



งานวิจัยในชั้นเรียน
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์
เรื่องความรู้เบื้องต้นองค์ประกอบศิลป์โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

ผู้วิจัย

นางพชร หมายนาค

ดำเนินการวิจัยกับกลุ่มนักศึกษาระดับ ชั้นปีที่ 2 ห้อง 504ช
สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558
วิทยาลัยเทคโนโลยีวานิชบริหารธุรกิจ

คำนำ

สาเหตุของการจัดทำงานวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้เพื่อ ส่งเสริมให้นักเรียน เรียนอย่างมีความสุขต้องการให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้จากการใช้ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เป็นสื่อการเรียนการสอนในวิชาองค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์ เพื่อเพิ่มทักษะของผู้เรียนให้มีความรู้และเจตคติที่ดีต่อวิชาองค์ประกอบศิลป์ในงานคอมพิวเตอร์ และสามารถนำผลวิจัยนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในการเรียนการสอนต่อไป โดยการวิจัยครั้งนี้ได้ทำเป็นตารางบันทึกคะแนน 2 ครั้ง ก่อนเรียน และหลังเรียนและทำการสอนด้วย หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ เรื่องความรู้เบื้องต้นองค์ประกอบศิลป์ ก่อนและหลังการใช้ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ประกอบการเรียนการสอน ซึ่งนักเรียนจะได้นำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนและการทำงานต่อไป

ดังนั้นในการจัดทำกรวิจัยชิ้นนี้ ข้าพเจ้าหวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน และเป็นการเรียนการสอนที่นักเรียนจะได้รับความรู้ได้ดี

นางพชร หมายนาค

ผู้วิจัย

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
ความเป็นมาและสภาพปัญหา	1
วัตถุประสงค์ในการวิจัย	1
สมมติฐานงานวิจัย	1
ประโยชน์ของงานวิจัย	1
ขอบเขตงานวิจัย	2
วิธีดำเนินงานวิจัย	2
ผลการวิเคราะห์งานวิจัย	3
สรุปสรุปผลการวิจัย	5
ภาคผนวก	ค

1. ความเป็นมาและสภาพปัญหา

ในปัจจุบันโลกมีความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีเป็นอย่างมาก คอมพิวเตอร์จึงได้เข้ามา มีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้นทุกที ทำให้ประชากรที่อาศัยอยู่บนโลกมีการตื่นตัวและต้องปรับ วิถีชีวิตให้ทันอยู่รอดและทันต่อการเปลี่ยนแปลงนี้ จึงมีการนำ ICT มาใช้ในการจัดกิจกรรมการ เรียนการสอนด้วยวิธีที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยจึงศึกษาเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำคอมพิวเตอร์ และ เทคโนโลยีสารสนเทศไปพัฒนาความรู้ความสามารถและทักษะในการแสวงหาความรู้จึงได้จัดทำ สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เพื่อนำมาประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อ ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาให้นักศึกษาเกิดการพัฒนาตามศักยภาพ และสามารถใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องและสามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. วัตถุประสงค์งานวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาประสิทธิภาพสื่อการสอนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่องความรู้เบื้องต้นขององค์ประกอบศิลป์ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาองค์ประกอบศิลป์ สำหรับงานคอมพิวเตอร์
- 2.2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการใช้สื่อการสอนหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่องเรื่องความรู้เบื้องต้นขององค์ประกอบศิลป์ในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์

3. สมมติฐานงานวิจัย

- 3.1 นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อการสอนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) มีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4. ประโยชน์ของงานวิจัย

- 4.1 ปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนให้มีความหลากหลาย น่าสนใจ
- 4.2 เพื่อเพิ่มทักษะของผู้เรียนให้มีความรู้และเจตคติที่ดีต่อวิชาองค์ประกอบศิลป์ในงาน คอมพิวเตอร์
- 4.3 เพื่อเพิ่มทักษะในการแสวงหาความรู้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

5. ขอบเขตงานวิจัย

- 5.1 กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับ ปวช. 2 ห้อง 504ช ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558
- 5.2 ใช้แบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อการวัดผลคะแนนของผู้เรียน
- 5.3 ตั้งเกณฑ์ของช่วงคะแนนของแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อทำการเปรียบเทียบพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน
- 5.4 ทำการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการสอนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)
- 5.5 ใช้แบบทดสอบหลังเรียนเพื่อสรุปผล

6. วิธีดำเนินงานวิจัย

- 6.1 กลุ่มตัวอย่าง
 - 6.1.1 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวช.2 ห้อง 504ช ของวิทยาลัยเทคโนโลยีวานิชบริหารธุรกิจ จำนวน 37 คน
- 6.2 ระยะเวลา
 - 6.2.1 ระยะเวลาในการดำเนินงานวิจัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ 2558 ถึง เดือนกันยายน 2558
- 6.3 นวัตกรรมที่ใช้
 - 6.3.1 สื่อการสอนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)
 - 6.3.2 ผู้สอนจัดทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ
- 6.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
 - 6.4.1 ทำการทดสอบก่อนเรียน Pre-test กับนักศึกษาระดับชั้น ปวช.2 ห้อง 504ช ของวิทยาลัยเทคโนโลยีวานิชบริหารธุรกิจ จำนวน 37 คน ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่องความรู้เบื้องต้นองค์ประกอบศิลป์
 - 6.4.2 สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่องความรู้เบื้องต้นองค์ประกอบศิลป์
 - 6.4.3 เมื่อสอนจบบทเรียนแล้ว ทำการทดสอบหลังการเรียนอีกครั้งแล้วเก็บคะแนนการทดสอบหลังเรียน Post-test
 - 6.4.4 นำผลคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มาเปรียบเทียบกัน
- 6.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล
 - 6.5.1 เปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแล้วนำมาคิดเป็นร้อยละ เพื่อพัฒนาการเรียนเมื่อใช้สื่อการสอนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่องความรู้เบื้องต้นองค์ประกอบศิลป์

6.5.2 สรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ เรื่อง
ความรู้เบื้องต้นองค์ประกอบศิลป์ สำหรับนักศึกษาระดับชั้น ปวช.2 ห้อง 504ช
โดยใช้สื่อการสอนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

7. ผลการวิเคราะห์งานวิจัย

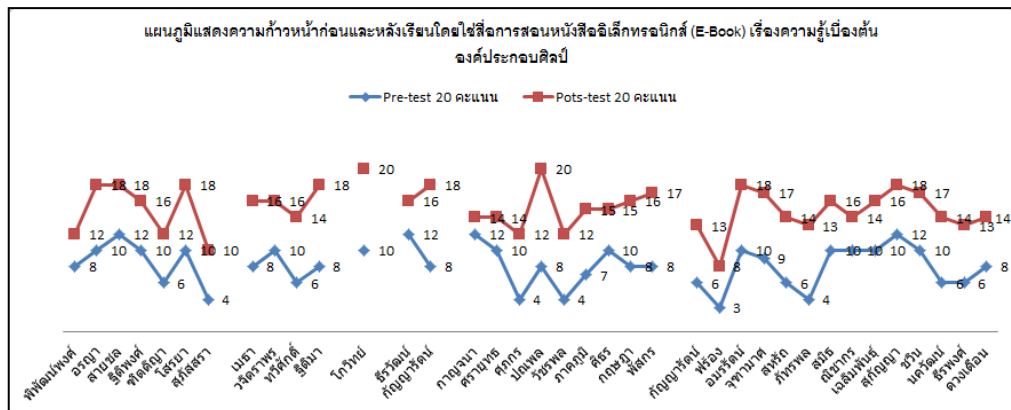
7.1 การวิเคราะห์งานวิจัยจากตารางคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน และคะแนน
สะสมของผู้เรียนเพื่อวัดระดับผลการเรียนเป็นรายบุคคล

