

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

แบบทดสอบปลายภาค

ประจำปีการศึกษาที่ 2/2550

รายวิชา CMM 113 Graphic Design for Multimedia Technology

สอบวันจันทร์ที่ 10 มีนาคม 2551

เวลา 9.00-12.00 น.

.....
คำชี้แจง

1. แบบทดสอบชุดนี้มี 3 ตอน
2. ให้ทำข้อสอบลงในข้อสอบ
3. ให้นักศึกษาเขียนชื่อ และรหัสนักศึกษาลงในข้อสอบทุกหน้า
4. ข้อสอบชุดนี้มี 14 หน้ารวมใบปะหน้า
5. ไม่อนุญาตให้นักศึกษานำเครื่องคำนวณเข้ามาในห้องสอบได้
6. ห้ามนำเอกสารอื่นใดเข้ามาในห้องสอบ

อาจารย์ วรงค์ ถาวระ
ผู้ออกแบบทดสอบ

ชื่อ-สกุล.....รหัส.....เลขที่สอบ.....

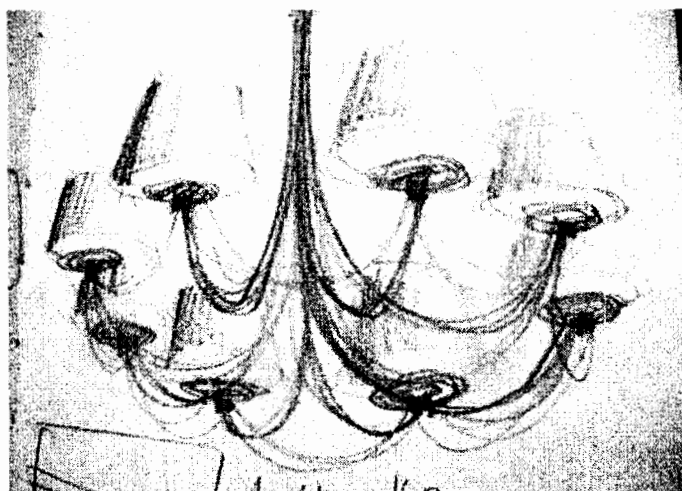
ตอนที่ 1 จงทำเครื่องหมาย (/) ในข้อที่เห็นว่า ถูก และจงทำเครื่องหมาย (x) ในข้อที่เห็นว่า ผิด
คำสั่ง จงทำในกระดาษคำตอบ

ข้อที่ 1-6 มีการใช้หลักการในการออกแบบสิ่งพิมพ์เรื่องการเน้น (Emphasis)

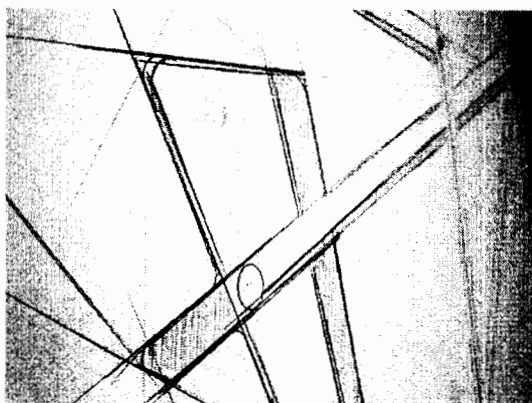
1. การเรียนงานออกแบบที่ดีและได้ผลคือ ต้องมีความสามารถในการเก็บรายละเอียด
2. การแสวงหาสิ่งใหม่ๆไม่ว่าจะเป็นการเดินทาง การดูหนัง ถือเป็นการเก็บข้อมูล
3. สิ่งที่เราได้เห็นจะถูกเก็บบันทึกเข้าไปในสมองและรอให้ถูกนำมาใช้ในจังหวะต่างๆ
4. สิ่งของชิ้น เล็ก จั๊นน้อย สามารถเป็นข้อมูลได้หากมีการสำรวจและพิจารณาอย่างละเอียด
5. ความหลากหลาย จากสิ่งที่เห็นถือเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำงานออกแบบ
6. “การเรียนรู้จากการเห็นจึงเกิดขึ้นได้ทุกที่ ไม่จำกัดเพียงแค่ในห้องเรียน”

ข้อที่ 7-12 มีการใช้หลักการในการออกแบบเรื่องความขัดแย้ง (Contract)

7.

