



เอกสารคำสอน

รายวิชา วาดเส้นพื้นฐานเพื่อการออกแบบแฟชั่น

รหัสวิชา APP1101

โดย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภาวดี จ้อยสุขะ

สาขาวิชา การออกแบบเครื่องแต่งกาย

คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

	หน้า
รายละเอียดของรายวิชา	๔
จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	๕
ลักษณะและการดำเนินการ	๕
การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	๖
แผนการสอนและการประเมินผล	10
บทที่ 1	
ทฤษฎีการวาดเส้นขั้นพื้นฐาน การแบ่งขนาดสัดส่วน การจัดวางหน้ากระดาษ ลักษณะเส้น น้ำหนักเส้น รูปร่าง รูปทรงเรขาคณิต	๑๗
บทที่ 2	
โครงสร้าง สัดส่วน รูปทรงเรขาคณิตชนิดต่างๆ	๒๕
บทที่ 3	
การกำหนดระยะใกล้ ไกล ของวัตถุ การตกกระทบแสง เงา ที่มีผลต่อวัตถุในระยะต่างๆ	๓๒
บทที่ 4	
การวาดพื้นผิวและรายละเอียดของวัตถุชนิดต่างๆ	๓๙
บทที่ 5	
การวาดพื้นผิวบนโครงสร้างต่างๆ	๔๓
บทที่ 6	
ฝึกวาดรูปทรงธรรมชาติ (organic form)	๔๕
บทที่ 7	
ฝึกวาดระยะใกล้ ไกล ของวัตถุในธรรมชาติ การตกกระทบของแสง เงา ที่มีผลต่อวัตถุในระยะต่างๆ	๔๗
บทที่ 8	
การวาดพื้นผิวและรายละเอียดของวัตถุในธรรมชาติ	๔๗

บทที่ 9

การวาดรูปแบบ เสื้อผ้า ชุด เครื่องประกอบการแต่งกายต่างๆ

๕0

บทที่ 10

การวาดส่วนประกอบของใบหน้า

๕๗

บทที่ 11

การวาดทรงผม

๖๙

บทที่ 12

การจัดองค์ประกอบ และการนำเสนอผลงานด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์

๘๑



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา APP1101 รายวิชา วาดเส้นพื้นฐานเพื่อการออกแบบแฟชั่น
สาขาวิชา การออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	APP1101
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานออกแบบ
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Basic Drawing for Fashion Design.

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	กลุ่มวิชาเฉพาะ

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ สุภาวดี จัยคุชชะ
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ สุภาวดี จัยคุชชะ

๕. สถานที่ติดต่อ

อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ชั้น M
E – Mail: supawadee.ju@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๑ / ชั้นปีที่ ๑
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ ๔๓คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)-.....

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)-.....

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง
รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด
- วันที่ ๓๑ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้ศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการวาดเส้นขั้นพื้นฐาน การขึ้นโครงสร้างรูป การลงน้ำหนัก การกำหนดระยะ และทิศทางของแสง เรียนรู้การใช้เทคนิคต่างๆ ในการวาดเส้น มีความเข้าใจเรื่องรูปทรง ลักษณะพื้นผิว ผักผ่อนการวาดเส้นจนเกิดความชำนาญ มีทักษะที่ดีในการวาดรายละเอียดของเสื้อผ้าได้อย่างถูกต้อง รวมถึงการฝึกวาดเส้นอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้ศึกษามีได้ฝึกการใช้จินตนาการถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรมและสามารถพัฒนาทักษะจากกระบวนการศึกษาเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

นักศึกษาสามารถเข้าใจพื้นฐานในการวาดเส้นที่ถูกต้อง สามารถวาดโครงสร้าง กำหนดแสงเงา ระยะวัตถุและถ่ายทอดให้เห็นถึงความแตกต่างของพื้นผิววัสดุของได้อย่างชัดเจน มีความคิดสร้างสรรค์ ควบคู่ไปกับทักษะการวาดที่ดี สามารถค้นหาแนวทางการวาดและเทคนิคที่เหมาะสมกับตัวเองได้ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในการนำไปใช้ในการวาดเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสายงานออกแบบอื่นๆได้ต่อไป

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

หลักการวาดเส้นที่เน้นลายเส้นชนิดต่างๆ รูปทรง แสง เงา พื้นผิวระยะใกล้-ไกล ตลอดจนการแก้ปัญหาทางด้านเทคนิค วัสดุอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับเรื่องราวและสภาพแวดล้อม

Principles of drawing with emphasis on various types of drawing including shape, light, shadow, close and distance surface, together with solving technical and equipment problems in line with context and environment.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์		๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์	๕ ชั่วโมงต่อสัปดาห์
๓๔ ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา		๓๔ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	๘๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๒ ชั่วโมง / สัปดาห์

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้องพักอาจารย์ ชั้น M อาคาร ๕๘ คณะศิลปกรรมศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน หมายเลข 0๙๙.๔๒๖.๖๕๕๙

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) : supawadee.ju@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line) is juysukha

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard) http://www.teacher.ssru.ac.th/supawadee_ju/

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (1) ตระหนักในคุณค่าของคุณธรรม จริยธรรม
- (2) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญได้
- (4) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (5) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- (6) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

๑.๒ วิธีการสอน

(๑) กำหนดหลักเกณฑ์ กฏระเบียบและข้อตกลงในการเรียนการสอน เช่น การเข้าเรียนให้ตรงเวลา การมาเรียนอย่างสม่ำเสมอและการขาดเรียน เป็นต้น

(๒) สอดแทรกเรื่องราวที่เกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรมโดยเฉพาะเรื่องจรรยาบรรณวิชาชีพ ลิขสิทธิ์ทางปัญญาไว้ในเนื้อหาวิชาที่สอน

๑.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) พฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน

(๒) การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามกำหนดที่ให้และเวลา

๒. ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

● (1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีและทักษะที่สำคัญในเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานแพชชั่น

○ (2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการด้านงานวิจัยทางด้านการวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานแพชชั่นมาประยุกต์ ทักษะที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหาแต่ละครั้ง

○ (3) สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ปรับปรุงและ/หรือประเมิน องค์ประกอบต่าง ๆ ของงานออกแบบเครื่องแต่งกายในลักษณะของหลักการวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานแพชชั่น

○ (4) สามารถติดตามความก้าวหน้า และวิวัฒนาการของการออกแบบเครื่องแต่งกายรวมทั้งการนำไปประยุกต์ใช้ตามความนิยมของสังคม โดยงานจะออกมาในลักษณะของงานร่วมสมัย

○ (5) มีความรู้ ความเข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางการหลักการวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานแพชชั่นอย่างต่อเนื่อง

○ (6) มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาการวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานแพชชั่น เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจผลกระทบจากสื่อและผลงานการผลิตเครื่องแต่งกายของแบรนด์จากนานาชาติทั่วโลก

○ (7) มีประสบการณ์ในการหลักการวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานแพชชั่น

○ (8) สามารถบูรณาการความรู้ในด้านการหลักการวาดเส้นพื้นฐานเพื่องานแพชชั่นกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้องการทดสอบมาตรฐานนี้สามารถทำได้โดยการทดสอบแต่ละวิชาในชั้นเรียน ตลอดระยะเวลาที่ศึกษาอยู่ในหลักสูตร

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) บรรยายเกี่ยวกับหลักการวาดเส้นพื้นฐานเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกาย
- (๒) ฝึกฝนทักษะการวาดเส้นภายในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน

๒.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) สอบกลาง / สอบปลายภาค
- (๒) ประเมินจากความสำเร็จของผลงานที่ได้รับมอบหมาย
- (๓) ประเมินจากการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- (2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- (4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในกระบวนการวาดเส้น

พื้นฐานเพื่องานแฟชั่นได้อย่างเหมาะสม

การวัดมาตรฐานในข้อนี้ สามารถทำได้โดยการสังเกตนักศึกษาในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น สามารถอธิบายแนวคิดของการแก้ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาโดยการประยุกต์ความรู้ที่เรียนมา

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายงานให้นักศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง
- (๒) สามารถวิเคราะห์ โครงสร้าง แสงเงาและเข้าใจรายละเอียดของชิ้นงานได้

๓.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากงานที่มอบหมาย
- (๒) ประเมินจากการนำเสนอแนวคิดและผลสำเร็จของงาน
- (๓) ประเมินจากความเข้าใจในผลงานตัวเองสามารถตอบข้อซักถามได้

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ
- (2) สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
- (3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
- (4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
- (5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
- (6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ ทั้งของตนเอง และทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง
คุณสมบัติต่างๆ นี้สามารถวัดร่วมกับคุณสมบัติในข้อ (1), (2), และ (3) ได้ในระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

๔.๒ วิธีการสอน

- (1) สามารถทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- (2) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- (3) สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี
- (4) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและกับบุคคลทั่วไป
- (5) มีภาวะผู้นำ

๔.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากผลสำเร็จของงานกลุ่มและความร่วมมือในการทำงานของแต่ละบุคคล
- (๒) คุณภาพของผลงานและความตรงต่อเวลา

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน ที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานนอกแบบเครื่องแต่งกาย

- (2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหา โดยใช้สารสนเทศหรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม
- (4) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) ให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากเว็บไซต์ และแหล่งจากข้อมูลที่น่าเชื่อถือ
- (๒) สอนการนำเสนอผลงานอย่างมืออาชีพโดยใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสาร

๕.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินจากการนำเสนอผลงานโดย การถ่ายทอดกระบวนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาส่วนร่วมได้อย่างเหมาะสม
- (๒) นักศึกษาสามารถคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานได้

๖. ด้านอื่นๆ

.....-.....

หมายเหตุ

- สัญลักษณ์ หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก
- สัญลักษณ์ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง
- เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ /รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	-แนะนำรายวิชาและระเบียบต่างๆของการศึกษาในรายวิชา	4	1. ผู้สอนแนะนำ ชี้แจงรายวิชาวาดเส้นพื้นฐานเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกาย และระเบียบต่างๆของการศึกษาในรายวิชา กำหนดวิธีการทำงานที่ต้องปฏิบัติ 2. แนะนำอุปกรณ์ที่ต้องใช้ระหว่างการเรียน	อ.สุภาวดี จุ้ยคุชชะ

2	-ทฤษฎีการวาดเส้นขั้นพื้นฐาน การแบ่งขนาดสัดส่วน การจัดวางหน้ากระดาษ ลักษณะเส้น น้ำหนักเส้น รูปร่าง รูปทรงเรขาคณิต	4	1. ผู้สอนอธิบายทฤษฎีการวาดเส้นขั้นพื้นฐานโดยให้ผู้เรียนฝึกการวาดโดยสังเกตจากวัตถุต้นแบบจริง 2. ผู้เรียนฝึกวาดรูปทรงวัตถุ รายละเอียดและส่วนประกอบการจัดองค์ประกอบ	อ.สุภาวดี จัยคุชชะ
3	-ฝึกวาดโครงสร้าง สัดส่วน รูปทรงเรขาคณิตชนิดต่างๆ	4	1. อธิบายให้ผู้เรียนทราบถึงหลักการโครงสร้าง สัดส่วน 2. ฝึกให้ผู้เรียนวาดรูปทรงเรขาคณิต	อ.สุภาวดี จัยคุชชะ
4	-การกำหนดระยะใกล้ ไกล ของวัตถุ การตกกระทบแสงเงา ที่มีผลต่อวัตถุในระยะต่างๆ	4	1. ผู้สอนอธิบายวิธีการสังเกตระยะใกล้ ไกล และแสงเงาที่ตกกระทบ และสะท้อน 2. ผู้สอนอธิบายพร้อมยกตัวอย่างการสร้างสรรค้งานจากการใช้พื้นผิววัสดุให้เกิดเป็นงานศิลปะ	อ.สุภาวดี จัยคุชชะ
5	- การวาดพื้นผิวและรายละเอียดของวัตถุชนิดต่างๆ	4	1.ผู้สอนชี้แจงให้ทราบถึงการแบ่งสัดส่วนและการวางองค์ประกอบโดยรวม 2.ให้นักศึกษาฝึกวาดโดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบในการวาด 3. ผู้เรียนฝึกวาดวัตถุที่มีพื้นผิวแตกต่างกัน	อ.สุภาวดี จัยคุชชะ
6	- การวาดพื้นผิวบนโครงสร้างต่างๆ	4	1.ผู้สอนชี้แจงให้ทราบถึงการแบ่งสัดส่วนและการวางองค์ประกอบโดยรวม 2.ให้นักศึกษาฝึกวาดโดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบในการวาด 3. ผู้เรียนฝึกวาดวัตถุที่มีพื้นผิวแตกต่างกัน	อ.สุภาวดี จัยคุชชะ

7	- ฝึกวาดรูปทรงธรรมชาติ (organic form)	4	1. ผู้สอนอธิบายทฤษฎีการวาดรูปทรงธรรมชาติโดยให้ผู้เรียนฝึกการวาดโดยสังเกตจากวัตถุต้นแบบจริง 2. ผู้เรียนฝึกวาดรูปทรงธรรมชาติ รายละเอียดและส่วนประกอบการจัดองค์ประกอบ	อ.สุภาวดี จัยคุชชะ
8	สอบกลางภาค	4	นักศึกษาทำการสอบกลางภาค	อ.สุภาวดี จัยคุชชะ
9	- ฝึกวาดระยะใกล้ ไกล ของวัตถุในธรรมชาติ การดกกระทบของแสงเงา ที่มีผลต่อวัตถุในระยะต่างๆ	4	1.ผู้สอนอธิบายระยะใกล้ ไกล แสงที่ตกกระทบและสะท้อนบนพื้นผิวธรรมชาติชนิดต่างๆ 2. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการวาด	อ.สุภาวดี จัยคุชชะ
10	- การวาดพื้นผิวและรายละเอียดของวัตถุในธรรมชาติ	4	1.ผู้สอนอธิบายการวาดรายละเอียดและผิวสัมผัสของวัตถุธรรมชาติ 2. นักศึกษาปฏิบัติโดยการฝึกวาดพื้นผิวในลักษณะต่างๆ	อ.สุภาวดี จัยคุชชะ
11	- การวาดรูปแบบ เสื้อผ้า ชุด เครื่องประกอบการแต่งกายต่างๆ	4	1.ผู้สอนอธิบายพร้อมยกตัวอย่างขั้นตอนการวาดเครื่องแต่งกายรูปแบบต่างๆ 2. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการวาด	อ.สุภาวดี จัยคุชชะ
12	-การวาดรูปแบบ เสื้อผ้า ชุด เครื่องประกอบการแต่งกายต่างๆ	4	1.ผู้สอนอธิบายการจำแนกรูปทรงและแนะนำเทคนิคการเครื่องแต่งกายชนิดต่างๆ 2. นักศึกษาฝึกปฏิบัติการวาด	อ.สุภาวดี จัยคุชชะ
13	-การวาดรูปแบบ เสื้อผ้า ชุด เครื่องประกอบการแต่งกายต่างๆ	4	1.ผู้สอนอธิบายขั้นตอนและแนะนำเทคนิคการวาดเครื่องแต่งกายและเครื่องประกอบการแต่งกาย 2.นักศึกษาศึกษาปฏิบัติ	อ.สุภาวดี จัยคุชชะ

14	- การวาดส่วนประกอบของใบหน้า	4	1.ผู้สอนอธิบายเทคนิคการวาดและ สัดส่วนของใบหน้า 2.ให้ผู้เรียนฝึกวาด	อ.สุภาวดี จัวยศุขะ
15	-การวาดทรงผม	4	1.ผู้สอนสรุปหลักการวาดทรงผม 3.นักศึกษานำเสนอผลงานผ่าน ช่องทางออนไลน์	อ.สุภาวดี จัวยศุขะ
16	- การฝึกวาดจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ - การจัดองค์ประกอบ และการ นำเสนอผลงานด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์	4	1.ผู้สอนอธิบายหลักการเลือกภาพ ต้นแบบจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 2. ให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะโดยการ สังเกตและฝึกวาดจากภาพต้นแบบ จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์	อ.สุภาวดี จัวยศุขะ
17	สอบปลายภาค	4	นักศึกษาส่งแฟ้มสะสมผลงาน ทั้งหมดและสอบเก็บคะแนน	อ.สุภาวดี จัวยศุขะ

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
1	คะแนนเก็บ	2-7, 9-16	50%
2	สอบกลางภาค	8	20%
3	สอบปลายภาค	17	20%
4	การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	1-17	10%

หมวดที่ ๖ ทฤษฎีการประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) เอกสารประกอบคำสอน รายวิชา FAD ๑๑๐๒ วาดเส้นพื้นฐานเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกาย

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพโรจน์ ดาเกิ้ลียง. จิตรกรรมพื้นฐาน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: พิมพ์ที่ บริษัท แปลน พรินท์ติ้ง จำกัด, 2557
- ๒) เศรษฐมณฑร์ กาญจนกุล. แสง-เงา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ดีแอลเอส กรุงเทพฯ, 2539
- ๓) Kathryn Hagen. Fashion Illustration for designers. พิมพ์ครั้งที่ 1. New Jersey: Upper Saddle River, 2548
- ๔) ศุภพงศ์ ยืนยง. หลักการเขียนภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2547
- ๕) นีวิต หะนนท์. แสงเงาเนื้อหาและการสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2530

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ๑) www.artinstructionblog.com/drawing-lesson-a-theory-of-light-and-shade

หมวดที่ ๓/ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ จัดทำโดยให้นักศึกษาจัดกิจกรรมการนำเสนอแนวคิดและความเห็นดังนี้
- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
 - การสังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียน
 - แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
 - ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางการสื่อสารที่อาจารย์ผู้สอนจัดทำขึ้น

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้
- ผลการสอบ
 - ผลประเมินความพึงพอใจการเรียนการสอน
 - การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

๓. การปรับปรุงการสอน

- ประมวลปัญหาและอุปสรรค ผ่านความคิดเห็นของนักศึกษา หาแนวปฏิบัติที่เหมาะสมเพื่อสรุปเป็นข้อมูลในการแก้ไขปรับปรุงรายวิชาต่อไป
- เพิ่มเติมเนื้อหาใหม่ ปรับปรุงรายละเอียดวิชาให้ทันสมัยและเหมาะสมกับนักศึกษารุ่นต่อไป

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

จากผลการประเมิน และผลสอบสัมฤทธิ์ผลรายวิชา ได้มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ ดังนี้

- ให้นักศึกษาฝึกการวาดเส้นในรูปแบบต่างๆตามหัวข้อที่เคยได้ศึกษาไปแล้ว
- นำข้อเสนอที่รับจากนักศึกษามาทบทวนเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมินและผลสอบสัมฤทธิ์ผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดในรายวิชาเพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงเนื้อหาและเทคนิควิธีการสอนในรายวิชาทุก ๑ ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการประเมิน
- เชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการวาดเส้นจากภายนอกมาร่วมสอน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา
(Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม	ความรู้	ทักษะทาง ปัญญา	ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ	ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสาร และ การใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ	ทักษะ ด้าน อื่น ๆ	● ความรับผิดชอบหลัก						○ ความรับผิดชอบรอง												
							๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔			
หมวดวิชา ศึกษาทั่วไป							๑	๒	๓	๔	๕	๖	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔					
. APP1101 วาด เส้นพื้นฐานเพื่อ การออกแบบ แพคเกจ							○	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ

บทที่ 1

ทฤษฎีการวาดเส้นขั้นพื้นฐาน การแบ่งขนาดสัดส่วน การจัดวางหน้ากระดาษ ลักษณะเส้น น้ำหนักเส้น รูปร่าง รูปทรงเรขาคณิต การวาดภาพกายภาพลายเส้น

การวาดเส้น หมายถึงการใช้วัสดุสำเร็จรูปเช่นดินสอ ดินสอปากกา สร้างสรรค์งานให้เกิดลายเส้นหรือภาพเงา โดยเน้นความงามของเส้นและแสงเงาเป็นสำคัญ

รูปแบบการเขียนภาพมี ดังนี้

1. การเขียนภาพแบบเหมือนจริง หมายถึงการเขียนภาพตามสายตามองเห็นให้เหมือนแบบ เหมือนของจริง ทั้งรูปทรง สี สัน และแสงเงา
2. การเขียนภาพแบบตัดทอน หมายถึงการเขียนภาพตัดทอนรูปทรง สี แสงเงา ให้เหลือบางส่วนที่สำคัญไว้ เพื่อให้เกิดความงามและสื่อความหมายเข้าใจง่ายและรวดเร็วในการสร้างงาน
3. การเขียนภาพตามความรู้สึก หมายถึงการเขียนภาพที่ไม่มีรูปร่างรูปทรงที่เหมือนจริง แต่แสดงความรู้สึกให้ปรากฏในผลงาน เช่น ความตื่นเต้น ความกลมกลืน ความขัดแย้ง ความน่ากลัว

การเขียนภาพสเกตช์ (Sketches)

เป็นลักษณะการเขียนภาพร่างหยาบ ๆ เพื่อกำหนดโครงสร้าง ขนาดสัดส่วนคร่าว ๆ ของการเขียนภาพทุกชนิด เช่น การเขียนภาพสเกตช์หุ่นนิ่ง ภาพสเกตช์ทิวทัศน์ ภาพสเกตช์คนเหมือน

วิธีการเขียนภาพสเกตช์

มีวิธีการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ร่างเส้นรอบนอก (Out line) ของวัตถุที่มีอยู่ทั้งหมดของในภาพ หรือในแบบ
2. ร่างเส้นรอบนอกของวัตถุที่เด่นที่สุดในภาพ
3. เขียนเส้นรอบนอกของวัตถุทุกชิ้นที่มีอยู่ในภาพหรือในแบบ ลบเส้นรอบนอกแล้วเน้นขนาด สัดส่วน รายละเอียด ความคมชัด

การวาดเส้นรายละเอียด (Drawing Detail)

การวาดเส้นรายละเอียด เป็นการวาดเส้นที่เน้นความคมชัด แสดงรายละเอียดที่ เด็ดขาด ชัดเจน สวยงาม ให้อารมณ์ความรู้สึกเป็นสำคัญ อาศัยความประณีตบรรจง สุขุมเยือกเย็น ละมุนละม่อม การวาดเส้นรายละเอียดมีขั้นตอนเหมือนกับการเขียนภาพสเกตช์ หรือการเขียนภาพทั่วไป

ขั้นตอนที่ 1 ชีตเส้นตั้ง ร่างโครงร่างภายนอก

ขั้นตอนที่ 2 เน้นเส้นเพื่อให้เกิดรูปทรง

ขั้นตอนที่ 3 เน้นน้ำหนัก แสงเงา ความคมชัด

สเกตซ์ภาพหยาบ (Rough Sketches)

สเกตซ์ภาพหยาบ เป็นการสเกตซ์ภาพแบบรวดเร็ว โดยไม่ต้องคำนึงถึงรูปร่าง รูปทรงให้มากนัก แต่คำนึงถึงความคมชัด ความสมดุล ความเด็ดขาด แม่นยำ และอารมณ์ความรู้สึกของเส้น รวมถึงการแสดงเรื่องราวได้อย่างกลมกลืน การสเกตซ์ภาพหยาบสามารถทำได้ทุกเวลาและสถานที่ แม้กระทั่งเวลาที่จำกัด นักเรียนก็สามารถทำได้ ขอเพียงให้มีความมั่นใจเท่านั้นการตัดสินใจที่รวดเร็ว เป็นคุณสมบัติของการสเกตซ์ภาพแบบหยาบ

การเขียนภาพเรื่องราว

การเขียนภาพเรื่องราว หมายถึงการถ่ายทอดผลงานออกมาเป็นเรื่องราวต่างๆที่พบเห็น ประสบการณ์และจินตนาการการเขียนภาพเหมือนจริง ด้วยลายเส้น

การเขียนภาพเหมือนจริง ควรมีกระบวนการเขียนภาพดังนี้

1.การหามุมมองของภาพ ภาพหนึ่งจะสวยงามขึ้นอยู่กับการจัดมุมมองให้เหมาะสม ได้แก่

- เอกภาพ คือการจัดวัตถุให้เป็นอันเดียวกัน ไม่กระจัดกระจาย
- ความสมดุล ควรจัดวางวัตถุให้พอดีไม่ควรให้น้ำหนักด้านใดด้านหนึ่งมากเกินไป
- จุดสนใจ ควรมีจุดสนใจเด่นชัด จุดเดียว

