



SKD SKETCH DESIGN

- เตรียมสอบเข้ามหาวิทยาลัย
- ประกอบการเรียนรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ
- ฝึกฝนทักษะด้านการสเก็ตช์



หนังสือเล่มนี้พิมพ์ด้วย กระดาษดีบีเอ เอ
กระดาษจากไม้ปลูก ไม่รบกวนไม้ธรรมชาติ



ณัฐพันธ์ เพชรคง

 | MAC EDUCATION

SKD SKETCH DESIGN

- เตรียมสอบเข้ามหาวิทยาลัย
- ประกอบการเรียนรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ
- ฝึกฝนทักษะด้านการสเก็ตช์



ณัฐพันธ์ เพชรคง

Sketch Design

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของสำนักหอสมุดแห่งชาติ

ณัฐพันธ์ เพชรคง.

Sketch Design.--กรุงเทพฯ : แม็คเอ็ดดูเคชั่น, 2557.

204 หน้า

1. การออกแบบ. 2. การวาดเส้น. I. ชื่อเรื่อง.

745.4

ISBN 978-616-274-382-5

จัดพิมพ์และจำหน่ายโดย

 **MACEDUCATION**

ผู้เขียน : ณัฐพันธ์ เพชรคง

สงวนลิขสิทธิ์ : มกราคม 2557

ราคาจำหน่าย : 130 บาท

การสั่งซื้อ : ส่งรษณีย์ติดส่งจ่าย ไปรษณีย์ลาดพร้าว 10310 ในนาม บริษัท แม็คเอ็ดดูเคชั่น จำกัด

เลขที่ 9/99 อาคารแม็ค ซอยลาดพร้าว 38 ถนนลาดพร้าว แขวงจันทระเกษม

เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900

☎ : 0-2938-2022-7 FAX : 0-2938-2028

www.MACeducation.com

พิมพ์ที่ : บริษัท เติมรักการพิมพ์ จำกัด

(สงวนลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย ห้ามลอกเลียนไม่ว่าจะเป็นส่วนหนึ่งส่วนใดของหนังสือเล่มนี้นอกจากจะได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษร)



หนังสือเล่มนี้พิมพ์ด้วย กระดาษรีไซเคิล
กระดาษจากไม้ปลูก ไม่รบกวนไม้ธรรมชาติ



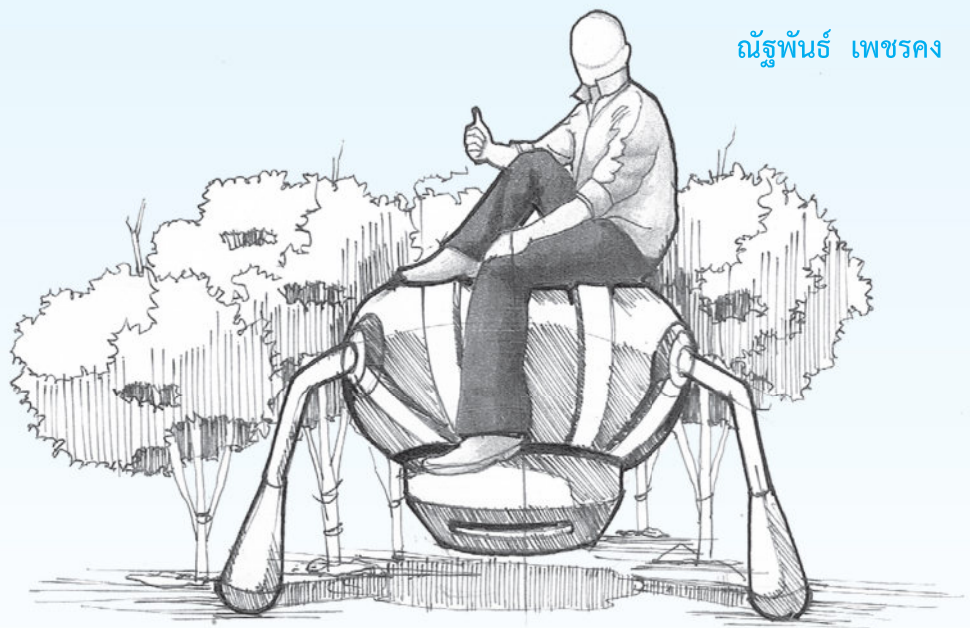
คำนำ

พื้นฐานการสเก็ตช์ด้วยมือเปล่าเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญมากสำหรับการออกแบบทุกแขนง ถึงแม้ว่า ปัจจุบันจะมีคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ มากมายที่สามารถช่วยในการสร้างภาพให้สวยงาม รวดเร็ว และเหมือนจริง แต่ผู้เขียนก็ยังคงให้ความสำคัญกับการสเก็ตช์ด้วยมือเปล่าเป็นอันดับแรก เพราะเมื่อมนุษย์เกิดความคิดสร้างสรรค์แล้วต้องการถ่ายทอดความคิดนั้นออกมาให้ได้อย่างรวดเร็วและเป็นธรรมชาติมากที่สุดก็คงจะหลีกเลี่ยงการใช้มือของเราไม่ได้ ฉะนั้น สมองจะถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ไปสู่มือโดยอัตโนมัติและเป็นธรรมชาติ ซึ่งหากบุคคลนั้นได้พัฒนาศักยภาพด้านการสเก็ตช์ภาพให้ได้ดีและเกิดความชำนาญก็จะนำเสนองานออกแบบได้อย่างสมบูรณ์ที่สุด

หนังสือคู่มือ Sketch Design เล่มนี้ พัฒนาและต่อยอดความคิดมาจากหนังสือคู่มือ CORE PAT 4 (ความถนัดทางสถาปัตยกรรมศาสตร์) บริษัท แม็คเอ็ดดูเคชั่น จำกัด ซึ่งภายในเล่มประกอบด้วยเนื้อหาการฝึกฝนการทำ Sketch Design (การนำเสนอผลงานออกแบบ) โดยเริ่มจากพื้นฐานการสเก็ตช์ภาพและการออกแบบรวมไว้ด้วยกัน ทั้งนี้ ผู้เขียนหวังว่า หนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์แก่นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจ สามารถนำไปใช้ประกอบการเรียน การสอบ หรือการทำงาน ตลอดจนเพื่อการฝึกฝนให้เกิดความชำนาญที่ยั่งยืน

สุดท้าย ผู้เขียนขอขอบพระคุณคณาจารย์ ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่อมรมบ่มเพาะความรู้ด้านการออกแบบจนติดตัวมาถึงทุกวันนี้ และขอขอบคุณ บริษัท แม็คเอ็ดดูเคชั่น จำกัด ที่ให้โอกาสผู้เขียนอีกครั้งในการนำเสนอความรู้และประสบการณ์ต่างๆ มาเผยแพร่เพื่อประโยชน์ต่อไป

