

แบบฝึกหัดหน่วยที่ 1

ตอนที่ 1 จงทำเครื่องหมาย ในหัวข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

1. องค์ประกอบที่เล็กที่สุดของภาพ เรียกว่า

ก. DPI	ข. Pixel	ค. LPI	ง. PPI
--------	----------	--------	--------
 2. ข้อใดคือลักษณะการแสดงผลภาพแบบบิตแมพ

ก. อาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์	ข. เหมาะกับภาพที่มีลักษณะแบบภาพถ่าย	ค. อาศัยการอ่านค่าสีในแต่ละพิกเซล	ง. ถูกทั้ง ข. และ ค.
-------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------	----------------------
 3. ข้อใดไม่ใช่ความสามารถของ Photoshop

ก. ออกแบบงานด้านสถาปัตยกรรม	ข. ออกแบบปกหนังสือและผลิตภัณฑ์	ค. สร้างภาพเพื่อตกแต่งเว็บไซต์	ง. ตกแต่งรูปถ่ายเก่าๆ ให้เหมือนใหม่
-----------------------------	--------------------------------	--------------------------------	-------------------------------------
 4. ฟอรัมเมท .PDS มีลักษณะอย่างไร

ก. บันทึกค่าสีเป็นโหมด CMYK แยกต่างหากกัน	ข. มีการบีบอัด ทำให้ภาพมีขนาดเล็ก	ค. สามารถนำไปใช้งานข้ามโปรแกรมได้	ง. เก็บคุณลักษณะเกี่ยวกับเลเยอร์ เอฟเฟกต์ เอาไว้
---	-----------------------------------	-----------------------------------	--
 5. ภาพที่นำมาจากกล้องดิจิทัล ควรมีขนาดอย่างต่ำกี่พิกเซลขึ้นไป

ก. 1 ล้านพิกเซล	ข. 1.5 ล้านพิกเซล	ค. 2 ล้านพิกเซล	ง. 3 ล้านพิกเซล
-----------------	-------------------	-----------------	-----------------
 6. ภาพที่ใช้งานบนเว็บ ควรกำหนดจุดสีไว้ที่กี่ pixels/inch

ก. 72 pixels/inch	ข. 150 pixels/inch	ค. 175 pixels/inch	ง. 300 pixels/inch
-------------------	--------------------	--------------------	--------------------
 7. ภาพที่ใช้งานบนสื่อสิ่งพิมพ์ ควรกำหนดจุดสีไว้ที่กี่ pixels/inch

ก. 72 pixels/inch	ข. 150 pixels/inch	ค. 175 pixels/inch	ง. 300 pixels/inch
-------------------	--------------------	--------------------	--------------------
 8. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบที่มีผลต่อขนาดไฟล์ภาพ

ก. ขนาดความกว้างและความยาว	ข. โปรแกรมที่ใช้สร้างภาพ	ค. โหมดสีของภาพ	ง. ความละเอียด
----------------------------	--------------------------	-----------------	----------------
 9. คำสั่ง File>Check In ใช้สำหรับบันทึกลักษณะใด

ก. ตรวจสอบไฟล์ก่อนการบันทึก	ข. เพื่อนำเข้าไปใช้กับโปรแกรมอื่นๆ	ค. บันทึกไฟล์ในหลายๆ เวอร์ชัน	ง. ใส่ลิขสิทธิ์ภาพ
-----------------------------	------------------------------------	-------------------------------	--------------------
 10. ภาพที่สร้างขึ้นมา หากต้องการใส่ลิขสิทธิ์ภาพ ให้ใช้คำสั่งใด?

ก. File>Check In	ข. File>Info	ค. File>File CopyRight	ง. File>File Info
------------------	--------------	------------------------	-------------------

แบบฝึกหัดหน่วยที่ 3

ตอนที่ 1 จงทำเครื่องหมาย ในหัวข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

