คู่มือ
ส่งเสริมการเรียนรู้
วิชาพิเศษลูกเสือสามัญ

ช่างเขียน

สำนักการลูกเสือ ยุวกาชาดและกิจการนักเรียน
สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
กระทรวงศึกษาธิการ

คู่มือ
ส่งเสริมการเรียนรู้วิชาพิเศษลูกเสือสามัญ
ช่างเขียน

สำนักการลูกเสือ ยุวกาชาดและกิจการนักเรียน
สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
กระทรวงศึกษาธิการ

คู่มือส่งเสริมการเรียนรู้วิชาพิเศษลูกเสือสามัญ ช่างเขียน

ปีที่พิมพ์ พ.ศ. 2564

จำนวนพิมพ์ 350 เล่ม

ผู้จัดพิมพ์ กลุ่มส่งเสริมและพัฒนาการลูกเสือ
สำนักการลูกเสือ ยุวกาชาดและกิจการนักเรียน

พิมพ์ที่ ห้างหุ้นส่วนจำกัด โรงพิมพ์อักษรไทย (น.ส.พ. ฟ้าเมืองไทย)
เลขที่ 85, 87, 89, 91 ซอยจรัญสนิทวงศ์ 40
ถนนจรัญสนิทวงศ์ แขวงบางยี่ขัน เขตบางพลัด
กรุงเทพมหานคร 10700
โทร. 0-2424-4557, 0-2424-0694 โทรสาร 0-2433-2858
นายไพสิฐ ปวิณวิวัฒน์ ผู้พิมพ์ผู้โฆษณา

คำนำ

ตามพระราชบัญญัติลูกเสือ พ.ศ. 2551 มาตรา 9 กำหนดไว้ว่า กระทรวงศึกษาธิการมีหน้าที่ส่งเสริมและสนับสนุนงานของคณะลูกเสือแห่งชาติ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของคณะลูกเสือแห่งชาติในการพัฒนาทั้งทางกาย สติปัญญา จิตใจ และศีลธรรม ให้เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบและช่วยสร้างสรรค์สังคมให้เกิดความสามัคคีและมีความเจริญก้าวหน้าเพื่อความสงบสุขและความมั่นคงของประเทศชาติ ตามแนวทางให้มีนิสัยในการสังเกต จดจำ เชื่อฟัง และพึ่งตนเอง ซื่อสัตย์สุจริต มีระเบียบวินัยและเห็นอกเห็นใจผู้อื่น รู้จักบำเพ็ญตนเพื่อสาธารณประโยชน์ ฝึกฝนให้ทำกิจการต่างๆ ตามความเหมาะสม และรู้จักรักษาและส่งเสริมจารีตประเพณี วัฒนธรรม และความมั่นคงของประเทศชาติ ในการนี้ กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 โดยมีเป้าหมายในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน จัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนให้มีคุณภาพ มีความรู้ ทักษะที่จำเป็นสำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิตในสังคม และได้กำหนดกิจกรรมลูกเสือไว้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่มุ่งพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน การรู้จักแก้ปัญหา การตัดสินใจที่เหมาะสม ความมีเหตุผล การช่วยเหลือแบ่งปันกัน เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มตามความเหมาะสมสอดคล้องกับวุฒิภาวะของผู้เรียน

สำนักการลูกเสือ ยุวกาชาดและกิจการนักเรียน สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนด้วยกระบวนการลูกเสือผ่านกระบวนการฝึกอบรมลูกเสือเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีคุณลักษณะที่ดีตามที่ได้กล่าวมาข้างต้น จึงได้นำหลักสูตรวิชาพิเศษลูกเสือสามัญตามข้อบังคับคณะลูกเสือแห่งชาติ ว่าด้วยการปกครองหลักสูตรและวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ (ฉบับที่ 13) พ.ศ. 2525 มาเป็นแนวทางในการจัดทำคู่มือส่งเสริมการเรียนรู้วิชาพิเศษลูกเสือสามัญ เพื่อให้ผู้บังคับบัญชาลูกเสือในสถานศึกษาได้มีความรู้ ความเข้าใจ และแนวทางการดำเนินการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญที่เป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาอย่างแท้จริง

สำนักการลูกเสือ ยุวกาชาดและกิจการนักเรียน สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ขอขอบคุณคณะกรรมการจัดทำคู่มือส่งเสริมการเรียนรู้วิชาพิเศษลูกเสือทุกท่านที่ได้ร่วมกันศึกษา วิเคราะห์ข้อมูล เนื้อหา และดำเนินการจัดทำคู่มือส่งเสริมการเรียนรู้วิชาพิเศษลูกเสือ ให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือส่งเสริมการเรียนรู้วิชาพิเศษลูกเสือสามัญ จะเป็นประโยชน์แก่ผู้บังคับบัญชาลูกเสือ ลูกเสือ และผู้ที่สนใจทุกท่าน ในการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม และใช้เป็นเครื่องมือหรือทางเลือกในการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม และเป็นพลเมืองดี สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

กลุ่มส่งเสริมและพัฒนาการลูกเสือ
สำนักการลูกเสือ ยุวกาชาดและกิจการนักเรียน

สารบัญ

หน้า

คำนำ

สารบัญ

คำชี้แจง

จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรวิชาพิเศษ ช่างเขียน 1

วัตถุประสงค์ 2

เนื้อหา

- เขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี แสดงเหตุการณ์ตอนหนึ่งจากเรื่องราวซึ่งกรรมการสอบกำหนดให้ 3
- เขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี คนจริงๆ หรือสิ่งของที่อยู่ตรงหน้าได้ 19
- การเขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี คนจริงๆ หรือสิ่งของที่อยู่ตรงหน้าได้ 42
- การเขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี ภูมิประเทศซึ่งกรรมการสอบกำหนดให้ 61
- จัดทำสมุดภาพสเก็ตช์ด้วยตนเองเป็นเวลา 6 เดือน ไม่น้อยกว่า 24 ภาพได้ 66

ตัวอย่างข้อสอบภาคทฤษฎีวิชาช่างเขียน 79

ตัวอย่างข้อสอบภาคปฏิบัติวิชาช่างเขียน 85

บรรณานุกรม 89

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก	91
- ขั้นตอนการดำเนินการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ และการขออนุมัติ	93
- ตัวอย่าง หนังสือขออนุญาตสอบวิชาพิเศษ	95
- ตัวอย่าง โครงการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ	97
- ตัวอย่าง ร่างคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการ	103
- ตัวอย่าง หนังสือขออนุมัติผลการสอบวิชาพิเศษ และขออนุญาตประดับเครื่องหมาย	108
- ตัวอย่าง หนังสือรับรองให้กับลูกเสือสามัญ ที่สอบผ่าน (หนังสือรับรอง)	112
- การประดับเครื่องหมายวิชาพิเศษลูกสือสามัญ	114
- พิธีประดับเครื่องหมายวิชาพิเศษ	115
- คำสั่ง สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ที่ 1240/2563 เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำคู่มือส่งเสริมการเรียนรู้วิชาพิเศษลูกเสือ	116
- คำสั่ง สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ที่ 1347/2563 เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานจัดทำคู่มือวิชาพิเศษลูกเสือ (เพิ่มเติม)	118

คำชี้แจง

1. คู่มือเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้บังคับบัญชาลูกเสือใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการสอบและขออนุมัติประดับเครื่องหมายวิชาพิเศษลูกเสือ ช่างเขียน ตามข้อบังคับคณะลูกเสือแห่งชาติ ว่าด้วยการปกครองหลักสูตรและวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ (ฉบับที่ 13) พ.ศ. 2525
2. ผู้บังคับบัญชาลูกเสือมีหน้าที่สนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้ตามความสนใจของลูกเสือ
3. อาจมีการเชิญผู้มีความรู้ ความชำนาญ ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านมาร่วมเป็นคณะกรรมการในการสอบวิชาพิเศษด้วยก็ได้ เช่น แพทย์ พยาบาล หรือผู้ที่มีประสบการณ์ ฯลฯ
4. ผู้บังคับบัญชาลูกเสือสามารถปรับเปลี่ยนแบบทดสอบ และเกณฑ์การประเมินผลได้ตามบริบทและความเหมาะสม

จุดมุ่งหมาย

จุดมุ่งหมายในการฝึกอบรมลูกเสือสามัญ นอกจากพัฒนาทางด้านร่างกาย สติปัญญา จิตใจ และสังคมแล้ว ยังพัฒนาทางด้านทักษะทางลูกเสืออีกด้วย นอกจากนี้ยังจัดให้มีวิชาพิเศษเพื่อให้ลูกเสือสามัญที่มีความถนัดและความสนใจได้เลือกที่จะสมัครสอบวิชาพิเศษ และปฏิบัติงานร่วมกับลูกเสืออื่นตามข้อบังคับคณะลูกเสือแห่งชาติ ว่าด้วยการปกครองหลักสูตรและวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ (ฉบับที่ 13) พ.ศ. 2525 โดยผู้ให้กำเนิดลูกเสือโลก บี - พี มุ่งหวังที่จะให้ลูกเสือสามัญได้นำวิชาพิเศษไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันและอาจนำไปประกอบเป็นอาชีพในอนาคตต่อไป

หลักสูตรวิชาพิเศษ ช่างเขียน

หลักสูตร

1. เขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี แสดงเหตุการณ์ตอนหนึ่งจากเรื่องราว ซึ่งกรรมการสอบกำหนดให้
2. เขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี คนจริงๆ หรือสิ่งของที่อยู่ตรงหน้า
3. เขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี ภูมิประเทศ ซึ่งกรรมการสอบกำหนดให้
4. จัดทำสมุดภาพสเก็ตช์ ด้วยตนเองเป็นเวลา 6 เดือน ไม่น้อยกว่า 24 ภาพ

วัตถุประสงค์

1. ลูกเสือสามัญสามารถเขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี แสดงเหตุการณ์ตอนหนึ่งจากเรื่องราว ซึ่งกรรมการสอบกำหนดให้ได้
2. ลูกเสือสามัญสามารถเขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี คนจริงๆ หรือสิ่งของที่อยู่ตรงหน้าได้
3. ลูกเสือสามัญสามารถเขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี ภูมิประเทศ ซึ่งกรรมการสอบกำหนดให้ได้
4. ลูกเสือสามัญสามารถจัดทำสมุดภาพสเก็ตช์ ด้วยตนเองเป็นเวลา 6 เดือน ไม่น้อยกว่า 24 ภาพได้

เขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี แสดงเหตุการณ์ตอนหนึ่ง จากเรื่องราว ซึ่งกรรมการ สอบกำหนดให้

1. ต้นกำเนิดจากเขียนภาพ จุด เส้น สี แสง เงา รูปร่าง และรูปทรง

การเขียนภาพระบายสี แบ่งออกเป็นสองส่วน คือ การวาดเส้นและการระบายสี ทั้งสองส่วนมีความสัมพันธ์กันมาก ถ้าใครมีพื้นฐานทางงานวาดเส้นมาดี จะทำงาน งานจิตรกรรมหรือการเขียนภาพระบายสีได้ดีไปด้วย ทั้งนี้ก่อนที่จะระบายสีต้องมีการร่างภาพจนเหมาะสมสวยงามแล้วจึงดำเนินการระบายสีให้ได้น้ำหนักอ่อนแก่ โดยอาศัยประสบการณ์จากการที่ได้ฝึกวาดเขียน เพราะการระบายสีในงานจิตรกรรมก็คือ การแรงเงาน้ำหนักที่เปลี่ยนจากสีขาว ดำ มาเป็นสีธรรมชาติของวัตถุที่เป็นหุ่นจนไปสู่การระบายสีนั่นเอง มาเป็นสีธรรมชาติของวัตถุที่เป็นหุ่นจนไปสู่การระบายสี หลักการเขียนภาพระบายสีมีส่วนประกอบพอสรุปได้ดังนี้

1.1 จุด

คือ องค์ประกอบที่เล็กที่สุด จุดเป็นสิ่งที่บอกตำแหน่งและทิศทางได้การนำจุดมาเรียงต่อกันให้เป็นเส้น การรวมกันของจุดจะเกิดน้ำหนักที่ให้ปริมาตรแก่รูปทรง เป็นต้น

1.2 เส้น

หมายถึง จุดหลายๆ จุดที่เรียงชิดติดกันเป็นแนวยาว หรือการลากเส้นจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งในทิศทางที่แตกต่างกัน จะเป็นทิศมุม 45 องศา 90 องศา 180 องศา หรือมุมใดๆ การสลับทิศทางของเส้นที่ลากทำให้เกิดเป็นลักษณะต่างๆ ในทางศิลปะเส้นมีหลายชนิดด้วยกัน โดยจำแนกออกได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ คือ ลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เฉียง โค้ง เส้นหยัก เส้นซิกแซก

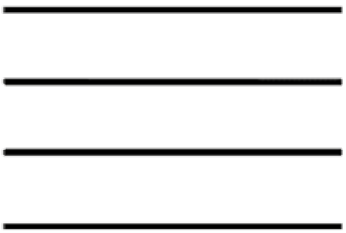
ความรู้สึกที่มีต่อเส้น

เส้นเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสรรค์ เส้นสามารถแสดงให้เกิดความหมายของภาพและให้ความรู้สึกได้ตามลักษณะของเส้น เส้นที่เป็นพื้นฐาน ได้แก่ เส้นตรงและเส้นโค้ง

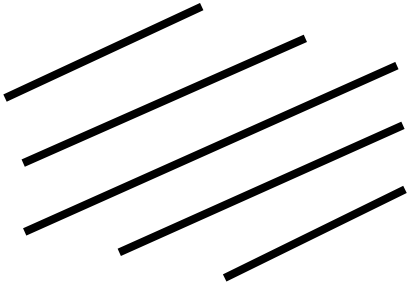
จากเส้นตรงและเส้นโค้งสามารถนำมาสร้างให้เกิดเป็นเส้นใหม่ที่ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไปได้ดังนี้

เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกแข็งแรง สูงเด่น สง่างาม น่าเกรงขาม

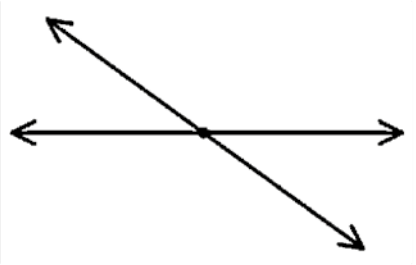
เส้นตรงแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบราบเรียบ กว้างขวาง การพักผ่อน หยุดนิ่ง



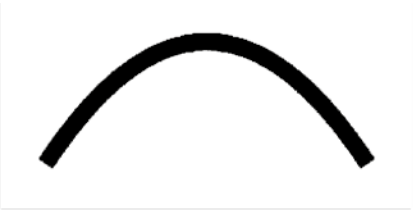
เส้นตรงแนวเฉียง ให้ความรู้สึกไม่ปลอดภัย การล้ม ไม่หยุดนิ่ง



เส้นตัดกัน ให้ความรู้สึกประสานกัน แข็งแรง

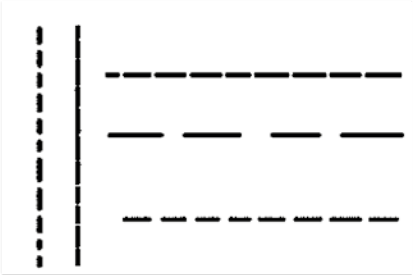


เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนโยนนุ่มนวล

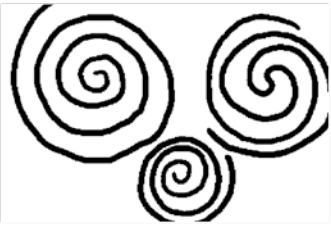


เส้นคลื่น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไหลเลื่อน ร่าเริง ต่อเนื่อง

เส้นประ ให้ความรู้สึกขาดหาย ลึกลับ ไม่สมบรูณ์ แสดงส่วนที่มองไม่เห็น



เส้นขด ให้ความรู้สึกหมุนเวียน มึนงง



เส้นหยัก ให้ความรู้สึกขัดแย้ง น่ากลัว ตื่นเต้น แปลกตา

นักออกแบบนำเอาความรู้สึกที่มีต่อเส้นที่แตกต่างกันมาใช้ในงานศิลปะประยุกต์ โดยใช้เส้นมาเปลี่ยนรูปร่างของตัวอักษร เพื่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว และทำให้สื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น

2. น้ำหนัก (Tone)

เป็นองค์ประกอบของศิลป์ที่อยู่คู่กันแสง เมื่อส่องกระทบกับวัตถุจะทำให้เกิดเงา แสงและเงา เป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง ในที่ที่มีแสงสว่างมาก เงาจะเข้มขึ้น และในที่ที่มีแสงสว่างน้อย เงาจะไม่ชัดเจน ในที่ที่ไม่มีแสงสว่างจะไม่มีเงา และเงาจะอยู่ในทางตรงข้ามกับแสงเสมอ ค่าน้ำหนักของแสงและเงาที่เกิดบนวัตถุสามารถจำแนกเป็นลักษณะที่ต่างๆ ได้ดังนี้

1. บริเวณแสงสว่างจัด (Hi-light) เป็นบริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด จะมีความสว่างมากที่สุดในวัตถุที่มีผิวมันวาว จะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงออกมาให้เห็นได้ชัด

2. บริเวณแสงสว่าง (Light) เป็นบริเวณที่ได้รับแสงสว่าง รองลงมาจากบริเวณแสงสว่างจัด เนื่องจากอยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงออกมา และเริ่มมีค่าน้ำหนักอ่อนๆ

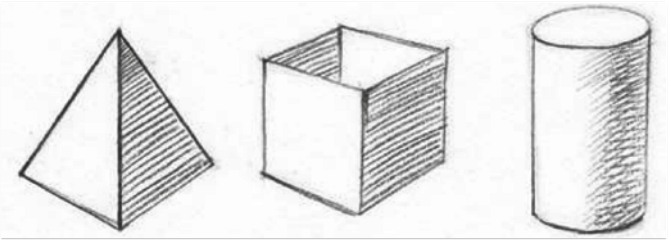
3. บริเวณเงา (Shade) เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่าง หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังจากแสงสว่าง ซึ่งจะมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นกว่าบริเวณแสงสว่าง

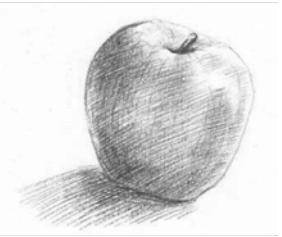
4. บริเวณเงาเข้มจัด (Hi-Shade) เป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังมากๆ หลายๆ ชั้น จะมีค่าน้ำหนักที่เข้มมากไปจนถึงเข้มที่สุด

5. บริเวณเงาตกทอด เป็นบริเวณของพื้นหลังที่เงาของวัตถุทาบลงไป เป็นบริเวณเงาที่อยู่ภายนอกวัตถุ และจะมีความเข้มของค่าน้ำหนักขึ้นอยู่กับความเข้มของเงา น้ำหนักของพื้นหลัง ทิศทาง และระยะของเงา

ความสำคัญของค่าน้ำหนัก

1. ให้ความแตกต่างระหว่างรูปและพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
2. ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว
3. ให้ความรู้สึกเป็น 2 มิติ แก่รูปร่าง และความเป็น 3 มิติ แก่รูปทรง
4. ทำให้เกิดระยะความตื้น - ลึก และระยะใกล้ - ไกลของภาพ
5. ทำให้เกิดความกลมกลืนประสานกันของภาพ