ตารางที่ 1 ตารางสรุปผลคะแนนแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

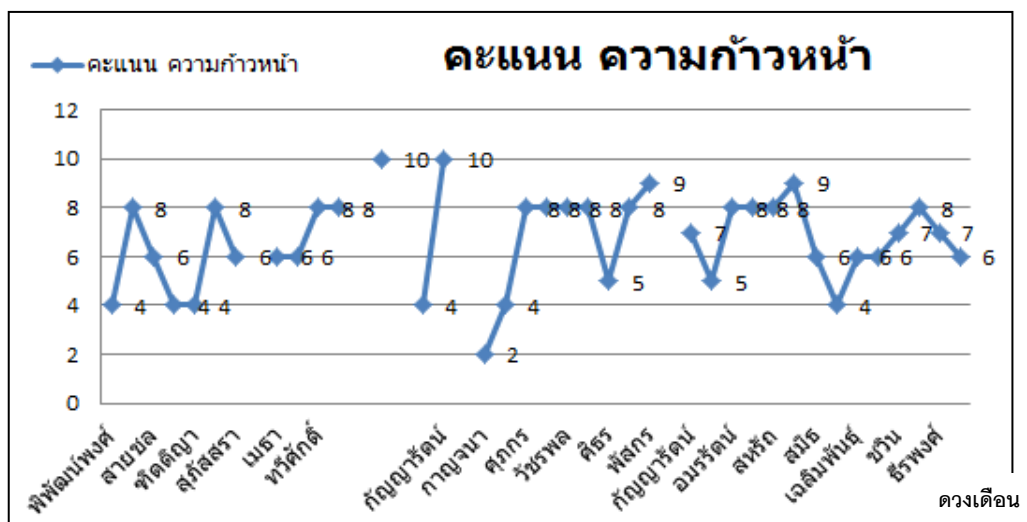
ลำดับที่	ชื่อ - ชื่อสกุล	Pre-test 20 คะแนน	Pots-test 20 คะแนน	คะแนน ความก้าวหน้า
1	นายพิพัฒน์พงศ์ สุดเยี่ยมยิ่ง	8	12	+4
2	นางสาวอรุณา หนูทอง	10	18	+8
3	นางสาวสายชล แดงอ่อน	12	18	+6
4	นายฐิติพงศ์ พวงจันทร์	10	16	+4
5	นางสาวทิตติญา ทวีประยูร	6	12	+4
6	นางสาวไสรยา หม่อมดา	10	18	+8
7	นางสาวสุภัทสรดา คำอ้าย	4	10	+6
8	นายเมธา แซ่เล้า	8	16	+6
9	นางสาวจิตรพร ลายศิลา	10	16	+6
10	นายทวิศักดิ์ แดงเรือง	6	14	+8
11	นางสาวฐิติมา กันวงศ์	8	18	+8
12	นายโกวิทย์ ทองขวัญแก้ว	10	20	+10
13	นายธีรวัฒน์ ศักดิ์ประเสริฐศรี	12	16	+4
14	นางสาวกัญญารัตน์ เดชจิตต์	8	18	+10
15	นางสาวกาญจนา กันหาไชย	12	14	+2
16	นายศรายุทธ ยานะดำ	10	14	+4
17	นายศุภกร เชื้อวชาญ	4	12	+8

18	นายปณพล พัฒโน	8	20	+8
19	นายวัชรพล มลคร	4	12	+8
20	นายภาคภูมิ ไชยะ	7	15	+8
21	นายศิธร ทองเล็ก	10	15	+5
22	นายกฤษฎา แจ่มศรีจันทร์	8	16	+8
23	นายพัสกร จันทิมา	8	17	+9
24	นางสาวกัญญารัตน์ นาคจาด	6	13	+7
25	นายพร้อม ทองหล่อ	3	8	+5
26	นางสาวอมรรัตน์ กาเข้มดีมะ	10	18	+8
27	นางสาวจุฑามาศ พุ่มโพธิ์ทองสกุล	9	17	+8
28	นายสิทธิ วงษ์ฟอง	6	14	+8
29	นายภัทรพล มิดดี	4	13	+9
30	นายสมิธ เทศเซ็น	10	16	+6
31	นางสาวณิชากร น้อยไธสงค์	10	14	+4
32	นายเฉลิมพันธุ์ ให่ไทย	10	16	+6
33	นางสาวสุกัญญา เพ็ญสูตร	12	18	+6
34	นายชวิน ศิรินันทวิทยา	10	17	+7
35	นายณควัฒน์ กาแก้ว	6	14	+8
36	นายธีรพงศ์ สร้อยเกษร	6	13	+7
37	นางสาวดวงเดือน นันพัน	8	14	+6
รวม		303	562	259

หมายเหตุ : แบบทดสอบ 40 ข้อ = 20 คะแนน



ภาพที่ 1 แผนภูมิเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน



ภาพที่ 2 แผนภูมิแสดงความก้าวหน้าแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

8. สรุปสรุปผลการวิจัย

ผลการประเมินคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่านักเรียนทำคะแนนจากแบบทดสอบได้ดีขึ้น แสดงว่าสื่อประกอบการเรียนการสอนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ในหน่วยเรียนนี้สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านนวัตกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาได้ดีขึ้น

ภาคผนวก

หน้าโปรแกรมสื่อประกอบการเรียนการสอนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