ณัฐพันธ์ เพชรคง



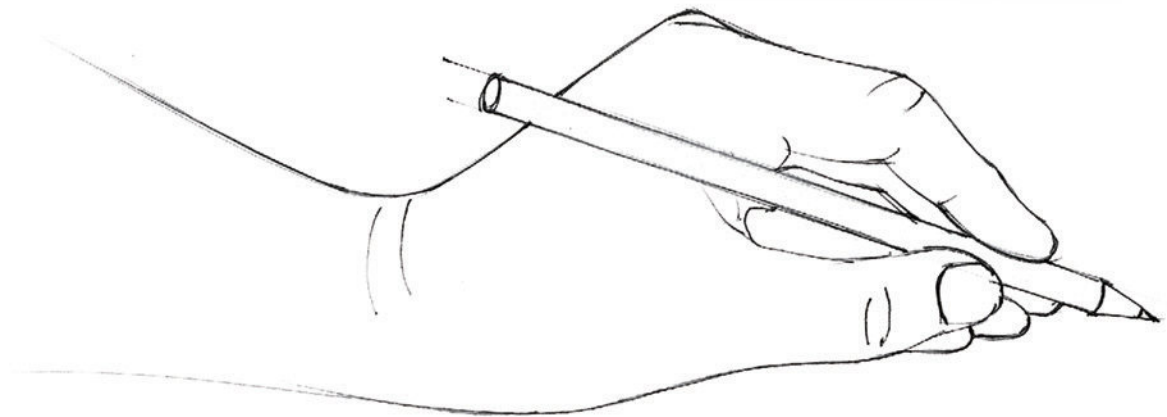
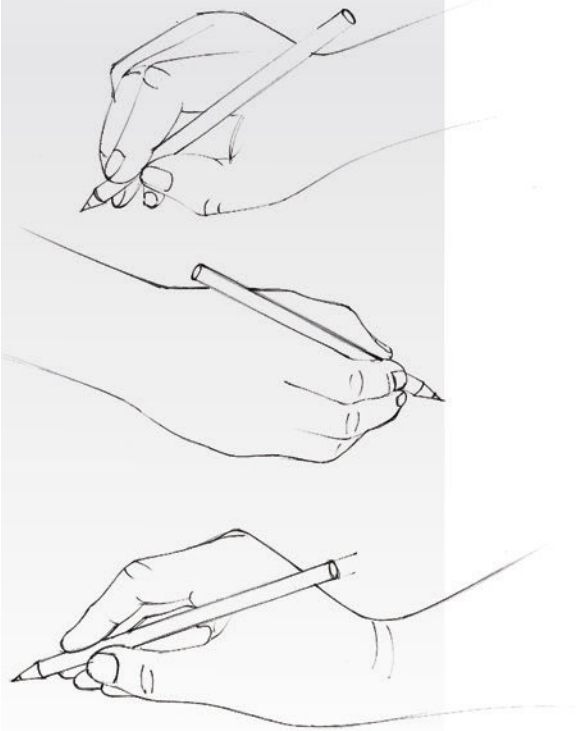
สารบัญ

บทนำ (Intro)	1
1. อุปกรณ์การสเกตช์ (Stationery Sketch)	2
2. อุ่นเครื่อง (Warm up)	9
3. สเกตช์ด้านข้าง (Side View Sketch)	17
4. รูปร่างพื้นฐาน (Basic Shape)	27
- ก้อน (Block)	28
- วงกลม (Circle)	40
- วงรี (Ellipse)	42
- ทรงกระบอก (Cylinder)	51
- ทรงกระบอกแนวนอน (Horizontal Cylinder)	55
- ทรงหลอด (Tube)	60
- ทรงกลม (The Sphere)	62
5. การบังแสงและเงา (Shade and Shadow)	65
- ค่าน้ำหนัก (Value)	66
- แสงและเงา (Light & Shade)	68
- แหล่งกำเนิดแสง (Light Source)	69
- การเกิดเงา (Shadow)	71
6. ภาพสามมิติ (Pictorial View)	87
- ชนิดของภาพสามมิติ (Pictorial View)	88
- การอ่านแบบภาพสองมิติ (Reading two-dimensional View)	99
7. สเกตช์ดีไซน์ (Sketch Design)	109
- สเกตช์ (Sketch)	110
- ดีไซน์ (Design)	117
- รูปร่างธรรมชาติ (Natural Form)	120
- รูปร่างอิสระ (Free Form)	126
- รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Form)	129
- รูปแบบตามการใช้งาน (Form Follow Function)	131
- การออกแบบเพื่อมวลชน (Universal Design)	136
- การสื่อความหมายด้วยคำ (Key Word)	138
- การออกแบบการยศาสตร์ (Ergonomic Design)	140
- Sketch Design	145
8. ผลงานนักเรียน (Portfolio Design)	175
บรรณานุกรม	199
ประวัติผู้เขียน	200

บทนำ

Intro

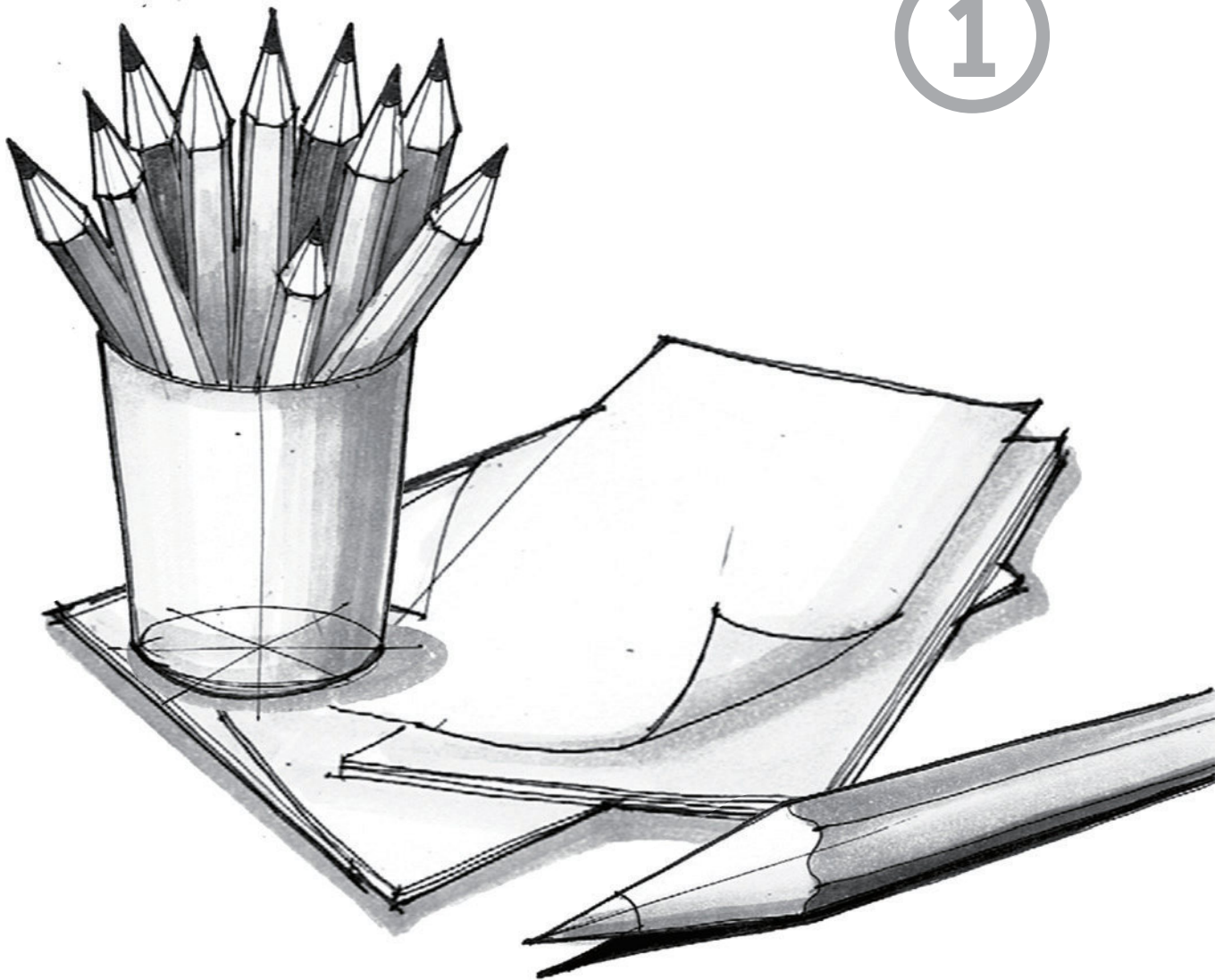
หนังสือเล่มนี้จะเป็นการเรียนรู้เทคนิคที่เป็นประโยชน์ในการออกแบบและทำ Sketch Design การสเก็ตช์ด้วยมือเปล่า (Freehand Sketch) เพื่อให้เกิดเป็นภาพ 2 มิติหรือ 3 มิติ จะได้เรียนรู้การสเก็ตช์ที่ถูกขั้นตอนเพื่อเป็นพื้นฐานที่ดีในการสเก็ตช์ภาพที่มีความซับซ้อน ส่วนหนึ่งของขั้นตอนการออกแบบการสร้างสรรค์คือ แนวความคิดในการแก้ปัญหาด้านการออกแบบ ซึ่งมักจะร่างภาพด้วยมือเปล่า เพื่อใช้ในการสื่อสารแนวคิดที่สร้างขึ้นในจิตใจหรือสมอง และสามารถสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย งานออกแบบที่ดีส่วนใหญ่เริ่มมาจากความคิดที่ถ่ายทอดบนกระดาษด้วยการสเก็ตช์ เพราะการสเก็ตช์ด้วยมือสามารถเปลี่ยนแปลงได้รวดเร็ว เพิ่มเติมรายละเอียดได้อย่างง่ายดาย ในหนังสือเล่มนี้จะมุ่งเน้นไปที่องค์ประกอบพื้นฐานของการสเก็ตช์ด้วยมือเปล่าและพื้นฐานด้านรูปร่าง รูปทรง มุมมอง แสง และเงา ซึ่งจะสามารถนำไปใช้ในบทต่อไป เพื่อใช้ในการทำงานออกแบบหรือการนำเสนอ Sketch Design



