



โรงเรียนกอบกาญจน์ศึกษามูลนิธิ 陶华教育慈善学

แบบประเมินผลปลายภาค ภาคเรียนที่ 2

รายวิชา คอมพิวเตอร์

รหัสวิชา ว21204

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1

1. เครื่องมือใดที่ใช้ในการระบายสีให้กับภาพ คล้ายพู่กัน

- ก. Text Tool
- ข. Brush Tool
- ค. Eye Dropper Tool
- ง. Fill Transform Tool

2. การทดสอบชิ้นงานที่สร้างด้วยโปรแกรม flash ต้องใช้ปุ่มใด

- ก. Ctrl + Esc
- ข. Ctrl + Alt
- ค. Ctrl + Shift
- ง. Ctrl + Enter

3. Short Cut Key ใดที่ใช้สำหรับ เลือกวัตถุทั้งหมด

- ก. Ctrl+Y
- ข. Ctrl+Z
- ค. Ctrl+A
- ง. Ctrl+Alt+Del

4. ข้อใดไม่ใช่นามสกุลไฟล์เสียง

- ก. AVI
- ข. GIF
- ค. MP3
- ง. WAV

5. การสร้างรูปภาพที่เป็นภาพนิ่ง ควรใช้ซิมโบล(Symbol) ชนิดใด

- ก. Button Symbol.
- ข. Option Symbol.
- ค. Graphic Symbol.
- ง. Movie clip Symbol

6. จุดเด่นของเครื่องมือ Subselection Tool คืออะไร

- ก. ลากเส้นตรง
- ข. ตัดรูปร่างวัตถุ
- ค. วาดภาพสี่เหลี่ยม
- ง. วาดภาพสี่เหลี่ยม

7. เครื่องมือ Free Transform Tool ทำหน้าที่อะไร

- ก. ย่อ-ขยายขนาดวัตถุ
- ข. ใช้สร้างและตกแต่งวัตถุ
- ค. เลือกพื้นที่ในรูปทรงอิสระ
- ง. นำวัตถุที่อยู่ข้างหน้าไปไว้ด้านหลัง

8. เครื่องมือสำหรับเลือกสีพื้นภายในของอ็อบเจกต์

- ก. No Color
- ข. Fill color
- ค. Stroke Color
- ง. Default Color

9. การสร้างวงกลมและวงรี ควรใช้เครื่องมือใด

- ก. Oval Tool
- ข. Line Tool
- ค. Pencil Tool
- ง. Rectangle Tool

10. เครื่องมือ Selection Tool มีหน้าที่ใช้งานทำอะไร

- ก. จับชิ้นงาน
- ข. ลากเส้นตรง
- ค. ตัดรูปร่างวัตถุ
- ง. วาดภาพสี่เหลี่ยม

มีต่อหน้า 2

รายวิชา คอมพิวเตอร์	รหัสวิชา ว21204	ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1	หน้าที่ 2
11. ถ้าต้องการเปลี่ยนรูปร่างตัวละครหรือวัตถุต้องสร้าง Animation แบบใด ก. Classic Tween. ข. Shape Tween. ค. Motion Tween ง. Frame by Frame. 12. Motion Tween ต่างกับ Classic Tween อย่างไร ก. วิธีการสร้าง. ข. ความชำนาญ. ค. ไม่แตกต่างกัน. ง. ลักษณะการเคลื่อนไหว 13. Stroke Color หมายถึงอะไร ก. สีพื้นของรูป ข. การเติมสีสัน ค. ถังสีของโปรแกรม. ง. สีเส้นรอบรูป หรือเส้นดินสอ 14. ส่วนประกอบของไทม์ไลน์ (Timeline) มีกี่ส่วนอะไรบ้าง ก. 2 ส่วน คือ layer , Frame ข. 2 ส่วน คือ layer , scenes. ค. 3 ส่วน คือ layer , Frame, scenes. ง. 3 ส่วน คือ layer , Frame , Layer Mask 15. Motion Tween หมายถึงข้อใด ก. การเคลื่อนไหวแบบเส้นตรงวัตถุ. ข. การเคลื่อนไหวแบบตามเวลาวัตถุ. ค. การเคลื่อนไหวแบบย้ายตำแหน่งวัตถุ. ง. การเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนแปลงรูปร่างวัตถุ 16.การ Publish ไฟล์เป็น Flash Movie จะได้ ไฟล์ชนิดใด ก. .gif ข. .swf ค. .exe ง. .html.	17. การสร้าง Animation Flash บันทึกแฟ้มนามสกุลในรูปแบบใดเพื่อนำไปใช้งาน ก. flv. ข. Gif ค. swk ง. psd. 18.ข้อใดไม่ใช่นามสกุลไฟล์เสียง ก. AVI. ข. GIF. ค. MP3. ง. WAV 19. เมื่อใช้เครื่องมือ Free Transform Tool จะเกิด การเปลี่ยนแปลงอย่างไรกับวัตถุ ก. วัตถุมีจุดหมุนเพิ่มขึ้น ข. วัตถุจะเปลี่ยนสีตามสีที่ถูกเลือก ค. วัตถุจะเปลี่ยนรูปร่างได้อัตโนมัติ ง. วัตถุจะปรับขนาดและหมุนเอียงได้ 20. เครื่องมือใดที่สามารถวาดรูปสี่เหลี่ยมได้คล้ายกับ เครื่องมือ Rectangle tool ก. Line Tool ข. Lasso Tool ค. Selection Tool ง. Subselection tool 21. โปรแกรม Flash นั้น เป็นโปรแกรมทำอะไร ก. เป็นโปรแกรมที่ใช้ดูหนังได้ ข. เป็นโปรแกรมที่เอาไว้ฟังเพลงโดยเฉพาะ ค. เป็นโปรแกรมที่เอาไว้พิมพ์งานที่ดีที่สุดขณะนี้ ง. เป็นโปรแกรมที่ เอาไว้ ทำภาพเคลื่อนไหว animation ได้		

