

# หลักสูตรระยะสั้น

## เทคนิคการปั้นต้นแบบ ตุ๊กตามอนสเตอร์



สถาบันถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ชุมชน  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

หลักสูตรระยะสั้น

เทคนิคการปั้นต้นแบบ  
ตุ๊กตามอนสเตอร์

# บทนำ

การพัฒนาองค์ความรู้และทักษะด้านงานหัตถกรรมถือเป็นหัวใจสำคัญของ การยกระดับเศรษฐกิจฐานราก โดยเฉพาะงานเซรามิกซึ่งเป็นหนึ่งในภูมิปัญญา จากท้องถิ่นที่สืบทอดมาอย่างยาวนาน มีศักยภาพในการต่อยอดเชิงพาณิชย์ และเป็นอาชีพที่สามารถสร้างรายได้ที่ยั่งยืน โครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการและ ถ่ายทอดองค์ความรู้เทคโนโลยีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และเครื่องปั้นดินเผาเซรามิก จึงเกิดขึ้น เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของชุมชนในการยกระดับผลิตภัณฑ์ จากภูมิปัญญาท้องถิ่น ชุมชน ผู้ผลิตสร้างสรรค์ที่มีมูลค่าเพิ่ม โดยมุ่งเน้น การพัฒนาทักษะทั้งในด้านความรู้เชิงทฤษฎีและการฝึกฝนปฏิบัติจริงอย่างเข้มข้น

หลักสูตรระยะสั้นที่จัดทำภายใต้โครงการนี้ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับ ศักยภาพตามบริบทของชุมชนในแต่ละพื้นที่ และกลุ่มนักเรียนหรือบุคคลที่มีความ สนใจทั่วไป โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เข้าใจง่าย เข้าถึงได้จริง และสามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตนเองได้อย่างมี ประสิทธิภาพ รวมทั้งฝึกทักษะด้านศิลปะให้กับเยาวชน ทั้งนี้เนื้อหาภายในหลักสูตร ครอบคลุมองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีการปั้น การตกแต่ง การขึ้นรูป การพิมพ์สี การหล่อแม่พิมพ์ ตลอดจนเทคนิคการสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ผลิตภัณฑ์ ด้วยการ ออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบมี ส่วนร่วมระหว่างวิทยากรและผู้เข้าร่วมอบรมในลักษณะเวิร์กชอป (Workshop)

ศูนย์เรียนรู้และถ่ายทอดเทคโนโลยีเซรามิก สถาบันถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ชุมชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ได้ตระหนักถึงบทบาทในการขับเคลื่อน องค์ความรู้และเทคโนโลยีให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายอย่างทั่วถึงและเป็นรูปธรรม จึง ได้ดำเนินการจัดทำหลักสูตรระยะสั้นชุดนี้ขึ้น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอด ความรู้สู่การปฏิบัติจริงได้ พร้อมส่งเสริมให้เกิดเครือข่ายความร่วมมือทางด้านการ พัฒนาเซรามิกในระดับชุมชน อันจะนำไปสู่การยกระดับและพัฒนาคุณภาพชีวิต ของประชาชนในระยะยาวอย่างมั่นคงและยั่งยืน

# สารบัญ

โครงสร้างหลักสูตรระยะสั้น เทคนิคการปั้นแบบตุ๊กตามอนสเตอร์	1
เนื้อหาการฝึกอบรมตามหลักสูตร	4
วิธีการปั้นแบบตุ๊กตามอนสเตอร์	9
กระบวนการเรียนรูและสร้างสรรค์หลักสูตรเซรามิก	15

# โครงสร้างหลักสูตรระยะสั้น

หลักสูตรระยะสั้น  
เทคนิคการปั้นดินแบบตุ๊กตามอนสเตอร์  
จำนวน 16 ชั่วโมง

## ความเป็นมา

การออกแบบและสร้างสรรค์ตุ๊กตามอนสเตอร์เป็นกระบวนการที่ผสมผสานจินตนาการ ศิลปะและทักษะเชิงช่างในการปั้นดินเผาเซรามิก ซึ่งกำลังได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในด้านของสะสม งานตกแต่ง และของที่ระลึก โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนและผู้สนใจงานสร้างสรรค์แนวความคิดร่วมสมัย ด้วยเหตุนี้จึงควรมีการพัฒนาหลักสูตรที่เน้น **การลงมือปฏิบัติจริง** ในการออกแบบและปั้นตุ๊กตามอนสเตอร์ เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านศิลปะ ประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาในรูปแบบใหม่ และพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ ศูนย์เรียนรู้และถ่ายทอดเทคโนโลยีเซรามิก ได้จัดทำหลักสูตรนี้ขึ้นเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ และทักษะในการปั้นดินแบบตุ๊กตามอนสเตอร์ ตั้งแต่กระบวนการออกแบบ โครงสร้าง การขึ้นรูป และการตกแต่งผิว โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติการตลอดหลักสูตร และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ต่อยอดเพื่อสร้างรายได้หรือต่อยอดสู่ผลิตภัณฑ์ในเชิงสร้างสรรค์ที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว

## หลักการของหลักสูตร

หลักสูตรนี้เน้นการถ่ายทอดความรู้และทักษะในการออกแบบและปั้นดินแบบตุ๊กตามอนสเตอร์ โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้ตั้งแต่แนวคิด การร่างแบบ การสร้างโครงสร้างพื้นฐาน การปั้นรูปทรง และการตกแต่งผิวหน้าในรูปแบบต่างๆ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง พร้อมการแนะนำจากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้สามารถผลิตชิ้นงานที่มีคุณภาพ และสร้างเอกลักษณ์ในงานปั้นของตนเองได้อย่างชัดเจน

## จุดประสงค์ของหลักสูตร

1. เพื่อเสริมสร้างทักษะการออกแบบตัวการ์ตูนมอนสเตอร์อย่างสร้างสรรค์
2. เพื่อฝึกฝนเทคนิคการปั้นดินในรูปแบบ 3 มิติ
3. เพื่อเรียนรู้ขั้นตอนการขึ้นรูปและตกแต่งพื้นผิวตุ๊กตา
4. เพื่อส่งเสริมการต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีมูลค่าเพิ่ม

## กลุ่มเป้าหมาย

1. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ เยาวชน นักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไปที่สนใจงานศิลปะ งานปั้น หรือผู้ที่ต้องการสร้างผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์แนวใหม่
2. สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบตลอดหลักสูตร
3. มีความพร้อมในการทำงานปฏิบัติร่วมกับผู้อื่นในสถานที่ฝึกจริง

ระยะเวลา จำนวน 16 ชั่วโมง

## โครงสร้างหลักสูตร

1. แนวคิดและการออกแบบมอนสเตอร์ (2 ชั่วโมง) เรียนรู้กระบวนการคิดสร้างสรรค์ และ ออกแบบคาแรกเตอร์มอนสเตอร์ รวมถึงการร่างแบบเพื่อใช้เป็นต้นแบบก่อนลงมือสร้างชิ้นงานจริงในภาคปฏิบัติ
2. การสร้างโครงสร้างเบื้องต้น (3 ชั่วโมง) ฝึกการขึ้นโครงดินเพื่อเป็นแกนของตุ๊กตา โดยเน้นสัดส่วน ความสมดุล และความแข็งแรงของรูปทรง เพื่อรองรับการปั้นรายละเอียดในขั้นตอนถัดไป
3. การปั้นรูปทรงและรายละเอียดตัวตุ๊กตา (5 ชั่วโมง) เรียนรู้เทคนิคการปั้นพื้นฐาน ปั้นอวัยวะ ลักษณะเฉพาะของมอนสเตอร์ และจัดองค์ประกอบให้สมบูรณ์ตามแบบร่าง ด้วยการลงมือปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง
4. การตกแต่งพื้นผิวและรายละเอียดพิเศษ (3 ชั่วโมง) ใช้เครื่องมือแต่งพื้นผิว เติมลวดลาย เครื่องแต่งกาย หรือองค์ประกอบพิเศษ เพื่อสร้างความโดดเด่นและเอกลักษณ์ให้กับตัวตุ๊กตาแต่ละชิ้น
5. การเก็บงานและเตรียมผลงานนำเสนอ (2 ชั่วโมง) ฝึกการเก็บรายละเอียดชิ้นงาน เช่น การลบรอยต่อ ปรับรูปทรง และเตรียมพื้นผิวให้พร้อมแสดง รวมถึงจัดเตรียมข้อมูลนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์
6. สรุปผลและสะท้อนการเรียนรู้ (1 ชั่วโมง) จัดกิจกรรมสะท้อนความคิดเห็น แบ่งปันแนวคิดและประสบการณ์ พร้อมสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงพัฒนาการและศักยภาพของตนเอง

## วิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ใช้วิธีบูรณาการระหว่างทฤษฎีกับปฏิบัติ โดยเริ่มจากการเรียนรู้แนวคิด ร่างแบบ ไปจนถึงการลงมือป็นจริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเห็นผลลัพธ์เป็นรูปธรรม กระบวนการเรียนรู้เน้นการมีส่วนร่วม การทดลองทำจริง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสะท้อนผลการเรียนรู้ในตอนท้าย ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการออกแบบและการป็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## สื่อการเรียนรู้