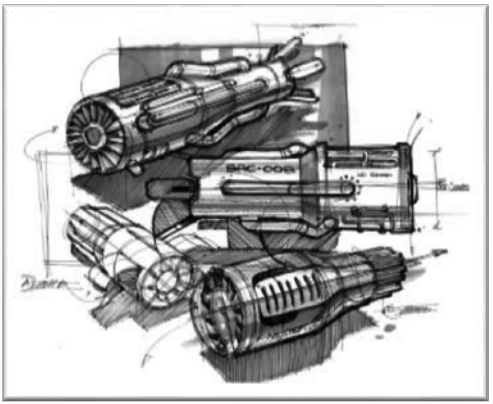


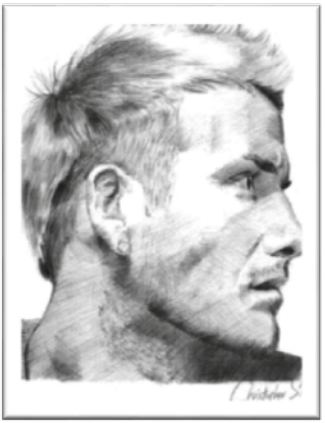


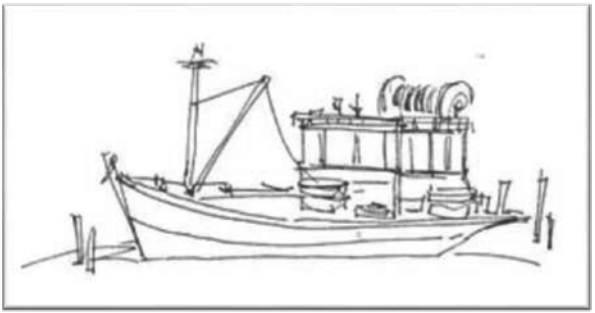
3. เส้นร่าง

เส้นร่าง เป็นเส้นที่มีความสำคัญมากในการร่างภาพโครงสร้าง ขณะวาดเส้นและใช้แนวดินสอทำมุมระนาบของกระดาษประมาณ 15 องศา การวาดเส้นร่างจะวาดด้วยการทำงานของช่วงข้อศอกและแขน ดังนั้นการจับดินสอจึงสามารถร่างดินสอได้คล่องตัว ทำรัศมีของการร่างเส้นได้กว้างทั่วทั้งแผ่นภาพ คือสามารถร่างเส้นจากส่วนบนของแผ่นภาพลงมาส่วนล่างได้โดยการร่างเส้นเดียวติดต่อกันโดยตลอดและรวดเร็ว การร่างภาพจะร่างเส้นที่มีน้ำหนักเบาจะใช้วิธีผ่อนน้ำหนักมือจากการจับดินสอนั้น เส้นร่างที่ใช้ในการร่างภาพโครงสร้างถ้าคลาดเคลื่อนหรือผิดพลาด ไม่นิยมลบออกทันทีเพราะการร่างเส้นร่างนั้นด้วยดินสออ่อน 2 บี, 4 บี และร่างด้วยเส้นเบาๆ ก่อน เมื่อผิดพลาดก็ร่างขึ้นใหม่ เส้นเก่าที่ผิดจะเป็นแนวเปรียบเทียบให้เส้นที่ร่างขึ้นใหม่มีความถูกต้อง การลบทิ้งเมื่อผิดพลาดจะทำให้กระดาษช้ำ และไม่มีเส้นไว้เป็นเครื่องสังเกต

การควบคุมน้ำหนักมือนั้น มีผลต่อลักษณะของเส้นเช่นกัน ขณะที่ลากเส้นดินสอหากเน้น น้ำหนักมือลงปลายดินสอ เส้นที่ปรากฏก็จะมีน้ำหนักเข้ม เส้นหนา และเมื่อต้องการเส้นที่มีน้ำหนัก อ่อนเบา ก็จะใช้วิธีผ่อนน้ำหนักมือจากการจับดินสอนั้น







4. พื้นผิว (Texture)

พื้นผิว หมายถึง ลักษณะของบริเวณผิวหน้าของสิ่งต่างๆ ที่เมื่อสัมผัสแล้วสามารถ รับรู้ได้ ว่ามีลักษณะอย่างไร คือรู้ว่า หยาบ ขรุขระ เรียบ มัน ด้าน เนียน สาก เป็นต้น ลักษณะที่สัมผัสได้ของพื้นผิว มี 2 ประเภท คือ

1. **พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือ** หรือกายสัมผัส เป็นลักษณะพื้นผิวที่เป็นอยู่จริงๆ ของ ผิวหน้าของวัสดุนั้นๆ ซึ่งสามารถสัมผัสได้จากงานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม และสิ่งประดิษฐ์อื่นๆ

2. **พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา** จากการมองเห็นแต่ไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิว วัสดุนั้นๆ เช่น การวาดภาพก้อนหินบนกระดาษ จะให้ความรู้สึกเป็นก้อนหินแต่ มือสัมผัสเป็นกระดาษ หรือใช้กระดาษพิมพ์ลายไม้ หรือลายหินอ่อน เพื่อปะ ทับ บนผิวหน้าของสิ่งต่างๆ เป็นต้น ลักษณะเช่นนี้ถือว่าเป็นการสร้างพื้นผิวลวงตาให้สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นเท่านั้นพื้นผิวลักษณะต่างๆ จะให้ความรู้สึกต่องานศิลปะที่แตกต่างกัน พื้นผิวหยาบจะ ให้ความรู้สึกกระตุ้นประสาท หนักแน่น มั่นคง แข็งแรง ถาวร ในขณะที่ผิวเรียบ จะให้ความรู้สึกเบา สบาย การใช้ลักษณะของพื้นผิวที่แตกต่างกัน เห็นได้ชัดเจนจากงานประติมากรรม และมากที่สุด

ในงานสถาปัตยกรรมซึ่งมีการรวมเอาลักษณะ ต่างๆ กันของพื้นผิววัสดุหลายๆ อย่าง เช่น อิฐ ไม้ โลหะ กระจก คอนกรีต หิน ซึ่งมีความขัดแย้งกัน แต่สถาปนิกได้นำมาผสมกลมกลืนได้อย่างเหมาะสม ลงตัวจน เกิดความสวยงาม

ลักษณะของพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือและสายตา

ลักษณะของพื้นผิว

5. รูปร่างและรูปทรง (Form & Shape)

รูปทรง (Form) คือ รูปที่ลักษณะเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาวแล้ว ยังมีความลึก หรือความหนา นูน ด้วย เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้น ให้ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสารที่เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนัก หรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรงหลายรูปรวมกัน

รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ง่าย มีกฎเกณฑ์ เกิดจากการสร้างของมนุษย์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรีนอกจากนี้ยังรวมถึงรูปทรงของสิ่งที่มนุษย์ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นอย่างมีแบบแผน แน่นอน เช่น รถยนต์ เครื่องจักรกล เครื่องบิน สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ที่ผลิตโดยระบบอุตสาหกรรม ก็จัดเป็นรูปเรขาคณิตเช่นกัน รูปเรขาคณิตเป็นรูปที่ให้โครงสร้างพื้นฐานของรูปต่างๆ ดังนั้นการสร้างสรรค์รูปอื่นๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจถ่องแท้เสียก่อน

รูปอินทรีย์ (Organic Form) เป็นรูปของสิ่งที่มีชีวิต หรือคล้ายกับสิ่งมีชีวิตที่สามารถเจริญเติบโต เคลื่อนไหว หรือเปลี่ยนแปลงรูปได้ เช่น รูปของคน สัตว์ พืช

รูปอิสระ (Free Form) เป็นรูปที่ไม่ใช่แบบเรขาคณิต หรือแบบอินทรีย์ แต่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน ซึ่งเป็นไปตามอิทธิพล และการกระทำจากสิ่งแวดล้อม เช่น รูปก้อนเมฆ ก้อนหิน หยดน้ำ ควัน ซึ่งให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหว มีพลัง รูปอิสระจะมีลักษณะขัดแย้งกับรูปเรขาคณิต แต่กลมกลืนกับรูปอินทรีย์ รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปอินทรีย์ ที่ถูกกระทำ

จนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพ เช่น รถยนต์ที่ถูกชนจนยับเยินทั้งคัน เครื่องบินตก ตอไม้ที่ถูกเผาทำลาย หรือซากสัตว์ที่เน่าเปื่อยผุพัง

ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง

เมื่อนำรูปทรงหลายๆ รูปมาวางใกล้กัน รูปเหล่านั้นจะมีความสัมพันธ์ดึงดูด หรือผลักไสซึ่งกันและกัน การประกอบกันของรูปทรง อาจทำได้โดยใช้รูปทรงที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน รูปทรงที่ต่อเนื่องกัน รูปทรงที่ซ้อนกัน รูปทรงที่ผนึกเข้าด้วยกัน รูปทรงที่แทรกเข้าหากัน รูปทรงที่สานเข้าด้วยกัน หรือรูปทรงที่บิดพันกัน การนำรูปเรขาคณิต รูปอินทรีย์ และรูปอิสระมาประกอบเข้าด้วยกันจะได้รูปลักษณะใหม่ๆ อย่างไม่สิ้นสุด

6. ที่ว่าง (Space)

ที่ว่าง คือ คู่ของรูปทรงที่ขัดแย้งกันอย่างตรงกันข้าม มีบทบาทในการสร้างและเสริมรูปทรงไม่น้อยกว่าทัศนธาตุทั้งหลาย พจนานุกรมของมหาวิทยาลัยออกฟอร์ด (Oxford University Dictionary) ให้คำจำกัดความของที่ว่างไว้ 3 ประการ คือ

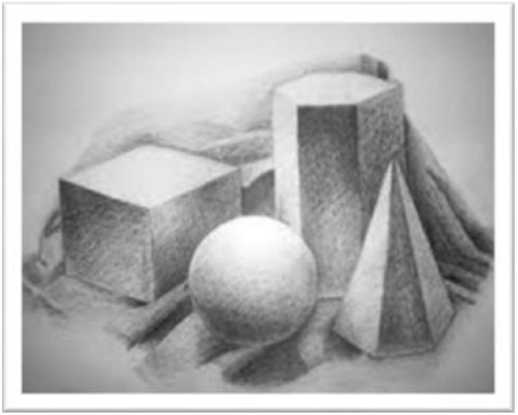
ประการแรก เป็นที่ว่างภายในขอบเขตที่กำหนดให้ เช่น ที่ว่างภายในห้องที่มีฝาล้อมรอบ

ประการที่สอง เป็นที่ว่างที่เป็นระยะที่วัดได้จากมวลหนึ่งไปยังมวลหนึ่ง

ประการสุดท้าย เป็นการชี้แสดงเวลาหรือระยะเวลาที่ทำหรือเปลี่ยนแปลงไป

เรื่องของที่ว่างหรือช่องว่าง ชลูด นิ่มเสมอ ได้ให้คำจำกัดความไว้ในทฤษฎีแห่งองค์ประกอบศิลป์ว่า ความหมายของที่ว่าง

- ปริมาตรของรูปทรงที่กินระวางเนื้อที่อยู่
- อากาศที่โอบล้อมรูปทรง
- ระยะห่างระหว่างรูปทรง (ช่องไฟ)
- ปริมาตรของที่ว่างที่จำกัดด้วยขอบเขต
- แผ่นภาพ 2 มิติที่ศิลปินใช้เขียนภาพ



เขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี คนจริงๆ หรือสิ่งของที่อยู่ตรงหน้าได้

7. สี

สี หมายถึง แสงที่มากระทบวัตถุแล้วสะท้อนเข้าตาเรา ทำให้เห็นเป็นสีต่างๆ

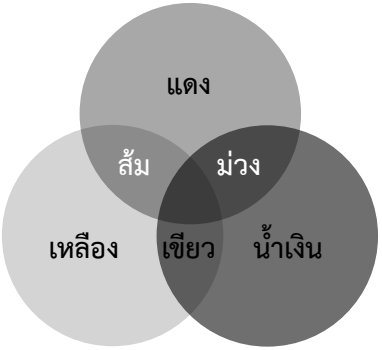
ทฤษฎีสี หมายถึง หลักวิชาเกี่ยวกับสีที่สามารถมองเห็นได้ด้วยสายตา เรารับรู้สีได้เพราะเมื่อสามร้อยกว่าปีที่ผ่านมา ไอแซก นิวตัน ได้ค้นพบว่า แสงสีขาวจากดวงอาทิตย์ เมื่อหักเหผ่านแท่งแก้ว

สามเหลี่ยม (prism) แสงสีขาวจะกระจายออกเป็นสีรุ้ง เรียกว่า สเปกตรัม มี 7 สี ได้แก่ ม่วง คราม น้ำเงิน เขียว เหลือง ส้ม แดง และได้มีกำหนดให้เป็นทฤษฎีสีของแสงขึ้น ความจริงสีรุ้งเป็นปรากฏการณ์ตามธรรมชาติ ซึ่งเกิดขึ้นและพบเห็นกันบ่อยๆ อยู่แล้ว โดยเกิดจากการหักเหของแสงอาทิตย์หรือแสงสว่าง เมื่อผ่านละอองน้ำในอากาศ ซึ่งลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสี มีผลถึงจิตวิทยาคือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตา สายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมอง ทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆ ตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น เร่าร้อน เยือกเย็น หรือตื่นเต้น มนุษย์เราเกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลา เพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้น ล้วนแต่มีสีสันแตกต่างกันมากมาย

แม่สี

นักวิชาการสาขาต่างๆ ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องสี จนเกิดเป็นทฤษฎีสี ตามหลักการของนักวิชาการสาขานั้นๆ ดังนี้

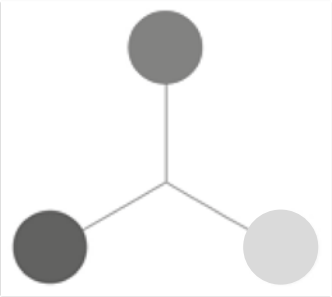
แม่สีของนักฟิสิกส์ (แม่สีของแสง) (spectrum primaries) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันของคลื่นแสง มีแม่สี 3 สี คือ



แม่สีของนักเคมี (pigmentary primaries) คือ สีที่ใช้ในวงการอุตสาหกรรมและวงการศิลปะ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สีวัตถุธาตุ ที่เรากำลังศึกษาอยู่ในขณะนี้ โดยใช้ในการเขียนภาพเกี่ยวกับพาณิชยศิลป์ ภาพโฆษณา ภาพประกอบเรื่อง ซึ่งในหลักการเดียวกันทั้งสิ้น ประกอบด้วย

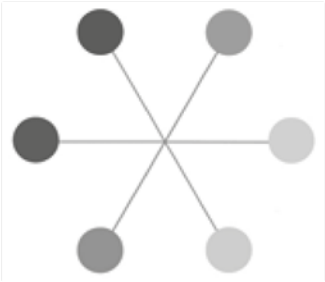
สีขั้นที่ 1 (Primary Color) คือ สีพื้นฐาน มีแม่สี 3 สี ได้แก่

1. สีเหลือง (Yellow)
2. สีแดง (Red)
3. สีน้ำเงิน (Blue)



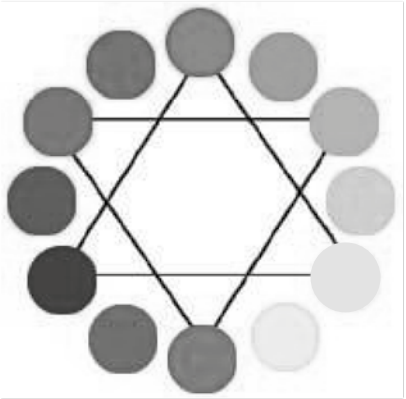
สีขั้นที่ 2 (Secondary Color) คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่

1. สีส้ม (Orange) เกิดจาก สีแดง (Red) ผสมกับสีเหลือง (Yellow)
2. สีม่วง (Violet) เกิดจาก สีแดง (Red) ผสมกับสีน้ำเงิน (Blue)
3. สีเขียว (Green) เกิดจาก สีเหลือง (Yellow) ผสมกับสีน้ำเงิน (Blue)



สีขั้นที่ 3 (Intermediate Color) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันระหว่างสีของแม่สีกับสีขั้นที่ 2 จะเกิดสีขึ้นอีก 6 สี ได้แก่

1. สีน้ำเงินม่วง (Violet-blue) เกิดจาก สีน้ำเงิน (Blue) ผสมสีม่วง (Violet)
2. สีเขียวน้ำเงิน (Blue-green) เกิดจาก สีน้ำเงิน (Blue) ผสมสีเขียว (Green)
3. สีเหลืองเขียว (Green-yellow) เกิดจาก สีเหลือง (Yellow) ผสมกับสีเขียว (Green)
4. สีส้มเหลือง (Yellow-orange) เกิดจาก สีเหลือง (Yellow) ผสมกับสีส้ม (Orange)
5. สีแดงส้ม (Orange-red) เกิดจาก สีแดง (Red) ผสมกับสีส้ม (Orange)
6. สีม่วงแดง (Red-violet) เกิดจาก สีแดง (Red) ผสมกับสีม่วง (Violet)



เราสามารถผสมสีเกิดขึ้นใหม่ได้อีกมากมายหลายร้อยสีด้วยวิธีการเดียวกันนี้ ตามคุณลักษณะของสีที่จะกล่าวต่อไป

จะเห็นได้ว่าทฤษฎีสีดังกล่าวมีผลให้เราสามารถนำมาใช้เป็นหลักในการเลือกสรรสีสำหรับงานสร้างสรรค์ของเราได้ ซึ่งงานออกแบบมิได้ถูกจำกัดด้วยกรอบความคิดของทฤษฎีตามหลักวิชาการเท่านั้น แต่เราสามารถ คิดออกนอกกรอบแห่งทฤษฎีนั้นๆ ได้ เท่าที่มันสมองของเราจะค้นความคิดสร้างสรรค์ออกมาได้

คุณลักษณะของสี มี 3 ประการ คือ

1. สีแท้ หรือความเป็นสี (Hue) หมายถึง สีที่อยู่ในวงจรสีธรรมชาติทั้ง 12 สี (ดูภาพสี 1 สีในวงจรสี ด้านซ้ายมือประกอบ) สีที่เราเห็นอยู่ทุกวันนี้แบ่งเป็น 2 วรรณะ โดยแบ่งวงจรสีออกเป็น 2 ส่วน จากสีเหลืองวนไปถึงสีม่วง คือ

1.1 สีร้อน (Warm Color) ให้ความรู้สึกรุนแรง ร้อน ตื่นเต้น ประกอบด้วย สีเหลือง สีเหลืองส้ม สีส้ม สีแดงส้ม สีแดง สีม่วงแดง สีม่วง

1.2 สีเย็น (Cool Color) ให้ความรู้สึกเย็น สงบ สบายตา ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีน้ำเงินเขียว สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน สีม่วง เราจะเห็นว่า สีเหลือง และสีม่วง เป็นสีที่อยู่ได้ทั้ง 3 วรรณะ คือ เป็นสีกลาง เป็นได้ทั้งสีร้อน และสีเย็น

1.3 ความจัดของสี (Intensity) หมายถึง ความสด หรือความบริสุทธิ์ของสีใดสีหนึ่ง สีที่ถูกผสมด้วยสีดำจนหม่นลง ความจัด หรือความบริสุทธิ์จะลดลง ความจัดของสีจะเรียงลำดับจากจัดที่สุด ไปจนหม่นที่สุด ได้หลายลำดับด้วยการค่อยๆ เพิ่มปริมาณของสีดำที่ผสมเข้าไปทีละน้อยจนถึงลำดับที่ความจัดของสีมีน้อยที่สุด คือเกือบเป็นสีดำ

1.4 น้ำหนักของสี (Values) หมายถึง สีที่สดใส (Brightness) สีกลาง (Grayness) สีทึบ (Darkness) ของสีแต่ละสี สีทุกสีจะมีน้ำหนักในตัวเอง ถ้าเราผสมสีขาวเข้าไปในสีใดสีหนึ่ง สีนั้นจะสว่างขึ้น หรือมีน้ำหนักอ่อนลง ถ้าเพิ่มสีขาวเข้าไปทีละน้อยๆ ตามลำดับ เราจะได้น้ำหนักของสีที่เรียงลำดับจากแก่สุด ไปจนถึงอ่อนสุด น้ำหนักอ่อนแก่ของสีก็ได้ เกิดจากการผสมด้วยสีขาว เทา และดำ น้ำหนักของสีจะลดลงด้วยการใช้สีขาวผสม (tint) ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนหวาน สบายตา น้ำหนักของสีจะเพิ่มขึ้นปานกลางด้วยการใช้สีเทาผสม (tone) ซึ่งจะทำให้ความเข้มของสีลดลง เกิดความรู้สึกที่สงบ ราบเรียบ และน้ำหนักของสีจะเพิ่มขึ้นมากขึ้นด้วยการใช้สีดำผสม (shade) ซึ่งจะทำให้ความเข้มของสีลดความสดใสลง เกิดความรู้สึกขรึม ลึกลับ น้ำหนักของสียังหมายถึงการเรียงลำดับน้ำหนักของสีแท้ด้วยกันเอง โดยเปรียบเทียบน้ำหนักอ่อนแก่กับสีขาว - ดำ

เราสามารถเปรียบเทียบระหว่างภาพสีกับภาพขาวดำได้อย่างชัดเจน เมื่อนำภาพสีที่เราเห็นว่ามีสีแดงอยู่หลายค่า ทั้งอ่อน กลาง แก่ ไปถ่ายเอกสารขาว - ดำ เมื่อนำมาดูจะพบว่า สีแดงจะมีน้ำหนักอ่อน แก่ ตั้งแต่ขาว เทา ดำ นั้น เป็นเพราะว่าสีแดงมีน้ำหนักของสีแตกต่างกันนั่นเอง

