



รายวิชาพื้นฐานศิลปะ

ทัศนศิลป์ ศ 23101

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

โครงสร้างรายวิชาพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ลำดับที่	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
1	<p>1. บรรยายสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ที่เลือกมา โดยใช้ความรู้ เรื่อง ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบ</p> <p>2. ระบุและบรรยายเทคนิควิธีการของศิลปิน ในการสร้างงานทัศนศิลป์</p> <p>3. วิเคราะห์และบรรยายวิธีการ ใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบ ในการสร้างงานทัศนศิลป์ของตนเอง</p>	<p>เรื่องที่ 1 ทัศนธาตุ และการออกแบบในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์</p> <p>เรื่องที่ 2 วิเคราะห์เทคนิควิธีการของศิลปิน ในการสร้างงานทัศนศิลป์</p> <p>เรื่องที่ 3 วิเคราะห์วิธีการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในงานทัศนศิลป์</p>	การสร้างสรรค้งานทัศนศิลป์ โดยใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ	9	40
สอบกลางภาค				1	10

โครงสร้างรายวิชาพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ลำดับที่	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
2	<p>1. มีทักษะในการสร้างงานทัศนศิลป์ อย่างน้อย ๓ ประเภท</p> <p>2. มีทักษะในการผสมผสานวัสดุต่างๆ ในการสร้างงานทัศนศิลป์โดยใช้หลักการออกแบบ</p> <p>3. สร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์และจินตนาการ</p> <p>4. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราวโดยประยุกต์ใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบ</p>	<p>เรื่องที่ 1 การสร้างงานทัศนศิลป์ทั้งไทยและสากล</p> <p>เรื่องที่ 2 หลักการออกแบบในการสร้างงานสื่อผสม</p> <p>เรื่องที่ 3 งานทัศนศิลป์แบบ 2 มิติ และ 3 มิติถ่ายทอดประสบการณ์และจินตนาการ</p> <p>เรื่องที่ 4 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราว</p>	ทักษะในการสร้างงานทัศนศิลป์	9	40
สอบปลายภาค				1	10

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑

การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

โดยใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ





เรื่องที่ 1 ทักษะธาตุและการออกแบบในสิ่งแวดล้อม

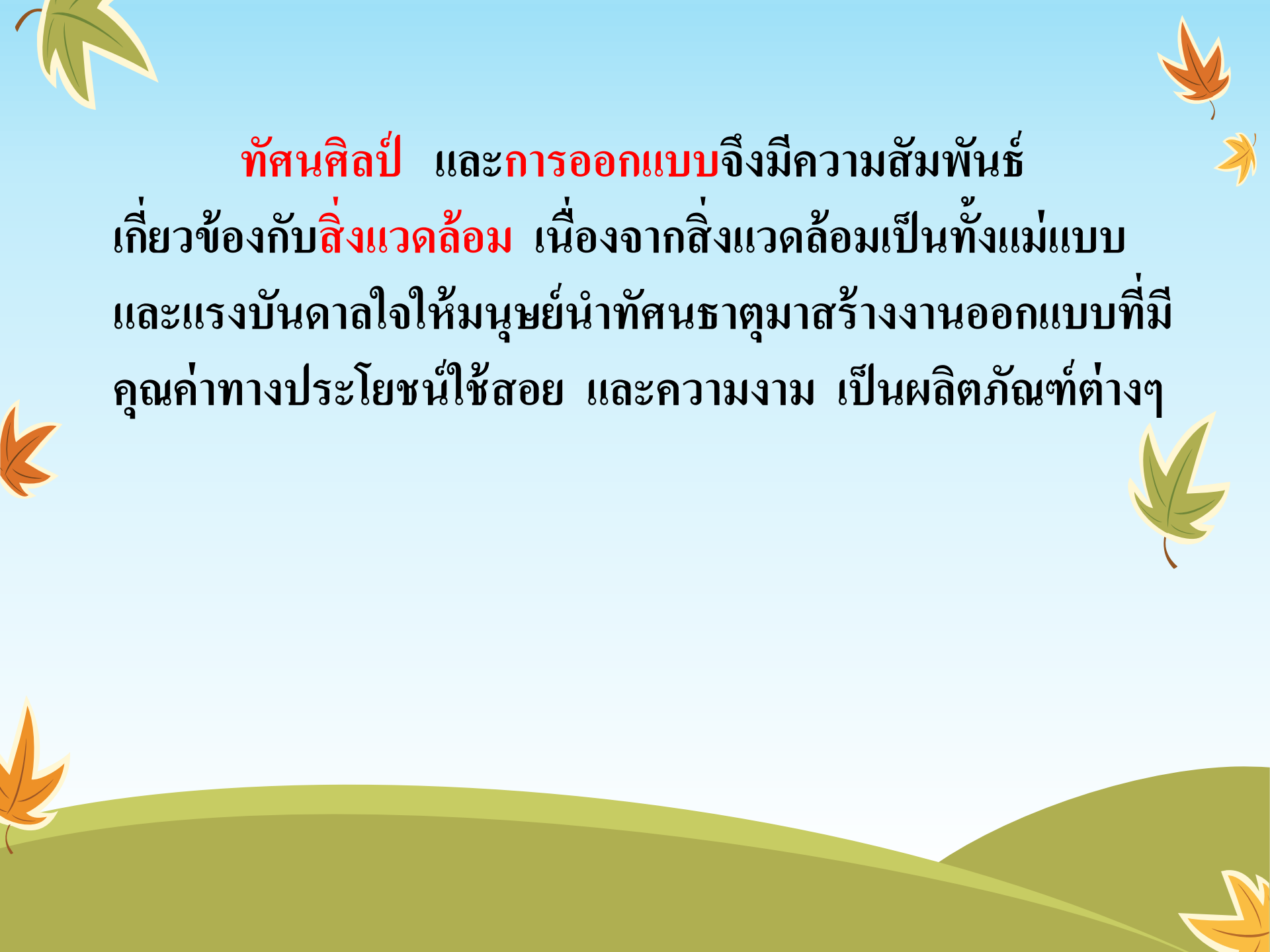


ทัศนธาตุ (Visual elements) หมายถึงสิ่งที่เป็น
ปัจจัยของการมองเห็น หรือ **ส่วนประกอบของงาน**
ทัศนศิลป์ เช่น จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก แสง
เงา สี เป็นต้น

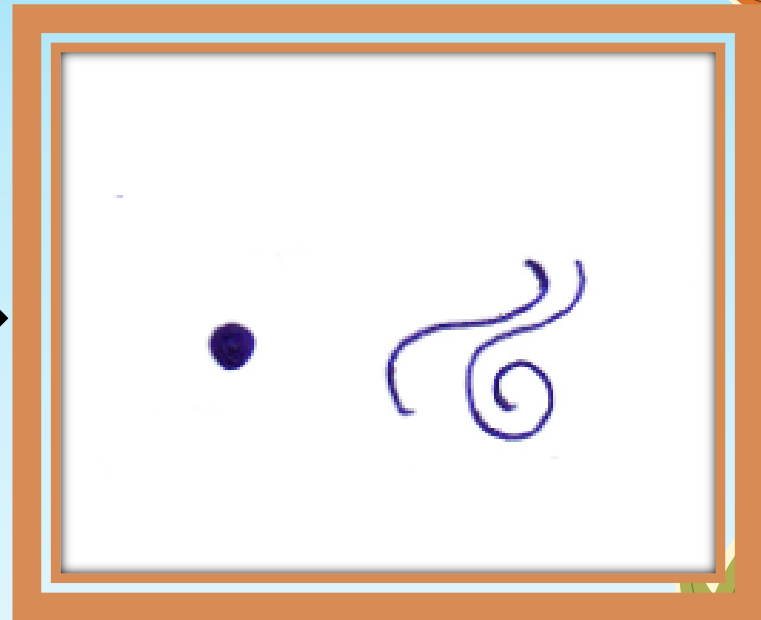
การออกแบบ (Design) หมายถึง การปรับปรุง
พัฒนาแบบให้เหมาะสม และมีความแปลกใหม่ สวยงาม
ดัดแปลง และพัฒนาให้เป็นรูปแบบใหม่