มีต่อหน้าที่ 3

รายวิชา คอมพิวเตอร์	รหัสวิชา ว21204	ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1	หน้าที่ 3
22.หากต้องการวาดเส้นตรงใช้เครื่องมือใด ก. Line ข. Selection ค. Ink Bottle ง. Free Transfrom 23. panel align บนโปรแกรม flash มีความสามารถทำอะไรได้บ้าง ก. วาดรูป ได้ทุกประเภท ข. เลือกสี ได้ตามความชอบใจ ค. จัดตำแหน่งรูปบนStage ให้อยู่ ตรงกลาง ง. สามารถ สร้าง กราฟ แผนภูมิได้ทุกรูปแบบ 24. สมมติว่า พี่เบิร์ด ทำ animation นื่องแน่นท บนโปรแกรม flash เสร็จแล้วและถ้าพี่ต้องการจะทดสอบดู การเคลื่อนไหว animation นื่องแน่นท พี่เบิร์ดควรจะทำอย่างไร ก. กด Ctrl + Enter แล้วรอดูอย่างใจจดใจจ่อ ข. อยู่เฉยๆ สัก 5 นาที ไม่ต้องทำอะไร เดี่ยว นื่องแน่นท ก็ขยับเอง ค. คลิกที่ เครื่องหมายกากบาท ที่ด้านขวาบนสุด ของโปรแกรม ง. ร้องเพลง หนอนน้อย แล้วนื่องแน่นท จะเริ่มขยับตามจังหวะเพลง 25.ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง ก. ไฟล์นามสกุลFlaคือไฟล์ต้นฉบับที่สามารถนำไปแก้ไขได้ ข. ไฟล์นามสกุลSWFคือไฟล์ที่ต้องนำไปPublishก่อนนำไปใช้งาน ค. โปรแกรม Adobe Flash CS3 เหมาะสำหรับการสร้างมีเดียต่างๆ ง.หากคลิกขวาบนเว็บแล้วเจอข้อความ about adobe Flash player10 สมายถึงหน้าเว็บเป็นชิ้นงานFlash	26.การบันทึกผลงานของ Flash เป็นภาพเคลื่อนไหว หรือ Flash Movie สามารถทำได้โดยวิธีใด ก. File > Save and Computer ข. File > Export > Export.Movie ค. File > publish setting > เลือก JPEG Image ง. File > Save as > ตั้งชื่อไฟล์ > เลือกนามสกุล.mov 27.หน่วยของขนาดStage ที่เป็นค่าเริ่มต้นไปจากโปรแกรมคือหน่วยใด ก. Pixels ข. Points ค. inches ง. centimeters 28.นามสกุลพื้นฐานของไฟล์ที่ถูกตั้งค่าจากโปรแกรมเมื่อ Publish ผลงานคือไฟล์นามสกุลใด ก. .swf , .jpg ข. .swf , .exe ค. .swf , .gif ง. .swf , .html 29. เครื่องมือสำหรับลบเส้น หรือสีพื้นภายใน ก. Eraser Tool ข. Hand Tool ค. Zoom Tool ง. Pencil Tool 30.คำสั่งใดที่วัตถุที่ได้จากการวาดเมื่อซ้อนทับกัน จะไม่มีผลทำให้อีกวัตถุเปลี่ยนแปลงไป ก. Separate ข. Break Apart ค. Merge Drawing ง. Object Drawing		

กระดาษคำตอบ

วิชาคอมพิวเตอร์.....รหัสวิชาว21204... ชั้น.. ม.1/.....

ชื่อ..... เลขที่.....

ตอนที่ 1 แบบปรนัย

ข้อ	ก	ข	ค	ง	ข้อ	ก	ข	ค	ง	ข้อ	ก	ข	ค	ง
1					11					21				
2					12					22				
3					13					23				
4					14					24				
5					15					25				
6					16					26				
7					17					27				
8					18					28				
9					19					29				
10					20					30				

ตอนที่ 2 แบบอัตนัย จำนวน 10 ข้อ

Rollover	Rollout	Stop	Nextscene	Gotoandstop
Gotoandplay	Nextframe	Play	Prevscene	Prevframe

1. ใช้สำหรับหยุดเล่น คือคำสั่งใด.....
2. ใช้สำหรับเล่นต่อ คือคำสั่งใด
3. ไปยังเฟรมที่ต้องการแล้วหยุดเล่นคือคำสั่งใด.....
4. ไปยังเฟรมที่ต้องการแล้วเล่นต่อคือคำสั่งใด.....
5. ไปยังเฟรมถัดไปคือคำสั่งใด.....
6. ไปยังเฟรมก่อนหน้าคือคำสั่งใด.....
7. ไปยังขึ้นถัดไปคือคำสั่งใด.....
8. ไปยังขึ้นก่อนหน้าคือคำสั่งใด
9. ใช้สำหรับกำหนดคำสั่งเมื่อเคลื่อนเมาส์ไปเหนือวัตถุคือคำสั่งใด
10. ใช้สำหรับกำหนดคำสั่งเมื่อเคลื่อนเมาส์ออกจากวัตถุคือคำสั่งใด