อุปกรณ์การสเก็ตช์

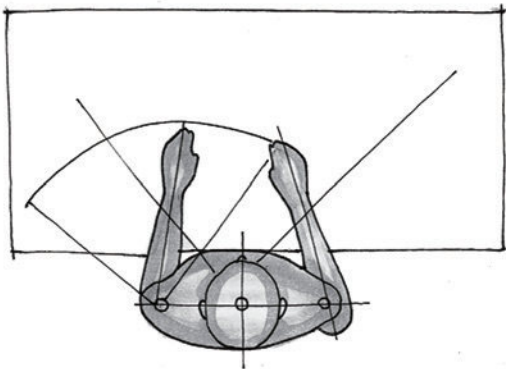
Stationery Sketch

①



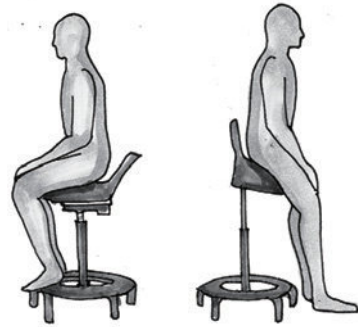
อุปกรณ์ Tool

ค่านิยมของคนจำนวนมากสำหรับการสเก็ตช์ภาพหรือทำงานด้านศิลปะและการออกแบบจะต้องมีอุปกรณ์ที่มีราคาแพงและคุณภาพดี จึงจะสามารถสเก็ตช์ภาพได้ดีและมีความสมบูรณ์ ถึงแม้ว่าอุปกรณ์เหล่านั้นจะช่วยให้การสเก็ตช์ภาพสวยงามและสะดวกยิ่งขึ้น แต่นั่นไม่ใช่ปัจจัยหลักของการทำงานสเก็ตช์ ฉะนั้นมันก็คือค่านิยมที่ผิดๆ เพราะทักษะต่างๆ ในการสเก็ตช์ภาพนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ที่มีราคาแพงเสมอไป แต่ขึ้นอยู่กับ**กรรมวิธีและวิธีการที่ดีตั้งแต่พื้นฐาน** ที่ทำให้สามารถสเก็ตช์ภาพออกมาได้ดีและมีความสมบูรณ์ ดังนั้นจึงขอแนะนำว่าให้ใช้อุปกรณ์ที่อยู่ใกล้ตัว สามารถหาซื้อได้ทั่วไป หรืออุปกรณ์ที่ใช้อยู่เป็นประจำ เพื่อความรู้สึกที่คุ้นเคยและสามารถสเก็ตช์ภาพออกมาได้เป็นธรรมชาติมากที่สุด



พื้นที่ทำงาน

พื้นที่บริเวณทำงานที่ดีจะมีส่วนช่วยส่งเสริมให้การทำงานได้สะดวกและมีคุณภาพมากขึ้น ทั้งเรื่องของความกว้างของพื้นที่สเก็ตช์ภาพ และระบบแสงสว่างภายในพื้นที่ทำงาน แสงสว่างที่มีความเหมาะสมกับการสเก็ตช์ภาพคือแสงธรรมชาติ ควรเปิดให้แสงธรรมชาติเข้ามาให้เหมาะสม ไม่สว่างจ้าหรือมืดเกินไป และการสเก็ตช์ภาพในเวลากลางวันก็ควรใช้แสงจากหลอดไฟที่เป็นแสงสีขาว เพื่อความชัดเจนและสมจริงของงาน



ท่าทางการสเก็ตช์ภาพที่มีความเหมาะสมควรมีระดับการนั่งที่สูงเล็กน้อย เพราะจะทำให้มีมุมมองการสเก็ตช์ที่ดีกว่าการนั่งในระดับปกติ และสามารถนั่งได้เป็นเวลานาน

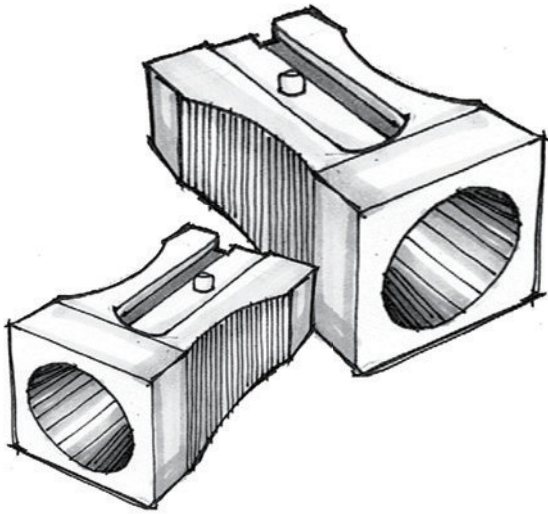


พื้นที่การสเก็ตช์ภาพควรมีพื้นที่พอสมควร เพราะจะได้ตัวมือหรือลากเส้นได้อย่างคล่องแคล่ว

ดินสอสเก็ตช์

ดินสอมีหลายชนิด หลายขนาดความเข้ม การเลือกใช้ขึ้นอยู่กับตามความเหมาะสม เช่น 2B 3B 4B หรือจะเลือกใช้ดินสอเพียงเบอร์เดียวก็ได้ ถ้าสามารถควบคุมน้ำหนักของเส้นอ่อน-เข้มได้





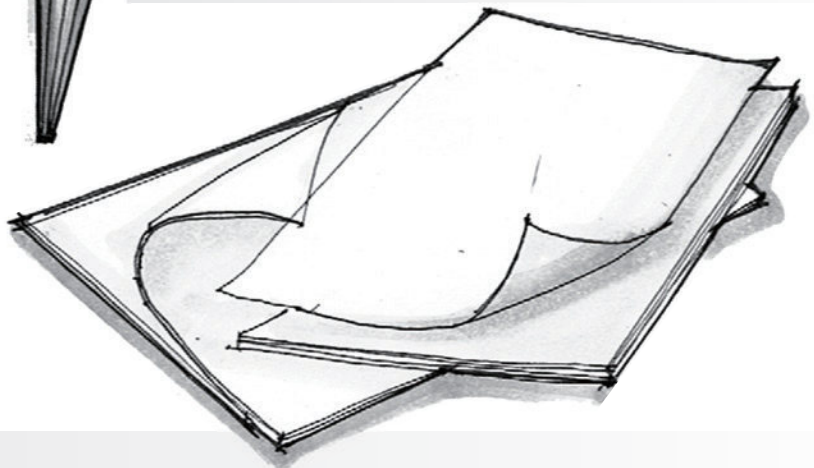
กบเหลาดินสอ

กบเหลาดินสอเป็นอุปกรณ์ที่คู่กับดินสอเสมอ การเลือกใช้ก็ควรเลือกใช้สำหรับไว้เหลาดินสอโดยเฉพาะ ซึ่งแนะนำเป็นกบเหลาดินสอธรรมดาาก็เพียงพอแล้ว



ปากกาลูกกลิ้ง

สำหรับการเริ่มต้นสเก็ตช์ภาพ ปากกาลูกกลิ้งเป็นอุปกรณ์ที่อยากแนะนำและเป็นวิธีที่ดีที่สุดที่จะสามารถนำมาใช้ในการฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญได้อย่างรวดเร็วขึ้น การใช้ปากกาทำให้เกิดความกล้าที่วาดเส้นลงไป เพราะไม่สามารถแก้ไขได้อีก ในระยะแรกๆ อาจจะได้ผลงานการสเก็ตช์ที่ดูไม่ดีนะ แต่ถ้าใช้ไปนานๆ จะทำให้รู้ว่าปากกาทำให้มีความมั่นใจในการสเก็ตช์มากขึ้นมากกว่าการใช้ดินสอหลายเท่าตัว น้ำหมึกปากกาลูกกลิ้งมีความยืดหยุ่นสามารถควบคุมน้ำหนักเส้นได้ตั้งแต่น้ำหนักอ่อนไปจนถึงน้ำหนักเข้มได้ภายในแท่งเดียว