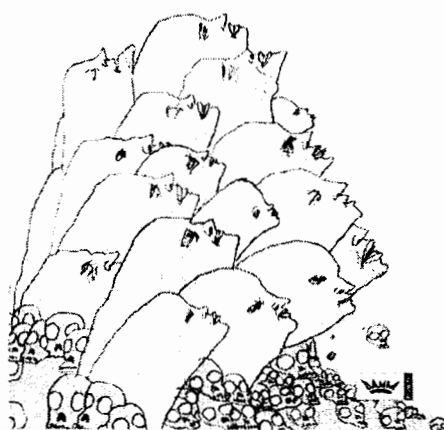


8.



9.

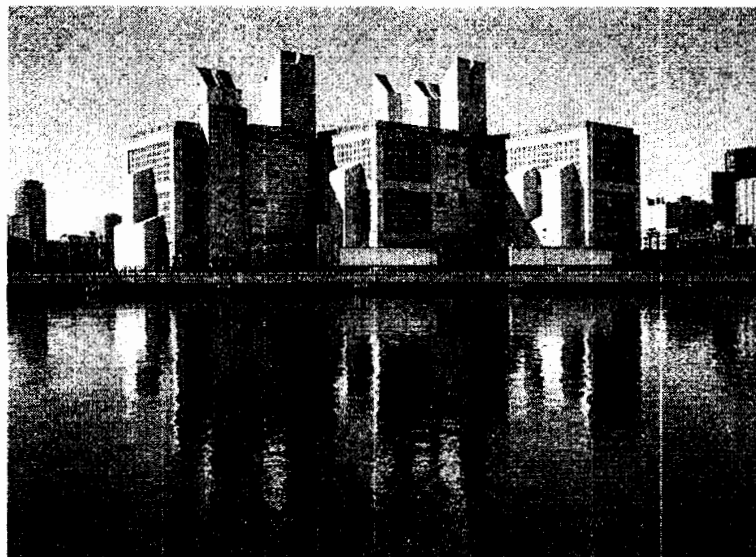
I SIEKT MIJ MORIEN WINTERVOLD



10.



11.

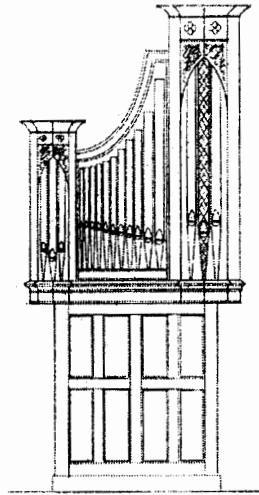


12.

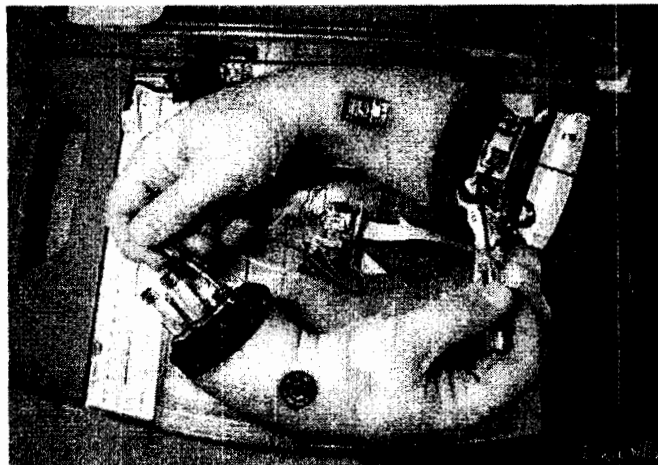


ข้อ 13-18 มีการใช้หลักการในการออกแบบเรื่องความสมดุล (Balance)

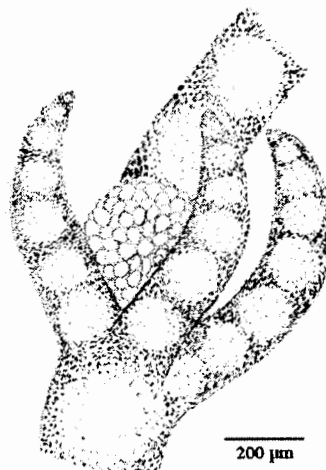
13.