2.การร่างภาพ การร่างภาพเป็นขั้นตอนที่สำคัญมีขั้นตอนดังนี้

- สังเกตว่ามุมของภาพว่ามีความเหมาะสม สวยงาม ถูกหลักการจัดภาพหรือไม่
- กำหนดโครงสร้างภายนอกโดยรวม ให้มีความเหมาะสมกับหน้ากระดาษ
- ร่างภาพที่มีขนาดใหญ่ก่อนค่อยมาร่างภาพขนาดเล็ก
- ใช้เส้นร่างเบาๆ
- ร่างโครงสร้างภายนอก ก่อนจะร่างภายใน

เครื่องมือและอุปกรณ์ในการวาดเส้น

1. ดินสอ



ดินสอ เป็นเครื่องมือพื้นฐาน และ จัดหาง่ายที่สุดในการใช้เขียนหนังสือและงานวาดเส้น ดินสอที่ใช้อยู่ในปัจจุบันมีให้เลือกสะดวกในการใช้อยู่หลายชนิด ตั้งแต่ที่เป็นไม้หุ้มต้อง ใช้มีดเหลา หรือ ชนิดที่เปลี่ยนไส้ได้ บางครั้งก็เรียกว่าดินสอกดซึ่งมีหลายประเภท และในแต่ละชนิดของดินสอ ก็แบ่งคุณสมบัติของไส้ดินสอซึ่งทำด้วยแกรไฟต์ (Graphite) เพื่อสะดวกและเหมาะสมกับการใช้งาน

คุณสมบัติของไส้ดินสอค่า จะเป็น อ่อน-แก่ คือถ้าไส้มีความแข็งจะให้สีที่อ่อนกว่า ถ้าไส้อ่อนจะให้สีที่เข้ม โดยมีตัวอักษร H และ B เป็นตัวบอก

น้ำหนักระดับกลาง

12H-11H-10H-9H-8H -7H-6H-5H-4H-3H-2H-H- HB -B-2B-3B-4B-5B-6B-EE

กลุ่ม H ตัวเลขยิ่งมากไส้จะแข็ง น้ำหนักจะอ่อน
กลุ่ม B ไส้จะอ่อนแต่จะเมดำ

ขึ้น

โดยทั่วไปในงานวาดเส้นจะใช้ดินสอค่าอยู่ที่ ระดับ 2B-4B แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับรูปแบบของงานด้วยคุณสมบัติที่ดีของดินสออีกอย่างหนึ่งก็คือ สามารถทำให้ภาพ อ่อน-แก่ หรือใส่น้ำหนักมือได้เป็นอย่างดีนอกเหนือจากเลือกชนิดจากคุณสมบัติอ่อน-แก่ ตามที่ H-B กำหนดไว้แล้ว

2. ปากกา

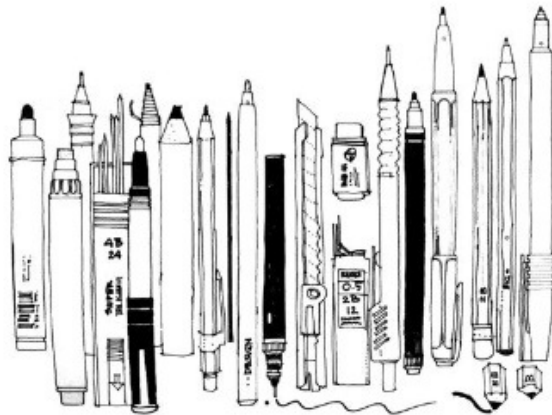
ในงานวาดเส้น ปากกา ก็เป็นเครื่องมือที่สำคัญ และ จัดหาได้ง่าย สะดวกในการใช้เขียนทั่วไป และ งานวาดเส้น ให้ขนาด และ น้ำหนักของเส้นสม่ำเสมอ แต่จะมีข้อเสียเปรียบจากดินสอ ในส่วนที่ไม่สามารถทำให้ภาพ อ่อน-แก่ หรือ ใส่น้ำหนักได้ปากกาก็มีหลายชนิดเช่นกัน ให้คุณภาพ การใช้งานที่หลากหลาย มีทั้ง ปากกาหมึกแห้ง ปากกาหมึกน้ำ ปากกาหมึกซึม ปากกาหมึกเคมี ปากกาลูกลื่น ปากกาปลายสักหลาด ปากกาเขียนแบบ และ มีขนาดของเส้นต่างๆกัน ในการใช้จึงขึ้นกับรูปแบบและชนิดของงานออกแบบ

3. มีด หรือ คัตเตอร์

ส่วนใหญ่นำมาใช้เหลาดินสอ และ ตัดกระดาษ ที่นิยมใช้ในปัจจุบัน ให้ความปลอดภัย ก็จะเป็น คัตเตอร์ มีหลายขนาด ตัวใบตัดสามารถหักเพื่อเปลี่ยนความคมและเลื่อนเก็บได้ มีความสะดวก ในการพกพา ในการเหลาดินสอ บางครั้งอาจใช้เครื่องเหลาแบบหมุนตั้งโต๊ะ ซึ่งก็ให้ความสะดวก แต่การใช้คัตเตอร์ นอกจากสะดวกพกพา ยังสามารถเหลาให้ได้ความยาวของไส้ได้ตามต้องการ

1. ยางลบ

ยางลบ เป็น ตัวช่วยแก้ไขในส่วนที่ผิด ช่วยในการตกแต่งภาพบางส่วน และ ช่วยทำความสะอาดพื้นของชิ้นงาน โดยเฉพาะงานที่ใช้ดินสอค่าทั่วไป ยางลบที่ใช้มีหลายคุณภาพ ควรเลือกใช้ที่มีเนื้อนุ่มจะทำให้เนื้อหรือผิวของกระดาษไม่เสียหาย



2. กระดาษ

กระดาษเป็นวัสดุ ที่มีความสำคัญมากเช่นกัน ซึ่งเป็นพื้นที่ปรากฏภาพ หรือผลงาน ในการวาดเส้นอาจใช้ได้หลายชนิดซึ่งมีให้เลือกมาก ก็ขึ้นอยู่กับรูปแบบของงาน โดยทั่วไป กระดาษ ในการทำงานวาดภาพ จะใช้กระดาษวาดเขียน ที่มีขนาดเรียกเป็น ปอนด์ ที่เหมาะสมทั่วไปจะอยู่ในระดับ 60-80 ปอนด์ และใช้ด้านที่มีผิวเรียบ ถ้าเป็นการวาดภาพที่ใช้ถ่านชาร์โคลในการวาดภาพ กระดาษที่ใช้มักนิยมกระดาษปรีฟ เพราะผิวของกระดาษจะจับเนื้อถ่านสีดำได้ดีและราคาไม่สูง เหมาะกับการนำมาเขียนที่ใช้ความเร็ว ไม่ต้องการรายละเอียดมากนัก

3. ไม้บรรทัด

จัดเป็นเครื่องมือพื้นฐาน ที่ช่วยให้การลากเส้นได้แนวตรง มีทั้งที่เป็นพลาสติก และ โลหะ ใช้วัดบอกระยะ ทั้งที่เป็น เซนติเมตร และ นิ้ว นอกจากนี้ก็ช่วยเป็นเครื่องมือ ทาบแนวในการตัดกระดาษ

4. พู่กัน-แปรง

เป็นเครื่องมือที่ค่อนข้างยากในการวาดเส้น ยกเว้นในกรณีที่ต้องให้รูปแบบของงาน มีลีลาของเส้นที่สวยงาม ไม่นิยมใช้วาดหรือเขียนเส้นร่าง แต่อาจนำมาช่วยในการระบายส่วนพื้น ซึ่งทำให้เกิดความรวดเร็วพู่กัน และ แปรง จะมีหลายขนาด หลายชนิด และ หลายคุณภาพ ส่วนใหญ่คุณภาพจะอยู่ที่ขนแปรง ซึ่งเป็นตัวอุ้มน้ำสีเอาไว้ แล้วจึงระบายลงบนกระดาษ โดยที่ขนแปรงไม่แตก มีความอ่อนนุ่มเกาะกลุ่ม และ สปริงตัวได้ ไม่แข็งแตกกระจาย

5. สี

ในการวาดเส้นจะไม่เน้นมากนัก แต่ก็นำมาใช้ในลักษณะ ของการระบายพื้น เพื่อเน้นลักษณะของเส้นให้เด่น หรือ ชัดเจนยิ่งขึ้น เครื่องมือที่ใช้คู่สีก็เป็น พู่กัน ซึ่งมีทั้งขนาดเล็กและใหญ่ สีที่ใช้ก็มีทั้งสีน้ำตลอดทั่วไป หมึกดำ หรือ ที่เรียกว่า หมึกอินเดียนิ่งค์ ในกรณีที่ชิ้นงานเป็นรูปวาดเส้นขาว-ดำ

6. จานผสมสี

มีทั้งจานสำเร็จรูป พลาสติก ที่มีหลุมหลายหลุม จนถึงจานที่เป็น CERAMIC สีขาว เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้งานเกี่ยวกับการระบายสีสะดวก ในการใส่สี ผสมสี หรือทำให้สีเจือจาง เพื่อได้น้ำหนักอ่อน-แก่ ควรเลือกใช้ที่เป็นสีขาว



7. แผ่นกระดาษรอง

แผ่นกระดาษรอง ส่วนใหญ่จะใช้ไม้กระดานอัด หรือกระดาน 4 มม. เพราะจะมีน้ำหนักเบา พื้นเรียบ สามารถใช้งานได้ดี โดยเฉพาะนำออกนอกพื้นที่ อุปกรณ์ที่ควบคู่กับแผ่นกระดาษรอง อีกอย่างก็คือ ตัวหนีบ กระดาษเทปกาว ซึ่งเป็นตัวช่วยจับยึดกระดาน

นอกจาก วัสดุอุปกรณ์หลักดังกล่าว ในการวาดเส้นในงานออกแบบ ก็มีอุปกรณ์ที่ช่วยเสริมอื่นอีกเช่น วงเวียน กระดาษทึบ ตัวหนีบ มัสซิ่งเทป กระเป่าใส่ผลงาน แผ่นรองตัด โต๊ะ เก้าอี้นั่งทำงาน ฯลฯ

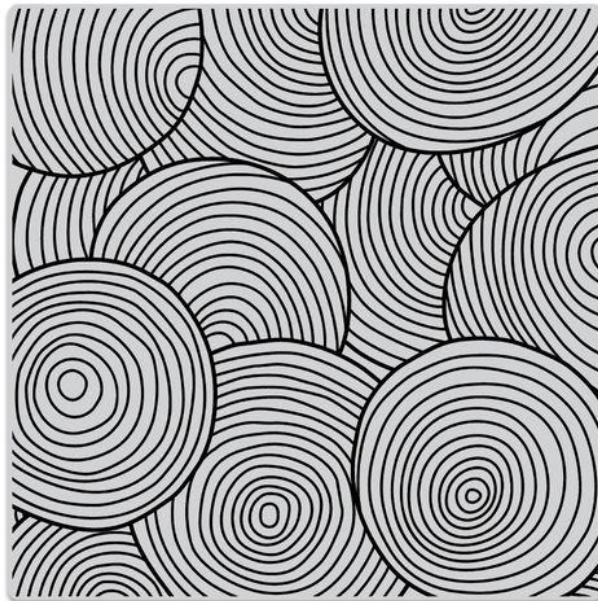
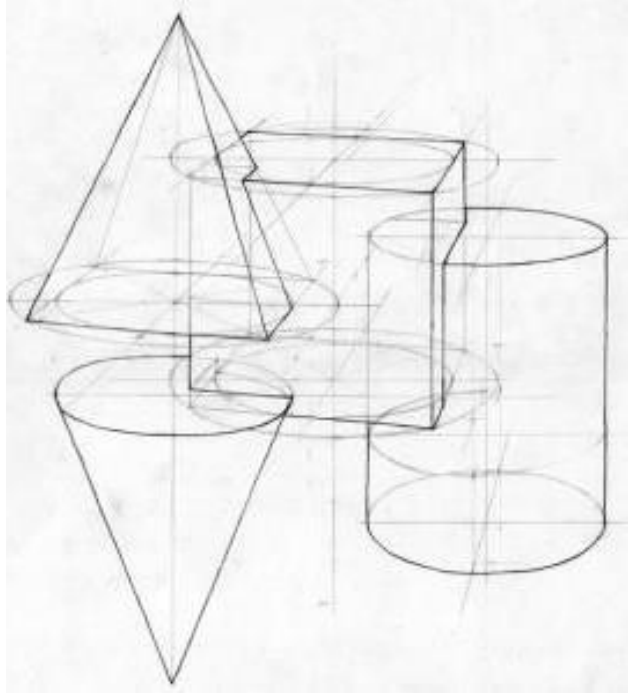
คุณภาพของ วัสดุ-อุปกรณ์ มีส่วนสำคัญในการสร้างผลงาน เพราะจะทำให้ผลงาน เรียบร้อย ดูดี และ ทำได้สะดวกรวดเร็ว แต่ถึงอย่างไรก็ตามทักษะฝีมือของผู้วาดเส้น จะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด ในการวาดเส้น ดังนั้น เครื่องมือดี ฝีมือดี จึงจะได้ผลงานที่ดี และมีคุณภาพ

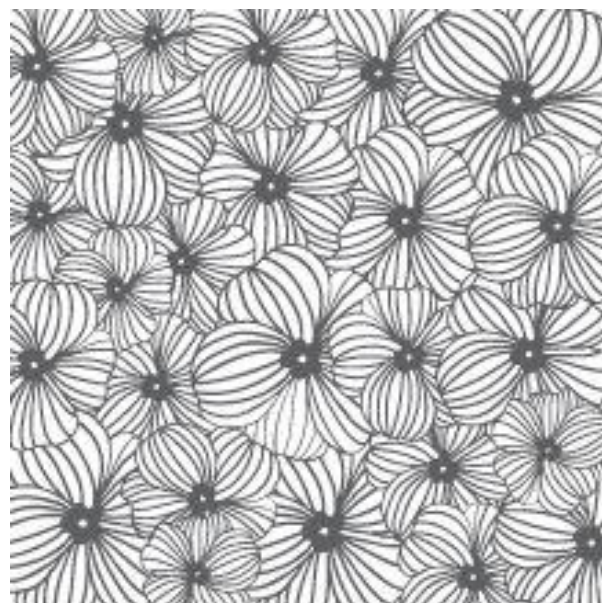
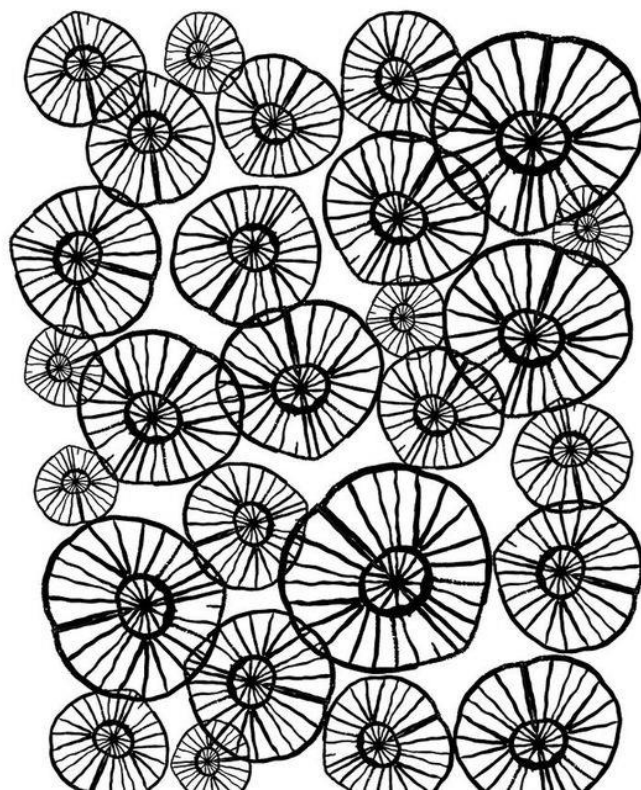
สรุป

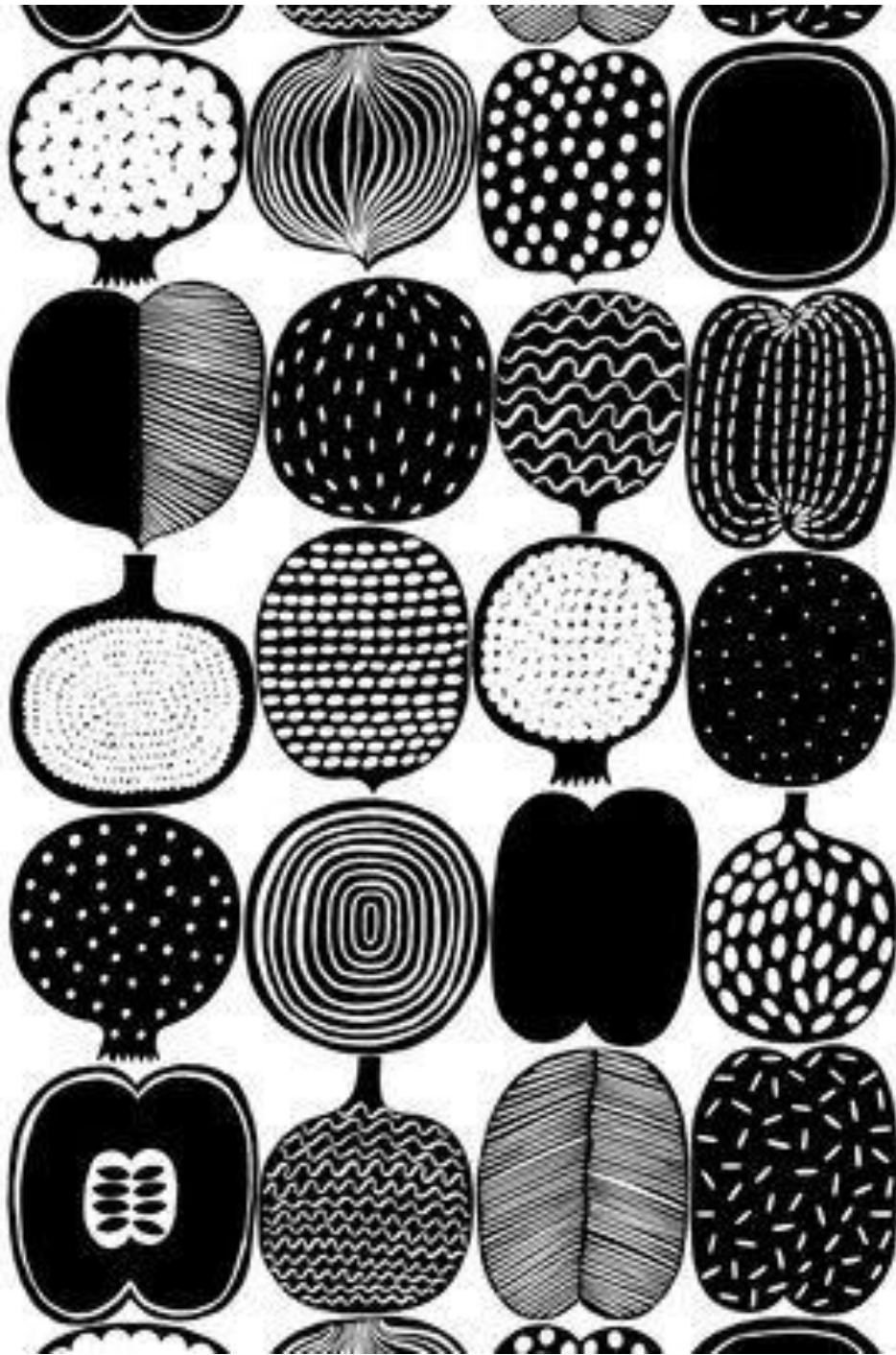
วาดเส้น ก็เป็นผลงานสร้างสรรค์ของมนุษย์อย่างหนึ่งที่ใช้ อุปกรณ์ต่างๆ ชิด เขียน เป็นภาพ ที่มีความหมายตามที่สมอง หรือ สติปัญญาสั่งการ โดยมีตา เป็นสื่อรับรู้ของการเกิดภาพนั้นๆ ซึ่งมีมาตั้งแต่ยุคหินเก่า สะท้อนสภาพความเป็นอยู่ของมนุษย์ยุคหนึ่ง ให้คุณค่าทั้งทางโบราณคดี และคุณค่าทางทักษะฝีมือ การวาดเส้น มีบทบาทต่องานออกแบบเกือบทุกแขนง เป็นสื่อ ในการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ทุกรูปแบบ ซึ่งทำได้สะดวก รวดเร็ว ง่าย และใช้ อุปกรณ์เขียนพื้นฐานทั่วไป แต่ทั้งนี้ก็ต้องขึ้นกับความสามารถ ทางทักษะฝีมือของผู้วาดเส้น ซึ่งจะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด ในการวาดเส้น เพื่อให้ได้ผลงานตามจุดมุ่งหมาย

คำถามท้ายบท

1. จงบอกถึงความหมายของการวาดเส้น
2. การวาดเส้นมีความสำคัญอย่างไรในงานออกแบบ
3. มนุษย์ในยุคหินมีการถ่ายทอดรูปแบบ ในการอย่างไร
4. ลักษณะงานวาดเส้นของอียิปต์ มีการถ่ายทอดภาพคนอย่างไร
5. ผู้ที่จะทำงานวาดเส้นได้ดีควรมีคุณสมบัติอย่างไร
6. อุปกรณ์ในการวาดเส้นที่จำเป็นพื้นฐาน ได้แก่อะไรบ้าง