สีต่างๆ ที่เราสัมผัสด้วยสายตา จะทำให้เกิดความรู้สึกขึ้นภายในต่อเรา ทันทีที่เรามองเห็นสี ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย บ้านที่อยู่อาศัย เครื่องใช้ต่างๆ แล้วเราจะทำอย่างไร จึงจะใช้สีได้อย่างเหมาะสม และสอดคล้องกับหลักจิตวิทยา เราจะต้องเข้าใจว่าสีใดให้ความรู้สึกต่อมนุษย์อย่างไร ซึ่งความรู้สึกเกี่ยวกับสี สามารถจำแนกออกได้ดังนี้

สีแดง ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ท้าทาย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย สีแดงชาด จะทำให้เกิดความอุดมสมบูรณ์

สีส้ม ให้ความรู้สึกร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา วัยรุ่น ความคึกคะนอง การปลดปล่อย ความเปรี้ยว การระวังสีเหลือง ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสด ใหม่ ความสุกสว่าง การแผ่กระจายอำนาจบารมี

สีเขียว ให้ความรู้สึกงอกงาม สดชื่น สงบ เงียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลายธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น

สีเขียวแก่ จะทำให้เกิดความรู้สึกเศร้าใจ ความแก่ชรา

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เคร่งขรึม เอาการเอางาน ละเอียด รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน

สีฟ้า ให้ความรู้สึกปลอดโปร่ง โล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลมหายใจ ความเป็นอิสรเสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน

สีคราม จะทำให้เกิดความรู้สึกสงบ

สีม่วง ให้ความรู้สึกมีเสน่ห์ น่าติดตาม เร้นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความรัก ความเศร้า ความผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์

สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกเก่า หนัก สงบเงียบ

สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส

สีดำ ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้าใจ ทึบ ตัน

สีชมพู ให้ความรู้สึกอบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก เอาใจใส่ วัยรุ่น หนุ่มสาว ความน่ารัก ความสดใส

สีไพล จะทำให้เกิดความรู้สึกกระชุ่มกระชวย ความเป็นหนุ่มสาว

สีเทา ให้ความรู้สึกเศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความชรา ความสงบ ความเงียบ สุภาพ สุขุม ถ่อมตน

สีทอง ให้ความรู้สึกความหรูหรา โอ่อ่า มีราคา สูงค่า สิ่งสำคัญ ความเจริญรุ่งเรือง ความสุข ความมั่งคั่ง ความร่ำรวย การแผ่กระจาย

จากความรู้สึกดังกล่าว เราสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ในทุกเรื่อง และเมื่อต้องการสร้างผลงานที่เกี่ยวกับการใช้สี เพื่อที่จะได้ผลงานที่ตรงตามความต้องการในการสื่อความหมาย และจะช่วยลดปัญหาในการตัดสินใจที่จะเลือกใช้สีต่างๆ ได้ เช่น

1. ใช้ในการแสดงเวลาของบรรยากาศในภาพเขียน เพราะสีบรรยากาศในภาพเขียนนั้นๆ จะแสดงให้รู้ว่า เป็นภาพตอนเช้า ตอนกลางวัน หรือตอนบ่าย เป็นต้น

2. ในด้านการค้า คือ ทำให้สินค้าสวยงาม น่าซื้อหา นอกจากนี้ยังใช้กับงานโฆษณา เช่น โปสเตอร์ต่างๆ ช่วยให้จำหน่ายสินค้าได้มากขึ้น

3. ในด้านประสิทธิภาพของการทำงาน เช่น โรงงานอุตสาหกรรม ถ้าทาสีสถานที่ทำงานให้ถูกหลักจิตวิทยา จะเป็นทางหนึ่งที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้น่าทำงาน คนงานจะทำงานมากขึ้น มีประสิทธิภาพในการทำงานสูงขึ้น

4. ในด้านการตกแต่ง สีของห้องและสีของเฟอร์นิเจอร์ ช่วยแก้ปัญหาเรื่องความสว่างของห้อง รวมทั้งความสุขในการใช้ห้อง ถ้าเป็นโรงเรียนเด็กจะเรียนได้ผลดีขึ้น ถ้าเป็นโรงพยาบาลคนไข้จะหายเร็วขึ้น

สร้างสรรค์งานออกแบบจะเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สีโดยตรง มัณฑนากรจะคิดค้นสีขึ้นมาเพื่อใช้ในงานตกแต่ง คนออกแบบฉากเวทีการแสดงจะคิดค้นสีเกี่ยวกับแสง จิตรกรก็จะคิดค้นสีขึ้นมาระบายให้เหมาะสมกับความคิดและจินตนาการของตน แล้วตัวเราจะคิดค้นสีขึ้นมาเพื่อความงาม ความสุข สำหรับเรามิได้หรือสีที่ใช้สำหรับการออกแบบนั้น ถ้าเราจะใช้ให้เกิด

ความสวยงามตรงตามความต้องการของเรา มีหลักในการใช้กว้างๆ อยู่ 2 ประการ คือ การใช้สีกลมกลืนกัน และการใช้สีตัดกัน

1. การใช้สีกลมกลืนกัน

การใช้สีให้กลมกลืนกัน เป็นการใช้สีหรือน้ำหนักของสีให้ใกล้เคียงกัน หรือคล้ายคลึงกัน เช่น การใช้สีแบบเอกรงค์ เป็นการใช้สีสีเดียวที่มีน้ำหนักอ่อน แก่ หลายลำดับ

การใช้สีข้างเคียง เป็นการใช้สีที่เคียงกัน 2 - 3 สี ในวงสี เช่น สีแดง สีส้มแดง และสีม่วงแดง การใช้สีใกล้เคียง เป็นการใช้สีที่อยู่เรียงกันในวงสี ไม่เกิน 5 สี ตลอดจนการใช้สีวรรณะร้อนและวรรณะเย็น (warm tone colors and cool tone colors) ดังได้กล่าวมาแล้ว

2. การใช้สีตัดกัน สีตัดกันคือสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี (ดูภาพวงจรสี ด้านซ้ายมือประกอบ) การใช้สีให้ตัดกันมีความจำเป็นมาก ในงานออกแบบ เพราะช่วยให้เกิดความน่าสนใจ ในทันทีที่พบเห็น สีตัดกันอย่างแท้จริงมี อยู่ด้วยกัน 6 คู่สี คือ

1. สีเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วง
2. สีส้ม ตรงข้ามกับ สีน้ำเงิน
3. สีแดง ตรงข้ามกับ สีเขียว
4. สีเหลืองส้ม ตรงข้ามกับ สีม่วงน้ำเงิน
5. สีส้มแดง ตรงข้ามกับ น้ำเงินเขียว
6. สีม่วงแดง ตรงข้ามกับ สีเหลืองเขียว

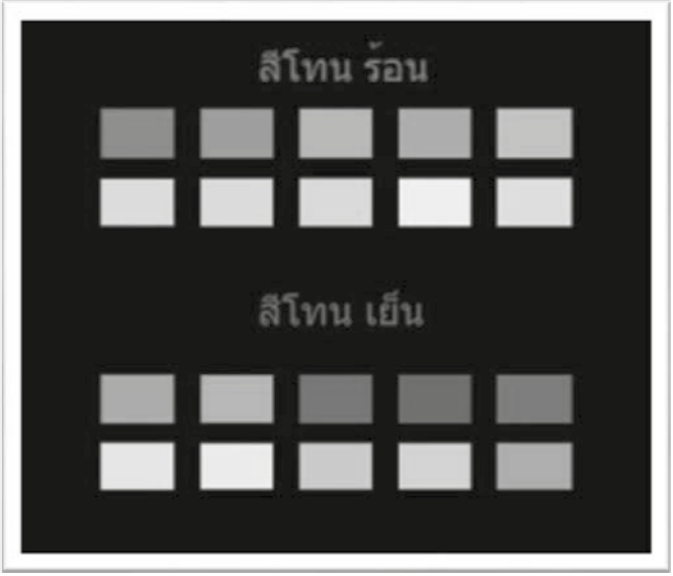
การใช้สีตัดกัน ควรคำนึงถึงความเป็นเอกภาพด้วย วิธีการใช้มีหลายวิธี เช่น ใช้สีให้มีปริมาณต่างกัน เช่น ใช้สีแดง 20% สีเขียว 80% หรือใช้เนื้อสีผสมในกันและกัน หรือใช้สีหนึ่งสีใดผสมกับสีคู่ที่ตัดกัน ด้วยปริมาณเล็กน้อย รวมทั้งการเอาสีที่ตัดกันมาทำให้เป็นลวดลายเล็กๆ สลับกัน ในผลงานชิ้นหนึ่ง อาจจะใช้สีให้กลมกลืนกันหรือตัดกันเพียงอย่างใดอย่างหนึ่ง หรืออาจจะใช้พร้อมกันทั้ง 2 อย่าง ทั้งนี้แล้วแต่ความต้องการและความคิดสร้างสรรค์ของเรา ไม่มีหลักการหรือรูปแบบที่ตายตัว

สี (Color) หมายถึง สิ่งที่ปรากฏอยู่ทั่วไปรอบๆ ตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นสีที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติหรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น สีทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างมากมาย เช่น ทำให้รู้สึกสดใส ร่าเริง ตื่นเต้น หม่นหมอง หรือเศร้าซึมได้ เป็นต้น

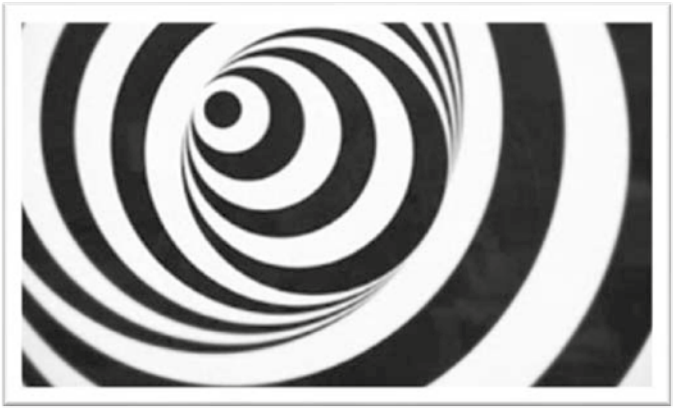
วรรณะของสี (Tone) จากวงจรสีธรรมชาติ ในทางศิลปะได้มีการแบ่งวรรณะของสีออกเป็น 2 วรรณะ คือ สีวรรณะร้อน ได้แก่ สีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่นหรือร้อน เช่น สีเหลือง ส้มเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดง เป็นต้น ส่วนสีวรรณะเย็น ได้แก่ สีที่ให้ความรู้สึกเย็น สงบ สบาย เช่น สีเขียว เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน ม่วง เป็นต้น

1. วรรณะสีร้อน (Warm Tone) ประกอบด้วย สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดง และสีม่วง สีในวรรณะร้อนนี้จะเป็นสีที่ค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม ถ้าสีใดสีหนึ่งค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาล สีเทาอมแดง ก็ให้ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน ให้ความรู้สึกร้อนแรง

2. วรรณะสีเย็น (Cold Tone) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่นๆ ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็น



3. บริเวณว่าง (Space) หมายถึง ช่องว่างหรือพื้นที่ว่างที่ล้อมรอบรูปร่าง รูปทรง ระยะห่างระหว่างรูปร่างกับรูปร่าง รูปทรงกับรูปทรง และพื้นที่ว่างภายในรูปทรง บริเวณว่างเหล่านี้จะช่วยให้รูปภาพมีลักษณะปลอดโปร่งสบายตา ดูไม่อึดอัด ทึบตัน ให้ความรู้สึกแปลกใหม่และผ่อนคลาย



ในงานออกแบบหรือการจัดภาพ หากเรารู้จักใช้สีให้มีสภาพโดยรวมเป็นวรรณะร้อนหรือวรรณะเย็น เราจะสามารถควบคุมและสร้างสรรค์ภาพให้เกิดความประสานกลมกลืน งดงามได้ง่ายขึ้น เพราะสีมีอิทธิพลต่อมวล ปริมาตร และช่องว่าง สีมีคุณสมบัติที่ทำให้เกิดความกลมกลืน หรือขัดแย้งได้ สีสามารถขับเน้นให้เกิดจุดเด่น และการรวมกันให้เกิดเป็นหน่วยเดียวกันได้ เราในฐานะผู้ใช้สีต้องนำหลักการต่างๆ ของสีไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายในงานของเรา เพราะสีมีผลต่อการออกแบบ คือ

1. สร้างความรู้สึก สีให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และภูมิหลังของแต่ละคน สีบางสีสามารถรักษาบำบัดโรคจิตบางชนิดได้ การใช้สีภายในหรือภายนอกอาคาร จะมีผลต่อการสัมผัส และสร้างบรรยากาศได้

2. สร้างความน่าสนใจ สีมีอิทธิพลต่องานศิลปะการออกแบบจะช่วยสร้างความประทับใจ และความน่าสนใจเป็นอันดับแรกที่พบเห็น

3. สีบอกสัญลักษณ์ของวัตถุ ซึ่งเกิดจากประสบการณ์หรือภูมิหลัง เช่น สีแดงสัญลักษณ์ของไฟ หรืออันตราย สีเขียวสัญลักษณ์แทนพืช หรือความปลอดภัย เป็นต้น

4. สีช่วยให้เกิดการรับรู้ และจดจำ งานศิลปะการออกแบบต้องการให้ผู้พบเห็นเกิดการจดจำในรูปแบบ และผลงาน หรือเกิดความประทับใจ การใช้สีจะต้องสะดุดตา และมีเอกภาพ

8. แสงและเงา

แสงและเงา หมายถึง แสงที่ส่องมากระทบพื้นผิวที่มีสีอ่อน แก่ และพื้นผิวสูงต่ำ โค้ง นูน เรียบ หรือขรุขระ ทำให้ปรากฏแสงและเงาแตกต่างกัน

ตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสงในที่ที่มีแสงสว่างมาก เงาจะเข้มขึ้น และในที่ที่มีแสงสว่างน้อย เงาจะไม่ชัดเจน ในที่ที่ไม่มีแสงสว่างจะไม่มีเงา และเงาจะอยู่ในทางตรงข้ามกับแสงเสมอ ค่าน้ำหนักของแสงและเงาที่เกิดบนวัตถุสามารถจำแนกเป็นลักษณะที่ต่างๆ ได้ดังนี้

1. บริเวณแสงสว่างจัด (Hi-light) เป็นบริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด จะมีความสว่างมากที่สุดในวัตถุที่มีผิวมันวาวจะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงออกมาให้เห็นได้ชัด

2. บริเวณแสงสว่าง (Light) เป็นบริเวณที่ได้รับแสงสว่าง รองลงมาจากบริเวณแสงสว่างจัด เนื่องจากอยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงออกมา และเริ่มมีค่าน้ำหนักอ่อนๆ

3. บริเวณเงา (Shade) เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่าง หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังจากแสงสว่าง ซึ่งจะมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นกว่าบริเวณแสงสว่าง

4. บริเวณเงาเข้มจัด (Hi-Shade) เป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด หรือ เป็นบริเวณที่ถูกบดบังมากๆ หลายๆ ชั้น จะมีค่าน้ำหนักที่เข้มมากไปจนถึงเข้มที่สุด

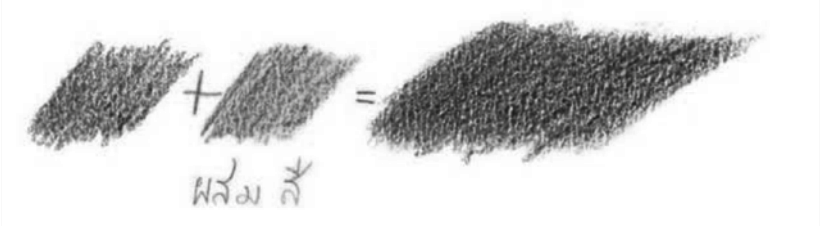
5. บริเวณเงาตกทอด เป็นบริเวณของพื้นหลังที่เงาของวัตถุทาบลงไป เป็นบริเวณเงาที่อยู่ภายนอกวัตถุ และจะมีความเข้มของค่าน้ำหนักขึ้นอยู่กับความเข้มของเงา น้ำหนักของพื้นหลัง ทิศทาง และระยะของเงา

ความสำคัญของค่าน้ำหนัก

1. ให้ความแตกต่างระหว่างรูปและพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
2. ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว
3. ให้ความรู้สึกเป็น 2 มิติ แก่รูปร่าง และความเป็น 3 มิติ แก่รูปทรง
4. ทำให้เกิดระยะความตื้น - ลึก และระยะใกล้ - ไกลของภาพ
5. ทำให้เกิดความกลมกลืนประสานกันของภาพ

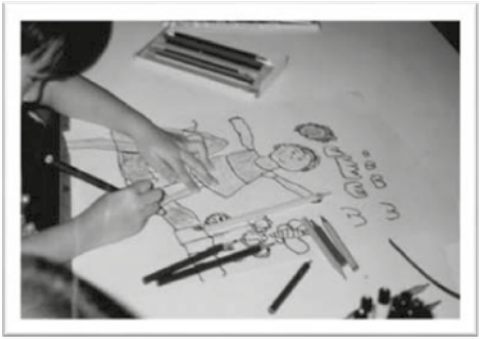
การผสมสี

- ผสมสี โดยใช้สีที่แตกต่างกัน ระบายเป็นเส้นให้เหลือเนื้อกระดาษสีขาวไว้สำหรับสีที่สองที่จะระบายลงไป เช่น แยกสีน้ำเงิน ระบายทับด้วยสีเหลืองจนได้สีเขียวที่มีมิติมากกว่า การระบายสีเขียวโดยตรงเพียงอย่างเดียว
- การระบายสี โดยใช้สีที่อ่อนกว่า หรือเข้มกว่า ระบายทับในส่วนที่แสดง แสงและเงา



เทคนิคการระบายสีไม้

สำหรับเด็กที่ต้องการฝึกฝนการวาดรูป ดินสอ สีไม้ดูจะเป็นคำตอบที่ดีที่สุด นอกจากนี้ในการทำงานของผู้ใหญ่เองก็จะใช้สีไม้ สีไม้เป็นสีพื้นฐานที่เด็กจะใช้ฝึกวาดรูป และใช้กันอย่างแพร่หลายเนื่องจาก



9. เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ หมายถึง ความเป็นหน่วยหรือเป็นอันเดียวกัน มีความกลมกลืนเข้ากันได้ เอกภาพในทางศิลปะ คือ การจัดภาพให้เกินความสัมพันธ์อยู่ในกลุ่มเดียวกันไม่กระจัดกระจายหรือก่อให้เกิดความสับสน มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน แม้จะมีส่วนแตกแยกไปบ้างก็เป็นเพียงส่วนประกอบเท่านั้น แต่ดูผลรวมแล้วไม่เป็นลักษณะแบ่งแยก สิ่งที่ควรคำนึง คือ ให้มีเพียงหน่วยเดียวเท่านั้นจึงจะเกิดเอกภาพการจัดอย่างถูกต้อง

1. เอกภาพแสดงออกเมื่อนำรูปทรงหลายๆ รูปมาวางใกล้กันรูปเหล่านั้นจะมีความสัมพันธ์ดึงดูดหรือผลักไสซึ่งกันและกัน การประกอบกันของรูปทรงอาจทำได้โดยใช้รูปทรงใกล้เคียงกัน รูปทรงที่ต่อเนื่องกัน รูปทรงที่ซ้อนกัน รูปทรงที่ผนึกเข้าด้วยกัน รูปทรงที่แทรกเจ้าหากัน รูปทรงที่สารเจ้าด้วยกัน หรือรูปทรงที่บิดพันกัน การนำเอารูปเรขาคณิต รูปอินทรีย์ และรูปอิสระมาประกอบเข้าด้วยกันจะได้รูปลักษณะใหม่ๆ อย่างไม่สิ้นสุด

2. เอกภาพแสดงออก คือ การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ และมีระเบียบขององค์ประกอบทางศิลปะเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่งที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของศิลปะได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะ เพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้เป็นสื่อถึงการแสดงออกของเรื่องราว ความคิด และอารมณ์ ดังนั้นกฎเกณฑ์ในการสร้างเอกภาพในงานศิลปะเป็นกฎเกณฑ์เดียวกันกับธรรมชาติ ซึ่งมีอยู่ 2 หัวข้อ คือ

1. กฎเกณฑ์การขัดแย้ง (Opposition) มีอยู่ 4 ลักษณะ คือ

1.1 การขัดแย้งขององค์ประกอบแต่ละชนิด และรวมถึงการขัดแย้งกันถึงองค์ประกอบหลายชนิด

1.2 การขัดแย้งของขนาด

1.3 การขัดแย้งของทิศทาง

1.4 การขัดแย้งของที่ว่างหรือจังหวะ

2. กฎเกณฑ์ของการประสาน (Transition)

คือการทำให้เกิดความกลมกลืนให้สิ่งต่างๆ เข้ากันได้อย่างสนิท เป็นการสร้างเอกภาพจากการรวมตัวของสิ่งที่เหมือนกันเจ้าด้วยกัน การประสานมีอยู่ 2 วิธี คือ