ความหมายขององค์ประกอบศิลป์  องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง สิ่งที่ใช้สร้างและจัดองค์ประกอบศิลป์ขึ้น เพื่อใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างมีประสิทธิภาพและสวยงาม (คณาธิ์ ศรีวัฒนะ : 82)	ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์  ผู้รับชมหรือผู้ชมงานศิลปะต้องมีความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ และมีความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์อย่างลึกซึ้ง เพื่อสามารถเข้าใจและตีความงานศิลปะได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม (คณาธิ์ ศรีวัฒนะ : 82)	องค์ประกอบพื้นฐานด้านทฤษฎีขององค์ประกอบศิลป์  1. จุดในการออกแบบ คือ จุดที่ผู้ชมสามารถมองเห็นได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความรู้หรือประสบการณ์ในการมองเห็น (คณาธิ์ ศรีวัฒนะ : 82) 2. เส้นในการออกแบบ คือ เส้นที่เชื่อมจุดต่างๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและสมบูรณ์ (คณาธิ์ ศรีวัฒนะ : 82) 3. รูปร่างในการออกแบบ คือ รูปร่างที่ผู้ชมสามารถมองเห็นได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความรู้หรือประสบการณ์ในการมองเห็น (คณาธิ์ ศรีวัฒนะ : 82) 4. พื้นผิวในการออกแบบ คือ พื้นผิวที่ผู้ชมสามารถมองเห็นได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความรู้หรือประสบการณ์ในการมองเห็น (คณาธิ์ ศรีวัฒนะ : 82) 5. สีสันในการออกแบบ คือ สีสันที่ผู้ชมสามารถมองเห็นได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความรู้หรือประสบการณ์ในการมองเห็น (คณาธิ์ ศรีวัฒนะ : 82) 6. ปริมาตรในการออกแบบ คือ ปริมาตรที่ผู้ชมสามารถมองเห็นได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความรู้หรือประสบการณ์ในการมองเห็น (คณาธิ์ ศรีวัฒนะ : 82) 7. สัดส่วนในการออกแบบ คือ สัดส่วนที่ผู้ชมสามารถมองเห็นได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความรู้หรือประสบการณ์ในการมองเห็น (คณาธิ์ ศรีวัฒนะ : 82)
การจัดองค์ประกอบงานศิลปะ  การจัดองค์ประกอบงานศิลปะ หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ให้มีความสมดุลและสวยงาม (คณาธิ์ ศรีวัฒนะ : 82)	ทัศนศิลป์  ทัศนศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยวัสดุและเทคนิคต่างๆ เพื่อให้เกิดความสวยงามและน่าสนใจ (คณาธิ์ ศรีวัฒนะ : 82)	ประติมากรรม (Sculpture)  ประติมากรรม หมายถึง ศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยวัสดุและเทคนิคต่างๆ เพื่อให้เกิดความสวยงามและน่าสนใจ (คณาธิ์ ศรีวัฒนะ : 82)
จิตรกรรม (Painting)  จิตรกรรม หมายถึง ศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยวัสดุและเทคนิคต่างๆ เพื่อให้เกิดความสวยงามและน่าสนใจ (คณาธิ์ ศรีวัฒนะ : 82)	ภาพพิมพ์ (Printing)  ภาพพิมพ์ หมายถึง ศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยวัสดุและเทคนิคต่างๆ เพื่อให้เกิดความสวยงามและน่าสนใจ (คณาธิ์ ศรีวัฒนะ : 82)	ทัศนธาตุ  ทัศนธาตุ หมายถึง สิ่งที่ใช้สร้างและจัดองค์ประกอบศิลป์ขึ้น เพื่อใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างมีประสิทธิภาพและสวยงาม (คณาธิ์ ศรีวัฒนะ : 82)

หน้าโปรแกรมสื่อประกอบการเรียนการสอนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) (ต่อ)

การออกแบบ (Design)



กิจกรรม ทายาท 7 ส่วนที่นักเรียนได้เรียนรู้ว่าของสิ่งใด
ทายตามบัตรภาพต่อไปนี้
กิจกรรม 10 นาที

1. จุด (Dot)
2. เส้น (Line)
3. สี (Color)
4. รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)
5. ปริมาตร (Volume)
6. บริเวณผิว (Space)
7. ลักษณะผิว (Texture)

การสร้างสรรค์งานจิตรกรรม



จัดกรรม เป็นมโนกรรมก่อนแล้วจึงตามมาด้วย กายกรรมและวจนะกรรม 2 อย่าง และถ้าไปเป็นมโนกรรมแบบเดิมเพิ่ม 2 ข้อ แล้วก็ใช้กระบวนการเพื่อสร้างภาพลวงตาให้คิดเป็น 3 ข้อ โดยให้สัณนิษฐานว่า เช่น สักขี สักขีนั้น สักขี ฯลฯ เป็นสิ่งไกลไกลในการแสดงออกก็มาดัดแปลงในการสร้างกรรม

การสร้างลรรควาบทรกรรมส่น

[illegible]

การสร้างสรรคงานจิตรกรรมสีน้ำ



3. สีน้ำ (Watercolour) สีน้ำโดยทั่วไปมี 2 ชนิด คือ สีน้ำย่นย่น และสีน้ำใส ๆ และสีน้ำย่นย่นจะมีความทนทานกว่าสีน้ำใส ๆ เพราะสีน้ำย่นย่นจะมีความทนทานกว่าสีน้ำใส ๆ และสีน้ำใส ๆ จะมีความทนทานน้อยกว่าสีน้ำย่นย่น

การสร้างสรรคงานจิตรกรรมสีน้ำ



5. วัสดุ (Material) วัสดุที่ใช้ต้องมีความปลอดภัยต่อตัวผู้สวมใส่และมีความทนทานต่อการใช้งาน โดยวัสดุที่ใช้ 3 อย่างได้แก่ วัสดุที่เป็นพลาสติก วัสดุที่เป็นยาง และ วัสดุที่เป็นผ้า วัสดุที่เป็นพลาสติก ใช้ทำเป็นโครงของรองเท้า วัสดุที่เป็นยาง ใช้ทำเป็นพื้นรองเท้า วัสดุที่เป็นผ้า ใช้ทำเป็นชั้นในรองเท้า วัสดุที่เป็นพลาสติก ใช้ทำเป็นโครงของรองเท้า วัสดุที่เป็นยาง ใช้ทำเป็นพื้นรองเท้า วัสดุที่เป็นผ้า ใช้ทำเป็นชั้นในรองเท้า

การร่างภาพ



ท้าวหน้าผู้เป็นหลักเกณฑ์ของแบบประกอบศิลป์ คือ 1. จุดสนใจ (Point of Interest) คือ สิ่งที่น่าสนใจที่สุด ซึ่งมีบทบาทกำหนดว่าเราจะใช้เครื่องมือของทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ประเภทใดบ้าง อาทิเช่น โฟกัส คือ เป็นเรื่องราวใดในภาพที่เป็นเรื่องหลักกับโฟกัส หรือเป็นรอง

2. ความสมดุล (Balance) คือ ความพอเหมาะ เช่น สี สลัก ปรากฏภาพใดที่เน้นเป็นภาพใดเด่น ความสนใจอยู่ที่ภาพใด ความต้องการจะสื่อของภาพ 3. เอกภาพ (Unity) คือ ความเป็นหนึ่งเดียวในภาพ ความรู้สึกประจักษ์กับสิ่งที่ปรากฏเดียวกัน ความน่าสนใจภาพ ความงาม ความน่าสนใจ

ศิลปินประกอบพิวเตอร์



Computer art หมายถึงงานศิลปะที่เกิดจากการนำคอมพิวเตอร์หรือเครื่องคิดเลข ค.ศ. 1950s ผลิตขึ้น โดยใช้วิธีการการคำนวณเชิงเรขาคณิต กราฟ และอื่น ๆ ในการสร้างภาพ