สรุปได้ว่า **เป็นการสร้างสิ่งใหม่** และพัฒนาสิ่งที่มี
อยู่แล้วให้ดีขึ้นหรือมีคุณค่าขึ้น

“สิ่งแวดลอม” หมายถึง สิ่งต่างๆที่มีอยู่แวดลอมชีวิต
มนุษย์ ทั้งสิ่งที่เป็นธรรมชาติซึ่งเกิดขึ้นเอง และสิ่งที่มีมนุษย์
สร้างหรือพัฒนาขึ้น ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกต่างๆ และ
เป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการสร้างสรรคงานทัศนศิลป์



ทัศนศิลป์ และการออกแบบจึงมีความสัมพันธ์
เกี่ยวข้องกับ**สิ่งแวดล้อม** เนื่องจากสิ่งแวดล้อมเป็นทั้งแม่แบบ
และแรงบันดาลใจให้มนุษย์นำทัศนธาตุมาสร้างงานออกแบบที่มี
คุณค่าทางประโยชน์ใช้สอย และความงาม เป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ



1. สิ่งแวดล้อม

มนุษย์เกิดแรงบันดาลใจ
ในความงดงามของกวาง
ทั้งรูปทรงและลวดลาย
ธรรมชาติ

2. ทัศนศิลป์

จึงนำจุดและเส้นในลวดลาย
ธรรมชาติของกวางมาออกแบบ



3. งานออกแบบ

ออกแบบกว้างในรูปแบบ
ใหม่ที่มีความงดงาม

4. ผลิตภัณฑ์

ที่มุ่งประโยชน์ใช้สอยและ
และความสวยงาม

ทัศนธาตุที่ใช้ในการออกแบบนั้นประกอบด้วย

จุด (Dot)

เส้น (Line)

รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form)

สี (Colour)

ลักษณะผิว (Texture)

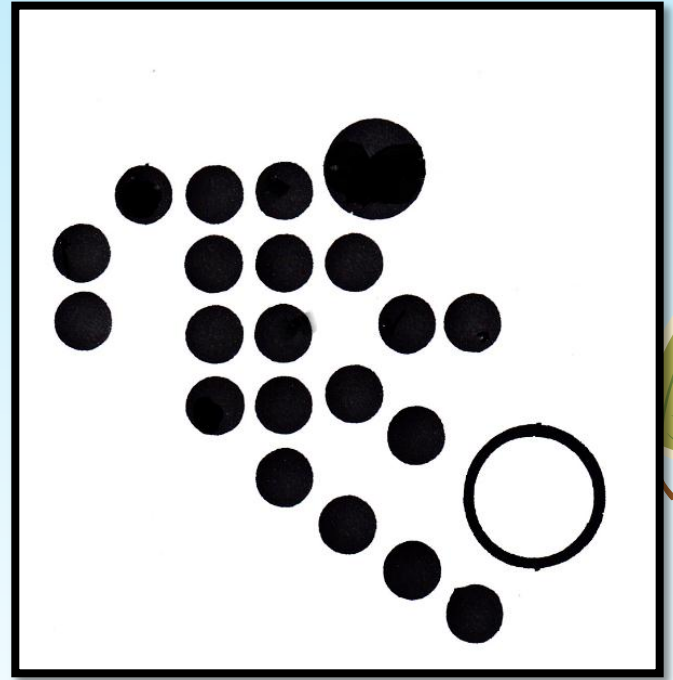
จังหวะ (Rhythm)

ลวดลาย (Pattern)

บริเวณ (Space)

สัดส่วน (Proportion)

1. จุด (Dot)



1. จุด (Dot)

จุด หมายถึง รอยลักษณะกลมกลื่นที่เกิดจากการจิ้ม กด กระทบ ด้วยวัสดุต่างๆ เช่น ดินสอ ปากกา พู่กัน เป็นต้น เป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด และเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่จะนำไปสู่ส่วนประกอบอื่นๆ เช่น การนำจุดมาวางเรียงกันก็เกิดเป็นเส้น และการนำจุดมาวางให้เหมาะสมก็จะเกิดเป็นรูปร่าง รูปทรง และลักษณะผิวได้

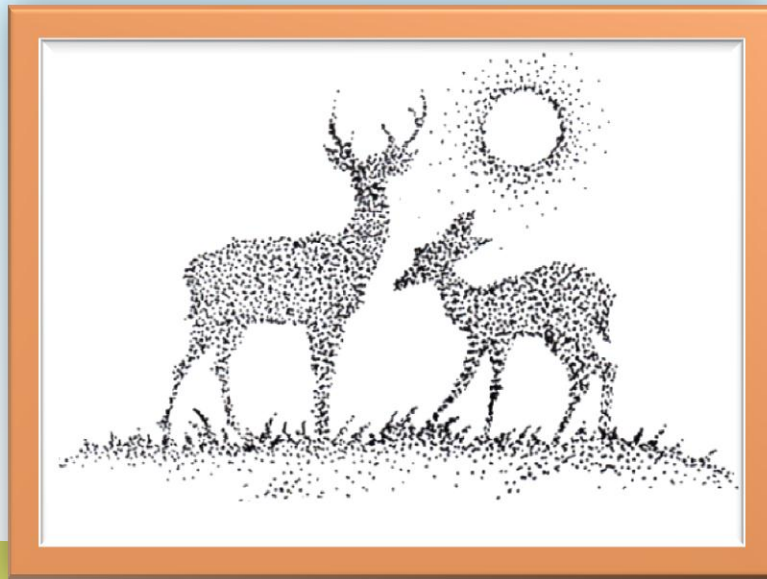
1. จุด (Dot)



จุดในลวดลายของเสือที่มีขึ้นเพื่อพรางตัวให้กลมกลืนกับธรรมชาติ

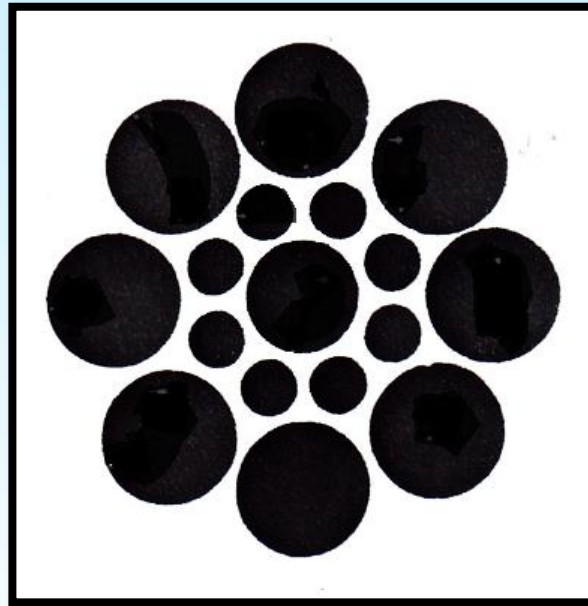
จุดในการออกแบบ

1. ถ้านำจุดมาวางเรียงกันอย่างเป็นระเบียบ ก็จะเกิดเป็นรูปร่าง และถ้านำจุดมาวางทับซ้อนกันหรือเว้นว่างในบางพื้นที่จะทำให้เกิดเป็นรูปทรงจึ้นรูปร่างที่เกิดจากจุด เป็นงานออกแบบที่มีรูปแบบและแรงบันดาลใจทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม



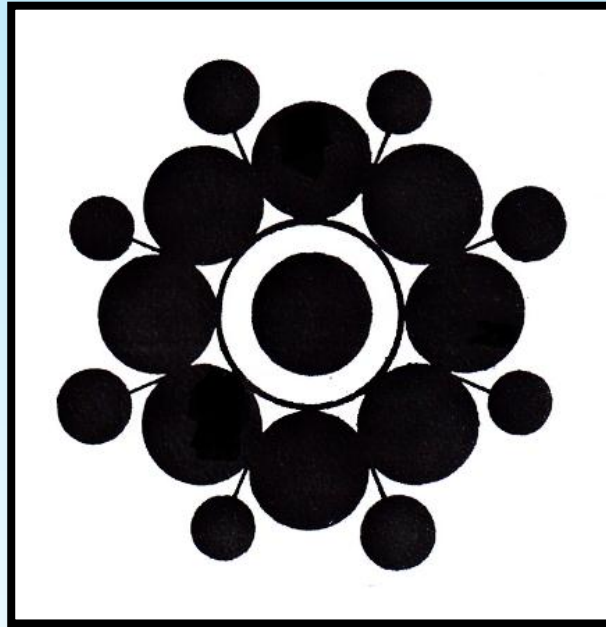
จุดในการออกแบบ

2. ถ้านำจุดมาวางเรียงกันในลักษณะต่างๆ จะเกิดลวดลาย (Pattern) ขึ้นดังนี้
การนำจุดมาวางให้เกิดลวดลายที่มีรูปแบบเป็นสัญลักษณ์ (Symbol)



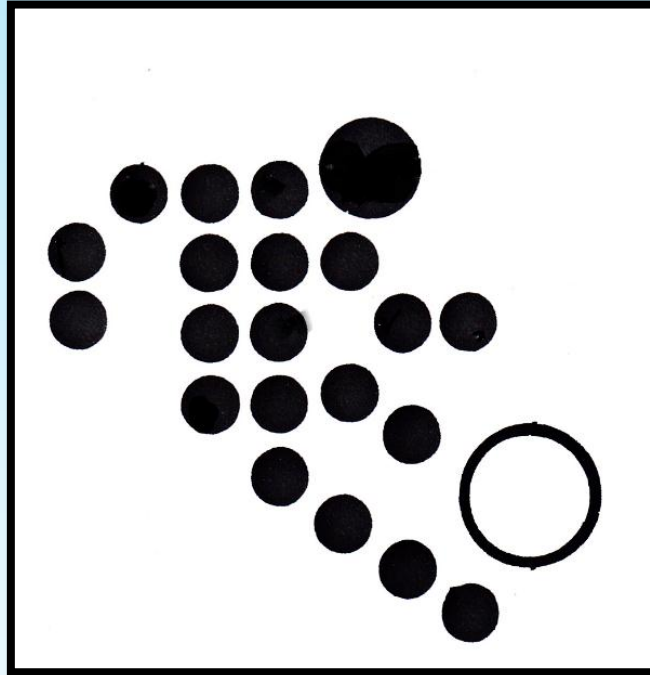
ลวดลายดอกไม้ที่ดูและเข้าใจง่าย

จุดในการออกแบบ



ลวดลายดอกไม้ที่ซับซ้อนมากขึ้นทำให้เกิดคุณค่าทางความงามยิ่งขึ้น

จุดในการออกแบบ



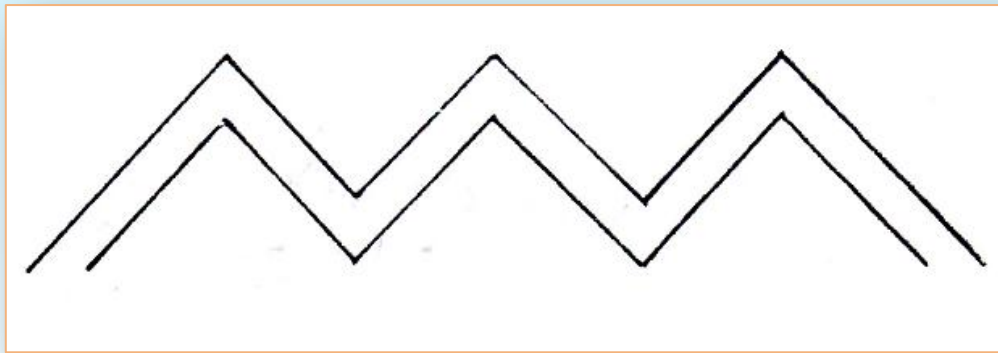
นำจุดมาประกอบเป็นภาพสัญลักษณ์ (Symbol) ซึ่งก็ได้แรงบันดาลใจจากนักกีฬา ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมของมนุษย์อย่างยิ่ง

จุดในการออกแบบ



นำจุดมาออกแบบเป็นลวดลายเสื้อผ้า

2. เส้น (Line)

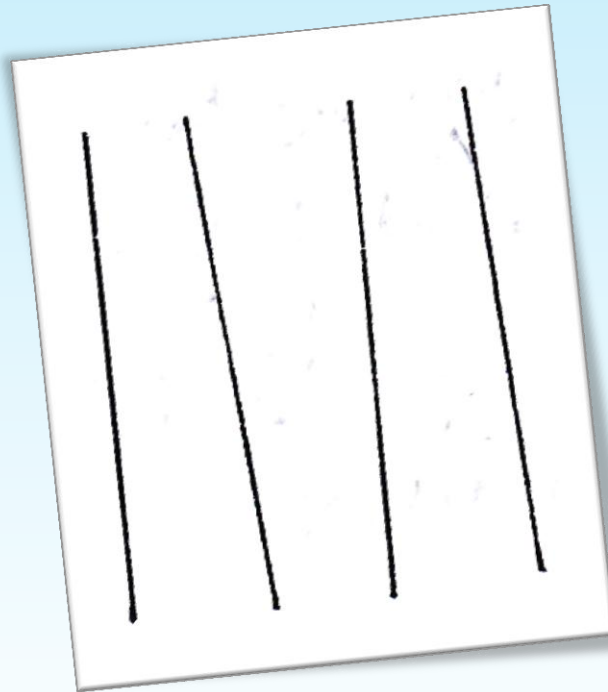


2. เส้น (Line)

เส้น หมายถึง การนำจุดมาวางเรียงต่อเนื่องกัน เส้นใช้ในการสร้างรูปร่าง รูปทรงและแสดงทิศทางในกรอกแบบ เส้นมีหลายชนิด เช่น เส้นตรง เส้นนอน เส้นตั้งฉาก เส้นเฉียง เส้นโค้ง เส้นซิกแซก เส้นแต่ละเส้นให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน

เส้นกับความรู้สึก

1. เส้นตรง (Straight Line) คือ เส้นที่ลากจากจุดใดจุดหนึ่งตรงไปในทิศทางหนึ่งเส้นตรงให้ความรู้สึกแข็งแรง แน่นอน รุนแรง เข้มแข็ง เด็ดเดี่ยว