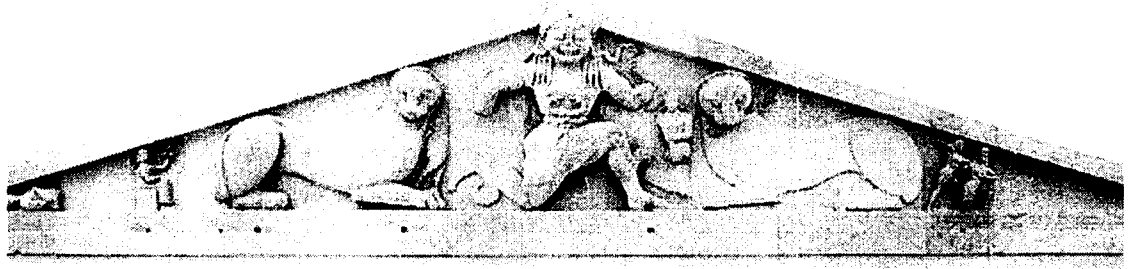
14.



15.



16.



17.



18.



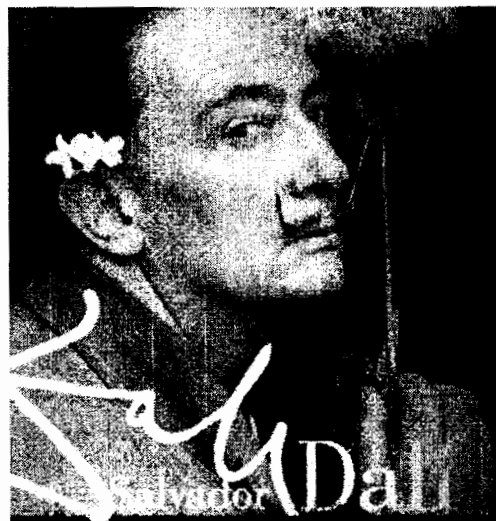
ข้อ 19-22 มีการใช้หลักการในการออกแบบสิ่งพิมพ์เรื่อง Alignment แบบ Runaround

19. NONONONONONO
NONONONONONONONO
NONONONONONONONONONO
NONONONONONONONONONONONO

20. NONONONONONON
NONONONONONONONONO
NONON NONON
NON NON
NONONONO NONONONO

21. NONONO NONONO NONONO NONONO
NONONO NONONO NONONO NONONO
NONONO NONONO NONONO NONONO
NONONO NONONO NONONO NONONO

22.