ต้นกำเนิดของงานภาพคอมพิวเตอร์ เรียกว่า ACE (Automatic Computing Engine) ในยุคแรกคอมพิวเตอร์นั้นใช้หลอดสุญญากาศในการคำนวณ ดังนั้นในทศวรรษ 1950 ได้มีการสร้างภาษาเขียนโปรแกรมที่คำนวณจากจุดจุดหนึ่งต่อหนึ่งโดยเป็นขั้นตอนวิธีการทางคณิตศาสตร์ของคอมพิวเตอร์

ไม่มีการเผยแพร่โปรแกรมงานคอมพิวเตอร์ งานภาพหลายชิ้นได้รับการแก้ไขผ่านการแก้ไขในต้นฉบับโดยปราศจากลายตา

ศิลปะคอมพิวเตอร์



เครื่องมือในการติดตามงานบริการสาธารณะเพื่อลดผลกระทบจากโควิด-19
โดย นาย วิชาญ วัฒนวิจิตร รองอธิบดีกรมการแพทย์ สาธารณสุข
กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข
นายวิชาญ วัฒนวิจิตร รองอธิบดีกรมการแพทย์ สาธารณสุข กรมการแพทย์
กระทรวงสาธารณสุข กล่าวว่า กรมการแพทย์ได้ติดตามสถานการณ์การระบาดของ
โควิด-19 อย่างใกล้ชิด โดยได้สั่งการให้โรงพยาบาลทั่วประเทศเฝ้าระวังและ
รายงานผู้ป่วยรายวัน และให้โรงพยาบาลทั่วประเทศเฝ้าระวังและรายงานผู้ป่วย
รายวัน และให้โรงพยาบาลทั่วประเทศเฝ้าระวังและรายงานผู้ป่วยรายวัน
และให้โรงพยาบาลทั่วประเทศเฝ้าระวังและรายงานผู้ป่วยรายวัน

ภาพศิลปะประกอบพิวเอเตอร์กราฟิก



การตรวจภาพใบปริญญาบัตร ถ้าผลการตรวจได้ส่งต่อไปยังผู้รับปริญญาบัตร จะทำให้ผู้สมัครต้องกรอกข้อมูล การตรวจภาพใบปริญญาบัตรเพื่อตรวจสอบการรับปริญญาบัตรด้วย และ อาจ ระบุ หมายเลขใบปริญญาบัตรได้โดยง่าย ภาพใบปริญญาบัตรที่ถ่ายมาใหม่เป็นงานจากการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ยึดด้วยวิธีการใช้คอมพิวเตอร์ตรวจภาพก็ได้ การรายงานการสืบค้นข้อมูลการตรวจใบปริญญาบัตรอาจรายงานผลการตรวจผ่าน ๆ ไปเป็นแบบคอมพิวเตอร์ได้โดยใช้เครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) ส่วนภาพที่ถ่ายมาใหม่

หน้าโปรแกรมสื่อประกอบการเรียนการสอนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) (ต่อ)

การออกแบบกราฟิก



งานการศึกษาเป็นงานที่ท้าทายเป็นอย่างมากซึ่งต้องการออกแบบและกระบวนการผลิต โดยต้องคำนึงถึงสิ่งที่ต้องการการสนับสนุนด้วยตัวเรา ได้แก่ คนเป็นต้น ดึงดูดจาก วารสาร เช่น การเขียนรายการเกี่ยวกับแบบแปลนใหม่ ๆ ใกร่างใหม่ ในระบบ การเผยแพร่ ฯลฯ ต้องออกแบบงานวิจัยการพัฒนาระบบและวิธีการในการจัดการข้อมูลระบบแบบฐานข้อมูลเพื่อให้ได้กับนักการศึกษาและผู้บริหารที่สนใจเกี่ยวกับงานนี้

องค์ประกอบในการออกแบบงานกราฟิกและสื่อ



1. อัตราผลตอบแทนต่อสินทรัพย์



2. ภาพและส่วนประกอบของบทกวีสุภาพ

ประเภทของงานออกแบบกราฟิกและสื่อ



1. งานกราฟิกบนสื่อโฆษณาต่างชนิด

- 1.1 แผ่นป้ายโฆษณา (Poster)
- 1.2 แผ่นพับ (Folders)
- 1.3 แผ่นปลิว (Leaflets)
- 1.4 บัตรเชิญ (Cards)

ประเภทของงานออกแบบกราฟิกและสื่อ



2. งานกราฟิกบนกระดาษ

บรรดาธุรกิจที่มีบทบาทสำคัญถือเป็นตัวกำหนด สำหรับบรรดาสินค้า
ที่หลากหลายรูปแบบแตกต่างกันไปตามลักษณะของสินค้า เช่น สินค้า ห่อ
ถ่วง ขวด ส้วม กระป๋อง ฯลฯ บรรดาธุรกิจค้าปลีกขนาดใหญ่ต่าง ๆ ตาม
ขนาดก็มีบรรดาสินค้า การออกแบบแบบธุรกิจที่ปรับเปลี่ยนเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ
ได้ 3 กลุ่ม คือ

- 2.1 บรรยายตัวที่สำหรับทำปลั๊ก
- 2.2 บรรยายตัวที่เพื่อกรงสำหรับ
- 2.3 บรรยายตัวที่เพื่อกรงบน

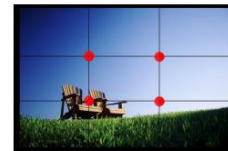
ประเภทของงานออกแบบกราฟิกและสื่อ



3. งานกราฟิกบนเครื่องคอมพิวเตอร์

ที่อยู่ในภาพหรืองานภาพหรือสัญลักษณ์ เป็นสื่อที่จับ
ภาพอย่างง่ายหรือเป็นรูปทั่วไป ที่สามารถรับรู้ได้ทันทีว่าสื่อ
นั้นเป็นภาพหรืองานภาพหรือสัญลักษณ์เป็นปรากฏการณ์ในการออก
สัญลักษณ์ บิดอกแบบงานเป็นลักษณะที่ปรากฏอย่างง่ายหรือเป็น
การรับรู้ที่ง่ายต่อการเข้าใจ ซึ่งการรับรู้ที่ง่ายและสามารถ
เข้าใจสัญลักษณ์นั้นเป็นลักษณะที่ง่ายต่อการรับรู้และมีความหมาย
ที่ชัดเจนหรือมีความสามารถในการสื่อสารหรือการออก
สัญลักษณ์ที่เรียบง่าย และเพื่อให้ความหมายได้อย่างถูกต้อง

การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition)



ความหมายของการวัดภาพ คือ การนำเอาธรรมชาติอันเป็นของดีรอบ ๆ ตัวมาประกอบเป็นหลักการทางจิตวิทยาในเรื่องของการรับรู้และหลักการทางศิลปะมาประกอบกันขึ้น ซึ่งโดยทั่วไปแล้วได้มีส่วนในการศิลปะที่ให้ความดีแก่คนดูอันเป็นทางธรรมชาติโดยเปลี่ยนพฤติกรรมความใจที่เป็นที่ดูดีมีความก้าวหน้าธรรมชาติ

การวัดองค์ประกอบภาพ (Composition)