กระดาษสเก็ตช์

กระดาษที่ใช้ในการสเก็ตช์ภาพหรือทำงานศิลปะมีหลายชนิด หลายขนาด การใช้งานขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ เช่นกระดาษ 100 ปอนด์หนายบ ใช้สำหรับลงสีน้ำ ซึ่งกระดาษที่ต่างกันทั้งความหนาและพื้นผิวหน้ากระดาษจะทำให้งานสเก็ตช์ที่ออกมามีความแตกต่างกัน แต่กระดาษที่เหมาะสมสำหรับการทำสเก็ตช์ด้วยปากกา คือ กระดาษที่มีผิวหน้าเส้นไม่บางหรือหนาเกินไป ควรมีขนาดไม่ต่ำกว่า A4 แต่ที่เหมาะสมคือขนาด A3 เพราะจะทำให้ลงรายละเอียดได้ง่าย



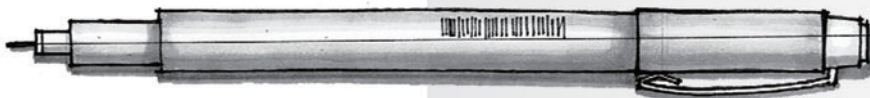
ปากกาหัวสักหลาด

มีขนาดหัวปากกาหลายขนาด บางรุ่นทำหัวไว้สองขนาดในแท่งเดียว ลายเส้นที่ได้จากปากกาชนิดนี้จะดูมีชีวิตชีวา ก็ต่อเมื่อหัวปากกาได้ใช้งานไปบ้างแล้ว จนน้ำหมึกออกน้อยลงกว่าปากกาแท่งใหม่ ซึ่งจะทำให้ควบคุมน้ำหนักของลายเส้นปากกาได้ด้วยแรงกดจากข้อมือ



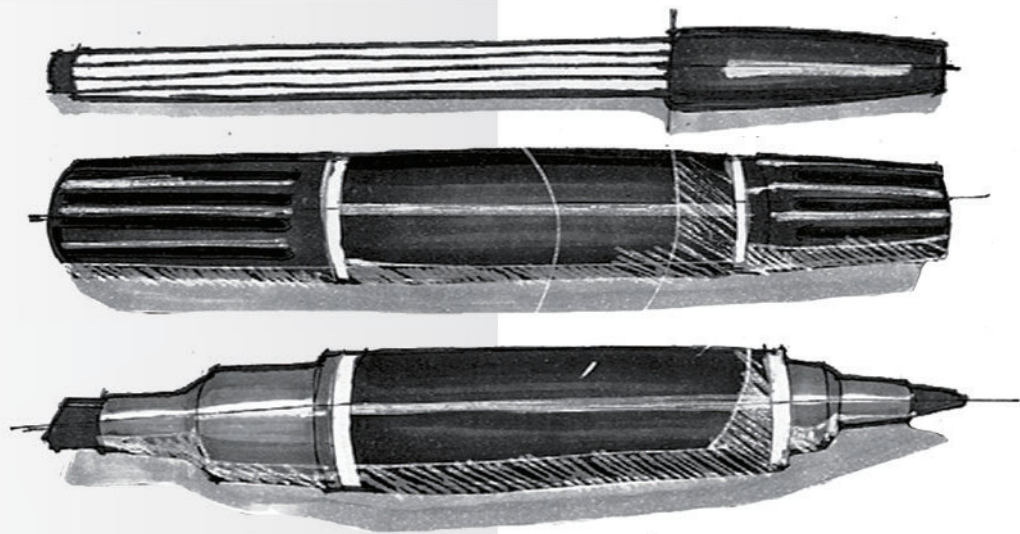
ปากกาหัวลูกกลิ้งกลม

ลายเส้นที่เกิดจากปากกาชนิดนี้จะมีน้ำหนักที่สม่ำเสมอ เพราะปลายปากกาเป็นลูกโลหะทรงกลมถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการชำระได้ง่าย แม้จะใช้งานไปนานๆ



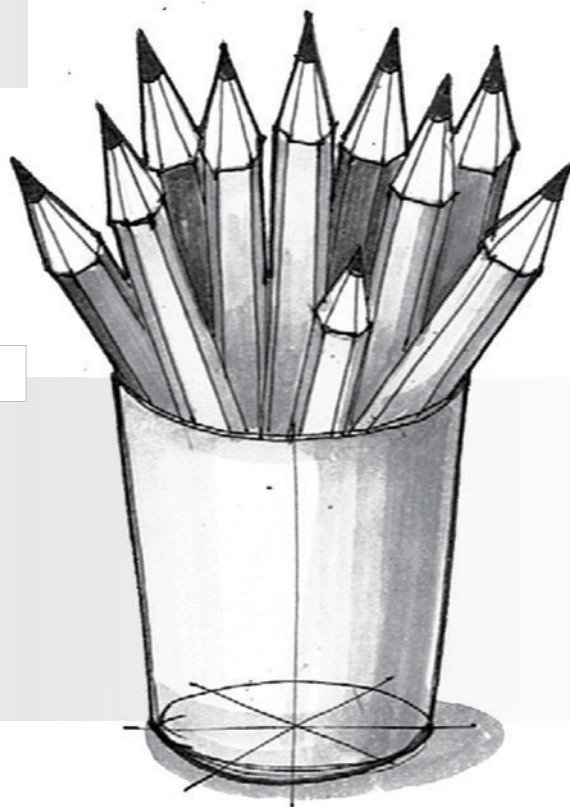
ปากกาเขียนแบบหัวเข็ม / กันน้ำ

ปากกาชนิดนี้จะสามารถกันน้ำได้ถ้าลงสี Copic Marker หรือสีน้ำ เส้นของปากกาจะไม่เลอะเทอะกระดาก ให้เส้นที่คมชัด หมึกสีสดไม่ซีดจาง น้ำหมึกไม่ซึมกระดาก และทนต่อแสงแดด ชัดเจนอยู่ได้นาน หัวปากกาจะมีหลายเบอร์ตั้งแต่ 0.05 ถึง 0.8 การเลือกปากกาใช้ขึ้นอยู่กับความละเอียดของงานสเกตช์ แต่ที่แนะนำคือ 0.1 0.3 0.5 และถ้าเกิดต้องการใช้ปากกาหัวใหญ่กว่านี้ ก็ใช้ปากกาเคมีแทน เพราะปากกาเขียนแบบมีราคาที่ค่อนข้างแพง