2.1 การเป็นตัวกลาง (Transition) คือการทำสิ่งที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกันด้วยการใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น สีขาวกับสีดำซึ่งมีความแตกต่าง ขัดแย้งกัน สามารถทำให้อยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพโดยการให้สีเทาเข้าไปประสานทำให้เกิดความกลมกลืนกันมากขึ้น

2.2 การทำซ้ำ (Repetition) คือ การจัดวางหน่วยตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป เป็นการสร้างเอกภาพง่ายที่สุด แต่ก็ทำให้ดูจืดชืด น่าเบื่อที่สุด นอกเหนือจากกฎเกณฑ์หลัก คือ การขัดแย้งและการประสานแล้วยังมีกฎเกณฑ์รองอีก 2 ข้อ คือ

1. ความเป็นเด่น (Dominance) ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ

1.1 ความเป็นเด่นที่เกิดจากความขัดแย้ง ด้วยการเพิ่มหรือลดความสำคัญ ความน่าสนใจในหน่วยใดหน่วยหนึ่งของคู่ที่ขัดแย้งกัน

1.2 ความเป็นเด่นที่เกิดจากการประสาน

2. การเปลี่ยนแปร (Variation) คือ การเพิ่มความขัดแย้งลงในหน่วยที่ซ้ำกันเพื่อป้องกันการจืดชืดน่าเบื่อ ซึ่งจะช่วยให้มีความน่าสนใจมากขึ้น การเปลี่ยนแปรมี 4 ลักษณะ คือ

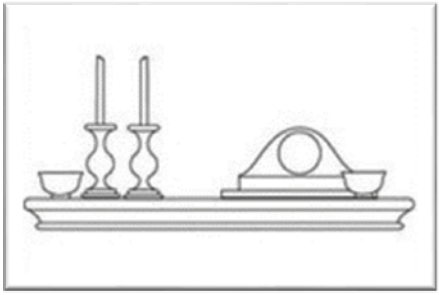
2.1 การเปลี่ยนแปรของรูปลักษณะ

2.2 การเปลี่ยนแปรของขนาด

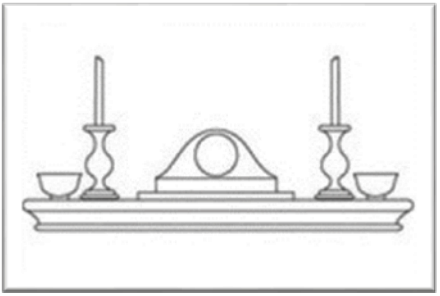
2.3 การเปลี่ยนแปรของทิศทาง

2.4 การเปลี่ยนแปรของจังหวะ

การเปลี่ยนแปรรูปลักษณะจะต้องรักษาคุณลักษณะซ้ำไว้ ถ้ารูปมีการเปลี่ยนแปรไปมาก การซ้ำก็จะหมด กลายเป็นการขัดแย้งเข้าแทน ถ้าหน่วยหนึ่งมีการเปลี่ยนแปรอย่างรวดเร็ว มีความแตกต่างจากหน่วยอื่น มากจะกลายเป็นความเด่น เป็นการสร้างเอกภาพด้วยความขัดแย้ง



ความสมดุลสองข้างไม่เท่ากัน



ความสมดุลสองข้างเท่ากัน

10. วัสดุอุปกรณ์ในการเขียนภาพ

อุปกรณ์

การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมสีน้ำ จะต้องมีขั้นตอนและอุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์งานจิตรกรรม เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ ในการสร้างสรรค์จิตรกรรมสีน้ำ ประกอบด้วย

1. กระดาษ (Paper) โดยทั่วไปกระดาษสำหรับสีน้ำจะมีพื้นผิวแตกต่างกัน ทั้งพื้นผิวหยาบและพื้นผิวเรียบ

2. ดินสอ (Pencil) และ**ยางลบ (Eraser)** ดินสอควรจะใช้เกรดอ่อนๆ

3. สีน้ำ (Watercolour) สีน้ำทั่วไปมี 2 เกรด คือ สำหรับนักเรียนและสำหรับศิลปิน สีน้ำจะมีบรรจุภัณฑ์ให้เลือกตามความเหมาะสม 3 ลักษณะ คือ

2.1 แบบหลอด เป็นที่นิยมกันทั่วไป สีจะมีความชื้นและความแตกตัวได้ดี

2.2 แบบบรรจุเสร็จในจานสีแบบเป็นก้องแข็ง เหมาะสำหรับการพกติดตัวไปเขียนนอกสถานที่

2.3 แบบขวด มีลักษณะเป็นโปร่งใส

4. จานสี (Plate)

5. พู่กัน (Brush) พู่กันที่ดีต้องมีคุณสมบัติที่ป้ายแล้วมีจังหวะสปริงตัวเล็กน้อย โดยพู่กันมี 2 ลักษณะ คือ พู่กันชนิดกลม และพู่กันชนิดแบน

6. ฟองน้ำ (Sponge) เป็นส่วนช่วยในการทาน้ำบนกระดาษที่ได้ผลเร็วและใช้ในการซับสีที่ไม่ต้องการออก

7. ผ้าเช็ดพู่กัน (Clothes)

8. ภาชนะใส่น้ำ (Vessel)

9. กระดาษสเก็ตช์และตัวหนีบ (Board and Clip) กระดาษสเก็ตช์จะทำด้วยไม้อัดแผ่นเรียบหรือกระดาษหนาแข็ง

10. ขาตั้งเขียนภาพและเก้าอี้นั่ง (Easel and Chari)

1.

2.

3.

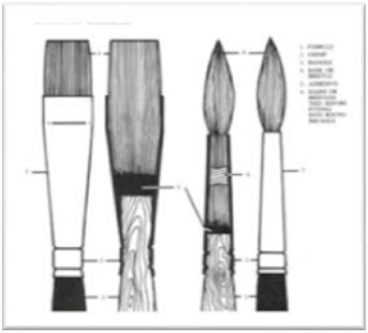
4.

5.

6.

7.

8.



การเขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี คนจริงๆ หรือสิ่งของที่อยู่ตรงหน้าได้

ภาพวาดรูปคนจริง

ชนิดของเส้นที่ใช้เขียนภาพ

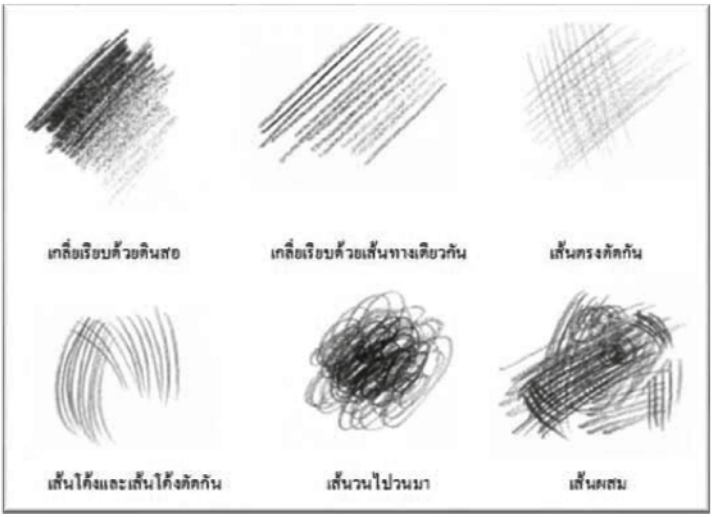
เส้นที่ใช้เขียนภาพส่วนมากนำมาใช้ในส่วนของการแรงเงาภาพ ซึ่งมีวิธีดังนี้

- เกลี่ยเรียบด้วยดินสอ แล้วใช้มือถูช่วยในบางส่วน จะเกิดภาพที่มีความนุ่มนวล หวานซึ้ง
- เกลี่ยเรียบด้วยเส้นทางเดียวกัน จะเกิดภาพที่มองดูแล้วมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย
- เส้นตรงตัดกัน จะเกิดภาพที่มีความหนักแน่น แข็งแรง

- เส้นโค้งและเส้นโค้งตัดกัน จะเกิดภาพที่มีลีลาการใช้เส้นแปลกออกไป จะมีความรู้สึกเคลื่อนไหวในตนเอง

- เส้นวนไปวนมา จะเกิดภาพที่มีความแปลกตา ผู้เขียนจะต้องมีความอุตสาหะและมีความละเอียดพอสมควร

- เส้นผสม จะเกิดภาพที่มีความงามแปลกออกไป เพิ่มความน่าดูยิ่งขึ้น



หลักการวาดเส้น

1. องค์ประกอบ (COMPOSITION) หมายถึง การจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสมของภาพที่จะวางลงบนกระดาษ โดยภาพนั้นจะต้องไม่ใหญ่หรือเล็กจนเกินไป ถ้าภาพนั้นใหญ่จนเกินไปจะทำให้ดูแล้วรู้สึกอึดอัดไม่สวยงาม หรือจัดวางภาพที่มีขนาดเล็กจนเกินไป จะทำให้มีความรู้สึกว่าพื้นที่ของกระดาษจะดูโล่งและไม่ได้สัดส่วนกับพื้นที่กระดาษ หรือการจัดวางรูปภาพที่สูงจนเกินไปต่ำเกินไปเอียงไปด้านไหนด้านหนึ่ง การจัดภาพลักษณะนี้ถือว่าเป็นการทำลายความงามของภาพตั้งแต่เริ่มต้นเลยทีเดียว

2. ภาพร่าง (SKETCH) หมายถึง การวาดโครงสร้างสิ่งต่างๆ ลงบนกระดาษโดยการพิจารณาโครงสร้างโดยรวมของรูปภาพทั้งหมด โดยการตัดทอนรายละเอียดออกเสียก่อน ภาพร่างประกอบไปด้วยรูปทรงและเส้นแกนในร่าง หรือการแบ่งส่วนของวัตถุนั้นให้มีขนาดและสัดส่วนที่ถูกต้อง บางคนเข้าใจว่าภาพร่างจะต้องมีลายเส้นที่น้อย สะอาด และชัดเจน ในความเป็นจริงแล้วภาพร่างก็คือภาพสเก็ตช์ จะมีกี่สิบเส้นไม่สำคัญ ขึ้นอยู่กับการร่างที่ได้สัดส่วนถูกต้อง

3. เส้นรอบนอก (OUT LINE) หมายถึง เส้นที่ใช้วาดรอบนอกวัตถุต่างๆ ใช้ในการเน้นเพื่อให้วัตถุนั้นดูคมชัดขึ้น และเน้นในส่วนที่เป็นเงาหรือในส่วนที่เข้ม

4. รายละเอียด (DETAIL) หมายถึง ความละเอียดของรูปภาพทั้งหมดที่เรามองเห็นได้ ถ้าอยู่ในระดับนักเรียน นักศึกษา หรือผู้ที่เริ่มหัดวาดรายละเอียดก็นับว่าเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด การฝึกมอง ฝึกสังเกต ฝึกวาดบ่อยๆ จะเป็นการพัฒนาฝีมือในขั้นสูงต่อไป

5. แสงและเงา (LIGHT AND SHADOW) หมายถึง การวาดภาพที่มีการแสดงน้ำหนักแสงเงาที่ชัดเจนนั้น จะถ่ายทอดตามสายตาที่มองเห็น เช่น ความลึก ตื้น หนา บาง นูน เรียบ โค้ง เว้า ได้ชัดเจนมากกว่าภาพที่แสดงด้วยเส้นเพียงเส้นเดียว การวาดภาพเบื้องต้นต้องฝึกหัดใช้สีเพียงสีเดียว สังเกตลักษณะของแสงเงาในวัตถุนั้นให้ได้ หน้าที่ของเส้น เส้นมีหน้าที่ที่พอจะจำกัดความได้ดังนี้

1. ใช้เป็นสำหรับการแบ่งพื้นที่ หรือที่ว่างให้แยกออกจากกัน
2. ใช้เป็นส่วนจำกัดพื้นที่ของรูปทรง
3. ใช้สร้างลักษณะต่างๆ ที่ศิลปินต้องการสร้างขึ้นมา เช่น สร้างเส้นตรง เส้นโค้งคด เส้นหยักฟันปลา หรือเส้นวงเป็นก้นหอย
4. ใช้สร้างความเป็น 2 มิติ และ 3 มิติ ให้แก่รูปทรง ให้เป็นรูประยะตื้น ลึก หนา บาง
5. ใช้แสดงแกนของสิ่งทั้งหลาย
6. ใช้สร้างให้เกิดทิศทางและการเคลื่อนไหว
7. ใช้สร้างให้เกิดแสงและเงา ด้วยการประสานเส้นโดยเส้นที่ถี่และเส้นที่ห่าง
8. ใช้พัฒนาเทคนิคในการใช้เส้นของตัวเองที่ถ่ายทอด เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกที่อยากจะถ่ายทอดออกมาให้ได้ตรงที่สุด

การวาดภาพแสงเงา

การวาดภาพแสงเงา สามารถแยกได้ 3 ประเภทใหญ่ ดังนี้

1. ภาพแสงเงา 2 ระยะ หมายถึง ภาพที่แสดงเพียง 2 ระยะ ส่วนใหญ่จะเห็นเงาเป็นเพียงแผ่นบางๆ เน้นส่วนรายละเอียด (DETAIL)

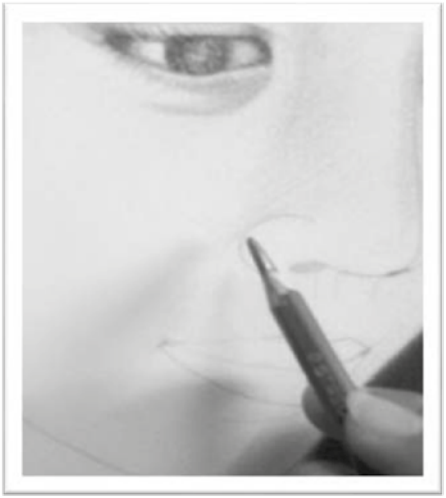
2. ภาพแสงเงา 3 ระยะ หมายถึง ภาพที่แสดงน้ำหนักแสงเงาค่อนข้างชัดเจนมากกว่าภาพ 2 ระยะ เห็นรายละเอียดได้มากกว่า แสดงส่วนที่เป็นแสงสว่างและเงามืดได้ชัดเจนกว่า

3. ภาพแสงเงากลมกลืน หมายถึง ภาพที่แสดงแสงเงาใกล้เคียงธรรมชาติมากที่สุด รายละเอียดชัดเจนจะเป็นภาพวาดที่มีลักษณะเหมือนจริงมาก

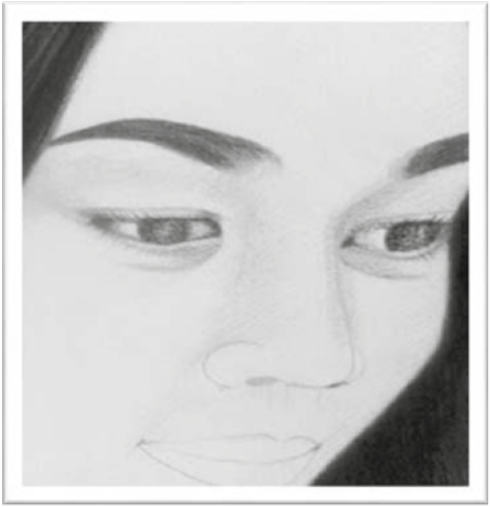
ขั้นตอนการวาดภาพเหมือนแบบง่ายๆ ใครๆ ก็ทำได้

วิธีที่จะแนะนำต่อไปนี้ เป็นการแนะนำแบบคร่าวๆ เหมาะสำหรับคนที่มีพื้นฐานมาบ้างแล้วเล็กน้อย ส่วนท่านยังไม่มีพื้นฐานมาเลยก็สามารถอ่านได้

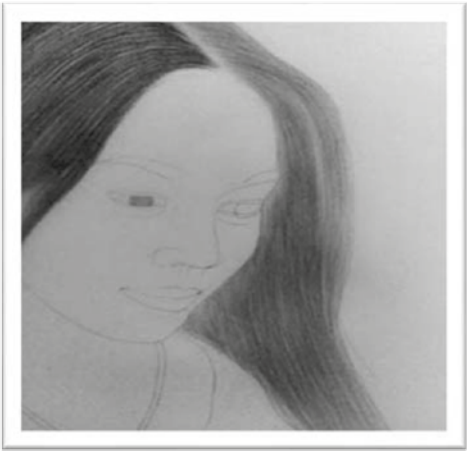
1. กำหนดแสงเงา ขั้นตอนนี้หรือรูปต้นแบบบางรูปอาจจะไม่จำเป็น ขั้นตอนนี้เหมาะสำหรับภาพต้นแบบที่มีแสงจัด เงาจัด ดูว่าแสงเข้ามาทางไหน และเงาตกกระทบไปในทิศใดก็ทำสัญลักษณ์ไว้ด้วยการลงน้ำหนักบางๆ เผื่อเวลาที่จะลงน้ำหนักจริงๆ จะได้ไม่ลาย แต่หากรูปต้นแบบที่นำมาเขียนนั้นมีแสงและเงาที่นุ่มๆ กลมกลืนไม่ตัดกันชัดเจนมากนักก็สามารถข้ามขั้นตอนนี้ไปได้เลย



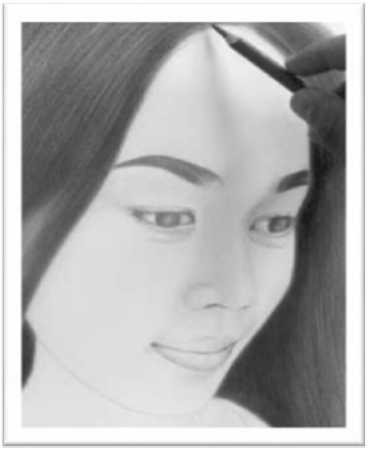
2. แรงเงาน้ำหนักกลาง จริงๆ แล้วขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สอง หากว่ารูปที่เลือกเขียนเป็นรูปที่มีน้ำหนักแสงเงาที่ไม่ชัดเจนมาก หลังจากร่างภาพที่สมบูรณ์แล้วก็แรงเงาหนัก โดยรวมๆ ให้เป็นกลาง น้ำหนักกลางที่ว่านี้ก็คือน้ำหนักของลาย เส้นที่สามารถลบออกเพื่อทำแสงสะท้อน (reflectedlight) หรือน้ำหนักสว่างที่สุด (highlight) ได้ และสามารถลงน้ำหนักเข้มสุด (core of shadow) ได้เช่นกัน ส่วนจุดที่เห็นว่าโดนแสงมากสุด หรือสว่างสุดก็สามารถเว้นน้ำหนักขาวได้ทันทีโดยที่ไม่ต้องลงน้ำหนัก การลงน้ำหนักกลางไว้ก่อนนี้จะทำให้สะดวกมากยิ่งขึ้น ในการแยกแสงและเงาออกจากกัน และทำให้ระยะเวลาในการเขียนภาพลดน้อยลงด้วย



3. กำหนดทิศทางผม ขั้นตอนที่ผ่านมาข้างต้น เป็นขั้นตอนที่ว่าด้วยการเขียนใบหน้าของคน แต่มีอีกอย่างที่เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเขียนใบหน้าคนเหมือน ก็คือการเขียนผมหรือทรงผม หากว่าขาดจุดนี้ไปก็จะไม่ทำให้ภาพเหมือนที่เขียนสมบูรณ์ได้ เว้นแต่แบบที่เลือกมาเขียนจะหัวล้าน ขั้นแรกในการเขียนผม ก็คือควรจะกำหนดทิศทางของทรงผมไว้อย่างคร่าวๆ ก่อนด้วยการลงน้ำหนักโดยการนอนดินสอ เพราะการนอนดินสอนั้นจะทำให้ผู้เขียนนั้นไม่เกร็งมาก มีอิสระในการกำหนดทิศทาง และได้ปริมาณการลงน้ำหนักในการขีดหรือลากภายในครั้งเดียว



4. แรงเงาน้ำหนักผม ขั้นตอนนี้เกือบจะสุดท้ายแล้วครับ แต่ยังมีการเก็บรายละเอียดอีกขั้นตอนหนึ่ง เป็นขั้นตอนสุดท้ายจริงๆ จากที่กำหนดทิศทางทรงผมเรียบร้อยแล้ว ต่อไปก็แรงเงาน้ำหนักของทรงผมที่ชัดเจน ที่กำหนดไว้ตามขั้นตอนที่ 4 เพราะหากทิศทางทรงผมไม่ชัดเจน ก็จะยุ่งเหยิงไม่เป็นธรรมชาติ ขั้นตอนนี้สังเกตให้ดีว่าจุดไหนมีแสงเข้าก็ลงน้ำหนักเบาๆ หรือเว้นขาวไว้เลย จุดไหนมืดก็แรงเงาความเข้มได้เต็มที่