รูปทรง เป็นการออกแบบที่ประกอบภาพเพื่อให้ความรู้ถึง สำนวน
นิยมลง ตามะลึกรับการถ่ายภาพ ทางสถาปัตยกรรม การถ่ายภาพ
วัตถุ หรือถ่ายภาพพื้นต่างๆ เพื่อให้มีความกว้าง ความสูง ความลึก
โดยให้พื้นที่ด้านหน้าเป็นฉากด้าน และความรู้สึก หรือที่เรียกว่าให้คน
Perspective หรือภาพ 3 มิติ

การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition)



รูปถ่ายลักษณะ: มีการจัดองค์ประกอบภาพตรงกับรูปทรง คือ เป็นสี่เหลี่ยมภาพ 2:3 คือ ความกว้างกับความยาว ไม่ให้เกิน รายละเอียดของภาพ หรือที่เรียกว่าภาพแนวตั้ง ภาพลักษณะนี้ เป็น ภาพที่พบมากที่สุด บ้างก็ว่า สีสันก็ ให้ความรู้สึกสวยงามตามธรรมชาติในการถ่ายภาพได้ดียิ่งขึ้นถ้าหากใช้กับภาพสี่เหลี่ยม คือแล้ว

การวัดองค์ประกอบภาพ (Composition)



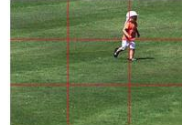
ความสมดุลที่เท่ากัน เป็นการให้อะไรกับประกอบภาพเพื่อให้ภาพดูมี
 สำนึกมา บำรุงรักษา คล้ายกับแบบเป็นด้วยรูปทรง เช่นแสดงออก
 ถึงความสมดุล มี ๒ ส่วนด้วยกัน ภาพลักษณะนี้อาจจะดูธรรมดา ไม่
 สะดุดตาเท่าที่ควร แต่ก็มีส่วนและความมาในหัว

ความสมดุลที่ไม่เท่ากัน การจัดการแบบมีน้ำใจให้ความรู้ซึ่งกันและกัน
 สัมพันธ์กับแบบที่สี่คือ ถ้าหากเป็นแบบที่ ๓ คือการมองข้าม มิตรภาพและ
 ฐานรากที่แตกต่างกัน แต่จะสมดุลได้ด้วยวิธีต่าง ๆ กัน เช่น ๓
 รูปทรง ทำกัน หากทำดี หากทำดี ฯลฯ การพูดจาเป็นกลางแบบ
 สมดุลที่ดี หากมีความรู้ที่เกินกว่า ปกติแล้ว แต่ไม่พอ

หน้าโปรแกรมสื่อประกอบการเรียนการสอนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) (ต่อ)



จากบทนำ ส่วนใหญ่จะใช้ในการถ่ายภาพทิวทัศน์ หรือภาพนิ่ง ๆ
ใช้จากภาพเป็นส่วนใหญ่ใช้กับกล้อง 35 มม. กลาง หรือมือขึ้น
ทำให้ภาพเป็นอิสระจากจอรับได้ วัตถุ หรือสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้กับ
กล้องเพื่อช่วยเน้นในภาพตามใจต้องการเป็น ความเป็นเด่นชัด
และใช้ภาพเพื่อช่วยเน้นภาพ

[illegible]

ทุกส่วน เป็นการจัดภาพที่มีขนาดเล็กที่สุด ภาพที่จัดไว้ส่วนนี้ ไม่ได้อัด
การจัดภาพโดยให้ส่วนตรง 4 เส้นติดกับขอบด้านละขอบของ หน้ากระดาษ
พอดี 4 จุด (มุมภาพ) หรือแบ่งเป็น 3 ส่วน เป็นส่วนหัวและส่วนขอบ
การวางจุดของภาพทางภาพให้แตกต่างกันได้ 4 หรือ ๖ จุด ตรง 4 จุด
พอดี หรือ โดยให้ส่วนหัวอยู่ติดกับใต้ภาพ และให้ส่วนหัวมากกว่า
ทั้งภาพโดยส่วนนี้ ไม่ติดกับขอบ หรืออาจแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนภาพ
หัว ส่วนกลาง และส่วนล่างติดกับส่วนหัวภาพแบบอื่นๆ



เล่นน้ำลายชตา เป็นการวัดภาพที่ใกล้เล่นที่เกดจากวัดฤ หรือลัม ขึ้น ๆ ที่ยัรปรามลัคนะใกล้ลัคนะกับ เรือนชักรับเป็นกัลการในไปสู่ดลนไฟ ช่วยให้อวดฤที่เื่องการเป็นอิดความ เช่นอิด ละลัคนาที่อิดขึ้น

การวัดองค์ประกอบภาพ (Composition)



เป็นด้วยกรอบภาพ แปลว่าภาพต่างๆสามารถนำมาปรับได้ ตามแต่
ด้วยกรอบภาพอยู่แล้ว แต่การวัดก็วัดจากภาพหรือส่วนประกอบอื่น
คือกรอบภาพเดิม เพื่อลดพื้นที่ว่าง หรือทำให้สายตาไม่ล้าลงเกินไป
ทำให้ภาพกระชับ น่าสนใจ



เป็นรูปแบบซ้ำซ้อน หรือแบบ Pattern เป็นการวาดภาพที่มีรูปร่าง
ลักษณะ เดียวกัน ๆ กันวางเป็นกลุ่มทำให้ง่ายต่อการจดจำ
และเปลี่ยนแปลง



วิทยาลัยเทคโนโลยีวานิชบริหารธุรกิจ

แบบทดสอบก่อนเรียน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558

วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ เรื่องความรู้เบื้องต้นองค์ประกอบศิลป์
รหัสวิชา 2204-2101 ระดับชั้น ปวช.2 ข้อสอบปรนัย 40 ข้อ 20 คะแนน เวลา 60 นาที

อาจารย์ผู้ออกข้อสอบ อาจารย์เพชร หมายนา

คำชี้แจง 1. ตอนที่ 1 เลือกคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียวทำลงในกระดาษคำตอบที่แจกให้
3. ปิดเครื่องมือสื่อสารทุกชนิดและห้ามนำเอกสาร, หนังสือเข้าห้องสอบเด็ดขาด มิฉะนั้น
จะถือว่าทุจริตในการสอบ

คำสั่ง ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกที่สุด 40 ข้อ (20 คะแนน)