ข้อ 23-25 มีการใช้หลักการในการออกแบบสิ่งพิมพ์เรื่อง Alignment แบบ Asymmetric

23. NONONONONONO
NONONONONONONO
NONONONO
NONONONONONONONONONONO
NONONONON

24. NONONONONONO
NONONONONONONONONONO
NONONONONONONONONONO
NONONONONONONONONONO
NONONONONO

25. NONONONONONONONO
NONONONONONONONONO
NONONONONONONONONONONO
NONONONONONO

ข้อ 26-28 มีปัญหาการออกแบบที่เรียกว่า RIVER

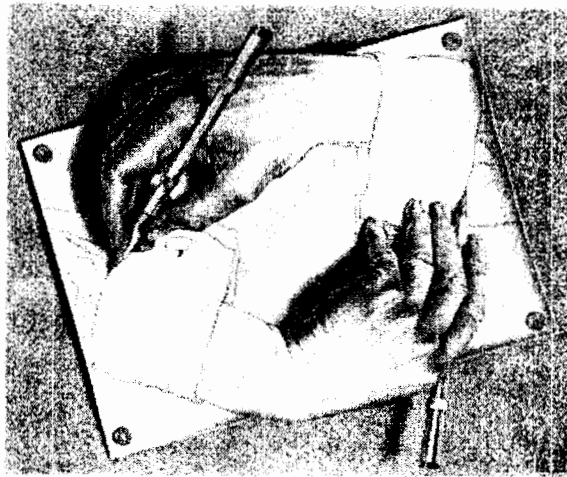
26. แมวขาว ปลอดภัย ไม่มีมาหา ผู้เลี้ยง

27. สามปีห่างกันเหมือนไม่เคยรู้จักกัน

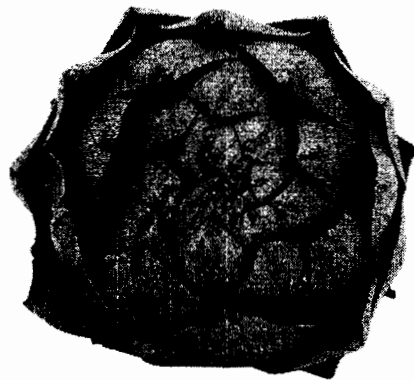
28. “รักแท้แพ้ใกล้ชิด” แปลว่า ชิดสนิทกัน ย่อมดีกว่า รักกันแต่ห่าง ใกล้ไม่ได้เจอ

ข้อ 29-35 มีการใช้หลักการในการออกแบบเรื่อง Repetition

29.



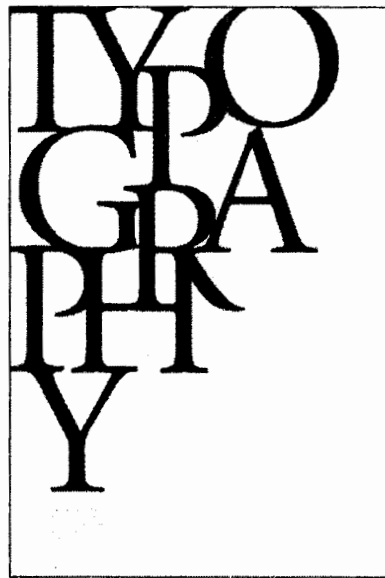
30.



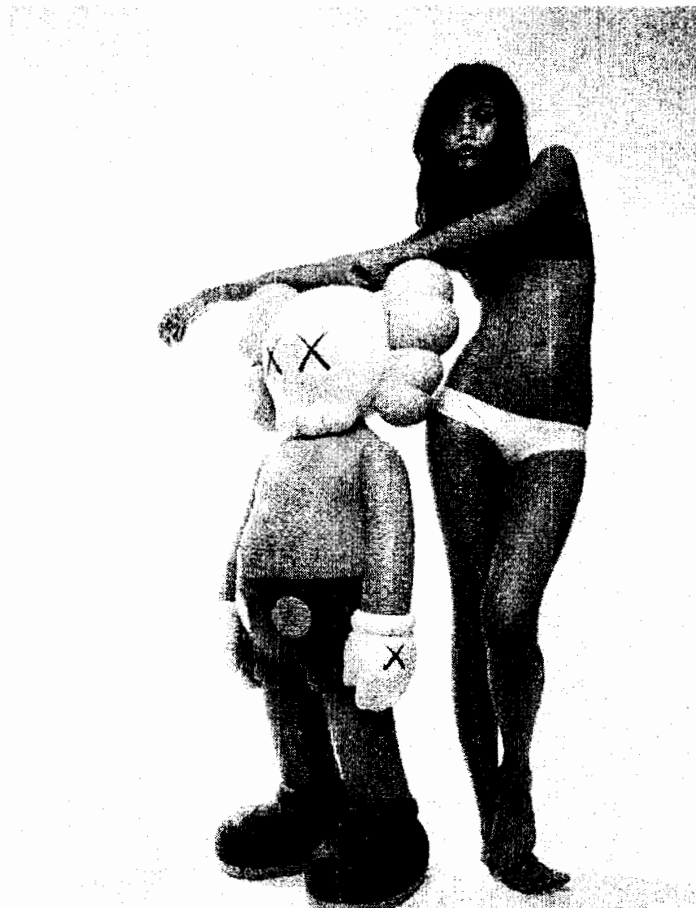
31.