1. ใบความรู้และคู่มือประกอบการอบรม
2. วัสดุอุปกรณ์ ได้แก่ ดินเซรามิก แผ่นรองป็น ลวดตัด แปรง น้ำ และเครื่องมือป็นพื้นฐาน
3. พื้นที่ฝึกปฏิบัติจริง พร้อมโต๊ะทำงาน และอุปกรณ์ครบชุด

## การวัดและประเมินผล

1. ประเมินผลจากผลงานต้นแบบตุ๊กตามอนสเตอร์ที่ผู้เรียนป็น
2. ประเมินผลจากการมีส่วนร่วมและความสม่ำเสมอในการเข้าร่วมกิจกรรม

## การจบหลักสูตร

1. ผู้เรียนต้องเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 90% ของเวลาเรียนทั้งหมด
2. ต้องผ่านเกณฑ์การประเมินผลงานป็นต้นแบบที่มีความสมบูรณ์และตรงตามแนวทางที่เรียนรู้

## ผู้จัดทำหลักสูตร / วิทยากร

1. นายสิงหล วิชาเยะ
2. นายคเชนทร์ เครือสาร

# เนื้อหาการฝึกอบรมตามหลักสูตร

## ชนิดของดิน

ดินเป็นวัสดุที่สำคัญสำหรับใช้ในการทำงานหรือใช้ในการผลิตชิ้นงานหรือใช้ในการผลิตชิ้นงาน เช่นใช้ในการปั้นต้นแบบทำแม่พิมพ์รวมกระทั่งใช้ในการผลิตชิ้นงาน ซึ่งดินแต่ละชนิดต้องนำมาใช้ให้เหมาะสม ความเหนียวของเนื้อดินจะมาก หรือ น้อยขึ้นอยู่กับการใช้งาน ดินเมื่อถูกขุดขึ้นมาแล้วจะแยกออกได้เป็นสองชนิด ดินหยาบ หรือ ดินปฐมภูมิคือดินที่ยังสลายตัวไม่หมดจากหินต้นกำเนิด ดินประเภทนี้มีความเหนียวน้อย เนื่องจากอนุภาคของเนื้อดินมีขนาดใหญ่ และ ดินตะกอน หรือ ดินทุติยภูมิ เป็นดินที่เกิดจากการชะล้างหรือถูกกัดกร่อนด้วยแรงทางธรรมชาติได้แก่ ลม ฝน หรือ กระแสน้ำ ดินประเภทนี้จะถูกพามาจากแหล่งหินที่กำเนิดโดยการกระทำของธรรมชาติ ซึ่งมีผลทำให้เกิดการผสมผสานกันและแตกตัวของแร่ธาตุ จึงทำให้ดินชนิดนี้มีความละเอียดและมีความเหนียวมากขึ้น (ปุณณรัตน์ พิชญไพบุลย์, 2538:6)

## 1.ดินเหนียวสำหรับทำต้นแบบ

ดินเหนียวเป็นวัสดุที่เกิดขึ้นได้เองตามธรรมชาติมีคุณสมบัติเมื่อผสมกับน้ำในอัตราส่วนที่พอดีจะมีความเหนียวเกาะและรวมตัวกันง่าย (วิเชียร อินทรกระติก, 2539:37) ดินเหนียวที่ใช้สำหรับปั้นต้นแบบควรเป็นดินที่มีความเหนียวสูงสามารถเก็บความชื้นได้นาน และมีเนื้อละเอียดไม่มีกรวด หรือ เม็ดทรายปนเพราะเวลาตากแห้งพื้นผิวของต้นแบบจะได้มีความเรียบร้อยตามต้องการ ดินเหนียวที่ใช้ในการปั้นต้นแบบไม่ควรอ่อนหรือแข็งจนเกินไป ต้องนวดดินเหนียวให้มีความนิ่มสม่ำเสมอ หากเนื้อดินมีความแข็งอ่อนไม่เท่ากันจะทำให้การขึ้นรูปทรงและปรับพื้นผิวยาก การนวดด้วยเครื่องนวด เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ใช้แทนการนวดด้วยมือจะช่วยให้ดินที่นวดมีความนิ่มสม่ำเสมอได้ง่ายขึ้นในการปั้นต้นแบบ ถ้าต้นแบบไม่ใหญ่มากก็สามารถใช้ขึ้นรูปต้นแบบด้วยดินน้ำมัน สำหรับการเก็บรักษาดินเหนียวนั้นควรเก็บไว้ในถุงมัดปากถุงให้แน่น หรือ ในกล่องที่มีฝาปิดเพื่อป้องกันไม่ให้ถูกอากาศเพราะจะทำให้ดินแข็งตัวซึ่งจะยากต่อการปั้นในครั้งต่อไป