- | | |
|---|---|
| <p>1. ทฤษฎีเบื้องต้นของการสร้างสรรค์งานศิลปะ คือข้อใด</p> <ol style="list-style-type: none">1. การจัดองค์ประกอบศิลป์2. การคิดองค์ประกอบศิลป์3. การมององค์ประกอบศิลป์4. การสัมผัสองค์ประกอบศิลป์ <p>2. ข้อใดจัดอยู่ในองค์ประกอบพื้นฐานด้านนามธรรมของศิลปะ</p> <ol style="list-style-type: none">1. ทฤษฎีในทางศิลปะ2. มุมมองในทางศิลปะ3. เรื่องราวในทางศิลปะ4. สุนทรีย์ในทางศิลปะ <p>3. ทศนศิลป์คือการรับรู้ทางใด</p> <ol style="list-style-type: none">1. ทางจิตสัมผัส2. ทางกายสัมผัส3. ทางจักขุสัมผัส4. ทางเสียงสัมผัส <p>4. ข้อใดไม่ใช่ประเภทของความสัมพันธ์ของเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องราวในงานทัศนศิลป์</p> <ol style="list-style-type: none">1. เนื้อหาทั่วไป2. เนื้อหาไม่มีเรื่อง3. เนื้อหาที่เป็นอิสระจากเรื่อง | <p>4. เนื้อหาที่เป็นผลจากการผสมผสานกันของศิลปินกับเรื่อง</p> <p>5. ข้อใดไม่ใช่ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์</p> <ol style="list-style-type: none">1. เส้น2. สี3. พื้นผิว4. ค่าน้ำหนัก <p>6. อะไรคือร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือการนำจุดมาวางเรียงต่อกัน</p> <ol style="list-style-type: none">1. สี2. เส้น3. พื้นผิว4. ค่าน้ำหนัก <p>7. เส้นมีกี่มิติ</p> <ol style="list-style-type: none">1. 1 มิติ2. 2 มิติ3. 3 มิติ4. 4 มิติ <p>8. สิ่งที่ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของรูปร่างหรือรูปทรงต่างๆ คือข้อใด</p> <ol style="list-style-type: none">1. สี2. เส้น |
|---|---|

3. พื้นผิว
4. ค่าน้ำหนัก
9. ลักษณะของเส้นตั้งหรือเส้นดิ่งให้ความรู้สึกทางใด
 1. ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
 2. ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
 3. ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น
 4. ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทาง ที่รวดเร็ว
10. ข้อใดคือความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับเส้นนอน
 1. ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
 2. ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
 3. ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทาง ที่รวดเร็ว
 4. ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
11. เส้นในข้อใดให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
 1. เส้นเฉียง
 2. เส้นโค้งแบบคลื่น
 3. เส้นหยักแบบฟันปลา
 4. เส้นโค้งแบบก้นหอย
12. เส้นที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัวอันตราย ชัดแจ้ง ความรุนแรงคือเส้นใด
 1. เส้นเฉียง
 2. เส้นโค้งแบบคลื่น

3. เส้นหยักแบบฟันปลา
4. เส้นโค้งแบบก้นหอย
13. การเขียนภาพให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวนออกมา ควรใช้เส้นในข้อใด
 1. เส้นโค้งวงแคบ
 2. เส้นโค้งแบบคลื่น
 3. เส้นโค้งแบบก้นหอย
 4. เส้นหยักแบบฟันปลา
14. ความเครียดเกิดจากการใช้เส้นใด
 1. เส้นตั้ง
 2. เส้นปะ
 3. เส้นโค้ง
 4. เส้นเฉียง
15. ข้อใดไม่ใช่ความสำคัญของเส้น
 1. กำหนดขอบเขตของที่ว่าง
 2. กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง
 3. กำหนดแสงสะท้อนของรูปทรง
 4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา
16. สีที่ไม่ใช้ในการเขียนภาพในสมัยสุโขทัยและอยุธยา คือสีอะไร
 1. สีดำ
 2. สีฟ้า
 3. สีดินแดง
 4. สีเหลือง
17. สีใดเป็นแม่สีตามคำจำกัดความของสี
 1. แดง เขียว น้ำเงิน
 2. แดง เหลือง เขียว
 3. แดง เหลือง น้ำเงิน
 4. เหลือง เขียว น้ำเงิน

18. สีม่วง เกิดจากการผสมของสีในข้อใด
 1. แดง + เหลือง
 2. แดง + น้ำเงิน
 3. น้ำเงิน + เขียว
 4. น้ำเงิน + เหลือง
19. สีใดที่ไม่ใช่คุณลักษณะของสี
 1. สีจาง
 2. สีทึบ
 3. สีอ่อน
 4. สีแก่
20. สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภทได้แก่ อะไรบ้าง
 1. สีธรรมชาติ กับ สีที่มนุษย์สร้างขึ้น
 2. สีอ่อน กับ สีเข้ม
 3. สีร้อน กับ สีเย็น
 4. สีขาว กับ สีดำ
21. ข้อใดเป็นบริเวณอยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด
 1. บริเวณเงาเข้มจัด
 2. บริเวณแสงสว่าง
 3. บริเวณเงาตกทอด
 4. บริเวณแสงสว่างจัด
22. บริเวณพื้นหลังที่เงาของวัตถุทาบลงไป และมีความเข้มของค่าน้ำหนักขึ้นอยู่กับความเข้มของเงา เรียกว่าอะไร
 1. บริเวณเงา
 2. บริเวณแสงสว่าง
 3. บริเวณเงาเข้มจัด
 4. บริเวณเงาตกทอด
23. บริเวณใดเป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด
 1. บริเวณเงา
 2. บริเวณเงาเข้มจัด
 3. บริเวณเงาตกทอด
 4. บริเวณแสงสว่างจัด
24. ความสำคัญของค่าน้ำหนัก จะให้ลักษณะอย่างไร
 1. ให้ความเหมือนระหว่างรูปและพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
 2. ทำให้เกิดความรู้สึกหยุดนิ่ง
 3. ให้ความรู้สึกเป็น 3 มิติ แก่รูปร่าง และความเป็น 2 มิติแก่รูปทรง
 4. ทำให้เกิดระยะความตื้น - ลึก และระยะใกล้ - ไกลของภาพ
25. รูปร่างมีกี่มิติ
 1. 1 มิติ
 2. 2 มิติ
 3. 3 มิติ
 4. 4 มิติ
26. มิติในข้อใดที่ทำให้ทำให้มองเป็นรูปทรง
 1. 1 มิติ
 2. 2 มิติ
 3. 3 มิติ
 4. 4 มิติ
27. ข้อใดเป็นรูปที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ง่าย มีกฎเกณฑ์ และสร้างโดยมนุษย์
 1. รูปแบบ
 2. รูปอิสระ
 3. รูปเรขาคณิต
 4. รูปอินทรีย์
28. รูปที่ไม่มีโครงสร้างแน่นอน เป็นไปตามอิทธิพลและการกระทำจากสิ่งแวดล้อม จะมีลักษณะเป็นรูปใด
 1. รูปแบบ
 2. รูปอิสระ
 3. รูปเรขาคณิต
 4. รูปอินทรีย์

29. รูปที่เป็นของสิ่งที่มีชีวิตหรือคล้ายกับสิ่งมีชีวิต
ที่สามารถเจริญเติบโตได้ ได้แก่ข้อใด

1. รูปแบบ
2. รูปอิสระ
3. รูปเรขาคณิต
4. รูปอินทรีย์

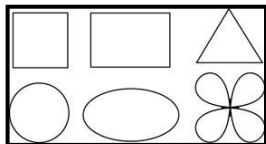
30. รูปก้อนเมฆ เป็นรูปในข้อใด

1. รูปแบบ
2. รูปอิสระ
3. รูปเรขาคณิต
4. รูปอินทรีย์

31. รูปเครื่องจักรกล จัดเป็นรูปแบบใด

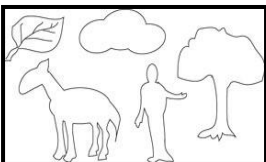
1. รูปอิสระ
2. รูปธรรมชาติ
3. รูปเรขาคณิต
4. รูปจินตนาการ