5. เก็บรายละเอียดขั้นตอนสุดท้าย ของการเขียนภาพเหมือน ไม่ว่าจะเป็นการเก็บรายละเอียดขนตา ไรผม น้ำหนักต่างๆ เสื้อผ้า คิ้ว พื้นหลัง (background) ฯลฯ หากใส่ใจในรายละเอียดมากเท่าไหร่ ผลงานภาพเขียนก็จะดูมีเสน่ห์ และมีคุณค่ายิ่งขึ้น ขั้นตอนก็มีแค่นี้ล่ะครับ จะว่ายากก็กะไร จะว่าง่ายก็ไม่เชิง อะไรๆ ก็สู้ความพยายามของมนุษย์ไม่ได้ครับ อยากรู้ก็ต้องลองทำเดี๋ยวมีเทคนิคอีกมากมาย จริงๆ แล้ว วิธีวาดรูปคนมีมากมายหลายแบบแล้วแต่ว่าผู้เขียนเองจะถนัดแบบไหน แบบไหนที่เหมาะกับผู้เขียนมากที่สุด

การวาดภาพหุ่นนิ่ง (Still life Drawing)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชำนาญ เล็กบรรจง ในชีวิตจริงของคนเราเมื่อต้องการจะแสดงออกทางด้านการวาดภาพก็มักจะนึกถึงสิ่งที่ตนเคยพบเคยเห็นจากของจริงมาก่อน จึงสามารถสังเกตและจดจำลักษณะของสิ่งเหล่านั้นนำมาถ่ายทอดรูปแบบออกมาเป็นภาพใดๆ ได้ ลักษณะการถ่ายทอดที่ง่ายและสะดวกที่สุดคือการวาดเส้น เพราะสามารถหาวัสดุและอุปกรณ์ได้ง่าย และใช้กระบวนการไม่ซับซ้อน จึงเป็นวิธีการที่นิยมใช้วาดภาพในลักษณะต่างๆ สำหรับผู้ที่เริ่มต้นฝึกการวาดภาพก็ต้องพยายามใช้เส้นวาดลากให้เกิดรูปร่าง รูปทรงที่ต้องการจะถ่ายทอดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจได้ และการฝึกวาดหุ่นนิ่งนับว่าเป็นจุดเริ่มต้นพื้นฐานของการเริ่มวาดภาพ Drawing อย่างจริงจัง เนื่องจากเป็นการเริ่มฝึกขบวนการทั้งหมดที่จะพัฒนาไปสู่การวาดภาพประเภทอื่นต่อไป

ความหมายของหุ่นนิ่ง พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายคำว่า “หุ่นนิ่ง” เป็นคำนามเรียกภาพวาดหรือภาพถ่ายของสิ่งที่ไม่เคลื่อนไหวว่า ภาพหุ่นนิ่งการวาดเส้นหุ่นนิ่ง (STILL - LIFE) คือการนำสิ่งของเครื่องใช้ที่นำมาจัดขึ้น โดยขอบเขตของหุ่นไม่มากนัก เป็นการจัดขึ้นเองตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการจะฝึกฝน และต้องการจะถ่ายทอดความหมายการวาดภาพหุ่นนิ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญอย่างหนึ่งของการวาดภาพสร้างสรรค์อื่นๆ เพราะต้องฝึกการสังเกต และพิจารณาทั้งขนาดสัดส่วน รูปทรง รูปร่าง เส้น สี น้ำหนัก แสงเงา และมุมมอง

ประเภทของหุ่นนิ่ง สามารถแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 2 ลักษณะ

1. หุ่นนิ่งที่ได้มาจากธรรมชาติ หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติและเป็นสิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา สามารถนำส่วนหนึ่งส่วนใดมาจัดเป็นหุ่นเพื่อการฝึกฝนในการวาดภาพ ได้แก่ ดอกไม้ ผลไม้ เป็นต้น หุ่นนิ่งที่ได้มาจากสิ่งของที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นโดยทั่วไปเป็นสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะมีรูปร่างและรูปทรงที่แตกต่างกันไปตามลักษณะของวัสดุ และประเภทของการใช้สอย ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ พัดลม มีด จาน ช้อน ขวด ตะเกียง เป็นต้น สำหรับการวาดเส้นเริ่มแรก หุ่นนิ่งถือเป็นแบบในการฝึกหัดวาดเส้นที่สำคัญเพราะเป็นการนำสิ่งต่างๆ ที่อยากทดลองวาดมาวางและเริ่มวาดได้เลย ตามความต้องการของผู้วาด นับว่าสามารถอำนวยความสะดวกในการฝึกฝนการวาดเส้นได้ดี เนื่องจากการนำสิ่งของเครื่องใช้ที่อยู่รอบตัวมาเป็นแบบได้ทันที มีอิสระในการเลือก ในการจัด กำหนดตำแหน่งที่วางหุ่นได้เฉพาะที่ หากวาดไม่เสร็จสามารถเก็บไว้จัดวางใหม่ได้เหมือนเดิม หุ่นนิ่งจึงเป็นแบบเบื้องต้นที่ผู้เริ่มฝึกวาดเส้นนิยมใช้กันทั่วไป ส่วนผู้ที่ฝึกฝนวาดเส้นจนชำนาญแล้วหุ่นนิ่งก็ยังเป็นแบบที่สำคัญเพื่อการศึกษาเรื่องเส้น การจัดองค์ประกอบของภาพน้ำหนักและการแสดงออกจากความประทับใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความหลากหลายของหุ่นและลักษณะการจัด สามารถกำหนดได้เองตามความถนัดและความสนใจ จึงทำให้ผลงานวาดเส้นหุ่นนิ่งมีมากรูปแบบ โดยทั่วไปแล้วหลักสำคัญของการวาดเส้นหุ่นนิ่งที่ควรคำนึงถึง คือการเลือกรูปแบบหุ่นนิ่งที่เหมาะสม นอกจากหุ่นนิ่ง

เป็นแบบที่ไม่เคลื่อนไหวให้ได้มองรายละเอียดส่วนที่ต้องการถ่ายทอดเป็นเส้นอย่างเต็มที่แล้ว การเลือกรูปร่างรูปแบบก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้ฝึกหัดมีความสนใจรูปทรง ประทับใจรูปแบบทั้งเป็นหลักพื้นฐานในการวาดเส้นของผู้เริ่มฝึกใหม่ คือการเลือกรูปหุ่นที่มีรูปทรงอย่างง่าย เช่น รูปทรงกลม ทรงเหลี่ยม ทรงกระบอก ที่เป็นของจริงจากสิ่งของหรือจำลองจากวัสดุอื่น การเริ่มฝึกฝนวาดเส้นจากรูปทรงเรขาคณิตอย่างง่าย ผู้ฝึกสามารถกระทำได้ง่าย และมีกำลังใจที่จะฝึกฝนอย่างต่อเนื่องได้ โดยความจริงแล้วการวาดเส้นรูปทรงหุ่นอย่างง่ายต้องการฝึกทักษะการใช้เส้นแบบต่างๆ เพื่อสร้างขอบเขตของรูปทรงที่ปรากฏให้เห็นจากหุ่น การจัดภาพ และการกะสัดส่วนตามความเป็นจริง แต่ผู้วาดที่มีความสามารถในการวาดเส้นที่ดีแล้วก็ยังใช้หุ่นนิ่งแสดงออกในความประทับใจของตนแบบต่างๆ ได้เช่นกัน

การจัดหุ่นนิ่ง แนวทางการจัดหุ่นนิ่งมักจะเป็นไปตามความต้องการของผู้วาดเส้นที่ต้องการฝึกฝน และถ่ายทอดรูปแบบตามที่ต้องการจะเน้น ผู้ที่ฝึกวาดเส้นรูปทรงสิ่งต่างๆ ก็ต้องจัดหุ่นที่สามารถสัมผัสกับรูปร่าง รูปทรงแตกต่างกันออกไป เช่น รูปทรงของเครื่องปั้นดินเผา เครื่องจักสาน เครื่องไม้ เครื่องหนัง เครื่องแก้ว ผ้า พลาสติก ผัก ผลไม้ เป็นต้น ซึ่งหุ่นแต่ละชนิดนอกจากแตกต่างกันตามลักษณะของรูปทรงแล้ว รายละเอียดของพื้นผิวก็เป็นส่วนสำคัญที่เป็นหัวใจของการถ่ายทอด ให้มีความรู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือให้สามารถชื่นชมความงามของหุ่นนิ่งที่ผู้วาดเลือกสรรมาแสดงออกได้

ส่วนหลักในการจัดหุ่นนิ่งนั้นควรมีที่สำหรับรองหุ่นให้วางอยู่ในที่มองเห็นได้สะดวก และควรอยู่ในระดับต่ำกว่าสายตาของผู้ที่จะวาดเส้น ถ้าหุ่นรวมกันเป็นจำนวนมาก ก็ควรจัดระดับเพิ่มขึ้น เพื่อให้สามารถมองเห็นหุ่นได้ทั่วทั้งหมด โดยจัดวางให้หุ่นห่างกันบ้าง ชิดกันบ้าง ไม่ซ้ำกัน เพื่อให้เกิดช่องว่างและระยะขึ้นในภาพ การเลือกรูปทรงของหุ่นที่มีขนาดใหญ่มาจัดวางไว้บริเวณที่เด่นชัดในภาพ เพื่อสร้างจุดสนใจหรือใช้ผืนผ้าสีปูรองหุ่นเพื่อเน้นให้ชัดเจนยิ่งขึ้น และขอบเขตของผ้าจะแสดงเอกภาพของหุ่นทั้งหมดได้ การจัดหุ่นนิ่งที่เน้นความลงตัวของแบบหุ่นนั้นเท่ากับการเลือกมุมที่จะถ่ายทอดได้ดีวิธีหนึ่ง หรือถ้าจะเลือกมุมอื่นที่ตนสนใจถ่ายทอดรูปแบบของหุ่นก็สามารถเลือกได้ โดยอาศัยการจัดองค์ประกอบของภาพทางศิลปะการกำหนดแสงเงาการกำหนดแสงเงาในวัตถุเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้หุ่นนิ่งสวยงามและน่าสนใจ โดยหลักการทางศิลปะ ทิศทางที่แสงตกกระทบหุ่น สามารถกำหนดแสงได้หลายลักษณะ คือ

- แสงสว่างที่สุด (Highlight) อยู่ในส่วนที่รับแสงโดยตรง
- แสงสว่าง (Light) อยู่ในส่วนรับอิทธิพลของแสง
- เงา (Shadow) อยู่ในส่วนรับอิทธิพลของแสงน้อยมาก
- เงามืด (Core of Shadow) อยู่ในส่วนที่ไม่ได้รับอิทธิพลของแสงเลย
- แสงสะท้อน (Reflects Light) บริเวณของวัตถุที่ไม่ได้รับแสงโดยตรง แต่เป็นการสะท้อนของแสงจากวัตถุใกล้เคียง

- เงาตกทอด (Cast Shadow) บริเวณที่เงาของวัตถุนั้นๆ ตกทอดไปตามพื้นหรือตามวัตถุอื่นที่รองรับน้ำหนักแก่กว่าบริเวณแสงสะท้อน ความสวยงามของวัตถุ และรูปทรงของหุ่นนิ่งจะต้องเกี่ยวข้องกับแสงเงา เพราะเป็นส่วนสะท้อนภาพความจริงให้รับรู้ได้ด้วยตาสัมผัส ผลงานทางศิลปะจึงมักใช้แสงเงา เป็นส่วนช่วยเน้นความสำคัญ การกำหนดแสงเงาสำหรับหุ่นนิ่งก็มีความจำเป็นมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่วาดเส้นได้ดีแม้หุ่นนิ่งจะไม่มีแสงเงาที่ชัดเจน ก็สามารถสร้างแสงเงาขึ้นเองจากความชำนาญ โดยการฝึกสังเกตอย่างต่อเนื่อง แต่สำหรับการจัดหุ่นนิ่งให้มีแสงเงานั้นควรเลือกใช้แสงจากแหล่งธรรมชาติ คือแสงอาทิตย์ การจัดหุ่นนิ่งจึงควรวางหุ่นใกล้ช่องทางแสงเข้าสู่อาคาร ได้แก่ ระเบียง ประตู หน้าต่าง และควรเป็นช่วงเวลาสายหรือบ่าย โดยหลักความเป็นจริงถ้าแสงส่องถูกหุ่นโดยตรง ลักษณะของแสงและเงาจะชัดมาก แต่ถ้าแสงที่ใกล้ระเบียงหรือหน้าต่าง ประตู จะเพิ่มความนุ่มนวลได้ดีขึ้น ลักษณะของแสงที่ทำมุมกับหุ่นนิ่งประมาณ 45 องศา ถือว่าพอเหมาะ เพราะทำให้เกิดเงาบนตัววัตถุและเงาตกทอดที่สวยงาม ถ้าภายในอาคารมีแสงน้อยหรือต้องการวาดเส้นกลางคืน อาจใช้ไฟตั้งโต๊ะส่องหุ่นตามลักษณะที่ต้องการได้

การกำหนดฉากหลัง

ฉากหลังคือส่วนที่ผู้วาดเส้นกำหนดให้ปรากฏอยู่ข้างหลังหุ่นนิ่งในภาพที่วาดขึ้น โดยหลักการวาดเส้น ฉากหลังของภาพ หรือที่เรียกว่า แบกกราวน์ (Background) เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญทำให้ภาพมีความสมบูรณ์สวยงามขึ้น เพราะฉากหลังคือองค์ประกอบร่วมในภาพนั้นๆ เมื่อเราเน้นหุ่นนิ่งเป็นจุดเด่น ส่วนที่เป็นฉากหลังจะช่วยส่งให้ภาพหุ่นนั้นน่าสนใจยิ่งขึ้น ทั้งทำให้เกิดระยะขึ้นในภาพมีความต่อเนื่องเชื่อมโยงกันทั้งภาพ เกิดเป็นเอกภาพ (Unity) ซึ่งฉากหลังในการวาดหุ่นนิ่ง นิยมกำหนดขึ้น 2 ลักษณะ คือ

ฉากหลังที่เป็นบรรยากาศ

หมายถึง การสร้างฉากหลังของหุ่นนิ่งให้เห็นเป็นบรรยากาศที่มีมิติเป็นความจริง มีระยะลึก ตามลำดับ อาจมองเห็นบริเวณว่างเป็นพื้น ผนัง และสิ่งของอื่นๆ ที่ไม่ต้องการเน้นความสำคัญหรืออาจใช้น้ำหนักให้เบาลงตามระยะตำแหน่งของสิ่งเหล่านั้น ทั้งแสดงทิศทางตามหลักทัศนียภาพ เพื่อให้มีบรรยากาศที่สมจริงมากขึ้น

ฉากหลังที่มีลักษณะทึบตัน

เป็นฉากหลังที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับแบบแรก คือไม่แสดงความลึกและระยะส่วนหลังของหุ่นนิ่ง แต่จะแสดงเพียงค่าน้ำหนักรวมรอบหุ่นนิ่ง ถ้าจะมองเป็นบรรยากาศ ก็จะมีลักษณะที่เป็นพื้นฉากหลังมืดมัวและทึบตัน ไม่มีสิ่งใดอยู่ในบรรยากาศนั้น นอกจากความมืดและความสว่างของค่าน้ำหนักที่กำหนดไว้เป็นฉากหลัง การกำหนดฉากหลังของการวาดเส้นหุ่นนิ่งทั้งสองแบบผู้

วาดเส้นต้องนำหลักของรูปและพื้นมาใช้ให้ถูกต้อง กล่าวคือ ถ้าหุ่นนิ่งมีน้ำหนักเข้มฉากหลังมักจะมีน้ำหนักเบา และลักษณะตรงกันข้าม ถ้าภาพหุ่นนิ่งน้ำหนักเบาฉากหลังก็จะมีน้ำหนักเข้มทั้งนี้อยู่กับทิศทางของแสงในภาพด้วย

ขั้นตอนการวาดเส้นภาพหุ่นนิ่ง

การวาดภาพหุ่นนิ่งนั้นต่างจากการวาดเส้นประเภทอื่นตรงที่การวาดเส้นหุ่นนิ่งผู้วาดไม่ต้องไปกังวลกับการเปลี่ยนแปลงหรือการเคลื่อนที่ของวัตถุ แต่สิ่งที่ปรากฏอยู่ในกลุ่มวัตถุนั้นก็คือ การรู้จักปรับพื้นฐานในการเลือกมุมมอง การรู้จักจัดองค์ประกอบ และการลงน้ำหนักแสงเงา เพราะหากให้หลายคนวาดเส้นหุ่นนิ่งแบบเดียวกันก็เชื่อแน่ว่าจะได้ภาพหุ่นนิ่งออกมาไม่เหมือนกัน สำหรับผู้ที่เริ่มวาดภาพหุ่นนิ่งนั้น มีขั้นตอนการวาดดังนี้ คือ

กำหนดพื้นที่หรือขอบเขตทั้งหมดของหุ่นให้เหมาะสมกับหน้ากระดาษ

กำหนดตำแหน่งของวัตถุภายในโดยให้มีวัตถุหลัก 1 ชิ้น ไว้คอยกำหนดสัดส่วนกับวัตถุชิ้นอื่น ร่างภาพคร่าวๆ ดูตำแหน่งสัดส่วนให้ถูกต้อง ปรับปรุงแก้ไขโดยเปรียบเทียบกับวัตถุหลักว่าโตเกินไป เล็กไป หรือตำแหน่งสูงต่ำถูกต้องหรือไม่ ให้น้ำหนักแสงเงาแบบรวมๆ ภาพหุ่นนิ่งนั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับเรื่องของพื้นหลัง ฉะนั้นหากต้องการให้วัตถุโดยรวมเป็นน้ำหนักอ่อนพื้นหลังก็ควรจะเป็นน้ำหนักเข้ม หรือหากวัตถุเข้ม พื้นหลังก็ควรจะอ่อน ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเรื่องราวที่จะนำเสนอ ดูว่าลงน้ำหนักไปแล้วงานดูมีบรรยากาศหรือไม่ เพื่อให้งานที่ออกมามีความเหมาะสม การเพิ่มรายละเอียด

ของวัตถุ เป็นการตรวจดูองค์ประกอบหุ่นนิ่งที่เป็นรูปทรงของวัตถุที่มีความสัมพันธ์กันกับแสงเงา ตามตำแหน่งที่จัดวางอยู่ โดยเพิ่มลักษณะของพื้นผิววัตถุให้สวยงาม ปรับปรุงแก้ไขจนภาพเสร็จสมบูรณ์ อย่างไรก็ตามการวาดเส้นภาพหุ่นนิ่งนับว่าเป็นการเริ่มต้นในการฝึกทักษะของผู้ที่เรียนรู้ในขั้น เริ่มต้น หุ่นนิ่งมีอยู่หลายประเภท ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้วาดที่ต้องการถ่ายทอดภาพที่มองเห็น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวของวัตถุธรรมชาติหรือวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น การวาดเส้นหุ่นนิ่งที่ดีนั้น ผู้วาดจึงจำเป็นต้องศึกษาให้เข้าใจถึงคุณสมบัติเฉพาะตัวของหุ่นนิ่งต้นแบบที่จัดวางไว้ว่าหุ่นนิ่งแต่ละประเภทมีความแตกต่างทางกายภาพภายนอกของความเป็นวัตถุนั้นๆ อย่างไรบ้าง นอกจากสิ่งที่ได้กล่าวไปแล้วนั้น องค์ประกอบสำคัญในการจัดวางหุ่นก็เป็นสิ่งสำคัญอันจะขาดเสียไม่ได้ เพราะเป็นส่วนหนึ่งของหลักความงามทางศิลปะ ด้วยเหตุนี้ผู้เริ่มเรียนรู้ขั้นแรกจึงควรให้ความสำคัญในการฝึกทักษะของการวาดเส้นหุ่นนิ่งอย่างต่อเนื่องจนสามารถมองเห็นภาพรวมในการแสดงออก และสามารถแก้ปัญหาในการจัดองค์ประกอบที่ดีของภาพได้

การเขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี ภูมิประเทศ ซึ่งกรรมการสอบกำหนดให้

การวาดภาพแสดงลักษณะธรรมชาติของภูมิประเทศที่ปรากฏให้เห็นโดยทั่วไป เช่น ทุ่งหญ้า ท้องนา ภูเขา ทะเล บ้านเรือน เป็นต้น ซึ่งเป็นภาพที่มองระยะไกล ถ่ายทอดความงามอันน่าประทับใจผ่านผลงานศิลปะ ด้วยการวาด ถ่ายภาพ การปั้น และอื่นๆ โดยแสดงบรรยากาศที่สวยงาม ทั้งรูปทรง สัดส่วน สีสัน แสงเงา และระยะใกล้ - ไกล