## 2. ดินสำหรับก้อนพิมพ์

ใช้สำหรับก้อนแบบเพื่อใช้ในการหล่อแม่พิมพ์ ดินที่ใช้ก้อนแบบจะมีความเหนียวน้อยกว่าดินที่ใช้ปั้นต้นแบบ แต่มีความละเอียดสามารถปรับแต่งหรือทำให้เรียบง่ายอีกทั้งยังไม่ติดแบบ หรือ แม่พิมพ์มากจนเกินไปหากไม่มีดินก้อนแบบจะใช้ดินเหนียวสำหรับปั้นต้นแบบก็ได้ แต่เวลากั้นดินเหนียวเมื่อดินจะติดชิ้นงานหรือแม่พิมพ์มากทำให้ยากต่อการทำความสะอาด สำหรับการเก็บรักษานั้นควรเก็บไว้ในถุงมิดชิดหรือในถังพลาสติกที่มีฝาปิด จะทำให้เก็บรักษาความชื้นของดินไว้ได้นาน

## 3. ดินสำหรับขึ้นรูปชิ้นงาน

ดินที่ใช้สำหรับขึ้นรูปชิ้นงานควรเป็นดินที่มีเนื้อละเอียดและควรมีความเหนียวอยู่ในเนื้อดินบ้าง เพราะการอัดขึ้นรูปด้วยแรงดันสูงจะใช้ลมไล่น้ำออกจากแม่พิมพ์ หากใช้ดินที่ไม่มีความเหนียวเวลาอัดขึ้นงานแล้ว น้ำที่ออกจากแม่พิมพ์ จะทำให้ผิวหน้าของชิ้นงานละลายเสียหายได้ การนำดินจากแหล่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติมาใช้ในการปั้นกันก็เนื่องจากเนื้อดินยังมีสิ่งเจือปนอยู่ นอกจากนี้ยังมีการหดและขยายตัวที่ไม่สม่ำเสมอ เนื้อดินในบางชนิดไม่มีความเหนียวสำหรับการขึ้นรูปด้วยเครื่องขึ้นรูปแรงดันสูง (RAM PRESS) หรือ บางชนิดมีสีที่ไม่ตรงกับความต้องการเนื้อดินบางชนิดไม่สามารถเผาที่อุณหภูมิสูงได้ เนื่องจากปริมาณของสารฟลักซ์ในเนื้อดินมีมากโครงสร้างทางเคมี หรือ คุณสมบัติทางกายภาพในเนื้อดิน ดินสำหรับขึ้นรูปในการอัดด้วยแรงดันสูง เนื้อดินต้องมีคุณสมบัติเหมาะสมกับชนิดของผลิตภัณฑ์ที่จะขึ้นรูป คือเนื้อดินมีความเหนียวสามารถที่จะขึ้นรูปได้ดีพอสมควร ความเหนียวในเนื้อดินสามารถจะเพิ่มได้โดยการเติมดินเบโทไนต์หรือดินดำ (BALL CLAY) ลงในเนื้อดินขาว

## การออกแบบลวดลาย

การออกแบบลวดลายที่ดีนั้นต้องอาศัยส่วนประกอบ ซึ่งการออก หมายถึง การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ โดยวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุและการผลิตสิ่งของนั้น

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนเพื่อที่จะได้ลงมือทำและรู้จักวิธีการใช้วัสดุวิธีการ เพื่อให้ทำตามแบบที่ต้องการ โดยให้สอดคล้องกับลักษณะและรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความสร้างสรรค์

## องค์ประกอบของการออกแบบ

ในการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบ ถ้ามีความเข้าใจองค์ประกอบของการออกแบบก็จะช่วยให้เสริมสร้างให้สามารถออกแบบได้เหมาะสม น่าดู น่างาม และมีความกลมกลืน จึงจะสามารถถ่ายทอดความคิดให้เป็นงานออกแบบและเป็นแบบอย่างน่าสนใจได้ การออกแบบและงานศิลปะไม่สามารถแยกออกจากกันอย่างชัดเจนได้ นักออกแบบจำเป็นต้องศึกษาเรื่องของศิลปะถึงจะสามารถออกแบบได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน ดังนั้นต้องมีความรู้พื้นฐานเพื่อใช้สำหรับการนำไปประยุกต์ในการออกแบบ

## จุด (POINT)

เป็นองค์ประกอบของศิลปะอันแรกนำมาใช้ออกแบบ เป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุดของการออกแบบ แม้ว่าตัวของจุดเองไม่มีทั้งความกว้าง ความยาว แต่เมื่อนำมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสมและซ้ำๆกัน จะทำให้เห็นเป็นเส้น รูปร่าง พื้นผิวได้  
เส้น(LINE)