32. จากรูป เป็นรูปทรงในข้อใด



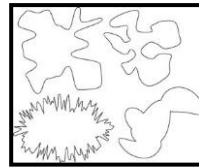
1. รูปอิสระ
2. รูปอินทรีย์
3. รูปธรรมชาติ
4. รูปเรขาคณิต

33. จากรูป เป็นลักษณะรูปทรงใด



1. รูปอิสระ
2. รูปอินทรีย์
3. รูปจินตนาการ
4. รูปธรรมชาติ

34. การวาดรูปเป็นลักษณะใด



1. รูปอิสระ
2. รูปอินทรีย์
3. รูปจินตนาการ
4. รูปธรรมชาติ

35. ข้อใดคือลักษณะของพื้นผิวที่สัมผัสได้

1. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยหู
2. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยใจ
3. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือ
4. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา

36. การจัดองค์ประกอบของศิลปะ มีหลักที่ควร
คำนึงอยู่ที่ประการ

1. 2 ประการ
2. 3 ประการ
3. 4 ประการ
4. 5 ประการ

37. เอกภาพมีความหมายว่าอย่างไร

1. ข้อจำกัดทางศิลปะ
2. ความเป็นอิสระทางศิลปะ
3. ทฤษฎีที่ใช้เป็นข้อกำหนดทางศิลปะ
4. ความเป็นหน่วยหรือเป็นอันหนึ่งอัน
เดียวกัน มีความกลมกลืนเข้ากันได้

38. ความหมายของเอกภาพของการแสดงออกเป็น
อย่างไร

1. การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ
2. การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว
3. การแสดงออกที่มีหลายจุดมุ่งหมาย
4. การแสดงออกถึงสิ่งที่ต้องการสื่อ
ความหมาย

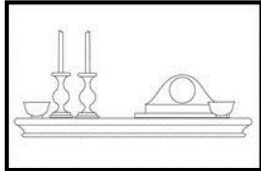
39. อะไรเป็นความหมายของเอกภาพของรูปทรง

1. การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ
2. การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว

3. การแสดงออกที่มีหลายจุดมุ่งหมาย

4. การแสดงออกถึงสิ่งที่ต้องการสื่อ
ความหมาย

40. จากรูป เป็นการจัดความสมดุลแบบใด



1. ความสมดุลซ้าย

2. ความสมดุลขวา

3. ความสมดุลสองข้างเท่ากัน

4. ความสมดุลโดยถ่วงน้ำหนัก

เทคโนโลยีวานิชบริหารธุรกิจ

แบบทดสอบหลังเรียน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558

วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ เรื่องความรู้เบื้องต้นองค์ประกอบศิลป์
รหัสวิชา 2204-2101 ระดับชั้น ปวช.2 ข้อสอบปรนัย 40 ข้อ 20 คะแนน เวลา 60 นาที

อาจารย์ผู้ออกข้อสอบ อาจารย์เพชร หมายนา

คำชี้แจง 1. ตอนที่ 1 เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวทำลงในกระดาษคำตอบที่แจกให้
3. ปิดเครื่องมือสื่อสารทุกชนิดและห้ามนำเอกสาร, หนังสือเข้าห้องสอบเด็ดขาด มิฉะนั้น
จะถือว่าทุจริตในการสอบ

คำสั่ง ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด 40 ข้อ (20 คะแนน)

- | | |
|---|---|
| <p>1. ทฤษฎีเบื้องต้นของการสร้างสรรค์งานศิลปะ คือข้อใด</p> <ol style="list-style-type: none">1. การจัดองค์ประกอบศิลป์2. การคิดองค์ประกอบศิลป์3. การมององค์ประกอบศิลป์4. การสัมผัสองค์ประกอบศิลป์ <p>2. ข้อใดจัดอยู่ในองค์ประกอบพื้นฐานด้านนามธรรมของศิลปะ</p> <ol style="list-style-type: none">1. ทฤษฎีในทางศิลปะ2. มุมมองในทางศิลปะ3. เรื่องราวในทางศิลปะ4. สุนทรีย์ในทางศิลปะ <p>3. ทศนศิลป์คือการรับรู้ทางใด</p> <ol style="list-style-type: none">1. ทางจิตสัมผัส2. ทางกายสัมผัส3. ทางจักขุสัมผัส4. ทางเสียงสัมผัส <p>4. ข้อใดไม่ใช่ประเภทของความสัมพันธ์ของเนื้อหากับเรื่องราวในงานทัศนศิลป์</p> <ol style="list-style-type: none">1. เนื้อหาทั่วไป2. เนื้อหาไม่มีเรื่อง3. เนื้อหาที่เป็นอิสระจากเรื่อง | <p>4. เนื้อหาที่เป็นผลจากการผสมผสานกันของศิลปินกับเรื่อง</p> <p>5. ข้อใดไม่ใช่ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์</p> <ol style="list-style-type: none">1. เส้น2. สี1. พื้นผิว2. ค่าน้ำหนัก <p>6. อะไรคือร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือการนำจุดมาวางเรียงต่อกัน</p> <ol style="list-style-type: none">3. สี1. เส้น1. พื้นผิว2. ค่าน้ำหนัก <p>7. เส้นมีกี่มิติ</p> <ol style="list-style-type: none">1. 1 มิติ2. 2 มิติ3. 3 มิติ4. 4 มิติ <p>8. สิ่งที่ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของรูปร่างหรือรูปทรงต่างๆ คือข้อใด</p> <ol style="list-style-type: none">1. สี2. เส้น |
|---|---|

3. พื้นผิว
4. ค่าน้ำหนัก
9. ลักษณะของเส้นตั้งหรือเส้นดิ่งให้ความรู้สึกทางใด
 1. ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
 2. ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
 3. ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น
 4. ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทาง ที่รวดเร็ว
10. ข้อใดคือความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับเส้นนอน
 1. ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
 2. ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
 3. ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทาง ที่รวดเร็ว
 4. ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
11. เส้นในข้อใดให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
 1. เส้นเฉียง
 2. เส้นโค้งแบบคลื่น
 3. เส้นหยักแบบฟันปลา
 4. เส้นโค้งแบบก้นหอย
12. เส้นที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัวอันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรงคือเส้นใด
 1. เส้นเฉียง
 2. เส้นโค้งแบบคลื่น

3. เส้นหยักแบบฟันปลา
4. เส้นโค้งแบบก้นหอย
13. การเขียนภาพให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวนออกมา ควรใช้เส้นในข้อใด
 1. เส้นโค้งวงแคบ
 2. เส้นโค้งแบบคลื่น
 3. เส้นโค้งแบบก้นหอย
 4. เส้นหยักแบบฟันปลา
14. ความเครียดเกิดจากการใช้เส้นใด
 1. เส้นตั้ง
 2. เส้นปะ
 3. เส้นโค้ง
 4. เส้นเฉียง
15. ข้อใดไม่ใช่ความสำคัญของเส้น
 1. กำหนดขอบเขตของที่ว่าง
 2. กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง
 3. กำหนดแสงสะท้อนของรูปทรง
 4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา
16. สีที่ไม่ใช้ในการเขียนภาพในสมัยสุโขทัยและอยุธยา คือสีอะไร
 1. สีดำ
 2. สีฟ้า
 3. สีดินแดง
 4. สีเหลือง
17. สีใดเป็นแม่สีตามคำจำกัดความของสี
 1. แดง เขียว น้ำเงิน
 2. แดง เหลือง เขียว
 3. แดง เหลือง น้ำเงิน
 4. เหลือง เขียว น้ำเงิน

18. สีม่วง เกิดจากการผสมของสีในข้อใด

1. แดง + เหลือง
2. แดง + น้ำเงิน
3. น้ำเงิน + เขียว
4. น้ำเงิน + เหลือง

19. สีใดที่ไม่ใช่คุณลักษณะของสี

1. สีจาง
2. สีทึบ
3. สีอ่อน
4. สีแก่

20. สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภทได้แก่ อะไรบ้าง

1. สีธรรมชาติ กับ สีที่มนุษย์สร้างขึ้น
2. สีอ่อน กับ สีเข้ม
3. สีร้อน กับ สีเย็น
4. สีขาว กับ สีดำ

21. ข้อใดเป็นบริเวณอยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด

1. บริเวณเงาเข้มจัด
2. บริเวณแสงสว่าง
3. บริเวณเงาตกทอด
4. บริเวณแสงสว่างจัด

22. บริเวณพื้นหลังที่เงาของวัตถุทาบลงไป และมีความเข้มของค่าน้ำหนักขึ้นอยู่กับความเข้มของเงา เรียกว่าอะไร

1. บริเวณเงา
2. บริเวณแสงสว่าง
3. บริเวณเงาเข้มจัด
4. บริเวณเงาตกทอด

23. บริเวณใดเป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด

1. บริเวณเงา
2. บริเวณเงาเข้มจัด
3. บริเวณเงาตกทอด

4. บริเวณแสงสว่างจัด

24. ความสำคัญของค่าน้ำหนัก จะให้ลักษณะอย่างไร

1. ให้ความเหมือนระหว่างรูปและพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
2. ทำให้เกิดความรู้สึกหยุดนิ่ง
3. ให้ความรู้สึกเป็น 3 มิติ แก่รูปร่าง และความเป็น 2 มิติแก่รูปทรง
4. ทำให้เกิดระยะความตื้น - ลึก และระยะใกล้ - ไกลของภาพ

25. รูปร่างมีกี่มิติ

1. 1 มิติ
2. 2 มิติ
3. 3 มิติ
4. 4 มิติ

26. มิติในข้อใดที่ทำให้ทำให้มองเป็นรูปทรง

1. 1 มิติ
2. 2 มิติ
3. 3 มิติ
4. 4 มิติ

27. ข้อใดเป็นรูปที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ง่าย มีกฎเกณฑ์ และสร้างโดยมนุษย์

1. รูปแบบ
2. รูปอิสระ
3. รูปเรขาคณิต
4. รูปอินทรีย์

28. รูปที่ไม่มีโครงสร้างแน่นอน เป็นไปตามอิทธิพลและการกระทำจากสิ่งแวดล้อม จะมีลักษณะเป็นรูปใด

1. รูปแบบ
2. รูปอิสระ
3. รูปเรขาคณิต
4. รูปอินทรีย์

29. รูปที่เป็นของสิ่งที่มีชีวิตหรือคล้ายกับสิ่งมีชีวิต
ที่สามารถเจริญเติบโตได้ ได้แก่ข้อใด

1. รูปแบบ
2. รูปอิสระ
3. รูปเรขาคณิต
4. รูปอินทรีย์

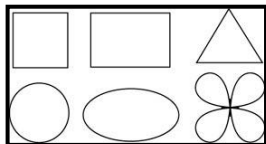
30. รูปก้อนเมฆ เป็นรูปในข้อใด

1. รูปแบบ
2. รูปอิสระ
3. รูปเรขาคณิต
4. รูปอินทรีย์

31. รูปเครื่องจักรกล จัดเป็นรูปแบบใด

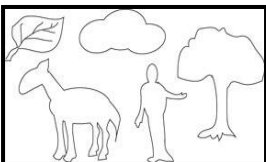
1. รูปอิสระ
2. รูปธรรมชาติ
3. รูปเรขาคณิต
4. รูปจินตนาการ

32. จากรูป เป็นรูปทรงในข้อใด



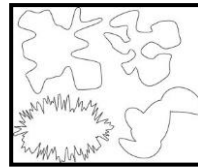
1. รูปอิสระ
2. รูปอินทรีย์
3. รูปธรรมชาติ
4. รูปเรขาคณิต

33. จากรูป เป็นลักษณะรูปทรงใด



1. รูปอิสระ
2. รูปอินทรีย์
3. รูปจินตนาการ
4. รูปธรรมชาติ

34. การวาดรูปเป็นลักษณะใด



1. รูปอิสระ
2. รูปอินทรีย์
3. รูปจินตนาการ
4. รูปธรรมชาติ

35. ข้อใดคือลักษณะของพื้นผิวที่สัมผัสได้

1. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยหู
2. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยใจ
3. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือ
4. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา

36. การจัดองค์ประกอบของศิลปะ มีหลักที่ควร
คำนึงอยู่ที่ประการ

1. 2 ประการ
2. 3 ประการ
3. 4 ประการ
4. 5 ประการ

37. เอกภาพมีความหมายว่าอย่างไร

1. ข้อจำกัดทางศิลปะ
2. ความเป็นอิสระทางศิลปะ
3. ทฤษฎีที่ใช้เป็นข้อกำหนดทางศิลปะ
4. ความเป็นหน่วยหรือเป็นอันหนึ่งอัน
เดียวกัน มีความกลมกลืนเข้ากันได้

38. ความหมายของเอกภาพของการแสดงออกเป็น
อย่างไร

1. การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ
2. การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว
3. การแสดงออกที่มีหลายจุดมุ่งหมาย
4. การแสดงออกถึงสิ่งที่ต้องการสื่อ
ความหมาย

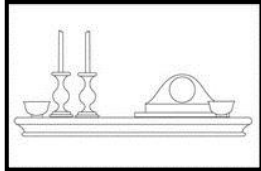
39. อะไรเป็นความหมายของเอกภาพของรูปทรง

1. การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ
2. การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว

3. การแสดงออกที่มีหลายจุดมุ่งหมาย

4. การแสดงออกถึงสิ่งที่ต้องการสื่อ
ความหมาย

40. จากรูป เป็นการจัดความสมดุลแบบใด



1. ความสมดุลซ้าย

2. ความสมดุลขวา

3. ความสมดุลสองข้างเท่ากัน

4. ความสมดุลโดยถ่วงน้ำหนัก