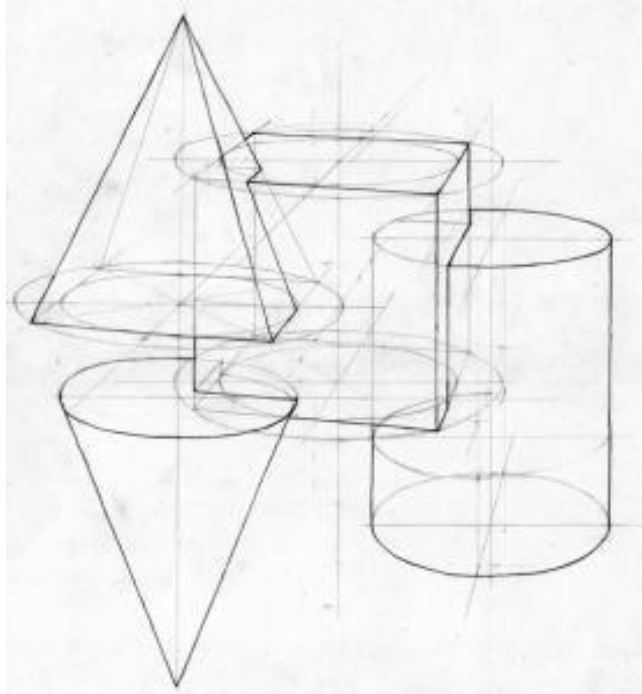


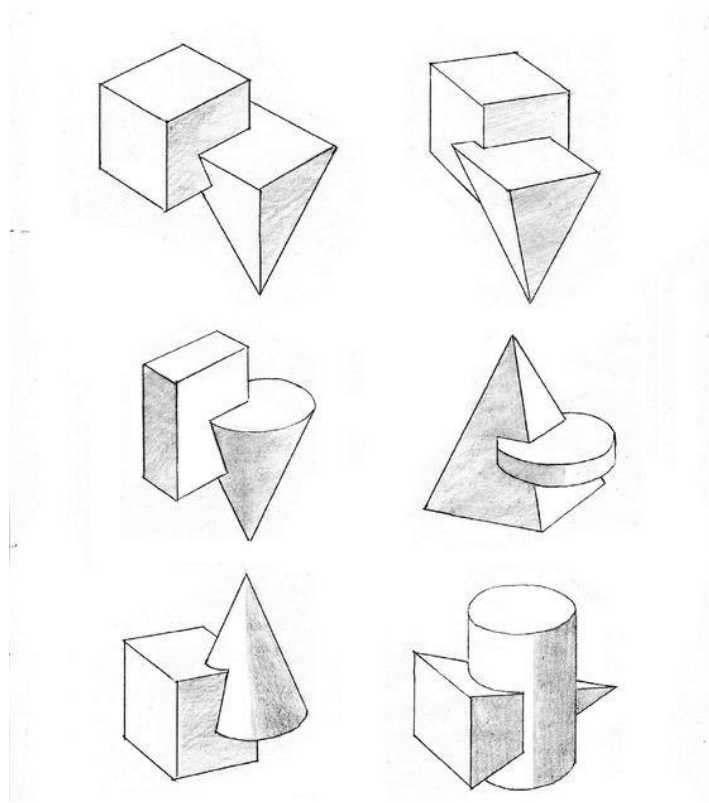


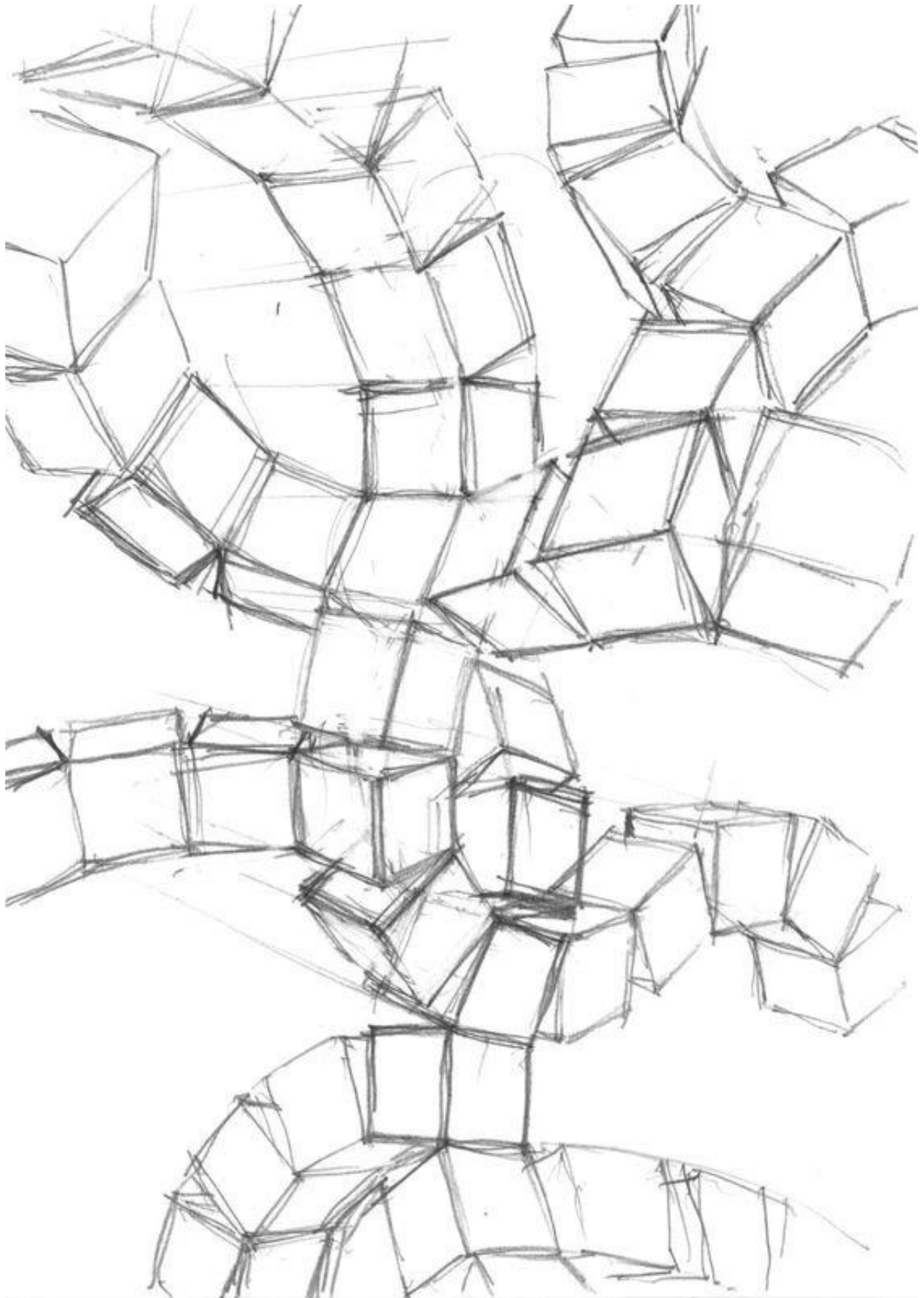


บทที่ 2

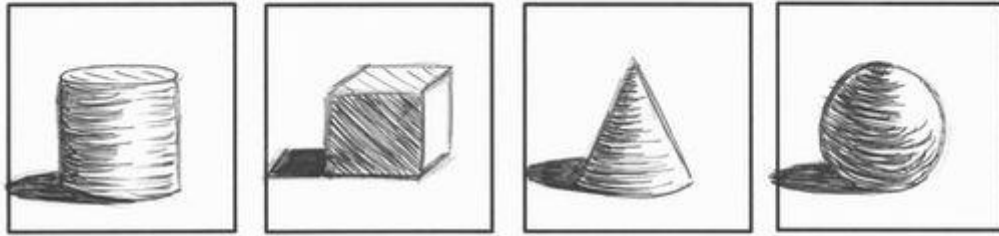
โครงสร้าง สัดส่วน รูปทรงเรขาคณิตชนิดต่างๆ



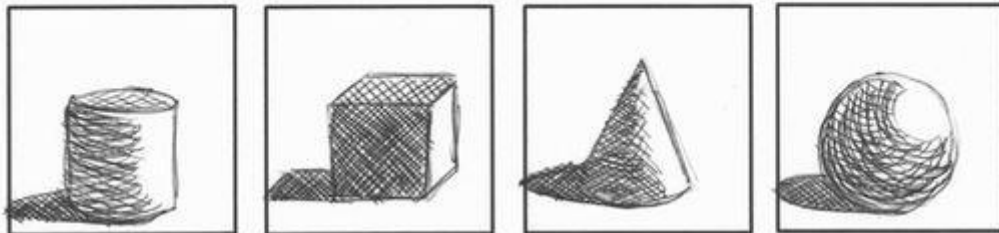




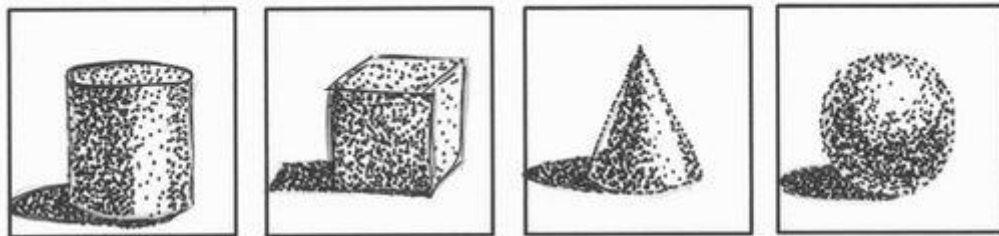
Hatching



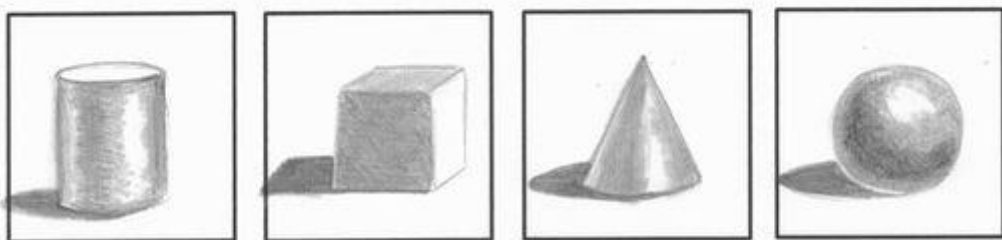
Crosshatching

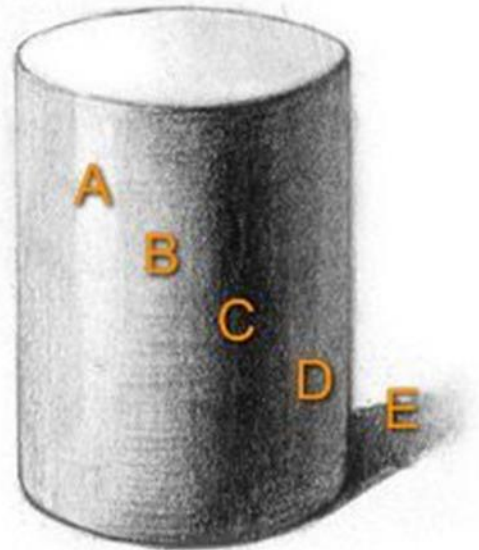
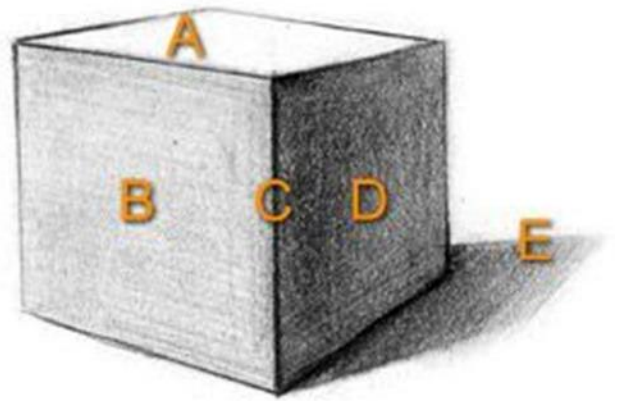
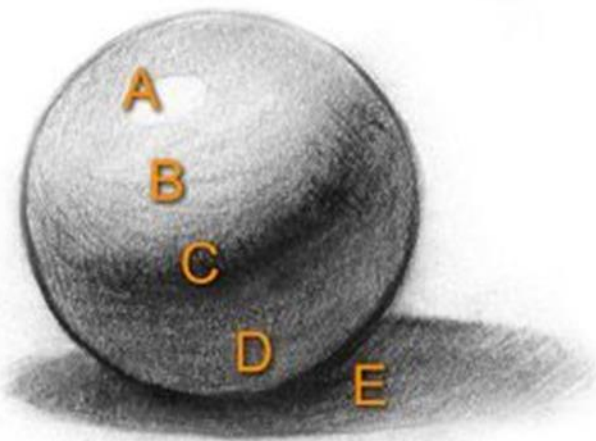


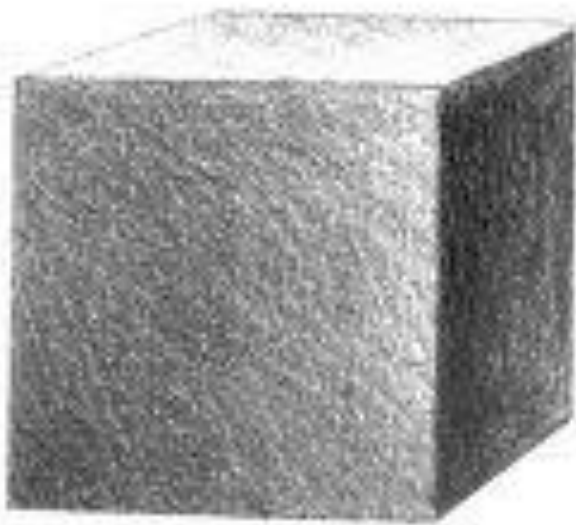
Stippling

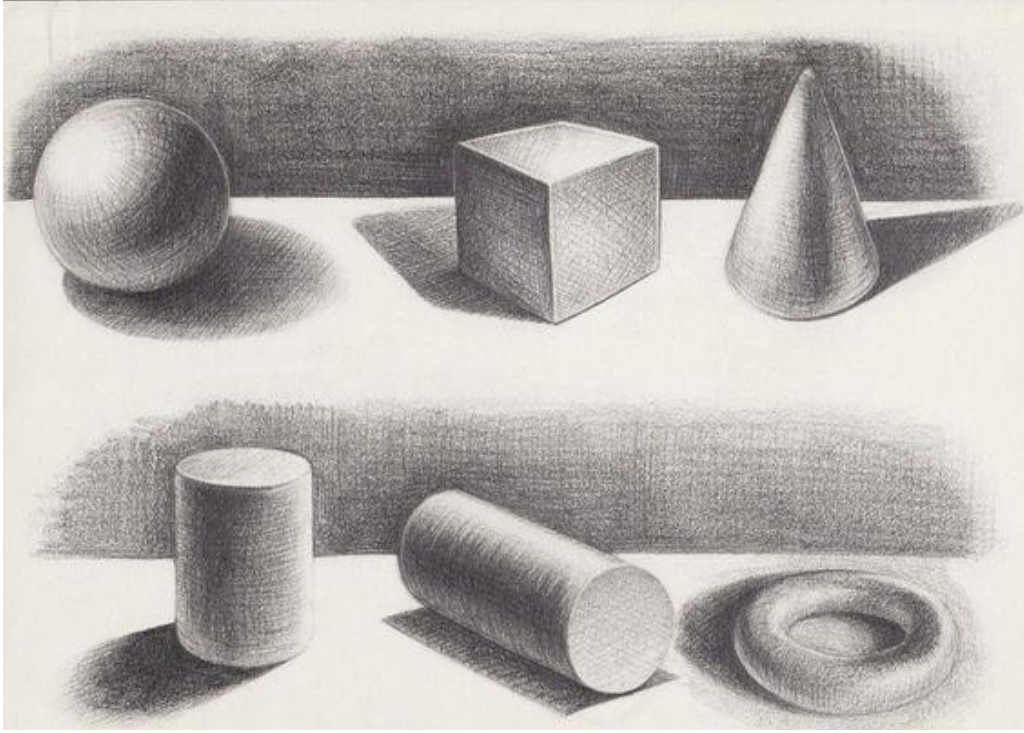


Blending





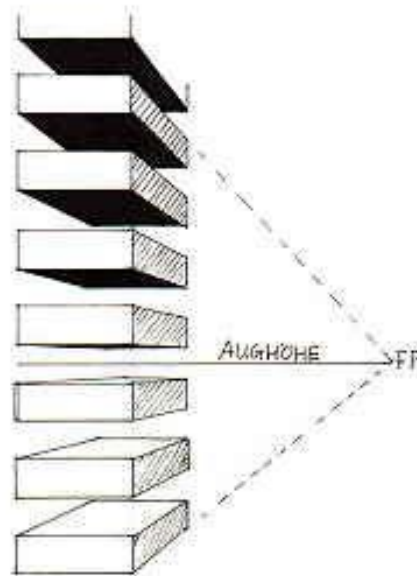


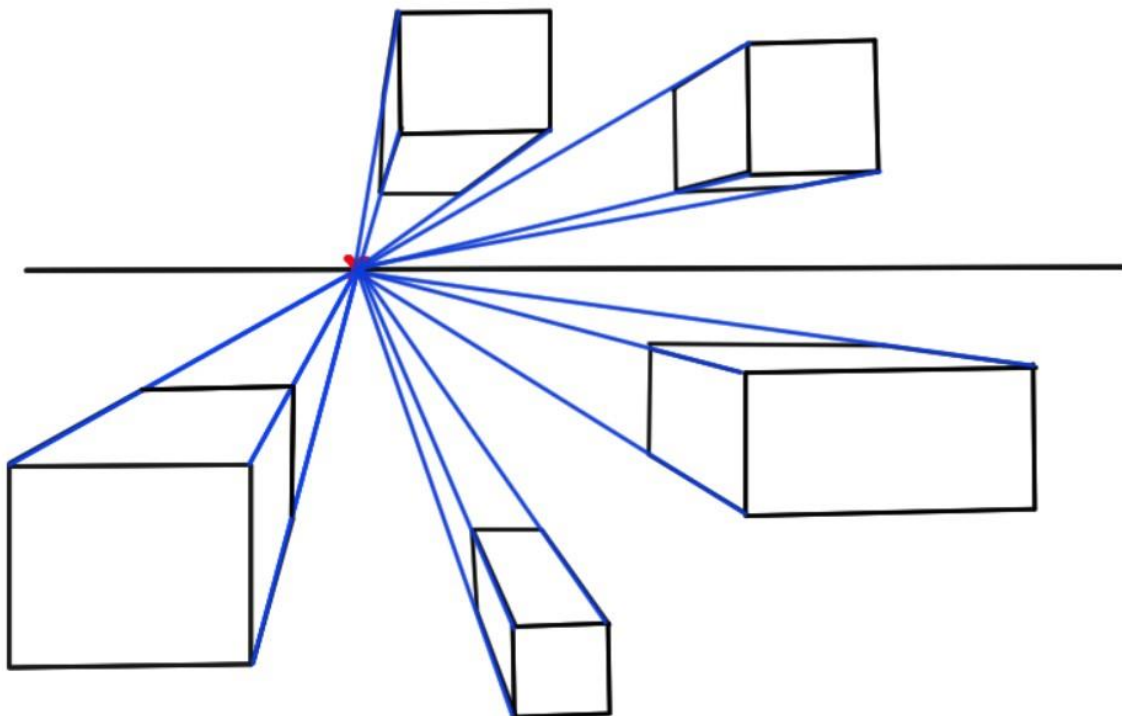
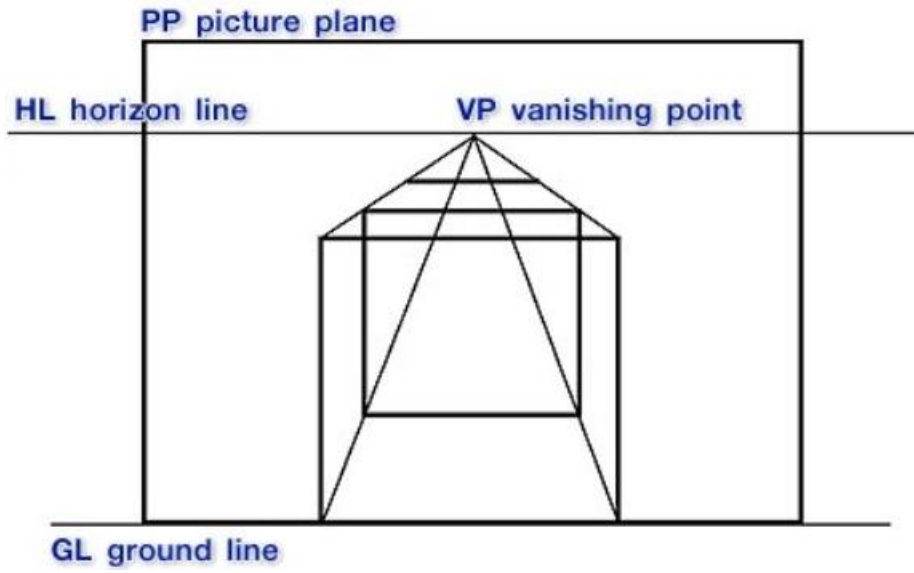


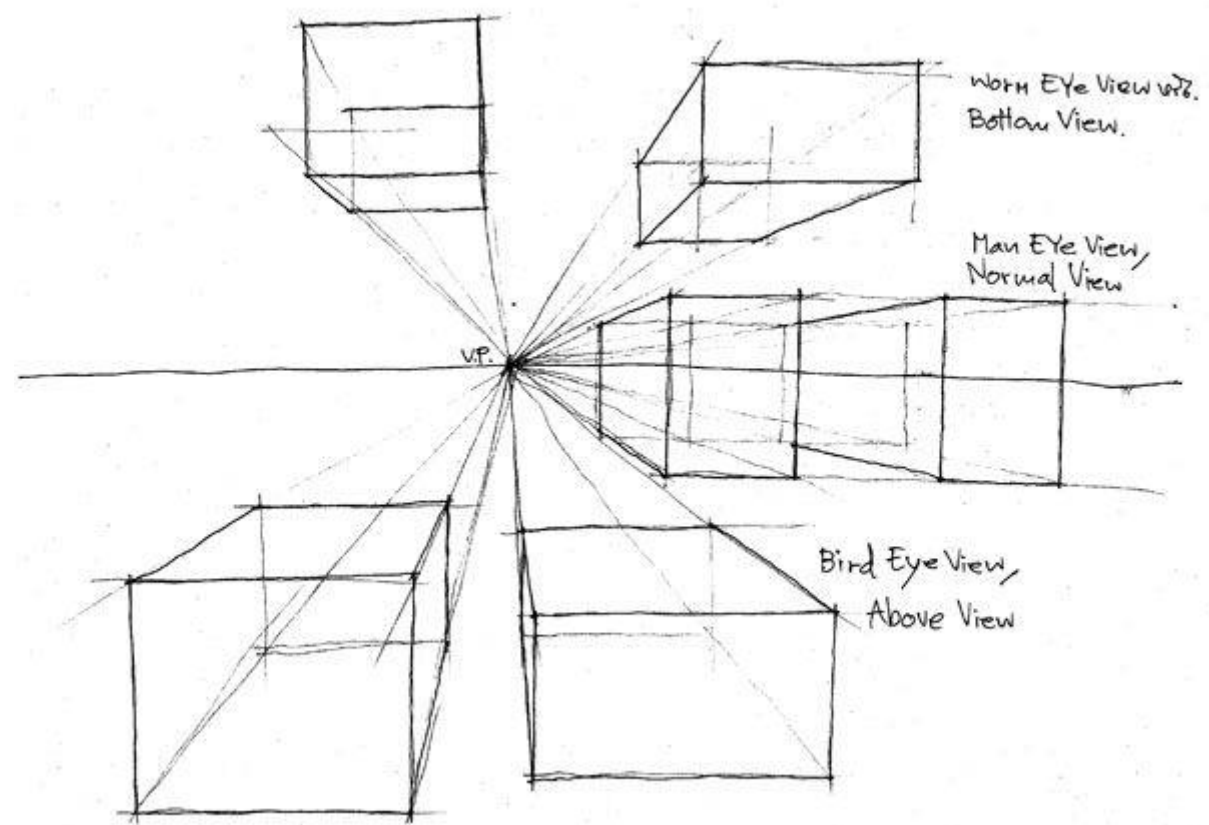
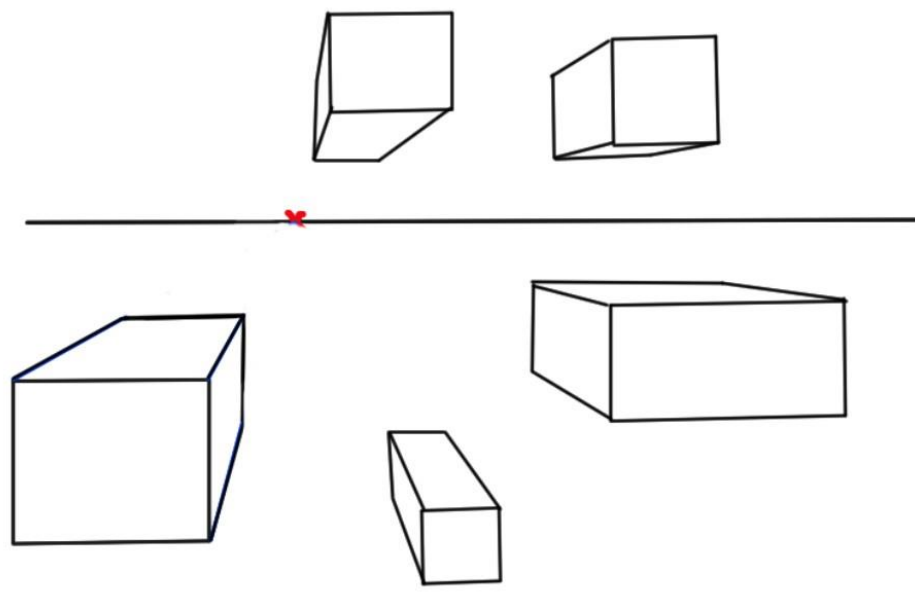
บทที่ 3