เส้นเกิดจากจุดหลายๆจุดเชื่อมต่อกัน หรือหมายถึงจุดหลายจุดที่เคลื่อนไหวในบริเวณที่ว่าง เส้นสามารถแสดงถึงความรู้สึกต่างๆได้ เมื่อเส้นนำมาประกอบกันช่วยทำให้เห็นเป็นรูปร่างและลวดลายได้ รวมทั้งทำให้เกิดภาพลวงตาได้

## เส้น(LINE)

เส้นเกิดจากจุดหลายๆจุดเชื่อมต่อกัน หรือหมายถึงจุดหลายจุดที่เคลื่อนไหวในบริเวณที่ว่าง เส้นสามารถแสดงถึงความรู้สึกต่างๆได้ เมื่อเส้นนำมาประกอบกันช่วยทำให้เห็นเป็นรูปร่างและลวดลายได้ รวมทั้งทำให้เกิดภาพลวงตาได้

## สี(COLOR)

เกิดจากการแสงของดวงอาทิตย์ส่องกระทบวัตถุ แล้ววัตถุนั้นบางสีไว้พร้อมๆกับสะท้อนบางสีออกมาสู่สายตาเรา เช่นการที่เราเห็นหญ้าเป็นสีเขียว เกิดจากการที่หญ้าดูดเอารังสีของสีแดงและม่วงน้ำเงินไว้ และสะท้อนแสงสีเขียวออกมาสู่การมองของเราเพียงสีเดียว สามารถกระตุ้นความรู้สึกของผู้พบเห็นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันมากกว่าองค์ประกอบอื่น

## ผิวสัมผัส(TEXTURE)

ลักษณะภายนอกของวัตถุที่เราสามารถเห็นได้เป็นจุดแรกก็คือ ผิวสัมผัส ลักษณะของผิวสัมผัสที่เห็นด้วยสายตาว่าผิวของวัตถุนั้นมีผิวหยาบ ขรุขระ ด้าน ละเอียด มัน สามารถชักนำไปสู่ความรู้สึกของผู้ดูได้ นอกจากนี้ยังประกอบไปด้วยเรื่องของ -บริเวณว่าง -จังหวะ-ความสมดุล -การเน้น-เอกภาพ เป็นต้น

องค์ประกอบของการออกแบบดังที่กล่าวข้างต้นนั้น เป็นพื้นฐานของหลักในการออกแบบ โดยสิ่งเหล่านี้สามารถทำให้เราเข้าใจได้อย่างชัดเจนเป็นคุณสมบัติของแต่ละอย่างแนะนำมาเลือกใช้กับงานได้อย่างเหมาะสม

## การจัดองค์ประกอบ

การจัดองค์ประกอบในการออกแบบเครื่องปั้นดินเผาจัดได้ว่ามีความสำคัญ เพื่อให้ชิ้นงานที่ออกแบบมีความงดงาม ความสัมพันธ์ของงานนั้กออกแบบต้องเรียนรู้การจัดองค์ประกอบของศิลปะ ประกอบด้วยลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบและผลิตได้โดยไม่เกิดความเสียหายต่อชิ้นงาน การจัดองค์ประกอบควรคำนึงถึงความสมดุล ความกลมกลืน การตัดกัน จังหวะ สีลา สัดส่วน ขนาด และ เอกภาพ เป็นต้น

## ความสมดุล

ความสมดุลโดยทั่วไป หมายถึง การถ่วงน้ำหนักหรือแรงปะทะที่เท่ากัน ความเท่าเทียมกัน ความเสมอภาคกัน สามารถถ่วงหรือคานน้ำหนักกันได้พอดีไม่โน้มเอียงหนักไปทางด้านใดด้านหนึ่งมากเกินไปหรือมีการได้เปรียบเสียเปรียบ (ประสพ ลีเหมือดภัย , 2543 : 64)

### 1. ความสมดุลที่มีสัดส่วนที่เท่ากัน

เป็นรูปแบบความสมดุลที่สร้างได้ง่ายที่สุด สมดุลที่มีสัดส่วนเท่ากัน หมายถึง การที่รูปทั้งหมดปรากฏตามที่จุดเดียวกันอีกด้านหนึ่งของแกนกลางเหมือนกับข้างหนึ่งเป็นกระจกเงาของอีกข้างหนึ่ง คนมักจะคุ้นเคยกับความสมดุลเท่ากันแบบนี้ ซึ่งนักจิตวิทยาหลงความเห็นว่า เป็นเพราะร่างกายของคนมีสมดุลเท่ากัน จึงแสดงออกเป็นสัดส่วนที่เท่ากัน