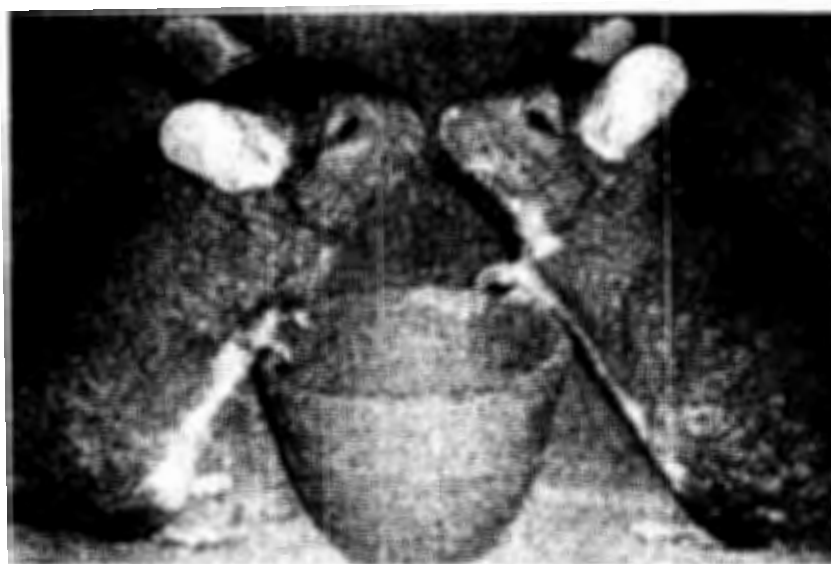
32.



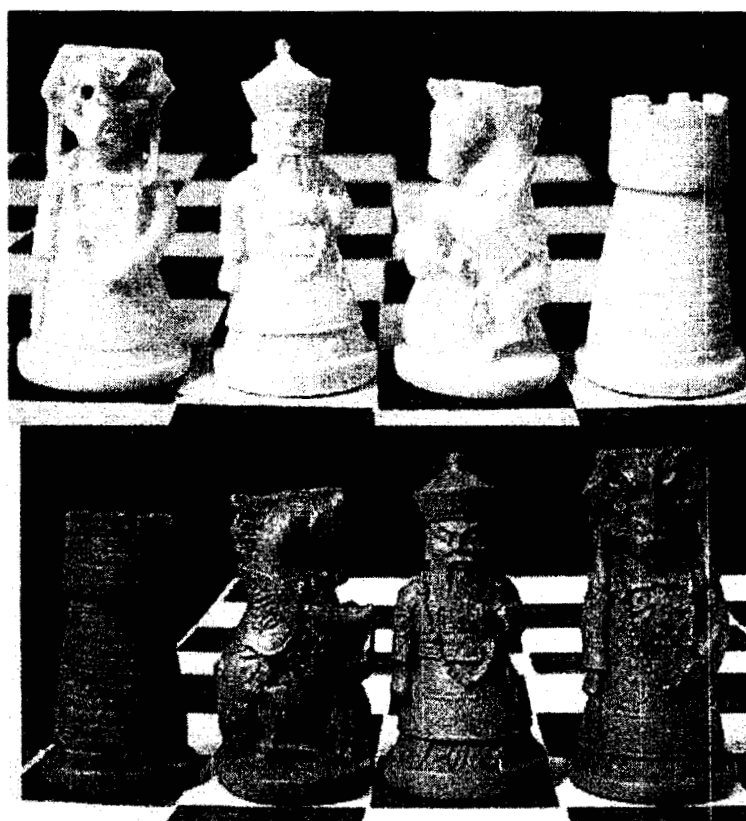
33.