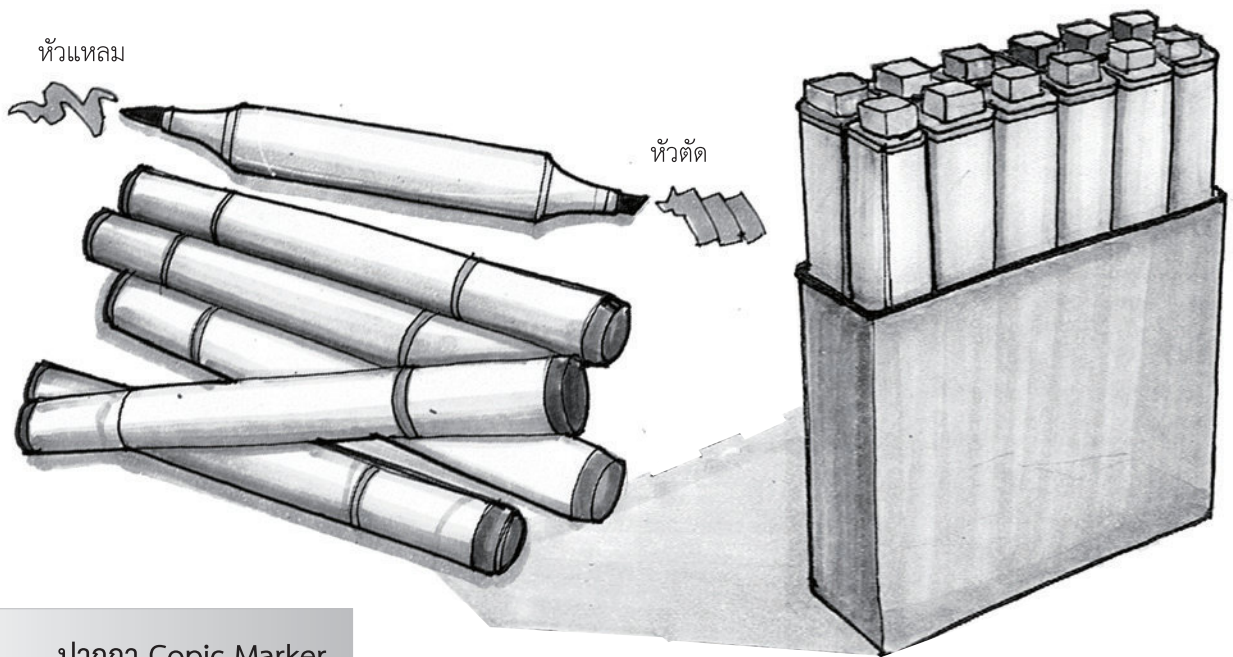
ปากกาเคมีมีการใช้งานอย่างแพร่หลาย เนื่องจากเป็นหมึกที่มีความคงทนถาวร ไม่ลบเลือนง่าย อีกทั้งสามารถเขียนบนพื้นผิววัสดุได้หลายชนิด ลายเส้นที่ออกมาจะขึ้นอยู่กับหัวปากกา มีทั้งหัวตัดและหัวแหลม ลายเส้นของปากกาจะมีขนาดใหญ่ ซึ่งเหมาะกับการลงแบบภาพรวมหรือพื้นหลัง แต่ข้อจำกัดบางประการที่สร้างความไม่สะดวกแก่ผู้ใช้งานคือกลิ่นอันไม่พึงประสงค์จากตัวทำละลายหมึก

ปากกาเคมี



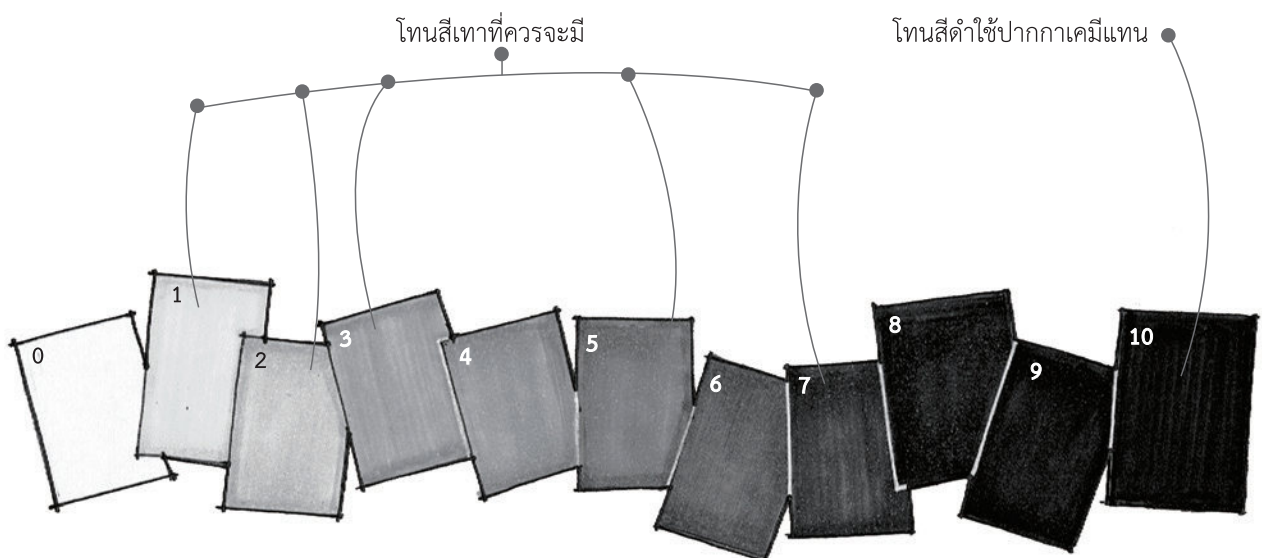
ดินสอสี

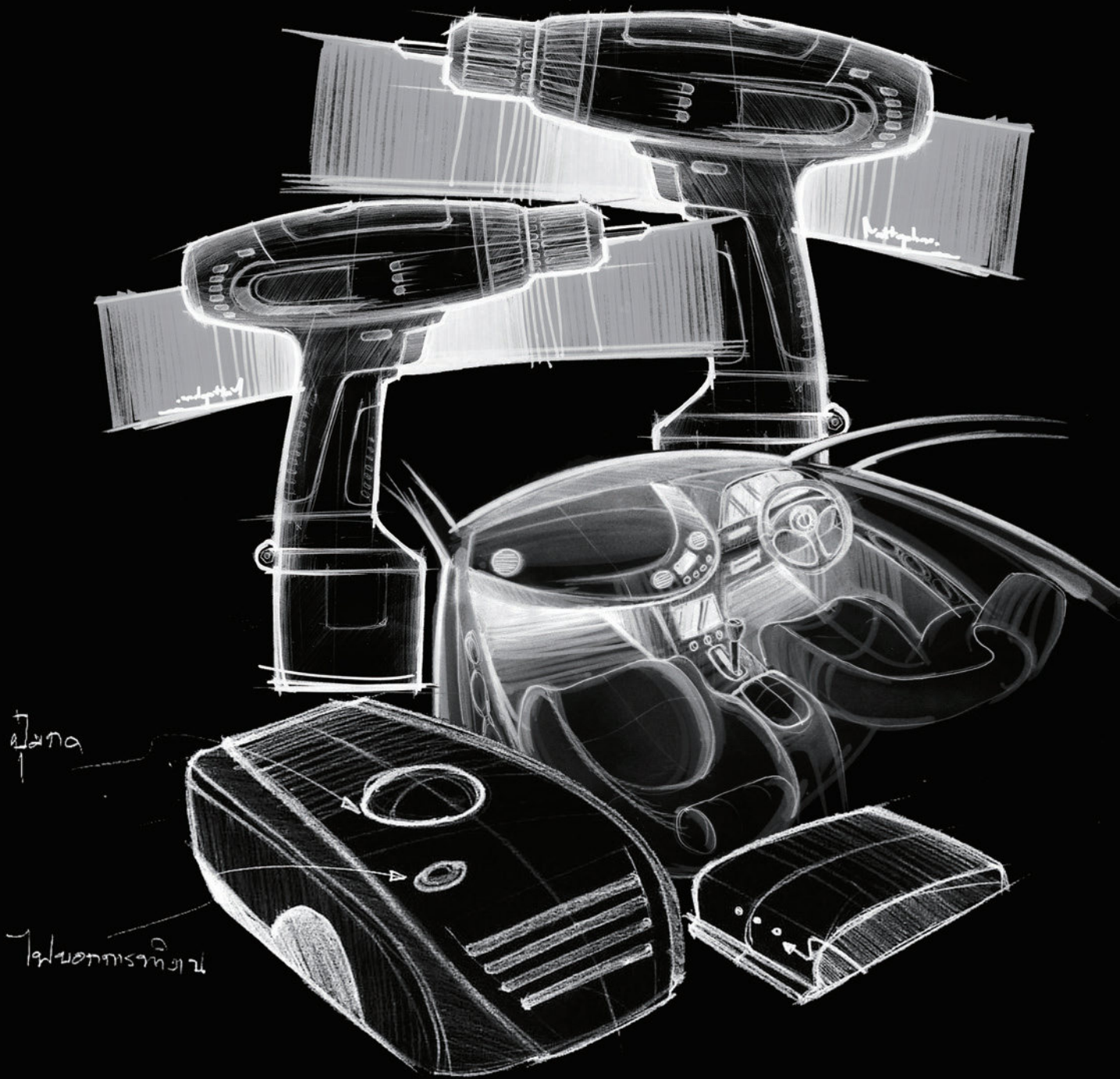
ดินสอสีเป็นสีที่มีผงละเอียดผสมกับขี้ผึ้งหรือไขสัตว์ นำมาอัดให้เป็นแท่งอยู่ในลักษณะของดินสอ มีลักษณะคล้ายกับสีชอล์ค แต่มีราคาสูงกว่า เนื่องจากมีส่วนผสมอื่นๆ ปะปนอยู่มาก ปัจจุบันมีการพัฒนาให้สามารถละลายน้ำหรือน้ำมันได้ แต่ในการสังเกตสภาพของหนังสือเล่มนี้ นำมาใช้ตกแต่งเท่านั้น เช่น ใช้สีขาวทำเป็นไฮไลต์ของเงา



ปากกา Copic Marker

ปากกา Copic Marker เป็นสีเมจิกผสมแอลกอฮอล์ มีสีสด แท้งเร็ว ถ้าทาสีทับกันจะผสมสีกันได้ และมีเฉดสีกว่า 200 สี ลักษณะของหัวปากกาจะมี 2 ลักษณะ คือ หัวตัดคล้ายกับสีเมจิก และ หัวแหลม (หัวแหลมแบบแข็งกับหัวแหลมแบบพู่กัน) ข้อดีคือสะดวกและรวดเร็วแต่มีราคาค่อนข้างแพง การเลือกใช้สีควรเลือกให้มีความเหมาะสมกับลักษณะงาน สีที่ควรจะมีอันดับแรก คือสีโทนสีเทา แต่อาจไม่มีทุกโทนสี เพราะเป็นสีที่ทาทับลายๆ ครึ่งก็สามารถเข้มข้นได้ และถ้าสเกตซ์ภาพเกี่ยวกับงานสถาปัตย์ ก็อาจมีสีโทนเหลือง เขียว ฟ้ำ น้ำตาล โดยสีหนึ่งอาจจะมีสัก 2 แท่ง ที่มีเฉดสีใกล้เคียงกัน เช่น เขียวเข้ม เขียวอ่อน แต่ถ้าเป็นงานสเกตซ์อื่นๆ ก็ต้องเลือกใช้ตามลักษณะงาน







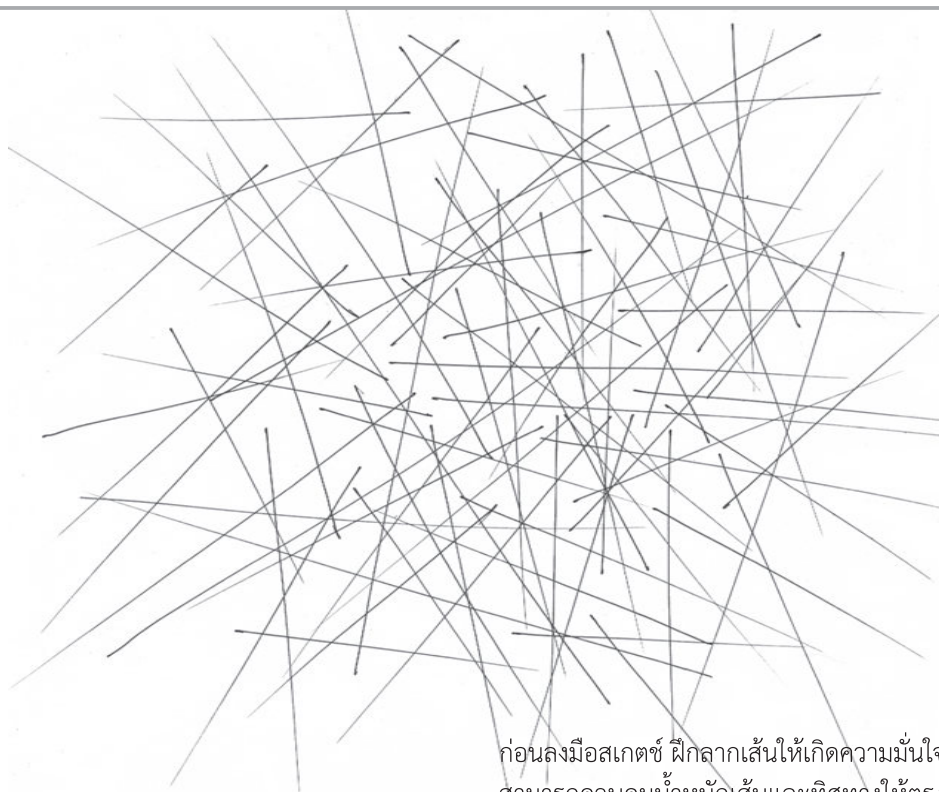
อุ่นเครื่อง

Warm up

2

เส้นพื้นฐาน

Line Basic



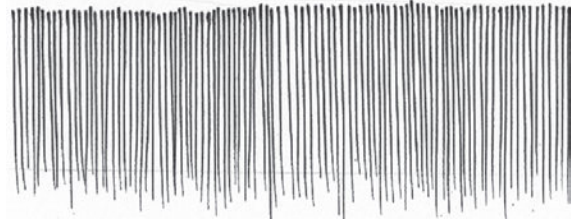
ก่อนลงมือสเก็ตช์ ฝึกลากเส้นให้เกิดความมั่นใจ
สามารถควบคุมน้ำหนักเส้นและทิศทางให้ตรง

การสเก็ตช์ภาพเป็นภาษาที่ใช้สื่อสารอีกรูปแบบหนึ่ง ที่มีองค์ประกอบต่างๆ ทั้งรูปร่าง รูปทรง โครงสร้าง สี สัน และแสงเงา เพื่อให้บุคคลที่มาพบเห็นได้รับรู้ ได้มีความเข้าใจในสิ่งที่ต้องการสื่อสาร

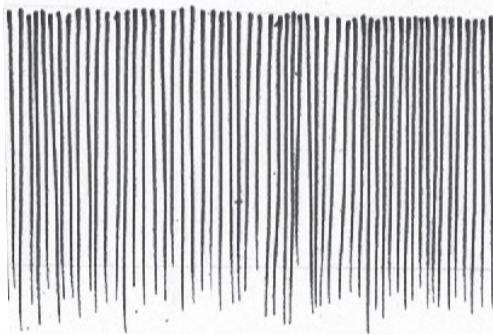
เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญในการสเก็ตช์ภาพ เปรียบเสมือนลายมือของผู้สเก็ตช์เอง ถ้าสเก็ตช์ภาพ ออกมาได้สวยงามก็สามารถสื่อสารได้ชัดเจน รวมทั้งสื่อถึงอะไรหลายๆ อย่าง เช่น สไตล์ บุคลิกภาพ สื่อถึงตัวตน และเส้นเป็นจุดกำเนิดทำให้เกิดรูปร่าง รูปร่างทำให้เกิดรูปทรง เส้นจะมีความแตกต่างกัน ทั้งเรื่องของความหนา น้ำหนัก จะขึ้นอยู่กับปากกาและน้ำหนักมือที่กดลงไป วัตถุประสงค์ของการใช้ เส้นก็มีผลต่อเส้น เช่น การร่างภาพก็ใช้เส้นที่มึน น้ำหนักอ่อนหรือเส้น out line ก็ใช้เส้นที่มึน น้ำหนักเข้ม มากกว่าปกติ

ในหนังสือเล่มนี้จะมีทั้งลายเส้นดินสอและปากกา แต่การเริ่มต้นสเก็ตช์แนะนำให้เริ่มจากการใช้ปากกาลูกกลิ้ง เพราะการใช้ดินสอและยางลบนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความผิดพลาดในการสเก็ตช์อยู่บ่อยๆ เนื่องจากคิดว่าเมื่อผิดแล้วสามารถแก้ไขและลบได้อีกครั้ง ทำให้ผู้สเก็ตช์ขาดการยับยั้งชั่งใจในการลากเส้น แต่ถ้าหันมาเริ่มต้นจากปากกาลูกกลิ้งจะทำให้สามารถใช้สติรู้สึกยับยั้งชั่งใจอยู่เสมอก่อนที่จะลากเส้น เพราะไม่สามารถแก้ไขได้ การฝึกอย่างนี้ทำให้เกิดความแม่นยำและเพิ่มความมั่นใจมากขึ้น

ลายเส้นที่สเก็ตช์ลงไปจะสามารถควบคุมให้มีवादได้ตามใจปรารถนาและสวยงามได้นั้นต้องเข้าใจเรื่องของการควบคุมมือ อวัยวะที่สำคัญที่มีส่วนช่วยในการสเก็ตช์ภาพ คือนิ้วมือ ข้อมือ และหัวไหล่