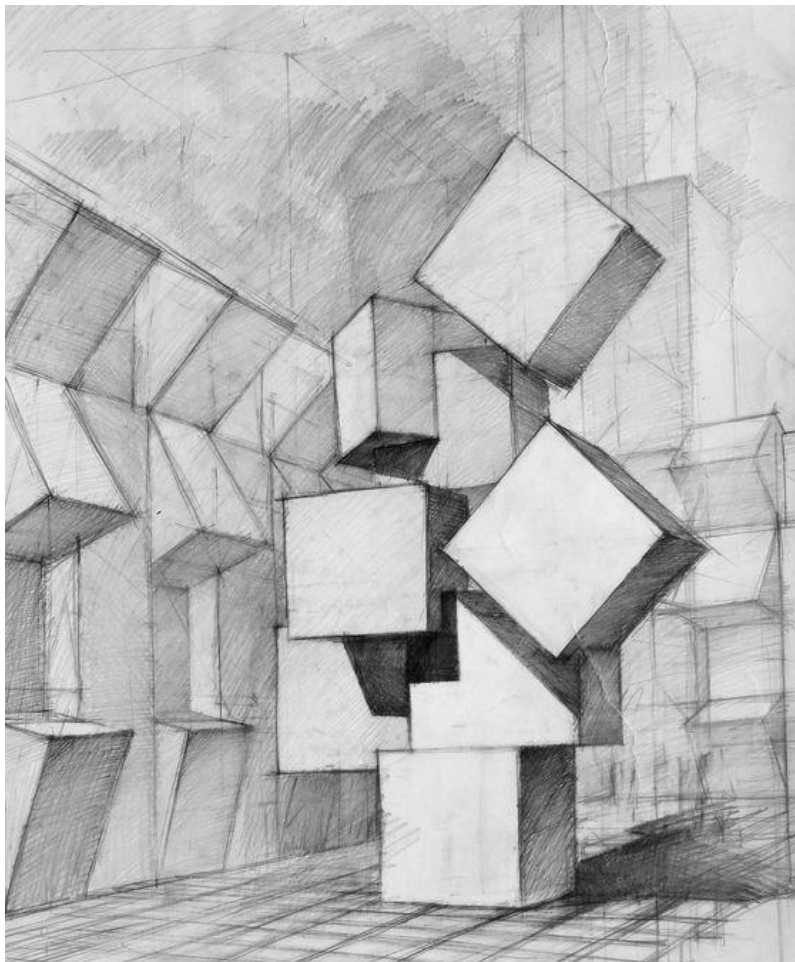
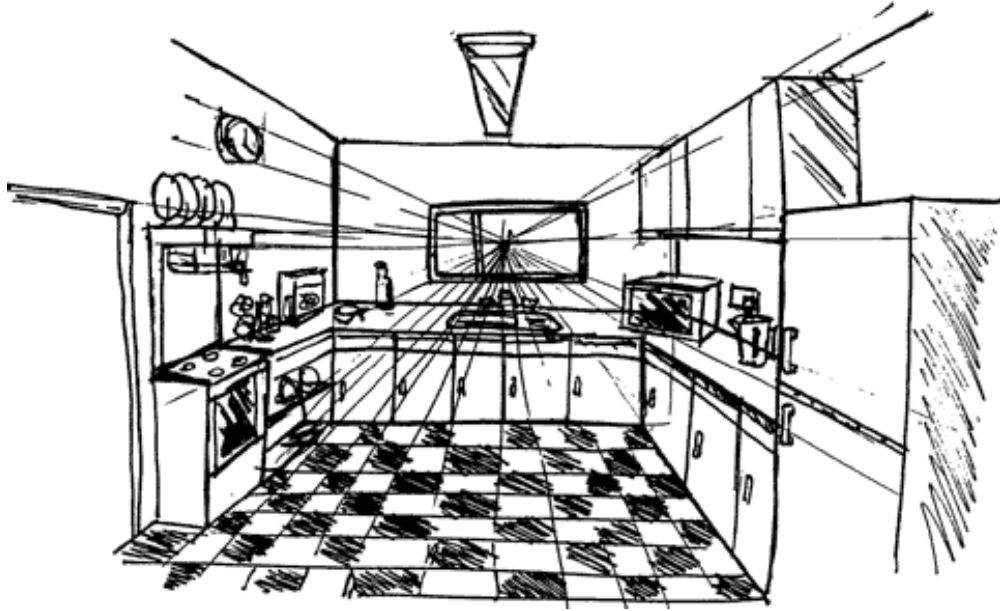
การกำหนดระยะใกล้ ไกล ของวัตถุ การตกกระทบแสงเงา ที่มีผลต่อวัตถุในระยะต่างๆ

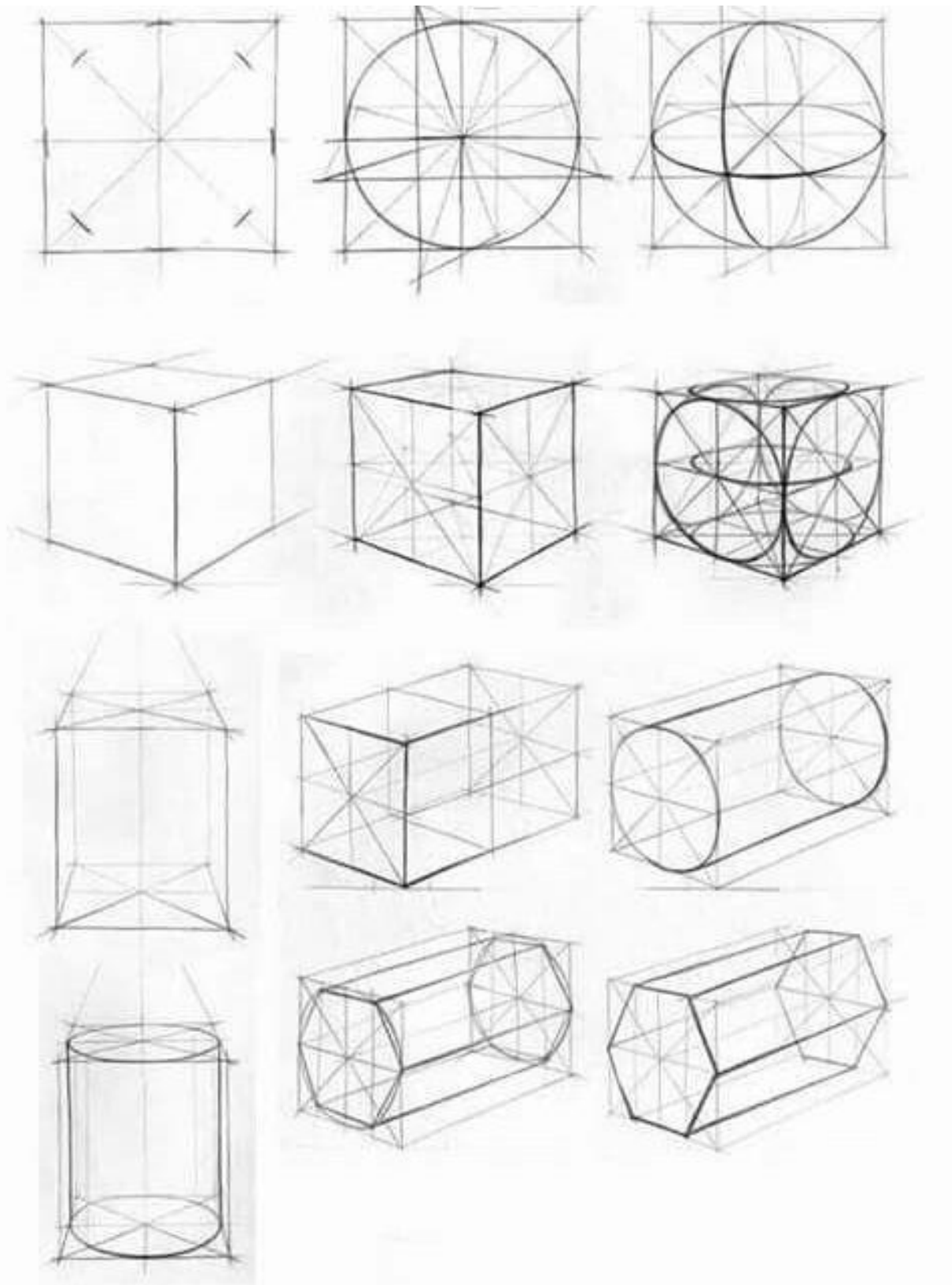
หลักการวาดรูปทรงต่างๆ จำ เป็นต้องมีพื้นฐานความรู้หลักการทัศนียภาพวิทยา เพื่อถ่ายทอวัตถุ ให้เห็นภาพเป็น 3 มิติ ลวงตา บนพื้นระนาบ 2 มิติ หลักการทัศนียภาพวิทยา มักกล่าวถึงการถ่ายทอระยะใกล้ ไกลของภาพหรือวัตถุ เพื่อแสดงมิติ เช่น วัตถุ ขนาดเท่ากันหลายชิ้นวางอยู่ในตำแหน่งที่ต่างกัน วัตถุที่ตั้งอยู่ระยะหน้าจะมีขนาดใหญ่กว่าวัตถุที่อยู่ระยะหลัง มิติและ ทัศนียภาพวิทยา (Dimension and Perspective) เมื่อเรากำหนดช่องสี่เหลี่ยมและมองผ่าน ไปยังวัตถุที่จะวาด ช่องสี่เหลี่ยม คือระยะนาบที่จะ เกิดภาพวาด ซึ่งมุมมองจะเหมาะสมและเกิดภาพ 3 มิติ การกำหนดมุมมองวัตถุสูงหรือต่ำ จะเกิดจากการกำหนดเส้นต่างๆ ดังนี้ - HORIZON LINE (HL) คือเส้นขอบฟ้าตั้ง อยู่ในแนวระนาบตา (EYE LEVEL) เส้นนี้มีความ สำคัญมาก เพราะจุดลึบตา (VP) จะตั้งอยู่บนเส้นนี้ การวาดหุ่นเหลี่ยมตามหลักทัศนียวิทยา (Perspective) การศึกษาการวาดหุ่นเหลี่ยมจะ ให้ความสนใจการสร้างรูปทรงให้เป็นรูปทรง 3 มิติ การวาด หุ่นเหลี่ยมต้องให้ความสำคัญต่อการมองรูปทรง โดยการใช้ หลักการทัศนียวิทยาเพื่อกำหนดมุมมองของ ภาพจากระดับต่างๆ เพื่อให้ได้องค์ประกอบและมุมมองที่สวยงามและเหมาะสมใน การสร้างสรรค์ผลงาน หลักการร่างภาพทัศนียวิทยา (Perspective) - VANISHING POINT (VP) จุดรวมสายตา หรือจุดลึบตา เป็นจุดที่สำคัญที่สุดของการเขียน ภาพแบบทัศนียวิทยา (Perspective)จุดลึบตาที่จะ ตั้งอยู่บนเส้นระดับตา (HL) จะมีจุดเดียว หรือสอง จุดก็ได้ แล้วแต่ขนาดของภาพที่เรามองเห็น - STATION POINT (SP) เป็นจุดยืนของเราที่มองไปยังภาพ PERSPECTIVE นั้นๆ

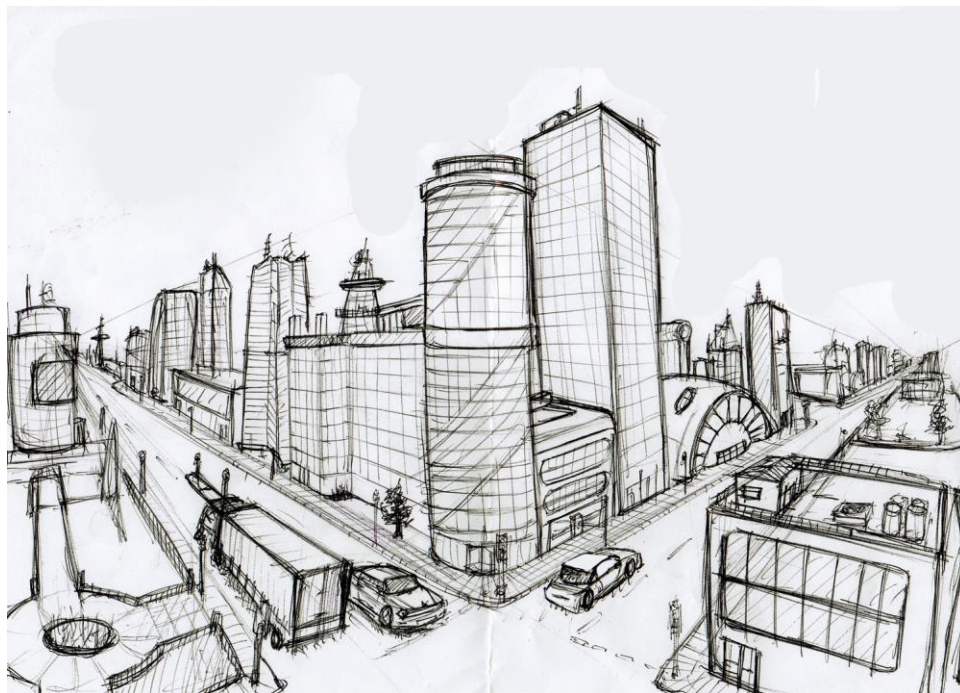
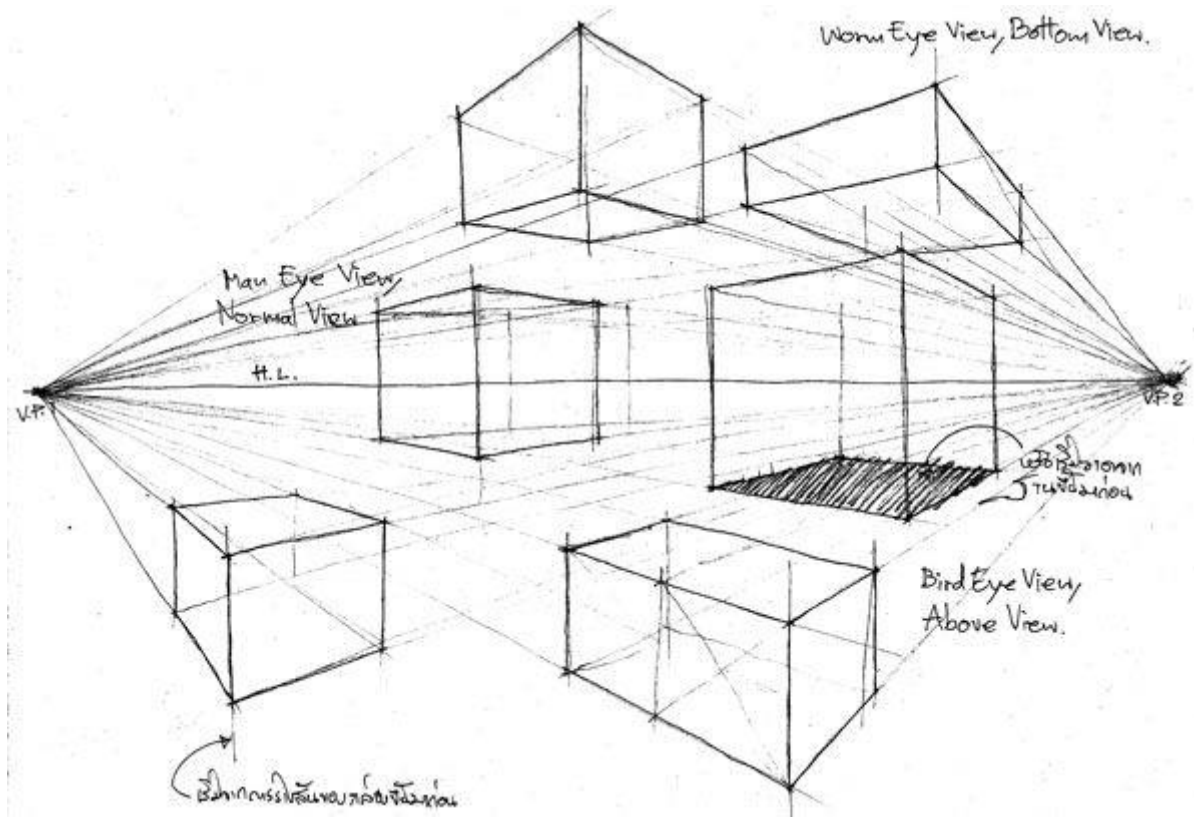


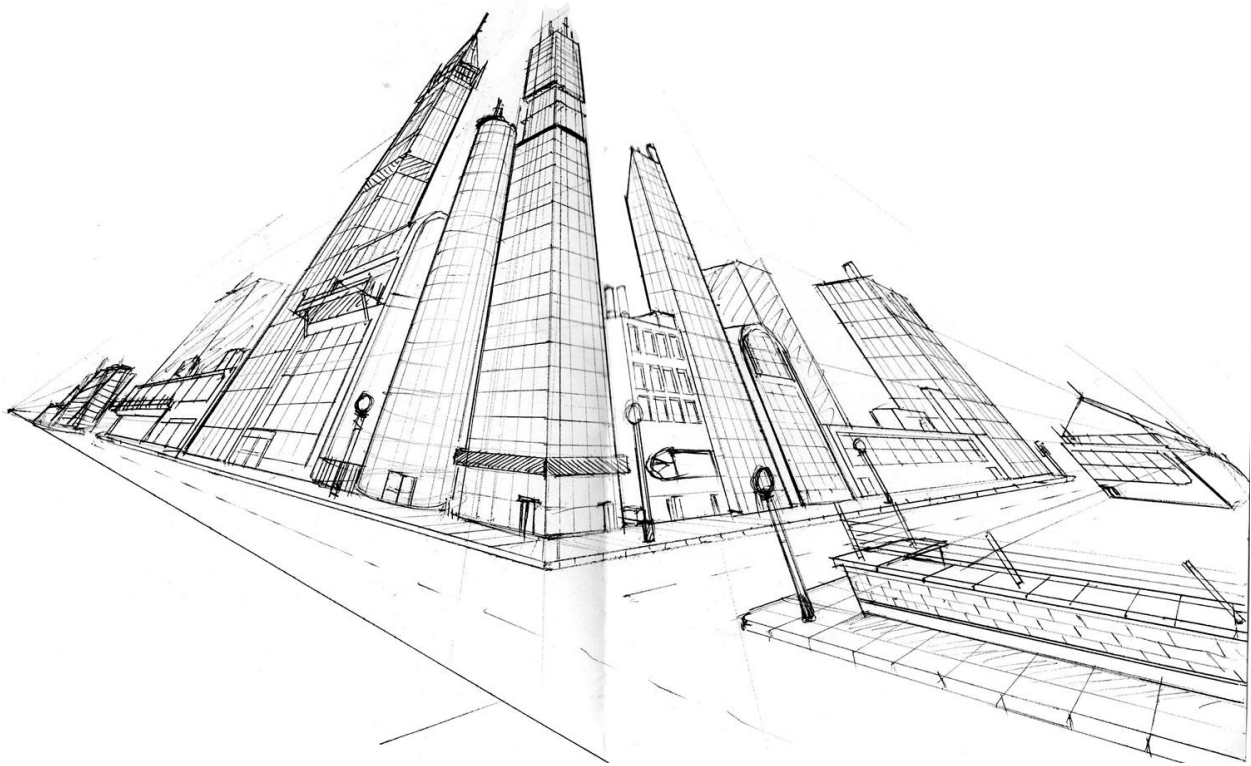
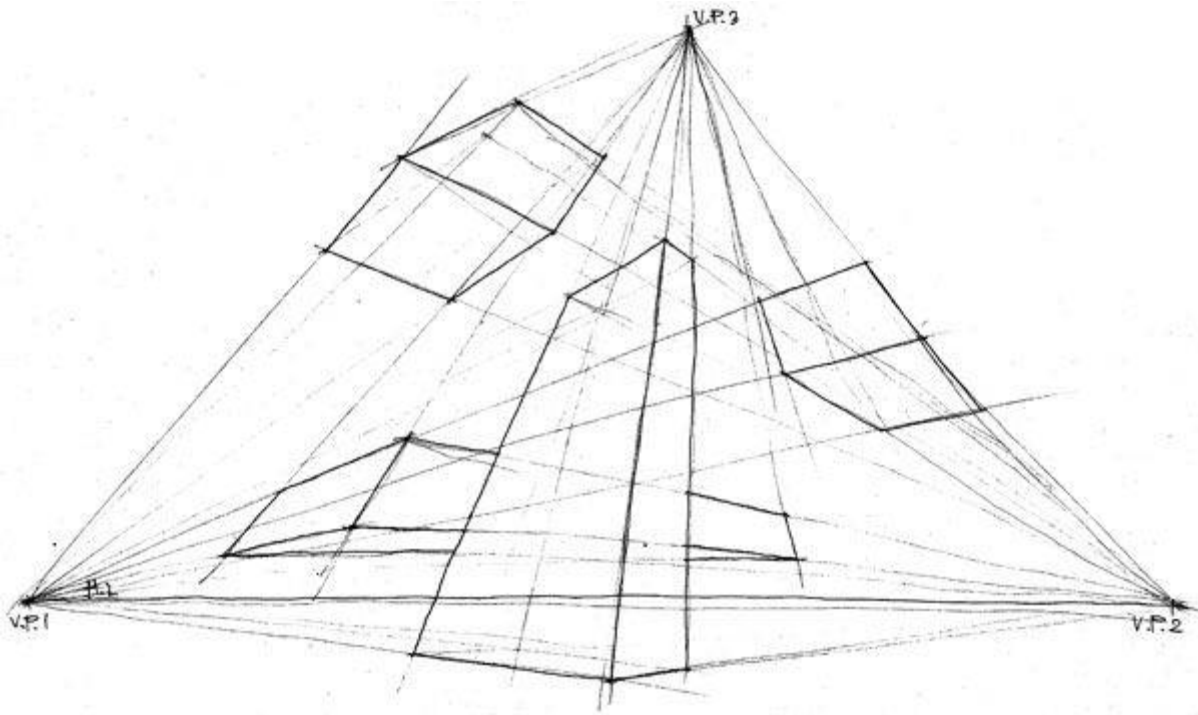