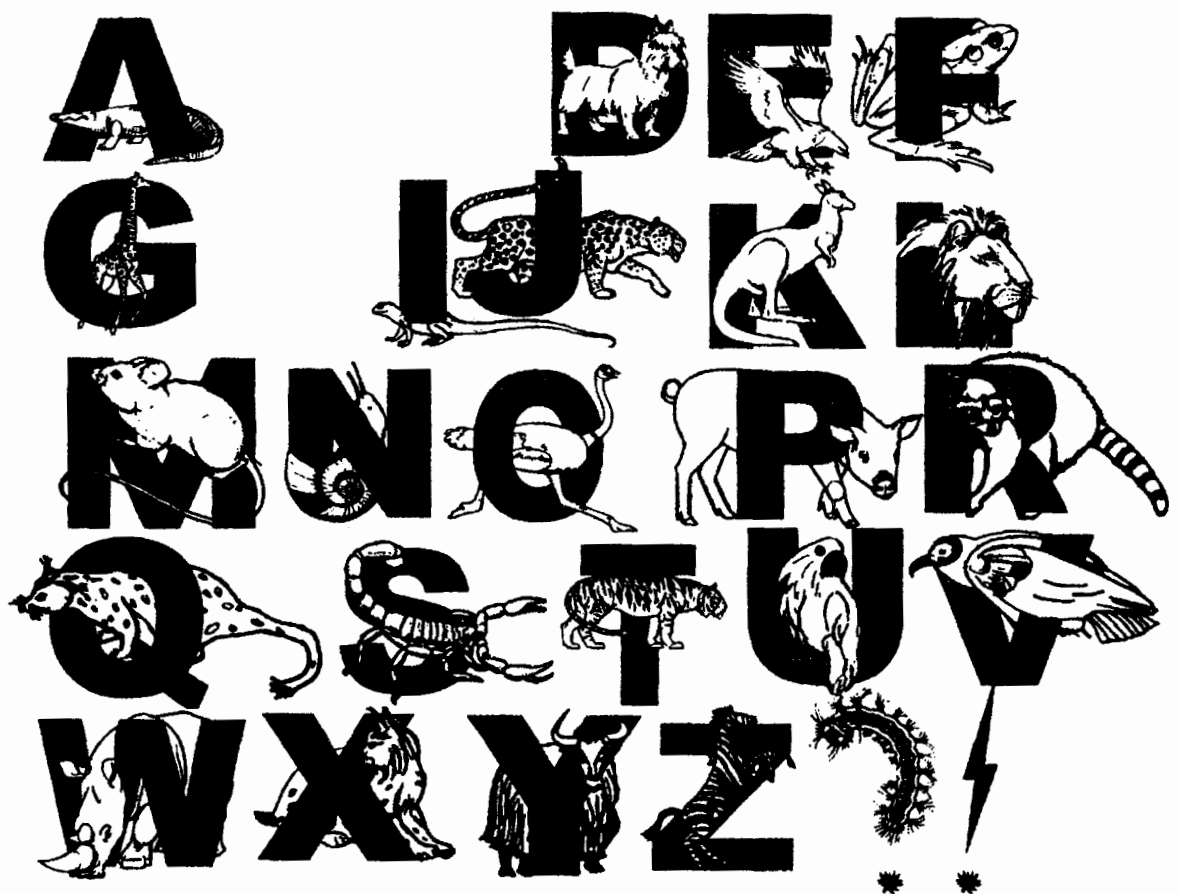
34.



35.



ตอนที่ 2 จงเลือกออกแบบตัวอักษร 2 ตัว ที่หายไปจากจำนวนทั้งหมด 3 ตัว โดยตัวอักษรที่ออกแบบ
 ต้องใช้แนวคิดเดียวกันกับตัวอักษรที่ปรากฏอยู่
 คำสั่ง จงทำลงในกระดาษคำตอบ



ตอนที่ 3 จงเขียนแผนผัง(Flow Chart) การผลิตหนังสือการ์ตูน ตั้งแต่การคิด การสร้างเรื่อง ไปจนถึง
 กระบวนการพิมพ์จนออกมาเป็นรูปเล่ม โดยให้ใช้การพิมพ์แบบออฟเซต
 คำสั่ง จงทำลงในกระดาษคำตอบ