- ข้อใดคือการเลือกพื้นที่ภาพเป็นเส้นตรงในแนวนอน ?
ก. Rectangular Marquee Tool ข. Elliptical Marquee Tool
ค. Single Row Marquee Tool ง. Single Column Marquee Tool
- ข้อใดคือการเลือกพื้นที่ภาพที่มีสีใกล้เคียงกับค่าสี ณ จุดพิกเซลที่เราคลิกเลือก ?
ก. Lasso Tool ข. Polygonal Lasso Tool
ค. Magnetic Lasso Tool **ง. Magic Wand Tool**
- ข้อใดคือคุณสมบัติที่ทำให้ขอบพื้นที่ที่เลือกเรียบขึ้น ?
ก. Feather **ข. Anti-Aliased** ค. Edge Contrast ง. Frequency
- การเลือกพื้นภาพด้วยเครื่องมือในข้อใดจะไม่มีการกำหนดค่าความฟุ้งเบลอ (Feather) ?
ก. Lasso Tool ข. Polygonal Lasso Tool
ค. Magnetic Lasso Tool **ง. Magic Wand Tool**
- ข้อใดคือลักษณะตัวชี้เมาส์ของการเลือกพื้นที่เฉพาะส่วนที่ตัดกันของพื้นเดิม ?
ก.  **ข.**  ค.  ง. 
- ข้อใดคือการเลือกพื้นที่ภาพในส่วนที่ซับซ้อน โดยขอบภาพจะเป็นเส้นผม หรือขนสัตว์ ?
ก. Extracting ข. Quik Mask Mode
ค. Magic Wand Tool ง. Magnetic Lasso Tool
- ข้อใดคือคีย์ลัดที่ใช้ยกเลิกการเลือกพื้นที่ที่ได้เลือกไว้ ?
ก. <Alt>+คลิกเมาส์ **ข. <Ctrl+D>** ค. <Shift+Ctrl+I> ง. <Shift>+คลิกเมาส์
- ข้อใดคือคีย์ลัดของการสลับไปเลือกขอบเขตพื้นที่ตรงกันข้าม ?
ก. <Ctrl+A> ข. <Ctrl+D> **ค. <Shift+Ctrl+I>** ง. <Shift+Ctrl+D>
- สัญลักษณ์ตัวชี้เมาส์รูป สี่เหลี่ยมหมายถึงตรงกับข้อใด ?
ก. การเลือกพื้นที่ใหม่ ข. การเลือกขอบเขตภาพเพิ่มเติมจากเดิม
ค. การลดขอบเขตภาพที่เลือกได้จากเดิม **ง. การเลือกพื้นที่จนครบรอบภาพที่ต้องการ**
- ข้อใดคือการใส่เส้นขอบลงในพื้นที่ที่เลือกไว้ ?
ก. คำสั่ง Edit>Fill **ข. คำสั่ง Edit>Stroke**
ค. เครื่องมือ Paint Bucket Tool ง. เครื่องมือ Gradient Tool

ตอนที่ 2 จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. จงอธิบายว่าคอมพิวเตอร์มีการประมวลผลภาพอย่างไร

..มีการประมวลผล 2 แบบ คือ การประมวลผลแบบเวกเตอร์ เป็นการประมวลผลแบบอาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์ ภาพจะไม่เสียรูปทรง เมื่อเราเคลื่อนย้ายย่อขยาย

2. จงอธิบายขั้นตอนการสร้างภาพด้วย Photoshop มาพอสังเขป

ขั้นตอนที่ 1.....กำหนดขนาดของชิ้นงาน

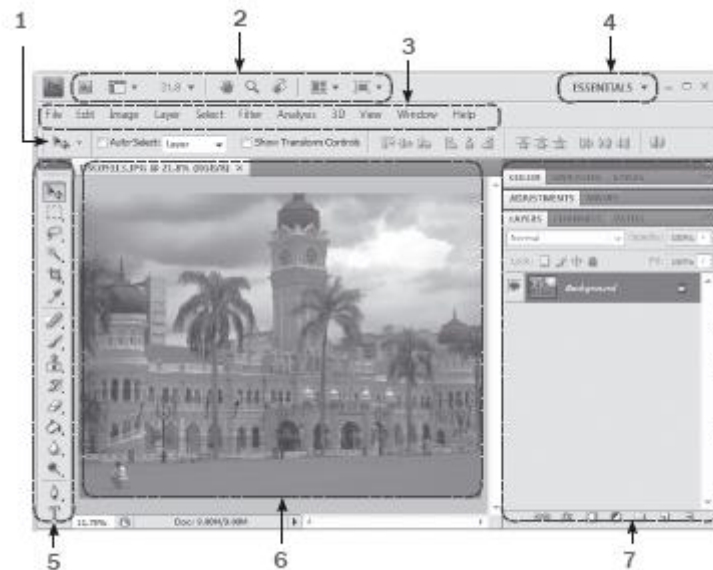
ขั้นตอนที่ 2.....เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการนำมาตกแต่ง

ขั้นตอนที่ 3.....ตกแต่งชิ้นงานโดยการขีดวง

ขั้นตอนที่ 4.....บันทึกชิ้นงาน

ขั้นตอนที่ 5.....ออกจากการทำงานของโปรแกรม

3. จงอธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Photoshop ดังรูป



1. แถบกำหนดรูปแบบของเครื่องมือใช้งาน

2. แถบปรับมุมมองการทำงาน

3. แถบเมนูคำสั่ง

4. แถบปรับรูปแบบหน้าต่างการทำงาน

5. กล่องเครื่องมือ

6. พื้นที่การทำงาน

7. พาเนล ที่รวบรวมคุณสมบัติการทำงาน