### 2. ความสมดุลที่ไม่เท่ากัน

ความสมดุลที่ไม่เท่ากันเกิดจากสิ่งที่ไม่เหมือนกัน มีน้ำหนักเท่ากัน และดึงดูดยาวตาเท่านั้น เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ความสมดุลไม่ปกติ ลักษณะดังกล่าวจะดูไม่เป็นทางการ (ไม่สงบนิ่ง) มีความประณีต ชับซ้อน เคลื่อนไหวมากกว่าสมดุลเท่ากัน ซึ่งเป็นเหมือนกระจกเงาเท่านั้น ความสมดุลไม่เท่ากันมีองค์ประกอบมากมายที่ช่วยให้สิ่งที่ไม่เหมือนกันมีความสมดุล

## ความสมดุลที่ไม่เท่ากันเกิดขึ้นได้ด้วยส่วนประกอบดังนี้

- 1). ความสมดุลด้วยสี
- 2). ความสมดุลด้วยค่าน้ำหนักสี
- 3). ความสมดุลด้วยรูปทรง
- 4). ความสมดุลด้วยพื้นผิว
- 5). ความสมดุลด้วยตำแหน่งภาพ
- 6). ความสมดุลด้วยทิศทาง

### 3. ความสมดุลแบบรัศมี

ความสมดุลแบบรัศมี คือ ส่วนประกอบทั้งหมดจะกระจายออกไปจากจุดศูนย์กลางอันเดียวกัน มักใช้ในงานหัตถกรรมประเภท เช่น การผลิตถ้วย ชามกระเบื้อง เครื่องปั้นดินเผา ซึ่งมักนิยมทำลวดลายในลักษณะความสมดุลแบบรัศมีลงในการ ชาม เพื่อเป็นการตกแต่งให้สวยงาม ความสมดุลแบบรัศมีพบมากในเครื่องเพชรพลอย

### 4. ความสมดุลแบบทั่วทั้งภาพ

ความสมดุลทั่วทั้งภาพ จะมีทุกส่วนของภาพมีน้ำหนักเท่ากันและดึงดูดสายตาเท่าๆกัน เรียกว่า ALLOVER PATTERN เป็นความสมดุลเท่ากันที่มีลักษณะเฉพาะตัวไปอีกแบบ (นพวรรณ หมั่นทรัพย์, 2539)

# กระบวนการวิธีการผลิต/ วิธีการดำเนินงาน

## 1. การเตรียมอุปกรณ์

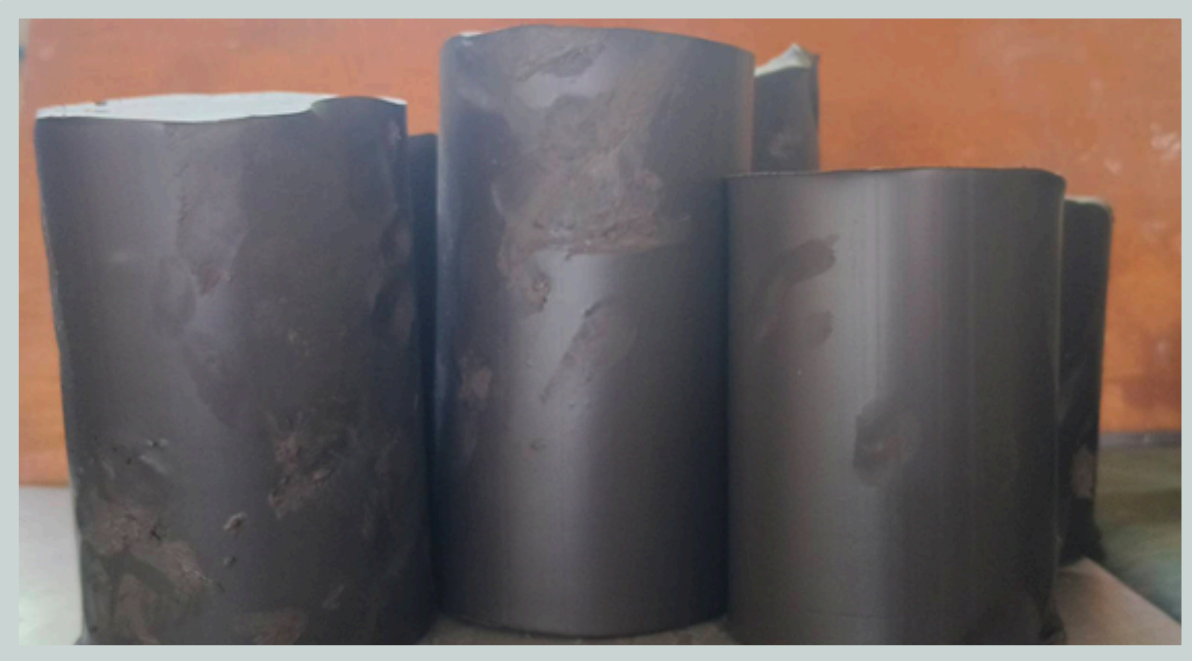
1. แผ่นกระดาษรองชิ้นงาน
2. ดินสอ
3. กระดาษรองชิ้นงาน
4. เครื่องมือตักแต่งชิ้นงาน
5. ไขมีด
6. ผ้าเช็ดมือ
7. ปากกาสีต่างๆ
8. ฟองน้ำเช็ดชิ้นงาน
9. อุปกรณ์เครื่องมืออื่นๆ