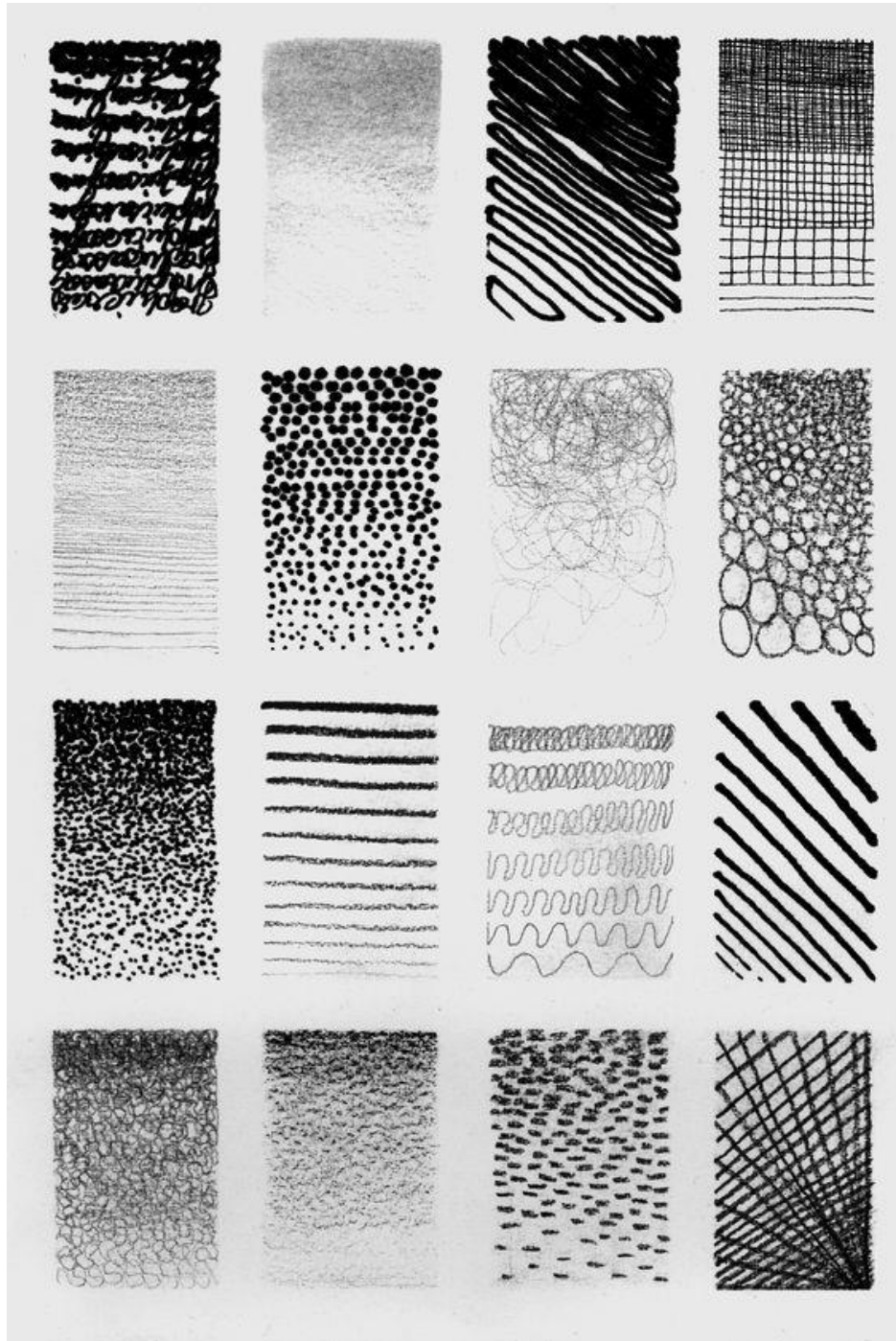


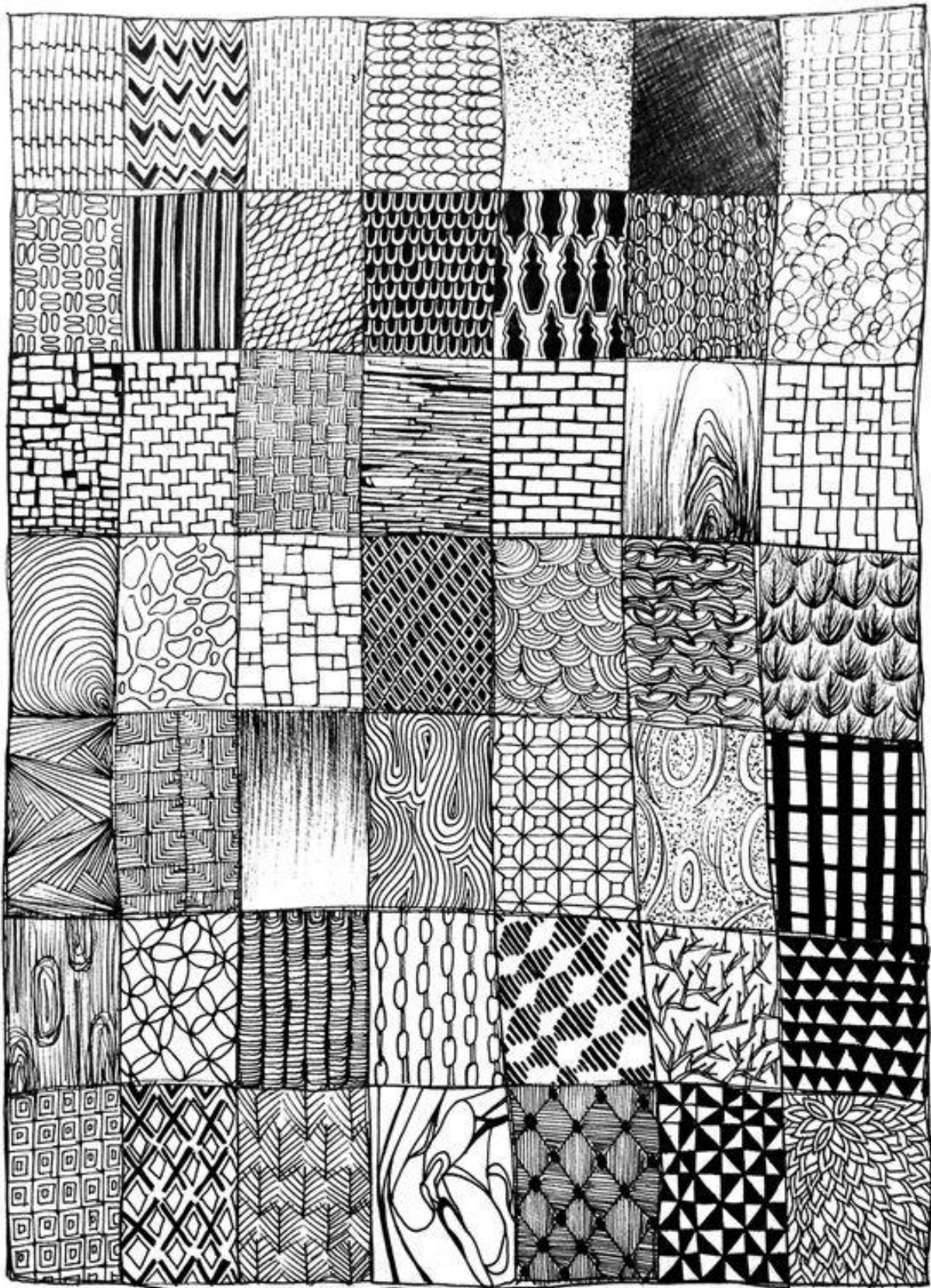


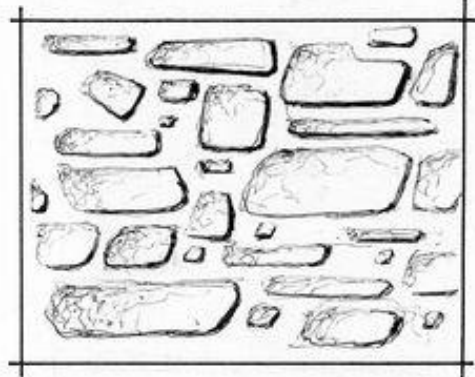
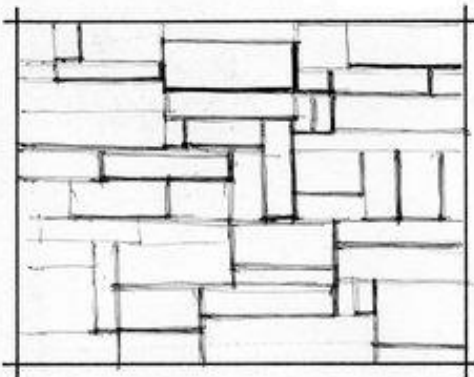
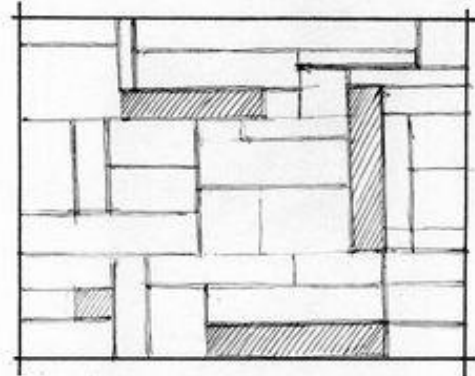
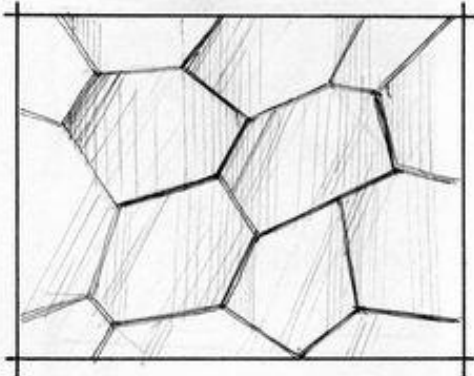
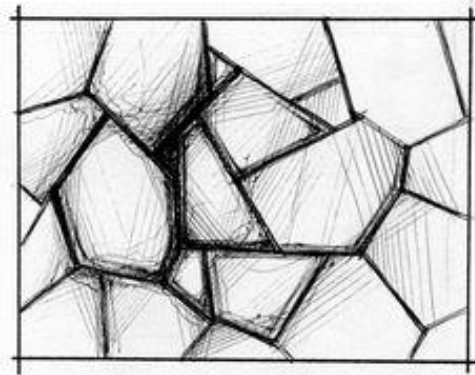
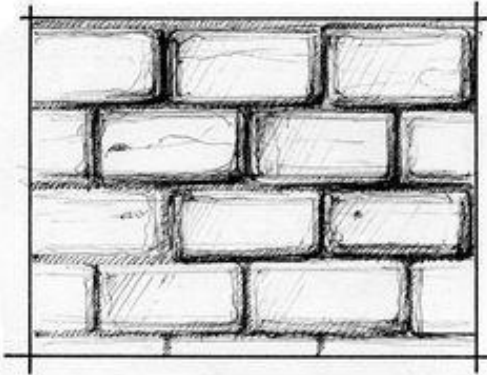


บทที่ 4

การวาดพื้นผิวและรายละเอียดของวัตถุชนิดต่างๆ

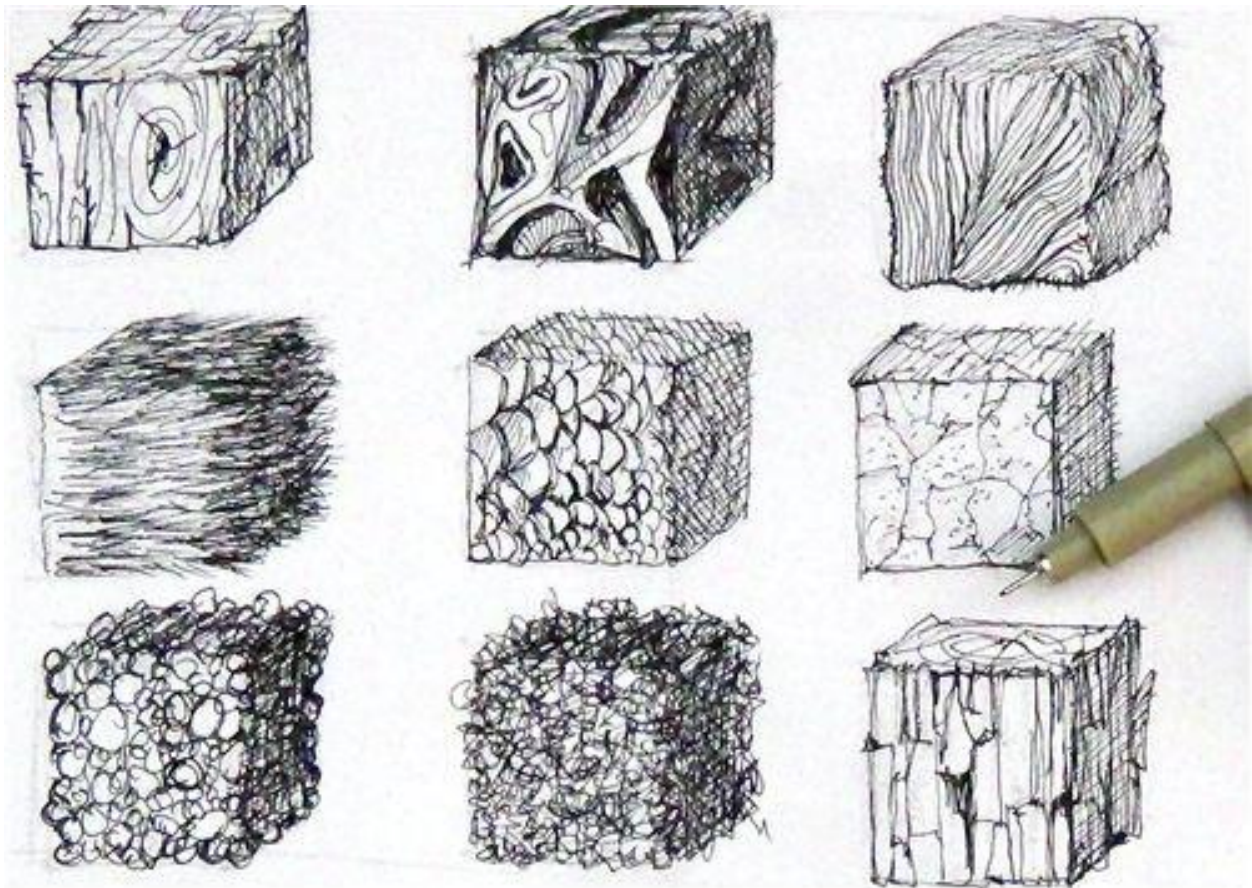


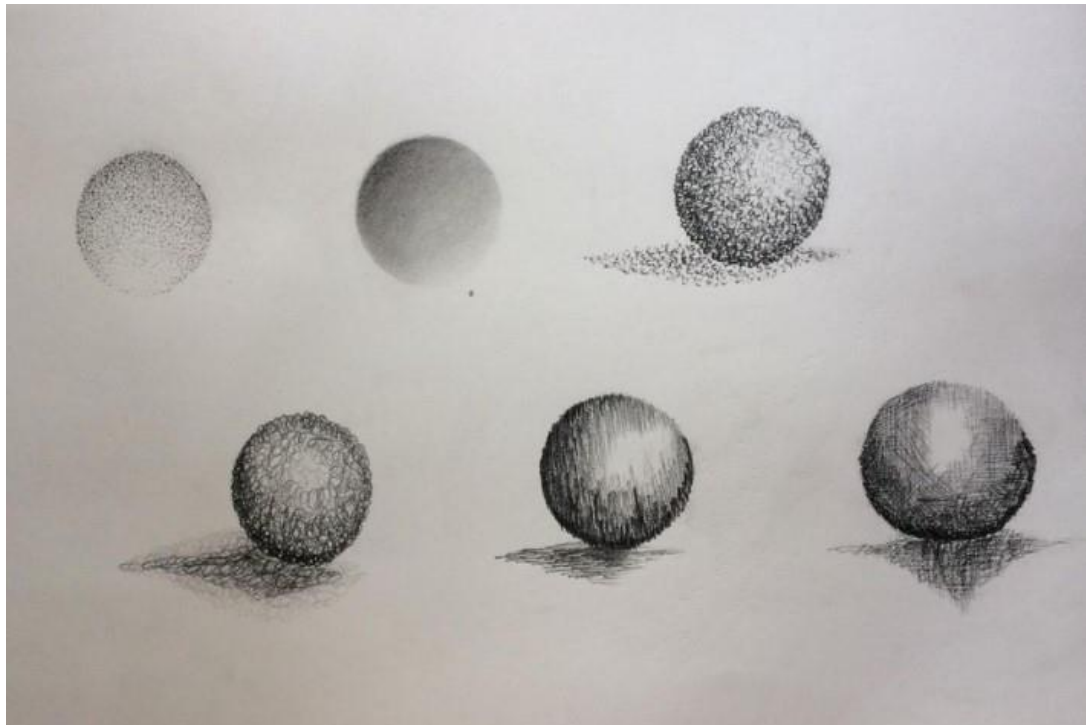
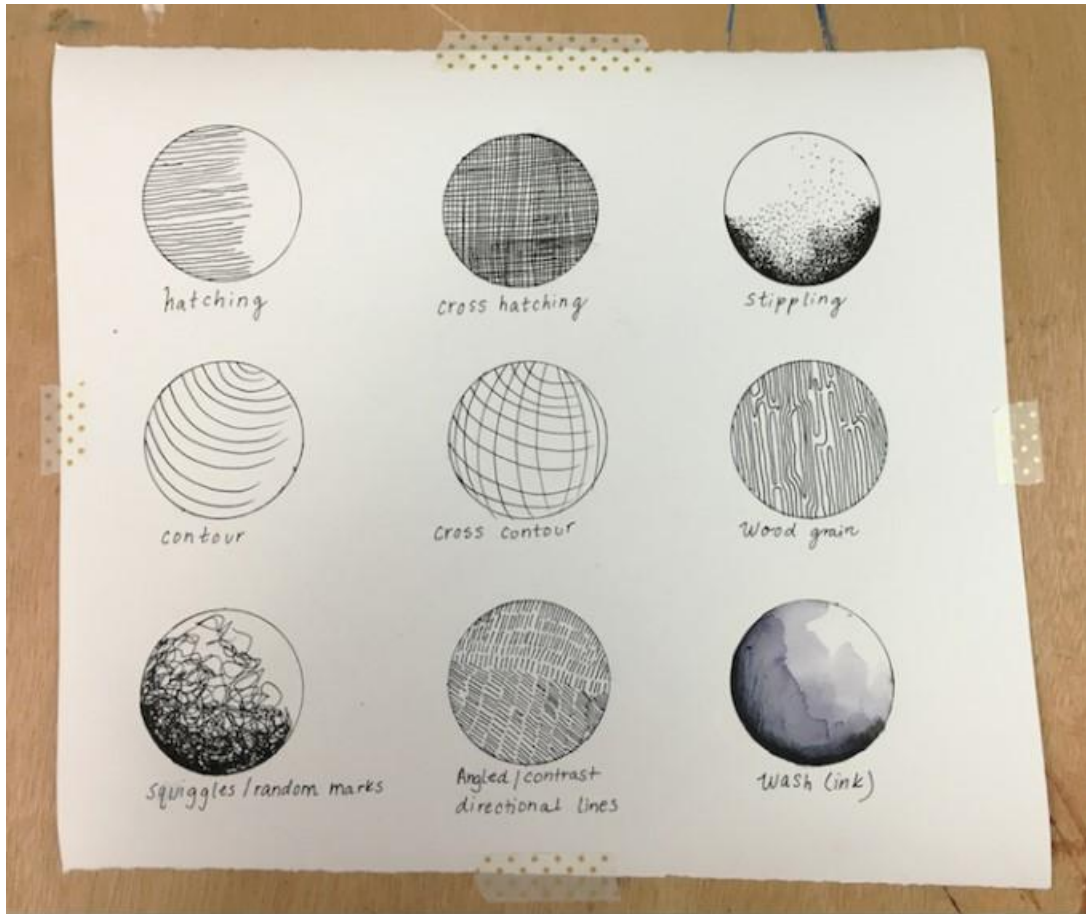




บทที่ 5

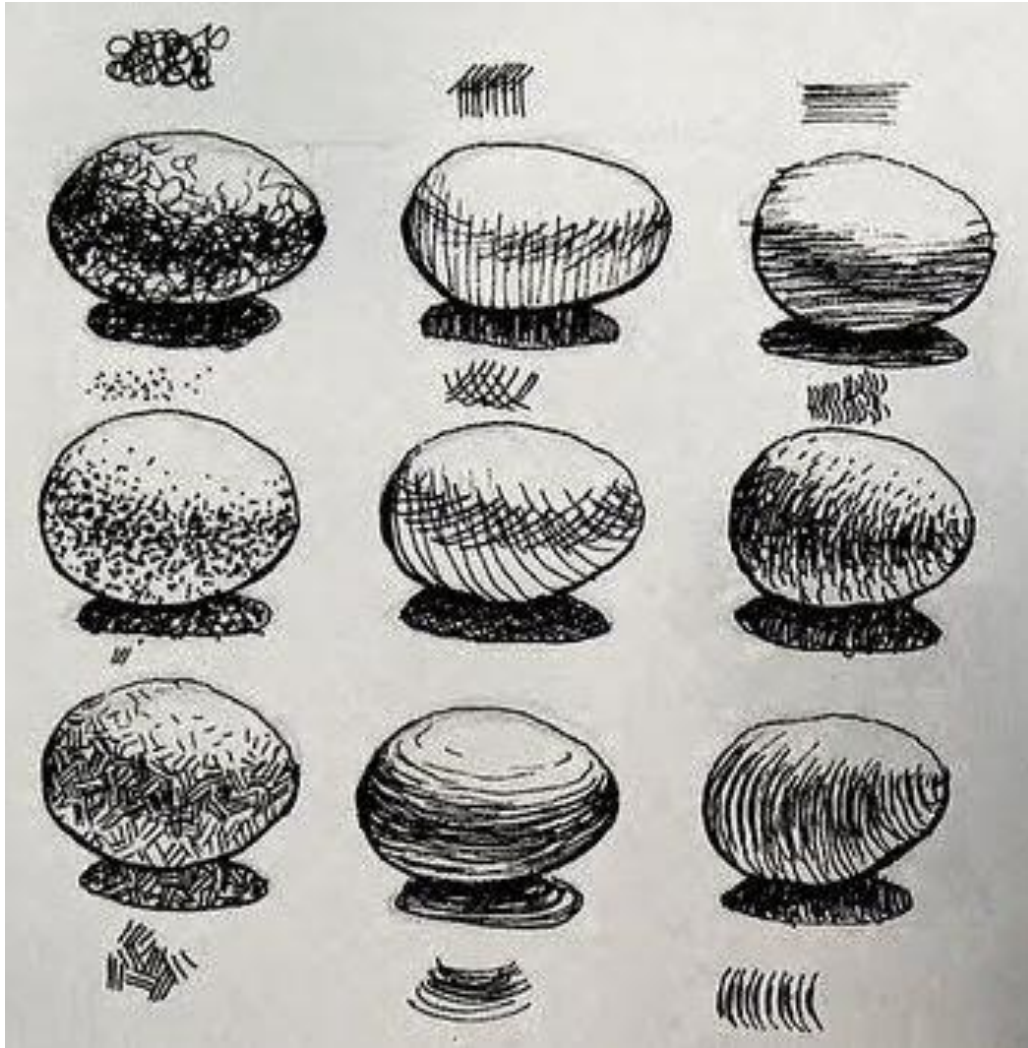
การวาดพื้นผิวบนโครงสร้างต่างๆ





บทที่ 6

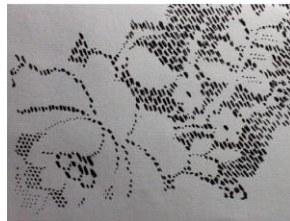
ฝึกวาดรูปทรงธรรมชาติ (organic form)





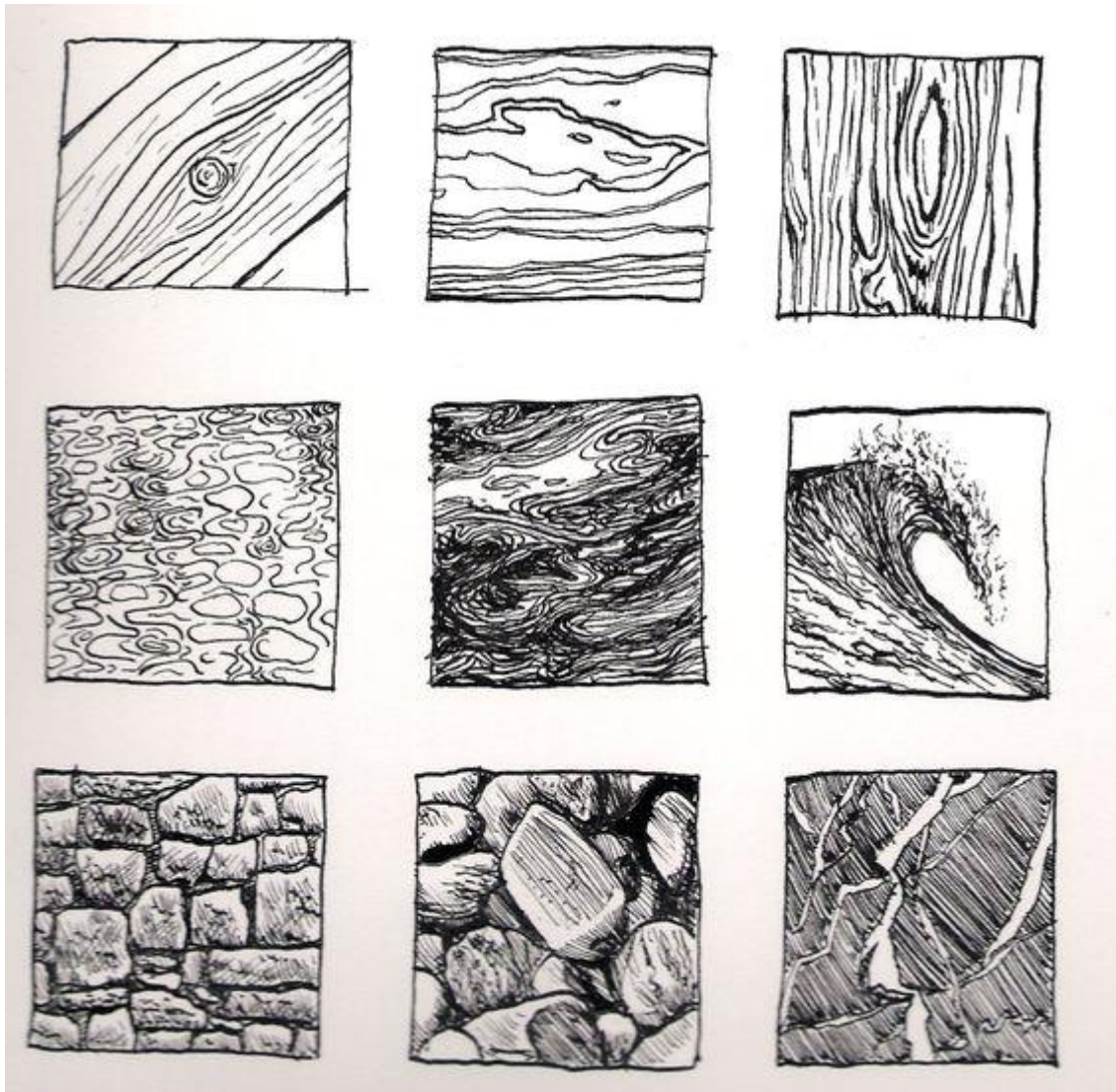
บทที่ 7

ฝึกวาดระยะใกล้ไกล ของวัตถุในธรรมชาติ การดกกระทบของแสงเงา ที่มีผลต่อวัตถุในระยะต่างๆ



บทที่ 8

การวาดพื้นผิวและรายละเอียดของวัตถุในธรรมชาติ





บทที่ 9

การวาดรูปแบบ เสื้อผ้า ชุด เครื่องประกอบการแต่งกายต่างๆ



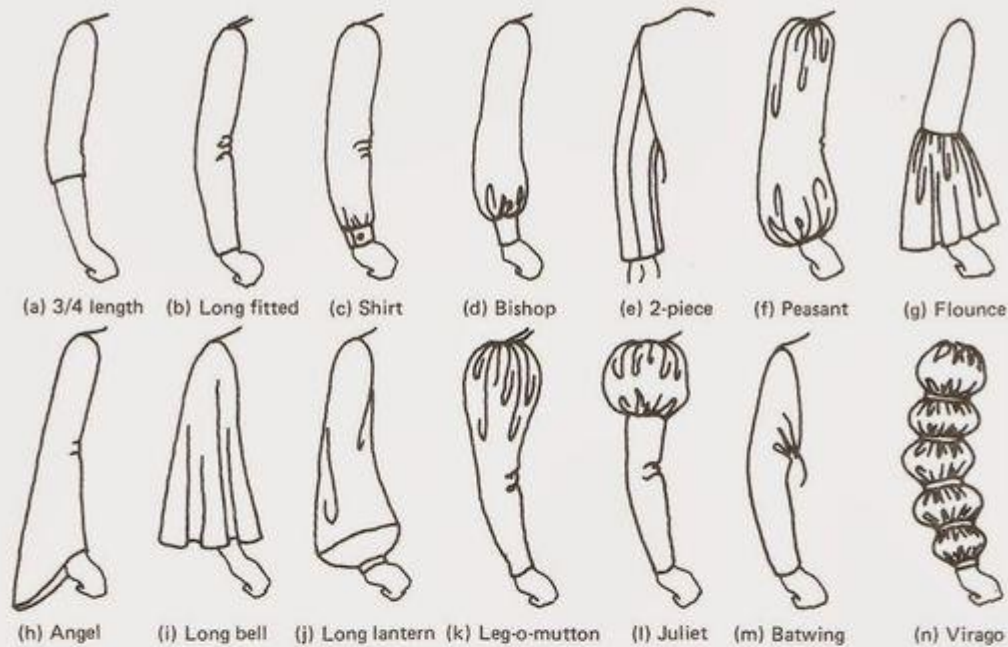


FIGURE 6-27 Long, set-in sleeve styles.



FIGURE 6-28 Cuff styles.

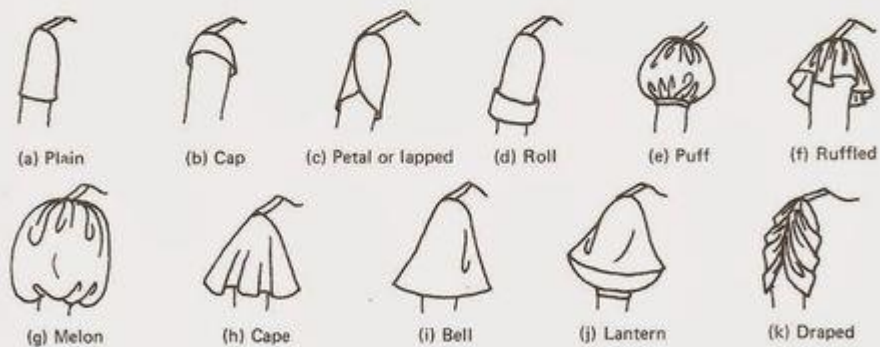


FIGURE 6-29 Short, set-in sleeve styles.

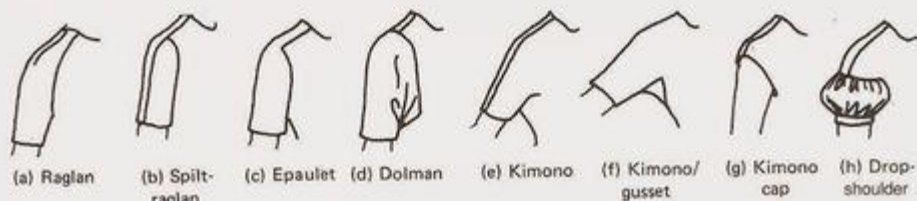


FIGURE 6-30 Non-set-in sleeve styles.

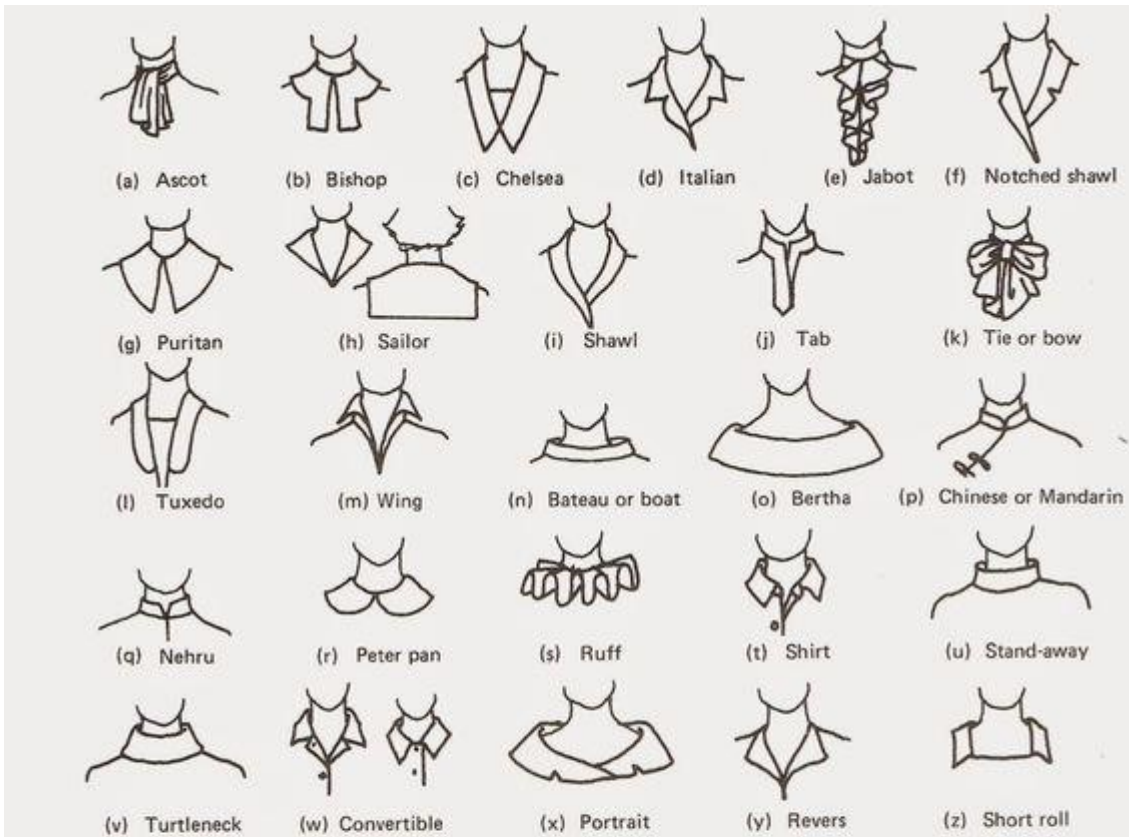


FIGURE 6-23 Collar styles.

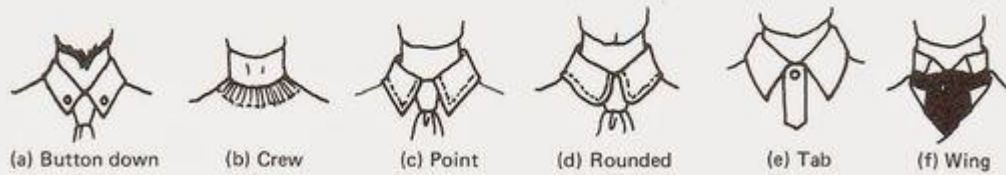
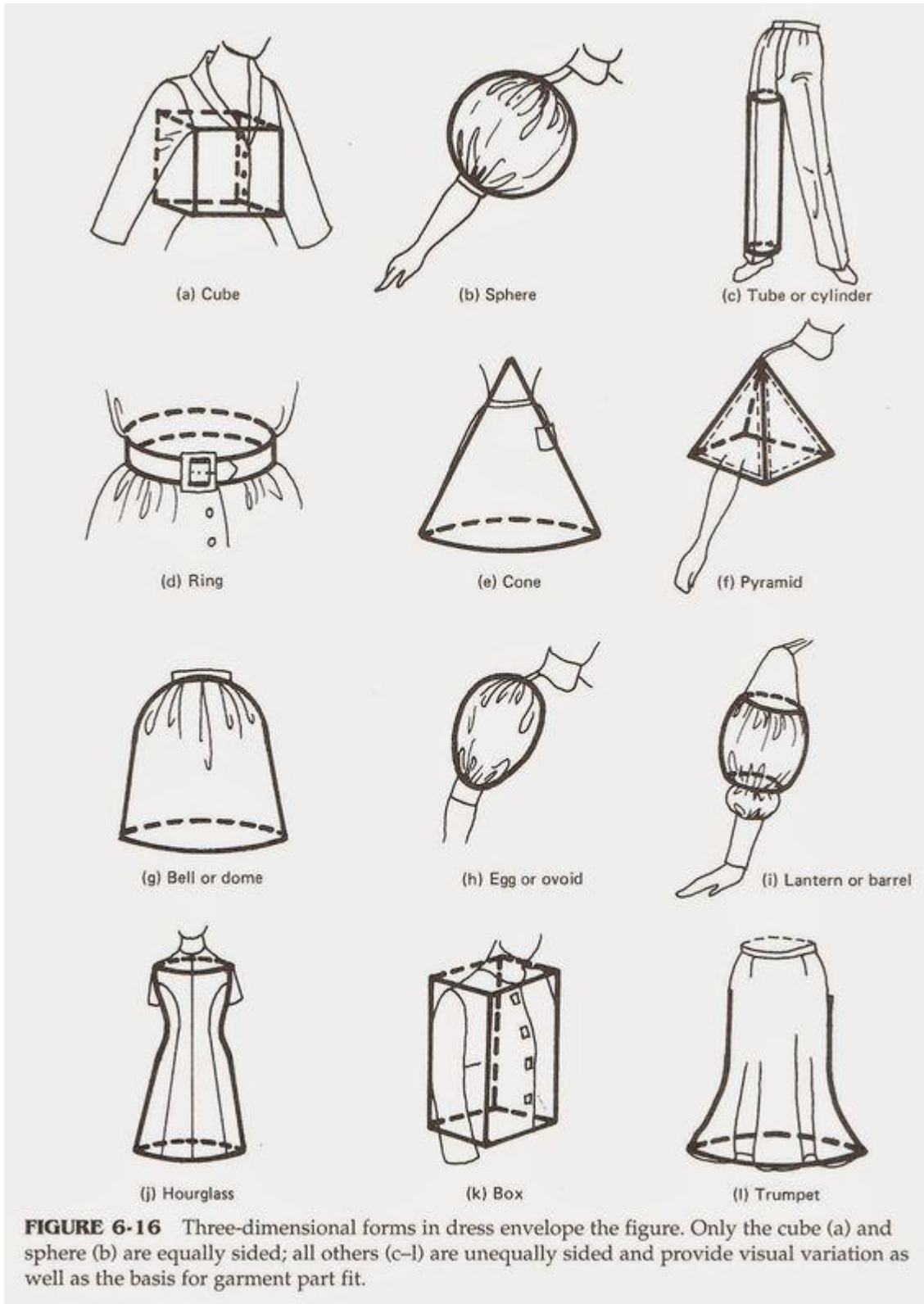


FIGURE 6-43 Men's collar styles.



BCHURUNWAY

FASHION SILHOUETTE

A - LINE

WWW.BCHURUNWAY.COM

This panel illustrates the A-line fashion silhouette. On the left, a white line drawing shows a sleeveless dress with a fitted bodice and a flared skirt. To the right, three models are shown wearing dresses in this silhouette: a black lace dress, a dark blue dress with large pink floral prints, and a light pink dress with a subtle pattern.

BCHURUNWAY

FASHION SILHOUETTE

BODYCON

WWW.BCHURUNWAY.COM

This panel illustrates the bodycon fashion silhouette. On the left, a white line drawing shows a form-fitting, sleeveless dress. To the right, three models are shown wearing bodycon dresses: a teal dress with a horizontal cutout, a dark red dress with a high slit, and a black dress with a sweetheart neckline.

bchu RUNWAY

FASHION SILHOUETTE



WARP



WWW.BCHURUNWAY.COM

bchu RUNWAY

FASHION SILHOUETTE



SHEATH



WWW.BCHURUNWAY.COM

bchu
RUNWAY



MERMAID

FASHION SILHOUETTE



WWW.BCHURUNWAY.COM

บทที่ 10

การวาดส่วนประกอบของใบหน้า

1.1 การจัดองค์ประกอบหุ่นปูน (หุ่นเหลี่ยมระนาบบนใบหน้า) ด้านตรง

เล็กเกินไป



ใหญ่เกินไป



ชิดด้านบนเกินไป



ชิดด้านล่างเกินไป



ชิดซ้ายเกินไป



ชิดขวาเกินไป



ภาพเอียงไม่ได้สัดส่วน



เหมาะสมกว่าทุกภาพ



1.2 การจัดองค์ประกอบหุ่นปูน (หุ่นเหลี่ยมระนาบบนใบหน้า) มุมเฉียง, ด้านข้าง

การวาดภาพหุ่นปูนนอกจากจะมองด้านตรงแล้วต้องฝึกวาดด้านข้าง และ ด้านเฉียง 45 องศา จะมากหรือน้อยกว่านั้นก็ได้ การจัดภาพก็มีลักษณะเหมือนกับด้านหน้าตรง คือไม่เล็กและไม่ใหญ่เกินไป แต่ถ้าวาดภาพให้หุ่นหันหน้าไปด้านไหนให้หน้าของหุ่นห่างจากขอบกระดาษมากกว่าปรกติ จะทำให้ภาพดูแล้วไม่อึดอัด

มุมด้านเฉียง 45 องศา



เหลือพื้นที่ด้านซ้ายมากกว่าด้านขวาเล็กน้อย



เหลือพื้นที่ด้านขวามากกว่าด้านซ้ายเล็กน้อย

มุมด้านข้าง



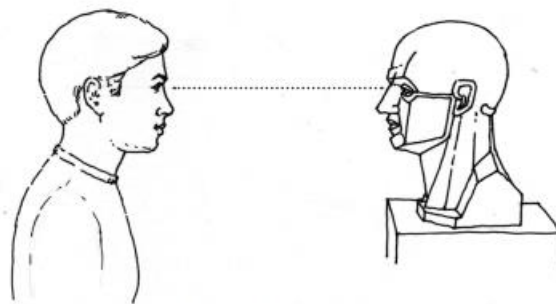
เหลือพื้นที่ด้านซ้ายมากกว่าด้านขวาเล็กน้อย



เหลือพื้นที่ด้านขวามากกว่าด้านซ้ายเล็กน้อย

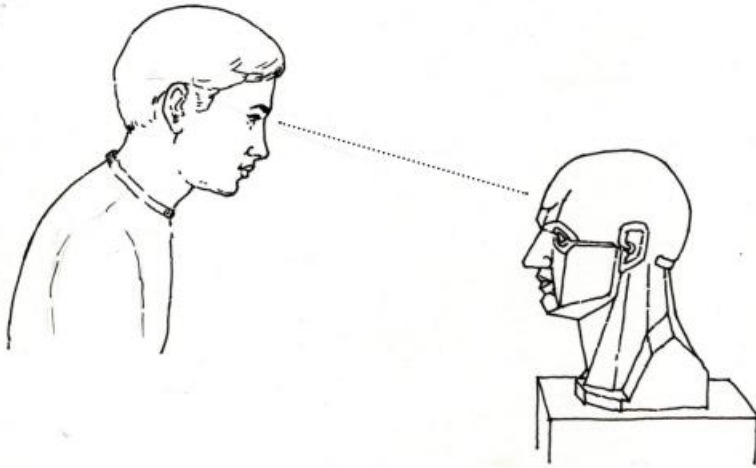
โดยปรกติการวาดภาพจากแบบที่เป็นหุ่นปูนจะมีมุมให้วาดโดยทั่วไป คือ มุมมองด้านหน้าตรง ด้านเฉียงซ้าย,ขวา ผู้วาดควรอยู่ห่างจากหุ่นพอประมาณถ้าอยู่ใกล้มุมมองจะหลอกตา ทำให้ยากต่อการ วัดสัดส่วน การกำหนดระยะ และระดับตาของผู้วาดจะอยู่ระหว่างกะโหลก และฐานของหุ่นจะทำให้ภาพที่ วาดมีสัดส่วนและมุมมองในระดับสายตาปรกติ

2.1 มุมมองระดับสายตา

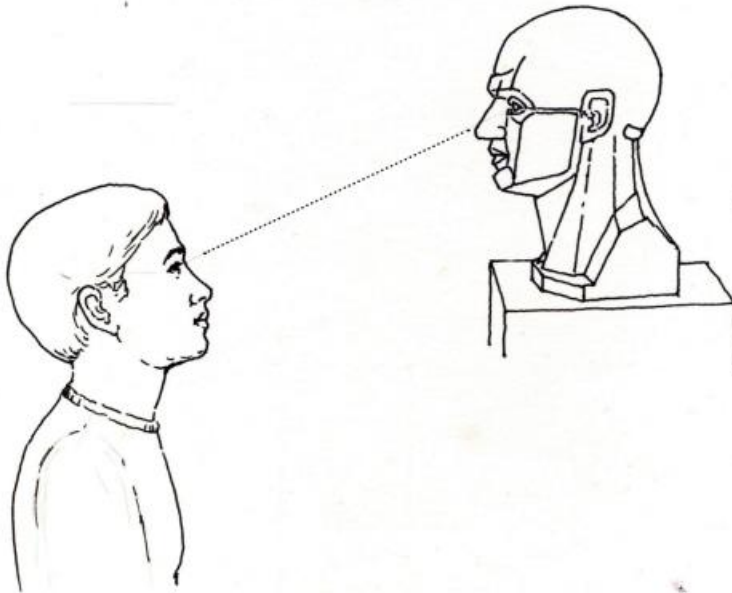


ควรกำหนดระยะห่างจากหุ่นประมาณ 1.5 - 2 เมตร

ผู้วาดอาจจะวาดในมุมมองที่แตกต่างไปจากนี้ เช่น มุมที่มองต่ำจะเห็นส่วนที่เป็นกะโหลกของหุ่นมากกว่า
ปกติ



มุมมองเงยหน้าขึ้นมองหุ่นจะเห็นด้านล่างของหุ่นเช่น ใต้จมูก ใต้คางมากขึ้น แต่จะเห็นกะโหลกน้อย
ลง มุมมองในลักษณะนี้วาดได้ทั้งหุ่นด้านตรง ด้านเฉียง และด้านข้าง



การวาดภาพที่จะทำให้เกิดความงามนอกจากหลักของการจัดภาพ สัดส่วนให้เกิดความสวยงามและ การเลือกมุมมองที่ดีแล้ว การเลือกแสงเงาก็ถือว่าสำคัญมากสำหรับภาพที่ต้องการลงแสงเงา เพราะจะ ทำให้ภาพมีมิติ มีระยะนามอง

ทิศทางของแสงสามารถกำหนดว่าจะให้แสงเข้าด้านไหนของหุ่นเช่น ด้านหน้า เียงซ้าย เียงขวา ด้านข้าง และด้านหลัง หรือที่เรียกว่าการมอดยอนแสงก็จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันไป



แสงเขาด้านหน้า



แสงเขาด้านขวา



แสงเขาด้านหลัง



แสงเขาด้านขวา



แสงเข้ด้านเฉียง



แสงเข้ด้านหน้า
มุมเฉียง



แสงเข้ด้านเฉียง



แสงเข้ด้านหน้า
มุมเฉียง

ทิศทางของแสงธรรมชาติที่มาจากด้านหน้าของหุ่นในแต่ละมุมมอง



ทิศทางของแสงธรรมชาติที่มาจากด้านข้างของหุ่นในแต่ละมุมมอง



ทิศทางของแสงธรรมชาติที่มาจากด้านหลังของหุ่นในแต่ละมุมมอง



ทิศทางของแสงจากหลอดไฟในแต่ละมุมมอง



แสงธรรมชาติ



แสงจากหลอดไฟ



การวัดสัดส่วนใบหน้าคน

สัดส่วน เป็นสิ่งสำคัญและควบคู่กับการร่างภาพ การวัดสัดส่วนในการวาดเส้นคือ การเปรียบเทียบขนาด ความกว้าง ความยาว ความสูงของรูปทรงหนึ่งกับรูปทรงหนึ่ง โดยไม่ใช่เครื่องมือใดนอกจากมือ ดินสอ และสายตา

ในการวาดเส้นใบหน้าก็ต้องมีการวัดสัดส่วนเช่นเดียวกัน โดยวัดความยาวของใบหน้าทั้งหมด ตั้งแต่ปลายคาง ถึง โคนผม ซึ่งจะเป็นการวัดสัดส่วนเริ่มต้นเท่านั้น เพื่อนำไปเทียบกับส่วนอื่นๆ หรือ แบ่งย่อยส่วนประกอบบนใบหน้าต่อไปในภายหลัง

วิธีการวัดสัดส่วนใบหน้าที่ดังนี้

1. ยื่นมือออกไปให้สุด จับดินสอตั้งฉากหรือขนานกับพื้น
2. ใช้นิ้วหัวแม่มือเลื่อนวัดความยาวของใบหน้า
3. นำส่วนที่ได้มาเทียบลงบนกระดาษ ซึ่งอาจจะย่อหรือขยายจากแบบ



