

พื้นผิว (Texture)

พื้นผิว (Texture) เป็นการแสดงลักษณะพื้นผิวของรูปร่าง หรือรูปทรงต่างๆ ทั้งที่มีอยู่ในธรรมชาติ และที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งผิวนอกของสิ่งต่างๆที่มีลักษณะต่าง ๆ กัน ทั้งที่มีลักษณะผิวหยาบ ผิวขรุขระ ผิวค้ำ ผิวละเอียด และผิวมัน

ลักษณะที่สัมผัสได้ของพื้นผิว มี 2 ประเภท คือ

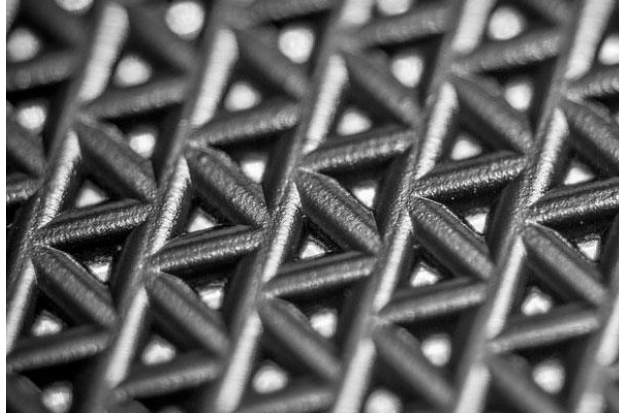
1. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือ (**Tactile Texture**) หรือกายสัมผัส เป็นลักษณะพื้นผิวที่เป็นอยู่จริง ๆ ของผิวหน้าของวัสดุนั้น ๆ ซึ่งสามารถสัมผัสได้จากงานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรมและสิ่งประดิษฐ์อื่น ๆ



พื้นผิวหยาบ แบบต่างๆ

ที่มา : <https://pxhere.com/th/photo/363965>

https://www.123rf.com/photo_49453930_ehime-prefecture-of-quercus-acutissima-chrysanthemum-charcoal.html



พื้นผิวแบบนูนต่ำ

ที่มา : <https://www.chi.co.th/article/article-1491/>



พื้นผิวเรียบ แบบต่างๆ

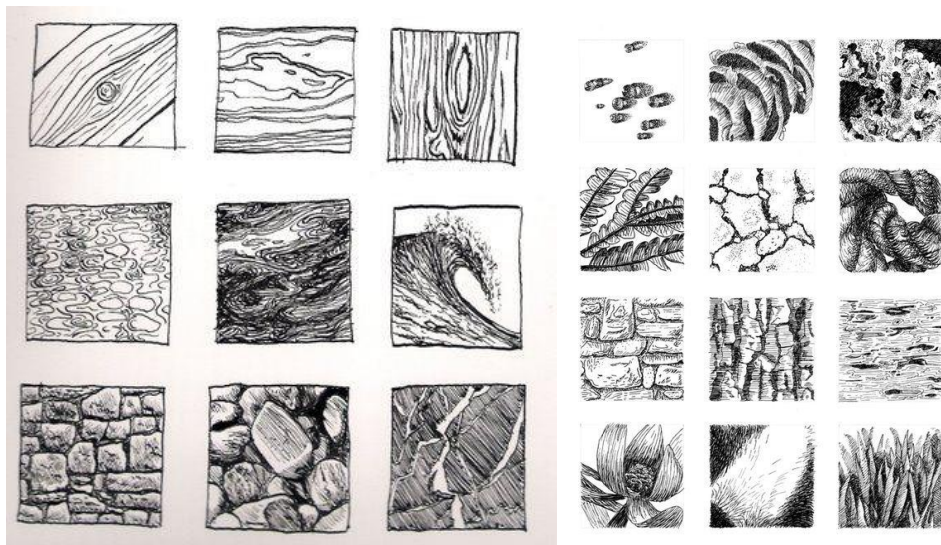
ที่มา : <http://to->

[mats.lnwshop.com/product/15/%E0%B8%97%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%AD%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%94](http://to-mats.lnwshop.com/product/15/%E0%B8%97%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%AD%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%94)

<https://www.unlockmen.com/the-look-t-shirt-woven/>

2. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา (**Visual Texture**) พบในลักษณะงาน 2 มิติ ที่รู้สึกได้จากการมองเห็นด้วยตา อันเป็นผลมาจากการสะท้อนของแสง การดูดซึมแสงของผิวพื้นนั้น ความแตกต่างของผิวสัมผัส ก่อให้เกิดความรู้สึกว่าจะสัมผัสได้ด้วยมือ ซึ่งเมื่อสัมผัสแล้วกลับไม่มีความแตกต่างตามที่เห็นจากการมองเห็นแต่ไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิววัสดุนั้น ๆ เช่น การวาดภาพก้อนหินบนกระดาษ จะให้ความรู้สึกเป็นก้อนหินแต่ มือสัมผัสเป็นกระดาษ หรือใช้กระดาษพิมพ์ลายไม้ หรือลายหินอ่อน เพื่อปะ ทับ

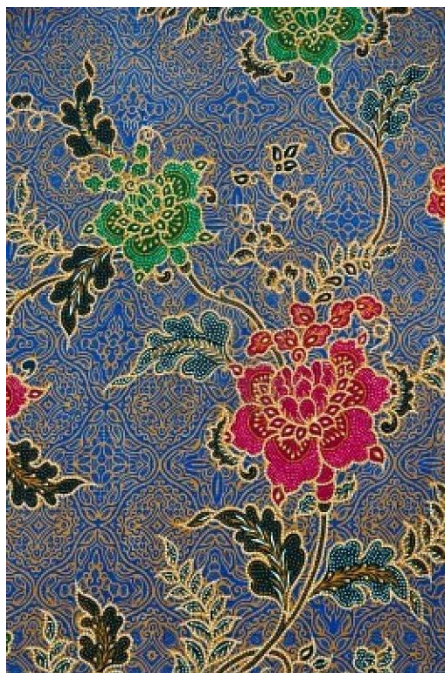
บนผิวหน้าของสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น ลักษณะเช่นนี้ถือว่า เป็นการสร้างพื้นผิวลวงตาให้สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นเท่านั้น



พื้นผิวจากการวาดบนระนาบ 2 มิติ

ที่มา : <https://www.pinterest.co.kr/pin/798403840170782521/?autologin=true>

<https://www.pinterest.co.kr/pin/455637687292164353/>



การใช้พื้นผิวบนระนาบสองมิติ

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/239957486368899069/?autologin=true>

ประโยชน์ของพื้นผิวในการสร้างงานศิลปะ

1. การนำมาใช้เพื่อให้เกิดความงามที่แตกต่าง เป็นการนำพื้นผิวลักษณะต่าง ๆ มาใช้สร้างสรรค์ในงานทัศนศิลป์เพื่อแสดงความงามที่แตกต่างกันตามค่านิยมของแต่ละคนหรือให้มีความงามสอดคล้องกับสิ่งที่นำมาถ่ายทอด บางคนชอบพื้นผิวเรียบเนียน บางคนชอบผิวลักษณะอื่นๆ
2. การนำมาใช้ลวดตาเพื่อเสริมสร้างมิติและขนาด เป็นการนำพื้นผิวมาใช้สร้างงานทัศนศิลป์เพื่อให้เกิดความรู้สึกลวดตาในด้านมิติ และขนาดของผลงาน คือดูมีระยะใกล้ ไกล ตื้น ลึก และมีขนาดใหญ่ เล็ก
3. การนำมาใช้เพื่อกระตุ้นเร้าอารมณ์และความรู้สึก เป็นการนำความรู้เรื่องของพื้นผิวที่มีผลต่อจิตวิทยากระตุ้นเร้าอารมณ์ และความรู้สึกมาใช้เพื่อให้ได้ผลตามที่ผู้สร้างสรรค์งานต้องการ

อารมณ์และความรู้สึกของพื้นผิว

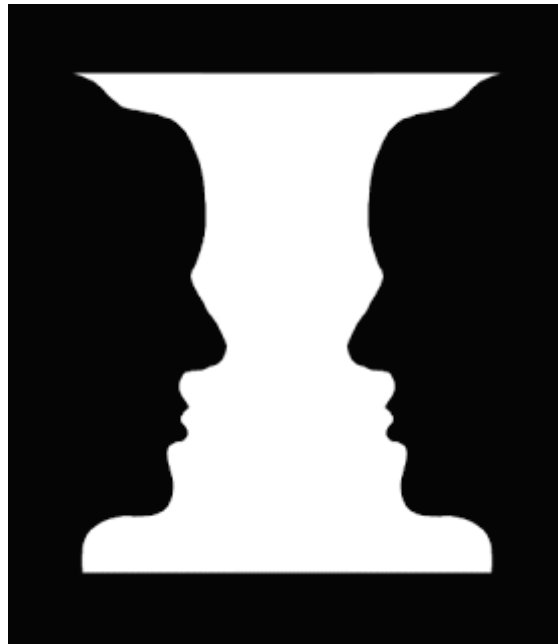
ผิวเรียบเกลี้ยงเกลา	ให้ความรู้สึกนุ่มนวล น่าจับ อยากลูบคลำ
ผิวเรียบมัน	ให้ความรู้สึกใหญ่กว่า สว่าง หรุหรา ลื่นคล่องตัว
ผิวละเอียด	ให้ความรู้สึกใหญ่ เบาบาง เป็นระเบียบ
ผิวหยาบด้าน	ให้ความรู้สึกแคบ อึดอัด ทึบตัน หนัก แข็งแรง
ผิวขรุขระ	ให้ความรู้สึกน่าขยะแขยง ไม่น่าจับต้อง
ผิวหนามแหลม	ให้ความรู้สึกไม่ปลอดภัย น่ากลัว ไม่น่าจับต้อง
ผิวห่อหุ้ม	ให้ความรู้สึกเลื่อมถอย ชรา ไม่เต่งตึง ไม่สด