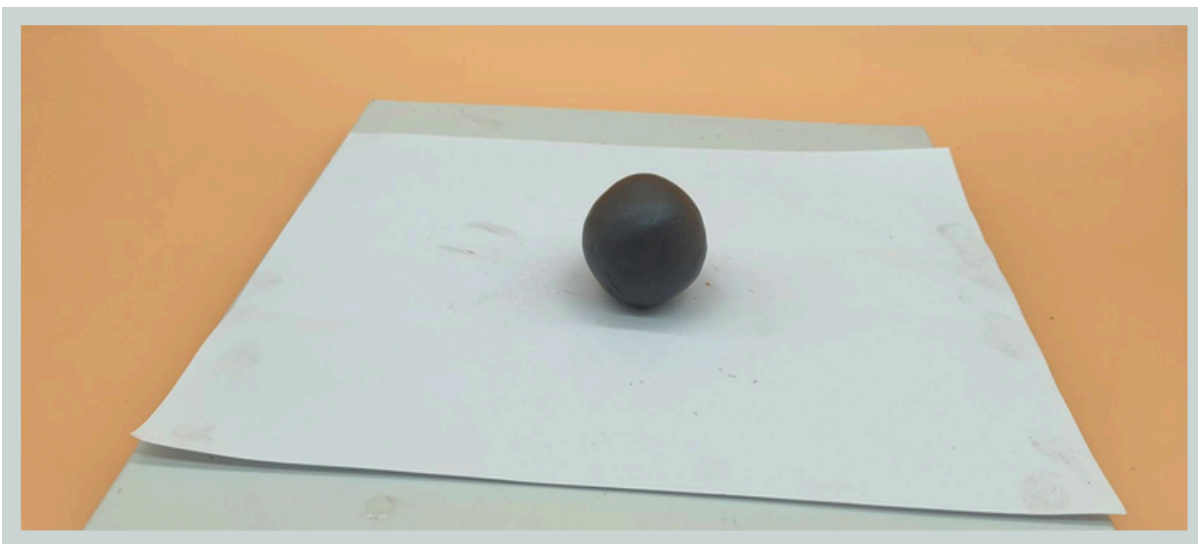
## 2.สเก็ตซ์งานที่จะปั้นด้วยปากกา



### 3.ดินสโตนแวร์ที่ใช้ปั้นชิ้นงาน



### 4.ปั้นดินเป็นก้อนกลมๆมีขนาดใกล้เคียงกับชิ้นงาน



## 5. ใช้นิ้วมือกดตรงกลางแล้วหมุนไปรอบๆ ให้ทั่วและความหนาบางใกล้เคียงกันมากที่สุด



## 6. บีบจับตัดตัดต่อรูปทรงที่ต้องการ



## 7. ใช้เครื่องมือตักแต่งผิวให้เรียบเนียน



## 8.รอให้ชิ้นงานหมาดใช้ใบเลื่อยปรับขูดผิวให้มีความสม่ำเสมอ



## 9.ใช้เหล็กแหลมเจาะที่ตุ่ดชิ้นงานเพื่อให้มีอากาศไหลเวียนและป้องกันการเกาะเวลาเผาชิ้นงาน



## 10.เมื่อชิ้นงานแห้งใช้ฟองน้ำชุบน้ำหมาดๆ เช็ดชิ้นงานให้เรียบเนียน



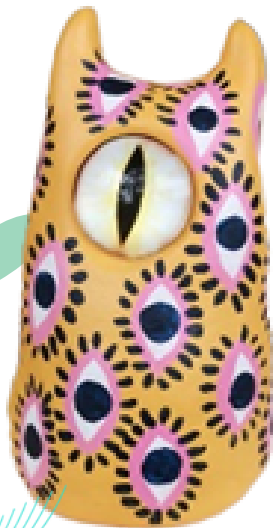
## 11. ชิ้นงานสำเร็จทึงไว้ให้แห้งสนิทเพื่อรอการเผา





# ตัวอย่างผลงาน

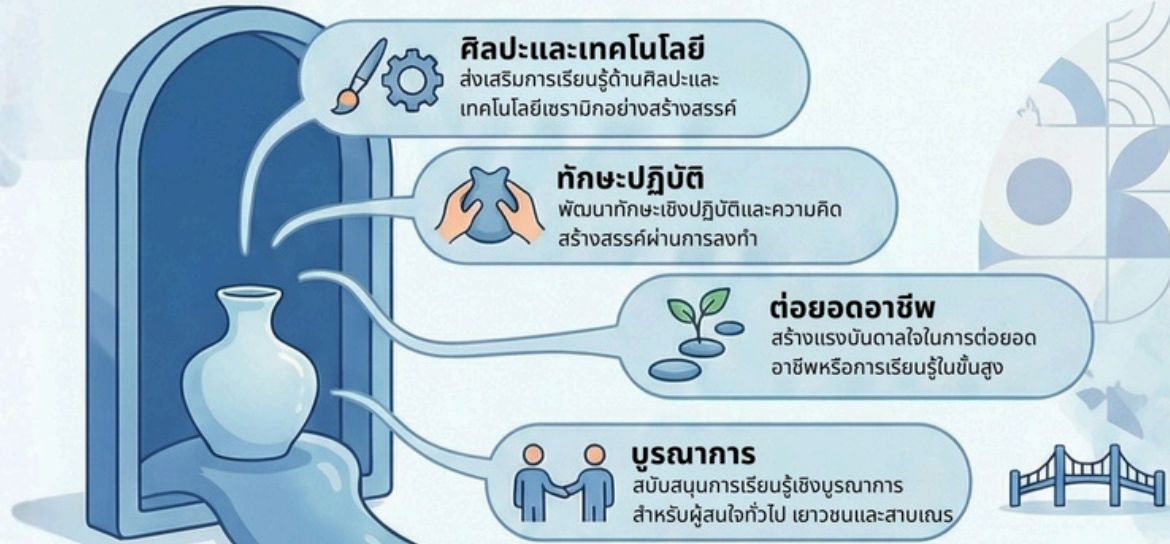
# ตัวอย่างผลงาน การปั้นกั๊ส





# เรียนรู้และสร้างสรรค์กับ หลักสูตรเทคโนโลยีเซรามิก

หลักสูตรบริการวิชาการระยะสั้น "เทคโนโลยีเซรามิกเพื่อการเรียนรู้และการสร้างสรรค์"  
จัดโดยสถาบันถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ชุมชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา  
เปิดโลกการเรียนรู้ด้านศิลปะและเทคโนโลยีเซรามิกผ่านการลงมือปฏิบัติจริง



## หลักสูตรระยะสั้น

- 1 ปั้นแบบตุ๊กตามอนสเตอร์**  
เรียนรู้กระบวนการออกแบบและปั้นขึ้นรูปตามแนวคิดที่สร้างสรรค์
- 2 เฟ้นกีสีตุ๊กตาเซรามิก**  
ฝึกฝนการใช้สีเซรามิกเพื่อตกแต่งชิ้นงานให้เกิดมิติและความสวยงาม
- 3 การทำต้นแบบและหล่อเทียน**  
เรียนรู้การออกแบบต้นแบบการทำพิมพ์ซิลิโคนและการหล่อเทียน
- 4 ตกแต่งเทียนและปิดทองคำเปลว**  
ฝึกทักษะการตกแต่งอย่างประณีตเพื่อสร้างผลงานที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรม

**ค่าธรรมเนียมหลักสูตร**  
200 - 300 บาท/คน

**พิเศษ! เหน็บจ่าย 4 หลักสูตร**  
800 - 1,200 บาท/คน

**ติดต่อสอบถาม**  
สถาบันถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ชุมชน มทร.ล้านนา  
โทรศัพท์ : 0 5392 1444 ต่อ 2770, 2766  
อีเมล : ctcc@rmutl.ac.th

# หลักสูตรระยะสั้น เทคนิคการปั้นต้นแบบตุ๊กตามอนสเตอร์

## ผู้เขียน

นายสิงหล วิชาเยะ  
นายกเซนทร์ เครือสาร

## เรียบเรียง

ว่าที่ร้อยตรีเกรียงไกร ศรีประเสริฐ

## บรรณาธิการ

ว่าที่ร้อยตรีเกรียงไกร ศรีประเสริฐ

## ที่ปรึกษา

ผศ.ดร. วรจักร เมืองใจ ผู้อำนวยการสถาบันถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ชุมชน  
อาจารย์ศรีธร อุปคำ รองผู้อำนวยการสถาบันถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ชุมชน  
ฝ่ายยุทธศาสตร์การนำไปใช้ประโยชน์

พิมพ์ครั้งที่ 1

ปีพิมพ์ 2569

จำนวน 19 หน้า

## จัดทำและเผยแพร่โดย

สถาบันถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ชุมชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา  
98 หมู่ 8 ต.ป่าป้อง อ.ดอยสะเก็ด จ.เชียงใหม่ 50220  
โทรศัพท์ : 0 5392 1444 ต่อ 2766 E-mail: cttc@rmutl.ac.th



**สถาบันถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ชุมชน  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา**