

สารบัญ

บทที่ 1 งานกราฟิก **1**

- 1.1 ความเป็นมาและความหมายของงานกราฟิก 1
- 1.2 คุณสมบัติของงานกราฟิก 6
- 1.3 บทบาทและความสำคัญของงานกราฟิก 8
- 1.4 งานกราฟิกกับคอมพิวเตอร์ 10
 - 1.4.1 งานนำเสนอ 10
 - 1.4.2 งานออกแบบ 11
 - 1.4.3 งานสร้างภาพนามธรรม 14
 - 1.4.4 งานด้านศิลปะ 15
 - 1.4.5 งานสำรวจอวกาศ 17
 - 1.4.6 งานพยากรณ์อากาศ 17
 - 1.4.7 งานกีฬา 18
- แบบฝึกหัดบทที่ 1 22

บทที่ 2 ระบบคอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิก **23**

- 2.1 ความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิก 23
- 2.2 ระบบไมโครคอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิก 24
 - 2.2.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ 25
 - 2.2.2 จอภาพ 26
 - 2.2.3 แผงแป้นอักขระ 29
 - 2.2.4 เม้าส์ 29
 - 2.2.5 อุปกรณ์ต่อพ่วงพิเศษ 29
- 2.3 คุณลักษณะของระบบคอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิก 33
- แบบฝึกหัดบทที่ 2 35

บทที่ 3 โปรแกรมสำหรับงานกราฟิก

37

- 3.1 โปรแกรมสำหรับงานกราฟิก 37
 - 3.2 เทคนิคการสร้างภาพกราฟิก 41
 - 3.2.1 กราฟิกแผนที่บิต 41
 - 3.2.2 กราฟิกเส้นสมมติ 43
 - 3.3 การจัดเก็บแฟ้มภาพกราฟิก 44
 - 3.3.1 ความละเอียดของภาพ 44
 - 3.3.2 จำนวนสี 44
 - 3.3.3 รูปแบบของแฟ้มข้อมูลกราฟิก 44
- แบบฝึกหัดบทที่ 3 48

บทที่ 4 โปรแกรมเพนต์

49

- 4.1 การเรียกใช้งานและเลิกใช้งานโปรแกรมเพนต์ 49
 - 4.2 รู้จักกับหน้าต่างโปรแกรมเพนต์ 51
 - 4.3 วาดภาพด้วยโปรแกรมเพนต์ 58
 - 4.3.1 การเขียนเส้นตรง 58
 - 4.3.2 การขีดเส้นอิสระ 58
 - 4.3.3 การลบ 58
 - 4.3.4 การพ่นสี 58
 - 4.3.5 การวาดรูปทรง 61
 - 4.3.6 การวาดด้วยแปรงทาสี 64
 - 4.3.7 การพิมพ์ข้อความ 64
 - 4.4 การคัดลอกและตัดปะ 65
 - 4.5 การขยายภาพ 67
 - 4.6 การพิมพ์ภาพออกทางเครื่องพิมพ์ 67
- แบบฝึกหัดบทที่ 4 68

- 5.1 การเรียกใช้และเลิกใช้งานโปรแกรมเพาเวอร์พอยต์ 69
 - 5.2 การปรับแต่งข้อความและกรอบข้อความบนสไลด์ 77
 - 5.3 การเพิ่มรูปบนสไลด์ 80
 - 5.4 การเพิ่ม ลำเนา ย้าย และลบ ภาพสไลด์ 82
 - 5.5 การเพิ่มกราฟบนสไลด์ 85
 - 5.6 การนำเสนอสไลด์ 89
- แบบฝึกหัดบทที่ 5 91