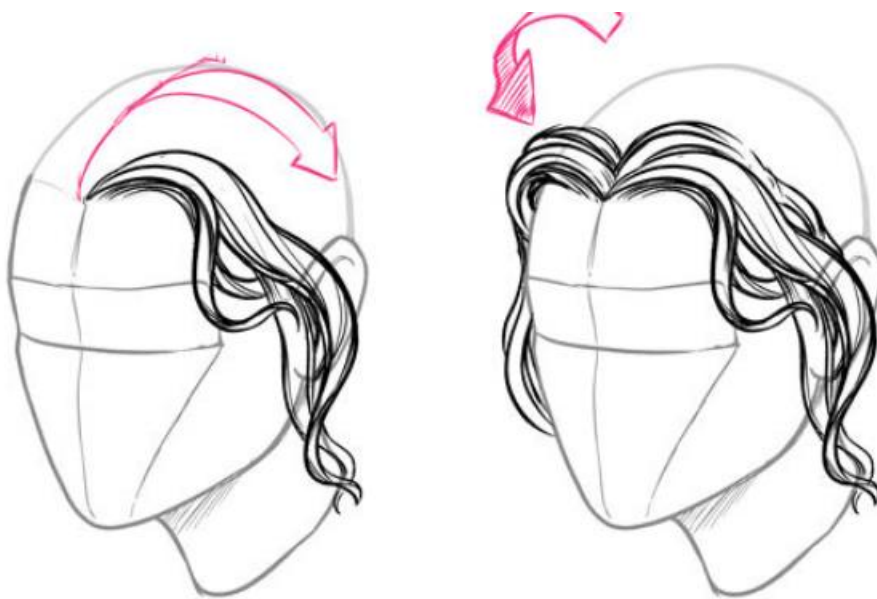
สัดส่วนของใบหน้า แบ่งออกเป็น 3 ส่วนครึ่ง

- ส่วนที่ 1 ปลายคาง - ปลายจมูก
- ส่วนที่ 2 ปลายจมูก - ทหว่างคิ้ว
- ส่วนที่ 3 ทหว่างคิ้ว - ตีนผม
- ส่วนที่ 3 ครึ่ง ตีนผม - ศรีษะด้านบน