ลักษณะการถ่ายทอดภาพทิวทัศน์

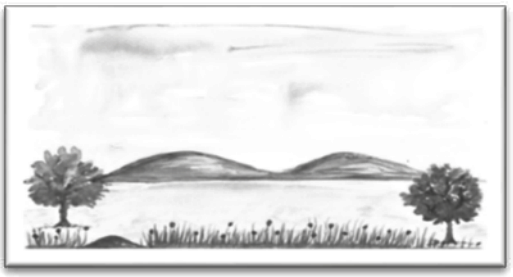
1. การวาดภาพแบบเหมือนจริง (Realistic) ก็คือการวาดให้เหมือนจริง ทั้งรูปทรง สัดส่วน แสงเงา สี ระยะใกล้ - ไกล

2. การวาดภาพแบบตัดทอน (Distortion) เป็นการใช้สายตาความคิดสร้างสรรค์ และอารมณ์ ลดทอนรูปทรงจากภาพจริงให้เป็นไปตามจินตนาการของจิตรกร

3. การวาดภาพแบบนามธรรม (Abstraction) เป็นการใช้อารมณ์ความรู้สึกแทนค่ารูปทรงและความเหมือนจริง

ประเภทของภาพทิวทัศน์

1. ภาพทิวทัศน์บก คือ ภาพที่แสดงความงามของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมบนบก บนพื้นดินเป็นหลัก เช่น ท้องนา ทุ่งหญ้า ป่า ต้นไม้ ดอกไม้ แม่น้ำ ฯลฯ



ที่มา : http://thaigoodview.com/node/76238

2. ภาพทิวทัศน์ทะเล คือ ภาพที่แสดงความงามของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่เป็นทะเลเป็นหลัก เช่น ชายหาด โขดหิน คลื่น เรือ ชาวประมง ฯลฯ

ที่มา : http://thaigoodview.com/node/76238

3. ภาพทิวทัศน์สิ่งก่อสร้าง คือ ภาพที่แสดงความงามของอาคาร บ้านเรือนและสิ่งก่อสร้าง รวมทั้งธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบๆ อาคาร

ที่มา : https://sites.google.com/site/it25585720510035/home/phaph-si-na

ที่มา : http://thaigoodview.com/node/76238

จัดทำสมุดภาพสเก็ตช์ด้วยตนเองเป็นเวลา 6 เดือน ไม่น้อยกว่า 24 ภาพได้

ขั้นตอนการเขียนภาพทิวทัศน์

1. สร้างความประทับใจในธรรมชาติก่อนวาดภาพทิวทัศน์ ควรเลือกทัศนียภาพที่เราชอบ เพราะความชอบจะสร้างแรงบันดาลใจเป็นพลังที่ทำให้เราสร้างสรรค์งานได้ดีกว่าวาดรูปที่ไม่ชอบ

2. วิเคราะห์ภาพทิวทัศน์ใช้สายตามอง คิด และวิเคราะห์รายละเอียดของภาพทิวทัศน์ที่จะวาด ว่ามีรูปร่าง สัดส่วน ลักษณะผิว แสง สี และช่องว่างว่ามีลักษณะเช่นไร ภาพที่เหมาะแก่การวาดควรจะมีรายละเอียดที่ชัด เมื่อวิเคราะห์แล้วก็ฝึกวาดแบบร่างก่อนหลายๆ ครั้ง

3. เลือกมุมมองและจัดภาพการเลือกมุมมองของภาพสำคัญมาก ซึ่งสามารถหามุมที่ดีได้โดยสร้างกรอบ สนามภาพ ด้วยกระดาษแข็งตัดช่องสี่เหลี่ยมตรงกลาง กว้าง 2 นิ้ว x ยาว 3 นิ้ว >>เพื่อนำแทนกล้องถ่ายรูป และหลักง่ายๆ ที่ภายในกรอบสนามภาพควรมีก็คือ จุดสนใจ เอกภาพ และดุลยภาพ

3.1 จุดสนใจหรือจุดเด่น ที่เป็นจุดที่สร้างความสนใจสะดุดตา และควรมีเพียงจุดเดียวทั้งภาพและเนื้อหาที่สื่อออกมา ไม่ควรวางจุดเด่นไว้ตรงกลาง เพราะทำให้ภาพดูน่าเบื่อ

3.2 เอกภาพ คือ การจัดภาพให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน กลมกลืนและสัมพันธ์กัน เพื่อป้องกันความสับสน

3.3 ดุลยภาพหรือสมดุล คือ การจัดภาพให้ถ่วงดุลกันพอดี เช่น

- ซ้ายขวาเท่ากัน คือ องค์ประกอบในภาพซ้ายขวาเหมือนกัน ภาพจะดูน่าเบื่อ

- ซ้ายขวาไม่เท่ากัน คือ องค์ประกอบในภาพซ้ายขวาไม่เหมือนกัน แต่มองดูแล้วเท่ากัน ซึ่งภาพดูน่าสนใจมากกว่าแบบแรก

3.4 ร่างภาพด้วยเส้นทัศนียภาพ ในหัวข้อนี้สำคัญมาก และมีความยุ่งยากเล็กน้อย จึงขอขึ้นเป็นหัวข้อใหม่นะ มุมนี้จะมีจุดเด่นชัดมาก เพราะสี แสง และขนาดวัตถุที่แตกต่างจากพื้นหลัง และมีโครงสร้างและพื้นผิวหลังคาที่กลมกลืนกัน มุมนี้จะไม่ดีนัก เพราะมีจุดดึงดูดความสนใจหลายจุด ทั้งปราสาท และตึก แต่มีความสมดุลดี มุมนี้ถือว่าสมบูรณ์ เพราะแก้เรื่องจุดเด่นจากรูปที่ 2 ด้วยการขยายกรอบให้เห็นปราสาทมากขึ้นช่วยให้เห็นเด่นขึ้น และมีสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เท่ากันแต่มองดูแล้วเท่ากัน ทำให้ภาพไม่น่าเบื่อ

การร่างภาพด้วยเส้นทัศนียภาพ Perspective เส้นทัศนียภาพ คือ เส้นที่ช่วยให้การวาดภาพบนระนาบ 2 มิติ ดูเป็นภาพ 3 มิติ มีความเหมือนจริง คือ มีความกว้าง ความยาว และความลึก เพื่อแสดงให้เห็นว่าวัตถุที่มีขนาดเท่ากัน ถ้าวางอยู่ในตำแหน่งที่ต่างกันจะมีขนาดต่างกันด้วย เช่น เสาไฟฟ้าที่อยู่ใกล้ดูใหญ่กว่าที่อยู่ไกลตา

ขั้นตอนการร่างภาพด้วยเส้นทัศนียภาพ

1. เขียนเส้นระดับสายตา (HL Horizontal Lline) : เป็นเส้นที่อยู่ในระดับเดียวกับตา หรือจะเป็นเส้นขอบฟ้า เส้นที่แบ่งท้องฟ้ากับพื้นน้ำ

2. หาจุดรวมสายตา (VP Vanishing Point) : หาได้โดยการร่างเส้นจากโครงสร้างของวัตถุที่อยู่ในภาพไปยังเส้นระดับสายตา ซึ่งช่วยสร้างภาพวัตถุที่จะวาดให้มีระยะและขนาดต่างกัน

3. วาดรายละเอียดของวัตถุ เมื่อร่างเส้น HL และเส้นที่มุ่งไปหาจุด VP แล้ว ก็เริ่มใส่รายละเอียด แนะนำให้เริ่มร่างวัตถุที่มีขนาดใหญ่ก่อนแล้วค่อยๆ ร่างส่วนย่อย

หลักการทัศนียภาพ (Perspective)

การวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ (Perspective) เป็นส่วนประกอบอย่างหนึ่งที่ทำให้ภาพมีมิติในเรื่องของความลึก ระยะใกล้-ไกล ในภาพมีหลักในการวาด คือ สิ่งที่อยู่ใกล้ตาจะมีขนาดใหญ่ สิ่งที่อยู่ใกล้ตาจะมีขนาดเล็ก

ลักษณะของเส้นต่างๆ ที่ใช้ในการเขียนภาพทัศนียวิทยา (Perspective)

1. Ground Plane (GP) : แผ่นพื้นที่วางวัตถุแผ่นภาพ (PP) จะต้องวางตั้งฉากกับแผ่นพื้นหรือระนาบเสมอ

2. Horizon Line (HL) : เส้นขอบฟ้าตั้งอยู่ในแนวระดับตา (Eye Level) เส้นนี้มีความสำคัญมากจะเป็นเส้นที่จุดรวมสายตา (VP) ตั้งอยู่บนเส้นนี้

3. Vanishing Point (VP) : จุดรวมสายตา คือจุดกำหนดที่สำคัญมากในการเขียนภาพ Perspective จุดรวมสายตาจะตั้งอยู่บนเส้นระดับตาในข้อ 2 อาจมีจุดเดียวหรือ 2 จุดก็ได้ ตามชนิดการมองของภาพ Perspective

4. Station Point (SP) : เป็นจุดยืนในการมองไปยังภาพ ซึ่งเน้นเป็นลักษณะของภาพทัศนียวิทยา

5. Ground Line (GL) : เป็นเส้นพื้นที่จดแผ่นภาพ เส้นนี้มีความสำคัญในการเขียนภาพ Perspective มากเพราะใช้เป็นที่ตั้งของภาพ Perspective ที่มองเห็น

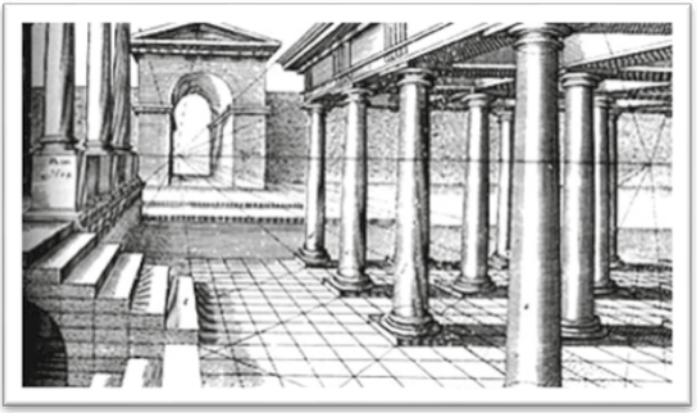
6. Center of Vision (CV) : จุดรวมสายตาที่ตั้งอยู่ตรงกลางของภาพ จุดที่อยู่บนเส้นนี้เรียกว่า Center Point (CV)

การวาดภาพตามหลักทัศนียภาพ (Perspective) มี 3 แบบ คือ

1. แบบจุดรวมสายตา (Vanishing Point) จุดเดียว (One Point Perspective) : มีแนวเส้นระดับ ด้านหน้าขนานกับเส้นระดับตา (Horizon Line หรือ Eye Level) ส่วนด้านลึกจะไปรวมกันที่จุดรวมสายตา (VP) ซึ่งตั้งอยู่บนเส้นระดับตา (HL)

2. แบบจุดรวมสายตา 2 จุด (Two Point Perspective) : ภาพ Perspective ที่มีเส้นแนวระดับทั้งด้านหน้าและด้านข้างไปรวมตรงจุดรวมสายตา (VP. 1 และ VP. 2) ซึ่งอยู่ด้านซ้ายและขวา

3. แบบรวมจุดสายตา 3 จุด (Three Point Perspective) : ภาพ Perspective ที่คล้ายกับแบบจุดรวมสายตา 2 จุด แต่เพิ่มการมองจุดรวมสายตาจากจุดที่ 2 (VP. 2) ตรงตามแนวดิ่ง จุดรวมสายตาที่ 3 (VP. 3) ดูภาพได้เมื่ออยู่ทั้งด้านบนและด้านล่างของเส้นระดับตา (HL)



ภาพเส้นระดับตา

ที่มา : http://www.ideazign.com/port/perspective/content0605.htm

ภาพจุดรวมสายตา

ที่มา : http://www.bspwit.ac.th/LINK%20PAGE/Art%20Group/Art%20&%20Design/ART-DESIGN%20UTF-8%20UNIT-04-1.php

ขั้นตอนการวาดเส้นภาพทิวทัศน์

- ร่างภาพส่วนรวมจัดภาพให้เหมาะสมกับหน้ากระดาษ ร่างรายละเอียดแต่ละส่วน
- ลงน้ำหนักโดยรวม
- เพิ่มน้ำหนักแสงเงา และตกแต่งรายละเอียด

ที่มา : https://sites.google.com/site/professerartstudio/kar-wad-phaph-thiwthasn

การจัดทำสมุดภาพสเก็ตช์

การสเก็ตช์ภาพเป็นการฝึกวาดภาพโครงร่างหยาบๆ หรือร่างคร่าวๆ ของงานศิลปะชิ้นที่จะทำเป็นชิ้นเสร็จสมบูรณ์ การสเก็ตช์สามารถใช้ในการเตรียมงานก่อนจะสร้างงานชิ้นใหญ่ หรือเพื่อจะหาดูว่าภาพจะมีหน้าตาออกมาอย่างไร ไม่ว่าจะสเก็ตช์ภาพแค่เอาสนุกหรือเพราะจะทำโปรเจคงาน การเรียนรู้วิธีที่ถูกต้องจะช่วยทำให้การฝึกสนุกขึ้นกว่าเดิม

วิธีการสเก็ตช์ภาพ

1. หาอุปกรณ์ที่เหมาะสม ก็เหมือนกับงานศิลปะทุกรูปแบบ การสเก็ตช์จะกลายเป็นเรื่องยากหากใช้อุปกรณ์ที่มีคุณภาพต่ำ (หรือผิดประเภท) สามารถหาอุปกรณ์สำหรับการสเก็ตช์ภาพทุกอย่างได้โดยง่ายตามร้านขายเครื่องเขียนทั่วไป ลองควักเงินเลือกซื้ออุปกรณ์ดังต่อไปนี้

ดินสอเบอร์ H ดินสอเบอร์ H เป็นดินสอที่เข้มที่สุด และจะใช้สำหรับการสเก็ตช์เส้นตรงบางๆ ชนิดไม่ต้องไปกลืนกับเส้นอื่น มันจะใช้บ่อยที่สุดในงานสเก็ตช์ทางสถาปัตยกรรมและทางธุรกิจ ให้เลือกซื้อคละกันหลายเบอร์ความเข้ม คือ ดินสอ 8H, 6H, 4H, และ 2H (8H จะเข้มที่สุด ส่วน 2H จะอ่อนที่สุด) ดินสอเบอร์ B ดินสอเบอร์ B เป็นดินสอที่อ่อนที่สุด และมักใช้สำหรับการทำรอยเปื้อนหรือเส้นเบลอ และเอาไว้แรเงาภาพสเก็ตช์ ศิลปินหลายคนจะชอบใช้มาก ให้หาซื้อคละหลายเบอร์ความเข้ม คือ ดินสอ 8B, 6B, 4B, และ 2B (8B จะอ่อนที่สุด ส่วน 2B จะเข้มที่สุด) กระดาษวาดเขียน การสเก็ตช์ลงบนกระดาษพิมพ์ทั่วไปอาจจะง่าย แต่กระดาษแบบนี้บางและไม่จับผงดินสอได้ดี ให้ใช้กระดาษวาดเขียนที่มีลายพื้นผิวเล็กน้อยสำหรับการสเก็ตช์อย่างง่ายที่สุดและให้คุณภาพโดยรวมดีที่สุด

2. เลือกสิ่งที่จะมาเป็นแบบ สำหรับมือใหม่ การสเก็ตช์ที่ง่ายที่สุดคือหาภาพหรือแบบของจริงมา จะดีกว่าใช้จินตนาการคิดภาพที่จะวาดเอาเอง หาภาพหรือวัตถุที่คุณชอบ หรือมองหาสิ่งของหรือผู้คนใกล้ตัวมาวาด ใช้เวลาพักใหญ่ศึกษาตัวแบบก่อนเริ่มทำการสเก็ตช์ ให้ความสนใจในสิ่งต่อไปนี้ :

มองหาแหล่งกำเนิดแสง การระบุแหล่งกำเนิดแสงหลักจะช่วยในการพิจารณาว่าตรงไหนที่จะต้องสเก็ตช์จางๆ และตรงไหนต้องสเก็ตช์เข้มๆ มองหาลักษณะการเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวจริงจากแบบของจริงหรือการเคลื่อนไหวในรูปภาพก็ตาม จะช่วยในการพิจารณารูปทรงและทิศทางที่คุณจะร่างลายเส้นได้ ให้ความสำคัญกับรูปทรงเบื้องต้น วัตถุทุกชนิดประกอบขึ้น

จากการผสมของรูปทรงพื้นฐาน (สี่เหลี่ยม วงกลม สามเหลี่ยม เป็นต้น) มองหาว่ารูปทรงไหนที่เป็นสัณฐานหลักของวัตถุต้นแบบ แล้วสเก็ตช์รูปทรงพื้นฐานเหล่านี้ออกมาก่อน

3. อย่าวาดลงน้ำหนักเกินไป ภาพสเก็ตช์นั้นมีเจตนาจะใช้เป็นพื้นฐานหรือภาพร่างของรูปภาพจริง ฉะนั้นเวลาเริ่มสเก็ตช์ควรจะลงน้ำหนักมือเบาๆ และใช้ลายเส้นตวัดสั้นๆ หลายๆ ครั้ง มันจะทำให้ทดลองวาดวัตถุใดๆ ด้วยวิธีแตกต่างกันออกไปได้ง่ายขึ้น และยังช่วยให้ลบข้อผิดพลาดได้ง่ายขึ้นด้วย

4. พยายามลองฝึกวาดท่าทาง การฝึกวาดท่าทาง (gesture drawing) เป็นการสเก็ตช์ภาพรูปแบบหนึ่งที่จะต้องใช้การเคลื่อนไหวต่อเนื่องและเชื่อมเส้นเพื่อวาดวัตถุต้นแบบโดยไม่ต้องมองบนกระดาษวาดเขียน แม้มันจะฟังดูยาก แต่จะช่วยให้ได้เข้าใจรูปทรงพื้นฐานในการวาด และช่วยวาดภาพที่ใช้เป็นฐานสำหรับการวาดขั้นสุดท้ายได้ การจะวาดท่าทางนั้น ให้มองเฉพาะตัวแบบและขยับมือตามบนกระดาษวาดเขียน ถ้าเป็นไปได้ก็ไม่ต้องยกดินสอขึ้นเลย แต่ใช้การวาดเส้นซ้อนทับกัน สามารถย้อนกลับไปลบเส้นที่เพิ่มขึ้นมาโดยไม่จำเป็นและวาดเส้นให้สมบูรณ์ได้

นี่เป็นการฝึกสเก็ตช์ภาพได้ดี เหมือนเป็นการลงเส้นร่างก่อนสเก็ตช์อีกที

1. รวบรวมอุปกรณ์ ให้แน่ใจว่าคุณมีแสงสว่างพอ คุณสามารถสเก็ตช์บนโต๊ะ ในสวนสาธารณะ หรือใจกลางเมือง โดยใช้สมุดสเก็ตช์ กระดาษธรรมดา หรือกระทั่งบนผ้าเช็ดปากก็ยังได้ อาจต้องการลองสเก็ตช์ภาพวัตถุเดียวกันในหลายๆ แบบเพื่อมาดูในภายหลังว่าแบบไหนที่คุณชอบที่สุด

2. ก่อนเริ่มสเก็ตช์ ให้ฝึกขยับมือ เช่น สามารถวาดวงกลมหรือเส้นตรงสักห้าถึงสิบนาทีเพื่อเป็นการอุ่นเครื่องมือตัวเอง

3. เริ่มโดยใช้ดินสอเบอร์ H ลงเส้นเบาๆ โดยการขยับมือหลวมๆ ขยับมือเร็วๆ โดยลงน้ำหนักให้เบามือที่สุด ชนิดแค่ตวัดลงบนกระดาษโดยไม่หยุดชะงัก ทำความคุ้นเคยกับกระดาษที่ใช้วาด ในระยะเบื้องต้นนี้ควรมองลายเส้นแทบไม่ค่อยเห็น คิดเสียว่ามันเป็นแค่ฐานสำหรับการสเก็ตช์

4. สำหรับขั้นตอนต่อไป ใช้ดินสอ 6B ที่มีความเข้มขึ้น พอคุณได้รูปทรงที่พอใจจากขั้นตอนที่ 3 แล้ว สามารถลงลายเส้นที่แม่นยำขึ้นด้วยดินสอที่มีความเข้มมากขึ้นนี้ พยายามเติมรายละเอียดลงไป เริ่มจากการวาดรูปทรงด้านใน ให้แน่ใจว่าสัดส่วนถูกต้อง เช่น เวลาวาดลานจอดรถ ก็ต้องแน่ใจว่าทางเข้ากับจุดที่จอดรถมันมีขนาดเป็นสัดส่วนที่เหมาะสมกัน

