



มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม





มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม  
Nakhon Pathom Rajabhat University

# ทฤษฎีสี

Theory of colors

(รหัสวิชา 8061103)



## สมุทธภาพสามมิติวงจรสี

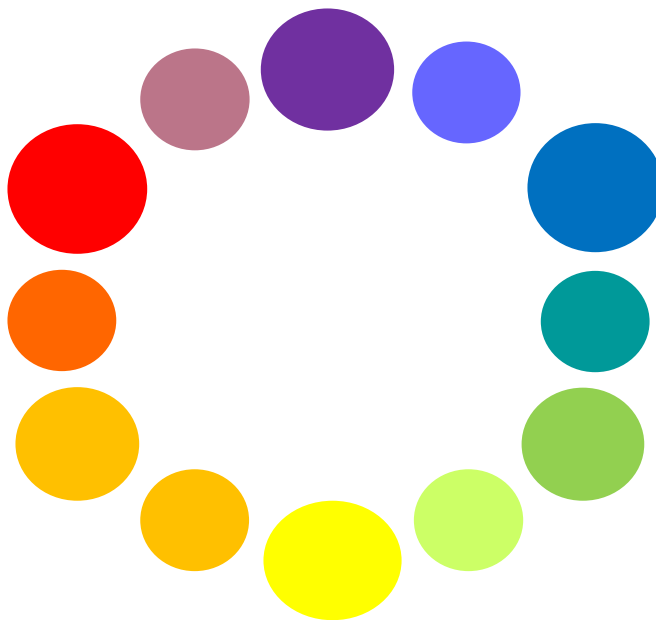
การเรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจด้วยการบูรณาการองค์ความรู้ร่วมกับความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้การเรียนรู้มีความเข้าใจอย่างถ่องแท้มากขึ้น ทฤษฎีสีเป็นองค์ความรู้พื้นฐานในการสร้างสรรค์งานศิลปะ การเรียนรู้หลักการต่าง ๆ ทำให้การสร้างสรรค์ผลงานง่ายขึ้นและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้ผลงานมีความสวยงามและถูกต้อง ทั้งนี้การสร้างสรรค์ผลงานสามารถแตกแขนงความคิดหรือสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ขึ้นได้เสมอ เนื่องจากการสร้างสรรค์งานศิลปะคือการถ่ายทอดผลงานจากความรู้สึกของศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์งาน บ่อยครั้งความผิดพลาดคือความรู้ใหม่ที่สามารถต่อยอดในการทำงานครั้งต่อ ๆ ไปได้เช่นกัน

การสร้างสรรค์สมุทธภาพสามมิติจึงถือเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการทบทวนความรู้เบื้องต้นของทฤษฎีสีเพื่อการเรียนรู้ จดจำ และนำไปใช้ในการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานในระดับที่สูงขึ้น



## วงจรรสี(ทบทวน)

การทบทวนเรื่องวงจรรสีจากแม่สีวัตถุธาตุ ทำให้การศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับทฤษฎีสีชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดสีแปลกใหม่ เกิดการเรียนรู้ การสร้างสรรค์กลวิธีในการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ และวิธีการหนึ่งที่น่าสนใจที่ก่อให้เกิดการจดจำความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีสีก็คือการสร้างสมุดภาพสามมิติวงจรรสีนั่นเอง



**สีขั้นต้น (Primary Colors)** เป็นสีตั้งต้นที่ทำให้เกิดสีต่าง ๆ มากมาย คุณสมบัติสำคัญ คือ ไม่มีสีใดผสมกันและทำให้เกิดสีทั้งสามสีได้



**สีขั้นที่ 2 (Secondary Colors)** คือ การจับคู่แม่สี (แดง เหลือง น้ำเงิน) เข้าด้วยกัน ทำให้เกิดสีใหม่เพิ่มขึ้นอีก 3 สี คือ สีม่วง สีส้ม และสีเขียว โดยการจับคู่สี ดังนี้ แดง + เหลือง = **ส้ม** แดง + น้ำเงิน = **ม่วง** และน้ำเงิน + เหลือง = **เขียว**



