



การวาดภาพคน สำหรับงานสถาปัตยกรรมและออกแบบภายใน HUMAN RENDERING

FOR ARCHITECTS INTERIOR DESIGNERS AND BEGINNERS



สมศักดิ์ มาลาวิโรจน์พันธ์ / พิศรา ไทกลาง

เหมาะสำหรับนำไปใช้ในการเสนอภาพ perspective งานออกแบบสถาปัตยกรรม
และออกแบบตกแต่งภายใน - ภายนอก , ใช้ได้ทั้งงานจริง และเพื่อการศึกษา

การวาดภาพคน

สำหรับงานสถาปัตยกรรมและออกแบบภายใน

HUMAN RENDERING

FOR ARCHITECTS

INTERIOR DESIGNERS

AND BEGINNERS



สมศักดิ์ มาลาวิโรจน์พันธุ์ / พิษรา ไท่กลาง



การวาดภาพคนสำหรับงานสถาปัตยกรรมและออกแบบภายใน

สมศักดิ์ มาลาวิโรจน์พันธุ์, พัชรา ไท่กลาง

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

สมศักดิ์ มาลาวิโรจน์พันธุ์, พัชรา ไท่กลาง

การวาดภาพคนสำหรับงานสถาปัตยกรรมและออกแบบภายใน ,--

กรุงเทพฯ : สิปประภา, 2552

136 หน้า

1. ภาพคนเหมือน 2. สถาปัตยกรรม--ภาพ 3. การตกแต่ง

ภายใน--ภาพ I. ชื่อเรื่อง

757

ISBN 978-611-7133-02-2

บรรณาธิการอำนวยการ : อนันต์ ประภาโส

บรรณาธิการบริหาร : ศรินยา พรมคำ

ผู้ช่วยบรรณาธิการ : ภูชิต รอดดารา

กองบรรณาธิการ : ธนกร เนียมศิริ

ภาพประกอบ : 19 - STUDIO

ศิลปกรรม : สมาร์ทเฮด กรู๊ป

พิสูจน์อักษร : รัตนวลี คำแก้ว

พิมพ์ที่ : บริษัท เอมี เอนเตอร์ไพรส์ จำกัด

สำนักพิมพ์ สิปประภา

31/213 หมู่บ้านพฤษภาวิไลเลข 1 ต.บึงคำพร้อย

อ.ลำลูกกา จ.ปทุมธานี 12150 โทรศัพท์ 02-192-3060

โทรสาร 02-192-3280 www.sipprapa.net

จัดจำหน่ายโดย

สายส่งสุขภาพใจ บริษัท บুক ไทม์ จำกัด

14/350 หมู่ 10 ถนนพระราม 2 ซอย 38 แขวงบางมด เขตจอมทอง

กรุงเทพฯ 10150 โทรศัพท์ 02-415-2621, 02-415-6797

โทรสาร 02-416-7744 www.booktime.co.th

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติการพิมพ์

คำนำ

แม้ว่าในปัจจุบันนี้ เราจะสามารถสร้างงานทัศนียภาพ (perspective) ได้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่เสน่ห์ของงาน perspective ที่แท้จริงคือ มันเป็นงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยฝีมือมนุษย์ ความงามของงาน perspective ที่เขียนด้วยมือจึงมีคุณค่ามากกว่างานที่วาดด้วยคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะเวลาที่นำไปเสนอต่อหน้าลูกค้า จะสามารถเรียกอารมณ์และความรู้สึกร่วมได้มากกว่างานที่ปริ้นท์ออกมาจากคอมพิวเตอร์ที่จะดูกระด้างและมีค่าน้อยกว่างานที่ทำด้วยมือ

หนังสือ การวาดภาพคนสำหรับงานสถาปัตยกรรมและออกแบบภายใน เล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้ตั้งแต่ระดับเริ่มต้นจนถึงระดับมืออาชีพ โดยมีแบบอย่างให้ใช้จำนวนมาก สามารถนำไปใช้งานได้ทันทีแบบสำเร็จรูป หรือใช้เป็นแนวทางเพื่อสร้างสรรค์ภาพคนเป็นของตนเอง เพื่อเพิ่มพูนงาน perspective ของท่าน ให้ความสมบูรณ์ ทั้งเพื่อการนำเสนอผลงานในระดับอาชีพ และเพื่อการศึกษา ทั้งงานสถาปัตยกรรม และงานออกแบบตกแต่งภายใน อีกทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบผลิตภัณฑ์ และแพชชั่นดีไซน์ ได้อีกด้วย

สำนักพิมพ์ศิลปะ



Content

Human rendering คืออะไร	5
การใช้งาน	6
การฝึกฝน	10
ภาพถ่ายเส้นผู้หญิง มาตรฐาน 1:75, 1:50, 1:40 และ 1:25	11
ภาพถ่ายเส้นผู้ชาย มาตรฐาน 1:75, 1:50, 1:40 และ 1:25	45
ภาพถ่ายเส้นกลุ่มคน มาตรฐาน 1:75, 1:50, 1:40 และ 1:25	70
ภาพถ่ายเส้นคนครึ่งตัว	80
ขั้นตอนการระบายสีภาพคน	93
การนำภาพคนมาใช้ในงานสถาปัตยกรรมและออกแบบตกแต่งภายใน	112
ภาพตัวอย่าง	116



Human rendering คืออะไร

Human rendering คือการวาดภาพคนเพื่อนำไปประกอบในงานออกแบบ ในที่นี้หมายถึงการนำเสนอภาพ perspective ของงานสถาปัตยกรรม งานออกแบบตกแต่งภายในและภายนอก

ลักษณะของงานจะเป็นลายเส้นปากกา มีทั้งแบบขาวดำและระบายสี ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการใช้งาน

ประโยชน์ของ Human rendering คือช่วยให้งานออกแบบอาคาร-สิ่งก่อสร้างมีความสมบูรณ์ ดูสมจริง ช่วยให้ลูกค้าสามารถจินตนาการถึงบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมของสถานที่เหล่านั้นได้ชัดเจนขึ้นว่าเมื่อสร้างเสร็จแล้วจะมีลักษณะเป็นอย่างไร นอกจากนี้การใส่ภาพคนลงไปในงานออกแบบยังช่วยในเรื่องการกะสัดส่วนของพื้นที่ใช้สอยและวัสดุอุปกรณ์ตกแต่งต่างๆ ได้อีกด้วย



How to use : การใช้งาน

การออกแบบที่อยู่อาศัยและการตกแต่งภายในมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์โดยตรง เราจึงต้องมีความรู้เรื่องสัดส่วนของมนุษย์โดยสังเขป เพื่อที่จะออกแบบพื้นที่และเครื่องใช้ที่เหมาะสมตามการใช้สอยของมนุษย์

สัดส่วนของมนุษย์ ที่ควรรู้

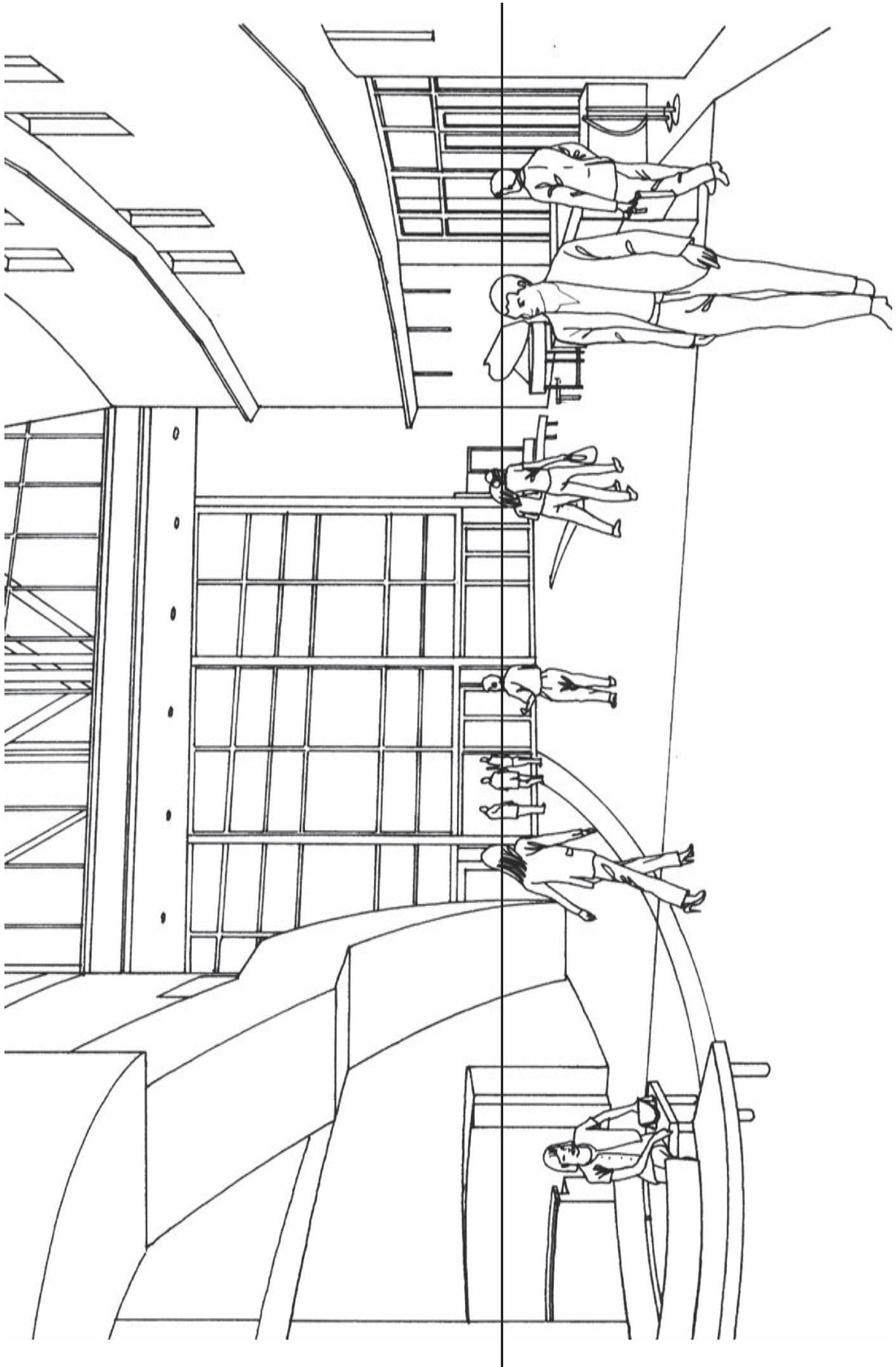
สัดส่วนต่าง ๆ ของมนุษย์	ชาย (เซนติเมตร)	หญิง (เซนติเมตร)
ความสูง	167-175	154-165
ความกว้างของช่วงไหล่	40-45	38-40
พื้นถึงใต้หัวเข่า	38	38
ความลึกที่นั่ง (ใต้เข่า - ก้น)	45	45
ช่วงแขนพับตั้งฉาก	44	44
ความสูงสุดเอื้อม	220	210
นั่งราบยื่นเข้าไปข้างหน้า	115	110
ช่วงแขน	180	170
ระยะเวลาทำงานสะดวกที่สุด	39	39

หมายเหตุ สัดส่วนเหล่านี้คิดตามมาตรฐานของคนไทย ซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

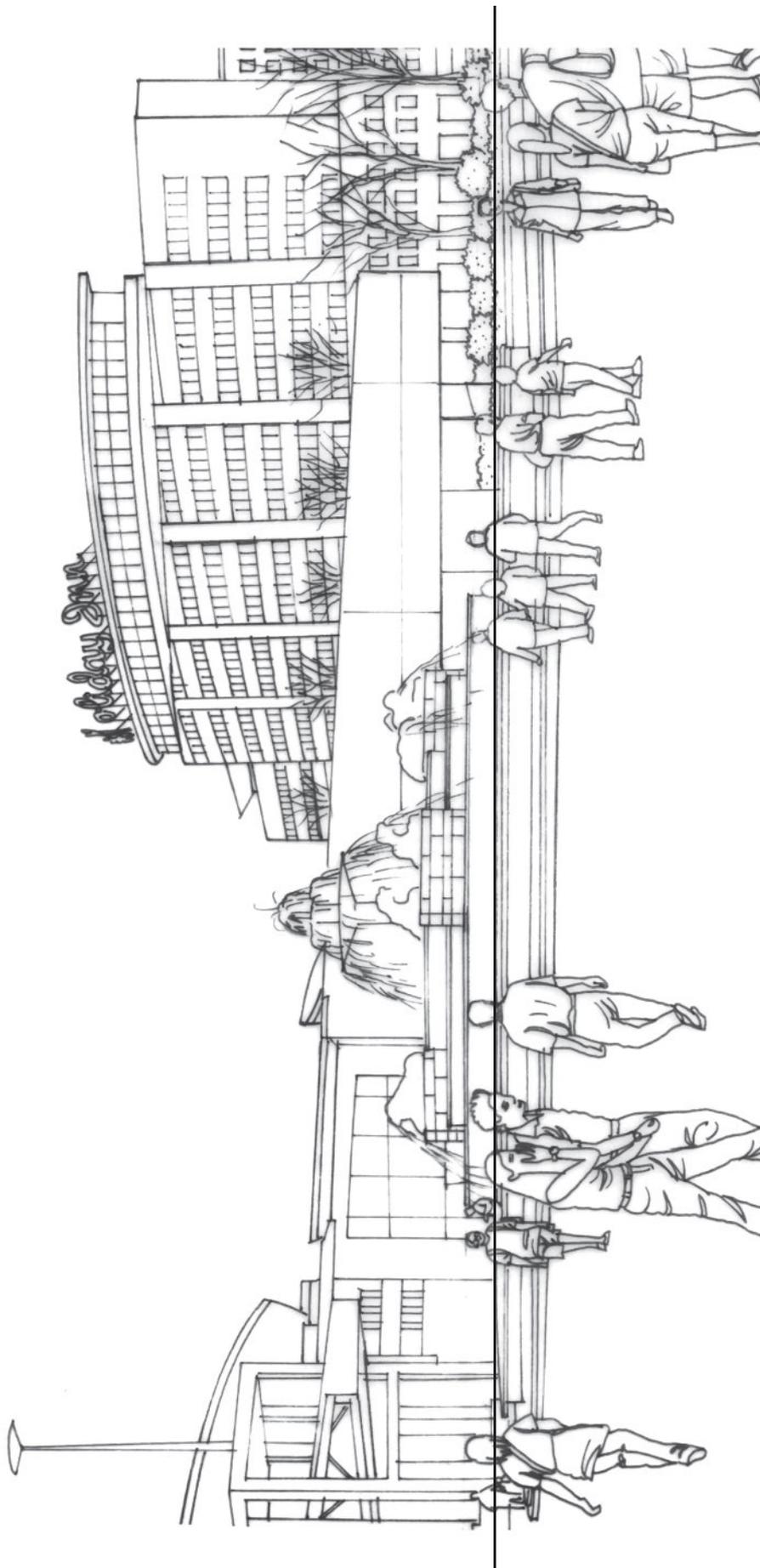


ภาพคน นับเป็นขั้นตอนสุดท้ายในงาน perspective เพื่อสร้างบรรยากาศที่สมจริงให้กับภาพที่ต้องการนำเสนอ โดยปกติเราจะใช้เส้นระดับตาในการกำหนดความสูงของตัวคนที่ 1.50 - 1.80 เมตรจากพื้น ซึ่งเป็นความสูงเฉลี่ยของคนทั่วไป หากใช้เส้นระดับตาที่ต่ำหรือสูงกว่าค่าเฉลี่ย ภาพจะออกมาไม่สมจริง

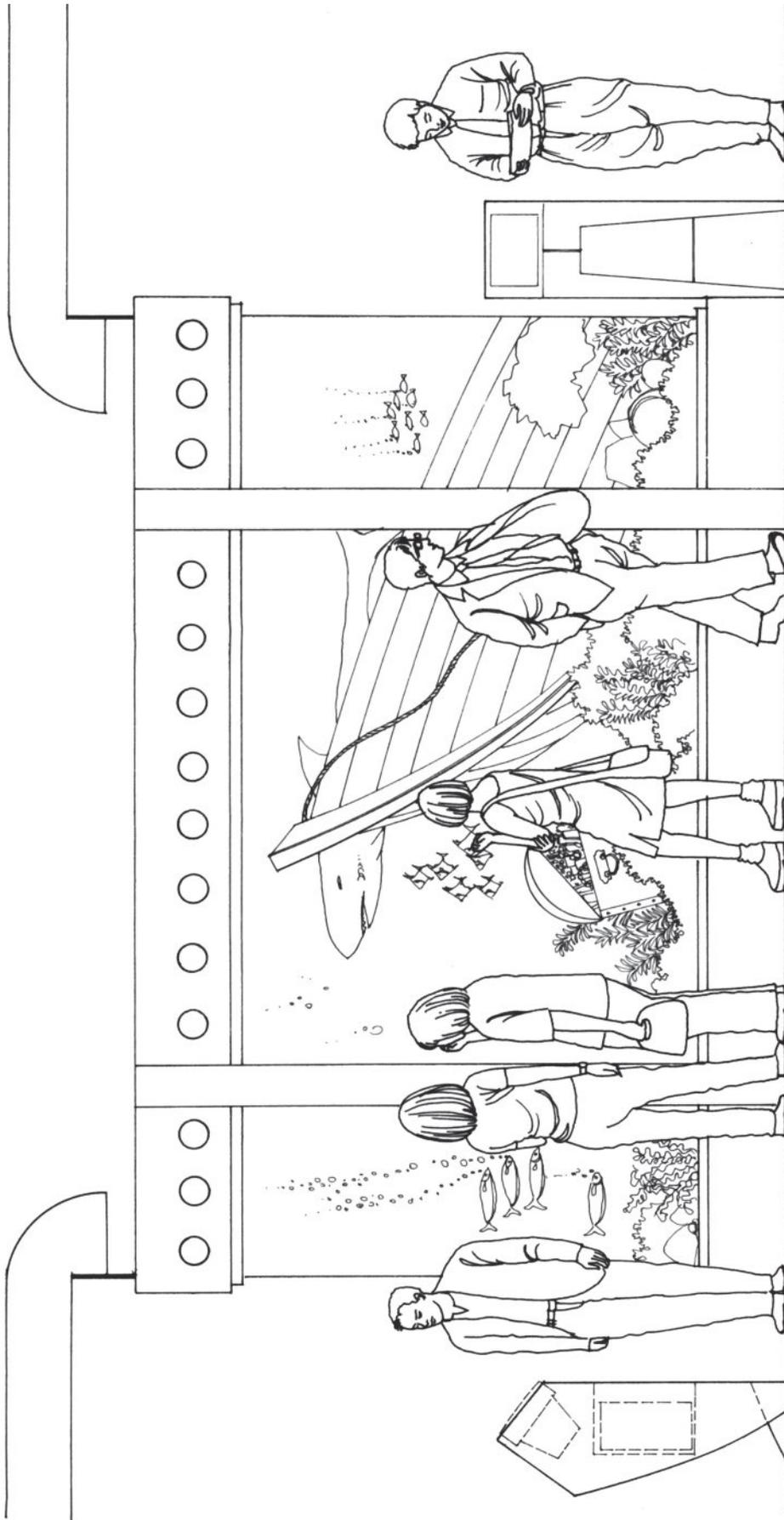
จากภาพตัวอย่าง ใช้เส้นระดับตาที่ความสูง 1.60 เมตรจากพื้น



INTERIOR PERSPECTIVE ภาพนี้กำหนดเส้นระดับตาที่ 1.70 เมตร



EXTERIOR PERSPECTIVE ภาพนี้กำหนดเส้นระดับตาที่ 1.80 เมตร



ELEVATION (not to scale) เราสามารถนำภาพคนไปประยุกต์ใช้กับรูปด้านได้ โดยเลือกสัดส่วนให้เหมาะสมกับภาพที่นำเสนอ

เทคนิคการฝึกฝน

1. ฝึกฝนด้วยการลอกลาย (tracing) โดยใช้กระดาษลอกลายหรือกระดาษไข หรือตู้ไฟ ทาบลงบนแบบ แล้วใช้ปากกาหมึกดำลอกตาม ทำซ้ำๆ บ่อยๆ จนจำลายเส้นได้ แล้วทดลองวาดด้วยตัวเอง

2. ฝึกฝนด้วยการวาดเส้น (drawing) โดยดูจากแบบแล้วใช้ดินสอร่างตามแบบลงบนกระดาษ เมื่อได้ภาพที่ใกล้เคียงแบบแล้วจึงใช้ปากกาหมึกดำตัดเส้น ทำซ้ำๆ บ่อยๆ จนจำลายเส้นได้ แล้วทดลองวาดด้วยตัวเอง

3. ฝึกฝนด้วยการลอกลายจากแบบที่เป็นภาพถ่าย โดยใช้กระดาษลอกลายหรือกระดาษไข หรือตู้ไฟ ทาบลงบนแบบที่เป็นภาพถ่าย ซึ่งสามารถหาได้จากหนังสือ นิตยสารต่างๆ แล้วใช้ปากกาหมึกดำลอกเฉพาะลายเส้นออกมา ทำซ้ำๆ บ่อยๆ จนจำลายเส้นได้ แล้วทดลองวาดด้วยตัวเอง

4. ฝึกฝนด้วยการวาดเส้นจากแบบที่เป็นภาพถ่าย โดยดูจากแบบแล้วใช้ดินสอร่างตามแบบลงบนกระดาษ เมื่อได้ภาพที่ใกล้เคียงแบบแล้วจึงใช้ปากกาหมึกดำตัดเส้น ทำซ้ำๆ บ่อยๆ จนจำลายเส้นได้ แล้วทดลองวาดด้วยตัวเอง

Female Figure : ภาพลายเส้นผู้หญิง

scale 1:75