บทที่ 11

การวาดทรงผม

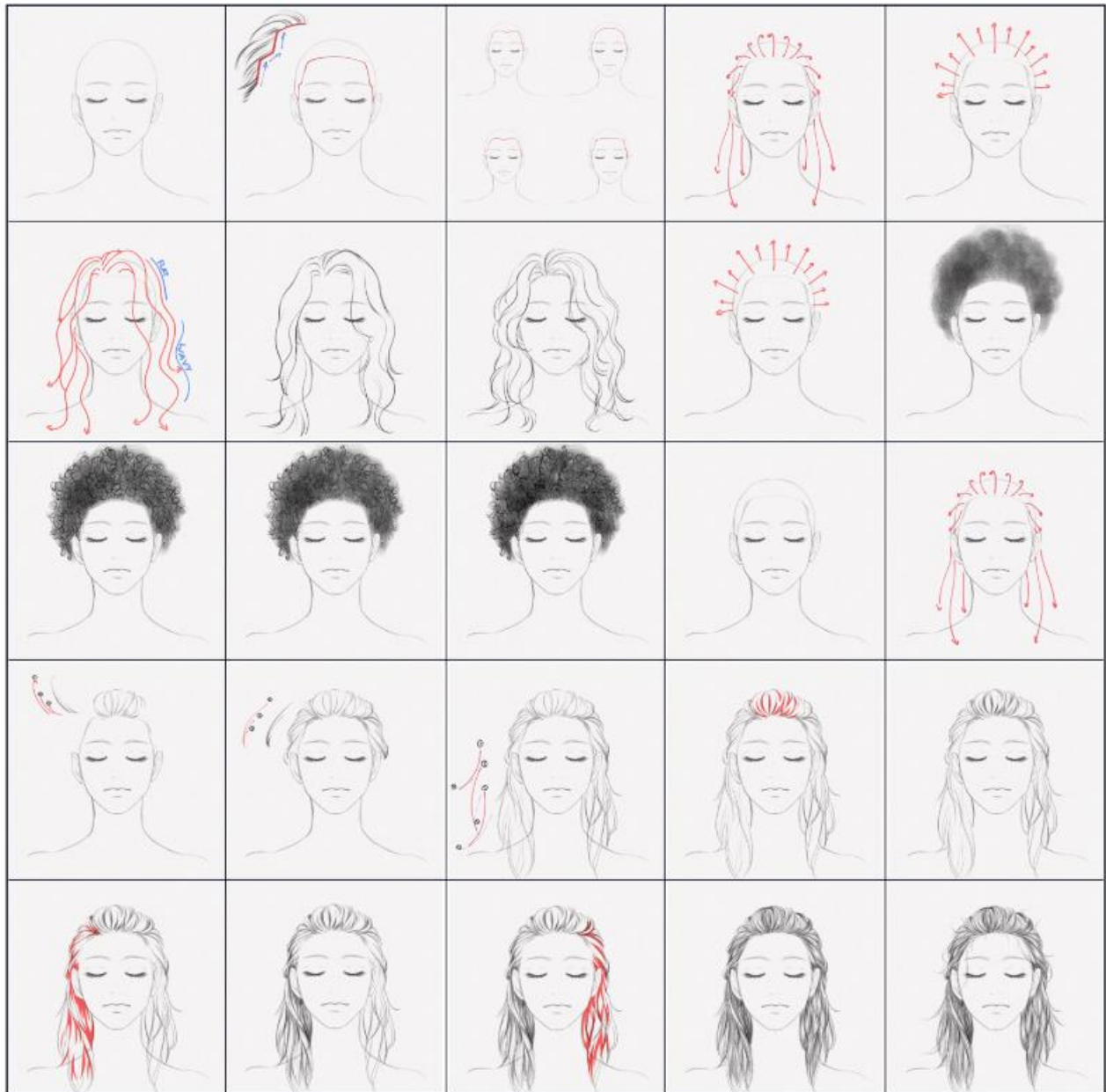


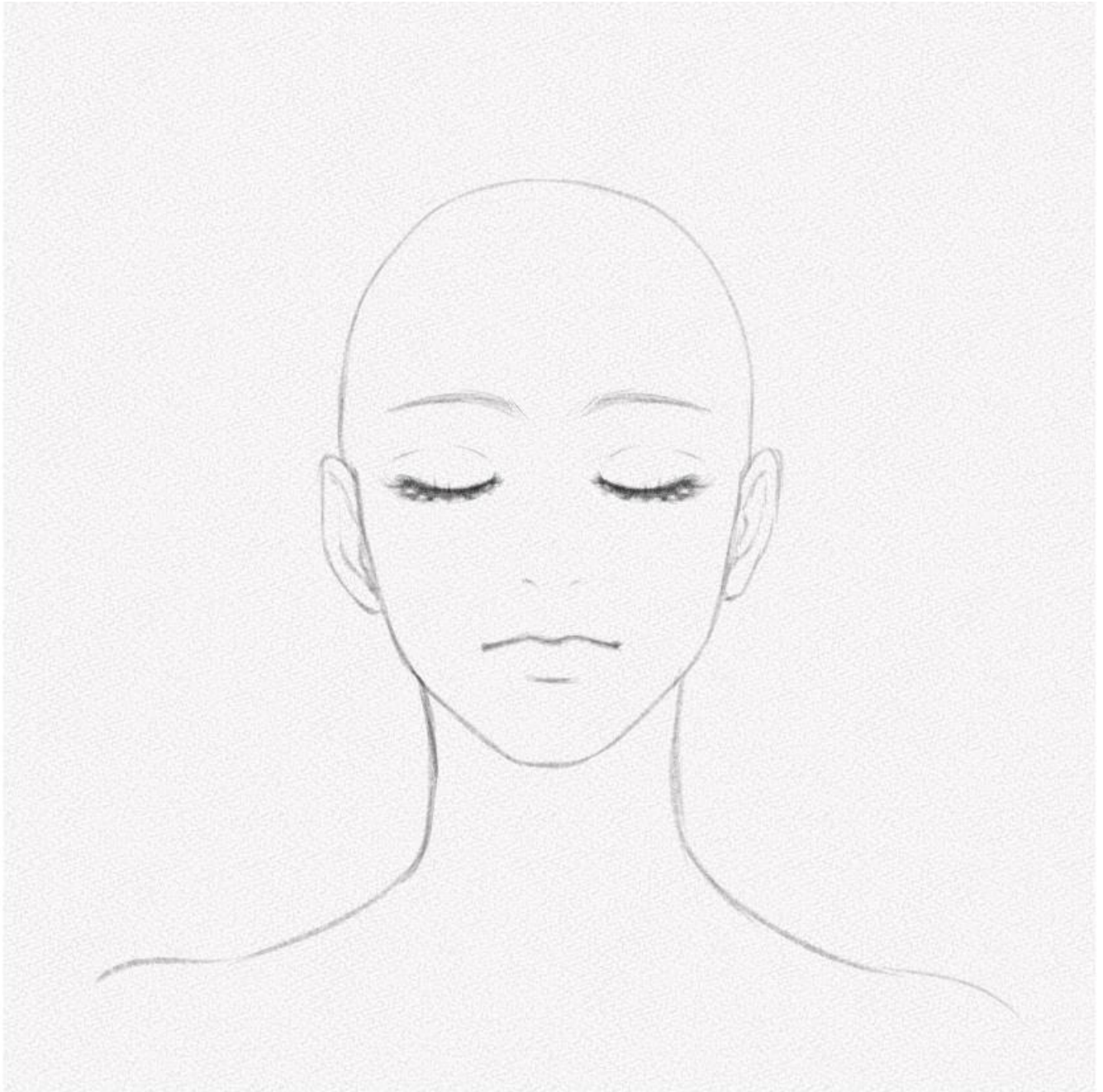
Stage 1

Stage 2

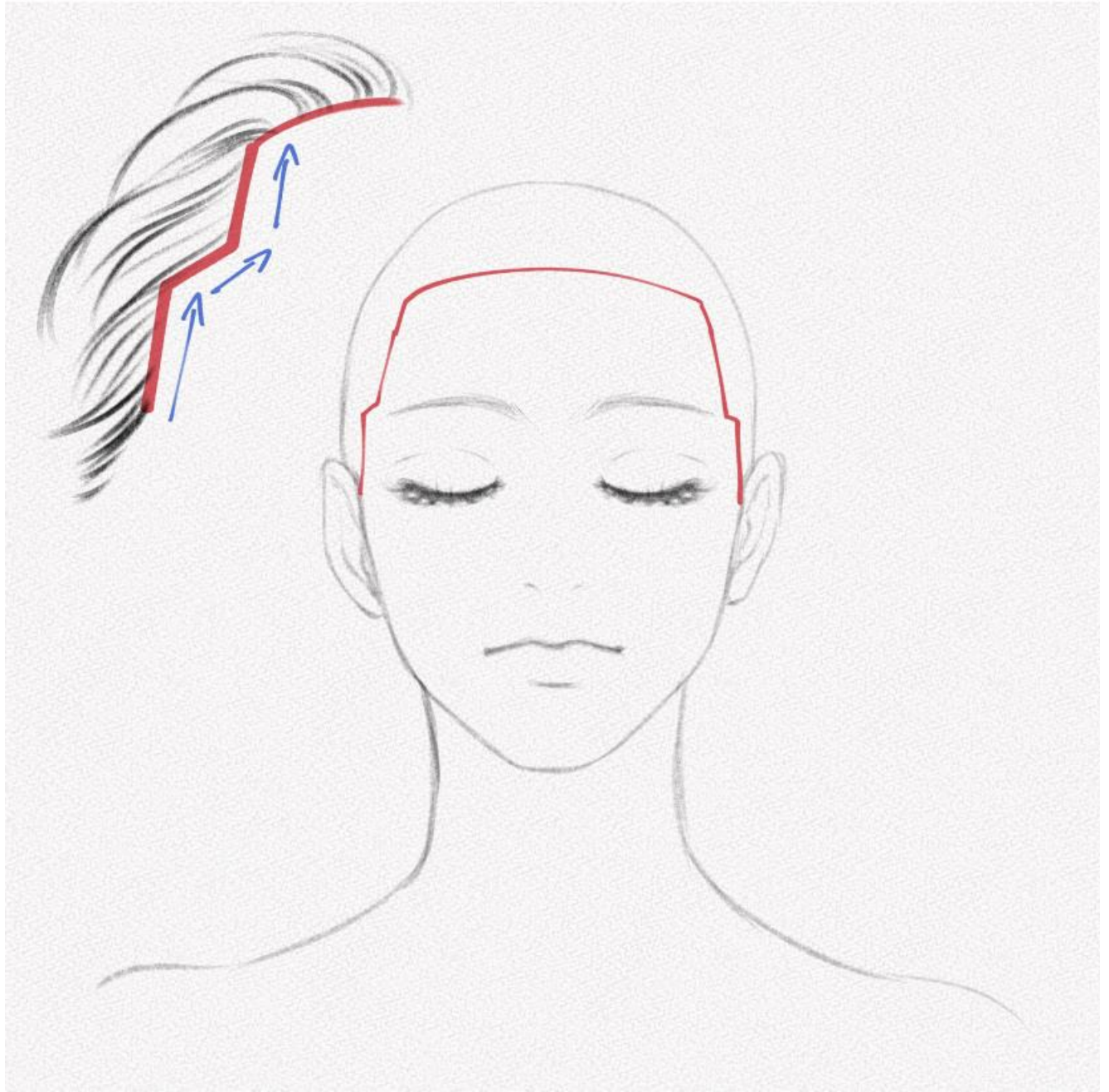
Start in the front and fill in the back

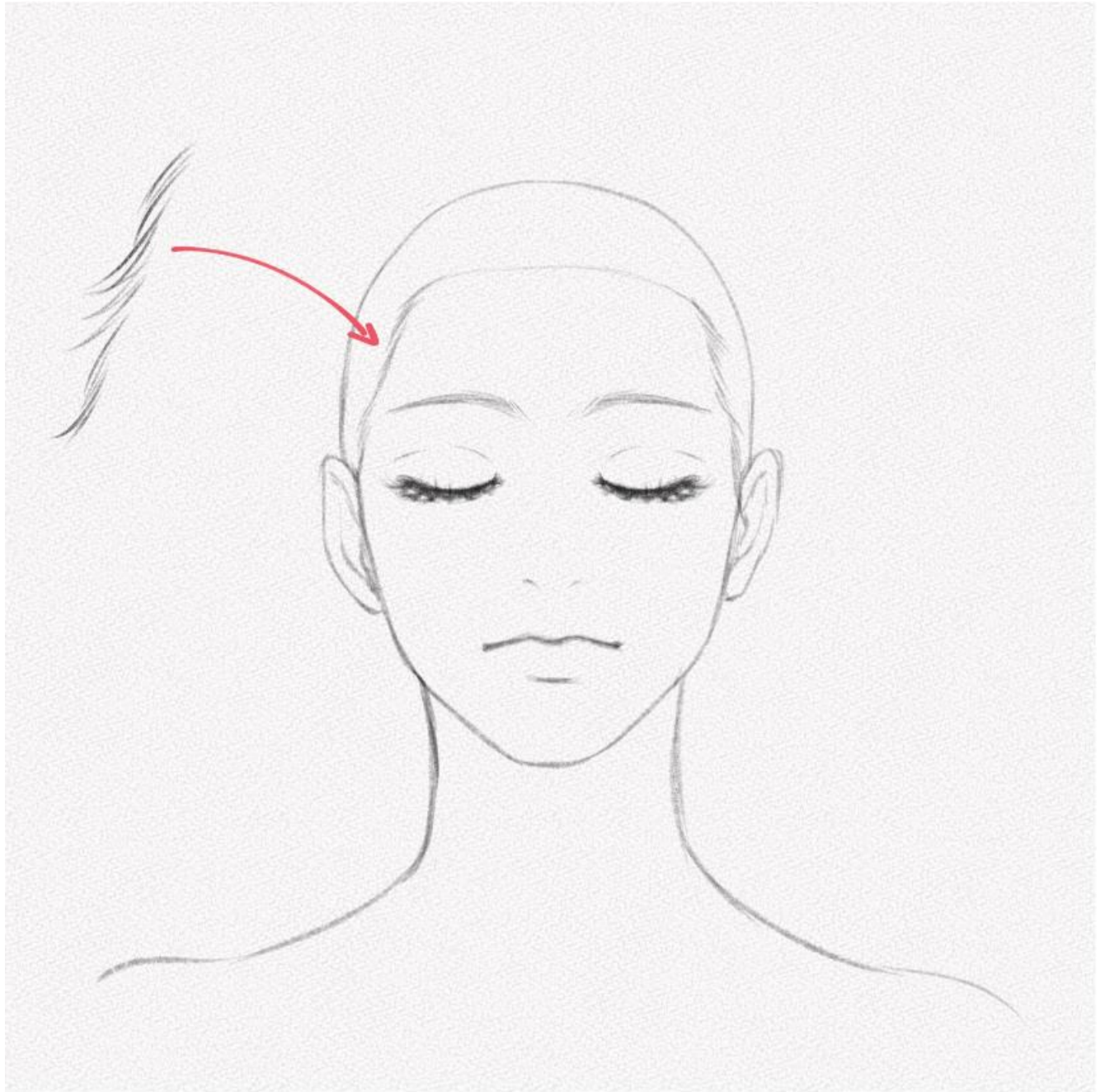




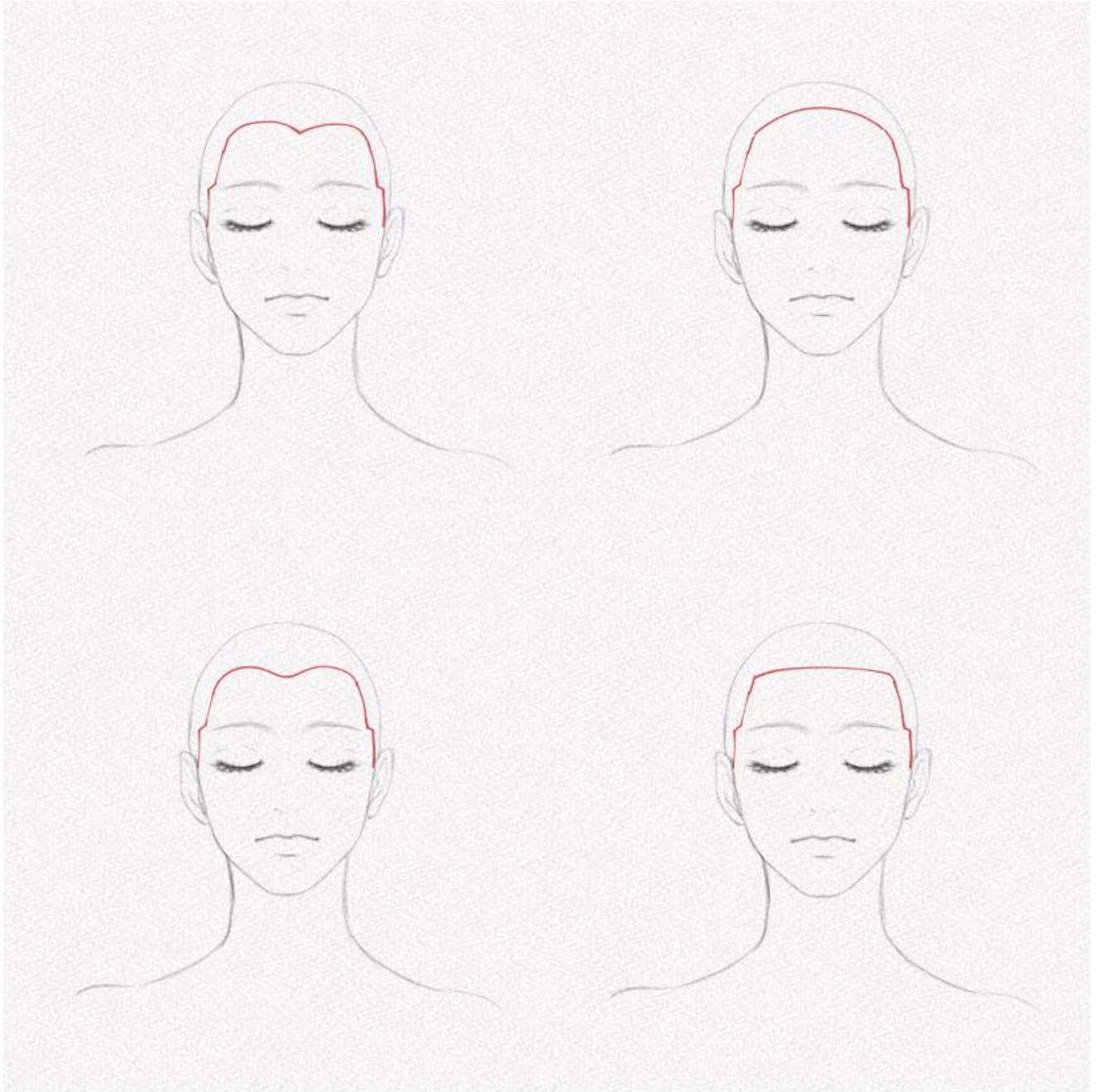


The hairline

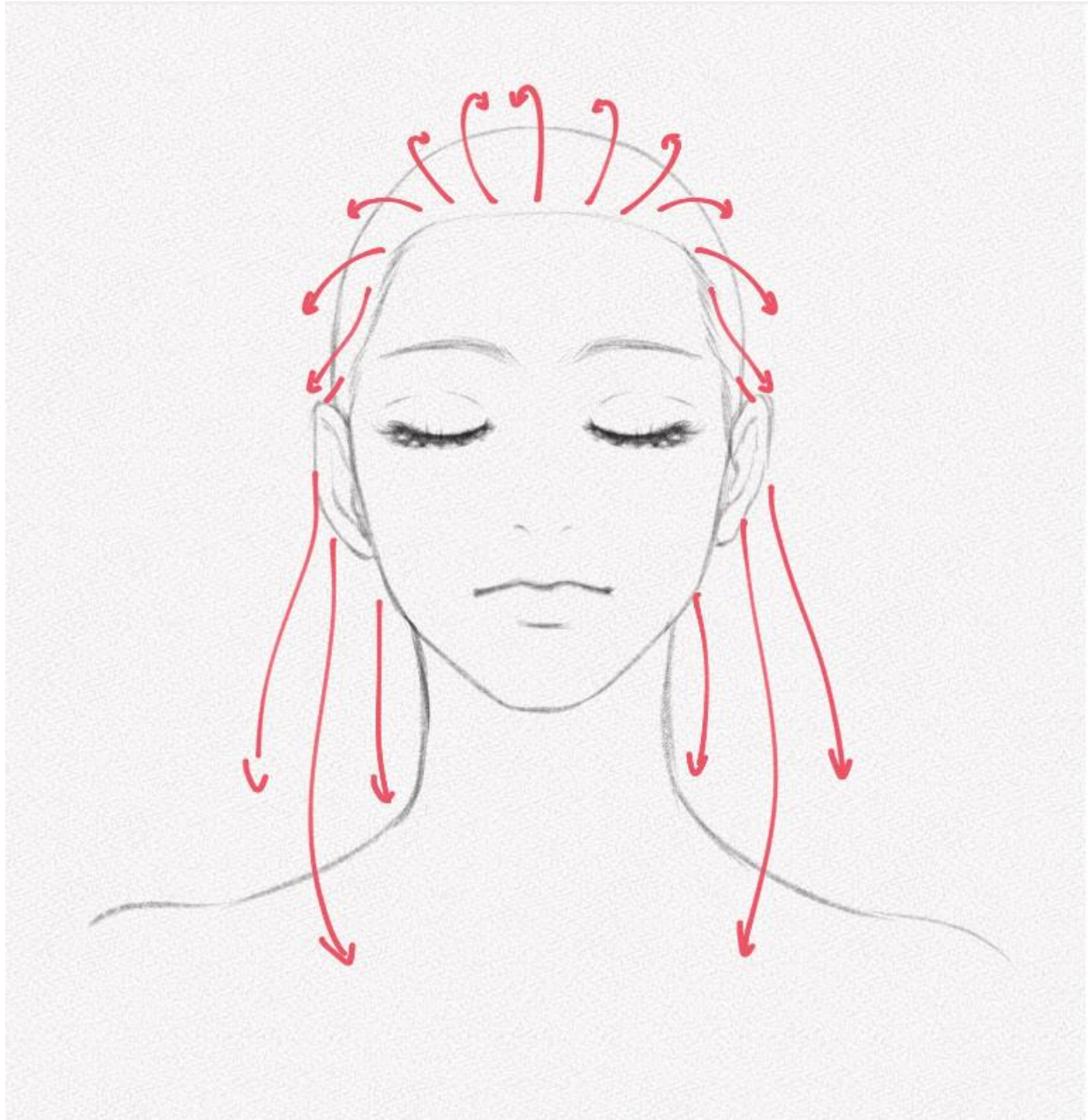


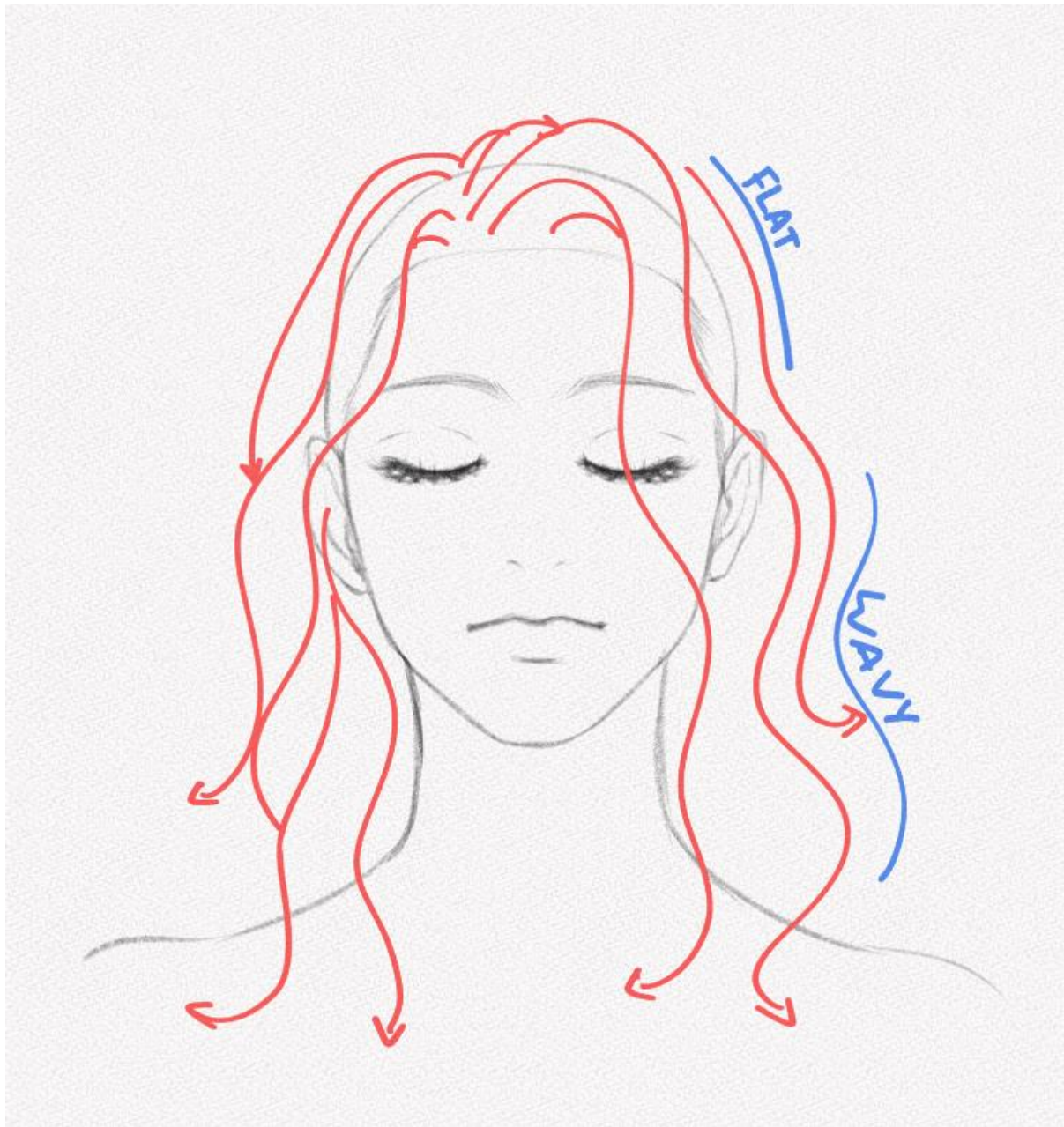


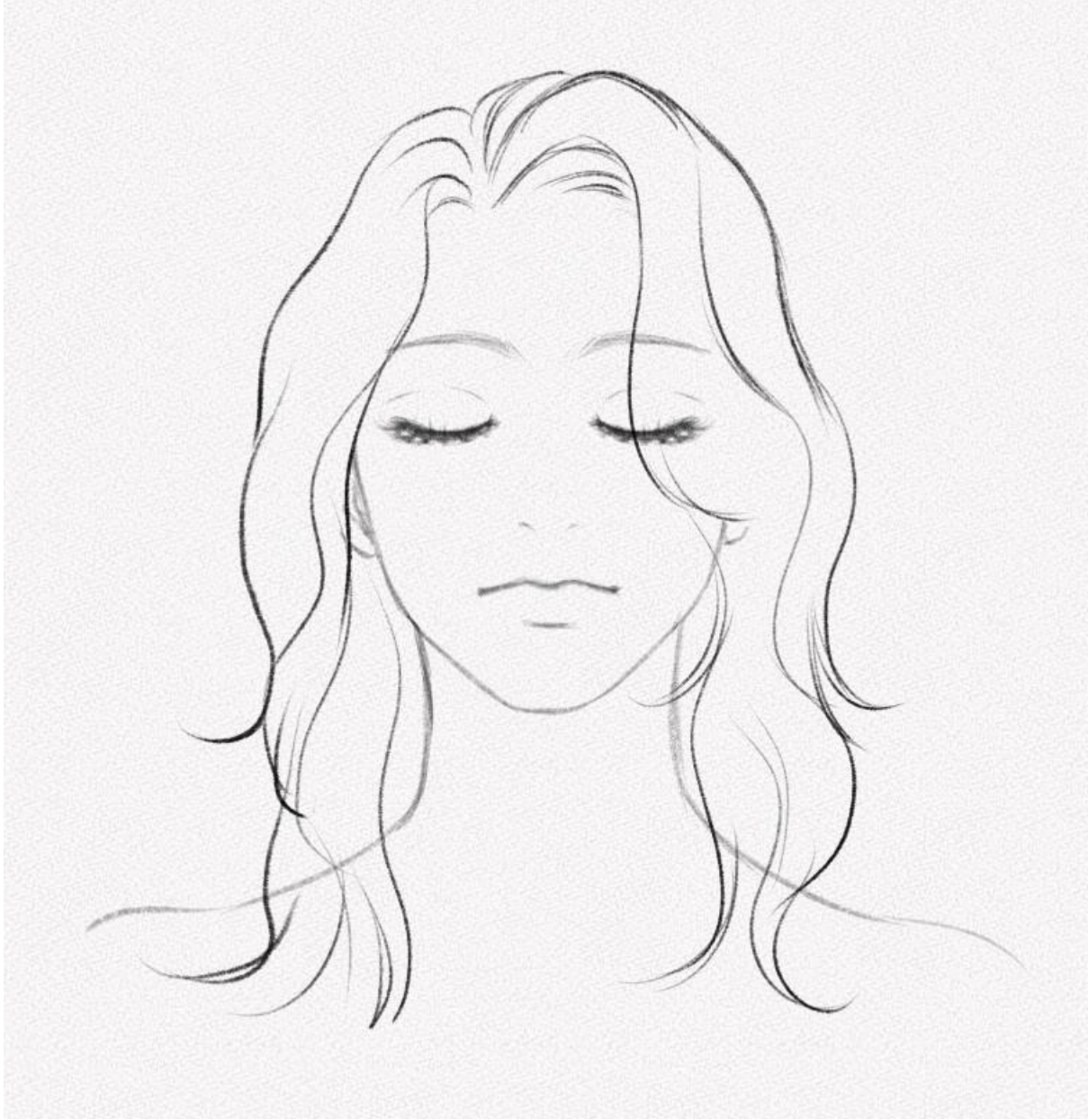
Types of Hairlines

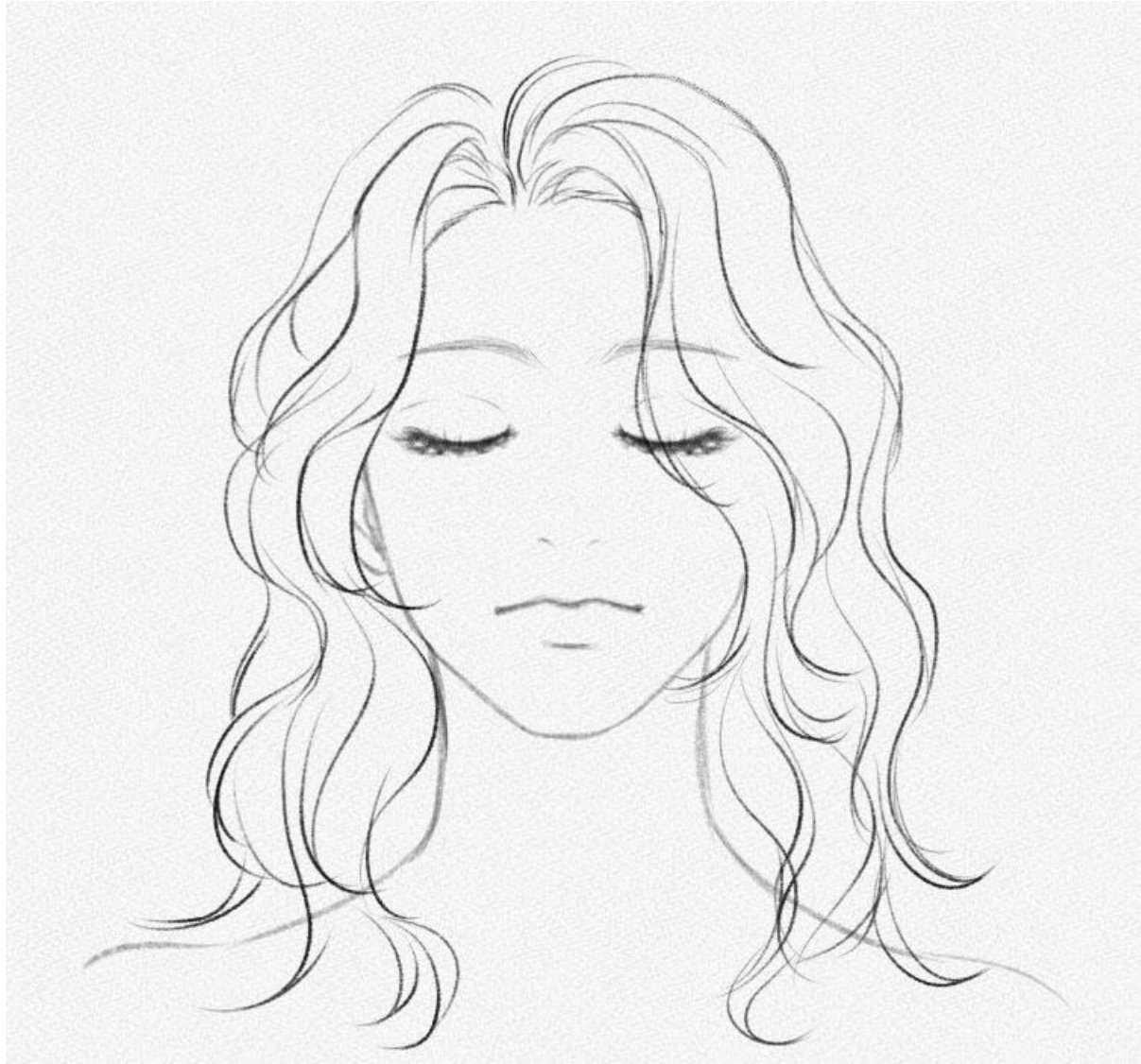


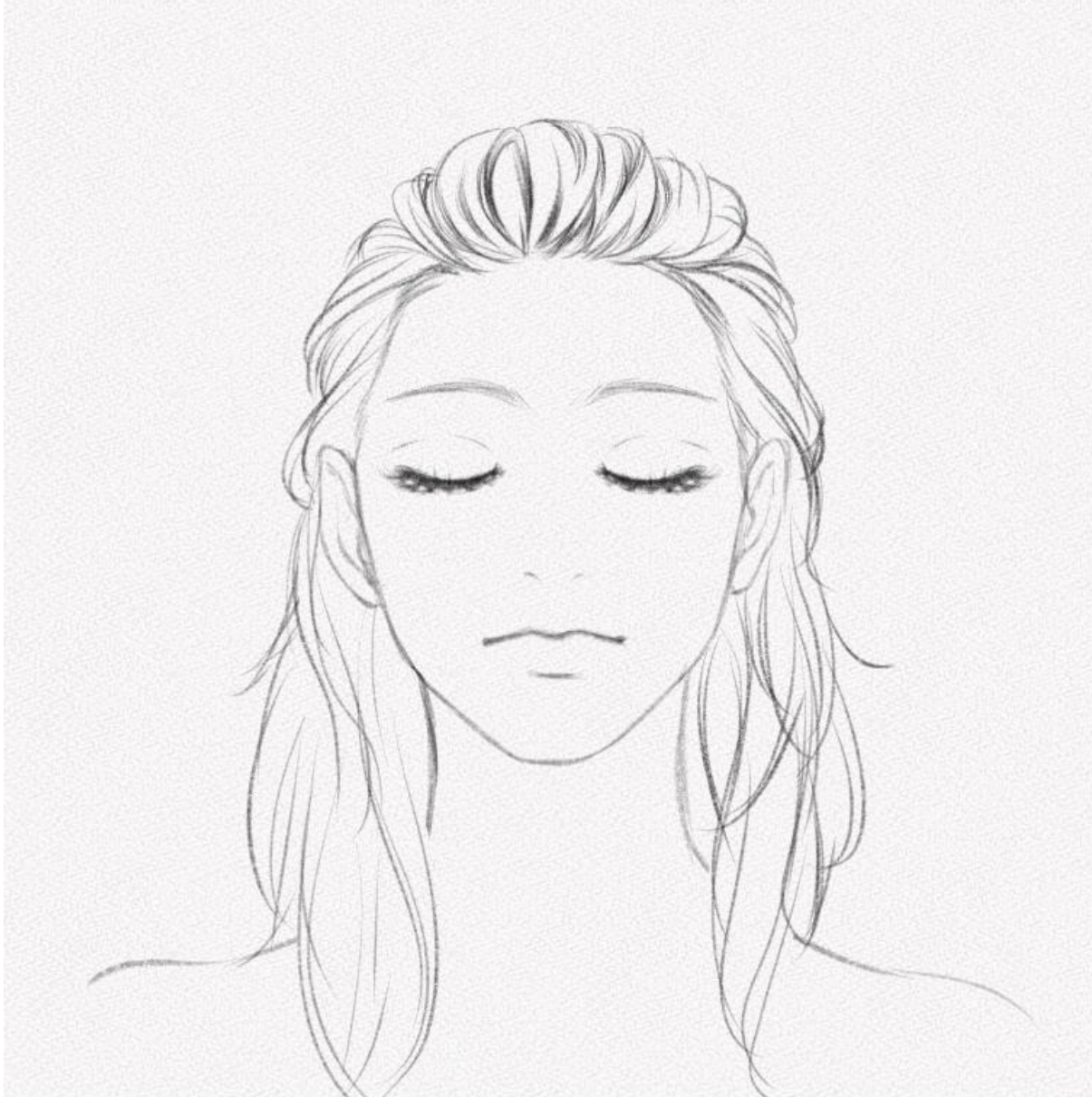
Types of Hair













บทที่ 12

การจัดองค์ประกอบ และการนำเสนอผลงานด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์

การจัดการพื้นที่ (Organising Space)

การจัดการพื้นที่นับเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ภาพถ่ายมีความสวยงามบริบูรณ์ กล่าวคือครบถ้วนไปด้วยองค์ประกอบต่างๆ ที่ช่วยให้วัตถุมีความโดดเด่น หลักๆ ที่ควรทราบมีดังนี้

การจัดการพื้นที่ว่างด้วยกรอบภาพ (Frame)

กรอบภาพนับเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลในการวางวัตถุและเว้นพื้นที่ ปกติเราจะอยู่กันในกลุ่มข้อจำกัดของภาพถ่ายแบบสี่เหลี่ยมด้วยอัตราส่วนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น 3:2, 4:3, 16:9, 1:1 และอื่นๆ ผลกระทบโดยตรงก็คือกรอบภาพดังกล่าวนั้นสร้างอารมณ์ที่ไม่เหมือนกัน



การจัดการพื้นที่ว่างด้วยตำแหน่ง (Position)

ด้วยธรรมชาติการมองภาพของมนุษย์อาจถูกฝึกสอนมาให้อ่านจากซ้ายไปขวาและบนลงล่าง ซึ่งนั่นก็ไม่ได้สำคัญเท่าไรนักถ้าเราเลือกจะวางวัตถุไปยังตำแหน่งใดๆแล้วให้พื้นที่ว่างในภาพช่วยบีบบังคับสายตา

การจัดการพื้นที่ว่างด้วยขนาด (Size)

ขนาดของภาพถ่ายนับเป็น 1 ในวิธีการให้ความสนใจกับภาพ และมีผลต่อพื้นที่ว่างโดยตรง เพราะถ้าวัตถุมีขนาดใหญ่พื้นที่ว่างจะน้อยลง และถ้าวัตถุมีขนาดเล็กพื้นที่ว่างจะมากขึ้น

การจัดการพื้นที่ว่างด้วยทิศทาง (Direction)

ทิศทางเกิดขึ้นได้จากวัตถุที่มีทิศทางโดยตรง หรือสภาพแวดล้อมเป็นตัวกำหนดทิศทาง เช่น ไร่นาที่อยู่ท่ามกลางกระแสน้ำไหลเชี่ยว หรือ รถบนถนนที่มุ่งหน้าไปยังจุดๆหนึ่งปรากฏในภาพ

การจัดการพื้นที่ว่างด้วยการซ้อนเฟรม (Frame in Frame)

กรอบอาจเกิดขึ้นด้วยลักษณะทางกายภาพของวัตถุหรือตัวพื้นที่ว่างเองก็ได้ เช่น ท้องฟ้า, เส้นสาย, บานหน้าต่าง หรือพื้นที่ถนนหนทาง

การจัดการพื้นที่ว่างด้วยดุลยภาพ

การจัดการพื้นที่ว่างในภาพด้วยหลักดุลยภาพมีสองแบบหลักๆ คือแบบเท่ากัน (ดุลยภาพแบบสมมาตร) และแบบเสมือน (ดุลยภาพแบบอสมมาตร) เป็นสิ่งที่ต้องนำมาคิดทุกครั้งเมื่อต้องประยุกต์กฎใดๆเข้าไปในภาพถ่าย เพราะไม่เช่นนั้นอาจทำให้ผู้รับชมภาพรู้สึกหนักไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งได้ ยกตัวอย่างเช่น การวางคนที่หันไปทางขวาในทางด้านซ้ายของเฟรมภาพ จะรู้สึกว่ามีน้ำหนักน้อยกว่าการวางไปทางขวา ซึ่งนั่นคือสิ่งที่เกิดขึ้นในความรู้สึกจริงๆเมื่อรับชมภาพ

ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetrical Balance)

ดุลยภาพแบบสมมาตรจะเน้นความเท่ากันแบบสมบูรณ์ทั้งทิศทางและขนาด อาจเรียกได้ว่าเท่ากันในทุกมิติของภาพซึ่งบางครั้งเมื่อความคาดหวังสมมาตรแบบของผู้ชมได้เกิดขึ้นอยู่บ่อยๆก็อาจกลายเป็นความน่าเบื่อไปได้ เพราะโดยธรรมชาติแล้วนั้นความเท่ากันแบบ 100% มักไม่ค่อยจะเกิดขึ้นได้จริงๆสักเท่าไร

ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetrical Balance)

ดุลยภาพแบบอสมมาตรเป็นดุลยภาพที่ทำให้ผู้รับชมเกิดความตึงเครียดได้น้อยกว่าดุลยภาพแบบสมมาตร เพราะเป็นการเทียบเคียงที่ต้องอาศัยจินตนาการจากช่องว่างทางความคิดที่เกิดขึ้นของผู้รับชม กล่าวคือถ้าภาพสมบูรณ์อยู่แล้วก็ไม่ได้คิดต่อ

อะไร แต่ถ้ามีการเว้นให้ผู้รับชมได้มีกิจกรรมกับภาพ การรับชมก็จะใช้ระยะเวลาสั้นขึ้น และยังเป็นกลวิธีที่ใช้ได้ผลดีเมื่อพื้นที่ว่างต่างๆในภาพไม่ได้เอื้ออำนวยต่อความสมบูรณ์แบบจริงๆ

การจัดการพื้นที่ว่างด้วยกฎโครงสร้าง

ผู้สอนได้เคยอธิบายไว้ในหลักสูตร 'ศิลปะแห่งการจัดองค์ประกอบภาพถ่าย' เอาไว้เกี่ยวกับหลักการจัดองค์ประกอบว่า ให้เราจัดจำกฎโครงสร้างออกเป็นสองแบบ นั่นคือ กฎที่เกิดขึ้นจากสัดส่วนทองคำ และ กฎที่ไม่ได้เกิดขึ้นจากสัดส่วนทองคำ ในทุกๆกฎได้กล่าวถึงตำแหน่งของการวางจุดสนใจเอาไว้แล้วว่าควรเป็นอย่างไร ดังนั้นพื้นที่ตรงข้ามมักเป็นพื้นที่ว่างซึ่งส่วนมากก็เป็นพื้นที่เชิงลบเอาไว้เติมเต็มดูคุณภาพให้กับภาพนั่นเอง

กฎโครงสร้างตามสัดส่วนทองคำ

กฎที่สร้างขึ้นด้วยอนุกรมฟีโบนัชชีแล้วแปลงออกมาเป็นอัตราส่วนของค่า (แปลงเป็นกราฟคือการวิ่งเข้าใกล้ค่า 1.618) ได้แก่ โครงสร้างพีกริด, โครงสร้างสามเหลี่ยมทองคำ, โครงสร้างวงโค้งกันหอย ไปจนถึงกฎอนุโลมอย่างจุดตัดเก้าช่องที่มาจากกฎสามส่วนอีกที

กฎโครงสร้างอื่นๆ

หมายถึงกฎที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับค่าอัตราส่วนของค่าเลย มักเกิดขึ้นจากความเชื่อและอิทธิพลทางขนบธรรมเนียมทางสังคม เช่น โครงสร้างแบบไม้กางเขน, โครงสร้างแบบส่วนเหลี่ยม ฯลฯ พื้นที่ว่างก็จะหมายถึงส่วนที่ไม่ใช่ หรือบัพทลပ်ของกฎโครงสร้าง

พื้นที่เชิงลบ (Negative Space)

พื้นที่เชิงลบหมายถึงพื้นที่รอบวัตถุที่ไม่ได้สร้างความสนใจแย่งไปจากวัตถุ และไม่สามารถกำหนดรูปร่างให้ตัวมันเองได้ด้วยตาเปล่าแต่มีบทบาทในการสร้างบรรยากาศให้กับภาพ ยกตัวอย่างเช่น ถ้าพื้นที่เชิงลบในภาพมีน้อยจะสร้างความรู้สึกอึดอัด แต่ถ้ามีมากจะสร้างความรู้สึกเว้งว่างเปล่า ดังนั้นการเลือกใช้พื้นที่ลบให้เกิดประโยชน์สูงสุดในภาพจึงต้องมีการกำหนดปริมาณพื้นที่ไว้ให้ดูเห็นได้ว่าพื้นที่นั้นมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้ภาพถ่ายภาพหนึ่งมีความน่าสนใจทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศโดยรวมให้ผู้รับชมภาพไม่รู้สึกอึดอัดจนเกินไป ซึ่งการช่างานก็ต้องศึกษาวิธีการเพื่อนำความเป็นไปได้มาใช้ในภาพให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด