเพื่อสร้างมิติโดยเริ่มค่อยๆ ลงจากน้ำหนักอ่อนถึงน้ำหนักกลางโดยรวมทั้งภาพ และเก็บรายละเอียดด้วยน้ำหนักเข้มเป็นขั้นตอนสุดท้าย หุ่นนิ่งเป็นวัตถุหรือสิ่งของที่หาได้ง่าย อาจเป็นวัตถุใกล้ตัวที่มิชในชีวิตประจำวัน ดังนั้นการวาดเส้นภาพหุ่นนิ่งจะช่วยพัฒนาทักษะของผู้วาดได้เป็นอย่างดี

แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 5

ให้นักศึกษาวาดเส้นภาพรองเท้าผ้าใบ โดยในการวาดให้คำนึงถึงสัดส่วน และพื้นผิวของวัตถุ รวมถึงการลงน้ำหนักเพื่อสร้างมิติให้กับวัตถุให้สวยงามถูกต้อง

อุปกรณ์ : ดินสอ

ตัวอย่างวาดเส้นภาพรองเท้าผ้าใบ



คำถามทบทวนบทที่ 5

1. จงอธิบายความหมายของหุ่นนิ่ง
2. หุ่นนิ่งจำแนกได้กี่ประเภท จงอธิบาย
3. จงอธิบายความแตกต่างระหว่างการวาดหุ่นนิ่งขึ้นเดียวกับการวาดหุ่นนิ่งหลายๆ ชิ้น
4. อธิบายถึงความสำคัญของทัศนมิติในการวาดภาพหุ่นนิ่ง
5. อธิบายเกี่ยวกับ พื้นผิว ของวัตถุที่ส่งผลต่อการวาดเส้นภาพวัตถุ
6. อธิบายขั้นตอนการวาดเส้นภาพวัตถุที่เข้าใจได้ง่าย
7. หุ่นนิ่งประเภทใดที่มักมีโครงสร้างเรขาคณิตที่สมดุลงัน จงอธิบาย
8. ขั้นตอนสุดท้ายในการวาดเส้นภาพวัตถุคืออะไร จงอธิบาย

เอกสารอ้างอิง

ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2556). เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการวาดเส้นเพื่องานนิเทศศาสตร์.

คณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชานิเทศศาสตร์. มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

Mark and MaryWillenbrink. (2006). **Drawing for the Absolute Beginner**. United State of America : North Light Books

พิชญ์ ไชยวงษ์. (2554). การวาดเส้นวัตถุลิ่งของ. (ออนไลน์) สืบค้นจาก

<http://arteclassi.wordpress.com/about/>. 10 มีนาคม 2559

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 6

เนื้อหา

1. จุดมุ่งหมายของการวาดภาพคน
2. ประเภทของการวาดภาพคน
3. การวาดภาพเหมือน
4. ขั้นตอนการวาดภาพเหมือน
5. ขั้นตอนการวาดภาพส่วนใบหน้า

วัตถุประสงค์ของการศึกษาในบทนี้

1. เพื่อให้ให้นักศึกษามีความเข้าใจโครงสร้างการวาดเส้นภาพคน
2. ลงน้ำหนักรูปทรงการวาดเส้นภาพคนได้ถูกต้อง
3. วัดขนาดและสัดส่วนของคนได้ถูกต้อง

วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอนประจำบท

วิธีการสอนและกิจกรรมการสอนประจำบทที่ 6 ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาเอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้นบทที่ 6 การวาดเส้นภาพคน
2. บรรยายขั้นตอนการวาดเส้นภาพคน โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์

Power Point บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ

3. สาธิตการร่างภาพคนเหมือน
4. สาธิตการจัดสัดส่วนร่างกายในการวาดเส้นภาพคนเหมือน
5. สาธิตการวาดภาพส่วนใบหน้า
6. ให้นักศึกษาลงมือวาดเส้นภาพคนเหมือนโดยฝึกเขียนจากรูปถ่ายที่ใช้เป็นต้นแบบใน

การศึกษการวาดเส้นภาพคนเหมือนเพื่อฝึกปฏิบัติทางด้านทักษะ

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการสอนวิชาวาดเส้นบทที่ 6 เรื่องการวาดเส้นภาพคน
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point สำหรับประกอบคำบรรยายพร้อมตัวอย่างผลงานการวาดเส้นภาพคนเหมือน
3. รูปภาพที่ใช้เป็นต้นแบบในการศึกษา
4. วัสดุอุปกรณ์ในการวาดเส้น กระดาษวาดรูป ดินสอ EE ยางลบ คลิปหนีบกระดาษ กระดาษวาดรูป 80 ปอนด์

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน
2. สังเกตพฤติกรรมความตั้งใจและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
3. ประเมินจากผลงานปฏิบัติทางด้านทักษะการวาดเส้นภาพคนเหมือน
4. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมความสนใจของผู้เรียนในชั้นเรียน

บทที่ 6

การวาดเส้นภาพคน

6.1 จุดมุ่งหมายของการวาดภาพคน

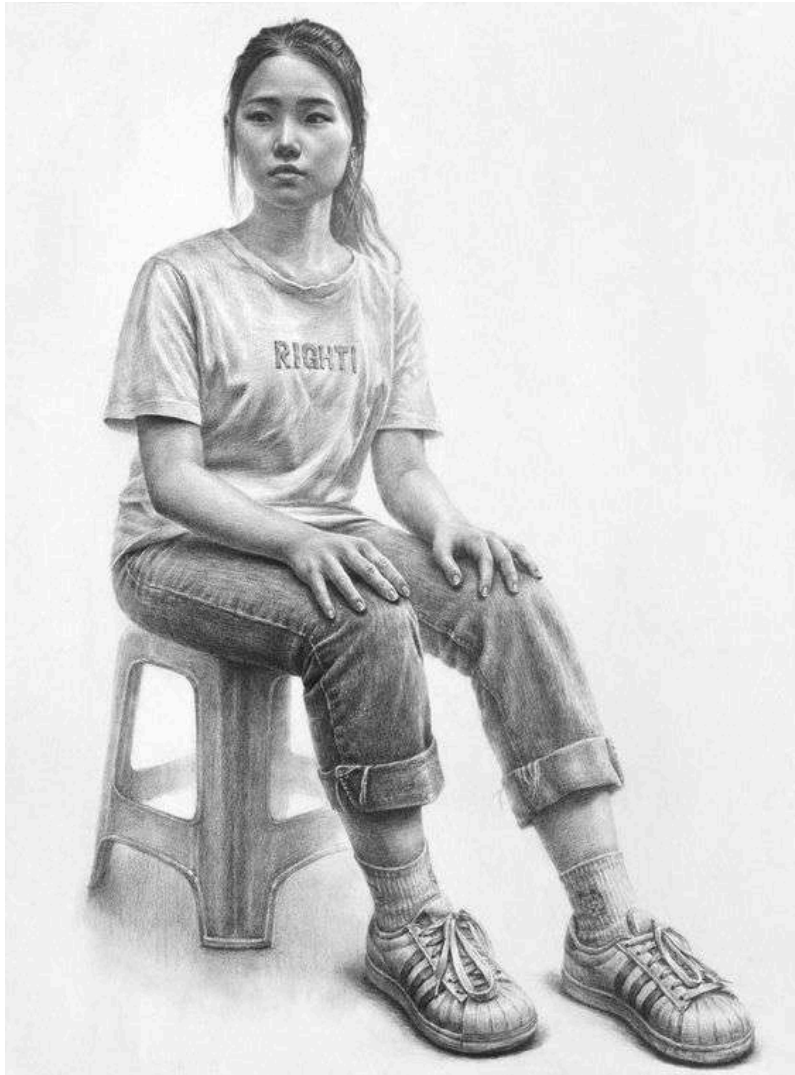
การวาดภาพภาพคนมีประวัติมายาวนาน มีจุดมุ่งหมายในการวาดแตกต่างกันไป ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ การวาดภาพคนเพื่อแสดงเกี่ยวกับอำนาจลึกลับและความเชื่อโดยจะพบได้ในงานศิลปกรรมยุคก่อนประวัติศาสตร์ เช่น ศิลปะสมัยอียิปต์ ศิลปะในถ้ำ ที่มีความเกี่ยวข้องกับการล่าสัตว์ และพิธีกรรมต่างๆ รวมทั้งงานของชนเผ่าต่างๆ จุดมุ่งหมายถัดมาเพื่อบรรยายหรือเล่าเหตุการณ์ภาพประเภทนี้ตัวคนที่อยู่ในภาพไม่ใช่ส่วนสำคัญของภาพเป็นเพียงสิ่งที่บอกเล่าเหตุการณ์หรือกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นอาจจะแสดงออกด้วยท่าทาง สีหน้า หรือเครื่องแต่งกาย ส่วนการวาดภาพคนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบนั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงออกถึงความงามและสุนทรียภาพ สร้างความประทับใจให้กับผู้คน

นอกจากเหตุผลที่กล่าวมาแล้วนั้น วัตถุประสงค์ของการวาดภาพคนของนักออกแบบนั้นมีความแตกต่างกันออกไปตามแต่ศาสตร์ของการออกแบบ หากเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นออกแบบวาดภาพคนเพื่อศึกษาโครงสร้างของร่างกายมนุษย์พวกสัตว์ส่วน กล้ามเนื้อ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองการใช้งานที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานให้ได้มากที่สุด สำหรับนักออกแบบกราฟิกการศึกษาหรือการวาดภาพมนุษย์นั้นมีประโยชน์ในการนำไปใช้เป็นภาพประกอบในผลงานสร้างสรรค์หรือสื่อโฆษณาต่างๆ ดังนั้นในการวาดภาพคนหรือมนุษย์นั้นจึงมีความจำเป็นในการศึกษาแม้ว่าในแต่ละศาสตร์หรือสาขาวิชาจะมีวัตถุประสงค์ในการวาดที่แตกต่างกันไป

6.2 ประเภทของการวาดเส้นภาพคน

การวาดภาพคน จำแนกตามลักษณะการเขียนหรือวัตถุประสงค์การนำไปใช้งานหรือการแสดงผลออก เช่น

1. **การวาดเส้นภาพคนเต็มตัว (Figure)** เป็นการวาดภาพคนที่เป็นลักษณะท่าทางต่างๆ ตามความต้องการของผู้วาด เพื่อแสดงลักษณะและบุคลิกของคนในลักษณะเต็มตัว การวาดภาพประเภทนี้ ผู้ฝึกจะได้ฝึกการวาดภาพรวมของกายภาพมนุษย์ในเรื่องของ สัดส่วนร่างกาย และกล้ามเนื้อ



ภาพที่ 6.1 : ตัวอย่างผลงานวาดเส้นภาพคนเต็มตัว

ที่มา : <https://exit1.tistory.com/category/Drawing>

2. การวาดเส้นภาพคนเหมือน (Portrait) เป็นการเขียนตั้งแต่ใบหน้าถึงเอว (บางครั้งอาจจะเขียนเต็มตัว มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงความเหมือนของหน้าตา ผิวพรรณและอารมณ์ความรู้สึกบนใบหน้า



ภาพที่ 6.2 : ตัวอย่างผลงานวาดเส้นภาพคนเหมือน

ที่มา : <https://blogs.yahoo.co.jp/moritax01/36032458.html>

3. การวาดเส้นภาพภาพคนเปลือย (Nude) เป็นการวาดภาพของมนุษย์ในลักษณะเปลือยทั้งผู้หญิงและผู้ชาย ที่ไม่ได้ต้องการแสดงออกเชิงอนาจาร แต่เพื่อแสดงออกทางความงามของเรือนร่างมนุษย์



ภาพที่ 6.3 : ตัวอย่างผลงานวาดเส้นคนเปลือย

ที่มา : <https://www.instagram.com/p/BTldpVoFyy/>

4. การวาดเส้นภาพคนในสถานการณ์ดำเนินชีวิต การเขียนภาพคนเช่นนี้ อาจจะเรียกว่า การสเก็ตช์ (Sketch) เป็นการเขียนภาพคนแบบไม่ต้องจัดหุ่น แต่ผู้วาดจะเป็นผู้หาท่าเลมองหาบุคคลที่น่าสนใจในสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่กำลังดำเนินชีวิตตามปกติด้วยวิธีการสเก็ตช์ภาพ เก็บภาพในเวลานั้นมาอย่างรวดเร็ว เป็นการเก็บภาพโดยรวมโดยไม่ต้องลงรายละเอียดของหน้าตาให้เหมือนจริงมากนัก



ภาพที่ 6.4 : ตัวอย่างผลงานวาดเส้นภาพคนในสถานการณ์ดำเนินชีวิต

ที่มา : <http://www.urbansketchers.org/2015/06/the-ride-home-sketches-on-subway-new.html>

5. การวาดเส้นภาพคนเพื่อผูกเรื่องราว การเขียนภาพแนวนี้ เป็นการวาดภาพคนกับองค์ประกอบอื่นๆ เพื่อผูกเรื่องราว เช่น การสร้างฉาก หรือการทำอนิเมชั่น หรือภาพประกอบสำหรับเล่าเรื่องราวต่างๆ ดังนั้นผู้วาดจำเป็นต้องมีความชำนาญ ทั้งการวาดภาพคน และภาพทัศนียภาพ รวมทั้งหุ่นนิ่งต่างๆ



ภาพที่ 6.5 : ผลงานการวาดเส้นภาพคนเพื่อผูกเรื่องราว

ที่มา : <https://i-h2.pinimg.com/564x/76/b3/2f/76b32fc49d11febaabb4df3c6d72b05a.jpg>

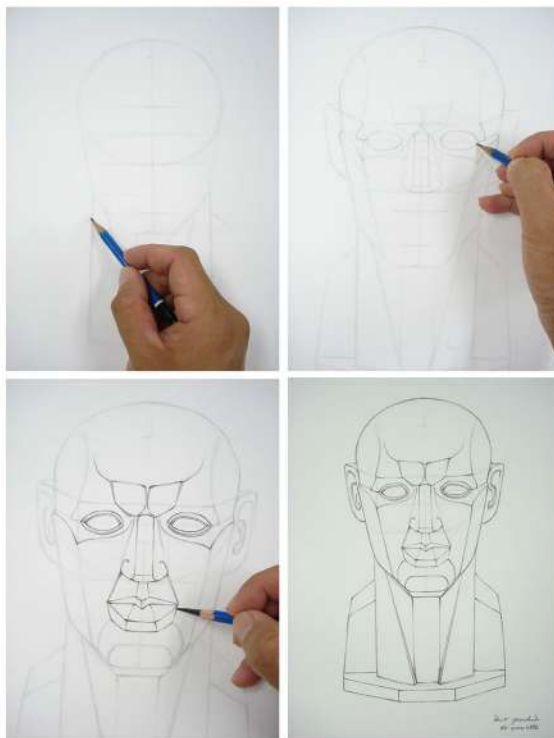
6.3 การวาดเส้นภาพคนเหมือน (Portrait Drawing)

ในการวาดภาพคนเหมือน แรกเริ่มนั้นผู้วาดควรเริ่มจากการฝึกวาดหุ่นหัวเหลี่ยมก่อน เพราะง่ายต่อการเรียนรู้ลักษณะโครงสร้าง รูปทรง และระนาบที่เป็นส่วนรับแสง และส่วนเงาตั้งแต่ศีรษะจนถึงไหล่ จากนั้นจึงเริ่มวาดหุ่นปูนศีรษะมนุษย์ตั้งแต่หุ่นที่มีความเรียบง่ายจนถึงระดับที่ยากขึ้น จากนั้นจึงเริ่มฝึกวาดคนจริงจากคนหนุ่มสาวไปถึงคนชรา ซึ่งกระบวนการนี้จะทำให้ผู้วาดได้เริ่มต้นจากพื้นฐานจนค่อยๆ พัฒนาไปสู่ระดับที่ยากขึ้นจนทำให้กลายเป็นความเชี่ยวชาญได้ในที่สุด



ภาพที่ 6.6 : หุ่นปูนเหนียวที่ง่ายต่อการศึกษาสัดส่วนใบหน้าคน

ที่มา : <http://oknation.nationtv.tv/blog/phaen/2010/12/23/entry-1>



ภาพที่ 6.7 : การวาดหุ่นปูนเหนียว

ที่มา : <http://oknation.nationtv.tv/blog/phaen/2010/12/23/entry-1>

6.3.1 การวาดภาพส่วนใบหน้า

ในการวาดภาพคนเหมือน ผู้วาดควรเริ่มศึกษาเกี่ยวกับโครงสร้างและสัดส่วนของใบหน้ามนุษย์ โดยเริ่มจากการศึกษาและฝึกวาดอวัยวะต่างๆ บนใบหน้าเสียก่อนเพื่อเป็นแนวทางซึ่งจะทำให้ได้ภาพที่ถูกต้อง เช่น ตำแหน่งของอวัยวะต่างๆ รวมไปถึงเอกลักษณ์เฉพาะของตัวแบบ เช่น โครงสร้างใบหน้า ขนาดดวงตา รูปปาก จมูก เป็นต้น เนื่องจากใบหน้ามนุษย์เป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว หากฝึกสัดส่วนผู้ชมจะรับรู้ได้ทันที