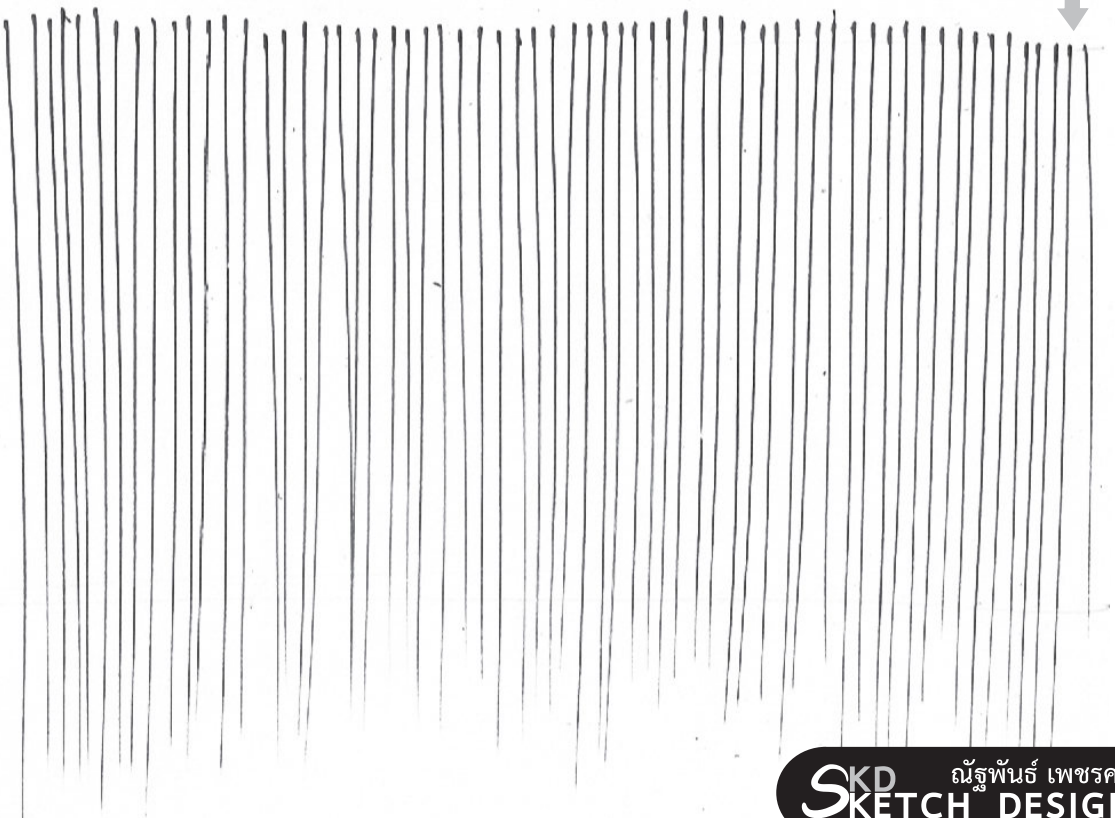


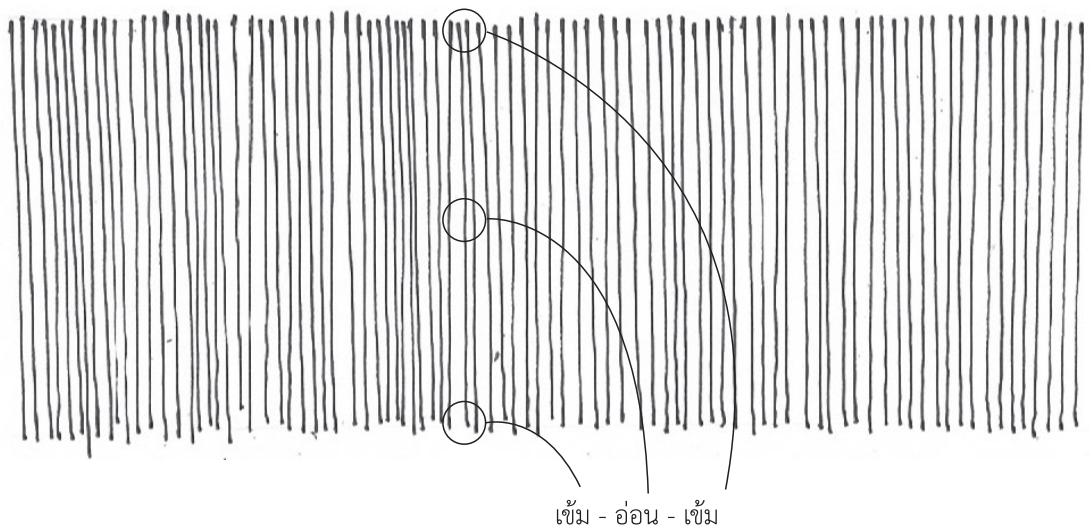
↑ ลายเส้นที่มีความยาวไม่มากนักสามารถควบคุมได้ด้วยนิ้วมือ



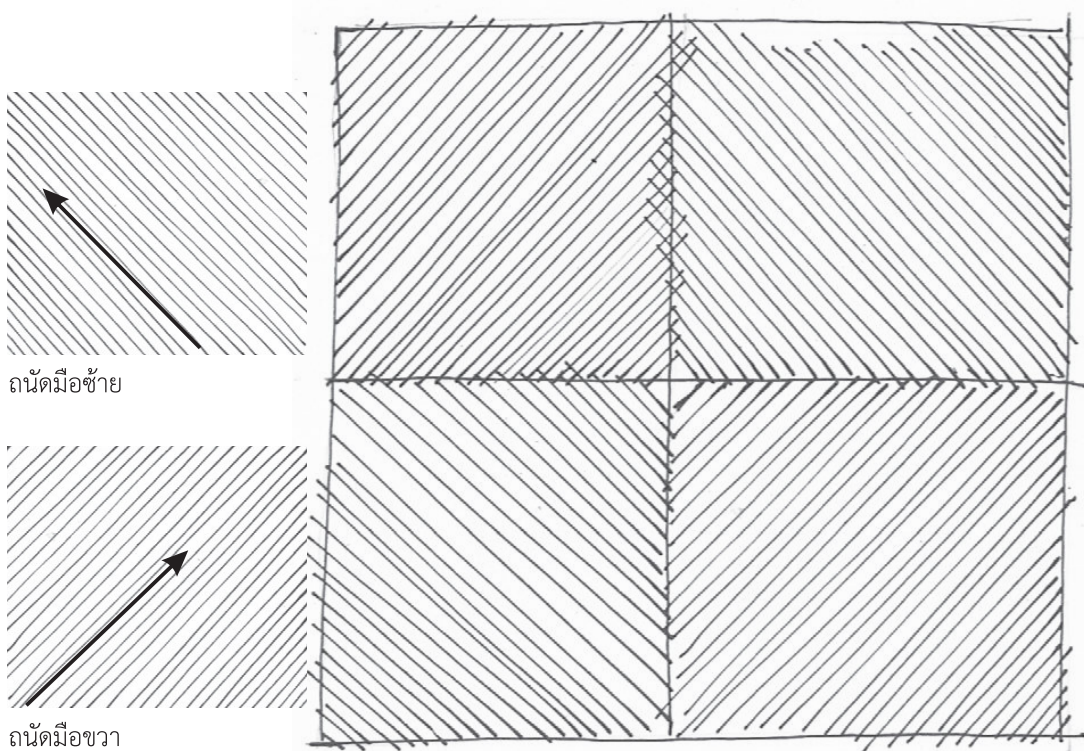
← ลายเส้นที่มีความยาวเกินกว่านิ้วมือจะควบคุม ควรใช้ข้อมือช่วยในการลากเส้น

ลายเส้นที่มีความยาวมากควรใช้หัวไหล่ช่วยลากเส้น และแขนต้องสามารถลอยตัวเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ

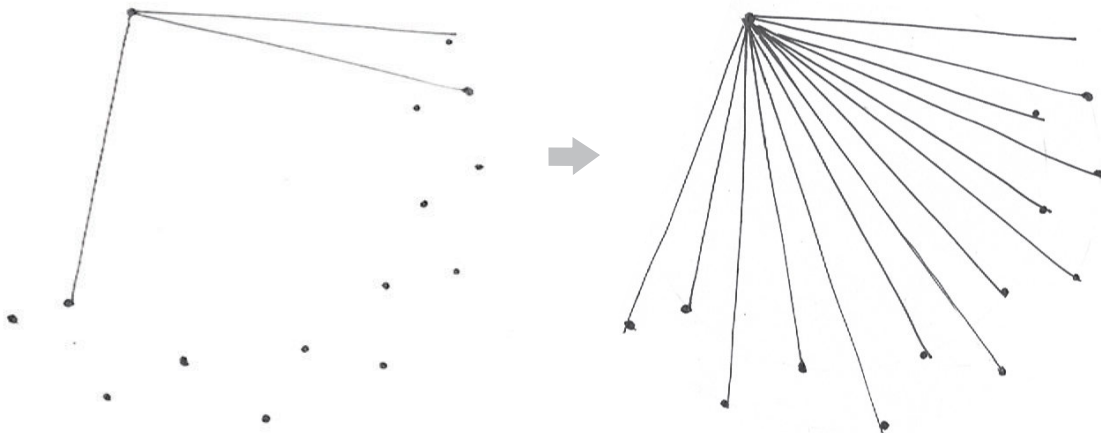




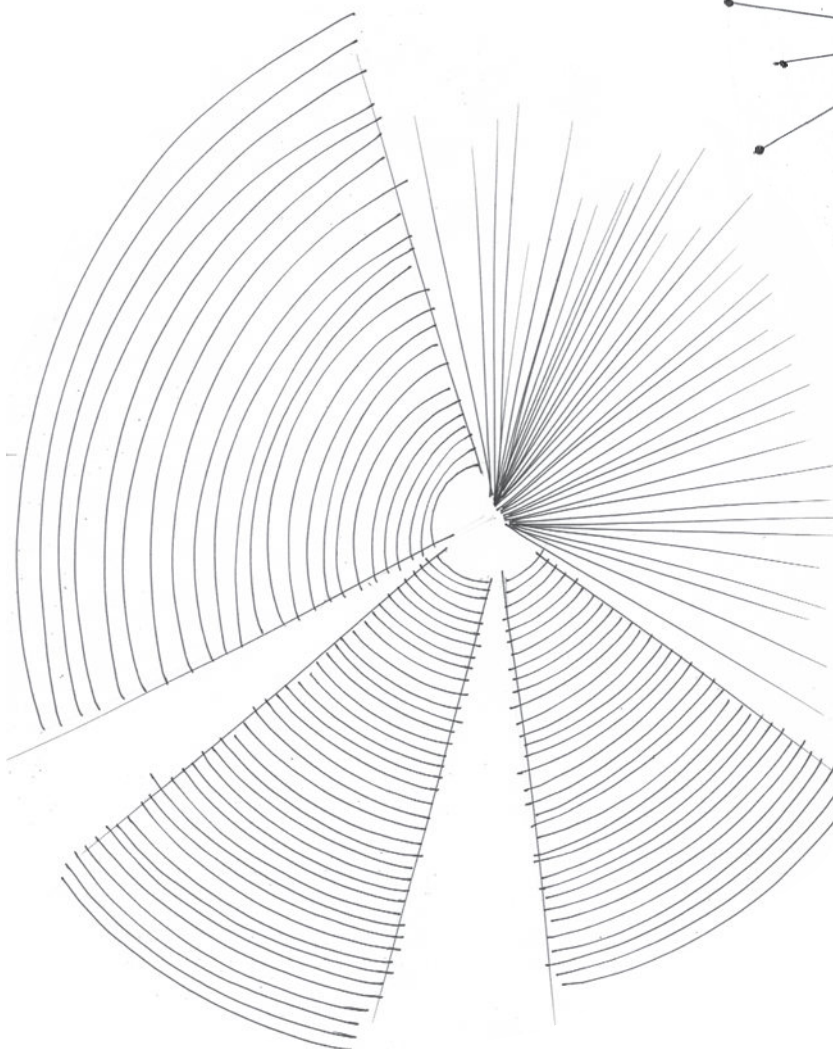
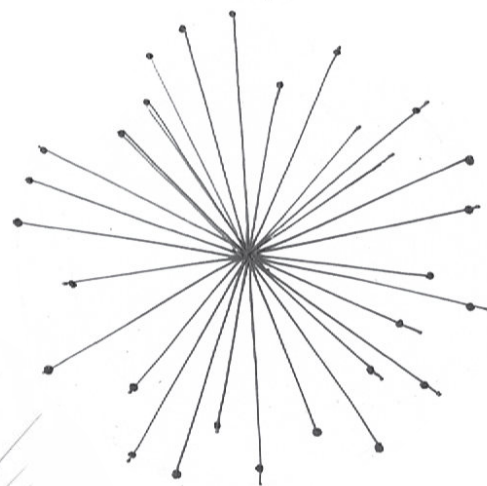
ฝึกลากเส้นโดยให้มีจุดเริ่มและจุดจบ โดยลากเส้นจากเข้มในช่วงแรก ค่อยๆ ผ่อนแรงลง แล้วเพิ่มความเข้มเมื่อใกล้จะจบ เพื่อฝึกความแม่นยำและอย่าปล่อยให้เส้นหายไปช่วงท้ายเส้น



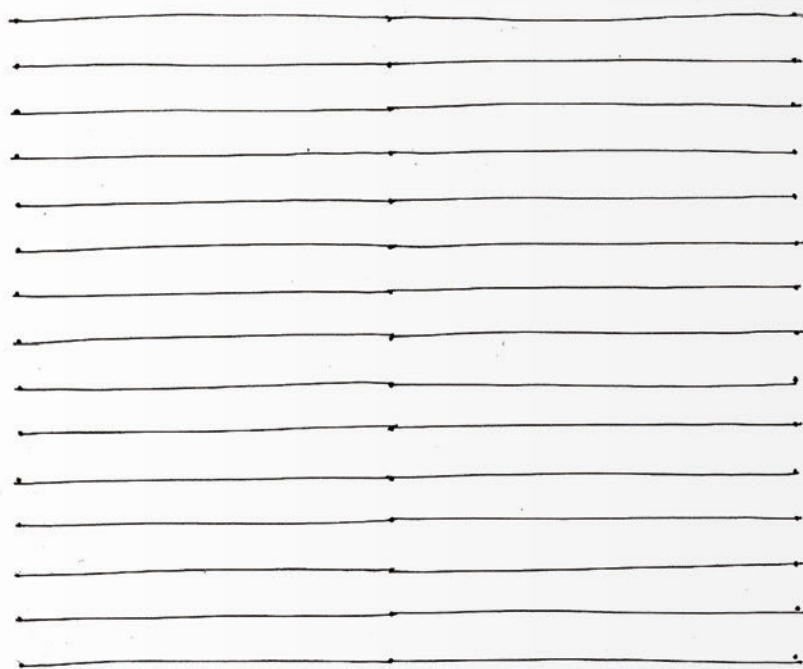
ฝึกลากเส้นเฉียงโดยควรจะลากเส้นตามมือข้างที่ถนัดเพื่อความคล่องแคล่ว



ฝึกการลากเส้นจากจุดศูนย์กลางให้ตรงจุด
ที่กำหนด เพื่อฝึกความแม่นยำ และมั่นใจ



ฝึกการลากเส้นส่วนโค้ง ในขณะที่
ที่ลากเส้นอาจหมุนกระดาษเพื่อ
ให้เกิดความคล่องตัว



การฝึกลากเส้นแนวขวางเพื่อให้เกิดความแม่นยำ วิธีการฝึกคือ กำหนดจุด ด้านซ้าย ด้านขวา และตรงกลาง แล้วลากเส้นจากซ้ายไปขวาให้ผ่านจุดกลาง และบรรทัดต่อไปให้ทำสลับกันโดยลากจากจุดด้านขวามาด้านซ้ายให้ผ่านจุดกลางเหมือนกัน ทำอย่างนี้จนรู้สึกผ่อนคลาย เตรียมพร้อมที่จะสเก็ตช์ภาพต่อไป ซึ่งก็เหมือนกับการออกกำลังกายที่มีการอุ่นร่างกาย คลายกล้ามเนื้อ เพื่อให้สามารถออกกำลังกายได้โดยไม่บาดเจ็บหรือปวดเมื่อย