**สีขั้นที่ 3 (Tertiary Colors)** คือ การจับคู่สีขั้นที่ 1 และสีขั้นที่ 2 โดยการจับคู่สีที่อยู่ใกล้กันในวงจรสี และทำให้เกิดสีขั้นที่ 3 รวมทั้งหมด 6 สี โดยการจับคู่ ดังนี้ เหลือง + ส้ม = **เหลืองส้ม** แดง + ส้ม = **แดงส้ม** แดง + ม่วง = **แดงม่วง** น้ำเงิน + ม่วง = **น้ำเงินม่วง** น้ำเงิน + เขียว = **น้ำเงินเขียว** และเหลือง + เขียว = **เหลืองเขียว**



จากการเรียนรู้และทบทวนทฤษฎีศิลปะเบื้องต้น จะนำมาสู่การบูรณาการสร้างสรรค์เพื่อการจำแนกและถ่ายทอดองค์ความรู้สู่การสร้างผลงาน ด้วยการนำทฤษฎีศิลปะเบื้องต้นมาสร้างสรรค์สมุดภาพสามมิติวงจรสี



Photo by Lina Kivaka from Pexels



## การออกแบบ 3 มิติ

การออกแบบ 3 มิติ คือ การสร้างชิ้นงานเป็นรูปทรงวัตถุเหมือนจริง มีมิติ กว้าง ยาว สูง มีพื้นที่หรือ Space เช่น การออกแบบหุ่นจำลองงานประติมากรรมขนาดใหญ่ หรือการออกแบบจำลองอาคาร สถานที่ บ้าน หรือ คอนโด เป็นต้น การออกแบบนี้คือ การออกแบบ 3 มิติ ซึ่งสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ โดยใช้วัสดุแตกต่างกันไปตามระยะเวลาการใช้งาน



Photo by Brett Jordan on Unsplash



การสร้างงาน 3 มิติจากกระดาษ เริ่มต้นจากการใช้รูปทรงเรขาคณิต รูปทรงเหลี่ยมต่าง ๆ เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม หกเหลี่ยม หรือทรงกลม โดยสร้างเป็นแบบจำลองบนกระดาษก่อนที่จะไปสร้างเป็นภาพจริง



หมายเหตุ : ลิขสิทธิ์ภาพจากกิจกรรมภายในสาขาวิชาศิลปศึกษา





## การสร้างงานประติมากรรม 3 มิติ

งานประติมากรรม เป็นงานศิลปะที่ใช้วิธีการปั้น แกะสลัก หล่อ ลงบนวัสดุต่าง ๆ เช่น ไม้ หิน โลหะ เป็นต้น เพื่อให้เกิดรูปทรง 3 มิติ มีความลึก ความหนา

### งานประติมากรรม แบ่งเป็น 3 ประเภท

**ประติมากรรมนูนต่ำ** หมายถึง งานประติมากรรมที่มีลักษณะแบนและบาง มีความลึกหรือความสูงไม่มาก เช่น งานแกะสลักไม้ หิน หรือปูนปั้น สำหรับประดับตกแต่ง เป็นต้น

**ประติมากรรมนูนสูง** หมายถึง งานประติมากรรมที่มีพื้นหลัง ตัวงานจะยื่นออกมาจากพื้นหลังค่อนข้างมาก มีความลึกความสูงกว่างานประติมากรรมนูนต่ำ เช่น งานปั้นสำหรับประดับตกแต่งสะพาน หรือโบสถ์วิหาร เป็นต้น