การเขียนภาพคนมีสิ่งต้องคำนึงถึงอยู่หลายปัจจัย เช่น เพศ อายุ ท่าทาง เพราะ เพศหญิง เพศชาย เด็ก คนแก่ คนหนุ่มสาว และมีโครงสร้าง อิริยาบถที่แตกต่างกัน เช่น นั่งนอน เดิน ยืน ฯลฯ ซึ่งในแต่ละท่าทางของการเคลื่อนไหวจะให้ความรู้สึก และสวยงามเหมาะสมต่างกัน

1) การวาดตา

การวาดตาเริ่มต้นด้วยการวาดโครงสร้างโดยมองให้เป็นรูปทรงเรขาคณิตไว้ก่อน แล้วเริ่มร่างที่ละดวง การวาดตานั้นหากมองด้านหน้าตรง ดวงตาทั้งสองด้านจะมีลักษณะคล้ายกับแบบคู่ขนานหรือเหมือนกลับข้างผ่านกระจก แต่การวาดดวงตาจากมุมเฉียง ดวงตาทั้งสองข้าง จะมีรูปทรงไม่เหมือนกัน ให้ผู้วาดสังเกตให้ดี ในการลงน้ำหนักนั้นขอบตาด้านบนจะเข้มกว่าด้านล่างเนื่องจากขนตาบนนั้นยาวกว่าขนตาล่าง ที่สำคัญส่วนของสิ่งที่ต่ำสุด คือเรติน่า ซึ่งอยู่คู่กับส่วนที่สว่างสุดของภาพ เรียกว่า ไฮไลต์ หรือแสงกระทบแก้วตานั่นเอง ตรงนี้ถือเป็นสิ่งที่ทำให้ดวงตามีชีวิตชีวา เมื่อวาดตาแล้ว ขาดไม่ได้เลยคือการวาดคิ้ว ซึ่งการวาดคิ้วไม่ใช้การระบายน้ำหนักเข้มลงไปทีเดียวเป็นรูปคิ้ว เพราะจะทำให้คิ้วดูแข็งและแบน ดังนั้นการวาดคิ้วให้สวยงามควรจะสังเกตคิ้วของตัวแบบแต่ละคน ซึ่งแต่ละคนก็มีลักษณะไม่เหมือนกัน บางคนคิ้วหนา คิ้วบาง คิ้วเข้ม คิ้วอ่อน แต่ส่วนใหญ่หัวคิ้วจะเข้มกว่าปลายคิ้ว

ในการวาดให้ผู้วาดเริ่มจากการกำหนดทรงคิ้วคร่าวๆ ด้วยน้ำหนักดินสอที่เบาหลายๆ จากนั้นให้ค่อยๆ ลงน้ำหนักไปในทิศทางของเส้นขนให้มีความแตกต่างกันระหว่างหัวคิ้วถึงปลายคิ้ว จากนั้นใช้ปลายดินสอที่แหลมค่อยๆ สะกิดเติมขนคิ้วลงไป ตามตัวอย่าง



ภาพที่ 6.8 : ขั้นตอนการวาด ตา

ที่มา : <https://jangdraw.wikispaces.com/การวาดเส้นภาพคน>

2) การวาดจมูก

“จมูก” เป็นอวัยวะสำคัญ ที่จะทำให้หน้าดูแบนหรือมีมิติรูปร่างขึ้นมาได้ สาเหตุเพราะจมูกยื่นออกมามากที่สุดบนใบหน้า โดยพุ่งออกมาจากกระโหลก การที่เห็นรูปทรงของจมูกนั้น เกิดจากการที่มองเห็นค่าน้ำหนักแสงเงาที่เกิดจากส่วนเว้า โค้ง รูจมูก ปีกจมูก สันจมูกทั้งสองด้าน ไม่ได้เกิดจากการขีดเส้น ดังนั้นผู้วาดจึงควรค่อยสังเกตน้ำหนักแสงเงาที่เกิดขึ้น ซึ่งจมูกจะมีรูปทรงคล้ายๆ หลังคากันสาด ส่วนใดที่เป็นส่วนที่อยู่ด้านล่างหรืออยู่ในหลืบ ในรูป จะมีน้ำหนักเข้มกว่าส่วนที่รับแสง

การวาดจมูกให้เริ่มต้นด้วยการร่างรอยดินสอเป็นโครงรูปทรงเลขาคณิตอย่างง่ายด้วยน้ำหนักเส้นเบา ไว้ก่อน จากนั้นตรวจสอบดูตำแหน่งและสัดส่วน จากนั้นลงละเอียดโดยเติมส่วนเว้าส่วนโค้งด้วยน้ำหนักเบาและก็ค่อยๆ เริ่มเพิ่มน้ำหนักเพื่อลงน้ำหนักโดยค่อยๆ เพิ่มน้ำหนักให้ชัดเจนขึ้น ส่วนไหนส่วนสว่างสุด หรือไฮไลท์จะนิยมเว้นไว้ ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะอยู่บริเวณปลายจมูกและปีกจมูก หากอยากให้เห็นแสงเงาที่ชัดเจน ควรจัดให้แสงโดนตัวแบบเฉียงประมาณ 45 องศากับตัวแบบจะทำให้เห็นแสงเงาได้ชัดเจน



ภาพที่ 6.9 : ขั้นตอนการวาด จมูก

ที่มา : <https://jangdraw.wikispaces.com/การวาดเส้นภาพคน>

3) การวาดปาก

เริ่มแรก ต้องมองแบบให้เป็นรูปทรงเลขาคณิตก่อนแล้วบรรจงร่างเบาๆ ลงไป จากนั้นเก็บรายละเอียดเส้นร่างโดยเพิ่มส่วนโค้งตามรูปปากของตัวแบบต่อการลงน้ำหนัก ซึ่งส่วนใหญ่แล้วปากบนมักมีน้ำหนักมากกว่าปากล่างสาเหตุเพราะปากบนมีลักษณะคว่ำลงเล็กน้อย ทำให้ปากบนอยู่ในลักษณะคว่ำ ต่างจากปากล่างที่มีลักษณะหงายลงเล็กน้อย เพื่อรับแสงจึงมีน้ำหนักอ่อนกว่า



ภาพที่ 6.10 : ขั้นตอนการวาด ปาก

ที่มา : <https://jangdraw.wikispaces.com/การวาดเส้นภาพคน>

6.3.2 ขั้นตอนการวาดภาพส่วนใบหน้า

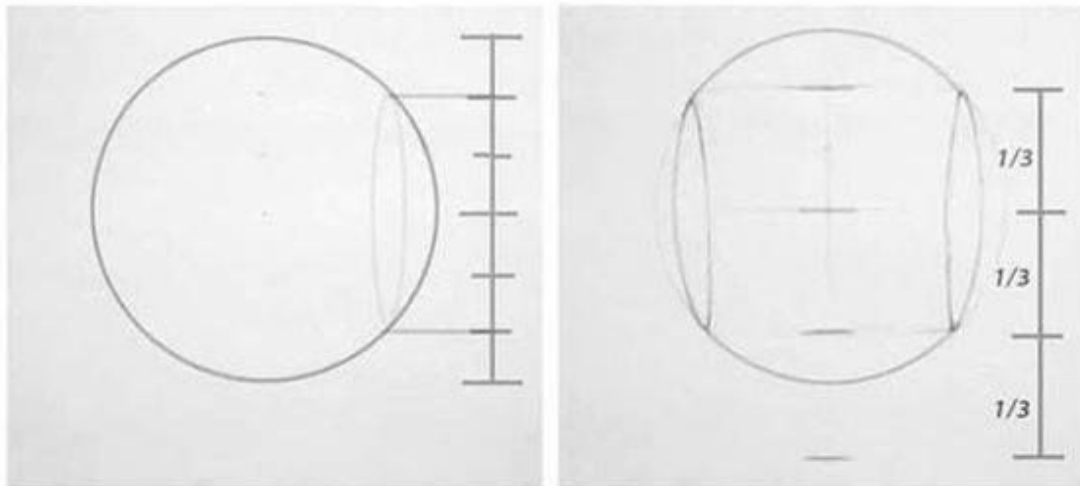
การเริ่มวาดภาพส่วนใบหน้านั้น ควรเริ่มจากการวาดโครงสร้างของใบหน้าเพื่อให้เห็นถึงภาพรวมของใบหน้า และกำหนดตำแหน่ง ขนาด ของอวัยวะต่างๆ บนใบหน้า รูปใบหน้า ซึ่งทั้งหญิงและชายก็จะใช้รูปวงกลมเป็นหลักในการร่างภาพ โดยจะแบ่งโครงสร้างของใบหน้านั้น แบ่งสัดส่วนออกเป็นทั้งหมด 3 ส่วนครึ่ง คือ

ส่วนที่ 1 จากปลายคางถึงปลายจมูก

ส่วนที่ 2 จากปลายจมูกถึงคิ้ว

ส่วนที่ 3 จากคิ้วถึงโคนผม

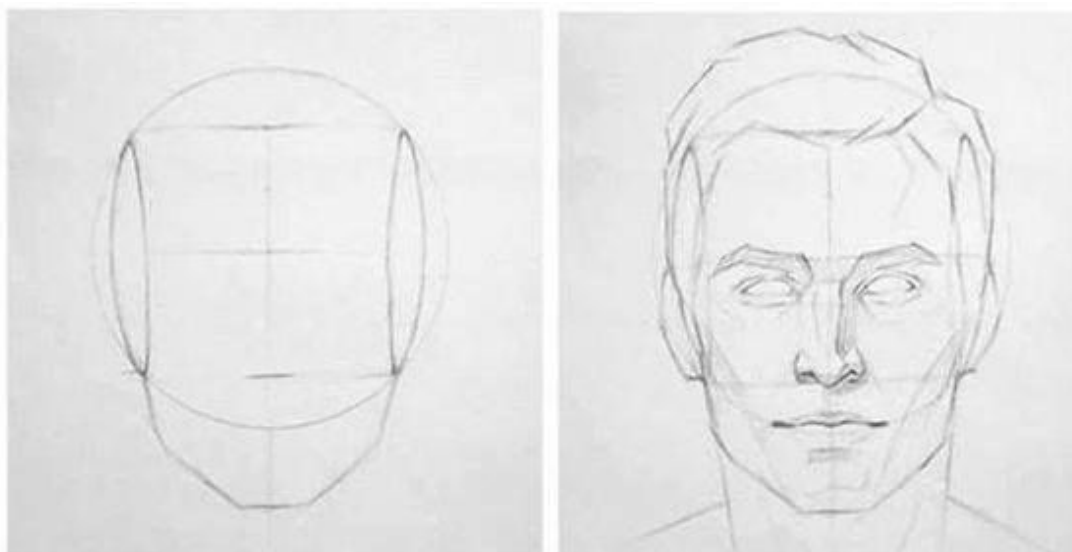
ส่วนที่ 3 1/2 จากโคนผมจนถึงส่วนบนของศีรษะ



ภาพที่ 6.11 : การเขียนโครงสร้างโดยรวมของใบหน้าในการวาดภาพใบหน้า

ที่มา : <https://i-h2.pinimg.com/564x/97/b5/dc/97b5dc5f2f324f3b8b42852a07830203.jpg>

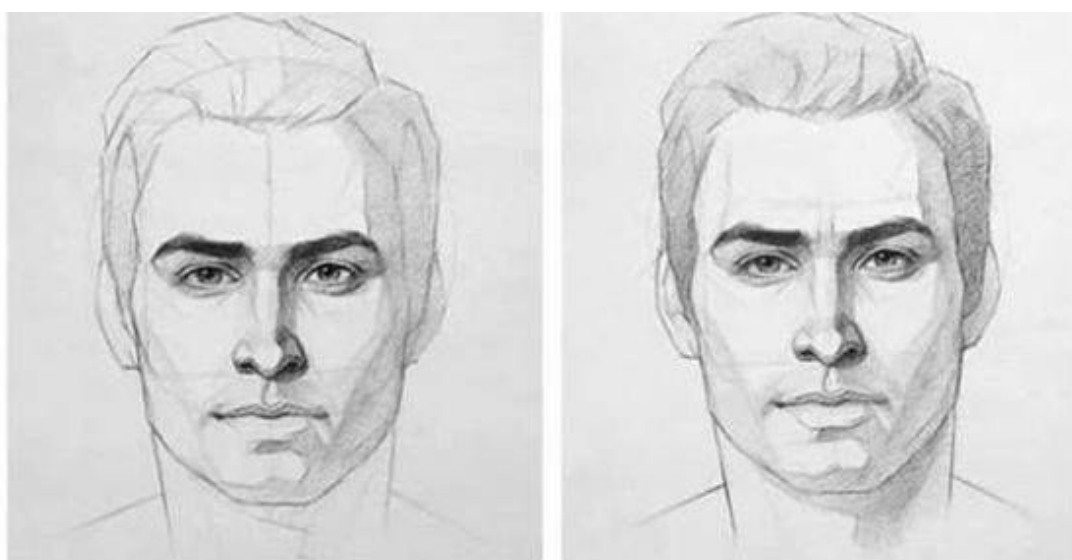
หลังจากวาดโครงสร้างโดยรวมของหน้าเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้ผู้วาดเริ่มลงรายละเอียดอวัยวะต่างๆ บนใบหน้า



ภาพที่ 6.12 : การกำหนดตำแหน่งอวัยวะบนใบหน้าในการวาดภาพใบหน้า

ที่มา : <https://i-h2.pinimg.com/564x/97/b5/dc/97b5dc5f2f324f3b8b42852a07830203.jpg>

ขั้นตอนสุดท้ายของการวาดใบหน้าคือการลงน้ำหนักแสงเงาเพื่อสร้างมิติให้กับใบหน้า โดยเริ่มลงน้ำหนักจากน้ำหนักอ่อนๆ ก่อนแล้วค่อยๆ ไล่ไปเป็นน้ำหนักเข้มเพื่อเป็นการเก็บรายละเอียดสุดท้าย เช่น ดวงตา จมูก เส้นผม เป็นต้น



ภาพที่ 6.13 : สร้างมิติด้วยการลงน้ำหนักแสงเงาในการวาดภาพใบหน้า

ที่มา : <https://i-h2.pinimg.com/564x/97/b5/dc/97b5dc5f2f324f3b8b42852a07830203.jpg>

6.3.3 ขั้นตอนการวาดภาพคนเหมือน (Portrait)

การวาดภาพคนเหมือนนั้นเป็นการวาดภาพสัดส่วนของมนุษย์ตั้งแต่ใบหน้าลงมาถึงหัวไหล่หรือบางทีก็เต็มตัว เมื่อเริ่มการวาดจากหุ่นคนจริง ให้ผู้วาดเริ่มจากการจัดท่า นั่ง จัดแสง จัดฉากตามต้องการ โดยทำนั่งควรให้แบบนั่งในท่าที่สง่า สวยงาม และให้นั่งในตำแหน่งที่โดนแสงที่จะทำให้เกิดแสงเงา เพราะจะทำให้เห็นมิติขององค์ประกอบบนตัวแบบได้ชัดเจน และมีมิติไม่ดูแบน แล้วจึงเริ่มวาดภาพ ตามขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดขนาด

โดยวิธีการกะขนาดของรูปคนกับพื้นที่บนหน้ากระดาษที่จะวาด

2. การร่างภาพ

ควรร่างเค้าโครงศีรษะ ลำคอและไหล่คร่าวๆ ก่อน เพื่อเป็นการเทียบดูสัดส่วนและตำแหน่งอวัยวะต่างๆ ขั้นตอนนี้สามารถแก้ไขจนได้สัดส่วนและตำแหน่งที่ถูกต้องที่สุด โดยใช้ไม้บรรทัดเส้นดินสอต่างๆ

3. การเก็บรายละเอียด

หลังจากเห็นว่าเค้าโครงใช้ได้แล้ว ให้เริ่มลงรายละเอียดในส่วนต่างๆ ของอวัยวะแต่ละส่วน เช่น รูปทรงจมูก คิ้ว ปาก ตา จนถึงรายละเอียดของเสื้อผ้า ทรงผม เป็นต้น

4. การแรเงา

เมื่อร่างส่วนละเอียดจนเห็นว่าถูกต้องแล้วจึงลงมือแรเงา โดยเริ่มจากการลงน้ำหนักในส่วนเงาคร่าวๆ ก่อนทั้งภาพยังไม่ต้องลงน้ำหนักที่เข้มที่สุด แล้วจึงค่อยเก็บรายละเอียดเข้มที่สุดภายหลัง

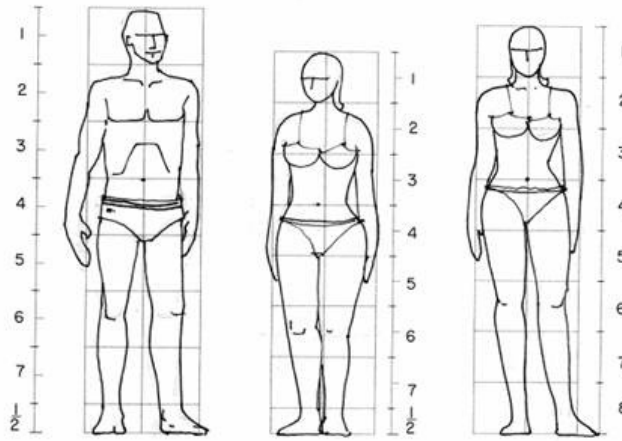


ภาพที่ 6.14 : ขั้นตอนการวาดเส้นภาพคนเหมือน

ที่มา : <https://twentytwowords.com/21-remarkable-pencil-portraits-of-celebrities/>

6.3.4 ขั้นตอนการวาดภาพคนเต็มตัว

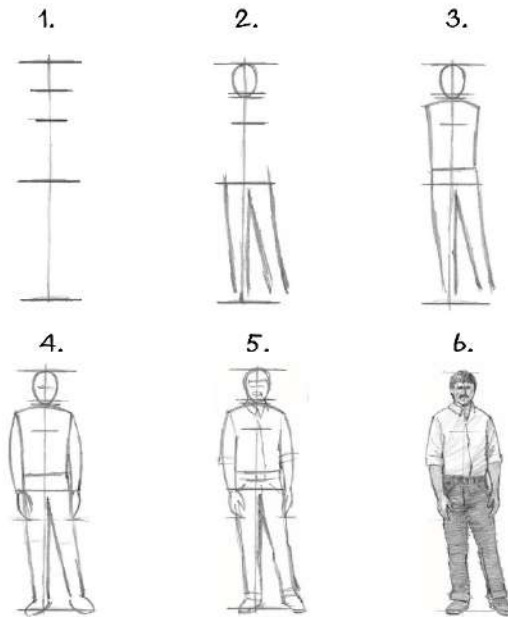
การวาดเส้นภาพคนเต็มตัว สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือ สัดส่วนของร่างกายที่ถูกต้องสมส่วน ซึ่ง สัดส่วนของโครงสร้างร่างกายมนุษย์นั้นที่เห็นชัดเจนคือความแตกต่างกันด้วยเรื่องของเพศ ซึ่งแบ่ง ออกเป็น 2 เพศ คือ ผู้หญิง และผู้ชาย โครงร่างของ 2 เพศ มีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ผู้ชายจะมี โครงร่างที่ดูเข้มแข็ง ประกอบไปด้วยกล้ามเนื้อเป็นมัด ส่วนผู้หญิงต้องแสดงส่วนโครงร่าง ส่วนเว้า อย่างชัดเจนโดยเฉพาะตรงช่วงสะโพกและช่วงหน้าอก การจะวาดภาพคนให้ได้ถูกต้อง และสวยงาม นั้น ส่วนหนึ่งเกิดจากการหมั่นฝึกฝนอย่างจริงจังจนเกิดความชำนาญ โดยเฉพาะส่วนต่างๆ ของ ร่างกายต้องให้สัมพันธ์กันอย่างถูกต้อง โดยสัดส่วนของของมนุษย์นั้น แบ่งได้ดังนี้ สัดส่วนผู้ชายปกติ เจ็ดส่วนครึ่ง สัดส่วนผู้หญิงปกติ เจ็ดส่วนครึ่ง สัดส่วนสวยงามผู้หญิง แปดส่วน



ภาพที่ 6.15 : แสดงสัดส่วนของโครงสร้างร่างกายมนุษย์

ที่มา : <http://www.pinterest.com>

การวาดภาพคนเหมือนเต็มตัวเป็นภาพวาดที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงความเหมือน ของบุคคลที่เป็นแบบ แต่ในการวาดระยะแรกๆ นั้น ผู้วาดไม่ต้องพะวงถึงความเหมือนมากนัก พยายามร่างเค้าโครงหลักๆ ให้ถูกต้อง ที่สำคัญคือสัดส่วนของตัวแบบ



ภาพที่ 6.16 : แสดงขั้นตอนการวาดภาพคนเต็มตัว

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.81)

ผู้ที่จจะวาดภาพคนเหมือน ต้องศึกษาในเรื่องของสัดส่วนและโครงสร้างของร่างกายมนุษย์เสียก่อน เพื่อเป็นแนวทางซึ่งจะทำให้ได้ภาพที่ถูกต้อง เพราะถ้าไม่ถูกต้องหรือผิดสัดส่วนก็จะมองหรือรู้ได้ทันที เนื่องจากเป็นสิ่งใกล้ตัว การเขียนภาพคนมีสิ่งต้องคิดคำนึงอยู่มากเพราะมีทั้งเพศหญิง เพศชาย และมีอิริยาบถต่างๆ เช่น นั่งนอน เดิน ยืน ฯลฯ ซึ่งในแต่ละท่าทางของการเคลื่อนไหวจะให้ความรู้สึกและสวยงามเหมาะสมต่างกัน



ภาพที่ 6.17 : ภาพวาดเส้นคนเต็มตัวในท่าทางต่างๆ

ที่มา : (Rudy De Reyna, 1996,How to draw what you see, p.117)

การเขียนภาพคนเต็มตัว มีขั้นตอนการวาดเหมือนการวาดเส้นอื่นๆ คือต้องเริ่มจากโครงสร้างที่เป็นเส้นอย่างง่าย โดยศึกษาและสังเกตจากสัดส่วนของมนุษย์ซึ่งถือเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว จากโครงสร้างที่เป็นเส้นก็จะค่อยๆ เพิ่มส่วนต่างๆ ที่ทำให้เกิดมิติของร่างกาย เช่น ความกว้าง ลำตัว ลำแขนขา รายละเอียดที่จะเพิ่มเติมส่วนที่สำคัญ ได้แก่ การเขียนรูปใบหน้าซึ่งทั้งหญิงและชายก็จะใช้รูปวงกลมเป็นหลักในการร่างภาพ แต่ลักษณะของภาพคนแม้จะเป็นสิ่งใกล้ตัวแต่ก็มีความยากง่ายจากนั้นจึงเริ่มแรเงาลงน้ำหนักเพื่อสร้างมิติ และเก็บรายละเอียดต่างๆ ในขั้นตอนสุดท้าย

นอกจากจะฝึกในทางด้านทักษะฝีมือแล้ว การฝึกสังเกตกริยาท่าทางของคนทั่วไปก็เป็นแนวทางในการวาดภาพได้สมบูรณ์ ในการเขียนภาพบางครั้งก็ไม่ได้เน้นรายละเอียดทั้งหมดแต่จะวาดให้ถูกต้องทางด้านสัดส่วนซึ่งจะทำให้ภาพรวมของงานออกมาดูดี เช่น การวาดภาพคนในทัศนียภาพต่างๆ

6.4 สรุป

การวาดรูปคน ในอดีตนั้นมีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงอำนาจ หรือความเชื่อต่างๆ รวมไปถึงวาดเพื่อเป็นการบันทึกเหตุการณ์ สำหรับบันทึกออกแบบนั้นการวาดเส้นภาพคนเหมือนนั้น เป็นการศึกษาสัดส่วน โครงสร้าง กล้ามเนื้อของร่างกาย เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในศาสตร์ต่างๆ โดยจำแนกประเภทการวาดเส้นภาพคนได้ 5 ประเภท ใหญ่ๆ การวาดเส้นภาพคนเต็มตัว การวาดเส้นภาพคนเหมือน การวาดเส้นภาพคนเปลือย การวาดเส้นภาพคนในสถานการณ์ต่างๆ การวาดเส้นภาพคนเพื่อผู้เรื่องราว

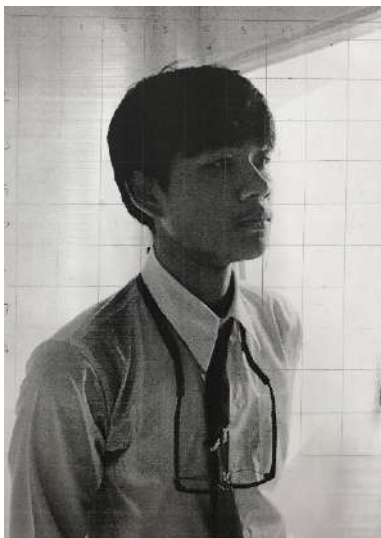
ขั้นตอนในการฝึกวาดภาพคนนั้น เริ่มแรกผู้วาดควรเริ่มต้นฝึกจากการวาดภาพหุ่นปูนหล่ยม แล้วค่อยพัฒนาไปวาดภาพอวัยวะต่างๆ บนใบหน้าคน จากนั้นจึงเริ่มวาดภาพคนเหมือนและพัฒนาไปสู่การวาดภาพคนเต็มตัว หลักในการวาดภาพคนเหมือนนั้น ที่สำคัญคือเรื่องของโครงสร้างร่างกาย ตำแหน่งอวัยวะที่ถูกต้อง ในระยะเริ่มฝึกหัดใหม่ ผู้วาดไม่ควรกังวลถึงความเหมือนให้มากนักแต่ควรมุ่งไปที่การวาดสัดส่วนร่างกายให้ถูกต้อง โดยเพศหญิงและเพศชายนั้นมีโครงสร้างและสัดส่วนร่างกายที่แตกต่างกัน นอกจากการวาดภาพคนเต็มตัวแล้วควรฝึกวาดภาพคนในท่าทางต่างๆ เพื่อเป็นการเรียนรู้ลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหว หรือวาดภาพคนกับฉากหรือสถานที่ต่างๆ เมื่อผู้วาดพัฒนาทักษะด้านนี้อย่างเชี่ยวชาญแล้ว สามารถนำไปประยุกต์ในศาสตร์ของการออกแบบได้ เช่น การออกแบบคาแรคเตอร์ การวาดสตอรี่บอร์ดในงานโฆษณา หรืออนิเมชัน เป็นต้น

แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 6

ให้นักศึกษาวาดเส้นภาพคนเหมือนโดยฝึกเขียนจากรูปถ่าย โดยในการวาดให้คำนึงถึงสัดส่วน และโครงสร้างของใบหน้ารวมถึงตำแหน่งของอวัยวะต่างๆ

อุปกรณ์ : ดินสอ

ตัวอย่างวาดเส้นภาพคนเหมือน



คำถามทบทวนบทที่ 6

1. การวาดเส้นรูปคนในอดีตนั้นมีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร
2. จงอธิบายประเภทของการวาดภาพคน
3. ในการวาดภาพคนควรคำนึงถึงสิ่งใดเป็นสิ่งสำคัญที่สุด
4. ในการวาดภาพดวงตา สิ่งใดที่ทำให้ดวงตาดูมีชีวิตชีวา จงอธิบาย
5. แนวทางในการเริ่มต้นฝึกวาดเส้นภาพคนนั้น ควรเริ่มต้นอย่างไร
6. จงอธิบายขั้นตอนการวาดภาพส่วนใบหน้า
7. จงอธิบายความแตกต่างของโครงสร้างเพศชายและเพศหญิง
8. การวาดเส้นภาพคนสามารถนำไปต่อยอดในการออกแบบอย่างไรได้บ้าง จงอธิบาย

เอกสารอ้างอิง

ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2556). เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการวาดเส้นเพื่องานนิเทศศาสตร์. คณะ
นิเทศศาสตร์ สาขาวิชานิเทศศาสตร์. มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

Rudy De Reyna. (1996). **How to draw what you see**. United State of America :
Watson-Guptill

วาดภาพคนเหมือน. (ออนไลน์) สืบค้นจาก

<https://jangdraw.wikispaces.com/การวาดเส้นภาพคน>. 22 มีนาคม 2559

Nuvavaza. (2552). **การวาดภาพคน**. (ออนไลน์)

<http://blog.school.net.th/blogs/nuvavaza.php/2009/02/26/-17>. 1 มีนาคม 2559

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 7

เนื้อหา

1. ความหมายของการวาดเส้นภาพทิวทัศน์
2. การแบ่งภาพทิวทัศน์
3. หลักการวาดเส้นภาพทิวทัศน์ โดยอาศัยทัศนมิติหรือทัศนียภาพ (Perspective)
4. ขั้นตอนการวาดเส้นภาพทิวทัศน์
5. มุมมองในการวาดเส้นภาพทิวทัศน์
6. หลักการแบ่งระยะการวาดเส้นภาพทิวทัศน์

วัตถุประสงค์ของการศึกษาในบทนี้

1. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงความหมายของการวาดเส้นภาพทิวทัศน์
2. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงการแบ่งภาพทิวทัศน์
3. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงหลักการวาดเส้นภาพทิวทัศน์ โดยอาศัยทัศนมิติหรือทัศนียภาพ (Perspective)
4. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงขั้นตอนการวาดเส้นภาพทิวทัศน์
5. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงมุมมองในการวาดเส้นภาพทิวทัศน์
6. เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายได้ถึงหลักการแบ่งระยะการวาดเส้นภาพทิวทัศน์

วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอนประจำบท

วิธีการสอนและกิจกรรมการสอนประจำบทที่ 7 ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาเอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้นบทที่ 7 การวาดเส้นภาพทิวทัศน์
2. บรรยายขั้นตอนการวาดเส้นภาพทิวทัศน์ โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ
3. สาธิตการวาดเส้นภาพทิวทัศน์
4. ให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติโดยฝึกการวาดเส้นภาพทิวทัศน์เพื่อฝึกปฏิบัติทางด้านทักษะ

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการสอนวิชาวาดเส้นบทที่ 7 เรื่องการวาดเส้นภาพทิวทัศน์
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point สำหรับประกอบคำบรรยายพร้อมตัวอย่างผลงานการวาดเส้นภาพทิวทัศน์
3. วัสดุอุปกรณ์ในการวาดเส้น กระดาษวาดรูป ดินสอ EE ยางลบ คลิปหนีบกระดาษ กระดาษวาดรูป 80 ปอนด์

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน
2. สังเกตพฤติกรรมความตั้งใจและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
3. ประเมินจากผลงานปฏิบัติทางด้านทักษะการวาดเส้นภาพทิวทัศน์
4. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมความสนใจของผู้เรียนในชั้นเรียน

บทที่ 7

การวาดเส้นภาพทิวทัศน์

7.1 ความหมายของการวาดเส้นภาพทิวทัศน์

ความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 หมายถึง การวาดภาพที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ภูมิประเทศที่พบเห็นโดยทั่วไป หรือที่เรียกกันว่าภาพวิว (View) ซึ่งอาจเป็นภูมิประเทศที่มีแต่สิ่งที่เป็นธรรมชาติล้วนๆ หรือมีสิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์สร้างขึ้นประกอบด้วยก็ได้ หรือเรียกว่า “ภาพภูมิทัศน์” การวาดเส้นภาพทิวทัศน์นั้น ผู้วาดจะต้องศึกษาให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักของทัศนมิติ (Perspective) หรือทัศนียภาพให้ดีก่อนจึงจะสามารถถ่ายทอดผลงานออกมาได้อย่างถูกต้อง

ภาพทัศนียภาพ เป็นภาพที่ให้ความรู้สึกเป็น 3 มิติ คือ มีลักษณะของความเหมือนใกล้เคียงกับภาพที่คนเราเห็นภาพต่างๆ โดยทั่วไป เช่น ถ้าไปยืนอยู่กลางถนนแล้วมองไปไกลข้างหน้า เราจะเห็นถนนจะค่อยเล็กลงเสาไฟฟ้าก็สั้นเล็กลง ถ้ามีต้นไม้เป็นทิวข้างทางก็จะเตี้ยลง แล้วก็วิ่งไปรวมกันที่จุดสุดท้ายตา หรือถ้าใครอยู่ใกล้เส้นทางรถไฟก็จะเห็นได้ชัดเจนรางรถไฟจะไปรวมกันที่จุดจุดเดียวไม่เหมือนที่นอนขวางรับรางเหล็กก็จะสั้นเข้าและรวมกันที่จุดรวมสายตา ซึ่งพอจะสรุปลักษณะของภาพ Perspective ได้ดังนี้

1. วัตถุหรือสิ่งของที่มีขนาดเท่ากันเมื่ออยู่ไกลตัวออกไปจะมีขนาดเล็กลง
2. ระยะที่เท่ากันเมื่ออยู่ไกลตัวออกไปจะมีระยะที่ถี่ขึ้นเรื่อยๆ จนรวมเป็นจุดเดียวกัน
3. เส้นหรือสิ่งของที่คู่ขนานกันเมื่อไกลออกไปจะพุ่งเข้าหากัน
4. วัตถุหรือสิ่งของต่างๆ เมื่ออยู่ไกลตัวออกไป จะมีรายละเอียดและความชัดเจนลดลงไปตามลำดับ

7.2 ประเภทของการวาดเส้นทัศนียภาพ

แบ่งตามลักษณะของภูมิศาสตร์และที่ตั้ง สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ

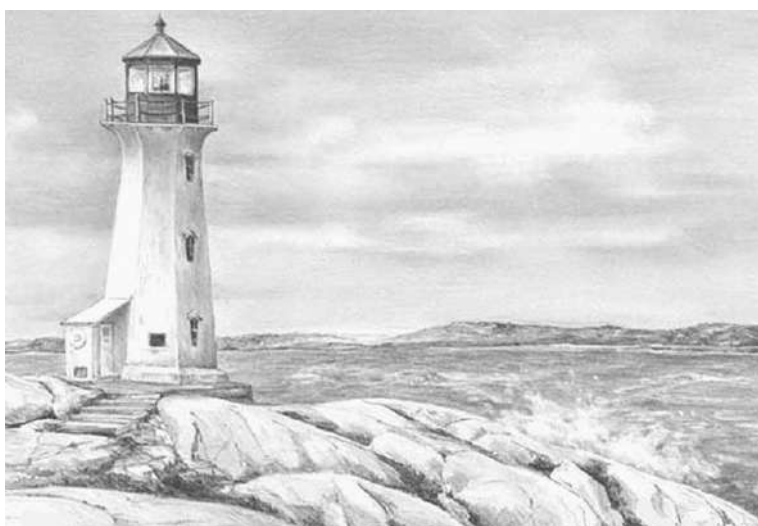
1) **ภาพทิวทัศน์บก (Landscape)** เป็นการเขียนภาพภูมิประเทศที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมบนบกเป็นส่วนใหญ่ เช่น ต้นไม้ ภูเขา ท้องนา ป่าไม้ ห้วยหนอง คลองบึง น้ำตก ฯลฯ เพื่อถ่ายทอดบรรยากาศแสงเงา และเรื่องราวต่างๆ ในธรรมชาติ โดยการวาดอาจมีภาพคนหรือภาพสัตว์ประกอบ เพราะจะทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 7.1 : ภาพวาดเส้นทิวทัศน์บก

ที่มา : <https://fineartamerica.com/featured/the-old-tree-bob-crawford.html>

2) ภาพทิวทัศน์ทะเล (Seascape) เป็นการเขียนภาพที่มีบรรยากาศเกี่ยวกับทะเล เช่น หาดทราย เรือประมง โขดหิน น้ำทะเล และบรรยากาศทางทะเลต่างๆ รวมทั้งภาพคน สัตว์ บ้านเรือน และต้นไม้ที่ประกอบอยู่ด้วย



ภาพที่ 7.2 : ภาพวาดทิวทัศน์ทะเล

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/478929741615001711>

3) ภาพทิวทัศน์สิ่งก่อสร้าง (Structural Landscape) เป็นภาพเขียนที่เกี่ยวกับสิ่งก่อสร้างต่างๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงความงามของอาคารบ้านเรือน และสิ่งก่อสร้าง รวมทั้งธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบๆ อาคาร เช่น วัด โบสถ์ วิหาร ตึก อาคาร ฯลฯ



ภาพที่ 7.3 : ภาพวาดเส้นทิวทัศน์สิ่งก่อสร้าง

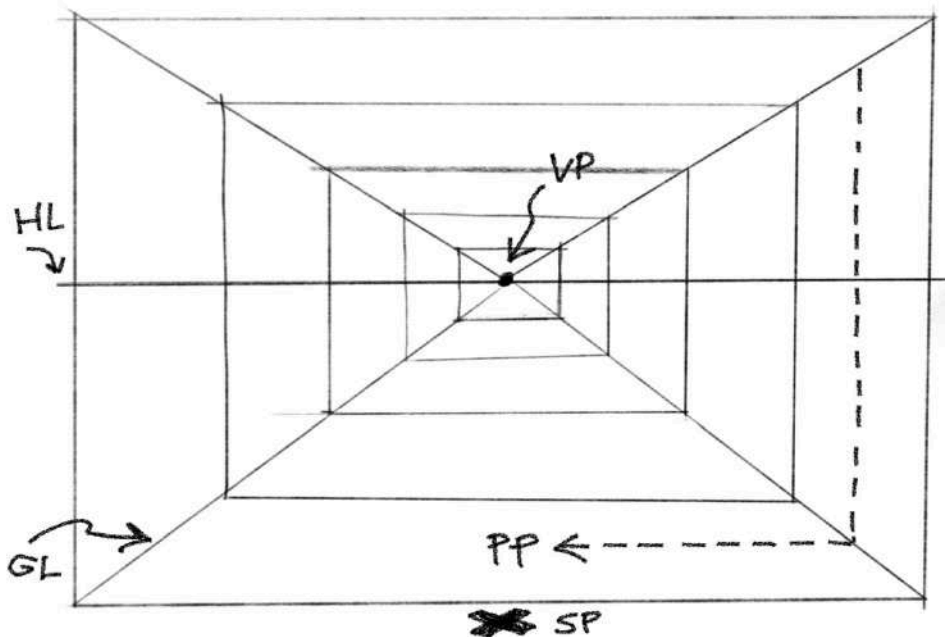
ที่มา : <https://www.deviantart.com/zersen/art/Mediterranean-street-sketch-115498770>

7.3 หลักการทัศนียภาพ (Perspective)

หลักทัศนียภาพ เป็นส่วนประกอบหนึ่งที่สำคัญในการวาดภาพทิวทัศน์ที่ทำให้ภาพมีมิติในเรื่องของความลึก ระยะ ใกล้-ไกล ในภาพ มีหลักในการวาด คือ “สิ่งที่อยู่ใกล้ตาจะมีขนาดใหญ่ สิ่งที่อยู่ไกลตาจะมีขนาดเล็ก” ซึ่งหลักการทัศนียภาพนี้ มีความสำคัญมากในการวาดภาพทิวทัศน์สิ่งก่อสร้าง เพราะในการวาดภาพ ตึก อาคาร หรือการเรียงตัวของสิ่งก่อสร้างต่างๆ เช่น หน้าต่าง เสาไฟ รั้ว

7.3.1 ลักษณะของเส้นต่างๆ ที่ใช้ในการเขียนภาพทัศนียวิทยา (Perspective)

1. **Ground Plane (GP)** แผ่นพื้นที่วางวัตถุแผ่นภาพ (PP) จะต้องวางตั้งฉากกับแผ่นพื้นหรือระนาบเสมอ
2. **Horizon Line (HL)** เส้นขอบฟ้า ตั้งอยู่ในแนวระดับตา (Eye Level) เส้นนี้มีความสำคัญมากจะเป็นเส้นที่จุดรวมสายตา (VP) ตั้งอยู่บนเส้นนี้
3. **Vanishing Point (VP)** จุดรวมสายตา คือจุดกำหนดที่สำคัญมากในการเขียนภาพ Perspective จุดรวมสายตาจะตั้งอยู่บนเส้นระดับตาในข้อ 2 อาจมีจุดเดียวหรือ 2 จุดก็ได้ตามชนิดการมองของภาพ Perspective
4. **Station Point (SP)** เป็นจุดยืนในการมองไปยังภาพ ซึ่งเน้นเป็นลักษณะของภาพทัศนียวิทยา
5. **Ground Line (GL)** เป็นเส้นพื้นที่จุดแผ่นภาพเส้นนี้มีความสำคัญในการเขียนภาพ Perspective มากเพราะใช้เป็นที่ตั้งของภาพ Perspective ที่มองเห็น
6. **Center of Vision (CV)** จุดรวมสายตาที่ตั้งอยู่ตรงกลางของภาพจุดที่อยู่บนเส้นนี้เรียกว่า Center Point (CV)



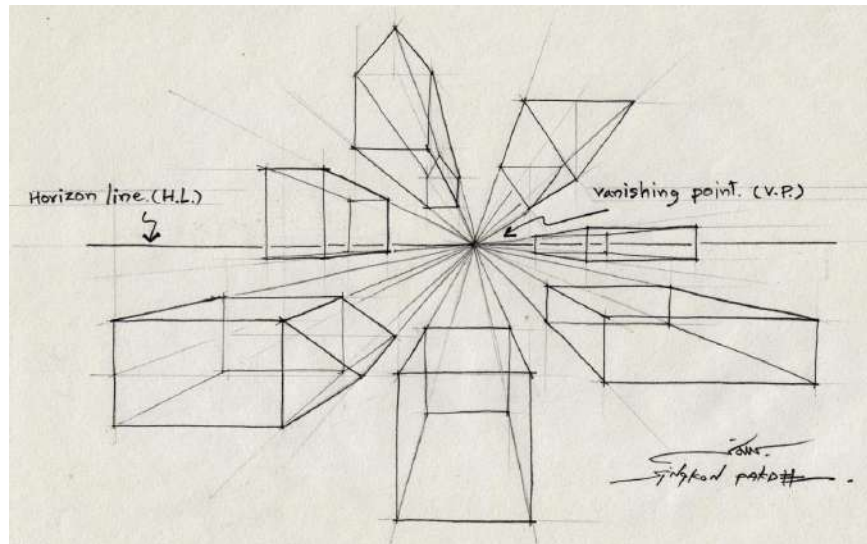
ภาพที่ 7.4 : ลักษณะของเส้นต่างๆ ในการเขียนภาพทัศนมิติ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

7.3.2 ประเภทของการวาดทัศนียภาพ มี 3 แบบ คือ

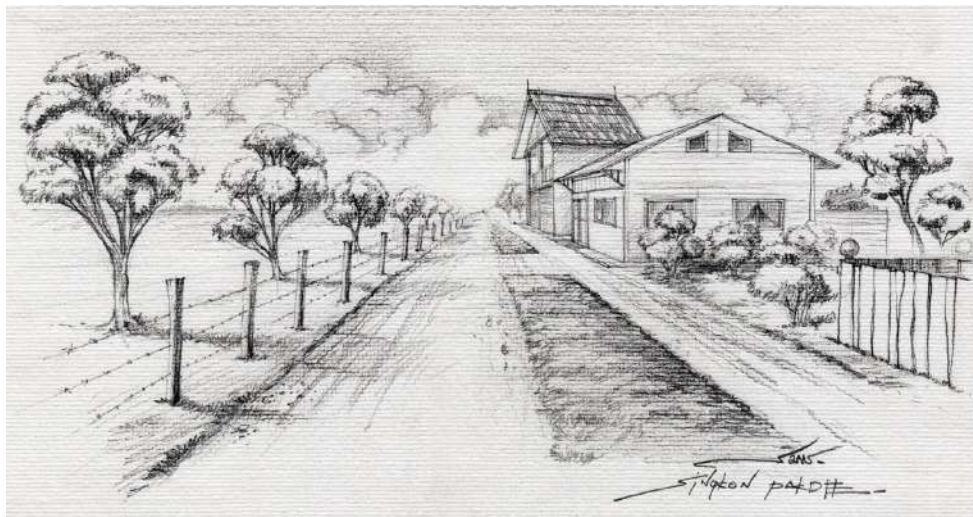
1. แบบจุดรวมสายตา (Vanishing Point) จุดเดียว (One Point Perspective)

มีแนวเส้นระดับ ด้านหน้าขนานกับเส้นระดับตา (Horizon Line หรือ Eye Level) ส่วนด้านลึกจะไปรวมกันที่จุดรวมสายตา (VP) ซึ่งตั้งอยู่บนเส้นระดับตา (HL)



ภาพที่ 7.5 : ทัศนมิติแบบจุดรวมสายตา 1 จุด

ที่มา : (สิงขร ภัคดี, 2559, หน้า 84)

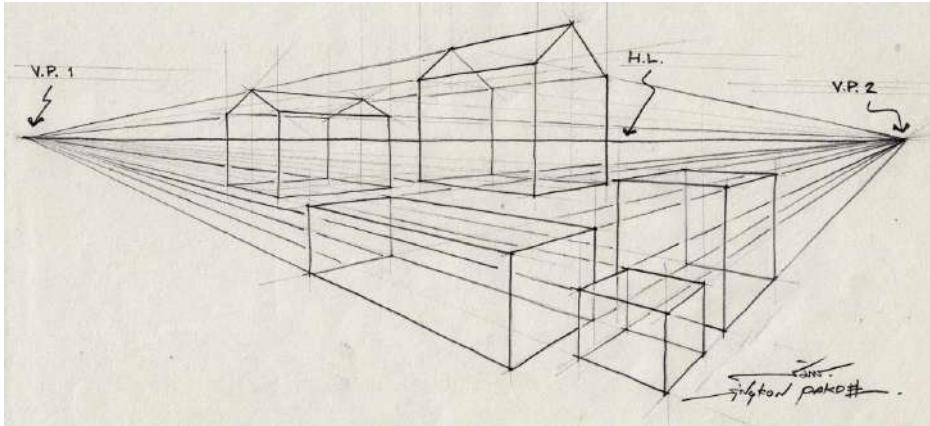


ภาพที่ 7.6 : การวาดภาพแบบรวมสายตา 1 จุด

ที่มา : (สิงขร ภัคดี, 2559, หน้า 84)

2. แบบจุดรวมสายตา 2 จุด (Two Point Perspective)

ภาพ Perspective ที่มีเส้นแนวระดับทั้งด้านหน้าและด้านข้างไปรวมตรงจุดรวมสายตา (VP.1 และ VP.2) ซึ่งอยู่ด้านซ้ายและขวา



ภาพที่ 7.7 : ทศนมิติแบบจุดรวมสายตา 2 จุด

ที่มา : (สิงขร รัชต์, 2559, หน้า 85)

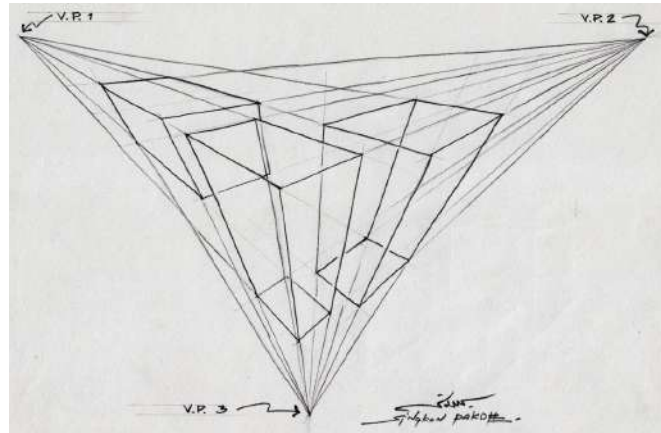


ภาพที่ 7.8 : การวาดภาพแบบรวมสายตา 2 จุด

ที่มา : (สิงขร รัชต์, 2559, หน้า 85)

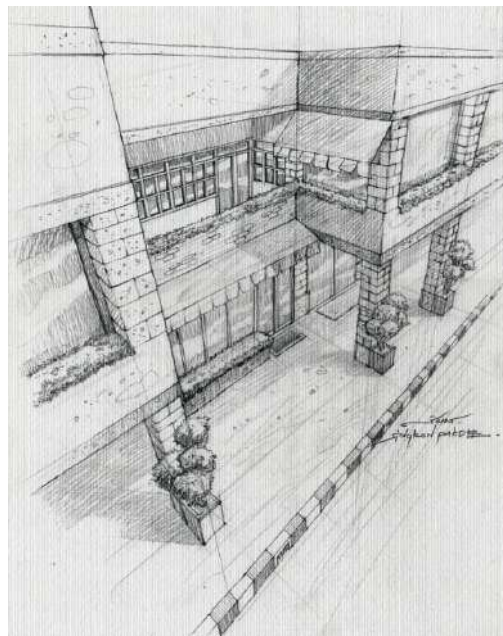
3. แบบรวมจุดสายตา 3 จุด (Three Point Perspective)

ภาพ Perspective ที่คล้ายกับแบบจุดรวมสายตา 2 จุด แต่เพิ่มการมองจุดรวมสายตาจากจุดที่ 3 (VP.3) ตรงตามแนวตั้ง ซึ่งจุดรวมสายตาที่ 3 (VP.3) นั้น แยกได้เป็น 2 แบบ ตามตำแหน่งที่ยืนของผู้วาดว่ายืนอยู่ในระดับสูงหรือต่ำกว่าวัตถุ



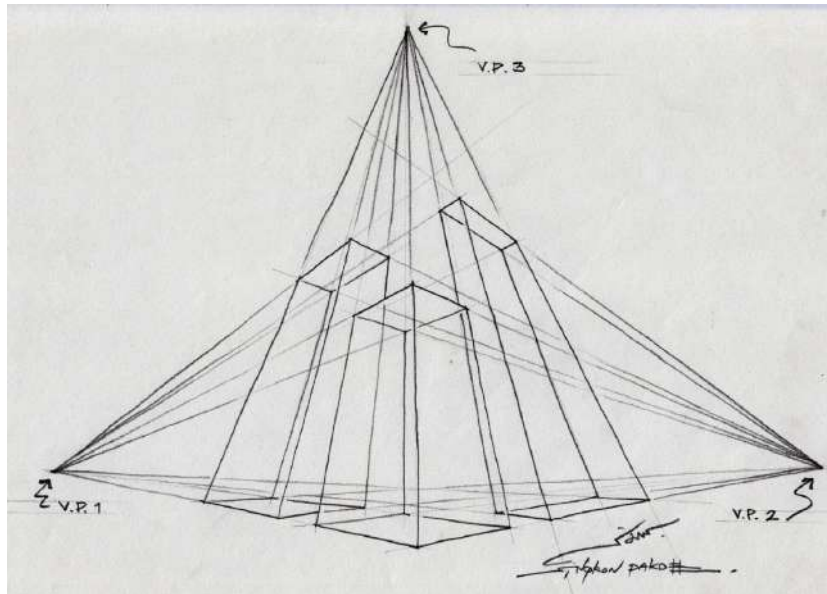
ภาพที่ 7.9 : ทศนมิติแบบจุดรวมสายตา 3 จุดในมุมมองสูงกว่าวัตถุ

ที่มา : (สิงขร ภัคดี, 2559, หน้า 86)



ภาพที่ 7.10 : การวาดภาพแบบรวมสายตา 3 จุดในมุมมองสูงกว่าวัตถุ

ที่มา : (สิงขร ภัคดี, 2559, หน้า 86)



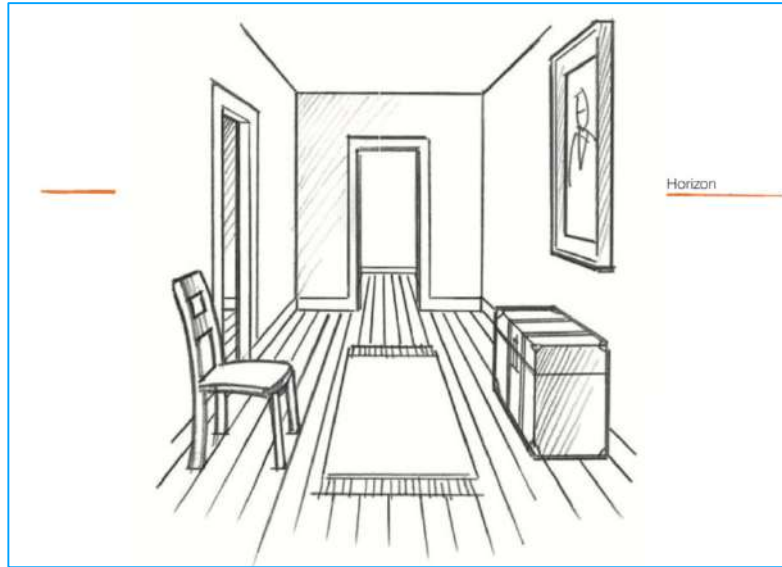
ภาพที่ 7.11 : ทศนมิติแบบจุดรวมสายตา 3 จุดในมุมมองต่ำกว่าวัตถุ
 ที่มา : (สิงขร ภัคดี, 2559, หน้า 86)



ภาพที่ 7.12 : การวาดภาพแบบรวมสายตา 3 จุดในมุมมองต่ำกว่าวัตถุ
 ที่มา : (สิงขร ภัคดี, 2559, หน้า 86)

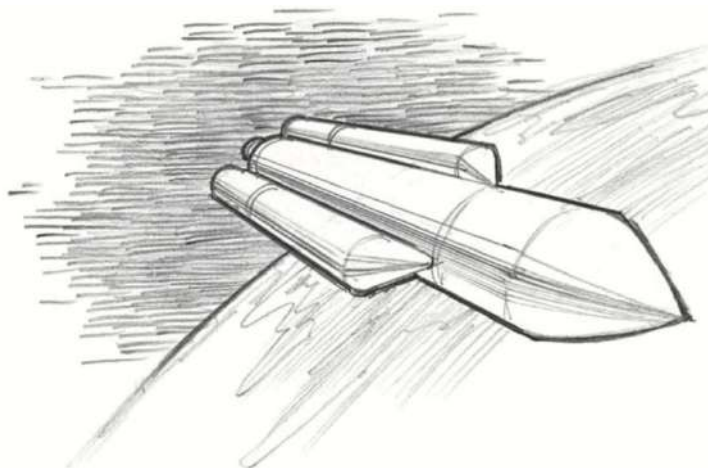
จุดลับตาหรือจุดอันตราย

ในการวาดภาพทัศนมิตินั้น ภาพที่วาดหรือมุมที่เห็นอาจจะมีวัตถุบังเส้นขอบฟ้าหรือเส้นนำสายตาทำให้ผู้วาดมือใหม่มองไม่เห็นจุดรวมของเส้นนำ ดังนั้นในการวาดภาพผู้วาดจะต้องนึกภาพหรือจินตนาการให้เสมือนว่ามีจุดนำสายตาเพื่อใช้เป็นจุดรวมของเส้นนำสายตาอยู่ในภาพด้วยเพื่อให้ภาพที่จะวาดนั้นมีสัดส่วนที่ถูกต้องตามหลักทัศนมิติ



ภาพที่ 7.13 : เส้นนำสายตาในการวาดภาพทัศนมิติ

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.39)



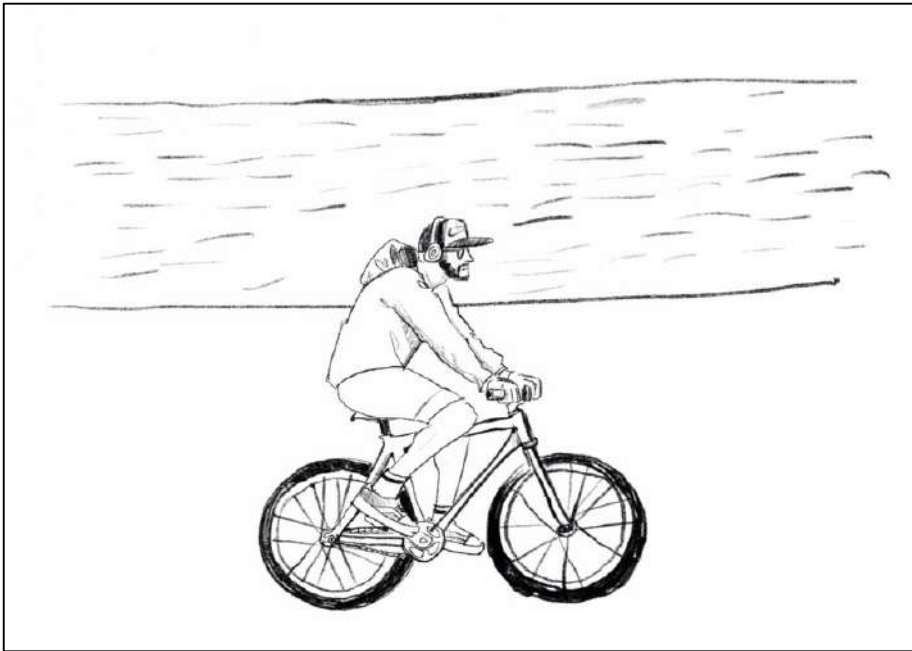
ภาพที่ 7.14 : ภาพวาดเส้นที่ผู้วาดต้องจินตนาการให้มีจุดนำสายตาอยู่ภายในภาพ

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.39)

7.4 ระดับของสายตา (Eye Level) ในการวาดภาพทิวทัศน์

ในการวาดภาพทิวทัศน์นั้น ระดับของสายตาเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้การนำเสนอภาพแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับมุมมองที่สัมพันธ์กับตำแหน่งของผู้วาดและตำแหน่งของวัตถุ ซึ่งมุมมองที่คนทั่วไปสามารถมองเห็นและใช้บ่อยในการวาดภาพทิวทัศน์มีด้วยกัน 3 มุมมอง

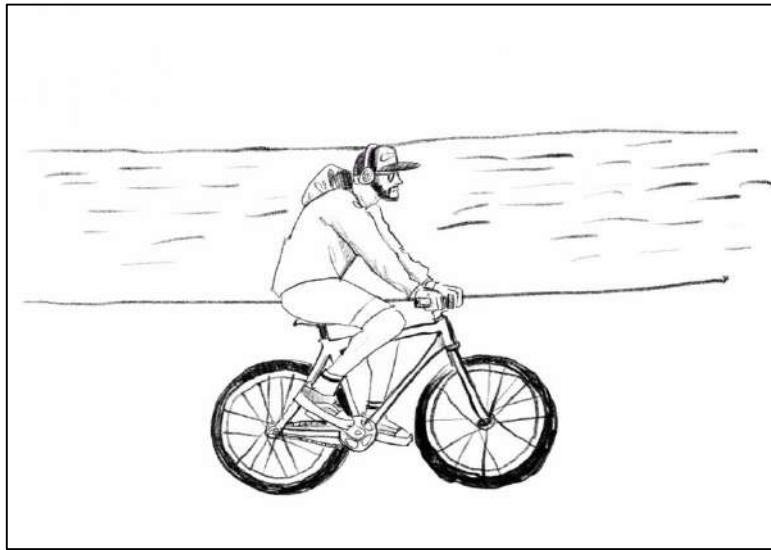
1. มุมสูง (High Angle View) เป็นภาพในลักษณะมองจากที่สูงลงมาหรือก้มมอง



ภาพที่ 7.15 : ภาพวาดทัศนมิติระดับสูงกว่าวัตถุ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

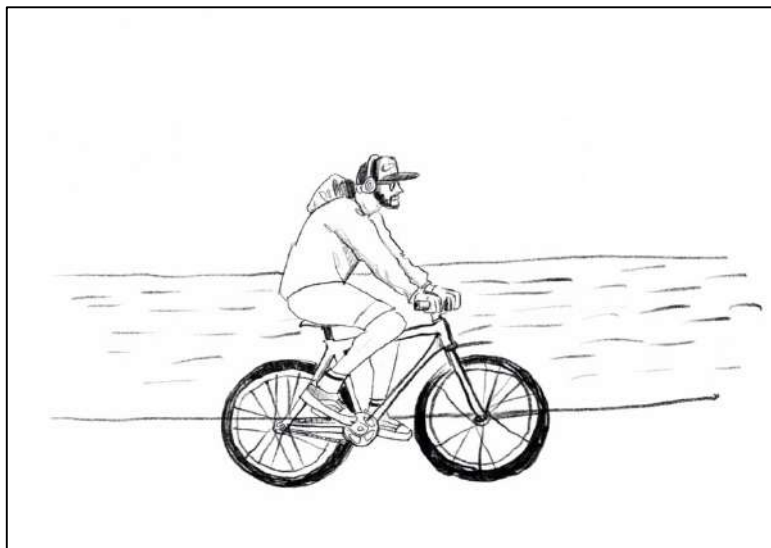
2. มองในระดับสายตา (Human's Eye View) เป็นภาพการมองในลักษณะระดับสายตาของคนทั่วไป



ภาพที่ 7.16 : ภาพวาดทัศนมิติระดับเดียวกับวัตถุ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

3. มองแบบหนอน (Worm's Eye View) เป็นภาพในลักษณะมองขึ้นไปที่สูง



ภาพที่ 7.17 : ภาพวาดทัศนมิติระดับต่ำกว่าวัตถุ

ที่มา : (ขวัญใจ สุขก้อน, เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้น 1, 2559)

7.5 ระยะการวาดเส้นภาพทิวทัศน์

หลักการวาดภาพทิวทัศน์ แบ่งระยะการเขียนออกเป็น 3 ระยะดังนี้

1. **ระยะหน้า (Foreground)** หมายถึง สิ่งที่อยู่ใกล้สุดของภาพ

2. **ระยะกลาง (Middle Ground)** หมายถึง สิ่งที่อยู่ไกลกว่าระยะหน้า ต้องเขียนขนาดของสิ่งต่างๆ ให้เล็กลง

3. **ระยะหลัง (Background)** หมายถึง สิ่งที่อยู่ไกลสุดของภาพ ต้องเขียนให้ความเด่นชัดของแสงเงาน้อยลงกว่าระยะกลางส่วนประกอบของการวาดภาพทิวทัศน์ มีส่วนที่สำคัญในการวาดภาพแบบทัศนียภาพและการวาดภาพทิวทัศน์ เพราะการวาดภาพทั้ง 2 ส่วน ต้องการสร้างภาพลวงตาให้เกิดความรู้สึก ระยะใกล้ กลาง ไกล ที่ทำให้เกิดภาพ 3 มิติ เหมือนจริงด้วยตามองเห็น

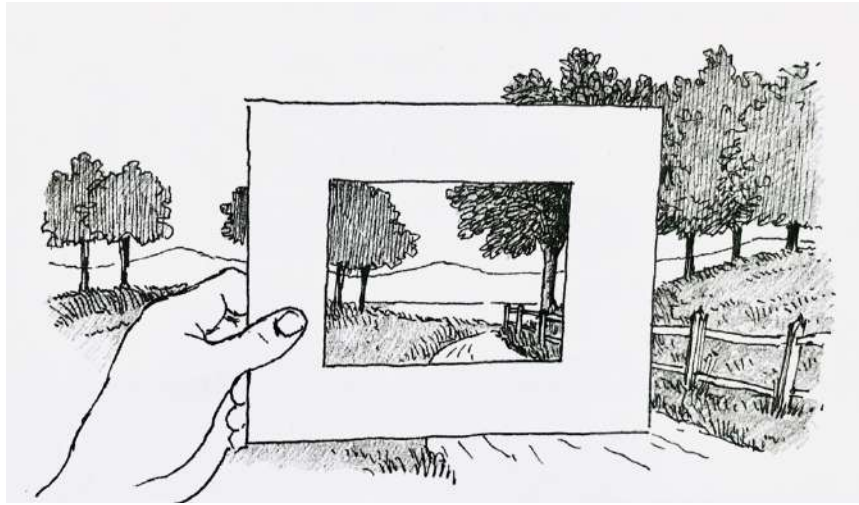


ภาพที่ 7.18 : การเลือกองค์ประกอบของภาพให้มีระยะของวัตถุ ทั้ง 3 ระยะ

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.39)

7.6 ขั้นตอนการวาดเส้นภาพทิวทัศน์

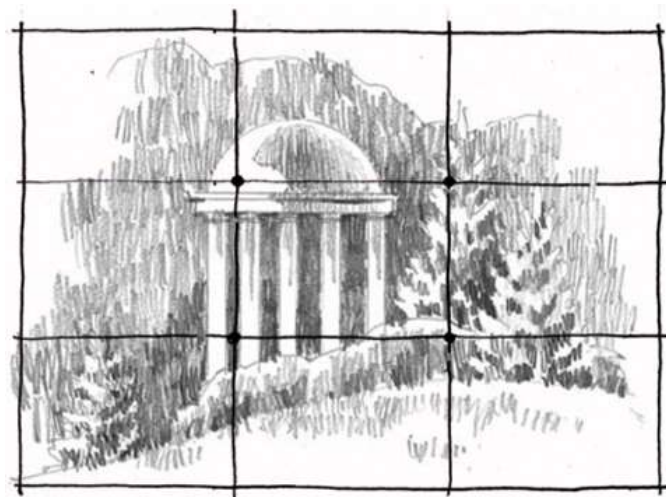
1. อันดับแรกในการวาดภาพทิวทัศน์ คือ ต้องเลือกสถานที่ซึ่งผู้วาดรู้สึกมีความประทับใจในสิ่งที่ตาเห็น ดังนั้นก่อนวาดภาพทิวทัศน์ควรเลือกทัศนียภาพที่ผู้วาดชอบ รู้สึกได้ว่าเมื่อวาดเสร็จออกมาภาพจะสวยงามเพราะความชอบจะสร้างแรงบันดาลใจเป็นพลังที่ทำให้ผู้วาดมีความสุขและสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้ดี โดยผู้วาดจะต้องวางแผนในการจัดองค์ประกอบภาพด้วยการใช้กระดาษเจาะช่องหรือทำนิ้วมือทั้ง 2 มือทำมุมตั้งฉากคล้ายตัวแอลเพื่อมองหามุมในการจัดองค์ประกอบภาพ (ดังที่กล่าวไปแล้วในบทที่ 3)



ภาพที่ 7.19 : การใช้กระดาษตัดเป็นช่องเพื่อใช้จัดองค์ประกอบภาพ

ที่มา : (Barrington Barber, Introduction to drawing, 2015, p.13)

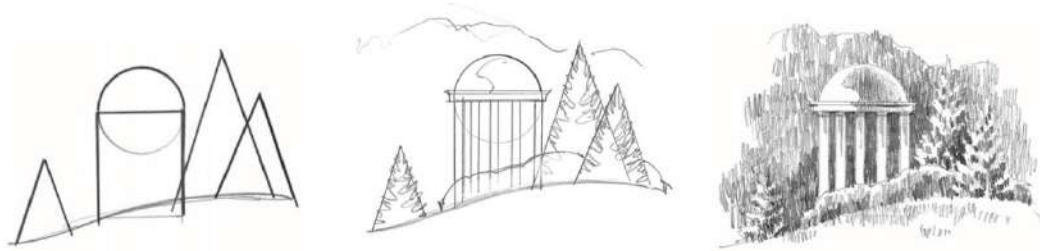
ในการวางองค์ประกอบภาพควรมีวัตถุที่เป็นจุดเด่นหรือจุดสนใจของภาพ โดยการวางตำแหน่งจุดสนใจ นิยมใช้กฎ 3 ส่วน (Rule of Third) เป็นแนวทางในการวาดภาพและถ่ายภาพ โดยแบ่งเนื้อที่ของภาพตามแนวนอนและตั้ง ออกเป็น 3 ส่วนเท่าๆ กัน โดยจะปรากฏจุด 4 จุด ซึ่งเป็นจุดตัดกันของเส้น จะเป็นตำแหน่งบริเวณที่วางจุดแห่งความสนใจ จุดน่าสนใจที่ดีควรมีเพียงจุดเดียวจุดอื่นๆ ควรเป็นจุดรองตามความเหมาะสม



ภาพที่ 7.20 : ภาพแสดงตำแหน่งที่ใช้วางจุดสนใจของภาพ โดยเลือกจุดใดจุดหนึ่ง que เห็นว่าเหมาะสม

ที่มา : (Barrington Barber, Introduction to drawing, 2015, p.13)

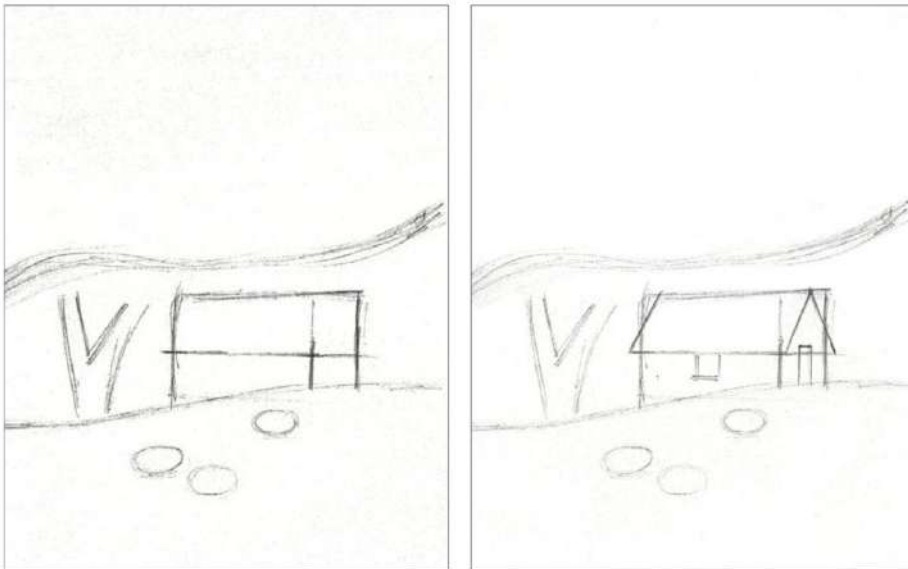
2. วิธีง่ายๆ ในการเริ่มต้นวาดภาพทิวทัศน์ ผู้วาดควรเริ่มต้นมองหารูปร่างพื้นฐาน (Basic Shape) หรือรูปทรงที่ปรากฏอยู่ในวัตถุหรือภาพที่มองเห็นตรงหน้า ยกตัวอย่างเช่น พุ่มไม้มีลักษณะเป็นทรงกลม อาคารเป็นสี่เหลี่ยม เป็นต้น ดังนั้นการรู้จักและสังเกตรูปร่างพื้นฐานจะช่วยให้ผู้วาดสามารถร่างภาพ วัตถุต่างๆ ได้ง่ายขึ้น



ภาพที่ 7.21 : การเริ่มวาดโครงสร้างวัตถุด้วยรูปทรงพื้นฐานแบบง่ายๆ

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.27)

3. เมื่อเริ่มวาดภาพให้จัดองค์ประกอบของภาพด้วยวิธีการวาดเป็นโครงร่างง่ายๆ จากรูปร่างพื้นฐาน เพื่อดูสัดส่วน ตำแหน่ง และองค์ประกอบภาพโดยรวม



ภาพที่ 7.22 : การเริ่มวาดโครงสร้างภาพโดยรวม

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.116)

4. ลงรายละเอียดของรูปทรงต่างๆ ของวัตถุหากมีภาพต้นไม้อื่นๆวาดไม่จำเป็นต้องวาดภาพใบไม้ทุกใบแต่พยายามหาลักษณะของต้นไม้ว่ามีลักษณะเป็นพุ่ม แฉก หรือไม่มีใบ จากนั้นค่อยไปลงน้ำหนักให้มีมิติภายหลัง



ภาพที่ 7.23 : ขั้นตอนการเก็บรายละเอียดในการร่างภาพ

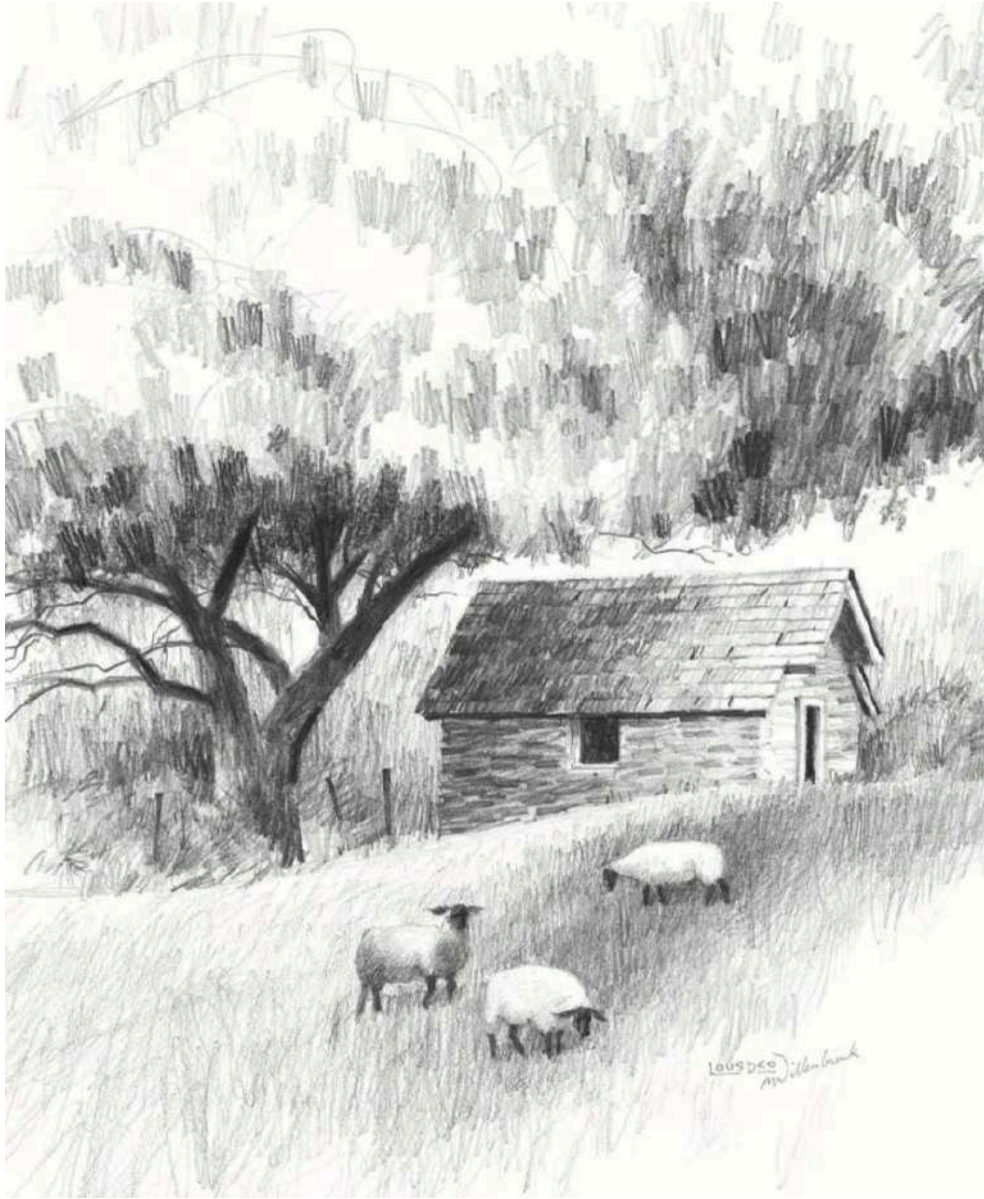
ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.117)

4. ในการลงน้ำหนักภาพเพื่อให้เกิดมิตินั้น ควรเริ่มลงน้ำหนักรวมๆ ไม่ให้เข้มมากจากนั้นจึงค่อยๆ ลงน้ำหนักเข้มเพื่อตกแต่งและเก็บรายละเอียดสุดท้ายให้สมจริง



ภาพที่ 7.24 : การเริ่มวาดโครงสร้างภาพโดยรวม

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.118)



ภาพที่ 7.25 : เก็บรายละเอียดสุดท้ายด้วยการลงน้ำหนักที่เข้มที่สุด

ที่มา : (Mark and Mary Willenbrink, Drawing for the Absolute Beginner, 2006, p.119)

7.7 สรุป

การวาดเส้นภาพทิวทัศน์ เป็นการวาดภาพที่เกี่ยวกับ สิ่งแวดล้อม ภูมิประเทศที่เห็นโดยทั่วไป หรือที่เรียกว่า ภาพวิิว สามารถแบ่งประเภทของภาพทิวทัศน์ได้ 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ ทิวทัศน์บก (Landscape) ทิวทัศน์ทะเล (Sea Scape) ทิวทัศน์สิ่งก่อสร้าง (Structural Landscape) สิ่งสำคัญในการวาดภาพทิวทัศน์ที่ผู้วาดต้องคำนึงถึงคือเรื่องของ ทักษะมิติ หรือ perspective ที่มีผลกับเรื่องของระยะ มุมมอง ที่ให้ความรู้สึกเป็น 3 มิติ ผู้วาดจะต้องศึกษาให้มีความรู้ความเข้าใจ ในหลักของ ทักษะมิติ (Perspective) หรือ ทักษะนิยภาพ ให้ดีก่อนจึงจะสามารถถ่ายทอดผลงานออกมาได้อย่างถูกต้อง นอกจากทักษะมิติแล้ว ยังมีเรื่องของระดับสายตาที่ส่งผลต่อมุมมองของภาพ ซึ่งมุมมองในการวาดภาพทิวทัศน์นั้นมักใช้ 3 มุมมอง ได้แก่ มุมมองภาพในระดับสายตาสูงกว่าวัตถุ มุมมองภาพในระดับสายตาระดับเดียวกับวัตถุ

ในการจัดองค์ประกอบของภาพนั้น ผู้วาดควรจัดให้มีจุดเด่นภายในภาพ อาจจะใช้หลักการเรื่องกฎสามส่วน (Rule of Third) มาช่วยในการวางองค์ประกอบ และควรมององค์ประกอบของภาพที่มีระยะหน้า ระยะกลาง ระยะไกล สร้างความน่าสนใจ ด้วยการมีระยะภาพที่ทำให้ดูมีมิติ โดยขั้นตอนการวาดเส้นภาพทิวทัศน์ เริ่มต้นด้วยการร่างโครงสร้างโดยรวมของวัตถุต่างๆ ด้วยการมองภาพวัตถุต่างๆให้เป็นรูปทรงเรขาคณิตแบบง่ายๆ เพื่อช่วยในการจัดองค์ประกอบภาพโดยรวม จากนั้นเริ่มเก็บรายละเอียดของรูปทรงวัตถุแต่ละชิ้น แล้วลงน้ำหนักแสงเงาเพื่อสร้างมิติโดยเริ่มค่อยๆ ลงจากน้ำหนักอ่อนถึงน้ำหนักกลางโดยรวมทั้งภาพ และเก็บรายละเอียดด้วยน้ำหนักเข้มเป็นขั้นตอนสุดท้าย

แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 7

ให้นักศึกษาวาดเส้นภาพทิวทัศน์ (Landscape) โดยในการวาดให้คำนึงถึงการจัดองค์ประกอบภาพที่สวยงาม และทัศนมิติของภาพให้ถูกต้อง

อุปกรณ์ : ปากกาหมึกซึม

สถานที่ : พระราชวังพญาไท

ตัวอย่างวาดเส้นพระราชวังพญาไท



คำถามทบทวนบทที่ 7

1. จงอธิบายความหมายของการวาดเส้นภาพทิวทัศน์
2. การวาดเส้นภาพทิวทัศน์จำแนกได้กี่ประเภท จงอธิบาย
3. สิ่งสำคัญที่เกี่ยวข้องกับมิติของภาพในการวาดเส้นภาพทิวทัศน์มีอะไรบ้าง จงอธิบาย
4. อธิบายถึงความสำคัญของทัศนมิติในการวาดภาพทิวทัศน์
5. อธิบายลักษณะเส้นต่างๆ ที่ใช้ในการเขียนภาพทัศนียวิทยา
6. จงอธิบายเกี่ยวกับระดับสายตา ในการวาดภาพทิวทัศน์
7. ระยะเวลาการวาดเส้นภาพทิวทัศน์สำคัญอย่างไร
8. ในการวาดภาพทิวทัศน์นั้นควรเน้นระยะภาพใดให้เด่นและชัดเจนที่สุด

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2556). เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการวาดเส้นเพื่องานนิเทศศาสตร์.
คณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชานิเทศศาสตร์. มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
- สิงขร ภัคดี.(2559).เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการวาดภาพทิวทัศน์.คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี
- Barrington Barber.(2015). **Introduction to drawing**. London:
Arcturus Publishing Limited
- Mark and Mary Willenbrink. (2006). **Drawing for the Absolute Beginner**.
United State of America : North Light Books
- ครูบ้านนอก.คอม. (2552). การวาดภาพทิวทัศน์. (ออนไลน์) สืบค้นจาก
<http://www.kroobannok.com/1429>. 29 มีนาคม 2559

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 8

เนื้อหา

1. การวาดภาพด้วยปากกา
2. การวาดภาพด้วยสีไม้
3. การวาดภาพด้วยแท่งถ่าน
4. การวาดภาพด้วยเกรยอง

วัตถุประสงค์ของการศึกษาในบทนี้

1. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้เรื่อง การวาดเส้นด้วยอุปกรณ์ต่างๆ
2. เพื่อให้ นักศึกษามีความเข้าใจข้อแตกต่างของอุปกรณ์การวาดภาพต่างๆได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ทางเทคนิคการวาดเส้นด้วยอุปกรณ์ต่างๆได้ถูกต้อง
4. สามารถวาดเส้นด้วยอุปกรณ์ต่างๆได้อย่างสวยงาม

วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอนประจำบท

วิธีการสอนและกิจกรรมการสอนประจำบทที่ 8 ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาเอกสารประกอบการสอนรายวิชาวาดเส้นบทที่ 8 การวาดเส้นด้วยอุปกรณ์ต่างๆ
2. บรรยายขั้นตอนการวาดเส้นด้วยอุปกรณ์ต่างๆ โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point บรรยายพร้อมฉายภาพประกอบ
3. สาธิตเทคนิคการวาดเส้นด้วยอุปกรณ์ต่างๆ
4. ให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติกรวาดเส้นด้วยอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อฝึกปฏิบัติทางด้านทักษะ

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการสอนวิชาวาดเส้นบทที่ 8 เรื่องการวาดเส้นด้วยอุปกรณ์ต่างๆ
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Power Point สำหรับประกอบคำบรรยายพร้อมตัวอย่างผลงานการวาดเส้นด้วยอุปกรณ์ต่างๆ
3. วัสดุธรรมชาติ เช่น ผลไม้ ดอกไม้
4. วัสดุอุปกรณ์ในการวาดเส้น กระดานวาดรูป ดินสอ EE ปากกา แท่งถ่าน น้ำหมึก สีไม้ สีเมจิกยางลบ คลิปหนีบกระดาษ กระดาษวาดรูป 80 ปอนด์

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน
2. สังเกตพฤติกรรมความตั้งใจและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
3. ประเมินจากผลงานปฏิบัติทางด้านทักษะการวาดเส้นด้วยอุปกรณ์ต่างๆ
4. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมความสนใจของผู้เรียนในชั้นเรียน

บทที่ 8

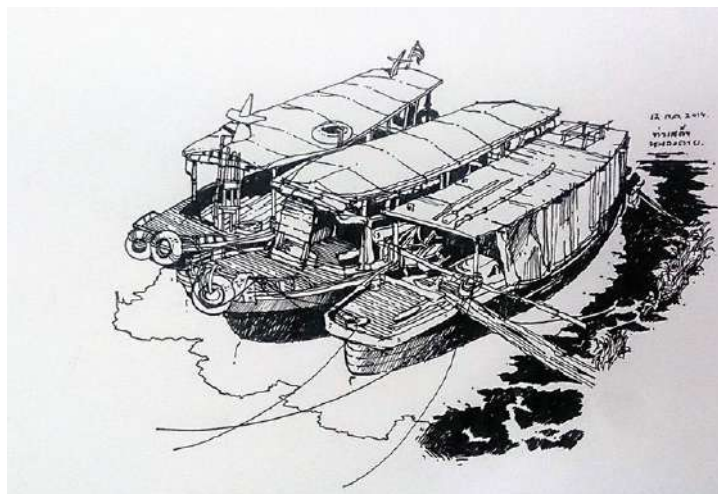
การวาดเส้นด้วยอุปกรณ์ต่างๆ

ผู้เริ่มต้นหัดวาดเส้นส่วนใหญ่มักเริ่มใช้ดินสอเป็นอุปกรณ์ในการวาด เนื่องจากง่ายในการวาด สามารถลบแก้ไขและควบคุมน้ำหนักมือได้ดี อีกทั้งยังสะดวกและหาง่ายแต่ก็ยังมีอุปกรณ์อื่นๆ ที่ใช้ในการวาดเส้นอีกมากมาย เช่น ปากกา แท่งถ่าน น้ำหมึก สีไม้ สีเมจิก เป็นต้น ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จากการวาดด้วยวัสดุแตกต่างกัน จะถ่ายทอดความงามและอารมณ์ของภาพที่แตกต่างกันไป

วิธีการวาดและขั้นตอนของการวาดเส้นด้วยอุปกรณ์ต่างๆ ที่เป็นพื้นฐานให้นักออกแบบสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้ อธิบายรายละเอียดและวิธีการดังต่อไปนี้

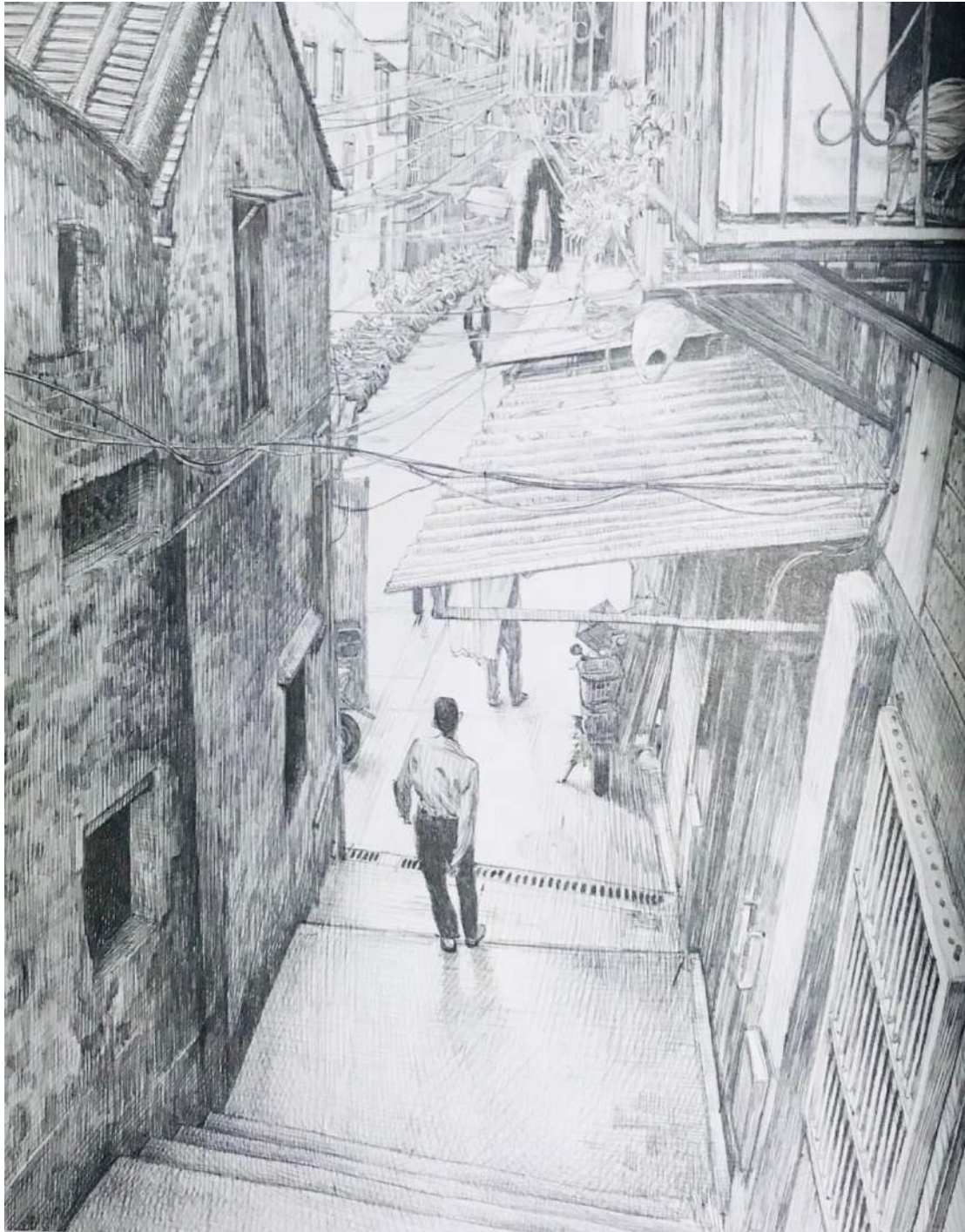
8.1 การวาดเส้นด้วยปากกา

ปากกาเป็นอุปกรณ์ที่มีให้เลือกค่อนข้างหลากหลาย มีทั้งปากกาลูกกลิ้ง ปากกาหมึกซึม และมีขนาดหัวที่แตกต่างกันไปทั้งเล็กและใหญ่ คุณสมบัติของปากกาในการวาดเส้นนั้นแตกต่างจากการใช้ดินสอตรงที่การใช้ปากกาในการวาดเส้นนั้นไม่สามารถลบได้เหมือนกับการใช้ดินสอ ดังนั้นหากผู้วาดลองฝึกวาดเส้นด้วยปากกาก็จะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ และความเชี่ยวชาญในการตัดสินใจก่อนจะวาดลงไปในแต่ละเส้น



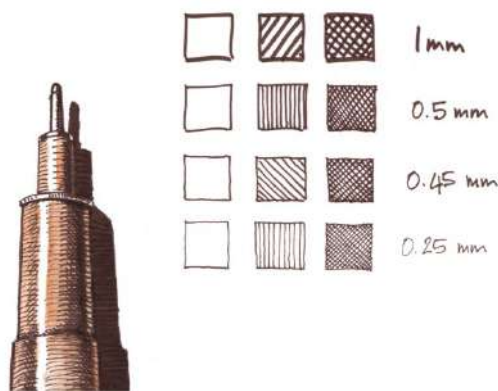
ภาพที่ 8.1 : ผลงานการวาดเส้นด้วยปากกาหมึกซึม

ที่มา : <https://www.sketchlandyard.com/s/lamy/>



ภาพที่ 8.2 : ผลงานการวาดเส้นด้วยปากกาลูกกลิ้ง
ที่มา : (Matt Rota, The art of ballpoint, p.35)

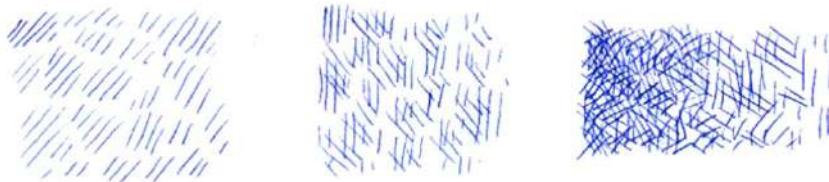
ส่วนของขั้นตอนการวาดเส้นด้วยปากกานั้นมีขั้นตอนการวาดคล้ายกับการวาดเส้นด้วยดินสอดั่งได้กล่าวไปแล้วในบทต้นๆ จะมีที่แตกต่างกันคือส่วนของวิธีการลงน้ำหนักแสงเงา ซึ่งปากกานั้นมีวิธีการต่างจากการใช้อุปกรณ์ประเภท ดินสอหรือแท่งถ่าน เนื่องในการวาดด้วยดินสอและแท่งถ่านสามารถสร้างน้ำหนักที่แตกต่างกันได้ด้วยการใช้น้ำหนักมือในการกดที่แตกต่างกัน แต่ปากกานั้นไม่สามารถทำได้เนื่องจากน้ำหนักของหมึกมีน้ำหนักเดียว เช่น ปากกาลูกกลิ้ง แต่หากเป็นปากกาหมึกซึมสามารถทำเส้นให้หนาหรือบางได้ด้วยขนาดของหัวปากกาเนื่องจากปากกาหมึกซึมนั้นมีหัวให้เลือกหลายขนาดกว่า



ภาพที่ 8.3 : ลักษณะเส้นที่ได้จากการใช้ปากกาหมึกซึมขนาดแตกต่างกัน

ที่มา : (France Bellaville and Van Stone, Sketch!, 2014, p.24)

ดังนั้นเทคนิคของการลงน้ำหนักด้วยปากกามักจะนิยมใช้การสานเส้นเข้ามาช่วยในการให้น้ำหนัก เช่น เมื่อต้องการลงเงาด้วยน้ำหนักออกก็ให้สานเส้นต่างๆ ถ้าต้องการให้เกิดน้ำหนักเข้มก็ให้สานเส้นถี่ๆ เป็นต้นดังตัวอย่าง



ภาพที่ 8.4 : วิธีการแรเงาลงน้ำหนักด้วยปากกา

ที่มา : <https://feltmagnet.com/drawing/>

8.2 การวาดเส้นด้วยสีไม้ (Color Pencil)

สีไม้เป็นอีกอุปกรณ์หนึ่งที่อยู่ใกล้ตัวเรา สำหรับผู้วาดที่เบื่อการวาดเส้นแบบขาวดำ หากใช้หรือฝึกฝนสีไม้อย่างชำนาญแล้ว จะพบว่าสีไม้ทำให้ผลลัพธ์ของงานสวยงามอย่างไม่น่าเชื่อ ดังนั้นการเริ่มต้นมาใช้ดินสอสีก็นับว่าน่าสนใจ ข้อดีคือ หาซื้อง่าย พกพาสะดวก และมีเฉดสีให้เลือกมากมาย สามารถผสมผสานสีให้เกิดเป็นผสมได้ ให้ความหลากหลายทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวา ข้อเสียคือถ้าผู้วาดเขียนหรือระบายหนา ทับกันมากเกินไปสีจะจับตัวเป็นไข ทำให้ลงทับไม่ได้



ภาพที่ 8.5 : การผสมสีไม้สองสีให้เกิดเป็นสีที่ผสมกัน

ที่มา : (Barrington Barber, The Fundamentals of Drawing in colour, 2006, p.19)



ภาพที่ 8.6 : ผลงานวาดเส้นด้วยสีไม้

ที่มา : (Barrington Barber, The Fundamentals of Drawing in colour, 2006, p.45)

ขั้นตอนการวาดเส้นด้วยสีไม้

เทคนิคในการใช้สีไม้ ในเริ่มแรกระบายให้เป็นเส้นไว้ก่อนในครั้งแรก ส่วนใหญ่จะระบายสีไม้ให้เต็มเนื้อกระดาษตั้งแต่ครั้งแรกแต่ระบายเพียงบางๆ ให้เห็นเนื้อกระดาษไว้บ้าง ไม่ลงน้ำหนักจนหนาที่บริเวณเกินไปเพื่อไว้ระบายสีอื่นทับในครั้งต่อไป เพื่อแก้ไขความไม่สม่ำเสมอของสีเดิมหรือผสมสีใหม่ให้เกิดมิติ แสงเงา และความสวยงามได้มากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 8.7 : ร่างภาพองค์ประกอบโดยรวม

ที่มา : <https://sites.google.com/site/silpakarerengngea/thekhnikh-kar-wad-rup-dwy-simi>

ต่อมาให้ลงสีรวมๆ โดยระบายสีเป็นพื้นที่เล็กๆ และระบายรวมๆ ในการระบายสีไม้ ปัญหาที่พบมากที่สุดคือ สีไม่สม่ำเสมอ ควบคุมได้ยาก วิธีแก้ปัญหานี้คือการพยายามระบายให้เป็นเส้นสั้นๆ เหมือนกับการวาดด้วยสีไม้ที่ละน้อย



ภาพที่ 8.8 : ระบายสีรวมๆ ทั้งหมด

ที่มา : <https://sites.google.com/site/silpakarerengngea/thekhnikh-kar-wad-rup-dwy-simi>

ผสมสีโดยใช้สีที่แตกต่างกัน ระบายเป็นเส้นให้เหลือเนื้อกระดาษสีขาวไว้สำหรับสีที่สองที่จะระบายลงไป เช่น สีน้ำเงินระบายทับด้วยสีเหลืองสีจะผสมกันจนได้สีเขียวที่มีมิติมากกว่าการระบายสีเขียวโดยตรงเพียงอย่างเดียว



ภาพที่ 8.9 : ลงรายละเอียดของสีที่แตกต่างกันเพื่อผสมกันให้ได้สีที่ต้องการ

ที่มา : <https://sites.google.com/site/silpakarerengngea/thechnikh-kar-wad-rup-dwy-simi>



ภาพที่ 8.10 : ระบายสีเก็บรายละเอียดไปถึงส่วนในเงา

ที่มา : <https://sites.google.com/site/silpakarerengngea/thechnikh-kar-wad-rup-dwy-simi>



ภาพที่ 8.11 : เก็บรายละเอียดสุดท้ายของสีในส่วนของเงาและพื้นผิวของวัตถุ

ที่มา : <https://sites.google.com/site/silpakarerengnea/thekhnikh-kar-wad-rup-dwy-simi>

การระบายสีไม้ในส่วนของเงาที่เข้ม สามารถใช้สีคู่ตรงข้ามเข้ามาช่วยเพิ่มความเข้มแทนการใช้สีดำเพราะจะทำให้ได้สีที่เป็นธรรมชาติและมีชีวิตชีวาว่าการใช้สีดำ หากวัตถุเป็นสีโทนร้อน อาจจะเลือกใช้สีโทนเย็นมาเบรกในส่วนเงา เช่นเดียวกันหากวัตถุเป็นโทนเย็นให้นำโทนร้อนมาเบรก ในการวาดภาพด้วยสีไม้ นั่นถือว่าการใช้อุปกรณ์น้อยทำงานได้สะดวกทุกที่ทุกเวลา เวลาลงสีผิดพลาดจะลบออกได้บ้างแต่อาจจะไม่สะอาด เหมาะสำหรับมือใหม่ที่ยังน้ำหนักมือไม่มั่นคง การมองแสงเงายังไม่เก่งและยังได้ฝึกผสมสีเบื้องต้น

8.3 การวาดเส้นด้วยแท่งถ่าน (Charcoal)

ถ่าน (Charcoal) หรือชาร์โคลเป็นแท่งถ่านไม่มีเนื้อนุ่ม มีทั้งชนิดแท่งกลมและแท่งเหลี่ยม สามารถเกลี่ยน้ำหนักก่อนเข้มได้นุ่มนวล สีที่นิยมทำขาย ได้แก่ สีดำ สีเทา และสีน้ำตาล นิยมใช้เขียนภาพในงานวาดเส้นด้วยวิธีการขีดเขียนและปาด ทำลงบนกระดาษบางและอ่อน เช่น กระดาษปู้ฟ เป็นต้น

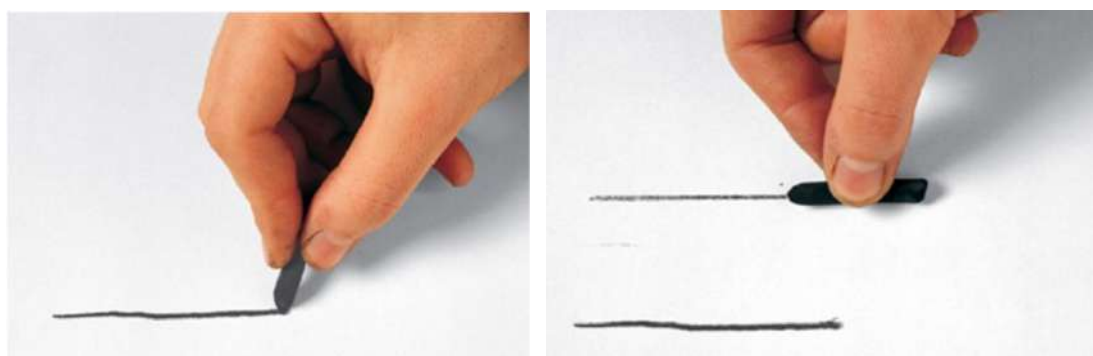


ภาพที่ 8.12 : ลักษณะแท่งถ่าน

ที่มา : (Watson-Guption, The Big Book of Drawing, 2012, p.33)

วิธีการใช้แท่งถ่านในการวาดเส้น

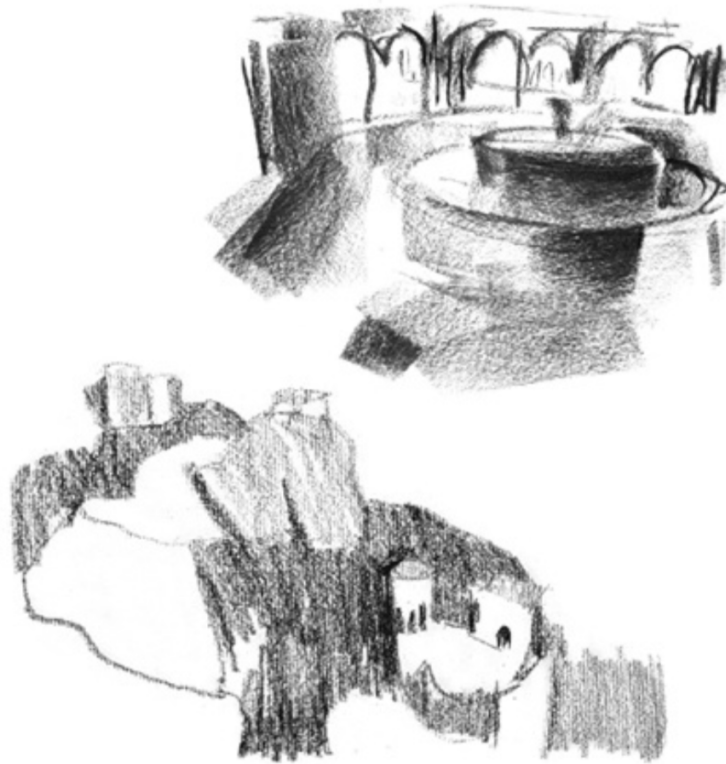
การจับแท่งถ่าน เวลาเขียนใช้นิ้วมือจับสัมผัสโดยตรง สามารถขีดให้ได้เส้นเล็กได้ หรือจะปาดให้เป็นพื้นระนาบใหญ่ๆ ก็ได้ ส่วนใหญ่เป็นสีดำ หลังจากเลิกใช้งานแล้วควรเก็บแท่งถ่านลงในกล่องเพื่อป้องกันแตกหัก



ภาพที่ 8.13 : การจับแท่งถ่าน

ที่มา : (Watson-Guption, The Big Book of Drawing, 2012, p.45)

การปาดและวาดอย่างรวดเร็ว ถือเป็นเสน่ห์ของการวาดเส้นด้วยแท่งถ่าน เทคนิคคือ การเลือกปาดแท่งถ่านลงไปในส่วนเงา



ภาพที่ 8.14 : ภาพผลงานวาดเส้นด้วยเกรยอง

ที่มา : (Watson-Guption, The Big Book of Drawing, 2012, p.46)

8.4 การวาดเส้นเกรยอง (CRAYON)

มีลักษณะเป็นแท่งสีเหลี่ยมคล้ายถ่านชาร์โคล แต่ขนาดสั้นและแข็งกว่ามีสีให้เลือกใช้หลายสี ได้แก่ สีน้ำตาลอมแดง สีน้ำตาลซีเปีย สีน้ำเงิน สีขาว และสีดำ สีที่นิยมใช้คือ สีดำ การจับและวิธีเขียนเกรยองคล้ายกับถ่านชาร์โคล การเก็บรักษาก็เช่นเดียวกัน ข้อดีของเกรยองคือ เหมาะกับงานที่มีลักษณะแสงเงาชัดเจน สามารถวาดได้เร็ว โดยเริ่มจากการปาดเงาขึ้นมา ข้อเสียคือ เลอะเทอะได้ง่าย และเกิดพื้นผิวในงานที่เกิดจากความกระด้างของอุปกรณ์ แต่ก็ถือว่าผลงานที่ได้จากเกรยองจะมีเสน่ห์ในอีกรูปแบบหนึ่ง



ภาพที่ 8.15 : ผลงานวาดเส้นด้วยเกรยอง

ที่มา : (Watson-Guptill, The Big Book of Drawing, 2012, p70)

เกรยอง มีคุณสมบัติ 3 ลักษณะ ได้แก่ แบบแข็ง (Hard) แบบปานกลาง (Medium) แบบอ่อน (Soft) คุณสมบัติของเกรยองที่ดี จะมีความเหนียวพอประมาณ เมื่อใช้นิ้วมือลูบที่แท่งถ่านจะไม่มีผงถ่านติดมือมาก ผงละเอียดไม่ร่วน รูปแบบจะมีเทคนิควิธีการ คือ การลาก การปาด การบิด การขีด การเขียน ตลอดจนการเกลี่ย (การปาดเป็นภาษาพูดหมายถึงการเขียน เป็นที่รู้จักกันในหมู่ช่าง)



ภาพที่ 8.16 : ลักษณะของเกรยอง

ที่มา : (Watson-Guption, The Big Book of Drawing, 2012, p.69)

วิธีการใช้เกรยองในการวาดเส้น

รูปแบบจะมีเทคนิควิธีการ คือ การลาก การปาด การบิด การขีด การเขียน ตลอดจนการเกลี่ย วิธีจับเกรยองนั้น นิยมใช้นิ้วหัวแม่มือและนิ้วชี้จับก่อนไปทางปลายแท่งถ่าน แสดงการจับนิ้วกลาง นิ้วนาง นิ้วก้อยสามารถบังคับทิศทางต่างๆ



ภาพที่ 8.17 : วิธีจับเกรยอง

ที่มา : http://communityarts2499.blogspot.com/2013/01/blog-post_19.html

เทคนิคการปาด

การปาด หมายถึงการจับแท่งถ่านเกรยองด้วยนิ้วหัวแม่มือและนิ้วชี้โดยนิ้วที่เหลือประคองแท่งถ่านไว้ ควบคุมน้ำหนักมือในการกดแท่งถ่านเกรยองลงบนกระดาษเมื่อต้องการให้ด้านนั้นมีน้ำหนักเข้ม นิ้วมือด้านตรงข้ามจะยกขึ้นไม่สัมผัสกระดาษ ภาพที่ออกมาจะมีน้ำหนักเข้มและน้ำหนักอ่อนในตัว ดังนั้นผู้ที่เขียนภาพด้วยเกรยองจะต้องควบคุมน้ำหนักมือให้ดี โดยคำนึงถึงแสงเงาด้วย



ภาพที่ 8.18 : ภาพที่ได้จากการปาดเกรยอง

ที่มา : (Watson-Guption, The Big Book of Drawing, 2012, p.69)

ในการวาดเส้นด้วยเกรยองนั้นจะคล้ายกับการใช้แท่งถ่าน โดยส่วนมากแล้วมักนิยมวาด และปาดด้วยความรวดเร็ว เกรยองนั้นสามารถวาดหรือระบายทับกันได้ โดยใช้สีเข้มวาดในส่วนองเงา และใช้สีอ่อนวาดในส่วนองแสง



ภาพที่ 8.19 : การใช้เกรยองวาดในส่วนเงาโดยเว้นส่วนแสงเอาไว้

ที่มา : (Watson-Guption, The Big Book of Drawing, 2012, p.82)



ภาพที่ 8.20 : การใช้เกรยองสีเข้มวาดส่วนของเงา และใช้สีอ่อนวาดในส่วนของแสง
ที่มา : (Watson-Guptill, The Big Book of Drawing, 2012, p.82)

8.5 สรุป

วิธีการวาดและขั้นตอนของการวาดเส้นด้วยอุปกรณ์ต่างๆ ที่แตกต่างกันจะถ่ายทอดความงามและอารมณ์ของภาพที่แตกต่างกันไป ทำให้นักออกแบบสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้

ปากกาไม่สามารถสร้างน้ำหนักที่แตกต่างกันได้ด้วยการใช้น้ำหนักมือในการกดที่แตกต่างกัน เนื่องจากน้ำหนักของหมึกมีน้ำหนักเดียว ดังนั้นเทคนิคของการลงน้ำหนักด้วยปากกามักจะนิยมใช้การสานเส้นเข้ามาช่วยในการให้น้ำหนัก สีไม้เป็นอุปกรณ์ที่หาง่ายวิธีการระบายคล้ายดินสอแต่ต่างกัน ที่การให้สีเส้นที่ทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวา แท่งถ่านนั้นนิยมใช้ในการวาดแบบรวดเร็วโดยเริ่มวาด หรือปาดส่วนเงาให้เกิดเป็นภาพและเว้นในส่วนแสงเอาไว้ คล้ายกับการใช้เกรยอง แต่เกรยองนั้นมีหลายสีสามารถใช้สีอ่อนระบายในส่วนเงาได้

ขั้นตอนในการวาดเส้นด้วยอุปกรณ์อื่นๆ นั้นมีขั้นตอนคล้ายกับการใช้ดินสอแต่อาจจะแตกต่างด้วยคุณสมบัติบางประการอยู่ที่ผู้วาดต้องการลักษณะหรืออารมณ์ของภาพแบบใด

แบบฝึกหัดท้ายบทที่ 8

ให้นักศึกษาวาดเส้นภาพดอกไม้ ซึ่งเป็นวัตถุจากธรรมชาติ โดยในการวาดให้คำนึงถึงสีเส้นและ
ค่าน้ำหนักที่สมจริงให้สวยงาม

อุปกรณ์ : สีไม้

ตัวอย่างวาดเส้นดอกไม้



คำถามทบทวนบทที่ 8

1. จงอธิบายคุณสมบัติของปากกาสำหรับใช้ในการวาดเส้น
2. จงอธิบายคุณสมบัติของสีไม้สำหรับใช้ในการวาดเส้น
3. ข้อเสียของการวาดเส้นด้วยสีไม้หากผู้วาดเขียนหรือระบายหนา ทับกันมากเกินไปจะเป็นอย่างไร
4. เมื่อพบว่าสีไม้ไม่สม่ำเสมอในการระบายสีไม้ควรแก้ปัญหาอย่างไร
5. อธิบายเทคนิคในการแรเงาน้ำหนักในการวาดเส้นด้วยการใช้ปากกา
6. จงอธิบายความหมายของ การปาด ที่เป็นเทคนิคในการวาดเส้น
7. อุปกรณ์อะไรที่ไม่สามารถสร้างน้ำหนักที่แตกต่างกันได้ด้วยการใช้น้ำหนักมือในการกดที่แตกต่างกัน
8. ในการวาดเส้นด้วยแท่งถ่าน นิยมวาดในส่วนใดก่อน
9. จงอธิบายคุณสมบัติของแท่งถ่านสำหรับใช้ในการวาดเส้น
10. ให้อธิบายเกรยองแตกต่างจากถ่านหรือชาร์โคล อย่างไร

เอกสารอ้างอิง

Barrington Barber. (2006). **The Fundamentals of Drawing in colour**. London :
Arcturus Publishing Limited

France Bellaville and Van Stone. (2014). **Sketch!**. United States of America :
Watson – Guptill Publication

Matt Rota. (2016). **The art of ballpoint**. United States of America :
Rockport Publishers

Watson-Guptill. (2012). **The Big Book of Drawing**. United States of America :
Watson – Guptill Publication

สีไม้. (2559). (ออนไลน์) สืบค้นจาก

<http://www.thaiartstudio.com/สอนวาดรูปสีไม้หุ่นนิ่ง>. 22 มีนาคม 2559

Shading. (2018). (Online) Retrieved from :

<https://feltmagnet.com/drawing/How-to-Draw-Shading-with-Hatching-and-Crosshatching>. 16 March 2018

บรรณานุกรม

- เจษฎา ทองรุ่งโรจน์. (2549). **เลโอนาร์โด ดา วินชี**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สุขภาพใจ
- ชวลิต ดาบแก้ว และสุภาวดี เหมทานนท์. (2541). **การเขียนทัศนียภาพ**. กรุงเทพมหานคร : พิมพ์ลักษณ์
- ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2556). **เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการวาดเส้นเพื่องานนิเทศศาสตร์**.
คณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชานิเทศศาสตร์. มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
- พิชญ์ ประเสริฐผล. (2557). **วาดเส้นด้วยดินสอ**. นนทบุรี : สำนักพิมพ์เฟิสท์ออฟเซท
- วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ. (2552). **วาดเส้นพื้นฐาน**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค
- คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2556). **วาดเส้นพื้นฐาน**. กรุงเทพมหานคร : บริษัทแปลน พรินต์ติ้ง
- สันต์ ท.โกมลบุตรผู้แปล. (2548). **จดหมายเหตุ ลาลูแบร์**. นนทบุรี : สำนักพิมพ์ปัญญา
- สิงขร ภัคดี. (2559). **เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการวาดภาพทิวทัศน์.คณะมนุษยศาสตร์และ**
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
- อนันต์ ประภาโส. (2553). **วาดเส้นพื้นฐาน**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สีปประภา
- อารี สุทธิพันธุ์. (2520). **ปรัชญาศิลปะ**. กรุงเทพมหานคร : เอ.การพิมพ์
- Barrington Barber. (2006). **The Fundamentals of Drawing in colour**. London :
Arcturus Publishing Limited
- Barrington Barber. (2015). **Introduction to drawing**. London: Arcturus Publishing Limited
- ED Sibbett,Jr.(1978). **Ancient Egyptian Design**. New York : Dover Publication, Inc.
- France Bellaville and Van Stone. (2014). **Sketch!**. United States of America : Watson –
Guptill Publication
- Gwen White. (2004). **Perspective : A Guide for Artists, Architects and Designers**.
London : Batsford Ltd.
- Loomis, Andrew. (2012) **Successful Drawing**. London : Titan
- Mark and MaryWillenbrink. (2006). **Drawing for the Absolute Beginner**. United State
of America : North Light Books
- Matt Rota. (2016). **The art of ballpoint**. United States of America : Rockport Publishers
- Michael Freeman & Roger Warner. (1990). **Angkor** .Japan : Houghton Mifflin.
- Philip B. Meggs&Alston W. Purvis. (2012). **Meggs' History of Graphic Design**. United
State of America : Wiley
- Read, Herbert. And others. (1976). **The Book of Art**. New York : Grolier Inorated.

Rick Landers Steven Heller. (2001). **Raw Data Infographic Designers' Sketchbooks**.
London : THAMES & HUDSON Ltd.

Rudy De Reyna. (1996). **How to draw what you see**. United State of America : Watson-Guptill
Watson-Guptill. (2012). **The Big Book of Drawing**. United States of America : Watson
– Guptill Publication

ออนไลน์

Nuvavaza. (2552). **การวาดภาพคน**. (ออนไลน์)

<http://blog.school.net.th/blogs/nuvavaza.php/2009/02/26/-17>. 1 มีนาคม 2559

UniGang.com. (2553). **เรียนนิเทศศิลป์ นฤมิตศิลป์ ออกแบบ เรียนยังไง จบไปทำอะไรได้บ้าง**.

(ออนไลน์) สืบค้นจาก <http://www.unigang.com/Article/6>. 21 มีนาคม 2559

กิจวัฒน์ แสนครีระ. (2554). **เส้นพื้นฐานการเขียนภาพ**. (ออนไลน์) สืบค้นจาก

http://www.cpss.ac.th/learnonline/art_nam/unit_2_1.html. 22 มีนาคม 2559

ครูบ้านนอก.คอม. (2552). **การวาดภาพทิวทัศน์**. (ออนไลน์) สืบค้นจาก

<http://www.kroobannok.com/1429>. 29 มีนาคม 2559

ชวนชม by darindesign. (2559). **สาวไส้! ลึกถึงแก่นไส้ดินสอ**. (ออนไลน์) สืบค้นจาก

<https://www.bbblogr.com/5821/>. 22 มีนาคม 2559

ทิศทางแสง. (ออนไลน์) สืบค้นจาก

<https://artsgradefive.wordpress.com/2016/11/25/first-blog-post/>

15 มีนาคม 2560

เทคนิคการแรเงาน้ำหนัก. (ออนไลน์) สืบค้นจาก

<http://www.schooltpm.ac.th/home/view.php?userid=art&id=LR531000000066>

15 มีนาคม 2560

พิชญ์ ไชยวงษ์. (2554). **การวาดเส้นวัตถุสิ่งของ**. (ออนไลน์) สืบค้นจาก

<http://arteclassi.wordpress.com/about/>. 10 มีนาคม 2559

พีรพงษ์ ตรีศาสตร์. (2553). **ทัศนธาตุ**. (ออนไลน์) สืบค้นจาก

http://www.cpss.ac.th/All_link/ART/page26.html 15 มีนาคม 2559

วาดภาพคนเหมือน. (ออนไลน์) สืบค้นจาก

<https://jangdraw.wikispaces.com/การวาดเส้นภาพคน>. 22 มีนาคม 2559

สีไม้. (2559). (ออนไลน์) สืบค้นจาก

<http://www.thaiartstudio.com/สอนวาดรูปสีไม้หุ่นนิ่ง>. 22 มีนาคม 2559

แสงและเงาในงานวาดเส้น. (ออนไลน์) สืบค้นจาก

<https://sites.google.com/site/smildced/kar-wad-phaph-raengea>.

15 มีนาคม 2560

Drawing Art Gallery. (2018). **Different Types Of Drawing Pencils.** (Online) Retrieved from

[:http://drawingzoro.com/drawing-pencils-types-hd/drawing-pencils-types-hd-photos-different-types-of-drawing-pencils-drawing-art-gallery/](http://drawingzoro.com/drawing-pencils-types-hd/drawing-pencils-types-hd-photos-different-types-of-drawing-pencils-drawing-art-gallery/). 16 March 2018

Greek Ceramic. (2549). (Online). Retrieved from :

<http://www.ceramicstudies.me.uk/frame1tu6.html>. 15 March 2017

Shading. (2018). (Online) Retrieved from :

<https://feltmagnet.com/drawing/How-to-Draw-Shading-with-Hatching-and-Crosshatching>. 16 March 2018