



โรงเรียนสว่างอารมณ์วิทยา
ข้อสอบวัดผลกลางภาคเรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
คะแนน 20 คะแนน

อำเภอสว่างอารมณ์
ภาคเรียนที่ 2/2564

จังหวัดอุทัยธานี
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
รายวิชา การสร้างงานแอนิเมชัน รหัสวิชา ว 30290
เวลา 60 นาที

คำชี้แจง ข้อสอบปรนัย จำนวน 60 ข้อ

จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

ผลการเรียนรู้ 1. นักเรียนอธิบายความหมาย หลักการ และบอกประเภทของแอนิเมชันได้ (10 ข้อ)

1. ข้อใดหมายถึงแอนิเมชัน

- ก. การทำภาพอะไรก็ได้มาเรียงต่อกัน
- ข. การนำเสียงหลายๆเสียงมาต่อเนื่องกันด้วยความเร็ว
- ค. การนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกันและแสดงผลอย่างต่อเนื่อง
- ง. การนำตัวอักษรหลายๆตัวอักษรมาต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง

2. ภาพนิ่งที่นำมาใช้ทำแอนิเมชัน ควรเป็นภาพแบบใด

- ก. ภาพที่ชัดเจน
- ข. ภาพเหมือนกัน
- ค. ภาพนิ่งที่มีความต่อเนื่องกัน
- ง. ภาพอธิบายทหลากหลายภาพ

3. คำว่า 2D Animation ตัวอักษร D ย่อมาจากคำว่าอะไร

- ก. Diamond
- ข. Dinamo
- ค. Dimensions
- ง. Dimentor

4. ข้อใดต่อไปนี้เป็นขั้นแรกในการสร้างงานแอนิเมชัน

- ก. ทดสอบชิ้นงาน
- ข. แปลงไฟล์ชิ้นงาน
- ค. วางโครงเรื่องชิ้นงาน
- ง. จัดเตรียมส่วนประกอบชิ้นงาน

5. โครงเรื่องมีความสำคัญอย่างไรต่องานผลิตแอนิเมชัน

- ก. บอกถึงมุมมองของภาพ
- ข. บอกถึงบุคลิกของตัวละคร
- ค. บอกถึงเสียงบรรยายประกอบ
- ง. บอกเรื่องราวทุกอย่างของการ์ตูน

6. ข้อใดไม่ใช่รูปแบบของแอนิเมชัน

- ก. Stop Motion
- ข. Slow Motion
- ค. Drawing Animation
- ง. Computer Animation

7. ข้อใดเป็นลักษณะของภาพ 3 มิติ

- ก. ความสูง และความกว้าง
- ข. ความลึก และความสูง
- ค. ความสูง ความกว้าง และความลึก
- ง. ความกว้าง ความหนาแน่น และความลึก

8. ภาพแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพลักษณะต่างๆ ขึ้นมา แล้วร้อยเรียงภาพให้สามารถเคลื่อนไหวได้ตามต้องการ จัดเป็นภาพอนิเมชันประเภทใด

- ก. Stop Motion
- ข. Slow Motion
- ค. Drawing Animation
- ง. Computer Animation

9. การสร้างหุ่นจำลองหรือใช้สิ่งของแล้วค่อยๆ ขยับ พร้อมกับถ่ายภาพนิ่งทีละภาพ จัดเป็นภาพอนิเมชันประเภทใด

- ก. Stop Motion
- ข. Slow Motion
- ค. Drawing Animation
- ง. Computer Animation

10. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อวตาร เป็นภาพยนตร์ 3 มิติที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ออกแบบ โดยตรวจจับลักษณะท่าทางของผู้แสดง จัดเป็นภาพแอนิเมชันประเภทใด

- ก. Stop Motion ข. Slow Motion
ค. Drawing Animation ง. Computer Animation

ผลการเรียนรู้ 2. นักเรียนบอกความหมาย ส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรม Adobe Flash CS 6 ได้ (13 ข้อ)

11. ข้อใดหมายถึงโปรแกรม Adobe Flash CS 6

- ก. เป็นโปรแกรมที่ใช้ดูภาพยนตร์ได้
ข. เป็นโปรแกรมที่เอาไว้ฟังเพลงโดยเฉพาะ
ค. เป็นโปรแกรมที่เอาไว้พิมพ์งานเอกสาร
ง. เป็นโปรแกรมที่เอาไว้ทำภาพเคลื่อนไหว

12. ส่วนประกอบของไทม์ไลน์(Timeline)มีกี่ส่วนอะไรบ้าง

- ก. 2 ส่วน คือ layer , scenes
ข. 2 ส่วน คือ layer , Frame
ค. 3 ส่วน คือ layer , Frame, scenes
ง. 3 ส่วน คือ layer , Frame , Layer Mask

13. ข้อใดคือภาพที่เกิดจากการเรียงซ้อนกันหลายๆ ชั้น มีลักษณะคล้ายแผ่นใส

- ก. Scene ข. Layer
ค. Stream ง. Playhead

14. ส่วนประกอบใดในโปรแกรม Flash เป็นที่รวบรวมคำสั่งและการตั้งค่าสำหรับการใช้งานของโปรแกรม

- ก. Tool Box ข. Menu Bar
ค. Panel ง. Timeline

15. Time Line มีทำหน้าที่ตรงกับข้อใด

- ก. เรียกใช้เครื่องมือที่หายไป
ข. กำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุ
ค. กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ
ง. พื้นที่สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว

16. ข้อใดเป็นความหมายของเฟรม

- ก. เฟรมคือการทำงานเป็นขั้น ๆ
ข. เฟรมเปรียบเสมือนการเคลื่อนที่ของภาพนิ่ง
ค. เฟรมคือการทำงานของไฟล์ Animation อีกแบบหนึ่ง
ง. เฟรมเปรียบเสมือนกระดาษแต่ละแผ่นที่วาดตัวละครต่างอิริยาบถลงไป

17. Stage มีทำหน้าที่ตรงกับข้อใด

- ก. เรียกใช้เครื่องมือที่หายไป
ข. กำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุ
ค. กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ
ง. พื้นที่สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว

18. Properties มีทำหน้าที่ตรงกับข้อใด

- ก. เรียกใช้เครื่องมือที่หายไป
ข. กำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุ
ค. กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ
ง. พื้นที่สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว

ใช้ตัวเลือกต่อไปนี้ตอบคำถาม ข้อ 19-22

- ก. Frame ข. Key frame
ค. Play head ง. Timeline



19. จากรูป คือส่วนประกอบใดของโปรแกรม



20. จากรูป คือส่วนประกอบใดของโปรแกรม



21. จากรูป คือส่วนประกอบใดของโปรแกรม



22. จากรูป คือส่วนประกอบใดของโปรแกรม

23. หน่วยของขนาด Stage ที่เป็นค่าเริ่มต้นไปจากโปรแกรมคือหน่วยใด

- ก. Points ข. Inches
ค. Pixels ง. Centimeters

ผลการเรียนรู้ 4. นักเรียนสร้างวัตถุให้เกิดการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆตามความต้องการได้ (21 ข้อ)

40. ธนาคารได้สร้างภาพลูกบอลแดงในลักษณะเส้นตรง ธนาคารต้องการใช้การเคลื่อนไหวแบบใดเหมาะสมที่สุด

- ก. Frame by frame ข. Shape tween
ค. Action script ง. Classic tween

41. สรค์คี่ต้องการสร้างตัวอักษรขึ้นทีละตัว ต้องใช้การเคลื่อนไหวแบบใดจึงจะเหมาะสมที่สุด

- ก. Frame by frame ข. Shape tween
ค. Action script ง. Classic tween

42. ธนาคารต้องการสร้างแอนิเมชันเปลี่ยนจากวงกลมเป็นดอกไม้ ธนาคารต้องการใช้การเคลื่อนไหวแบบใดจึงจะเหมาะสมที่สุด

- ก. Frame by frame ข. Shape tween
ค. Action script ง. Classic tween

43. เมื่อเปิดโปรแกรมมาแล้ว ข้อใดคือคำสั่งสร้างหน้าต่างกระดาษใหม่ ของโปรแกรม

- ก. Save ข. Open
ค. Flash Lite 4 ง. Action Script 3.0

44. ถ้านักเรียนต้องการเปิดไฟล์งานเดิม นักเรียนควรเลือกคำสั่งใด

- ก. Save ข. Open
ค. Flash Lite 4 ง. Action Script 3.0

45. ถ้านักเรียนต้องการเพิ่มคีย์เฟรม ควรเลือกใช้คำสั่งใด

- ก. Create classic tween ข. Insert frame
ค. Insert keyframe ง. Remove frame

46. ไฟล์โปรแกรม Flash ในข้อใดที่สามารถนำมาแก้ไขได้

- ก. WMF ข. FLA
ค. SWF ง. INF

47. Classic tween Tween หมายถึงข้อใด

- ก. การเคลื่อนไหวแบบเส้นตรงวัตถุ
ข. การเคลื่อนไหวแบบตามเวลาวัตถุ
ค. การเคลื่อนไหวแบบย้ายตำแหน่งวัตถุ
ง. การเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนแปลงรูปร่างวัตถุ

48. การเปิดไฟล์ชิ้นงาน ต้องใช้คำสั่งใด

- ก. File > Open ข. File > Edit
ค. Modify > Open ง. Modify > Edit

49. ไฟล์มัลติมีเดียที่สร้างจาก Flash มีชื่อเรียกว่าอะไร

- ก. Movie ข. Object
ค. Panel ง. Media

50. ถ้านักเรียนต้องการสร้าง Layer ใหม่ ต้องคลิกที่ปุ่มใด

- ก.  ข. 
ค.  ง. 

51. ชิดารัตน์ทำ animation เสร็จแล้ว ถ้าต้องการจะทดสอบดูการเคลื่อนไหว ชิดารัตน์ควรจะทำอย่างไร

- ก. กด Ctrl + Enter ข. กด Alt + Enter
ค. คลิกที่เลขเซอร์แรกของการทำงาน
ง. คลิกที่เครื่องหมายกากบาทที่ด้านขวาบนสุด

52. การสร้างการเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween

แถบใหม่ไลน์จะเป็นสีใด

- ก. สีม่วง ข. สีเขียว
ค. สีเทา ง. สีขาว

53. หากนักเรียนต้องการเปลี่ยนขนาดของหน้าจอสําหรับวาดภาพหรือชิ้นงานต้องคลิกที่ปุ่มใด

- ก. Size ข. Document
ค. Form ง. Background

- 

٧. FLA

4. PNG



- ## ٧. FLA

3. PNG

- ## ٧. Toolbar

3. Motion Editor

- จ. File > Save as > ตั้งชื่อไฟล์ > เลือกนามสกุล.mov

4. Ctrl

- แล้วคุณถูกสร้างขึ้นที่คีย์บอร์ดจะได้ผลลัพธ์อย่างไร

ข. มุมทั้งสี่มุมจะเพิ่มขึ้น

ง. ขนาดของรูปทรงจะเพิ่มขึ้น

- ## ๗. FLA

3. PNG