4. การนำมาใช้เพื่อประโยชน์ในการใช้สอย เป็นการนำความรู้ความเข้าใจในเรื่องพื้นผิวมาใช้ออกแบบสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ทางด้านประยุกต์ศิลป์ เพื่อประโยชน์ในการใช้สอย เช่น การนำพื้นผิวหยาบ ขรุขระ มาออกแบบเป็นที่จับภาชนะ และตัวภาชนะ เพื่อช่วยในการจับให้กระชับมือ ไม่ลื่นพลัดตกเสียหาย เป็นต้น

พื้นที่ว่าง (SPACE)

พื้นที่ว่าง (SPACE) หมายถึง บริเวณว่างโดยรอบวัตถุ (Object) เรียกว่า พื้นที่ว่างทางลบ (Negative Space) และบริเวณว่างที่ตัวของวัตถุเรียกว่า พื้นที่ว่างทางบวก (Positive Space) ในการออกแบบงานต่างๆ จะต้องคำนึงถึงช่วงระยะ ให้มีความสัมพันธ์กัน ในการออกแบบงานประเภท 2 มิติ จะต้องกำหนดกรอบพื้นที่ (Space Frame) เป็นรูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม หรือรูปร่างอิสระก่อน แล้วจึงจะสร้างรูปร่าง

รูปทรงตามที่ต้องการลงในกรอบพื้นที่อีกทีหนึ่ง บริเวณว่างเหล่านี้จะช่วยให้รูปภาพมีลักษณะปลอดโปร่ง สบายตา ดูไม่อึดอัด ทึบตัน ให้ความรู้สึกแปลกใหม่และผ่อนคลาย



ที่มา : <https://sites.google.com/site/composition747/phunthi-wang>



ที่มา : [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02studio2classrm/unit3/chapt3.2space/space.htm](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit3/chapt3.2space/space.htm)

บริเวณว่างกับการนำมาใช้

การนำคุณค่าของบริเวณว่างมาใช้ในงานศิลปะสามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะใหญ่ๆ ได้แก่ การนำมาใช้เพื่อจัดพื้นที่ การนำมาใช้เพื่อเสริมสร้างความชัดเจนของรูปและมิติ และการนำมาใช้เพื่อให้เกิดอารมณ์และความรู้สึก

1. การนำมาใช้เพื่อจัดพื้นที่ เป็นการนำบริเวณว่างมาใช้ในงานทัศนศิลป์ เพื่อจัดพื้นที่ให้เกิดความงามด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์ และประโยชน์ใช้สอยอย่างเหมาะสม โดยจะเป็น บริเวณว่าง 3 มิติ(Three Dimension Space) ที่ปรากฏในกลุ่มงานประติมากรรม การออกแบบตกแต่ง และบริเวณว่างลวงตา (Illusion

Space) หรือ บริเวณว่าง 2 มิติ (Two Dimension Space) ที่มักจะปรากฏบนงาน 2 มิติ เช่น งานจิตรกรรม งานออกแบบ บนสื่อสิ่งพิมพ์ งานออกแบบมัลติมีเดีย ฯลฯ

2. ในด้านความงาม เช่น ในงานการเขียนภาพต้องคำนึงถึงการจัดอัตราส่วนของพื้นที่รูปกับบริเวณว่างให้ได้สัดส่วนเหมาะสมกับขนาดภาพ ถ้าบริเวณว่างมากเกินไปจะทำให้รูปในภาพเล็ก เว้งว่างไม่สวยงาม การเขียนตัวอักษรในงานพาณิชย์ศิลป์ ต้องคำนึงถึงการจัดบริเวณว่างระหว่างตัวอักษรให้มีระยะห่างพอเหมาะเพื่อให้อ่านง่ายและดูสวยงาม เป็นต้น

3. ในด้านประโยชน์ใช้สอย เช่น งานมณฑลศิลป์ต้องคำนึงการจัดพื้นที่ห้องให้สัมพันธ์กับบริเวณว่างที่จะใช้งานเครื่องเรือนต้องมีบริเวณว่างเพียงพอต่อการใช้งาน และมีพื้นที่ว่างสำหรับสัญจร ถ้าแคบไปจะใช้งานไม่สะดวกหรือเดินลำบาก เป็นต้น

การอ้างอิง

http://www.ideazign.com/port/graphic/content0302_06.htm

http://119.46.166.126/self_all/selfaccess11/m5/art5_1/lesson1/lesson1_3.php

<https://sites.google.com/site/artelementsm4/briwen-wang>