**ประติมากรรมลอยตัว** หมายถึง งานที่ปั้น หล่อ แกะสลักลอยตัวมองได้รอบด้าน ไม่มีพื้นหลัง เช่น พระพุทธรูป เป็นต้น



Photo by John Moeses Bauan on Unsplash



## สมุดภาพสามมิติวงจรสี่

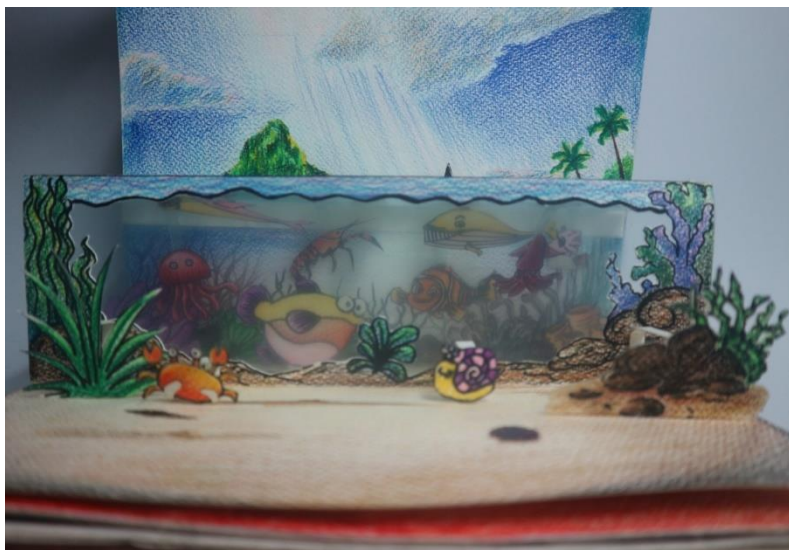
สมุดสามมิติ (POP UP Book) หนังสือเด็กอีกประเภทหนึ่ง ที่ดึงดูดความสนใจจากเด็ก ๆ มากกว่าหนังสือภาพอื่น ๆ ลักษณะโดดเด่นของ POP UP Book คือ ภาพประกอบในหนังสือจะเคลื่อนออกมาจากหนังสือได้ในลักษณะต่าง ๆ เช่น ยื่น เต่ง ปิด-เปิด หรือบางเล่มอาจมีเสียงเพลงประกอบอีกด้วย โดยภาพส่วนมากจะยื่นออกมาจากหน้ากระดาษปกติ หนังสือประเภทนี้จึงสร้างความตื่นตื้นเต้นน่าสนใจให้กับเด็ก ๆ ซึ่งหนังสือประเภทนี้จะมีกลุ่มเป้าหมายชัดเจนคือสำหรับเด็ก และราคาจะค่อนข้างสูง เนื่องจากผลิตยาก



หมายเหตุ : ลิขสิทธิ์ภาพจากกิจกรรมภายในสาขาวิชาศิลปศึกษา



การผลิตสมุดภาพสามมิติ มีหลากหลายวิธีซึ่งสามารถศึกษาได้จากการเรียนรู้หลายช่องทางและนำมาประยุกต์ดัดแปลงตามความชอบและความเหมาะสม ซึ่งการเรียนรู้เรื่องทฤษฎีสี่ในเบื้องต้นและนำมาประยุกต์เป็นสมุดภาพสามมิติ จะสร้างความเข้าใจในเรื่องทฤษฎีสี่เบื้องต้นมากยิ่งขึ้น



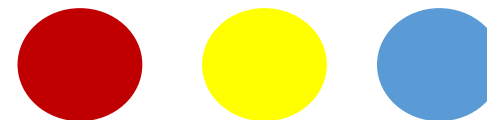
หมายเหตุ : ลิขสิทธิ์ภาพจากกิจกรรมภายในสาขาวิชาศิลปศึกษา



## บทสรุป

สมุดภาพสามมิติ มีการใช้เทคนิคต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น วงล้อ แผ่นพับแบบเปิดปิด กลับด้าน แแถบดิ่ง และ ป๊อปอัพ เป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจของผู้อ่านและทำให้เกิดความรู้สึกร่วมกับหนังสือ เทคนิคป๊อปอัพหรือการขยับได้ของหนังสือมีจุดประสงค์ก็เพื่อให้ผู้อ่านได้มีส่วนร่วมกับเนื้อหาที่ถูกเขียนไว้ในหนังสือ และทำให้ผู้อ่านสามารถจดจำเนื้อหาผ่านภาพและเทคนิคประกอบได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นหนังสือสำหรับการเรียนการสอน เพื่อความบันเทิงหรือ หนังสือที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่องานศิลปะ

การสร้างสรรคงานในรูปแบบการบูรณาการความรู้ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน จึงเป็นส่วนช่วยให้การศึกษาง่ายขึ้นและจดจำได้รวดเร็วขึ้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อยอดในการทำงานหรือการศึกษาต่อไปได้เป็นอย่างดี





มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