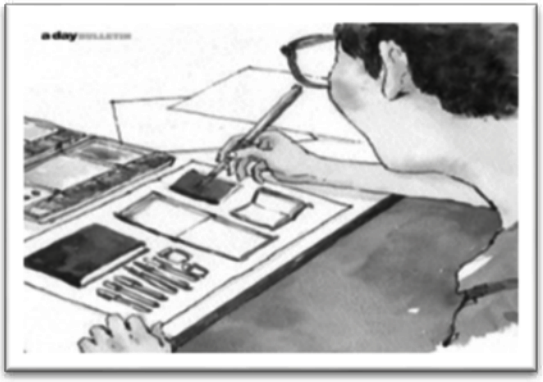
เมื่อใช้ดินสอชนิดนี้วาดเสร็จ จะสังเกตเห็นรอยเปื้อนบนกระดาษ เนื่องจากไส้ดินสอชนิดนี้จะนิ่มกว่าดินสอแบบที่แล้ว ให้ใช้ยางลบลบรอยเปื้อนเหล่านั้นออกให้แน่ใจว่าใช้ยางลบชนิดอ่อน เช่น ยางลบนวด (putty eraser) เพื่อที่คุณจะได้ไม่ลบพื้นผิวชั้นบนสุดของกระดาษ ยางลบแบบนี้จะทำให้เส้นจางลง แต่ไม่ลบมันออกจนหายไปหมด

5. เติมรายละเอียดเพิ่มและตกแต่งลายเส้นกับการนำเสนอให้สมบูรณ์จนกระทั่งพอใจในตัวงานแล้ว

6. เมื่อสเก็ตช์เสร็จสมบูรณ์แล้ว ให้พ่นน้ำยาเคลือบภาพเพื่อเคลือบผนึกรูปภาพนั้นไว้

เคล็ดลับของการสเก็ตช์ภาพ

มีดินสอที่ปลายแหลม ดินสอปลายแหลมเหมาะสำหรับการร่างรายละเอียดเล็กๆ สามารถย้อนกลับมาเติมจุดที่ต้องเข้มขึ้นแทนเงาในภายหลัง ฝึกปรือพยายามสเก็ตช์วัตถุหลายๆ แบบ และอย่ากังวลว่าภาพร่างนั้นจะดูดีหรือไม่ โดยเฉพาะในช่วงแรกๆ อย่ากลัวที่จะทดลองอะไรใหม่ๆ หรือแค่วาดยึกยือไปเรื่อยๆ เพื่อให้ภาพสเก็ตช์ออกมาดูดี ลองเติมลายเส้นบางๆ ของดินสอที่มีความเข้มสีอ่อนลงไปในภาพวาด ยางลบนวดเหมาะสำหรับการลบจุดเล็กๆ ถ้าคุณต้องการจะเก็บภาพในคอมพิวเตอร์ คุณอาจต้องสแกนเข้าไป ใช้ปากกาลอกลาย มาร์กเกอร์เข้ม หรือดินสอสีเข้มเป็นอีกวิธีที่จะทำให้ภาพสเก็ตช์ดูสมจริงขึ้น อีกทางเลือกคือใช้ปากกาตัดเส้นสีดำจะเส้นบางหรือเส้นปกติลงบนสเก็ตช์ก็ได้รักษาให้วัตถุต้นแบบอยู่ในตำแหน่งที่คุณสามารถมองได้สบายงานจะได้ง่ายขึ้น สามารถสเก็ตช์โดยอาศัยจินตนาการ แต่ถ้าคิดว่ามันยาก ให้ใช้วัตถุจริงๆ ดีกว่า


a day BULLETIN

a day

ตัวอย่างข้อสอบภาคทฤษฎีวิชาช่างเขียน

คำชี้แจง จงเลือกคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ข้อใดไม่ใช่ความสำคัญของเส้น
   ก. เส้นสร้างรูปทรง ข. เส้นแสดงความหนาบาง
   ค. เส้นสร้างสีสัน ง. เส้นชี้นำสายตา

2. ข้อใดเป็นแม่สีทั้งหมด
   ก. เหลือง แดง เขียว ข. เหลือง แดง น้ำเงิน
   ค. ม่วง เขียว ชมพู ง. แดง ม่วง น้ำเงิน

3. ข้อใดกล่าวถึงพื้นผิวได้ถูกต้อง
   ก. พื้นผิว ในงานทัศนศิลป์ สร้างไม่ได้
   ข. พื้นผิว ในธรรมชาติ มีเพียงพื้นผิว ขรุขระเท่านั้น
   ค. พื้นผิว ในธรรมชาติ เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์
   ง. พื้นผิว ในงานทัศนศิลป์ คือการผสมผสานกันระหว่างเส้น สี รูปร่าง รูปทรง

4. บริเวณใดในภาพเป็นที่พักสายตา ทำให้รู้สึกผ่อนคลายและไม่อึดอัด
   ก. บริเวณว่างในภาพ ข. บริเวณที่มีรูปภาพ
   ค. บริเวณที่ลงแสงมา ง. บริเวณที่ระบายสี

5. สีใดจัดเป็นสีขั้นที่ 2 ทั้งหมด

   ก. สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

   ข. สีเขียวน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน สีเขียวเหลือง

   ค. สีม่วงแดง สีส้มแดง สีส้มเหลือง

   ง. สีส้ม สีม่วง สีเขียว

6. สีใดให้ความรู้สึก ที่ร้อนแรง ตื่นเต้น

   ก. สีม่วงแดง

   ข. สีเขียวน้ำเงิน

   ค. สีม่วงน้ำเงิน

   ง. สีเขียวเหลือง

7. ถ้าต้องการวาดภาพที่แสดงถึงเวลากลางคืน ควรใช้สีวรรณะใด

   ก. วรรณะร้อน

   ข. วรรณะอุ่น

   ค. วรรณะกลาง

   ง. วรรณะเย็น

8. การคุมโทนสีของภาพ มีความสำคัญอย่างไร

   ก. ทำให้ภาพมีความกลมกลืน

   ข. ทำให้ภาพมีความสดใส

   ค. ทำให้ภาพมีมิติ

   ง. ทำให้ภาพมีความหมาย

9. การสื่อความหมายในภาพ มีความสัมพันธ์กับสิ่งใดในตัวผู้วาดมากที่สุด

ก. ความคิดของผู้วาด

ข. อารมณ์ของผู้วาด

ค. วิถีชีวิตของผู้วาด

ง. ฐานะของผู้วาด

10. ใครใช้อุปกรณ์ในการวาดภาพได้อย่างเหมาะสม

ก. นก ปากกาเคมี วาดรูปกบตัวเล็ก

ข. ไก่ ใช้พู่กัน เบอร์ใหญ่ระบายภาพดอกไม้ ดอกเล็กๆ

ค. มด ใช้สีเทียน เก็บรายละเอียดเล็กในภาพ

ง. เป็ด ใช้ดินสอปลายแหลม วาดภาพลูกนก

11. ภาพใดเป็นภาพที่มีเอกภาพ

ก. ภาพที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

ข. ภาพที่มีการใช้สีหลากหลาย

ค. ภาพที่มีรายละเอียดที่หลากหลาย

ง. ภาพที่มีรายละเอียดกระจัดกระจาย

12. ใครกำลังสร้างจุดเด่นให้กับภาพ

ก. สิน วาดผลส้มให้มีลักษณะรูปร่างเหมือนกับทุกภาพ

ข. สัน ระบายสีแอปเปิ้ล ด้วยสีเดียวกันทุกลูก

ค. สม ใช้สีเหลืองระบายปลา 1 ตัว ให้แตกต่างจากพวก

ง. แสง ใช้สีแดงระบายทั้งตัวนกและพื้นที่ว่างในภาพ

13. น้ำหนักของสีมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งใด

ก. การกำหนดเวลาของภาพ

ข. การระบายแสงเงาในภาพ

ค. การกำหนดรูปร่าง รูปทรงให้ภาพ

ง. การสร้างบรรยากาศในภาพ

14. ข้อใดเป็นแสงเงา ในงานทัศนศิลป์

ก. เกิดจากการใช้สีเพียงสีเดียว ระดับภาพ

ข. เกิดจากการลงน้ำหนัก เข้ม อ่อน ของสีที่แตกต่างกัน

ค. เกิดจากแสงของดวงอาทิตย์ตกกระทบ

ง. เกิดจากใช้แสงไฟฟ้าหรือแสงเทียน

15. ข้อใดคือการฝึกการวาดภาพ

ก. สังเกตธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสม่ำเสมอ

ข. ศึกษาผลงานจากศิลปินที่มีชื่อเสียงอยู่เสมอ

ค. วิจารณ์ผลงานของผู้อื่นอยู่ตลอดเวลา

ง. ศึกษาข้อบกพร่องในการวาดภาพของตนเองและปรับปรุงแก้ไข
อยู่เสมอ

16. เครื่องมือทอผ้าเป็นผลงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนวิถีชีวิตด้านใด

ก. เครื่องมือจับสัตว์

ข. ที่อยู่

ค. การแต่งกาย

ง. อาหาร

17. ผลงานทัศนศิลป์ ในข้อใดมีอิทธิพล สภาพภูมิศาสตร์

ก. บ้านเรือนไทยใต้ถุนสูง

ข. การทำเครื่องปั้นดินเผา

ค. การรับประทานสมุนไพร

ง. การทำร่มกระดาษ

18. ภาพใดสื่อความหมายเวลากลางวัน

ก. ดวงอาทิตย์

ข. นกเค้าแมว

ค. ค้างคาว

ง. ดวงจันทร์

19. การวาดภาพประกอบนิทานมีประโยชน์อย่างไร

ก. ทำให้เนื้อเรื่องยาวขึ้น

ข. ทำให้มีผู้อ่านมาก

ค. ทำให้เข้าใจง่าย

ง. ทำให้เนื้อเรื่องสนุก

20. การเขียนเรื่องแบบใดที่ต้องการแผนภาพเป็นสำคัญ

ก. การเขียนเรียงความ

ข. การเขียนวิธีออกกำลังออกกำลังกาย

ค. การเขียนแผนผังโรงเรียน

ง. การเขียนนิทาน

เฉลยข้อสอบวิชาช่างเขียน

1	ค	11	ก
2	ข	12	ค
3	ก	13	ข
4	ง	14	ข
5	ง	15	ง
6	ก	16	ค
7	ง	17	ง
8	ก	18	ก
9	ก	19	ค
10	ค	20	ง

ตัวอย่างข้อสอบภาคปฏิบัติวิชาช่างเขียน

การสอบภาพปฏิบัตินี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิชาพิเศษของลูกเสือสามัญ เพื่อจะนำไปใช้ได้ในกระบวกการลูกเสือได้เป็นอย่างดี และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันในเรื่องของทักษะชีวิตได้ในข้อข้อสอบนี้ก็เป็นส่วนหนึ่ง มีดังนี้

1. ให้ลูกเสือสามัญ วาดภาพหรือวาดภาพด้วยสีน้ำ แสดงเหตุการณ์ตอนหนึ่งจากเรื่องราววันแข่งขันกีฬาสีของโรงเรียน ลงในกระดาษ A4 จำนวน 1 ภาพใช้เวลา 1 ชั่วโมง
2. ให้ลูกเสือสามัญ วาดภาพหรือวาดภาพด้วยสีน้ำ คนจริง หรือสิ่งของที่จัดภาพแบบไว้ให้ ลงในกระดาษ A4 จำนวน 1 ภาพใช้เวลา 1 ชั่วโมง
3. ให้ลูกเสือสามัญ วาดภาพหรือวาดภาพด้วยสีน้ำ ภูมิประเทศรอบๆ บริเวณโรงเรียนจุดใดจุดหนึ่ง ลงในกระดาษ A4 จำนวน 1 ภาพใช้เวลา 1 ชั่วโมง
4. ให้ลูกเสือ เนตรนารีจัดทำสมุดภาพสเก็ตช์ ด้วยตนเองเป็นเวลา 6 เดือน ไม่น้อยกว่า 24 ภาพ

แบบประเมินผลการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ
วิชาช่างเขียน (ภาคปฏิบัติ)

ลูกเสือ/เนตรนารี.....

รายการ	เกณฑ์การตัดสิน		หมายเหตุ
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1. ลูกเสือ เนตรนารีเขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี แสดงเหตุการณ์ตอนหนึ่งจากเรื่องราวที่กรรมการสอบกำหนดให้			
2. ลูกเสือ เนตรนารีเขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี คนจริงๆ หรือสิ่งของที่อยู่ตรงหน้า ที่กรรมการสอบกำหนดให้			
3. ลูกเสือ เนตรนารีเขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี ภูมิประเทศ (ภาพวิว) ที่กรรมการสอบกำหนดให้			
4. ลูกเสือ เนตรนารีจัดทำสมุดภาพสเก็ตช์ ด้วยตนเองเป็นเวลา 6 เดือน ไม่น้อยกว่า 24 ภาพ			
รวม			

เกณฑ์การตัดสิน

1. ข้อ 1 - 3 ลูกเสือ เนตรนารีเขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี ได้สวยงาม สามารถสื่อความหมายได้ถูกต้องชัดเจน ⇨ ผ่านการประเมิน
2. ข้อ 1 - 3 ลูกเสือ เนตรนารีเขียนภาพหรือวาดภาพด้วยสี ได้สวยงาม ไม่สามารถสื่อความหมายได้หรือไม่ถูกต้องชัดเจน ⇨ ไม่ผ่านการประเมิน
3. ข้อ 4 ลูกเสือ เนตรนารีจัดทำสมุดภาพสเก็ตช์ ด้วยตนเอง เป็นเวลา 6 เดือน ไม่น้อยกว่า 24 ภาพ ⇨ ผ่านการประเมิน ถ้าลูกเสือ เนตรนารีไม่ทำ หรือภาพสเก็ตช์ ได้น้อยกว่า 24 ภาพ ⇨ ไม่ผ่านการประเมิน

หมายเหตุ หากลูกเสือ เนตรนารีปฏิบัติไม่ผ่าน สามารถให้สอบซ่อมเสริมได้ตามความเหมาะสม

เกณฑ์การตัดสิน

1. ลูกเสือ เนตรนารีต้องผ่านการทดสอบภาคทฤษฎี ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
2. ลูกเสือ เนตรนารีต้องผ่านการทดสอบภาคปฏิบัติทุกข้อ

บรรณานุกรม

ชัยวิวัฒน์ การรื่นศรี. (2546). **ศิลปะเบื้องต้น.** กรุงเทพฯ : ปาเจรา.

บุญเลิศ บุตรขาว. (2528). **กายวิภาค.** (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

ปรัชญา อาภรณ์. (2538). **หลักการออกแบบ.** ภูเก็ต : โปรแกรมออกแบบฯ สถาบันราชภัฏ ภูเก็ต.

วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2552). **วาดเส้นพื้นฐาน.** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : วาดศิลป์.

_____. (ม.ป.ป.). (2519). **การวาดเขียน.** กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

สมเกียรติ ตั้งนโม (แปล) (2536). **ทฤษฎีสี.** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

เอกสารประกอบโครงการฝึกอบรมศิลปะสำหรับบุคคลภายนอก งานบริการศิลปวัฒนธรรม ฝ่ายศิลปวัฒนธรรม วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี.

อ้างอิง http://www.Geocities.Com./jea - pat

Permalink: http://oknation.naticntv.Tv/blog/phaen

ภาคผนวก

ขั้นตอนการดำเนินการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ และการขออนุมัติ

1. ลูกเสือสามัญ เมื่อสอบเครื่องหมายลูกเสือตรี และเข้าพิธีประจำกองแล้ว หรือในขณะที่กำลังเรียนหลักสูตรลูกเสือโท และลูกเสือเอก จะมีสิทธิ์เลือกสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ

2. เมื่อลูกเสือสามัญ แสดงความประสงค์ที่จะสอบเพื่อรับเครื่องหมายวิชาพิเศษ ต้องผ่านความเห็นชอบจากที่ประชุมนายหมู่ลูกเสือให้มีการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ

3. ผู้บังคับบัญชาลูกเสือสามัญ เสนอโครงการต่อผู้อำนวยการลูกเสือโรงเรียน เพื่อเสนอต่อเลขาธิการสำนักงานลูกเสือแห่งชาติ หรือผู้อำนวยการลูกเสือจังหวัดแล้วแต่กรณี เพื่อขออนุญาต และลงนามในคำสั่งแต่งตั้งกรรมการสอบ โดยประธานคณะกรรมการสอบต้องได้รับเครื่องหมายวูดแบดจ์ประเภทสามัญ ส่วนกรรมการคนอื่นๆ ต้องผ่านการฝึกอบรมผู้กำกับลูกเสือสามัญขั้นความรู้เบื้องต้น เป็นอย่างน้อย โดยแนบหลักฐาน เอกสาร ดังนี้

3.1 โครงการสอบวิชาพิเศษ

3.2 รายชื่อลูกเสือสามัญที่มีความประสงค์ที่จะสอบเพื่อรับเครื่องหมายวิชาพิเศษ

3.3 ร่างคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการสอบวิชาพิเศษ

4. เมื่อได้รับการอนุญาต และคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการสอบจากเลขาธิการสำนักงานลูกเสือแห่งชาติ หรือผู้อำนวยการลูกเสือจังหวัดแล้ว จึงดำเนินการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ ทั้งภาคปฏิบัติและภาคทฤษฎีต่อไป

5. เมื่อสอบเสร็จ โรงเรียนขออนุมัติผลการสอบ และการประดับเครื่องหมายวิชาพิเศษลูกเสือสามัญต่อเลขาธิการสำนักงานลูกเสือแห่งชาติ หรือผู้อำนวยการลูกเสือจังหวัด พร้อมแนบหลักฐาน

5.1 โครงการสอบวิชาพิเศษ

5.2 คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการสอบ

5.3 ข้อสอบภาคทฤษฎี ไม่น้อยกว่า 20 ข้อ

5.4 ข้อสอบภาคปฏิบัติ

5.5 รายชื่อลูกเสือสามัญ ที่สอบผ่าน - ไม่ผ่าน

6. เมื่อได้รับการอนุมัติแล้ว จะต้องดำเนินการ ดังนี้

6.1 โรงเรียนออกหนังสือรับรองให้ลูกเสือสามัญที่สอบผ่าน

6.2 ให้กรรมการสอบลงนามรับรองในบัตรประจำตัวลูกเสือสามัญ (ลส.16) ไว้เป็นหลักฐาน

6.3 ให้ผู้กำกับกรอกผลการสอบลงในทะเบียนกองลูกเสือสามัญ (ลส.7) ให้ตรงกัน

7. ทำพิธีประดับเครื่องหมายวิชาพิเศษ ให้แก่ลูกเสือสามัญที่ได้รับการอนุมัติ

(ตัวอย่าง หนังสือขออนุญาตสอบวิชาพิเศษ)

ที่ ..... /..... โรงเรียน.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. .....

เรื่อง ขออนุญาตสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ

เรียน เลขาธิการสำนักงานลูกเสือแห่งชาติ/ผู้อำนวยการลูกเสือจังหวัด..... (แล้วแต่กรณี)

อ้างถึง 1. ข้อบังคับคณะลูกเสือแห่งชาติ ว่าด้วยการปกครองหลักสูตรและวิชาพิเศษลูกเสือ พ.ศ. 2509

2. ข้อบังคับคณะลูกเสือแห่งชาติ ว่าด้วยการปกครองหลักสูตรและวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ (ฉบับที่ 10) พ.ศ. 2522

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. โครงการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ จำนวน 1 ชุด

2. ร่างคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการสอบวิชาพิเศษ จำนวน 1 ชุด

3. บัญชีรายชื่อลูกเสือที่มีความประสงค์สอบวิชาพิเศษ จำนวน 1 ชุด

ด้วยกองลูกเสือสามัญ โรงเรียน.....
มีความประสงค์สอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ ตามที่กำหนดไว้ในโครงการฯ จำนวน.....วิชา ดังนี้

1. .....
2. .....
3. .....

ฯลฯ

โรงเรียน...จึงขออนุญาตดำเนินการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ ตามโครงการฯ และขอความอนุเคราะห์ท่าน ลงนามในคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการสอบวิชาพิเศษ ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(.....)
ผู้อำนวยการลูกเสือโรงเรียน.....

(ตัวอย่าง โครงการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ)

ชื่อโครงการ การสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ โรงเรียน.....

แผนงาน วิชาการ

หน่วยงานรับผิดชอบ โรงเรียน.....

ผู้รับผิดชอบ นาย.....

ระยะเวลาดำเนินการ ..... - .....

---

1. หลักการและเหตุผล

ด้วยมติที่ประชุมนายหมู่ ของกองลูกเสือสามัญ ครั้งที่..../.....เมื่อวันที่.....เดือน.....พ.ศ. ..... ณ ห้องประชุมลูกเสือ โรงเรียน..... มีมติเห็นชอบให้มีการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ จำนวน.....วิชา เพื่อให้ลูกเสือสามัญได้แสดงออกซึ่งทักษะ ความสนใจของตนเอง และมีส่วนในการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับลูกเสืออื่นๆ ตามจุดหมายของการลูกเสือสามัญ คือ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาในทางร่างกาย สติปัญญา จิตใจ ศีลธรรม และสังคม ของลูกเสือสามัญ โดยถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของแผนการฝึกอบรมที่ต่อเนื่องกัน ในขบวนการลูกเสือ จึงจัดให้มีการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ โรงเรียน..... ปีการศึกษา.....ขึ้น

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้ลูกเสือสามัญได้สอบวิชาพิเศษตามความถนัด ความสนใจ และความต้องการ ตามหลักสูตรในข้อบังคับคณะลูกเสือแห่งชาติ ว่าด้วยการปกครองหลักสูตรและวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ

2.2 เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงปริมาณ

ลูกเสือสามัญ จำนวน.....คน ผ่านการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ จำนวน.....วิชา คิดเป็นร้อยละ.....

3.2 เชิงคุณภาพ

1) การสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ เป็นไปตามหลักสูตรในข้อบังคับคณะลูกเสือแห่งชาติ ว่าด้วยการปกครองหลักสูตรและวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ

2) ลูกเสือสามัญได้มีการสอบวิชาพิเศษตามความถนัด ความสนใจและความต้องการ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

4. วิธีดำเนินการ

4.1 ประชาสัมพันธ์ เปิดรับสมัครลูกเสือสามัญ ที่ต้องการสอบเพื่อรับเครื่องหมายวิชาพิเศษ

4.2 ประชุมนายหมู่ลูกเสือเพื่อเสนออนุมัติโครงการ

4.3 เสนอขออนุญาตดำเนินการสอบวิชาพิเศษต่อเลขาธิการสำนักงานลูกเสือแห่งชาติ/ผู้อำนวยการลูกเสือจังหวัด (แล้วแต่กรณี) และแต่งตั้งคณะกรรมการฯ

4.4 ดำเนินการสอบตามตารางที่กำหนด (ภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ)

4.5 โรงเรียนทำเรื่องขออนุมัติผลการสอบและประดับเครื่องหมายวิชาพิเศษต่อเลขาธิการสำนักงานลูกเสือแห่งชาติ/ผู้อำนวยการลูกเสือจังหวัด (แล้วแต่กรณี)

4.6 ออกหนังสือรับรอง บันทึกในบัตรประจำตัวลูกเสือ (ลส.16) ลงทะเบียนลูกเสือ (ลส.7) และประกอบพิธีประดับเครื่องหมายวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ

4.7 ประเมินผล/รายงานผลโครงการ

5. งบประมาณ

งบประมาณกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน.....บาท เป็นค่าใช้จ่ายตามรายการ ดังนี้

ที่	รายการ	งบประมาณที่ใช้จำแนกตามหมวดรายจ่าย			รวม	หมายเหตุ
		ค่าวัสดุ	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย		
1	ค่าเอกสารจัดทำข้อสอบ	---			---	
2	วัสดุในการสอบ	---			---	
3	อื่นๆ	---			---	
	รวม	---				

หมายเหตุ ถัวจ่ายทุกรายการ

6. การประเมินผล

รายการประเมิน	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดและประเมิน
1. การสอบวิชาพิเศษ - ภาคทฤษฎี - ภาคปฏิบัติ	สอบถาม สังเกต สัมภาษณ์ ทดสอบ	แบบสอบถาม แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ แบบทดสอบ
2. ลูกเสือสำรองผ่านการสอบวิชาพิเศษร้อยละ 100	ตรวจผลงาน	แบบทดสอบ
3. ลูกเสือสำรองนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน	สอบถาม สังเกต สัมภาษณ์ ตรวจผลงาน	แบบสอบถาม แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 ลูกเสือสามัญได้รับการส่งเสริมสนับสนุนการสอบวิชาพิเศษตามความถนัด ความสนใจ และความต้องการ ตามหลักสูตรในข้อบังคับคณะลูกเสือแห่งชาติ ว่าด้วยการปกครองหลักสูตรและวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ

7.2 ลูกเสือสามัญสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

7.3 ลูกเสือสามัญได้รับและมีสิทธิ์ประดับเครื่องหมายวิชาพิเศษ

(ลงชื่อ).....ผู้รับผิดชอบโครงการ

(.....)

ผู้กำกับกองลูกเสือสามัญโรงเรียน.....

(ลงชื่อ).....ผู้เห็นชอบโครงการ

(.....)

รองผู้อำนวยการลูกเสือโรงเรียน.....

(ลงชื่อ).....ผู้อนุมัติโครงการ

(.....)

ผู้อำนวยการลูกเสือโรงเรียน.....

(ตัวอย่าง ร่างคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการ)

คำสั่ง สำนักงานลูกเสือแห่งชาติ/สำนักงานลูกเสือจังหวัด.....

ที่...../.....

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ

โรงเรียน.....

ด้วยกองลูกเสือโรงเรียน.....ได้จัดให้มีโครงการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ จำนวน.....วิชา ให้แก่ลูกเสือสามัญ ระหว่างวันที่.....ถึงวันที่.....เดือน..... พ.ศ. .....ณ.....จังหวัด..... เพื่อให้การดำเนินการเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพจึงแต่งตั้งคณะกรรมการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ ต่อไปนี้

1. .....
ประธานกรรมการ

2. .....
รองประธานกรรมการ

3. .....
กรรมการ

4. .....
กรรมการ

5. .....

กรรมการ

6. .....

กรรมการ

7. .....

ฯลฯ กรรมการ

15. .....

กรรมการและเลขานุการ

16. .....

กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

ให้ผู้ที่ได้รับการแต่งตั้ง ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความบริสุทธิ์ยุติธรรม ด้วยความรับผิดชอบตามระเบียบ และข้อบังคับคณะลูกเสือแห่งชาติฯ ให้เรียบร้อยบรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่.....เดือน.....พ.ศ. .....

(ลงชื่อ).....

เลขาธิการสำนักงานลูกเสือแห่งชาติ/

ผู้อำนวยการลูกเสือจังหวัด.....

หมายเหตุ

1. ประธานกรรมการสอบต้องมีวุฒิทางลูกเสือขั้นวูดแบดจ์ประเภทนั้นๆ
2. กรรมการสอบต้องมีวุฒิทางลูกเสือขั้นความรู้เบื้องต้น ประเภทสำรอง
3. อาจแต่งตั้งผู้ทรงคุณวุฒิ หรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน มาร่วมเป็นคณะกรรมการในการสอบวิชาพิเศษ

(ตัวอย่าง)

บัญชีรายชื่อลูกเสือสามัญที่มีความประสงค์สอบวิชาพิเศษ

โรงเรียน.....

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล ลูกเสือ	วิชา.....	วิชา.....	วิชา.....	วิชา.....	วิชา.....	วิชา.....	วิชา.....	วิชา.....	หมายเหตุ

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล ลูกเสือ	วันที่.....	วันที่.....	วันที่.....	วันที่.....	วันที่.....	วันที่.....	วันที่.....	วันที่.....	หมายเหตุ

(ตัวอย่าง หนังสือขออนุมัติผลการสอบวิชาพิเศษ และขออนุญาตประดับเครื่องหมาย)

ที่ ...../..... โรงเรียน.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. .....

เรื่อง ขออนุมัติผลการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ และประดับเครื่องหมายวิชาพิเศษ

เรียน เลขาธิการสำนักงานลูกเสือแห่งชาติ/ผู้อำนวยการลูกเสือจังหวัด..... (แล้วแต่กรณี)

อ้างถึง หนังสือสำนักงานลูกเสือแห่งชาติ/สำนักงานลูกเสือจังหวัด..... ที่...../.....ลงวันที่.....เดือน.....พ.ศ. .....

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. โครงการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญฯ จำนวน 1 ชุด
2. สำเนาคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ จำนวน 1 ชุด
3. ข้อสอบภาคทฤษฎี จำนวน 1 ชุด
4. ข้อสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ชุด
5. ผลการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ จำนวน 1 ชุด

ด้วยกองลูกเสือสามัญ โรงเรียน.....ได้จัดทำโครงการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ จำนวน.....วิชา ดังนี้

1. .....
2. .....
3. .....

ฯลฯ

บัดนี้ โรงเรียน.....ได้ดำเนินการสอบทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว ผลปรากฏว่า มีลูกเสือสามัญ สอบผ่าน จำนวน.....คน ไม่ผ่าน จำนวน.....คน ดังบัญชีรายชื่อที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(.....)

ผู้อำนวยการลูกเสือโรงเรียน.....

(ตัวอย่าง)

ผลการสอบวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ

โรงเรียน.....

คำชี้แจง (/) หมายถึง ผ่าน

(X) หมายถึง ไม่ผ่าน

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	วิชา.....	วิชา.....	วิชา.....	วิชา.....	วิชา.....	วิชา.....		หมายเหตุ

(ลงชื่อ).....

(.....)

กรรมการ

(ลงชื่อ).....

(.....)

กรรมการ

(ลงชื่อ).....

(.....)

ประธานกรรมการ

◯ อนุมัติผล ◯ ไม่อนุมัติ

(ลงชื่อ).....

(.....)

เลขาธิการสำนักงานลูกเสือแห่งชาติ/

ผู้อำนวยการลูกเสือจังหวัด.....

...../...../.....

(ตัวอย่าง หนังสือรับรองให้กับลูกเสือสามัญที่สอบผ่าน)

หนังสือรับรอง

ที่ ...../..... โรงเรียน.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. .....

ขอรับรองว่า.....ลูกเสือสามัญ กองลูกเสือสามัญ โรงเรียน.....สอบผ่านวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ จำนวน.....วิชา ดังนี้

1. .....
2. .....
3. .....

ฯลฯ

โดยการอนุมัติผลการสอบของเลขาธิการสำนักงานลูกเสือแห่งชาติ/ผู้อำนวยการลูกเสือจังหวัด.....ที่...../.....ลงวันที่.....เดือน.....พ.ศ. ..... ดังสำเนาหนังสืออนุมัติผลที่แนบมาพร้อมนี้

(ลงชื่อ).....

(.....)

ผู้อำนวยการลูกเสือโรงเรียน.....

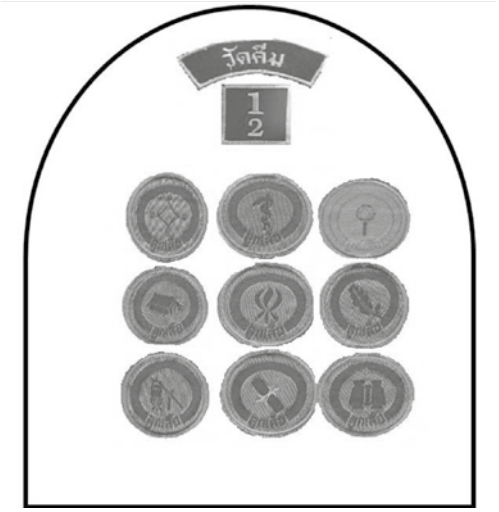
การประดับเครื่องหมายวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ

เครื่องหมายวิชาพิเศษลูกเสือสามัญ ทำด้วยผ้าสีกากี รูปกลม มีเส้นผ่านศูนย์กลาง 3.5 เซนติเมตร มีกรอบและคำว่า “ลูกเสือ” สีเขียว ภายในกรอบมีรูปเครื่องหมายวิชาพิเศษ

การประดับ

1. ถ้าสอบได้ไม่เกิน 9 วิชา ให้ติดที่แขนเสื้อข้างขวา กึ่งกลางระหว่างไหล่กับศอก เรียงกันเป็นแถวตามแนวนอน แถวละไม่เกิน 3 วิชา ให้ขึ้นแถวใหม่ เว้นระยะระหว่างเครื่องหมายและระหว่างแถว 1 เซนติเมตร

2. ถ้าสอบได้เกิน 9 วิชา ให้มีสายสะพายจากบ่าซ้ายไปประจบกันที่ใต้เอวขวา ทำด้วยต่วนหรือสักหลาดสีเหลืองกว้าง 10 เซนติเมตร ขลิบริมสีขาวข้างละ 1 เซนติเมตร และปักเครื่องหมายวิชาพิเศษข้างละ 1 เซนติเมตร และปักเครื่องหมายวิชาพิเศษ



พิธีประดับเครื่องหมายวิชาพิเศษ

สถานที่ ในห้องประชุม พร้อมโต๊ะหมู่บูชา และพระบรมรูป ร.6

1. ผู้ที่จะรับการประดับเครื่องหมายวิชาพิเศษ ยืนเป็นรูปแถวหน้ากระดาน ส่วนกองลูกเสือที่มาเป็นสักขีพยานยืนเป็นรูปแถวตอนตามระบบหมู่

2. ประธานในพิธีมาถึง พิธีกรสั่งทำความเคารพประธานในพิธี (ประธานทำความเคารพตอบ)

3. ประธานจุดธูป เทียน บูชาพระรัตนตรัย และเดินไปหน้า พระบรมรูป ร.6 ถวายพวงมาลัย จุดธูป จุดเทียน (ต่างเครื่องทองน้อย) นั่งคุกเข่าทั้งสองข้าง ถวายบังคม 3 ครั้ง แล้วนั่งในท่าเตรียมถวายราชสดุดี (ขณะที่ประธานในพิธีกำลังถวายบังคม 3 ครั้งนั้น ให้พิธีกรสั่งลูกเสือทุกคนนั่งในท่าเตรียมถวายราชสดุดี)

4. พิธีกรกล่าวร้องนำเพลงถวายราชสดุดี แล้วทุกคนร้องรับ จบเพลงถวายราชสดุดี พิธีกรสั่ง “ลุก” (ทุกคนยังอยู่ในท่าตรง)

5. ผู้กำกับกล่าวรายงาน และขานชื่อลูกเสือ เนตรนารีทีละคน ขึ้นไปรับการประดับเครื่องหมายวิชาพิเศษจากประธานในพิธี จนครบทุกคน

6. ประธานให้โอวาทและกล่าวแสดงความยินดีแก่ผู้ที่ได้รับการประดับเครื่องหมายวิชาพิเศษ

7. ประธานเดินทางออกจากห้องประชุม พิธีกรสั่งทุกคนทำความเคารพ

(เสร็จพิธี)

คำสั่งสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
ที่ ๑๒๔๐/๒๕๖๓

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำคู่มือส่งเสริมการเรียนรู้วิชาพิเศษลูกเสือ

ตามที่ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ อนุมัติให้ สำนักการลูกเสือ ยุวกาชาดและกิจการนักเรียน ดำเนินการจัดโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำคู่มือส่งเสริมการเรียนรู้วิชาพิเศษลูกเสือ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างบุคลิกภาพและพัฒนาการทางสังคมให้กับเยาวชนให้เป็นพลเมืองดีของประเทศ โดยใช้หลักสูตรและวิชาพิเศษลูกเสือเป็นเครื่องมือในการส่งเสริม ให้ลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ได้รับการพัฒนาทักษะและนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานในอนาคตได้อย่างมีความสุข นั้น

เพื่อให้การดำเนินงานโครงการฯ เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำคู่มือส่งเสริมการเรียนรู้วิชาพิเศษลูกเสือ ดังนี้

ที่ปรึกษา

๑. รองปลัดกระทรวงศึกษาธิการ (นายธีรพงษ์ สารแสน)
๒. นายคงศักดิ์ เจริญรักษ์
๓. ว่าที่ร้อยโท ณัฏฐ์ ยุวยุทธ
๔. นายทนงชัย เจริญรัตน์

คณะกรรมการดำเนินงาน

๑. ผู้อำนวยการสำนักการลูกเสือ ยุวกาชาดและกิจการนักเรียน	ประธานกรรมการ
๒. ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านพัฒนาและส่งเสริมการจัดการลูกเสือ ยุวกาชาดและกิจการนักเรียน	รองประธานกรรมการ
๓. ผู้อำนวยการกลุ่มส่งเสริมและพัฒนาการลูกเสือ	รองประธานกรรมการ
๔. นายอมร ชุมศรี	กรรมการ
๕. นายทิวา ลิ่มสงวน	กรรมการ
๖. นายอารักษ์ ศุภสินธ์	กรรมการ
๗. นายสมคิด พระสว่าง	กรรมการ
๘. นายยินดี ปั้นแววงาม	กรรมการ
๙. นายวิชัย มั่นชา	กรรมการ
๑๐. นายวิเชียร อวยพร	กรรมการ
๑๑. นายประกาศ เพียสามารถ	กรรมการ
๑๒. นายศุภณัฐ เขียวมณี	กรรมการ

/๑๓. นายธวัชชัย...

๑๓. นายธวัชชัย เทียนประทีป	กรรมการ
๑๔. นายไชยา วิญญาสุข	กรรมการ
๑๕. นายสมประสิทธิ์ วรทิศ	กรรมการ
๑๖. นายบวรวิทย์ เลิศไกร	กรรมการ
๑๗. นางสุภาพ แก้วบัว	กรรมการ
๑๘. นายอดุลย์รัตน์ นิ่มเจริญ	กรรมการ
๑๙. นางสาวณภัทร กุลจิตติธร	กรรมการ
๒๐. นางสาวธิดารัตน์ ใหญ่ปางแก้ว	กรรมการ
๒๑. นายกฤตพัฒน์ พิชัยวรุตมะ	กรรมการ
๒๒. นางสุวัฒนา ธรรมประภาส	กรรมการ
๒๓. นายสุรัตน์ สร้อยกระจ่าง	กรรมการ
๒๔. นางวันทนา ศรีทองคำ	กรรมการ
๒๕. นางกนกวรรณ นิ่มเจริญ	กรรมการ
๒๖. นางชุติมา กมุทะรัตน์	กรรมการ
๒๗. นายเสฐียรพงษ์ แก้ววิมล	กรรมการ
๒๘. นายสมบูรณ์ วัฒนมงคลสุข	กรรมการ
๒๙. นางสุธินี ขาวอ่อน	กรรมการและเลขานุการ
๓๐. นายอัครเดช ชาญเวช	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
๓๑. นางสาวสุพิชญา อาภาวศิน	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
๓๒. นางสาวศิรฐา กรวาทิน	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

ให้คณะกรรมการดำเนินงานฯ ที่ได้รับการแต่งตั้งมีหน้าที่ ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูล เนื้อหาและดำเนินการจัดทำจัดคู่มือส่งเสริมการเรียนรู้วิชาพิเศษลูกเสือ จำนวน ๑๓ วิชา เพื่อใช้เป็นเครื่องมือและทางเลือกในการดำเนินการสอบวิชาพิเศษลูกเสือ แก่หน่วยงานหรือสถานศึกษา ในการขับเคลื่อนและพัฒนากิจกรรม พัฒนาผู้เรียน ด้วยกระบวนการลูกเสือ ได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอนและเป็นมาตรฐานเดียวกันทั่วประเทศ รวมถึงการดำเนินงานอื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ทุกประการ

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๘ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๓

(นายประเสริฐ บุญเรือง)
ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

คำสั่งสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
ที่ ๑๓๔๗/๒๕๖๓
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานจัดทำคู่มือวิชาพิเศษลูกเสือ (เพิ่มเติม)

ตามที่สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ มีคำสั่งที่ ๑๒๔๐/๒๕๖๓ ลงวันที่ ๑๘ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๓ เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานจัดทำคู่มือวิชาพิเศษลูกเสือ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างบุคลิกภาพและพัฒนาการทางสังคมให้กับเยาวชนให้เป็นพลเมืองดีของประเทศ โดยใช้หลักสูตรและวิชาพิเศษลูกเสือเป็นเครื่องมือในการส่งเสริม ให้ลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ได้รับการพัฒนาทักษะและนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานในอนาคตได้อย่างมีความสุข นั้น

สำนักการลูกเสือ ยุวกาชาด และกิจการนักเรียน สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ พิจารณาแล้วเห็นว่า เพื่อให้การดำเนินการจัดทำคู่มือวิชาพิเศษลูกเสือ เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ จึงขออนุมัติแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการจัดทำคู่มือวิชาพิเศษลูกเสือ (เพิ่มเติม) ดังนี้

คณะกรรมการดำเนินงาน

๑. นางธัญมน ยุวยุทธ	ผู้ตรวจการลูกเสือประจำสำนักงานลูกเสือแห่งชาติ
๒. นายลิขิต ปั้นแววงาม	ผู้ตรวจการลูกเสือประจำสำนักงานลูกเสือแห่งชาติ

ให้คณะกรรมการฯ ที่ได้รับแต่งตั้ง มีหน้าที่ดำเนินงานโครงการจัดทำคู่มือกิจกรรมทางการลูกเสือให้สำเร็จลุล่วงเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๓

(นายธีรพงษ์ สารแสน)
รองปลัดกระทรวง ปฏิบัติราชการแทน
ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