เส้นกับความรู้สึก

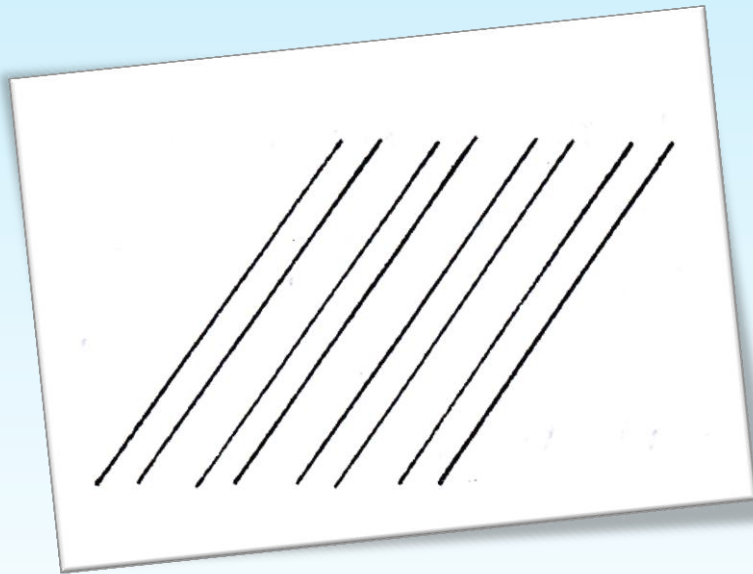
2. เส้นแนวนอน (Horizontal Line) คือ เส้นตรงที่ลากจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งในแนวนอน เส้นแนวนอนให้ความรู้สึก กว้าง เจียบสงบ นิ่ง ราบเรียบ



อาคารสิ่งก่อสร้างที่นำเอาเส้นตรง และ
เส้นแนวนอนมาเป็นส่วนประกอบ

เส้นกับความรู้สึก

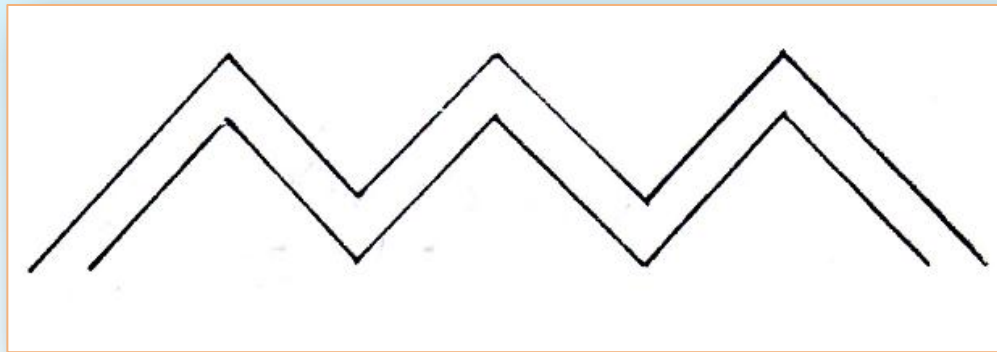
(3) เส้นเฉียง (Diagonal Line) คือ เส้นตรงที่ลากในแนวเฉียง เส้นเฉียงให้ความรู้สึกไม่มั่นคง ไม่แน่นอน เคลื่อนไหวรวดเร็ว



ภาพตึกเอน ดูแล้วมีความรู้สึกไม่มั่นคง

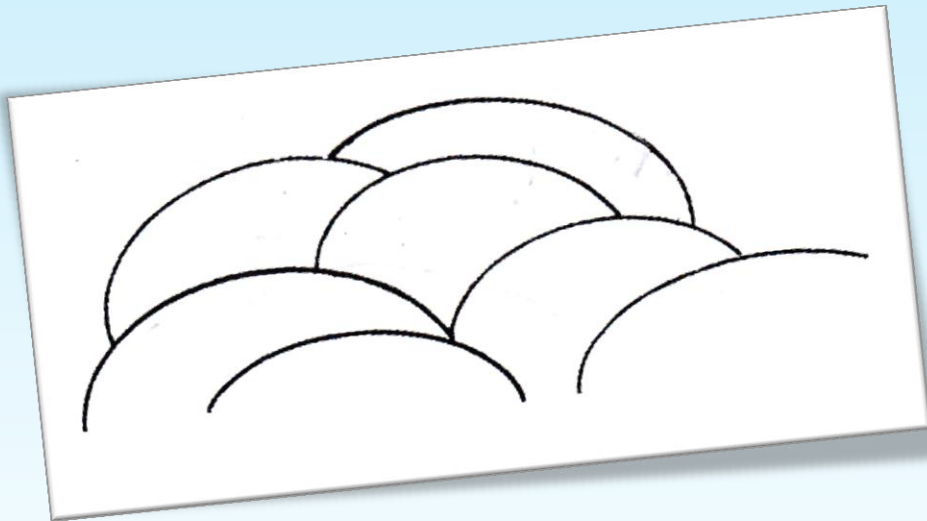
เส้นกับความรูสึก

(4) เส้นซิกแซก (Zigzag Line) คือ เส้นเฉียงที่ลากสลับกัน เส้นซิกแซกให้ความรูสึกรุนแรง กระแทกเป็นห้วงๆ ตื่นเต้น ลับสนุ่นววย ไม่นุ่มนออน ต่อสูั ทำลาย



เส้นกับความรู้สึก

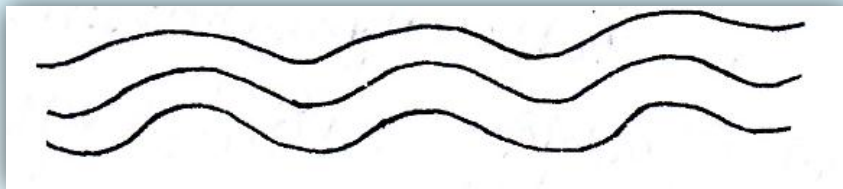
(5) เส้นโค้ง (Curve Line) คือ เส้นที่ลากในลักษณะโค้ง เส้นโค้งให้ความรู้สึกอ่อนหวานนุ่มนวล คล้ายความกระด้าง



การนำเอาเส้น โค้งมาออกแบบสัญลักษณ์

เส้นกับความรู้สึก

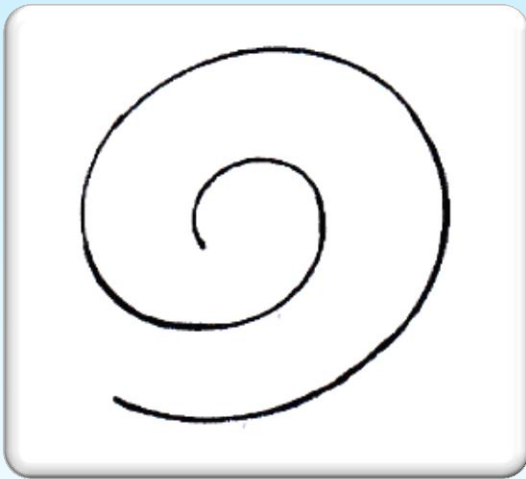
(6) เส้นคลื่น (Undulating Line) คือ เส้นโค้งที่สลับขึ้นลง เส้นคลื่นให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวช้าๆ สุภาพอ่อนโยนสบายนุ่มนวล เย้ายวน



เส้นคลื่นทะเล ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวช้าๆ

เส้นกับความรูสึก

(7) เส้นโค้งก้นหอย (Spiral Line) คือ เส้นโค้งวนจากวงนอกเข้าวงใน เป็นรูปก้นหอยได้



2. เส้น (Line)

เส้นในสิ่งแวดล้อม

เส้นที่แฝงอยู่ในธรรมชาติ
และสิ่งแวดล้อมต่างๆ มีความงดงาม
และกระตุ้นให้มนุษย์นำมาสร้างงาน
ออกแบบ เช่น เส้นของกิ่งไม้
ต้นไม้ เถาวัลย์ กระแสคลื่น เป็นต้น



เส้นของกิ่งไม้มีความงามของธรรมชาติน่าชื่นชม
เมื่อมีแม่เหล็กและลูกน้อยมาเกาะที่ปลายกิ่ง

2. เส้น (Line)

เส้นในงานออกแบบ

เมื่อมนุษย์มีความรู้สึกระทึกใจในเส้นที่ปรากฏอยู่ในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จึงนำรูปแบบของเส้นมาออกแบบผลิตภัณฑ์ เช่น เครื่องเรือน สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ โดยใช้เส้นที่มีความงาม

2. เส้น (Line)

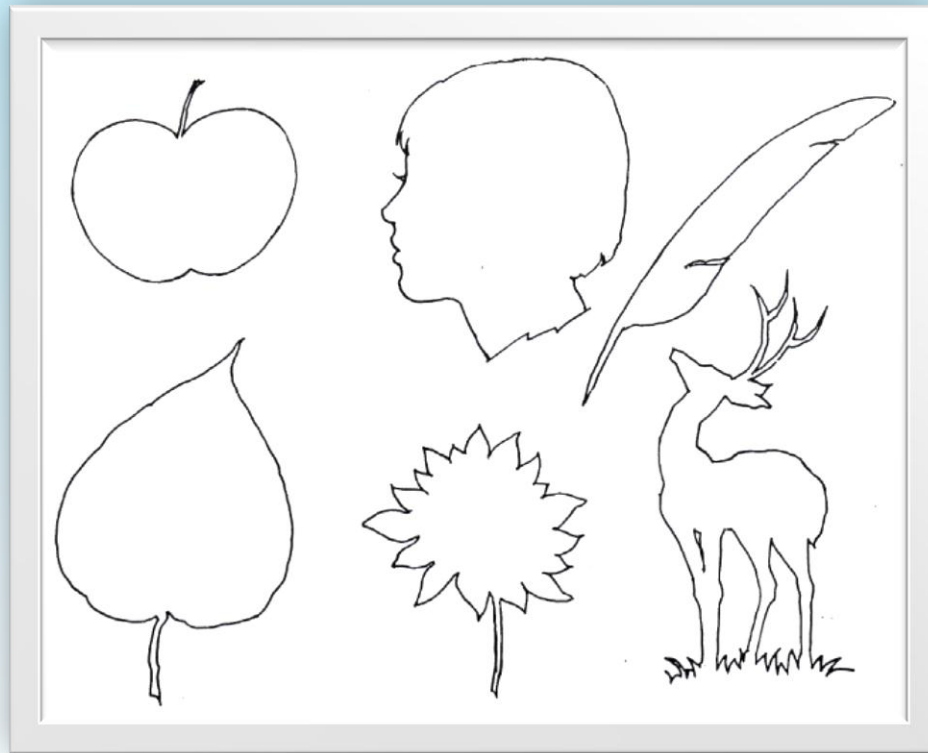


เครื่องตกแต่งไม้กาแลที่
นำเอาเส้นโค้งมาสร้างสรรค์



เครื่องเรือน ที่นำเค้าโครงของเส้น
โค้งมาออกแบบได้อย่างงดงาม

3. รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)



3. รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

3.1 รูปร่าง (Shape)

เส้นรอบนอก (Out line) ของวัตถุที่เรามองเห็น ซึ่งเป็น
ลักษณะ 2 มิติ มีความกว้างและความยาว ไม่มีความหนาหรือความลึก

3.1 รูปร่าง (Shape)

รูปร่างในสิ่งแวดล้อม

เราสามารถมองเห็นรูปร่างที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติได้ หากเราสามารถมองเห็นเส้นรอบนอกของวัตถุในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมได้ หรือมองเห็นวัตถุที่อยู่ในความมืดหรือในลักษณะอับแสง ซึ่งก่อให้เกิดคุณค่าทางความงาม

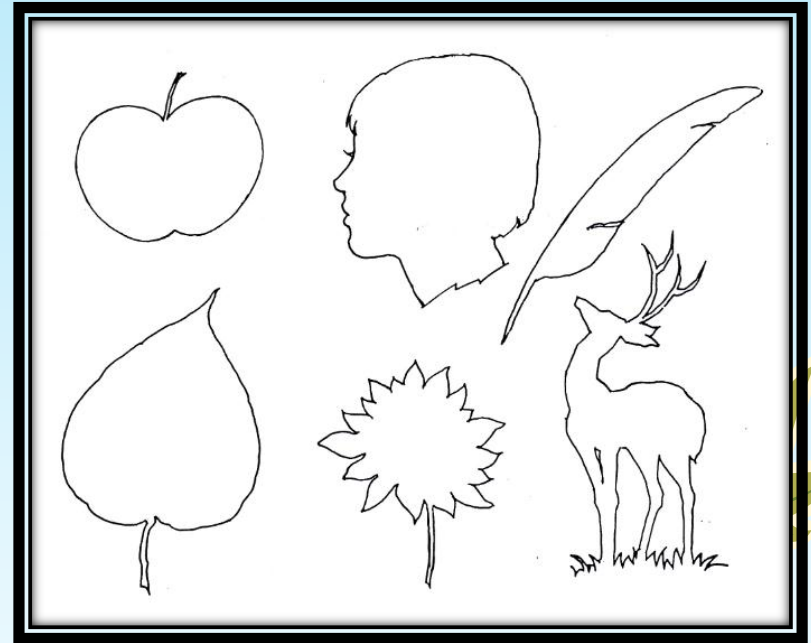


ภาพต้นไม้ที่มีรูปร่างสวยงามมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์

3.1 รูปร่าง (Shape)

รูปร่างในงานออกแบบ

การนำเส้นรอบนอก หรือ รูปร่างมาใช้ในงานออกแบบสามารถ วาดเส้นเป็นรูปร่างให้มาบรรจบกันได้ โดยไม่ต้องยกข้อมือจะเกิดรูปร่างที่ สวยงาม และลดตัดทอนรายละเอียดที่ เป็นลวดลายหรือแสงเงาบนในวัตถุ ทำให้งานออกแบบมีความเรียบง่าย และเข้าใจง่าย



รูปร่างหรือเส้นรอบนอกในงานออกแบบที่นำ รูปแบบมาจากธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม

3.2 รูปทรง (Form)

หมายถึง ลักษณะของวัตถุที่เรามองเห็นเป็นรูป 3 มิติ คือ ความกว้าง ความยาว ความสูง หรือความลึกเส้นรอบนอกของวัตถุที่เรามองเห็น คือ รูปร่าง และเราเห็นรูปทรงได้จากความลึกของเส้น สี แสง และเงา ถ้าวัตถุนั้นมีปริมาตรเราจะเห็นเป็นรูป 3 มิติ

3.2 รูปทรง (Form)

รูปทรงในสิ่งแวดล้อม

รูปทรงที่พบเห็นในสิ่งแวดล้อม มีทั้งรูปทรงที่เกิดจากสิ่งมีชีวิต และไม่มีชีวิต เช่น โขดหิน เป็นต้น



รูปทรงในสิ่งแวดล้อม ทั้งเป็นสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต แต่ล้วนมีผลต่อจิตใจมนุษย์ในการนำมาใช้ในงานออกแบบทั้งสิ้น

3.2 รูปทรง (Form)

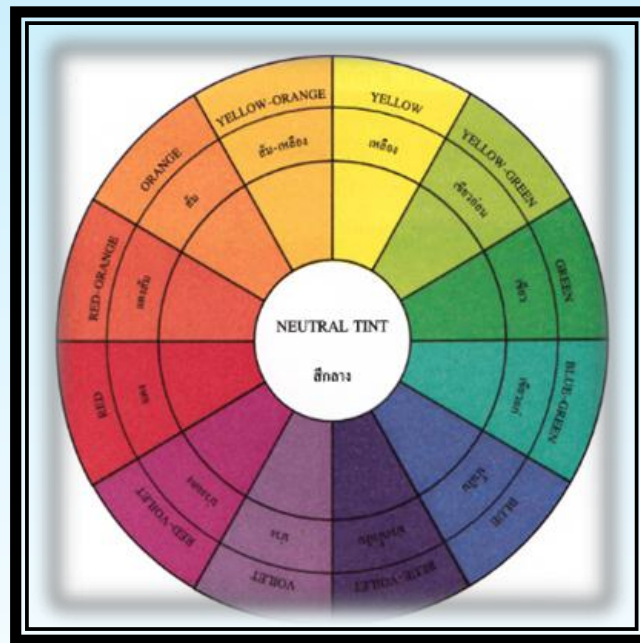
รูปทรงในงานออกแบบ

มนุษย์สามารถนำรูปทรงใน
สิ่งแวดล้อมมาใช้ในการออกแบบ
โดยตรงหรืออาจประยุกต์ดัดแปลงมา
ตามความคิดและจินตนาการของนัก
ออกแบบแต่ละคน



มนุษย์นำเอาความงามของรูปทรงในธรรมชาติและ
สิ่งแวดล้อมมาออกแบบเป็นโปสเตอร์
ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว

4. ၆ (Colour)



4. สี (Colour)

สี หมายถึง ลักษณะความเข้มของแสงที่ส่องมากระทบ
นัยน์ตาของเราให้เห็นเป็นสี เป็นส่วนประกอบที่สำคัญของงาน
ทัศนศิลป์ โดยเฉพาะงานออกแบบเพราะสีมีอิทธิพลต่ออารมณ์และ
ความรู้สึก นักออกแบบต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของสี จึงจะ
สามารถออกแบบให้มีคุณค่า และส่งผลกระทบต่ออารมณ์และความรู้สึกได้

4. สี (Colour)

สีในสิ่งแวดล้อม

ในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมีสีสันหลากหลายที่เป็นเสน่ห์ดึงดูดใจให้มนุษย์ เข้ามาชื่นชมความงามของสีในธรรมชาติ โดยไม่รู้สึกรู้สีก เพื่อหน่าย และยังนำไปประยุกต์สร้างสรรคงานทัศนศิลป์อีกด้วย

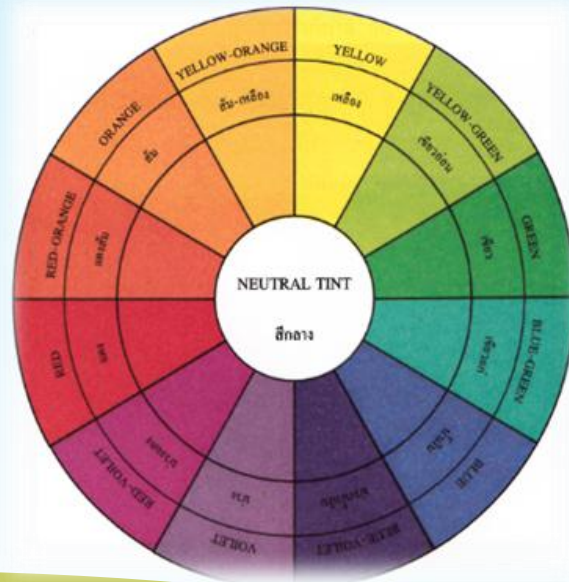


สีสันของดอกไม้ในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมเป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์สร้างงานทัศนศิลป์

4. สี (Colour)

สีในงานออกแบบ

การเรียนรู้เรื่องสีเพื่องานออกแบบจำเป็นต้องเรียนรู้ในเรื่อง
วรรณะของสี (Tone) คือ สีในวงจรของสี



วงล้อของสี (Colour Wheel)

4. สี (Colour)

แบ่งลักษณะของสีที่ให้อิทธิพลต่อความรู้สึก

สีอุ่น คือ สีที่ให้ความรู้สึก
ร้อน การต่อสู้ดิ้นรน ความมี
ชีวิต ความรุ่งโรจน์ โอ้อ่า
ความรัก ความรุนแรง เวลา
กลางวัน เป็นต้น ได้แก่ สี
เหลือง สีเหลืองส้ม สีแดงส้ม
สีแดง และสีม่วง

สีเย็น คือ สีที่ให้ความรู้สึก
สงบ สดชื่น สันติ ความเยือก
เย็น ความคิดฝัน เวลา
กลางคืน เป็นต้น ได้แก่ สี
เหลือง สีเหลืองเขียว สีเขียว
สีน้ำเงินเขียว สีน้ำเงิน สีม่วง
น้ำเงิน และสีม่วง

4. สี (Colour)

สำหรับสีเหลืองกับสีม่วง เป็นสีที่อยู่ได้ทั้งสองวรรณะถ้าอยู่ใน
กลุ่มสีเย็นก็จะเป็นสีเย็นและอยู่ในกลุ่มสีอุ่นก็จะให้ความรู้สึกเป็นสีอุ่น
และเมื่อนำสีทุกสีในวงล้อของสี (Color Wheel) มาผสมในอัตราส่วน
เท่าๆกันจนเป็นสีเทา หรือสีกลาง (Neutral Tint)

4. สี (Colour)

การกำหนดสีในวรรณะเย็น คือ สีเขียวในงานออกแบบโฆษณา
ฉนวนตราช่าง การใช้สีในวรรณะเย็นจะให้ความรู้สึกถึงความร้อนได้ดี

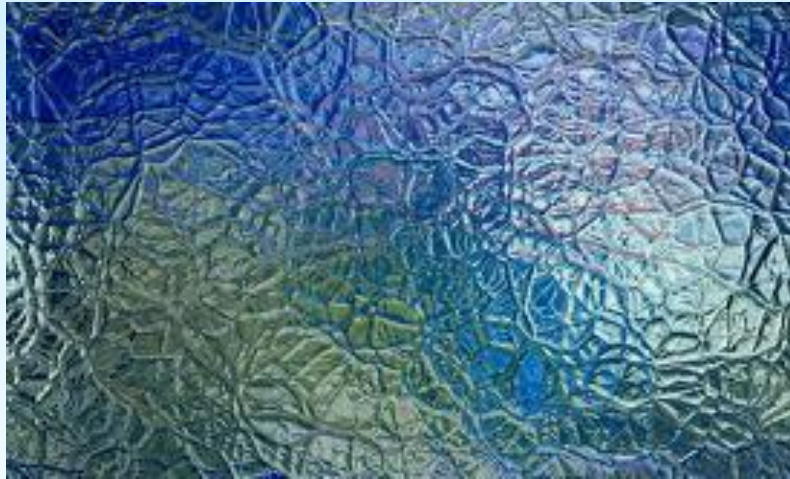


4. สี (Colour)

การกำหนดสีในวรรณะอ่อน คือ สีแดง และสีส้ม ในงาน
ออกแบบโฆษณาคอมพิวเตอร์ การใช้สีในวรรณะอ่อนจะให้ความรู้สึกสว่าง
ไสว และมีพลัง



5. ลักษณะผิว (Terture)



5. ลักษณะผิว (Terture)

ลักษณะผิว หรือพื้นผิว หมายถึง ลักษณะภายนอกของวัตถุที่รับรู้ด้วยการสัมผัสด้วยสายตา และการจับต้อง ที่ให้ความรู้สึกแตกต่างหลากหลาย เช่น ผิวหยาบให้ความรู้สึกกระด้าง เมแข็ง ตื่นเต้น นากลัว ผิวขรุขระให้ความรู้สึกไม่ราบเรียบมีอุปสรรค ผิวละเอียดให้ความรู้สึกนุ่มนวล กลมกลื่น ผิวมันให้ความรู้สึกโดดเด่น สะท้อนแสง ผิวด้านให้ความรู้สึกราบเรียบ เป็นต้น

5. ลักษณะผิว (Terture)

ลักษณะผิวในสิ่งแวดล้อม

ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมมีลักษณะผิวที่น่าสนใจ ที่ให้คุณค่า ทั้งทางด้านความงามและความรู้สึกต่างๆ เช่น พื้นผิวดินที่ แตกกระแหง พื้นผิวของเปลือกไม้ พื้นผิวของหนังสัตว์ เป็นต้น

5. ลักษณะผิว (Terture)



ลักษณะผิวของเปลือกไม้ที่ให้ความรู้สึกตื้นตันน่ากลัว

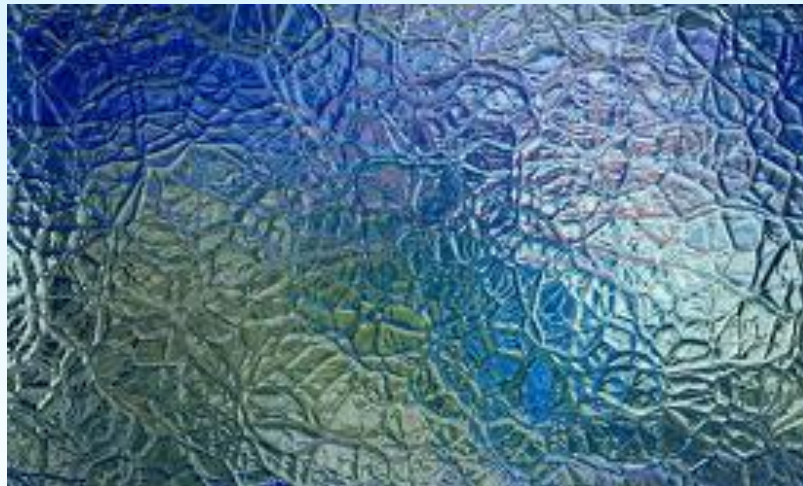


พื้นผิวของหนังสัตว์

5. ลักษณะผิว (Terture)

ลักษณะผิวในงานออกแบบ

นักออกแบบที่ต้องการนำเสนอรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่ เราความสนใจ มักจะนำลักษณะผิวมาใช้สร้างสรรคงานออกแบบ เป็นการเพิ่มคุณค่าทางประโยชน์ใช้สอย ความงามและความรู้สึกได้อีกแนวทางหนึ่ง



ภาพพื้นผิวกระจกที่แสดงลักษณะผิวเป็นลวดลาย ทำให้ผลิตภัณฑ์มีคุณค่าทางความงามและความแปลกใหม่เพิ่มขึ้น

5. ลักษณะผิว (Terture)



ภาพลักษณะผิวของรูปภาพตกแต่งโมเสค ที่มีพื้นเป็นเม็ดกระจกสีต่างๆ

6. จังหวะ (Rhythm)



6. จังหวะ (Rhythm)

ในทางศิลปะ จังหวะ หมายถึง การซ้ำ (Repetition) ซึ่งอาจจะเป็นการซ้ำของสี น้ำหนัก ความเข้มสี ลวดลาย และเส้น เช่น เส้นที่โค้งที่ละน้อยและค่อยๆ เพิ่มมากขึ้น มีลักษณะต่อเนื่องซ้ำๆ กัน หรือเสียงดนตรีจะเป็นการประสานกันของเสียงสูง เสียงต่ำ หรือการซ้ำกันของคลื่นเป็นจังหวะที่ต่อเนื่องจากคลื่นลูกเล็กๆจนคลื่นลูกใหญ่สูงขึ้น แล้วแตกกระจายเป็นฟอง รวมกับเส้นคลื่นเป็นลายแปลกๆ เกิดเป็นจังหวะสลับกันไปมาแสดงความเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี

6. จังหวะ (Rhythm)

เราเรียกจังหวะในลักษณะนี้ว่าเป็นการซ้ำของ เส้น สี น้ำหนัก ที่แตกต่างกันจะให้ความรู้สึกน่าสนใจ แต่ถ้าเป็นจังหวะการซ้ำที่มี ลักษณะเหมือนกันหมด จะให้ความรู้สึกซ้ำซาก จำเจ น่าเบื่อ เป็นต้น งานศิลปะเกือบทุกประเภท ความเคลื่อนไหว (Movement) ที่มี ลักษณะซ้ำๆกันจะมีวิธีแก้ไขเพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อโดยใช้ความ แตกต่าง (Variety) เข้าช่วยเสริม แต่ถ้าใช้มากเกินไปก็จะไม่ทำ ให้เกิดการ ซ้ำและยังทำให้สูญเสีย จังหวะไปด้วย

6. จังหวะ (Rhythm)

เราเรียกจังหวะในลักษณะนี้ว่าเป็นการซ้ำของ เส้น สี น้ำหนัก ที่แตกต่างกันจะให้ความรู้สึกน่าสนใจ แต่ถ้าเป็นจังหวะการซ้ำที่มี ลักษณะเหมือนกันหมด จะให้ความรู้สึกซ้ำซาก จำเจ น่าเบื่อ เป็นต้น งานศิลปะเกือบทุกประเภท ความเคลื่อนไหว (Movement) ที่มี ลักษณะซ้ำๆกันจะมีวิธีแก้ไขเพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อโดยใช้ความ แตกต่าง (Variety) เข้าช่วยเสริม แต่ถ้าใช้มากเกินไปก็จะไม่ทำ ให้เกิดการ ซ้ำและยังทำให้สูญเสีย จังหวะไปด้วย

6. จังหวะ (Rhythm)

จังหวะในธรรมชาติ

ในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมีจังหวะลีลาที่ซ้ำกันอย่างสวยงาม เช่น จังหวะของคลื่นน้ำตก จังหวะของหินในถ้ำ เป็นต้น



ภาพคลื่นน้ำตกที่มีจังหวะการเคลื่อนไหวที่งดงาม

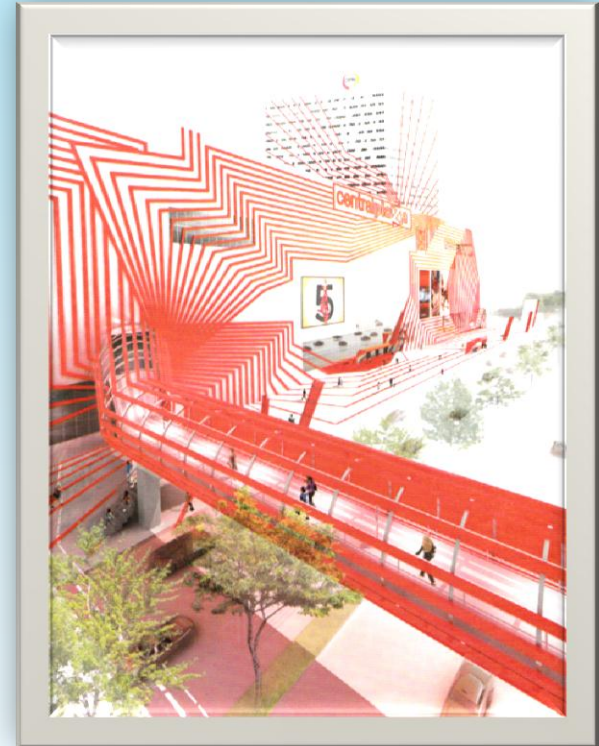


ภาพหินย้อยเขียวหนุ่มาในถ้ำที่มีจังหวะของหินย้อยที่ซ้ำกันและงดงามยิ่ง

6. จังหวะ (Rhythm)

จังหวะในงานออกแบบ

การนำจังหวะการเคลื่อนไหวหรือการซ้ำกันของวัตถุมาใช้ในการออกแบบ จะช่วยให้ผลงานน่าตื่นเต้นเร้าใจ และมีชีวิตชีวา เช่น จังหวะในงานสถาปัตยกรรม เป็นต้น



การออกแบบอาคารของห้างสรรพสินค้าเชื่อมโยงกับสะพานลอยโดยใช้เส้นสีแดงสร้างจังหวะ ทำให้อาคารมีความแปลกใหม่และโดดเด่น

6. จังหวะ (Rhythm)



การนำลวดลายมาจัดวางซ้ำ ๆ กันทำให้เกิดจังหวะ และถ้าจัดจังหวะให้แตกต่างกันออกไป ด้วยการเว้นช่วง หรือ สลับช่วง ก็จะเกิดลวดลายที่แตกต่างกันออกไป ได้อย่างมากมาย

7. ลวดลาย (Pattern)



7. ลวดลาย (Pattern)

ลวดลายเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการออกแบบแทบทุกประเภท ลวดลายมีลักษณะคล้ายกับลักษณะผิว (Texture) แต่ลวดลายจะเป็นลักษณะของจังหวะที่ซ้ำๆกันจัดวางอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม ลวดลายจะน่าสนใจหรือไม่เพียงใดขึ้นอยู่กับการจัดวางจังหวะให้เป็นลวดลาย ลวดลายเกิดจากการเน้น เช่น เน้นด้วยเส้น เน้นด้วยรูปร่าง เน้นด้วยทิศทาง เป็นต้น

7. ลวดลาย (Pattern)

ลวดลายในสิ่งแวดล้อม

ในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
มีลวดลายต่างๆแฝงอยู่เป็นจำนวนมาก
เช่น ลวดลายดอกไม้ ใบไม้



ภาพใบไม้ที่มีรูปลักษณะที่สวยงาม สามารถ
นำมาออกแบบลวดลายประดับตกแต่งได้

7. ลวดลาย (Pattern)

ลวดลายในงานออกแบบ

การนำลวดลายที่ได้รับแรงบันดาลใจของธรรมชาติมาประยุกต์
ดัดแปลง แก้ไข ตัดทอน ต่อเติม ให้เป็น
ลวดลายที่มีลักษณะเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน
มีช่องว่าง และจังหวะที่งดงาม



ลวดลายงานออกแบบที่พัฒนามาจากรูปแบบ
มาจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

8. บริเวณว่าง (Space)

8. บริเวณว่าง (Space)

บริเวณว่าง หมายถึง ช่องว่างของภาพ หรือช่องไฟ หรือพื้นที่ที่ล้อมรูปร่างหรือรูปทรงระยะห่างระหว่างรูปร่างหรือรูปทรง พื้นระนาบที่ว่างเปล่าของกระดาษ ผ้าใบผืนที่ยังไม่ได้เขียนเป็นภาพ อากาศที่ล้อมรอบงานประติมากรรม สถาปัตยกรรมหรือบริเวณที่เป็นกลาง บริเวณว่างจะช่วยให้เรามองเห็นรูปภาพที่ปลอดโปร่ง ผ่อนคลาย ไม่ทึบตันหรือมีรูปแบบที่แน่นจนเกินไป

8. บริเวณว่าง (Space)

บริเวณว่างในสิ่งแวดล้อม

ในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมักมีพื้นที่ว่าง หรือบริเวณว่างในมุมมองต่างๆ เช่น ช่องว่างของป่าธรรมชาติที่มีพื้นที่โล่งของสนามหญ้า เป็นต้น



ภาพบริเวณว่างของป่าธรรมชาติที่มีพื้นที่โล่งของสนามหญ้าอยู่ระหว่างต้นไม้ใหญ่

8. บริเวณว่าง (Space)

บริเวณว่างในงานออกแบบ

การออกแบบรูปภาพหรือผลิตภัณฑ์ให้มีบริเวณว่าง หรือช่องไฟ หรือพื้นที่ว่าง เพื่อให้ความรู้สึกปลอดโปร่ง ผ่อนคลาย และเป็นตัวเน้นให้ภาพเด่นชัดยิ่งขึ้น โดยการนำมาจัดองค์ประกอบศิลป์ให้มีพื้นที่ว่างในผลงาน



การออกแบบตกแต่งภายในอาคารสถานที่ให้มีบริเวณว่าง ให้ความรู้สึกที่งดงามและปลอดโปร่ง



9. ขนาดและสัดส่วน (Size & Proportion)

9. ขนาดและสัดส่วน (Size&Proportion)

9.1 **ขนาด** หมายถึง ลักษณะของรูปที่กำหนดความใหญ่ เล็ก กว้าง ยาว สูง ต่ำ ที่เรารู้ด้วยสายตา สิ่งของขนาดเดียวกันถ้าวางอยู่ในตำแหน่งที่ต่างกัน ย่อมมองเห็นขนาดแตกต่างกัน

9.2 **สัดส่วน** หมายถึง การเปรียบเทียบสิ่งของที่มีขนาดแตกต่างกัน ตั้งแต่สองสิ่งขึ้นไป โดยการวัตถุสิ่งของมาเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่าง

9. ขนาดและสัดส่วน (Size & Proportion)

ขนาดสัดส่วนของคน และต้นดอก
ทานตะวันในทางศิลปะ



9. ขนาดและสัดส่วน (Size&Proportion)

ขนาดและสัดส่วนในสิ่งแวดล้อม

ในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมีขนาด และ สัดส่วนที่แตกต่างหลากหลาย และเป็น แนวคิดในการนำมาใช้ในการออกแบบ เพื่อให้เกิดประโยชน์ใช้สอย และความ สวยงาม



ขนาดสัดส่วนของปลา และเต่าใน ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

9. ขนาดและสัดส่วน (Size&Proportion)

ขนาดสัดส่วนในงานออกแบบ

งานออกแบบเพื่อมุ่งประโยชน์ใช้สอยเป็นอันดับแรก และมุ่งความงามเป็นอันดับสอง จึงต้องกำหนดขนาด และสัดส่วนให้เหมาะสมและเกิดประโยชน์โดยตรงกับผู้ใช้



ภายในห้องรับแขก ที่มีการออกแบบ ตกแต่งชุดรับแขกให้มีขนาดสัดส่วนเหมาะสมกับการใช้งาน